

การศึกษาวัฒนธรรมในโลกไซเบอร์ดิจิทัล
เขียนโดย ดร.นฤพนธ์ ดั่งวงวิเศษ



หนังสือ “การศึกษาวัฒนธรรมในโลกไซเบอร์ดิจิทัล” โดย ดร.นฤพนธ์ ดั่งวงวิเศษ
มีให้บริการที่ห้องสมุดศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร

หนังสือ “การศึกษาวัฒนธรรมในโลกไซเบอร์ดิจิทัล” โดย ดร.นฤพนธ์ ดั่งวงวิเศษ มีวัตถุประสงค์ที่จะเชิญชวนให้มีการทบทวนความรู้ในการศึกษามิติทางสังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยีข้อมูลข่าวสาร และการสื่อสารยุคดิจิทัล ผู้เขียนจึงหวังว่าหนังสือเล่มนี้จะช่วยให้ความรู้รวมถึงข้อสังเกตเบื้องต้น เพื่อนำไปเป็นแนวทางการศึกษาค้นคว้าในเชิงลึกต่อไป¹ โดยผู้เขียนได้ศึกษาค้นคว้าบทความ หนังสือ และทฤษฎีต่างๆ ในการสร้างสรรค์หนังสือเล่มนี้ออกมา นอกจากนี้หนังสือเล่มนี้ยังเป็นเอกสารประกอบการประชุมวิชาการทางมานุษยวิทยา ครั้งที่ 13 หัวข้อ “มนุษย์ในโลกดิจิทัล” วันที่ 4-6 กรกฎาคม 2562 เพื่อสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับมุมมองด้านเทคโนโลยีในวัฒนธรรม และจุดประกายการศึกษามิติมุมมองดังกล่าวมากขึ้น

¹ นฤพนธ์ ดั่งวงวิเศษ. (2562). การศึกษาวัฒนธรรมในโลกไซเบอร์ดิจิทัล. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2562, หน้า 3.

ส่วนบทนำ กล่าวถึงแนวทางการศึกษาเป็น 7 แนวทางและข้อถกเถียงทั้ง 9 ข้อ ซึ่งแนวทางการศึกษาทั้ง 7 แนวทางเป็นการแบ่งประเภทเอกสารที่ต้องการศึกษาออกเป็นหัวข้อต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องในการศึกษาวัฒนธรรมในโลกไซเบอร์ดิจิทัล เพื่อชี้ให้เห็นถึงเนื้อหาสำคัญและให้ผู้อ่านสามารถตามศึกษาในรายละเอียดได้ต่อไป ส่วนข้อถกเถียงทั้ง 9 ข้อที่ถกเถียงในเรื่องของการศึกษาวัฒนธรรมในโลกไซเบอร์-ดิจิทัล ที่เกี่ยวกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีกับความไม่เท่าเทียมทางสังคมในการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ทำให้เกิดการตั้งคำถามว่าสิ่งที่เรียกว่า “วัฒนธรรม” คืออะไร?

มานุษยวิทยากับการศึกษาสังคมในพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล

บทแรกผู้เขียนได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 เรื่องคือ การให้ความหมาย คำนิยามพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล และมานุษยวิทยาในพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล ในเรื่องแรกผู้เขียนได้กล่าวถึงความหมาย คำนิยามของพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัลว่าเป็นเครื่องมือที่ใช้ศึกษาและเก็บข้อมูลในงานวิจัยแบบสมัยใหม่ รวมถึงเป็นเครื่องมือที่ส่งผลถึงวัฒนธรรมและความเป็นมนุษย์ให้มีความซับซ้อนมากขึ้น เนื่องจากพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลง มีอิทธิพลทำให้ชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ต้องอาศัยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มากขึ้น และในเรื่องที่สองผู้เขียนได้กล่าวถึงมานุษยวิทยาในพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัลที่ชี้ให้เห็นถึง 2 ประเด็นสำคัญ คือ ประเด็นที่หนึ่งอัตลักษณ์ของมนุษย์บนพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัลนั้นมีความที่แตกต่างกัน เนื่องจากมนุษย์มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตที่หลากหลาย เช่น การศึกษาของ Anastasia Panagakos และ Heather A. Horst (2006) อธิบายว่าเทคโนโลยีดิจิทัลช่วยให้แรงงานข้ามชาติสามารถรักษาอัตลักษณ์และความสัมพันธ์ในครอบครัวได้ เช่น แม่ที่ทำงานอยู่ต่างประเทศสามารถติดต่อกลับไปหาลูกที่ประเทศบ้านเกิด² หรือการโอนเงินอั้งเปา (Red envelope) ออนไลน์ในช่วงเทศกาลตรุษจีน และประเด็นที่สองในสังคมที่ยังไม่มีความเจริญทางอินเทอร์เน็ตจะมีวิธีรูปแบบการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมือนกัน นักมานุษยวิทยาจำเป็นต้องศึกษาสร้างองค์ความรู้เพื่อสร้างความเข้าใจมาศึกษา โดยไม่ใช่การใช้แนวคิดทฤษฎีจากชาวตะวันตกที่กล่าวว่าอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์และการตัดขาดทางสังคมแห่งโลกจริง มาศึกษาสังคมในพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล³ เพียงอย่างเดียว แต่ต้องศึกษาในมุมมองผ่านวัฒนธรรมอื่นด้วย

ในบทนี้ผู้เขียนต้องการเน้นการสร้าง ความเข้าใจในความหมายของการศึกษาสังคมในพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัลและศึกษาการใช้ทฤษฎีทางอัตลักษณ์มนุษย์ที่หลากหลายบนพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล

² นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. (2562). การศึกษาวัฒนธรรมในโลกไซเบอร์ดิจิทัล. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2562, หน้า 75.

³ นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. (2562). การศึกษาวัฒนธรรมในโลกไซเบอร์ดิจิทัล. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2562, หน้า 70.

อัตลักษณ์และร่างในพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล

บทที่สองผู้เขียนจะกล่าวถึงเรื่องของอัตลักษณ์ เชื้อชาติ และเพศสภาพในพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล โดยผู้เขียนได้กล่าวถึงการนิยามของคำว่า “อัตลักษณ์” หรือคำว่า “ตัวตน” ในสมัยก่อนจะมีลักษณะเป็นเอกภาพ เป็นตัวตน ที่มีความมั่นคง ในทางตรงกันข้ามปัจจุบัน Giddens (1991) กล่าวว่าในยุคโลกาภิวัตน์ เป็นยุคที่ตัวตนไม่คงที่ ก่อให้เกิดการสร้างตัวตนใหม่ ตัวตนจึงกลายเป็นสิ่งที่ถูกแสดงบทบาททางสังคม⁴ ดังนั้นในการศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับผู้ใช้ในชุมชนออนไลน์ จึงต้องตั้งคำถามเกี่ยวกับตัวตน เชื้อชาติ และเพศสภาพ เนื่องจากในพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล ผู้คนสามารถเปลี่ยนหรือกำหนดอัตลักษณ์ได้ด้วยตนเอง เช่น เกมเว็บไซต์ MOOscape ที่มีเชื้อชาติหลายแบบให้ผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่าสามารถเล่นเป็นเชื้อชาติใดก็ได้ ทั้งนี้ยังมีช่องว่างทางความไม่เท่าเทียมของเชื้อชาติ และเพศสภาพในพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล เช่น คนผิวขาวจะสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีมากกว่าหรือเพศหญิงที่การจำกัดข่าวสารของพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล Lourdes Arize (1999) กล่าวว่าผู้หญิงควรได้เข้าถึงข่าวสารในพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล เพื่อให้ผู้หญิงได้มีอิสระและความคิดสร้างสรรค์ทางการสื่อสาร สร้างความรู้สำหรับมนุษย์⁵

ในบทที่สองนี้ ผู้เขียนมุ่งเน้นว่าอัตลักษณ์และเชื้อชาติในพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล และเพศสภาพในพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล นั้นล้วนเป็นสิ่งที่สามารถแต่งเติมหรือสร้างสรรค์ใหม่ได้ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถมีอิสระในการสื่อสารภายในพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล

ชุมชนและประสบการณ์ในพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล

บทที่สามผู้เขียนได้กล่าวถึงชุมชนและประสบการณ์ในพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล โดยให้ความหมายว่า ชุมชนไซเบอร์ คือ ชุมชนเสมือนจริงหรือพื้นที่ที่มีทั้งคนรู้จักและไม่รู้จักกัน ได้แลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ การแบ่งปันความรู้สึก และอื่นๆ โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง ส่วนประสบการณ์การใช้พื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัลของมนุษย์ กล่าวถึงประเด็นที่มนุษย์มีประสบการณ์การใช้พื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัลตั้งแต่อดีตที่ใช้คอมพิวเตอร์ทางด้านวิชาการอย่างเดียว ปัจจุบันกลับเปลี่ยนเป็นเรื่องของความบันเทิงมากขึ้น เช่น เกมคอมพิวเตอร์ ที่เป็นเครื่องสะท้อนวิวัฒนาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อีกอย่างหนึ่งผ่านมุมมองของเกมคอมพิวเตอร์ Douglas Rushkoff (1997) อธิบายว่าระบบทุนนิยม มีการแข่งขันในการสร้างโปรแกรมเกมใหม่ๆ เพื่อให้ภาพของเกมสมจริงมากขึ้น⁶ ซึ่งทำให้คอมพิวเตอร์มีการพัฒนาตลอดเวลาและสามารถสร้างประสบการณ์ให้แก่มนุษย์ได้มากขึ้น

⁴ นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. (2562). การศึกษาวัฒนธรรมในโลกไซเบอร์ดิจิทัล. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2562, หน้า 80.

⁵ นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. (2562). การศึกษาวัฒนธรรมในโลกไซเบอร์ดิจิทัล. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2562, หน้า 85.

⁶ นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. (2562). การศึกษาวัฒนธรรมในโลกไซเบอร์ดิจิทัล. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2562, หน้า 85.

เนื้อหาของบทนี้โดยสรุปแล้วกล่าวถึงการให้ความหมายของชุมชนในพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล ที่กลายเป็นพื้นที่เสมือนจริงที่ให้ผู้คนที่สามารถแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์การใช้พื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัลของมนุษย์ตั้งแต่อดีตที่ใช้คอมพิวเตอร์ทางวิชาการอย่างเดียว แต่ปัจจุบันมีการใช้เพื่อความบันเทิงมากขึ้น เช่น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการสร้างประสบการณ์ให้แก่มนุษย์ได้มากขึ้นผ่านจอคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง

วัฒนธรรมศึกษากับพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล

ในบทที่สี่เป็นเรื่องเกี่ยวกับวัฒนธรรมกับพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล โดยกล่าวได้ว่าเทคโนโลยีส่งผลให้มีนิสัยและวัฒนธรรมของพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัลของมนุษย์เปลี่ยนไป อาจเข้ามารวมเป็นส่วนหนึ่งของสังคมหรือเข้ามาเปลี่ยนแปลงสังคมซึ่งทำให้ชีวิตของมนุษย์มีความซับซ้อนมากขึ้น เช่น จากปกติการเดินทางไปซื้อของที่ตลาดเพียงหยิบของและจ่ายเงินจึงได้สินค้า กลับกลายเป็นการซื้อของออนไลน์ที่มีการสมัครแอปพลิเคชัน ก่อนเข้าใช้งาน เลือกสินค้า เลือกบริษัทส่งของ จ่ายเงินออนไลน์ รอสินค้าส่งรับสินค้า ทั้งหมดนี้ส่งผลให้มีการควบคุมดูแลการใช้เทคโนโลยีและพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล ผ่านการอบรมสั่งสอน การแยกแยะเวลาและสถานที่ ความเสมอภาคในสังคมเทคโนโลยีและพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล ถึงแม้จะมีการควบคุมก็ยังมีกลุ่มคนนอกการควบคุมที่ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการกระทำความผิดระเบียบ เช่น การขโมยหรือการทำลายข้อมูลภายในคอมพิวเตอร์

บทนี้กล่าวถึงเทคโนโลยีได้เข้ามาส่งผลให้มีนิสัยและวัฒนธรรมของพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัลของมนุษย์เปลี่ยนไป มีความซับซ้อนขึ้น เช่น การติดต่อสื่อสารออนไลน์ ซึ่งทำให้เกิดการควบคุมพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัลของมนุษย์ ในทางตรงกันข้ามถึงแม้มีการควบคุมแต่ก็ยังมีคนที่ยังมีค่านิยมการครอบครองคอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการทำความผิดระเบียบโดยใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการทำความผิด

ประวัติศาสตร์และเรื่องเล่าของไซเบอร์

ในบทที่ห้าผู้เขียนได้กล่าวถึงประวัติเกี่ยวกับเทคโนโลยีและพื้นที่ดิจิทัลไซเบอร์ โดยเริ่มกล่าวตั้งแต่ช่วงแรกของคอมพิวเตอร์ที่ถูกนำมาใช้ในทางการทหารด้านสงคราม เช่น คำนวณคนและเวลาในการทำสงคราม การฝึกทหาร การส่งข้อมูลข่าวสาร การสั่งการ และอื่นๆ และพัฒนาต่อมาจนเกิดระบบอินเทอร์เน็ตที่ในปัจจุบันผู้คนได้ใช้พื้นที่ดังกล่าวในการแสดงออกทางความคิด ติดต่อสื่อสารและอื่นๆ รวมถึงการนำไปใช้ในด้านธุรกิจ ที่เป็นการแสวงหาผลประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต เช่น การจ้างงาน จากบทความของ Luke (1999) เกี่ยวกับเรื่องอำนาจเงินและการเมืองที่เกิดจากพื้นที่ไซเบอร์ อธิบายว่าพื้นที่ไซเบอร์ในคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดการหาประโยชน์จากการจ้างงานในประเทศยากจน เช่น การจ้างคนในประเทศจามาเมกา ป้อนข้อมูลลงในคอมพิวเตอร์เพื่อส่งให้บริษัทใหญ่ที่ ลอนดอนหรือปารีส ซึ่งเป็นการสนับสนุนการจ้างงานและการเอาเปรียบคนในเวลาเดียวกัน เนื่องจากอัตราจ้างต่ำและการทำงานดังกล่าวทำให้ร่างกาย

เสมือนโทรมได้⁷ สดทำภาพถ่ายจากการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตทั้งในอดีตและปัจจุบันนั้นนำไปสู่การสร้างจินตนาการในพื้นที่ไซเบอร์ของโลกอนาคต โดยเกิดการจากรวมกันของความเป็นจริงและความเพ้อฝันเกี่ยวกับดิจิทัลไซเบอร์ ออกมาเป็นรูปแบบนิยายหรือภาพยนตร์แนวไซเบอร์ เช่น นิยายเรื่อง Mirrorshades (1986) โดย Bruce Sterling เป็นเรื่องเกี่ยวกับในโลกไซเบอร์ที่เทคโนโลยีเข้ามาอยู่ในชีวิตของมนุษย์มากขึ้น เช่น การเกิดแบนชาเทียม, วงจรฝัง, ศัลยกรรมเสริมความงาม, การเปลี่ยนแปลงทางพันธุกรรม และปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นต้น

ประเด็นสำคัญที่เนื้อหาส่วนนี้ต้องการนำเสนอคือ การเกิดขึ้นของคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่ทำให้ผู้คนได้มีพื้นที่ไซเบอร์ในการติดต่อสื่อสารกัน นำไปสู่การใช้พื้นที่ไซเบอร์เพื่อใช้แสวงหาประโยชน์จากมนุษย์ เช่น การจ้างงาน เป็นต้น และมีการสร้างภาพจินตนาการเกี่ยวกับดิจิทัลไซเบอร์ที่นำไปสู่การสร้างนิยายและภาพยนตร์แนวไซเบอร์

ส่วนบทส่งท้ายได้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงของโลกในคริสต์ศตวรรษที่ 21 กับการพัฒนาของเทคโนโลยี ได้กล่าวในเรื่องการมีส่วนร่วมของประชาชน (Citizen Engagement) ที่เป็นการตั้งคำถามถึงช่องทางการสื่อสารของภาครัฐว่าได้เปิดโอกาสให้ประชาชนได้สามารถแสดงความคิดเห็นทางการเมืองหรือปัญหาเกี่ยวกับสาธารณะหรือประชาชนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้ทุกคนหรือไม่ บทบาทของสื่อ (The Role of Media) กล่าวถึงความสำคัญของบทบาทของสื่อในการเผยแพร่ความรู้สู่สังคมที่ต้องผ่านการกลั่นกรองอย่างถูกต้อง และจริยธรรมในการใช้ดิจิทัล ที่ปัจจุบันผู้คนมีการใช้พื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็นได้อย่างมีเสรีจนนำไปสู่การทะเลาะเบาะแว้งกัน จึงจำเป็นต้องมีจริยธรรมในการใช้ดิจิทัลและความรับผิดชอบ เพื่อไม่เป็นการสร้างความเสียหายแก่ผู้อื่น

จากหนังสือ “การศึกษาวัฒนธรรมในโลกไซเบอร์ดิจิทัล” โดย ดร.นฤพนธ์ ด้วงวิเศษสรุปได้ว่าผู้เขียนพยายามจะแสดงให้เห็นถึงเทคโนโลยีที่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นด้านการใช้ชีวิต ในสังคม รวมถึงวัฒนธรรมต่างๆ ที่แทรกเข้ามาอยู่ตลอดเวลา โดยต้องการให้ผู้อ่านเข้าใจคำว่าพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล และเริ่มเจาะลึกลงในแต่ละประเด็น ในเรื่องของอัตลักษณ์และร่างเสมือนจริงในพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล, ชุมชนและประสบการณ์ในพื้นที่ไซเบอร์-ดิจิทัล และให้ผู้อ่านได้รู้ถึงข้อมูลเรื่องวัฒนธรรมในโลกไซเบอร์ดิจิทัลที่มีในโลก การปรับตัวในการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนแปลงตามความหน้าก้าวของเทคโนโลยี การตั้งคำถามเพื่อการศึกษา ซึ่งทำให้ทราบถึงวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไปตามเทคโนโลยีสมัยใหม่ รวมถึงการศึกษาด้านมานุษยวิทยาที่อาจต้องมีวิธีศึกษาและระเบียบการวิจัยที่ต้องเปลี่ยนแปลงเพื่อให้เหมาะสมกับเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย ในการศึกษาหนังสือการศึกษาวัฒนธรรมในโลกไซเบอร์ดิจิทัล เล่มนี้นั้นจึงเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาทำการวิจัยในเรื่องวัฒนธรรมในไซเบอร์ดิจิทัล รวมถึงการเพิ่มความรู้วัฒนธรรมที่เกิดจากเทคโนโลยีโลกไซเบอร์

⁷ นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. (2562). การศึกษาวัฒนธรรมในโลกไซเบอร์ดิจิทัล. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2562, หน้า 187.

เปิดประสบการณ์ทางวัฒนธรรมแบบใหม่ ชวนคิดให้ตั้งคำถามว่า บทบาทของไซเบอร์ดิจิทัลต่อ วัฒนธรรมในโลกอนาคตจะเป็นอย่างไร และคำถามอื่นๆ ที่ยากขึ้นตามการเปลี่ยนแปลง ร่วม ค้นหาคำตอบไปกับหนังสือการศึกษาวัฒนธรรมในโลกไซเบอร์ดิจิทัล ได้วันนี้ที่ให้บริการที่ศูนย์ มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)

หนังสือการศึกษาวัฒนธรรมในโลกไซเบอร์ดิจิทัล พร้อมให้บริการที่ห้องสมุด ศูนย์ มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) สำหรับผู้ที่สนใจสามารถติดต่อสอบถามได้ที่ห้องสมุด หรือติดต่อเพื่อขอยืมหนังสือผ่านทาง Facebook Fan page: ห้องสมุด ศูนย์มานุษยวิทยา สิรินธร – SAC Library และ Line: @sac-library

ผู้ริ้ว

วรินกานต์ ศรีชมภู

บรรณารักษ์ ห้องสมุดศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)