

การสร้างตัวตนผ่านเพื่อนในจินตนาการ Self-Creation through the Imaginary Friends

เฉลิมชัย แสงศรีจันทร์¹

Chalermchai Sangsrichan

บทคัดย่อ

บทความเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาถึงตัวตนและการสร้างตัวตน 2) เพื่อวิเคราะห์การสร้างตัวตนผ่านเพื่อนในจินตนาการ โดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกคนที่เคยมีเพื่อนในจินตนาการและจำเรื่องราวเกี่ยวกับเพื่อนในจินตนาการจำนวน 5 คน เพื่อให้ทราบถึงกระบวนการสร้างตัวตนผ่านเพื่อนในจินตนาการ จากนั้นนำมาวิเคราะห์โดยใช้ทฤษฎีและแนวคิดเรื่องตัวตนของฌากส์ ลากองเป็นกรอบ ผลการศึกษาพบว่า วิธีการสร้างตัวตนจากคนที่เคยมีเพื่อนในจินตนาการ มักมีวิธีการสร้างตัวตนที่แตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับผู้ที่สร้างเพื่อนในจินตนาการ ว่าต้องการให้เพื่อนในจินตนาการมีลักษณะแบบใด โดยสามารถจำแนกหน้าที่ของเพื่อนในจินตนาการออกเป็น 3 ลักษณะใหญ่คือ เพื่อนผู้ระบายความเหงา เพื่อนผู้เติมเต็มสิ่งที่ขาดหายไป และเพื่อนผู้เก็บความลับ

ถ้ามองวิธีการสร้างตัวตนผ่านเพื่อนในจินตนาการจากมุมของฌากส์ ลากอง สามารถอธิบายได้ว่า การสร้างเพื่อนในจินตนาการเป็นเสมือนเปลือกนอกที่ห่อหุ้มตัวตนที่แท้จริง เป็นอัตลักษณ์ที่เกิดขึ้นในจินตนาการแล้วส่งต่อให้ภาคสัญลักษณ์ นั่นก็คือ การสมมติให้สิ่งของต่างๆ เป็นเพื่อน โดยการพูดคุยสนทนา

¹ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาปรัชญา ภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างตัวตนผ่านเพื่อนในจินตนาการ” มี รองศาสตราจารย์ จารุณี วงศ์ละคร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

ซึ่งผ่านระบบของภาษา เติบโตในสิ่งที่ตนเองขาดหายไป ฉะนั้นการสร้างตัวตนผ่านเพื่อนในจินตนาการ จึงมีลักษณะเปลี่ยนแปลงเสมอ ดังจะเห็นว่าเมื่อมีเพื่อนในชีวิตจริง เพื่อนในจินตนาการก็จะค่อยๆ หายไปในที่สุด ไม่สามารถดำรงอยู่อย่างถาวรได้ ฉะนั้นการสร้างเพื่อนในจินตนาการเปรียบเสมือนเครื่องมือที่จะนำพาเราไปยังระบบของภาษาและสัญลักษณ์ เมื่อมนุษย์มีการติดต่อสื่อสาร มีสังคม มีวัฒนธรรม ตัวตนและอัตลักษณ์ก็จะมีการเปลี่ยนแปลงไปโดยขบวนการทางสังคม ซึ่งตัวตนเป็นเพียงสิ่งที่เกิดขึ้นในจินตนาการเท่านั้น จึงเป็นสิ่งที่ไม่ได้ติดตัวตลอดไป แต่จะถูกขัดเกลากับขบวนการทางสังคม เพื่อสลายความเป็นอัตบุคคลนั่นเอง

คำสำคัญ : ตัวตน, การสร้างตัวตน, เพื่อนในจินตนาการ

Abstract

This article aims 1) to study self and self-creation and 2) to analyze the self-creation through the Imaginary Friends. An in-depth interview was conducted to study the process of the self-creation through the imaginary friend. The case study is five people who used to have the imaginary friends and can remember every detail of their imaginary friends. The data were analyzed using theory and concept of self from Jacques Lacan as the main framework for the research. The study indicated that there are different ways of self-creation using a variety of imaginary friends depending on a style of people who created the imaginary friend. It is possible to classify the functions of imaginary friends into 3 major aspects: a friend who fulfills when they are lonely, a friend who fulfills what is missing and a friend who keeps the secret.

From Jacques Lacan, Self-creation through the Imaginary Friends can be explained by the fact that the self-creation is a shell that encapsulates the true self. An identity occurs in the imagination and then passes on to the symbolic part by the way people assume things as friends by talking via language system to fill in the missing part of them. Therefore, the process of self-creation through the imaginary friends is always changing. As you can see, imaginary friends will gradually disappear in the end when people have friends in their real life, not able to permanently exist. Therefore, the imaginary friends are a tool bringing us to the system of language and symbol. Self and identity will be transformed by social processes when people have society, culture, and communication. Self is just a thing in the imagination, not last forever, but will be refined by the social process to shatter a person's identity itself.

Keywords: *Self, Self-Creation, Imaginary Friends*

1. บทนำ

ตัวตน (Self) เป็นมโนทัศน์ที่ได้รับความสนใจศึกษาในทางมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ โดยทั่วไป ตัวตน คือ สิ่งที่เป็นสาระสำคัญของชีวิตของแต่ละบุคคล มีสภาพเที่ยงแท้ถาวร ตัวตนจึงทำให้บุคคลนั้นยังเป็นคนเดิม แม้ว่าร่างกายภายนอก หรือความรู้สึกนึกคิดจะแปรเปลี่ยนไปแล้วก็ตาม ในทางศาสนา มักใช้คำว่า “อัตตา” แทน บางทีจึงเรียกว่า อัตตาหรือตัวตน บางศาสนาเชื่อว่าตัวตนเป็น “วิญญาณ” แม้บุคคลนั้นตาย ตัวตนจะยังดำรงอยู่ต่อไปในภพอื่น (ราชบัณฑิตยสถาน, 2548, น. 88) นอกจากนี้มีคำที่ใกล้เคียง คือ คำว่า อัตลักษณ์ (Identity) แต่สิ่งที่แตกต่างกันคือ ตัวตนหรืออัตตา มีสภาพเที่ยงแท้ถาวรไม่มี

การเปลี่ยนแปลงส่วนอัตลักษณ์ สามารถเปลี่ยนแปลงได้โดยที่อัตลักษณ์จะเป็นตัวห่อหุ้มตัวตนเอาไว้

ในทางปรัชญามีการศึกษาเรื่องตัวตนกันอย่างเข้มข้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มของนักปรัชญาสายอัตถิภาวนิยม (Existentialism) เช่น ฌอง ปอล ซาทร์ (Jean Paul Sartre, 1908-1980) ที่เชื่อว่ามนุษย์เป็นสิ่งที่มียู่ (Being) ซึ่งประกอบด้วยตัวตนในธรรมชาติหรือโดยเงื่อนไขที่ถูกกำหนดโดยสิ่งภายนอก เรียกว่า “การมีอยู่ในตัวเอง (Being-in-itself)” และตัวตนที่มนุษย์เป็นผู้ให้ความหมายแก่ตัวเอง เรียกว่า “การมีอยู่เพื่อตัวเอง (Being-for-itself)” (กิริติ บุญเจือ, 2522, น. 196) มนุษย์จึงมีสิทธิเสรีภาพ นอกจากนี้ยังมีนักจิตวิทยาคนสำคัญอย่าง ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud, 1856-1939) ที่เชื่อว่า มนุษย์มิได้เป็นสัตว์ที่มีเหตุผลดังที่พวกเขาเชื่อหรืออยากเป็น หากแต่ความคิดของมนุษย์ถูกกำหนดโดยพลังแห่งจิตไร้สำนึก ที่ซ่อนเร้นและหลุดรอดจากความเข้าใจของมนุษย์ตลอดมาทุกยุคทุกสมัย (ยศ สันตสมบัติ, 2542, น. 28) แนวคิดของฟรอยด์ที่เชื่อว่าความคิดของมนุษย์ถูกกำหนดโดยพลังของจิตไร้สำนึกนั้น ได้ส่งอิทธิพลต่อแนวคิดเรื่องตัวตนของนักปรัชญาต่อมา อาทิเช่น ฌากส์ ลากอง (Jacques Lacan, 1901-1981) ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่ามีความน่าสนใจจึงได้นำแนวคิดของลากองมาเป็นกรอบการศึกษา

2. แนวคิดเรื่องตัวตนในทัศนะของฌากส์ ลากอง

ลากองจัดอยู่ในกลุ่มนักปรัชญาสกุลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism)² นักคิดในสกุลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยมเหล่านี้มี

²หลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism) เป็นคำศัพท์ที่โลกวิชาการภาษาอังกฤษใช้เรียกสกุลความคิดทางปรัชญาสายหนึ่งในฝรั่งเศส ที่ก่อตัวขึ้นหลังเหตุการณ์ความวุ่นวายทางการเมือง ในเดือนพฤษภาคม ค.ศ. 1968 เป็นสกุลความคิดที่ไม่เห็นด้วยกับจารีตปรัชญาแนวปฏิฐานนิยม ซึ่งชูความเป็นวัตถุวิสัยและความเป็นทางการ (Formalism) โดยมีอิทธิพลในประเทศฝรั่งเศสในยุคคริสต์ทศวรรษ 1960 อย่างไรก็ตาม การกล่าวเช่นนี้ได้หมายความว่า

จุดร่วมที่สำคัญหลายประการด้วยกัน (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2554, น. 36-37) คือ

ประการที่หนึ่ง ไม่เชื่อในเรื่องของการมีอยู่ การดำรงอยู่ของฐานราก ศูนย์กลาง องค์กรรวม หรือจุดกำเนิด เพราะเห็นว่าสิ่งเหล่านี้เป็นเพียงการคิดแบบหยุดนิ่ง แน่นนอน และตายตัว แต่เชื่อในเรื่องของ “จุดคงที่” (Fixed Point)

ประการที่สอง ไม่เชื่อในสิ่งที่เรียกว่าการปรากฏที่สมบูรณ์ (Full Presence) เพราะเห็นว่าไม่มีสิ่งนี้ จะมีก็แต่ปรากฏการณ์ที่ไม่ปรากฏ (The Lost Presence) ของสรรพสิ่ง ถ้าหากสำนักหลังโครงสร้างนิยม เชื่อมการมีอยู่ ดำรงอยู่ของโครงสร้างและสำนักวิทยาศาสตร์เชื่อในการมีอยู่ ดำรงอยู่ของ “รหัส” แล้ว สิ่งที่สำคัญหลังโครงสร้างนิยมเชื่อมั่นและสนใจศึกษาคือ กระบวนการของการสร้างโครงสร้าง (Structurality / Structuration) และกระบวนการของการสร้างรหัส (The Codification Process)

ประการที่สาม การวิพากษ์วิจารณ์ความคิดเรื่องการเป็นศูนย์กลางของมนุษย์ในฐานะองค์ประธาน และการก็ไม่เชื่อในความเป็นอิสระหรืออำนาจอธิปไตยของมนุษย์ในสังคม โดยเห็นว่า สิ่งที่เราเรียกว่า “มนุษย์” นั้นเป็นเพียง “ผลลัพธ์” (Effect) ของระบบสังคม

ลากองกล่าวว่า มนุษย์เป็นความว่างเปล่า (Nothingness) มนุษย์ต้องผ่านกระบวนการบันทึกความรู้ หรือกระบวนการทำให้เป็นมนุษย์ใน 3 ขั้น ซึ่งส่งผลให้มนุษย์มีความแปลกแยกในตัวเอง หรือมีบุคลิกภาพเป็น “สามคนในร่างเดียว” คือ 1) คนแรกเกิดขึ้นในกระบวนการบันทึกจินตนาการ จึงมีนิสัยเพื่อฝัน ขอบคิดเข้าข้างตัวเอง และตัดสินอะไรจากภายนอก 2) คนที่สองเกิดใน

ว่าหลังโครงสร้างนิยมเป็นสกุลความคิดที่เริ่มหรือจำกัดอยู่เฉพาะในช่วงเวลาดังกล่าว ตรงกันข้าม สกุลความคิดหลังโครงสร้างนิยมเป็นเรื่องของความคิดชุดหนึ่งมากกว่าเป็นเรื่องของช่วงเวลา ฉะนั้นนักคิดในยุคก่อนหน้าบรรดานักคิดสายฝรั่งเศสที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับในวงวิชาการภาษาอังกฤษ ไม่ว่าจะเป็นแดร์ริดาหรือฟูโกต์ก็สามารถจัดอยู่ในสกุลความคิดนี้เช่นกัน (อ้างในไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2554, น. 54)

กระบวนการบันทึกสัญลักษณ์เป็น “เด็กดี” ขอบอ้างเหตุผล กฎหมายและศีลธรรม ส่วน 3) คนที่สามเกิดขึ้นในกระบวนการบันทึกความจริง จึงเป็นคนอารมณ์อ่อนไหว ขอบหมกมุ่นอยู่กับอารมณ์ และความรู้สึกของตัวเอง ดื้อรั้น เก็บตัว (นภาพร หงษ์ทอง, 2547, น. 63) แต่ทั้งสามคนมีนิสัยเหมือนกันตรงที่ ก้าวร้าว หลงตัวเอง บ้าอำนาจ เห็นแก่ตัว และไม่เคยรักใครเลย อาจกล่าวได้ว่า ตัวตนของมนุษย์แท้จริงในทัศนะของลากองคือ Negativity ที่ซ่อนลึกลงไปในความจริง

แนวคิดของ ลากองอธิบายการก่อร่างสร้างตัวตนของมนุษย์เรา ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน (The Three Orders) (Sarup M. , 1993, pp. 5-29) ดังนี้

1. ภาคมโนคติ (The Imaginary) คือ จินตภาพ และจินตนาการที่เรา มีต่อตนเอง ฉะนั้นในภาคส่วนนี้ คนเราจึงทั้งแปลกแยกจากตัวเองและหลงตัวเอง เพราะจินตนาการเสมือนว่าเราไปเป็นคนอื่น (The Other) และ หันกลับมามองตัวเอง รากฐานของขั้นตอนนี้เกี่ยวข้องกับอย่างลึกซึ้งกับความสัมพันธ์ของตัวตนกับ ร่างกาย

2. ภาคสัญลักษณ์ (The Symbolic) คือ ภาษา กฎหมาย โครงสร้าง วัฒนธรรมที่ ต่างๆ ซึ่งชี้ไปสู่สิ่งที่ถูกหมายความถึง (Signified) ซึ่ง ก็คือตัวตน ของบุคคล (ที่เกี่ยวพันอยู่กับภาคมโนคติ) ลากองเน้นย้ำว่าความสัมพันธ์ระหว่าง สัญลักษณ์กับสิ่งที่ถูกหมายความถึงนั้นไม่ คงที่ นั่นคือหากมีความเปลี่ยนแปลงทาง โครงสร้าง ภาษา วัฒนธรรมแล้วจินตนาการที่บุคคลมีต่อตนเองก็จะผันแปรไป ด้วย นอกจากนี้ ภาคส่วนนี้ยังเกี่ยวข้องกับบมโอดิปุส (Oedipus Complex) หรือปม “ฆ่าพ่อ เอาแม่เป็นเมีย” อันเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการการสร้างตัว ตน ซึ่งในระหว่างกระบวนการนั้น ความเป็นอื่นก็จะถูกขับให้เด่นชัดขึ้นด้วย ตาม ลากองก็คือ the other เล็กๆ จะกลายเป็น the Other ที่ใช้ O ตัวใหญ่ หรือ the big other ลองนึกถึงความหลงตัวเองของเด็กก็ยิ่งต้องเกิดจากการเปรียบ เทียบกับผู้อื่น

ลากองเสนอว่า ความเพ้อฝันของพวกเราทั้งหมด คือ การเป็นตัวแทน สัญลักษณ์ของความปรารถนาสำหรับความเป็นทั้งหมด (Wholeness) เรามีแนว

โน้มที่จะคิดว่า ถ้าหากเราต่างมีเครื่องเพศ หรือมีเครื่องเพศของคนอื่น ด้วยเหตุผลบางประการ เราจะเป็นทั้งหมด (Be Hole) พุดอีกอย่างหนึ่ง เครื่องเพศ (Phallus) คือ เครื่องหมายของต้นต่อความปรารถนา สำหรับการรวมกันที่สมบูรณ์กับคนอื่น เครื่องเพศอ้างอิงถึงความอุดมสมบูรณ์ (Plenitude) เป็นเครื่องหมายของความเป็นทั้งหมดที่เราขาด ในทัศนะของลากอง ความปรารถนาเป็นเรื่องของภววิทยา (Ontological) คือ ทฤษฎีที่ว่าด้วยความจริงในระดับเมตาฟิสิกส์ เป็นการต่อสู้ดิ้นรนหนึ่งเพื่อความเป็นทั้งหมดมากกว่าพลังอำนาจทางเพศ ความปรารถนาเป็นการเปรียบเทียบของความปรารถนาที่ต้องการจะอยู่ (Desire is The Metonymy of The Desire to Want to Be.)

3. ภาคจริงแท้ (The Real) คือ สิ่งที่ไม่อาจนิยามได้ในฐานคติแบบตัวตน เพราะพ้นไปจากตัวตน มันดำรงอยู่นอกเหนือภาษา สัญลักษณ์และจินตนาการใดๆ ลากองกล่าวว่า “ภาคจริงแท้นั้นดำรงอยู่เช่นนั้นอยู่แล้ว” แต่ภาคสัญลักษณ์ในกระบวนการสร้างความหมาย (Signification) “ตัดเข้ามาในภาคจริงแท้” และทำให้ “โลกแห่งภาษาสร้างโลกของสิ่งต่างๆ ขึ้นมา” ทว่าภาคจริงแท้นั้น “เป็นไปไม่ได้” เพราะมันไม่อาจจินตนาการถึงได้ และดังนั้น มันจึงปรากฏเป็นความน่าขนพองสยองเกล้า (Horror) ต่ออัตตาตัวตน

เมื่อก้าวโดยรวมแล้วจะเห็นได้ว่า ในทัศนะของลากอง อัตลักษณ์แรกเริ่มของมนุษย์เริ่มในจินตนาการ เป็นอัตลักษณ์ที่แปลกแยกจากตัวตนที่แท้จริงของมนุษย์ กระบวนการขัดเกลากของสังคมได้ปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ของมนุษย์ให้มีความแปลกแยกจากธรรมชาติที่แท้จริงมากขึ้นเรื่อยๆ หรือเมื่อวัฒนธรรมได้รับการยอมรับ มันก็จะกลายเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ โดยมีลักษณะเป็นทวิลักษณ์ (Binary Opposition) ได้แก่

การสงวนรักษา (Preservation) เป็นนิสัยของอัตลักษณ์ในด้านตรงข้าม หรือ Negativity คือ “ฉัน” ในความจริงที่มีนิสัยดื้อรั้น คิดเล็กคิน้อยเอาแต่ใจตัวเอง ไร้เหตุผล ก้าวร้าวและเร่าร้อนด้วยราคะ หรือมีนิสัยทุกอย่างที่เป็นสิ่งที่ต้องห้ามในโลกแห่งสัญลักษณ์ มันจึงมักปรากฏตัวในความฝัน การพลั้งปาก การ

พูดตลกโปกฮา หรืออาการของคนไข้โรคประสาท

การปรับเปลี่ยน (Sublimation) เป็นนิสัยของอัตลักษณ์ หรือ “ฉัน” ในสัญลักษณ์บุคลิกด้านนี้ของอีโก้ผลักดันให้มนุษย์เข้าสู่กระบวนการทางวัฒนธรรมซึ่งเป็นการยอมรับทางสังคม

แนวคิดการสร้างตัวตนของลากองอยู่ภายใต้แนวคิดจิตวิเคราะห์พื้นฐาน 4 ประการ ซึ่งลากองได้อธิบายไว้ในงานสัมมนาต่างๆและได้รับการตีพิมพ์ออกมาเป็นหนังสือที่ชื่อ *The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis* แนวคิดดังกล่าวได้เสนอข้อถกเถียงแนวคิดของ ฟรอยด์ ทำให้ตัวเขาเองเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางช่วงเวลาขณะนั้น ลากองได้เสนอแนวคิดจิตวิเคราะห์พื้นฐาน 4 ประการ ดังนี้ (Miller J. A., 1981, pp. 17-38)

1. จิตไร้สำนึก (The Unconscious) เป็นส่วนของพฤติกรรมภายในที่เจ้าตัวไม่รู้สึกรู้หาเลย อาจเนื่องมาจากเจ้าตัวพยายามเก็บกดไว้ นอกจากนี้จิตไร้สำนึกยังอาจเป็นเรื่องของอิด (Id) ซึ่งมีอยู่ในตัวเรา เป็นพลังที่ผลักดันให้เราแสดงพฤติกรรมตามหลักแห่งความพอใจ (Principle of Pleasure) แต่สิ่งนั้นถูกกดหรือ ช่มไว้จนถอยร่นไปอยู่ในสภาพที่เรารู้ตัว ส่วนของจิตไร้สำนึกจะแสดงออกมาในรูปของความฝัน การละเมอ การพลั้งปากพูด การแสดงออกทางด้านจินตนาการ วรรณคดี ศิลปะ ผลงานด้านวิทยาศาสตร์

2. การสำเนา หรือการทำซ้ำ (Repetition) หมายถึง การสร้าง หรือ กระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งซ้ำๆ กันมากกว่า 1 กล่าวคือ เป็นการย้ำเน้นอย่างหนึ่ง ที่มีความหลากหลาย แต่อาจมีวิธีการสร้างที่แตกต่างกันไป ผลที่ได้จากความหลากหลายนั้น คือ การเกิดรูปมากกว่าหนึ่งเดียว การลดหลั่นก็เป็น อีกวิธีหนึ่งเช่นกัน ที่สร้างรูปมากกว่าหนึ่ง

3. การโอนย้าย (Transference) ในทางจิตวิทยา หมายถึง การถ่ายโอนความรู้สึกผูกพัน ซึ่งผู้ป่วยทางจิตจะถ่ายโอนอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อคนคุ้นเคย คนรักหรือญาติมาไว้ในตัวแพทย์ผู้ให้การรักษาเสมือนหนึ่งว่าเป็นตัวแทนของบุคคลนั้นๆ ภาวะของการถ่ายโอนมักเกิดขึ้นระหว่างกระบวนการจิตวิเคราะห์

4. แรงขับ (Drive) เป็นกลไกภายในที่รักษาระบบทางสรีระ ให้คงสภาพสมดุลในเรื่องต่างๆ ไว้ เพื่อให้ร่างกายเป็นปกติ หรืออยู่ในสภาพ โฮมิโอสแตซิส (Homeostasis) โดยการปรับระบบให้เข้ากับ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ทฤษฎีแรงขับสามารถอธิบายได้ว่า เมื่อเสียสมดุลในระบบโฮมิโอสแตซิสจะทำให้เกิดความต้องการ (Need) ขึ้น เป็นความต้องการทางชีวภาพเพื่อรักษาความคงอยู่ของชีวิต และความต้องการนี้ จะทำให้เกิด แรงขับ อีกต่อหนึ่ง

2.1 ตัวตนและอัตลักษณ์³ (Self and Identity)

ลากองยีนยันว่า พวกเราไม่อาจที่จะกำหนดชุดของอัตลักษณ์ต่างๆ ให้แน่นอนตายตัวลงไปได้ สอดคล้องกับทัศนะของ ฌอง-ปอล ซาร์ท (Jean-Paul Sartre) ดังปรากฏในเรื่อง Being and Nothingness ในทฤษฎีของซาร์ทความสำนึกไม่เคยสามารถที่จะยึดจับตัวของมันเองได้ การสะท้อนกลับมักจะเปลี่ยนตัวตน (Subject) ไปสู่การเป็นวัตถุ (Object) เสมอ ซาร์ทปฏิเสธไอดีเดียวที่ว่า แรงขับต่างๆ ได้กำหนดความสำนึก เขาเสนอว่า ขณะที่เรากล่าวว่า “ฉันชอบอันนั้น - นั่นคือฉัน” เราได้ทำให้ตัวของเราเองกลายเป็นวัตถุ พวกเรามักจะสร้างอัตลักษณ์ชุดหนึ่งขึ้นมาในลักษณะย้อนหลัง (Retrospectively) ซาร์ตียืนยันว่า พวกเราเป็นมากกว่าชุดของหมวดหมู่ที่กำหนดตายตัวอันหนึ่ง (A fix set of categories) เราไม่ควรคิดเกี่ยวกับตัวของเราเองในฐานะที่เป็นเพียงอัตลักษณ์ต่างๆ ชุดหนึ่งเท่านั้น และไม่ควรถูกจะไปยังอีกสุดขั้วหนึ่ง และนึกคิดหรือเชื่อว่า ตัวของพวกเรานั้นเป็น “สุญญตาอันบริสุทธิ์” (Pure Nothingness) (Sarup M. , 1993)

³อัตลักษณ์ (Identity) หมายถึง ผลรวมของลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือ จำได้ เช่น นักร้องกลุ่มนี้มีอัตลักษณ์ทางด้านเสียงที่เด่นมากใครได้ยินก็จำได้ทันที สังคมแต่ละสังคมมีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนเอง สิ่งที่เหมือนกันระหว่าง ตัวตน อัตตาและอัตลักษณ์ คือสามารถสะท้อนลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคลหรือสิ่งจำเพาะเจาะจงได้

ลากองให้เหตุผลว่า พวกเราไม่เคยมีความเป็นหนึ่งเดียวกับตัวเราหรืออัตลักษณ์เลย มันไม่เป็นความจริง ถ้าเพื่อความจริงมันหมายความว่า บังคับบุคคลคนหนึ่งได้แสดงอัตลักษณ์ที่มีอยู่เดิมแต่กำเนิดของตนออกมา ส่วนเฮเกลได้ให้เหตุผลว่า ความสำนึกไม่สามารถที่จะคว่ำจับตัวของมันเองได้โดยปราศจากการรู้จักหรือยอมรับโดยคนอื่น ๆ นาย (Master) เรียกร้องการยอมรับจากทาส (Slave) แต่อันนี้มันเป็นกระบวนการกำจัดหรือทำลายตัวตนอันหนึ่ง เขารู้สึกถูกคุกคาม เพราะการยอมรับตัวของเขาเองนั้นขึ้นอยู่กับทาสโดยเฉพาะเพื่อวางหลักทั่วไปจาก เรื่องราวต่างๆ เราต้องลดทอนคนอื่น ๆ ลงสู่การเป็นเครื่องมือ - นั่นคือ คนอื่นกลายเป็นกระจกเงาบานหนึ่ง มันคือช่วงหนึ่งของการล่วงละเมิด เมื่อเราต้องการเอาชนะการอาศัยพึ่งพาของเรา

ในส่วนต่อไปจะนำเอาแนวคิดของลากองมาเป็นกรอบหลักในการวิเคราะห์ เพื่อแสดงให้เห็นว่า การมีเพื่อนในจินตนาการสามารถสะท้อนตัวตนของคน ที่สร้างเพื่อนในจินตนาการได้ถึงระดับจิตใต้สำนึก แสดงออกทางพฤติกรรม จนกลายเป็นอัตลักษณ์ของคน ที่สร้างเพื่อนในจินตนาการ ซึ่งเราอาจไม่เคยรู้มาก่อนว่าแท้ที่จริงแล้วสิ่งที่สร้างขึ้นมาจากจินตภาพของเราแท้ที่จริงแล้วอาจเรียกว่า “เพื่อนในจินตนาการ” นั่นเอง

3. เพื่อนในจินตนาการ

อริสโตเติลกล่าวว่า มนุษย์เป็นสัตว์สังคมมิได้ใช้ชีวิตอยู่เพียงคนเดียวตามลำพัง เนื่องจากมนุษย์ต้องทำกิจกรรมร่วมกันอยู่ตลอดเวลา ต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน แต่ละชีวิตต่างก็ต้องการที่จะเสริมสร้างความสุข ความมั่นใจ และความปลอดภัยให้กับตนเองอยู่เสมอ สังคมจึงเป็นแหล่งรวมศูนย์ทางความคิดที่มนุษย์ได้สร้างขึ้นมา เพื่อแสวงหาคำตอบต่างๆ อย่างให้กับตนเองสังคมในทุกระดับชั้นเป็นแหล่งรวมคนหลายๆ คนเข้าด้วยกันซึ่งในจำนวนผู้คนเหล่านั้นแต่ละคนต่างมีชีวิต มีจิตวิญญาณ มีความรู้สึกนึกคิดและมีจุดหมายปลายทางที่แตกต่างกันออกไปความสัมพันธ์ทางสังคมเป็นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ซึ่งมี

บทบาทในการกำหนดอัตลักษณ์และให้ความหมายแก่ชีวิต ถ้าคนเรามีความสัมพันธ์ที่ดีจะทำให้ชีวิตมีความสุข ดังคำกล่าวของเอพิคิวรัสที่ว่า ในบรรดาสรรพสิ่งที่ช่วยให้ชีวิตของคนเราเป็นสุขนั้นมิตรภาพเป็นสิ่งที่ยิ่งใหญ่ที่สุด (เลয়ারด์, 2550, น. 82)

เพื่อนมีบทบาทในชีวิตของคนเรามากเลยทีเดียว บางคนยอมตายแทนเพื่อน บ้างก็คอยให้กำลังใจและเป็นที่ปรึกษาในเรื่องต่างๆ อีกด้วย ในวัยเด็กเพื่อนมีประโยชน์หลักคือ เอาไว้เล่นด้วย พอเข้าวัยรุ่นเพื่อนเริ่มมีความสำคัญมากขึ้น จนอาจสำคัญกว่าคนในครอบครัว เพราะการมีเพื่อนหมายถึงว่าเรามีคนยอมรับซึ่งแปลได้ว่าเรานั้นดีพอในการเป็นที่ยอมรับของคนอื่นๆ ในวัยผู้ใหญ่เพื่อนที่เคยไปไหนมาไหนด้วยกันทุกเวลาอาจมีภาระงานหรือครอบครัวมาทำให้ไม่สามารถไปได้ แม้ว่าในผู้ใหญ่เพื่อนจะไม่ใช่ว่าสิ่งสำคัญอันดับแรกแต่เพื่อนก็ยังมีค่าสำคัญในวัยนี้ เพื่อนอาจช่วยเปิดมุมมองใหม่ ให้แนวคิดที่แตกต่าง คำแนะนำในเรื่องงานหรือเรื่องครอบครัวรวมถึงเป็นตัวเชื่อมไปถึงโอกาสในงานและธุรกิจนอกเหนือไปจากเดิมที่ร่วมเฮฮากิน เที่ยว แม้ว่าเราจะคุยโทรศัพท์กันเพียงเดือนละครั้ง จากที่เคยคุยวันละ 2 ครั้ง สมัยเป็นวัยรุ่นหรือพบกันปีละ 2-3 ครั้ง แต่คุณค่าของมิตรภาพไม่ได้วัดเพียงแค่ปริมาณ คุณภาพต่างหากที่สำคัญกว่า (สุทธิพร เจนณณวาสิน, 2553, น. 1-2)

มิตรภาพระหว่างเพื่อนจึงเป็นสิ่งสำคัญต่อชีวิตของมนุษย์ แต่สำหรับบางคนที่ไม่สามารถมีเพื่อนในชีวิตจริงได้ จึงสร้าง “เพื่อนในจินตนาการ” ขึ้นมา ทำให้รู้สึกว่ “เรามีเพื่อน” และมีคนที่เข้าใจเราเสมอ ไม่ว่าจะสุขหรือทุกข์ เพื่อนในจินตนาการที่เราสร้างขึ้นมาจะรับฟังเราเสมอ โดยที่ไม่มีข้อแม้ใดๆ

3.1 ความหมายและความสำคัญของเพื่อนในจินตนาการ

เพื่อนในจินตนาการเป็นลักษณะตัวตนที่ไม่สามารถมองเห็นได้ เด็กที่สร้างเพื่อนเหล่านี้ขึ้นมา จะมีการตั้งชื่อและอนุญาตให้มีส่วนร่วมในการเล่นหรือสนทนากับคนอื่นๆ หรือร่วมเล่นกับคนอื่นๆ ด้วย เพื่อนในจินตนาการนี้อาจจะอยู่กับเด็กได้นานหลายเดือน (Somers & Yawkey, 1984) โดยเด็กจะมีปฏิสัมพันธ์

กับเพื่อนในจินตนาการ เป็นระยะเวลายาวนานและทุกวัน เพื่อนในจินตนาการ เป็นสิ่งที่จะแสดงให้เห็นว่าเรารู้ถึงความสามารถ หรือศักยภาพทางสติปัญญาของเด็ก ที่สามารถใช้การจินตนาการ ถึงบุคคล สิ่งของ หรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับตัวเขา โดยผ่านทางภาษาและท่าทางของเพื่อนในจินตนาการ เป็นการแสดงให้เห็นว่าเด็กสามารถใช้ตัวแทนและสัญลักษณ์ไร้รหัส แปลความหมาย และติดต่อกับสื่อสารกับเพื่อนในจินตนาการได้อย่างมีความหมาย อันเป็นเรื่องที่เด็กบางคนเท่านั้นที่จะมี

อาจกล่าวได้ว่า เพื่อนในจินตนาการเปรียบเหมือนกับบุคลิกลักษณะที่เด็กสร้างขึ้น เป็นได้ทั้งคนหรือสัตว์ ซึ่งเด็กๆ มักจะใช้เวลาเล่นแบบโต้ตอบด้วยจุดประสงค์ก็เพื่อสร้างความสัมพันธ์ฉันท์เพื่อน เพื่อนในจินตนาการของเด็กๆ เหล่านี้จะสามารถเป็นได้ทั้งรูปแบบเห็นตัวตนจริงๆ เช่น ตุ๊กตา หรือรูปปั้นก็ได้ หรืออีกแบบคือเป็นแค่ความคิดที่เด็กสร้างขึ้นมาลอยๆ อันที่จริงไม่ใช่เด็กทุกคนจะมีเพื่อนในจินตนาการเด็กที่สร้างเพื่อนลักษณะนี้ขึ้นมาจะพัฒนาความสัมพันธ์อย่างรวดเร็วจากความคิดในจิตใจเป็นการพูดออกมาได้เลยซึ่งหมายความว่าหากเด็กอยู่ในวัยที่สามารถพูดคุยหรือตอบโต้ได้แล้วก็อาจจะมีพฤติกรรมในการขอจินตนาการออกมาทันทีและก็จะขอพูดจาตอบโต้กับจินตนาการของตัวเองได้เลย (www.healthandtrend.com, 2559)

เด็กสร้างเพื่อนในจินตนาการขึ้นมา เนื่องจากมีความกลัวเหงา โดดเดี่ยวเดียวดายและอยู่ในครอบครัวที่พ่อแม่หย่าร้าง ถูกพ่อแม่ทอดทิ้ง นอกจากนี้ การที่พ่อแม่ให้ความอบอุ่นไม่เพียงพอหรือการไม่มีพ่อแม่ นับเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้เด็กมีเพื่อนในจินตนาการ เพื่อทดแทนบางสิ่งบางอย่างที่เขาขาดหายไปในชีวิต และเติมเต็มสิ่งที่ขาดไปในชีวิตจริง เด็กที่มีเพื่อนในจินตนาการมักพบในเด็กที่เป็นลูกคนเดียวหรือลูกคนโต รวมทั้งมีพี่น้องที่อายุน้อยกว่ามากๆ เป็นสาเหตุหลักที่ทำให้เด็กนั้นต้องเล่นเพียงลำพังและเกิดเพื่อนในจินตนาการ (Manosevitz, Prentice, & Wilson, 1973, pp. 72-79) นอกจากนี้เด็กที่อยู่ในครอบครัวที่มีพ่อหรือแม่เพียงคนเดียวมักมีเพื่อนในจินตนาการ มากกว่าเด็ก

ที่มีทั้งพ่อและแม่ (Cornelius & Yawkey, 1984)

อีกเหตุผลที่ทำให้เด็กสร้างเพื่อนในจินตนาการขึ้นมา คือ ต้องการที่จะแสดงความสามารถและเป็นผู้ที่มีอำนาจในโลกของเขาเอง สิ่งเหล่านี้เรียกว่า “Effectance Motivation” และนี่คือเหตุผลที่แสดงให้เห็นว่าเพราะเหตุใดเพื่อนในจินตนาการจึงเกิดขึ้นตลอดระยะเวลาในการเล่นและในกิจวัตรประจำวันของเด็ก เด็กจะใช้สถานการณ์ดังกล่าวนี้เป็นสถานการณ์ในการฝึกฝนและทดลองการมีอำนาจปกครองผู้อื่น เพื่อนในจินตนาการจะช่วยให้เด็กนั้นเอาชนะหรือชดเชยความรู้สึกที่สูญเสียหรือขาดความสามารถไป เด็กมีความต้องการและปรารถนาที่จะมีความสามารถในการเอาชนะอุปสรรคต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้ (Harter & Chao, 1992, pp. 350-363)

3.2 ประเภทของเพื่อนในจินตนาการ

เพื่อนในจินตนาการ สามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ เพื่อนในจินตนาการแบบเพื่อนไม่มีตัวตน (Invisible friends) และเพื่อนในจินตนาการแบบสิ่งของที่ถูกสมมติให้เป็นบุคคล (Personified Object) โดยมีผู้กล่าวถึงการมีเพื่อนในจินตนาการทั้ง 2 กลุ่มไว้ดังต่อไปนี้ (Taylor, 2546)

1. เพื่อนในจินตนาการแบบเพื่อนไม่มีตัวตน ลักษณะของเพื่อนในจินตนาการมักจะเป็นเด็กชายหรือเด็กหญิงอายุใกล้เคียงกันกับเขา ทำหน้าที่เป็นเพื่อนที่ดี เป็นเพื่อนเล่นที่มีความพิเศษ ส่วนใหญ่มักจะมีพลังพิเศษเหนือมนุษย์ทั่วไป เช่น สามารถบินได้หรือเปลี่ยนรูปร่างลักษณะ หรือมีลักษณะทางร่างกายที่พิเศษออกไป อาจจะอยู่ในรูปร่างของสัตว์ นอกจากนี้ยังรวมไปถึงยอดมนุษย์ เช่น ซูเปอร์แมน แบทแมน สไปเดอร์แมน ผี ปีศาจ แม้กระทั่งศัตรู ซึ่งอาจจะไม่เป็นมิตรกับเด็กๆ และทำให้เด็กตกใจกลัว

2. เพื่อนในจินตนาการแบบสิ่งของที่ถูกสมมติให้เป็นบุคคล เพื่อนในจินตนาการในกลุ่มนี้ไม่ใช่บุคคลแต่เป็นสิ่งของที่ได้รับการสมมติขึ้นมาให้เป็นเพื่อนกับเด็ก เช่น ตุ๊กตา (Doll) หรือตุ๊กตาสัตว์ที่ยัดด้วยผ้า (Stuffed Animal)

ของเล่นดังกล่าว ต้องเป็นของเล่นที่มีความพิเศษกว่าของเล่นปกติโดยทั่วไป กล่าวคือ เด็กสามารถแยกได้ว่าสิ่งใดคือของเล่นทั่วไป และสิ่งใดคือของเล่นที่เขาสมมติให้เป็นเพื่อนในจินตนาการ โดยที่จะมีการเล่นบทบาทสมมติให้กับของเล่นเหล่านั้นด้วย (Gleason, Sebanc, & Hartup, 2000, pp. 419-428)

ถึงแม้ว่า “เพื่อนในจินตนาการ” จะไม่ตัวตนที่สามารถมองเห็นได้ ในบางครั้งก็สะท้อนถึงความสามารถและศักยภาพทางสติปัญญาที่สามารถใช้ในการจินตนาการ ถึงบุคคล สิ่งของ หรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับตัวเขา โดยผ่านทางการใช้ภาษาและท่าทางของเพื่อนในจินตนาการ ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่าเขาสามารถใช้ตัวแทนและสัญลักษณ์ ใส่รหัส แปลความหมายและติดต่อสื่อสารกับเพื่อนในจินตนาการได้อย่างมีความหมาย อันเป็นเรื่องที่บางคนเท่านั้นที่จะมี

การสร้างเพื่อนในจินตนาการมัก เกิดขึ้นกับเด็กก่อนวัยเรียนซึ่งมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการด้านต่างๆ ได้แก่พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พัฒนาการทางด้านความสามารถ ในการเข้าใจทัศนของผู้อื่น และพัฒนาการด้านการเล่น และการมีจินตนาการ ในรูปแบบต่างๆ ที่แตกต่างกันออกไป ที่สำคัญพ่อแม่ ไม่ควรล้อเลียนลูกเกี่ยวกับเพื่อนของเขาว่าไม่มีอยู่จริง แต่ควรทำความเข้าใจและดึงให้เพื่อนของลูกเหล่านั้นเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของพ่อแม่ อาจจะถามเกี่ยวกับเขาบ้าง หรือปล่อยให้ลูกสนทนากับเพื่อนเหล่านั้นบ้าง เพราะอีกไม่นานเด็กก็จะโตขึ้นและมีสังคมเพื่อนเป็นของตัวเอง เพื่อนในจินตนาการก็จะหายไปเป็นที่สุด พ่อแม่ต้องคอยอธิบายเกี่ยวกับ ความเพ้อฝันและความเป็นจริงออกจากกันให้ลูกได้รู้ ว่าสิ่งไหนเป็นเรื่องจริง สิ่งไหนเป็นเรื่องเพ้อฝัน เพื่อให้เด็กเข้าใจได้อย่างถูกต้องและชัดเจนไม่สับสน เด็กจะได้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคตต่อไป ส่วนคนที่เคยมีเพื่อนในจินตนาการและยังจดจำเรื่องราวเกี่ยวกับเพื่อนในจินตนาการได้นั้น ก็คงเก็บความรู้สึกดีๆ ที่มีต่อเพื่อนในจินตนาการของตนเอาไว้ เพื่อใช้เป็นกำลังใจ ในวันที่รู้สึกท้อแท้ ผิดหวัง หรือหมดกำลังใจ เพื่อนในจินตนาการของเราไม่ได้จากไปไหน เมื่อเราต้องการเพื่อนในจินตนาการเขาเหล่านั้นก็จะกลับมาเติมเต็มในสิ่งที่เราขาดหายไปนั่นเอง

4. การสร้างตัวตนผ่านเพื่อนในจินตนาการ

จากการสัมภาษณ์กรณีศึกษาทั้ง 5 คน พบว่าการมีเพื่อนในจินตนาการทำให้ต้องคอยระมัดระวังตัว ทั้งเรื่องการวางตัว และแสดงตัวในที่สาธารณะของเพื่อนในจินตนาการ รวมไปถึงการมีมารยาทในสังคม เมื่อไปในที่สาธารณะ เพราะต้องพบปะกับผู้คนจำนวนมากมายในสังคม เพราะถ้าแสดงตัวตนของเพื่อนในจินตนาการมากเกินไป เช่น เล่น พูดคุยสนทนา หรือแม้แต่พาไปตามสถานที่ต่างๆ มากเกินไป คนที่ไม่ได้รู้จักและไม่รู้ถึงพฤติกรรมดังกล่าวอาจมองว่าบ้า หรือสติเฟื่องเพื่อนซึ่งอาจถูกวิจารณ์จากคนในสังคมก็อาจเป็นไปได้ ดังนั้นจึงควรระมัดระวังเกี่ยวกับข้อดังกล่าวเพราะเชื่อว่าทุกคน จะมีเพื่อนในจินตนาการเหมือนกัน

ประสบการณ์ของคนที่เคยมีเพื่อนในจินตนาการส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านตัวตนและความคิดของแต่ละคนไม่มากนักน้อย กรณีศึกษาทั้ง 5 คนต่างใช้เพื่อนในจินตนาการที่พวกเขาสร้างขึ้นมาในรูปแบบที่แตกต่างกันไป ทั้งเป็นเพื่อนผู้คลายเหงา เพื่อนผู้เก็บความลับ เพื่อนผู้พูดคุยสนทนา ฯลฯ จะเห็นได้ว่าจุดที่เหมือนกันของทุกคน ต่างรู้สึกผูกพันกับเพื่อนในจินตนาการของตนในรูปแบบต่างๆ ที่มีชีวิตจำพวกสัตว์เลี้ยงต่างๆ และไม่มีชีวิตจำพวกสิ่งของ ตุ๊กตา หุ่นยนต์ หายที่สุดแล้วเพื่อนในจินตนาการของเราจะเป็นอะไรก็ตามแต่ก็เป็นผลกดันให้ทั้ง 5 คน มีการเปลี่ยนแปลงตนเอง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการเข้าสังคมกับผู้อื่น การวางตัว และการเข้าใจถึงความหลากหลายของคนทุกคนที่มีในสังคม เกิดความเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน ซึ่งเป็นสิ่งที่ดี ไม่ว่าวันนี้เราจะมีเพื่อนในจินตนาการอยู่หรือไม่มีเพื่อนในจินตนาการแล้วก็ตาม แต่สิ่งหนึ่งที่คนที่สร้างเพื่อนในจินตนาการขึ้นก็คือสะท้อนตัวตนบางอย่างที่เราไม่สามารถหาคำตอบได้ เมื่อวันหนึ่งเราหาคำตอบเกี่ยวกับตัวตนของเราได้ เพื่อนในจินตนาการจะมีหรือไม่มีก็ไม่จำเป็นอีกต่อไป อาจเหลือเพียงมิตรภาพและความทรงจำที่ดี ที่มีให้กันอยู่ในห้วงแห่ง “จินตนาการ” นี้ตลอดไป

เมื่อนำกรอบแนวคิดของฌากส์ ลากอง (Jacques Lacan) มาวิเคราะห์

จะเห็นได้ว่าเพื่อนในจินตนาการของกลุ่มตัวอย่างในจำนวนทั้ง 5 คนนั้น จะเห็นได้ว่ามีเพียง 2 ชั้นเท่านั้น คือชั้นที่หนึ่งคือชั้นมโนคติและชั้นที่สองภาคสัญลักษณ์เท่านั้น ส่วนชั้นที่สามหรือที่เรียกว่าภาคจริงแท้ (The Real) เป็นสิ่งที่ไม่อาจนิยามได้ในฐานคติแบบตัวตน เพราะพ้นไปจากตัวตน ดำรงอยู่นอกเหนือภาษาสัญลักษณ์และจินตนาการใดๆ โดยในชั้นแรก หรือภาคมโนคติ (The Imaginary) มนุษย์มีจินตภาพ และจินตนาการต่อตนเอง ด้วยเหตุนี้ คนเราจึงทั้งแปลกแยกจากตัวตนที่แท้จริง และหลงตัวเอง เพราะจินตนาการเสมือนว่าเราไปเป็นคนอื่น (The Other) โดยการจินตนาการถึงเพื่อนในจินตนาการที่ไม่ได้มีอยู่จริงในชีวิตปกติ เพื่อนในจินตนาการจะมีลักษณะแบบไหน รูปร่างอย่างไร เพศอะไรขึ้นอยู่กับการสร้างของคนที่สร้างนั่นเอง

ในขั้นตอนที่สอง หรือภาคสัญลักษณ์ (The Symbolic) มนุษย์ได้มีโครงสร้างภาษา กฎหมาย วัฒนธรรมที่เป็นสัญลักษณ์ (Signifier) ซึ่งชี้ไปสู่สิ่งที่ถูกหมายความถึง (Signified) ซึ่งก็คือตัวตนของบุคคล อันเกี่ยวพันอยู่กับส่วนของจินตนาการ กลายเป็นความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์กับสิ่งที่ถูกหมายความถึง มีลักษณะไม่คงที่ มีความเปลี่ยนแปลง แต่ละบุคคลจึงมีการแสดงออกเกี่ยวกับตัวตน และความเป็นอัตวิสัยผ่านการมีส่วนร่วมในโลกของวัฒนธรรม ภาษา และอารยธรรม ซึ่งทำให้มนุษย์แปลกแยกจากธรรมชาติที่แท้จริงมากขึ้นเรื่อยๆ ยิ่งเมื่อวัฒนธรรมได้รับการยอมรับ มันก็จะหลอมรวมเป็นอัตลักษณ์และชุกซ่อนธรรมชาติหรือตัวตนที่แท้จริงของมนุษย์ไว้ ซึ่งความจริงมักเป็นสิ่งที่ไม่ค่อยสวยงาม และเป็นสิ่งต้องห้าม เช่น กามารมณ์ ความรู้สึก เป็นต้น

การนำสิ่งของต่างๆ อาทิเช่น ตุ๊กตา หุ่นยนต์ ฯลฯ มาเป็นตัวแทนหรือสัญลักษณ์ของเพื่อนในจินตนาการ แม้ว่าเพื่อนในจินตนาการไม่ใช่สิ่งจริง (Reality) เพราะเกิดจากการจินตนาการ แต่เมื่อมีสัญลักษณ์มาเป็นเสมือนตัวแทนของเพื่อนในจินตนาการก็ทำให้เราสามารถเข้าใจถึงการมีอยู่ของ “เพื่อน” ในลักษณะที่เป็นรูปธรรมสามารถจับต้องได้ ไม่ใช่นามธรรมที่ไม่สามารถจับต้องหรือสัมผัสได้นั่นเอง

5. บทสรุป

จากการสัมภาษณ์กรณีศึกษาทั้ง 5 คน ต่างใช้เพื่อนในจินตนาการที่พวกเขาสร้างขึ้นในรูปแบบที่แตกต่างกันไป ทั้งเป็นเพื่อนผู้คลายเหงา เพื่อนผู้เก็บความลับ เพื่อนผู้พูดคุยสนทนา ฯลฯ จะเห็นได้ว่าจุดที่เหมือนกันของทุกคน คือ ต่างรู้สึกผูกพันกับเพื่อนในจินตนาการของตน โดยสมมติให้สิ่งของเป็นตัวแทนของเพื่อนในชีวิตจริง ทำยที่สุดแล้วเพื่อนในจินตนาการของเราจะเป็นอะไรก็ตาม แต่ก็เป็นแรงผลักดันให้ทั้ง 5 คน มีการเปลี่ยนแปลงตนเอง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการเข้าสังคมกับผู้อื่น การวางตัว และการเข้าใจถึงความหลากหลายของคนทุกคนที่มีในสังคม เกิดความเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน ซึ่งเป็นสิ่งที่ดี ไม่ว่าวันนี้เราจะมีเพื่อนในจินตนาการอยู่หรือไม่เพื่อนในจินตนาการแล้วก็ตาม แต่สิ่งหนึ่งที่คนที่สร้างเพื่อนในจินตนาการขึ้นก็คือสะท้อนตัวตนบางอย่างที่เราไม่สามารถหาคำตอบได้เมื่อวันหนึ่งเราหาคำตอบเกี่ยวกับตัวตนของเราได้ เพื่อนในจินตนาการจะมีหรือไม่มีก็ไม่จำเป็นอีกต่อไป อาจเหลือเพียงมิตรภาพและความทรงจำที่ดี ที่มีให้กันอยู่ในห้วงแห่ง “จินตนาการ” นี้ตลอดไป

เอกสารอ้างอิง

- กิริติ บุญเจือ. (2522). *ปรัชญาลัทธิอัตถิภาวะนิยม*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2554). *แนะนำสฤลความคิดหลังโครงสร้างนิยม*. กรุงเทพฯ : สมมติ.
- นภาพร หงษ์ทอง. (2547). *อัตบุคคลในทัศนะของฌากส์ ลากอง*. เชียงใหม่: วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต สาขาวิชาปรัชญา มหาวิทยาลัย เชียงใหม่.
- ยศ สันตสมบัติ. (2532). *ฟรอยด์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์จากความฝันสู่ทฤษฎีทางสังคม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2548). *พจนานุกรมศัพท์ปรัชญา อังกฤษ-ไทย ฉบับ*

ราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

ริชาร์ด เลยาร์ด. (2550). *ความสุข: หลากหลายข้อค้นพบของศาสตร์ใหม่แห่งความสุข*. (รักดี โชติจินดา, และ เจริญเกียรติ ชนสุขถาวร, ผู้แปล)
กรุงเทพฯ : สวนเงินมีมา.

สุทธิพร เจนณณวาสิน. (11 พฤศจิกายน 2553). ค้นเมื่อ 8 กุมภาพันธ์ 2560
จาก <http://www.si.mahidol.ac.th>: <http://www.si.mahidol.ac.th/sidoctor/e-pl/articledetail.asp?id=782>

Cornelius, G. M., & Yawkey, T. D. (1984). *Imaginativeness in Preschoolers Single Parent Families*. *Journal of Creative Behavior* , 56-66.

Gleason, T. R., Sebanc, A. M., & Hartup, W. W. (2000). *Imaginary companions of preschool children*. *Developmental Psychology* , 419-428.

Harter, S., & Chao, C. (1992). *The Role of Competence in Children' Creation of Imaginary Friend*. *Merrill-Palmer Quarterly* , 350-363.

Manosevitz, M., Prentice, N. M., & Wilson, F. (1973). *Individual and family correlates of imaginary companions in preschool children*. *Developmental Psychology* , 72-79.

Miller, J. A. (1981). *The fundamental concepts of psychoanalysis: The seminar of Jacques*. The United State: Norton , 17-38.

Sarup, M. (1993). *An Introductory guide to Post-Structuralism and Postmodernism*. The United State: University of Georgia Press.

Sarup, M. (1993). *An Introductory Guide to Post-Structuralism And Postmodernism*. Hertfordshire: Harvester Wheatsheaf.

Somers, J. U., & Yawkey, T. D. (1984). *Imaginary Play Companions*:

Contributions of Creative and Intellectual Abilities of Young Children. Journal of Creative Behavior , 77-89.

Taylor, M. (2546, มกราคม 16). *Children's imaginary companions.* Retrieved กรกฎาคม 1, 2559, from http://www.bronline.de/jugend/izi/english/publication/televizion/16_2003_1/e_taylor_childrens.pdf

www.healthandtrend.com. (6 กุมภาพันธ์ 2559). *Health and Trend everyday modern health.* ค้นเมื่อ 20 มกราคม 2560 จาก [www.healthandtrend.com](http://www.healthandtrend.com/parental/kid/your-kids-imaginary-friend): <http://www.healthandtrend.com/parental/kid/your-kids-imaginary-friend>