

การศึกษาการปฏิสัมพันธ์ในห้องสนทนาแคมฟร็อกในภาษาไทย :
กรณีศึกษาห้องสนทนาในโซน 18+

นางปาลิตา ผลประดับเพ็ชร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2555
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the Graduate School.

A STUDY OF THE INTERACTION IN CAMFROG IN THAI:
A CASE STUDY OF THE 18+ ZONE

Mrs. Palita Ponpradubpet

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Art Program in Thai

Department of Thai

Faculty of Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2012

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การศึกษาการปฏิสัมพันธ์ในห้องสนทนาแคมป์รีอก

ในภาษาไทย : กรณีศึกษาห้องสนทนาในโซน 18+

โดย

นางปาลิตา ผลประดับเพ็ชร

สาขาวิชา

ภาษาไทย

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพร พานโพธิ์ทอง

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

.....คนบดีคณะอักษรศาสตร์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประพจน์ อัครวิรุฬห์การ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(อาจารย์ ดร.เทพี จรัสจรุงเกียรติ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพร พานโพธิ์ทอง)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร ภัคดีผาสุข)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทองธรรม อินทจักร)

ปาไลตา ผลประดับเพชร : การศึกษาการปฏิสัมพันธ์ในห้องสนทนาแคมฟร็อกในภาษาไทย : กรณีศึกษาห้องสนทนาในโซน 18+ (A STUDY OF THE INTERACTION IN CAMFROG IN THAI: A CASE STUDY OF THE 18+ ZONE) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผศ. ดร.ณัฐพร พานโพธิ์ทอง , 200 หน้า.

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสารของห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18+ และศึกษากลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นทั้งฝ่ายชาย และฝ่ายหญิงใช้ในการสื่อสาร ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ข้อมูลภาษาจากการสนทนาในโปรแกรมแคมฟร็อกทั้งหมด 4 ห้อง โดยเก็บรวบรวมเฉพาะข้อมูลการสนทนาที่เป็นตัวอักษร จากการวิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสาร พบว่าผลการวิจัยสอดคล้องกับสมมติฐานที่ว่า องค์ประกอบ การสื่อสาร 4 ประการ ทำให้การปฏิสัมพันธ์เรื่องเพศในที่เกิดขึ้นได้อย่างอิสระ ได้แก่ ฉาก ผู้ร่วมเหตุการณ์ เป้าหมาย และบรรทัดฐาน

จากการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษา พบว่ากลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้ในการสื่อสารในห้องสนทนาแคมฟร็อกในโซน 18+ สามารถจำแนกได้เป็น 3 กลวิธีตามวัตถุประสงค์ ได้แก่ 1. กลวิธีการสั่ง 2. กลวิธีทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี และ 3. กลวิธีทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ สำหรับกลวิธีการสั่ง สามารถแบ่งย่อยได้เป็น 2 กลวิธี ได้แก่ การสั่งโดยตรง และการสั่งโดยอ้อม กลวิธีทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี สามารถแบ่งย่อยได้เป็น 4 กลวิธี ได้แก่ การชม การแสดงความรัก การแสดงความสนใจ และการแสดงความเป็นห่วง ส่วนกลวิธีทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ สามารถแบ่งย่อยได้เป็น 3 กลวิธี ได้แก่ การปรามาส การติ และการขู่ ส่วนกลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบกลวิธีการสั่ง มี 3 กลวิธี ได้แก่ 1. กลวิธีปฏิเสธการสั่ง 2. กลวิธีตอบรับหรือสนองการสั่ง 3. กลวิธี การต่อรอง และ 4. กลวิธีตอบกลับที่แสร้งไม่เข้าใจเจตนา กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบ กลวิธีทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี มี 3 กลวิธี ได้แก่ 1. กลวิธีปฏิเสธ 2. กลวิธีตอบรับ และ 3. กลวิธีต่อรอง ส่วน กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบกลวิธีทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ มี 3 กลวิธี ได้แก่ 1. กลวิธี การต่อต้าน และ 2. กลวิธียอมรับ ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับสมมติฐานที่ว่า กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นใช้ในการโต้ตอบกันมีหลายกลวิธี

ผลการวิเคราะห์ครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่า "แคมฟร็อก" เป็นพื้นที่ที่ทำให้เกิดการสื่อสารรูปแบบเฉพาะซึ่งขัดแย้งกับวัฒนธรรมการสื่อสารทั่วไป และวัฒนธรรมของสังคมไทยอย่างสิ้นเชิง ทั้งนี้เพราะองค์ประกอบ การสื่อสาร โดยเฉพาะบรรทัดฐานของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ร่วมเหตุการณ์เอื้อให้เป็นเช่นนั้น

ภาควิชา.....ภาษาไทย.....ลายมือชื่อ.....

สาขาวิชา.....ภาษาไทย.....ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....

ปีการศึกษา.....2555.....

5280168522: MAJOR THAI

KEYWORDS: CAMFROG / COMPONENTS OF SPEECH / LINGUISTIC STRATEGIES / PRACMATICS / SPEECH ACT / SPEAKING

PALITA PONPRADUBPET : A STUDY OF THE INTERACTION IN CAMFROG IN THAI : A CASE STUDY OF THE 18+ ZONE. ADVISOR : ASST. PROF. NATHAPORN PANPOTHONG, Ph.D., 200 pp.

The present study aims at examining the components of "the 18+ zone" camfrog interaction as a speech event using Hymes' SPEAKING grid as a framework and to analyzing linguistic devices adopted by male and female camfrog participants. The data elicited are interactions from 4 chat rooms of the 18+ zone camfrog.

An analysis of the speech event reveals that there are 4 components of the speech event that play a significant role in allowing an explicit obscene interaction to take place. The 4 components are 1. Scene 2. Participants 3. Ends and 4. Norms of interaction and norms of interpretation.

An analysis of linguistic devices adopted by male and female participants indicates that male participants prefer to use 3 devices including (1) using directives, (2) pleasing or making the female participants feel good, and (3) displeasing. The device of using directive can be further categorized into 2 subtypes—using direct and indirect directives. The device of pleasing can also be classified into 4 subtypes—complimenting or flattering, showing love and affection, paying attention and expressing concern. The device of displeasing can be subdivided into 3 subtypes—(1) challenging (2) criticizing and (3) threatening.

As for the female participants, they adopt 4 linguistic devices in response to the males. These strategies include (1) refusal, (2) compliance, (3) negotiation, and (4) pretense of not understanding the intent of the other party. A further analysis shows that the linguistic devices used as a response to the males pleasing can be divided into 3 strategies- (1) refusal, (2) compliance and (3) negotiation. Regarding the linguistic devices used as a response to the males' device of displeasing, there are 2 subcategories including (1) counterattack and (2) agreement. The findings confirm the hypothesis that there are various linguistic strategies adopted by males and females participants to interact with each other.

The present study reveals that the "18+ zone" camfrog program allows an interaction that does not comply with the Thai norms of interaction as well as societal norms. And this is due to the components of the speech event especially the norms of the camfrog agreed by all of the participants.

Department :Thai..... Student's Signature.....

Field of Study :Thai..... Advisor's Signature.....

Academic Year :2012.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จเรียบร้อยได้ด้วยความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน โดยเฉพาะความกรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพร พานโพธิ์ทอง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ผู้เสียสละเวลาอันมีค่า กรุณาตรวจแก้ข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้โดยละเอียด ตลอดจนให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็นอันมีคุณค่าอย่างยิ่งยวดมาโดยตลอด ทั้งยังให้กำลังใจและแสดงความเป็นห่วงผู้วิจัยเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในพระคุณของท่านอย่างหาที่สุดมิได้ จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.เทพี จรัสจรวงเกียรติ ประธานกรรมการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร ภัคดีผาสุข กรรมการ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงธรรม อินทจักร กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย ที่กรุณาชี้ข้อบกพร่อง และให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่าน และขอขอบคุณนิสิตทุกชั้นปีที่ได้กรุณาตั้งคำถาม และเสนอข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ ในวันที่ผู้วิจัยนำเสนอรายงานความก้าวหน้าวิทยานิพนธ์ และขอขอบคุณเพื่อนนิสิตร่วมรุ่นทุกคนที่เคยช่วยเหลือกันในเวลาเรียน โดยเฉพาะคุณชาญวิทย์ เขียวฤทธา และคุณอุมาวัลย์ ชีช้าง ที่คอยให้กำลังใจให้กันและกัน ตลอดจนเป็นธุระในเรื่องต่างๆ ตลอดช่วงเวลาที่ทำวิทยานิพนธ์

ผู้วิจัยขอขอบคุณ คุณบุญประเสริฐ กิตติวรพันธ์ ที่จุดประกายความคิด ความสนใจ และให้แรงบันดาลใจในการริเริ่มศึกษาข้อมูลวิจัย และขอขอบพระคุณผู้ให้ข้อมูลภาษา และผู้ให้สัมภาษณ์ทุกท่านที่กรุณาให้ข้อมูลเพื่อการวิจัยในครั้งนี้

ผู้วิจัยขอขอบคุณครอบครัวของผู้วิจัย โดยเฉพาะ คุณธาดา กาลนิล ผู้เป็นลุง ที่คอยชื่นชม และเชื่อมั่นในตัวผู้วิจัยเสมอมา ขอขอบคุณ คุณธนัชชา ผลประดับเพชร น้องสาวที่คอยห่วงใย และเป็นกำลังใจที่ดีมาโดยตลอด ขอขอบคุณกัลยาณมิตรทุกท่านที่คอยช่วยเหลือผู้วิจัยในเรื่องต่างๆ โดยเฉพาะ คุณปรางชมพู ชุ่มวง คุณสุพรรณิ สงวนอินทร์ คุณภัทรพร อิศรางกูร ณ อยุธยา และคุณนธิดา ศิริอภัยพันธ์ ที่คอยมอบเสียงหัวเราะ ให้กำลังใจ รับฟังปัญหาในยามที่ผู้วิจัยท้อแท้ ตลอดช่วงเวลาที่ทำวิทยานิพนธ์

และเหนือสิ่งอื่นใด วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะสำเร็จลุล่วงมิได้ หากไม่มีคุณผาดิต กาลนิล มารดาของผู้วิจัยที่ได้อบรมเลี้ยงดู ปลูกฝังให้ผู้วิจัยรักภาษาไทย และเอาใจใส่การเรียน ทั้งยังคอยสนับสนุนทุนการศึกษา และการวิจัยมาโดยตลอด อีกทั้งขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่าน ตั้งแต่ชั้นประถม จนระดับชั้นอุดมศึกษาที่ประสาทวิชา ความรู้จนได้นำมาใช้ประโยชน์แก่งานวิทยานิพนธ์นี้

และท้ายที่สุด ผู้วิจัยขอขอบคุณ คุณภาคิน ผลประดับเพชร ผู้ที่คอยอยู่เคียงข้าง เป็นกำลังใจสำคัญที่ทำให้ผู้วิจัยก้าวข้ามอุปสรรคทั้งปวง จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพ.....	ฐ
สารบัญแผนภูมิ.....	ฑ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
1.3 แนวเหตุผล ทฤษฎีสำคัญ หรือสมมติฐาน.....	4
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	4
1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	5
1.6 คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	5
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
1.8 วิธีดำเนินการวิจัย.....	6
2 ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
2.1 แนวคิดและทฤษฎี.....	11
2.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	17
2.3 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมแคมฟร็อกและห้องสนทนาใน โซน 18+.....	32
3 องค์ประกอบการสื่อสารในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18+ ตามแนว ชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร.....	40

บทที่	หน้า
3.1 การวิเคราะห์ห้องค้ประกอบการเล่นสกีหอนสนทนาโซน 18+	41
3.2 องค้ประกอบการเล่นสกีหอนสนทนาโซน 18+ ที่ทำให้เกิดการพุดคยเรื่องเพศ ได้อย่างอิสระ	65
4 กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝายแต่ละฝายใช้ในการสนทนาในหอนสนทนาแคมพร็อก โซน 18+	68
4.1 กลวิธีสั่งและการโต้ตอบกลวิธีการสั่ง	70
4.1.1 กลวิธีการสั่ง	70
4.1.1.1 การสั่งโดยตรง	71
4.1.1.2 การสั่งโดยอ้อม	77
4.1.1.2.1 การทักท้วง	78
4.1.1.2.2 การถามชี้แนะ	79
4.1.1.2.3 การแสวงงขอให้ทำในสิ่งที่ไม่ตรงกับควม ต้องการที่แท้จริง	80
4.1.1.2.4 การแสดงควมคาดหวัง	82
4.1.1.2.5 การบอกว้ต้องการชม “ไชวี”	83
4.1.2 กลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการสั่ง	86
4.1.2.1 กลวิธีการปฏิเสธการสั่ง	88
4.1.2.1.1 การกล่าวปฏิเสธโดยสั้นเชิง	88
4.1.2.1.2 การห้าม	89
4.1.2.1.3 การขู่	90
4.1.2.1.4 การแสดงควมไม่พอใจ	91
4.1.2.2 กลวิธีการตอบรับหรือสนองการสั่ง	96
4.1.2.2.1 การกล่าวเชิงเชือเชิญ	98
4.1.2.3 กลวิธีการต่อรง	98
4.1.2.3.1 การอ้างเหตุผล	98
4.1.2.3.2 การผัดผอน	103
4.1.2.3.3 การบอกให้สนใจผู้เล่นคนอื่น	107
4.1.2.3.4 การแสวงงตัดพ้อต่อว้	108

4.1.2.4	กลวิธีการตอบกลับที่สร้างไม่เข้าใจเจตนา.....	109
4.1.2.4.1	การสร้างไม่เข้าใจ.....	109
4.1.2.4.2	การตอบคำถามโดยตรงไปตรงมา.....	110
4.1.2.4.3	การถามหาเหตุผล.....	112
4.2	กลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดีและการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี.....	116
4.2.1	กลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี.....	117
4.2.1.1	การชม.....	117
4.2.1.1.1	การชมโดยตรง.....	118
4.2.1.1.2	การเปรียบเทียบ.....	120
4.2.1.1.3	การเรียกขาน.....	121
4.2.1.1.4	การอุทาน.....	122
4.2.1.1.5	การติบุคคลอื่น.....	123
4.2.1.2	การแสดงความรัก.....	125
4.2.1.2.1	การบอกรักโดยตรง.....	125
4.2.1.2.2	การบอกว่าต้องการมีความสัมพันธ์ฉันคู่รัก.....	126
4.2.1.2.3	การแสดงความเป็นเจ้าของ.....	128
4.2.1.3	การแสดงความสนใจ.....	128
4.2.1.4	การแสดงความเป็นห่วง.....	130
4.2.1.4.1	การบอกว่าเป็นห่วงโดยตรง.....	130
4.2.1.4.2	การถามไถ่ทุกข์สุข.....	131
4.2.1.4.3	การเตือน.....	132
4.2.1.4.4	การบอกให้พักผ่อน.....	133
4.2.2	กลวิธีการโต้ตอบกลวิธีทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี.....	137
4.2.2.1	กลวิธีการปฏิเสธ.....	138
4.2.2.1.1	การแสดงความไม่ยอมรับ.....	138
4.2.2.2	กลวิธีการตอบรับ.....	139
4.2.2.2.1	การเชื้อเชิญ.....	140

บทที่	หน้า
4.2.2.2 การกล่าวยอมรับ.....	141
4.2.2.3 การแสดงความดีใจ.....	143
4.2.2.3 กลวิธีการต่อรอง.....	144
4.2.2.3.1 การสร้างตัดพ้อต่อว่า.....	144
4.2.2.3.2 การถ่อมตัว.....	145
4.3 กลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจและการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ.....	148
4.3.1 กลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ.....	148
4.3.1.1 การกล่าวปราชมาศ.....	149
4.3.1.2 การติ.....	151
4.3.1.2.1 การติโดยตรง.....	151
4.3.1.2.2 การติโดยการยกตัวอย่างเปรียบเทียบ.....	153
4.3.1.2.3 การติโดยใช้ถ้อยคำนัยแฝง.....	154
4.3.1.3 การขู่.....	159
4.3.2 กลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ.....	163
4.3.2.1 กลวิธีการต่อต้าน.....	165
4.3.2.1.1 การบริภาษ.....	165
4.3.2.1.2 การแสดงความไม่สนใจ.....	167
4.3.2.1.3 การขู่.....	168
4.3.2.2 กลวิธีการยอมรับ.....	169
4.3.2.2.1 การกล่าวยอมรับ.....	169
5 บทสรุป.....	177
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	177
5.2 ภาพรวมผลการวิจัย.....	188
5.3 อภิปรายผลการวิจัย.....	193
5.4 ข้อเสนอแนะ.....	194
รายการอ้างอิง.....	195
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	200

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 รูปแบบห้องสนทนาและรูปแบบการสนทนา.....	32
2 ลักษณะสำคัญและรูปภาพของกลวิธีการสั่งแต่ละแบบ	84
3 ลักษณะสำคัญและรูปภาพของกลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการสั่งแต่ละแบบ.....	114
4 ลักษณะสำคัญและรูปภาพของกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดีแต่ละแบบ	134
5 ลักษณะสำคัญและรูปภาพของกลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการ ทำให้ผู้ฟังรู้สึกดีแต่ละแบบ.....	147
6 ลักษณะสำคัญและรูปภาพของกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจแต่ละแบบ.....	161
7 ลักษณะสำคัญและรูปภาพของกลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟัง ไม่พอใจแต่ละแบบ	171

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ตัวอย่างข้อความที่ผู้เล่นใช้สนทนากันผ่านห้องสนทนารวม.....	2
2	การแบ่งโซนภายในโปรแกรมแคมฟร็อก.....	33
3	ห้องสนทนาโซน Audio Only.....	34
4	ห้องสนทนาโซน Camfrog.....	34
5	ห้องสนทนาโซน Deaf.....	35
6	ห้องสนทนาโซน General.....	35
7	ภาพแสดงโซน 18+.....	36
8	การสนทนาแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (one to one) หรือการสนทนาแบบส่วนตัว (Private).....	39
9	การสนทนาแบบคนหลายคนพูดกับคนหลายคน (many to many).....	39

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่		หน้า
1	ตัวอย่างตัวอย่างลำดับวิจนกรรมของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นฝ่ายชาย กับผู้เล่นฝ่ายหญิง.....	54
2	ภาพรวมของการใช้กลวิธีทางภาษาที่ได้ตอบสนองสารกันของผู้เล่นแต่ละฝ่าย ในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18+.....	69
3	การใช้กลวิธีการสั่งของผู้เล่นฝ่ายชาย และกลวิธีการโต้ตอบของ ผู้เล่นฝ่ายหญิง.....	87
4	การใช้กลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดีของผู้เล่นฝ่ายชาย และกลวิธีการโต้ตอบของ ผู้เล่นฝ่ายหญิง.....	137
5	การใช้กลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจของผู้เล่นฝ่ายชาย และกลวิธีการโต้ตอบของ ผู้เล่นฝ่ายหญิง.....	164
6	ทางเลือกของผู้เล่นฝ่ายหญิงในการโต้ตอบกลวิธีทางภาษาของผู้เล่นฝ่ายชาย.....	176

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

“โซว์เลย นางฟ้าทั้งหลาย”

“เอาออกเลยที่รัก”

“ถอดดดดดดดดดดดดดดดดดดดดดดดดด”

“เทอ ดิ่ง เสื้อ ขึ้น น้อยนะจ้จ”

“ดู/nom/น้อยคับ”

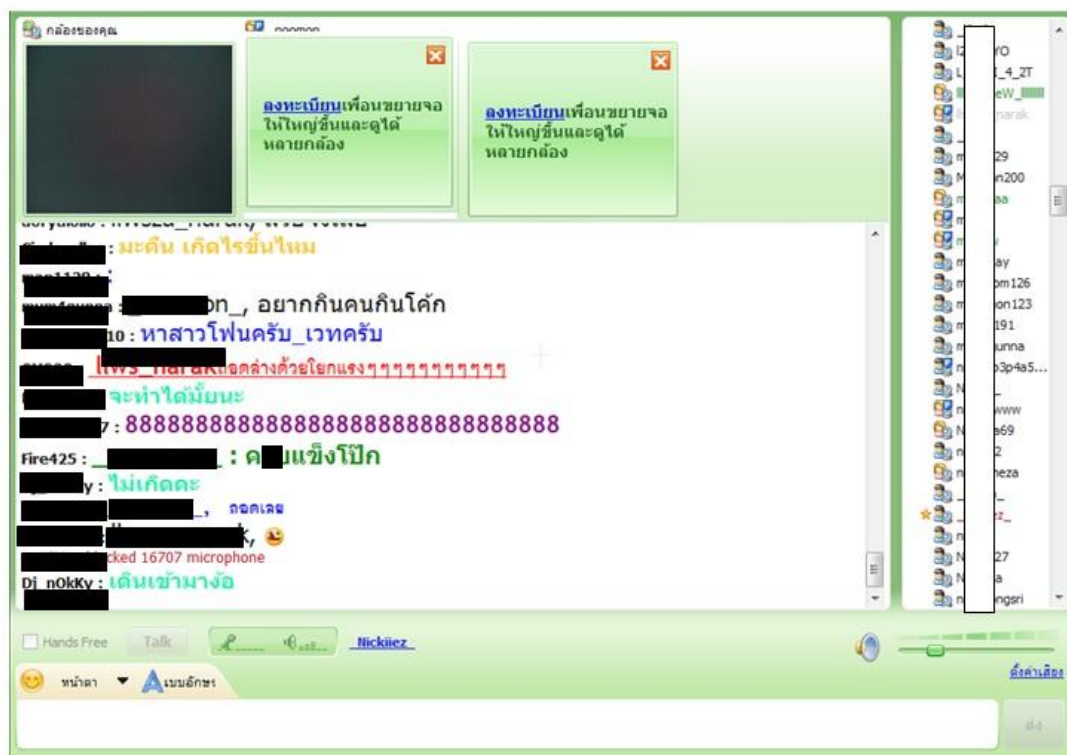
“/nom/เล็กอะดิ ถึงไม่กล้าถอด”

“ดีเจอยากดูโซว์จัง”

“โซว์เลยอย่าให้แพ้เขา”

ข้อความที่สื่อถึงเรื่องเพศดังกล่าวนี้ หากปรากฏในการพูดคุยแบบเผชิญหน้าคงต้องเกิดในบริบทเฉพาะที่มีความเป็นส่วนตัวสูงเท่านั้น แต่การสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อย่างโปรแกรมสนทนา “แคมฟร็อก” (camfrog) นั้น ได้เปิดโอกาสให้การสื่อสารลักษณะนี้เกิดขึ้นได้อย่างเปิดเผย ผู้ที่ต้องการแสวงหาปฏิสัมพันธ์ทางเพศไม่ว่ารูปแบบใด สามารถเข้ามาได้ ณ ที่นี้เป็นต้นว่า ผู้เล่นฝ่ายชายสามารถพิมพ์ข้อความเพื่อสื่อสารให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำตามที่ตนต้องการเพื่อตอบสนองความปรารถนาทางเพศด้วยกลวิธีทางภาษาต่างๆ เช่น การสั่ง การขอร้อง การชม การทำทนาย การสบประมาท ฯลฯ และในขณะเดียวกัน ผู้เล่นฝ่ายหญิงก็สามารถเลือกที่จะกระทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายปรารถนาโดยการขยับร่างกาย ลูบไล้เรื้อนร่าง หรือเต้นในลักษณะยั่วยวนทางเพศไปตามจังหวะเพลงที่ผู้จัดรายการเพลงหรือดีเจเปิด หรือตามคำขอร้อง ยั่วยุของผู้เล่นคนอื่น หรือเลือกที่จะได้ตอบการแสดงความปรารถนาของผู้เล่นฝ่ายชายด้วยกลวิธีทางภาษาต่างๆ ได้เช่นเดียวกัน เช่น การปฏิเสธโดยตรง การผัดผ่อน การต่อรอง การอ้างเหตุผล เป็นต้น ส่วนผู้เล่นทั่วไปที่ไม่ได้แสดงการเต้น หรือโซว์ใดๆ ก็สามารถพิมพ์ข้อความเพื่อปลุกเร้า ยั่วยุ หรือกระตุ้นให้ผู้เล่นหญิงสาวถอดเสื้อผ้าให้เหลือน้อยชิ้น หรือแสดงท่าทางที่สื่อไปในทางยั่วยุกามารมณ์ ซึ่งบางครั้งรวมถึงการพิมพ์ข้อความที่แสดงถึงความสุขสำเร็จในเรื่องเพศของตนออกมา เป็นต้น สิ่งที่น่าสนใจคือ ในบรรดาผู้สนทนาซึ่งเป็นผู้ใช้โปรแกรมนี้ส่วนใหญ่เป็นคนแปลกหน้าซึ่งไม่เคยรู้จัก

กันมาก่อน ฉะนั้น พฤติกรรมการสื่อสารเช่นนี้ถือว่าเป็นปรากฏการณ์ใหม่ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย



ภาพ 1 ตัวอย่างข้อความที่ผู้เล่นใช้สนทนากันผ่านห้องสนทนารวม

ทุกวันนี้ หากกล่าวถึงโปรแกรมสนทนาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อาจกล่าวได้ว่าน้อยคนนักที่จะไม่รู้จัก หรือไม่เคยได้ยินชื่อชุมชนไซเบอร์ “แคมฟร็อก” ผลการสำรวจในปี พ.ศ. 2549 พบว่า ผู้เล่นโปรแกรมแคมฟร็อกในประเทศไทยมีจำนวนมากเป็นอันดับที่สามของโลก รองจากสหรัฐอเมริกา และสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนจีน และเคยเป็นอันดับหนึ่งในปี พ.ศ. 2547 (ผู้จัดการ, 2550: ออนไลน์) ปัจจุบันยอดผู้ใช้งานโปรแกรมนี้อีกมีแนวโน้มเพิ่มสูงมากขึ้นเรื่อยๆ จนเป็นที่หวาดวิตกของรัฐบาลและสังคม เนื่องจากโปรแกรมนี้อาจจะถูกใช้เป็นเครื่องมือในการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมทางเพศในรูปแบบต่างๆ ดังจะเห็นได้จากตัวอย่างข้อความที่ยกมาข้างต้น จนดูเหมือนว่าภาพลักษณ์ของโปรแกรมแคมฟร็อกได้ถูกมองในมุมลบในฐานะที่เป็นเทคโนโลยีที่เยาวชนนิยมใช้เพื่อเสพ แสวงหาหามิตีต่างๆ ทางเพศ จนถึงขั้นหมกมุ่น และมักจะถูกประเมินว่าเป็นต้นเหตุของปัญหาสังคมบางอย่าง อาทิ ปัญหาอาชญากรรมทางเพศ เป็นต้น ซึ่งแท้จริงแล้วจุดมุ่งหมายในการผลิตโปรแกรมแคม ฟร็อกหรือที่บรรดานัก “แฮ็ค” เรียกกันสั้นๆ ว่า “แคมฟร็อก”

นี่คือ เพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้ให้บริการที่อยู่ต่างสถานที่จากทั่วทุกมุมโลกสามารถพูดคุยผ่านโปรแกรมสนทนา หรือเห็นหน้ากันผ่านการแลกเปลี่ยนกล้องวิดีโอ หรือที่เรียกว่าเว็บแคม (webcam) ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในแง่ของการศึกษามาก รวมถึงการติดต่อสื่อสารกันระหว่างผู้พิการทางเสียง ฯลฯ

สาเหตุที่โปรแกรมนี้เป็นที่ชื่นชอบ และหลงใหลในกลุ่มผู้ใช้ เนื่องมาจากโปรแกรมนี้เป็นซอฟต์แวร์ที่สามารถให้ผู้ใช้งานแลกเปลี่ยนภาพเว็บแคม และเสียงผ่านการสนทนาได้เปรียบเสมือนสถานที่นัดพบกันของผู้คนมากมายหลายตา หรือเรียกว่าเป็น “ห้องน้ำชา” หรือ “Tea room” (Humphreys, 1970 อ้างถึงใน Mark F.; Southern, 2000: 127 — 144) เรียกได้ว่าเป็นเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตที่มีพัฒนาการสูงสุดในบรรดาโปรแกรมสนทนาออนไลน์อย่างโปรแกรมเพิร์ช (PITCH) โปรแกรมไอซีคิว (ICQ) การสนทนาบนกระดานสนทนา (Bulletin Board) ตามเว็บไซต์ต่างๆ ซึ่งจะเป็นเพียงการสนทนาผ่านการพิมพ์ตัวอักษรเท่านั้น แม้ว่าต่อมาจะมีการพัฒนาให้มีการส่งข้อความเสียง (voice clip) มีการส่งเสียงทางไมโครโฟน และสามารถมองเห็นหน้ากันทางกล้องวิดีโอผ่านทางอินเทอร์เน็ตอย่างโปรแกรม MSN Messenger โปรแกรม Skype รวมถึงช่องทางการสนทนาผ่านทางโปรแกรมแชตของเว็บไซต์เฟซบุ๊ก (facebook) ฯลฯ แต่ก็ยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการบางอย่างได้เท่ากับโปรแกรมแคมฟร็อก เนื่องจากเทคโนโลยีแคมฟร็อกได้ทำลายอุปสรรคในมิติของพื้นที่ เวลา ระยะทาง ลงไปอย่างมาก ประกอบกับเทคโนโลยีนี้ได้รวมเอาภาพ เสียง การแสดง เสียงเพลง เสียงพูดของดีเจ และการจ้องมองมาไว้ด้วยกัน (รณภูมิ สามัคคีคารมย์ พิมพ์วัลย์ บุญมงคล และวชิรา จันทร์ทอง, 2551: 21-22) ทำให้สามารถสนทนาออนไลน์แบบเห็นหน้ากันหรือประชุมออนไลน์ได้พร้อมกันซึ่งต่างจากโปรแกรมสนทนาทั่วไป ดังนั้น จึงไม่แปลกที่โปรแกรม “แคมฟร็อก” จะได้รับความนิยมอย่างสูงโดยเฉพาะในหมู่คนไทย ดังมีตัวเลขที่ยืนยันได้ว่า มีผู้ใช้บริการทั้ง “ชม” และ “โชว์” แคม ฟร็อกในหมู่ชาวไทย นับแสนคน (หรรษา : ออนไลน์)

ดังที่กล่าวมาข้างต้นว่า “แคมฟร็อก” ถูกใช้เป็นพื้นที่ในการแสดงออกเรื่องเพศ และความต้องการทางเพศในรูปแบบต่างๆ ผ่านการพิมพ์ข้อความด้วยกลวิธีทางภาษาลักษณะต่างๆ อย่างเป็นปกติ ซึ่งพฤติกรรมเช่นนี้ไม่สามารถปรากฏได้ในบริบททั่วไป ดังนั้น ผู้วิจัย จึงสนใจศึกษาการปฏิสัมพันธ์ในโปรแกรมแคมฟร็อก เริ่มตั้งแต่บริบทการสื่อสารของ “แคมฟร็อก” ซึ่งเป็นบริบทที่เปิดโอกาสให้ใช้ภาษาบางประเภทได้ อาทิ การใช้คำที่สื่อถึงเรื่องเพศ การใช้ภาษา ยั่วเยวทางเพศ การตั้งคำถามลวงละเมิดความเป็นส่วนตัวของคนแปลกหน้า ฯลฯ โดยใช้แนวคิดชาติพันธุ์

วรรณนาแห่งการสื่อสารในการวิเคราะห์ หลังจากนั้นผู้วิจัยจะศึกษากลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นแต่ละฝ่ายใช้เพื่อตอบสนองของความต้องการของตัวเอง ใช้แนวคิดวิศวกรรม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. วิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสารในห้องสนทนาแคมป์ร็อกโซน 18+ ตามแนวชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร
2. ศึกษากลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นใช้ในการโต้ตอบกันในห้องสนทนาแคมป์ร็อกโซน 18+

แนวเหตุผล ทฤษฎีสำคัญ หรือสมมติฐาน

1. องค์ประกอบการสื่อสารสำคัญในห้องสนทนาแคมป์ร็อกโซน 18+ ที่ทำให้การสื่อสารเรื่องเพศสามารถเกิดขึ้น ได้แก่ ฉาก เป้าหมาย ผู้ร่วมเหตุการณ์ และบรรทัดฐานการปฏิสัมพันธ์และการตีความ
2. กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นใช้ในการโต้ตอบกันมีหลายกลวิธี อาทิ การสั่ง การขอร้อง การชม การทำทนาย การปรามาส การปฏิเสธ การผัดผ่อน การตั้งเงื่อนไข เป็นต้น

ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลภาษาจากสถานการณ์การสื่อสารที่เกิดขึ้นจริง โดยเก็บรวบรวมข้อมูลการสนทนาเฉพาะตัวอักษรที่ผู้เล่นสนทนาโต้ตอบกัน โดยเลือกเก็บข้อมูลจากห้องสนทนาทั้งหมด 4 ห้อง ทั้งช่วงกลางวันและกลางคืน รวมระยะเวลา 288 ชั่วโมง โดยใช้วิธีการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม สำหรับการตรวจสอบว่าผู้เล่นคนใดเป็นชายหรือเป็นหญิงนั้น นอกจากจะใช้วิธีการดูสัญลักษณ์แสดงเพศที่ปรากฏโดยอัตโนมัติในโปรแกรมแล้ว ผู้วิจัยยังใช้วิธีการคลิก (click) เลือกดูกล้องวิดีโอของผู้เล่นเพื่อตรวจสอบอีกครั้ง แต่ในกรณีที่ผู้เล่นไม่เปิดเผยใบหน้าผ่านกล้องวิดีโอ ผู้วิจัยจะถือว่าผู้เล่นคนนั้นมีเพศตามที่ผู้เล่นนั้นๆ ลงทะเบียน (register) และปรากฏสัญลักษณ์แสดงเพศ

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. การวิเคราะห์เจตนาของผู้เล่นโปรแกรมแคมพรีอ็อกในงานวิจัยนี้ พิจารณาโดยใช้เกณฑ์ต่างๆ ดังนี้

1. รูปภาพและความหมายของถ้อยคำ ในบางกรณีถ้อยคำจะมีรูปภาพแสดงเจตนาชัดเจน

2. พิจารณาบริบท ได้แก่ ข้อความแวดล้อมและบริบทการสื่อสารของแคมพรีอ็อก ทั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมในทุกกรณี

2. ถ้อยคำของผู้เล่นแต่ละฝ่ายที่ถูกนำมาวิเคราะห์ อาจมีการสะกดคำที่ไม่ถูกต้อง ทั้งโดยเจตนาและไม่เจตนา ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะไม่แก้ไขถ้อยคำนั้นๆ

3. ถ้อยคำที่ผู้เล่นแต่ละฝ่ายใช้สื่อสารกัน อาจมีคำไม่สุภาพ มีการใช้คำต้องห้าม เช่น คำที่อ้างอิงถึงอวัยวะเพศอย่างตรงไปตรงมา ผู้วิจัยจึงใช้สัญลักษณ์ หรืออักษรและเครื่องหมายที่กำหนดใช้แทนเสียง แทนคำไม่สุภาพนั้นๆ อาทิ ใช้ /nom/ แทนคำว่า “นม” เป็นต้น

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

ห้องสนทนารวม	คือ	รูปแบบการสนทนาของโปรแกรมสนทนาผ่านระบบอินเทอร์เน็ตซึ่งในที่นี้ได้แก่ โปรแกรมแคมพรีอ็อก ที่มีการสื่อสารแบบคนหลายคนพูดกับคนหลายคนในเวลาเดียวกัน (many to many communication)
ห้องสนทนาโซน 18+	คือ	ห้องสนทนาของโปรแกรมสนทนาแคมพรีอ็อกที่ทางบริษัทแคมแซร์ ประเทศสหรัฐอเมริกา อนุญาตให้ผู้ใช้งานเช่าพื้นที่เพื่อสร้างห้องสนทนาขึ้นใช้เอง ซึ่งเป็นห้องสนทนาที่มีการจำกัดอายุผู้เข้าเล่น ห้ามต่ำกว่า 18 ปี เนื่องจากอาจมีภาพการสื่อสารที่ไม่เหมาะสมกับเยาวชน โดยเฉพาะการสื่อสารเรื่องเพศ อาทิ การแสดงโป๊เปลือย เป็นต้น

ผู้เล่น (user)	หมายถึง	ผู้ที่สมัครเป็นสมาชิกเพื่อลงชื่อเข้าใช้งาน (login) ในโปรแกรมแคมฟร็อกทุกคนไม่ว่าจะเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในการสนทนาหรือไม่ ในที่นี้ได้แก่ ผู้เป็นเจ้าของห้องสนทนา (owner) ผู้จัดรายการเพลงประจำห้อง (ดีเจห้อง) ผู้เดิน ผู้ที่พิมพ์ข้อความโต้ตอบผู้เล่นคนอื่น ผู้ที่ลงชื่อเข้าใช้งานแต่ที่ไม่ได้พิมพ์ข้อความโต้ตอบ
วัจนกรรม (Speech act) หมายถึง		การกระทำโดยใช้คำพูดซึ่งเกิดขึ้นภายใต้เงื่อนไขของแต่ละวัจนกรรม เซอร์ล (Searle, 1969)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างภาษากับบริบททางสังคมวัฒนธรรมและช่องทางการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
2. ทำให้เข้าใจการสื่อสารเรื่องเพศผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นปรากฏการณ์ใหม่ในสังคมไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. สัมภาษณ์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
ผู้วิจัยรวบรวมและศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ดังนี้
 - 1.1 ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง
 - 1.1.1 แนวคิดเรื่องชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร
 - 1.1.2 แนวคิดเรื่องวัจนกรรม
 - 1.1.3 แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์
 - 1.2 แนวคิดเรื่องคำต้องห้าม
 - 1.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 1.3.1 แนวคิดเรื่องชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร

- 1.3.2 งานวิจัยที่ใช้แนวคิดเรื่องวัจนกรรม
- 1.3.3 งานวิจัยเกี่ยวกับโปรแกรมแคมพรีอิก
- 1.3.4 งานวิจัยเกี่ยวกับเพศกับการปลดปล่อย
- 1.3.5 งานวิจัยเกี่ยวกับการสนทนาในโปรแกรมสนทนาออนไลน์

2. เก็บรวบรวมข้อมูลการสนทนา

2.1 ประเภทข้อมูลที่ศึกษา

งานวิจัยนี้ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลทั้งเสียงพูดและตัวอักษรในโปรแกรมแคมพรีอิกที่ผู้เล่น (user) สนทนาได้ต่อกัน แต่ในส่วนของภาวะวิเคราะห์กลวิธีทางภาษา ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเฉพาะที่เป็นตัวอักษร

2.2 ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลการสนทนาในห้องสนทนาแคมพรีอิก ทั้งช่วงกลางวันและกลางคืน ได้แก่ช่วงเวลา 11.30 น-14.30 และ ช่วงเวลา 23.00-02.00 น. โดยใช้ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล 12 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน วันละ 6 ชั่วโมง รวมระยะเวลาประมาณ 288 ชั่วโมง

2.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลการสนทนาในโปรแกรมสนทนาแคมพรีอิกในห้องสนทนา โดยการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมทั้ง 4 ห้อง ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้สมัครเข้าไปเป็นสมาชิกในห้องสนทนาต่างๆ มีการแสดงรูปในกล้องวิดีโอของตน และร่วมสนทนาเรื่องต่างๆ รวมถึงเรื่องเพศผ่านห้องสนทนาพร้อมซึ่งเป็นการสื่อสารแบบคนหลายคนพูดกับคนหลายคน (many-to-many communication) หรือเรียกว่าการสนทนาแบบห้อง

ผู้วิจัยใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลการสนทนาในห้องสนทนาดังกล่าวโดยการบันทึกการสนทนาจากกระดานสนทนาแคมพรีอิกทั้งหมดลงในโปรแกรม Microsoft Office Word แล้วบันทึกเก็บในคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลทุกครั้ง

ในการตรวจสอบว่าผู้เล่นคนใดเป็นชายหรือเป็นหญิงนั้น นอกจากจะใช้วิธีการดูสัญลักษณ์แสดงเพศที่ปรากฏโดยอัตโนมัติในโปรแกรมแล้วนั้น ผู้วิจัยยังใช้วิธีการคลิก (click) เลือกดูกล้องวิดีโอของผู้เล่นเพื่อตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง แต่ในกรณีที่ผู้เล่นไม่เปิดเผยใบหน้าผ่านกล้องวิดีโอ ผู้วิจัยจะถือว่าผู้เล่นคนนั้นมีเพศตามที่ผู้เล่นนั้นๆ ลงทะเบียน (register) ซึ่งจะแสดงโดยอัตโนมัติในห้องสนทนานั้นๆ

3. สัมภาษณ์ผู้เล่นในห้องสนทนาแคมฟร็อก

สัมภาษณ์เชิงลึกผู้เล่น (user) โดยเลือกสัมภาษณ์ผู้ใช้ห้องสนทนา 20 คน เพื่อสอบถามข้อมูล ความคิดเห็น ความรู้สึก ประสบการณ์ เหตุผลหรือแรงจูงใจในการใช้ห้องสนทนา เป็นต้น โดยการสัมภาษณ์ผ่านห้องสนทนาย่อย (private chatroom) ซึ่งเป็นการสนทนาแบบส่วนตัวหรือแบบหนึ่งคนพูดกับหนึ่งคน (one-to-one-communication) และบันทึกข้อความสนทนาทั้งหมดลงใน โปรแกรม Microsoft Office Word

4. วิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ระดับ ได้แก่ ระดับเหตุการณ์การสื่อสาร (speech event) และระดับวัจนกรรม (speech act) ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยพิจารณาว่า การปฏิสัมพันธ์ใน “แคมฟร็อก” เป็นเหตุการณ์การสื่อสารตามแนวคิดของ ไฮม์ (Dell Hymes, 1974) ทั้งนี้ ชิฟฟริน (Schiffrin, 1994) เสนอว่าเราสามารถนำกรอบ SPEAKING ของไฮม์ มาใช้ในการวิเคราะห์เหตุการณ์การสื่อสารเพื่อให้เห็นองค์ประกอบการสื่อสาร แล้วจึงวิเคราะห์วัจนกรรมในเหตุการณ์นั้นๆ ด้วยแนวคิดวัจนกรรม ฉะนั้น ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจึงจะใช้แนวคิดกรอบ SPEAKING ของไฮม์ ซึ่งเป็นการศึกษาตามแนวชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสารมาใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสาร และใช้แนวคิดวัจนกรรมของออสติน (Austin, 1962) และเซอร์ล (Searle, 1969) ในการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นแต่ละฝ่ายใช้ในการสื่อสารโต้ตอบกัน

4.1 การวิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสาร

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจะศึกษาว่าในเหตุการณ์สื่อสาร "การสนทนาในโปรแกรมแคมฟร็อก"ของห้องสนทนาโซน 18+ นั้น มีองค์ประกอบการสื่อสารใดบ้างที่กำกับกำหนดการปฏิสัมพันธ์ และองค์ประกอบการสื่อสารเหล่านั้น มีองค์ประกอบใดที่เป็นปัจจัยสำคัญที่เอื้อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ที่มีรูปแบบเฉพาะ

4.2 การวิเคราะห์กลวิธีทางภาษา

ในการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษามีขั้นตอน ดังนี้

4.2.1 คัดเลือกข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้ โดยแบ่งเป็นข้อมูลภาษาของผู้เล่นฝ่ายชาย และผู้เล่นฝ่ายหญิง

4.2.2 จัดระเบียบข้อมูลที่คัดเลือกได้

ข้อมูลภาษาที่เก็บรวบรวมได้ทั้งหมด อาจเป็นข้อมูลที่มีได้อยู่ในขอบเขตการวิจัยนี้ทั้งหมด กล่าวคือ ข้อมูลภาษาของผู้เล่นฝ่ายชายที่รวบรวมได้ มีทั้งข้อมูลที่เป็นการสื่อสารไปยังผู้เล่นฝ่ายหญิง และข้อมูลที่เป็นการสื่อสารไปยังผู้เล่นคนอื่นที่ไม่ใช่ผู้เล่นฝ่ายหญิงซึ่งผู้วิจัยมิได้ศึกษา

ส่วนข้อมูลภาษาของผู้เล่นฝ่ายหญิงที่รวบรวมได้ อาจมีทั้งข้อมูลที่เป็นผลัดการตอบซึ่งอยู่ในขอบเขตการวิจัย และข้อมูลที่ไม่ใช่ผลัดการตอบซึ่งไม่อยู่ในขอบเขตการวิจัย

อนึ่ง ข้อมูลที่เป็นผลัดการตอบ หมายถึง การกล่าวถ้อยคำที่เป็นการโต้กลับสิ่งที่คุณเล่นฝ่ายชายได้สื่อสารผ่านถ้อยคำมายังผู้เล่นฝ่ายหญิง

ส่วนข้อมูลที่ไม่ใช่ผลัดการตอบ หมายถึง ถ้อยคำที่ผู้พูด หรือผู้เล่นฝ่ายหญิง เป็นฝ่ายกล่าวขึ้นก่อนเพื่อเป็นการทักทาย แสดงความคิด ชี้แจง หรือบอกเล่า เช่น การกล่าวสวัสดิผู้ร่วมสนทนาเมื่อผู้พูดเข้ามาในห้องสนทนา การบอกเล่าเรื่องส่วนตัว หรือการร้องเรียนผู้ดูแลกฎของห้องให้จัดการกับผู้ที่ไม่ทำตามกฎ เป็นต้น มิใช่ถ้อยคำที่ผู้พูดกล่าวเพื่อตอบโต้ถ้อยคำจากผู้พูดซึ่งเป็นผู้เล่นฝ่ายชาย เช่น

- สวัสดิค่ะ หนูปลารายงานตัวค่ะ
- ดีเจวันนี้เสียงแหบนะ แต่เช็กซีดี ออิ
- ไปเรียนก่อนนะทุกคน บายค่า
- ปวดหัวจัง
- ใครก็ได้ช่วยแบนไอ้(ชื่อผู้เล่นฝ่ายชาย)มันโตกใหญ่แล้ว

การกล่าวถ้อยคำโต้ตอบผู้เล่นฝ่ายชายนั้น ผู้เล่นฝ่ายหญิงบางคนจะแจ้งว่าตนต้องการกล่าวถ้อยคำโต้ตอบผู้เล่นฝ่ายชายคนใด ซึ่งทำได้โดยเอ่ยชื่อใช้งานของผู้เล่นฝ่ายชายและ/หรือ คัดลอกถ้อยคำที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้ในการสื่อสารมาวาง (paste) ในกระดานสนทนา แล้วจึงพิมพ์ข้อความโต้ตอบ แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงบางคนก็ไม่ได้ทำเช่นนั้น ทั้งนี้ หากผู้วิจัยสามารถสืบทราบได้ว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำเพื่อโต้ตอบถ้อยคำใดของผู้เล่นฝ่าย ผู้วิจัยจะแสดงให้เห็นถ้อยคำนั้นๆ ของผู้เล่นฝ่ายชายประกอบด้วย โดยใส่เครื่องหมายวงเล็บ [] ครอบข้อความนั้นไว้ตามด้วยเครื่องหมายอัฒภาค (:) แล้วจึงแสดงถ้อยคำโต้ตอบของผู้เล่นฝ่ายหญิง เช่น

- [เสื้อเอาออกเลย] : มันจะเหนียว
- [โพสท่าสวยจัง] : สวยทุกท่าทุกลีลา

แต่ในกรณีที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ได้เจาะจงว่าต้องการโต้ตอบกับผู้เล่นคนใด กล่าวคือ มิได้คัดลอกชื่อใช้งานและถ้อยคำที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้ในการสื่อสารมาวางไว้ก่อนที่จะพิมพ์ข้อความโต้ตอบ หรือผู้วิจัยไม่สามารถสืบทราบได้ว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงตั้งใจจะโต้ตอบถ้อยคำใดของผู้เล่นฝ่ายชาย ผู้วิจัยจะไม่แสดงถ้อยคำนั้นๆ ของผู้เล่นฝ่ายชาย แต่จะยกมาเฉพาะถ้อยคำของผู้เล่นฝ่ายหญิง เช่น

- เต็นยั่วไม่เป็นอะ
- เพลงไรไม่รู้เร็วไปสายนมไม่ทัน

4.2.3 วิเคราะห์ข้อมูลที่คัดเลือกได้

กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลที่คัดเลือกได้ มีดังนี้

เมื่อผู้วิจัยจัดระเบียบข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจะนำข้อมูลของผู้พูดซึ่งเป็นผู้เล่นฝ่ายชายมาจัดเป็นกลุ่มกลวิธี โดยพิจารณาวัตถุประสงค์ของการสื่อสารที่ได้จากการวิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสารรวมถึงอาศัยแนวคิดด้านวัจนกรรม จากนั้นจึงวิเคราะห์ว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมีกลวิธีในการโต้ตอบกลวิธีของผู้เล่นฝ่ายชายรูปแบบใดบ้าง โดยอาศัยแนวคิดด้านวัจนกรรม เช่นเดียวกัน

5. เรียบเรียงผลการวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและทฤษฎี

แนวคิดและทฤษฎีที่ผู้วิจัยใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสารในโปรแกรมแคมป์ฟรีด และศึกษากลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้สื่อสารเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำตามที่ตนต้องการเพื่อตอบสนองความปรารถนาทางเพศในโปรแกรมแคมป์ฟรีด และกลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบผู้เล่นฝ่ายชาย ตลอดจนแนวคิดที่ช่วยสร้างความเข้าใจบริบท สภาวะ และเงื่อนไขของการสื่อสารในโปรแกรมแคมป์ฟรีด ได้แก่ ทฤษฎีทางชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร แนวคิดวัจนกรรม และทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ ดังนี้

1. ทฤษฎีทางชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร

ชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “ethnography of communication” เป็นแนวคิดที่ใช้ช่วยในการทำความเข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างภาษาและบริบททางวัฒนธรรม คือพิจารณาว่าในการสื่อสารเช่น การพูด การเขียน แต่ละครั้งมีองค์ประกอบอะไรบ้าง ผู้เสนอคือ เดล ไฮม์ (Dell Hymes, 1974) ในช่วงแรก ไฮม์ ใช้คำว่า “ethnography of speaking” แต่ภายหลัง ไฮม์ พิจารณาว่าคำดังกล่าวมีความหมายไม่ครอบคลุมการสื่อสารทั้งหมด จึงได้เปลี่ยนมาใช้ว่า “ethnography of communication” ซึ่งได้มีผู้นำแนวคิดดังกล่าวมาใช้วิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสารในงานวิจัยต่างๆ รวมถึงงานวิจัยในภาษาไทยด้วย ทั้งนี้ อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2532) ได้นำแนวคิดดังกล่าวมาแปลเป็นภาษาไทยว่า “ชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร”

ไฮม์ ได้เสนอรูปแบบการวิเคราะห์และพรรณนาองค์ประกอบการสื่อสารโดยใช้กรอบ Components of speech ที่เกิดจากการนำตัวพยัญชนะตัวแรกของแต่ละคำมารวมกันเป็นคำใหม่ (acronym) คือคำว่า SPEAKING ได้แก่

1. ฉาก (Scene) หมายถึง เวลาและสถานที่เกิดเหตุการณ์สื่อสารนั้นๆ
2. ผู้ร่วมเหตุการณ์ (Participants) หมายถึง ผู้ที่อยู่ในเหตุการณ์การสื่อสารนั้นๆ ได้แก่ ผู้พูด ผู้ฟัง ผู้ที่ถูกกล่าวถึง รวมถึงผู้คนรอบข้างในเหตุการณ์การสื่อสารนั้น
3. เป้าหมาย (Ends) หมายถึง วัตถุประสงค์ในการสื่อสาร

4. การลำดับวัจนกรรม (Act Sequence) ได้แก่ วัจนกรรมต่างๆที่ปรากฏ
5. น้ำเสียง (Key) หมายถึงน้ำเสียงในการพูด และน้ำเสียงในการเขียน รวมถึงระดับภาษาที่ใช้
6. เครื่องมือ (Instrumentalities) หมายถึงช่องทางการสื่อสาร (channel) และ รูปของภาษา (form of speech) เช่น เสียงพูด ตัวหนังสือ เป็นต้น
7. บรรทัดฐาน (Norms) แยกพิจารณาได้เป็น 2 ส่วนคือ บรรทัดฐานของ ปฏิสัมพันธ์ (Norms of interaction) และบรรทัดฐานของการตีความ (Norms of interpretation)
8. ประเภทของการสื่อสาร (Genres) หมายถึง ชนิดของปริเฉท ข้อความแบบต่างๆ เช่น นิทาน นิยาย บทสัมภาษณ์ ฯลฯ

ต่อมาภายหลัง ซาวิลล์-ทรอยก์ (Saville-Troike, 1982) ได้นำแนวคิดของ ไฮม์ ไปพัฒนาต่อ แต่สำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะใช้เฉพาะกรอบ SPEAKING ซึ่งเป็นแนวคิดของ ไฮม์ ในการวิเคราะห์เท่านั้นเนื่องจากแนวทางการวิเคราะห์ของซาวิลล์-ทรอยก์ นั้น มิได้เสนอการวิเคราะห์องค์ประกอบ Key หรือ น้ำเสียง ซึ่งสำหรับการสื่อสารในโปรแกรมแคมพรีอิกนั้น องค์ประกอบนี้จัดว่ามีความสำคัญอย่างมาก

2. แนวคิดเรื่องวัจนกรรม

แนวคิดเรื่องวัจนกรรม เริ่มต้นขึ้นจากนักปรัชญาแนวเจตนานิยม (Intentionalist) ชื่อ ออสติน (Austin, 1962) ได้เสนอแนวคิดสำคัญที่ว่า การกล่าวถ้อยคำใดๆ ออกมานั้นไม่เพียงแต่เป็นการแสดงเนื้อความ หรือประพจน์ (proposition) ของข้อความที่กล่าวมานั้น แต่ยังเป็น การแสดงการกระทำด้วย และบางครั้งเราไม่อาจทราบเจตนาของผู้พูดได้จากรูปภาษา เพราะผู้พูดไม่ได้เลือกภาษาที่ตรงกับเจตนาเสมอไป ดังนั้นเมื่อเรากล่าวถ้อยคำ จะมีการกระทำ 3 อย่างเกิดขึ้น ได้แก่

1. ถ้อยคำที่ผู้พูดเปล่งออกมา (locutionary act)
2. วัจนกรรมหรือเจตนา (illocutionary act/force) หรือความตั้งใจของผู้พูด ถือว่าเป็นส่วนสำคัญที่สุดของวัจนกรรม
3. วัจนผล (perlocutionary act/effort) หรือผลจากการกล่าวถ้อยคำที่ผู้พูด ต้องการจะให้เกิดขึ้น แต่บางครั้งผลลัพธ์ที่ได้จากถ้อยคำหนึ่งๆ อาจจะไม่สัมพันธ์กับเจตนาของผู้พูดเลยก็ได้

ต่อมา เซอร์ล (Searle, 1969) นักปรัชญาทางภาษาซึ่งเป็นลูกศิษย์ของออสติน ได้พัฒนาแนวคิดดังกล่าวให้เป็นระบบมากขึ้น โดยเซอร์ลเห็นว่าวัจนกรรมมีองค์ประกอบอยู่ 2 ส่วน คือ

1. ส่วนเนื้อหาความ (proposition content)
2. ส่วนเจตนาหรือวัจนกรรม (illocutionary act)

นอกจากนี้ เซอร์ล ได้เสนอเงื่อนไขของวัจนกรรม (felicity conditions) แต่ละประเภทไว้ เพื่อจำแนกหรือตัดสินประเภทของวัจนกรรม เงื่อนไขดังกล่าวมี 4 ประการ ได้แก่

1. เงื่อนไขเกี่ยวกับเนื้อหาความ (Proposition content) กล่าวถึงรายละเอียด ซึ่งเป็นเนื้อหาอ้างอิงถ้อยคำที่ใช้สื่อเจตนาอื่นๆ
2. เงื่อนไขเบื้องต้น (Preparatory precondition) กล่าวถึงข้อกำหนดเบื้องต้นเกี่ยวกับความคิดความเชื่อของผู้พูดที่มีมาก่อนที่ผู้พูดจะสื่อเจตนาอื่นๆ
3. เงื่อนไขความจริงใจ (Sincerity condition) กล่าวถึงความต้องการแท้จริงของผู้พูดในการสื่อเจตนาอื่นๆ
4. เงื่อนไขจำเป็น (Essential condition) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการสื่อเจตนาอื่นๆ

นอกจากนี้ เซอร์ล ยังได้จำแนกวัจนกรรมออกเป็นกลุ่มต่างๆ 5 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มวัจนกรรมบอกเล่า (representative) ได้แก่ วัจนกรรมที่ผู้พูดผูกมัดตัวเองกับความจริงของถ้อยคำที่พูด เช่น การบอกเล่า การสรุป
2. กลุ่มวัจนกรรมชี้แนะ (directive) ได้แก่ วัจนกรรมที่ผู้พูดพยายามให้ผู้ฟังทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น การขอร้อง การสั่ง
3. กลุ่มวัจนกรรมผูกมัด (commission) ได้แก่ วัจนกรรมที่ผู้พูดผูกมัดตัวเองว่าจะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งในอนาคต เช่น การสัญญา การขู่ว่า
4. กลุ่มวัจนกรรมแสดงความรู้สึก (expressive) ได้แก่ วัจนกรรมที่ผู้พูดแสดงภาวะเกี่ยวกับจิตใจหรืออารมณ์ความรู้สึก เช่น การขอบคุณ การขอโทษ การแสดงความยินดี
5. กลุ่มวัจนกรรมที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง (declaration) ได้แก่ วัจนกรรมที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทันที มักเกี่ยวพันกับสถาบัน ผู้กระทำจะต้องมีสิทธิหรืออำนาจ เช่น การประกาศสงคราม การโปรดศีลล้างบาป การไล่ออก

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะใช้แนวคิดเรื่องวัจนกรรมมาวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้สื่อสารเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำตามที่ตนต้องการเพื่อตอบสนองความปรารถนาทางเพศ และผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบผู้เล่นฝ่ายชายในบริบทการสื่อสารโปรแกรมแคมฟร็อก

3. ทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ (Computer-mediated Communication)

การสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ หรือ CMC หมายถึง การปฏิสัมพันธ์ (Interactive) และการเชื่อมต่อระหว่างกัน (Interconnectivity) ซึ่งบุคคลทำการแจกจ่ายข่าวสาร ข้อมูลผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ แต่ละเครื่อง (เพ็ญพรรณ, 2544) ซึ่งโจเซฟ บี. วอลเธอร์ (Joseph B. Walther, 1992 อ้างถึงใน ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี, 2545) ได้ให้ความหมายของ CMC ไว้ว่า คือ การประชุมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ และการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเกิดขึ้นในเวลาเดียวกันหรือต่างกัน โดยผู้ส่งสารเข้ารหัสลงไปบนเอกสาร และถูกถ่ายทอดจากคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสารไปยังคอมพิวเตอร์ของผู้รับสาร

การสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ได้เอื้ออำนวยให้เกิดการสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์กันได้อย่างอิสระ สะดวกสบาย ไร้ข้อจำกัดในเรื่องเวลาและสถานที่ นอกจากนี้การสื่อสารในรูปแบบนี้ยังทำให้เกิดรูปแบบของ “ชุมชนจำลอง” หรือ “ชุมชนเสมือน” (Virtual community) ขึ้นอีกด้วย ทั้งนี้ เนื่องจากทำให้ผู้รับสาร และผู้ส่งสารสามารถติดต่อกันได้หลายทิศทาง (Multi – User- Dimension) และสามารถติดต่อสื่อสารกันแบบทันทีทันใด (synchronous communication) (ศุณิสรา ทดลา, 2542) ดังนั้น เมื่อมีการสื่อสารแบบหลายคนพูดกับหลายคน (many-to-many-communication) จึงเกิดเป็นลักษณะของชุมชนในเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขึ้น ทั้งนี้ ด้วยลักษณะพิเศษของการสื่อสารลักษณะนี้ จึงทำให้เกิดสภาพแวดล้อมการสื่อสารรูปแบบใหม่ขึ้น (ดารินทร์, 2545) ดังนี้

1. สภาวะที่ความรู้สึกลงทางประสาทสัมผัสลดลง (Reduce Sensation) หมายความว่า การสื่อสารในบริบทคอมพิวเตอร์ทำให้ความรู้สึกลงทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 อันได้แก่ การมองเห็น การได้กลิ่น การได้ยิน การสัมผัส และการสัมผัส ไม่สามารถเกิดขึ้นได้สมบูรณ์อย่างในบริบทการรับรู้ในชีวิตจริง เพราะการสื่อสารแบบ CMC นั้นจะอาศัยการพิมพ์ข้อความส่งถึงกัน ทำให้ไม่สามารถรับรู้และเข้าใจถึงน้ำเสียง สีหน้า แววตา ท่าทาง ฯลฯ ที่สื่อความหมายได้ แม้ว่าปัจจุบันจะมีการพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทำให้สามารถมองเห็นภาพและได้ยินเสียงแล้ว แต่

การรับรู้ก็จะไม่สมบูรณ์เท่ากับการสื่อสารแบบเผชิญหน้า นอกจากนั้น การสื่อสารในที่นี้ยังไม่สามารถแสดงหรือรับรู้ถึงการสัมผัส เช่น การกอด การจับมือ ฯลฯ เพื่อสื่อความรู้สึกถึงกันได้อย่างในชีวิตจริง (อ้างแล้ว, 2545)

2. สภาวะไร้การขัดขวาง (Disinhibition Effect) ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในบริบทคอมพิวเตอร์นี้ทำให้ผู้รับและผู้ส่งสารสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันได้อย่างอิสระ ไร้การควบคุม ยับยั้ง ทั้งนี้สามารถแจกแจงสภาวะไร้การขัดขวางได้ดังต่อไปนี้ (อ้างแล้ว, 2545)

2.1 การปิดบังตัวตน (Anonymity) การสื่อสารในรูปแบบที่เราไม่จำเป็นต้องรู้จักกับผู้ที่เราสื่อสารด้วยนั้น ทำให้ผู้ร่วมการสื่อสารสามารถปิดบัง หลอกหลวง เปลี่ยนแปลง ตัวตนของเราได้เท่าที่ เราต้องการ ดังที่ มาร์ค เอฟ. ซวาทซ์ (Mark F. Schwartz, 2000) เรียกว่าเป็น “โลกแห่งการหลอกหลวง” (World of illusion) คือ เราสามารถปิดบังความจริงเกี่ยวกับตัวเราได้ทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็น เพศ อายุ เชื้อชาติ การศึกษา อาชีพ ฯลฯ

2.2 การมองไม่เห็นคู่สนทนา (Invisibility) ด้วยรูปแบบการสื่อสารแบบไม่เห็นหน้ากันทำให้ผู้สื่อสารไม่ต้องกังวลกับการเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงทำให้สามารถพิมพ์ข้อความ หรือสื่อสารอะไร อย่งไรก็ได้ (อ้างแล้ว, 2545)

2.3 การไม่ต้องตอบโต้คู่สนทนาแบบทันทีทันใด (Asynchronicity) หมายความว่าเมื่อผู้รับสารได้รับข้อความหรือสารบางอย่างก็จะมีเวลาคิด ตรึกตรองในสิ่งที่จะตอบกลับ หรือจะจากการสื่อสารนั้นไปทำสิ่งอื่นได้ ไม่จำเป็นต้องโต้ตอบในทันทีโดยวิธีการสื่อสารแบบเผชิญหน้าในชีวิตจริง (อ้างแล้ว, 2545)

2.4 ความเท่าเทียมกันทางสถานะ (Neutralizing of status) ทุกคนในสังคมการสื่อสารแบบผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์จะมีสถานะเท่าเทียมกัน สามารถแสดงออกทางพฤติกรรม ความคิดได้อย่างเสมอภาค (อ้างแล้ว, 2545)

3. สภาวะการมีตัวตนที่หลากหลายรูปแบบ (Multiple Identities) ในสังคมอินเทอร์เน็ตเปิดโอกาสให้คนไม่ต้องเปิดเผยตัวตนที่แท้จริง จึงทำให้สามารถปลอมตัวและหลอกหลวงได้ สามารถกำหนดความเป็นตัวตนในบทบาทต่างๆได้ ทำให้เกิดจินตนาการ (fantasy) เกี่ยวกับตัวตนขึ้น (ศุภนิสา, 2542)

4. สภาวะการรับรู้ที่แตกต่าง (Altered Perception) เนื่องด้วยการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์นั้น เราไม่สามารถรับรู้ตัวตนที่แท้จริงของคู่สนทนา ทำให้เราสร้างจินตนาการเกี่ยวกับตัวตนของคู่สนทนาขึ้นมาจากการรับรู้ของเราเอง ซึ่งอาจไม่ตรงกับสิ่งที่คู่

สนทนาพยายามสร้างขึ้น และผู้รับสารต่างกันก็อาจรับรู้และสร้างจินตนาการที่แตกต่างกันได้ (อ้างแล้ว, 2545)

ทฤษฎีการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ (Computer-mediated Communication) ดังกล่าวนี้นี้มีประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับงานวิจัยนี้ในการช่วยสร้างความเข้าใจบริบท สภาวะ และเงื่อนไขของการสื่อสารในโปรแกรมแชทหรือแชต ซึ่งจัดเป็นการสื่อสารแบบ CMC ที่มีลักษณะเป็น “ชุมชนจำลอง” ที่มีสภาพแวดล้อมการสื่อสารรูปแบบใหม่ๆ ดังที่กล่าวมาข้างต้น ซึ่งเอื้อให้เกิดการสื่อสารเกี่ยวกับเรื่องเพศได้อย่างอิสระ

4. แนวคิดเรื่องคำต้องห้าม (Tabooed word)

ในบริบทการสื่อสารโปรแกรมแชทหรือแชตจะมีลักษณะการใช้ภาษาในปฏิสัมพันธ์ที่แตกต่างไปจากการบริบทการสื่อสารทั่วไป เช่น มีการใช้คำหยาบ ไม่สุภาพเรียบร้อย การใช้ถ้อยคำเกี่ยวกับเรื่องเพศ การอ้างอิงถึงอวัยวะอย่างตรงไปตรงมา เป็นต้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทบทวนแนวคิดเรื่องคำต้องห้ามไว้พอสังเขป ดังนี้

คำต้องห้าม (Tabooed word) หมายถึง คำหรือข้อความใดๆ ที่ต้องห้ามหรือไม่สมควรที่จะกล่าวตามที่สังคมได้กำหนด เนื่องจากเป็นคำที่สื่อความหมายไปในทางที่ดี (แก้วใจจันทร์เจริญ, 2547) เช่น คำเกี่ยวกับสิ่งไม่เป็นมงคล คำเกี่ยวกับการขับถ่าย คำเกี่ยวกับเรื่องเพศ เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตาม แม้ว่าสังคมวัฒนธรรมได้กำหนดไว้ว่าถ้อยคำใดเป็นคำต้องห้าม แต่ก็ยังคงมีการใช้คำต้องห้ามอยู่บ้างในบางบริบท เช่น ในบริบทของการปรึกษา บริบทการสนทนาที่มีความเป็นกันเองและเป็นมีความส่วนตัว เป็นต้น

ฉะนั้น เมื่อจำเป็นต้องการมีใช้คำต้องห้ามจึงจำเป็นต้องมีการเลี่ยงด้วยวิธีการต่างๆ อาทิ การใช้คำรื่นหู (Euphemism) ซึ่งหมายถึง คำหรือถ้อยคำที่นำมาใช้แทนที่คำต้องห้ามในภาษา โดยมีจุดประสงค์ที่จะลดความรุนแรงของคำเดิมลง หรือเพื่อที่จะทำให้เกิดความสุภาพ ความราบรื่นชวนฟัง และไม่ระคายหู (อ้างแล้ว, 2547) เมื่อสังคมได้กำหนดว่าพฤติกรรมใด หรือสิ่งใด เป็นสิ่งต้องห้าม และทำให้คำที่อ้างถึงสิ่งนั้นกลายเป็นคำต้องห้าม ดังนั้น เมื่อจะทำการอ้างถึงสิ่งนั้นจึงจำเป็นต้องมีคำอื่นเรียกแทนแทนที่คำต้องห้ามนั้นเพื่อเป็นไปตามเงื่อนไขและข้อกำหนดของสังคม เรียกว่า “คำรื่นหู” เพื่อป้องกันมิให้ขัดต่อวัฒนธรรม การสื่อสารลึ้มเหลว หรือการถูกตำหนิ เป็นต้น

แนวคิดเหล่านี้เป็นแนวคิดที่มีความเกี่ยวข้องกัน สามารถนำมาวิเคราะห์การใช้ภาษาที่ปรากฏในบริบทการสื่อสารโปรแกรมแคมป์ฟรีคซึ่งมีลักษณะแตกต่างจากการปฏิสัมพันธ์ทั่วไปได้

2.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบว่ายังไม่มียานวิจัยที่ศึกษาเรื่องวัจนกรรมที่เกี่ยวกับเรื่องเพศในโปรแกรมแคมป์ฟรีคโดยตรง พบแต่งานวิจัยในภาษาไทยที่ศึกษาเกี่ยวข้องกับวัจนกรรมจำนวนมาก อาทิ วัจนกรรมการตักเตือน วัจนกรรมแสดงความไม่พอใจ วัจนกรรมการบริภาษ วัจนกรรมการขอโทษ วัจนกรรมการตอบรับคำขอโทษ วัจนกรรมการแสดงความปรารถนาดี เป็นต้น สำหรับงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับโปรแกรมแคมป์ฟรีค เป็นการศึกษาเฉพาะประเด็นทางสังคม มิได้ศึกษากลวิธีทางภาษา ส่วนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารในโปรแกรมสนทนาทางอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในประเด็นต่างๆ อาทิ การแปลงตัวตน สัญญาทางเพศในห้องสนทนา รูปแบบพฤติกรรมกรสื่อสารในห้องสนทนา เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องไว้ดังต่อไปนี้

1. งานวิจัยที่ใช้แนวคิดเรื่องวัจนกรรม

ผู้วิจัยได้ทบทวนงานวิจัยที่ศึกษาในเรื่องวัจนกรรมในภาษาไทย โดยเลือกเฉพาะวัจนกรรมชนิดที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเรื่องนี้ จากการวิเคราะห์เบื้องต้น งานวิจัยดังกล่าวมีดังนี้

สิทธิธรรม อ่องวุฒิวัดน์ (2549) ศึกษาเรื่อง “วัจนกรรมการตักเตือนในภาษาไทย : กรณีศึกษาครูกับศิษย์” งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีทางภาษาที่ครูใช้เพื่อตักเตือนศิษย์ในภาษาไทย ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้กลวิธีทางภาษาในวัจนกรรมการตักเตือนจำนวนมาก โดยเรียงลำดับตามค่าความถี่การปรากฏจากมากไปหาน้อยได้ อาทิ การอ้างกฎหรือสิ่งอื่นหรือบุคคลอื่นเพื่อแสดงว่าการกระทำนั้นไม่ถูกต้องไม่เหมาะสม การใช้ถ้อยคำลดน้ำหนักความรุนแรง การบอกว่าการกระทำนั้นไม่ดี ไม่ถูกต้อง ไม่เหมาะสม การแสดงการถามการบอกผลร้ายหรืออันตรายของการกระทำนั้นการเสนอแนะ การยกตัวอย่างเหตุการณ์ให้เป็นอุทาหรณ์ การแสดงความเป็นห่วง การกล่าวลงโทษ เป็นต้น นอกจากนี้จะพบว่ากลุ่มตัวอย่างจะใช้

กลวิธีทางภาษาตามวัตถุประสงค์ในการสื่อสารแล้ว ยังพบว่ามีการใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อวัตถุประสงค์อื่นๆ อีกด้วย เช่น กลวิธีทางภาษาที่ใช้เพื่อรักษาหน้าผู้ฟัง กลวิธีทางภาษาที่ใช้เพื่อรักษาหน้าของผู้พูด กลวิธีทางภาษาที่ใช้เพื่อประชดประชั้น เป็นต้น

สุนันดา วิริยา (2544) ศึกษาเรื่อง “การศึกษาการขอร้องในภาษาไทย” งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีและรูปภาพที่แสดงการขอร้อง รวมถึงการวิเคราะห์การขอร้องที่แปรตามปัจจัยด้านสถานภาพทางสังคมของผู้พูดกับผู้ฟัง และความยากง่ายของเรื่องที่ขอร้อง โดยใช้วิธีการทำแบบสอบถาม จากการวิจัยพบว่าสามารถแบ่งกลวิธีการขอร้องได้เป็น 2 กลวิธีใหญ่ ได้แก่ การขอร้องอย่างตรงไปตรงมา และการขอร้องอย่างไม่ตรงไปตรงมา ในด้านรูปภาพ พบว่าการขอร้องอย่างตรงไปตรงมาชนิดที่ไม่มีส่วนตกแต่งจะมีกรียาที่บ่งเจตนาขอร้อง ส่วนชนิดที่มีส่วนตกแต่งจะมีกรียาบ่งเจตนาขอร้องและตกแต่งด้วยการใช้คำต่างๆ ในขณะที่การขอร้องอย่างไม่ตรงไปตรงมาจะไม่มีรูปภาพที่บ่งเจตนาขอร้อง สำหรับปัจจัยด้านสถานภาพทางสังคมของผู้พูดกับผู้ฟังและความยากง่ายของเรื่อง พบว่าการขอร้องอย่างตรงไปตรงมานั้นจะมีจำนวนการใช้มากเมื่อ ผู้พูดมีสถานภาพต่ำกว่าผู้ฟัง โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเรื่องขอร้องเป็นเรื่องยาก ส่วนการขอร้องอย่างตรงไปตรงมาชนิดที่ไม่มีส่วนตกแต่งจะมีจำนวนการใช้มากเมื่อผู้พูดมีสถานภาพสูงกว่าผู้ฟัง

ปณันดา เลอเลิศยติธรรม (2549) ศึกษาเรื่อง “การศึกษาความสุภาพในการขอร้องและการปฏิเสธในการติดต่อธุรกิจทางจดหมายในภาษาไทยตามแนววจนปฏิบัติศาสตร์” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบกลวิธีความสุภาพในการขอร้องและการปฏิเสธในการติดต่อธุรกิจทางจดหมายในภาษาไทยและวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้กลวิธีความสุภาพในการขอร้องและการปฏิเสธในการติดต่อธุรกิจทางจดหมายในภาษาไทย จากการวิจัยพบว่า กลวิธีความสุภาพในการขอร้อง และการปฏิเสธในการติดต่อธุรกิจทางจดหมายในภาษาไทย มีทั้งกลวิธีที่เหมือนและแตกต่างกัน กลวิธีที่เหมือนกัน ได้แก่ กลวิธีการยกย่อง กลวิธีการให้วัจนกรรมที่ทำให้ผู้ฟังพึงพอใจ ซึ่งประกอบด้วย การชม การขอโทษ การขอขอบคุณ กลวิธีการให้เหตุผล และกลวิธีการแสดงความจริง สำหรับการวิเคราะห์ปัจจัย พบว่าปัจจัยด้านภาระหน้าที่ที่มีความสัมพันธ์กับระดับความรุนแรงของการขอร้องและการปฏิเสธ ปัจจัยด้านวัฒนธรรม มีผลต่อการเลือกใช้กลวิธีความสุภาพ และปัจจัยด้านตำแหน่งหน้าที่ของผู้ร่วมการติดต่อทางธุรกิจ ไม่มีผลต่อการเลือกใช้กลวิธีความสุภาพ

งานวิจัยต่างๆ ดังกล่าวนี้นี้ เป็นงานวิจัยที่ศึกษาวัจนกรรมที่จัดอยู่ในกลุ่มวัจนกรรม ชี้นำ ซึ่งล้วนแล้วแต่มีประโยชน์ต่องานวิจัยในทีนี้ เนื่องจากวัจนกรรมเหล่านี้ อาจเป็นวัจนกรรมที่ปรากฏในการสื่อสารในโปรแกรมแคมป์ร็อกที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้เพื่อสื่อสารให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำ ตามที่ตนต้องการ ซึ่งผู้วิจัยจะได้ใช้เป็นแนวทางการวิเคราะห์หากลวิธีทางภาษาที่ปรากฏในในบริบท การสื่อสารโปรแกรมแคมป์ร็อกได้

นอกจากนั้นแล้วยังมีงานวิจัยที่ศึกษาวัจนกรรมแสดงความรู้สึก ซึ่งเป็นกลุ่ม วัจนกรรมที่น่าจะพบมากในการสื่อสารในห้องสนทนาแคมป์ร็อกทั้งของผู้เล่นฝ่ายชาย และผู้เล่น ฝ่ายหญิง ดังนี้

ทัศนีย์ เมฆถาวรวัฒนา (2542) ศึกษาเรื่อง “วัจนกรรมการขอโทษใน ภาษาไทย” โดยศึกษากลวิธีการแสดงวัจนกรรมการขอโทษในภาษาไทยและความสัมพันธ์ระหว่าง กลวิธีดังกล่าวกับน้ำหนักความผิดโดยใช้แบบสอบถาม กำหนดสถานการณ์สมมติ 10 สถานการณ์ เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างคนไทยหลากหลายอาชีพที่อยู่ในสังคมไทย ผลการวิจัยพบว่ากลวิธีการ แสดงวัจนกรรมการขอโทษในภาษาไทย การยอมรับผิด การกล่าวแก้ตัว การเสนอการชดใช้ และการพยายามทำให้ผู้ฟังรู้สึกพอใจ นอกจากนี้ยังพบว่า น้ำหนักความผิดซึ่งเป็นค่าผลรวมของความ สนิทสนมคั่นเคยะระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง อำนาจของผู้ฟังเมื่อเทียบกับผู้พูด และอัตราการล่วงเกิน ของเหตุการณ์ที่เป็นความผิด ไม่มีผลต่อการแสดงวัจนกรรมการขอโทษ และกลวิธีการแสดง วัจนกรรมการขอโทษที่ผู้พูดใช้ในหนึ่งข้อความเมื่อกระทำผิดในสถานการณ์ที่มีน้ำหนักความผิด มากไม่จำเป็นต้องซับซ้อนกว่าสถานการณ์ที่มีน้ำหนักความผิดน้อยไปเสมอ งานวิจัยนี้ไม่ได้มุ่ง ศึกษาปัจจัยทั้ง 3 ประการของบราวน์และเลวินสัน แต่ให้ข้อสังเกตว่าน่าจะมีปัจจัยตัวใดตัวหนึ่งที่มี ผลต่อการแสดงวัจนกรรมการขอโทษอย่างเด่นชัด

จิรรัตน์ เพชรรัตนโมรา (2544) ศึกษาเรื่อง “การขอโทษของผู้พูดที่มีสถานภาพ ต่างกัน” โดยผู้วิจัยศึกษาเปรียบเทียบการขอโทษของผู้พูดที่มีสถานภาพสูงกว่าและต่ำกว่า ผู้วิจัย เลือกรูปแบบตัวอย่างเป็นคู่ความสัมพันธ์ของผู้ที่มีสถานภาพสูงกว้างและต่ำกว่า ที่เห็นความแตกต่าง ของสถานภาพได้ชัดเจนในสังคมไทย 3 คู่ ดังนี้ คือครูกับนักเรียน หัวหน้ากับลูกน้อง และพระภิกษุ กับฆราวาส ผลการศึกษาพบว่า สถานภาพนั้นเป็นตัวแปรสำคัญตัวหนึ่งในการเอ่ยถ้อยคำขอโทษ และน้ำหนักความผิดที่เกิดขึ้นก็เป็นตัวแปรในการขอโทษของผู้พูดที่มีสถานภาพสูงกว่าและต่ำกว่า ผู้ฟัง

วิสันต์ สุขวิสิทธิ์ (2547) ศึกษาเรื่อง “วจนกรรมการบริภาษในภาษาไทย” งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาโดยใช้ข้อมูลจากบทสนทนาในนวนิยาย และบทสนทนาในชีวิตจริง ผลการวิจัยพบว่า ผู้บริภาษในภาษาไทยใช้กลวิธีการบริภาษ 3 กลวิธี คือ 1. กลวิธีการบริภาษแบบตรงไปตรงมา ซึ่งได้แก่ การบริภาษด้วยคำหยาบ และการบริภาษด้วยคำที่มีความหมายทางลบ 2. กลวิธีการบริภาษทางอ้อม ซึ่งประกอบด้วย 5 วิธี คือการใช้ถ้อยคำนัยแฝง การใช้ความเปรียบ การใช้คำร่ำนุ การบริภาษแบบไม่เจาะจงเป้าหมาย และการสร้างบริภาษสิ่งอื่น และ 3. กลวิธีการเสริมการบริภาษ ซึ่งได้แก่ การใช้คำหยาบที่มีนัยเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง และการใช้คำอุทานเพื่อแสดงความรู้สึกทางลบ ถ้อยคำบริภาษสะท้อนให้เห็นค่านิยมบางประการในสังคมไทย เช่น การไม่เคารพเชื่อฟังผู้อาวุโส การว่าร้ายผู้อื่น เป็นพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับ การมีสติปัญญาน้อยหรือผิวคล้ำ ถือว่าด้อยในสังคมไทย เป็นต้น ส่วนผลของการบริภาษที่เกิดขึ้นกับผู้บริภาษนั้นพบว่า กลวิธีการบริภาษต่างๆ นั้นสามารถส่งผลกระทบต่อผู้ถูกบริภาษใน 3 ลักษณะ คือ การแสดงว่าผู้ถูกบริภาษไม่ได้รับความเคารพจากผู้บริภาษ แสดงว่าผู้ถูกบริภาษเป็นผู้ที่สังคมไม่ยอมรับ และกีดกันผู้ถูกบริภาษออกจากกลุ่ม

รุ่งอรุณ ใจซื่อ (2549) ศึกษาเรื่อง “วจนกรรมการแสดงความไม่พอใจในภาษาไทย: กรณีศึกษานิสิตนักศึกษาทำงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีทางภาษาในการแสดงความไม่พอใจของผู้พูดภาษาไทยในสถานการณ์ที่มีระดับความไม่พอใจต่างกัน และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีทางภาษาในการแสดงความไม่พอใจกับปัจจัยความสนิทสนมของคู่สนทนา ผลการวิจัยพบว่า ในกรณีที่ผู้พูดเลือกแสดงความไม่พอใจด้วยถ้อยคำ ผู้พูดใช้กลวิธีการแสดงความไม่พอใจ 3 กลวิธี ได้แก่ กลวิธีแบบตรง กลวิธีแบบอ้อม และกลวิธีเสริม กลวิธีที่พบมากที่สุดในการแสดงความไม่พอใจ คือ กลวิธีแบบอ้อมมากกว่ากลวิธีการแสดงความไม่พอใจแบบตรง ทั้งนี้ ในสถานการณ์ที่มีระดับความรุนแรงมาก และผู้พูดกับผู้ฟังมีความสนิทสนมพบว่า ผู้พูดจะเลือกใช้กลวิธีแบบตรง

นอกจากงานวิจัยที่ศึกษาวจนกรรมที่แบ่งออกเป็นกลุ่มต่างๆ ตามแนวคิดของเซอร์ล แล้ว ผู้วิจัยยังได้ศึกษางานวิจัยที่เป็นการตอบกลับการใช้วจนกรรมดังกล่าวอีกด้วย ดังนี้

ธิดารัตน์ น้อมมนัส (2546) ศึกษาเรื่อง “กลวิธีการตอบปฏิเสธของคนไทย” งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบและหน้าที่ของการสื่อสารในการตอบปฏิเสธ กลวิธีการ

ตอบปฏิเสธในแต่ละบริบท และศึกษาว่าปัจจัยด้านเพศ อาชีพและสถานภาพทางสังคมระหว่างคู่สนทนามีอิทธิพลต่อการเลือกใช้กลวิธีการตอบปฏิเสธหรือไม่ ในส่วนของการผลการศึกษารูปแบบและหน้าที่ของการสื่อสารในการตอบปฏิเสธ พบว่าคนไทยมีวิธีตอบปฏิเสธ 3 รูปแบบ ประเภท ได้แก่ การใช้ประโยคบอกเล่าหรือปฏิเสธ ประโยคคำถาม และประโยคคำสั่ง หน้าที่ของถ้อยคำที่แสดงการตอบปฏิเสธทั้ง 6 กลุ่ม ได้แก่ การให้เหตุผล การพูดเป็นนัย การแบ่งรับแบ่งสู้ การตอบรับในอนาคต การไม่ยอมรับข้อเสนอ และการหยิ่งความคิดของคู่สนทนา พบว่า การให้เหตุผลเป็นหน้าที่ที่ใช้มากที่สุด และเป็นกลวิธีที่ปรากฏการใช้มากที่สุดในทุกบริบท ส่วนหน้าที่ที่ใช้น้อยที่สุด ได้แก่ การแบ่งรับแบ่งสู้

อมรสิริ บุญญสิทธิ (2548) ศึกษาเรื่อง “คำชมและการตอบคำชมในภาษาไทยที่ใช้โดยเพศชาย เพศหญิง และเพศชายที่มีจิตใจเป็นหญิง” งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ประเด็นในการชม คำศัพท์และโครงสร้างทางวากยสัมพันธ์ของถ้อยคำที่ใช้ในการชม กลวิธีในการชม และกลวิธีในการตอบคำชมของผู้ชาย ผู้หญิง และผู้ชายที่มีจิตใจเป็นหญิง โดยวิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บจากกลุ่มตัวอย่างคนไทยผู้ชาย ผู้หญิง และผู้ชายที่มีจิตใจเป็นหญิงโดยใช้แบบสอบถามเพิ่มเติม ผลการวิจัยพบว่า การชมและการตอบคำชมของคนไทยแปรไปตามเพศ ประเด็นในการชมของคนไทยสะท้อนค่านิยมที่ให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ ความสามารถ การมีอัธยาศัยดี และการมีสุขภาพดี ผลการวิเคราะห์คำศัพท์ พบคำศัพท์ที่ใช้ชมในประเด็นเดียวกันในส่วนของวิเคราะห์โครงสร้างทางวากยสัมพันธ์พบว่า คำชมภาษาไทยมีไม่กี่แบบ ซึ่งหมายความว่าคำชมเป็นถ้อยคำที่เป็นสูตรแต่มีการใช้แปรไปตามเพศ กลวิธีที่ใช้มีทั้งแบบตรงและแบบอ้อม ผู้พูดทุกกลุ่มนิยมชมผู้ชายแบบอ้อม แต่นิยมชมผู้หญิงและผู้ชายที่มีจิตใจเป็นหญิงแบบตรง นอกจากนี้ ผู้พูดไม่กล่าวชมในสถานการณ์ที่เอื้อให้มีการชม เนื่องจากเห็นว่าไม่เหมาะสมที่จะกล่าวชม นอกจากนี้ยังพบว่าในบริบทที่ผู้พูดผู้ฟังเป็นเพศตรงข้าม และไม่รู้จักกัน ประเด็นเรื่องรูปลักษณ์ภายนอกเป็นประเด็นการชมที่ทำให้ผู้ฟังรู้สึกชื่นอาย

ภาศพงศ์ ผิวพอใช้ (2545) ศึกษาเรื่อง “การตอบรับคำขอโทษในภาษาไทย” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีแสดงวัจนกรรมการตอบรับคำขอโทษในภาษาไทยและความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีดังกล่าวกับน้ำหนักความผิด ผลการวิจัยพบว่ากลวิธีการตอบรับคำขอโทษมีหลายวิธี กลวิธีเหล่านี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ กลวิธีการตอบรับคำขอโทษในทางบวก และกลวิธีการตอบรับคำขอโทษในทางลบ สำหรับกลวิธีการตอบรับคำขอโทษ

ในทางบวก สามารถแบ่งออกเป็นกลวิธีย่อยๆ ได้ 6 กลวิธี ได้แก่ การเอ่ยถ้อยคำเชิงไม่ถือโทษ การปลอบใจ การหยอกล้อ การกล่าวโทษสิ่งอื่นหรือตัวเอง การเอ่ยขอโทษกลับ และการกล่าวชม ส่วนกลวิธีการตอบรับคำ ขอโทษในทางลบ สามารถแบ่งออกเป็นกลวิธีย่อยๆ ได้ 7 กลวิธี ได้แก่ การแนะนำตักเตือน การเรียกร้องสิ่งอื่นตอบแทน การตำหนิ การซักถามต่อ การสั่ง การตัดความสัมพันธ์ และการขมขู่โทษ สำหรับประเด็นเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีดังกล่าวกับน้ำหนักความผิดนั้น ผู้วิจัยพบว่า ในการเลือกใช้กลวิธีการตอบรับคำขอโทษจะแปรไปตามน้ำหนักความผิดที่เกิดขึ้น กล่าวคือ หากผู้ ขอโทษไม่มีความผิดหรือผิดเพียงเล็กน้อยก็จะนิยมเลือกใช้กลวิธีการตอบรับคำขอโทษในเชิงบวก แต่หากในความผิดร้ายแรงก็จะนิยมเลือกใช้กลวิธีการตอบรับคำขอโทษในเชิงลบ

งานวิจัยที่ศึกษาวัฒนธรรมต่างๆ เหล่านี้ล้วนแล้วแต่มีประโยชน์ต่องานวิจัยนี้ เนื่องจากวัฒนธรรมเหล่านี้ อาจเป็นวัฒนธรรมที่ปรากฏในการสื่อสารในโปรแกรมแคมป์ร็อก อาทิ การบริการ การขอเรื่อง การทำให้พึงพอใจ เป็นต้น ซึ่งงานวิจัยเหล่านี้จะเป็นแนวทางการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาของผู้สนทนาแต่ละฝ่ายในบริบทการสื่อสารโปรแกรมแคมป์ร็อกได้

2. งานวิจัยที่ใช้แนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร

จากการรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบว่าม้งงานวิจัยหลายเรื่องที่ใช้แนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสารมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษา ซึ่งมีทั้งที่ใช้แนวคิดนี้เป็นแนวคิดหลักและแนวคิดเสริม ซึ่งในที่นี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงเฉพาะงานวิจัยที่ใช้แนวคิดนี้เป็นแนวคิดหลักในงานวิจัย พอสังเขป ดังนี้

พิกุลกานต์ รุจิราภา (2514) ศึกษาเรื่อง “การแสดงพระธรรมเทศนาทางวิทยุ : การศึกษาแนวชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร” งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายในการวิเคราะห์สถานการณ์การสื่อสาร “การแสดงธรรมเทศนาทางวิทยุ” พร้อมทั้งวิเคราะห์และพรรณนารูปแบบและองค์ประกอบของเหตุการณ์การสื่อสารต่างๆ ผลการวิจัย พบว่าสถานการณ์การสื่อสารนี้ มีองค์ประกอบและการเรียงลำดับที่ชัดเจนเป็นระบบ โดยประกอบด้วยเหตุการณ์การสื่อสารทั้งสิ้น

15 เหตุการณ์ ซึ่งมีการเกิดเป็นลำดับเรียงกันแบบตายตัว และเมื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของเหตุการณ์สื่อสารเหล่านี้ พบว่าการแสดงธรรมชาติทางวิทยุจัดได้ว่าเป็นพิธีกรรมรูปแบบหนึ่ง

ประไพพรรณ พิงฉิม (2542) ศึกษาเรื่อง “กลวิธีการถามในปริเฉทการสัมภาษณ์ทางโทรทัศน์สองประเภท” โดยมุ่งศึกษากลวิธีการถามในปริเฉทของการสัมภาษณ์ทางโทรทัศน์สองประเภท คือ การสัมภาษณ์เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีแก่ผู้สัมภาษณ์ และการสัมภาษณ์เพื่อหาข้อเท็จจริง โดยเลือกข้อมูลจากบทสัมภาษณ์ช่วงทอล์คโชว์ จากรายการทไวไลท์โชว์ และบทสัมภาษณ์จากรายการไอทีวีทอล์ค ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดองค์ประกอบการสื่อสารมาช่วยในการวิเคราะห์บริบทการสื่อสารของทั้งสองรายการ ซึ่งพบว่า การผสมผสานทัศนคติของคู่สนทนา คือความแตกต่างประการสำคัญของการสัมภาษณ์ทั้งสองรายการ และส่งผลต่อกลวิธีการถามที่ใช้ในปริเฉทการสัมภาษณ์ของทั้งสองรายการ

พรรณธร ครุฑเนตร (2547) ศึกษาเรื่อง “กลวิธีทางภาษาที่ใช้โจมตีรัฐบาลทางอ้อมในปริเฉทการอภิปรายทั่วไปเพื่อลงมติไม่ไว้วางใจ” วัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้ คือ ศึกษากลวิธีและการปรากฏของกลวิธีทางภาษาที่พรรคฝ่ายค้านใช้โจมตีรัฐบาลทางอ้อมในปริเฉทการอภิปรายทั่วไปเพื่อลงมติไม่ไว้วางใจ ลักษณะข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาได้จากการอภิปรายทั่วไปเพื่อลงมติไม่ไว้วางใจรัฐมนตรีนับเป็นรายบุคคลในระหว่างวันที่ 22-24 พฤษภาคม พ.ศ.2545 โดยผู้วิจัยได้ศึกษาบริบทของการอภิปรายทั่วไปเพื่อลงมติไม่ไว้วางใจ แล้วจึงศึกษากลวิธีทางภาษาที่พรรคฝ่ายค้านใช้โจมตีรัฐบาลทางอ้อม จากนั้นจึงศึกษาหน้าที่ในการสื่อสารของกลวิธีดังกล่าว และทำที่สุดได้อภิปรายว่าบริบทของการอภิปรายทั่วไปเพื่อลงมติไม่ไว้วางใจนั้น มีผลต่อการเลือกใช้กลวิธีโจมตีรัฐบาลทางอ้อมของพรรคฝ่ายค้านหรือไม่ อย่างไรแนวทางในการศึกษาบริบทของการอภิปรายทั่วไปเพื่อลงมติไม่ไว้วางใจที่ผู้วิจัยใช้ก็คือแนวคิดเรื่องชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสารของ ไฮม์ ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า บริบทของการอภิปรายนั้นแตกต่างจากการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน กล่าวคือ ในการอภิปรายจะกำหนดเวลา สถานที่ จำนวนผู้เข้าร่วมเหตุการณ์ และลำดับวัจนกรรมไว้อย่างชัดเจนโดยเขียนเป็นลายลักษณ์อักษรในข้อบังคับการประชุมสภาผู้แทนราษฎร นอกจากนี้ยังมีการกำหนดลักษณะภาษาบางประการขึ้นเพื่อใช้เฉพาะการสื่อสารในการอภิปรายเท่านั้น อาทิ การยกมือขึ้นประท้วง การยืนขึ้นของประธานเพื่อให้ผู้ที่กำลังอภิปรายหยุดพูด เป็นต้น ซึ่งกล่าวได้ว่า บริบทเหล่านี้ส่งผลให้ภาษาที่ใช้ในการอภิปรายมีลักษณะเฉพาะ

และแตกต่างจากการสื่อสารทั่วไปในชีวิตประจำวัน และลักษณะเฉพาะของการสื่อสารเช่นนี้ ทำให้พรรคฝ่ายค้านจำเป็นต้องเลือกสรรกลวิธีต่างๆ มาใช้ในการโจมตีฝ่ายรัฐบาล

สุดาตวง เกิดโมฬี (2537) ศึกษาเรื่อง “การศึกษาการปราศรัยหาเสียงเลือกตั้งผู้แทนราษฎรตามแนวชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร : กรณีศึกษาผู้สมัครพรรคพลังธรรม” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์โครงสร้างของสถานการณ์การสื่อสารว่าการปราศรัยหาเสียงเลือกตั้งบนเวที ประกอบด้วยเหตุการณ์สื่อสารอะไรบ้าง และเรียงลำดับอย่างไร และเพื่อพรรณารูปแบบและองค์ประกอบของเหตุการณ์สื่อสารต่างๆ ในการปราศรัยหาเสียงบนเวที รวมถึงเพื่อวิเคราะห์ทัศนคติของภาษาไทยในการปราศรัยหาเสียงเลือกตั้ง ผลการวิจัยพบว่าสถานการณ์การสื่อสารดังกล่าว ประกอบด้วยเหตุการณ์สื่อสาร 17 เหตุการณ์ สามารถจัดเป็นประเภทของเหตุการณ์ ได้ 4 ประเภทใหญ่ๆ คือ การกล่าวเปิด การปราศรัย การแนะนำ และการสรุป สำหรับการวิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสาร พบว่าบางองค์ประกอบในแต่ละเหตุการณ์สื่อสารมีลักษณะเฉพาะ เช่น หัวเรื่อง วัตถุประสงค์ ฯลฯ บางองค์ประกอบในแต่ละเหตุการณ์สื่อสารมีลักษณะใกล้เคียงกันได้แก่ กฎการปฏิสัมพันธ์และบรรทัดฐานการตีความ สำหรับวัจนลีลา พบกลวิธีการซ้ำคำมากที่สุด ทั้งนี้เพื่อใช้ในการเน้นย้ำ และโน้มน้าวผู้ฟังให้คล้อยตาม

ในงานวิจัย “การศึกษาการปฏิสัมพันธ์ในห้องสนทนาแคมฟร็อกในภาษาไทย: กรณีศึกษาห้องสนทนาในไลน์ 18+” ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสารนี้เป็นแนวทางที่สำคัญในการทำความเข้าใจบริบทการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในโปรแกรมแคมฟร็อก ซึ่งงานวิจัยเหล่านี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยอย่างยิ่งโดยนำมาใช้มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ได้

3. งานวิจัยเกี่ยวกับโปรแกรมแคมฟร็อก

จากการสำรวจงานวิจัยทั้งในภาษาไทยและต่างประเทศ พบงานที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับโปรแกรมแคมฟร็อกน้อยมาก และเท่าที่สำรวจงานวิจัยในต่างประเทศยังไม่พบงานวิจัยหรือบทความที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมแคมฟร็อกโดยตรง ทั้งนี้ จากการสำรวจพบว่ามีเฉพาะงานวิจัยที่เป็นการศึกษาในประเด็นทางสังคม ยังไม่พบงานวิจัยที่ศึกษาประเด็นทางภาษา ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องไว้ดังต่อไปนี้

อัทธเมศร์ จรัสแสงจิระโชติ (2550) ศึกษาเรื่อง “ทัศนคติ และพฤติกรรมการใช้โปรแกรม camfrog ของเยาวชนไทย” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อการใช้โปรแกรมแคมฟร็อก และแนวทางในการป้องกัน โดยมีการเปรียบเทียบทัศนคติที่มีต่อโปรแกรมแคมฟร็อก ปริมาณการใช้แคมฟร็อก และจุดมุ่งหมายในการใช้โปรแกรมแคมฟร็อกของเยาวชนไทยที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกัน ทั้งยังศึกษาแนวทางการแก้ไขปัญหาจากการใช้โปรแกรมแคมฟร็อกของเยาวชนจากผู้ที่เกี่ยวข้องอีกด้วย จากการวิจัยพบว่า เยาวชนไทยมีทัศนคติเชิงบวกต่อแคมฟร็อกแต่มีระดับการใช้แคมฟร็อกอยู่ในระดับต่ำมาก ซึ่งจุดมุ่งหมายการใช้มีทั้งด้านดีและไม่ดี โดยลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกัน จะมีทัศนคติและปริมาณการใช้ที่แตกต่างกัน

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจและเชิงคุณภาพของทางนิเทศศาสตร์ ซึ่ง จะเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยในแง่ของการนำผลการวิจัยและข้อมูลทางสถิติไปใช้อ้างอิงประกอบการวิเคราะห์ของผู้วิจัย นอกจากนี้ยังพบว่าม้งงานวิจัยทางสังคมศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับ “แคมฟร็อก” ดังต่อไปนี้

รณภูมิ สามัคคีคารมย์ พิมพัลย์ บุญมงคล และวชิรา จันทร์ทอง (2551) นักวิจัยโครงการจัดตั้งสำนักงานศึกษานโยบายสาธารณสุข สวัสดิการและสังคม คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ร่วมกันเรียบเรียงบทความวิจัย “เพศวิถีชายรักชายในแคมฟร็อก : พื้นที่ไซเบอร์, โครงสร้างอำนาจ และสุขภาวะทางเพศ” จากการวิจัย พบว่าการที่แคมฟร็อกชายรักชาย ถูกใช้เป็นพื้นที่ในการแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์ทางเพศภาวะ และเพศวิถี และเป็นพื้นที่ในการตอบสนองความต้องการ ความปรารถนา ความรื่นรมย์ และความสุขทางเพศ ซึ่งก็คือบริบทเสริมต่อสุขภาวะทางเพศนั่นเอง แต่ในขณะเดียวกันการดำรงอยู่ของพื้นที่ดังกล่าวนี้มิได้ดำเนินอยู่บนความเสรี ปราศจากอคติ การแบ่งแยก หรือมีความชอบธรรม สิ่งเหล่านี้กลับทำให้กลุ่มชายรักชายเองขาดการตระหนักถึงสุขภาวะทางเพศในมิติอื่นๆ เช่น การเข้าถึงข้อมูลความรู้และบริการที่เกี่ยวข้องกับสุขภาวะทางเพศที่รอบด้านและหลากหลาย เพศสัมพันธ์ที่ปลอดภัย ปราศจากการบังคับและความรุนแรง รวมทั้งการเข้าถึงและเลือกเครื่องมือป้องกันโรค ดังนั้นพื้นที่แคมฟร็อกจึงสามารถเป็นได้ทั้งบริบทเสริม และเสี่ยงต่อสุขภาวะทางเพศในระดับปัจเจก ในขณะที่ระดับของรัฐและสังคม ที่ล้วนแล้วแต่มีวิถีคิดกับกลุ่มเพศวิถีแบบชายรักชาย ในทำนองที่ว่าเป็นกลุ่มคนที่มีเพศวิถีที่นอกเหนือเพศวิถีกระแสหลัก เป็นกลุ่มเพศวิถีชายขอบ ส่งผลให้รัฐมิได้ตระหนัก มองไม่เห็นการดำรงอยู่จริงของวัฒนธรรมเพศของชายรักชาย เพราะฉะนั้นจึงขาดการตระหนัก ใส่ใจ ดูแล

สนับสนุนสุขภาวะทางเพศในมิติของ การตระหนักถึงสิทธิพื้นฐานทางเพศของบุคคล เช่น ไม่มีการแบ่งแยก กีดกัน และเลือกปฏิบัติอันมีเหตุมาจากความหลากหลายต่างๆที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ การส่งเสริมทัศนคติด้านบวกเกี่ยวกับเรื่องเพศ เช่น ความปลอดภัยทางเพศ และมีนโยบายและกฎหมายที่คุ้มครองสิทธิทางเพศของบุคคลจึงขาดหายไปอย่างเห็นได้ชัด

วชิรา จันทรททอง พิมพ์วัลย์ บุญมงคล รัตนภูมิ สามัคคีคารมย์ และชยานันท์ มโนเกษมสุข (2551) ได้ร่วมกันวิจัย “แคมพรีอกและเพศวิถีของวัยรุ่นหญิงไทย” ซึ่งชี้ให้เห็นปรากฏการณ์จริงที่ดำเนินอยู่จริงในสังคม มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายถึงสิ่งที่เกิดขึ้นว่าวัยรุ่นหญิงไทยได้ให้ความหมายถึงการเปิดเผยเรือนร่างและการแสดงออกถึงเพศวิถีของตนในพื้นที่หรือชุมชนโซเชียลแห่งนี้ว่าอย่างไร ทั้งยังวิเคราะห์ถึงการปฏิสังสรรค์และการมีอิทธิพลต่อกันระหว่างการเป็นผู้กระทำที่มีอำนาจในตนทางเพศ (Sexual Agency) ของเด็กสาวที่เลือกตัดสินใจเองในการเปิดเผยร่างกายให้ผู้อื่นจ้องมองเป็นที่ชื่นชมหรือวิพากษ์วิจารณ์ในอินเทอร์เน็ต กับประเด็นของการถูกกดขี่เอาเปรียบเรื่องเพศ (Sexual Exploitation) จากผู้ที่ต้องการแสวงหาจากการศึกษาปรากฏการณ์แคมพรีอกที่เกิดขึ้น พบว่า พื้นที่โซเชียลนี้ได้เปิดโอกาสให้ผู้หญิงได้แสดงออกซึ่งอารมณ์และความรู้สึกทางเพศ ผ่านการแต่งกาย แสดงออกซึ่งเรือนร่างและหน้าตา เต็มรับ สัมผัสดูเปลือยร่างกายตนเองเพื่อสนองตอบวิถีทางเพศของตน บริบทแคมพรีอกเป็นพื้นที่ในการสร้างอัตลักษณ์ทางเพศของผู้หญิงผ่านการแสดงออกและปฏิบัติอย่างซ้ำๆ (Performativity) เช่น การถอดเสื้อผ้า การเต็มรับผ่านเสื้อผ้าที่เซ็กซี่ช่วยยวน นอกจากนี้ จากการวิจัยได้ข้อสรุปว่าแคมพรีอกเป็นพื้นที่ในการตอบโต้ ต้านทาน ต่อรอง ทำทนายกับวาทกรรมเพศวิถีหลักของสังคมที่ไม่ให้ผู้หญิงแสดงออกเรื่องเพศ ทำทนายต่ออำนาจที่พยายามเข้ามาควบคุมเนื้อตัวร่างกายและพฤติกรรมของผู้หญิงไทย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมแคมพรีอกทั้งสองเรื่องนี้ เป็นงานวิจัยทางสังคมศาสตร์ที่ศึกษาปรากฏการณ์แคมพรีอกที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ทำให้เห็นมุมมองที่หลากหลายเกี่ยวกับวาทกรรมเรื่องเพศที่เกี่ยวข้องกับเพศวิถีของวัยรุ่นหญิงชายในสังคมไทย ซึ่งงานวิจัยเหล่านี้เป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับงานวิจัยของผู้วิจัย ในการวิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสาร ในแง่ที่เป็นข้อมูลในการอ้างอิง และหลักฐานสนับสนุนการวิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสารในโปรแกรมแคมพรีอก อาทิ องค์ประกอบ “เป้าหมาย” (End) ของผู้ใช้โปรแกรม เป็นต้น

4. งานวิจัยที่เกี่ยวกับเพศกับการปลดปล่อย

จากการสำรวจงานวิจัยในภาษาไทย พบว่ามีงานวิจัยทางวรรณคดีที่กล่าวถึงการปลดปล่อยทางเพศของคนไทย ได้แก่ งานวิจัย “เพลงปฏิพากย์: การศึกษาในเชิงวรรณคดีวิเคราะห์” ของ **สุกัญญา สุจฉายา (2523)** ซึ่งเป็นงานวิจัยที่ศึกษาพัฒนาการและบทบาทของเพลงปฏิพากย์ โดยศึกษาตามแนวพินิจเชิงประวัติ สังคมวิทยา และจิตวิเคราะห์ จากการศึกษาพบว่า เรื่องเพศเป็นแก่นสำคัญของเพลงปฏิพากย์ ดังปรากฏในเนื้อหาของเพลง ซึ่งมักมีโครงเรื่องในเชิงสังวาส การเกี่ยวพาราตี การเสนอเรื่องราวทางเพศผ่านภาษาในรูปถ้อยคำสังวาส ไม่ว่าจะเป็น ถ้อยคำสังวาสชนิดตรง ที่อ้างถึงอวัยวะเพศ และพฤติกรรมทางเพศโดยตรง ไม่มีการหลีกเลี่ยง หรือถ้อยคำสังวาสชนิดอ้อม ที่หลีกเลี่ยงการกล่าวถึงอวัยวะหรือพฤติกรรมทางเพศโดยตรง เช่น การผวนคำ การเปลี่ยนเสียงสระหรือพยัญชนะ การใช้สัญลักษณ์ เป็นต้น โดยที่ทั้งคนร้อง และคนฟัง ไม่ถือเป็นเรื่องหยาบคาย ดังตัวอย่าง

การใช้ถ้อยคำสังวาสชนิดตรง

บอกว่าย่าอย่าทำผิด	จะมายัดน้องนี้ไม่ได้
ถ้าแกจะหาไปยัดย่าขอแกเสีย	ยัด /hi:/แม่มีงอีกสักที /hi:/ยายแถมท้าย

การผวนคำ

ถือว่าเป็นหมาซำกัหมาดี	หมาพระฤๅษีสันทานเลี้ยงไว้
หมาพระฤๅษีขึ้นกระฎีเห่า	ละมันยังกัดเอ็งเข้าแผลนั้นยังไม่หาย

ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า การปรากฏเรื่องเพศในบทเพลงปฏิพากย์อาจมีอิทธิพลมาจากความเชื่อที่ว่าเพศเกี่ยวข้องกับความอุดมสมบูรณ์ของพืชและมนุษย์ รวมถึงความเชื่อเรื่องเพศจากศาสนาพราหมณ์และศาสนาพุทธนิกายตันตระที่เคยแพร่หลายในสมัยหนึ่ง และนอกจากมุมมองทางคติความเชื่อแล้ว หากพินิจในมุมมองของจิตวิเคราะห์ อาจมองได้ว่า เพลงปฏิพากย์ยังทำหน้าที่ในการระบายความก้าวร้าวที่เก็บกดจากการถูกจำกัดสัญชาติญาณทางเพศอีกด้วย หรืออีกนัยหนึ่งเป็นปฏิกริยาโต้ตอบครอบประเพณีทางเพศของสังคมไทย ดังปรากฏว่ามักมีการละเมิดจารีตของสังคมอยู่เสมอ อาทิ การพูดคำต้องห้าม เกี่ยวกับเพศ พรหมจรรย์ เป็นต้น

งานวิจัยดังกล่าวเป็นงานวิจัยเชิงวรรณคดีวิเคราะห์ที่นำเสนอมุมมองเกี่ยวกับบทบาทของเพลงปฏิพากย์ในฐานะที่เป็นช่องทางหนึ่งสำหรับการปลดปล่อย การระบายความความกดดันทางเพศ ซึ่งผลการวิจัยเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับการศึกษาการปฏิสัมพันธ์ในห้องสนทนาแคมฟร็อก ในแง่ที่สามารถนำผลการวิจัยมาใช้อ้างอิงหรือเปรียบเทียบกับการสื่อสารในห้องสนทนาแคมฟร็อกในฐานะที่เป็นช่องทางใหม่ในการแสดงออก หรือปลดปล่อยทางเพศ เช่นเดียวกับเพลงปฏิพากย์ อันเป็นเครื่องพิสูจน์ว่า คนไทยได้มีการสื่อสาร ได้ตอบเรื่องเพศที่ค่อนข้างเปิดเผย ใจแข็งมาช้านานแล้ว หากแต่กระทำกันผ่านช่องทางการสื่อสารที่แตกต่างกัน

5. งานวิจัยที่เกี่ยวกับการสื่อสารในโปรแกรมสนทนาทางอินเทอร์เน็ต

ศุภิสรา ทดลา (2542) ศึกษาเรื่อง “รูปแบบพฤติกรรมสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต” จากการวิจัยพบว่า รูปแบบพฤติกรรมสื่อสารของผู้สนทนาเป็นไปในรูปแบบที่แตกต่างและคล้ายคลึงกับการแสดงออกในโลกของความเป็นจริง และเปิดโอกาสให้ผู้สนทนามีอิสระในการแสดงออกในการสื่อสารอย่างไร้ขอบเขต โดยผู้สนทนาจะใช้ข้อความตลอดจนสัญลักษณ์ในการแสดงออกอารมณ์ความรู้สึก อีกทั้งยังสร้างคำ และรูปแบบประโยคใหม่ๆ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมสื่อสารของผู้สนทนาประกอบด้วย ลักษณะที่เป็นชุมชนจำลอง สภาวะไร้การขัดขวางและการควบคุม การไร้ขอบเขตในการสร้างความหมาย การไม่รู้จักรักผู้ที่สื่อสารด้วย การปลอมตัว การหลอกกลวง ความเป็นตัวตนหลากหลาย การเปลี่ยนเพศ การสร้างจินตนาการ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยทางด้านจิตวิทยาสังคม ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับตนเอง รวมทั้งทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม และความเห็นอีกส่วนหนึ่งด้วย

สุมนา อุษณีย์มาศ (2543) ศึกษาเรื่อง “สัญลักษณ์ทางเพศในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์ในกรอบจิตวิทยายุคหลังสมัยใหม่ของ IRC.WEBMASTER.COM” งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาและวิเคราะห์ประเภท แบบแผนการนำเสนอ และความหมายของสัญลักษณ์ทางเพศในห้องสนทนา และศึกษาปัจจัยที่มีผลในการสร้างและใช้สัญลักษณ์ทางเพศ ซึ่งผลการวิจัยพบว่าประเภทของสัญลักษณ์ทางเพศมี 3 ประเภท ได้แก่ icon, index และ symbol ซึ่งสัญลักษณ์เหล่านี้เกิดจากปัจจัยด้านสังคมวิทยา-จิตวิทยา ได้แก่ เรื่องเพศ และปัจจัยด้านการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ได้แก่ เรื่องเวลา, ห้อง และการสื่อสารสองทาง

ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี (2545) ศึกษาเรื่อง “การแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต” งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ 1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะตัวตนที่ปรากฏในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต 2. เพื่อวิเคราะห์แรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตนและกระบวนการแปลงตัวตน และ 3. เพื่อวิเคราะห์บริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน ผลการวิจัยพบว่าลักษณะตัวตนที่พบเห็นในห้องสนทนาตามเกณฑ์ทางประชากรศาสตร์ โดยมากเป็นเพศชาย อายุ 18-25 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรี โสด อาศัยในกรุงเทพฯ และเป็นนักศึกษา ส่วนในเชิงจิตวิทยา ลักษณะตัวตนที่พบแบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม คือ ตัวตนที่มีความอ่อนไหว ตัวตนที่รักอิสระ ตัวตนที่เรียกร้องความสนใจ ตัวตนที่ต้องการอำนาจ และตัวตนที่มีความเป็นตัวของตัวเอง โดยตัวตนที่พบมักเป็นตัวตนประเภทปิดบังตนเอง คือ รู้จักตนเองแต่ผู้อื่นไม่รู้ และตัวตนที่ไม่รู้จักตนเองที่เข้ามาเพื่อค้นหาตัวตนที่แท้จริง ส่วนแรงจูงใจต่อการแปลงตัวตนเกิดจากความต้องการชนิดต่างๆ เช่น อำนาจ เพศ ความรัก ฯลฯ และสุดท้าย พบว่าบริบททางคอมพิวเตอร์มีส่วนเอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตนเพราะเป็นบริบทที่ลดความรู้สึกทางประสาทสัมผัสทั้งห้า สภาวะที่ไร้ขอบเขตในการสื่อสาร ความมีตัวตนที่หลากหลาย และความสามารถในการรับรู้ที่แตกต่าง

เพ็ญพรรณ รวีโชติกุล (2544) ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์วาทกรรมบนอินเทอร์เน็ต Bulletin Board ของเว็บไซต์พันธุทิพย์” งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายรูปแบบและความหมายของวาทกรรมที่ปรากฏบน Bulletin Board ค้นหาความหมายแฝง (Hidden Meaning) และเพื่ออธิบายความสัมพันธ์ระหว่างบริบทการสนทนากับตัวบทที่สร้างความหมายในวาทกรรมบน Bulletin Board ของเว็บไซต์พันธุทิพย์ จากการศึกษาพบว่า การสนทนาในที่นี้มีการปฏิสัมพันธ์ค่อนข้างมาก ผู้ใช้กระดานสนทนานี้กล้าแสดงออกอย่างชัดเจน แสดงความคิดเห็นอย่างตรงไปตรงมา และปรากฏระดับความขัดแย้งที่เข้มข้นรุนแรง โดยเฉพาะประเด็นการเมือง สังคม และศาสนา ปัจจัยที่มีผลต่อตัวบท มีสองส่วน ได้แก่ 1. บริบทภายใน คือ สภาพแวดล้อมการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ เช่น การพูดคุยอย่างอิสระ ไม่มีใครควบคุม การสื่อสารแบบไม่พร้อมกัน ความสามารถในการเลือกรับข้อมูลข่าวสารตามต้องการ และ 2. บริบทภายนอก คือ สภาวะทางสังคมและการนำเสนอของมวลชนในขณะนั้น

งานวิจัยทางนิเทศศาสตร์เหล่านี้ เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยของผู้วิจัยอย่างยิ่ง เนื่องจากในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร รูปแบบการสื่อสารต่างๆ เช่น การใช้ภาษา ตลอดจนสัญลักษณ์ รูปแบบสัญลักษณ์ทางเพศที่ปรากฏ และรวมถึงเรื่องพฤติกรรมกรรมการหลอกลวง การปลอม

ตัว ลักษณะตัวตนที่ผู้ร่วมสนทนาแสดงออก ลักษณะการปิดบังตัวตนที่แท้จริงของผู้ใช้โปรแกรมสนทนาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ฯลฯ มาช่วยในการวิเคราะห์

นอกจากงานวิจัยในภาษาไทยแล้ว ยังพบว่าม้งานวิจัย และบทความต่างประเทศเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมาก ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมเฉพาะบทความวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อแสวงหาความสุขทางเพศ โดยสังเขป ดังนี้

ไมเคิล แลมป์ (Lamb, Michael, 1998) นักวิจัยศูนย์จิตเวชในนิวยอร์ก ได้เขียนรายงานวิจัยเรื่อง *“Cybersex: Research notes on the characteristics of the visitors to online chat rooms”* เพื่อนำเสนอลักษณะพฤติกรรมการใช้ห้องสนทนาเพื่อตอบสนองเรื่องเพศ โดยใช้การสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม ผลการสำรวจพบว่า ผู้เข้าใช้งานเพื่อแสวงหาความสุขทางเพศ สามารถแบ่งได้เป็นประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ 1. The Browsers คือพวกท่องโลกอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเพียงกลุ่มเล็กๆ มักแสดงตนว่าเป็นนิสิต นักศึกษาในระดับมหาลัย หรือวิทยาลัย ส่วนใหญ่จะเป็นชาย มีผู้หญิงน้อยมาก เป็นพวกอยากกรู้อยากเห็นเกี่ยวกับห้องสนทนา และส่วนใหญ่จะไม่บรรยายลักษณะทางกายภาพของตนเองแต่มักจะบอกอาชีพ การงาน การศึกษา ทัศนคติ กิจกรรมกีฬา งานอดิเรกที่เกี่ยวกับครอบครัวหรือสถาบัน และมักจะไม่พูดเรื่องประสบการณ์เกี่ยวกับเพศ ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าผู้เล่นกลุ่มนี้คือตัวตนที่แท้จริง 2. The Cruisers กลุ่มนี้ค่อนข้างมีจำนวนมาก ช่วงอายุที่พบมีตั้งแต่ 9-50 โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 16.จึงไม่แปลกที่พวกเขาเสนอตนเองว่าเป็น “นักเรียน” พฤติกรรมของกลุ่มนี้จะแตกต่างจากกลุ่มแรกอย่างมาก เพราะพวกเขามักนำเสนอตนว่าเป็นพวกไม่ใส่ใจในตำราเรียน หรือกิจกรรมของโรงเรียนแต่ก็นำเสนอตนว่าเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านการมีเพศสัมพันธ์ ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าผู้เล่นกลุ่มนี้ไม่ใช่ผู้เล่นที่มีตัวตนที่แท้จริงตามที่ตนเสนอ แต่จะสร้างตัวตนอย่างที่ตนต้องการนำเสนอขึ้นมาแทน และ 3. Pornographers__ คือ พวกชอบฝึกไฝในเรื่องราวเกี่ยวกับทางเพศ เช่น ดูภาพโป๊เปลือย ดูวิดีโอลามก และมักชอบแลกเปลี่ยนรูปโป๊เปลือยระหว่างกันทั้งทางอีเมลล์ และทางห้องสนทนา

มิลล์ (Mills, 1998) ได้เขียนบทความวิจัยเรื่อง *“Cyber: Sexual Chat on the Internet”* เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางเกี่ยวกับเพศ โดยเน้นการศึกษาโปรแกรมสนทนาออนไลน์ ซึ่งได้ข้อสรุปว่า แท้จริงแล้วไม่ได้มีอะไรใหม่เกี่ยวกับ “sexual chatting” เนื่องจากการสนทนาเพื่อปฏิสัมพันธ์ทางเพศนั้น ไม่ต่างไปจากการแสวงหาความสัมพันธ์ตามสถานบันเทิง หรือการเล่น “sex phone” เพียงแต่ “cybersex” เป็นเพียง “ชุมชนเสมือนจริง” ไม่ได้มีการพบปะกันจริง ทั้งนี้ มิลล์ ยังได้ให้มุ่งศึกษาในประเด็นการตั้งชื่อใช้งาน (username) อีกด้วย

ซึ่งพบว่าผู้เล่นจะให้ความสำคัญกับการตั้งชื่อมาก เพราะชื่อจะช่วยดึงดูดความสนใจและสร้างความประทับใจให้แก่ผู้เล่นคนอื่น ๆ และบางชื่อจะบอกถึงความสนใจในเพศ ในตอนท้าย ผู้วิจัยได้สรุปว่า เขาไม่เชื่อว่าปรากฏการณ์การสื่อสารออนไลน์นี้จะหายไป ในทางตรงข้าม จะมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ

มาร์ค เอฟ. และ เซาเทอร์นา (Mark F. และ Southern, 2000) ซึ่งเป็นทีมวิจัยจาก “Masters & Johnson Clinic” ในรัฐมิชิแกน ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้ร่วมกันศึกษาพฤติกรรมของคนไข้ที่มีปัญหาเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อแสวงหาความสุขทางเพศ และได้เขียนบทความวิจัยเรื่อง “Compulsive Cybersex: The New Tea Room” ซึ่งพบว่าการสนทนาออนไลน์ได้กลายมาเป็น “ห้องดื่มชา” ที่คนแปลกหน้าได้มาสังสรรค์กัน เพื่อหลีกเลี่ยงจากความเจ็บปวดหรือความอับอายในชีวิต และจากการสำรวจทางประชากรพบว่า คนใช้ส่วนใหญ่คือบุคคลที่สมรสแล้ว เพราะในตอนนี้พวกเขาไม่ต้องรับผิดชอบทั้งต่อครอบครัวและหน้าที่การงาน ส่วนใหญ่ทำงานเป็นนักวิชาการ หรือพนักงานบริษัท โดยอายุเฉลี่ยของผู้หญิงต่ำกว่าผู้ชาย โดยผู้หญิงอยู่ที่ 30.4 ปี ส่วนผู้ชายจะอยู่ที่ 38.1 ปี กิจกรรมที่เกิดขึ้น ณ ที่นี้ มีรูปแบบที่หลากหลาย และเกิดกิจกรรมทางเพศรูปแบบใหม่ๆ อย่างไม่จบไม่สิ้น นอกจากนี้ มาร์ค เอฟ. และทีมวิจัยยังให้ความสำคัญกับประเด็นเรื่องการหลอกลวงในอินเทอร์เน็ตอีกด้วย พวกเขาพบว่า โลกของอินเทอร์เน็ตเป็น “โลกแห่งการหลอกลวง” (World of illusion) เพราะผู้เล่นสามารถเปิดเผยและปิดบังตนเองต่อผู้ที่ถูกใจเท่าที่ตนเองต้องการ

อัล, ดาวิด แอล และ รอน (Al , David L. และ Ron, 2000) ได้ร่วมกันเขียนวิจัยชื่อว่า “Cybersex users, abusers, and compulsives: New findings and implications” มีจุดมุ่งหมายที่จะศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับทางเพศโดยใช้คนใช้เป็นข้อมูล โดยสังเกตและตรวจสอบลักษณะรูปแบบการใช้อินเทอร์เน็ตของแต่ละบุคคล และทำการสำรวจข้อมูลประชากรประกอบการวิเคราะห์ ทั้งนี้ สามารถแบ่งคนไข้ได้เป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1. nonsexually compulsive คือกลุ่มที่ไม่ได้คลั่งไคล้ หรือมีความต้องการทางเพศเป็นแรงผลักดัน แต่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตในทางเพศเพื่อที่ความต้องการพักผ่อนหย่อนใจ กลุ่มที่ 2. moderately sexually compulsive คือกลุ่มที่ชื่นชอบในระดับปานกลางแต่ไม่ถึงกับคลั่งไคล้ กลุ่มที่ 3. sexually compulsive คือกลุ่มที่มีความต้องการทางเพศเป็นแรงขับ ชื่นชอบที่จะใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวทีใน

การแสดงออกทางเพศ และกลุ่มที่ 4. cybersex compulsive เป็นกลุ่มที่อาการหนัก เสพติดการออนไลน์เพื่อแสวงหาความสุขทางเพศ จัดอยู่ในกลุ่มเสี่ยง

มาร์นี่ ซี (Marnie C., 2003) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางเพศของผู้หญิง และได้เขียนบทความวิจัยชื่อ *“Women and the web: cybersex activity and implications”* มาร์นี่ ซี ได้แบ่งประเภทกิจกรรมทางเพศในอินเทอร์เน็ตเป็นสองประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ กิจกรรมที่ทำคนเดียว เช่น ดูภาพโป๊เปลือย เล่นเกมเกี่ยวกับ “เซ็กซ์” ดูวิดีโอการมีเพศสัมพันธ์ ฯลฯ และ กิจกรรมแบบอาศัยปฏิสัมพันธ์ เช่น การพูดคุยกันทางอีเมล การเข้าร่วมในห้องสนทนา เว็บบอร์ดต่างๆ ฯลฯ ซึ่งได้ข้อสรุปว่า ผู้หญิงมีแนวโน้มที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อจะแสวงหาความสัมพันธ์ หรือความรักมากกว่าผู้ชาย ทั้งนี้ มาร์นี่ ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเข้าใช้อินเทอร์เน็ตของผู้หญิงอีกด้วย ซึ่งพบว่า ปัจจัยสำคัญคือ เรื่องของรูปแบบการสื่อสารที่เอื้อต่อการแปลงตัวตน กล่าวคือ ในโลกไซเบอร์ผู้ใช้สามารถบรรยายตนเองอย่างไรก็ได้เท่าที่ตนต้องการ ทั้งนี้ ผู้วิจัยมิได้ตัดสินใจว่าพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อแสวงหาความสุขทางเพศของผู้หญิงเป็นเรื่องผิดหรือถูก ซึ่งขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละบุคคลคน

แม้ว่างานวิจัยเหล่านี้ โดยส่วนใหญ่จะเป็นงานวิจัยทางด้านสุขภาพ หรือจิตเวช และมักจะศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต แต่อย่างไรก็ตาม งานวิจัยเหล่านี้ก็นับว่าเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยนี้ เนื่องจากได้นำเสนอองค์ความรู้เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อแสวงหาความสุขทางเพศ และสามารถนำผลการวิจัยเหล่านี้มาใช้อ้างอิงหรือวิเคราะห์ได้

2.3 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมแคมฟร็อกและห้องสนทนาในโซน 18+

ในส่วนนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมแคมฟร็อก และห้องสนทนาในโซน 18+ เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้อ่านในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรมแคมฟร็อก และห้องสนทนาดังกล่าว

1. โปรแกรมแคมฟร็อก

“แคมฟร็อก” เป็นโปรแกรมสนทนาผ่านกล้องเว็บคาเมรา หรือเว็บแคม (Webcam) ซึ่งแต่เดิมเป็นเพียงโปรแกรมติดต่อสื่อสาร 2 ทางระหว่างบุคคลที่พัฒนาขึ้นมาโดย

บริษัท Camshare ประเทศสหรัฐอเมริกา เพื่อให้ผู้ใช้บริการสามารถแชร์หรือเชื่อมต่อเว็บแคมผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้ง่ายยิ่งขึ้น บริษัทดังกล่าวได้เปิดให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกดาวน์โหลด (download) โปรแกรมชุดทดลองจากเว็บไซต์ www.camfrog.com มาติดตั้งลงบนเครื่องคอมพิวเตอร์ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย สำหรับการเข้าใช้งานโปรแกรมดังกล่าวนั้นจะต้องลงทะเบียนใช้งาน (register) เหมือนโปรแกรมสนทนาทั่วไป หลังจากนั้นก็สามารถเข้าไปเลือกห้องสนทนาพูดคุยและแสดงวิดีโอซึ่งมีห้องสนทนาให้เลือกหลายห้อง หลายกลุ่มซึ่งมีสาระสำคัญแตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นการท่องเที่ยว กีฬา วิชาดนตรี วัฒนธรรม แม้แต่เรื่องทางเพศ¹ ซึ่งเป็นกลุ่มห้องที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในเวลานี้ บางครั้งถูกเรียกว่าการ “ร่วมเพศออนไลน์” ห้องสนทนาในลักษณะนี้มีอยู่ด้วยกันหลายห้อง ภายในห้องสนทนาแต่ละห้องจะมีการปฏิสัมพันธ์ทางเพศในรูปแบบต่างๆ ขึ้นอยู่กับแนวทางในเรื่องเพศของแต่ละห้อง เช่น ห้องสนทนาแบบชายรักหญิง ห้องสนทนาแบบชายรักชาย หรือห้องสนทนาแบบหญิงรักหญิง

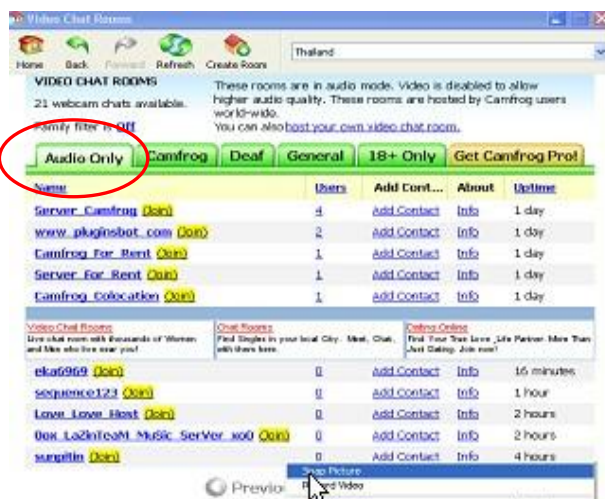
ห้องสนทนาภายในโปรแกรมแคมฟร็อกจะแบ่งออกเป็น 5 โซน แต่ละโซนมีลักษณะเฉพาะ มีจุดมุ่งหมายในการสื่อสารแตกต่างกัน แต่ละโซนประกอบด้วยห้องสนทนาหลายๆ ห้อง แต่ละห้องสนทนาจะความเหมือนและต่างมากน้อยต่างกันไป โดยแต่ละห้องจะมีสาระสำคัญและกฎระเบียบต่างๆ กัน ดังภาพที่ 2



ภาพ 2 การแบ่งโซนภายในโปรแกรมแคมฟร็อกออกเป็น 5 โซน (ในวงกลม)

¹ รู้จักกับโปรแกรมแคมฟร็อก [ออนไลน์], 10 กันยายน 2553. แหล่งที่มา ที่มา

1. โชน Audio Only มีไว้สำหรับผู้ใช้งานที่ไม่ต้องการใช้กล้อง กล่าวคือ จะเป็นห้องที่มีลักษณะมีเพียงเสียงและตัวอักษรคล้ายโปรแกรมสนทนาทั่วไปดังภาพที่ 3



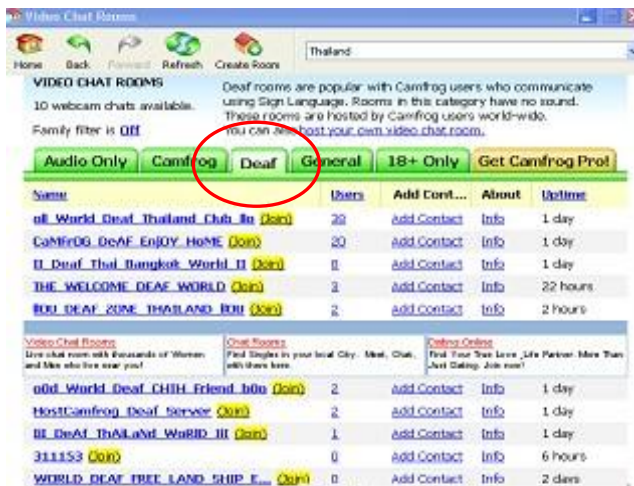
ภาพ 3 ห้องสนทนาโชน Audio Only

2. โชน Camfrog เป็นห้องที่ทางบริษัทเปิดให้บริการเองโดยจะแบ่งเป็นโชนย่อยต่างๆ แบ่งตามภูมิภาค และ/หรือ ประเทศ เช่น CamfrogThailand CamfrogAsia CamfrogChina เป็นต้น แต่ละโชนย่อยก็จะมีกฎต่างๆ กัน เช่น โชนย่อย Thailand มีกฎหลักคือห้ามไปถึงขั้นเปลือย แต่สามารถสนทนาผ่านกล้องโดยใส่เสื้อน้อยชิ้นได้ ดังภาพที่ 4



ภาพ 4 ห้องสนทนาโชน Camfrog

3. โชน Deaf เป็นส่วนให้บริการเฉพาะผู้พิการทางเสียง จะสื่อสารกันทางภาพเคลื่อนไหวผ่านวิดีโอ และการพิมพ์ข้อความ ดังภาพที่ 5



ภาพ 5 ห้องสนทนาโชน Deaf

4. โชน General เป็นส่วนของกลุ่มห้องที่ทางบริษัทอนุญาตให้ผู้เล่นสร้างห้องสนทนาขึ้นเอง ผู้ที่สนใจ จะต้องจ่ายค่าเปิดห้องสนทนาให้กับทางบริษัท โชนนี้มีห้องสนทนาจำนวนหลายห้อง แต่ละห้องจะแบ่งออกตามประเด็นในการสนทนา เช่น ห้องสำหรับฝึกภาษา จะมีการพูดคุยภาษาต่างๆ เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาอิตาลี ภาษาเยอรมัน สำหรับฝึกภาษาซึ่งรวมถึงภาษามือสำหรับคนพิการ ห้องสนทนาสำหรับพูดคุยเรื่องเพลง ห้องสนทนาสำหรับเล่าเรื่องลึกลับ รวมถึงห้องสนทนาที่ใช้สื่อสารในทางเพศ เป็นต้น ห้องสนทนาเหล่านี้อนุญาตให้บุคคลทุกเพศทุกวัยเข้าใช้งานได้ แต่จะต้องปฏิบัติตามกฎของโชนและห้องสนทนาต่างๆ ดังภาพที่ 6



ภาพ 6 ห้องสนทนาโชน General

5. โชน 18+Only เป็นส่วนของกลุ่มห้องที่ทางบริษัท อนุญาตให้ผู้เล่นสร้างห้องขึ้นเพื่อใช้งานกันเองเช่นเดียวกับโชน General แต่โชนนี้จะจำกัดอายุผู้เข้าเล่น ห้ามต่ำกว่า 18 ปี เนื่องจากอาจมีภาพหรือการสื่อสารที่ไม่เหมาะสมกับเยาวชน ดังภาพที่ 7



ภาพ 7 ห้องสนทนาโชน 18+

ทั้งหมดนี้คือโครงสร้างโดยภาพรวมของโปรแกรมแคมฟร็อก ดังจะเห็นได้ว่าเป็นโปรแกรมที่เข้าใช้งานได้สะดวก ผู้ที่สนใจเข้าใช้งานมีเพียงเครื่องคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและโปรแกรมแคมฟร็อก ก็สามารถเข้าใช้งานได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย และหากมีอุปกรณ์เสริม คือ กล้องที่ใช้สำหรับคอมพิวเตอร์ ก็จะสามารถใช้งานได้ดีในอีกระดับ กล่าวคือ ผู้เล่นจะสามารถเปิดเผยใบหน้าในการสนทนาได้ และหากผู้เล่นซื้อ Pro Code ซึ่งหมายถึงแคมฟร็อกเวอร์ชันสมบูรณ์ หรือเรียกกันในชื่ออื่นๆ ว่าโค้ดตัวหนา, โค้ด 100 จอ (แคมฟร็อก, 2553: ออนไลน์) ก็จะสามารถใช้งานโปรแกรมนี้ได้อย่างสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น อาทิ สามารถดูผู้เล่น "โชว์" พร้อมๆ กันที่ละหลายๆ คน มากสุดถึง 100 คนได้ (ดูภาพที่ 8) ซึ่งต่างจากปกติที่เลือกชมได้เพียงคนเดียว สามารถติดตาม (locate) ผู้เล่นที่เราต้องการชมว่ากำลังใช้งานอยู่ห้องสนทนาใดได้ เป็นต้น

โปรแกรมแคมฟร็อกเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถเข้าใช้งานได้ทุกโชน ทุกห้องสนทนา ยกเว้นห้องสนทนาที่จำกัดอายุผู้เล่นไม่ต่ำกว่า 18 ปี หรือห้องที่มีกฎเฉพาะอื่นๆ เช่น ห้องสนทนาสำหรับชายรักชาย มีกฎห้ามผู้เล่นหญิงเข้าใช้งานในห้องสนทนานั้นๆ เป็นต้น แต่ในทางปฏิบัติ ผู้เล่นทุกคนสามารถปลอมแปลงตัวตน โดยการเปลี่ยนชื่อ เปลี่ยนเพศ เปลี่ยนอายุ เพื่อสมัครเข้าใช้งานได้

สำหรับงานวิจัย “การศึกษาการปฏิสัมพันธ์ในห้องสนทนาแคมป์ร็อกในภาษาไทย : กรณีศึกษาห้องสนทนาโซน 18+” นี้ ผู้วิจัยจะเลือกศึกษาเฉพาะห้องสนทนาในโซน 18+ ทั้งหมด 4 ห้อง โดยเลือกจากห้องที่ได้รับความสนใจเป็นอันดับต้นๆ โดยผู้วิจัยจะตั้งชื่อสมมติว่า ห้องสนทนา A ห้องสนทนา B ห้องสนทนา C และห้องสนทนา D ซึ่งแต่ละห้องจะมีรูปแบบการสนทนา และกฎหลักคล้ายๆ กัน เช่น ห้ามเปลือย ห้ามแสดงการร่วมเพศผ่านกล้อง เป็นต้น แต่จะแตกต่างกันตรงที่มีเจ้าของห้องสนทนาต่างกัน มีผู้จัดรายการเพลงประจำแตกต่างกัน มีผู้คุมกฎระเบียบของห้องที่ต่างกัน มี “ดาวเด่น” หรือผู้เล่นหญิงที่ “โซว์” จนเป็นที่ชื่นชอบ แตกต่างกันไป และมีผู้เล่นหรือผู้ใช้งานแตกต่างกัน ซึ่งอาจจะทำให้การปฏิสัมพันธ์ภายในห้องแตกต่างกันบ้าง แต่ห้องสนทนาทั้ง 4 ห้องที่ผู้วิจัยเลือกศึกษานั้น มีลักษณะสำคัญคือเป็นการสนทนาเรื่องเพศเหมือนกัน สาเหตุที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาข้อมูลห้องจากหลายห้องก็เพราะต้องการได้ข้อมูลการสนทนาจากผู้ใช้งานที่หลากหลาย ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงลักษณะของห้องสนทนาแคมป์ร็อกในโซน 18 + ทั้ง 4 ห้อง ดังนี้

2. ห้องสนทนาโซน 18+ : ห้องสนทนา “A” “B” “C” และ “D”

ห้องสนทนา “A” “B” “C” และ “D” เป็นห้องสนทนาที่อยู่ในโซน 18+Only จำกัดอายุของผู้เข้าเล่น ห้ามต่ำกว่า 18 ปี แต่อย่างไรก็ตาม ผู้เล่นอาจปกปิดอายุที่แท้จริงเมื่อลงทะเบียน (register) เข้าใช้งานได้ โดยระบุ วัน เดือน ปีเกิด ที่ไม่ตรงกับความจริงขณะนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าบุคคลทุกเพศทุกวัยสามารถเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของห้องได้อย่างไม่มีข้อจำกัด ห้องสนทนาเหล่านี้มีจุดเน้นอยู่ที่การแสดงออกทางเพศของผู้หญิง ไม่ว่าจะเป็นการเปิดเผยสรีระ การเต้นหรือการแสดงลีลาท่าทางยั่วเย้าทางเพศ ฯลฯ โดยมีผู้เล่นฝ่ายชายคอย “เซียร์” หรือพิมพ์ข้อความกระตุ้นให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงแสดงออกทางเพศ เมื่อผู้เล่นลงชื่อเข้าใช้งานในห้องนี้จะมีข้อความประกาศอัตโนมัติเพื่อให้ผู้กดเลือกยอมรับข้อตกลงกล่าวเสียก่อนจึงจะสามารถเข้าร่วมเล่นได้

ห้องสนทนาแต่ละห้องจะมีกฎกติกา ที่เจ้าของห้อง และ/หรือผู้มีอำนาจสร้างขึ้นเอง โดยผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตาม อาทิ ห้ามใช้สีสแปดตา ห้ามใช้วาจาหยาบคาย เป็นต้น ผู้ที่ถือกฎนี้ จะคอยทำหน้าที่สอดส่องมิให้ผู้เล่นละเมิดกฎดังกล่าว หากพบเห็นจะถูกลงโทษด้วยวิธีการ ต่าง ๆ อาทิ ถูกให้ออกจากห้องหรือที่เรียกว่า “เตะ” (kick) คือ ถูกพักการใช้งานชั่วคราว หรือที่เรียกว่า “ขัง” เป็นต้น โดยจะมีผู้ที่คอยควบคุมกฎส่งข้อความเตือนเป็นระยะๆ ดังตัวอย่าง

ข้อความอัตโนมัติจากห้องสนทนา “A”

"กรุณาใช้คำพูดสุภาพ ไม่พูดคำหยาบ ไม่ทำ ไม่ส่ง ไม่วิจารณ์ สาวๆ และดีเจ ไม่ด่ากันหน้าห้อง ห้ามฟลัด² ห้ามโหวต ห้ามโพสอีเมลล์ เบอร์โทรฯ ใช้ ฟอน Tahoma 14 - 16 ไม่ใช้สีสแลบตา ไม่ขอสีหน้าห้อง ห้ามทะเลาะกันหน้าห้อง มี ไร IM กันนะ ไม่งั้นโดนเตะ โดนแบน ทันที ไม่ต้องถามว่าเตะทำไม อ่านกันหน่อย นะครับ "

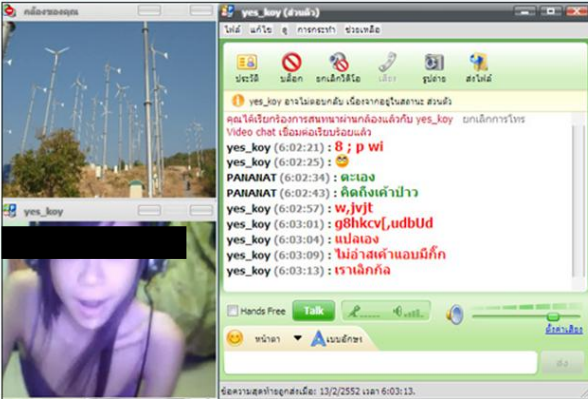

ข้อความอัตโนมัติจากห้องสนทนา B”

“เข้ามาแล้วรักษากฎ18+ กันด้วยนะจ๊ะ ห้ามลูปห้ามคลั่ง ห้ามดิ่งบรา แล้วเอามือปิดหัว ห้ามเห็นสหาร่าย ชุด นศ. ห้ามปลดกระดุมโชว์บรา ห้ามส่องได้ กระโปรง ทางที่ดี เปลี่ยนก่อนค่อยมานั่งเล่นนะจ๊ะ ห้ามเห็นอวัยวะเพศ ห้ามเน้น หรือซูมเป้า ห้ามเขี่ย อย่าใส่กางเกงในบาง ใส่จี๊สตรึงอย่าหันหลัง ห้ามโชว์กัน”

นอกจากข้อตกลงดังกล่าวแล้ว ยังมีกติกาอื่นๆ ที่เจ้าของห้อง และ/หรือผู้มีอำนาจ สร้างขึ้นเอง โดยที่ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตามด้วย อาทิ ห้ามตั้งชื่อ (Username) คล้ายเบอร์โทรศัพท์ ห้ามพิมพ์ข้อความที่ส่งไปในทางลามกอนาจาร ห้ามบอกเบอร์โทรศัพท์ หรืออีเมลล์ในหน้าห้อง สนทนารวม ห้ามใช้ตัวอักษรสีจุดขาด ห้ามใช้ถ้อยคำหยาบคาย เป็นต้น ผู้ที่ถือกฎนี้จะคอยทำหน้าที่สอดส่องมิให้ผู้เล่นละเมิดกฎดังกล่าว หากพบเห็นจะถูกลงโทษด้วยมาตรการต่างๆ ดังที่กล่าวมา

รูปแบบการสนทนาของห้องสนทนาแต่ละห้อง มี 2 รูปแบบ ได้แก่ การสนทนาแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (one to one) หรือเรียกอีกอย่างว่าการสนทนาแบบส่วนตัว (Private) ดังภาพที่ 8 และ ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะสนทนากับผู้เล่นคนใดคนหนึ่งได้อย่างเป็นส่วนตัว ผู้เล่นคนอื่นไม่สามารถมองเห็นข้อความสนทนาได้ รูปแบบที่สองคือ การสนทนาแบบคนหลายคนพูดกับคนหลายคน (many to many) (ศิริพร ปัญญาเมธิกุล, 2548) หรือเรียกว่าการสนทนาแบบห้อง การสนทนาในรูปแบบนี้ ทุกคนที่อยู่ในการสนทนาสามารถมองเห็นข้อความสนทนาได้ เนื่องจากเป็นการสนทนาพร้อมกันหลายคนในเวลาเดียวกัน ดังภาพที่ 9

² ฟลัด มาจากคำภาษาอังกฤษว่า flood ที่แปลว่า น้ำท่วม ในที่นี้หมายถึง การพิมพ์ข้อความซ้ำๆ ติดต่อกันจำนวน ดุจน้ำป่าไหลหลาก ซึ่งจะทำให้การโปรแกรมสนทนาติดขัด หรือ "ค้าง" ได้

รูปแบบห้องสนทนา	รูปแบบการสนทนา
	<p>ภาพ 8 การสนทนาแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (one to one) หรือการสนทนาแบบส่วนตัว (Private) (ที่มาภาพ: www.camfrog.in.th)</p>
	<p>ภาพ 9 การสนทนาแบบคนหลายคนพูดกับคนหลายคน (many to many) (ที่มาภาพ: www.camfrog.in.th)</p>

ตาราง 1 รูปแบบห้องสนทนาและรูปแบบการสนทนาของโปรแกรมแคมฟร็อก

บทที่ 3

องค์ประกอบการสื่อสารในห้องสนทนาแคมป์ร็อกอิน 18+ ตามแนวชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสาร

ผู้วิจัยพิจารณาว่า การปฏิสัมพันธ์ใน “แคมป์ร็อก” เป็นเหตุการณ์การสื่อสารตามแนวคิดของ ไฮม์ ทั้งนี้ ชิฟฟริน (Schiffrin, 1994) เสนอว่าเราสามารถนำกรอบ SPEAKING ของไฮม์ มาใช้ในการวิเคราะห์เหตุการณ์การสื่อสารเพื่อให้เห็นองค์ประกอบการสื่อสาร แล้วจึงวิเคราะห์วัจนกรรมในเหตุการณ์นั้นๆ ด้วยแนวคิดวัจนกรรม ฉะนั้น ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจึงจะใช้แนวคิดกรอบ SPEAKING ของไฮม์ ซึ่งเป็นการศึกษาตามแนวชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสารมาใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสารเพื่อทำความเข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างภาษาและบริบทการสื่อสาร และแสดงให้เห็นว่าเพราะเหตุใดการปฏิสัมพันธ์เรื่องเพศจึงสามารถเกิดขึ้นได้อย่างเป็นปกติในบริบทการสื่อสารห้องสนทนาแคมป์ร็อกในภาษาไทย : กรณีศึกษาห้องสนทนาโซน 18+

ในเบื้องต้น ผู้วิจัยจะกล่าวถึงกรอบแนวคิด SPEAKING ซึ่งเป็นแนวคิดที่ใช้ช่วยในการทำความเข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างภาษาและบริบททางวัฒนธรรมแคมป์ร็อก และวัฒนธรรมในสังคมไทย พอสังเขปดังนี้

แนวคิด SPEAKING เกิดจากการนำตัวพยัญชนะตัวแรกของแต่ละคำมารวมกันเป็นคำใหม่ (acronym) เพื่อใช้เป็นรูปแบบการวิเคราะห์และพรรณนาองค์ประกอบการสื่อสารได้แก่

1. ฉาก (Scene) หมายถึง เวลาและสถานที่เกิดเหตุการณ์สื่อสารนั้นๆ
2. ผู้ร่วมเหตุการณ์ (Participants) หมายถึง ผู้ที่อยู่ในเหตุการณ์การสื่อสารนั้นๆ ได้แก่ ผู้พูด ผู้ฟัง ผู้ที่ถูกกล่าวถึง รวมถึงผู้คนรอบข้างในเหตุการณ์การสื่อสารนั้น
3. เป้าหมาย (Ends) หมายถึง วัตถุประสงค์ในการสื่อสาร
4. การลำดับวัจนกรรม (Act Sequence) ได้แก่ วัจนกรรมต่างๆที่ปรากฏ
5. น้ำเสียง (Key) หมายถึง น้ำเสียงในการพูด และน้ำเสียงในการเขียน รวมถึงระดับภาษาที่ใช้
6. เครื่องมือ (Instrumentalities) หมายถึง ช่องทางการสื่อสาร (channel) และ รูปของภาษา (form of speech) เช่น เสียงพูด ตัวหนังสือ หรือตัวหนังสือแทนเสียง เป็นต้น

7. บรรทัดฐาน (Norms) แยกพิจารณาได้เป็น 2 ส่วนคือ บรรทัดฐานของปฏิสัมพันธ์ (Norms of interaction) และบรรทัดฐานของการตีความ (Norms of interpretation)

8. ประเภทของการสื่อสาร (Genres) หมายถึง ชนิดของปริเฉท ข้อความแบบต่างๆ เช่น นิทาน นิยาย บทสัมภาษณ์ ฯลฯ

3.1 การวิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสารห้องสนทนาโซน 18+

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาบริบทของการสื่อสารของการสนทนาในห้องสนทนาแคมป์ร็อกในภาษาไทย : กรณีศึกษาห้องสนทนาโซน 18+ จำนวน 4 ห้องสนทนา โดยใช้วิธีสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม กล่าวคือ ผู้วิจัยได้สมัครเข้าไปเป็นสมาชิกในห้องสนทนาต่างๆ มีการเปิดเผยใบหน้าผ่านกล้องวิดีโอ และร่วมสนทนากับผู้เล่น หรือผู้ใช้งานคนอื่นๆ ในเรื่องต่างๆ รวมถึงเรื่องเพศผ่านห้องสนทนายรวม

ในการวิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสารนั้น ผู้วิจัยใช้ข้อมูล ดังนี้

1. ข้อมูลจากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมเป็นเวลา 288 ชั่วโมง
2. ข้อมูลสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เล่น โดยเลือกสัมภาษณ์ผู้เล่นทั้งชายและหญิงจำนวนทั้งหมด 20 คน เพื่อสอบถามข้อมูล ความคิดเห็น ความรู้สึก ประสบการณ์ เหตุผลหรือแรงจูงใจในการใช้ห้องสนทนา เพื่อมาช่วยในการวิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสาร โดยการสัมภาษณ์ผ่านห้องสนทนาย่อย (private chatroom) ซึ่งเป็นการสนทนาแบบส่วนตัว
3. ข้อมูลสัมภาษณ์ดีเจ หรือผู้จัดรายการ โดยการเก็บข้อมูลทุกวันที่มีการเก็บข้อมูล

องค์ประกอบการสื่อสารตามกรอบแนวคิด SPEAKING ของไฮม์ มีดังนี้

1. ฉาก (Scene)

ฉาก หมายถึง เวลาและสถานที่เกิดเหตุการณ์สื่อสารนั้นๆ ขึ้น ฉากเป็นองค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยในการตัดสินว่าการสื่อสารนั้นๆ เหมาะสมหรือไม่อย่างไร ในกรณีนี้ ฉาก คือห้องสนทนาแคมป์ร็อกโซน 18+ ของห้องสนทนาทั้ง 4 ห้อง ได้แก่ ห้องสนทนา "A" ห้องสนทนา "B" ห้องสนทนา "C" และห้องสนทนา "D" "ฉาก" ในที่นี้แยกพิจารณาได้เป็น 4

ส่วน ได้แก่ ฉากที่เป็นพื้นที่ส่วนตัวของผู้เล่นแต่ละคน ฉากที่เป็นห้องสนทนารวม ฉากที่ห้องเป็น
สนทนาโซน 18+ และฉากที่เป็นสังคมออนไลน์ (Social Network) ดังจะอธิบายต่อไปนี้

1.1 พื้นที่ส่วนตัวของผู้เล่นแต่ละคน

ฉากนี้มักได้แก่ ห้องนอน ร้านอาหารอินเทอร์เน็ตคาเฟ่หรือสถานที่ใดๆ ที่ผู้เล่นแต่ละคน
ใช้ในการเชื่อมต่อโปรแกรมแคมพรีอิกเพื่อเข้าใช้งานในห้องสนทนาโซน 18+ ในช่วงเวลาเดียวกัน

1.2 ห้องสนทนารวม

ห้องสนทนารวม คือ รูปแบบการสนทนาของโปรแกรมสนทนาผ่านระบบ
อินเทอร์เน็ตซึ่งในที่นี้ได้แก่ โปรแกรมแคมพรีอิก ที่มีการสื่อสารแบบคนหลายคนพูดกับคนหลายคน
ในเวลาเดียวกัน (many to many communication) (ดูภาพที่ 9) มีรูปแบบการสื่อสารคล้ายกับห้อง
ประชุม เพียงแต่เป็นการประชุมที่มีได้มีการพบปะ เห็นหน้ากันทางกายภาพ หากแต่เป็นการ
ประชุมบน “พื้นที่เสมือนจริง” ที่เป็นที่รวมตัวกันของคนหลายคนที่พบปะพูดคุยกันเพื่อวัตถุประสงค์
ร่วมกันบางอย่าง โดยสื่อสารกันด้วยข้อความผ่านกระดานสนทนา ที่ผู้เล่นแต่ละคนที่เข้าใช้งานใน
ขณะนั้นสามารถพิมพ์ข้อความพร้อมกันได้ในเวลาเดียวกัน ซึ่งคนเหล่านั้นไม่จำเป็นต้องรู้จักกันมา
ก่อน เรียกได้ว่า “ฉาก” ดังกล่าวนี้นี้ เป็นฉากซึ่งเป็นการบรรจบกันของพื้นที่ส่วนตัวกับพื้นที่สาธารณะ

1.3 ห้องสนทนาโซน 18+

ห้องสนทนาโซน 18+ คือ ห้องสนทนาของโปรแกรมสนทนาแคมพรีอิกที่ทาง
บริษัทแคมแซร์ ประเทศสหรัฐอเมริกา อนุญาตให้ผู้ใช้งานเข้าพื้นที่เพื่อสร้างห้องสนทนาขึ้นใช้เอง
ซึ่งเป็นห้องสนทนาที่มีการจำกัดอายุผู้เข้าเล่น ห้ามต่ำกว่า 18 ปี เนื่องจากอาจมีภาพการสื่อสารที่
ไม่เหมาะสมกับเยาวชน โดยเฉพาะการสื่อสารเรื่องเพศ อาทิ การแสดงโป๊เปลือย เป็นต้น อย่างไรก็ตาม
ตาม ผู้เล่นก็สามารถปลอมแปลงอายุเพื่อสมัครเข้าใช้งานในห้องสนทนาดังกล่าวได้

1.4 สังคมออนไลน์

สังคมออนไลน์ (Social Network) หมายถึง กลุ่มคนที่มีกิจกรรมบางอย่างร่วมกัน ทางอินเทอร์เน็ต มีการสื่อสาร ส่งข้อมูล ข้อความ รูปภาพ เสียง ฯลฯ ถึงกันโดยไม่ต้องมีการติดต่อสื่อสารกันทางกายภาพ หรือแบบตัวต่อตัว ทางช่องทางการสื่อสารวีดิทัศน์เว็บ หรือห้องสนทนาออนไลน์ ฯลฯ เช่น การสนทนาใน "เฟซบุ๊ก" "ทวิตเตอร์" เป็นต้น ทั้งนี้ "แคมป์ร็อก" ก็เป็นช่องทางการสื่อสารออนไลน์ช่องทางหนึ่งที่เป็นที่นิยมอย่างมากในโลกปัจจุบัน

"ฉาก" ดังกล่าวนี้อเปิดโอกาสให้การปฏิสัมพันธ์บางอย่างเกิดขึ้นได้ ซึ่งอาจทำไม่ได้ในบริบทการสื่อสารอื่น ไม่ว่าจะเป็นการบอกให้ผู้อื่นถอดเสื้อผ้า การขอมิเพศสัมพันธ์กับคนแปลกหน้า หรือแม้กระทั่งการแสดงท่าทางยั่วเย้าทางเพศ หรือมีเพศสัมพันธ์ต่อหน้าสาธารณชน เพราะฉากดังกล่าวมีลักษณะที่เอื้ออำนวย ดังนี้

ฉากแบบแรก คือสถานที่ที่ใช้ในการเชื่อมต่อโปรแกรมนั้น มักได้แก่ ห้องส่วนตัวอย่างห้องนอน เป็นที่ที่ผู้เป็นเจ้าของสามารถทำกิจส่วนตัวใดๆ ได้อย่างไม่จำกัด ฉากที่สอง ซึ่งก็คือ ห้องสนทนามานั้น เป็นเพียงฉากสมมติที่มีการรวมตัวของสาธารณชนที่เป็นผู้เล่น แต่มิใช่สาธารณชนที่มีการรวมกลุ่มกันจริง ผู้เล่นเหล่านี้ไม่รู้จกกันจริง ดังที่ มาร์ค เอฟ และทีมิวจัย (2000) เรียกว่าเป็น "The new tea room" ที่คนแปลกหน้าได้เข้ามาปฏิสัมพันธ์กัน และบางครั้งผู้เล่นก็ปิดบังตัวตนต่อกัน ฉะนั้น ผู้เล่นที่เป็นผู้ "โชว์" จึงสามารถแสดงบทบาทได้อย่างเต็มที่เท่าที่กฎของห้องสนทนาจะอำนวยโดยไม่ต้องอาย หรือกังวลใจเรื่องอาชญากรรม หรือการล่วงละเมิดทางเพศที่อาจจะเกิดเช่นที่เกิดขึ้นในพื้นที่จริงๆ และฉากที่สาม ซึ่งได้แก่ ห้องสนทนา 18+ มีจุดเน้นอยู่ที่การแสดงโชว์วาบหวิว เสมือนเป็นพื้นที่ที่ถูกจัดสรรมาสำหรับการแสดงออกในทางเพศ และการชมการแสดงเหล่านั้นโดยเฉพาะ ฉะนั้น จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่จะมีการปฏิสัมพันธ์เรื่องเพศเกิดขึ้นบนฉากเหล่านี้

และฉากที่สี่ ซึ่งถือเป็นฉากใหญ่ที่รวมเอาทั้งสองฉากดังกล่าวข้างต้นไว้ ได้แก่ ฉากที่เป็นสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นสังคมที่ผู้คนสามารถสวมบทบาทเป็นใครก็ได้โดยไม่ต้องเปิดเผยตัวตนที่แท้จริง เปิดโอกาสให้ผู้คนที่มีความรู้กันกันได้ใหม่อยู่ตลอดเวลา และสนทนากันได้โดยไม่ต้องมีข้อจำกัด ดังที่ มาร์ค เอฟ. ให้ข้อสรุปในงานวิจัยของเขาว่าโลกของอินเทอร์เน็ตเป็น "โลกแห่งภาพลวง" (World of illusion) เพราะผู้เล่นสามารถเปิดเผยและปิดบังตนเองต่อผู้ที่ถูกใจเท่าที่ตนเองต้องการได้

การสื่อสารเรื่องเพศดังที่ยกตัวอย่างมาข้างต้นยากที่จะเกิดขึ้นในบริบทของการสื่อสารทั่วไป โดยเฉพาะในการทำความรู้จักกันครั้งแรก หรือหากเกิดขึ้นอาจถือว่าการปฏิสัมพันธ์ที่ไม่ปกติ แต่การปฏิสัมพันธ์ดังที่ได้กล่าวมานี้สามารถเกิดขึ้นได้ในบริบทการสื่อสารในห้องสนทนาแคมฟร็อกในโซน 18+ นี้ ได้อย่างเป็นปกติ เพราะองค์ประกอบการสื่อสาร "ฉาก" เอื้ออำนวย ดังเหตุผลที่อธิบายข้างต้น

2. ผู้ร่วมเหตุการณ์ (Participants)

ผู้ร่วมเหตุการณ์ หมายถึง ผู้ที่อยู่ในเหตุการณ์การสื่อสารนั้นๆ ได้แก่ ผู้พูด ผู้ฟัง ผู้ที่ถูกกล่าวถึง รวมถึงผู้คนรอบข้างในเหตุการณ์การสื่อสารนั้น ในกรณีห้องสนทนาแคมฟร็อกในโซน 18+ ทั้ง 4 ห้อง มีผู้ร่วมเหตุการณ์หลายประเภท ได้แก่ กลุ่มเจ้าของห้อง หรือ โอนเนอร์ (Owner) กลุ่มผู้จัดรายการเพลง หรือ ดีเจ (DJ) กลุ่มโอเปอเรเตอร์ (Operater) /บอท (Bot) กลุ่มผู้เล่นที่เป็นเจ้าหน้าที่ของบริษัทผู้ผลิตหรือ TOS และกลุ่มผู้เล่นทั่วไปทั้งชายและหญิง ดังจะอธิบายต่อไปนี้

2.1 ผู้เล่นทั่วไป

กลุ่มผู้เล่นทั่วไปในที่นี้ ได้แก่ ผู้เล่นทั้งชายและหญิงที่ไม่มีอำนาจในการให้รางวัลหรือลงโทษผู้เล่นอื่นๆ อย่างเจ้าของห้อง ดีเจ หรือโอเปอเรเตอร์ จากการสำรวจ พบว่าจำนวนผู้เล่นกลุ่มนี้โดยเฉลี่ยแต่ละคืนมีประมาณ 400 ถึง 600 คน และบางครั้งสูงสุดถึงกว่าพันคน ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้แยกอธิบายเป็นสองกลุ่มหลักโดยแบ่งตามเพศ ดังนี้

2.2.1 ผู้เล่นฝ่ายชาย

ผู้เล่นที่เป็นผู้ชายในห้องสนทนาแคมฟร็อกในโซน 18+ แบ่งเป็นสองกลุ่ม ได้แก่ ผู้เล่นฝ่ายชายที่เข้ามาชมการแสดง "โชว์" ของผู้เล่นฝ่ายหญิง และสื่อสารให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงแสดงออกทางเพศโดยการพิมพ์ข้อความผ่านทางห้องสนทนา รวมในลักษณะสองแง่สองงามเรื่องเพศ ยั่วเย้า ขอร้อง แนะนำ หรือสั่งให้ผู้เล่นฝ่ายหญิง "โชว์" หรือกระทำการใดๆ ตามที่ตนต้องการ ผู้เล่นกลุ่มนี้ถือเป็นผู้เล่นกลุ่มหลัก ที่มีบทบาทสำคัญในการปฏิสัมพันธ์ในที่นี้

ผู้เล่นฝ่ายชายอีกกลุ่มหนึ่ง ได้แก่ กลุ่มที่เข้ามาชมการแสดง "โชว์" ของผู้เล่นฝ่ายหญิงเพื่อความสนุกทางเพศ โดยไม่ได้มีส่วนร่วมในการสนทนา หรือสื่อสารผ่านถ้อยคำต่างๆ ไปยังผู้เล่นฝ่ายหญิงในห้องสนทนารวม แต่อาจมีการพิมพ์ข้อความส่งถึงผู้เล่นฝ่ายหญิงทางห้องสนทนาส่วนตัว ซึ่งผู้เล่นกลุ่มนี้ไม่อยู่ในขอบเขตการวิจัย

2.2.2 ผู้เล่นฝ่ายหญิง

ผู้เล่นฝ่ายหญิงมีทั้งผู้ที่แสดงออกทางเพศและไม่แสดงออกทางเพศ ทั้งผู้ที่ร่วมสนทนาและไม่ร่วมสนทนา ทั้งนี้สามารถแบ่งกลุ่มผู้เล่นฝ่ายหญิงออกเป็นกลุ่มย่อยได้อีก ดังนี้

2.2.2.1 ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่แสดงออกทางเพศ

ผู้เล่นกลุ่มนี้ คือ ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ "โชว์" คือ เดิน หรือแสดงท่าทางยั่วเย้าทางเพศ ผ่านกล้องวิดีโอ เปิดเผยสรีระบางส่วน เช่น หน้าอก หน้าท้อง สะโพก หลัง ขา ฯลฯ ไปจนถึงเปิดเผยร่างกายทุกส่วน ทั้งนี้ มีผู้ตั้งข้อสังเกตว่า ผู้เล่นกลุ่มนี้ มีทั้งผู้เล่นที่เปิดเผยร่างกาย แสดงความสามารถทางเพศต่างๆ โดยสมัครใจ และผู้เล่นที่ได้รับการว่าจ้างให้มา "โชว์" เพื่อสร้างสีสันให้กับห้องสนทนา จากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมพบว่า ผู้เล่นกลุ่มนี้จะได้รับความชื่นชมสนใจจากผู้เล่นฝ่ายชายรวมถึงผู้จัดรายการเพลงเป็นอย่างมาก เห็นได้จากการพิมพ์ข้อความที่สื่อสารไปยังผู้เล่นฝ่ายหญิงเหล่านี้ในหน้าห้องสนทนารวม

2.2.2.2 ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ไม่แสดงออกทางเพศ

ผู้เล่นกลุ่มนี้ ได้แก่ ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยใบหน้าผ่านกล้อง แต่ไม่ได้ "โชว์" คือ ไม่เดิน ไม่แสดงท่าทางยั่วเย้าทางเพศ ผู้เล่นกลุ่มนี้เข้าร่วมปฏิสัมพันธ์ในห้องสนทนาด้วยวัตถุประสงค์หลากหลาย ทั้งหาเพื่อนคุย หาความบันเทิงจากการฟังเพลง ฟังดีเจจัดรายการ รวมถึงเพื่อแสวงหาความสุขโดยการเป็นที่สนใจ ชื่นชอบจากบรรดาผู้เล่น จากการสังเกตการณ์พบว่าผู้เล่นที่ไม่ "โชว์" กลุ่มนี้บางส่วนจะได้รับความสนใจเป็นพิเศษจากผู้เล่นฝ่ายชาย ดีเจ โอนเนอร์ ฯลฯ โดยเฉพาะ ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่มีรูปร่างได้สัดส่วน สวมใส่เสื้อผ้าประเภทเสื้อกล้าม สายเดี่ยว กางเกงขาสั้น เป็นต้น

ผู้เล่นสองกลุ่มนี้มีการเปลี่ยนแปลงบ่อยครั้ง บางครั้งผู้เล่นในข้อ 2.2.1 เปลี่ยนไปเป็นผู้เล่นในข้อ 2.2.2 และบางครั้งผู้เล่นในข้อ 2.2.2 ก็เปลี่ยนไปเป็นผู้เล่นในข้อ 2.2.1 ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพอใจของผู้เล่นฝ่ายหญิง และผู้เล่นสองกลุ่มนี้มักจะมีสถานะพิเศษเหนือผู้เล่นกลุ่มทั่วไปอื่นๆ เนื่องจากได้รับรางวัลจากกลุ่มดีเจ โอนเนอร์ หรือโอเปอเรเตอร์โดยการ “ให้สี”³ หรือ การทำให้ชื่อใช้งาน (username) เปลี่ยนเป็นเป็นสีที่ต่างจากผู้เล่นทั่วไป เช่น สีเขียว แสดงถึงการเป็น “ดาวเด่น” ของห้องสนทนา และในบางกรณีผู้เล่นที่ได้รับการ “ให้สี” จะมีอำนาจในการลงโทษผู้เล่นด้วยกันอีกด้วย

2.2.2.3 ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ไม่เปิดเผยตัวตน

ผู้เล่นกลุ่มนี้เป็นสมาชิกที่ไม่แสดงออกทางเพศใดๆ กล่าวคือ ไม่เปิดเผยใบหน้าผ่านกล้อง และอาจร่วมหรือไม่ร่วมสนทนาผ่านข้อความก็ได้ ผู้เล่นกลุ่มนี้จะไม่ได้รับความสนใจผู้เล่นทุกกลุ่ม ผู้เล่นกลุ่มนี้เข้าร่วมปฏิสัมพันธ์ในห้องสนทนาเพื่อต้องการหาเพื่อนคุย ฟังเพลง เพื่อความบันเทิงและคลายเหงา เป็นต้น

2.2 เจ้าของห้อง หรือ โอนเนอร์ (Owner)

เจ้าของห้อง หรือ โอนเนอร์ (owner) ถือได้ว่าเป็นกลุ่มคนที่มีอำนาจสูงสุด เพราะเป็นผู้จัดตั้งห้องสนทนา หมายถึงเป็นผู้ซื้อพื้นที่ห้องสนทนาจากบริษัท Camshare ซึ่งเป็นบริษัทผู้ผลิต รวมถึงหารายได้ หาผู้สนับสนุนเพื่อการดำรงอยู่ของสนทนา โดยโอนเนอร์เป็นผู้ตั้งชื่อห้องสนทนา และให้สิทธิพิเศษแก่ผู้เล่นในห้องสนทนา เช่น การ “ให้สี” ต่างๆ ซึ่งแสดงถึงความสามารถหรือสถานะต่างๆ กันของผู้เล่น รวมถึงการลงโทษผู้เล่นที่ไม่ทำตามกติกาของห้องโดยการ “เตะ” (kick) คือ พักการใช้งานชั่วคราว หรือที่เรียกว่า “ซัง” และยังสามารถยกเลิกห้องสนทนาได้ตลอดเวลา ทั้งนี้ มีผู้ตั้งข้อสันนิษฐานว่า เจ้าของห้องอาจเป็นผู้จัดหา หรือว่าจ้างหญิงสาวเพื่อมาทำการแสดง “โชว์” เพื่อสร้างความนิยม หรือ เรียกเรทติ้ง³ ด้วย

³ การ “ให้สี” ในที่นี้ หมายถึง การทำให้ชื่อของผู้เล่น (username) ที่ปรากฏอยู่ทางขวามือของกระดานสนทนาในส่วนของผู้ใช้งานเป็นสีต่างๆ เช่น สีฟ้า สีเขียว สีเทา ซึ่งแตกต่างกับผู้เล่นทั่วไปซึ่งจะมีชื่อใช้งานเป็นสีดำ

2.3 ผู้จัดรายการเพลง หรือ ดีเจ (DJ)

ผู้จัดรายการเพลง หรือ ดีเจ (DJ) จัดได้ว่าเป็นผู้เล่นเช่นเดียวกับผู้เล่นทั่วไป แต่มีอำนาจหน้าที่พิเศษเหนือผู้เล่นทั่วไป เนื่องจากได้รับการแต่งตั้งจากอินเนอร์ให้ทำหน้าที่จัดรายการเพลง พูดคุยสร้างความสนุกสนานเป็นกันเองระหว่างผู้เล่น และควบคุม กำกับ การพูดคุย หรือ "โชน" ตลอดจนลงโทษผู้ที่ฝ่าฝืนกฎด้วยวิธีการต่างๆ เช่น "เตะ" (kick) หรือ "แบน" (ban ไม่ให้ใช้งานชั่วคราว) จึงเสมือนมีอำนาจรองจากผู้เป็นอินเนอร์ ในกรณีที่ดีเจเป็นผู้หญิงมักจะทำเสียงเซ็กซี่เพื่อปลุกเร้าอารมณ์ผู้เล่น และบางครั้งจะแสดง "เต้น" หรือ "โชน" ด้วย ทั้งนี้ ในห้องสนทนาหนึ่งๆ สามารถมีดีเจได้หลายคน ผลัดกันทำหน้าที่

2.4 โอเปอเรเตอร์ (Operator) /บอท (Bot)

โอเปอเรเตอร์ (Operator) /บอท (Bot) เป็นผู้ดูแลห้องสนทนาให้เป็นไปตามระเบียบกติกาของห้อง มีอำนาจควบคุม กำกับ การพูดคุย หรือ "โชน" ตลอดจนลงโทษผู้ที่ฝ่าฝืนกฎด้วยวิธีการต่างๆ เช่นเดียวกับดีเจถือได้ว่ามีอำนาจทัดเทียมกับดีเจ เพียงแต่ไม่ได้มีหน้าที่เปิดเพลง และพูดคุยกับผู้เล่นทั่วไป

2.5 ผู้เล่นที่เป็น ThailandTOS

ผู้เล่นกลุ่มนี้ เรียกสั้นๆ ว่า TOS ซึ่งย่อมาจาก Terms of Service เป็นเจ้าหน้าที่จากบริษัทที่แฝงเข้ามาทำหน้าที่คอยตรวจตราการใช้ห้องสนทนาต่างๆ โดยการแฝงตัวเป็นผู้เล่นเพื่อประโยชน์ของบริษัท หากพบเห็นการกระทำที่ผิดระเบียบ หรือผิดข้อตกลงที่ทำกับบริษัท ก็จะมีวิธีการลงโทษโดยการปิดห้องสนทนา ซึ่งในขณะที่ทำการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยไม่อาจทราบได้ว่ามี TOS แฝงตัวมาหรือไม่ เพราะห้องสนทนาหนึ่งๆ อาจมีหรือไม่มี TOS เป็นผู้ร่วมเหตุการณ์ก็ได้

จากการศึกษาและสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม พบว่าผู้ร่วมเหตุการณ์ที่ถือว่ามีบทบาทสำคัญที่สุดในห้องสนทนาแคมป์หรือโซน 18+ ได้แก่ กลุ่มผู้เล่นทั่วไปทั้งผู้เล่นฝ่ายชาย และผู้เล่นฝ่ายหญิง โดยเฉพาะผู้เล่นฝ่ายหญิงที่แสดงออกทางเพศ ห้องสนทนาในโซน 18+ จะขาดผู้เล่นฝ่ายหญิงเหล่านี้ไม่ได้ ห้องสนทนาห้องใดที่มีผู้เล่นฝ่ายหญิงกลุ่มนี้จำนวนมาก จะดึงดูดให้ผู้เล่นฝ่ายชายเข้ามาใช้งานในห้องสนทนานั้นๆ เพิ่ม

มากขึ้น ส่งผลให้ห้องสนทนาได้รับความนิยมเป็นอันดับต้นๆ และสามารถดำรงอยู่ได้ เนื่องจากเจ้าของห้องจะได้มีรายได้จากผู้สนับสนุนหรือเจ้าของโฆษณา ซึ่งงานวิจัยนี้สนใจศึกษาการใช้ภาษาสื่อสารกันระหว่างผู้ร่วมเหตุการณ์สองกลุ่มดังกล่าว ส่วนดีเจ ก็ถือเป็นผู้ร่วมเหตุการณ์ที่มีบทบาทสำคัญเช่นเดียวกัน กล่าวคือ มีบทบาทอย่างมากในการกระตุ้น หรือยุยงให้ผู้เล่นฝ่ายหญิง "โชว์" แต่งงานวิจัยนี้ได้ศึกษากลวิธีทางภาษาที่เป็นเสียงพูดของผู้เล่นดีเจ

“ผู้ร่วมเหตุการณ์” (Participants) มีส่วนทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ที่มีลักษณะเฉพาะ อาทิ การบอกให้ผู้อื่นถอดเสื้อผ้า การใช้คำสแลง คำต้องห้าม ตั้งคำถามลวงละเมิดความเป็นส่วนตัว หรือขอมีเพศสัมพันธ์กับคนแปลกหน้า การแสดงท่าทางยั่วยุทางเพศต่อหน้าคนแปลกหน้า การพูดเรื่องเพศอย่างเปิดเผย หรือแม้กระทั่งการมีเพศสัมพันธ์ต่อหน้าสาธารณชน เป็นต้น เนื่องจากผู้เล่นแต่ละคนต่างก็เข้าใจในบทบาทของตนเอง และทำตามบทบาทของตน กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่มั่นใจในรูปลักษณ์ หรือความสามารถของตนก็จะทำการแสดง "โชว์" โดยมีผู้เล่นฝ่ายชายและดีเจ เป็นผู้ "ชมโชว์" และคอยส่งเสริม มีผู้ที่คอยรักษาฏออย่างดีเจ หรือบอท หรือ TOS ที่แฝงตัวมา ส่วนผู้เล่นที่ไม่ปรารถนาจะ "โชว์" ก็จะอยู่ในฐานะของผู้ชม ผู้สังเกตการณ์ หรือผู้ร่วมสนทนาทุกๆ ไป

3. เป้าหมาย (Ends)

เป้าหมาย หมายถึง วัตถุประสงค์ในการสื่อสาร ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงเป้าหมายของผู้เล่นฝ่ายชายและผู้เล่นฝ่ายหญิง และกลุ่มของผู้จัดรายการเพลงหรือดีเจ ดังนี้

3.1 เป้าหมายของผู้เล่นฝ่ายชาย

ผู้เล่นฝ่ายชายในที่นี้หมายถึง ผู้เล่นฝ่ายชายที่ใช้กลวิธีการต่างๆ เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงแสดงออกทางเพศ จากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์เชิงลึก⁴ โดย

⁴ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลการสัมภาษณ์โดยการสนทนาแบบส่วนตัวในห้องสนทนาบ่อย มิได้เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเผชิญหน้า

ใช้คำถามว่า "ทำไมถึงมาเล่น"⁵ พบว่าเป้าหมายของกลุ่มผู้เล่นชายเหล่านี้คือ การแสวงหาความสุขทางเพศจากเรือนร่างของผู้เล่นฝ่ายหญิงเพื่อตอบสนองอารมณ์ปรารถนาทางเพศของผู้ชาย โดยร่างกายของผู้เล่นฝ่ายจะถูกเสปโดยการจ้องมอง การพูดจา "แทะโลม" หรือการใช้ถ้อยคำที่เป็นการระบายออกทางเพศจากผู้เล่นฝ่ายชาย ทั้งนี้ เห็นได้จากข้อความที่ผู้เล่นฝ่ายชายส่งถึงผู้เล่นฝ่ายหญิง ในลักษณะสองแง่สองง่าม เรื่องเพศ ยั่วยุ ขอร้อง แนะนำ หรือสั่งให้ผู้เล่นที่เป็นผู้เต็มกระทำการใดๆ ตามที่ตนต้องการเพื่อตอบสนองความปรารถนาทางเพศของตน

ตัวอย่าง การให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับจุดมุ่งหมายที่เข้าใช้งานในห้องสนทนาแคมฟร็อก

ผู้เล่นฝ่ายชายคนที่ 1 : "อยากดูนม"

ผู้เล่นฝ่ายชายคนที่ 2 : "/ngian/อยากเสียว"

ผู้เล่นฝ่ายชายคนที่ 3 : "ดูไปว่าว⁶ไป เพลินๆดี 5555"

3.2 เป้าหมายของผู้เล่นฝ่ายหญิง

3.2.1 เป้าหมายของผู้เล่นฝ่ายหญิงที่แสดง "โชว์"

จากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยพบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงที่แสดง "โชว์" กลุ่มนี้มีเป้าหมายเพื่อต้องการความชื่นชม สนใจจากผู้เล่นคนอื่นๆ ในสังคม "แคมฟร็อก" โดยใช้พื้นที่ห้องสนทนาแคมฟร็อกในโซน 18 + นี้ในการแสดงออกซึ่งความพึงพอใจในเพศวิถีของตน ดังจะเห็นได้จากการแสดงออกทั้งทางสีหน้าและการแสดงอิริยาบถต่างๆ ทั้งการเปิดเผยเรือนร่างด้วยการแต่งกายด้วยเสื้อผ้าน้อยชิ้น การขยับร่างกาย เต็มในลีลาท่าทาง ยั่วยุ เข้ายวน หรือลှုပ်ได้เรือนร่างตามอารมณ์ปรารถนา จากการศึกษาและสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เล่นฝ่ายหญิงที่แสดงออกทางเพศเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายที่แสดงออกทางเพศ โดยใช้คำถามว่า "ทำไมถึง 'โชว์'" พบว่า ผู้เล่นกลุ่มนี้จะมีความยินดีที่ถูกกล่าวชมรูปร่าง หน้าตา การแสดง หรือถูกขอร้องให้

⁵ ก่อนตั้งคำถาม ผู้วิจัยได้มีการพูดคุยกับผู้ให้สัมภาษณ์ในเรื่องต่างๆ ไป เพื่อสร้างความเป็นกันเองก่อน

⁶ เป็นคำสแลง หมายถึง สำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง

แสดงออกทางเพศ และต้องการรอดให้เห็นว่าตนมีรูปลักษณ์ที่น่าดึงดูดทางเพศ อันจะนำมาซึ่งการชื่นชม เป็นต้น ดังตัวอย่างข้อความให้สัมภาษณ์ที่ได้จากการสนทนาผ่านห้องสนทนาย่อย

อย่างไรก็ตาม มีผู้ตั้งข้อสันนิษฐานว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่แสดง "โชว์" มีทั้งผู้ที่สมัครใจเพื่อความสุขส่วนตัว และผู้ที่ทำเป็นอาชีพ ดังนั้น นอกเหนือจากเป้าหมายดังกล่าวข้างต้น ยังมีเป้าหมายเพื่อการแสวงหารายได้อีกด้วย

ตัวอย่าง การให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับจุดมุ่งหมายที่แสดง "โชว์"

ผู้เล่นฝ่ายหญิงคนที่ 1 : "ก็รู้สึกดีอะเวลามีคนมาชม"

ผู้เล่นฝ่ายหญิงคนที่ 2 : "อยากรอดอะไปทำ /nom/ มาใหม่ อธิ"

ผู้เล่นฝ่ายหญิงคนที่ 3 : "ก็ดูอย่างบางคนเงี้ยะ หน้าตาทั้งนั้นๆ ชมกันอยู่ได้ ภูสวยกว่าอีก เลยอยากให้พวก /mang/ ชมมั่งไง 5555 เข้าข้างตัวเองแมะ"

3.2.2 เป้าหมายของผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ไม่แสดง "โชว์"

จากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมและข้อมูลการสัมภาษณ์ พบว่าส่วนหนึ่งของผู้เล่นกลุ่มนี้มีเป้าหมายเช่นเดียวกับผู้เล่นในหัวข้อ 3.2.1 แต่แตกต่างกันที่ผู้เล่นในหัวข้อ 3.2.1 แสดงออกซึ่งเป้าหมายโดยชัดเจนว่าต้องการความสนใจ ชื่นชมจากผู้เล่นคนอื่นๆ แต่กลุ่มของผู้เล่นฝ่ายหญิงในหัวข้อ 3.2.2 นี้ไม่ได้แสดงออกซึ่งเป้าหมายโดยชัดเจน

ผู้เล่นกลุ่มนี้บางส่วนมักถูกร้องขอให้ "โชว์" หรือการเดินตามคำท้าทาย ยั่วเย้า หรือขอร้องจากบรรดาผู้เล่นทั้งหลาย จากการศึกษาและสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เล่นฝ่ายหญิงกลุ่มนี้เกี่ยวกับจุดมุ่งหมายที่เข้าร่วมการสนทนาแคมป์ร็อก และเหตุผลที่เปิดเผยใบหน้าแต่ยังไม่แสดงออกทางเพศ โดยใช้คำถามว่า "ทำไมถึงยังไม่ "โชว์" พบว่า ผู้หญิงกลุ่มนี้ต้องการการชื่นชมและเป็นที่ยอมรับของผู้เล่นอื่นๆ เช่นเดียวกับผู้เล่นฝ่ายหญิงที่แสดงออกทางเพศ แต่ยังไม่แสดงออกทางเพศเพราะมีจุดมุ่งหมาย และเหตุผลต่างๆ กัน ได้แก่ 1) ขาดความกล้า หรือเขินอายที่จะแสดงออก 2) ต้องการให้ผู้เล่นอื่นๆ แสดงความชื่นชมรูปร่างหน้าตาของตนเองเท่านั้น มิได้ต้องการเปิดเผยเรือนร่างใดๆ และ 3) ต้องการต่อรอง หรือ "เล่นตัว" เพื่อสร้างคุณค่าให้กับตนเอง หรือเรียกร้องความสนใจเพิ่มขึ้น

ตัวอย่าง การให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับสาเหตุที่ไม่แสดง "โชว์"

ผู้เล่นฝ่ายหญิงคนที่ 1 : "อยากอยู่ แต่ไม่กล้าอะ อาย"

ผู้เล่นฝ่ายหญิงคนที่ 2 : "ไม่ได้จะโชว์ อยากให้ชมว่าสวยเฉยๆ 555 ไม่ได้อยากโชว์เค้า"

ผู้เล่นฝ่ายหญิงคนที่ 3 : "ยังไม่ค่อยมีใครเชียร์เลย รอก่อน"

ผู้เล่นฝ่ายหญิงคนที่ 4 : "เดี๋ยวเล่นตัวสักพักก่อน ค่อยจัด"

3.2.3 เป้าหมายของผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ไม่เปิดเผยตัวตน

จากการศึกษาและสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เล่นฝ่ายหญิงกลุ่มนี้เกี่ยวกับจุดมุ่งหมายที่เข้าร่วมการสนทนาแคมฟร็อก และเหตุผลที่ไม่แสดงออกทางเพศ โดยใช้คำถามว่า "ทำไมถึงมาเล่นแคมฟร็อก" "อยากโชว์หรือไม่ และ "ทำไมถึงไม่ "โชว์"" พบว่า ผู้เล่นกลุ่มนี้มีทั้งผู้เล่นที่มีเป้าหมายเช่นเดียวกับผู้เล่นฝ่ายหญิงกลุ่มอื่นๆ คือ ต้องการเป็นที่ชื่นชม และยอมรับจากผู้เล่นอื่นๆ

ตัวอย่าง การให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับจุดมุ่งหมายที่เข้าใช้งานในห้องสนทนาแคมฟร็อก และเหตุผลที่ไม่แสดงออกทางเพศ

ผู้เล่นฝ่ายหญิงคนที่ 1 : "เห็นเค้าว่าสนุกดีเลยเข้ามา/ อยากโชว์นะ แต่หุ่นไม่ดีหรอก"

ผู้เล่นฝ่ายหญิงคนที่ 2 : "ไม่มีไรทำ เลยมาออนไลน์⁷เล่นๆเฉยๆ/ไม่โชว์หรอก555 ไม่กล้า"

ผู้เล่นฝ่ายหญิงคนที่ 3 : "อยากหาเพื่อนคุย"/ "ไม่อยากโชว์ สู้เค้าไม่ได้หรอก 5555"

ผู้เล่นฝ่ายหญิงคนที่ 4 : "มาฟังเพลงเฉยๆคะ"/ "ไม่อยากโชว์คะ"

ข้อมูลการสัมภาษณ์พบว่า ผู้เล่นกลุ่มนี้บางคนมีความต้องการที่จะ "โชว์" เช่นเดียวกัน แต่ขาดความกล้า ความมั่นใจในรูปลักษณ์ของตนเอง เห็นได้จากตัวอย่างการ

⁷ ย่อมาจากคำว่า "ออนไลน์" ในที่นี้หมายถึง เข้าใช้งานในโปรแกรมสนทนา

สัมภาษณ์ ผู้เล่นเกมนี้บางคนตอบในทำนองว่าตนไม่มีความกล้า และต้องการโชว์แต่ยังขาดความกล้า อย่างไรก็ตามพบว่าผู้เล่นเกมบางคนมิได้มีเป้าหมายเพื่อเป็นที่ยอมรับและชื่นชม แต่เข้าร่วมการสนทนาในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18+ ด้วยจุดประสงค์อื่นๆ เช่น ต้องการศึกษารากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ต้องการฟังเพลง ฯลฯ ซึ่งเป้าหมายดังกล่าวมิได้อยู่ในขอบเขตของงานวิจัยนี้

3.3 กลุ่มของดีเจ

เป้าหมายของกลุ่มดีเจมีหลากหลาย เนื่องจากดีเจแคมฟร็อกเป็นได้ทั้งผู้ชายและผู้หญิง ซึ่งโดยส่วนใหญ่ดีเจผู้ชายจะมีเป้าหมายเดียวกับผู้เล่นฝ่ายชาย และบางครั้งดีเจผู้หญิงก็จะมีเป้าหมายเดียวกับผู้เล่นฝ่ายหญิง คือต้องการ “โชว์” เพื่อเป็นที่ชื่นชอบและยอมรับจากผู้เล่นอื่นๆ แต่ทั้งนี้ เป้าหมายหลักร่วมกันของทั้งดีเจผู้หญิงและดีเจผู้ชาย คือการควบคุม กำกับการแสดงออกทางร่างกายของผู้เล่นฝ่ายหญิงให้เป็นที่ไปตามกฎของสังคมห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18+ และสร้างความบันเทิงให้เกิดในห้องสนทนาและเป็นที่ยอมรับของผู้เล่น ดีเจคนใดจัดรายการสนุก และมีความสามารถในการพูดจากระตุ้นยั่วยุทางเพศ ชักนำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิง “โชว์” หรือแสดงออกทางเพศได้ ดีเจคนนั้นถือว่าบรรลุเป้าหมายของการเป็นดีเจ และจะเป็นที่ยอมรับของบรรดาผู้เล่น

3.4 กลุ่มของผู้เล่นทั่วไปที่ไม่เปิดเผยตัวตนและไม่ร่วมการสนทนา

ผู้เล่นกลุ่มนี้ หมายถึง ผู้เล่นทั่วไปที่ไม่เปิดเผยตัวตน คือผู้เล่นที่ไม่เปิดเผยใบหน้าผ่านกล้อง และไม่ร่วมพูดคุยในห้องสนทนา รวม ส่วนใหญ่มักได้แก่ ผู้เล่นฝ่ายชาย เป้าหมายของผู้เล่นเกมนี้มีหลากหลาย เช่น ต้องการคลายเหงาการฟังเพลงหรือ “ชมโชว์” ต้องการหาเพื่อนคุยในห้องสนทนาส่วนตัว ต้องการสังเกตการณ์ หรือศึกษารากฏการณ์ที่เกิดขึ้น หรือต้องการแสวงหาความสุขทางเพศโดยการชมการแสดงออกทางเพศของผู้เล่นที่เปิดเผยเรื่อร่างโดยไม่แสดงตัวตน สิ่งที่ผู้เล่นกลุ่มนี้แตกต่างจากผู้เล่นอื่นๆ คือ ผู้เล่นกลุ่มนี้มีได้ต้องการการยอมรับจากสังคมแคมฟร็อก เพียงแต่ต้องการแสวงหาความสุขทางเพศ หรือเหตุผลอื่นๆ ดังที่กล่าวมา ซึ่งเป้าหมายของผู้เล่นในส่วนนี้ มิได้อยู่ในขอบเขตของงานวิจัยนี้

กล่าวโดยสรุป จากการศึกษาของคัประกอบการสื่อสาร “เป้าหมาย” พบว่าเป้าหมายของผู้เล่นฝ่ายหญิงและฝ่ายชายมีความสอดคล้องกัน ก็คือ การ “โชว์” และ การ “ชมโชว์”

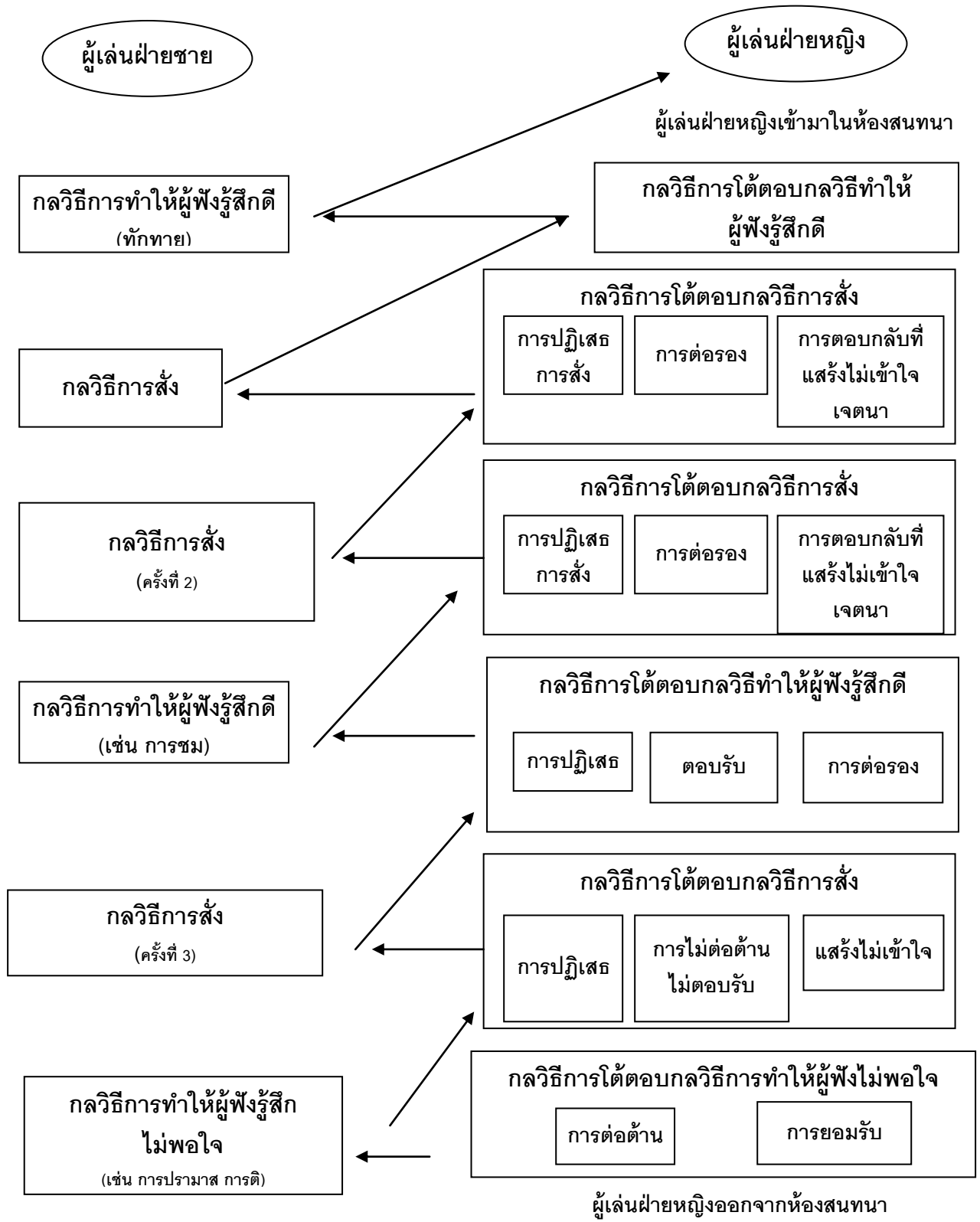
เพื่อแสวงหาความสุขทางเพศ เพื่อบรรลุนิติสัมพันธ์ในเรื่องเพศของผู้เล่นแต่ละคน เนื่องจากผู้เล่นแต่ละคนต่างก็มีเป้าหมายที่ชัดเจนของตนเอง โดยที่เป้าหมายของผู้เล่นฝ่ายหญิงทั้งผู้เล่นที่แสดงออกทางเพศและไม่แสดงออกทางเพศ ล้วนมีเป้าหมายอย่างเดียวกัน คือ ต้องการเป็นที่ชื่นชมและยอมรับจากคนในชุมชนแคมป์ร็อก ส่วนเป้าหมายของผู้เล่นชายที่ใช้กลวิธีการต่างๆ เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงแสดงออกทางเพศ คือ ระบายออกซึ่งอารมณ์ปรารถนาทางเพศโดยการจ้องมอง การพูดจา “ทะลอม” ผู้เล่นฝ่ายหญิง และต้องการเป็นที่สนใจของผู้เล่นฝ่ายหญิง ส่วนเป้าหมายที่ดีเจ คือ สร้างความบันเทิงให้เกิดขึ้นในห้องสนทนาและเป็นที่ยอมรับจากผู้เล่นทั่วไป

4. การลำดับวัจนกรรม (Act Sequence)

จากสังเกตการณ์และการวิเคราะห์การสนทนาในห้องสนทนาแคมป์ร็อกโซน 18+ ทั้ง 4 ห้อง พบว่า การปฏิสัมพันธ์ในที่นี้ไม่มีการเรียงลำดับวัจนกรรมที่แน่นอน ทั้งนี้เพราะรูปแบบการสนทนาแบบหลายคนพูดกับหลายคน (many to many) ทำให้มีวัจนกรรมต่างๆ เกิดแทรกสลับกันไปมาอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นวัจนกรรมการทักทาย วัจนกรรมการเรียกขาน วัจนกรรมการสั่ง วัจนกรรมการชม วัจนกรรมการทำทนาย วัจนกรรมการแสดงความไม่พอใจ วัจนกรรมการแสดงความปรารถนาทางเพศ วัจนกรรมการเรียกร้องความสนใจ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม หากมองในภาพรวมจะพบว่าในแต่ละสถานการณ์การสื่อสารที่มีผู้เล่นฝ่ายหญิงอยู่ในฐานะ “ผู้ถูกเชียร์” มีลำดับวัจนกรรมที่คล้ายคลึงกัน คือ เมื่อผู้เล่นฝ่ายหญิงปรากฏตัว ผู้เล่นฝ่ายชายจะเริ่มสนทนาด้วยวัจนกรรมที่ทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงพึงพอใจ ไม่ว่าจะเป็นการทักทาย การชม การแสดงความสนใจ และตามด้วยวัจนกรรมการชี้หน้า โดยผู้เล่นฝ่ายหญิงก็จะโต้ตอบกลับบ้าง เมื่อการสนทนาดำเนินไประยะหนึ่งโดยที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงยังไม่ “โชว์” ตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการ ก็จะพบวัจนกรรมการชี้หน้า และช่วยกระตุ้นกับวัจนกรรมการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี และพบวัจนกรรมอื่นๆ เกิดแทรกบ้าง

ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างลำดับวัจนกรรมในสถานการณ์การสื่อสารในช่วงหนึ่งที่มีการ “เชียร์” ให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงคนหนึ่งแสดง “โชว์” โดยเริ่มตั้งแต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงเริ่มเข้าใช้งานในห้องสนทนาจนกระทั่งออกจากการสนทนานั้น โดยแสดงเป็นแผนภูมิได้ ดังนี้



แผนภูมิ 1 ตัวอย่างลำดับวัจนกรรมของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นฝ่ายชาย กับผู้เล่นฝ่ายหญิง

จากแผนภูมิจะเห็นว่าเมื่อผู้เล่นฝ่ายหญิงเข้ามาในห้องสนทนา หรือเปิดกล่องวิดีโอเพื่อให้ผู้เล่นคนอื่นๆ เห็นใบหน้านั้น ผู้เล่นฝ่ายชายก็จะกล่าวทักทายเพื่อเป็นการเริ่มต้นปฏิสัมพันธ์ ผู้เล่นฝ่ายหญิงก็ได้กล่าวทักทายตอบในผลัดถัดมา ฉะนั้น เมื่อในหน้าห้องสนทนา มีการพิมพ์ข้อความถึงผู้เล่นฝ่ายหญิงคนดังกล่าวหลายๆ ถ้อยคำ ทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงคนดังกล่าวเป็นที่สนใจ ดึงดูดให้ผู้เล่นคนอื่นๆ คลิกลูกบิดหน้าผ่านกล่อง เมื่อผู้เล่นคนอื่นๆ เห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงดังกล่าวมีรูปลักษณะที่พึงปรารถนา หรือมีแนวโน้มที่จะโชว์ ผู้เล่นเหล่านั้นก็จะใช้วัจนกรรมต่างๆ เพื่อสื่อสารให้ผู้เล่นฝ่ายหญิง "โชว์" ซึ่งส่วนใหญ่จะพบวัจนกรรมการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี เช่น การชม การบอกรัก ฯลฯ

ทั้งนี้ ผู้เล่นฝ่ายหญิงได้โต้ตอบกลับผู้เล่นฝ่ายชายเหล่านั้นด้วยวัจนกรรมต่างๆ เช่น วัจนกรรมตอบรับ ต่อรอง และวัจนกรรมที่เป็นการปฏิเสธ ได้ตอบกันไปมาหลายๆ ผลัดตลอดช่วงเวลาที่มีการปฏิสัมพันธ์ เมื่อการสนทนาดำเนินไประยะหนึ่งโดยที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงยังไม่ "โชว์" ผู้เล่นฝ่ายชายก็จะใช้วัจนกรรมการสั่ง ทั้งการสั่งอย่างตรงไปตรงมา การสั่งโดยอ้อม และเมื่อการสนทนาดำเนินไปหลายผลัด แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงยังผัดผ่อน ต่อรอง หรือปฏิเสธอยู่ ผู้เล่นฝ่ายชายก็จะใช้วัจนกรรมที่ทำให้ผู้ฟังไม่พอใจเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเกิดแรงกระตุ้นที่จะพิสูจน์ความสามารถและความสวยงามของเรื่อในร่างกาย ซึ่งจากตัวอย่าง ผู้เล่นฝ่ายหญิงคนนี้ได้โต้ตอบด้วยวัจนกรรมการแสดงความไม่พอใจโดยการยอมรับคำปรามาส และใช้วัจนกรรมการปฏิเสธไม่ยอมทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่ง และออกจากห้องสนทนาไป

อย่างไรก็ตาม ตัวอย่างลำดับวัจนกรรมข้างต้น เป็นเพียงการแสดงตัวอย่างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นฝ่ายชาย และผู้เล่นฝ่ายหญิงในกรณีส่วนใหญ่เพื่อแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นฝ่ายชายใช้วัจนกรรมใดสื่อสารให้ผู้เล่นฝ่ายหญิง "โชว์" ตามเป้าหมายของตน และผู้เล่นฝ่ายหญิงมีกลวิธีใดในการโต้ตอบเพื่อบรรลุเป้าหมายของตน ทั้งนี้ ยังมีการใช้ลำดับวัจนกรรมที่แตกต่างออกไปอีกด้วย

5. น้ำเสียง (Key)

น้ำเสียง ในที่นี้หมายถึง น้ำเสียงในการพูด และน้ำเสียงในการเขียน รวมถึงระดับภาษาที่ใช้ องค์ประกอบนี้มีส่วนช่วยในตีความว่าการใช้ท่วงทำนองเสียงแบบนั้นๆ หรือระดับภาษานั้นๆ หมายความว่าอย่างไร สำหรับ น้ำเสียง (Key) หรือระดับภาษาของห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18+ ทั้ง 4 ห้องนี้ จัดว่าเป็นภาษาในระดับกันเอง มีการใช้ภาษาปาก จนถึงระดับที่จัดว่าเป็น "คำ

หยาบ” ตามคำนิยามของ สิทธิธรรม (2549) ที่หมายถึง ถ้อยคำไม่สุภาพ เรียบร้อย และไม่ควรพูด หรือใช้สื่อสาร..” หรือการใช้คำต้องห้าม หรือคำที่ไม่สมควรจะกล่าวตามที่สังคมกำหนดไว้ (Leetrakul, 1978 อ้างถึงใน แก้วใจ จันทรเจริญ, 2547) มีการพูดเล่น หยอกล้อ น้ำเสียงที่ใช้ในการสื่อสารเป็นลักษณะน้ำเสียงที่ไม่จริงจังเป็นการพูดคุยเพื่อแสดงความสนิทสนมเป็นกันเอง ดังตัวอย่างข้อความ

ผู้เล่นฝ่ายชาย : /hia/ ญู /ngian/ วะ 555

ผู้เล่นฝ่ายหญิง : (ชื่อผู้เล่นฝ่ายชาย), ngian/ มากมะ ให้ช่วยปะ 555

ผู้เล่นฝ่ายชาย : อยากดู /hi:/

ผู้เล่นฝ่ายชาย : อม /khuaj/ ให้หนอยดิ 555

อนึ่ง ในบริบทการสื่อสารทั่วไป ที่ไม่ใช่การสื่อสารของบุคคลที่มีความสนิทสนมกัน จนสามารถสนทนากันได้อย่างตรงไปตรงมานั้น หากจำเป็นต้องมีการกล่าวถึงสิ่งต้องห้าม หรือสิ่งที่สังคมกำหนดไว้ว่าไม่สมควรจะกล่าวถึงอย่างตรงไปตรงมา ผู้ใช้ภาษาจำเป็นต้องหลีกเลี่ยงการใช้คำ หรือข้อความนั้นๆ เพื่อความเหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นการใช้กลวิธีการกลบเกลื่อน หรือการใช้คำรื่นหู (Euphemisms) ซึ่งหมายถึง คำที่นำมาใช้แทนคำต้องห้ามในภาษา เพื่อลดความรุนแรง ทำให้เกิดความราบรื่นชวนฟัง ไม่ระคายหู (อ้างแล้ว, 2547) เช่น ใช้คำว่า "หน้าอก" แทนคำว่า "/nom/" เป็นต้น

แต่สำหรับบริบทการสนทนาในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18+ นี้ ไม่จำเป็นต้องหาวิธีการหลบเลี่ยง ไม่กล่าวถึง หรือหาคำใดมาทดแทน ซึ่งจะพบว่ามีการใช้คำที่สังคมไทยจัดว่าเป็นคำต้องห้ามเป็นจำนวนมากไม่น้อย เช่นคำว่า "/hi:/ " /khuaj/" "/jet/" เป็นต้น ในทางกลับกัน หากผู้เล่นคนใดใช้คำรื่นหูเพื่ออ้างถึงอวัยวะเพศ หรือพฤติกรรมทางเพศกลับเป็นเรื่องที่แปลกในที่นี้ เช่นการกล่าวว่า "ผมอยากมีเพศสัมพันธ์กับคุณ" หรือ "ผมอยากร่วมเพศกับคุณ" ทั้งนี้ อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นจงใจคำเหล่านั้นเพื่อสร้างความขบขันที่ใช้ภาษาสุภาพ หรือเป็นทางการในบริบทที่ไม่เป็นต้องการความเป็นทางการ

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าการใช้ท่วงทำนองเสียง หรือน้ำเสียงที่ไม่จริงจัง และการใช้ภาษาระดับกันเอง หรือภาษาปาก จัดได้ว่าเป็นน้ำเสียงที่เหมาะสมสำหรับการสื่อสารในที่นี้ ในทางกลับกัน การใช้ภาษาที่เป็นทางการ ถือเป็นการใช้ภาษาที่ฟังดูแปลก

6. เครื่องมือ (Instrumentalities)

หมายถึง ช่องทางการสื่อสาร (channel) และรูปของภาษา (form of speech) เช่น เสียงพูด ตัวหนังสือ หรือกึ่งเสียงพูดกึ่งตัวหนังสือ เป็นต้น ในกรณีศึกษานี้ ช่องทางการสื่อสาร ได้แก่ ห้องสนทนาผ่านกล้องวิดีโอ หรือ video chat room ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตประกอบไปด้วย คอมพิวเตอร์ กล้อง ลำโพง อินเทอร์เน็ตและโปรแกรมแคมฟร็อกซึ่งเป็นช่องทางการสื่อสารที่คล้ายคลึงการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (face to face communication)

ทั้งนี้ อาจกล่าวได้ว่า ช่องทางการสื่อสารในที่นี้ คือ ห้องสนทนาออนไลน์ที่มีลักษณะเฉพาะ กล่าวคือ มีการรวมเอาเสียงพูด ตัวหนังสือ เสียงเพลง การแสดง "โชว์" ในทางเพศ และการจ้องมองเข้าไว้ด้วยกัน (รณภูมิ สามัคคีคารมย์ พิมพิวัลย์ บุญมงคล และวชิรา จันทร์ทอง, 2551: 21-22) ต่างจากห้องสนทนาในโปรแกรมอื่นๆ ที่ขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งเหล่านี้ไป โดยเฉพาะการแสดง "โชว์" ทางเพศ และการชม "โชว์"

ส่วนรูปของภาษา ที่พบในสถานการณ์การสื่อสารนี้มีอยู่ 2 รูปแบบหลัก ได้แก่

1.) เสียงพูด ได้แก่ เสียงพูดของดีเจซึ่งจัดได้ว่าเป็นเสียงพูดที่ใกล้เคียงกับเสียงพูดแบบปกติที่ใช้สื่อสารกันแบบเผชิญหน้าทั่วไป หรือทางโทรศัพท์ ทางสื่อวิทยุโทรทัศน์ เพียงแต่ใช้ช่องทางการสื่อสารต่างช่องทางกัน

2.) ตัวหนังสือแทนเสียง ได้แก่ ตัวหนังสือที่ถ่ายทอดเสียงพูดโดยการพิมพ์ รูปภาษานี้ ผู้วิจัยพบว่า มีลักษณะของการผสมผสานกันระหว่างภาษาพูดและภาษาเขียน จึงเรียกว่า ตัวหนังสือแทนเสียง เนื่องจากผู้เล่นหรือผู้สนทนาต้องการสื่อภาษาพูด แต่สื่อที่ใช้เป็นการเขียน ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นการพูดโดยการเขียน พิจารณาได้จากการพิมพ์ข้อความเลียนแบบเสียงพูด เช่นการพิมพ์ซ้ำพยัญชนะ สระ เพื่อเน้นเสียงแสดงอารมณ์ เช่น “น่ารักมากกกกกกกก” การใช้คำแทนเสียงต่างๆ เช่น “5555” แทนเสียงหัวเราะ เป็นต้น และหากใช้มุมมองเรื่องภาษาพูดและภาษาเขียนของนักภาษาศาสตร์บางท่าน สามารถมองได้ว่าภาษาในที่นี้เป็นภาษาพูด ดังที่มีการให้คำจำกัดความภาษาพูดว่า หมายถึงวลีวลีที่ปกติใช้ในการพูด (อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2541: 166-174) ดังนั้นแล้ว ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่า เราอาจมองว่าเครื่องมือการสื่อสารในชุมชนการสื่อสารในที่นี้เป็นภาษาพูดก็ได้หากยึดถือคำจำกัดความดังกล่าว หรืออาจมองว่าเป็นภาษาเขียนกึ่งภาษาพูดก็ได้

จากการศึกษาพบว่า การสื่อสารห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18 + ทั้ง 4 ห้องนี้ มีการใช้เครื่องมือสื่อสารได้เหมาะสมกับการสื่อสาร เพราะการสื่อสารในพื้นที่นี้มีลักษณะเฉพาะ

และมีข้อจำกัดในการสื่อสารหลายประการ กล่าวคือ ผู้สนทนาไม่สามารถแสดงท่าทาง อารมณ์ น้ำเสียงต่างๆ ได้เหมือนการสนทนาแบบที่มีการเผชิญหน้า (face to face communication) ผู้สนทนาจึงต้องพยายามเอาชนะอุปสรรคเหล่านี้ด้วยวิธีการต่างๆ ซึ่งสามารถทำได้โดยการพิมพ์ข้อความแบบพิเศษ เช่น การพิมพ์ซ้ำเพื่อแสดงอารมณ์ การใช้คำแทนเสียงต่างๆ เป็นต้น นอกจากนี้การสนทนาในที่นี้ ข้อความที่ปรากฏจะเคลื่อนที่อย่างรวดเร็วอันเนื่องมาจากการสื่อสารพร้อมกันหลายคนในเวลาเดียวกัน ผู้สนทนาส่วนใหญ่จึงต้องพิมพ์ข้อความอย่างรวดเร็ว จึงมีการใช้คำตัดสั้น คำย่อ เป็นต้น

7. บรรทัดฐาน (Norms) แยกพิจารณาได้เป็น 2 ส่วนคือ บรรทัดฐานของการปฏิสัมพันธ์ (Norms of interaction) และบรรทัดฐานของการตีความ (Norms of interpretation)

7.1 บรรทัดฐานของการปฏิสัมพันธ์ (Norms of interaction)

บรรทัดฐานของการปฏิสัมพันธ์ ในที่นี้ หมายถึง ขนบ หรือแบบแผนของการสื่อสารระหว่างกันที่เกิดขึ้นซ้ำๆ จนเป็นที่ยึดถือปฏิบัติตามๆ กัน การสื่อสารบางแบบนั้นจะมีกฎเกณฑ์กำกับไว้อย่างชัดเจน แน่นนอน เช่น การปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในชั้นศาล ฯลฯ ในกรณีของการสื่อสารในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18 + ของห้องสนทนาทั้ง 4 ห้อง ในที่นี้ก็ถือว่ามีกฎเกณฑ์ที่เข้าใจร่วมกัน แม้จะไม่ชัดเจนตายตัวเหมือนกับการปฏิสัมพันธ์บางแบบ การสื่อสารในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18+ ทั้ง 4 ห้องนี้ มีบรรทัดฐานของการปฏิสัมพันธ์ในประเด็นที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

7.1.1 บรรทัดฐานของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นฝ่ายชายกับผู้เล่นฝ่ายหญิง

บรรทัดฐานของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นฝ่ายชายกับผู้เล่นฝ่ายหญิงในที่นี้คือ ผู้เล่นฝ่ายชายอยู่ในฐานะผู้จ้างมองผู้เล่นฝ่ายหญิงแสดง "โชว์" ในรูปแบบต่างๆ ผู้เล่นฝ่ายหญิงจะแม้อยู่ในฐานะ "ผู้โชว์" แต่ก็สามารถต่อต้าน ต้อรอง และยอมตามหรือไม่ก็ได้ นอกจากนี้ผู้เล่นแต่ละฝ่ายสามารถสนทนาด้วยภาษาที่เป็นกันเอง ทุกคนมีอิสระที่จะพูดคุยกับใครในเรื่องใดก็ได้เท่าที่ตนต้องการ

บรรทัดฐานของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นฝ่ายชายกับผู้เล่นฝ่ายหญิงมีประเด็นที่น่าสนใจ คือ ผู้เล่นฝ่ายหญิงในที่นี้ มีทั้งผู้เล่นที่เข้ามาปฏิสัมพันธ์ในห้องสนทนาเป็นประจำ จนเป็นที่รู้จัก คู่กันเคยกัน และผู้เล่นที่ไม่ได้เข้ามาปฏิสัมพันธ์เป็นประจำ หรืออาจเข้ามาประจำแต่ไม่ได้ร่วมสนทนา หรือแสดง "โชว์" จนเป็นที่รู้จัก บรรทัดฐานของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นฝ่ายชายกับผู้เล่นฝ่ายหญิงสองกลุ่มนี้จะแตกต่างกัน กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ยังไม่เคย "โชว์" โดยการเต้น หรือเปิดเผยร่างกาย จะได้รับการปฏิบัติที่สุภาพ นุ่มนวลกว่า เช่น มีการใช้คำเรียกหรือคำนำหน้าชื่อที่ฟังรื่นหู แตกต่างจากผู้เล่นฝ่ายหญิงที่เป็น "ขาประจำ" ที่มักถูกเรียกว่า "เจ้" หรือเรียกชื่อเล่นด้วยความคุ้นเคย และบางครั้งพบว่ามีการใช้คำสรรพนาม "มึง" เพื่อแสดงความสนิทสนมอีกด้วย

นอกจากนี้การใช้ลำดับวัจนกรรมเพื่อสื่อสารให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงสองกลุ่มนี้ "โชว์" ก็ต่างกัน กล่าวคือ เมื่อผู้เล่นฝ่ายหญิงที่เป็น "ขาประจำ" ปรากฏตัว หรือเข้ามาในห้องสนทนา ผู้เล่นฝ่ายชายที่คุ้นเคยกับผู้เล่นฝ่ายหญิงดังกล่าว ก็มักจะใช้วัจนกรรมการสั่ง ให้ผู้เล่นฝ่ายหญิง "โชว์" เพราะเป็นสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงคนนั้นๆ กระทำเป็นประจำ แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงยังไม่เคย "โชว์" ในห้องสนทนานั้นๆ หรือยังไม่เป็นที่คุ้นเคย สนทนสนมกับบรรดาผู้เล่นฝ่ายชาย มักจะได้รับการทักทาย การชม หรือใช้วัจนกรรมที่ทำให้รู้สึกดีก่อน แล้วจึงใช้วัจนกรรมการสั่ง เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ผู้เล่นส่วนใหญ่ก็ถือว่าเป็นคนแปลกหน้าของกันและกัน เพราะไม่เคยรู้จักกันมาก่อน แต่การสนทนาดังกล่าวกลับมีความเป็นกันเอง เนื่องมาจากการสื่อสารประเภทนี้เป็นเพียงชุมชนเสมือนจริง ทุกคนมีอิสระที่จะพูดคุยกับใครในเรื่องใดก็ได้เท่าที่ตนต้องการ ด้วยวิธีการปฏิสัมพันธ์ที่กำกับอยู่ทำให้การสื่อสารระหว่างผู้เล่นแตกต่างไปจากการสื่อสารในชีวิตจริง ไม่ว่าจะเป็นการทำความรู้จัก ประเด็นการสนทนา ระดับภาษาที่ใช้สนทนา ฯลฯ กล่าวคือ การปฏิสัมพันธ์กับคนแปลกหน้า หรือคนที่เพิ่งรู้จักไม่นานนั้นจะมีระยะห่างของการปฏิสัมพันธ์ต่อกัน จะไม่ให้ความสนิทสนมกับคนแปลกหน้าโดยทันที ไม่ก้าวร้าวเรื่องส่วนตัว ไม่ถามอายุ ไม่พูดเรื่องเพศ ไม่ใช่คำสั่งในการพูดคุย ไม่บอกรัก ไม่สั่งให้เต้น หรือถอดเสื้อผ้า ฯลฯ แต่ปรับทการสื่อสารในที่นี้อนุญาตให้ทำเช่นนั้นได้ และไม่ถือว่าการสื่อสารที่ไม่เหมาะสม การสื่อสารห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18 + นี้ ส่วนใหญ่ผู้ที่ถูกถามเรื่องอายุ ถูกเกี่ยวพาราสิ ถูกสั่ง หรือยั่วให้เต้น ฯลฯ จะไม่รู้สึกรู้สีกว่าถูกล่วงละเมิดความเป็นส่วนตัว หรือถูกจบบ้าง ยิ่งไปกว่านั้น ผู้เล่นบางคนยังถือว่าการถูกซักถามเรื่องส่วนตัว การถูกบอกรัก จีบ หรือ โน้มน้าวให้เต้น ฯลฯ เป็นเรื่องที่น่าพอใจ เพราะเป็นการยืนยันว่าตนได้รับความชื่นชม สนใจและยอมรับ

7.1.2 บรรทัดฐานของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้มีอำนาจในห้องสนทนากับผู้เล่นทั่วไป

อำนาจ ในที่นี้หมายถึง สิทธิพิเศษในการให้คุณให้โทษผู้เล่น เช่น สิทธิการลงโทษผู้เล่นที่ละเมิดกฎของห้อง สิทธิในการให้สิทธิพิเศษ หรือการให้รางวัลผู้เล่นที่เป็นที่พอใจ ผู้ที่มีอำนาจเหล่านี้ ได้แก่ เจ้าของห้อง โอบีโอเรเตอร์ ดีเจ ทั้งนี้ ในความเป็นจริงแล้ว ผู้จัดรายการเพลงหรือดีเจก็เป็นผู้เล่นคนหนึ่ง เพียงแต่มีอำนาจหน้าที่พิเศษเหนือผู้เล่นทั่วไป คือ มีหน้าที่เปิดเพลงพูดคุยสร้างความสนุกสนานเป็นกันเองระหว่างผู้เล่น คอยเชียร์หรือกระตุ้นให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงโชว์ลีลาการเต้นให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ชม รวมถึงว่ากล่าวตักเตือนผู้เล่นที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสม ตลอดจนลงโทษผู้ที่ฝ่าฝืนกฎด้วยวิธีการต่างๆ ทั้งนี้ กล่าวได้ว่าผู้เล่นที่เป็นดีเจมีสถานภาพสูงกว่าผู้เล่นทั่วไป

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้มีอำนาจเหล่านี้กับผู้เล่นก็มีบรรทัดฐานกำกับอยู่เช่นกัน การสื่อสารในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18+ นี้ บรรทัดฐานของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้มีอำนาจในที่นี้ คือ ผู้เล่นไม่อยู่ในสถานะที่จะวิพากษ์วิจารณ์ หรือลงโทษผู้เป็นเจ้าของห้อง หรือ ดีเจ ผู้เล่นคนใดกล่าวถ้อยคำไม่สุภาพ หรือบริภาษดีเจ จะถูกลงโทษโดยการ “ขัง” หรือขับออกจากห้องสนทนา ทั้งยังอาจถูกดีเจบริภาษในขณะจัดรายการอีกด้วย ในทางกลับกัน ผู้มีอำนาจในห้อง โดยเฉพาะดีเจ สามารถวิพากษ์วิจารณ์ผู้เล่นได้โดยไม่ถูกทำโทษ

อย่างไรก็ตาม พบว่ามีการละเมิดแบบแผนของการปฏิสัมพันธ์นี้อยู่บ่อยครั้ง โดยเฉพาะปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นฝ่ายชายกับดีเจที่เป็นผู้หญิง จากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมพบว่า บางครั้งดีเจผู้หญิงซึ่งถือเป็นหนึ่งในบรรดาผู้มีอำนาจในห้องสนทนาจึงถูกวิพากษ์วิจารณ์หรือพูดจาไม่สุภาพด้วย ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะบรรทัดฐานดังกล่าวดำรงอยู่อย่างหลวมๆ ผู้ร่วมเหตุการณ์ หรือผู้เล่นต่างรับรู้ว่ายกโทษผู้ละเมิดบรรทัดฐานการปฏิสัมพันธ์นั้นไม่รุนแรง และไม่ส่งผลกระทบต่อในชีวิตจริง

7.1.3 บรรทัดฐานของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับ TOS ของแคมฟร็อก

TOS คือ เจ้าหน้าที่ของบริษัทผู้ผลิตโปรแกรมแคมฟร็อก มีหน้าที่คอยตรวจตรา

การใช้ห้องสนทนาต่างๆ เพื่อประโยชน์ของบริษัท หากพบเห็นการกระทำที่ผิดระเบียบก็จะมีวิธีการลงโทษโดยการปิดห้องสนทนา ตัวอย่างเช่น เจ้าของห้องสนทนาที่ซื้อห้องสนทนาทั่วไปที่มีกฎหมายห้ามให้มีการ "โชว์" ที่สื่อในทางทางเพศใดๆ ซึ่งจะมีราคาถูกกว่าห้องพิเศษที่สามารถกระทำได้ แต่กลับอนุญาตให้มีการโชว์ยั่วทางเพศ ลามกอนาจารได้เช่นเดียวกับห้องสนทนาที่ต้องซื้อมาในราคาแพงกว่านั้น จะถือว่าผิดสัญญาซื้อขายกับบริษัท และห้องนั้นก็จะถูกลงโทษตามมาตรการต่างๆ ของบริษัท ทั้งนี้ทางบริษัทจะมีทีมงานที่คอยสอดส่องมิให้มีการฝ่าฝืนกฎ ที่เรียกสั้นๆ ว่า TOS โดยการแฝงตัวเป็นผู้เล่นเข้าไปใช้งานตามห้องต่างๆ ในกรณีห้องสนทนาแคมป์หรือโซน 18 + นี้ ห้องสนทนาต่างๆ จึงต้องตั้งกฎกติกาเกี่ยวกับการแสดงออกทางเพศไว้ เช่น ห้ามจับ สัมผัส จูบคล้ำอวัยวะเพศ ห้ามให้เห็นเสื้อชั้นใน ห้ามใส่เสื้อผ้าบาง ห้าม "ซูม" หรือปรับกล้องลงต่ำเพื่อให้เห็นกางเกงชั้นใน เป็นต้น

เมื่อมองปฏิสัมพันธ์ของ TOS กับผู้เล่นนั้น จะเห็นว่าทั้งสองฝ่ายมีฐานะไม่เท่าเทียมกัน TOS มีสถานภาพสูงกว่า เพราะมีอำนาจในการลงโทษผู้ละเมิดกติกาดังกล่าวได้ ฉะนั้นดีเจ และผู้มีอำนาจในห้องสนทนาจึงต้องระมัดระวัง ควบคุมไม่ให้ผู้เล่นละเมิดกติกาส่งห้องสนทนาแคมป์หรือทั้ง 4 ห้องนี้ เป็นห้องสนทนาในโซน 18+ ทำให้ไม่สามารถแสดงโชว์ในทางเพศที่เกินขอบเขตได้ แต่อย่างไรก็ตาม พบว่าโดยส่วนใหญ่ผู้เล่นมักไม่ตระหนักถึงบทบาทของ TOS และมีการละเมิดปฏิสัมพันธ์กับ TOS เห็นได้จากการแสดงออกทางเพศที่เปิดเผยอยู่เป็นประจำ ทำให้มีการปิดห้องสนทนาเกิดขึ้น ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะผู้เล่นหลายคน ไม่ทราบถึงการมีอยู่ของ TOS หรืออาจเป็นไปได้ว่าผู้เล่นนั้นทราบดี แต่ไม่สนใจก็เป็นได้

จากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมพบว่า บ่อยครั้งผู้เล่นฝ่ายหญิงได้แสดง "โชว์" ถึงขั้นโปเปลือย หรือกระทั่ง "โชว์" การมีเพศสัมพันธ์กับคนรักผ่านกล้องอย่างเปิดเผย โดยที่ผู้ควบคุมกฎเองก็อนุโลมให้มีกระทำเช่นนั้นเกิดขึ้น กฎข้อห้ามเกี่ยวกับการแสดงออกทางเพศต่างๆ ของห้องสนทนา ดำรงอยู่ในลักษณะ "หลวมๆ" ไม่เด็ดขาด กฎข้อห้ามนั้นๆ จึงมีอยู่เพียงเพื่อแสดงให้เห็นว่า "มี" เท่านั้น

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า แม้จะมีบรรทัดฐานของการปฏิสัมพันธ์ระหว่าง TOS กับผู้เล่นกำกับอยู่ แต่บรรทัดฐานดังกล่าวก็ไม่ได้ส่งผลต่อการสื่อสารเรื่องเพศ การแสดง "โชว์" ทางเพศสามารถเกิดขึ้นอยู่เสมอๆ จนเป็นเรื่องปกติในที่นี้

7.2 บรรทัดฐานของการตีความ (Norms of interpretation)

บรรทัดฐานของการตีความ ในที่นี้หมายถึง วิธี หรือขนบในการค้นหาความหมาย

หรืออธิบายความหมายของการสื่อสาร บางครั้งการสื่อสารอย่างเดียวกัน แต่ต่างสถานการณ์ก็สามารถตีความได้ต่างกัน ในสถานการณ์หนึ่งตีความได้แบบหนึ่ง แต่อีกสถานการณ์หนึ่งอาจต้องตีความในอีกแบบหนึ่ง ในกรณีของการสื่อสารในห้องสนทนาแคมป์ร็อกโซน 18 + ทั้ง 4 ห้องนี้ ก็มีชนบของการตีความก้ำก๋ออยู่ มีประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้

7.2.1 บรรทัดฐานของการตีความการพูดคุยกันของผู้เล่นในห้องสนทนา

บรรทัดฐานของการของการตีความการพูดคุยกันของผู้เล่นในห้องสนทนาในที่นี้ มีอยู่ว่าเนื้อความ หรือข้อความต่างๆ ที่ผู้เล่นแต่ละคนรับส่งกันนั้น ไม่จำเป็นต้องอยู่บนพื้นฐานความจริง ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องเชื่อในสิ่งที่ผู้เล่นคนอื่นให้พูดหรือให้ข้อมูล ความถูกต้องของคำพูดไม่ใช่สาระสำคัญในที่นี้ แต่อยู่ที่ว่า “สาร” ที่ผู้เล่นตั้งใจส่งไปนั้นมีความหมายว่าอย่างไร ผู้เล่นมีวัตถุประสงค์ใด และผู้เล่นที่รับ “สาร” นั้นเข้าใจว่าอย่างไร ตัวอย่าง การใช้วัจนกรรมการชม เช่น “สั่มน่ารักจัง”, “มีร่าสุดยอดที่สุดเลยเด้อ”, “มายมีนทีสวยจางเขยย” ฯลฯ การกล่าวชม เหล่านี้ อาจไม่ได้เป็นการชมด้วยความจริงใจแต่แอบแฝงวัตถุประสงค์บางอย่าง เช่น ต้องการแสดงความเป็นมิตร ต้องการกระตุ้นให้ผู้ถูกชมมีความมั่นใจที่จะ “โชว์” หรือเปิดเผยร่างกาย ฯลฯ ฉะนั้นผู้เล่นที่เป็นผู้ถูกชม นอกจากจะเข้าใจว่า “สาร” เหล่านี้คือการชมแล้วยังจะต้องเข้าใจว่า “สาร” นี้อาจมีเจตนาอื่นอีกด้วย นอกจากนี้ การตอบคำถาม หรือให้ข้อมูลในเรื่องส่วนตัวต่างๆ เช่น สถานภาพ ก็ไม่จำเป็นต้องเป็นความจริงเสมอไป อาทิ เมื่อผู้เล่นฝ่ายชายถามเกี่ยวกับสถานภาพของผู้เล่นฝ่ายหญิงว่าโสดหรือไม่ เช่นถามว่า “มีนทีมีแฟนยังจ๊ะ” หากผู้เล่นฝ่ายหญิงตอบว่า “ยัง” ผู้เล่นฝ่ายชายไม่จำเป็นต้องเชื่อหรือพิสูจน์ความจริง เพราะข้อเท็จจริงของคำตอบมิใช่สาระสำคัญในที่นี้ แต่สาระสำคัญคือ ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการจีบผู้เล่นฝ่ายหญิง เมื่อผู้เล่นฝ่ายหญิงตีความได้ตามนั้น และยินยอมให้ผู้เล่นฝ่ายชายจีบ ก็จะทำให้คำตอบว่า “โสด” หรือ “ยังไม่มีคนรัก” ซึ่งแสดงถึงการเปิดรับความสัมพันธ์ เป็นต้น

7.2.2 บรรทัดฐานของการตีความการตั้งชื่อใช้งาน (username) ของผู้เล่นที่มีนัยทางเพศ

ในบริบทการสื่อสารในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18 + ในที่นี้ มีแบบแผนของการตีความการใช้ตั้งชื่อใช้งาน หรือ username ของผู้เล่นกำกับอยู่ กล่าวคือ การตั้งชื่อผู้ใช้งานในที่นี้เป็นการใช้อัศวตสรรพคุณในทางเพศ หรือชื่อที่บ่งบอกบุคลิก ลักษณะนิสัย พฤติกรรมทางเพศ สามารถตีความว่าผู้เล่นที่ใช้ชื่อเหล่านี้เชื่อเชิญให้ผู้เล่นคนอื่นๆเข้ามาทำความรู้จัก หรือพิสูจน์สิ่งที่ตนนำเสนอ หากเป็นผู้เล่นฝ่ายหญิงก็มีแนวโน้มที่จะ “โชว์” ตัวอย่างเช่น “GU_NOM_Yai⁸” อ่านว่า “กูนมใหญ่” , “K_big_siZe_xx” หรือเคบ็ีกไซซ์ โดยที่ “เค” เป็นคำแสลง หมายถึง อวัยวะเพศชาย เป็นชื่อใช้งานที่สื่อถึงขนาดของอวัยวะเพื่อดึงดูดความสนใจ หรือชื่อ “Gu_IISJ⁹_Ka” ที่อ่านว่า “กู่แรงคะ” เป็นชื่อใช้งานที่ผู้เล่นตั้งใจสื่อถึงพฤติกรรมในทางเพศของตน หรือชื่อ “GU_Yed_Mun” ที่บ่งบอกความสามารถในเรื่องเพศของตน

ชื่อใช้งานต่างๆ ในลักษณะนี้ เป็นที่เข้าใจตรงกันระหว่างผู้ใช้ห้องสนทนาว่าเป็นชื่อที่สื่อนัยยะทางเพศ สามารถตีความได้ว่าผู้เล่นเหล่านี้มีเจตนาที่จะเรียกร้องความสนใจ โฆษณาตัวเอง หรือกระทั่งมีแนวโน้มที่จะโชว์ หรือมีปฏิสัมพันธ์ด้วยโดยง่าย

7.2.3 บรรทัดฐานของการตีความการแต่งกายของผู้เล่นหญิง

จากการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์ผู้เล่นฝ่ายชาย พบว่าในบริบทการสื่อสารในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18 + ในที่นี้ มีแบบแผนของการตีความการแต่งกายของผู้เล่นฝ่ายหญิงกำกับอยู่ กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่แต่งกายด้วยเสื้อผ้าน้อยชิ้น มีสีฉูดฉาด ลวดลาย สวยงาม หรือแสดงถึงความยั่วยวนทางเพศ เช่น การใส่เสื้อ “สายเดี่ยว-เกะอก” การใส่เสื้อชั้นใน การปลดกระดุมเสื้อ การใส่กางเกงขาสั้น ฯลฯ ตีความได้ว่าเป็นผู้เล่นที่ต้องการเป็นที่สนใจ ชื่นชม หรือมีแนวโน้มที่จะเปิดเผยเรือนร่างต่อสายตาสาธารณะ โดยการ “เต้น” หรือแสดงออกทางเพศในรูปแบบต่างๆ ฉะนั้น เมื่อ ผู้เล่น รวมถึงดีเจได้รับ “สาร” และตีความหมายของ “สาร” นี้ก็จะมีการสื่อสารโต้ตอบ ทันที อาทิ กล่าวชมรูปร่าง หน้าตา หรือปลุกกระแสให้ผู้เล่นคนอื่นๆหันมาสนใจผู้เล่น

⁸ ชื่อผู้ใช้งาน (username) เหล่านี้ เป็นชื่อที่ผู้วิจัยสมมติขึ้นเพื่อแสดงตัวอย่าง โดยเทียบเทียบกับชื่อใช้งานที่มีการใช้จริง

⁹ “IISJ” อ่านว่า แรง เป็นการนำ ตัวแอลฟิมพ์เล็ก (I) ในภาษาอังกฤษ มาแทน สระอา ในภาษาไทย ใช้ตัวเอสฟิมพ์ใหญ่ แทนตัว “ร” และใช้ตัวเจฟิมพ์ใหญ่ (J) แทนตัว “ง”

ฝ่ายหญิงคนดังกล่าว เพื่อที่จะช่วยกันกระตุ้น เชิญชวน โน้มน้าวให้ผู้เล่นคนนั้นโชว์ลีลาการเต้น หรือการแสดงออกทางเพศต่างๆ เป็นต้น

7.2.4 บรรทัดฐานของการตีความการใช้มุกล้อของผู้เล่นฝ่ายหญิง

จากการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์ผู้เล่นฝ่ายชาย พบว่าในบริบทการสื่อสารในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18 + ในที่นี้ มีแบบแผนของการตีความการใช้มุกล้อเพื่อเปิดเผยใบหน้าหรือส่วนต่างๆ ของร่างกายของผู้เล่นฝ่ายหญิงกำกับอยู่ กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ปรับกล้องวิดีโอ (web camera) ลงต่ำเพื่อฉายภาพให้ผู้ร่วมเหตุการณ์คนอื่นๆ เห็นหน้าอก หรือต้นขาของตน สามารถตีความได้ว่า ผู้เล่นคนนั้นๆ จงใจเปิดเผยสรีระ และมีแนวโน้มที่จะ "โชว์" หรือที่เรียกว่าเป็นการ "ยั่ว" เมื่อ ผู้เล่นอื่นๆ รวมถึงดีเจได้รับ "สาร" และตีความหมายของ "สาร" นี้ได้ก็จะกระทำการบางอย่างตามความต้องการที่มีร่วมกัน ของผู้ส่งสารและผู้รับสาร อาทิ กล่าวคำชมรูปร่าง หน้าตา กระตุ้น เชิญชวน โน้มน้าวให้ผู้เล่นคนดังกล่าวเปิดเผยร่างกาย หรือโชว์ลีลาการเต้น เป็นต้น

8. ประเภทของการสื่อสาร (Genres)

ประเภทของการสื่อสาร หรือชนิดของปริเฉท ของการสื่อสารในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18 + ทั้ง 4 ห้องที่ผู้วิจัยเลือกศึกษานั้น ผู้วิจัยเรียกประเภทการสื่อสารนี้ว่า "การสนทนาออนไลน์รูปแบบเฉพาะ" กล่าวคือ เป็นการสนทนาบนช่องทางสื่อสารห้องสนทนาที่มีเนื้อหาและรูปแบบที่แตกต่างจากสนทนาบนช่องทางสนทนาออนไลน์อื่นๆ กล่าวคือ มีการรวมเอาเสียงพูด ตัวหนังสือ เสียงเพลง การแสดง "โชว์" ในทางเพศ ซึ่งเป็นการแสดงสด และการจ้องมองเข้าไว้ด้วยกัน (รณภูมิ และคณะ, 2551: 21-22) ซึ่งรูปแบบการสื่อสารเช่นนี้ไม่ปรากฏในการสนทนาออนไลน์อื่นๆ

ชนิดของปริเฉทดังกล่าวนี้ มีลักษณะสำคัญอีกประการคือ เป็นปริเฉทการสนทนาที่ละเมิดแบบแผน หรือบรรทัดฐานทางสังคม (societal norms) เช่น มีการพูดคุยเรื่องเพศอย่างเปิดเผย ใช้ภาษาหยาบ คำต้องห้าม ฯลฯ ทั้งนี้ หากจะเปรียบเทียบชนิดของปริเฉทนี้กับปริเฉทอื่นๆ สามารถเปรียบได้กับเพลงปฏิพากย์ของหนุ่มสาวในสังคมไทยในอดีต เป็นเพลงที่ชายหญิงใช้ร้องโต้ตอบกันในเชิงเกี้ยวพาราสี อันเป็นปริเฉทที่ละเมิดบรรทัดฐานทางสังคม

เช่นเดียวกัน ดังปรากฏว่ามีการเล่นเพลงที่มีเนื้อหาเรื่องเพศ ที่ต่างฝ่ายต่างสรรหาอาหารเซ็งสังวาส มาโต้ตอบซึ่งไหวซึ่งพริบกัน มีการกล่าวถ้อยคำสองแง่สองง่าม พูดถึงอวัยวะเพศ พฤติกรรมทางเพศโดยไม่มีการหลีกเลี่ยง (สุกัญญา, 2525) ประหนึ่งเป็นปริศนาที่ได้รับการอนุญาตจากสังคมให้มีการแสดงออกในเรื่องเพศได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ทั้งยังได้รับการยกย่องเป็นศิลปะพื้นบ้านอีกด้วย

ดังนั้น เมื่อก้าวโดยเปรียบเทียบ อาจกล่าวได้ว่าการปริศนาของการสื่อสารในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18+ ในที่นี้ก็คือเพลงปฏิพากย์ในความหมายหนึ่ง แต่เป็น "เพลงปฏิพากย์ออนไลน์" ที่หมายถึงการกล่าวถ้อยคำเซ็งสังวาสโต้ตอบกับผ่านทางห้องสนทนาที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ต่างกันก็ตรงที่ผู้ร่วมเหตุการณ์ของการโต้ตอบเพลงปฏิพากย์ ซึ่งได้แก่ พ่อเพลง แม่เพลง ใช้ไหวพริบปฏิภาณในการโต้กลับผ่านการใช้อาหารอย่างมีศิลปะ เพื่อลดความ "อนาจาร" แต่ผู้ร่วมเหตุการณ์ของการสนทนาออนไลน์ในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน นอกจากจะใช้การโต้ตอบที่ด้วยถ้อยคำที่ไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงศิลปะ การลดความอนาจาร ยังได้ใช้เรื่อร่างสรระ ในการโต้ตอบอีกฝ่ายแทนที่จะเป็นการโต้ตอบผ่านภาษาที่เกิดจากปฏิภาณไหวพริบอย่างเพลงปฏิพากย์

ด้วยเหตุที่เรื่องเพศเป็นเรื่องเคร่งครัดในสังคมไทย การเกี่ยวพาราสี กล่าวถ้อยคำเซ็งสังวาสมีโอกาสทำได้อย่างโจ่งแจ้ง ตรงไปตรงมา ฉะนั้น ผู้คนในสังคมหากจะแสดงออกทางเพศ จึงจำเป็นต้องผลิต หรือแสวงหาเครื่องมือขึ้นมาเพื่อรองรับการสื่อสารในเรื่องเพศ ซึ่ง "การสนทนาออนไลน์รูปแบบเฉพาะ" ที่ใช้การสื่อสารในห้องสนทนาแคมฟร็อกก็เป็นเครื่องมือหนึ่งที่ถูกนำมาใช้ ซึ่งไม่ต่างไปจาก "เพลงปฏิพากย์" ที่ในอดีตถูกนำมาใช้เพื่อระบายความกดดัน เก็บกดจากการถูกจำกัดสัญชาติญาณทางเพศ หรืออีกนัยหนึ่งคือเป็นปฏิกริยาโต้ตอบกฎเกณฑ์ของสังคม

3.2 องค์ประกอบการสื่อสารห้องสนทนาโซน 18+ ที่ทำให้เกิดการพูดคุยเรื่องเพศได้อย่างอิสระ

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสารเพื่อทำความเข้าใจบริบทการสื่อสารห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18+ และเพื่อใช้ในการตอบคำถามวิจัยว่า เหตุใดการการปฏิสัมพันธ์ใน

เรื่องเพศที่ละเมิดกฎเกณฑ์ทางสังคมวัฒนธรรมไทย สามารถเกิดขึ้นได้อย่างเป็นปกติในห้องสนทนาแคมป์ร็อกโซน 18+ นี้ ผู้วิจัยพบว่าองค์ประกอบการสื่อสารที่มีบทบาทสำคัญทำให้การสื่อสาร พูดคุย การแสดงออกทางเพศ เกิดขึ้นได้อย่างอิสระ มี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. ฉาก (Scene) ซึ่งหมายถึง ฉากที่เป็นพื้นที่ส่วนตัวของผู้เล่นแต่ละคน ฉากที่เป็นห้องสนทนายรวม ฉากที่เป็นห้องสนทนาโซน 18+ และฉากที่เป็น "สังคมออนไลน์" 2. ผู้ร่วมเหตุการณ์ (Participants) โดยเฉพาะผู้เล่นฝ่ายชาย และผู้เล่นฝ่ายหญิง 3. เป้าหมาย (Ends) และ 4. บรรทัดฐาน (Norms) ทั้งบรรทัดฐานของปฏิสัมพันธ์ (Norms of interaction) และบรรทัดฐานของการตีความ (Norms of interpretation)

กล่าวคือ **"ผู้ร่วมเหตุการณ์"** ซึ่งหมายถึงผู้เล่นทั้งชายและหญิงต่างตระหนักถึงบทบาทของตนในพื้นที่การสื่อสารแห่งนี้ โดยต่างฝ่ายต่างทำตามบทบาทนั้น ผู้เล่นฝ่ายชายมีบทบาทสำคัญในการกระตุ้น ซึ่งนำไปสู่ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกาย แสดงท่าทางเซ็กซี่ยั่ววนทางเพศ ส่วนผู้เล่นฝ่ายหญิงมีบทบาทสำคัญในการ "โชว์" ทั้งนี้ เพราะผู้ร่วมเหตุการณ์ต่างมี **"เป้าหมาย"** ที่สอดคล้องกัน นั่นก็คือ การแสวงหาความสุขทางเพศของแต่ละคน ผู้เล่นฝ่ายชายมีเป้าหมายในการ "ชมโชว์" หรือการจ้องมองเรือนร่าง และการแสดงท่าทางที่ยั่ววนทางเพศของหญิงสาว ตลอดจนพูดจา "แทะโลม" เกี่ยวพาราสิผู้เล่นฝ่ายหญิง เพื่อความสุขทางเพศ ส่วนผู้เล่นฝ่ายหญิงมีเป้าหมายในการ "โชว์" เพื่อให้เป็นที่ชื่นชม ชื่นชอบของบรรดาผู้เล่นทั้งหลาย แม้บางครั้งพบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงปฏิเสธ ตอรอง หรือผัดผ่อนที่จะแสดงออกทางเพศ แต่จากการสังเกตการณ์พบว่าบางครั้งเป็นการปฏิเสธเพื่อเรียกร้องความสนใจเพิ่มเติม

ทั้งนี้ ผู้ร่วมเหตุการณ์แต่ละคนล้วนเข้าใจใน **"บรรทัดฐาน"** หรือขนบ แบบแผนของการปฏิบัติระหว่างกัน เช่น บรรทัดฐานของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นที่แม้จะเพิ่งรู้จักกันไม่นาน แต่สามารถปฏิบัติต่อการเสมือนว่าไม่มีระยะห่างทางความสัมพันธ์ แต่ละคนสามารถก้าวก้าวเรื่องส่วนตัว ใช้คำสแลงในการพูดคุย แสดงความชื่นชอบในลักษณะคุมคามทางเพศได้นอกจากนี้ ผู้ร่วมเหตุการณ์ยังมีความเข้าใจร่วมกันในแบบแผนของการค้นหาความหมายของ "สาร" ต่างๆ ที่ผู้ร่วมเหตุการณ์ต่างรับส่งกัน เช่น ผู้เล่นฝ่ายชายมีแบบแผนของการตีความมุกตลกของผู้เล่นฝ่ายหญิงว่า การปรับกล้องวิดีโอเพื่อฉายภาพไปยังส่วนต่างๆ ของร่างกายผู้เล่นฝ่ายหญิง โดยเฉพาะบริเวณหน้าอก เอว ต้นขา มีนัยยะของการเชิญชวนให้ผู้เล่นเพศตรงข้าม "ชม" หรือ "เชียร์" เพื่อบรรลุเป้าหมายของการสื่อสารของทั้งสองฝ่าย

ทั้งนี้ พฤติกรรมทางเพศทั้งหมดเกิดขึ้นบน **"ฉาก"** ที่เอื้ออำนวยให้การปฏิสัมพันธ์ในเรื่องเพศเกิดขึ้นได้ ซึ่งยากที่จะเกิดขึ้นในฉากอื่นๆ กล่าวคือฉากที่เป็นห้องส่วนตัว ที่มักได้แก่

ห้องนอน เป็นที่ที่ผู้เป็นเจ้าของสามารถทำกิจกรรมต่างได้อย่างไม่จำกัด แม้กระทั่งกิจกรรมในเรื่องเพศ ซึ่งกิจกรรมต่างๆ เหล่านี้ แม้จะเกิดขึ้นต่อหน้าสาธารณชน แต่ก็มีใช้สาธารณชนที่มีการรวมกลุ่มกันจริง เพราะการรวมกลุ่มดังกล่าว เป็นเพียงการรวมตัวบนพื้นที่สมมติ ผู้เล่นที่เป็นผู้ “โชว์” จึงสามารถแสดงบทบาทได้อย่างเต็มที่โดยไม่ต้องอาย หรือกังวลใจเรื่องอาชญากรรม หรือการล่วงละเมิดทางเพศที่อาจจะเกิดขึ้นที่เกิดขึ้นในพื้นที่จริงๆ และสามารถหยุดทำการแสดงเมื่อใดก็ได้ตามความพอใจของตน และฉากที่สำคัญอีกประการคือ ฉากที่เป็นห้องสนทนาโซน 18+ ซึ่งเป็นฉากที่ถูกจัดสรรมาสำหรับการแสดงออกในทางเพศ และการชมการแสดงเหล่านั้นโดยเฉพาะ ฉะนั้น จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่จะมีการปฏิสัมพันธ์เรื่องเพศเกิดขึ้นบนฉากเหล่านี้

ด้วยเหตุผลทั้งหมดนี้ สามารถกล่าวได้ว่า องค์ประกอบการสื่อสารทั้ง 4 ประการนี้เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้การปฏิสัมพันธ์ทางเพศในห้องสนทนาโซน 18+ นี้เกิดขึ้นได้อย่างอิสระ ในบทต่อไป ผู้วิจัยจะศึกษาวัจนกรรมที่ผู้เล่นฝ่ายชายและผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการปฏิสัมพันธ์ดังกล่าว

บทที่ 4

กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นแต่ละฝ่ายใช้ในการสื่อสาร ในห้องสนทนาแคมฟร็อก โซน 18+

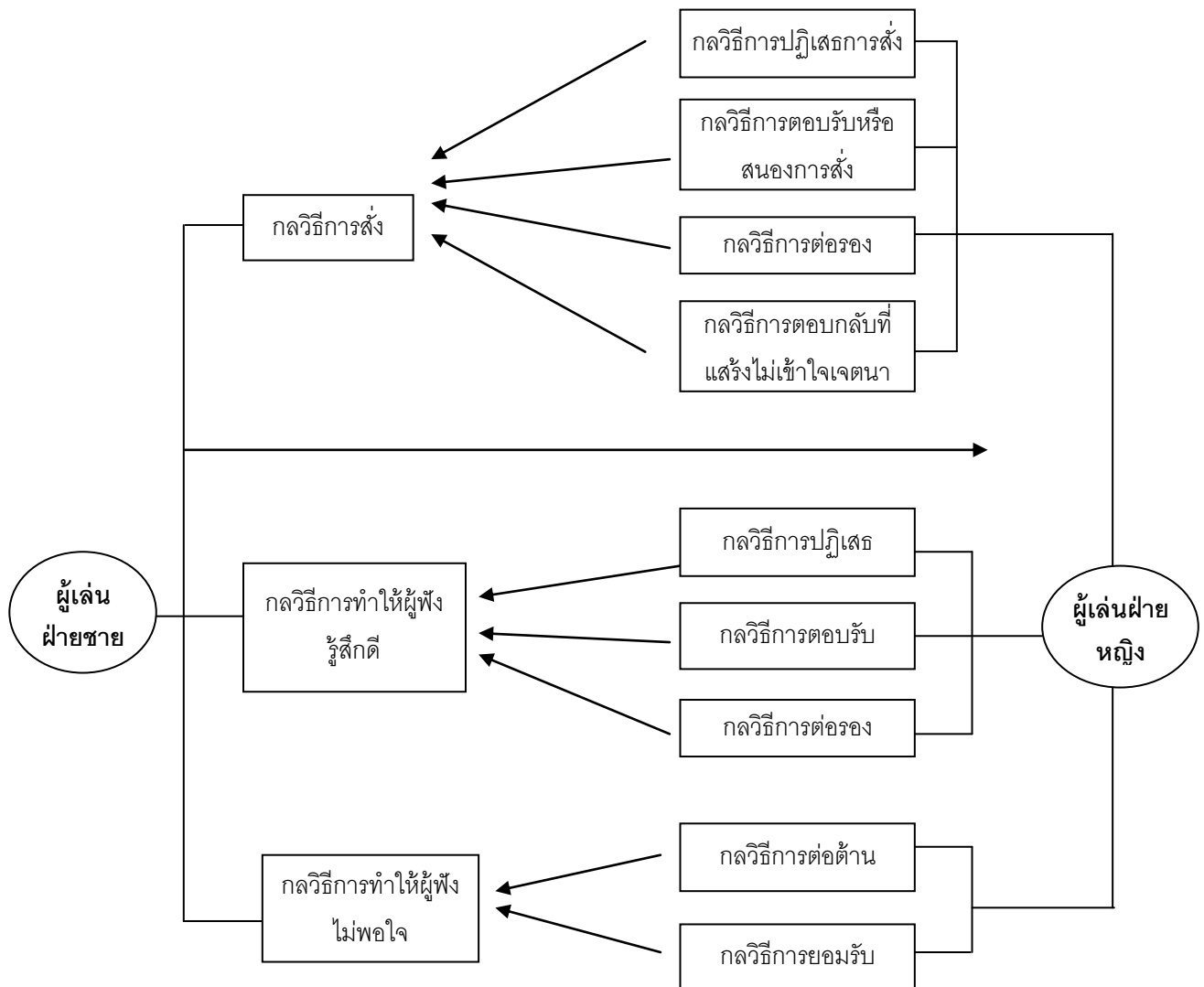
จากการวิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสารในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18+ ทำให้ทราบว่าเป้าหมาย (Ends) ของผู้เล่นแต่ละฝ่าย คือการบรรลุความปรารถนา ความพึงพอใจ เรื่องเพศของผู้เล่นแต่ละคน รวมถึงการเป็นที่ชื่นชม สนใจจากผู้อื่น ทั้งนี้ เป้าหมายของผู้เล่นชาย คือ "ชมโชว์" หรือ การชมเรื่อนว่าง การแสดงออกทางเพศของผู้เล่นฝ่ายหญิง เพื่อบรรลุซึ่งอารมณ์ ปรารถนาทางเพศของตนโดยการจ้องมองและ พูดจา "แทะโลม" ผู้เล่นฝ่ายหญิง และเป้าหมายของผู้เล่นฝ่ายหญิงก็คือ การเป็นที่ชื่นชม สนใจจากบรรดาผู้เล่นโดยเฉพาะผู้เล่นฝ่ายชาย

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะศึกษากลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นแต่ละฝ่ายใช้ในการสื่อสารในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18+ ว่ามีกลวิธีใดบ้าง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ดังต่อไปนี้

1. จุดมุ่งหมายของการสื่อสารตามกรอบ SPEAKING ที่วิเคราะห์ไว้ในบทที่ 3
2. ความหมายตามรูปภาษา และความหมายจากบริบท
3. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก

จากการศึกษา พบว่ากลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้สื่อสารเพื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง กระทำในสิ่งที่ตนต้องการซึ่งก็คือการชมการแสดงออกทางเพศนั้น สามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ กลวิธีการสั่ง กลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี และกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ ทั้งนี้ ผู้เล่นฝ่ายหญิงได้มีการตอบสนองผู้เล่นฝ่ายชายหลายรูปแบบ ทั้งการเพิกเฉยไม่ตอบกลับใดๆ การโต้ตอบกลับด้วยกลวิธีทางภาษา และการตอบสนองโดยการ "โชว์" สำหรับงานวิจัยนี้ สนใจศึกษาเฉพาะ การโต้ตอบกลวิธีทางภาษา ซึ่งโดนส่วนใหญ่จะพบกลวิธีการปฏิเสธ หรือต่อต้านการกล่าวถ้อยคำของผู้เล่นฝ่ายชาย กลวิธีการยอมรับ และกลวิธีการต่อรอง ซึ่งเป็นกลวิธีที่พบในการโต้ตอบกลวิธีของผู้เล่นฝ่ายชายทุกกลวิธี

ทั้งนี้สามารถแสดงแผนภูมิแสดงการใช้กลวิธีทางภาษาของผู้เล่นแต่ละฝ่ายในภาพรวมได้ ดังนี้



แผนภูมิ 2 ภาพรวมของการใช้กลวิธีทางภาษาที่ได้ตอบสนองสารกันของ
ผู้เล่นแต่ละฝ่ายในห้องสนทนาแคมป์โรคโซน 18+

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะเสนอผลการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นแต่ละฝ่ายใช้ในการสื่อสารกัน โดยแบ่งผลการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วนใหญ่ๆ ได้แก่ 1. กลวิธีการสั่งและการโต้ตอบกลวิธีการสั่ง 2. กลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดีและการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี และ 3. กลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจและการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ ดังนี้

4.1 กลวิธีการสั่งและการโต้ตอบกลวิธีการสั่ง

จากการศึกษา สามารถแบ่งกลวิธีการสั่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้สื่อสารเพื่อผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำตามออกเป็น 2 กลวิธี ได้แก่ การสั่งโดยตรง และการสั่งโดยอ้อม ส่วนกลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้โต้ตอบกลับกลวิธีดังกล่าว สามารถแบ่งได้เป็น 4 กลวิธี ได้แก่ กลวิธีการปฏิเสธ กลวิธีการตอบรับ หรือสนองการสั่ง กลวิธีการต่อรอง และกลวิธีการตอบกลับที่สร้างสรรค์ไม่เข้าใจเจตนา

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่เป็นผลการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้ในการสั่งเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำในสิ่งที่ตนปรารถนา ซึ่งอยู่ในหัวข้อ 4.1.1 และส่วนที่เป็นผลการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบกลวิธีการสั่ง ซึ่งอยู่ในหัวข้อ 4.1.2 ดังจะอธิบายต่อไปนี้

4.1.1 กลวิธีการสั่ง

ตามแนวคิดของเซอร์ล การสั่งจัดเป็นวัจนกรรมชี้้นำ (directives) สำหรับงานวิจัยนี้ การสั่ง หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายบอกให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำหรือไม่กระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งตามความปรารถนาของผู้พูด ซึ่งได้แก่ การทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงให้เปิดเผยร่างกาย หรือแสดงออกทางเพศในรูปแบบต่างๆ จากการศึกษาค้นคว้ามีกลวิธีการสั่งหลายรูปแบบ ทั้งการสั่งโดยตรง แยกเป็นการสั่งโดยตรงที่ปรากฏเป็นกลวิธีเดียว การสั่งโดยตรงที่ปรากฏร่วมกับกลวิธีอื่น และการสั่งโดยอ้อม ดังนี้

4.1.1.1 การสั่งโดยตรง

การสั่งโดยตรง ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่เป็นการบอกให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำหรือไม่กระทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งตามความประสงค์ของผู้ออกคำสั่งอย่างตรงไปตรงมา โดยมีปรากฏคำกริยาอยู่ตำแหน่งหน้าถ้อยคำนั้นๆ เช่นคำว่า คำว่า “ถอด” “ถอด...ออก” “ปลด” “โซวี” “(เอา)...ออก” “แฉ้ม” “เอา...ลง” “เอา...ขึ้น” “ดึง...ลง” “ดึง...ขึ้น” “ขยับ” “ถก” “ถลก” “จัด” “ขอ...” “ดู” “ส่อง” ฯลฯ ปรากฏร่วมกับคำนามที่หมายถึงสิ่งที่ใช้ปกปิดร่างกายต่างๆ และคำอ้างอิงถึงอวัยวะเพศ รวมถึงถ้อยคำที่ปรากฏคำกริยาที่แสดงการสั่งต่างๆ ที่มีความหมายถึงการแสดงท่าทางยั่วยวนทางเพศ เช่น คำว่า “เดิน” โยก” “ยั่ว” “แหวก” “แหก” “ลูบ” “บีบ” “คลึง” “ขยำ” “เคঁง” “คราง” เป็นต้น ดังตัวอย่าง

จากการศึกษาพบการสั่งโดยตรงทั้งที่ปรากฏเป็นกลวิธีเดียวและการสั่งโดยตรงที่ปรากฏร่วมกับกลวิธีอื่น ดังนี้

4.1.1.1.1 การสั่งโดยตรงที่ปรากฏเป็นกลวิธีเดียว

การสั่งโดยตรงที่ปรากฏเป็นกลวิธีเดียว คือการกล่าวถ้อยคำที่เป็นการบอกให้ผู้ฟังกระทำหรือไม่กระทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างตรงไปตรงมา โดยไม่ปรากฏร่วมกับกลวิธีอื่นๆ

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ถอดเสื้อออกไปเลย (1)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ชุดนอนหลุดได้มั๊ยคับ (2)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), โซวี/nom/หน่อย (3)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ปลดกระดุมกางเกงหน่อยน่า (4)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ขอ สาย เสื้อ ใน ออก 1 ข้าง (5)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ขอดูเกงในหน่อยครับ ดึงกระโปรงขึ้นนะ (6)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ขอดูทั้งเต้าเลย (7)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ดูร่องหน่อยดิ กะล้างไตอยู่ (8)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ขอดูจุกทีดิ (9)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ขอดูโหนกหน่อยสิครับ (10)

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่าการสั่งโดยการใช้นโยบายคำถามด้วย ดังเห็นได้จากคำแสดงการถามแบบตอบรับ-ปฏิเสธ ลงท้ายประโยค เช่น “ได้มั๊ย ได้มะ (ได้ไหม)” “ดีมั๊ย ดีมะ (ดีไหม)” “ไม่ได้เหอ (ไม่ได้หรือ)” “ได้ป่าว ได้ปะ (ได้หรือเปล่า)” “เหอ (หรือ)” “รีป่าว หรือป่าว (หรือเปล่า)” ในตัวอย่างที่ (2), (15) และ (21) เป็นต้น ทำให้ดูเหมือนว่าผู้พูดมิได้มีเจตนาแสดงการสั่งอย่างชัดเจน คล้ายกับกลวิธีการเสนอทางเลือกที่ใช้ในการขอร้อง ของ สุนันดา วิริยา (2544) ที่ผู้พูดใช้คำถามแบบขอให้ตอบรับหรือปฏิเสธขอร้องผู้ฟัง เพื่อเปิดช่องให้ผู้ฟังสามารถปฏิเสธได้ ไม่เป็นการรบกวนผู้ฟังมากเกินไป แต่สำหรับการสั่งด้วยการใช้คำถามในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยพิจารณาว่าผู้เล่นฝ่ายชายมิได้มีเจตนาตกแต่งถ้อยคำเพื่อสร้างความสะดวก หรือลดความอึดอัดใจแก่ผู้ฟัง การสั่งรูปแบบดังกล่าวเป็นรูปแบบการสั่งที่ผู้พูดในภาษาไทยใช้กันทั่วไป ซึ่งถือเป็นการสั่งอย่างตรงไปตรงมาเช่นเดียวกับการสั่งโดยไม่ปรากฏการใช้คำถาม

นอกจากนี้ยังพบว่า ผู้เล่นฝ่ายชายเลือกกล่าวถ้อยคำที่ไม่ปรากฏคำกริยาใดๆ ที่เป็นการสั่ง แต่ปรากฏเฉพาะคำนามที่หมายถึงสิ่งที่ใช้ปกปิดร่างกาย และคำนามที่อ้างอิงถึงอวัยวะ ทั้งนี้ เมื่ออาศัยการตีความตามบริบทจะพบว่าเป็นการกล่าวถ้อยคำที่มีเจตนาสั่งเช่นเดียวกัน ทั้งนี้ มักใช้คำบอกมาลา “หน่อย” หรือ “นะ” ร่วมด้วย

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), /hua-nom/ หน่อย คนสวย (25)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ใต้เสื้อ ล้ามๆๆๆๆๆๆๆ (26)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), /nom/ ๆ นะๆๆๆ (27)

4.1.1.1.2 การสั่งโดยตรงที่ปรากฏร่วมกับกลวิธีอื่น

นอกจากตัวอย่างกลวิธีการสั่งดังตัวอย่างข้างต้น ซึ่งปรากฏเป็นกลวิธีเดี่ยวแล้ว ยังพบการสั่งที่ปรากฏร่วมกับกลวิธีอื่นอีกด้วย ได้แก่ การสั่งโดยตรงที่ปรากฏร่วมกับกลวิธีการอ้างเหตุผล การสั่งโดยตรงที่ปรากฏร่วมกับกลวิธีการตอรอง กลวิธีที่ปรากฏร่วมดังกล่าวถูกนำมาใช้เพื่อเป็นการช่วยเพิ่มน้ำหนักการสั่ง และโน้มน้าวให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงยอมทำตามที่ตนสั่งมากขึ้น

4.1.1.1.2.1 การสั่งโดยตรงที่ปรากฏร่วมกับการอ้างเหตุผล

การสั่งโดยตรงที่ปรากฏรวมกับการอ้างเหตุผล ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่เป็นการบอกให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำสิ่งต่างๆ โดยยกเหตุผลและผล หรือความจำเป็นบางอย่างมาอ้างเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงคล้อยตาม หรือเห็นถึงความจำเป็นนั้นๆ โดยเหตุผลที่ยกมานั้นอาจเป็นการอ้างถึงประโยชน์ของผู้ฟัง ผู้พูด หรือผู้ที่อยู่ร่วมเหตุการณ์ก็ได้ และบางครั้งอาจเป็นการยกเหตุผลที่เกินจริง พิสูจน์ไม่ได้ หรือไม่สมเหตุสมผล ดังตัวอย่าง

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เสื่อเกะกะ เอาออกเลยจ้ะ (28)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ยาวปาย ออกกำลังกายร่างกายแข็งแรง (29)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), คนเชียรขนาดนี้ต้องจัดต้องสอนงแล้ว
มั่งครับคนสวย (30)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ถอด เลยกับ เดี่ยวโลกก็แตกแล้ว (31)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ปลดเลย บนๆ จะได้ไปสวรรค์ (32)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), มีของดีต้องกล้าโชว์ (33)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), /nom/สวยอะ มีของดีต้องจัดมาโชว์ (34)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ถอดเลยจะอายอะไร สวยชะอย่าง (35)

จากตัวอย่าง จะเห็นได้ว่าผู้เล่นฝ่ายชายสั่งให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกาย และแสดงออกทางเพศ โดยการอ้างเหตุผลต่างๆ นานา ไม่ว่าจะเป็นการอ้างเหตุผลเรื่องความคล่องตัวของผู้เล่นฝ่ายหญิง โดยการบอกให้ถอดเสื่อออกเนื่องจากทำให้เกะกะ ในตัวอย่างที่ (28) หรือการอ้างเหตุผลเรื่องสุขภาพ โดยอ้างว่าให้ออกกำลังกายโดยการเดินเพื่อสุขภาพที่แข็งแรง ในตัวอย่างที่ (29) หรืออ้างเหตุว่าผู้ร่วมเหตุการณ์ทั้งหมดนั้นกำลังรอคอยการแสดงออกทางเพศของผู้เล่นฝ่ายหญิง ในตัวอย่างที่ (30) รวมถึงการอ้างเหตุผลที่ไม่เป็นความจริง หรือพิสูจน์ไม่ได้ เช่น อ้างให้ "โชว์" ก่อนที่โลกจะแตก ในตัวอย่างที่ (31) อ้างว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงจะได้ไปอยู่บนสวรรค์ เพราะผู้เล่นฝ่ายหญิงได้ทำคุณงามความดีโดยการ "โชว์" ในตัวอย่างที่ (32)

นอกจากนี้ยังพบการอ้างเหตุผลว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงที่มีรูปร่างหน้าตาสวยงาม และมีความสามารถในการ "โชว์" สมควรที่จะเปิดเผย หรือแสดงให้คนอื่น ๆ ได้รับรู้ และชื่นชม โดยมักใช้คำว่า "มีดี" หมายถึงรวมถึงทั้งรูปลักษณ์ และความสามารถ ในตัวอย่างที่ (33) – (35) จะเห็นได้ว่า

ผู้เล่นฝ่ายชายยกเหตุผลว่ามี “ดี” ต้อง “อวด” เพื่อชี้้นำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล้าที่จะ “อวด” หรือเปิดเผย มักใช้คำว่า “มีดี” “มีของดี” “สวยชะอย่าง” ปรากฏร่วมกับคำแสดงการสั่งอย่างคำว่า “โชว์/โชว์เลย” ฯลฯ ทั้งนี้ จากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม ผู้วิจัยพบว่าลักษณะของผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ “มีดี” ในที่นี้ ส่วนใหญ่มักได้แก่ ผู้ที่มีผิวขาว หน้าอกใหญ่ รูปร่างบอบบาง หรือสวมใส่เสื้อผ้าประเภทเสื้อกล้าม “สายเดี่ยว-เกาะอก” หรือเสื้อผ้าที่เน้นทรวดทรง ฯลฯ

ทั้งนี้ เหตุผลดังกล่าว เป็นการอ้างเหตุผลที่เป็นผลมาจากค่านิยมในสังคมไทยในปัจจุบันที่ว่า “มีดีต้องอวด” ที่กำลังแพร่ระบาดในยุคที่เทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างอินเทอร์เน็ตมีบทบาทสำคัญ เอื้ออำนวยให้มีการ “โชว์” ง่ายขึ้น มีการเปิดเผยร่างกายในลักษณะ “วาบหวิว” เผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) เช่น การถ่ายรูปรูปตนเองอัปโหลด (up load) ลงเว็บไซต์ต่างๆ โดยเฉพาะเฟซบุ๊ก (facebook) เป็นต้น จนเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์กันในสังคมว่า “ใจหญิงไทยชอบโชว์ฟรี” หรือ “วัยรุ่นหญิงไทยโชว์เนื้อหนังมังสาให้ใครก็ได้ดูฟรี?” (เดลินิวส์, 2551: ออนไลน์) เช่นเดียวกับการ “โชว์หวิว” ผ่านโปรแกรมพูดคุยผ่านกล้องวิดีโออย่างโปรแกรม “แคมฟร็อก” ในมุมมองทางจิตวิทยา ค่านิยม “มีดีต้องอวด” นี้เกิดจากหลายสาเหตุ บ้างเกิดจากความหลงใหลในตัวเอง บ้างเพราะต้องการแสดงความเป็นตัวของตัวเอง ในส่วนลึกของจิตใจ ต้องการการยอมรับจากผู้อื่น และต้องการทำให้ตัวเองเป็นที่สนใจของเพศตรงข้าม?” (ผู้จัดการ, 2548: ออนไลน์) สอดคล้องกับที่ผู้วิจัยได้อภิปรายไว้ในบทที่ 3 ในหัวข้อองค์ประกอบการสื่อสารว่า “เป้าหมาย” ของการสื่อสารของผู้เล่นฝ่ายหญิงคือการต้องการเป็นที่ยอมรับชื่นชม ทั้งนี้ สามารถกล่าวได้ว่า การอ้างเหตุผลลักษณะนี้ของผู้เล่นฝ่ายชาย เป็นการอ้างเหตุผลที่แสดงถึงความเข้าใจใน “เป้าหมาย” ของอีกฝ่าย และสะท้อนถึงค่านิยมไทยในยุคที่สังคมออนไลน์ (Social network) มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่ง

การอ้างเหตุผลดังกล่าว คล้ายกับกลวิธีการแสดงเหตุผลที่ใช้ในการขอร้องของ สุนันดา (2544) ที่แสดงให้เห็นว่าผู้ฟังไม่เจตนาสร้างความเดือดร้อน แต่เป็นเพราะผู้พูดมีเหตุผลบางอย่างจึงต้องรบกวนผู้ฟัง เสมือนบอกเป็นนัยว่าหากผู้พูดไม่มีเหตุผล หรือความจำเป็น ก็จะไม่รบกวนผู้ฟัง แต่สำหรับการอ้างเหตุผลที่ปรากฏร่วมกับการสั่งในที่นี้ ทั้งผู้เล่นฝ่ายชายและผู้เล่นฝ่ายหญิงต่างก็ทราบว่าการอ้างเหตุผลลักษณะต่างๆ เป็นการอ้างเหตุผลที่ไม่จริงจัง ผู้พูดไม่ได้มีความจำเป็นหรือเหตุผลอันเลียงมิได้ที่จะต้องสั่งให้ผู้ฟังกระทำตาม แต่เป็นการอ้างเหตุผลเพื่อต้องการให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงทราบเจตนาที่แท้จริงของตน ซึ่งก็คือ ความปรารถนาที่จะจ้องมองสรีระและชมการแสดงการออกทางเพศของผู้เล่นฝ่ายหญิงในรูปแบบต่างๆ เช่น การอ้างประโยชน์แก่

ผู้เล่นฝ่ายหญิง ผู้เล่นฝ่ายหญิงก็เข้าใจดีว่า เหตุผลที่ผู้เล่นฝ่ายชายยกมานั้นมิได้เป็นเหตุผลเพื่อประโยชน์ของผู้เล่นฝ่ายหญิงอย่างแท้จริง หรือการอ้างประโยชน์ส่วนรวม ก็มีได้เป็นการเห็นแก่ส่วนรวมอย่างแท้จริง หรือการอ้างเหตุผลที่ไม่เป็นความจริงหรือพิสูจน์ไม่ได้ ก็เป็นเหตุผลที่ทั้งตัวผู้พูดเองก็ไม่ได้เชื่อ หรือไม่แน่ใจว่าสิ่งที่พูดนั้นจะเกิดขึ้นจริง และตัวผู้พูดก็เชื่อว่าตัวผู้ฟังไม่ได้เชื่อ เช่นนั้นเช่นนั้น จึงกล่าวได้ว่ากลวิธีการอ้างเหตุผลเหล่านี้เป็นการอ้างที่ไม่จริงจัง และบางครั้งก็ไม่สมเหตุสมผล เพียงแต่เป็นการอ้างเพื่อต้องการให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงทราบเจตนาที่แท้จริงของตน และคาดหวังให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำสิ่งนั้นๆ ซึ่งบางครั้งพบว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงเลือกที่จะกระทำตามผู้เล่นฝ่ายชายต้องการ

4.1.1.1.2.2 การสั่งโดยตรงที่ปรากฏร่วมกับการต่อรอง

การสั่งโดยตรงที่ปรากฏร่วมกับการต่อรอง ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่เป็นการบอกให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำสิ่งต่างๆ พร้อมทั้งเสนอทางเลือกที่เป็นการลดประโยชน์หรือความปรารถนาของผู้กล่าวถ้อยคำลง เพราะคิดว่าจะน่าจะเป็นทางเลือกที่ดี หรือเป็นทางเลือกที่ฝ่ายหญิงจะยินยอมทำ อาจจะทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกอาย กังวลใจน้อยกว่าวิธีอื่น หรืออาจทำให้ฝ่ายหญิงไม่รู้สึกลัวถูกขอ หรือถูกสั่งให้ทำอะไรมากเกินไป ผู้เล่นฝ่ายชายมักจะใช้กลวิธีนี้เมื่อใช้กลวิธีการสั่งโดยตรงที่ปรากฏโดยลำพังไม่สำเร็จ หรือถูกผู้เล่นฝ่ายหญิงปฏิเสธ มักปรากฏรูปภาษา “ก็ได้” “ก็ยังมีดี” ฯลฯ ในถ้อยคำที่เป็นกลวิธีการต่อรอง

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), จัดหน่อย นะคร้าบ ดูดีนี่ก็ยังมีดี (36)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ถอดเกงก็ยังมีดี (37)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), แหวกเสื้อออกก็ยังมีดี (38)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), นิสนิ่งก็ยังมีดีนะตะเอง (39)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), โชว์ข้างล่างก็ได้ (40)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เหลือเสื้อในไว้ก็ทำได้ (41)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ขอแปบเดียวก็ได้คับคนสวย (42)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ถอดเสื้อในก็ได้ ไม่ต้องถอดเสื้อ (43)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), น่ารัก เปิดออกนีสๆก็ได้นะ (44)
- ดีเจ ถอดเกงซัก 5 วิได้ปะ (45)

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ขอคูห้ว สาม วิณะ (46)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), 5 นาทีพอ (47)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ตั้ง เสื่อ เลย นะ ปะคับ แวบเดียวว (48)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ใส่เสื่อตัวนอกปลดตัวในได้หมคับ (49)

ในตัวอย่างที่ (36) - (49) จะเห็นได้ว่าฝ่ายผู้เล่นชายได้เสนอทางเลือกแก่ผู้เล่นฝ่ายหญิงในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยคาดว่าทางเลือกนั้นน่าจะเป็นทางเลือกที่ฝ่ายหญิงจะยินยอมทำโดยยอมลดความต้องการของตนเองลงระดับหนึ่ง เห็นได้จากการใช้คำว่า “ก็ยงดี” “ก็ได้” ซึ่งมีความหมายว่า “ยอมอย่างไม่เต็มใจนัก” ในตัวอย่างที่ (36) – (44) หรือเสนอทางเลือกให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกายบางส่วนเพียงเล็กน้อย ดังเห็นได้จากการใช้คำว่า “นี่สๆ(นิดๆ)” ในตัวอย่างที่ (44) หรือการเสนอทางเลือกให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกาย ในระยะเวลาสั้นๆ เห็นได้จากการใช้คำว่า “สามวิ” “5 วิ” หรือ “แวบเดียว” ฯลฯ ในตัวอย่างที่ (45) - (48) หรือการเสนอให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งทดแทนสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการ เช่น เสนอให้สวมเสื่อตัวนอก แต่ถอดเสื่อชั้นใน ในตัวอย่างที่ (49) เป็นต้น

จากตัวอย่างที่ยกมา จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายชายต้องการให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำบางอย่างเพื่อตอบสนองความสุขทางเพศของตน โดยพยายามประนีประนอม หรือเสนอทางเลือกที่คิดว่าฝ่ายหญิงจะยอมทำตาม เป็นการเสนอทางเลือกที่คิดว่าจะไม่เป็นการร้องขอจากผู้เล่นฝ่ายหญิงมากเกินไป เช่น ผู้เล่นฝ่ายชายปรารถนาจะจ้องมองสีริระ หรืออวัยวะส่วนต่างๆ ของฝ่ายหญิง เช่น หน้าอก แต่เสนอให้ฝ่ายหญิงเปิดเผยเพียงบางส่วน หรือเปิดเผยร่างกาย ในระยะเวลาสั้นๆ โดยที่ผู้เล่นฝ่ายชายคาดว่าข้อเสนอดังกล่าว จะทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกอายน้อยลง หรืออาจทำให้ฝ่ายหญิงไม่รู้สึกว่าถูกขอร้องมากเกินไป และสามารถกระทำในสิ่งที่ตนต้องการได้โดยง่าย

4.1.1.2 การสั่งโดยอ้อม

การสั่งโดยอ้อม ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่เป็นการบอกให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกาย แต่มิได้แสดงเจตนาอย่างชัดเจน ตรงไปตรงมา เป็นการสั่งที่อ้อมค้อม แต่เมื่ออาศัยการตีความจากบริบท และเจตนาของผู้กล่าวถ้อยคำจะพบว่าเป็นกลวิธีการสั่งกลวิธีหนึ่ง จากการศึกษาพบการสั่งโดยอ้อมหลายรูปแบบ ได้แก่ การทักท้วง การถามชี้แนะ การ

แสรังขอให้ทำในสิ่งที่ไม่ตรงกับความต้องการที่แท้จริง การแสดงความคาดหวัง และการบอกว่าต้องการชม “โชว์”

4.1.1.2.1 การทักท้วง

การทักท้วง ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่เป็นการแสดงความผิดหวัง ไม่เห็นด้วยกับการกระทำของผู้เล่นฝ่ายหญิง เพื่อบอก หรือแนะให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงแก้ไขการกระทำให้ตรงตามที่ตนต้องการ เช่น แสดงความไม่เห็นด้วยที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ขยับร่างกาย นำสิ่งของมาปิดบังร่างกาย ซึ่งปรากฏทั้งในรูปประโยคบอกเล่า และการใช้รูปประโยคคำถามเพื่อทักท้วง โดยจะใช้คำแสดงการถาม “ไหนว่า...” แสดงความผิดหวังที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่กระทำตามที่เคยให้สัญญา เป็นต้น

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ผมบัง/nom/ ๆ ๆ ๆ ๆ ๆ ๆ ๆ ๆ ๆ ๆ ๆ (50)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ตุ๊กตาบัง/nom/ (51)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), มองไม่เห็น/nom/ (52)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ข้างล่างยังไม่โซเลย (53)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), นางฟ้าไกลเกินคืบ (54)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ห้องมืดไป (55)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ไหนบอกว่าจะโชว์เสียวง (56)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ไหนว่าจะถอดใจ (57)

จากตัวอย่าง จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำทักท้วงที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ไม่กระทำตามที่ตนปรารถนา เช่น ไม่แสดงออกทางเพศ ปิดบังเรือนร่าง หรือไม่อยู่ในมุกกล้อง หรืออยู่ในระยะที่สามารถมองเห็นได้ง่าย เป็นต้น ผู้เล่นฝ่ายชายจะใช้ถ้อยคำที่เป็นการแสดงความผิดหวังหรือทักท้วงโดยการกล่าวลอยๆ เพื่อบอกความให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงแก้ไข ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมบางอย่าง ซึ่งมักปรากฏในรูปประโยคบอกเล่า ได้แก่ การทักท้วงที่ไม่สามารถมองเห็นเรือนร่างของผู้เล่นฝ่ายหญิงเนื่องจากมีสิ่งบดบังอย่าง “ตุ๊กตา” หรือ “เส้นผม” โดยใช้คำ “...บัง” “ไม่เห็น...” “ไม่โชว์” ฯลฯ ในตัวอย่างที่ (50) – (53)

กล่าวแสดงความผิดหวังที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่อยู่ในมุมมองที่สามารถมองเห็นได้ง่าย หรืออยู่ในที่ที่มีแสงสว่างไม่เพียงพอ โดยการกล่าวทักท้วงว่า “มืด” “ไกล” ฯลฯ ในตัวอย่างที่ (54) – (55) เป็นต้น

นอกจากนี้ยังพบการใช้รูปประโยคคำถาม โดยจะใช้คำแสดงการถาม “ไหนว่า...” ซึ่งเป็นการถามถามเพื่อแสดงความผิดหวังที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่กระทำตามที่เคยให้สัญญา หรือบอกว่าจะทำ เช่น การทวงสัญญาให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกาย ในตัวอย่างที่ (56) – (57)

4.1.1.2.2 การถามขึ้นนำ

การถามขึ้นนำ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่เป็นการบอกให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำตามที่ตนต้องการ แต่มิได้แสดงเจตนาสั่งอย่างชัดเจน แต่กระทำโดยการใช้รูปประโยคคำถาม ซึ่งหากมองเผินๆ ดูเหมือนเป็นเพียงการถามถึงเรื่องส่วนตัวของผู้เล่นฝ่ายหญิง เช่น ถามถึงสีชุดชั้นใน ถามถึงขนาดหน้าอก เป็นต้น แต่แท้จริงแล้วเป็นการแนะนำให้ผู้ฟังกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จากการศึกษาพบว่ารูปแบบการถามขึ้นนำส่วนใหญ่ ได้แก่ การถามแบบให้ตอบเนื้อความ

นวรรธณ พันธุมธธา (2527) ได้กล่าวถึงประโยคคำถามแบบให้ตอบเนื้อความว่า ได้แก่ประโยคคำถามที่ใช้คำไม่ชี้เฉพาะแสดงการถาม คือ “ใคร อะไร ทำไม ที่ไหน ไหน อย่างไร เท่าไร ก็” เป็นคำถามที่ผู้ถามไม่ทราบข้อมูลเกี่ยวกับคำตอบ จากการศึกษาพบว่าผู้เล่นฝ่ายชายใช้การถามแบบให้ตอบเนื้อความในการถามขึ้นนำเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง มักเป็นคำถามเกี่ยวกับเรื่องส่วนตัวของผู้เล่นฝ่ายหญิง เช่น การถามถึงขนาดหน้าอก หรือการถามถึงสีลวดลาย ยี่ห้อของชุดชั้นใน เป็นต้น

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), สักลายอะไรอะ (58)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ใส่บราสีไรหรรอ (59)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), /nom/คัพไรหรรอ (60)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ข้างในบราสีดำใหญ่แค่ไหนหรรอ (61)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), /hua-nom//สีไรอะ (62)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), จุกสีอะไร (63)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), กบน.สีไรอะคนสวย (64)

- กางเกงในลายสววยไหมครับ(ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง) (65)
- ข้างในนี้เป็นลายลูกไม้ปะครับ(ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง) (66)

จากตัวอย่างดังกล่าว จะเห็นได้ว่าผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำแสดงการถาม เพื่อขอทราบคำตอบที่เป็นเนื้อความ โดยมักปรากฏคำว่า “อะไร/ไร” “อย่างไร” “เมื่อไร” “เท่าไร” “แคไหน” “ขนาดไหน” ฯลฯ อยู่ในตำแหน่งต่าง ๆ ของถ้อยคำ ซึ่งเป็นคำถามที่ผู้กล่าวถ้อยคำไม่ต้องการคำตอบที่เป็นเนื้อความ แต่มีเจตนาให้ผู้ฟังกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งแทนคำตอบ เช่น ถามถึงขนาดหน้าอก ลายสีที่หน้าอก ชุดชั้นใน ของผู้เล่นฝ่ายหญิงว่ามีลักษณะเป็นแบบใด ลายใด สีใด ฯลฯ โดยใช้คำแสดงการถามต่างๆ เช่น “ไร (อะไร)” “แคไหน” “ขนาดไหน” “ยังงัย (อย่างไร)” โดยมิได้ขอรู้อคำตอบ แต่ต้องการให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกายส่วนต่างๆ เช่น ในตัวอย่างที่ (58) เป็นการถามเกี่ยวกับลายสีกับบริเวณหน้าอก หรือในตัวอย่างที่ (59) – (63) เป็นการถามเกี่ยวกับหน้าอก และชุดชั้นในของผู้เล่นฝ่ายหญิง ทั้งขนาด ลักษณะ สี และลักษณะของชุดชั้นในนั้น และในตัวอย่างที่ (64) – (66) เป็นการถามให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงตอบคำถามเกี่ยวกับกางเกงชั้นในของผู้เล่นฝ่ายหญิง เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า คำถามเหล่านี้มักเป็นการถามถึงอวัยวะ รูปร่าง ทรวดทรง เสื้อผ้า ชั้นในของฝ่ายหญิง มองเผินๆ ดูเหมือนเป็นเพียงการถามถึงเรื่องส่วนตัวของผู้เล่นฝ่ายหญิง แต่แท้จริงแล้วเป็นคำถามที่มีเจตนาให้ผู้ฟังกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งแทนคำตอบ ซึ่งได้แก่ การเปิดเผยร่างกาย การขยับ ปรับเปลี่ยนตำแหน่งที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงนั่ง หรือยืน เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายชายมองเห็นได้ชัดเจนขึ้น แต่ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับการตีความ และความพึงพอใจในการแสดงออกของผู้เล่นฝ่ายหญิงด้วย ซึ่งพบว่าบางครั้งผู้เล่นฝ่ายหญิงเลือกที่จะไม่ตอบคำถามนั้นแต่จะกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งแทนการตอบคำถามนั้นๆ และบางครั้งก็พบว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิง เลือกที่จะตอบคำถามนั้นๆ อย่างตรงไปตรงมา ทั้งๆ ที่ทราบดีว่าอีกฝ่ายต้องการให้ตนทำสิ่งใด ดังจะได้อภิปรายในส่วนถัดไป

4.1.1.2.3 การแสวงขอให้ทำในสิ่งที่ไม่ตรงกับความต้องการที่แท้จริง

การแสวงขอให้ทำสิ่งอื่นที่ไม่ตรงกับความต้องการที่แท้จริง ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่เป็นการบอกให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำบางสิ่ง ซึ่งก็คือการเปิดเผยร่างกาย แต่กลับกล่าวให้ทำสิ่งอื่นซึ่งบิดเบือนไปจากความต้องการที่แท้จริง แต่สิ่งนั้นกลับให้ผลลัพธ์อย่างเดียวกันกับผู้เล่นฝ่ายชายต้องการ

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), นั่นไฟหรือซีแมลงวันอะครับขอดูชัด ๆ
หน่อย (67)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ขอดูไฟตรงอกข้างซ้ายหน่อยครับ (68)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ขอดูรอยสักหน่อย คับ (69)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ปานรูปไรอะครับ เห็นไม่ชัด (70)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), พระสมเด็จแท้มะครับ ดูหน่อยจ (71)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), จพ ๆ ๆ ขอดูสร้อยชัด ๆ ได้ปะ (72)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ดูสร้อยใกล้ ๆ หน่อย (73)

จากตัวอย่าง จะเห็นได้ว่าผู้เล่นฝ่ายชายแสร้งทำเป็นขอให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำบางอย่างที่ไม่ตรงตามความต้องการที่แท้จริง แต่จะได้ผลลัพธ์ที่ตรงกับความต้องการที่แท้จริง เช่น ในตัวอย่างที่ (67) – (70) ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการจะดูร่างกายของผู้เล่นฝ่ายหญิงตรงบริเวณหน้าอก แต่แกล้งทำที่เป็นขอดูรอยสัก ไฟ ปาน ที่อยู่บริเวณนั้นแทน หรือในตัวอย่างที่ (71) – (73) ผู้เล่นฝ่ายชายแสร้งทำเป็นสนใจดูพระเครื่อง หรือสร้อยคอซึ่งอยู่บริเวณหน้าอกของผู้เล่นฝ่ายหญิง เพื่อที่จะได้เห็นหน้าอกของผู้เล่นฝ่ายหญิงชัดขึ้น

จากการศึกษาพบว่าผู้เล่นฝ่ายชายเลือกใช้กลวิธีนี้โดยคาดหวังว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงจะทราบเจตนาที่แท้จริงของตนและจะกระทำตามที่ตนต้องการ ซึ่งโดยส่วนใหญ่ผู้เล่นฝ่ายหญิงก็สามารถรับรู้ได้ว่าเจตนาที่แท้จริงของผู้เล่นฝ่ายชายคืออะไร และพบว่าบ่อยครั้งผู้เล่นฝ่ายหญิงจะตอบสนองความปรารถนานั้นโดยการแสร้งทำเป็นไม่เข้าใจเจตนาที่แท้จริงของผู้เล่นฝ่ายชาย เป็นการแกล้งตีความแบบผิดๆ เช่น หากผู้เล่นฝ่ายชายแสร้งทำเป็นสนใจ ขอดูรอยสัก ผู้เล่นฝ่ายหญิงก็จะปรับมุกกล้อให้เห็นรอยสัก หรือสร้อยคออย่างชัดเจน แต่ไม่ปรับมุกกล้อให้เห็นหน้าอกซึ่งเป็นความปรารถนาโดยแท้จริงของผู้เล่นฝ่ายชาย เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ผู้เล่นฝ่ายชายอาจเลือกใช้กลวิธีนี้ในลักษณะของการ “เล่น” รูปแบบหนึ่งก็เป็นได้เพราะ “แคมฟร็อก” มีบรรยากาศของการเล่น (Playful frame) ทำให้มีการสื่อสารในลักษณะที่ไม่จริงจัง

4.1.1.2.4 การแสดงความคาดหวัง

การแสดงความคาดหวัง ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่เป็น การบอกให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำตามที่ตนต้องการ โดยมีได้แสดงเจตนาตั้งอย่างชัดเจน แต่ กระทำโดยการกล่าวถ้อยคำที่เป็นการแสดงความมุ่งหวัง และเชื่อมั่นว่าในผู้เล่นฝ่ายหญิงจะกระทำ ในสิ่งที่ตนต้องการ

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), **ตัวเองอย่าทำให้ทุกคนผิดหวัง** (74)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), **เธอทำได้มากกว่านี้น้าคับ** (75)
- **เรา รู้ นะว่า** (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), **จะมีรายให้เรากาาาา** (76)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), **คนนี้ใช่เลย นิ ของเขาดีจิง ๆ เดวคงได้**
เหนทุกอย่างแระ (77)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), **เด็ยวเธอคงจะไซ่วไซ่มัยจะ** (78)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), **เด็ยวเราคงได้เห็นไรดี ๆ แ่น ๆ เลยยยยย**
ชิมิ ๆ (79)

จากตัวอย่าง จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำแสดงความคาดหวังต่อผู้เล่น ฝ่ายหญิงในลักษณะต่างๆ เช่น การกล่าวห้ามไม่ให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงทำให้ผิดหวัง โดยใช้คำบอกการ สั่ง “อย่า” ในตัวอย่างที่ (74) การกล่าวแสดงความมั่นใจว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมีความสามารถมากกว่า ที่กำลังแสดงอยู่ ในตัวอย่างที่ (75) การกล่าวแสดงความมั่นใจว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงจะแสดงออกทาง เพศให้ได้ชม โดยใช้คำกริยา “รู้” เพื่อบอกความมั่นใจโดยมีนัยยะของการคาดหวังให้ผู้เล่นฝ่าย หญิงกระทำตามที่ตนต้องการในตัวอย่างที่ (76) หรือการใช้คำบอกความเห็น “คง” เพื่อแสดงความ คาดหวังให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำตามที่ตนแสดงความเห็น ในตัวอย่างที่ (77) - (79) เป็นต้น

จากการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์ พบว่าผู้เล่นฝ่ายชายเลือกใช้กลวิธีทาง ภาษานี้ เนื่องจากผู้เล่นฝ่ายชายยอมเข้าใจว่าเป้าหมายของผู้เล่นฝ่ายหญิงก็คือ ต้องการเป็นที่ชื่น ชม สนใจ โดยการแสดงออกทางเพศ ฉะนั้น ผู้เล่นฝ่ายชายจึงเลือกกล่าวถ้อยคำแสดงความมุ่งหวัง หรือแสดงความเชื่อมั่นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงจะกระทำในสิ่งที่ตนต้องการของผู้เล่นฝ่ายชาย และความต้องการของผู้เล่นฝ่ายหญิงเอง

4.1.1.2.5 การบอกว่าต้องการชม “โชว์”

การบอกว่าต้องการชม “โชว์” ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นชายกล่าวถ้อยคำที่เป็น การบอกให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำตามที่ตนต้องการ ที่มีได้แสดงเจตนาสิ่งอย่างชัดเจน แต่กระทำ โดยการกล่าวถ้อยคำที่เป็นการบรรยายถึงความต้องการชมเรือนร่าง ส่วนต่างๆ ของร่างกาย ชม การแสดงท่าทางยั่วยวนของผู้เล่นฝ่ายหญิง เพื่อบอกหรือแนะให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำตาม โดยมัก ปรากฏคำว่า “อยาก” นำหน้าถ้อยคำบอกความปรารถนา

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), อยากเห็น/nom/จิงเลยนะ (80)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), อยากเห็นกล้ามเนื้อจิง (81)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), สีน้ำเงินเหน็บแล้ว อยากเห็นสีเนื้อบ้าง (82)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), อยากเห็นขาเธอจิง จะสวยขนาดไหน (83)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), อยากดูหอย (84)
- “อยากดูเต็มๆๆๆๆ” (85)

จากตัวอย่างที่ (80) – (85) จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายชายบอกความต้องการของตน โดยใช้คำกริยา “อยาก” เพื่อบอกจุดประสงค์ เช่น บอกว่าต้องการให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผย ร่างกายส่วนต่างๆ ไม่ว่าจะโป๊หน้า หน้าอก เอว หน้าท้อง บั้นท้าย อวัยวะเพศ ฯลฯ เช่น กล่าวว่ “อยากดู/hoj/” “อยากเห็นบรา” “อยากเห็นโหนกเหน็บๆ” เป็นต้น และบางครั้งอาจไม่ได้ ระบุความต้องการที่ชัดเจนเพียงแต่บอกว่าต้องการชม หรือดูบางสิ่งบางอย่าง ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะ มีผู้เล่นคนอื่นๆ กำลังกระตุ้นให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ถูกกล่าวถึงกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งอยู่ก่อนแล้ว เช่น เปิดเผยร่างกายส่วนหน้าอก ฯลฯ ผู้เล่นฝ่ายชายผู้กล่าวถ้อยคำจึงกล่าวสั้นๆ แต่เพียง “อยากดู เต็มๆๆๆๆ” “อยากเห็นมาก” ฯลฯ ในตัวอย่างที่ (85) เป็นต้น

จากการศึกษาพบว่ามีกลวิธีการสั่ง 2 กลวิธีย่อย ได้แก่ การสั่งโดยตรงและการสั่ง โดยอ้อม กลวิธีย่อยแต่ละกลวิธีแสดงเจตนาของการสั่งแตกต่างกัน บางกลวิธีสื่อเจตนาอย่าง ตรงไปตรงมา เนื่องจากผู้รับสารซึ่งหมายถึงผู้เล่นฝ่ายหญิงสามารถรับรู้ความหมายของถ้อยคำได้ โดยทันทีว่าผู้ส่งสารซึ่งหมายถึงผู้เล่นฝ่ายชายมีความประสงค์อะไร ต้องการให้ตนทำอะไรบ้าง เช่น เปิดเผยสรีระ โป๊เปลือย เต็ม หรือกระทั่งแสดงท่าทางเลียนแบบการมีเพศสัมพันธ์ หรือแสดงให้เห็น การสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง เป็นต้น แต่บางกลวิธีต้องอาศัยความเข้าใจและการตีความร่วมกัน

ของผู้เล่น

กลวิธีการสั่ง จัดเป็นกลวิธีการที่สื่อความต้องการของผู้พูดอย่างชัดเจนตรงไปตรงมา แม้จะมีกฎของห้องสนทนาควบคุมมิให้มีการ “สั่งนางฟ้า” ซึ่งหมายถึง ห้ามมิให้สั่งให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำสิ่งต่างๆ แต่ก็พบว่ามีการใช้กลวิธีการทางภาษานี้อยู่เป็นจำนวนมาก ทั้งนี้ ตามแนวคิดเรื่องหน้ากับกลวิธีความสุภาพของบราวน์และ เลวินสัน (Brown and Levinson, 1987) จัดว่าการสั่งเป็นวัจนกรรมที่คุกคามหน้าด้านลบของผู้ฟังหรือผู้รับสาร เนื่องจากการกระทำที่แสดงความคาดหวังหรือกำหนดให้ผู้ฟังทำหรือไม่ทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งในอนาคต เป็นการละเมิดความเป็นอิสระ และอาจทำให้ผู้ถูกสั่งรู้สึกเสียหน้าได้ แต่จากการสังเกตการณ์และสัมภาษณ์ผู้เล่น พบว่าผู้ที่ถูกสั่ง หรือขอร้องให้เดิน, ถอด, โขว่ ฯลฯ หรือกระทำการใดๆ เพื่อตอบสนองความปรารถนาทางเพศของผู้ออกคำสั่งนั้น ไม่ได้เป็นผู้ถูกคุกคามหน้าหรือรู้สึกเสียหน้าแต่อย่างใด ในทางตรงกันข้าม ในกรณีนี้ การถูกสั่ง หรือถูกขอร้องอาจเป็นการ “ได้หน้า” มากกว่า “ถูกคุกคามบังคับ” ทั้งนี้ เพราะ ผู้ที่ถูกสั่ง หรือ ขอร้องให้ “โขว่” ในที่นี้ มักได้ชื่อว่าเป็นผู้ที่ได้รับการยอมรับ ชื่นชมจากบรรดาผู้เล่นทั้งหลาย ซึ่งพบว่าบ่อยครั้งที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงจะกระทำตามที่ผู้เล่นชายสั่ง ทั้งนี้เป็นเพราะผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ถูกสั่งเองก็มีความประสงค์ที่จะกระทำเช่นนั้น ดังข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่พบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมีความต้องการแสดงความมีตัวตน ต้องการการยอมรับ ชื่นชมจากคนในชุมชนแคมป์ร็อก ดังตัวอย่างข้อมูลการให้สัมภาษณ์ที่ว่า “ก็รู้สึกดีอะเวลามีคนมาชม” หรือ “อยากอวดอะไปทำ /nom/ มาใหม่ อออิ” เป็นต้น

ทั้งนี้ สามารถสรุปลักษณะสำคัญของแต่ละกลวิธีย่อย พร้อมทั้งตัวอย่างถ้อยคำ เพื่อให้เห็นลักษณะการสั่งในรูปแบบต่างๆ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 2 ลักษณะสำคัญและรูปภาษาของกลวิธีการสั่งแต่ละแบบ

กลวิธีทางภาษา		ลักษณะสำคัญ	ตัวอย่างถ้อยคำ
1. การสั่ง โดยตรง	1.1 การสั่ง โดยตรงที่ปรากฏ เป็นกลวิธีเดียว	ปรากฏคำกริยาที่บ่งชี้ ถึงการเปิดเผยร่างกาย และการแสดงท่าทาง ยั่ววนทางเพศ เช่น คำ ว่า “ถอด” “โขว่” “ปลด” “ขยับ” “แถม” “ดึง...ขึ้น”	“ถอดชุดชั้นในของคุณ” “ดึงเสื่อออกไปเลยจ้ะ” “โขว่ نرمหน่อยจ้ะ” “เปิด/nom/ให้ดูชั๊กนาทีดี” “ขยับส่ายออก นิดเดียว”

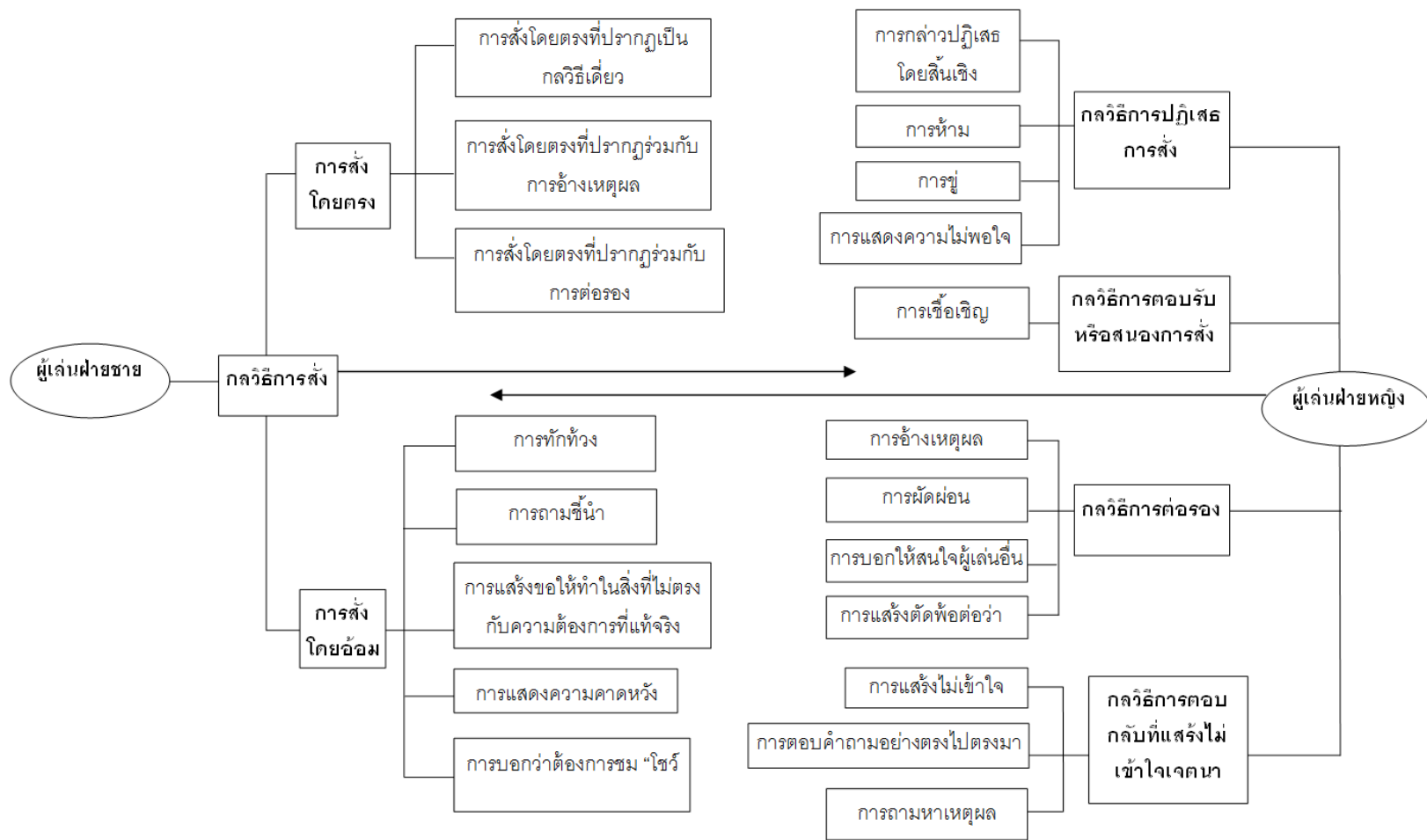
กลวิธีทางภาษา	ลักษณะสำคัญ	ตัวอย่างถ้อยคำ
	<p>“ถลก” “เอา..ออก” “เดิน” โยก” “ยั่ว” “แหวก” “แหก” “ลูป”</p>	<p>"เดินยั่วหน่อยจ้ะ" "นั่งขย่มหน่อยครับ ขอ" "โซว์กับแฟนหน่อย"</p>
<p>1.2 การสั่ง โดยตรงที่ปรากฏ ร่วมกับกลวิธีอื่น</p> <p>1.2.1 การสั่ง โดยตรงที่ปรากฏ ร่วมกับการอ้าง เหตุผล</p>	<p>บอกให้ผู้เล่นฝ่ายหญิง กระทำการต่างๆ โดยยก เหตุและผล หรือความ จำเป็นบางอย่างมาอ้าง เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิง คล้อยตาม</p>	<p>“เสื่อเกะกะ เอาออกเลยจ้ะ” “ออกกำลังกายร่างกาย แข็งแรง” “คนเชียร์ขนาดนี้ต้องจัดต้อง สอนงแล้วมั้งครับคนสวย” "ถอด เลยกับ เตียวโลกก็แตก แล้ว"</p>
	<p>1.2.2 การสั่ง โดยตรงที่ปรากฏ ร่วมกับการต่อรอง</p>	<p>“แหวกเสื่อออกก็ยังมีดี” “เหลือเสื่อโนไว้ก็ได้อ” “ถอดเก่งซัก 5 วิได้ปะ”</p>
<p>2. การสั่ง โดยอ้อม</p>	<p>2.1 การทักท้วง</p> <p>แสดงความผิดหวัง ไม่ เห็นด้วยกับการกระทำ ของผู้เล่นฝ่ายหญิง เพื่อ บอก หรือแนะให้แก้ไข การกระทำให้ตรงตามที่ ตนต้องการ</p>	<p>"ผมบั้ง/nom/?????????" "ปิดอีกแล้ว" "ไม่โซว์เลยอะ" "ไหนว่าจะถอดไง" "ไหนบอกว่าจะโซว์เสียวไง"</p>
	<p>2.2 การถามชี้แนะ</p> <p>กล่าวถ้อยคำแสดงการ ถามที่มองเผินๆเหมือน เป็นการถามถึงเรื่อง ส่วนตัว แต่แท้จริงเป็น การสั่ง</p>	<p>"ข้างในบราสีดำใหญ่แค่ไหน เหวอ" "กน.สีไรอะคนสวย" "ข้างในนี้เป็นลายลูกไม้ปะ ครับ"</p>

กลวิธีทางภาษา		ลักษณะสำคัญ	ตัวอย่างถ้อยคำ
	2.3 การสร้าง ขอให้ทำในสิ่งที่ ไม่ตรงกับความต้องการที่แท้จริง	สร้างขอให้ทำสิ่งอื่น แต่ให้ผลลัพธ์อย่างเดียวกับความต้องการที่แท้จริง	"เตง <u>ขอ</u> ดู <u>ลาย</u> สัก <u>ตรง</u> /nom/ <u>หน้อย</u> " "ใส่ <u>พระ</u> รุ่น <u>ใคร</u> รับ <u>ขอ</u> ดู <u>หน้อย</u> "
	2.4 การแสดง ความคาดหวัง	กล่าวถ้อยคำแสดงความมุ่งหวัง และเชื่อมั่นว่าในผู้เล่นฝ่ายหญิงจะกระทำในสิ่งที่ตนต้องการ	"ตัวเอง <u>อย่า</u> ทำให้ทุกคน <u>ผิดหวัง</u> " " <u>เรา</u> รู้ <u>นะ</u> ว่า (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), <u>จะ</u> มี <u>ราย</u> ให้ <u>เรา</u> าาา" " <u>เดี</u> ย <u>ว</u> <u>เรา</u> คง <u>ได้</u> เห็น <u>ไร</u> ดี <u>ๆ</u> แน่ <u>ๆ</u> <u>เลย</u> ย <u>ย</u> ชิ <u>มิ</u> ๆ"
	2.5 การบอกว่า ต้องการชม "ไชว์"	บรรยายถึงความต้องการดูเรือรางวัล การแสดงท่าทางยั่วชวนของผู้เล่นฝ่ายหญิง เพื่อบังคับให้กระทำตาม มักปรากฏคำว่า "อยาก"	" <u>อยาก</u> เห็น/nom/จั่ง <u>เลย</u> นะ" " <u>สี</u> น้ำ <u>เงิน</u> เหน <u>เปือ</u> แล้ว <u>อยาก</u> <u>เหน</u> สี <u>เนือ</u> บ่าง" " <u>อยาก</u> เหน <u>ขา</u> เธอ <u>จั่ง</u> <u>จะ</u> ส <u>วย</u> <u>ขนาด</u> ไหน"

4.1.2 กลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการสั่ง

กลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการสั่ง ในที่นี้หมายถึง การกล่าวถ้อยคำของผู้เล่นฝ่ายหญิงที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อโต้กลับสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งกระทำบางสิ่งบางอย่างที่ตนปรารถนา จากคำสั่งเหตุการณ์และการวิเคราะห์ สามารถแบ่งกลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการสั่งได้เป็น 4 กลุ่มกลวิธี ได้แก่ กลวิธีการปฏิเสธการสั่ง กลวิธีการตอบรับหรือสนองการสั่ง กลวิธีการต่อรอง และกลวิธีการตอบกลับที่สร้างไม่เข้าใจเจตนา

ทั้งนี้ สามารถแสดงแผนภูมิแสดงการใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อโต้ตอบกลวิธีการสั่งของผู้เล่นฝ่ายชายได้ ดังนี้



แผนภูมิ 3 การใช้กลวิธีการสั่งของผู้เล่นฝ่ายชาย และกลวิธีการโต้ตอบของผู้เล่นฝ่ายหญิง

4.1.2.1 กลวิธีการปฏิเสธการสั่ง

กลวิธีการปฏิเสธการสั่ง ในที่นี้หมายถึง การกล่าวถ้อยคำที่เป็นการแสดงความไม่ยินยอมทำตามสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่ง เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายชายเห็นว่าตนไม่ยินยอมกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการอย่างเด็ดขาด รวมถึงแสดงว่าต้องการยุติการสนทนา ไม่ปรารถนาจะสานสัมพันธ์ต่อ จากการศึกษาพบกลวิธีทางภาษาที่มีวัตถุประสงค์ดังกล่าว 4 กลวิธี ได้แก่ การกล่าวปฏิเสธโดยสิ้นเชิง การห้าม การขู่ และการแสดงความไม่พอใจ ดังนี้

4.1.2.1.1 การกล่าวปฏิเสธโดยสิ้นเชิง

การกล่าวปฏิเสธโดยสิ้นเชิง ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำแสดงการไม่ยินยอมกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งอย่างเด็ดขาด จริงจัง ปราศจากท่าทีล้อเล่น โดยมีปรากฏคำแสดงการปฏิเสธ "ไม่" รวมถึงใช้คำที่เน้นความหนักแน่นของถ้อยคำ "จริงๆ" ร่วมด้วย

ตัวอย่าง

- ไม่โซ้ว (86)
- [เดี๋ยวเธอคงจะโซ้วโซ้วมัยจ๊ะ] : ไม่โซ้วจริงๆ ค่ะ (87)
- ไม่เต็นค่ะ (88)
- [เดี๋ยวเราคงได้เห็นไรดี๊ๆแงๆเลยยชิมีฯ] : ไม่เต็นจริงๆค่ะ วันนี้ (89)
- ไม่ถอดค่ะ (90)
- ไม่ต้องสั่งนะค่ะ ไม่ถอดค่ะ (91)
- 2 พันก็ไมโซ้ว (92)
- ยังไงก็ไมโซ้วค่ะ ไม่ต้องต่อรอง (93)

ผู้เล่นฝ่ายหญิงมักใช้กลวิธีการกล่าวปฏิเสธโดยสิ้นเชิงในการโต้ตอบกลวิธีการสั่ง โดยเฉพาะการสั่งโดยตรง จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงปฏิเสธที่จะกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายชี้ตัวอย่างเด็ดขาด โดยใช้คำแสดงการปฏิเสธ "ไม่ เช่น "ไมโซ้ว" "ไม่เต็น" "ไม่ถอด" "ไม่

เอา" ฯลฯ ในตัวอย่างที่ (86) – (93) บางถ้อยคำอาจมีการเพิ่มน้ำหนักรวม อย่างการใช้คำว่า "จริงๆ" ปรากฏร่วมด้วย เช่น ในตัวอย่างที่ (87) และ (89) เป็นต้น

นอกจากนี้ยังพบการกล่าวปฏิเสธโดยบอกเงื่อนไขแสดงเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นจริงหรือไม่จริงก็ได้ เพื่อบอกว่าแม้จะเกิดเหตุการณ์นั้นๆ ตนก็จะไม่กระทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายชี้แนะ เช่น ในตัวอย่าง (92) ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวว่า ถึงแม้จะมีผู้เข้าร่วมสนทนาในห้องสนทนานั้นๆ ถึงสองพันคน ตนก็จะไม่ "โห่" ซึ่งจำนวนผู้เข้าร่วมเหตุการณ์ในหลักพันเป็นตัวเลขที่สูง และมักถูกใช้เป็นข้อต่อรองให้ผู้เล่นฝ่ายหญิง "โห่" อยู่เสมอๆ หรือการแสดงความหนักแน่นโดยการบอกว่าไม่ว่าจะอย่างไรก็ตาม ตนก็จะไม่ "โห่" ในตัวอย่างที่ (93) จากการศึกษา พบว่ากลวิธีการปฏิเสธโดยสิ้นเชิงสามารถปรากฏร่วมกับกลวิธีอื่นด้วย เช่น กลวิธีการห้าม ในตัวอย่างที่ (91) และ (93) เป็นต้น

จากการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์ พบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงจะเลือกใช้กลวิธีดังกล่าวนี้เนื่องจากไม่ต้องการที่จะเปิดเผยร่างกาย หรือแสดงออกทางเพศอย่างแท้จริง ดังจะเห็นว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้กลวิธีทางภาษานี้โดยการกล่าวถ้อยคำปฏิเสธอย่างชัดเจน หนักแน่น ไม่มีท่าทีล้อเล่น สาเหตุที่เข้ามาในห้องสนทนาเพียงเพราะต้องการได้รับคำชมเรื่องรูปลักษณ์เท่านั้น ไม่ได้ต้องการ "โห่"

4.1.2.1.2 การห้าม

การห้าม ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำที่เป็นการบอกให้ผู้เล่นฝ่ายชายงดเว้นการสั่งผู้เล่นฝ่ายหญิง เป็นการกล่าวถ้อยคำที่มีน้ำเสียง "ดุ" โดยมักใช้คำบอกความห้าม "อย่า" "ไม่ต้อง" "พอ" หรือ "หยุด" แสดงการห้าม โดยมักปรากฏร่วมกับกลวิธีการขู่

ตัวอย่าง

- อย่าสั่ง ไม่อยากเตะนี่ะ (94)
- อย่าสั่งคะ ผิดกฎนะคะ (95)
- ดูเงียบๆ ได้มั๊ยคะ ไม่ต้องสั่ง (96)
- ไม่ต้องสั่งนะคะ มาดูอย่างเดี่ยว (97)
- [เวทกันๆ] : ไม่ต้องเวท ดูหน้าห้องเลย (98)
- พอๆๆ หยุดเลย ไม่ต้องสั่ง (99)

ในตัวอย่างที่ (94) – (99) จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำที่เป็นการบอกห้ามมิให้ผู้เล่นฝ่ายชายงดเว้นการสั่ง โดยเฉพาะการสั่งให้แสดงออกผ่านร่างกายในรูปแบบต่างๆ โดยมักใช้คำว่า “อย่า” และ “ไม่ต้อง” เช่น ในตัวอย่างที่ (94) – (97) ผู้เล่นฝ่ายหญิงบอกห้ามมิให้ผู้เล่นฝ่ายชาย “สั่ง” ให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำในสิ่งต่างๆ ในตัวอย่างที่ (98) ผู้เล่นฝ่ายหญิงบอกให้ผู้เล่นฝ่ายชายงดเว้นการขอ “เวท” ซึ่งย่อมาจาก private หมายถึงการพูดคุยส่วนตัว โดยใช้คำบอกความห้าม “ไม่ต้อง” นอกจากนั้นยังพบใช้คำกริยาเพื่อแสดงการบอกห้ามอื่นๆ อีก ได้แก่ การใช้คำว่า “พอ” ที่หมายถึงการบอกให้ผู้เล่นฝ่ายชายงดเว้น หยุด เลิกสั่ง ในตัวอย่างที่ (99)

จากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมพบว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงเลือกใช้กลวิธีนี้ นอกจากเพื่อแสดงการปฏิเสธ ไม่ยินยอมทำการแสดง “โชว์” ยังใช้กลวิธีนี้ เพื่อ “ดู” หรือห้ามปรามไม่ให้ผู้เล่นฝ่ายชายออกคำสั่งกับผู้เล่นฝ่ายหญิง อีกทั้งเพื่อต้องการรักษาภาวะเรียบร้อยของห้องสนทนา เห็นได้จากการอ้างกฎ ในตัวอย่างที่ (95) หรือการยกบทลงโทษมาขู่ ในตัวอย่างที่ (94) หรือเพื่อต้องการรักษาความเป็นส่วนตัว ตัดความรำคาญ เช่น ในตัวอย่างที่ (98) ผู้เล่นฝ่ายหญิงได้ขอให้ผู้เล่นฝ่ายชายงดเว้นการขอ “เวท” หรือการพูดคุยส่วนตัว โดยบอกให้พูดคุยผ่านห้องสนทนา รวมแทน เป็นต้น

4.1.2.1.3 การขู่

การขู่ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำที่เป็นการเตือนว่าตนจะกระทำการใดสิ่งหนึ่งที่ไม่เป็นที่พึงประสงค์ของผู้เล่นฝ่ายชาย หากผู้เล่นฝ่ายชายไม่ทำในสิ่งที่ผู้พูดปรารถนา หรือละเมิดกฎของห้อง โดยมักจะยกเรื่องบทลงโทษมาขู่ จากการศึกษาพบว่ากลวิธีทางภาษานี้มักปรากฏร่วมกับกลวิธีห้าม

ตัวอย่าง

- [หลุดได้แล้วๆ ขนาดนี้แล้ว] : อย่าสั่งไม่อยากเตะนะ (99)
- ไม่ต้องสั่งนะคะ เตะนะคะ (100)
- หยาบคาย สั่งซังได้นะคะ (101)
- เดี่ยวจะโดน (102)
- อยากโดนซังเธอ (103)
- อยากโดนเตะใช้มัย (104)

- อยากลองตีใหม่

(105)

จากการศึกษา พบกลวิธีการชู้ในหลายรูปแบบ ทั้งการใช้รูปประโยคบอกเล่าที่มีเนื้อความปฏิเสธ เพื่อบอกว่าผู้พูดไม่ต้องการลงโทษผู้ฟัง ในตัวอย่างที่ (99) การใช้รูปประโยคบอกเล่า เพื่อบอกว่าผู้พูดสามารถลงโทษผู้ฟังได้ หรือบอกเล่าว่าผู้ฟังจะกระทำบางอย่างในอนาคตซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่พึงประสงค์สำหรับผู้เล่นฝ่ายชายในตัวอย่างที่ (100)-(102) รวมถึงการใช้รูปประโยคคำถาม ในตัวอย่างที่ (103)-(105) เป็นต้น

จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำที่เป็นการชู้ว่าตนจะกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่งถ้าผู้เล่นฝ่ายชายยังไม่หยุดการกระทำที่ผิดกฎของห้องสนทนา เช่น การส่งด้วยคำพูดหยาบคาย หรือการสั่งที่เป็นการก่อกวน เป็นต้น โดยส่วนใหญ่จะเป็นการชู้ว่าจะลงโทษ เช่น “เตะ” ในตัวอย่างที่ (99) – (100) และ (104) ซึ่งหมายถึงถูกขับให้ออกจากห้องสนทนา หรือการใช้คำว่า “ชัง” ในตัวอย่างที่ (101) และ (103) หมายถึง ถูกลงโทษไม่ให้สามารถดูผู้เล่นคนอื่นๆ ได้ รวมถึงคำชู้โดยไม่ระบุวิธีการอย่างชัดเจน อย่างคำว่า “โดน” “ลองตี” ในตัวอย่างที่ (102) และ (105) เป็นต้น

จากการศึกษา พบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้กลวิธีนี้โดยมีเจตนาห้ามปรามไม่ให้ผู้เล่นฝ่ายชายสั่ง ซึ่งถือเป็นการกระทำผิดกฎของห้องสนทนา โดยผู้พูดมักเป็นผู้เล่นฝ่ายหญิงที่มีอำนาจในการควบคุมกฎ และลงโทษผู้ที่ละเมิดกฎ ไม่ให้ไปรบกวน หรือทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่จะแสดง “โชว์” ไร้ค่าภูมิใจ เพื่อให้การสื่อสารในห้องสนทนาแคมป์ร็อกโซน 18+ ดำเนินไปอย่างราบรื่น ทั้งยังเป็น การแสดงอำนาจเหนือผู้เล่นฝ่ายชายบางคนอีกด้วย ซึ่งอาจทำให้ผู้เล่นฝ่ายชายเกิดความเกรงใจ ไม่แสดงความก้าวร้าว หยาบคาย กับผู้เล่นฝ่ายหญิงซึ่งเป็นผู้พูดอีกด้วย

4.1.2.1.4 การแสดงความไม่พอใจ

การแสดงความไม่พอใจ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำเพื่อแสดงให้ผู้เล่นฝ่ายชายรับรู้ว่าจะตนไม่พอใจ หรือไร้ค่าภูมิใจ ที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำการต่างๆ จากการศึกษ พบกลวิธีการแสดงความไม่พอใจ 2 กลวิธีย่อย ได้แก่ การบริภาษ และการใช้ถ้อยคำนัยผกผัน

4.1.2.1.4.1 การบริภาษ

วิสันต์ สุขวิสิทธิ์ (2547) นิยามคำว่า “บริภาษ” ตามแนวคิดวัจนกรรมของเซิร์ล (Searle, 1969) ดังกำหนดเงื่อนไขวัจนกรรมการบริภาษไว้ว่า เป็นการพูดถึงการกระทำที่เกิดขึ้นแล้วของผู้ฟัง ผู้พูดเชื่อว่าผู้ฟังนั้นผิด ไม่เป็นที่พอใจ ผู้พูดจึงระบายความคับแค้นใจต่อผู้ฟัง ผู้พูดต้องการทำให้ผู้ฟังเพื่อให้รู้สึกนึกในความผิด เมื่อได้ยินคำพูดนั้น และการบริภาษเป็นความพยายามที่จะทำร้ายจิตใจผู้ฟังที่เป็นเป้าหมายในการบริภาษ

ดังนั้น ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจึงใช้เงื่อนไขของวัจนกรรมดังกล่าวในการให้คำจำกัดความของการบริภาษ ในที่นี้ว่าหมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำที่ดูเย็น แสดงความไม่ชอบใจ รำคาญใจ เพื่อใช้การโต้ตอบกลวิธีการสั่งของผู้เล่นฝ่ายชาย โดยมีปรากฏถ้อยคำว่ากล่าวที่รุนแรง หรือคำผรุสวาทร่วมด้วย

ตัวอย่าง

- /sat/ สั่งอยู่ได้ (106)
- /mang/ มึงจะสั่งไปถึงไหน (107)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายชาย), ไอ้ /hia/ นี่มึงสั่งอยู่ได้ กูรำคาญ (108)
- รำคาญโว้ย สั่งอยู่ได้ (109)

จากตัวอย่างจะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำที่เป็นการต่อว่าที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายปรารถนา โดยที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงเห็นว่าเป็นการรบกวน หรือ บังคับมากเกินไปจนสร้างความรำคาญ โดยส่วนมากเป็นการต่อว่าโดยไม่ระบุชื่อผู้เล่นฝ่ายชายที่ต้องการต่อว่า ทั้งนี้ อาจเพราะผู้เล่นฝ่ายหญิงต้องการกล่าวต่อว่าผู้เล่นฝ่ายชายโดยรวม จากการศึกษา พบว่ามักมีการใช้คำผรุสวาท และคำสบถร่วมด้วย เช่น “/sat/” “/mang/” “/hia/” ในตัวอย่างที่ (106)-(108) หรือการบอกรำคาญโดยตรง พร้อมคำอุทานที่แสดงความไม่พอใจ “โว้ย” ในตัวอย่างที่ (109) เป็นต้น

4.1.2.1.4.2 การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน

ถ้อยคำนัยผกผัน หมายถึงการพูดอย่างหนึ่งแต่หมายความตรงกันข้าม หรือการพูดสิ่งที่ผู้พูดและผู้ฟังเชื่อว่าเป็นเท็จเพื่อเน้นความหมายตรงกันข้าม (อ้างแล้ว, 1996) จากการศึกษาการสื่อสารในห้องสนทนาแคมพริค โซน 18+ พบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ถ้อยคำนัยผกผันในการโต้ตอบการสั่งของผู้เล่นฝ่ายชายเพื่อประทัดประทัน 2 รูปแบบ ได้แก่ การใช้ถ้อยคำนัยผกผันในรูปวัจนกรรมการถาม และการใช้ถ้อยคำนัยผกผันในรูปวัจนกรรมการแนะนำ ดังนี้

4.1.2.1.4.2.1 การใช้ถ้อยคำนัยผกผันในรูปวัจนกรรมการถาม

วัจนกรรมการถามตามแนวคิดของเซอร์ล คือวัจนกรรมที่ผู้พูดต้องการแสดงให้ผู้ฟังให้ข้อมูลแก่ผู้พูด โดยมีเงื่อนไขความจริงใจว่า ผู้พูดจะต้องเชื่อว่าผู้ฟังสามารถให้ข้อมูลนั้นแก่ผู้พูดได้โดยที่ผู้พูดต้องการทราบข้อมูลนั้นโดยแท้จริง ถ้าหากผู้พูดไม่ถาม ผู้ฟังก็คงจะไม่ให้ข้อมูลนั้นแก่ผู้พูด

การใช้ถ้อยคำนัยผกผันในรูปวัจนกรรมการถาม ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำที่ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขความจริงใจของการถาม กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ได้ต้องการทราบข้อมูลคำตอบจากผู้เล่นฝ่ายชาย เพราะทราบข้อมูลนั้นอยู่แล้ว กลวิธีนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงความไม่พอใจที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่เป็นคำสั่งให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำสิ่งต่างๆ

ตัวอย่าง

- /hua-nom/ตัวเองไม่มีดูหรือคะ (110)
- [ถ่างหน้อย] : เมียไม่ถ่างให้ดูหรือ/sat/ (111)
- [เกงในหน้อย] : จะเอาเกงในไปให้แม่มีงหรือคะ (112)
- [/aw/กะผัวให้ดูหน้อย] : ไม่มีปัญญาหาหนังไปดูหรือคะ (113)
-

ในตัวอย่างที่ (110)-(113) ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ถ้อยคำนัยผกผันในรูปวัจนกรรมการถาม โดยการกล่าวถ้อยคำที่ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขความจริงใจของการถาม กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่าย

หญิงไม่ได้มีเจตนาต้องการทราบคำตอบจากผู้เล่นฝ่ายชาย เช่น ในตัวอย่างที่ (110)-(111) ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกายส่วนหน้าอก และร่างกายส่วนล่าง ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงถามว่า *“/hua-nom/ตัวเองไม่มีดูหรือคะ”* และ *“เมียไม่ถ่างให้ดูหรือ/sat/”* ซึ่งหากพิจารณาตามเงื่อนไขแสดงการถามของเซิร์ล จะเห็นได้ว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงละเมิดเงื่อนไขเกี่ยวกับความจริงใจในการถาม กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่ายหญิงมิได้คาดหวังจะเอาคำตอบจากผู้เล่นฝ่ายชาย เพราะทราบคำตอบดีอยู่แล้ว แต่ต้องการถามเพื่อประชด หรือแสดงความไม่พอใจ

หรือในตัวอย่างที่ (112) ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยเห็นกางเกงชั้นในสตรี โดยการกล่าวว่า *“เกงในหน่อย”* ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงถามว่า *“จะเอาเกงในไปให้แม่มึงหรือคะ”* จะเห็นได้ว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงละเมิดเงื่อนไขเกี่ยวกับความจริงใจในการถาม เพราะยอมทราบคำตอบดีอยู่แล้วว่าผู้เล่นฝ่ายชายมิได้ต้องการขอชุดชั้นในไปไว้ครอบครอง แต่ต้องการขอให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกาย

และในตัวอย่างที่ (113) ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงแสดงการมีเพศสัมพันธ์กับคนรักให้ชม ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงถามว่า *“ไม่มีปัญญาหาหนังไปดูหรือคะ”* ซึ่งจะเห็นได้ว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงละเมิดเงื่อนไขเกี่ยวกับความจริงใจในการถาม เพราะยอมทราบคำตอบดีอยู่แล้วว่าผู้เล่นฝ่ายชายสามารถทำเช่นนั้นได้

จากตัวอย่างที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงผู้พูดละเมิดเงื่อนไขความจริงใจของการถาม เพราะมิได้สนใจคำตอบจากผู้เล่นฝ่ายชาย หรืออาจทราบคำตอบนั้นๆ อยู่แล้ว แต่ต้องการถามเพื่อแสดงความไม่พอใจที่ถูกผู้เล่นฝ่ายชายสั่ง กลวิธีนี้ไม่ค่อยปรากฏมากนัก เพราะโดยปกติแล้ว ผู้เล่นฝ่ายหญิงจะรู้สึกดีที่ถูกสั่งให้เปิดเผยร่างกาย หรือแสดงออกทางเพศ เพราะเป็นการชี้ให้เห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงคนนั้นๆ เป็นที่สนใจ แต่สาเหตุที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงแสดงความไม่พอใจ เนื่องมาจากผู้เล่นฝ่ายชายสั่งให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งด้วยถ้อยคำที่ไม่สุภาพ ทำให้ผู้ฟังรู้สึกแค้น หรือสร้างความรำคาญใจให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงอย่างมาก ทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเกิดความไม่พอใจ

4.1.2.1.4.2.2 การใช้ถ้อยคำนัยผกผันในรูปวัจนกรรม การแนะนำ

วัจนกรรมการแนะนำตามแนวคิดของเซิร์ล คือวัจนกรรมที่ผู้พูดมีจุดประสงค์ให้ผู้ฟังกระทำบางอย่างตามที่ผู้พูดบอก โดยมีเงื่อนไขความจริงใจว่าผู้พูดจะต้องเชื่อว่าสิ่งนั้นจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ฟัง และผู้พูดต้องการให้ผู้ฟังกระทำตามสิ่งที่ผู้พูดแนะนำอย่างแท้จริงการใช้ถ้อยคำ

นัยผกผันในรูปวัจนกรรมการแนะนำ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำที่ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขความจริงใจของการแนะนำ กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ได้ต้องการให้ผู้เล่นฝ่ายชายกระทำตามสิ่งที่ตนแนะนำโดยแท้จริง แต่กล่าวถ้อยคำเพื่อต้องการประชดประชัน เสียดสี เพื่อแสดงความไม่พอใจ

ตัวอย่าง

- ใครอยากดูบรา ดูเก่งใน เชิญแผนกชั้นในสตรี ที่ห้างสรรพสินค้า
ใกล้บ้านได้เลยนะคะ -* (114)
- [ดู/nom/หน่อยๆ อยากกิน/nom:/] : ดูของแม่มีงไปก่อนเหอะ (115)
- [ขอนมหน่อย] : ขออยู่นั้น เอมมีดมาตัดนมกูไปเลยมัย /sat/ (116)
- มาถอดเองเลยมัยคะ (117)

ในตัวอย่างที่ (114)-(117) ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ถ้อยคำนัยผกผันในรูปวัจนกรรมการแนะนำ โดยการกล่าวถ้อยคำที่ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขความจริงใจของการแนะนำ กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ได้ต้องการให้ผู้เล่นฝ่ายชายกระทำตามสิ่งที่ตนแนะนำโดยแท้จริง แต่กล่าวถ้อยคำเพื่อต้องการประชดประชัน เสียดสี เพื่อแสดงความไม่พอใจ เช่น ในตัวอย่างที่ (114)-(115) ผู้เล่นฝ่ายชายชี้หน้าให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงแสดงออกผ่านร่างกาย โดยการขอดูหน้าอก หรือเสื่อชั้นใน ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงได้แนะนำให้ผู้เล่นฝ่ายชายเลิกชมได้ที่แผนกชุดชั้นในสตรี ในตัวอย่างที่ (114) หรือแนะนำให้ผู้เล่นฝ่ายชายเลิกดูหน้าอกของมาตาของตนเองแทน ในตัวอย่างที่ (115) ซึ่งหากพิจารณาตามเงื่อนไขแสดงการแนะนำของเซิร์ล จะเห็นได้ว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงละเมิดเงื่อนไขเกี่ยวกับความจริงใจของการแนะนำ เพราะผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ได้ตั้งใจแนะนำให้ผู้เล่นฝ่ายชายกระทำในสิ่งที่ตนแนะนำอย่างจริงจัง หรือในตัวอย่างที่ (116)-(117) ผู้เล่นฝ่ายชายขอให้ผู้เล่นฝ่ายชายขอให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงถอดเสื่อ และขอดูหน้าอกของผู้เล่นฝ่ายหญิง โดยการกล่าวว่า "ขอนมหน่อย" ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงแนะนำให้ผู้เล่นฝ่ายชายนำมีดมาเฉือนเอาหน้าอกของตนไป หรือแนะนำให้มาถอดเสื่อผ้าให้ด้วยตนเอง ซึ่งจะเห็นได้ว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงละเมิดเงื่อนไขเกี่ยวกับความจริงใจของการแนะนำ เพราะผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ได้ต้องการให้ผู้เล่นฝ่ายชายกระทำในสิ่งที่ตนแนะนำอย่างแท้จริง เพราะสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงแนะนำมิได้เป็นสิ่งที่ประโยชน์ต่อผู้พูด อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกับความต้องการที่แท้จริงของผู้พูดอีกด้วย

ฉะนั้น จึงกล่าวได้ว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ถ้อยคำนัยผกผันในรูปวัจนกรรมการแนะนำเพื่อต้องการประชดประชัน แสดงความไม่พอใจผู้เล่นฝ่ายชาย เกิดจากผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่ไม่สุภาพ หรือเป็นถ้อยคำที่ทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกไม่พอใจที่ถูกรบเร้ามากเกินไป

4.1.2.2 กลวิธีการตอบรับหรือสนองการสั่ง

กลวิธีการตอบรับหรือสนองการสั่ง ในที่นี้หมายถึง การกล่าวถ้อยคำที่เป็นการแสดงความยินยอม หรือยินดีที่ถูกผู้เล่นฝ่ายชายสั่ง เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายชายเห็นว่าตนยินยอมกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการ รวมถึงเป็นการ "หยอกล้อ" เพื่อแสดงมิตรไมตรี อีกด้วย จากการศึกษาพบกลวิธีทางภาษาที่มีวัตถุประสงค์ดังกล่าว 1 กลวิธี ได้แก่ การกล่าวเชิงเชื้อเชิญ ดังนี้

4.1.2.2.1 การกล่าวเชิงเชื้อเชิญ

การกล่าวเชิงเชื้อเชิญ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำในทำนองตอบรับ อนุญาต หรือทำทนายให้ผู้เล่นฝ่ายชายกระทำในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการด้วยตนเอง ซึ่งได้แก่ เชื้อเชิญให้ผู้เล่นฝ่ายชายมาเปิดเผย ชม หรือสัมผัสร่างกายของผู้เล่นฝ่ายหญิงด้วยตนเอง รวมถึงการไม่ปฏิเสธการสั่ง เช่น ไม่ปฏิเสธที่ผู้เล่นฝ่ายชายขอเป็นเพื่อน เป็นต้น

ตัวอย่าง

- **มาถอดให้แหม่ไหมคะ** (118)
- [ถอดตัวนอกออกได้มั๊ยครับ] : **มาถอดให้เค้าสิ** (119)
- [ดูนมหน่อยจ้ะ] : **มาดูที่ห้องสิคะ** (120)
- -----**มาล้างเอา** (121)
- **ก็ดูสิคะ** (122)
- [ขอเป็นเพื่อนได้มั๊ย] : **ตามสบายค่ะ** (123)
- **แน่จริงก็มาถอดให้เต้** (124)
- [เสื่อ ขึ้น ดู เอว ขาวๆๆๆๆ ได้มั๊ยคับ] : **แน่จริงก็มาดูที่ห้องสิ** (125)
- **อยากเห็นก็มาหาสิ** (126)

- อยากดูชัดๆ ก็มาดูเองดิ (127)
- อยากดูล่าง หรืออยากดูบนละ (128)
- คุณมข้างไหนดีคะ อี้อิ (129)
- [ดูหน้าชัดได้มี] : ห้ามโตกนะ (130)
- ส่องได้แต่ห้ามเกเรียนนะ (131)

จากตัวอย่าง ผู้เล่นฝ่ายชายชี้ให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกายโดยการถอดเสื้อผ้า ชุดชั้นใน หรือชี้ให้เห็น แสดงท่าทางยั่ววนทางเพศให้ชม ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงได้ตอบโดยการอนุญาต แนะนำ และทำท่ายให้ผู้เล่นฝ่ายชายมาทำสิ่งนั้นด้วยตนเอง ซึ่งปรากฏการเชื้อเชิญทั้งในรูปประโยคคำถาม ในตัวอย่างที่ (118) หรือการใช้รูปประโยคคำสั่งที่มีเนื้อหาของการเชื้อเชิญหรืออนุญาต เช่น การกล่าวว่า "มาถอดให้เค้าสิ" "มาล้วงเอา" "ก็ดูสิ" "ตามสบาย" ฯลฯ ในตัวอย่างที่ (119) – (123) รวมถึงการกล่าวตอบรับในรูปของการทำท่ายโดยใช้รูปประโยคเงื่อนไข โดยมีเนื้อความบอกเงื่อนไขและข้อความหลักแสดงการทำท่ายให้ผู้เล่นฝ่ายชายมาทำในสิ่งที่ปรารถนาด้วยตนเอง เช่น ส่วนเนื้อความบอกเงื่อนไข "(ถ้า)แน่จริง" "(ถ้า)อยากเห็น" "(ถ้า)อยากดูชัดๆ" และส่วนเนื้อความที่เป็นผล "มาถอดให้เด่ะ" "ก็มาถอดให้เด่ะ" ก็มาดูที่ห้องสิ" "ก็มาหาสิ" "ก็มาดูเองดิ" ในตัวอย่างที่ (124)-(127) เป็นต้น

รวมถึงการกล่าวเชิงเชื้อเชิญในรูปแบบของทั้งการเสนอทางเลือกโดยการถามแบบให้เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ในตัวอย่างที่ (128) ผู้เล่นฝ่ายชายขอให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกาย ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงกล่าวถ้อยคำที่ไม่แสดงการปฏิเสธโดยการเสนอให้ผู้เล่นฝ่ายชายเลือกว่าจะ "ดูล่าง" หรือ "ดูบน" หรือถามโดยให้เลือกว่าจะเลือกดูหน้าอกข้างไหน ในตัวอย่างที่ (129)

นอกจากนี้ยังพบการกล่าวเชิงตอบรับในรูปของการอนุญาตแบบมีข้อแม้ กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่ายหญิงอนุญาตให้ผู้เล่นฝ่ายชายทำตามที่ขอร้องได้ โดยมีเงื่อนไขกำกับ เช่น ผู้เล่นฝ่ายชายขอ "ส่อง" หรือ ดู ร่างกาย สรีระของผู้เล่นฝ่ายหญิง ซึ่งผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ได้ปฏิเสธ แต่ได้ตั้งเงื่อนไขว่า "ห้ามโตก" ซึ่งหมายถึง ห้ามลูบคลำ สำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง (masturbation) ผ่านกล้องวิดีโอซึ่งเป็นการกระทำที่ผิดกฎ ในตัวอย่างที่ (130) หรือตั้งเงื่อนไขว่า "ห้ามเกเรียน" ซึ่งเป็นคำสั่งแลงมีความหมายว่า มีห้ามแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ก่อววน ไร้เหตุผล ในตัวอย่างที่ (131) เป็นต้น

อย่างไรก็ตามผู้เล่นฝ่ายหญิงอาจมิได้มีเจตนาที่จะเชื้อเชิญผู้เล่นฝ่ายชายจริงๆ ตามที่กล่าวถ้อยคำ เพียงแต่เลือกใช้กลวิธีทางภาษานี้เพื่อบอกเป็นนัยว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมีแนวโน้ม

ที่จะกระทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่ง ทั้งยังเป็นกร “หยอก” หรือล้อเล่นกับผู้เล่นฝ่ายชายเพื่อเป็นการสร้างสัมพันธไมตรีที่ดีต่อกัน

4.1.2.3 กลวิธีการต่อรอง

กลวิธีการต่อรอง ในที่นี้หมายถึง การกล่าวถ้อยคำที่ยังไม่เป็นการตอบตกลง ยอมทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่ง แต่ก็ได้ต่อต้าน หรือปฏิเสธที่จะกระทำตาม โดยการอ้างความจำเป็น หรือข้อจำกัดบางอย่าง รวมถึงการขอเลื่อนเวลาที่จะกระทำในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งออกไป เพื่อสร้างคุณค่าให้กับตนเอง หรือเรียกร้องความสนใจเพิ่มเติม จากการศึกษาพบกลวิธีทางภาษาที่มีวัตถุประสงค์ดังกล่าว 2 กลวิธี ได้แก่ การอ้างเหตุผล และการผัดผ่อน ดังนี้

4.1.2.3.1 การอ้างเหตุผล

การอ้างเหตุผล ในที่นี้ หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำแสดงความไม่ยินยอมกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่ง โดยการอ้างความจำเป็น หรือข้อจำกัดบางอย่าง จากการศึกษาพบว่าการอ้างเหตุผล 5 รูปแบบ ได้แก่ การอ้างเรื่องรูปลักษณ์ การอ้างเรื่องความสามารถ การอ้างว่าแต่งกายไม่เอื้ออำนวย การอ้างว่าไม่ได้รับการอนุญาต และการอ้างกฎ

4.1.2.3.1.1 การอ้างเรื่องรูปลักษณ์

การอ้างเรื่องรูปลักษณ์ ในที่นี้ หมายถึง การกล่าวถ้อยคำแสดงความไม่ยินยอมกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งโดยการอ้างว่าตนมีหน้าตา ทรวดทรง สรีระไม่ดี หรือแต่งกายไม่สวยงามไม่เป็นที่พึงปรารถนา ไม่สมควรที่จะ “โชว์” หรือเปิดเผยให้ชม

ตัวอย่าง

- /nom/ ไม่สู้ /nom/ เล็ก (132)
- [เสื้อเอาออกเลย] : มันจะเหนุงง (133)
- อายุงง (134)
- [โชว์/nom/หน้อย] : มะมีไรจาโชว์ (135)
- [โชว์นิดๆ ก็ยังดี] : ไม่มีรัยโชว์ (136)
- [ล้มจ้าไปยืนให้ดูหน้อยดิอยากดูหุ่น] : หุ่นไม่ดี (137)

- **หุ่นไม่ดีค่ะ** (138)
- [ขอดูเสื้อในใกล้ๆ ล้วงสักที่ได้ไหมจ๊ะ] : **เสื้อในไม่สวยอย่าดูเลยค่ะ** (139)
- **กางเกงในไม่สวยหรอก** (140)

ผู้เล่นฝ่ายหญิงมักอ้างเหตุผลตามตัวอย่างข้างต้นในการโต้ตอบกลวิธีการชี้หน้าของผู้เล่นฝ่ายชายโดยเฉพาะกลวิธีการสั่ง การทักท้วง และการต่อรอง ในตัวอย่างที่ (1) – (13) จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงปฏิเสธไม่ยินยอมกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายชี้หน้าโดยให้เหตุผลว่าตนมีรูปร่าง หน้าตาไม่พึงประสงค์ เช่น ผู้เล่นฝ่ายชายขอให้ผู้เล่นฝ่ายชายเปิดเผยส่วนหน้าอก และหน้าท้อง ฯลฯ แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงมีท่าทีปฏิเสธโดยการอ้างว่าหน้าอกเล็ก หรือหน้าอกหย่อนคล้อย ในตัวอย่างที่ (132) และอ้างว่ามี “พุง” หรือหน้าท้อง ในตัวอย่างที่ (133) – (134) หรืออ้างว่าตนมีรูปร่างไม่ดีโดยการบอกว่า “มะมีไรจาไซว์” ซึ่งหมายถึง หุ่น หรือรูปร่างไม่ดี ในตัวอย่างที่ (135) – (138) นอกจากนี้ยังพบว่ามีกรอ้างเรื่องเครื่องแต่งกายด้วย เช่น อ้างว่าใส่สวมใส่ชุดชั้นในไม่สวยงามจึงไม่กล้าถอดเสื้อและกางเกงตัวนอกออก ในตัวอย่างที่ (139)-(140) เป็นต้น

จากการศึกษาพบว่า นอกจากผู้เล่นฝ่ายหญิงจะมีเจตนาปฏิเสธผู้เล่นฝ่ายชายแล้ว ยังสามารถตีความได้ว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงมีเจตนาที่นอกเหนือจากนั้น ผู้เล่นฝ่ายหญิงอาจไม่ได้คิด หรือรู้สึกตามที่ตนกล่าวอ้างอย่างแท้จริง กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่ายหญิงอาจไม่คิดว่าตนมีรูปร่างทรวดทรงไม่ดี แต่แกลังกล่าวไปตามนั้นเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายชายปฏิเสธสิ่งที่ตนกล่าวอ้างและกล่าวชื่นชมตนเอง เช่น กล่าวว่ “หุ่นไม่ดีค่ะ” “/nom/ เล็กค่ะ” ฯลฯ เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายชายปฏิเสธว่า “ไม่หรอก” “หุ่นออกจะดี” “ไม่เล็กเลยสักนิด” เป็นต้น นอกจากนี้ยังอาจมองได้ว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้กลวิธีนี้เพื่อ “เล่นตัว” ที่หมายถึงตั้งแง่ไม่ยอมทำตามโดยง่ายเพื่อสร้างคุณค่าให้กับตนเอง หรือเรียกร้องความสนใจเพิ่มเติม หวังจะให้ผู้เล่นฝ่ายชายอ่อนน้อม ร้องขอต่อไป หรือเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวปฏิเสธ หรือกล่าวแย้งในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวติดตลก

4.1.2.3.1.2 การอ้างเรื่องความสามารถ

การอ้างเรื่องความสามารถ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำแสดงความไม่ยินยอมกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายชี้หน้าโดยการอ้างว่าตนไม่มีมีความกล้า หรือความสามารถในการแสดงออกทางเพศ เช่น อ้างว่าเดินไม่เป็น อ้างว่ารู้สึกเขินอาย อ้างว่าเหนื่อย

เป็นต้น จากการศึกษาพบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้กลวิธีทางภาษานี้ในการโต้ตอบกลวิธีการสั่ง และกลวิธีการต่อรอง

ตัวอย่าง

- [นั่งขมๆหน่อย] : ทำไม่เป็น (141)
- [เดินโซ่ว หน่อยซิคะรีบ] : เดินไม่ค่อยเป็น (142)
- [เดินยั่วหน่อยจ๋า] : เดินยั่วไม่เป็นอะ (143)
- [โยกตามเพลงเลยดิ] : เมื่อยอะ (144)
- อายยยยยยย (145)
- คนเยอะเวอ อายยยยยยยย (146)
- [โยกเบาๆ ก็ได้เนาะ] : แค่นี้ก็อายแล้ว (147)

ในตัวอย่างที่ (141) – (147) จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงปฏิเสธไม่ยินยอมกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายชี้แนะโดยอ้างว่าตนมีไม่มีความกล้า หรือความสามารถในการแสดงออกทางเพศ โดยมักจะอ้างว่าเดินไม่เป็น อ้างว่ารู้สึกเขินอาย อ้างว่าเหนื่อย เป็นต้น เช่น ในตัวอย่างที่ (141)-(143) ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงแสดงทางเซ็กซี่ด้วยวงโดยการ “นั่งขมๆ” “เดิน” หรือ “ส่ายหน้าอก” แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงปฏิเสธโดยการอ้างว่า “ทำไม่เป็น” “เดินไม่ค่อยเป็น” “ส่ายหน้าอกไม่ทัน” เป็นต้น หรืออ้างว่าไม่มีกำลัง โดยใช้คำว่า “เมื่อย” “เหนื่อย” “หอบ” “หมดแรง” หรือ “ไม่ไหว” ที่หมายถึงเหนื่อย อ่อนแรง ในตัวอย่างที่ (144) เป็นต้น หรืออ้างว่ารู้สึกเขินอาย ไม่กล้าแสดงออก โดยใช้คำว่า “อาย” เช่น ในตัวอย่างที่ (145) – (147) ผู้เล่นฝ่ายชายได้กล่าวชี้แนะให้ผู้เล่นฝ่ายหญิง “โยก” หรือขยับร่างกายตามจังหวะเพลง เป็นการยอมลดความต้องการของตนเองลงระดับหนึ่ง โดยคิดว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงจะยินยอมทำ เห็นได้จากการใช้คำว่า “เบาๆก็ได้” ซึ่งหมายถึงโยก หรือขยับร่างกายเพียงเล็กน้อยก็ได้ แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงแสดงท่าที่ไม่ยินยอมกระทำตามโดยการอ้างว่า “แค่นี้ก็อายแล้ว” เป็นต้น

จากการสังเกตการณ์และสัมภาษณ์ผู้เล่นฝ่ายหญิงพบว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้กลวิธีนี้เพื่อ “เล่นตัว” หรือเรียกร้องความสนใจเพิ่มเติม โดยหวังให้ผู้เล่นฝ่ายชายอ่อนน้อม ร้องขอต่อไปเรื่อยๆ หรือเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวปฏิเสธสิ่งที่ตนกล่าวอ้างว่าตนไม่มีความกล้า ความสามารถ และกล่าวชื่นชมตนแทน

4.1.2.3.1.3 การอ้างว่าแต่งกายไม่เอื้ออำนวย

การอ้างว่าแต่งกายไม่เอื้ออำนวย ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าว ถ้อยคำแสดงความไม่ยินยอมกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายชี้ นำ โดยให้เหตุผลว่าการแต่งกายของตนไม่พร้อมที่จะ “โชน์” เช่น ชุดที่สวมใส่ถอดออกยาก หรือเสื้อผ้าบางเกินไป เป็นต้น จากการศึกษาพบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้กลวิธีทางภาษานี้ในการโต้ตอบกลวิธีการสั่ง

ตัวอย่าง

- [ถอดถอดคับผมขอห้อง] : กระดุมมันปลดยากคะ (148)
- เกงในบางเวอร์ (150)
- ไม่ได้ใส่ไร (151)

ผู้เล่นฝ่ายหญิงมักอ้างเหตุผลตามตัวอย่างข้างต้นในการโต้ตอบกลวิธีคำสั่งซึ่งเมื่อผู้เล่นฝ่ายชายสั่งให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกาย เช่น ถอดเสื้อ ปลดกระดุม หรือสั่งให้ขยับร่างกาย แสดงท่าทางยั่ววนทางเพศ ผู้เล่นฝ่ายหญิงมักจะแสดงความไม่ยินยอมกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายชี้ นำโดยอ้างว่าแต่งกายไม่เอื้ออำนวยที่จะ “โชน์” ได้แก่ อ้างว่าชุดที่สวมใส่อยู่ถอดออกยาก หรือกระดุมเสื้อนักศึกษาปลดยาก ในตัวอย่างที่ (148) อ้างว่าแต่งกายในลักษณะที่ขัดต่อกฎของห้องสนทนา เช่น สวมใส่เสื้อผ้าบางเกินไป ในตัวอย่างที่ (150) หรืออ้างไม่ได้สวมใส่เสื้อผ้า ในตัวอย่างที่ (151) เป็นต้น

จากการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์ พบว่านอกจากผู้เล่นฝ่ายหญิงจะมีเจตนาปฏิเสธผู้เล่นฝ่ายชายแล้ว ยังถือเป็นการ “เล่นตัว” หรือสร้างคุณค่าให้กับตนเอง เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายชายสนใจอ่อนน้อม ร้องขอมากขึ้น เพื่อที่ตนจะได้อยู่ในความสนใจของผู้เล่นฝ่ายชายไปนานๆ

4.1.2.3.1.4 การอ้างกฎ

การอ้างกฎ ในที่นี้หมายถึง การกล่าวถ้อยคำแสดงความไม่ยินยอมกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายชี้ นำโดยการอ้างระเบียบข้อบังคับของห้องสนทนาที่ไม่เอื้ออำนวยให้กระทำใน

สิ่งนั้นๆ เช่น อ้างว่าห้องสนทนามีกฎไม่ให้โป๊เปลือย เป็นต้น จากการศึกษาพบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้กลวิธีทางภาษานี้ในการโต้ตอบกลวิธีการสั่ง

ตัวอย่าง

- [อวดนมหน่อย] : เค้าไม่ให้โชว์นมโชว์หมี (152)
- กฎเค้าห้ามไม่ให้เปิดหมดไม่โช้เหรอคะ (153)

จากตัวอย่าง จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงปฏิเสธไม่ยินยอมกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายชี้แนะหรือสั่ง โดยการอ้างระเบียบข้อบังคับของห้องสนทนาที่ไม่เอื้ออำนวยให้กระทำในสิ่งที่ถูกสั่ง กล่าวคือ ห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18+ จะมีกฎหลักที่ห้ามไม่ให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกายถึงขั้นโป๊เปลือย ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงมักใช้กฎนี้เข้ามาอ้างเพื่อแสดงความไม่ยินยอมทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการ เช่น ในตัวอย่างที่ (152) – (153) ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงถอดเสื้อผ้า ชุดชั้นในเพื่ออวดทรวดทรง สรีระ ทั้งส่วนหน้าอก และอวัยวะเพศ เห็นได้จากคำว่า "บรา" ซึ่งหมายถึงชั้นในสตรี และ "หมี" ซึ่งเป็นคำที่ออกเสียงใกล้เคียงกับคำที่อ้างอิงถึงอวัยวะเพศ แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงปฏิเสธโดยการอ้างว่า "ผิดกฎ" "เค้าไม่ให้โชว์" "กฎเค้าห้าม" ฯลฯ หรืออ้างถึงการถูกลงโทษหากมีการละเมิด เช่น "โดนเตะ" หมายถึง การถูกให้ออกจากห้องสนทนา เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม พบว่ามีการละเมิดกฎเหล่านี้อยู่เสมอ และบางครั้งผู้ควบคุมกฎเองก็อนุโลมให้มีการถอดเสื้อผ้าในลักษณะโป๊เปลือย หรือวาบหวิวได้ ขึ้นอยู่กับสถานการณ์การสื่อสารนั้นๆ ข้อบังคับดังกล่าวจึงดำรงอยู่ในลักษณะที่ไม่เด็ดขาดนัก ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงแสดงความไม่ยินยอมกระทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการด้วยกลวิธีการอ้างกฎนี้ จึงเป็นการอ้างเหตุผลที่ไม่หนักแน่น โดยที่ผู้พูดเองก็อาจไม่ได้เชื่อ หรือเคารพกฎนั้นอย่างแท้จริง แต่ต้องการสร้างปฏิเสธเพื่อสร้างคุณค่าให้กับตนเอง โดยคาดหวังให้ผู้เล่นฝ่ายชายอ่อนน้อม ขอร้องให้ตนแสดงออกทางเพศไปเรื่อยๆ เพื่อที่ตนจะได้อยู่ในความสนใจของผู้เล่นฝ่ายชายต่อไปนานๆ

จากการศึกษาการอ้างเหตุผล ทำให้ทราบว่า นอกจากผู้เล่นฝ่ายหญิงจะใช้กลวิธีทางภาษานี้เพื่อแสดงเจตนาไม่ยินยอมกระทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งแล้ว ผู้เล่นฝ่ายหญิงยังต้องการเรียกร้องความสนใจจากผู้เล่นฝ่ายชาย โดยคาดหวังจะให้ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวแย้งเหตุผลที่ตนกล่าวอ้าง เช่น ปฏิเสธที่ตนกล่าวอ้างว่าตนนั้นขาดคุณสมบัติทั้งเรื่องรูปลักษณ์ และความสามารถในการแสดงออกทางเพศ และกล่าวชื่นชมยิ่งขึ้น อีกทั้ง คาดหวังให้ผู้เล่นฝ่ายชาย

กล่าวถ้อยคำวิงวอน ร้องขอให้ตนแสดงออกทางเพศต่อไปเรื่อยๆ เพื่อที่ตนจะได้อยู่ในความสนใจของผู้เล่นฝ่ายชายต่อไปนานๆ ซึ่งถือเป็นกลวิธีที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการปฏิสัมพันธ์ในห้องสนทนาแคมป์หรือโซน 18+ ของผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ต้องการเป็นยอมรับและชื่นชมจากผู้เล่นฝ่ายชาย ทั้งนี้ ผู้เล่นแต่ละฝ่ายต่างมีบรรทัดของการตีความการพูดคุยร่วมกัน ทำให้การใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อสื่อสารและโต้ตอบกันของแต่ละฝ่ายดังกล่าวนี้สัมฤทธิ์ผล กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่ายชายตีความการกล่าวอ้างเหตุผลของผู้เล่นฝ่ายหญิงว่า เป็นการกล่าวอ้างที่ไม่อยู่บนพื้นฐานของความจริง แต่กล่าวอ้างเพื่อวัตถุประสงค์บางอย่าง ซึ่งได้แก่ การสร้างคุณค่าให้แก่ตนเอง ทำให้ตนเองเป็นที่สนใจมากยิ่งขึ้น เมื่อผู้เล่นฝ่ายชายถูกโต้กลับด้วยกลวิธีดังกล่าว แทนที่ผู้เล่นฝ่ายชายจะหยุด "สั่ง" กลับสั่งต่อไปเรื่อยๆ จนกว่าจะเป็นที่พอใจของผู้เล่นฝ่ายหญิง

4.1.2.3.2 การผิดผ่อน

การผิดผ่อน ในที่นี้หมายถึง การกล่าวถ้อยคำที่ยังไม่เป็นการตอบตกลง หรือยอมทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่ง แต่ก็มิได้ต่อต้าน หรือปฏิเสธที่จะกระทำตาม แต่ขอเลื่อนเวลาที่จะกระทำในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งออกไป โดยอ้างธุระ เสนอเงื่อนไขต่อรอง หรือบอกว่าตนขอกระทำสิ่งอื่นให้แล้วเสร็จเสียก่อน จากการศึกษาพบกลวิธีการผิดผ่อน 3 รูปแบบ ได้แก่ การบอกให้รอ การอ้างธุระ และการกำหนดเงื่อนไข จากการสังเกตการณ์พบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมักใช้กลวิธีทางภาษานี้ในการโต้ตอบกลวิธีการสั่งโดยตรง

4.1.2.3.2.1 การบอกให้รอ

การบอกให้รอ ในที่นี้ หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงผิดผ่อน ไม่ยินยอมจะกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายชี้แนะทันที แต่บอกเป็นนัยว่าตนจะกระทำสิ่งนั้นภายหลัง เช่น นัดเวลา หรือบอกให้ผู้เล่นฝ่ายชายรอสักครู่ เป็นต้น

ตัวอย่าง

- -----ข้ามจัดตีสาม (154)
- [ชุดนอนหลุดได้มั๊ยคับ] : เที่ยงคืนรอไหวมะคะ (155)
- ยังไม่จัดตอนนี่คะ ไว้ตีงๆก่อน (156)
- [ขอดูหัว สาม วินะ] : รอสี่ทุ่มมะคะ (157)

- **รวันจันทรณะคะ** (158)
- **รอนะ** (159)
- [ขอดู/nom/ได้ปะคับ] : **แปบคะ** (160)

จากตัวอย่างจะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงผิดผ่อน ไม่ยินยอมจะกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งในเวลานั้น ซึ่งได้แก่ การเปิดเผยร่างกาย และแสดงออกทางเพศผ่านร่างกายในรูปแบบต่างๆ แต่จะกำหนดเวลา เช่น กำหนดว่า “สามทุ่ม” “วันจันทร์” “สี่ทุ่ม” “ตีสาม” หรือระบุโดยประมาณ เช่น “ดึก” เป็นต้น หรือบอกให้ผู้เล่นฝ่ายชายรอแบบไม่กำหนดเวลาแน่นอน เช่น บอกว่า “รอจ้” “แปบคะ” “เดี๋ยวมานะ”

จากตัวอย่างจะเห็นว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงมิได้มีเจตนาจะปฏิเสธการสั่ง เพียงแต่ขอผิดผ่อน ไม่กระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งในทันที แต่ได้ให้สัญญาว่าจะทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการเมื่อถึงเวลาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงสะดวก ทั้งนี้ สามารถตีความได้ว่า นอกจากผู้เล่นฝ่ายหญิงจะขอผิดผ่อนไม่ “ไหว” อันเนื่องมาจากความไม่สะดวกแล้ว ยังสามารถตีความได้ว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงต้องการสร้างกระแส หรือเรียกร้องความสนใจ โดยหวังจะให้ผู้เล่นฝ่ายชายอ่อนน้อม ร้องขอหรือติดตามชมการแสดงของตน

4.1.2.3.2.2 การอ้างธุระ

การอ้างธุระ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงผิดผ่อน ไม่ยินยอมจะกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายชี้หน้าในทันที โดยการบอกว่าตนกำลังมีกิจธุระ หรือปัญหาที่ต้องสะสาง เพื่อบอกเป็นนัยว่าตนจะกระทำสิ่งนั้นภายหลังทำธุระส่วนตัวเสร็จ

ตัวอย่าง

- **ขอเวลาเคลียร์กะสามิแปบ** (161)
- **เดี๋ยวยไปซื้อเบียร์มากินก่อนคะมีจัดหนัก** (162)
- **ดักข้าวแปบ** (163)
- **ดูหนังก่อน** (164)
- **ขอทำงานก่อนแปบได้มะอะ** (165)

จากตัวอย่าง ผู้เล่นฝ่ายชายขอให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกาย หรือเดินในท่าทางเซ็กซี่ แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงผัดผ่อน ไม่ยินยอมจะกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายชี้ไปในเวลานั้น แต่ได้กำหนดเวลาโดยการขอเวลาทำกิจกรรมให้แล้วเสร็จเสียก่อน เช่น ขอผัดผ่อนโดยขอเวลาคุย สะสางปัญหากับคนรัก ขอเวลาซื้อเครื่องดื่ม ตักอาหาร ชมภาพยนตร์ ทำงาน เป็นต้น

จากตัวอย่าง ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ได้มีเจตนาจะปฏิเสธที่จะทำการแสดง เพียงแต่ขอผัดผ่อน ไม่กระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งในทันที แต่ได้ให้สัญญา หรือบอกเป็นนัยว่าจะทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการเมื่อทำธุระส่วนตัวเสร็จสิ้น ทั้งนี้ จากการสังเกตการณ์พบว่า นอกจากผู้เล่นฝ่ายหญิงจะขอผัดผ่อนเนื่องจากยังไม่สะดวกแล้ว ผู้เล่นฝ่ายหญิงยังใช้กลวิธีนี้เพื่อสร้างกระแส หรือเรียกร้องความสนใจ โดยหวังจะให้ผู้เล่นฝ่ายชายอ่อนน้อม ร้องขอ หรือติดตาม รอคอยชมการแสดงจนกว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงจะทำธุระแล้วเสร็จ

4.1.2.3.2.3 การกำหนดเงื่อนไข

การกำหนดเงื่อนไข ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงผัดผ่อน ไม่ยินยอมจะกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายชี้ไปในทันที โดยการกำหนดเงื่อนไขสถานการณ์บางอย่าง หรือต่อรองให้ผู้เล่นฝ่ายชายกระทำบางสิ่งบางอย่างเสียก่อน ตนถึงจะยอมกระทำในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการ เช่น การบอกให้ผู้เล่นฝ่ายชายซื้อเสื้อผ้าให้ หรือกำหนดว่าจะต้องมีจำนวนยูสเซอร์ (User) หรือผู้ลงชื่อเข้าใช้ในห้องสนทนานั้นๆ ในจำนวนที่มากพอ เป็นต้น

ตัวอย่าง

- [อยากได้บราสี้อันอะลั้ม] : ซื้อมาให้จิ (166)
- [เปลี่ยนยกทรงได้มะไม่เซ็กซี่เลย] : ซื้อ ชุดใหม่ให้ ค่อยว่ากัน(167)
- ให้1000ยูสเด๋วถอดเลย (168)
- ถึงพันแล้วค่อยมาว่ากัน (169)

ในตัวอย่างที่ (166) – (169) จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงผัดผ่อน ไม่ยินยอมจะกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายชี้ไปในเวลานั้นโดยการกำหนดเงื่อนไขบางอย่าง หรือยื่นข้อเสนอกับผู้เล่นฝ่ายชายกระทำบางสิ่งบางอย่างเสียก่อน จึงจะพิจารณา หรือทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายปรารถนา เช่น ในตัวอย่างที่ (166) ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวว่า "อยากได้บราสี้อันอะลั้ม" ซึ่งหมายถึง การขอให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกายส่วนหน้าอกและเปลี่ยนไปใส่ "บรา" หรือเสื้อชั้นในสตรีตัวอื่น หรือขอให้ผู้เล่น

ฝ่ายหญิงเปลี่ยนชุดชั้นในเป็นตัวใหม่ ในตัวอย่างที่ (167) ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงเสนอเงื่อนไขว่าจะกระทำตามหากผู้เล่นฝ่ายชายซื้อมาชุด หรือเสื้อชั้นในตัวใหม่ให้ เป็นต้น รวมถึงการกำหนดเงื่อนไขสถานการณ์บางอย่าง เช่น บอกว่า "ให้ 1000 ยูสเด๋วถอดเลย" ซึ่งหมายถึงจะทำการแสดงเมื่อมีจำนวนยูสเซอร์ (User) หรือผู้ลงชื่อเข้าใช้ในห้องสนทนานั้นๆ ถึงหนึ่งพันคน ในตัวอย่างที่ (168) – (169) เป็นต้น

จากการสังเกตการณ์และวิเคราะห์ พบว่านอกจากผู้เล่นฝ่ายหญิงขอผัดผ่อนไม่ทำการแสดงเนื่องจากยังไม่พร้อมแล้ว ยังสามารถมองได้ว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้กลวิธีการกำหนดเงื่อนไขนี้มีจุดประสงค์เพื่อต้องการหยอกล้อผู้เล่นฝ่ายชาย และเรียกร้องความสนใจ กล่าวคือ การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกำหนดเงื่อนไขให้ผู้เล่นฝ่ายชายซื้อชุดให้ถึงจะยอมทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายร้องขอ นั้นแท้จริงแล้ว ผู้เล่นฝ่ายหญิงอาจไม่ได้หมายความว่าเช่นนั้น แต่ต้องการล้อเล่นเพื่อความสนุกสนานเพื่อสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร และการที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกำหนดเงื่อนไขสถานการณ์ว่า "ให้ 1000 ยูสเด๋วถอดเลย" นั้น จัดเป็นการเรียกร้องความสนใจวิธีหนึ่ง โดยหวังจะให้ผู้เล่นฝ่ายชายอ่อนน้อม ร้องขอ หรือติดตามชมการแสดงเมื่อถึงเวลานัดหมาย ถือเป็น การ "เรียกเรทติ้ง" หรือเรียกกระแสตอบรับจากผู้เล่นฝ่ายชายอีกวิธีหนึ่ง ทำให้ผู้ที่ต้องการชมการแสดง "โชว์" ของผู้เล่นฝ่ายหญิงต้องหาวิธีทำให้มีผู้ลงชื่อเข้าใช้ในห้องสนทนานั้นๆ ถึงหนึ่งพันคน ซึ่งทำได้โดยการโฆษณา หรือบอกต่อผู้เล่นที่อยู่ในห้องสนทนาอื่นๆ หรือผู้ที่ยังไม่ได้ลงชื่อเข้าใช้ (Sign in) ให้รีบเข้ามาในห้องสนทนานั้นๆ เพื่อที่จะได้มีจำนวนผู้ลงชื่อเข้าใช้ (User) ถึงจำนวนที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกำหนด เพื่อที่จะได้ชมการแสดง เป็นต้น

จากการศึกษาวิธีการผัดผ่อนทั้ง 3 รูปแบบ พบว่า การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงขอผัดผ่อนไม่ทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งในทันทีนั้น นอกจากเพราะเหตุแห่งธุระ หรือเพราะความไม่สะดวกแล้ว ยังสามารถวิเคราะห์ได้ว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงต้องการสร้างกระแส เรียกร้องความสนใจ หรือ "เล่นตัว" โดยหวังจะให้ผู้เล่นฝ่ายชายอ่อนน้อม ร้องขอ หรือติดตามชมการแสดงของตน รวมถึงเป็นการหยอกล้อเพื่อสร้างบรรยากาศของการ "เล่น" และความเป็นกันเอง ซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายตามของการปฏิสัมพันธ์ในห้องสนทนาแคมป์หรือโซน 18+ ของผู้เล่นฝ่ายหญิง ที่ต้องการการชื่นชม สนใจจากผู้เล่นฝ่ายชาย

ทั้งนี้ ผู้เล่นแต่ละฝ่ายต่างมีบรรทัดของการตีความการพูดคุยร่วมกัน ทำให้การใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อสื่อสารและโต้ตอบกันของแต่ละฝ่ายดังกล่าวนี้สัมฤทธิ์ผล กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่ายชายตีความการกล่าวผัดผ่อนของผู้เล่นฝ่ายหญิงว่า เป็นการผัดผ่อนที่ไม่อยู่บนพื้นฐานของความจริงทั้งหมด แต่เป็นการผัดผ่อนเพื่อทำให้ตนเองเป็นที่สนใจมากยิ่งขึ้น เมื่อผู้เล่นฝ่ายชายได้รับ

"สาร" เช่นนี้ แทนที่ผู้เล่นฝ่ายชายจะหยุด "สั่ง" กลับสั่ง หรือแสดงความคาดหวังต่อไปเรื่อยๆ เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดี และยอม "โชว์" ง่ายขึ้น

4.1.2.3.3 การบอกให้สนใจผู้เล่นคนอื่น

การบอกให้สนใจผู้เล่นคนอื่น ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำ แสดงความไม่ยินยอมกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งโดยการเสนอ หรือแนะนำทางเลือกอื่นให้กับผู้เล่นฝ่ายชาย โดยการเสนอให้ผู้เล่นฝ่ายชายสนใจผู้เล่นฝ่ายหญิงคนอื่นๆ แทน รวมถึงการบอกว่ามีผู้เล่นฝ่ายหญิงคนอื่นๆ แสดงออกทางเพศอยู่แล้ว

ตัวอย่าง

- คนอื่นโชว์กันเยอะแยะ (170)
- [ถอดเลยๆๆๆ] : เซียร์(ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง)ดีกว่า (171)
- นั่น ไงมี ค น โ ชว์ แล้ว (172)
- นางฟ้าเยอะแล้วค่ะ (173)
- มีคนเด่นเยอะแล้วค่ะ (174)

จากตัวอย่างจะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงปฏิเสธไม่ยินยอมกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายชี้แนะโดยการบอกให้ผู้เล่นฝ่ายชายเลือกชม "สอง" "ดู" หรือ "เซียร์" ให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงคนอื่นๆ "โชว์" โดยการกล่าวว่า "เซียร์คนอื่นหะ" "สองนางฟ้าคนอื่นนะคะ" "คนอื่นโชว์กันเยอะแยะสองไปก่อนนะคะ" "เซียร์(ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง)ดี" เป็นต้น

นอกจากนี้ยังพบการแนะนำทางเลือกให้ผู้เล่นฝ่ายชายโดยอ้อม โดยการกล่าวลอยๆ ว่ามีผู้อื่นทำการแสดง "โชว์" หรือแสดงออกทางเพศเป็นจำนวนมากแล้ว เพื่อบอกเป็นนัยว่าตนไม่จำเป็นต้องทำการแสดงก็ได้ เช่น การกล่าวว่า "มีคนโชว์แล้ว" "นางฟ้าเยอะแล้ว" ฯลฯ ในตัวอย่างที่ (172) – (174) เพื่อเป็นการบอกให้ผู้เล่นฝ่ายชายเลือกชมการแสดงของผู้เล่นฝ่ายหญิงที่กำลัง "โชว์" แทนการสั่งให้ตนทำการแสดง เป็นต้น

จากการศึกษาพบว่า นอกจากผู้เล่นฝ่ายหญิงจะมีเจตนาปฏิเสธผู้เล่นฝ่ายชายโดยแท้จริงแล้ว ยังสามารถตีความได้ว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงต้องการปฏิเสธเพื่อ "เล่นตัว" หรือเรียกข้อความสนใจ โดยหวังจะให้ผู้เล่นฝ่ายชายอ้อนวอน ร้องขอ หรือแสดงความแน่นอนว่าตนมีความ

ตั้งใจที่จะชมการแสดงของผู้เล่นฝ่ายหญิงเพียงคนเดียวก็เป็นได้ ซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายตามของการปฏิสัมพันธ์ในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18+ ของผู้เล่นฝ่ายหญิง ที่ต้องการการยอมรับและชื่นชมจากผู้เล่นฝ่ายชาย

4.1.2.3.4 การสร้างตัดพ้อต่อว่า

การสร้างตัดพ้อต่อว่า ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงแกล้งกล่าวถ้อยคำที่เป็นการต่อว่าด้วยความน้อยใจ หรือถือโทษที่ผู้เล่นฝ่ายชายบังคับหรือสั่งให้กระทำการต่างๆ ซึ่งมักได้แก่ การสั่งให้ถอดเสื้อ ใ้เปลือย หรือแสดงออกทางเพศผ่านร่างกาย ผู้วิจัยจัดให้กลวิธีทางภาษานี้อยู่ในกลวิธีการต่อรอง เนื่องจากผลวิธีนี้มิได้แสดงเจตนาตอบรับหรือปฏิเสธการสั่งอย่างใดอย่างหนึ่งโดยชัดแจ้ง แต่มีลักษณะของการใช้ภาษาที่เป็นการต่อว่าที่ไม่จริงจัง เพื่อบอกเป็นนัยว่าตนไม่ยินยอมกระทำตามคำสั่งของใครโดยง่าย โดยหวังจะให้ผู้เล่นฝ่ายชายอ่อนน้อม ร้องขอให้ตนทำสิ่งต่างๆ ต่อไปเรื่อยๆ

ตัวอย่าง

- [ถอดเสื้อในก็ได้ ไม่ต้องถอดเสื้อ] : สั่งเหมือนก๊วยเดี่ยวเชียว (175)
- [นั่ง ตรงๆ ได้มะ] : แหม สั่งอย่างเดียวเลยนะ (176)
- เอาแต่สั่งกันนะพวกนี้ ชิ (177)
- เดี๋ยวกี้ให้เปิดนม เดี๋ยวกี้ให้เปิดตูด (178)
- -----ให้หลุดโนนหลุดนี้ -----เดี่ยวเถอะ (179)
- เห็นเราเป็นอะไร สั่งกันเข้าไป เซอะๆๆ (180)

จากตัวอย่าง ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงแสดงออกทางเพศโดยการเปิดเผยร่างกาย และแสดงท่าทางเซ็กซี่ ยั่วยวนทางเพศ ไม่ว่าจะเป็นการเดิน หรือการสัมผัสดูได้ตามร่างกาย ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงได้ตอบการสั่งของผู้เล่นฝ่ายชายโดยการกล่าวถ้อยคำเชิงตัดพ้อต่อว่า ดังเห็นได้จากการกล่าวถ้อยคำตัดพ้อต่อว่าโดยการเปรียบเทียบ “สั่งเหมือนก๊วยเดี่ยวเชียว” ในตัวอย่างที่ (175) ซึ่งเป็นการแสดงความรู้สึกน้อยใจที่ผู้เล่นฝ่ายชายเห็นว่าตนนั้นเป็นเหมือนสินค้าหรือบริการที่สามารถสั่งได้ดังใจต้องการ หรือการกล่าวถึงการกระทำของฝ่ายชายในเชิงไม่พอใจ “สั่งอย่างเดียวเลยนะ” “เอาแต่สั่งกันนะพวกนี้” “เดี๋ยวกี้ให้เปิด/nom/ เดี๋ยวกี้ให้เปิดตูด” “ให้หลุดโนนหลุดนี้” ฯลฯ โดยปรากฏรวมกับการใช้คำอุทาน “แหม” “ชิ” ในตัวอย่างที่ (176)-(179) หรือ

ปรากฏรวมกับการกล่าวถ้อยคำเชิงคาดโทษ “เดี่ยวเถอะ” เป็นต้น รวมถึงการใช้ประโยคคำถาม เพื่อแสดงความน้อยใจ ไม่พอใจ โดยการกล่าวว่า “เห็นเราเป็นอะไร...” ในตัวอย่างที่ (180) เป็นต้น

จากการสังเกตการณ์พบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงเลือกใช้กลวิธีการสร้างตัดพ้อต่อว่า ได้ตอบกลวิธีการสั่งเพื่อแสดงความน้อยใจ เสียใจ ทั้งที่อาจไม่ได้รู้สึกเช่นนั้นจริง แต่ต้องการสื่อความหมายให้ผู้เล่นฝ่ายชายรับรู้ว่าตนจะไม่ยินยอมกระทำตามคำสั่งของใครโดยง่าย โดยหวังว่าผู้เล่นฝ่ายชายจะยกย่อง ให้เกียรติตนมากกว่านี้ กลวิธีนี้ถือเป็นการเรียกร้องความสนใจจากผู้เล่นฝ่ายชายอีกรูปแบบหนึ่ง

4.1.2.4 กลวิธีการตอบกลับที่สร้างไม่เข้าใจเจตนา

กลวิธีการตอบกลับที่สร้างไม่เข้าใจเจตนา ในที่นี้หมายถึง การกล่าวถ้อยคำที่เป็น การโต้ตอบกลวิธีการสั่งโดยการแก้งทำเป็นไม่เข้าใจวัตถุประสงค์ของผู้เล่นฝ่ายชาย ทั้งการเป็นการปฏิเสธการสั่งด้วยเหตุผลติดตลก หรือการถามในลักษณะปฏิเสธสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งโดยการถามถึงวัตถุประสงค์ของการสั่ง รวมถึงการแก้งตีความเจตนาแบบผิดๆ จากการศึกษาพบกลวิธีทางภาษาดังกล่าว 3 กลวิธี ได้แก่ การสร้างไม่เข้าใจ การตอบคำถามอย่างตรงไปตรงมา และการถามหาเหตุผล ดังนี้

4.1.2.4.1 การสร้างไม่เข้าใจ

การสร้างไม่เข้าใจ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงโต้ตอบกลวิธีการสั่ง โดยการกล่าวถ้อยคำที่เป็นการปฏิเสธด้วยเหตุผลติดตลก หรือการถามในลักษณะปฏิเสธสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งโดยแก้งทำเป็นไม่เข้าใจวัตถุประสงค์ของผู้เล่นฝ่ายชาย จากการศึกษาพบกลวิธีการสร้างไม่เข้าใจโดยการถาม และการปฏิเสธพร้อมให้เหตุผล ดังนี้

ตัวอย่าง

- [ขอตุ๊ดหน่อย] : แล้วเค้าจะใช้ไรนั้งอะ (181)
- [ขอเกงในหน่อย] : ใส่ได้หรือ ตัวมันเล็กนะ (182)
- [ขอกระดุมหน่อยเม็ดนี้] : หยาไม่ได้จะเดี่ยวไม่ครบ 5 เม็ด (183)

จากตัวอย่างที่ (181)-(183) ผู้เล่นฝ่ายหญิงได้ตอบกลับวิธีการชี้หน้าของผู้เล่นฝ่ายชายโดยการกล่าวถ้อยคำที่เป็นการแสวงไม่เข้าใจในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายหมายถึง จากตัวอย่างจะเห็นว่า ผู้เล่นฝ่ายชายมักใช้คำว่า “ขอ” เพื่อสั่งให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกาย แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงแก้งเปลี่ยนความหมายของคำว่า “ขอ” ว่าหมายถึง “พูดให้เขาให้สิ่งที่ต้องการ” โดยมีการหยิบยื่นสิ่งนั้นๆ ให้จริงๆ เช่น ในตัวอย่างที่ (181)-(182) ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวว่า “ขอตูดหน่อย” หรือ “ขอเกงในหน่อย” ซึ่งหมายความว่าให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกายในส่วนนั้นๆ และขอให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยให้เห็นกางเกงชั้นใน แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงแก้งตีความหมายของคำว่า “ขอ” ว่าผู้เล่นฝ่ายชายต้องการร่างกายส่วนนั้นไว้ครอบครอง หรือต้องการได้กางเกงชั้นในสตรีไว้เพื่อสวมใส่ จึงได้กล่าวโต้ตอบโดยการใช้อ้อยคำผกผันในรูปวัจกรรมการถามว่า “แล้วเค้าจะใช้ใรนั้งอะ” และ “ใส่ได้หรือ ตัวมันเล็กนะ” ซึ่งถือเป็นการละเมิดเงื่อนไขของการถาม กล่าวคือผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ได้มีเจตนาถามผู้เล่นฝ่ายชายเช่นนั้นโดยแท้จริง แต่ต้องการถามเพื่อแก้งทำเป็นไม่เข้าใจสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งเพื่อเป็นการหยอกล้อ สร้างอารมณ์ขันและบรรยากาศที่เป็นกันเอง

นอกจากนี้ยังพบการปฏิเสธพร้อมเหตุผลติดต่อกันด้วย เช่น ในตัวอย่างที่ (183) ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวว่า “ขอกระดุมหน่อยเม็ดหนึ่ง” ซึ่งหมายความว่า ขอให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงปลดกระดุมออกหนึ่งเม็ด เพื่อที่จะได้เห็นร่างกายส่วนหน้าอก แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงได้แก้งตีความหมายของคำว่า “ขอ” ว่า ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการกระดุมเม็ดนั้น จึงได้ปฏิเสธพร้อมบอกเหตุผลว่า “เดี๋ยวไม่ครบ 5 เม็ด” ซึ่งเป็นการให้เหตุผลที่เป็นการแก้งเปลี่ยนความหมายผิด เป็นต้น

จากการศึกษาพบว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้กลวิธีทางภาษานี้เพื่อเป็นการแก้ง หรือหยอกล้อผู้เล่นฝ่ายชายเพื่อสร้างบรรยากาศความสนุกสนาน และถือได้ว่าเป็นวิธีการเรียกร้องความสนใจวิธีหนึ่ง กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่ายหญิงต้องการแก้งถาม และปฏิเสธ เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายชายผิดหวัง โดยหวังให้ผู้เล่นฝ่ายชายงอแง ขอร้องให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำในสิ่งที่ตนปรารถนา เพื่อที่ตนจะได้รู้สึกว่าได้ได้รับความสนใจ

4.1.2.4.2 การตอบคำถามอย่างตรงไปตรงมา

การตอบคำถามอย่างตรงไปตรงมา ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำที่เป็นการให้คำตอบ หรือข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายถามอย่างตรงประเด็นแทนการเปิดเผยร่างกายซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายพยายามชี้หน้าให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำ ซึ่งผู้เล่นฝ่ายชายมักถามเกี่ยวกับรูปลักษณ์ ทรวดทรงสรีระ หรือการแต่งกายโดยเฉพาะลักษณะของชุดชั้นใน

รวมถึงถามเกี่ยวกับความสามารถในการแสดงออกทางเพศของผู้เล่นฝ่ายหญิง การถามเหล่านี้เป็นการสั่งโดยอ้อมให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกาย มิได้คาดหวังคำตอบจริง แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกลับใช้กลวิธีการตอบคำถามอย่างตรงไปตรงมาขึ้นในการโต้ตอบกลวิธีการสั่งโดยอ้อม โดยเฉพาะถามชี้แนะ และการแสวงขอให้ทำในสิ่งที่ไม่ตรงกับความต้องการที่แท้จริง ซึ่งผิดวัตถุประสงค์ของผู้เล่นฝ่ายชาย

ตัวอย่าง

- [กนก.สีไรจะ] : **สีม่วงคร้าๆ** (184)
- **บราสี ชมพูคะ** (185)
- **สีส้มคะ** ถามทำไมคะ (186)
- [ข้างในลูกไม้ปาว] : **ปาวคะไม่ใช่ลูกไม้** (187)
- [นอนใส่ปะครับ] : **บรานะ ไม้ใส่** (188)
- [ใส่ยกทรงหรือปาวครับ] : **ไม่ได้ใส่** (189)
- **สี 70 คะ ไม้คะ** (190)
- **เอว 24 ครึ่งค่า** (191)
- **/hua-nom/ชมพูคะ** ถามทำไมคะ (192)
- [ใส่พระรุ่มไรครับ ขอดูหน่อย] : **พระสมเด็จคะ** (193)
- **สักผีเสื้อคะ** (194)
- [แพมจำ เอวตีมี๊] : **ดีคะ** (195)
- [สายเอวแรงๆเป็นมี๊] : **เป็นคะ** (196)

กลวิธีทางภาษานี้มักใช้โต้ตอบกลวิธีการถามชี้แนะ และกลวิธีการแสวงขอให้ทำในสิ่งที่ไม่ตรงกับความต้องการที่แท้จริง ที่ผู้เล่นฝ่ายชายแนะนำให้ผู้เล่นอีกฝ่ายฝ่ายหญิงกระทำบางอย่าง เช่น ในตัวอย่างที่ (184)-(189) ผู้เล่นฝ่ายชายถามถึงสี ลวดลายของชุดชั้นในที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงสวมใส่ หรือถามว่าได้ใส่ชุดชั้นในหรือไม่ เพื่อชี้แนะให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยให้ชม แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงเลือกที่จะโต้ตอบโดยการตอบคำถามอย่างตรงไปตรงมาแทนการเปิดเผยร่างกาย เช่น ตอบว่า "สีม่วงคร้า" "บราสี ชมพูคะ" "ไม่ใช่ลูกไม้คะ" ในตัวอย่างที่ (184)-(187) หรือตอบว่า "บรานะ ไม้ใส่" "ไม่ได้ใส่" ฯลฯ ในตัวอย่างที่ (188)-(189) หรือในตัวอย่างที่ (190)-(192) ผู้เล่นฝ่ายชายถามถึงสัดส่วน สรีระของผู้เล่นฝ่ายหญิง เพื่อชี้แนะให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกายให้ชม แต่ผู้เล่น

ฝ่ายหญิงเลือกที่จะตอบคำถามอย่างตรงไปตรงมาว่า "ซี 70 ค่ะ" "เอว 24 ครึ่งคืบ" หรือ "/huanom/ชมพูค่ะ" เป็นต้น

ในตัวอย่างที่ (193)-(194) ผู้เล่นฝ่ายชายใช้กลวิธีการสร้างทำเป็นขอให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำบางอย่างที่ไม่ตรงตามความต้องการที่แท้จริง กล่าวคือ สร้างทำเป็นสนใจถามถึง หรือ ขอดูรอยสัก หรือพระเครื่องของผู้เล่นฝ่ายหญิง เพื่อที่จะได้เห็นหน้าอกของผู้เล่นฝ่ายหญิงในระยะใกล้ แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงเลือกที่จะตอบคำถามเกี่ยวกับรายละเอียดของรอยสัก และพระเครื่อง นอกจากนี้ยังพบการถามถึงความสามารถในการ "โซว์" อีกด้วย เช่น ในตัวอย่างที่ (195)-(196) ผู้เล่นฝ่ายชายถามว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงเดินเก่งหรือไม่ โดยการถามว่า "เอวดีมั๊ย" หรือ "สายเอวแรงๆ เป็นมั๊ย" ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงเลือกที่จะตอบคำถามว่า "ดีค่ะ" หรือ "เป็นค่ะ" แทนการแสดงออกทางเพศ หรือเดินให้ชม เป็นต้น

จากตัวอย่างดังกล่าว จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงเลือกที่จะแสดงปฏิกิริยาต่อการถามขึ้นนี้ และการสร้างขอให้ทำในสิ่งที่ไม่ตรงกับความต้องการที่แท้จริงของผู้เล่นฝ่ายชายโดยการตอบคำถามต่างๆ อย่างตรงไปตรงมา เช่น ตอบคำถามเกี่ยวกับสีชุดชั้นใน หรือสัดส่วนร่างกาย ฯลฯ ทั้งที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงทราบดีว่าผู้เล่นฝ่ายชายต้องการให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกาย มิได้ต้องการคำตอบ จากการสังเกตการณ์และวิเคราะห์พบว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่เลือกใช้กลวิธีทางภาษานี้ เพื่อเรียกร้องความสนใจวิธีหนึ่ง กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่ายหญิงต้องการแกล้งให้ผู้เล่นฝ่ายชายผิดหวังที่ได้รับคำตอบแทนการกระทำ โดยคาดหวังให้ผู้เล่นฝ่ายชายองง้อ ขอร้องให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำในสิ่งที่ตนปรารถนา เพื่อที่ตนจะได้รู้สึกว่าได้ได้รับความสนใจซึ่งเป็นความสุขในรูปแบบหนึ่งซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายตามของการปฏิสัมพันธ์ที่ต้องการการยอมรับ ความสนใจ และการชื่นชมจากผู้เล่นฝ่ายชาย

4.1.2.4.3 การถามหาเหตุผล

การถามหาเหตุผล ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำที่เป็นการถามถึงสาเหตุ หรือวัตถุประสงค์ของการที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำสิ่งต่างๆ เช่น การถามว่าเพราะเหตุใดผู้เล่นฝ่ายชายจึงต้องการให้ตนถอดเสื้อผ้า การถามว่าเพราะเหตุใดจึงต้องการดูเรือนร่างของตน เป็นต้น ผู้เล่นฝ่ายหญิงมักใช้กลวิธีทางภาษานี้ในการโต้ตอบกลวิธีการสั่ง กลวิธี การต่อรอง และกลวิธีการสร้างขอให้ทำในสิ่งที่ไม่ตรงกับความต้องการที่แท้จริง

ตัวอย่าง

- ให้เขาออกทำไม (112)
- ให้ถอดทำไมอะคะ (113)
- [เขาออกเลย] : ออกทำไมคะ (114)
- ถอดไมคะ (115)
- [ถอดเถอะ] : ทำไมถึงอยากให้ถอดคะ (116)
- เขาไปทำไมเสียใน (117)
- [ดูสร้อยใกล้ๆหน่อย] : จะดูทำไมคะ (118)
- [ขอดูสร้อยสักหน่อย] : ดูไปทำไมคะ (119)
- อยากดูหรอ (120)
- จะดูทำไมคะ ดูของคนอื่นสวยกว่า (121)

ในตัวอย่างที่ (112) – (121) จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงถามถึงสาเหตุ หรือวัตถุประสงค์ของการที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยมักใช้คำแสดงการถาม “ทำไม” หรือ “ไม” เห็นได้จากตัวอย่างที่ (112) – (117) ผู้เล่นฝ่ายหญิงถามถึงสาเหตุที่ผู้เล่นฝ่ายชายจึงต้องการให้ตนถอดเสื้อผ้า โดยใช้คำแสดงการถาม “ทำไม” หรือ “ไม” เช่น ถามว่า “ให้เขาออกทำไม” “ให้ถอดทำไมอะคะ” “ทำไมถึงอยากให้ถอดคะ” เป็นต้น หรือการถามถึงสาเหตุที่ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการดูเรือนร่างของตน โดยใช้คำแสดงการถาม “ทำไม” “หรอ(หรือ)” เช่น ถามว่า “จะดูทำไมคะ” “อยากดูหรอ” ฯลฯ ในตัวอย่างที่ (118)-(121) เป็นต้น

จากการศึกษาพบว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ได้ต้องการทราบถึงวัตถุประสงค์ของผู้เล่นฝ่ายชาย แต่ต้องการถามเพื่อแสดงท่าทีว่าตนไม่ยินยอมกระทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายชี้แนะ หรืออาจต้องการแกล้งแสดงความไม่เข้าใจ เพื่อหยอกล้อ และเรียกร้องความสนใจจากผู้เล่นฝ่ายชาย เพราะผู้เล่นฝ่ายหญิงย่อมทราบดีว่าผู้เล่นฝ่ายชายต้องการดูเรือนร่าง และการแสดงของผู้เล่นฝ่ายหญิงเนื่องจากเป็นความสุขทางเพศรูปแบบหนึ่งของผู้เล่นฝ่ายชาย

ทั้งนี้ สามารถสรุปลักษณะสำคัญของแต่ละกลวิธีย่อย พร้อมทั้งตัวอย่างถ้อยคำ เพื่อแสดงให้เห็นกลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการสั่งในรูปแบบต่างๆ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 3 ลักษณะสำคัญและรูปภาพของกลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการสั่งแต่ละแบบ

กลวิธีทางภาษา		ลักษณะสำคัญ	ตัวอย่างถ้อยคำ
1. การปฏิบัติภารกิจสั่ง	1.1 การกล่าวปฏิเสธโดยสั้นเชิง	กล่าวถ้อยคำแสดงการไม่ยินยอมกระทำตามในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายสั่งอย่างเด็ดขาดจริงจัง ปราศจากท่าทีล้อเล่น โดยมักปรากฏคำแสดงการปฏิเสธ “ไม่”	“ <u>ไม่ถอดคะ</u> <u>ไม่ต้องสั่ง</u> ” “ <u>ไม่ไช่จริงๆ ค่ะ</u> ” “ <u>ยังงี้ก็ไม่ไช่คะ</u> <u>ไม่ต้องต่อรอง</u> ”
	1.2 การห้าม	การบอกให้ผู้เล่นฝ่ายชายงดเว้นการขึ้นนำผู้เล่นฝ่ายหญิง มักใช้คำบอกความห้าม “อย่า” “ไม่ต้อง” “พอ” “หยุด”	“ <u>อย่าสั่ง</u> <u>ไม่อยากเตะนะ</u> ” “ <u>อย่าสั่งคะ</u> <u>ผิดกฎนะคะ</u> ” “ <u>พอๆ</u> <u>หยุดเลย</u> <u>ไม่ต้องสั่ง</u> ”
	1.3 การขู่	การเตือนว่าตนจะกระทำการใดสิ่งหนึ่งที่ไม่เป็นที่พึงประสงค์ของผู้เล่นฝ่ายชาย	“ <u>ไม่ต้องสั่งนะคะ</u> <u>เตะนะคะ</u> ” “ <u>อยากโดนขังหรือ</u> ”
	1.4 การแสดงความไม่พอใจ 1.4.1 การ <u>บริภาษ</u> 1.4.2 การ <u>ใช้ถ้อยคำนัยผกผัน</u>	การแสดงความไม่ชอบใจ รำคาญใจ โดยมักปรากฏถ้อยคำว่ากล่าวที่รุนแรง หรือคำพรูสวาทร่วมด้วย การพูดอย่างหนึ่งแต่หมายความตรงกันข้าม โดยที่ผู้พูดและผู้ฟังเชื่อว่าเป็นเท็จ และเป็นถ้อยคำที่ละเมิดเงื่อนไขความจริงใจของวัจนกรรมนั้นๆ	“ <u>sat/ สั่งอยู่ได้</u> ” “ <u>รำคาญโวย</u> <u>สั่งอยู่ได้</u> ” “ <u>[เกงในหน่อย] : จะเอาเกงในไปให้แม่มึงหรือคะ</u> ” “ <u>[ขอนมหน่อย] : ขออยู่นั่น</u> <u>เอามีตมาตัดนมกูไปเลยมัย</u> <u>/sat/</u> ”

กลวิธีทางภาษา		ลักษณะสำคัญ	ตัวอย่างถ้อยคำ
2. การตอบรับหรือสนองการสั่ง	2.1 การกล่าวเชิงเชื่อเชิญ	กล่าวถ้อยคำในลักษณะอนุญาต หรือทำทนายให้ผู้เล่น ฝ่ายชายกระทำในสิ่งที่ผู้เล่น ฝ่ายชายต้องการด้วยตนเอง	“ <u>มาถอดให้แพมใหม่คะ</u> ” “ <u>มาดูที่ห้องสิคะ</u> ” “ <u>แน่จริงก็มาถอดให้เต๊ะ</u> ”
	3.1 การอ้างเหตุผล	ให้เหตุผลว่าตนสรีระไม่ดี แต่งกายไม่สวยงาม ไม่มี ความสามารถในการ แสดงออกทางเพศ	“ถอดไม่ได้ /nom/ ยานนนนน” “ <u>มะมีไรให้ดูหรอกคะ</u> ” “ <u>กระดุมเสื้อนักศึกษา มันถอดยากค่า</u> ” “ <u>หูนไม่ดีคะ</u> ” “ <u>พอไม่ให้โชว์นมคะ</u> ”
3. การต่อรอง	3.2 การผิดผ่อน	ขอเลื่อนเวลาออกไป หรือ บอกว่าตนจะกระทำการอื่นให้แล้วเสร็จเสียก่อน รวมถึง การกำหนดเงื่อนไข หรือ ต่อรองให้ผู้เล่นฝ่ายชาย กระทำบางสิ่งบางอย่าง	“ <u>คืนนี้ถอดนะคะสามทุ่มเจอกัน</u> ” “ <u>ยังไม่จัดตอนนี่คะ ไว้ดีกว่าก่อน</u> ” “ <u>แปบคะ</u> ” “ <u>ขอเวลาเคลียร์กะสามแปบ</u> ” “ <u>ขอทำงานก่อนแปบได้มะอะ</u> ” “ <u>ให้1000ยูลเด่วถอดเลย</u> ” “ <u>[เปลี่ยนยกทรงได้มะไม่เช็กซีเยย] : ซื่อ ซุดใหม่ให้ ค่อยว่ากัน</u> ”
	3.3 การบอกให้สนใจผู้เล่นคนอื่น	การเสนอให้ผู้เล่นฝ่ายชาย สนใจผู้เล่นฝ่ายหญิงคนอื่นๆ แทน รวมถึงการบอกว่ามีผู้เล่นฝ่ายหญิงคนอื่นๆ แสดงออกทางเพศอยู่แล้ว	“ <u>ดูคนอื่นไปก่อนนะคะ</u> ” “ <u>มีคนเต้นเยอะแล้วคะ</u> ”

กลวิธีทางภาษา		ลักษณะสำคัญ	ตัวอย่างถ้อยคำ
	3.4 การสร้างตัดพ้อต่อว่า	กล่าวถ้อยคำที่เป็นต่อว่าด้วยความน้อยใจ หรือถือโทษที่ผู้เล่นฝ่ายชายบังคับหรือสั่งให้กระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่ง	“ <u>สั่งเหมือนก๊วยเตี๋ยวเซี๋ยว</u> ” “ <u>เดี๋ยวกี้ให้เปิดนม เดี๋ยวกี้ให้เปิดตุ๊ด</u> ” “ <u>เห็นเราเป็นอะไร สั่งกันเข้าไป เซอะๆ</u> ”
4. การตอบตอบกลับที่สร้างไม่เข้าใจเจตนา	4.1 การสร้างไม่เข้าใจ	การกล่าวถ้อยคำที่เป็นการแก้งทำให้เป็นไม่เข้าใจวัตถุประสงค์ของผู้เล่นฝ่ายชาย	“ <u>[ขอตุ๊ดหน่อย] : แล้วเค้าจะใช้ไรนั้งอะ</u> ” “ <u>[ขอเก้งในหน่อย] : ใส่ได้หรือ ตั๋วมันเล็กนะ</u> ” “ <u>[ขอกระดุมหน่อยเม็ดหนึ่ง] : หี้ยไม่ได้จะเดี๋ยวมักรบ 5 เม็ด</u> ”
	4.2 การตอบคำถามอย่างตรงไปตรงมา	การแก้งให้คำตอบ หรือข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายถามอย่างตรงประเด็น แทนการเปิดเผยร่างกาย	“ <u>[กคน.สีไรจ๊ะ] : สีม่วงครี๊ๆ</u> ” “ <u>[ข้างในลูกไม้ปาว] : ปาวคะ ไม่ใช่ลูกไม้</u> ” “ <u>สี 70 คะ ไมคะ</u> ”
	4.3 การถามเหตุผล	การถามถึงสาเหตุ หรือวัตถุประสงค์ของการที่ผู้เล่นฝ่ายชายชี้ให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่ง	“ <u>ถอดไมคะ</u> ” “ <u>[ดูสร้อยใกล้ๆหน่อย] : จะดูทำไม</u> ” “ <u>[ขอดูรอยสักหน่อย] : ดูไปทำไมคะ</u> ”

4.2 กลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี และกลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี

จากการศึกษา สามารถแบ่งกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดีออกเป็น 4 กลวิธี ได้แก่ การชม การแสดงความรัก การแสดงความสนใจ และการแสดงความเป็นห่วง ส่วนกลวิธีทางภาษาที่ผู้

เล่นฝ่ายหญิงใช้ได้ตอบกลับกลวิธีดังกล่าว สามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่มกลวิธี ได้แก่ กลวิธีการ ปฏิเสธ กลวิธีการตอบรับหรือสนองการสั่ง และกลวิธีการต่อรอง

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่เป็นผลการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้เพื่อทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี ซึ่งอยู่ในหัวข้อ 4.2.1 และส่วนที่เป็นผลการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี ซึ่งอยู่ในหัวข้อ 4.2.2 ดังจะอธิบายต่อไปนี้

4.2.1 กลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี

กลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี หมายถึง กลวิธีที่ผู้กล่าวถ้อยคำมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้ฟังรู้สึกพึงพอใจ กลวิธีการนี้เป็นกลวิธีที่ปรากฏจำนวนไม่น้อย และมีประสิทธิภาพไม่น้อยไปกว่ากลวิธีการอื่น แต่เป็นกลวิธีที่แยบยลกว่า กล่าวคือ กลวิธีการอื่นเป็นกลวิธีที่ค่อนข้างเปิดเผยเจตนาของผู้พูด ในเรื่องเกี่ยวกับเพศ กลวิธีการอื่นบางกลวิธี ผู้ฟังสามารถรับรู้ความหมายของผู้กล่าวถ้อยคำได้โดยทันทีว่าผู้พูดต้องการให้ผู้ฟังทำอะไร เช่น กลวิธีการสั่ง เป็นต้น แต่กลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกพึงพอใจนี้ เป็นกลวิธีที่สามารถตีความได้มากกว่าหนึ่งแบบ กล่าวคือ สามารถตีความได้ว่าเป็นการกล่าวถ้อยคำเพื่อให้ผู้ฟังรู้สึกพึงพอใจโดยทั่วไป หรืออาจเป็นการถ้อยคำที่ต้องการให้ผู้ฟังรู้สึกพึงพอใจโดยมีเจตนาอื่นแอบแฝง ซึ่งเป็นเจตนาในเรื่องเพศ

จากการศึกษาพบว่ามีกลวิธีที่จัดอยู่ในกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี 4 กลวิธี ได้แก่ การชม การแสดงความรัก การแสดงความสนใจ และการแสดงความเป็นห่วง ดังนี้

4.2.1.1 การชม

ตามแนวคิดของเซอร์ล การชมจัดเป็นวัจนกรรมแสดงความรู้สึก (expressive) เป็นวัจนกรรมที่ผู้พูดต้องการแสดงให้ผู้ฟังรับรู้ว่าคุณค่าผู้พูดรู้สึกยกย่อง ชื่นชม ชื่นชอบ

นฤพร สันตมนัส (2547) ได้ให้นิยาม วัจนกรรมชม (speech act of complimenting) ว่าหมายถึง ถ้อยคำที่แสดงการชื่นชมทั้งโดยตรงและโดยอ้อมต่อสิ่งที่ดีที่บุคคลอื่น (โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ฟัง) มีหรือได้กระทำไว้ เช่น รูปร่าง การแต่งกาย หรือความสามารถ

อมรสิริ บุญญสิทธิ (2548) กำหนดนิยาม การชม (Compliment) ไว้ว่า “การใช้ภาษาเพื่อแสดงความชื่นชมที่ผู้พูดมีต่อผู้ฟังในประเด็นต่างๆ เช่น รูปลักษณ์ภายนอก ความสามารถ สิ่งที่อยู่ในครอบครองของผู้ฟัง ลักษณะเด่นของการใช้ภาษาในการชม คือ มีการใช้คำศัพท์ที่แสดงความหมายในทางบวก เช่น สวย เท่ ดุดี”

สำหรับงานวิจัยนี้ได้กำหนดนิยามการชมตามคำนิยาม และแนวคิดดังกล่าวดังกล่าวว่าหมายถึง การที่ผู้พูดซึ่งหมายถึงผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำเพื่อแสดงความรู้สึกพึงพอใจในรูปร่าง หน้าตา ผิวพรรณ ท่าทาง การแสดงออก ฯลฯ ของผู้ฟังซึ่งหมายถึงผู้เล่นฝ่ายหญิง การใช้การชมในที่นี้ ดีความเจตนาได้มากกว่าหนึ่งแบบ กล่าวคือ ในแบบแรกสามารถตีความได้ว่าผู้เล่นฝ่ายชายผู้กล่าวถ้อยคำรู้สึกชื่นชมผู้ฟัง หรือผู้เล่นฝ่ายหญิงโดยแท้จริง และในแบบที่สอง สามารถตีความได้ว่า ผู้กล่าวคำชมนั้นๆ ต้องการผลบางสิ่งบางอย่างจากผู้ถูกชม ซึ่งอาจเป็นการชมเพื่อให้อีกฝ่ายรู้สึกมั่นใจในรูปร่างหน้าตา การแสดงออกเพื่อที่จะได้กระทำการสิ่งนั้นๆ ต่อไป หรือชมเพื่อให้อีกฝ่ายรู้สึกพึงพอใจซึ่งเป็นการสร้างความมั่นใจให้กับผู้ที่มีแนวโน้มว่าจะ “โศก” ได้แสดงออกทางเพศ เป็นต้น สำหรับการชมในบริบท “แคมป์ร็อก” สามารถตีความเจตนาในแบบที่สองได้มากกว่าแบบที่หนึ่ง

จากการศึกษาพบว่าผู้เล่นฝ่ายชายมีกลวิธีการชมหลายรูปแบบ ได้แก่ การชมโดยตรง การเปรียบเทียบ การเรียกขาน การอุทาน การติบุคคลอื่น เป็นต้น ดังนี้

4.2.1.1.1 การชมโดยตรง

การชมโดยตรง ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำเพื่อแสดงความรู้สึกพึงพอใจในรูปร่าง หน้าตา ผิวพรรณ ท่าทาง การแสดงออก ฯลฯ ของผู้เล่นฝ่ายหญิงแบบตรงไปตรงมา โดยปรากฏรูปภาษาที่แสดงการตัดสินสภาพหรือการแสดงออกต่างๆ ไปในทางดี เช่น “สวย” “งาม” “น่ารัก” “ขาว” “แจ่ม” “เก๋” “ดี” “เด็ด” “สุดยอด” “เซ็กซี่” ฯลฯ ผู้พูดมีเจตนาสื่อความโดยชัดเจนว่าชื่นชมผู้ฟัง ตามความหมายของกลวิธีการชมแบบตรงของ หยวน (Yuan, 2001 อ้างใน อมรสิริ, 2548) ที่หมายถึงการที่ผู้พูดแสดงเจตนาว่าชื่นชมผู้ฟังโดยใช้รูปภาษาที่สามารถแปลความหมายตรงตามคำศัพท์ที่ให้ความหมายในทางบวก

กลวิธีดังกล่าวนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกมั่นใจในตนเอง ซึ่งอาจทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดีกับผู้พูด และอาจมีความกล้าในการแสดงออกทางเพศ จากการศึกษา

กลวิธีการชม พบว่าผู้เล่นฝ่ายชายมักกล่าวชมผู้เล่นฝ่ายหญิงในเรื่องรูปลักษณ์ และอิริยาบถ หรือการแสดงออก ดังนี้

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ตาสวยมีเสน่ห์จัง (122)
- ดีใจ สวยมาก ๆ จมูกโคตรสวย ชอบ ๆๆ (123)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), /nom/เบ๊อเริ่มเลย (124)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เอวดี ลีนก้อดี (125)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), หน้าห้องสวยจัง (126)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), สะดือ สวยมาก (127)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ขาสวยจังครับ (128)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ตัวเองใช้ครีมอะไรผิวสวยจัง (129)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ชุดชั้นในสวยมากคับบบ (130)
- ชุดเซ็กซี่มากครับบ (131)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ท่านอนเซ็กซี่จังคับ (132)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), โอร์....ลิลาดิ ๆ ๆ ๆ ๆ ๆ ๆ (133)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), งามแต่ ๆ (134)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), แจ่มมากมาย (135)

ในตัวอย่างที่ (122) – (131) จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำเพื่อแสดงความรู้สึกพึงพอใจในรูปลักษณ์ ซึ่งหมายรวมถึง หน้าตา รูปร่าง หน้าตา ผิวพรรณ เสื้อผ้า ฯลฯ ของผู้เล่นฝ่ายหญิงแบบตรงไปตรงมา โดยใช้คำกริยาแสดงสภาพ รวมถึงคำขยายต่างๆ เช่น คำว่า “มีเสน่ห์” “คม” “หวาน” “สวย” ฯลฯ ในการชมใบหน้าของผู้เล่นฝ่ายหญิง การใช้คำว่า “ใหญ่” “สวย” “เนียน” “ขาว” “เบ๊อเร่อ” “สุดยอด” “ขาว” ในการชมหน้าอกของผู้เล่นฝ่ายหญิง การใช้คำว่า “ดี” “แจ่ม” “ช่อนรูป” “ได้ใจ” ในการชมรูปร่างของผู้เล่นฝ่ายหญิง หรือการใช้คำว่า “สวย” “เด่น” “เซ็กซี่” ฯลฯ ในการชมการแต่งกาย หรือเสื้อผ้าที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงสวมใส่ เป็นต้น

นอกจากการกล่าวถ้อยคำเพื่อแสดงความรู้สึกพึงพอใจในยังพบว่ามีการกล่าวถ้อยคำเพื่อแสดงความรู้สึกพึงพอใจในอิริยาบถ หรือการแสดงออกของผู้เล่นฝ่ายหญิงอย่างอีก

ด้วย ไม่ว่าจะเป็นการทำทางกริยา การนั่ง การนอน หรือลีลาทำทางการเดิน เป็นต้น โดยใช้คำกริยา แสดงสภาพ และคำขยายต่างๆ เช่น “น่ารัก” “สวย” “สุดยอด” “สุด” “เซ็กซี่” “ดี” “โดนใจ” “เร้าใจ” เป็นต้น เช่นเดียวกับการชมรูปลักษณะ ในตัวอย่างที่ (132) – (135) เป็นต้น

4.2.1.1.2 การเปรียบเทียบ

การเปรียบเทียบ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำแสดงความชื่นชมผู้เล่นฝ่ายหญิงโดยการยกเอาสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือบุคคลใดบุคคลหนึ่งมาเปรียบเทียบกับผู้เล่นฝ่ายหญิง โดยมองว่าสิ่งที่ยกมาเปรียบนั้นมีคุณสมบัติคล้ายคลึงกับลักษณะของผู้เล่นฝ่ายหญิง เช่น รูปร่างหน้าตา ท่าทาง การแสดงออกบางประการ ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดี และภูมิใจในตัวเอง และอาจทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดีกับคู่พูด และมีความกล้าในการแสดงออกทางเพศมากขึ้น โดยสิ่งที่ยกมาเปรียบนั้นเป็นสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายและผู้เล่นฝ่ายหญิงต่างพึงพอใจ ยอมรับว่าดี เช่น บุคคลที่มีชื่อเสียง ดารานักแสดง นางแบบ เป็นต้น

ตัวอย่าง

- ยกให้เป็นดาราเลย (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง) (136)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เหมือนนางฟ้าเลย (137)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), หนูเหมือนพริตตี้เลย (138)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เปนนางแบบได้เลยนะเนี่ยะ (139)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), FHM ชัด ๆ (140)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), มียาบีมาเอง (141)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ตัดผมใหม่ยังกะเด็กเลย (142)
- หน้าตาเหมือนตุ๊กตาเลย (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง) (143)
- อ้าว นั้มนมหรือหัวเด็ก (144)
- ภูเขาไฟฟูจิหรือนั้ (145)

ในตัวอย่างที่ (136) – (143) จะเห็นได้ว่าผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำแสดงการชมผู้เล่นฝ่ายหญิงโดยการเปรียบเทียบกับบุคคล หรือสิ่งของต่างๆ ที่เป็นที่ยังปรารถนาของผู้เล่นฝ่ายหญิง เช่น เปรียบเทียบว่าสวยเหมือนดาราดารานักแสดง หรือนางฟ้า ในตัวอย่างที่ (136) – (137)

เปรียบเทียบว่าหุ่นดีเหมือนพริตตี้ หรือนางแบบ นางนิตยสารชื่อดัง (FHM) ในตัวอย่างที่ (138) – (140) เปรียบเทียบว่ามีความดึงดูดทางเพศเหมือนดารานาง AV (adult video) ในตัวอย่างที่ (141) เปรียบเทียบว่ามีใบหน้าที่ยิ้มแย้มเหมือนเด็ก ในตัวอย่างที่ (142) เปรียบเทียบว่าหน้าตาน่ารักเหมือนตุ๊กตา ในตัวอย่างที่ (143) เป็นต้น

นอกจากนี้ยังพบว่ามีการใช้อุปลักษณะ หมายถึง การเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่งโดยที่สิ่งทีนำมาเปรียบนั้นมาจากวงความหมายต่างกัน (ณัฐพร พานโพธิ์ทอง, 2542) โดยเรียกสิ่งที่เป็นต้นแบบในการเปรียบเทียบว่า “สิ่งเปรียบเทียบ” หรือ “แบบเปรียบเทียบ” และเรียกสิ่งที่ถูกนำไปเปรียบว่า “สิ่งที่ถูกเปรียบเทียบ” เช่น การเปรียบเทียบหน้าอกผู้หญิงเป็น “แตงโม” “ส้มโอ” “หัวเด็ก” “ภูเขา/ภูเขาไฟ” ในตัวอย่างที่ (144) – (145) เพื่อต้องการให้ผู้รับสารเห็นภาพได้ชัดเจนและเกิดความรู้สึกพึงพอใจ ตามที่ เลคอฟ และ จอห์นสัน (Lakoff and Johnson, 1980) กล่าวไว้ว่า อุปลักษณะทำหน้าที่ช่วยให้ผู้รับสารเห็นภาพได้ชัดเจนขึ้น สำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยเห็นว่านอกเหนือจากหน้าที่ดังกล่าวนี้แล้ว การที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้อุปลักษณะเพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้เล่นฝ่ายหญิงอีกวิธีหนึ่ง ตามที่ โกทลี (Goatly, 1998) กล่าวไว้ว่า การกล่าวเกินจริงจะสร้างความสนใจให้แก่ผู้ฟังได้เป็นอย่างดี

ในบริบททั่วไป การชมลักษณะนี้ในบางตัวอย่างอาจจัดว่าเป็นการคุกคามทางเพศทางวาจาได้ หรือที่เรียกว่า “แทะโลม” แต่สำหรับบริบทที่มีลักษณะเฉพาะอย่าง “แคมพรีอาก” การชมดังกล่าวนี้สามารถเกิดขึ้นได้อย่างเป็นปกติ ทั้งนี้เพราะองค์ประกอบของการสื่อสารหลายๆ องค์ประกอบของห้องสนทนาในโซน 18+ เอื้ออำนวย โดยเฉพาะบรรทัดฐาน (Norms) กล่าวคือ ในห้องสนทนาดังกล่าวมีบรรทัดฐานในการปฏิสัมพันธ์ของผู้ร่วมเหตุการณ์ซึ่งก็คือผู้เล่นแต่ละฝ่ายที่เป็นที่เข้าใจร่วมกันว่า การสื่อสารในที่นี้ทุกคนมีอิสระที่จะพูดคุยกับใครในเรื่องใดก็ได้เท่าที่ตนต้องการ แม้แต่การปฏิสัมพันธ์กับคนแปลกหน้า หรือคนที่เพิ่งรู้จักไม่นาน ทุกคนสามารถถามเรื่องส่วนตัว พูดคุยเรื่องเพศ ใช้คำสแลง แม้กระทั่งบอกรัก เกี่ยวพาราซี ต่างจากการสื่อสารทั่วไปในชีวิตจริงที่ต้องคำนึงถึงหลักความสุภาพ หรือมารยาท การบอกรัก หรือการกระทำจัดเป็นการ “แทะโลม” อาจถูกมองว่าเป็นการคุกคามทางเพศได้

4.2.1.1.3 การเรียกขาน

การเรียกขาน ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้คำเรียกผู้เล่นฝ่ายหญิงด้วยถ้อยคำแสดงการยกย่อง ชื่นชม โดยมักจะใช้คำวิเศษณ์เพื่อบ่งบอกคุณลักษณะ เช่น “สวย”

“น่ารัก” “เก่ง” ฯลฯ ตามหลังคำนาม “คน” เช่น คนสวย คนน่ารัก ฯลฯ รวมถึงการใช้อุปสรรคด้วย เช่น “นางฟ้า” เป็นต้น ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดี มีความมั่นใจในการแสดงออกทางเพศมากขึ้น นอกจากนี้อาจทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดีกับคู่หูอีกด้วย

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), คนสวยถอดเลย (146)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), นึ้ว กลาง อะ สุด สวย (147)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ถอดและแดนซ์โซเลยคนงาม (148)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), คนหน้า หวาน เอาจงหน้อยได้ใหม่ (149)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ดีครับแม่เสือดาว (150)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), แม่เสือดาวชื่อไรครับนั่น (151)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), หวัดดีแม่มะพร้าวเนื้อตัน ชื่อไรจะ (152)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), หนาวใหม่สะตาวาน (153)

ในตัวอย่างที่ (146) – (153) จะเห็นได้ว่าผู้เล่นฝ่ายชายใช้คำเรียกผู้เล่นฝ่ายหญิงด้วยถ้อยคำแสดงความชื่นชอบ ชื่นชม โดยการใช้คำกริยาบอกสภาพตามหลังคำนามต่างๆ เช่น “คนสวย” “คนงาม” “คนน่ารัก/ยัยน่ารัก” “พี่สาวสุดสวย” “คนเก่ง” ในตัวอย่างที่ (146) – (149) รวมถึงการใช้อุปสรรค ได้แก่ การใช้อุปสรรค “แม่เสือดาว” “แม่เสือดาว” เพื่อชมว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมีเสน่ห์ดึงดูดทางเพศ ในตัวอย่างที่ (150) – (151) การใช้อุปสรรค “มะพร้าวเนื้อตัน” เพื่อชมว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมีรูปร่างดี มีน้ำมีนวล ในตัวอย่างที่ (152) รวมถึงการใช้นามนัย คือ การดึงเอาลักษณะหรือคุณสมบัติของผู้เล่นฝ่ายหญิงมาเรียกขาน เช่น “ตาวาน” เพื่อชมว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมีดวงตาสวยงาม ในตัวอย่างที่ (153)

4.2.1.1.4 การอุทาน

นworรณ พันธุเมธา (2551) ให้ความหมาย “คำอุทาน” ว่า “คำที่เกิดจากการเปล่งเสียงแสดงอารมณ์ ความรู้สึกและแสดงจุดประสงค์บางประการ...”

การอุทาน ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำแสดงอารมณ์ ความรู้สึกมีต่อผู้เล่นฝ่ายหญิง มักได้แก่ ความรู้สึกประทับใจ ประหลาดใจ เป็นต้น เพื่อให้ผู้เล่น

ฝ่ายหญิงรับรู้ถึงความชื่นชม ชื่นชอบของตน และเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดี มีความมั่นใจในการแสดงออกทางเพศมากขึ้น กลวิธีนี้มักปรากฏร่วมกับคำชมในรูปแบบอื่นๆ

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), วิ๊ววิ๊ววิ๊ววิ๊ววิ๊ววิ๊ววิ๊ววิ๊ววิ๊ววิ๊ววิ๊ว (154)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), โ้แม่เจ้าโ้/nom/จริงหรือ (155)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), โ้แม่เจ้าโ้ (156)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ลีลาแม่เอี้ยยยยยยยยยยย (157)
- วิ๊วิ๊ วิ๊เจเต้น ชิกชีวิ๊ยยยยย วิ๊ดดวิ๊ววิ๊ว (158)
-

ในตัวอย่างที่ (154) – (158) จะเห็นได้ว่าผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำเพื่อแสดงความรู้สึกชื่นชอบ ตื่นตาตื่นใจ ประทับใจ ฯลฯ ในรูปลักษณะหรือการแสดงของผู้เล่นฝ่ายหญิง โดยใช้คำแสดงอารมณ์ต่างๆ เช่น “วิ๊ว” “โ้” “โ้” “โ้แม่เจ้า” “โ้แม่เจ้าโ้” “แม่เอี้ย” “วิ๊” “หุย” เป็นต้น แม้จะไม่ได้เป็นคำที่บ่งบอกถึงคุณลักษณะที่ดี อย่างคำว่า “สวย” “งาม” “น่ารัก” ฯลฯ แต่ก็สามารถตีความได้ว่าผู้พูดรู้สึกประทับใจ ชื่นชมในความสวยงาม น่าพึงพอใจของผู้เล่นฝ่ายหญิงได้เป็นอย่างดี

4.2.1.1.5 การติบุคคลอื่น

การติบุคคลอื่น ในที่นี้หมายถึงการที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถึงบุคคลอื่นเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงตีความว่าบุคคลที่ถูกยกมาเปรียบนั้นไม่มีคุณลักษณะที่ดี ไม่เป็นที่น่าพึงพอใจ แตกต่างจากผู้เล่นฝ่ายหญิงซึ่งเป็นที่น่าพึงพอใจมากกว่า ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเกิดความรู้สึกดี และมีความมั่นใจในการแสดงออกทางเพศมากขึ้น นอกจากนี้อาจทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดีกับผู้พูดอีกด้วย

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ทำไมเมียกูไม่ได้แบบนี้บ้าง (159)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), อยากให้แฟนผมหุ่นแบบนี้จังเลย (160)
- อยากเลิกกับเมียจัง (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง) (161)
- แม่ง กูอยากกลับไปฆ่าเมียกูจริงๆ (162)

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), หุ่นแบบนี้มีขายมั้ครับจะซื้อไปให้เมียที่บ้าน (163)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เสื้อแบบนี้ที่ไหนมีขายครับ จะซื้อให้ภรรยาใส่บ้าง (164)
- เจ้ จัด สะ สาวๆ อายุหมดเลย (165)

ในตัวอย่างที่ (159) – (165) จะเห็นได้ว่าผู้เล่นฝ่ายชายแสดงความชื่นชมผู้เล่นฝ่ายหญิงทางอ้อม โดยการกล่าวพาดพิงบุคคลอื่นในทำนองที่ว่า ไม่มีคุณสมบัติอันเป็นที่น่าพึงปรารถนาดังเช่นผู้เล่นฝ่ายหญิง เพื่อเป็นการบอกให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงตีความเอาเองว่าตนแสดงความชื่นชม จากการศึกษาพบว่า ผู้เล่นฝ่ายชายมักกระทำโดยการกล่าวติคนรักของตนว่ามีรูปลักษณะหรือความสามารถต่างๆ ที่ด้อยกว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ตนชื่นชม โดยส่วนใหญ่จะเป็นการกล่าวติโดยอ้อม เช่น ในตัวอย่างที่ (159) ผู้พูดใช้คำแสดงการถาม “ทำไม” เพื่อถามถึงสาเหตุที่คนรักของตนไม่มีคุณสมบัติตามที่ตนปรารถนา

ในตัวอย่างที่ (160) ผู้พูดแสดงความปรารถนาจะให้คนรักมีรูปร่างแบบผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ตนชื่นชม ในตัวอย่างที่ (161)-(162) ผู้พูดกล่าวแสดงความปรารถนาจะยุติความสัมพันธ์กับคนรักของตน หรือแม้กระทั่งแสดงความปรารถนาที่จะกำจัด หรือ “ฆ่า” คนรักของตนด้วยเหตุที่ไม่ใช่รูปร่าง หน้าตาที่เป็นที่น่าพึงปรารถนาเช่นผู้เล่นฝ่ายหญิง เป็นต้น ทั้งนี้ ผู้พูดอาจไม่ได้มีเจตนาที่จะกระทำเช่นนั้น เพียงแต่ต้องการสื่อความหมายว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ถูกกล่าวถึงมีลักษณะอันเป็นที่น่าพึงพอใจสำหรับผู้เล่นฝ่ายชาย

หรือในตัวอย่างที่ (163) - (164) ผู้พูดแสดงความชื่นชมรูปร่าง และเสื้อผ้าของผู้เล่นฝ่ายหญิง โดยการถามว่า “หุ่น” หรือรูปร่างของผู้เล่นฝ่ายหญิง และเสื้อผ้าที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงสวมใส่ หาซื้อได้ที่ไหน เพื่อที่จะได้หาซื้อไปให้คนรักของตน ทั้งๆ ที่ผู้พูดก็ทราบดีว่าเป็นสิ่งที่กระทำไม่ได้ แต่เพื่อเป็นการสื่อความหมายให้ทราบว่าผู้เล่นฝ่ายชายพึงพอใจในรูปลักษณะของผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ถูกกล่าวถึง นอกจากนี้ยังพบว่ามีกรกล่าวในทำนองเปรียบเทียบกับผู้เล่นฝ่ายหญิงคนอื่นๆ ไม่มีความสามารถเทียบเท่าผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ตนกล่าวถึง โดยการกล่าวโดยอ้อมว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงคนอื่นๆ อาจจะต้องรู้สึกอับอายที่แสดงความสามารถสู้ผู้เล่นที่ตนกล่าวถึงไม่ได้ ในตัวอย่าง (165) เป็นต้น

กลวิธีการชมโดยการติบบุคคลอื่นนี้ ถือเป็นกลวิธีชมแบบอ้อมที่ผู้พูดมิได้ใช้รูปภาษาที่สามารถแปลความได้ว่าเป็นการแสดงความชื่นชมอย่างตรงไปตรงมา แต่ผู้ฟังก็สามารถเข้าใจได้ว่าผู้พูดเจตนาแสดงความชื่นชม พอใจ

นอกจากกลวิธีการชมดังกล่าวนี้ อย่างปรากฏการใช้สัญลักษณ์แสดงการชื่นชมต่างๆ เช่น “ดอกไม้” “หัวใจ” “ปรบมือ” เป็นต้น จากการศึกษาของคัมภีระประกอบการสื่อสาร “บรรทัดฐานของการตีความ” (Norm of Interpretation) พบว่าการพูดคุยกันของผู้เล่นในห้องสนทนาที่นั้นไม่จำเป็นต้องอยู่บนพื้นฐานความจริง ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องเชื่อในสิ่งที่ผู้เล่นคนอื่นพูดหรือให้ข้อมูลสำหรับการกล่าวชมของผู้เล่นต่างๆ เหล่านี้ก็เช่นเดียวกัน อาจไม่ใช่การชมด้วยความรู้สึกเช่นนั้นโดยแท้จริง แต่เป็นการชมที่แฝงวัตถุประสงค์บางอย่าง ซึ่งได้แก่ ชมเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดี มีความมั่นใจในการแสดงออกทางเพศมากขึ้น เช่น การเปิดเผยสรีระ แสดงออกทางเพศ ฯลฯ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การตีความของผู้รับสารว่าเข้าใจ “สาร” นั้นว่าอย่างไร นอกจากนี้อาจทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดีกับผู้พูด ซึ่งอาจนำไปสู่การปฏิสัมพันธ์ที่ดีในขั้นต่อไปได้อีกด้วย

4.2.1.2 การแสดงความรัก

การแสดงความรัก ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่เป็นการแสดงความรักใคร่ ชอบพอ ชื่นชมผู้เล่นฝ่ายหญิง เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงพึงพอใจ และมีความมั่นใจในตนเอง จากการศึกษาพบว่าผู้เล่นฝ่ายชายมีกลวิธีการแสดงความรัก 5 กลวิธี ได้แก่ การบอกรักโดยตรง การเรียกขาน การบอกว่าต้องการมีความสัมพันธ์ฉันคู่รัก การแสดงความเป็นเจ้าของ การแสดงความคิดเห็น ดังนี้

4.2.1.2.1 การบอกรักโดยตรง

กลวิธีการบอกรัก ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้ถ้อยคำเพื่อแสดงความชื่นชอบ รักใคร่ต่อผู้เล่นฝ่ายหญิงอย่างตรงไปตรงมา มักปรากฏคำว่า “รัก” “ชอบ” และคำอื่นๆ เช่น “ปลื้ม” “สนใจ” “ติดใจ” “หลง” ฯลฯ เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดี และรู้สึกเป็นมิตรกับผู้พูด รวมถึงการใช้คำเรียกขานที่มักใช้เรียกแทนคนรัก เพื่อแสดงความเสน่หา รักใคร่ ยกย่อง เช่น การใช้คำว่า “ที่รัก” “สุดที่รัก” เป็นต้น

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ผมรักคุณณณณณณณณ (166)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), รักเทอจ้งเลยครั้บ (167)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), คนละอะไรยั้งมอຍยั้งหลง หลงรักเธอเลยอะ (168)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), สงสัยต้องมาดูเทอทุก ๆ วันแล้วชอบอะ (169)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ที่รักจำชอบจ้งเลย (170)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ครั้บผมชอบคุณแล้ว (171)

ในตัวอย่างที่ (166) – (171) จะเห็นได้ว่าผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำถ้อยคำเพื่อแสดงความชื่นชอบ รักใคร่ต่อผู้เล่นฝ่ายหญิงแบบตรงไปตรงมา โดยปรากฏรูปภาษาแสดงความรัก ความชอบต่างๆ เช่น “รัก” “หลง” “ชอบ” “สนใจ” “ติดใจ” “ปลื้ม” เป็นต้น ทั้งนี้ ผู้กล่าวถ้อยคำอาจไม่ได้มีความรู้สึกรักอย่างแท้จริงก็ได้ แต่เป็นการบอกรักที่แฝงวัตถุประสงค์บางอย่าง กล่าวคือ บอกรักเพื่อให้ฝ่ายหญิงรู้สึกพึงพอใจ หรือมั่นใจในรูปร่างหน้าตาของตน เพื่อที่จะได้กล้าแสดงออกทางเพศ เช่น การเปิดเผยสรีระ ฯลฯ

4.2.1.2.2 การบอกว่าต้องการมีความสัมพันธ์ฉันคู่รัก

การบอกว่าต้องการมีความสัมพันธ์ฉันคู่รัก ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่เป็นการแสดงความปรารถนาที่จะขอคบหาผู้เล่นฝ่ายหญิงเป็นคู่รัก ซึ่งการขอคบหานี้ อาจเป็นเพียงกลวิธีที่ทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกพึงพอใจและนำไปสู่การกระทำที่เป็นที่พึงปรารถนาของผู้เล่นฝ่ายชาย มิได้มีเจตนาที่จะขอคบหาอย่างแท้จริง จากการศึกษาพบว่ามีกลวิธีการขอคบหาหลายรูปแบบ เช่น การถาม การเชิญชวน การขอร้อง การแสดงความเห็น และการบอกความปรารถนาโดยตรง เป็นต้น

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), จิบได้ป่าว (172)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ครั้บขอเป็นแฟนได้ป่าว ชอบจริงๆคนเนี้ยะ (173)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ผมขาย ขนมจิบ ชี้อะป่าว (174)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), อยากมีเธอเป็นแฟน (175)

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ถ้า ได้ เปง แฟน นะ รัก ตาย เลย (176)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ได้เมื่อยังจะอยู่แต่บ้าน (177)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ไปจดทะเบียนกัน (178)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), แต่งงานกันนะ (179)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เราควรแต่งงานกันนะ (180)

ในตัวอย่างที่ (172) – (180) จะเห็นได้ว่าผู้เล่นฝ่ายชายแสดงความรัก โดยการกล่าวแสดงปวารณาที่จะมีความสัมพันธ์ฉันคู่รักกับผู้เล่นฝ่ายหญิง ทั้งขอ “จีบ” ขอเป็น “แฟน” “กิ๊ก” หรือกระทั่ง ขอ “แต่งงาน” หรือ ขอ “จดทะเบียน” เป็นต้น กลวิธีการขอคบหามีหลายรูปแบบ ทั้งการถาม การเชิญชวน การขอร้อง การแสดงความเห็น และการบอกความปวารณาโดยตรง เป็นต้น เช่น ในตัวอย่างที่ (172) – (174) ผู้เล่นฝ่ายชายใช้รูปประโยคคำถาม เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิง ตอบรับ-ปฏิเสธ หรือเพียงเพื่อแสดงความชอบโดยการขอ “จีบ” ขอเป็น “แฟน” เป็น “กิ๊ก” เป็นต้น

นอกจากนี้ยังพบการบอกความปวารณาที่จะมีความสัมพันธ์ฉันคนรัก หรือ “แฟน” โดยตรง ซึ่งเห็นได้จากคำกริยา “อยาก” ในตัวอย่างที่ (175) หรือในตัวอย่างที่ (176) – (177) มีการใช้ถ้อยคำแสดงเงื่อนไขเพื่อแสดงความปวารณา เพื่อบอกว่าตนจะทำได้สิ่งหนึ่งในอนาคต ซึ่งสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่พึงปรารถนาหากได้คบหากับผู้เล่นฝ่ายหญิง เช่น บอกว่าจะมีความรักที่มั่นคง เป็นต้น นอกจากนี้ยังพบว่ามีการขอคบหาด้วยในรูปแบบที่ไม่สามารถเป็นไปได้ หรือ เป็นไปได้ยากอีกด้วย เช่น การชวนไปจดทะเบียนสมรส ในตัวอย่างที่ (178) การขอแต่งงานโดยการขอร้องและการแสดงความเห็น ในตัวอย่างที่ (179) และ (180) ตามลำดับ

กลวิธีการบอกรัก โดยการใช้กลวิธีการบอกว่าต้องการมีความสัมพันธ์ฉันคู่รัก ดังกล่าวนี้นี้ ตัวผู้เล่นฝ่ายชายซึ่งเป็นผู้กล่าวถ้อยคำและผู้เล่นฝ่ายหญิงต่างก็ทราบดีว่าการขอคบหาดังกล่าวเป็นไปได้ในลักษณะที่ไม่จริงจัง ผู้เล่นฝ่ายชายอาจไม่ได้มีความปวารณาเช่นนั้นอย่างแท้จริง เป็นเพียงการกล่าวถ้อยคำที่แสดงความรัก เพื่อวัตถุประสงค์บางอย่าง ซึ่งก็คือการทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกมั่นใจในรูปร่างหน้าตาของตนเอง ซึ่งอาจจะนำไปสู่การ “โสร้” ในแบบที่ผู้เล่นฝ่ายชาย ต้องการ หรืออาจทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดีที่ตนเป็นที่รักซึ่งเป็นการบ่งบอกถึงการเป็นที่ยอมรับ

4.2.1.2.3 การแสดงความเป็นเจ้าของ

การแสดงความเป็นเจ้าของ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำเพื่อแสดงตนว่าเป็นคนรัก หรือแสดงสิทธิในตัวผู้เล่นฝ่ายหญิง โดยการแสดงความหึงหวง ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดีที่ตนเป็นที่พึงปรารถนา หรือเป็นที่รักใคร่ หวงแหน ซึ่งอาจทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงมีความมั่นใจรูปร่างหน้าตาของตนเอง และอาจมีความกล้าในการแสดงออกทางเพศมากขึ้น

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), แฟนผมคับเพื่อนห้ามยุ่ง (181)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เมียกูห้ามสั่ง (182)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), อย่าไขว่คว้าหวงนะ (183)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เมียสุดที่รัก (184)

ในตัวอย่างที่ (181) – (184) จะเห็นได้ว่าผู้เล่นฝ่ายชายแสดงความเป็นเจ้าของผู้เล่นฝ่ายหญิงโดยการอ้างว่าตนเป็นคนรักของผู้เล่นฝ่ายหญิง รวมถึงแสดงความหึงหวงโดยการห้ามมิให้ผู้เล่นฝ่ายชายคนอื่นแสดงท่าทีในเชิงชู้สาว ในตัวอย่างที่ (181)-(182) การห้ามมิให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงแสดงออกทางเพศ ในตัวอย่างที่ (183) หรือการอ้างว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงเป็นภรรยาของตน โดยการใช้คำเรียกขานแสดงความสัมพันธ์ “เมีย” ในตัวอย่างที่ (184) เป็นต้น

4.2.1.3 การแสดงความสนใจ

การแสดงความสนใจ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่เป็นการแสดงความเอาใจใส่ อยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับผู้เล่นฝ่ายหญิง เช่น แสดงการรับรู้ว่ามี การเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น การสังเกตรายละเอียดเกี่ยวกับผู้เล่นฝ่ายหญิง รวมถึงการกล่าวถ้อยคำที่แสดงถึงความฝักใฝ่ จดจ่อ ต่อผู้เล่นฝ่ายหญิงอย่างแน่วแน่ เพื่อทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดีที่รับรู้ว่ามีผู้เล่นฝ่ายชายให้ความสนใจ

ตัวอย่าง

- คนสวยตัดผมใหม่หรอ (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง) (185)

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ผอมลงปาวนิ (186)
- เปลี่ยนไอดี แล้วหอคับ (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง) (187)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เมื่อก่อนเห็นอยู่กับแฟนบ่อย ๆ วันนี้ แฟนไปไหนซะแล้วละ (188)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), มีไฟเจ้าชู้ที่อกด้วย (189)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เห็นแต่เมื่อคืนยังไม่นอนอีกหรือ (190)
- ดีเจเมื่อวานเต้นสกาอยู่นิ (191)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), วันนี้ไม่ตากผ้าหอคับ (192)
- ทำไมวันนี้มาห้อง 18+ อะ (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง) (193)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), รอเทออยู่คนเดวเกือบชั่วโมงแล้ว (194)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), จะไม่ไปไหนจ้องมันอยู่อย่างนี้และ (195)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), จะตามไปทุกทีที่มีเธอ (196)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ตามมาตั้งแต่เมื่อคืน (197)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ดูคนสวยแต่เข้าถึงบ้าย3แล้วนะ (198)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เราจะดูเธอคนเดียว (199)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ติดตามผลงานอยู่นะคับ (200)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ตามคนเดียวนะ (201)

ในตัวอย่างที่ (185) – (201) จะเห็นได้ว่าผู้เล่นฝ่ายชายแสดงความสนใจผู้เล่นฝ่ายหญิงโดยการกล่าวถ้อยคำที่แสดงการสังเกต การรับรู้ว่ามี การเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น เช่น การสังเกต ทรงผม รูปร่าง การเปลี่ยนชื่อใช้งาน การมีชีวิตประจำวันที่เปลี่ยนไป เช่น สังเกตว่าผู้เล่นฝ่ายหญิง ไม่ได้อยู่กับคนรักเหมือนทุกวัน ในตัวอย่างที่ (185) – (188) การสังเกตเห็นตำหนิบางอย่าง ในตัวอย่างที่ (189) การแสดงว่าตนรับรู้ผู้เล่นฝ่ายหญิงได้ทำหรือชอบกิจกรรมอะไร ที่ไหน เมื่อไร ในตัวอย่างที่ (190) – (193)

ในตัวอย่างที่ (194) – (201) จะเห็นได้ว่าผู้เล่นฝ่ายชายแสดงความสนใจผู้เล่นฝ่ายหญิงโดยการแสดงความตั้งใจจริง ทำให้เห็นว่าตนมีจิตใจจดจ่ออยู่กับผู้เล่นฝ่ายหญิงอย่างแน่วแน่ โดยมักแสดงตนที่กำลังรอคอยให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำบางอย่าง มักปรากฏคำว่า “รอ” “จ้อง” “ติดตาม/ตาม” และอาจปรากฏร่วมกับการบอกระยะเวลาเพื่อแสดงตนว่าติดตามดูผู้เล่นฝ่ายหญิง

มาอย่างสม่ำเสมอ เช่น “ตั้งแต่..(ระบุเวลา)...” “ทั้งวัน” แต่เข้าถึงป้ายสาม “ตลอด” ฯลฯ ในตัวอย่างที่ (197) – (198) หรือแสดงความเจาะจงว่าติดตามเฉพาะผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ตนกล่าวถึงเท่านั้น เพื่อแสดงความแน่วแน่นั่นคง โดยการใช้คำแสดงความเฉพาะเจาะจง “แต่” “คนเดียว” โดยปรากฏในรูป [ตาม/ติดตาม/รอ/คอย/ดู + แต่ + ผู้เล่นฝ่ายหญิง + คนเดียว] ในตัวอย่างที่ (199) – (201)

กลวิธีการแสดงความสนใจเป็นอีกกลวิธีหนึ่งที่ทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี เพราะทำให้ผู้ฟังซึ่งหมายถึงผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกว่าตนเป็นที่สนใจ มีคนให้ความสำคัญ สนใจ จดจำรายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องของตนได้ มีคนคอยติดตามดูความเคลื่อนไหว และการเปลี่ยนแปลง ซึ่งแสดงว่าตนนั้นเป็นที่ปรารถนาของผู้เล่นฝ่ายชาย อีกทั้งผู้เล่นฝ่ายหญิงย่อมรู้สึกว่าตนเป็นที่สนใจอย่างมาก ทั้งๆ ที่มีผู้เล่นฝ่ายหญิงคนอื่นๆ ในห้องสนทนาขณะนั้นอยู่เป็นจำนวนมากที่ให้ผู้เล่นฝ่ายชายได้เลือกติดตามชมการแสดง แต่ผู้เล่นฝ่ายชายผู้กล่าวถ้อยคำกลับจดจ่อรอชมตนเอง

จากการศึกษาพบว่า ผู้เล่นฝ่ายชายเลือกใช้กลวิธีทางภาษานี้ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อทำให้ผู้ฟังพึงพอใจ เมื่อผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดีที่ตนเป็นที่สนใจ ผู้เล่นฝ่ายหญิงก็อาจจะมี ความมั่นใจที่จะแสดงออกทางเพศ หรือกระทำในสิ่งที่เป็นที่ปรารถนาของผู้เล่นฝ่ายชาย และถือเป็นการสร้างสัมพันธไมตรีที่ดีระหว่างผู้กล่าวถ้อยคำกับผู้เล่นฝ่ายหญิง และอาจนำไปสู่ปฏิสัมพันธ์ในขั้นต่อไปหรืออาจทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงยินดีที่จะทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายปรารถนา

4.2.1.4 การแสดงความเป็นห่วง

ราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 (2546) ให้นิยามคำว่า “เป็นห่วง” ว่า “ก. กังวลถึง” และให้นิยามคำว่า “ห่วงใย” ไว้ว่า “ก. มีใจพะวงอยู่, มีทุกข์กังวลอยู่”

สิทธิธรรม อ่องวุฒิวัดณ์ (2549) ได้ให้ความหมายของ “การแสดงความเป็นห่วง” ไว้ว่า “การที่ผู้พูดใช้ถ้อยคำแสดงความเป็นห่วงหรือปรารถนาดีต่อผู้ฟังทั้งในเรื่องของสุขภาพ และอารมณ์ความรู้สึก...” ซึ่งผู้วิจัยได้ยึดถือตามคำนิยามดังกล่าว การแสดงความเป็นห่วง ในงานวิจัยนี้ จึงหมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่เป็นการแสดงความห่วงใย ความปรารถนาดีต่อผู้เล่นฝ่ายหญิง เช่น การแสดงความเป็นห่วงเรื่องสุขภาพ การแสดงความเป็นห่วงเรื่องความรู้สึก เป็นต้น แต่การแสดงความเป็นห่วงในงานวิจัยนี้ นอกจากมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการให้ผู้ฟังเปลี่ยนแปลงการกระทำที่ไม่ดี ไม่ถูกต้องแล้ว ยังมีวัตถุประสงค์ที่สำคัญนอกจากนั้น คือ ต้องการทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดีกับผู้เล่นฝ่ายชายผู้กล่าวถ้อยคำ

จากการศึกษาพบว่ามี การแสดงความเป็นห่วง 5 กลวิธี ได้แก่ การบอกว่าเป็นห่วงโดยตรง การถามไถ่ทุกข์สุข การเตือน การบอกให้พักผ่อน และการเสนอความช่วยเหลือ ดังนี้

4.2.1.4.1 การบอกว่าเป็นห่วงโดยตรง

การบอกว่าเป็นห่วงกล่าวโดยตรง ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายแสดงความเป็นห่วงอย่างตรงไปตรงมา โดยกล่าวคำว่า “เป็นห่วง” โดยตรง ผู้เล่นฝ่ายชายใช้กลวิธีนี้เพื่อทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดีที่ได้รับการเอาใจใส่ ห่วงใย ที่ผู้เล่นฝ่ายชายแสดงความเป็นห่วง ซึ่งอาจนำไปสู่การปฏิสัมพันธ์ที่ดีในขั้นต่อไปได้

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เป็นห่วงเธอจัง (202)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ไม่สบายหรือ เป็นห่วงเธอจัง (203)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เป็นห่วงอะ อยากไปดูแล (204)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เป็นห่วงมากอู๋มัย ตะเอง (205)

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่าผู้เล่นฝ่ายชายแสดงความเป็นห่วงผู้เล่นฝ่ายหญิงโดยการกล่าวโดยตรง เห็นได้จากการใช้คำ “เป็นห่วง” ในตัวอย่างที่ (202) – (205) นอกจากจะเป็นการแสดงความรู้สึกห่วงใย เอาใจใส่ผู้เล่นฝ่ายหญิงแล้ว ยังอาจทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดี ไม่รู้สึกว่าตนเป็นที่ระบายนความปรารถนาทางเพศอย่างเดียว

4.2.1.4.2 การถามไถ่ทุกข์สุข

การถามไถ่ทุกข์สุข ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายแสดงความเป็นห่วงโดยการถามผู้เล่นฝ่ายหญิงเกี่ยวกับความเป็นอยู่ สุขภาพร่างกาย สภาพจิตใจ สภาพอากาศ เป็นต้น โดยใช้รูปแบบประโยคแสดงการถามแบบต่างๆ

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ไม่สบายหรือครับ พี่พาไปหาหมออู๋มัยคับ
บอกพี่ได้นะๆ (206)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เหนื่อยยังคัพ เอาน้ำมอ้มใหม่ (207)

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เป็นไรทำไมตาเศร้าๆละจ๊ะ (208)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เป็นไรรีป่าว เหมือนน้องร้องไห้ (209)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), หนาวหรือครับ (210)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ร้อนหรือ (211)

ในตัวอย่างที่ (206) – (211) จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำแสดงความเป็นห่วงผู้เล่นฝ่ายหญิงโดยการถามถึงเรื่องต่างๆ ทั้ง สุขภาพร่างกาย สภาพจิตใจ สภาพอากาศ ฯลฯ โดยใช้คำแสดงการถามแบบตอบรับ-ปฏิเสธ “หรือ” “ไม่...หรือ” “(หรือ)...ยัง” “หรือเปล่า/รีป่าว” รวมทั้งคำแสดงการถามแบบตอบเนื้อความ โดยใช้คำแสดงการถาม “(เป็น)อะไร” ในการถามถึงเรื่องสุขภาพ สภาพจิตใจ อารมณ์ความรู้สึกของผู้เล่นฝ่ายหญิง ถามถึงการกินอยู่ เป็นอยู่ เช่น การรับประทานอาหาร สภาพอากาศ เป็นต้น

จากการศึกษาพบว่า ผู้เล่นฝ่ายชายใช้กลวิธีนี้เพื่อทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดี หรือพึงพอใจที่ผู้เล่นฝ่ายชายแสดงความเป็นห่วง ซึ่งอาจนำไปสู่การปฏิสัมพันธ์ที่ดีในขั้นต่อไปได้

4.2.1.4.3 การเตือน

การเตือน เป็นกลวิธีการแสดงความเป็นห่วงกลวิธีหนึ่ง ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายแสดงความเป็นห่วงโดยการบอกให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงระวังภัย ผลร้าย ผลเสีย หรืออันตรายที่อาจจะเกิดขึ้นจากการกระทำบางอย่างของผู้เล่นฝ่ายหญิง ผู้เล่นฝ่ายชายใช้กลวิธีนี้เพื่อทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดีที่ได้รับการดูแล เอาใจใส่

ตัวอย่าง

- **ดีใจ เต็มมากแผลแตกนะ** (212)
- **ดีใจระวังเอาหัวน้ำาา** (213)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), โยกดี ๆ ระวังตกเก้าอี้เน้อ ^^ (214)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), อากาศเย็นถอดเสื้อเดี่ยวไม่สบายหรือ (215)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), นอนดึกเดี่ยวไม่สวายนะที่รัก (216)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ระวังจุกโผล่น้ำาาาา (217)

ในตัวอย่างที่ (212) – (217) จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายชายแสดงความเป็นห่วงโดยการเตือนให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงให้ระวังในสิ่งที้อาจจะเกิดขึ้นจากการความประมาท ไม่ระมัดระวัง โดยการบอกผลร้ายที่อาจจะเกิดขึ้น มักปรากฏคำแสดงการเตือน “ระวัง” และคำบอกมาลา “นะ” “เน้อ” “หรรอก” อยู่ท้ายถ้อยคำ เช่น การเตือนให้ระวังเรื่องอุบัติเหตุจากการเดิน ในตัวอย่างที่ (212) – (214) การเตือนให้ระวังสุขภาพเนื่องจากสภาพอากาศ ในตัวอย่างที่ (215) การเตือนให้ระวังเรื่องความสุขภาพร่างกายทรุดโทรมจากการนอนดึก ในตัวอย่างที่ (216) และการเตือนให้ระวังเรื่องการผิดกฎระเบียบของห้องสนทนาที่ไม่อนุญาตให้เปิดเผยร่างกายบางส่วน ในตัวอย่างที่ (217)

อย่างไรก็ตาม อาจกล่าวได้ว่า นอกจากผู้เล่นฝ่ายชายจะใช้กลวิธีการเตือนเพื่อต้องการแสดงว่าตนรู้สึกเป็นห่วงผู้เล่นฝ่ายหญิง เพื่อเป็นการสร้างสัมพันธไมตรีที่ดีแล้ว อาจมองว่าผู้เล่นฝ่ายชายใช้กลวิธีนี้เพียงเพื่อต้องการหยอกล้อผู้เล่นฝ่ายหญิงก็เป็นได้

4.2.1.4.4 การบอกให้พักผ่อน

การบอกให้พักผ่อน เป็นกลวิธีการแสดงความเป็นห่วงกลวิธีหนึ่ง ซึ่งในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายแสดงความเป็นห่วงโดยการบอกให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงหยุดทำการแสดงหรือเลิกใช้งานในห้องสนทนาแคมพรีอิกชั่วคราวเพื่อพักผ่อน มักปรากฏคำว่า “พัก” ผู้เล่นฝ่ายชายใช้กลวิธีนี้เพื่อทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดี หรือพึงพอใจที่ผู้เล่นฝ่ายชายแสดงความเป็นห่วง ซึ่งอาจนำไปสู่การปฏิสัมพันธ์ที่ดีในขั้นต่อไปได้

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), นอนได้เร็วที่รัก (218)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ง่วงไปนอนได้แล้ว (219)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ไม่ง่วงเธอ ไปนอนได้แล้ว (220)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เหนื่อยพักก่อนก็ได้นะ (221)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), นอนพักบ้างนะ (222)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), นั่งก่อนสิจะเดวเมื่อยขาอะ (223)

ในตัวอย่างที่ (218) – (223) ผู้เล่นฝ่ายชายแสดงความเป็นห่วงโดยการบอกให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำสิ่งทีจะเป็นผลดีแก่ตนเองในเรื่องต่างๆ โดยเฉพาะเรื่องสุขภาพ เช่น บอกให้ไปนอน พักผ่อน นั่งพัก เป็นต้น ซึ่งเป็นการบอกให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำในสิ่งที่ไม่ตรงตามเป้าหมาย

(Ends) ของผู้กล่าวถ้อยคำ จากการสังเกตการณ์และสัมภาษณ์พบว่า ผู้เล่นฝ่ายชายใช้กลวิธีนี้เพื่อต้องการแสดงว่าตนรู้สึกเป็นห่วงผู้เล่นฝ่ายหญิงโดยแท้จริง เพื่อที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงจะได้รู้สึกดีซึ่งถือเป็นการสร้างสัมพันธที่ดี แม้จะเป็นการบอกให้ทำในสิ่งที่ไม่ตรงตามเป้าหมายของผู้พูด

จากการศึกษาพบว่ามีกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี 4 กลวิธีย่อย ได้แก่ 1.) การชม 2.) การแสดงความรัก 3.) การแสดงความสนใจ และ 4.) การแสดงความเป็นห่วง กลวิธีย่อยแต่ละกลวิธีสร้างความพึงพอใจ หรือความรู้สึกดีให้ผู้ฟังแตกต่างกัน บางกลวิธีแสดงเจตนาให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเกิดความรู้สึกพึงพอใจโดยตรงไปตรงมา แต่บางกลวิธีต้องอาศัยความเข้าใจและการตีความร่วมกัน

ทั้งนี้ กลวิธีการชม โดยเฉพาะการชมโดยตรง กลวิธีการแสดงความรัก ถือเป็นกลวิธีทางภาษาที่สื่อเจตนาจะทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดีโดยตรงไปตรงมามากที่สุด จากการศึกษาองค์ประกอบการสื่อสารประกอบกับข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่าการได้รับความชื่นชม ยอมรับเป็นความต้องการของผู้เล่นฝ่ายหญิง ซึ่งกลวิธีดังกล่าวนี้ถือเป็นการแสดงความยอมรับชื่นชมวิธีหนึ่ง ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ได้รับคำชม และบอกรักย่อมต้องเกิดความพึงพอใจ ส่วนกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกพึงพอใจวิธีอื่นๆ แม้จะไม่ได้แสดงเจตนาที่จะทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกพึงพอใจโดยตรงไปตรงมา แต่ก็จัดเป็นกลวิธีทางภาษาที่บรรลุเจตนาของผู้พูดได้เช่นเดียวกัน

ทั้งนี้ สามารถสรุปลักษณะสำคัญของแต่ละกลวิธีย่อย พร้อมทั้งตัวอย่างถ้อยคำเพื่อแสดงให้เห็นกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดีในรูปแบบต่างๆ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 4 ลักษณะสำคัญและรูปภาพของกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดีแต่ละแบบ

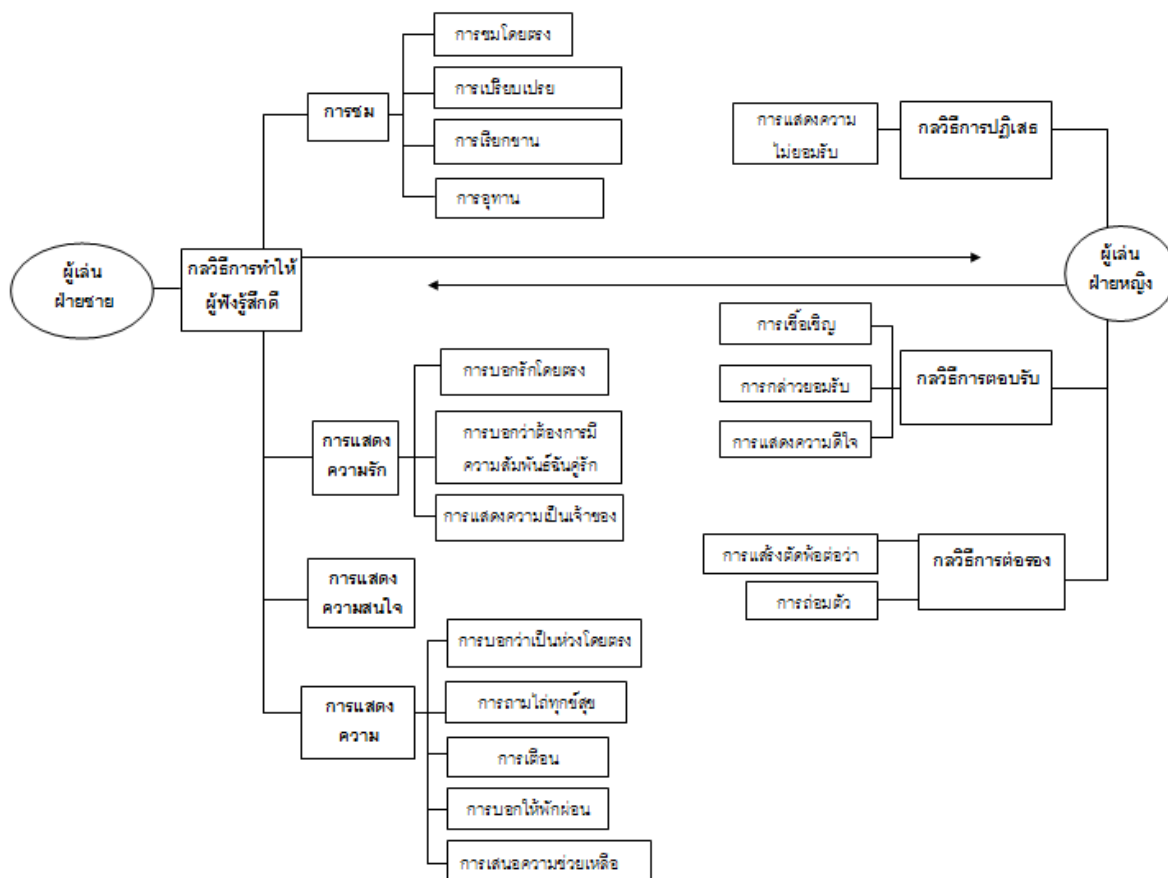
กลวิธีทางภาษา		ลักษณะสำคัญ	ตัวอย่างถ้อยคำ
1. การชม	1.1 การชมโดยตรง	ปรากฏคำกริยาแสดงที่มีความหมายดี เช่น “สวย” “งาม” “น่ารัก” “ขาว”	“ <u>ตาสวยมีเสน่ห์จัง</u> ” “/nom/ขาวกลมสวย <u>ได้รูปจริงๆ</u> ” “ <u>ปล่อยผมแล้วน่ารักมากคับ</u> ” “ <u>ทำนี้สุดยอด</u> ” “ <u>ແຮ່ລົມເລຍ ພີ່ດດດດດດດດ</u> ”

กลวิธีทางภาษา	ลักษณะสำคัญ	ตัวอย่างถ้อยคำ
1.2 การเปรียบเทียบ	กล่าวถ้อยคำชื่นชมผู้เล่นฝ่ายหญิงโดยการยกเอาสิ่งของ หรือบุคคลใดๆ ที่ผู้พูดคิดว่าดีมาเปรียบเทียบกับผู้เล่นฝ่ายหญิง	“ยกให้เป็นดาราเลย” “เหมือนนางฟ้าเลย” “หุ่นเหมือนพรินต์ดีเลย” “หน้าตาเหมือนตุ๊กตาเลย”
1.3 การเรียกขาน	เรียกผู้เล่นฝ่ายหญิงด้วยถ้อยคำแสดงชื่นชม มักจะใช้คำวิเศษณ์ “สวย” “น่ารัก” “เก๋” ฯลฯ ตามหลังค่านาม “คน” เช่น คนสวย คนน่ารัก	“น้องแนนคนสวยขอเสียวะ” “ถอดและเดินโซเลยคนงาม” “หนาวไหมสะตาวาน”
1.4 การอุทาน	กล่าวถ้อยคำแสดงอารมณ์ความรู้สึกประทับใจ แปลกใจในทางที่ดีต่อผู้เล่นฝ่ายหญิง	“วิาววววววววววววววววว” “โอ้แม่เจ้าไช/nom/จริงหรือ” “ลืลาแม่เอี้ยยยยยยยยยยย”
1.5 การตีบุคคลอื่น	กล่าวถึงบุคคลอื่นเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงตีความว่าบุคคลที่ถูกยกมาเปรียบนั้นไม่มีคุณลักษณะที่ดี ไม่เป็นที่น่าพึงพอใจ แตกต่างจากผู้เล่นฝ่ายหญิง	“ทำไมเมียกูไม่ได้แบบนี้บ้าง” “แม่ง กูอยากกลับไปฆ่าเมียกูจริงๆ” “หุ่นแบบนี้มีขายมัยคริบจะซื้อไปให้เมียที่บ้าน”
2. การแสดงความรัก	2.1 การบอกรักโดยตรง	กล่าวถ้อยคำที่เป็นการแสดงความรักใคร่ ชอบพอผู้เล่นฝ่ายหญิง มักปรากฏคำว่า “รัก” “ชอบ”
	2.2 การบอกรว่าต้องการมีความสัมพันธ์ฉันคู่รัก	กล่าวถ้อยคำที่เป็นการแสดงความปรารถนาที่จะขอคบหาผู้เล่นฝ่ายหญิงเป็นคู่รัก

กลวิธีทางภาษา		ลักษณะสำคัญ	ตัวอย่างถ้อยคำ
	2.3 การแสดงความเป็นเจ้าของ	กล่าวถ้อยคำเพื่อแสดงตนว่าเป็นคนรัก หรือแสดงสิทธิในตัวผู้เล่นฝ่ายหญิง	“แฟนผมคับเพื่อนห้ามยุ่ง” “อย่าไขว้ไค้หวงนะ”
3. การแสดงความสนใจ		กล่าวถ้อยคำที่เป็นการแสดงความเอาใจใส่ อยากรู้ อยากเห็นเกี่ยวกับผู้เล่นฝ่ายหญิง เช่น แสดงการรับรู้ว่าการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น	“คนสวยตัดผมใหม่หรือ” “ชื่ออะไรจะอยากรู้จัก” “บ้านอยู่ไหนอะที่รัก” “เหงามั่งมะอยู่คนเดียว”
4. การแสดงความเป็นห่วง	4.1 การบอกว่าเป็นห่วงโดยตรง	กล่าวคำว่า “เป็นห่วง” โดยตรง	“เป็นห่วงเธอจัง” “ไค้เป็นห่วงตะเองนะ”
	4.2 การถามไถ่ทุกข์สุข	ถามผู้เล่นฝ่ายหญิงเกี่ยวกับความเป็นอยู่ สุขภาพร่างกาย สภาพจิตใจ สภาพอากาศ ฯลฯ	“ไม่สบายยังไม่หายหรือครับ” “เป็นไรทำไมตาเศร้าๆละจ๊ะ” “เหนื่อยยังคัพ เอน้ามส้มไหม”
	4.3 การเตือน	บอกให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงระวังภัย ผลร้าย ผลเสีย หรืออันตรายที่อาจจะเกิดขึ้น	“ดีเจ เต็มมากแผลแตกนะ” “นอนดึกเดียวไม่สวยนะที่รัก”
	4.4 การบอกให้พักผ่อน	บอกให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงหยุดเล่นหรือเลิกใช้งานในห้องสนทนาแคมฟร็อกชั่วคราวเพื่อพักผ่อน	“นอนได้แล้วที่รัก” “เหนื่อยพักก่อนก็ได้นะ”
	4.5 การเสนอความช่วยเหลือ	อาสาทำสิ่งต่างๆ ที่เป็นการช่วยเหลือ ดูแลเอาใจใส่ผู้เล่นฝ่ายหญิง	“ปวดคอเดียวไปนวดให้เอาม้าคราบ” “เดียวเราไปช่วยซักผ้าเอาป่าว”

4.2.2 กลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี

ในหัวข้อ 4.2.2 นี้ ผู้วิจัยจะแสดงผลการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดีของผู้เล่นฝ่ายชาย ไม่ว่าจะเป็นวิธีการชม การบอกรัก การแสดงความสนใจ และการแสดงความเป็นห่วง จากการวิเคราะห์ สามารถแบ่งกลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดีได้เป็น 3 กลวิธีใหญ่ ได้แก่ กลวิธีการปฏิเสธ กลวิธีการตอบรับ และกลวิธีการต่อรอง ซึ่งสามารถแสดงแผนภูมิแสดงการใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดีของผู้เล่นฝ่ายชายได้ ดังนี้



แผนภูมิ 4 การใช้กลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดีของผู้เล่นฝ่ายชาย และกลวิธีการโต้ตอบของผู้เล่นฝ่ายหญิง

4.2.2.1 กลวิธีการปฏิเสธ

กลวิธีการปฏิเสธ ในที่นี้หมายถึง การกล่าวถ้อยคำที่เป็นการแสดงการปฏิเสธ ไม่ยอมรับ หรือยินดีในการกล่าวถ้อยคำที่มีวัตถุประสงค์เพื่อทำให้ผู้ฟังรู้สึกดีของผู้เล่นฝ่าย จากการศึกษาพบกลวิธีทางภาษาที่มีวัตถุประสงค์ดังกล่าว 1 กลวิธี ได้แก่ การแสดงความไม่ยอมรับ ดังนี้

4.2.2.1.1 การแสดงความไม่ยอมรับ

การแสดงความไม่ยอมรับ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำโต้ตอบกลวิธีการกล่าวถ้อยคำที่ทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดีของผู้เล่นฝ่ายชาย โดยการกล่าวถ้อยคำแสดงการปฏิเสธ ไม่ยินดีกับการกล่าวถ้อยคำของผู้เล่นฝ่ายชาย จากการศึกษาพบกลวิธีการแสดงความไม่ยอมรับหลายรูปแบบ เช่น การบอกห้าม การอ้างเหตุผล การแสดงความไม่สนใจ ไม่ยินดี เป็นต้น โดยส่วนใหญ่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้กลวิธีทางภาษานี้ในการโต้ตอบกลวิธีการแสดงความรักและการชม

ตัวอย่าง

- [จีบได้มั๊ย] : อย่าเลยคะ มีแฟนแล้ว (224)
- อย่าจีบเลย (225)
- [นะ] : จีบไม่ได้คะ (226)
- [เบอร์หน่อยครับ] : ไม่มีเบอร์ (227)
- [ขอเบอร์ได้มั๊ยคนสวย] : ไม่ได้ (228)
- มิมมีคนที่มีรักแล้วอะ (229)
- [อยากกินขนมจีบมั๊ย] : มิม มีแล้ว ขนมจีบ (230)
- [เมียใ้มมม] : ใครเมียนาย (231)
- [น่ารักอะ] : ไม่เคยเคลิ้ม (232)
- [รักนะ จุบ จุบ] : เคลิ้มที่ไหน (233)

ผู้เล่นฝ่ายหญิงมักใช้กลวิธีทางภาษานี้ในการโต้ตอบการใช้กลวิธีการชม หรือการแสดงความรัก โดยจะกล่าวถ้อยคำที่เป็นการแสดงความไม่ยอมรับ โดยการบอกห้าม ไม่อนุญาต อ้างเหตุ รวมถึงการแสดงความไม่สนใจ เช่น การไม่อนุญาตให้จับ หรือขอเป็นคนรัก ไม่ให้เบอร์โทรศัพท์ติดต่อ เป็นต้น เช่น ในตัวอย่างที่ (224) – (233) ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่เป็นการขอมีความสัมพันธ์ฉันคู่รักกับผู้เล่นฝ่ายหญิง ดังเห็นได้จากคำว่า "จับ" หรือขอการหมายเลขโทรศัพท์เพื่อติดต่อ พูดคุย เพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงได้โต้ตอบโดยการห้ามโดยใช้คำว่า "อย่า" "ไม่" "ไม่ได้" ฯลฯ เช่น ในตัวอย่างที่ (225) – (228) กล่าวว่า "อย่าจับเลย" "จับไม่ได้" "ไม่มีเบอร์" ฯลฯ หรือในตัวอย่างที่ (231) ผู้เล่นฝ่ายชายได้กล่าวถ้อยคำแสดงความเป็นเจ้าของ โดยอาจเรียกผู้เล่นฝ่ายหญิงว่า "เมีย" ซึ่งเป็นการทักทักเอาเอง ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงโต้ตอบโดยการปฏิเสธในรูปแบบการใช้คำถามว่า "ใครเมียนาย" เพื่อแสดงความไม่ยอมรับกลวิธีการแสดงความรักของผู้เล่นฝ่ายชาย เป็นต้น

นอกจากนี้ยังพบว่ามีกรอ้างเหตุผล เพื่อปฏิเสธ หรือแสดงความไม่ยอมรับการชมและการแสดงความรักของผู้เล่นฝ่ายชายอีกด้วย โดยมักจะอ้างเหตุว่าตนมีรักอยู่แล้ว เช่น การกล่าวว่า "มีแฟนแล้ว" "มีคนทีรักแล้ว" หรือ "มีแล้วขนมจับ" หมายถึงมีคนขอคบหาแล้ว ในตัวอย่างที่ (224), (229)-(230) ตามลำดับ รวมถึงการโต้ตอบโดยการแสดงความไม่สนใจ หรือไม่ยินดีในการกล่าวถ้อยคำเพื่อชมหรือแสดงความรักของผู้เล่นฝ่ายชาย เช่น ในตัวอย่างที่ (232)-(233) ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวชม และบอกรักผู้เล่นฝ่ายหญิงว่า "น่ารักอะ" "รักนะ จุบจุบ" แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงได้แสดงความไม่สนใจ ไม่ยินดีในคำกล่าวนั้น โดยการกล่าวว่า "ไม่เคยเคลิ้ม" หรือ "เคลิ้มทีไหน" ที่หมายถึง ไม่เผลอตัว ไม่หลงคารมในคำกล่าวนั้น เพื่อแสดงความไม่ยอมรับกลวิธีการชมและแสดงความรักของผู้เล่นฝ่ายชาย จากการสังเกตการณ์พบว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้กลวิธีนี้เพื่อ "เล่นตัว" หวังจะให้ผู้เล่นฝ่ายชายแสดงความรัก หรือแสดงชื่นชมผู้เล่นฝ่ายหญิงมากขึ้นไปอีก

4.2.2.2 กลวิธีการตอบรับ

กลวิธีการตอบรับ ในที่นี้หมายถึง การกล่าวถ้อยคำที่เป็นการแสดงความยินยอม ยินดี หรือสนใจในการกล่าวถ้อยคำที่ทำให้ผู้ฟังรู้สึกดีของผู้เล่นฝ่ายชายสิ่ง ไม่ว่าจะเป็นการชม การแสดงความรัก การแสดงความสนใจ การแสดงความสนใจ หรือการแสดงความเป็นห่วง เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายชายเห็นว่าตนยินดีที่จะสนทนา หรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นฝ่ายชาย รวมถึงเป็นการ "หยอก

ลื้อ" เพื่อแสดงมิตรไมตรีอีกด้วย จากการศึกษาพบกลวิธีทางภาษาที่มีวัตถุประสงค์ดังกล่าว 3 กลวิธี ได้แก่ การเชื้อเชิญ การยอมรับ และการแสดงความดีใจ ดังนี้

4.2.2.2.1 การเชื้อเชิญ

การเชื้อเชิญ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำในทำนองอนุญาต หรือทำทนายให้ผู้เล่นฝ่ายชายกระทำในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายปรารถนา ซึ่งได้แก่ เชื้อเชิญหรือทำทนายให้ผู้เล่นฝ่ายชายจีบ แสดงความรัก ขอเป็นคนรัก รวมถึงการขู่ขอ เป็นต้น คล้ายกับกลวิธีการหยอกล้อเชิงเกี่ยวพาราสิที่พบในการตอบคำชม ของ อมรสิริ (2548) ที่ผู้พูดใช้ความตลกในถ้อยคำ เพื่อสื่อให้เห็นการเกี่ยวพาราสิ จากการศึกษาพบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมักใช้กลวิธีการทางภาษานี้ในการโต้ตอบกลวิธีการชม และการแสดงความรัก

ตัวอย่าง

- **กล้าจีบมะ** (234)
- [ขอบอะตัวเธอ] : **ขอบแล้วกล้าจีบมะ** (235)
- [รักเทอจ้งเลยครั้บ] : **น่ารักแล้วรักมะละ** (236)
- **ขอบก็จีบเลยเซ่** (237)
- [สวยอะ น่ารักด้วย] : **สวยแล้วอย่าลืมมาขอนะ** (238)
- [เราขอบเธออะ] : **ขอบก้อให้แม่มาขอ** (239)
- [ผมขอบเจ้าจ้งวู้ย] : **จ้องตากับเจ้าป่าว** (240)

ผู้เล่นฝ่ายหญิงมักใช้กลวิธีการทางภาษานี้ในการโต้ตอบกลวิธีการชม และการแสดงความรักของผู้เล่นฝ่ายชายในทำนองอนุญาต หรือทำทนายให้ผู้เล่นฝ่ายชายกระทำในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายปรารถนา เห็นได้จากการใช้คำว่า "จีบ" "รัก" "จ้องตา" หรือ ขอ(ขู่ขอ)" ฯลฯ ในตัวอย่างที่ (234) – (240) จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำที่เป็นการทำทนายให้ผู้เล่นฝ่ายชาย แสดงความรัก ทั้งในรูปของการถาม เช่น "กล้าจีบมะ" "รักมะละ" ในตัวอย่างที่ (234)-(236) และกล่าวถ้อยคำที่เป็น การเชื้อเชิญในรูปของการสั่งหรือบอกให้ทำ เช่น การกล่าวว่า "(ถ้า)ขอบก็จีบเลยเซ่" "อย่าลืมมาขอนะ" "ให้แม่มาขอ" ในตัวอย่างที่ (237)-(239) เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำโต้ตอบกลวิธีการชม หรือบอกรัก ด้วยกลวิธีการเชื้อเชิญดังตัวอย่างข้างต้นนี้ อาจไม่ได้มีเจตนาที่จะเชื้อเชิญให้ผู้เล่นฝ่ายชายกระทำ สิ่งต่างๆ เหล่านี้อย่างแท้จริง แต่เลือกใช้กลวิธีทางภาษานี้เพื่อเป็นการ “หยอก” หรือล้อเล่นกับผู้เล่นฝ่ายชายเพื่อเป็นการสร้างสัมพันธ์ไมตรีที่ดีต่อกันและเป็นการบอกเป็นนัยว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมี แนวโน้มที่จะกระทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายปรารถนา

4.2.2.2.2 การกล่าวยอมรับ

การกล่าวยอมรับ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำที่เป็นการ แสดงความเห็นด้วยกับการกล่าวถ้อยคำของผู้เล่นฝ่ายชาย โดยเฉพาะการกล่าวชม จากการศึกษา พบกลวิธีการโต้ตอบกลวิธีที่ทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงพึงพอใจโดยการยอมรับ 2 กลวิธีย่อย ได้แก่ การ ยอมรับการชม และการยอมรับการแสดงความรัก

4.2.2.2.2.1 การยอมรับการชม

การยอมรับการชม ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำที่เป็นการ เพิ่มน้ำหนักคำชม แสดงความเห็นด้วยกับการกล่าวถ้อยคำแสดงการชมของผู้เล่นฝ่ายชาย โดย กล่าวในทำนองว่าตนตระหนักในความสวยงามของรูปร่างหน้าตา หรือการแสดงออกของตนเองดี

ตัวอย่าง

- [โพสท่าสวยจัง] : สวยทุกท่าทุกลีลา (241)
- [น่ารักจัง] : แน่นอน (242)
- [เหมือนนางฟ้าเลย] : รู้ตัวค่ะ (243)
- เพ็ญรู้เธอว่าหนูน่ารัก (244)
- [แพมจำ ทำไมสวยจังคับ] : เพ็ญรู้เธอคะ (245)
- [หน้าตาน่ารักนะ] : บ้า เค้าเขิลนะ (246)
- [สวยนะเจ้านะ] : เขินนะเนี่ย (247)

จากตัวอย่าง จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้กลวิธีทางภาษานี้ในการโต้ตอบกลวิธีการชม โดยแสดงความเห็นด้วยกับการกล่าวชมของผู้เล่นฝ่ายชายในทำนองว่าตนตระหนักในความสวยงามของรูปร่างหน้าตา การแสดงออกของตนดีอยู่แล้ว โดยมักใช้คำว่า "แน่นอน" "รู้ตัว" เป็นต้น เช่น ในตัวอย่างที่ (241) – (243) เมื่อผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวชม ผู้เล่นฝ่ายหญิงก็โต้ตอบโดยการกล่าวถ้อยคำที่เป็นการเพิ่มน้ำหนักคำชม โดยการกล่าวว่า "สวยทุกท่าทุกลีลา" "แน่นอน" "รู้ตัวค่ะ" เป็นต้น คล้ายกับกลวิธีการเพิ่มน้ำหนักคำชมที่ผู้พูดตอบคำชมโดยเสริมความให้คำชมมีน้ำหนักเพิ่มขึ้น โดยกล่าวชมซ้ำในประเด็นที่ถูกชม เพื่อเป็นการสัพยอก (อมรสิริ, 2548) รวมถึงการโต้ตอบโดยการใช้ประโยคคำถามเพื่อแสดงความแปลกใจที่ผู้เล่นฝ่ายชายเพ่งทราบ โดยการกล่าวว่า "เพ็งรู้หรือ" ในตัวอย่างที่ (244)-(245) เป็นต้น นอกจากนี้ยังพบการยอมรับการชมโดยการแสดงความชื่นชมอีกด้วย โดยการกล่าวคำว่า "เฮิน" โดยตรง เช่น "บ้า เค้าเฮินนะ" "เฮินนะเนี่ย" ในตัวอย่างที่ (246)-(247) เป็นต้น จากการศึกษาพบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้กลวิธีทางภาษานี้เพื่อหยอกล้อ แสดงความเป็นกันเองกับผู้เล่นฝ่ายชาย

4.2.2.2.2 การยอมรับการแสดงความรัก

การยอมรับการแสดงความรัก ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำที่เป็นการตอบรับ หรือไม่ปฏิเสธการกล่าวถ้อยคำแสดงความรักโดยเฉพาะการแสดงความเป็นเจ้าของ หรือการใช้คำเรียกขานผู้เล่นฝ่ายหญิงที่แสดงความสัมพันธ์ฉันคนรัก ส่วนมากมักเป็นการโต้ตอบกลับในลักษณะของการ "รับสมอ้าง"

ตัวอย่าง

- [แฟนผมคับเพื่อนห้ามยุ่ง] : **คะแฟนก็แฟนคะ** (248)
- [เมียจ๋า] : **ว่าไงคะ** (249)
- [เมียสุดที่รัก] : **ค่า ผัวขา** (250)

จากตัวอย่างพบว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้กลวิธีทางภาษานี้ในการโต้ตอบกลวิธีการแสดงความรักโดยการแสดงความเป็นเจ้าของ ซึ่งผู้เล่นฝ่ายชายมักจะอ้างว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงเป็นคนรักของตน หรือแสดงความหึงหวงด้วยวิธีการต่างๆ เช่น ในตัวอย่างที่ (248) ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวห้ามไม่ให้ผู้เล่นฝ่ายชายคนอื่นๆ "ยุ่ง" ซึ่งหมายถึง แสดงท่าทีในเชิงขู่สาวกับผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ตน

หมายปอง ผู้เล่นฝ่ายหญิงได้ตอบโดยการรับสมอ้าง คือ ไม่ปฏิเสธถ้อยคำกล่าวอ้างของผู้เล่นฝ่ายชายโดยการกล่าวว่า “แฟนก็แฟน” ซึ่งเป็นการบอกความหมายว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงอนุญาตให้ผู้เล่นฝ่ายชายคิดเช่นนั้น แต่ตนไม่ได้ยอมรักผู้เล่นฝ่ายชายเป็นคนรักโดยแท้จริง รวมถึงการได้ตอบกลวิธีการแสดงความรักโดยการเรียกขาน หรือในตัวอย่างที่ (249)-(250) ผู้เล่นฝ่ายชายใช้คำเรียกขานผู้เล่นฝ่ายหญิงที่แสดงความสัมพันธ์ฉันคนรักว่า “เมียจ๋า” หรือ “เมียสุดที่รัก” ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงได้ตอบด้วยการรับสมอ้าง คือไม่ปฏิเสธการใช้คำเรียกขานนั้น อีกทั้งยังตอบรับโดยการเรียกผู้เล่นฝ่ายชายผู้กล่าวถ้อยคำนั้นว่า “ผัว” อีกด้วย ในตัวอย่างที่ (250)

จากการสังเกตการณ์พบว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงเลือกที่จะการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกพึงพอใจโดยการยอมรับการชม และการยอมรับการแสดงความรัก ทั้งการแสดงความคิดเห็นด้วย การรับสมอ้าง หรือการไม่ปฏิเสธ เพราะต้องการหยอกล้อเพื่อเป็นการสร้างความสนิทสนม และบอกเป็นนัยว่าตนยินดีที่จะสานสัมพันธ์ต่อ

4.2.2.2.3 การแสดงความดีใจ

การแสดงความดีใจ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำแสดงความรู้สึกยินดีชอบใจ พอใจ ที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำเพื่อชม บอกรัก หรือแสดงความเป็นห่วง

ตัวอย่าง

- [หน้าเด็ก] : **ดีใจจัง ขอขอบคุณค่ะ** (251)
- [หน้าเหมือนอ้มเลย] : **พูดจริงนะ ดีใจนะเนี่ย** (252)
- **ดีใจที่สุด มีคนเป็นห่วง** (253)

จากตัวอย่างจะเห็นว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงมักใช้กลวิธีทางภาษานี้ในการโต้ตอบการใช้กลวิธีการชม บอกรัก และการแสดงความเป็นห่วง เพื่อแสดงความรู้สึกพึงพอใจในคำกล่าวของผู้เล่นฝ่ายชาย โดยผู้เล่นฝ่ายหญิงมักจะกล่าวคำว่า “ดีใจ” อย่างตรงไปตรงมา ซึ่งการกล่าวถ้อยคำดังกล่าวของผู้เล่นฝ่ายหญิงแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมีความยินดีในไมตรีของผู้เล่นฝ่ายชาย และมีแนวโน้มที่จะมีความสัมพันธ์อันดีต่อไป

4.2.2.3 กลวิธีการต่อรอง

กลวิธีการต่อรอง ในที่นี้หมายถึง การกล่าวถ้อยคำที่ยังไม่เป็นการยอมรับ หรือ ยินดีในการกล่าวถ้อยคำเพื่อให้ผู้ฟังรู้สึกดีของผู้เล่นฝ่ายชายแต่ก็ได้ต่อต้าน หรือปฏิเสธ คำกล่าวนั้นอย่างเด็ดขาด แม้จะพบว่ามีการกล่าวถ้อยคำในทำนองต่อว่าผู้เล่นฝ่ายชาย รวมถึงปฏิเสธไม่ยอมรับคำชม หรือบอกรัก แต่ก็เป็นการสร้างกล่าวเพื่อวัตถุประสงค์บางอย่าง ซึ่งได้แก่ การสร้างคุณค่าให้กับตนเอง หรือเรียกร้องความสนใจเพิ่มเติม จากการศึกษาพบกลวิธีการต่อรอง 2 กลวิธี ได้แก่ การสร้างตัดพ้อต่อว่า และการถ่อมตัว ดังนี้

4.2.2.3.1 การสร้างตัดพ้อต่อว่า

การสร้างตัดพ้อต่อว่า ในที่นี้หมายถึงการที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำในทำนองต่อว่าผู้เล่นฝ่ายชาย เนื่องด้วยรู้สึกว่าคุณเล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำอย่างไม่จริงจัง เพื่อหวังจะให้ผู้เล่นฝ่ายชายปฏิเสธข้อกล่าวหา และแสดงความชื่นชมมากขึ้น ผู้เล่นฝ่ายหญิงมักใช้กลวิธีการทางภาษานี้ในการโต้ตอบการใช้กลวิธีการชม และการแสดงความรัก

ตัวอย่าง

- **ไม่มีครายจิงจัย** (254)
- [นางฟ้ายังไม่สวยเท่านี้เลย] : **ชมไม่จริงจัง ซิติ** (255)
- **ไม่ต้องมาชมเลย** (256)
- [สุดที่รักจ๋า] : **ไม่ต้องมาเรียกที่รักเลย** (257)
- [สวยจังเลยๆ] : **ไม่ต้องมาทำเป็นชมหรืออก เซอะ** (258)
- [สุดยอดดุดุด AV เกรด AAA] : **มัยต้องมาประชดเค้าหรือก**
เค้ารู้ตัวเค้าดี (259)

ผู้เล่นฝ่ายหญิงมักใช้กลวิธีการทางภาษานี้ในการโต้ตอบการใช้กลวิธีการชม หรือการบอกรัก ในตัวอย่างที่ (254) – (259) จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำตัดพ้อต่อว่าผู้เล่นฝ่ายชาย เนื่องด้วยรู้สึกว่าคุณเล่นฝ่ายชายกล่าวชม หรือแสดงความรักอย่างไม่จริงจัง โดยใช้กลวิธีการทางภาษาต่างๆ กัน เช่น การกล่าวตัดสินเจตนาของผู้เล่นฝ่ายชายในทางลบ เช่น การกล่าวว่าคุณเล่นฝ่ายชายไม่จริงจัง ในตัวอย่างที่ (254) – (255) การห้ามไม่ให้ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวชม หรือใช้คำ

เรียกขานแสดงความรัก ในตัวอย่างที่ (256) – (257) การห้ามไม่ให้ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวชมแบบไม่จริงใจ เห็นได้จากการใช้คำที่แสดงว่าตนรับรู้ว่าการชมของผู้เล่นฝ่ายชายนั้นไม่จริงใจ เช่น การใช้คำว่า “ทำเป็น” ที่หมายถึง เสแสร้ง แกล้งทำ โดยการกล่าวว่า “ไม่ต้องมาทำเป็นชมหรือก เซอะ” ในตัวอย่างที่ (258) หรือการใช้คำว่า “ประชด” ที่หมายถึง พุดจาแตกดัน ในตัวอย่างที่ (259)

จากการศึกษา พบว่ากลวิธีทางภาษานี้มักปรากฏร่วมกับกลวิธีอื่นๆ อีกด้วย อาทิ การอุทาน เช่น “เซอะ” หรือ “ซิ” เพื่อแสดงความไม่พอใจในลักษณะน้อยใจ ในตัวอย่างที่ (255) และ (258) หรือการแสดงความถ่อมตัว เจียมเนื้อเจียมตัว โดยการบอกว่า “เค้ารู้จักตนเองดี” ในตัวอย่างที่ (259) เป็นต้น

จากตัวอย่างที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ได้มีเจตนาที่จะต่อว่าผู้เล่นฝ่ายชายอย่างจริงจัง ในทางตรงกันข้าม ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ถูกชม หรือบอกรัก ฯลฯ ย่อมรู้สึกดีที่มีคนชื่นชม แต่เลือกที่จะโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังฟังพอใจโดยการแสวงงตัดพ้อต่อว่า เนื่องจากการเรียกร้องความสนใจ หรือความมั่นใจจากผู้เล่นฝ่ายชาย โดยคาดหวังให้ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวปฏิเสธสิ่งที่ตนคิด เช่น การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวว่าผู้เล่นฝ่ายชายไม่จริงใจนั้น ก็เพื่อต้องการให้ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวแย้ง หรือแก้ต่างว่าตนกล่าวชม หรือบอกรักด้วยความจริงใจ เป็นต้น ซึ่งถือเป็นกลวิธีทางภาษาที่มีวัตถุประสงค์สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการปฏิสัมพันธ์ในห้องสนทนา แคมป์ร็อกโซน 18+ ของผู้เล่นฝ่ายหญิง ที่ต้องการการยอมรับ ความสนใจ และการชื่นชมจากผู้เล่นฝ่ายชาย

4.2.2.3.2 การถ่อมตัว

จากการศึกษา พบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมักใช้กลวิธีการทางภาษานี้ในการโต้ตอบการใช้กลวิธีการชม การถ่อมตัว ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำแสดงการปฏิเสธ ไม่ยอมรับคำชมของผู้เล่นฝ่ายชาย ทั้งยังกล่าวถึงตนเองในทางที่ตรงกันข้ามกับสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวชม โดยมักอ้างว่าตนไม่มีความสามารถ หรือมีรูปร่างหน้าตาไม่ดี ดังที่ อมรสิริ (2548) ได้ให้นิยามไว้ว่า การกล่าวถ้อยคำเพื่อลดตนเองลง และลดน้ำหนักของคำชม

ตัวอย่าง

- **[สวยอะแพม] : ไม่สวยหรือกคะ ก้องมันหลอก** (260)
- **[หน้าคล้ายวุ้นเส้นเลย] : ไม่หรือกคะ วันนี้หน้าโทรมมาก** (261)
- **เราเซ็กเสื่อมอ่าดิ มะเซ็กซีหรือกคะ** (262)

- **ที่จริงอ้วนค่ะ หุ่นไม่ดีหรอก** (263)
- [ดูเป็นคนอ่อนหวานนะครับ] : **ไม่อ่อนหวานเลย กระด้างค่ะ**(264)
- **เราไม่ใช่คนสวยหรอกค่ะ** (265)
- **จริงๆแล้วแอบมีพุงค่ะ** (266)

ผู้เล่นฝ่ายหญิงมักใช้กลวิธีทางภาษานี้ในการโต้ตอบการใช้กลวิธีการชมของผู้เล่นฝ่ายชาย เช่น ชมว่าหน้าตาสวย รูปร่างดี ทั้งการชมว่า “สวย” “เซ็กซี่” “หุ่นดี” “อ่อนหวาน” หรือชมโดยเปรียบเทียบว่าสวยเหมือนดารา ฯลฯ ผู้เล่นฝ่ายหญิงจะกล่าวโต้ตอบโดยการถ่อมตัว คือ ไม่ยอมรับคำชม หรือข้อดีที่ผู้เล่นฝ่ายชายยกมา และบอกว่าตนมีลักษณะตรงข้าม คือ กล่าวว่ตนไม่มีความสามารถ หรือไม่ได้มีรูปร่างหน้าตาที่สวยงามตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวชม เห็นได้จากคำว่า “ไม่สวย” “โทรม” “ไม่ดี” “เสียม” “กระด้าง” เป็นต้น

จากตัวอย่างจะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงปฏิเสธข้อดี ไม่ยอมรับคำชมที่ผู้ชายกล่าว โดยการปฏิเสธ เช่น “ไม่สวยหรอก” “ไม่หรอกค่ะ” “มะเซ็กซี่หรอกค่ะ” “หุ่นไม่ดีหรอก” “ไม่อ่อนหวานเลย” หรือ “เราไม่ใช่คนสวยหรอกค่ะ” เป็นต้น บางครั้งมีการยกเหตุผลประกอบการปฏิเสธคำชม เช่น ยกเหตุผลว่า “กล้องมันหลอก” ซึ่งหมายถึงมุกกล้อง แสง สี หรือเทคนิคในโลยีในการถ่ายภาพทำให้ดูดี เป็นต้น ในตัวอย่างที่ (260) หรือการปฏิเสธคำชม โดยการบอกข้อเสียที่ตรงกันข้ามกับสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวชม เช่น กล่าวว่ “หน้าโทรมมาก” “เราเซ็กซี่อะดิ” “ที่จริงอ้วนค่ะ” “กระด้างค่ะ” หรือ “จริงๆแล้วแอบมีพุงค่ะ” ในตัวอย่างที่ (261)-(266) เป็นต้น

ในสถานการณ์สื่อสารทั่วไปในวัฒนธรรมไทยก็ปรากฏการตอบรับคำชมดังกล่าวข้างต้นเช่นเดียวกัน ซึ่งถือเป็นกลวิธีการตอบอย่างหนึ่งในวัฒนธรรมไทย สำหรับปริบทการสื่อสารแคมฟร็อกโซน 18+ พบว่าการตอบรับคำชมดังกล่าวใช้เพื่อแสดงมารยาท เพื่อถ่อมตัว หรือเป็นกลวิธีให้ฝ่ายชายกล่าวชมมากยิ่งขึ้น กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่ายหญิงหวังจะให้ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวปฏิเสธสิ่งที่ตนกล่าวแแย้งนั้น พร้อมทั้งกล่าวชื่นชมให้ยิ่งขึ้นกว่าเดิม จากการสังเกตการณ์พบว่าเมื่อผู้เล่นฝ่ายหญิงถ่อมตัว มักได้รับคำชมจากผู้เล่นฝ่ายชายมากยิ่งขึ้น และพบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมักจะยิ้มแสดงความพึงพอใจ และแสดง “โชว์” ในเวลาต่อมา

ทั้งนี้ สามารถสรุปลักษณะสำคัญของแต่ละกลวิธีย่อย พร้อมทั้งตัวอย่างถ้อยคำเพื่อแสดงให้เห็นกลวิธีการโต้ตอบการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดีในรูปแบบต่างๆ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 5 ลักษณะสำคัญและรูปภาพของกลวิธีการโต้ตอบกลวิธี
การทำให้ผู้ฟังรู้สึกดีแต่ละแบบ

กลวิธีทางภาษา		ลักษณะสำคัญ	ตัวอย่างถ้อยคำ	
1. การปฏิเสธ	1.1 การแสดงความไม่ยอมรับ	กล่าวถ้อยคำแสดงการปฏิเสธ ไม่ยินดีกับการกล่าวถ้อยคำของผู้เล่นฝ่ายชาย	“ <u>จีบได้มัย</u> : <u>อย่าเลยคะ มีแฟนแล้ว</u> ” “ <u>จีบไม่ได้คะ</u> ” “ <u>เมียโง่มมม</u> : <u>ใครเมียนาย</u> ”	
2. การตอบรับ	2.1 การเชื้อเชิญ	กล่าวถ้อยคำในทำนองอนุญาตหรือท้าทายให้ผู้เล่นฝ่ายชายกระทำในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายปรารถนา	“ <u>ชอบอะตัวเธอ</u> : <u>ชอบแล้ว กล้าจีบมะ</u> ” “ <u>สวยอะ น่ารักด้วย</u> : <u>สวยแล้ว อย่าลืมมาขอนะ</u> ”	
	2. การกล่าวยอมรับ	2.1 การยอมรับการชม	กล่าวถ้อยคำที่เป็นการแสดงความเห็นด้วยการกล่าวถ้อยคำแสดงการชมของผู้เล่นฝ่ายชาย	“ <u>โพล่าสวยจัง</u> : <u>สวยทุกท่าทุกลีลา</u> ” “ <u>แพมจำ ทำไมสวยจังคับ</u> : <u>เพิ่งรู้เหอคะ</u> ”
	2.2 การยอมรับการแสดงความรัก	กล่าวถ้อยคำที่เป็นการตอบรับ หรือไม่ปฏิเสธการกล่าวถ้อยคำแสดงความเป็นเจ้าของ	“ <u>แฟนผมคับเพื่อนห้ามยุ่ง</u> : <u>คะแฟนก็แฟนคะ</u> ” “ <u>เมียสุดที่รัก</u> : <u>ค่า ผัวขา</u> ”	
	2.3 การแสดงความดีใจ	กล่าวถ้อยคำแสดงความรู้สึกชอบใจ พอใจที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวชม บอกรัก หรือแสดงความเป็นห่วง	“ <u>หน้าเหมือนอ้มเลย</u> : <u>พูดจริงะ ดีใจนะเนี่ย</u> ” “ <u>ดีใจที่สุด มีคนเปนห่วง</u> ”	

กลวิธีทางภาษา		ลักษณะสำคัญ	ตัวอย่างถ้อยคำ
3. การต้อรอง	3.1 การสร้างตัดพ้อต่อว่า	กล่าวถ้อยคำแก่ง กล่าวหาว่าฝ่ายชาย กล่าวถ้อยคำอย่างไม่ จริงใจ	“ <u>ไม่มีครายจิงจ้ย</u> ” “ <u>[สุดยออดดตตต AV เกรด AAA] : มัยต้องมาประชดเค้าหรอก</u> ”
	3.2 การถ่อมตัว	กล่าวถ้อยคำไม่ยอม รับคำชมของผู้เล่นฝ่าย ชาย ทั้งยังกล่าวถึง ตนเองในทางที่ตรงกัน ข้ามกับสิ่งที่ผู้เล่นฝ่าย ชายกล่าวชม	“ <u>ไม่สยหรอกคะกล็องมัน หลอก</u> ” “ <u>เราเซ็กเสื่อมอ่าติ มะเซ็กซี หรอกคะ</u> ” “ <u>จิงๆแล้วแอบมีฟุงคะ</u> ”

4.3 กลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจและกลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่เป็นผลการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้เพื่อทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ ซึ่งอยู่ในหัวข้อ 4.3.1 และส่วนที่เป็นผลการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจซึ่งอยู่ในหัวข้อ 4.3.2 ดังจะอธิบายต่อไปนี้

4.3.1 กลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ

กลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ หมายถึง กลวิธีที่ผู้กล่าวถ้อยคำมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้ฟังซึ่งหมายถึงผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกไม่ดี โดยส่วนใหญ่เป็นการกล่าวถ้อยคำที่เป็นการตีวิพากษ์วิจารณ์ในทางลบ ดุฎก สบประมาท เพื่อทำให้ผู้ฟังจะให้เกิดความรู้สึกแยะ และเกิดแรงกระตุ้นที่จะได้ปรับเปลี่ยนการกระทำบางอย่างให้เป็นที่พึงพอใจแก่ผู้เล่นฝ่ายชาย หรือพิสูจน์ว่าตนไม่ได้เป็นอย่างที่ผู้เล่นฝ่ายชายว่ากล่าว

จากการศึกษาพบว่ามีกลวิธีที่จัดอยู่ในกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ 3 กลวิธี ได้แก่ การกล่าวปราคาสา การตี และการขู่ ดังนี้

4.3.1.1 การกล่าวปรามาส

การกล่าวปรามาส ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่เป็นการประเมินค่า ตัดสิน แสดงความเห็นที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงมีลักษณะรูปลักษณ์ สรีระที่ไม่พึงประสงค์ เช่น ไม่มีหน้าอก หรือไม่มีความสามารถ เช่น ไม่กล้าเปิดเผยร่างกาย ไม่กล้าเดินประชันกับคนอื่น เป็นต้น รวมถึงตัดสินว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมิได้มีเพศหญิงแต่กำเนิด โดยใช้คำว่า “กะเทย” หรือ “ตุ๊ด” เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเกิดความไม่พอใจ และเกิดแรงผลักดันที่จะพิสูจน์ว่าตนนั้นมีรูปร่างที่สวยงาม และมีความสามารถในเรื่องเพศ จากการศึกษาพบว่าสามารถจำแนกการกล่าวปรามาส 2 รูปแบบ ได้แก่ การกล่าวปรามาสโดยการกล่าวตัดสิน และการกล่าวปรามาสโดยการกล่าวคาดคะเน ดังนี้

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เธอไม่กล้าโชว์ล่าง (267)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), แสดงว่าไม่กล้าถอด (268)
- **ดีใจไม่กล้าโชว์แข่งกับเขา** (269)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ไม่กล้าถอดอะดิ (270)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ผู้หญิงคนนี้ไม่กล้าอะคับ ๆ ๆ (271)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ใจไม่ถึงอะดิ (272)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ปอดวะไม่ถอดให้ดู (273)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ไม่มี/nom/ (274)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ของปลอม (275)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ยี้ ๆ /hua-nom/ ต่ำ ไม่กล้าโชว์ (276)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), กระเทยชัด ๆ (277)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เด็กหัดโชว์ (278)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เดินไม่เป็น (279)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ก็ได้แค่นี้ละวะ (280)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), กว่าหัวดำ (281)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), มองดูแล้วมะกล้าถอดนะ (282)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ดูเธอไม่กล้าห rokok (283)

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), สงสัย/nom/มีข้างเดียวไม่กล้าโชว์ (284)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ไม่กล้าถอดสงสัย/huanom/ดำ (285)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), /nom/เล็กละสิ ถ้า /nom/ ไม่เล็ก โชว์ น้อย (286)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ใจไม่ถึงละสินะ (287)
- **หน้าอย่างนี้/hoj/เล็กแน่นอน** (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง) (288)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เทอ ๆ ๆ เต็มเป็นปาวนะเราว่าไม่เป็นแน่เลย (289)

ในตัวอย่างที่ (267) – (280) จะเห็นว่าเล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำปรามาสผู้เล่นฝ่ายหญิงโดยการตัดสิน แสดงความเห็นชี้ขาด ว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมีลักษณะรูปลักษณ์ สรีระที่ไม่พึงประสงค์ เช่น ไม่มีหน้าอก หรือไม่มีความสามารถในการแสดงออกทางเพศ เช่น การกล่าวว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่มีความกล้าที่จะเปิดเผยร่างกาย โดยใช้คำแสดงการตัดสินต่างๆ เช่น “ไม่กล้า” “ใจไม่ถึง” รวมถึงคำสแลง “ปอด” ซึ่งหมายถึง ไม่กล้า ฯลฯ เช่น “แสดงว่าไม่กล้าถอด” “ไม่กล้าถอดอะดิ” “ใจไม่ถึงอะดิ” ฯลฯ ในตัวอย่างที่ (267) – (273) หรือการกล่าวว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมีรูปลักษณ์ที่ไม่พึงประสงค์ เช่น หน้าอกเล็ก หน้าอกคัลยกรรม หรือเป็นเพศที่สาม ฯลฯ เช่น “ไม่มี/nom/” “ของปลอม” ฯลฯ ในตัวอย่างที่ (274) – (277) หรือกล่าวว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงด้อยความสามารถ เช่น เต็มหรือ “โชว์” ไม่เก่ง ฯลฯ เช่น “เด็กหัดโชว์” ฯลฯ ในตัวอย่างที่ (278) – (279) หรืออาจไม่ระบุนการแสดงออก โดยการกล่าวว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงสามารถทำได้เพียงเท่าที่เห็น เช่น “ก็ได้แค่นี้ละ” ในตัวอย่างที่ (280) เป็นต้น

นอกจากการกล่าวปรามาสในลักษณะของการตัดสินชี้ขาดแล้ว ยังพบกลวิธีการกล่าวถ้อยคำปรามาสในลักษณะการกล่าวคาดคะเน หรือประเมินค่าโดยการแสดงความคิดเห็น หรือคาดเดาเกี่ยวกับรูปลักษณ์ สรีระ หรือความสามารถของผู้เล่นฝ่ายหญิงในเชิงลบ เช่นในตัวอย่างที่ (281) – (289) จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวสบประมาทผู้เล่นฝ่ายหญิง โดยการแสดงความคิดเห็นหรือคาดเดาผู้เล่นฝ่ายหญิงไปในลักษณะต่างๆ เช่น การคาดเดาเกี่ยวกับรูปลักษณ์ การแสดงความสามารถ โดยใช้คำแสดงความคิดเห็นต่างๆ เช่น คำว่า “ว่า” ในตัวอย่างที่ (281) คำว่า “ดู” ในตัวอย่างที่ (282) – (283) การใช้คำแสดงการคาดเดา เช่น คำว่า “สงสัย” ในตัวอย่างที่ (284) – (285) คำว่า “ละสิ” ในตัวอย่างที่ (286) – (287) คำว่า “แน่/แน่นอน” ในตัวอย่างที่ (288) – (289) เป็นต้น

จากการศึกษาและสังเกตการณ์พบว่าผู้เล่นฝ่ายชายเลือกใช้กลวิธีทางภาษานี้เพื่อทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ถูกกล่าวตัดสิน หรือประเมินความสามารถในทางลบ เกิดความไม่พอใจ

และเกิดแรงผลักดันที่จะพิสูจน์ว่าตนนั้นมีรูปร่างที่สวยงาม เช่น มีหน้าอกขนาดใหญ่ และมีความสามารถในเรื่องเพศ โดยการเปิดเผยร่างกาย หรือแสดง “โชว์” ในเรื่องทางเพศ เช่น เดินแสดงท่าทางเซ็กซี่ เป็นต้น

4.3.1.2 การตี

การตี ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่แสดงการกล่าวโทษ หรือประเมินค่าผู้เล่นฝ่ายหญิงเกี่ยวกับบุคลิกภาพ คุณสมบัติ หรือการแสดงออกต่างๆ เช่น ตีว่ารูปร่างไม่ดี ผิวคล้ำ หน้าอกเล็ก ใส่เสื้อผ้าไม่สวย หรือแสดงลีลา ท่าทางที่ไม่น่าดึงดูดใจ จากการศึกษาค้นพบการตีหลายกลวิธี ทั้งการตีโดยตรงที่ปรากฏคำแสดงการตี วิจารณ์ในทางลบโดยชัดเจน และการตีโดยอ้อมที่ไม่ปรากฏคำแสดงการตีอย่างชัดเจน ดังจะอธิบายต่อไปนี้

4.3.1.2.1 การตีโดยตรง

การตีโดยตรง ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่แสดงการกล่าวโทษ หรือประเมินค่าผู้เล่นฝ่ายหญิงเกี่ยวกับบุคลิกภาพ คุณสมบัติ หรือการแสดงออกต่างๆ ในทางลบอย่างตรงไปตรงมา เช่น ตีว่ารูปร่างไม่ดี ผิวคล้ำ หน้าอกเล็ก ใส่เสื้อผ้าไม่สวย หรือแสดงลีลา ท่าทางที่ไม่น่าดึงดูดใจ โดยปรากฏคำกริยาแสดงภาพที่มีความหมายในทางลบ เช่น อ้วน เล็ก ยาน เหี่ยว เป็นต้น หรือการใช้คำแสดงการปฏิเสธ “ไม่” นำหน้าคำกริยาแสดงสภาพที่มีความหมายในทางบวก เช่น “ไม่สวย” “ไม่น่ารัก” เป็นต้น

การตีในที่นี้อาจตีความได้หลายความหมาย กล่าวคือ นอกจากจะตีความหมายได้ว่าผู้เล่นฝ่ายชายต้องการแสดงความเห็นเกี่ยวกับผู้เล่นฝ่ายหญิงในทางลบแล้ว ยังอาจเข้าใจความหมายได้ว่า ผู้กล่าวถ้อยคำต้องการผลบางสิ่งบางอย่างจากผู้ถูกตี เช่น ตีเพื่อให้อีกฝ่ายทดสอบความสามารถ หรือเปลี่ยนแปลงการกระทำบางอย่าง เช่น ตีว่าเดินไม่ดี เพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงแสดงลีลาการเดินให้ดึงดูดทางเพศมากขึ้น หรือตีว่าใส่เสื้อผ้าไม่สวยเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปลี่ยนไปสวมใส่เสื้อผ้าที่ว้าวามยิ่งขึ้น เป็นต้น

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), **ทำไม/nom/เล็กจัง**

(290)

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), อายุยังน้อย /nom/คล้อยเสียแล้ว (291)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ยาน (292)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ส้มแบนวะ (293)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), /nom/หรือจอทีวี (294)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ดาว พุงเป็นชั้นๆเลย หมดอารม (295)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), หน้าท้องออก อธิธิ (296)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), พุงออก 555555555 (297)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), จะมีอะไรไซ้จะแห้งจัง (298)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ใส่เสื้อคลุมไม่น่ารักเลย (299)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ผมว่าเสื้อขาวมานดูไม่ดีเลย (300)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ทำบ้านนอกซิ... มีเด็ดกว่านี้มะ ยั่วๆ (301)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ไม่เห็นท่าเทพเลยคับ (302)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), จะใส่เสื้อทำไม หลายๆ ตัว อะ (303)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เสื้อในถูกไปป่าว (304)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), จะไปเปลี่ยนเสื้อทำไมเนี่ย (305)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เล่นตัวจังเลยคับ (306)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ลีลาจึงแพร จัดเต็มๆหน่อยเล่นตัวจัง
สวยแล้วไงแพร (307)

ในตัวอย่างที่ (290) – (307) จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำ แสดงการตีผู้เล่นฝ่ายหญิงเกี่ยวกับรูปลักษณะต่างๆ ทั้งรูปร่างหน้าตา การสวมใส่เสื้อผ้า รวมถึงการแสดงออกทางเพศที่ไม่เป็นที่พึงปรารถนา เช่น ดิส่วนหน้าอกว่ามีหน้าอกขนาดเล็ก หรือหย่อนคล้อย เห็นได้จากคำกริยาแสดงสภาพ “แบน” เล็ก” “คล้อย” “ยาน” โดยปรากฏร่วมกับคำนามที่อ้างอิงถึงอวัยวะ “/nom/” ในตัวอย่างที่ (290) – (292) หรืออาจจะคำนามนั้นไว้ ในตัวอย่างที่ (292) – (293) รวมถึงการใช้อุปลักษณะ ในตัวอย่างที่ (291)

ติว่ามีหน้าท้อง เห็นได้จากการใช้การเปรียบเทียบว่าพุงมีลักษณะเป็นชั้นๆ ในตัวอย่างที่ (295) หรือการใช้คำกริยา “ออก” ที่หมายถึง มีหน้าท้อง ในตัวอย่างที่ (296) – (297) ติว่ามีรูปร่างผอมเกินไป เห็นได้จากการใช้คำกริยาแสดงสภาพ “แห้ง” ที่หมายถึง “ผอมมากจนแทบ

“ไม่มีเรี่ยวแรง” ในตัวอย่างที่ (298) ติดเกี่ยวกับการสวมใส่เสื้อผ้า เห็นได้จากการใช้คำแสดงการปฏิเสธ “ไม่” นำหน้าคำกริยาแสดงสภาพ “น่ารัก” “ดี” ในตัวอย่างที่ (299) – (300) เป็นต้น

ติการแสดง “โชว์” โดยตีว่าแสดงท่าทางการเดิน หรือเคลื่อนไหวตัวไม่สวย เห็นได้จากการใช้คำที่มีความหมายเปรียบ “บ้านนอก” ซึ่งหมายถึง ไม่ทันสมัย หรือใช้คำแสดงการปฏิเสธ “ไม่” กับคำสแลง “เทพ” ที่หมายถึง ดี เก่ง มีความสามารถ ขยายความคำว่า “ท่า” ในตัวอย่างที่ (301) – (302) ติดเกี่ยวกับการสวมใส่เสื้อผ้า เช่น ตีว่าใส่เสื้อปกปิดร่างกายหลายตัว ในตัวอย่างที่ (303) ตีว่าใส่ชุดชั้นในที่ไม่ดึงดูดทางเพศ ไม่ทันสมัย เห็นได้จากคำว่า “(ราคา)ถูก” ซึ่งมีความหมายโดยนัยสื่อความหมายในทางลบ หมายถึง ไม่สวย ไม่น่ามอง ในตัวอย่างที่ (304) หรือตีเรื่องการเปลี่ยนเสื้อ ซึ่งเป็นเสื้อที่ไม่สวยงาม ไม่น่าดึงดูด ในตัวอย่างที่ (305) รวมถึงตีที่ผู้เล่นฝ่ายหญิง “เล่นตัว” ไม่ยอมกระทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการ ในตัวอย่างที่ (306) – (307) เป็นต้น

จากการศึกษาพบว่า การที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้กลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจโดยการตีนั้น นอกจากจะเป็นการแสดงความเห็น หรือวิจารณ์ในเชิงลบแล้ว ยังเป็นการบอกให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อแสดงให้เห็นว่าตนไม่ได้มีข้อบกพร่องตามที่ถูกติ หรือเพื่อแก้ไขเปลี่ยนแปลงสิ่งต่างๆ ให้เป็นที่พึงพอใจแก่ผู้เล่นฝ่ายชาย เช่น ปรับเปลี่ยนอิริยาบถ หรือมุขก้มลงให้เห็นเรื่อในร่างกายอื่น เปลี่ยนชุดให้สวยงาม น่าดึงดูดทางเพศ เป็นต้น

4.3.1.2.2 การตีโดยการยกตัวอย่างเปรียบเทียบ

การตีโดยการยกตัวอย่างเปรียบเทียบ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวแสดงความไม่พอใจผู้เล่นฝ่ายหญิง โดยการยกสิ่งอื่น หรือบุคคลอื่นขึ้นเปรียบเทียบเพื่อแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมีคุณสมบัติที่ด้อยกว่าตัวอย่างที่ยกมา เพื่อยั่วยุให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงทำตามที่ตนต้องการ

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ได้แค่นี้หรือคับเมียผมเด็ดกว่านี้อีก (308)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เมียกูยังเด็ดกว่าอีก (309)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เมียกูยังจะสวยกว่าอีก (310)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), แฟนผมน่ารักกว่าตั้งเยอะ (311)

- **ถูกลับดูเมียแก้ผ้าดีกว่า** (312)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), **แม่ง ดู AV หนุกกว่าเยอะ** (313)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), **กูไปเปิดหนังไปดูดีกว่าถ้างั้นนะ** (314)

ในตัวอย่างที่ (308) – (314) จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายชายยกสิ่งอื่น หรือบุคคลอื่น เช่น คนรักของตน ภาพยนตร์ที่แสดงฉากการมีเพศสัมพันธ์ หรือที่เรียกกันว่า “หนัง AV” (Adult video) หรือหนังโป๊ ซึ่งมีคุณสมบัติที่ดีกว่ามาเปรียบเทียบกับผู้เล่นฝ่ายหญิง เพื่อชี้ให้เห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงนั้นๆ มีคุณสมบัติที่ด้อยกว่า เช่น ในตัวอย่างที่ (308) – (311) ผู้เล่นฝ่ายชาย ใช้คำว่า “สวย” “เก่ง” หรือคำสแลง “เด็ด” ซึ่งเป็นกริยาบอกรสภาพในทางบวก มีความหมายว่า สวย ดี เก่ง ฯลฯ ในการกล่าวยกย่อง ชมเชยคนรักหรือภรรยาของตนว่ามีความดึงดูดทางเพศมากกว่า หรือในตัวอย่างที่ (313) ผู้เล่นฝ่ายชายเปรียบเทียบกับ คุณคนรักของตนเปลือยกายดีกว่าดูผู้เล่นฝ่ายหญิงนั่งเฉยๆ หรือแสดงออกทางเพศในลักษณะที่ไม่น่าสนใจ หรือ เปรียบเทียบว่าดูหนัง AV ได้อรรถรสกว่า ในตัวอย่างที่ (313) – (314) เป็นต้น

จากการศึกษา ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าบุคคล หรือสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายยกมาเปรียบเทียบกับนั้น อาจจะได้ไม่ได้เป็นสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายรู้สึกพอใจอย่างแท้จริง แต่ต้องการยกมาเปรียบเพื่อกระตุ้น ยั่วยุให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงแสดงออกทางเพศให้มากขึ้น เห็นได้จากหลายถ้อยคำ อาทิ “เมียกูยังเด็ดกว่าอีก” “ถูกลับดูเมียแก้ผ้าดีกว่า” “กูไปเปิดหนังไปดูดีกว่าถ้างั้นนะ” สังเกตการใช้คำว่า “ยัง” “กลับ” “ถ้างั้นนะ” สะท้อนให้เห็นว่า ผู้เล่นฝ่ายชายไม่ได้มีความพอใจในสิ่งที่กล่าวยกย่องนั้นเท่าไรนัก และละจากสิ่งนั้นๆ มาชมการแสดงออกทางเพศของผู้เล่นฝ่ายหญิง แต่เมื่อพบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ได้กระทำในสิ่งที่ตนต้องการ ผู้เล่นฝ่ายชายจึงได้ยกตัวอย่างต่างๆ ขึ้นมากล่าวชมเชิงเปรียบเทียบ โดยเฉพาะการยกตัวอย่างคนรักของตนเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงตีความว่า “เธอยังแยกว่านั้น” ทั้งนี้เพื่อยั่วยุให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงพิสูจน์ให้เห็นว่าตนไม่ได้มีคุณลักษณะด้อยไปกว่าสิ่งนั้นหรือบุคคลนั้นๆ

4.3.1.2.3 การตีโดยใช้ถ้อยคำนัยผกผัน

ถ้อยคำนัยผกผัน ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Verbal irony เป็นคำที่นักภาษาให้ความหมายไว้ต่างหาก สำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ยึดคานิยามตามที่ Panpothong (1996) ได้ให้

ความหมายไว้ว่า การพูดอย่างหนึ่งแต่หมายความตรงกันข้าม หรือการพูดสิ่งที่ผู้พูดและผู้ฟังเชื่อว่าเป็นเท็จเพื่อแนะนำความหมายตรงกันข้าม และถ้อยคำที่ละเมิดเงื่อนไขความจริงใจของวัจนกรรมนั้นๆ เช่น การแนะนำให้ผู้ฟังทำในสิ่งที่ตรงกันข้ามกับสิ่งที่ผู้พูดต้องการ

Myers (1976, อ้างถึงใน Panpothong, 1996) กล่าวว่าถ้อยคำนัยแฝงมีหน้าที่สำคัญ 3 ประการ คือ เพื่อเป็นการประชดประชัน เพื่อสร้างอารมณ์ขัน และเพื่อให้เกิดความกำกวม ทั้งนี้ จากการศึกษาการสื่อสารในห้องสนทนาแคมพรีอิก โซน 18+ พบว่าผู้ใช้ภาษาใช้ถ้อยคำนัยแฝงเพื่อการประชดประชันเพื่อแสดงความไม่พอใจเป็นหน้าที่หลัก

จากการศึกษาพบว่าผู้เล่นฝ่ายชายใช้ถ้อยคำนัยแฝงเพื่อแสดงความไม่พอใจ ผู้เล่นฝ่ายหญิงในรูปวัจนกรรมต่างๆ ได้แก่ การใช้ถ้อยคำนัยแฝงในรูปวัจนกรรมการถาม การใช้ถ้อยคำนัยแฝงในรูปวัจนกรรมการแนะนำ และการใช้ถ้อยคำนัยแฝงในรูปวัจนกรรมการขอขอบคุณ ดังนี้

4.3.1.2.3.1 การใช้ถ้อยคำนัยแฝงในรูปวัจนกรรม

การถาม

วัจนกรรมการถามตามแนวคิดของเซอร์ล คือวัจนกรรมที่ผู้พูดต้องการแสดงให้ผู้ฟังให้ข้อมูลแก่ผู้พูด โดยมีเงื่อนไขความจริงใจว่า ผู้พูดจะต้องเชื่อว่าผู้ฟังสามารถให้ข้อมูลนั้นแก่ผู้พูดได้โดยที่ผู้พูดต้องการทราบข้อมูลนั้นโดยแท้จริง ถ้าหากผู้พูดไม่ถาม ผู้ฟังก็คงจะไม่ให้ข้อมูลนั้นแก่ผู้พูด

การใช้ถ้อยคำนัยแฝงในรูปวัจนกรรมการถาม ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขความจริงใจของการถาม กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่ายชายไม่ได้ต้องการทราบข้อมูลคำตอบจากผู้เล่นฝ่ายหญิง เพราะทราบข้อมูลนั้นอยู่แล้ว กลวิธีนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายปรารถนา

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เป็นใบ้หรือจะ (315)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), คุยกับใครเป็นปาวเนี่ย (316)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ยิ้มเป็นปะเนี่ย (317)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เป็นอัมพาตหรือ นั่งนิ่งไม่กระดิกเลย (318)

ในตัวอย่างที่ (315)-(318) ผู้เล่นฝ่ายชายใช้ถ้อยคำนัยผกผันในรูปวัจนกรรมการถาม โดยการกล่าวถ้อยคำที่ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขความจริงใจของการถาม กล่าวคือ ถามโดยไม่ได้มีเจตนาจะทราบคำตอบจากผู้เล่นฝ่ายหญิง เช่น ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่สนใจตอบคำถาม หรือร่วมสนทนากับผู้เล่นคนอื่น ผู้เล่นฝ่ายชายจึงได้ถามผู้เล่นฝ่ายหญิงว่า “เป็นไปหรือ” และ “คุยกับใคร เป็นหรือเปล่า” ในตัวอย่างที่ (315)-(316) ซึ่งหากพิจารณาตามเงื่อนไขแสดงการถามของเซอร์ล จะเห็นได้ว่า ผู้เล่นฝ่ายชายละเมิดเงื่อนไขเกี่ยวกับความจริงใจในการถาม กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่ายชายมิได้ต้องการคาดคะเนคำตอบจากผู้เล่นฝ่ายหญิง เพราะทราบดีอยู่แล้วว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ได้เป็นไป และสามารถพูดคุยได้เหมือนคนปกติ แต่ต้องการถามเพื่อประชด หรือแสดงความไม่พอใจที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่สนทนากับตน หรือในตัวอย่างที่ (317) ผู้เล่นฝ่ายชายมิได้ต้องการคำตอบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงยิ้มเป็นหรือไม่ เพราะย่อมทราบคำตอบดีอยู่แล้ว แต่ต้องการถามเพื่อประชดประชัน หรือแสดงความไม่พอใจที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่แสดงอารมณ์ยินดี หรือยิ้มให้ตน หรือในตัวอย่างที่ (318) ผู้เล่นฝ่ายชายมิได้ต้องการคำตอบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงป่วยเป็นอัมพาตหรือไม่ โดยทราบอยู่แล้วว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงร่างกายปกติดี แต่ต้องการถามเพื่อประชดประชัน ที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงนิ่งเฉย ไม่แสดงออกทางเพศใดๆ

อย่างไรก็ตาม ผู้เล่นฝ่ายชายอาจใช้กลวิธีทางภาษานี้เพื่อเป็นการหยอกล้อกับผู้เล่นฝ่ายหญิงเพื่อเป็นการสร้างอารมณ์ขัน ทั้งนี้ต้องพิจารณาจากบริบท ทั้งสถานการณ์นั้นๆ และถ้อยคำก่อนหน้าและถ้อยคำต่อจากนั้นร่วมด้วย

4.3.1.2.3.2 การใช้ถ้อยคำนัยผกผันในรูปวัจนกรรมการ แนะนำ

วัจนกรรมการแนะนำตามแนวคิดของเซอร์ล คือวัจนกรรมที่ผู้พูดมีจุดประสงค์ให้ผู้ฟังกระทำบางอย่างตามที่ผู้พูดบอก โดยมีเงื่อนไขความจริงใจว่าผู้พูดจะต้องเชื่อว่าสิ่งนั้นจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ฟัง และผู้พูดต้องการให้ผู้ฟังกระทำตามสิ่งที่ผู้พูดแนะนำอย่างแท้จริง

การใช้ถ้อยคำนัยผกผันในรูปวัจนกรรมการแนะนำ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขความจริงใจของการแนะนำ กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่ายชายไม่ได้ต้องการให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำตามสิ่งตนแนะนำ แต่กล่าวถ้อยคำเพื่อต้องการประชดประชัน เสียดสี เพื่อแสดงความไม่พอใจ

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ปิดมิดขนาดนี้ วันหลังคลุมโปงเล่นเรยมะ (319)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), โหย แต่งมิดชิดอย่างจี้ ไม่มใส่มาหลายๆ
ตัวเลยละ (320)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ทรมานกันอย่างจี้เอามีตมาแทงให้ตาย
เลยดีกว่าครับ (321)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ถ้าจะเต้นแค่นี้ แอโรบิคเลยมัย (322)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เปิดไฟแค่นี้ ไม่ปิดไปเลยละแม่คุณ (323)

ในตัวอย่างที่ (319)-(323) ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ยอมเปิดเผยเรือนร่าง หรือไม่แสดงท่าทางยั่วยวนทางเพศให้เป็นที่พึงพอใจ ผู้เล่นฝ่ายชายจึงได้แนะนำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำบางสิ่งบางอย่าง ซึ่งการแนะนำเหล่านั้นก็มีได้เป็นประโยชน์ต่อตัวผู้แนะนำ เช่น ในตัวอย่างที่ (319) – (320) ผู้เล่นฝ่ายหญิงปกปิดร่างกายมิดชิด ไม่ยอมเปิดเผยทรวดทรง สรีระ ฝ่ายชายจึงแนะนำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ผ้าห่มปกคลุมร่างกาย หรือใส่เสื้อหลายๆ ตัวให้มิดชิดยิ่งกว่าเดิม ทั้งที่ความจริงผู้เล่นฝ่ายชายมิได้ต้องการให้ทำตามคำแนะนำ

ในตัวอย่างที่ (321) ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ยอมเปิดเผยร่างกายซึ่งผู้เล่นฝ่ายชายเห็นว่าเป็นการทำให้ตนรู้สึกทรมาน จึงแนะนำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงฆ่าตนเสียเลย ซึ่งความจริง ผู้เล่นฝ่ายชายมิได้ต้องการเช่นนั้น ในตัวอย่างที่ (322) ผู้เล่นฝ่ายหญิงแสดงลีลาการเต้นด้วยท่าทางที่ธรรมดา ไม่สวยงาม ซึ่งไม่เป็นที่พึงพอใจ ผู้เล่นฝ่ายชายจึงได้แนะนำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเต้นแอโรบิค ซึ่งถือเป็นการเต้นที่ธรรมดา ไม่หือหวา ทั้งๆ ที่ ผู้เล่นฝ่ายชายมิได้ต้องการอย่างที่ตนแนะนำ หรือในตัวอย่างที่ (323) ผู้เล่นฝ่ายหญิงปิดไฟในห้อง เปิดไว้เฉพาะโคมไฟซึ่งไม่สว่างเพียงพอที่จะเห็นรูปร่าง หรือการแสดงที่ชัดเจน ผู้เล่นฝ่ายชายจึงแนะนำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงปิดไฟให้หมดทุกดวงเสียเลย เป็นต้น

หากพิจารณาตามเงื่อนไขแสดงการแนะนำของเซิร์ล จะเห็นได้ว่า ผู้เล่นฝ่ายชายละเมิดเงื่อนไขเกี่ยวกับความจริงใจในการแนะนำ กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่ายชายมิได้ต้องการให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำในสิ่งที่ตนแนะนำอย่างแท้จริง เพราะสิ่งเหล่านั้นมิได้เป็นสิ่งที่ตนประสงค์ต่อผู้พูด อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกับความต้องการที่แท้จริง ฉะนั้นจึงกล่าวได้ว่า ผู้เล่นฝ่ายชายใช้ถ้อยคำ นัย ผกผันในรูปวัจนกรรมการแนะนำเพื่อต้องการประชดประชัน แสดงความไม่พอใจผู้เล่นฝ่ายหญิง

และคาดหวังให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้เป็นที่พึงปรารถนาของผู้เล่นฝ่ายชาย อาทิ สวมใส่เสื้อผ้าน้อยชิ้น แสดงท่าทางเซ็กซี่ ยั่วชวนทางเพศ เป็นต้น

4.3.1.2.3.3 การใช้อ้อยค่านิยมผกผันในรูปวัจนกรรมการ ขอบคุณ

วัจนกรรมการขอบคุณตามแนวคิดของเซอร์ล คือวัจนกรรมที่ผู้พูดต้องการแสดงให้ผู้ฟังรับรู้ว่าคุณพูดรู้สึกขอบคุณ รู้สึกสำนึกในบุญคุณของผู้ฟัง โดยมีเงื่อนไขความจริงใจว่า ผู้พูดจะต้องเชื่อว่าสิ่งที่ผู้ฟังกระทำนั้นเป็นประโยชน์ต่อผู้พูด

การใช้อ้อยค่านิยมผกผันในรูปวัจนกรรมการขอบคุณ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขความจริงใจของการขอบคุณ กล่าวคือ ผู้เล่นฝ่ายชายไม่ได้รู้สึกซาบซึ้งที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงโดยแท้จริง เพราะไม่ได้รู้สึกว่สิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำเป็นผลดีแก่ตน แต่ต้องการกล่าวถ้อยคำเพื่อเป็นการประชดประชัน

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ขอบใจนะที่หันหลังให้ (324)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เออ ปิดไฟ ขอบใจ (325)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), เออเว้ย ปิดกล้อง ขอบใจมาก (326)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ใส่เสื้ออีก ขอบใจนะ (327)

ในตัวอย่างที่ (324)-(327) ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ยอมเปิดเผยเรือนร่าง หันหลัง หรือปิดไฟเพื่อไม่ให้ผู้เล่นฝ่ายชายได้เห็นรูปร่างหน้าตา ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่พึงปรารถนาของผู้เล่นฝ่ายชาย แต่ผู้เล่นฝ่ายชายได้กล่าวขอบคุณ เช่น ในตัวอย่างที่ (324)- (326) ผู้เล่นฝ่ายหญิงทำให้ผู้เล่นฝ่ายชายไม่สามารถมองเห็นหน้าตา หรือเรือนร่างของตนได้ โดยการนั่งหันหลังให้กล้อง ปิดไฟ และปิดกล้อง แต่ผู้เล่นฝ่ายชายได้กล่าวขอบคุณผู้เล่นฝ่ายหญิง และในตัวอย่างที่ (327) ผู้เล่นฝ่ายหญิงใส่เสื้อผ้า ทั้งที่ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการให้ถอดให้เหลือน้อยชิ้น สร้างความไม่พอใจให้กับผู้เล่นฝ่ายชาย แต่ผู้เล่นฝ่ายชายก็ได้กล่าวขอบคุณ เป็นต้น ทั้งนี้ หากพิจารณาตามเงื่อนไขแสดงการขอบคุณของเซอร์ล จะเห็นได้ว่าผู้เล่นฝ่ายชายละเมิดเงื่อนไขเกี่ยวกับความจริงใจในการขอบคุณ กล่าวคือผู้เล่นฝ่ายชายมิได้มีความรู้สึกสำนึกในบุญคุณของผู้เล่นฝ่ายหญิง เพราะการกระทำดังกล่าวไม่ได้

เป็นประโยชน์ต่อผู้พูด ฉะนั้นจึงกล่าวได้ว่า ผู้เล่นฝ่ายชายใช้ถ้อยคำนัยผกผันในรูปวัจนกรรมการขอขอบคุณเพื่อต้องการประชดประชัน แสดงความไม่พอใจที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ทำในสิ่งที่ตนปรารถนา และคาดหวังให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงปรับเปลี่ยนการกระทำให้เป็นสิ่งที่พึงพอใจ สวมใส่เสื้อผ้าน้อยชิ้น แสดงท่าทางเซ็กซี่ ยั่วชวนทางเพศ เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป ผู้เล่นฝ่ายชายใช้กลวิธีการใช้ถ้อยคำนัยผกผันในรูปวัจนกรรมต่างๆ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประชดประชัน แสดงความไม่พอใจผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ไม่กระทำในสิ่งที่ตนปรารถนา เช่น ไม่ยิ้มทักทาย ไม่สนทนาด้วย ไม่แสดงออกทางเพศ ฯลฯ เพื่อแสดงให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกว่าคุณกำลังไม่เป็นที่ยอมรับ ไม่เป็นที่พอใจสำหรับผู้เล่นฝ่ายชาย โดยคาดหวังจะให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงปรับปรุง แก้ไขพฤติกรรมให้เป็นที่ต้องการ เช่น ยิ้มทักทาย แสดงความสนใจพูดคุย หรือขยับร่างกายตามจังหวะเพลง หรือแสดงออกทางเพศในรูปแบบต่างๆ

การแสดงความไม่พอใจเป็นการกระทำที่คุกคามหน้าของผู้ฟัง ซึ่งขัดแย้งกับความต้องการของบุคคลที่ต้องการรักษามิตรภาพและความสมานฉันท์ต่อกัน (ลีช Leech, 1983 อ้างถึงใน รุ่งอรุณ ใจชื่อ, 2549) ดังนั้น การแสดงความไม่พอใจในบริบททั่วไปจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงปัจจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดกับผู้ฟัง และต้องเลือกใช้กลวิธีที่จะไม่ทำให้เกิดความขัดแย้ง หรือลดความรุนแรงให้น้อยที่สุด (รุ่งอรุณ, 2549) แต่สำหรับบริบทการสื่อสารในห้องสนทนาแคมฟร็อก โซน 18+ นี้ ผู้ใช้ภาษาอาจไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงปัจจัยเรื่องความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้พูดกับผู้ฟังเป็นสำคัญ เนื่องจากองค์ประกอบการสื่อสารนี้เอื้อให้ผู้ใช้ภาษาสามารถแสดงความไม่พอใจต่อกันได้เต็มที่ เท่าที่กฎของห้องสนทนาจะเอื้ออำนวย โดยที่ผู้ใช้ภาษาแต่ละคนยอมรับได้ โดยพบว่าบ่อยครั้งที่ผู้เล่นฝ่ายชายมักแสดงความไม่พอใจอย่างตรงไปตรงมา โดยเฉพาะกลวิธีการตีโดยตรง

4.3.1.3 การขู่

การขู่ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่เป็นการแสดงเงื่อนไขเพื่อบอกว่าตนจะกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ไม่เป็นที่พึงประสงค์ของผู้เล่นฝ่ายหญิง หากผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ทำในสิ่งที่ผู้พูดปรารถนา เป็นกลวิธีทางภาษาที่แสดงถึงความไม่พอใจของผู้เล่นฝ่ายชายกลวิธีหนึ่ง ประเด็นที่มักถูกยกมาขู่ มักได้แก่ การขู่ว่าจะเลิกให้ความสนใจ เหตุผลที่ผู้เล่นฝ่ายชายเลือกเอาประเด็นเหล่านี้มาขู่ เนื่องจากการไม่ให้ความสนใจผู้เล่นฝ่ายหญิง หรือหันไปสนใจผู้เล่นฝ่ายหญิงคนอื่นแทน เป็นสิ่งที่ขัดแย้งกับจุดมุ่งหมายของผู้เล่นฝ่ายหญิง

ตัวอย่าง

- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), ถ้าหากขาน้อยจำเปลี่ยนคุณอื่นละ (328)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), อุตสำหรับอดู ไม่ถอดจะไปดูคนอื่นละนะ (329)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), อีกแปบไม่ถอดย้ายห้องแล้ว นานแล้วว (330)
- (ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง), นำเบือแบบนี้ก็ย้ายห้องดีกว่า (331)
- จะโชว์ไม่โชว์ ไม่โชว์จะไปละนะ (332)

จากตัวอย่างดังกล่าวจะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำที่เป็นการแสดงเงื่อนไขว่า หากผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่เปิดเผยร่างกาย หรือไม่แสดงออกทางเพศตามที่ตนปรารถนา ตนจะกระทำในสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ของผู้เล่นฝ่ายหญิงโดยการเลิกให้ความสนใจ เช่นในตัวอย่างที่ (328) - (329) ผู้เล่นฝ่ายชายพูดว่าจะเลิกสนใจโดยการเปลี่ยนไปดูผู้เล่นฝ่ายหญิงคนอื่นแทน หรือในตัวอย่างที่ (330) - (331) พูดว่าจะเปลี่ยนไปใช้ห้องสนทนาห้องอื่นแทน หรือในตัวอย่างที่ (332) พูดว่าจะออกจากห้องสนทนา เหตุที่ผู้เล่นฝ่ายชายเลือกเอาประเด็นเหล่านี้มาพูด เพราะเห็นว่าเป็นสิ่งที่ไม่พึงปรารถนาของผู้เล่นฝ่ายหญิง ทั้งนี้ เนื่องจาก ผู้เล่นฝ่ายชายเข้าใจว่าจุดมุ่งหมายของผู้เล่นฝ่ายหญิงนั้น คือต้องการเป็นที่สนใจ ชื่นชม ยอมรับจากผู้เล่นอื่นๆ ฉะนั้นการพูดว่าจะไม่ให้ความสนใจหรือหันไปสนใจคนอื่น ฯลฯ จึงเป็นสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ปรารถนา ฉะนั้น ผู้เล่นฝ่ายชายจึงเลือกใช้กลวิธีนี้เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงยอมทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการ

จากการศึกษาพบว่ามีการใช้กลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ 4 กลวิธีหลัก ได้แก่ การตีโดยตรง การยกตัวอย่างเปรียบเทียบ การบอกความรู้สึกไม่พอใจ และการใช้ถ้อยคำนัยผกผัน กลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจทั้งหมดนี้ เป็นกลวิธีทางภาษาที่ช่วยให้ผู้เล่นชายบรรลุเป้าหมายในการสื่อสารในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18+ ได้ผลอีกวิธีหนึ่ง โดยผู้เล่นฝ่ายชายจะเลือกใช้กลวิธีแสดงความไม่พอใจต่างๆ เหล่านี้เมื่อรู้สึกว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่กระทำในสิ่งที่เป็นไปตามความคาดหวัง หรือบรรทัดฐานของการปฏิสัมพันธ์ของห้องสนทนาแคมฟร็อก โซน 18+ อันเป็นที่รับรู้ร่วมกันว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงที่เข้ามาในห้องสนทนานี้มีจุดมุ่งหมาย ในการแสวงหาความสุขทางเพศโดยการแสดงออกผ่านร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นการเต้น การเปิดเผยร่างกาย ไปเปลือย หรือการแสดงออกทางเพศผ่านร่างกายด้วยรูปแบบต่างๆ ฯลฯ แต่เมื่อผู้เล่นฝ่ายหญิงปฏิเสธที่จะกระทำสิ่งเหล่านี้ หรือกระทำสิ่งใดๆ ที่ขัดแย้งกับจุดมุ่งหมายของสังคมห้องสนทนาแคมฟร็อก ย่อมส่งผล

ให้เกิดความไม่พอใจแก่ผู้เล่นฝ่ายชายที่มีจุดมุ่งหมายที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของผู้เล่นฝ่ายหญิง ซึ่งก็คือการแสวงหาความสุขทางเพศโดยการจับจ้องเรือนร่างหรือการแสดงออกทางเพศในรูปแบบต่างๆ ของผู้เล่นฝ่ายหญิง ผู้เล่นฝ่ายชายจึงเลือกใช้กลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจเพื่อระบายความรู้สึก และกระตุ้นให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงแสดงออกให้ตรงตามบรรทัดฐานของห้องสนทนา โดยการสวมใส่เสื้อใต้น้อยชิ้น และ“โชว์” หรือแสดงออกทางเพศผ่านร่างกายในรูปแบบต่างๆ

แต่อย่างไรก็ตาม การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงเลือกที่จะไม่แสดงออกทางเพศนั้นไม่ถือว่าเป็นการผิดกฎกติกาของห้องสนทนาแคมป์ร็อก โซน 18+ แต่อย่างไรก็ตาม ยังมีกฎกติกากำกับไม่ให้ผู้เล่นฝ่ายชายวิจารณ์ผู้เล่นฝ่ายหญิงอีกด้วย ดังนั้นกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจเหล่านี้จึงจึงไม่ค่อยปรากฏใช้มากเท่ากับกลวิธีการสั่ง และกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกพึงพอใจ เนื่องจากกฎกติกาของห้องสนทนากำกับไว้ หากฝ่าฝืนจะถูกลงโทษจากผู้คุมกฎ ทั้งยังเป็นกลวิธีที่ทำให้ผู้เล่นฝ่ายชายบรรลุซึ่งจุดมุ่งหมายของการปฏิสัมพันธ์ได้ยากอีกด้วย

ทั้งนี้ สามารถสรุปลักษณะสำคัญของแต่ละกลวิธีย่อย พร้อมทั้งตัวอย่างถ้อยคำ เพื่อแสดงให้เห็นกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจในรูปแบบต่างๆ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 6 ลักษณะสำคัญและรูปภาพของกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจแต่ละแบบ

กลวิธีทางภาษา	ลักษณะสำคัญ	ตัวอย่างถ้อยคำ
1. การกล่าวปราชัย	การประเมินค่า แสดง ความเห็นที่ผู้เล่นฝ่ายหญิง มีลักษณะรูปลักษณ์ สรีระที่ ไม่พึงประสงค์ และไม่มี ความสามารถในการแสดง “โชว์”	“แสดงว่าไม่กล้าถอด” “ผู้หญิงคนนี้ไม่กล้าอะคับๆ” “ของปลอม” “ยี้ๆ/hua-nom/ดำ ไม่กล้าโชว์” “กลัวหัวดำ” “ไม่กล้าถอดสงสัย/huanom/ดำ” “หน้าอย่างนี้/hoj/เล็กแน่นอน”
2. การติ โดยตรง	2.1 การติ โดยตรง กล่าวว่ารูปร่าง หน้าตา ทรวดทรงสรีระ การแต่ง กายท่วงท่า อิริยาบถ การ แสดงออกทางเพศผ่าน	“หน้าห้องออก อึอึอึ” “ดาว พุงเป็นชั้นๆเลย หมดอ กรม” “จะมีอะไรโชว์จะแห้งจ้ง”

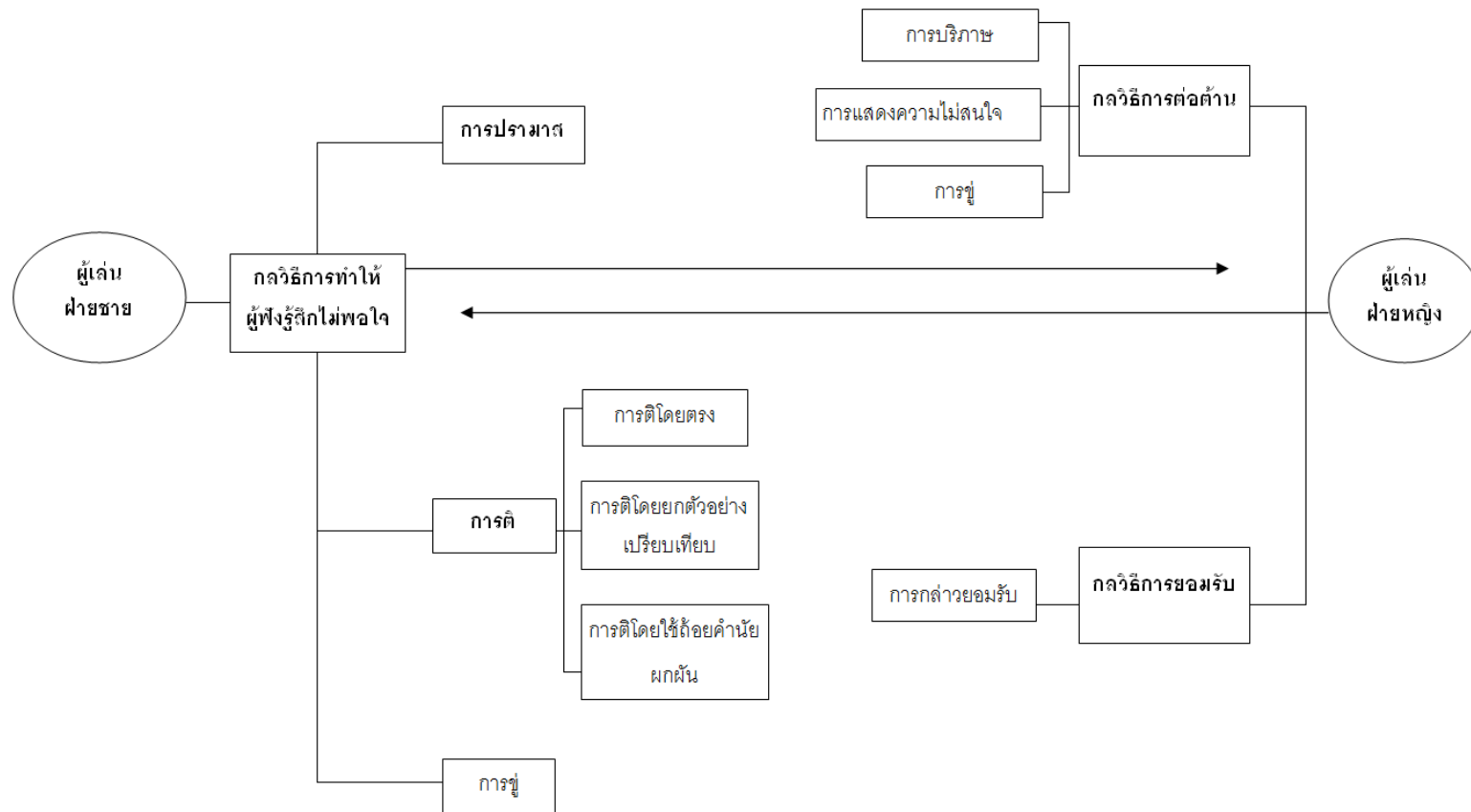
กลวิธีทางภาษา	ลักษณะสำคัญ	ตัวอย่างถ้อยคำ
	ร่างกาย หรือพฤติกรรมของผู้เล่นฝ่ายหญิงมีลักษณะไม่พึงประสงค์	<p>“ทำบ้านนอกซี... มีเด็ดกว่านี้มะยั่วๆ”</p> <p>“ทำไมอารมณ์ของมิวไม่เข้ากับหน้าตามิวเลย”</p>
<p>2.2 การตีโดยยกตัวอย่างเปรียบเทียบ</p>	<p>ยกสิ่งอื่น หรือบุคคลอื่นขึ้นเปรียบเทียบเพื่อแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมีคุณสมบัติที่ด้อยกว่าตัวอย่างที่ยกมา</p>	<p>“ได้แค่นี้หรือคับเมียผมเด็กกว่านี้อีก”</p> <p>“กูลับดูเมียแก้ผ้าดีกว่า”</p> <p>“กูไปเปิดหนังไปดูดีกว่าถ้าจั่งนั้นะ”</p>
<p>2.3 การตีโดยใช้ถ้อยคำนัย</p>		
<p>2.3.1 การใช้ถ้อยคำนัย ผกผันในรูปวิจ นกรรมการถาม</p>	<p>ถามแต่ไม่ได้ต้องการทราบข้อมูลคำตอบจากผู้เล่นฝ่ายหญิง เพราะทราบข้อมูลนั้นอยู่แล้ว</p>	<p>“เป็นไปหรือจ๊ะ”</p> <p>“เป็นอัมพาตหรือ นิ่งนิ่งไม่กระดิกเลย”</p>
<p>2.3.2 การใช้ถ้อยคำนัย ผกผันในรูปวิจ จนกรรมการแนะนำ</p>	<p>แนะนำแต่ไม่ได้ต้องการให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำตามสิ่งที่ตนแนะนำ</p>	<p>“ปิดมิดขนาดนี้ วันหลังคลุมโปงเล่นเรยมะ”</p> <p>“ถ้าจะเดินแค่นี้ แอโรบิคเลยมัย”</p>
<p>2.2.3 การใช้ถ้อยคำนัย ผกผันในรูปวิจ จนกรรมการขอบคุณ</p>	<p>กล่าวขอบคุณแต่ไม่ได้รู้สึกขอบคุณผู้เล่นฝ่ายหญิงโดยแท้จริง เพราะไม่ได้รู้สึกว่าเป็นผลดีแก่ตน</p>	<p>“ขอบใจนะที่หันหลังให้”</p> <p>“ใส่เสื้ออีก ขอบใจนะ”</p>

กลวิธีทางภาษา	ลักษณะสำคัญ	ตัวอย่างถ้อยคำ
3. การขู่	กล่าวถ้อยคำที่บอกว่าตนจะกระทำการใดสิ่งหนึ่งที่ไม่เป็นที่พึงประสงค์ของผู้เล่นฝ่ายหญิง หากผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ทำในสิ่งที่ผู้พูดปรารถนา	“รอดู <u>ไม่ถอดจะไปดูคนอื่นละนะ</u> ” “น่าเบื่อแบบนี้กูย้ายห้องดีกว่า” “จะโชว์ไม่โชว์ <u>ไม่โชว์จะไปละนะ</u> ”

4.3.2 กลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ

กลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจในที่นี้ หมายถึง การกล่าวถ้อยคำที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อโต้กลับสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวเพื่อทำให้ตนรู้สึกไม่พอใจ ไม่ว่าจะเป็ นวิธีการปรามาส การตี หรือการขู่ จากการสังเกตการณ์และการวิเคราะห์ สามารถแบ่งกลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจได้เป็น 2 กลวิธีหลัก ได้แก่ กลวิธีการต่อต้าน และกลวิธีการยอมรับ

ทั้งนี้ สามารถแสดงแผนภูมิแสดงการใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจของผู้เล่นฝ่ายชายได้ ดังนี้



แผนภูมิ 5 การใช้กลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจของผู้เล่นฝ่ายชาย และกลวิธีการโต้ตอบของผู้เล่นฝ่ายหญิง

4.3.2.1 กลวิธีการต่อต้าน

กลวิธีการต่อต้าน ในที่นี้หมายถึง การกล่าวถ้อยคำที่เป็นการแสดงการปฏิเสธไม่ยอมอมรับถ้อยคำปราคาสา หรือวิจารณ์ในทางลบจากผู้เล่นฝ่ายชาย ทั้งยังโต้ตอบกลับด้วยถ้อยคำที่แสดงให้เห็นว่าตนไม่พอใจ หรือไม่ใส่ใจในการกล่าวถ้อยคำนั้น รวมถึงเป็นการแสดงว่าต้องการยุติการสนทนา ไม่ปรารถนาจะสานสัมพันธ์ต่อ จากการศึกษาพบกลวิธีทางภาษาที่มีวัตถุประสงค์ดังกล่าว 3 กลวิธี ได้แก่ การบริภาษ การแสดงความไม่สนใจ และการขู่ ดังต่อไปนี้

4.3.2.1.1 การบริภาษ

การบริภาษ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจของผู้เล่นฝ่ายชายด้วยถ้อยคำผรุสวาท หรือคำสบถ จากการศึกษาพบว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงมักใช้ในการโต้ตอบกลวิธีการปราคาสาที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวหาว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมิได้มีเพศหญิงแต่กำเนิด และโต้ตอบกลวิธีการตีที่ผู้เล่นฝ่ายชายวิจารณ์ว่าตนมีรูปลักษณ์ที่ไม่สวยงามดังต่อไปนี้

ตัวอย่าง

- [กระเทยชัดๆ] : เมียมึงสิมี/khuaj/ (333)
- [ตุ๊ดชั่วๆ] : ตุ๊ดพ่องสิ (334)
- [hua-nom/ดำว่ะ] : แม่มึงสิดำ มึงหล่อตายท่าเลยนะ
ไอ้/sat/ (335)
- [/nom/ยานว่ะ] : ยานพ่อง (336)
- [เมียกูยังเด็ดกว่าอีก] : ก็ไม่ต้องมาตุก กลับไปเล่นนม
เมียมึงสิ (337)
- [แหม่ ดู AV หนูกกว่าเยอะ] : นั่นมึงก็ไปดูหนังไปมึงไป /sat/ (338)
- [แฟนผมน่ารักกว่าตั้งเยอะ] : มึงหล่อมาก อีควาย (339)
- [สวยตรงไหนวะ] : ใครจะไปสวยเหมือนแม่มึงล่ะ (340)

จากตัวอย่างจะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้กลวิธีการบริภาษนี้ในการโต้ตอบกลวิธีการกล่าวพรามาส และกลวิธีการตีซึ่งมีเนื้อความเกี่ยวกับการดูถูก สบประมาท หรือวิจารณ์รูปร่างหน้าตา การแสดงออกของผู้เล่นฝ่ายหญิงในทางไม่ดี เช่น ในตัวอย่างที่ (333)-(334) ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวพรามาสในลักษณะตดสินว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมิได้มีเพศหญิงแต่กำเนิด โดยการกล่าวว่า “กระเทยซัดๆ” “ตุ๊ดซัวร์” เพื่อช่วยยู่ให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเปิดเผยร่างกายเพื่อพิสูจน์ความจริง แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงได้โต้ตอบโดยการต่อว่าด้วยถ้อยคำผรุสวาท โดยการกล่าวหาคนรักว่าของผู้เล่นฝ่ายชายต่างหากที่เป็นสตรีข้ามเพศ โดยกล่าวว่า “เมียมึงสิมี/khuaj/” ในตัวอย่างที่ (333) หรือ “ตุ๊ดพองสิ” ในตัวอย่างที่ (334) โดยที่คำว่า “พอง” เป็นการรวบเสียงมาจากคำว่า “พอมึง” ซึ่งถูกใช้เป็นคำสบถเมื่อรู้สึกไม่พอใจ

หรือในตัวอย่างที่ (335)-(336) ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำตีผู้เล่นฝ่ายหญิงเรื่องรูปลักษณ์ โดยการบอกว่า “/hua-nom/ดำวะ” “หรือ /nom/ยานวะ” ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงโต้ตอบโดยการต่อว่าด้วยถ้อยคำผรุสวาท เห็นได้จากคำว่า “แม่มึง” “ไอ้/sat/” หรือคำว่า “พอง” ซึ่งเป็นการรวบเสียงมาจากคำว่า “พอมึง” มักใช้เป็นคำสบถเมื่อรู้สึกไม่พอใจ

หรือในตัวอย่างที่ (337)-(338) ผู้เล่นฝ่ายชายใช้ติการแสดง “โชว์” หรือเด่นของผู้เล่นฝ่ายหญิงโดยการยกตัวอย่างเปรียบเทียบที่ผู้เล่นฝ่ายชายมักยกสิ่งอื่น หรือบุคคลอื่นขึ้นเปรียบเทียบในเชิงติ เนื่องจากไม่พอใจที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงแสดงออกทางเพศได้ไม่ดีตามที่คาดหวัง โดยการกล่าวเปรียบเทียบกับคนรักของตนว่า “เมียกูยังเด็ดกว่าอีก” หรือ “/mang/ ดู AV นุ๊กกว่าเยอะ” เพื่อหวังจะให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงปรับปรุงแก้ไขการแสดง “โชว์” ให้มี “สีสัน” มากขึ้น หรือดึงดูดทางเพศมากขึ้น แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงได้กล่าวโต้ตอบโดยการแนะนำเชิง “โล่” ให้ผู้เล่นฝ่ายชายมีความสัมพันธ์ทางเพศกับคนรักของตน หรือชมภาพยนตร์แสดงฉากการมีเพศสัมพันธ์ หรือที่เรียกกันว่า “หนัง AV”(Adult video) หรือหนังโป๊ แทนการจ้องมองสตรีระ หรือชมการแสดงออกทางเพศของตน โดยปรากฏการใช้คำผรุสวาทร่วมด้วย เช่นคำว่า “/sat/” รวมถึงการใช้สรรพนามที่ถือเป็นคำไม่สุภาพอย่าง “กู” “มึง” จากการศึกษาพบว่า ผู้เล่นฝ่ายหญิงเลือกใช้กลวิธีทางภาษานี้เพื่อประชดประชัน หรือแสดงความไม่พอใจอย่างรุนแรงที่ถูกผู้เล่นฝ่ายชายสบประมาท และใช้ถ้อยคำไม่สุภาพ ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่ยอมรับ

นอกจากการบริภาษโดยตรงแล้ว ยังพบการบริภาษโดยการใช้ถ้อยคำนัยแฝงในรูปวัจนกรรมกรวมอีกด้วย ซึ่งหมายถึง การที่ผู้พูดกล่าวถ้อยคำที่ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขความจริงใจของการชม กล่าวคือ ผู้พูดไม่ได้มีเจตนาที่จะยินยอม แสดงความพอใจผู้ฟัง แต่มีเจตนาเพื่อต่อว่าประชดประชัน ดังจะเห็นได้จากตัวอย่างที่ (339) ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำแสดงความไม่

พอใจผู้เล่นฝ่ายหญิง โดยการยกคนรักของตนขึ้นมาเปรียบเทียบว่า “แฟนผมน่ารักกว่าตั้งเยอะ” ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงได้ตอบโดยการกล่าวถ้อยคำแสดงกล่าวชมผู้เล่นฝ่ายชายว่า “มึงหล่อมาก” หรือในตัวอย่างที่ (340) ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำแสดงความไม่พอใจรูปร่างหน้าตาของผู้เล่นฝ่ายหญิง โดยการกล่าวติรูปลักษณ์ว่า “สวยตรงไหนวะ” ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงได้ตอบโดยการใช้ถ้อยคำนัย ผกผันในรูปวัจนกรรมกรรม โดยกล่าวชมมารดาของผู้เล่นฝ่ายชายรูปประโยคคำถามว่า “ใครจะไปสวยเหมือนแม่มึงล่ะ”

จะเห็นว่า ทั้งตัวอย่างที่ (339) และ (340) ถือเป็นกรกล่าวถ้อยคำที่ละเมียดเจือปนเกี่ยวกับความจริงใจในการชม เพราะผู้เล่นฝ่ายหญิงผู้พูดมิได้มีเจตนาที่จะเยินยอ หรือแสดงความชื่นชม พอใจคนรัก หรือบุพการีของผู้เล่นฝ่ายชายเลยแม้แต่น้อย แต่มีเจตนาเสียดสีประชดประชัน ผู้เล่นฝ่ายชายเพื่อแสดงความไม่พอใจ

4.3.2.1.2 การแสดงความไม่สนใจ

การแสดงความไม่สนใจ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำที่เป็น การโต้ตอบการกล่าวถ้อยคำแสดงความไม่พอใจของผู้เล่นฝ่ายชายโดยการกล่าวถ้อยคำที่แสดงความไม่ยินดียินร้าย ไม่ใส่ใจในการกล่าวถ้อยคำของผู้เล่นฝ่ายชาย โดยเฉพาะการชู้

ตัวอย่าง

- [ไม่ถอดจะไปดูคนอื่นละนะ] : เชิญ จะไปไหนก็ไป ตามสบาย (341)
- [โชว์ ไม่โชว์จะไปละนะ] : คิดว่ากลัวหรือ (342)
- [เดินไม่สวยเลย] : แล้วไงวะ (343)

ผู้เล่นฝ่ายหญิงมักเลือกใช้กลวิธีทางภาษานี้โต้ตอบกลวิธีการชู้ ที่ผู้เล่นฝ่ายชายมัก ชูว่าจะเลิกให้ความสนใจ หรือหันไปสนใจผู้เล่นฝ่ายหญิงคนอื่นแทน เช่น ในตัวอย่างที่ (341)-(342) ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำแสดงความไม่พอใจที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่แสดงออกทางเพศ คือ “ไม่ถอด” “ไม่โชว์” โดยการชู้ว่าจะหันไปสนใจผู้เล่นฝ่ายหญิงคนอื่นหรือออกจากห้องสนทนา ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงกล่าวโต้ตอบโดยการบอกอนุญาตว่า “เชิญ จะไปไหนก็ไป ตามสบาย” หรือการ แสดงการบอกว่าคุณไม่กลัวในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายชู้ โดยการใช้คำถาม “คิดว่ากลัวหรือ” เพื่อแสดงถึงความไม่ยินดียินร้าย หรือใส่ใจในถ้อยคำของอีกฝ่าย

นอกจากนี้ ยังพบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้กลวิธีการแสดงความไม่สนใจนี้ในการโต้ตอบกลวิธีการต้ออีกด้วย เช่นในตัวอย่างที่ (343) ผู้เล่นฝ่ายชายวิจารณ์ผู้เล่นฝ่ายหญิงว่า “เด่นไม่สวยเลย” โดยมีวัตถุประสงค์จะให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่พอใจ และอยากจะพิสูจน์ว่าแท้จริงแล้วตนมีความสามารถในการ “โชว์” แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงได้โต้ตอบกลับโดยการกล่าวว่า “แล้วไง” เพื่อแสดงความไม่สนใจ ยินดียินร้ายในคำวิจารณ์นั้น

4.3.2.1.3 การขู่

การขู่ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำโต้ตอบกลวิธีการกล่าวถ้อยคำแสดงความไม่พอใจของผู้เล่นฝ่ายชายโดยเฉพาะกลวิธีการตีโดยตรง โดยการบอกว่าตนมีอำนาจกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ไม่เป็นที่พึงประสงค์ของผู้เล่นฝ่ายชาย เนื่องจากผู้เล่นฝ่ายชายทำผิดกฎของห้องที่ห้ามไม่ให้วิจารณ์ หรือตีผู้เล่นฝ่ายหญิง

ตัวอย่าง

- ปากดีนกันนะมึง อยากโดนขังไหมะ (344)
- เคยโดนเตะมัย (345)
- มึงจะเล่นกะฎีไหม (346)
- อยากลองตีกะฎี? (347)

จากการศึกษา พบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมักใช้กลวิธีการขู่โดยการให้รูปประโยคคำถาม เพื่อแสดงอำนาจว่าตนสามารถลงโทษผู้ฟังได้หากผู้เล่นชายทำให้ไม่พอใจไม่ว่าจะโดยการตี การใช้ถ้อยคำไม่สุภาพ หรือพูดจาถ่มถุย ฯลฯ จากตัวอย่าง พบทั้งถ้อยคำที่ปรากฏวิธีการลงโทษ เช่น “ขัง” “เตะ” ในตัวอย่างที่ (344)-(345) ซึ่งหมายถึง ถูกทำให้ออกจากห้องสนทนา และถ้อยคำที่ไม่ปรากฏวิธีการลงโทษ แต่ปรากฏคำที่ใช้สื่อความหมายในทำนองขู่ว่าจะทำโทษ โดยใช้คำว่า “เล่น” หรือ “ลองตี” ในตัวอย่างที่ (346)-(347) เป็นต้น

จากการสังเกตการณ์ พบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้กลวิธีนี้โดยมีเจตนาแสดงความไม่พอใจ และห้ามปรามไม่ให้ผู้เล่นฝ่ายชายกระทำการผิดกฎของห้องสนทนา โดยผู้พูดมักเป็นผู้เล่นฝ่ายหญิงที่มีอำนาจในการควบคุมกฎ และลงโทษผู้ที่ละเมิดกฎ ไม่ให้ไปรบกวน หรือทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงคนอื่นที่จะแสดง “โชว์” ไร้ความภูมิใจ เพื่อให้การสื่อสารในห้องสนทนาแคมป์หรือโซน 18+

ดำเนินไปอย่างราบรื่น ทั้งยังเป็นการแสดงอำนาจเหนือผู้เล่นฝ่ายชายบางคนอีกด้วย ซึ่งอาจทำให้ผู้เล่นฝ่ายชายเกิดความเกรงใจ ไม่แสดงความก้าวร้าว หยาบคาย กับผู้เล่นฝ่ายหญิงซึ่งเป็นผู้พูด

4.3.2.2 กลวิธีการยอมรับ

กลวิธีการยอมรับ ในที่นี้หมายถึง การกล่าวถ้อยคำที่เป็นการแสดงการไม่ปฏิเสธ ไม่ถ้อยคำดูถูก สบประมาท หรือคำวิจารณ์ในทางลบจากผู้เล่นฝ่ายชาย มักกล่าวถ้อยคำในลักษณะยอมรับคำกล่าวของผู้เล่นฝ่ายชาย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อตัดรำคาญ รวมถึงเป็นการแสดงว่าต้องการยุติการสนทนา ไม่ปรารถนาจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อ จากการศึกษาพบกลวิธีทางภาษาที่มีวัตถุประสงค์ดังกล่าว กลวิธีเดียว ได้แก่ การกล่าวยอมรับ ดังนี้

4.3.2.2.1 การกล่าวยอมรับ

การกล่าวยอมรับ ในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกล่าวถ้อยคำที่เป็นการตอบรับ ไม่ปฏิเสธการกล่าวถ้อยคำปรามาส และการกล่าวติของผู้เล่นฝ่ายชาย จากผู้เล่นฝ่ายชาย ที่มักขี้วุ่น ดูถูก สบประมาท และวิวิพากษ์วิจารณ์ว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงรูปร่างหน้าตาไม่สวยงาม ไม่มีความสามารถในการแสดง “โชว์” ให้เป็นที่ดึงดูดทางเพศ

ตัวอย่าง

- [nom/เล็กซัวร์] : เล็กคะ แม่ให้มาน้อย (348)
- [ป๊อดอะดิ] : เออ กูป๊อด (349)
- ก็กูไม่กล้าไง (350)
- [สงสัยจะเป็นตุ๊ด] : เออ กูเป็นตุ๊ด จบมะ (351)
- [ไม่กล้าแข่งกะ(ชื่อผู้เล่นฝ่ายหญิง)ละสิ] : คะ ไม่กล้าคะ สู้เค้าไม่ได้คะ (352)
- [ล้มแบนวะ] : แม่ให้มาแค่นี้คะ (353)
- [ทำบ้านนอก] : มีปัญญาเต็นแค่นี้คะ (354)

ผู้เล่นฝ่ายหญิงมักใช้กลวิธีทางภาษานี้ในการโต้ตอบกลวิธีกรทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ ทั้งการกล่าวปรามาส และการติ โดยกรกล่าวถ้อยคำที่เป็นการยอมรับ ไม่ปฏิเสธคำสบประมาท ทำท่าย หรือวิพากษ์วิจารณ์ใดๆ เช่น ในตัวอย่างที่ (348) ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวปรามาสโดยการกล่าวตัดสินว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงขนาดหน้าอกที่เล็ก ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงโต้ตอบโดยการยอมรับคำปรามาสว่า "เล็กค่ะ" ทั้งยังขยายความเพิ่มเติมว่า "แม่ให้มาน้อย" หรือในตัวอย่างที่ (349)-(350) ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวปรามาสเรื่องความกล้าในการ "โชว์" โดยการกล่าว "ป๊อดอะดิ" ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงโต้ตอบโดยการกล่าวยอมรับอย่างตรงไปตรงมาว่า "เออ ฎีป๊อด" ซึ่งหมายถึง ไม่กล้าทำการแสดง หรือกล่าวว่า "ก็ฎีไม่กล้าไง" เป็นต้น

ในตัวอย่างที่ (351) ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำปรามาสโดยการคาดคะเนว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมิได้มีเพศหญิงโดยกำเนิด ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงโต้ตอบโดยการยอมรับตามคำปรามาสนั้น โดยกล่าวว่า "เออ ฎีเป็นตุ๊ต" รวมถึงในตัวอย่างที่ (352) ผู้เล่นฝ่ายชายทำให้ประชันการแสดง "โชว์" กับผู้เล่นฝ่ายหญิงคนอื่น ผู้เล่นฝ่ายหญิงจึงโต้ตอบโดยการกล่าวในเชิงยอมแพ้ หรือยอมรับว่าตนไม่มีความสามารถที่จะแข่งขัน โดยการกล่าวยอมรับว่า "ค่ะไม่กล้าค่ะ สู้เค้าไม่ได้ค่ะ" เป็นต้น

ในตัวอย่างที่ (353) ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวติว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมีหน้าอกขนาดเล็ก โดยใช้คำว่า "แบน" เพื่อหวังจะให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงปรับเปลี่ยนนมกลองให้เห็นเรื่อในร่างกายในนมอื่น หรือเปลี่ยนชุดให้สวยงาม น่าดึงดูดทางเพศมากขึ้น แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงโต้ตอบกลวิธีกรตินี้โดยการกล่าวยอมรับว่า "แม่ให้มาแค่นี้ค่ะ" หรือในตัวอย่างที่ (354) ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวติทาทางการเดินผู้เล่นฝ่ายหญิงว่าไม่สวยงาม โดยการกล่าว "ท่าบ้านนอก" เพื่อหวังจะให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงปรับเปลี่ยนท่าทางการเดินให้ดูเซ็กซี่ สวยงามน่าดึงดูดทางเพศมากขึ้น แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงกลับโต้ตอบโดยการกล่าวยอมรับว่าตนมีความสามารถเพียงเท่านี้ เห็นได้จากกรกล่าว "มีปัญญาเดินแค่นี้ค่ะ" เป็นต้น

จากการศึกษาพบว่า ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำปรามาส หรือติผู้เล่นฝ่ายหญิง เนื่องจากมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกไม่พอใจ และเกิดแรงกระตุ้นที่จะพิสูจน์ หรือลบคำสบประมาท คำวิจารณ์เหล่านั้น ด้วยการแสดงความสามารถหรือเปลี่ยนแปลงการกระทำบางอย่าง แต่ผู้เล่นฝ่ายหญิงบางคนไม่ได้สนองเจตนาผู้เล่นฝ่ายชาย แต่กลับกรกล่าวถ้อยคำที่เป็นการยอมรับ ไม่ปฏิเสธคำติว่ากล่าว ทั้งนี้เนื่องมาจากไม่พอใจที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวถ้อยคำไม่สุภาพ ไม่ให้เกียรติตน โดยหวังจะให้ผู้เล่นฝ่ายชายเกรงใจ ทั้งยังเป็นกรแสดงความไม่พอใจ รำคาญ หรือเบื่อหน่ายที่จะ "ต่อปากต่อคำ" ด้วยการตัดบทโดยการยอมรับคำตินั้นเพื่อที่จะได้ยุติ

การสนทนากับผู้เล่นฝ่ายชายนั้นๆ

ทั้งนี้ สามารถสรุปลักษณะสำคัญของแต่ละกลวิธีย่อย พร้อมทั้งตัวอย่างถ้อยคำเพื่อแสดงให้เห็นกลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจในรูปแบบต่างๆ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 7 ลักษณะสำคัญและรูปภาพของกลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจแต่ละแบบ

กลวิธีทางภาษา		ลักษณะสำคัญ	ตัวอย่างถ้อยคำ
1. การต่อต้าน	1.1 การบริภาษ	มีการกล่าวถ้อยคำ พรูสวาท	“[กระเทยซัดๆ] : <u>เมียมึงสิ มี/khuaj/</u> ” “[ตุ๊ดซัวร์] : <u>ตุ๊ดพองสิ</u> ”
	1.2 การแสดง ความไม่สนใจ	กล่าวถ้อยคำที่แสดงความ ไม่ยินดียินร้าย ไม่ใส่ใจใน การกล่าวถ้อยคำของผู้เล่น ฝ่ายชาย	“[ไม่ถอดจะไปดูคนอื่นละ นะ] : <u>เชิญ จะไปไหนก็ ไป ตามสบาย</u> ”
	1.3 การขู่	การบอกว่าตนมีอำนาจ กระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ไม่ เป็นที่พึงประสงค์ของผู้เล่น ฝ่ายชาย เนื่องจากผู้เล่น ฝ่ายชายทำผิดกฎของห้อง	ปากดีนักกะมึง <u>อยากโดน ขังโซ่มะ</u> <u>มึงจะเล่นกะกูโซ่มัย</u>
2. การยอมรับ	2.1 การกล่าว ยอม	กล่าวถ้อยคำที่เป็นการ ตอบรับ ไม่ปฏิเสธถ้อยคำ ยั่วๆ ทำท่าย สบประมาท หรือคำวิพากษ์วิจารณ์เชิง ลบของผู้เล่นฝ่ายชาย	“[nom/เล็กป่าว] : <u>เล็กคะ แม่ให้มาน้อย</u> ” “[สงสัยจะเป็นตุ๊ด] : <u>เออ กู เป็นตุ๊ด จบมะ</u> ” “ [ล้มแบนวะ] : <u>แม่ให้มา แค่นี้คะ</u> ” “ [ทำบ้านนอก] : <u>มีปัญญา เต็นแค่นี้คะ</u> ”

จากการศึกษาทฤษฎีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบทฤษฎีทางภาษาของผู้เล่นฝ่ายชายทั้งหมดนั้น พบว่าทฤษฎีทางภาษาดังกล่าวมีวัตถุประสงค์หลักๆ 3 ประการ ได้แก่ ประการที่หนึ่ง เพื่อต้องการยุติการปฏิสัมพันธ์ แสดงความรำคาญ ทฤษฎีทางภาษาที่มีวัตถุประสงค์ดังกล่าว อาทิ การปฏิเสธโดยสิ้นเชิง การห้าม การบริภาษ ที่ใช้ในการโต้ตอบทฤษฎีการสั่ง การแสดงความไม่สนใจ การบริภาษ ที่ใช้ในการโต้ตอบทฤษฎีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ ทฤษฎีดังกล่าวนี้ปรากฏไม่มาก ทั้งนี้เพราะโดยส่วนใหญ่ผู้เล่นฝ่ายหญิงมักจะยินดีที่ถูกสั่งหรือวิงวอนให้ “โชว์” หรือแสดงออกทางเพศ แต่สาเหตุที่ปรากฏทฤษฎีดังกล่าวนี้ อันเนื่องมาจากผู้เล่นฝ่ายหญิงไม่พอใจผู้เล่นฝ่ายชายที่กล่าวถ้อยคำไม่สุภาพ หยาบคายจนเกินไป จึงต้องตอบโต้กลับ โดยหวังจะให้ผู้เล่นฝ่ายชายสำนึกในความผิด และปฏิบัติต่อตนให้ดีกว่าเดิม เช่น สั่งด้วยถ้อยคำสุภาพ อ่อนโยน ไม่วิพากษ์วิจารณ์ในทางไม่ดี เป็นต้น

ประการที่สอง เพื่อสานต่อความสัมพันธ์ ทฤษฎีทางภาษาที่มีวัตถุประสงค์ดังกล่าว อาทิ ทฤษฎีการกล่าวเชิงเชื้อเชิญ ที่ใช้ในการโต้ตอบทฤษฎีการสั่ง และการเชื้อเชิญ การกล่าวยอมรับ ที่ใช้ในการโต้ตอบทฤษฎีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี ทฤษฎีดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าผู้พูดมีท่าทีที่จะสานสัมพันธ์ต่อกัน ทั้งโดยการแสดงความสนใจ รับรู้ หรือยินดีในสิ่งที่ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าว รวมถึงกล่าวถ้อยคำในทำนอง เชื้อเชิญ อนุญาต ให้ผู้ฟังกระทำกระทำในสิ่งที่ปรารถนา ทั้งนี้ เพื่อแสดงให้เห็นว่าตนมีความยินดีในไมตรีของผู้เล่นฝ่ายชาย และสนใจที่จะสนทนาโต้ตอบ หรือมีปฏิสัมพันธ์ในขั้นต่อไป ทั้งยังเป็นการ “แหง” หรือหยอกล้อกับผู้เล่นฝ่ายชายเพื่อสร้างบรรยากาศเป็นกันเองอีกด้วย

ประการที่สาม เพื่อเรียกร้องความสนใจ หรือ “เล่นตัว” ทฤษฎีทางภาษาที่มีวัตถุประสงค์ดังกล่าว อาทิ การอ้างเหตุผล การผัดผ่อน การบอกให้สนใจผู้เล่นคนอื่น การแสร้งตัดพ้อต่อว่า การแสร้งไม่เข้าใจเจตนา และการถามหาเหตุผล ที่ใช้ในการโต้ตอบทฤษฎีการสั่ง การแสดงความไม่ยอมรับ การถ่มม吐 ที่ใช้ในการโต้ตอบทฤษฎีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี ทฤษฎีทางภาษาเหล่านี้ บางทฤษฎีดูเหมือนเป็นการแสดงความไม่พอใจ แต่แท้จริงแล้วเป็นการแสร้งกล่าวเพื่อเรียกร้องความสนใจ โดยหวังให้ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวแย้ง และแสดงความสุภาพอ่อนโยนต่อตนมากขึ้น บางทฤษฎีเป็นการแสดงความไม่ยินยอม แสดงท่าทีปฏิเสธที่จะ “โชว์” แต่จากการสังเกตการณ์และการตีความพบว่า การกล่าวถ้อยคำลักษณะนี้เป็นการ “เล่นตัว” หรือแสร้งปฏิเสธเพื่อเรียกร้องความสนใจเพิ่มเติม เป็นการสื่อความหมายให้ผู้เล่นฝ่ายชายร้องขอ วิงวอน หรือรอชมการแสดง

ของตนต่อไป รวมถึงหวังจะให้ผู้เล่นฝ่ายชายกล่าวกล่าวชม หรือแสดงความชื่นชมมากยิ่งขึ้น บางกลวิธีเป็นการแสวงไม่เข้าใจวัตถุประสงค์ของผู้เล่นฝ่ายชาย เพราะต้องการเรียกร้องความสนใจ โดยหวังให้ผู้เล่นฝ่ายชายอธิบายความหมาย หรือบอกความปรารถนาทางเพศนั้นซ้ำๆ ซึ่งเป็นการแสดงถึงความสนใจผู้เล่นฝ่ายหญิง เป็นต้น

อนึ่ง จากการสังเกตการณ์และการศึกษาองค์ประกอบการสื่อสาร "บรรทัดฐานของการตีความ" พบว่าถ้อยคำที่ผู้เล่นแต่ละคนรับส่งกันนั้น ไม่จำเป็นต้องอยู่บนพื้นฐานความจริง ความถูกต้องของคำพูดไม่ใช่สาระสำคัญในที่นี้ แต่อยู่ที่ว่า "สาร" ที่ผู้เล่นตั้งใจส่งไปนั้นมีความหมายว่าอย่างไร ผู้เล่นมีวัตถุประสงค์ใด และผู้เล่นที่รับ "สาร" นั้นเข้าใจว่าอย่างไร ฉะนั้น ผู้เล่นฝ่ายชายต้องทำความเข้าใจการกล่าวถ้อยคำเหล่านี้ของผู้เล่นฝ่ายหญิงในฐานะส่วนหนึ่งของการปฏิสัมพันธ์ทางเพศ มิใช่การกล่าวถ้อยคำที่อยู่บนพื้นฐานของความจริง อาทิ การที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงถามหาเหตุผลที่ผู้เล่นฝ่ายชายร้องขอให้เปิดเผยร่างกายนั้น มิได้หมายความว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกไม่พอใจ หรือต้องการว่ากล่าวผู้เล่นฝ่ายชายอย่างแท้จริง แต่หมายความว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงต้องการได้รับการปฏิบัติจากผู้เล่นฝ่ายชายอย่างสุภาพ อ่อนโยน และได้รับความมั่นใจว่าผู้เล่นฝ่ายชายชื่นชม หลงใหล หรือมีความรู้สึกที่ดีต่อผู้เล่นฝ่ายหญิงอย่างแท้จริง

4.4 ภาพรวมผลการวิจัย

จากการศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้ในการสื่อสารในห้องสนทนาแคมหรืออินโซน 18+ เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่งตามจุดมุ่งหมายของตน สามารถจำแนกได้เป็น 3 กลวิธี ได้แก่ 1. กลวิธีการสั่ง 2. กลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี และ 3. กลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ สำหรับพฤติกรรมการสื่อสารทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบพฤติกรรมการสั่ง มี 4 กลวิธี ได้แก่ 1. กลวิธีการปฏิเสธการสั่ง 2. กลวิธีการตอบรับหรือสนองการสั่ง 3. กลวิธีการต่อรอง และ 4. กลวิธีการตอบกลับที่แสวงไม่เข้าใจเจตนา พฤติกรรมทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบพฤติกรรมการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี มี 3 กลวิธี ได้แก่ 1. กลวิธีการปฏิเสธ 2. กลวิธีการตอบรับ และ 3. กลวิธีการต่อรอง ส่วนพฤติกรรมการสื่อสารทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบพฤติกรรมการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ มี 2 กลวิธี ได้แก่ 1. กลวิธีการต่อต้าน และ 2. กลวิธีการยอมรับ

กลวิธีการสั่งของผู้เล่นฝ่ายชาย เป็นกลวิธีที่แสดงเจตนาของตนอย่างชัดเจนว่า ต้องการให้อีกฝ่ายกระทำการใด ซึ่งแต่ละกลวิธีย่อยก็แสดงเจตนาการสั่งต่างกันออกไป กลวิธีการสั่งสามารถแบ่งย่อยได้เป็น 2 กลวิธี ได้แก่ การสั่งโดยตรง และการสั่งโดยอ้อม บางกลวิธีสื่อเจตนาอย่างตรงไปตรงมา แต่บางกลวิธีต้องอาศัยความเข้าใจและการตีความร่วมกันของผู้เล่น อาทิ กลวิธีการสั่ง ทั้งที่ปรากฏเดียว และปรากฏร่วมกับกลวิธีอื่น ถือเป็นกลวิธีทางภาษาที่สื่อเจตนาอย่างตรงไปตรงมา เนื่องจากผู้รับสารซึ่งหมายถึงผู้เล่นฝ่ายหญิงสามารถรับรู้ความหมายของถ้อยคำได้โดยทันทีว่าผู้ส่งสารซึ่งหมายถึงผู้เล่นฝ่ายชายมีความประสงค์อะไร ต้องการให้ตนทำอะไรบ้าง เช่น เปิดเผยสิทธิ์ ปล่อยให้ลอย เต็ม หรือกระทั่งแสดงท่าทางเลียนแบบการมีเพศสัมพันธ์ หรือแสดงให้เห็นการสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง เป็นต้น ส่วนกลวิธีการสั่งแบบอ้อม เช่น การแสวงขอให้ทำในสิ่งที่ไม่ตรงกับความต้องการที่แท้จริง ต้องอาศัยการตีความ หรือความเข้าใจร่วมกันของผู้พูดและผู้ฟัง

จากการศึกษาพบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ถูกสั่งจะมีการโต้ตอบด้วยวิธีทางภาษา 4 กลวิธี ได้แก่ 1. กลวิธีการปฏิเสธการสั่ง 2. กลวิธีการตอบรับหรือสนองการสั่ง 3. กลวิธีการต่อรอง และ 4. กลวิธีการตอบกลับที่แสวงไม่เข้าใจเจตนา บางกลวิธีเป็นการแสดงท่าทีว่าตนไม่ยินยอมทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการ ซึ่งแท้จริงแล้วก็มีความปรารถนาที่ตรงกันกับผู้เล่นฝ่ายชาย แต่แสวงกล่าวเพื่อต้องการ “เล่นตัว” หรือเรียกร้องความสนใจ เช่น การอ้างเหตุผล การผิดผ่อน การบอกให้สนใจผู้เล่นคนอื่น การแสวงไม่เข้าใจเจตนา ฯลฯ แต่บางกลวิธีก็เป็นการแสดงท่าทีชัดเจนว่าตนมีแนวโน้มที่จะกระทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการ ซึ่งเป็นความต้องการของตนเช่นเดียวกัน เช่น การกล่าวเชิงเชื้อเชิญ

ส่วนกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดีที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้สื่อสาร เป็นกลวิธีที่มีวัตถุประสงค์เพื่อทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงพอใจกับการกล่าวถ้อยคำของผู้เล่นฝ่ายชาย ซึ่งเป็นการกล่าวถ้อยคำเชิงบวก เมื่อผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดี ก็อาจจะนำไปสู่การปฏิสัมพันธ์อันดีในอนาคต หรือทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงยอมทำตามที่ตนต้องการได้โดยง่าย เป็นกลวิธีที่นำไปสู่จุดมุ่งหมายของผู้พูดได้เช่นกัน แม้จะไม่ได้แสดงเจตนาให้ผู้ฟังเปิดเผยร่างกาย หรือ “โชว์” อย่างชัดเจน กลวิธีนี้สามารถแบ่งย่อยได้เป็น 4 กลวิธี ได้แก่ การชม การแสดงความรัก การแสดงความสนใจ และการแสดงความเป็นห่วง กลวิธีย่อยแต่ละกลวิธีสร้างความพึงพอใจให้ผู้ฟังแตกต่างกัน บางกลวิธีแสดงเจตนาให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงเกิดความรู้สึกพึงพอใจอย่างตรงไปตรงมา แต่บางกลวิธีต้องอาศัยความ

เข้าใจและการตีความร่วมกัน ทั้งนี้ *กลวิธีการชม* *กลวิธีการแสดงความรัก* ถือเป็นกลวิธีทางภาษาที่สื่อเจตนาจะทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดีอย่างตรงไปตรงมามากที่สุด จากการศึกษาองค์ประกอบ การสื่อสารประกอบกับข้อมูลการสัมภาษณ์ พบว่าการได้รับความชื่นชม สนใจเป็นความต้องการของผู้เล่นฝ่ายหญิง ซึ่งกลวิธีดังกล่าวนี้ถือเป็นการแสดงความยอมรับชื่นชมวิธีหนึ่ง ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ได้รับคำชม และบอกรักย่อมต้องเกิดความพึงพอใจ ส่วนกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกพึงพอใจวิธีอื่นๆ แม้จะไม่ได้แสดงเจตนาที่จะทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกพึงพอใจอย่างตรงไปตรงมา แต่ก็จัดเป็นกลวิธีทางภาษาที่บรรลุเจตนาของผู้พูดได้เช่นเดียวกัน อาทิ *กลวิธีการแสดงความเป็นห่วง* ทำให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกดีที่ได้รับความห่วงใย ไม่รู้สึกว่าตนเป็นวัตถุทางเพศเพียงอย่างเดียว

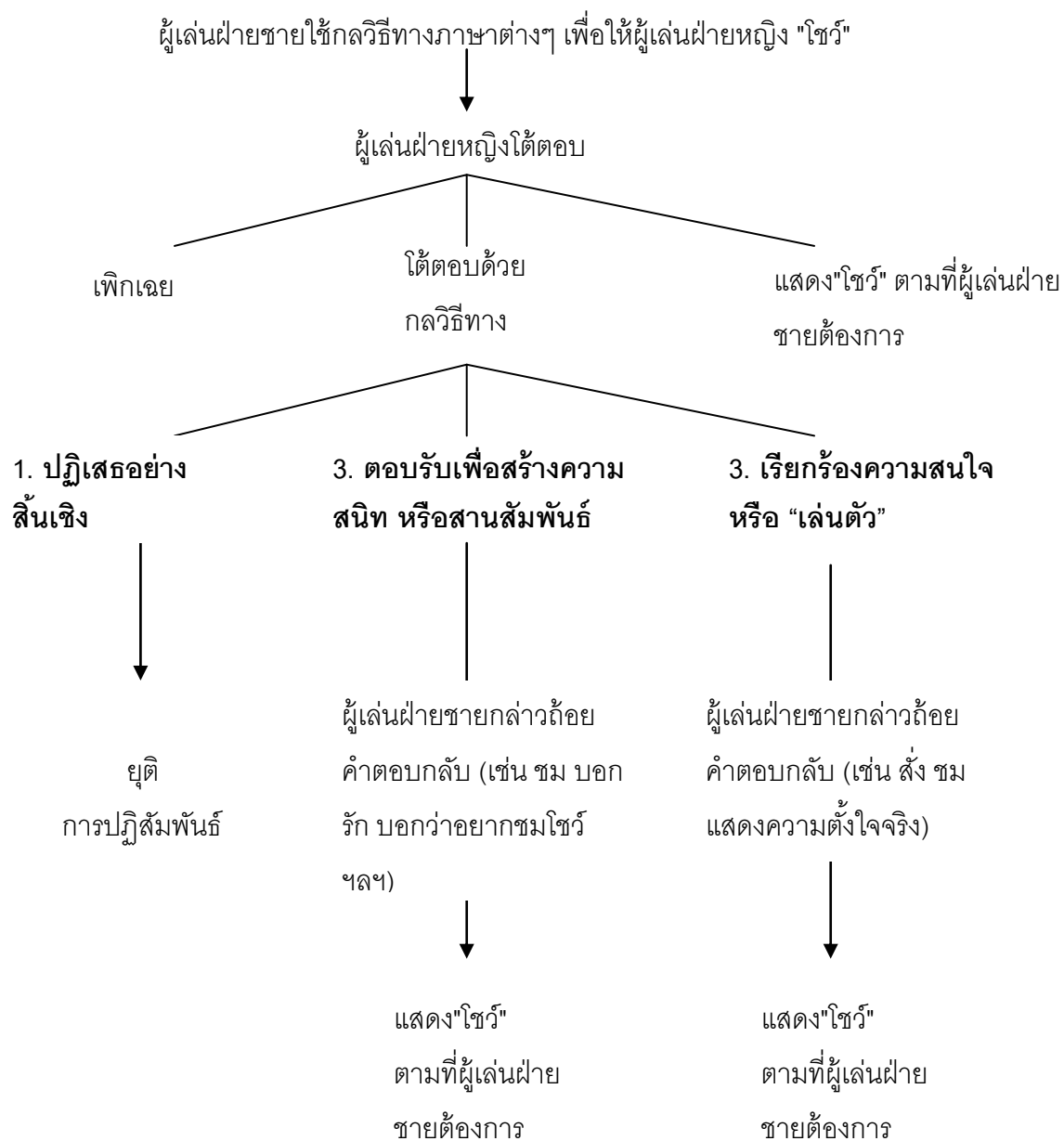
จากการศึกษาพบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมีการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี ด้วยวิธีทางภาษา 3 กลวิธีได้แก่ 1. กลวิธีการปฏิเสธ 2. กลวิธีการตอบรับ และ 3. กลวิธีการต่อรอง บางกลวิธีเป็นการแสดงท่าทีว่าตนไม่ต้องการให้ผู้ฟังแสดงความรักอย่างแท้จริง อย่างเช่น กลวิธีการปฏิเสธ บางกลวิธีเป็นการแก้งปฏิเสธไม่ยอมรับคำชม หรือการบอกรัก เพื่อต้องการ“เล่นตัว” หรือเรียกร้องความสนใจเพิ่ม เช่น การถ่อมตัว เป็นต้น แต่บางกลวิธีก็เป็นการแสดงท่าทีว่าตนยินดีที่จะสานสัมพันธ์ด้วย อาทิ การเชื้อเชิญ เป็นต้น

สำหรับกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจของผู้เล่นฝ่ายชาย สามารถแบ่งย่อยได้เป็น 3 กลวิธี ได้แก่ การปรามาส การติ และการขู่ กลวิธีทางภาษานี้เป็นอีกกลวิธีที่ไม่แสดงเจตนาของตนอย่างชัดเจนว่าต้องการให้อีกฝ่าย “โง่” แต่ใช้การพูดเชิงลบต้องการข่มขู่ให้ผู้ฟังหรือผู้เล่นฝ่ายหญิงรู้สึกไม่พอใจ หรือโกรธที่ถูกดูถูก จนเกิดความต้องการอยากตอบโต้หรือเอาชนะที่จะพิสูจน์ความจริงโดยการเปิดเผยร่างกาย ทั้งใบหน้า หรือทรวดทรง สรีระ และการแสดงออกทางเพศผ่านร่างกายในรูปแบบต่างๆ

จากการศึกษาพบว่าผู้เล่นฝ่ายหญิงมีการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจด้วยวิธีทางภาษา 2 กลวิธีได้แก่ 1. กลวิธีการต่อต้าน และ 2. กลวิธีการยอมรับ สำหรับกลวิธีการต่อต้าน เป็นการแสดงท่าทีว่าตนไม่ยอมรับคำวิจารณ์หรือปรามาสของผู้เล่นฝ่ายชาย และไม่พอใจอย่างมาก ดังจะเห็นว่ามี การต่อต้านโดยการบริภาษกลับ ส่วนกลวิธีการยอมรับ เป็นกลวิธีที่ใช้เพื่อตัดความรำคาญ ต้องการยุติความสัมพันธ์

กล่าวโดยสรุป กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบผู้เล่นฝ่ายชายที่ใช้ในการสื่อสารในห้องสนทนาแคมป์ร็อกในโซน 18+ แต่ละมีวัตถุประสงค์ย่อยๆ ต่างกันออกไป

แต่ทุกกลวิธีล้วนมีวัตถุประสงค์หลักร่วมกัน ซึ่งก็คือ การกล่าวถ้อยคำเพื่อนำไปสู่การเป็นที่ชื่นชอบชื่นชม สนใจจากผู้เล่นฝ่ายชาย สามารถสรุปเป็นแผนภูมิแสดงกลวิธีที่ใช้ในการโต้ตอบผู้เล่นฝ่ายชายได้ ดังนี้



แผนภูมิ 6 ทางเลือกของผู้เล่นฝ่ายหญิงในการโต้ตอบกลวิธีทางภาษาของผู้เล่นฝ่ายชาย

บทที่ 5

บทสรุป

5.1 สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะวิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสารที่ทำให้การปฏิสัมพันธ์เรื่องเพศเกิดขึ้นในห้องสนทนาดังกล่าวได้อย่างปกติ และศึกษากลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้สื่อสารเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำในสิ่งที่ตนปรารถนาซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับเพศ เช่น เปิดเผยร่างกาย สัมผัสสลับได้ หรือขยับร่างกายในท่าทางยั่วยุทางเพศ รวมถึงศึกษากลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบผู้เล่นฝ่ายชาย ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ถ้อยคำ หรือข้อความที่ผู้เล่น (user) พิมพ์โต้ตอบกันผ่านกระดานสนทนาในห้องสนทนาแคมพรีอ็อก โซน 18+ ทั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลภาษาจากสถานการณ์การสื่อสารที่เกิดขึ้นจริง โดยใช้วิธีการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม เลือกรับรวบรวมเฉพาะข้อมูลการสนทนาที่เป็นตัวอักษรในห้องสนทนาทั้งหมด 4 ห้อง

งานวิจัยนี้ สามารถจำแนกผลการวิจัยที่ได้ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) องค์ประกอบ การสื่อสารในห้องสนทนาแคมพรีอ็อกโซน 18+ และ 2) กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นแต่ละฝ่ายใช้ในการ สื่อสารโต้ตอบ

5.1.1 องค์ประกอบการสื่อสารในห้องสนทนาแคมพรีอ็อกโซน 18+

ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิด SPEAKING ของ ไฮม์ เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ โดยใช้ข้อมูลจากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม ข้อมูลสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เล่นทั้งชายและหญิงและ ข้อมูลสัมภาษณ์เดี่ยว จากการวิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสารทั้ง 8 องค์ประกอบ พบว่า องค์ประกอบการสื่อสารที่มีบทบาทสำคัญทำให้การสื่อสาร พุดคุย การแสดงออกทางเพศ เกิดขึ้น ได้อย่างอิสระ มี 4 องค์ประกอบ ได้แก่

1. ฉาก (Scene)

ฉากในที่นี้ ได้แก่ ฉากที่เป็นพื้นที่ส่วนตัวของผู้เล่นแต่ละคน ซึ่งมักได้แก่ ห้อง ส่วนตัวที่ผู้เล่นแต่ละคนใช้ในการเชื่อมต่อโปรแกรมแคมพรีอ็อก และส่วนที่สองคือฉากที่เป็นห้อง

สนทนารวมที่ผู้เล่นใช้ร่วมสนทนาในเวลาเดียวกัน และส่วนสุดท้ายคือฉากที่เป็นสังคมออนไลน์ (Social network) ซึ่งถือเป็นฉากที่ใหญ่ที่สุด สองฉากหลังต่างจากฉากแรกตรงที่เป็นเพียงพื้นที่สมมติที่คนหลายคนใช้พูดคุยกันเพื่อวัตถุประสงค์ร่วมกันบางอย่าง โดยไม่ได้มีการติดต่อพูดคุยกันตัวต่อตัว และไม่จำเป็นต้องรู้จักกันมาก่อน องค์ประกอบการสื่อสาร “ฉาก” นี้ เปิดโอกาสให้การปฏิสัมพันธ์ทางเพศในห้องสนทนาใน 18+ ดำรงอยู่ได้อย่างเหมาะสมเป็นปกติ เพราะฉากแบบแรก คือสถานที่ที่ผู้เป็นเจ้าของสามารถทำกิจส่วนตัวใดๆ ได้อย่างไม่จำกัด และ “ฉาก” ที่เป็นห้องสนทนารวม และฉากที่เป็นสังคมออนไลน์นั้น เป็นเพียงฉากสมมติที่มีการรวมตัวของสาธารณชนที่เป็นผู้เล่น แต่มีใช้สาธารณชนที่มีการรวมกลุ่มกันจริง ฉะนั้น ผู้เล่นที่เป็นผู้ “โชว์” จึงสามารถแสดงบทบาทได้อย่างเต็มที่เท่าที่กฎของห้องสนทนาจะอำนวยโดยไม่ต้องอาย หรือกังวลใจเรื่องอาชญากรรม หรือการล่วงละเมิดทางเพศที่อาจจะเกิดขึ้นที่groundedในพื้นที่จริงๆ

2. ผู้ร่วมเหตุการณ์ (Participants)

ผู้ร่วมเหตุการณ์ที่ถือว่ามีบทบาทสำคัญที่สุดในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18+ ได้แก่ กลุ่มผู้เล่นทั่วไปทั้งผู้เล่นชายและผู้เล่นฝ่ายหญิงหญิง โดยเฉพาะผู้เล่นฝ่ายหญิงที่มีความดึงดูดทางเพศ และ/หรือแสดงออกทางเพศ ห้องสนทนาในโซน 18+ จะขาดผู้เล่นฝ่ายหญิงเหล่านี้ไม่ได้ ห้องสนทนาห้องใดที่มีผู้เล่นฝ่ายหญิงกลุ่มนี้จำนวนมาก จะดึงดูดให้ผู้เล่นฝ่ายชายเข้ามาใช้งานในห้องสนทนานั้นๆ เพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้ห้องสนทนาได้รับความนิยมเป็นอันดับต้นๆ และสามารถดำรงอยู่ได้ เนื่องจากเจ้าของห้องจะได้มีรายได้จากผู้สนับสนุนหรือเจ้าของโฆษณา

3. เป้าหมาย (Ends)

เป้าหมายของผู้เล่นฝ่ายหญิงและฝ่ายชายมีความสอดคล้องกัน ก็คือ การ “โชว์” และการ “ชมโชว์” เพื่อแสวงหาความสุขทางเพศ เพื่อบรรลุนิยามพึงพอใจในเรื่องเพศของผู้เล่นแต่ละฝ่าย เป้าหมายของผู้เล่นฝ่ายหญิงคือ ต้องการเป็นที่ชื่นชม สนใจ ยอมรับจากคนในสังคมแคมฟร็อก ส่วนเป้าหมายของผู้เล่นชายการจ้องมองการเรื่อร่าง และชมการแสดงออกทางเพศ รวมถึงพูดจา “แทะโลม” ผู้เล่นฝ่ายหญิง

4. บรรทัดฐาน (Norms) ทั้งบรรทัดฐานของปฏิสัมพันธ์ (Norms of interaction) และบรรทัดฐานของการตีความ (Norms of interpretation)

4.1 บรรทัดฐานของปฏิสัมพันธ์ (Norms of interaction)

การสื่อสารในห้องสนทนาแคมป์ร็อกโซน 18+ ทั้ง 4 ห้องนี้ มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้รับ-ส่งสารหลายคู่ ดังจะอธิบายต่อไปนี้

4.1.1 บรรทัดฐานของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นด้วยกัน

ผู้เล่นส่วนใหญ่ก็ถือว่าเป็นคนแปลกหน้าของกันและกัน เพราะไม่เคยรู้จักกันมาก่อน แต่การสนทนาดังกล่าวกลับมีความเป็นกันเอง เนื่องมาจากการสื่อสารประเภทนี้เป็นเพียงชุมชนเสมือนจริง ทุกคนมีอิสระที่จะพูดคุยกับใครในเรื่องใดก็ได้เท่าที่ตนต้องการ และไม่ละเมิดกฎระเบียบของห้อง ด้วยวิถีการปฏิสัมพันธ์ที่กำกับอยู่นี้ทำให้การสื่อสารระหว่างผู้เล่นแตกต่างไปจากการสื่อสารในชีวิตจริง ไม่ว่าจะเป็นการทำความรู้จัก ประเด็นการสนทนา ระดับภาษาที่ใช้สนทนา ฯลฯ กล่าวคือ การปฏิสัมพันธ์กับคนแปลกหน้า หรือคนที่เพิ่งรู้จักไม่นานนั้นจะมีระยะห่างของการปฏิสัมพันธ์ต่อกัน จะไม่ให้ความสนิทสนมกับคนแปลกหน้าโดยทันที ไม่ก้าวล่วงเรื่องส่วนตัว ไม่ถามอายุ ไม่พูดเรื่องเพศ ไม่ใช้คำสแลงในการพูดคุย ไม่บอกรัก ไม่สั่งให้เดิน หรือถอดเสื้อผ้า ฯลฯ แต่ปรับทการสื่อสารในที่นี้อนุญาตให้ทำเช่นนั้นได้ และไม่ถือว่าเป็นการสื่อสารที่ไม่เหมาะสม การสื่อสารในห้องสนทนาแคมป์ร็อกโซน 18 + นี้ ส่วนใหญ่ผู้ที่ถูกถามเรื่องอายุ ถูกเกี่ยวพาราสี ถูกสั่ง หรือยั่วให้เดิน ฯลฯ จะไม่รู้สึกรู้ว่าถูกล่วงละเมิดความเป็นส่วนตัว หรือถูกจบบังคับ ยิ่งไปกว่านั้น ผู้เล่นบางคนยังถือว่าการถูกซักถามเรื่องส่วนตัว การถูกบอกรัก จีบ หรือ โน้มน้าวให้เดิน ฯลฯ เป็นเรื่องที่น่าพอใจ เพราะเป็นการยืนยันว่าตนได้รับความชื่นชม สนใจและยอมรับ

4.1.2 บรรทัดฐานของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้มีอำนาจในห้องสนทนา กับผู้เล่นทั่วไป

บรรทัดฐานของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้มีอำนาจในที่นี้ คือ ผู้เล่นไม่อยู่ในสถานะที่จะวิพากษ์วิจารณ์ หรือลงโทษผู้เป็นเจ้าของห้อง หรือ ดีเจ ผู้เล่นคนใดกล่าวถ้อยคำไม่สุภาพ หรือบริภาษเหล่าดีเจ จะถูกลงโทษโดยการขับออกจากห้องสนทนา ทั้งยังอาจถูกดีเจบริภาษในขณะจัดรายการอีกด้วย ในทางกลับกัน ผู้มีอำนาจในห้อง โดยเฉพาะดีเจ สามารถ

วิพากษ์วิจารณ์ผู้เล่นได้โดยไม่ถูกทำโทษ อย่างไรก็ตาม พบว่ามีการละเมิดแบบแผนของการ ปฏิสัมพันธ์นี้อยู่บ่อยครั้ง โดยเฉพาะปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นฝ่ายชายกับดีเจที่เป็นผู้หญิง จากการ สังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมพบว่า บางครั้งดีเจผู้หญิงซึ่งถือเป็นหนึ่งในบรรดาผู้มีอำนาจในห้อง สนทนาก็ถูกวิพากษ์วิจารณ์ หรือพูดจาไม่สุภาพด้วย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะบรรทัดฐานดังกล่าวดำรง อยู่อย่างหลวมๆ ผู้ร่วมเหตุการณ์ หรือผู้เล่นต่างรับรู้ว่าเป็นโทษผู้ละเมิดบรรทัดฐานการ ปฏิสัมพันธ์นั้นไม่รุนแรง และไม่ส่งผลกระทบต่อในชีวิตจริง

4.2 บรรทัดฐานของการตีความ (Norms of interpretation)

การสื่อสารในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18 + ทั้ง 4 ห้องนี้ มีขนบของการตีความ กำกับอยู่ มีประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้

4.2.1 บรรทัดฐานของการตีความการพูดคุยกันของผู้เล่นในห้อง สนทนา

บรรทัดฐานของการของการตีความการพูดคุยกันของผู้เล่นในห้องสนทนาในที่นี้ มี อยู่ว่าเนื้อความ หรือข้อความต่างๆ ที่ผู้เล่นแต่ละคนรับส่งกันนั้น ไม่จำเป็นต้องอยู่บนพื้นฐานความ จริง ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องเชื่อในสิ่งที่ผู้เล่นคนอื่นให้พูดหรือให้ข้อมูล ความถูกต้องของคำพูดไม่ใช่ สาระสำคัญในที่นี้ แต่อยู่ที่ว่า “สาร” ที่ผู้เล่นตั้งใจส่งไปนั้นมีความหมายว่าอย่างไร ผู้เล่นมี วัตถุประสงค์ใด และผู้เล่นที่รับ “สาร” นั้นเข้าใจว่าอย่างไร ตัวอย่าง การใช้วัฒนธรรมการชม อาจ ไม่ได้เป็นการชมด้วยความจริงใจแต่มีเจตนาอื่นๆ เช่น ต้องการแสดงความเป็นมิตร ต้องการ กระตุ้นให้ผู้ถูกชมมีความมั่นใจที่จะ “โชว์”

4.2.2 บรรทัดฐานของการตีความการแต่งกายของผู้เล่นหญิง

แบบแผนหรือบรรทัดฐานของการตีความการแต่งกายของผู้เล่นฝ่ายหญิงในที่นี้คือ ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่แต่งกายด้วยเสื้อผ้าน้อยชิ้น มีสีฉูดฉาด ลวดลาย สวยงาม หรือแสดงถึงความยั่วยวน ทางเพศ เช่น การใส่เสื้อ “สายเดี่ยว-เกาะอก” การใส่เสื้อชั้นใน การปลดกระดุมเสื้อ การใส่กางเกง ขาสั้น ฯลฯ ตีความได้ว่าเป็นผู้เล่นที่ต้องการเป็นที่สนใจ ชื่นชม หรือมีแนวโน้มที่จะเปิดเผยเรือนร่าง

ต่อสายตาสาธารณะ โดยการ “เต้น” หรือแสดงออกทางเพศในรูปแบบต่างๆ ฉะนั้น เมื่อ ผู้เล่น รวมถึงดีเจได้รับ “สาร” และตีความหมายของ“สาร” นี้ก็就会有การสื่อสารโต้ตอบทันที อาทิ กล่าวชมรูปร่าง หน้าตา หรือปลุกกระแสนี้ให้ผู้เล่นคนอื่นหันมาสนใจผู้เล่นฝ่ายหญิงคนดังกล่าว เพื่อที่จะช่วยกันกระตุ้น เชิญชวน โน้มน้าวให้ผู้เล่นคนนั้นโชว์ลีลาการเต้น หรือการแสดงออกทางเพศต่างๆ เป็นต้น

4.2.3 บรรทัดฐานของการตีความการใช้มุกล้อของผู้เล่นฝ่ายหญิง

แบบแผนของการตีความการใช้มุกล้อเพื่อเปิดเผยใบหน้าหรือส่วนต่างๆ ของร่างกายของผู้เล่นฝ่ายหญิงในที่นี้ มีอยู่ว่า

ผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ปรับกล้องวิดีโอ (web camera) ลงต่ำเพื่อฉายภาพให้ผู้ร่วมเหตุการณ์คนอื่นๆ เห็นหน้าอก หรือต้นขาของตน สามารถตีความได้ว่า ผู้เล่นคนนั้นๆ จงใจเปิดเผยสรีระ และมีแนวโน้มที่จะ “โชว์” หรือที่เรียกว่าเป็นการ “ยั่ว” เมื่อผู้เล่นอื่นๆ รวมถึงดีเจได้รับ “สาร” และตีความหมายของ“สาร” นี้ได้ก็จะกระทำการบางอย่างตามความต้องการที่มีร่วมกัน ของผู้ส่งสารและผู้รับสาร อาทิ กล่าวคำชมรูปร่าง หน้าตา กระตุ้น เชิญชวน โน้มน้าวให้ผู้เล่นคนดังกล่าวเปิดเผยร่างกาย หรือโชว์ลีลาการเต้น เป็นต้น

องค์ประกอบของการสื่อสารเหล่านี้มีบทบาทสำคัญทำให้การสื่อสาร พุดคุย การแสดงออกทางเพศ เกิดขึ้นได้อย่างอิสระ กล่าวคือ **“ผู้ร่วมเหตุการณ์”** ซึ่งหมายถึงผู้เล่นทั้งชายและหญิงต่างฝ่ายต่างทำตามบทบาทของตน ผู้เล่นฝ่ายชายมีบทบาทสำคัญในการกระตุ้น ซึ่งนำไปให้ผู้เล่นฝ่ายหญิง “โชว์” ส่วนผู้เล่นฝ่ายหญิงมีบทบาทสำคัญในการ “โชว์” ทั้งนี้ เพราะผู้ร่วมเหตุการณ์ต่างมี **“เป้าหมาย”** ที่สอดคล้องกัน นั่นก็คือ การแสวงหาความสุขทางเพศของแต่ละคน ผู้เล่นฝ่ายชายมีเป้าหมายในการ “ชมโชว์” หรือการจ้องมองเรือนร่าง และการแสดงท่าทางที่ยั่วยวนทางเพศของหญิงสาว ตลอดจนพุดจา “แทะโลม” เกี้ยวพาราสีผู้เล่นฝ่ายหญิง เพื่อความสุขทางเพศ ส่วนผู้เล่นฝ่ายหญิงมีเป้าหมายในการ “โชว์” เพื่อให้เป็นที่ชื่นชม ชื่นชอบของบรรดาผู้เล่นทั้งหลาย

ทั้งนี้ ผู้ร่วมเหตุการณ์แต่ละคนล้วนเข้าใจใน **“บรรทัดฐาน”** หรือขนบ แบบแผนของการปฏิบัติระหว่างกัน เช่น บรรทัดฐานของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นที่แม้จะเพิ่งรู้จักกันไม่

นาน แต่สามารถปฏิบัติต่อกันเสมือนว่าไม่มีระยะห่างทางความสัมพันธ์ อีกทั้งยังมีความเข้าใจร่วมกันในแบบแผนของการค้นหาความหมายของ "สาร" ต่างๆ ที่ผู้ร่วมเหตุการณ์ต่างรับส่งกัน เช่น ผู้เล่นฝ่ายชายมีแบบแผนของการตีความมุกกลิ้งของผู้เล่นฝ่ายหญิงว่า การปรับกลิ้งวิดีโอเพื่อฉายภาพไปยังส่วนต่างๆ ของร่างกายผู้เล่นฝ่ายหญิง โดยเฉพาะบริเวณหน้าอก เอว ต้นขา มีนัยยะของการเชิญชวนให้ผู้เล่นเพศตรงข้าม "ชม" หรือ "เชียร์" เพื่อบรรลุเป้าหมายของการสื่อสารของทั้งสองฝ่าย เป็นต้น

ทั้งนี้ ปฏิสัมพันธ์ทั้งหมดนี้เกิดขึ้นบน "ฉาก" ที่เอื้ออำนวยให้การปฏิสัมพันธ์ในเรื่องเพศเกิดขึ้นได้ ซึ่งยากที่จะเกิดขึ้นในฉากอื่นๆ กล่าวคือฉากที่เป็นพื้นที่ส่วนตัว ผู้เป็นเจ้าของสามารถทำกิจกรรมต่างได้อย่างไม่จำกัด แม้กระทั่งกิจกรรมในเรื่องเพศ ซึ่งกิจกรรมต่างๆ เหล่านี้แม้จะเกิดขึ้นต่อหน้าสาธารณชน แต่ก็มีใช้สาธารณชนที่มีการรวมกลุ่มกันจริง เพราะการรวมกลุ่มดังกล่าว เป็นเพียงการรวมตัวบนพื้นที่สมมติ ผู้เล่นที่เป็นผู้ "โชว์" จึงสามารถแสดงบทบาทได้อย่างเต็มที่โดยไม่ต้องอาย หรือกังวลใจเรื่องอาชญากรรม หรือการล่วงละเมิดทางเพศที่อาจจะเกิดขึ้นที่เกิดขึ้นในพื้นที่จริงๆ และสามารถหยุดทำการแสดงเมื่อใดก็ได้ตามความพอใจของตน และฉากที่สำคัญอีกประการคือ ฉากที่เป็นห้องสนทนาโซน 18+ ซึ่งเป็นฉากที่ถูกจัดสรรมาสำหรับการแสดงออกในทางเพศ และการชมการแสดงเหล่านั้นโดยเฉพาะ ฉะนั้น จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่จะมีการปฏิสัมพันธ์เรื่องเพศเกิดขึ้นบนฉากเหล่านี้

ฉะนั้น จึงกล่าวได้ว่า องค์ประกอบหลายๆ ประการทำให้การแสดงออกทางเพศในห้องสนทนาโซน 18+ นี้เกิดขึ้นได้อย่างอิสระ ซึ่งผลการวิจัยองค์ประกอบการสื่อสารดังกล่าวนี้สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

5.1.2 กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นแต่ละฝ่ายใช้ในการสื่อสารในห้องสนทนาแคมฟร็อก โซน 18+

ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ดังต่อไปนี้ศึกษากลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้ในการสื่อสารในห้องสนทนาแคมฟร็อก โซน 18+

1. จุดมุ่งหมายของการสื่อสาร (Ends) ตามกรอบ SPEAKING
2. ความหมายตามรูปภาษา และความหมายจากบริบท
3. ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เล่น และดีเจ

ผู้วิจัยจะเสนอผลการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นแต่ละฝ่ายใช้ในการสื่อสารกัน โดยแบ่งผลการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วนใหญ่ๆ ได้แก่ 1. กลวิธีการสั่งและการโต้ตอบกลวิธีการสั่ง 2. กลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดีและการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี และ 3. กลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจและการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ ดังนี้

1. กลวิธีการสั่งและการโต้ตอบกลวิธีการสั่ง

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ วิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้ในการสั่งเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงกระทำในสิ่งที่ตนปรารถนา และส่วนที่เป็นผลการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบกลวิธีการสั่ง

1.1 กลวิธีการสั่ง กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้การสั่งแบ่งได้เป็น 2 กลวิธี ได้แก่

1.1.1 การสั่งโดยตรง แบ่งได้เป็น 2 กลวิธีย่อย ได้แก่

1.1.1.1 การสั่งโดยตรงที่ปรากฏเป็นกลวิธีเดียว

1.1.1.2 การสั่งโดยตรงที่ปรากฏร่วมกับกลวิธีอื่น

1.1.1.2.1 การสั่งโดยตรงที่ปรากฏร่วมกับการอ้างเหตุผล

1.1.1.2.2 การสั่งโดยตรงที่ปรากฏร่วมกับการต่อรอง

1.1.2 การสั่งโดยอ้อม แบ่งได้เป็น 5 กลวิธีย่อย ได้แก่

1.1.2.1 การทักท้วง

1.1.2.2 การถามขึ้นน้ำ

1.1.2.3 การแสวงขอให้ทำในสิ่งที่ไม่ตรงกับความต้องการที่แท้จริง

1.1.2.4 การแสดงความคาดหวัง

1.1.2.5 การบอกว่าต้องการชม “โซวี”

1.2 **กลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการสั่ง** กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบกลวิธีการสั่งของผู้เล่นฝ่ายชาย แบ่งได้เป็น 4 กลวิธี ได้แก่

1.2.1 **กลวิธีการปฏิเสธการสั่ง** แบ่งได้เป็น 4 กลวิธีย่อย ได้แก่

1.2.1.1 การกล่าวปฏิเสธโดยสิ้นเชิง

1.2.1.2 การห้าม

1.2.1.3 การขู่

1.2.1.4 การแสดงความไม่พอใจ

1.2.1.4.1 การบริภาษ

1.2.1.4.2 การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน

1.2.2 **กลวิธีการตอบรับหรือสนองการสั่ง** พบวิธีเดียว ได้แก่

1.2.2.1 การกล่าวเชิงเชื่อเชิญ

1.2.3 **กลวิธีการต่อรอง** แบ่งได้เป็น 4 กลวิธีย่อย ได้แก่

1.2.3.1 การอ้างเหตุผล

1.2.3.2 การผิดผ่อน

1.2.3.3 การบอกให้สนใจผู้เล่นคนอื่น

1.2.3.4 การแสวงงัดข้อต่อว่า

1.2.4 **กลวิธีการตอบกลับที่สร้างไม่เข้าใจเจตนา** แบ่งได้เป็น 3 กลวิธีย่อย ได้แก่

1.2.4.1 การสร้างไม่เข้าใจ

1.2.4.2 การตอบคำถามอย่างตรงไปตรงมา

1.2.4.3 การถามหาเหตุผล

2. กลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี และกลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่เป็นผลการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้เพื่อทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี และส่วนที่เป็นผลการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี

2.1 กลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้การทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี แบ่งได้เป็น 4 กลวิธี ได้แก่

2.1.1 การชม แบ่งได้เป็น 5 กลวิธีย่อย ได้แก่

- 2.1.1.1 การชมโดยตรง
- 2.1.1.2 การเปรียบเปรย
- 2.1.1.3 การเรียกขาน
- 2.1.1.4 การอุทาน
- 2.1.1.5 การติบบุคคลอื่น

2.1.2 การแสดงความรัก แบ่งได้เป็น 3 กลวิธีย่อย ได้แก่

- 2.1.2.1 การบอกรักโดยตรง
- 2.1.2.2 การบอกว่าต้องการมีความสัมพันธ์ฉันคู่รัก
- 2.1.2.3 การแสดงความเป็นเจ้าของ

2.1.3 การแสดงความสนใจ

2.1.4 การแสดงความเป็นห่วง แบ่งได้เป็น 4 กลวิธีย่อย ได้แก่

- 2.1.4.1.1 การบอกว่าเป็นห่วงโดยตรง
- 2.1.4.1.2 การถามไถ่ทุกข์สุข
- 2.1.4.1.3 การเตือน
- 2.1.4.1.4 การบอกให้พักผ่อน

2.2 **กลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดี** กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังรู้สึกดีของผู้เล่นฝ่ายชาย แบ่งได้เป็น 3 กลวิธี ได้แก่

2.2.1 **กลวิธีการปฏิเสธ** พบวิธีเดียว ได้แก่

2.2.1.1 การแสดงความไม่ยอมรับ

2.2.2 **กลวิธีการตอบรับ** แบ่งได้เป็น 2 กลวิธีย่อย ได้แก่

2.2.2.1 การเชื้อเชิญ

2.2.2.2 การกล่าวยอมรับ

2.2.2.2.1 *การยอมรับการชม*

2.2.2.2.2 *การยอมรับการแสดงความรัก*

2.2.2.2.3 *การแสดงความดีใจ*

2.2.3 **กลวิธีการต่อรอง** แบ่งได้เป็น 2 กลวิธีย่อย ได้แก่

2.2.3.1 การสร้างตัดพ้อต่อว่า

2.2.3.2 การถ่อมตัว

3. กลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจและกลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่เป็นผลการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้เพื่อทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ และส่วนที่เป็นผลการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ

3.1 **กลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ** กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายชายใช้การทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ แบ่งได้เป็น 3 กลวิธี ได้แก่

3.1.1 **การกล่าวปรัมปรา**

3.1.2 **การติ** แบ่งได้เป็น 3 กลวิธีย่อย ได้แก่

- 3.1.2.1 การตีโดยตรง
- 3.1.2.2 การตีโดยการยกตัวอย่างเปรียบเทียบ
- 3.1.2.3 การตีโดยใช้ถ้อยคำนัยแฝง

3.1.3 การขู่

3.2 **กลวิธีการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจ** กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบกลวิธีการทำให้ผู้ฟังไม่พอใจของผู้เล่นฝ่ายชาย แบ่งได้เป็น 3 กลวิธี ได้แก่

3.2.1 **กลวิธีการต่อต้าน** แบ่งได้เป็น 3 กลวิธีย่อย ได้แก่

- 3.2.1.1 การบริภาษ
- 3.2.1.2 การแสดงความไม่สนใจ
- 3.2.1.3 การขู่

3.2.2 **กลวิธีการยอมรับ** พลกบวิธีเดียว ได้แก่

- 3.2.2.1 การกล่าวยอมรับ

กลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงใช้ในการโต้ตอบผู้เล่นฝ่ายชาย มีวัตถุประสงค์ย่อยต่างๆ กัน แต่ทุกกลวิธีล้วนสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการปฏิสัมพันธ์ที่ต้องการเป็นที่สนใจ ชื่นชม ยอมรับ กล่าวคือ บางกลวิธีเป็นการแสดงท่าทีว่าตนไม่ยินยอมทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการ ซึ่งแท้จริงแล้วก็มีความปรารถนาที่ตรงกันกับผู้เล่นฝ่ายชาย แต่แสวงกล่าวเพื่อต้องการ “เล่นตัว” หรือเรียกร้องความสนใจ เช่น การอ้างเหตุผล การผัดผ่อน การบอกให้สนใจผู้เล่นคนอื่น ฯลฯ แต่บางกลวิธีก็เป็นการแสดงท่าทีว่าตนมีแนวโน้มที่จะกระทำตามที่ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการ ซึ่งเป็นความต้องการของตนเช่นเดียวกัน เช่น การเชื่อเชิญ การแสดงความสนใจ ฯลฯ ทั้งยังสามารถมองว่าเป็นการหยอกล้อ “หรือต่อปากต่อคำ” เป็นการแสดงให้เห็นว่าตนยินดีที่จะมีปฏิสัมพันธ์ด้วย อย่างไรก็ตาม บางกลวิธีแสดงให้เห็นว่าต้องการยุติการสนทนากับอีกฝ่าย เช่น การบริภาษ การ

แสดงความไม่สนใจ ฯลฯ ทั้งนี้เพราะผู้เล่นฝ่ายหญิงต้องการแสดงความรู้สึกไม่พอใจที่อีกฝ่ายกล่าวถ้อยคำไม่ให้เกียรติ โดยหวังจะให้ผู้เล่นฝ่ายชายแสดงความสุภาพ หรือแสดงความชื่นชมตอบแทน

ผลการวิจัยกลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นแต่ละฝ่ายใช้ในการสื่อสารดังกล่าวนี้ **สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้** ว่ากลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่นใช้ในการโต้ตอบกันมีหลายกลวิธี อาทิ การสั่ง การขอร้อง การชม การทำทนาย การปรามาส การปฏิเสธ การผิดผ่อน การตั้งเงื่อนไข เป็นต้น

5.2 ภาพรวมของผลการวิจัย

จากการศึกษากลวิธีทางภาษาทั้งของผู้เล่นฝ่ายหญิงและผู้เล่นฝ่ายชาย สะท้อนให้เห็นว่า การปฏิสัมพันธ์ในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18+ เป็นการละเมิดละเมิดชนบ (Norms) หลายประการของการปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน และชนบของวัฒนธรรมไทย กล่าวคือ การสื่อสารในชีวิตประจำวันทั่วไป ที่มักจะคำนึงถึงหลักความสุภาพ ไม่ออกคำสั่งกับคนที่ไม่สนิท หรือไม่รู้จัก ไม่แสดงความรู้สึกชื่นชอบในลักษณะคุกคามทางเพศ ไม่ตั้งคำถามละเมิดความเป็นส่วนตัว ไม่วิพากษ์วิจารณ์ หรือติซึ่งหน้า ไม่ใช่คำหยาบกับคนที่เพิ่งเคยรู้จัก

อีกทั้งยังมีชนบของการปฏิสัมพันธ์ในวัฒนธรรมไทยที่เป็นตัวกำหนดว่าการสื่อสารใดเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม โดยเฉพาะชนบที่กำกับกับการสื่อสารในเรื่องเกี่ยวกับเพศ “วัฒนธรรมทางเพศของสังคมไทย” กำหนดให้คนในสังคมคิด และแสดงออกได้อย่างจำกัด คนไทยถูกปลูกฝังว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องต้องห้าม การแสดงอารมณ์ ความรู้สึกทางเพศอย่างเปิดเผยเป็นเรื่องที่ไม่สมควร หรือแม้กระทั่งการพูดเรื่องเพศในสังคมไทยยังเป็นเรื่องยาก ต้องหากลวิธี หลีกเลียง หรือกลบเกลื่อน ดังที่ วานิช จรุงกิจอนันต์ นักเขียนชื่อดังกล่าวไว้ว่า “..เรื่องเซ็กส์ส่วนตัวนี้ไม่ใช่ว่าใครก็ตอบได้ และใครก็ตอบดีนะครับ คนตอบได้ดีมีอยู่แต่คนตอบดีนั้นแทบจะไม่มีเลย..”

(สุนันทา คงประโคน, 2544) ดังนั้น ปราบกฏการณ์ "เปลือยอก สงกรานต์สีลม"¹⁰ หรือ "น้องจ๊ะ คันหู"¹¹ จึงเป็นเรื่องที่ผิดจารีต วัฒนธรรมไทยอย่างร้ายแรง เพราะฉะนั้น มีต้องพูดถึงการมีเพศสัมพันธ์ต่อบุคคลอื่นในที่สาธารณะ ซึ่งเป็นเรื่องที่สังคมไม่ยอมรับอย่างเด็ดขาด

ทว่า การสื่อสารใน “แคมฟร็อก” กลับสวนทางกับกฎเกณฑ์ของการสื่อสารทางสังคมและวัฒนธรรมไทยโดยสิ้นเชิง ที่เป็นเช่นนั้น เพราะ “แคมฟร็อก” ได้กำหนด “ชนบ” ของตนที่เอื้อให้เกิดปฏิสัมพันธ์เช่นนั้น ทั้งการพูดคุยเรื่องเพศอย่างเปิดเผย การใช้คำอ้างอิงถึงอวัยวะเพศอย่างตรงไปตรงมา การขอมีเพศสัมพันธ์กับคนแปลกหน้า การเปิดเผยร่างกาย หรือกระทั่งการมีเพศสัมพันธ์ต่อบุคคลอื่นในที่สาธารณะ

อนึ่ง ในบริบทการสื่อสารทั่วไป ที่ไม่ใช้การสื่อสารของบุคคลที่มีความสนิทสนมกัน จนสามารถสนทนากันได้อย่างตรงไปตรงมานั้น หากจำเป็นต้องมีการกล่าวถึงสิ่งต้องห้าม หรือสิ่งที่สังคมกำหนดไว้ว่าไม่สมควรจะกล่าวถึงอย่างตรงไปตรงมา ผู้ใช้ภาษาจำเป็นต้องหลีกเลี่ยงการใช้คำ หรือข้อความนั้นๆ เพื่อความเหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นการใช้กลวิธีการกลบเกลื่อน หรือการใช้คำรื่นหู (Euphemisms) เพื่อลดความรุนแรง ทำให้เกิดความราบรื่นชวนฟัง ไม่ระคายหู แต่สำหรับบริบทการสนทนาในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18+ นี้ ไม่จำเป็นต้องหาวิธีการหลบเลี่ยง ไม่กล่าวถึง หรือหาคำใดมาทดแทน ซึ่งจะพบว่ามีการใช้คำที่สังคมไทยจัดว่าเป็นคำต้องห้ามเป็นจำนวนไม่น้อย เช่นคำว่า “/hi:” “/khuaj/” “/jet/” เป็นต้น

นอกจากนั้น ในบริบทการสื่อสารทั่วไป หากจำเป็นต้องขอให้บุคคลอื่นกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อให้ โดยเฉพาะบุคคลแปลกหน้า หรือเพิ่งเคยรู้จัก ผู้พูดต้องตกแต่งถ้อยคำเพื่อให้เกิดความสุภาพ ไม่เป็นการรบกวนผู้ฟังจนเกินไป เพราะการสั่งจัดเป็นวัจนกรรมที่คุกคามหน้าด้านลบของผู้ฟังหรือผู้รับสาร เนื่องจากเป็นการกระทำที่แสดงความคาดหวังหรือกำหนดให้ผู้ฟังทำหรือไม่ทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งในอนาคต เป็นการละเมิดความเป็นอิสระ และอาจทำให้ผู้ถูกสั่งรู้สึกเสียหน้าได้ แต่จากการสังเกตการณ์และสัมภาษณ์ผู้เล่นในห้องสนทนาแคมฟร็อกโซน 18+ นี้ พบการสั่งอยู่เป็นจำนวนมาก และเป็นการสั่งที่ไม่ได้มีตกแต่งถ้อยคำเพื่อความสุภาพ และพบว่าผู้ที่ถูกสั่ง หรือขออรรถ

¹⁰ วัยรุ่นหญิงไทย 3 คน เดินเปลือยอก กลางงานเทศกาลสงกรานต์ ที่จัดขึ้นที่ ถนนสีลม เมื่อวันที่ 15 เมษายน 2554 ท่ามกลางผู้คนที่มาร่วมงานจำนวนมาก ทำให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์ และถูกนำตัวส่งดำเนินคดีในเวลาต่อมา

¹¹ นักร้องวงสตริงลูกทุ่ง ร้องเพลง “คันหู” บนเวทีคอนเสิร์ตแห่งหนึ่ง พร้อมทั้งแสดงท่าทางการเต้นด้วยท่าทางที่สื่อไปในทางเพศ จนเป็นที่กล่าวขานกันในวงกว้างถึงความไม่เหมาะสม

ให้เดิน, ถอด, โขว ฯลฯ หรือกระทำการใดๆ เพื่อตอบสนองความปรารถนาทางเพศของผู้ออกคำสั่งนั้น ไม่ได้เป็นผู้ถูกคุกคามหน้าหรือรู้สึกเสียหน้าแต่อย่างใด ในทางตรงกันข้าม ในกรณีนี้ การถูกล้วงหรือถูกขอร้องอาจเป็นการ “ได้หน้า” มากกว่า “ถูกคุกคามบังคับ” ทั้งนี้เพราะ ผู้ที่ถูกล้วง หรือ ขอร้องให้ “โขว” ในที่นี้ มักได้ชื่อว่าเป็นผู้ที่ได้รับการยอมรับ ชื่นชมจากบรรดาผู้เล่นทั้งหลาย ซึ่งพบว่าบ่อยครั้งที่ผู้เล่นฝ่ายหญิงจะกระทำตามที่ผู้เล่นชายสั่ง ทั้งนี้เป็นเพราะผู้เล่นฝ่ายหญิงที่ถูกสั่งเองก็มี เป้าหมาย (Ends) ที่สอดคล้องกับผู้สั่งซึ่งเป็นผู้เล่นฝ่ายชาย คือ ผู้เล่นฝ่ายชายต้องการ “ชมโขว” เพื่อความสุขทางเพศ ส่วนผู้เล่นฝ่ายหญิงก็ต้องการ “โขว” เพื่อนำไปสู่การชื่นชมของบรรดาผู้เล่น

กล่าวได้ว่า “แคมพรีอก” เป็นพื้นที่ที่ทำให้เกิดการสื่อสารรูปแบบเฉพาะซึ่งขัดแย้งกับวัฒนธรรมการสื่อสารโดยทั่วไป และวัฒนธรรมของสังคมไทยอย่างสิ้นเชิง เหตุที่เป็นเช่นนั้นได้เพราะองค์ประกอบในการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “บรรทัดฐานของการปฏิสัมพันธ์” (Norms of interaction) ระหว่างผู้ร่วมเหตุการณ์หรือผู้เล่นในที่นี้เอื้อให้เป็นเช่นนั้น บรรทัดฐานในที่นี้มีอยู่ว่า ผู้เล่นสามารถพูดคุยกับใครในเรื่องใดก็ได้ แม้จะกระทั้งเรื่องเพศ ดังนั้นทุกคนผู้เล่นทุกคนสามารถพูดคุยโดยใช้คำไม่สุภาพกันได้อย่างเป็นปกติ แม้กระทั่งการขอมีเพศสัมพันธ์ การขอให้เปิดเผยร่างกาย จะมีกฎข้อห้ามต่างๆ เช่น กฎห้ามโป๊เปลือย ห้ามสั่ง ห้ามพูดคำหยาบ ฯลฯ แต่กฎดังกล่าวมิได้มีความหมายเท่าใดนัก บางครั้งผู้ควบคุมกฎก็ละเมิดกฎเสียเอง

อีกทั้ง ของ “แคมพรีอก” เป็นช่องทางในการสื่อสารในสังคมออนไลน์ที่ทั้ง “เปิด” และ “ปิด” ในขณะเดียวกัน “เปิด” ในที่นี้หมายถึง ผู้เล่นไม่ว่าจะเป็นใครก็ตามสามารถเข้าถึงโปรแกรมสนทนาได้อย่างสะดวก และสามารถสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กันได้อย่างเปิดเผย แม้จะมีข้อห้ามอยู่บ้าง ส่วน “ปิด” ในที่นี้ หมายถึง ผู้เล่นสามารถปิดบังตัวตน และสร้างตัวตนในการสนทนาขึ้นใหม่ได้ เราสามารถลบเลือนตัวตนเก่าๆ แล้วสร้างตัวตนใหม่ผ่านชื่อที่เราตั้งขึ้น อันเป็นชื่อที่เราอยากมี อยากเป็น ซึ่งเป็นตัวตนในจินตนาการ (รณภูมิ สามัคคีคารมย์ และคณะ, 2551) และสามารถกลับไปเป็นตัวตนที่แท้จริงได้ทุกเมื่อ

ทั้งนี้ สิ่งที่น่าสนใจ คือ แม้ว่าแคมพรีอกจะเป็นพื้นที่ที่อนุญาตให้ปัจเจกปิดบังตัวตนได้ แต่ก็พบว่ามีหญิงสาวที่แสดง “โขว” ในแคมพรีอกจำนวนไม่น้อยเลือกที่จะเปิดเผยใบหน้าผ่านกล้องด้วย ไม่ใช่เพียงแค่นำเสนอร่างกายในลักษณะเซ็กซี่ยั่วยวนเท่านั้น ปรากฏการณ์เช่นนี้อธิบายได้ว่า กลุ่มคนเหล่านั้นให้ความสำคัญกับร่างกายของตนในฐานะเป็นพื้นที่ในการแสดงความเป็นตัวตนออกมา (มัลลิกา มัติโก, 2549 อ้างถึงใน วชิรา และคณะ, 2551: 74) อีกทั้งการ

กระทำดังกล่าวนั้น ยังเกิดขึ้นบน "ฉาก" (Scene) ที่แม้จะมีความเป็นสาธารณะ แต่ในขณะเดียวกัน ก็มีความเป็นส่วนตัว ผู้ที่แสดง "โชว์" สามารถกระทำได้โดยไม่ต้องห่วงเรื่องความปลอดภัย

อย่างไรก็ตามงานวิจัยนี้มิได้มีวัตถุประสงค์ที่จะสรุปว่า “แคมพรีอก”ไม่ดี เป็นสาเหตุของปัญหาต่างๆ ดังที่มีบุคคล และองค์กรหลายฝ่ายทั้งแสดงความเห็นห่วงและกล่าวโทษว่า ผู้ที่ใช้งานแคมพรีอกเป็นผู้ที่หมกมุ่นเรื่องเพศ มีพฤติกรรมทางเพศที่เบี่ยงเบน มีปัญหาทางจิต ขาดความเคารพ และเชื่อมั่นในตนเอง (Self esteem) ทั้งยังเชื่อมโยงไปที่ปัญหาเรื่องเพศและความรุนแรง¹² รวมทั้งปัญหาอาชญากรรม และในขณะเดียวกันงานวิจัยนี้ก็มิได้มีเจตนาที่จะชี้ประโยชน์ของ “แคมพรีอก” หรือส่งเสริมให้มีการใช้งานโปรแกรมดังกล่าวมากขึ้นแต่อย่างใด งานวิจัยนี้เพียงแต่ต้องการแสดงให้เห็นการปฏิสัมพันธ์รูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นบนโลกของสังคมออนไลน์อย่าง “แคมพรีอก” โดยละเอียด

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการนำเสนอให้เห็นปรากฏการณ์ทางสังคม ที่สวนทางกับความคิด ความเชื่อ ค่านิยมของสังคม อาทิ แสดงให้เห็นว่าผู้หญิงโดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น ไม่ได้มีลักษณะหนึ่งเดียวอย่างที่สังคม รวมถึงสื่อต่างๆ พยายามนำเสนอภาพตัวแทนอย่างซ้ำๆ ว่า “วัยรุ่นหญิงไทยไม่ประสีประสาในเรื่องเพศ” (สมสุข หินวิมาน, 2544 อ้างถึงใน พิมพวัลย์ บุญมงคล และคณะ, 2551: 4) ซึ่งความจริงแล้ว ผู้หญิงไทยมีไม่น้อยที่ “ประสีประสา” เรื่องเพศ หมายถึง รู้วิธีแสดงออกกับเพศตรงข้าม เข้าใจอารมณ์ความรู้สึก ความต้องการทางเพศของตนเอง และรู้วิธีจัดการกับสิ่งเหล่านี้ตามวิถีของแต่ละคน ผู้หญิงไทยมิได้อยู่ในฐานะของ “ผู้รองรับอารมณ์ทางเพศ” ของฝ่ายชายเสมอไป ดังจะเห็นได้จากการวิจัยที่แสดงให้เห็นว่าผู้หญิงไทยหลายๆ คนยินดีที่จะเปิดเผยร่างกายต่อสาธารณะ และสามารถโต้ตอบกับเพศตรงข้ามในเรื่องเพศได้อย่างไม่เคอะเขิน ดังที่ได้แสดงผลวิจัยไว้ในบทที่ 4

ปรากฏการณ์ดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยทางด้านเพศวิถีที่ได้ข้อค้นพบว่าในพื้นที่แคมพรีอกนี้ “ผู้หญิงมีอำนาจในตนเองเรื่องเพศ หรือ Sexual Agency” (อ้างแล้ว, 2551: 100) กล่าวคือ ผู้หญิงมิได้อยู่ในฐานะของ “ผู้ถูกบริโภคร” หรือ ถูกสั่ง หรือบังคับให้กระทำตามที่ผู้ชายต้องการ ในทางกลับกัน ผู้หญิงเหล่านี้มีสิทธิที่จะ “โชว์” หรือไม่โชว์มากน้อยเพียงก็ได้ ซึ่งผู้หญิง

¹² ข้อมูลจากการสุ่มการเสวนาวิชาการ เรื่อง Camfrog ของชมรมจริยธรรมบนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สื่ออิเล็กทรอนิกส์) เมื่อวันพฤหัสบดีที่ 18 มกราคม พ.ศ. 2550 ณ ห้องประชุม 1 มูลนิธิสาธารณสุข (เนคเทค, 2551: ออนไลน์)

เหล่านี้มีอยู่จำนวนไม่น้อย สะท้อนให้เห็นว่าผู้หญิงไทยไม่ได้ “อ่อนหัด” ในเรื่องเพศ อย่างที่สังคมมีความคิด ความเชื่อ และพยายามจะให้เป็น

หากจะเปรียบเทียบการสื่อสารในโปรแกรมแคมพรีอิก สามารถเปรียบได้กับเพลงปฏิพากย์ของหนุ่มสาวในสังคมไทยในอดีต เป็นเพลงที่ชายหญิงใช้ร้องโต้ตอบกันในเชิงเกี่ยวพาราสี มีการเล่นเพลงที่มีเนื้อหาเรื่องเพศ ที่ต่างฝ่ายต่างสรรหาโวหารเชิงสังวาสมาโต้ตอบของไหวชิงพริบกัน มีการกล่าวถ้อยคำสองแง่สองง่าม พูดถึงอวัยวะเพศ พฤติกรรมทางเพศโดยไม่มีการหลีกเลี่ยง (สุกัญญา, 2525) แตกต่างกันที่การสื่อสารในแคมพรีอิกก็เป็นการกล่าวถ้อยคำเชิงสังวาสโต้ตอบกับผ่านทางห้องสนทนาที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต แต่สิ่งที่เหมือนกันของเพลงปฏิพากย์กับการสื่อสารในแคมพรีอิก ก็คือ เป็นการสื่อสารที่ละเมิดบรรทัดฐานทางสังคมเช่นเดียวกัน ด้วยเหตุที่เรื่องเพศเป็นเรื่องเคร่งครัดในสังคมไทย การเกี่ยวพาราสี กล่าวถ้อยคำเชิงสังวาสมีโอกาสทำได้อย่างโจ่งแจ้ง ตรงไปตรงมา ฉะนั้น ผู้คนในสังคมหากจะแสดงออกทางเพศ จึงจำเป็นต้องผลิต หรือแสวงหาเครื่องมือขึ้นมาเพื่อรองรับการสื่อสารในเรื่องเพศ ซึ่งในอดีต "เพลงปฏิพากย์" ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือเพื่อระบายความกดดัน เก็บกดจากการถูกจำกัดสัญชาตญาณทางเพศ และในยุคปัจจุบันคนไทยมี "แคมพรีอิก" ที่ถูกใช้เป็นพื้นที่ในการแสวงหาความสุขทางเพศ

อย่างไรก็ตาม "เพลงปฏิพากย์" เป็นประเพณีที่ได้รับการอนุญาตจากสังคมให้มีการแสดงออกในเรื่องเพศได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ทั้งยังได้รับการยกย่องเป็นศิลปะพื้นบ้านอีกด้วย เพราะผู้ร่วมเหตุการณ์สื่อสาร อันได้แก่ พ่อเพลง แม่เพลง ใช้ไหวพริบปฏิภาณในการโต้กลับผ่านการใช้โวหารอย่างมีศิลปะ เพื่อลดความ "อณาจารย์" แต่สำหรับ "แคมพรีอิก" นอกจากจะไม่ได้รับการยกย่องแต่อย่างใด ยังถูกมองว่าเป็นปัญหาสังคมอีกด้วย ทั้งนี้เพราะ ผู้ร่วมเหตุการณ์หรือผู้เล่นของการสนทนาแคมพรีอิกนี้ นอกจากจะใช้การโต้ตอบที่ด้วยถ้อยคำเชิงสังวาสอย่างไม่มี "ศิลปะ" แล้ว ผู้เล่นยังได้ใช้เรื่อร้าง สรีระ ที่เปื้อนเปลือย ในการโต้ตอบอีกฝ่ายแทนการใช้ปฏิภาณทางภาษาในการโต้ตอบอย่างเพลงปฏิพากย์

“การศึกษาการปฏิสัมพันธ์ในห้องสนทนาแคมพรีอิกในภาษาไทย : กรณีศึกษาห้องสนทนาในโซน 18+” ในครั้งนี้ ทำให้เกิดคำถามว่าเหตุใดหญิงและชายเหล่านั้นจึงต้องแสวงหาพื้นที่ในการแสดงวิถีชีวิตทางเพศ ทำไมประเทศไทยจึงได้ชื่อว่าเป็นประเทศที่ใช้งานแคมพรีอิกมากที่สุดในโลก ดังพาดหัวข่าวที่ลงตามสื่อต่างๆ เช่น

“คนไทยโชว์สยิวในแคมพรีอากอันดับ 1 ของโลก”

(คลิปปแมส, 2552: ออนไลน์)

“ประเทศไทยคว่ำแชมป์เล่น Camfrog อันดับ 1 ของโลก”

(เอกซ์ทีน, 2550: ออนไลน์)

“แคมพรีอาก” โชว์อนาจาร ไทยทำสถิติเข้าอันดับหนึ่งของโลก!!”

(เด็กดี, 2550: ออนไลน์)

ปรากฏการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นภายใต้บริบทของสังคมไทยที่ค่อนข้างจำกัดการแสดงออกเรื่องทางเพศ ทำให้เกิดการตั้งคำถาม ด้วยกรอบดังกล่าวว่าทำให้คนในสังคมไทยต้องการ แสวงหาพื้นที่ในการแสดงตัวตนทางเพศใช่หรือไม่ และมีคนที่มีต้องการเช่นนี้อยู่มากน้อยเพียงใด ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะช่วยให้บุคคลที่สนใจในประเด็นนี้ ไม่ว่าจะเป็นนักวิชาการ นักวิจัย นักเคลื่อนไหวรณรงค์ หรือแม้แต่ภาครัฐ ได้ขบคิดกันใหม่ว่าสมควรที่จะทำายกรอบแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องเพศแบบเดิมๆ แล้วหันมาทำความเข้าใจกับความต้องการของกลุ่มคนเหล่านี้ และให้สิทธิในการแสดงออกเกี่ยวกับเพศอย่างเปิดเผยมากขึ้น หรือยืนยันที่จะรักษากรอบดังกล่าวไว้ แล้วเร่งแก้ไขปรากฏการณ์ และพฤติกรรมที่เกิดขึ้นนี้ให้เป็นไปตามที่สังคมไทยคาดหวัง

5.3 อภิปรายผลการวิจัย

1. ในการสื่อสารในห้องสนทนาแคมพรีอากโซน 18+ ในห้องสนทนาที่มีคู่ความสัมพันธ์แบบชาย-หญิง แม้ว่าผู้ชายจะมีบทบาทในการ “เชียร์” ให้ผู้หญิง “โชว์” หรือกระทำสิ่งใดๆ ตามที่ตนต้องการ จนดูเหมือนผู้ชายมีอำนาจในการควบคุม วิพากษ์วิจารณ์ โดยร่างกายผู้หญิงถูกเสพด้วยการจ้องมองแบบชาย (Male gaze) (วชิรา จันทรทอง และคณะ, 2551 : 91) แต่กระนั้นอำนาจในแคมพรีอากไม่ได้ปฏิบัติการในทิศทางเดียวจากผู้เล่นฝ่ายชายไปยังผู้เล่นฝ่ายหญิงเสมอไป เพราะผู้เล่นฝ่ายหญิงมีอำนาจในตน (อึ้งแล้ว, 2551: 100) สามารถเลือกที่จะขัดขืน ยอมหรือไม่ยอมตามคำสั่งของผู้ชายอย่างไรก็ได้ จึงกล่าวได้ว่าพื้นที่แคมพรีอากนี้ มีการปะทะกันระหว่างอำนาจของผู้ชายและผู้หญิง

2. ผู้หญิงที่ “โชว์” หรือแสดงออกทางเพศในห้องสนทนาแคมพรีอากโซน 18+ นี้ บางคนสมัครใจที่จะ “โชว์” เพื่อตอบสนองของความสุขทางเพศดังที่ได้อภิปรายไว้ในบทที่ 3 แต่ก็มี

ผู้หญิงบางคนที่ได้รับการว่าจ้างจากเจ้าของห้อง หรืออินเทอร์เน็ต หรือผู้ที่เกี่ยวข้องให้มาทำการแสดง เพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจ¹³ กล่าวคือ เมื่อห้องสนทนาใดที่มีผู้หญิงที่ “โหด” จำนวนมาก จะทำให้ห้องสนทนาดังกล่าวมีชื่อเสียง และดึงดูดให้มีผู้เล่นโดยเฉพาะผู้เล่นฝ่ายชายเข้ามาในห้องสนทนาจำนวนมาก สปอนเซอร์ หรือผู้สนับสนุนจะติดต่อขอโฆษณา ทำให้ห้องสนทนามีรายได้ แต่อย่างไรก็ตาม ปรัชญาการณณ์เหล่านี้ได้สะท้อนให้เห็นว่าผู้หญิงได้ใช้พื้นที่ “แคมพรีอก” นี้ในการแสดงตัวตนทางเพศในพื้นที่สาธารณะได้อย่างอิสระที่สุดเท่าที่จะทำได้ภายใต้บริบทสังคมวัฒนธรรมไทย

5.4 ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาการสื่อสารในโปรแกรมแคมพรีอกในโซนอื่นๆ นอกเหนือจากโซน 18+
2. ควรศึกษาข้อมูลการสนทนาที่เป็นเสียงพูดของผู้จัดรายการ หรือดีเจ เพื่อการศึกษาบริบทการสื่อสารที่ครอบคลุมมากขึ้น
3. ควรศึกษาการปฏิสัมพันธ์ของคู่ความสัมพันธ์อื่นที่นอกเหนือไปจากคู่ความสัมพันธ์แบบชายหญิง ๆ เช่น คู่ความสัมพันธ์แบบชายรักชาย หญิงรักหญิง เป็นต้น
4. ควรศึกษากลวิธีทางภาษาในเชิงปริมาณควบคู่กับการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อดูความถี่การปรากฏของแต่ละกลวิธี

¹³ ข้อมูลจากการให้สัมภาษณ์ของดีเจแคมพรีอก และผู้เล่นบางคน

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- แก้วใจ จันทรเจริญ. 2547. คำร่ำนุ. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จีรรัตน์ เพชรรัตนโมรา. 2544. การศึกษาการขอโทษของผู้พูดที่มีสถานภาพทางสังคมต่างกันใน ภาษาไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐพร พานโพธิ์ทอง. 2542. หน้าที่ของอุปสรรคณ์จากมุมมองของผู้พูดภาษาไทย. วารสารภาษา และวรรณคดีไทย, 249-268.
- ณัฐพร พานโพธิ์ทอง. 2552. เอกสารประกอบการสอนวิชา การวิเคราะห์ภาษาไทยตามแนว วัจนปฏิบัติศาสตร์ (2201 783): ทฤษฎีวัจนกรรม. ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.(อัดสำเนา)
- ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี. 2549. การแปลตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทัศนีย์ เมฆถาวรวัฒนา. 2541. วัจนกรรมการขอโทษในภาษาไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาศาสตร์ ภาควิชาภาษาศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธิดารัตน์ น้อมมนัส. 2546. กลวิธีการตอบปฏิเสธของคนไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นฤพร สันตมนัส. 2547. การตอบรับคำชมในภาษาไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นววรรณ พันธุ์เมธา. 2551. ไวยากรณ์ไทย. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปนัดดา เลอเลิศยุติธรรม. 2549. การศึกษาความสุภาพในการขอร้องและการปฏิเสธในการติดต่อ ธุรกิจทางจดหมายในภาษาไทยตามแนววัจนปฏิบัติศาสตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหา บัณฑิต, สาขาวิชาภาษาศาสตร์ ภาควิชาภาษาศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- พรรณธร ครุฑเนตร. 2547. กลวิธีทางภาษาที่ใช้โจมตีรัฐบาลทางอ้อมในบริจเฉทการอภิปรายทั่วไปเพื่อลงมติไม่ไว้วางใจ. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิกุลกานต์ รุจิราภา. 2541. การแสดงพระธรรมเทศนาทางวิทยุ : การศึกษาแนวชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เพ็ญพรรณ รวีโชติกุล. 2544. การวิเคราะห์วาทกรรมบนอินเทอร์เน็ต Bulletin Board ของเว็บไซต์พันธุ์ทิพย์. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภาสพงศ์ ผิวพอใช้. 2545. การตอบรับคำขอโทษในภาษาไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รณภูมิ สามัคคีคารมย์, พิมพ์วัลย์ บุญมงคล และวชิรา จันท์ทอง, 2551. พื้นที่ไซเบอร์, โครงสร้างอำนาจ และสุขภาวะทางเพศ. ใน กุลภา วจนสาระ และกฤตยา อาชวนิจกุล (บรรณาธิการ). ใน เพศวิถีในสื่อนิยม : บริบทเสี่ยงและเสริมต่อสุขภาวะทางเพศ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เดือนตุลา.
- ราชบัณฑิตยสถาน. 2546. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: บริษัทนานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์ จำกัด.
- วชิรา จันท์ทอง, พิมพ์วัลย์ บุญมงคล รณภูมิ สามัคคีคารมย์ และ ชยานันท์ มโนเกษมสุ. 2551. แคมฟร็อกและเพศวิถีของวัยรุ่นหญิงไทย. ใน กุลภา วจนสาระ และกฤตยา อาชวนิจกุล (บรรณาธิการ). ใน เพศวิถีในสื่อนิยม : บริบทเสี่ยงและเสริมต่อสุขภาวะทางเพศ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เดือนตุลา.
- วิสันต์ สุขวิสิทธิ์. 2547. วัจนกรรมการบริภาษในภาษาไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริพร ปัญญาเมธิกุล, 2548. “ภาษาในห้องสนทนาอินเทอร์เน็ต”. วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์. ปีที่ 27.
- ศิริพร ภัคดีผาสุข. 2552. เอกสารประกอบการสอนวิชาภาษากับวัฒนธรรมไทย (2201 607) : ทฤษฎีชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร. ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.(อัดสำเนา)

- ศุณิสา ทดลา. 2542. รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต.
 วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิทธิธรรม อ่องวุฒิวัฒน์. 2549. วัจนกรรมการเตือนในภาษาไทย: กรณีศึกษาครูกับศิษย์.
 วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย
 คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุกัญญา สุขฉายา. 2523. เพลงปฏิพากย์: การศึกษาในเชิงวรรณคดีวิเคราะห์. วิทยานิพนธ์
 ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุกัญญา สุขฉายา. 2525. เพลงปฏิพากย์: บทเพลงแห่งปฏิภาณของชาวบ้านไทย. กรุงเทพฯ: โรง
 พิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุดาตวง เกิดโมฬี. 2537. การศึกษาการประชาสัมพันธ์หาเสียงเลือกตั้งผู้แทนราษฎรตามแนวชาติพันธุ์
วรรณนาแห่งการสื่อสาร : กรณีศึกษาผู้สมัครพรรคพลังธรรม. วิทยานิพนธ์ปริญญา
 โทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาศาสตร์ ภาควิชาภาษาศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุนันดา วิริยา. 2544. การศึกษาการขอร้องในภาษาไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต,
 สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุนันทา คงประโคน. 2544. กลวิธีการกลบเกลื่อนในการสนทนาเรื่องเพศในสังคมไทย.
 วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาศาสตร์ ภาควิชาภาษาศาสตร์ คณะ
 อักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุนนา อุษณีย์มาศ. 2543. สัญญาะทางเพศในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์ในกรอบจิตวิทยายุค
หลังสมัยใหม่ของ IRC.WEBMASTER.COM. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิ
 ชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. 2541. ภาษาศาสตร์สังคมแนวชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร. ใน
 ภาษาศาสตร์สังคม, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- อัทธเมศร์ จรัสแสงจิระโชติ. 2550. ทัศนคติ และพฤติกรรมการใช้โปรแกรม camfrog ของเยาวชน
ไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการ ภาควิชาการ
 ประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

- Austin, J. L. 1962. How to do things with words. Cambridge, Mass: Harvard University Press, อ้างถึงใน ธีรพร พานโพธิ์ทอง. 2553. เอกสารคำสอนรายวิชา 2201 783 การวิเคราะห์ภาษาไทยตามแนววจนปฏิบัติศาสตร์. ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (อัดสำเนา)
- Brown, P. and Levinson, S.C. 1987. Politeness: some universals in language usage. Great Britain: Cambridge University Press.
- Cooper, Al, Delmonico, David L. and Burg, Ron. 2000. Cybersex users, abusers, and compulsives: New findings and implications. Stanford University, California, USA.
- Ferree, Marnie C. 2003. Women and the web: cybersex activity and implications
- Hymes, Dell. 1972. Models of Interaction of Language and Social Life. In Directions in Sociolinguistics; The Ethnography of Communication, eds. John J. Gumperz, Dell Hymes, pp. 35-71. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Lamb, Michael. 1998. Cybersex: Research notes on the characteristics of the visitors to online chat rooms. Central New York Psychiatric Centre, Marcy, New York, USA.
- Mark F. Schwartz, and Southern, Stephen. 2000. Compulsive Cybersex: The New Tea Room. Master & Johnson Clinic, St. Louis, Missouri, USA
- Panpothong, N. 1996. A Pragmatic Study of Verbal Irony in Thai. Doctoral dissertation, Department of Linguistics University of Hawai'i.
- Russell Mills. 1998. Cyber: Sexual Chat on the Internet
- Searle. 1969. Speech acts; an essay in the philosophy of language. Cambridge. Cambridge University Press.

อ้างอิงออนไลน์

- เด็กดี. "แคมพรีอก" ไซเบอร์นาคาร์ ไทยทำสถิติเข้าอันดับหนึ่งของโลก!! [ออนไลน์]. 2550. แหล่งที่มา <http://www.dek-d.com/board/view.php?id=765663> [18 กุมภาพันธ์ 2556]

- เดลินิวส์. โพสต์ไม่หยุด-จุดไม่อยู่ : โจ้หญิงไทยชอบโชว์ฟรี [ออนไลน์]. 2551. แหล่งที่มา <http://www.artsmen.net/content/show.php?Category=newsboard&No=5755> [18 กุมภาพันธ์ 2556]
- คลิปแมส. คนไทยโชว์สยิวในแคมฟรอกอันดับ 1 ของโลก [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา <http://www.clipmass.com/story/2525> [18 กุมภาพันธ์ 2556]
- แคมฟรอก. รู้จักกับโปรแกรมแคมฟรอก [ออนไลน์]. แหล่งที่มา www.camfrog.in.th [10 กันยายน 2553]
- แคมฟรอก. Camfrog Pro Code [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.pananat.com/procode/> [1 กุมภาพันธ์ 2556]
- ผู้จัดการ. เด็กไทยติด cam frog อันดับ 1 โลก [ออนไลน์]. 2550. แหล่งที่มา <http://www.manager.co.th/Home/ViewNews.aspx?NewsID=9500000010481> [12 กรกฎาคม 2553]
- ผู้จัดการ. วัยโจ๋โชว์ระบาศ [ออนไลน์]. 2548. แหล่งที่มา <http://www.manager.co.th/Campus/ViewNews.aspx?NewsID=9480000129667> [18 กุมภาพันธ์ 2556]
- ประเทศไทยคว่ำแชมป์เล่น Camfrog อันดับ 1 ของโลก [ออนไลน์]. 2550. แหล่งที่มา <http://chubby.exteen.com/20070128/camfrog-1> [18 กุมภาพันธ์ 2556]
- สรุปการเสวนาวิชาการ เรื่อง Camfrog [ออนไลน์]. 2551. แหล่งที่มา http://wiki.nectec.or.th/nectecpedia2/index.php/สรุปการเสวนาทางวิชาการ_เรื่อง_Camfrog [18 กุมภาพันธ์ 2556]
- หรรษา [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://iam.hunsa.com/puzaza/article/18329> [12 กรกฎาคม 2553]

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางปาลิตา ผลประดับเพชร เกิดเมื่อวันที่ 1 เมษายน 2529 ที่จังหวัดเพชรบุรี สำเร็จ การศึกษารัฐศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับสอง) จากภาควิชาการเมืองการปกครอง คณะ รัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ในปีการศึกษา 2550 และได้เข้าศึกษาต่อในหลักสูตร อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัยในปี 2552