



มานุษยวิทยาสัตว์ประหลาด (Anthropology of Monster)

คำว่า Monster (สัตว์ประหลาด) มาจากคำในภาษาละติน “monstrum” แปลว่าการแจ้งเตือนและการแสดงให้เห็น คล้ายกับการมีลางบอกเหตุให้ทราบล่วงหน้า (Musharbash, 2014) สิ่งที่เป็นลางจะมีลักษณะที่แปลกไปจากปกติ และไม่คุ้นชิน สัตว์ประหลาดจึงมักจะเป็นความแปลกพิสดาร ผิดไปจากธรรมชาติ และน่าหวั่นเกรง (Cohen, 2000) ร่างกายของสัตว์ประหลาดที่มีส่วนผสมระหว่างมนุษย์กับสัตว์มักปรากฏอยู่ในตำนานความเชื่อในหลายวัฒนธรรม ร่างกึ่งคนกึ่งสัตว์เป็นสิ่งที่จัดประเภทไม่ได้ เรื่องราวของสัตว์ประหลาดจึงดำรงอยู่ในรอยต่อระหว่างสิ่งที่รู้และไม่รู้ รอยต่อนี้เต็มไปด้วยอันตรายและความกลัว การศึกษาสัตว์ประหลาดและอสูรกายมักจะแพร่หลายอยู่ในแวดวงภาพยนตร์ นวนิยาย และคติชนศึกษา สำหรับการศึกษามานุษยวิทยาชี้ให้เห็นว่าความคิดและความหมายของสัตว์ประหลาดเกี่ยวข้องกับเงื่อนไขทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์และระบบนิเวศที่แตกต่างกันและเปลี่ยนแปลงไปตามเวลา (Asma, 2009) รวมทั้งยังสัมพันธ์กับระบบศีลธรรมทางสังคมและการปฏิบัติตัวของมนุษย์

ความเชื่อต่อสัตว์ประหลาดยังสะท้อนให้เห็นวิธีคิดเกี่ยวกับกฎระเบียบ ความมั่นคงปลอดภัย อันตราย การลงโทษ การปกป้องคุ้มครอง และความอุดมสมบูรณ์ (Musharbash & Presterudstuen, 2020) เช่น ปีศาจในโลภทัศน์ของชาวเกาะฟิจิสะท้อนให้เห็นถึงความหวาดกลัวต่ออันตรายจากพายุไซโคลนที่รุนแรง ในวัฒนธรรมญี่ปุ่นตัวคัปปะที่มีรูปร่างคล้ายเต่าผสมกับลำตัวสีเขียวมีกระดองที่หลัง มีเกล็ดเหมือนปลา ในแต่ละท้องถิ่นของญี่ปุ่นมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับคัปปะที่ต่างกัน ที่เมืองโตะโนะ จังหวัดอิวะเตะ คัปปะกลายเป็นสัญลักษณ์เมืองเพราะมีแม่น้ำสายหนึ่งชื่อคัปปะบุชิ ซึ่งเชื่อว่าเป็นที่อยู่อาศัยของคัปปะ (Foster, 1998) การปรากฏตัวของสัตว์ประหลาดในวัฒนธรรมต่าง ๆ ยังมีการสื่อสารความหมายที่ต่างกัน การพบเห็นหรือเผชิญหน้ากับสัตว์ประหลาดอาจทำให้ทราบว่ามนุษย์กำลังตีความการพบสัตว์ประหลาดด้วยเรื่องเล่าอย่างไร สัตว์ประหลาดทำให้มนุษย์เข้าใจตนเองและสังคมอย่างไร กระบวนทัศน์เชิงจิตวิเคราะห์อาจทำให้เข้าใจสัตว์ประหลาดในฐานะปมปัญหาส่วนบุคคล (Eickelkamp, 2004)

Kapferer (2002) กล่าวว่าการศึกษาสัตว์ประหลาดจำเป็นต้องชี้ให้เห็นเงื่อนไข บริบท และสถานการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรม เหมือนการศึกษาลัทธิแม่มดและเวทมนต์คาถาซึ่งมนุษย์จะระบุงูจะจนถึงบุคคล เหตุการณ์ และผลกระทบที่ปรากฏขึ้นจริง ตัวอย่างในประเทศไอซ์แลนด์ในปัจจุบัน พบว่าผีและปีศาจจะมีชื่อเฉพาะของตัวเองมากถึง 320 ชื่อ สะท้อนให้เห็นว่าผีในวัฒนธรรมไอซ์แลนด์มีฐานะเป็นบุคคล นอกจากนั้น จินตนาการเกี่ยวกับสัตว์ประหลาดอาจทำให้เห็นว่ามนุษย์คิดอย่างไรกับสิ่งที่อยู่นอกกฎเกณฑ์สังคม และรู้สึกอย่างไรต่อคนที่อยู่รอบตัว เช่น เด็กที่วาดภาพปีศาจและอสูรกาย เขาคิดและรู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับสังคมที่เขาอยู่ (Lilley, 2020)

เทคโนโลยีสร้างสัตว์ประหลาด

ในยุคสมัยที่เทคโนโลยีพัฒนาอย่างก้าวกระโดด ไม่ว่าจะเป็นหุ่นยนต์ อุปกรณ์ดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์ จีโนม พันธุวิศวกรรม การตัดต่อยีนส์ การปลูกถ่ายเนื้อเยื่อ และเทคโนโลยีทางการแพทย์ สิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีส่วนสร้างสัตว์ประหลาดขึ้นมาอย่างที่มีมนุษย์ไม่เคยจินตนาการมาก่อน ตัวอย่างเช่น การผ่าตัดเปลี่ยนถ่ายอวัยวะ การใส่อวัยวะเทียมและอุปกรณ์ทางการแพทย์ให้กับผู้ป่วย การทำศัลยกรรมเปลี่ยนแปลงรูปร่างหน้าตา สิ่งเหล่านี้อาจจะเป็นภาพสะท้อนของสัตว์ประหลาดในอีกลักษณะหนึ่ง ซึ่งใช้เทคโนโลยีมาสร้างความแปลกประหลาด (Coeckelbergh, 2019) ในอดีตที่ผ่านมา เมื่อเอ่ยถึงสัตว์ประหลาดทางเทคโนโลยี (technological monsters) อาจคิดถึงนิยายวิทยาศาสตร์ เช่น แฟรงเกนสไตน์ นิยายของ Mary Shelley ตีพิมพ์ในปี ค.ศ.1818 นำเสนอเรื่องราวของนักวิทยาศาสตร์ที่พยายามนำร่างของคนตายมาชุบชีวิตใหม่ด้วยพลังงานไฟฟ้า เรื่องราวนี้อาจบ่งชี้ให้เห็นผลร้ายของการใช้เทคโนโลยีที่ไม่มีควมรับผิดชอบ ทำให้เกิดผลเสียตามมา ภาพจำของแฟรงเกนสไตน์จึงเป็นเหมือนสัตว์ประหลาดที่น่ากลัว

ความแปลกพิสดาร การผสมปนเป และการผ่าเหล่าจึงเป็นคุณลักษณะสำคัญของสัตว์ประหลาด ในสังคมตะวันตกถือว่าสิ่งที่ไม่เป็นไปตามกฎธรรมชาติและผิดเพี้ยนไปจากระเบียบแบบแผน มักจะเป็นสิ่งที่น่ารังเกียจ เป็นการทำลายกฎของพระเจ้า เช่น การผสมพันธุ์ของมนุษย์กับสัตว์ลูกที่เกิดมาจะกลายเป็นสัตว์ประหลาด เช่นเดียวกับการปลูกถ่ายเนื้อเยื่อของมนุษย์ลงไปเครื่องจักร สิ่งที่เกิดขึ้นจะกลายเป็นความน่ากลัว ความก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์การแพทย์ เช่น การปลูกถ่ายเซลล์ สร้างเนื้อเยื่อ ตัดต่อพันธุกรรม/ยีนส์ ถือเป็นวิธีที่ดัดแปลงแก้ไขธรรมชาติให้มีรูปร่างหน้าตาเปลี่ยนไป ถือเป็นทำให้เกิดสัตว์ประหลาด ซึ่ง Virillio (2000) เรียกว่า “ลัทธิการแสดงอารมณ์ที่น่ากลัว” (horrific expressionism) ความน่ากลัวสยดสยองของสิ่งแปลกประหลาดที่สร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยีการแพทย์ได้เกิดขึ้นในโลกปัจจุบันโดยร่วมมือกับการทำงานศิลปะ ความหวาดกลัวนี้เกี่ยวข้องกับควมไร้ระเบียบ การแหกกฎ และการผิดฝาผิดตัว (Midgley, 2000) เพราะสัตว์ประหลาดไม่สามารถจัดจำพวกให้อยู่ในประเภทใด ๆ ได้ เป็นสภาวะครึ่ง ๆ กลาง ๆ มีความคลุมเครือ (Derrida, 1992) โฉมหน้าของสัตว์ประหลาดเป็นความน่าสยดสยอง น่าขยะแขยง และยากที่จะให้นิยามว่ามันคืออะไร เพราะมันมิใช่สัตว์หรือมนุษย์ เป็นการทำลายการมีตัวตนและการมีจิตสำนึก (Kristeva, 1982)

เทคโนโลยีทางการแพทย์/ชีวภาพ ยังเป็นเครื่องมือในการควบคุม ตรวจสอบ พิสูจน์ แทะ รอย ยืนยันควมมีตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคล เช่นการตรวจดีเอ็นเอ พันธุกรรม ยีนส์ โครโมโซม เม็ดเลือด และสารอินทรีย์ในร่างกาย เทคโนโลยีนี้ทำให้คนบางกลุ่มกลายเป็นคนชายขอบ เช่นการพิสูจน์อัตลักษณ์ของแรงงานต่างด้าวที่หลบหนีเข้าเมืองโดยเจาะเลือดไปพิสูจน์ตรวจหาโรคติดต่อ ในขณะที่ชาวตะวันตกผิวขาวได้รับสิทธิพิเศษให้เข้าเมืองได้สะดวกรวดเร็ว ในแง่

นี้เทคโนโลยีทางการแพทย์กลายเป็นเครื่องมือของอำนาจรัฐในการแบ่งแยกกีดกันคนด้วยชนชั้นและสถานะทางสังคม (Murray, 2007) มันคือเทคโนโลยีที่ทำให้คนบางกลุ่มมีสิทธิเหนือกว่าคนบางกลุ่ม กลุ่มคนที่ถูกกีดกันจึงกลายเป็นเหมือน “สัตว์ประหลาด”

การเมืองของสัตว์ประหลาด

ความเป็นสัตว์ประหลาดนอกจากจะทำให้เห็นการทำลายเส้นแบ่งแล้ว ยังทำให้ตั้งคำถามต่อการจัดประเภท การเข้าพวก การแบ่งหมวดหมู่ และการจัดระเบียบของสิ่งต่าง ๆ ซึ่งทำให้สร้างความเหลื่อมล้ำได้เช่นกัน ขณะเดียวกันการจัดประเภทก็เป็นเครื่องมือของอำนาจที่ผลิตซ้ำการได้เปรียบเสียเปรียบทางสังคม สัตว์ประหลาดจึงเป็นทั้งการรื้อทำลายระเบียบแบบแผนและตอกย้ำความเป็นระเบียบในเวลาเดียวกัน สิ่งที่น่าสนใจคือ สัตว์ประหลาดคือความแตกต่าง มันมิใช่สิ่งที่เข้าพวกและต่างจากสิ่งของที่คุ้นชิน ความแตกต่างและความเป็นอื่นจึงเป็นคุณสมบัติของสัตว์ประหลาด สิ่งประดิษฐ์ที่เชื่อมมนุษย์เข้ากับเทคโนโลยีก็มีความเป็นอื่นเช่นกัน (Inde, 1990) ประเด็นที่น่าสนใจคือ ความแปลกแยก การไม่เข้าพวก ความเป็นอื่น ความแตกต่าง สิ่งเหล่านี้ได้รับการยอมรับทางสังคมหรือไม่ การที่ทำให้ความแปลกแยกหายไปคือการทำลายและการปฏิเสธการมีอยู่ของความเป็นอื่นหรือไม่ เรื่องนี้สะท้อนปัญหาเชิงจริยธรรมและการเมืองที่เกี่ยวข้องกับการเคารพสิ่งที่แตกต่าง

Kearney (2002) กล่าวว่า การปฏิเสธความเป็นอื่น หมายถึงการกีดกันและการด้อยค่า เช่น สังคมตะวันตกไม่ยอมรับสิทธิของแรงงานต่างด้าวและผู้อพยพที่เข้ามาอยู่อาศัย รวมทั้งการไม่ยอมรับคนนอกศาสนา คนที่มีเพศสภาพต่างไปจากบรรทัดฐานชายหญิง โสเภณี ขอทาน คนไร้บ้าน และกลุ่มชาติพันธุ์ที่ถูกกีดกันจากรัฐ ตัวอย่างเหล่านี้คือภาพสะท้อนการกลายเป็นสัตว์ประหลาด คนที่แตกต่างไปจากบรรทัดฐาน คนที่ไม่เข้าพวกกับคนส่วนใหญ่ล้วนแล้วแต่เป็นคนที่สังคมไม่ยอมรับและถูกปฏิเสธ ในขณะที่คนส่วนใหญ่ที่อยู่ในกฎระเบียบแบบแผนที่สังคมกำหนดจะถูกนิยามว่าปกติและมีสิทธิมากกว่า การแบ่งแยกความเป็นอื่นออกจากความปกติถือเป็นภาพสะท้อนของการมีอยู่ของสัตว์ประหลาดในสังคมมนุษย์ (Kearney, 2002) ถือเป็นความน่าสยดสยองที่อยู่ในจิตใจของมนุษย์ (Kristeva, 1982) มนุษย์กำลังปกปิดซ่อนเร้นและอำพรางสัตว์ประหลาด (ความเกลียดกลัวสิ่งที่ผิดแปลกจากปกติ) ที่เป็นส่วนหนึ่งในตัวตนของมนุษย์ และยังทำให้เห็นว่ามนุษย์แยกสัตว์ประหลาดออกไปจากตัวเองเพื่อย้ำเตือนว่าสิ่งที่มีใช้มนุษย์คืออะไร สัตว์ประหลาดทำให้มนุษย์มองเห็นตัวเองชัดมากขึ้น เช่น มนุษย์มิใช่เทพเทวดา มนุษย์มิใช่อสูรกายหรือภูตผีปีศาจ (Coeckelbergh, 2019)

การทำความเข้าใจความเป็นสัตว์ประหลาด คือการมองเห็นการเมืองของการแบ่งแยกและจริยธรรมของการยอมรับความแตกต่าง การดำรงอยู่ของสัตว์ประหลาดคือการบ่งชี้ให้เห็นความไม่เข้าพวกและการอยู่อย่างครึ่ง ๆ กลาง ๆ (Kearney, 2002) ในความคิดของ Coeckelbergh

(2019) สภาวะดังกล่าวมิใช่การทำลายล้าง หากแต่เป็นการสร้างให้เกิดขึ้น โดยเฉพาะทำให้เข้าใจความเป็นมนุษย์ที่ถูกสร้างขึ้น ในทางมานุษยวิทยา สามารถชี้ให้เห็นว่าวิธีคิดของตะวันตกที่ทำให้ชนพื้นเมืองถูกตีตราว่าล้าหลังและป่าเถื่อน ถือเป็นวิธีคิดแบบสัตว์ประหลาดและเป็นกระจกสะท้อนว่าชาวตะวันตกเป็นผู้ที่ดูหมิ่นเหยียดหยามผู้อื่น นอกจากนี้ การศึกษาวัฒนธรรมต่าง ๆ นักมานุษยวิทยาจะชี้ให้เห็นว่าหลายวัฒนธรรมล้วนมีการสร้างสัตว์ประหลาดของตัวเอง แต่มีใช้สิ่งที่น่ารังเกียจหรือน่ากลัวเสมอไป เพราะบางสถานการณ์เป็นสิ่งที่ทำให้มนุษย์หลงเชื่อและคล้อยตามได้ (Gilmore, 2002) สัตว์ประหลาดในโลกทัศน์ของคนท้องถิ่นจึงเป็นทั้งการทำลายล้างและการสร้างสรรค์

หากย้อนมองสังคมสมัยใหม่ที่ก้าวหน้าทางเทคโนโลยี จะพบว่ามนุษย์แยกตัวเองออกจากวัตถุสิ่งของ เครื่องจักร หุ่นยนต์และสิ่งประดิษฐ์ทางเทคโนโลยี มนุษย์จะนิยามตัวเองจากสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ กล่าวคือ มนุษย์จะบอกว่าตนเองคือใครโดยอธิบายและชี้แจงว่ามนุษย์มิใช่สัตว์และวัตถุ การเปรียบเทียบกับสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ส่งผลให้เกิดการนิยาม “ความเป็นมนุษย์” (Coeckelbergh, 2014) ดังนั้น มนุษย์จึงต้องการ “สิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์” เพื่อทำให้ตัวเองมีความชัดเจนขึ้น สิ่งนี้จะเกิดขึ้นในสังคมตะวันตกที่สอนให้มนุษย์แยกตัวเองออกจากวัตถุสิ่งของ เห็นได้จากปรัชญาของ Descartes (1988) ที่แยกเครื่องจักรออกจากความเป็นมนุษย์แบบคู่ตรงข้าม โดยเน้นให้เห็นว่าเครื่องจักรมิได้มีชีวิตจิตใจ ในแง่นี้ สิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์จึงถูกให้คุณค่าเชิงลบ เพราะสิ่งเหล่านี้จะทำลายหรือขัดขวางความเป็นมนุษย์ จะเห็นว่าสิ่งประดิษฐ์ที่มีส่วนผสมระหว่างเครื่องจักรกับร่างกายของมนุษย์จะถูกมองเป็นสิ่งอื่น

การศึกษามานุษยวิทยาที่ข้ามพ้นมนุษย์ในปัจจุบัน มิได้มองวัตถุและเครื่องจักรเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกับมนุษย์ แต่มันเป็นส่วนหนึ่งที่ประกอบอยู่ในความเป็นมนุษย์ ดังนั้น การทำความเข้าใจความเป็นสัตว์ประหลาดจึงต้องเปลี่ยนไปจากเดิม โดยเห็นถึงลักษณะที่อยู่นอกระเบียบกฎเกณฑ์ซึ่งสิ่งนั้นคือสัตว์ประหลาดที่อยู่ในมนุษย์ (Lestel, 2012) การนิยามตนเองของมนุษย์จำเป็นต้องมีสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์รวมอยู่ด้วย Coeckelbergh (2019) กล่าวว่า การไม่แบ่งแยกมนุษย์ออกจากวัตถุ ทำให้เกิดสภาวะผสมรวมของสิ่งต่าง ๆ ซึ่งเป็นคุณลักษณะของสัตว์ประหลาด การไม่แบ่งแยกหรือไม่จำกัดขอบเขตของสิ่งต่าง ๆ จะเป็นวิธีคิดใหม่ที่ให้ความสำคัญกับพหุลักษณะ มนุษย์สามารถอยู่ในเครือข่ายของสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างไม่จำกัด คำอธิบายนี้เป็นการทำลายเส้นแบ่งและวิธีคิดคู่ตรงข้าม กล่าวคือ สภาวะของสัตว์ประหลาดคือสภาวะที่ปราศจากขอบเขตที่ตายตัว ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี หรือมนุษย์กับธรรมชาติดำรงอยู่แบบผสมปะปนกันตลอดเวลา (Latour, 1993) การมีอยู่ของสิ่งที่แตกต่างหลากหลายจำเป็นต้องพิจารณาว่าสิ่งเหล่านั้นสัมพันธ์และเกี่ยวโยงกันอย่างไร การดำรงอยู่ของสัตว์ประหลาดจึงเป็นการพิจารณาว่าสิ่งต่าง ๆ มีวิธีที่จะสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กันอย่างไร มุมมองเชิงสัมพันธ์ (relational view) จะเป็นฐานคิดที่ช่วยให้เข้าใจว่ามนุษย์จะตอบสนองกับสิ่งอื่นในลักษณะใด และสิ่งอื่นจะมีบทบาทต่อการดำรงอยู่ของมนุษย์อย่างไร



ประเด็นเหล่านี้คือการนำความเป็นสัตว์ประหลาดเข้ามาเป็นแกนของเรื่อง การสร้างความสัมพันธ์
ยังทำให้ก้ำกั่มขอบเขตและเส้นแบ่ง ทำให้เห็นการเชื่อมเข้าหากัน ทำให้เข้าใจการอยู่ร่วมกัน

ผู้เขียน

ดร.นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ

ฝ่ายวิจัยและส่งเสริมวิชาการ ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร

เอกสารอ้างอิง

- Asma, S. T. (2009). *On Monsters: An Unnatural History of Our Worst Fears*. Oxford: Oxford University Press.
- Coeckelbergh, M. (2014). The Moral Standing of Machines: Towards a Relational and Non-Cartesian Moral Hermeneutics. *Philosophy and Technology*, 27(1), 61-77.
- Coeckelbergh, M. (2019). Monster Anthropologies and Technology: Machines, Cyborgs and other Techno-Anthropological Tools. In Compagna, D., and Steinahrt, S. (eds.), *Monsters, Monstrosities, and the Monstrous in Culture and Society*, (pp. 353-370). Washington: Vernon Press.
- Cohen, J.J. (2000). Hybrids, Monsters, Borderlands: The Bodies of Gerald of Wales. In J. J. Cohen (Ed.) *The Postcolonial Middle Ages*, (pp.85-104). New York: Palgrave Macmillan.
- Descartes, R. (1988) [originally 1637]. *Discourse on the Method. Selected Philosophical Writings*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Derrida, J. (1992). Passages – From Traumatism to Promise. In Weber, E. (Ed.). *Points: Interviews, 1974-1994* (pp.375-39). Stanford: Stanford University Press.
- Eickelkamp, U. (2004). Egos and Ogres: Aspects of Psychosexual Development and Cannibalistic Demons in Central Australia. *Oceania*, 74(3), 161-89.
- Foster, M.D. (1998). The Metamorphosis of the Kappa: Transformation of Folklore to Folklorism in Japan. *Asian Folklore Studies*, 57(1), 1-24.
- Gilmore, D. D. (2002). *Monsters: Evil Beings, Mythical Beasts and All Manner of Imaginary Terrors*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Ihde, D. (1990). *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*. Bloomington: Indiana University Press.
- Kapferer, B. (2002). Outside All Reason: Magic, Sorcery and Epistemology in Anthropology. In B. Kapferer (ed.). *Beyond Rationalism: Rethinking Magic, Witchcraft and Sorcery*. (pp.1-30). Oxford: Berghahn Books.
- Kearney, R. (2002). *Strangers, Gods and Monsters*. London, New York: Routledge.
- Kristeva, J. (1982). *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. New York: Columbia University Press.



- Latour, B. (1993). *We Have Never Been Modern*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Lestel, D. (2012). Why are we so fond of monsters? *Comparative Critical Studies*, 9(3), 259–269.
- Lilley, R. (2020). Drawing in the Margins: My Son’s Arsenal of Monsters – (Autistic) Imagination and the Cultural Capital of Childhood. In Musharbash, Y. & Presterudstuen, G.H. (Eds.). (2020). *Monster Anthropology Ethnographic Explorations of Transforming Social Worlds Through Monsters*. London: Routledge.
- Midgley, M. (2000). Biotechnology and Monstrosity: Why We Should Pay Attention to the ‘Yuk Factor’. *Hastings Center Report*, 30 (5), 7-15.
- Musharbash, Y. (2014). Introduction: Monsters, Anthropology, and Monster Studies. In Yasmine Musharbash & Geir Henning Presterudstuen. (Eds.). *Monster Anthropology in Australasia and Beyond* (pp.1-24). New York: Palgrave Macmillan.
- Musharbash, Y. & Presterudstuen, G.H. (Eds.). (2020). *Monster Anthropology Ethnographic Explorations of Transforming Social Worlds Through Monsters*. London: Routledge.
- Murray, H. (2007). Monstrous Play in Negative Spaces: Illegible Bodies and the Cultural Construction of Biometric Technology. *The Communication Review*, 10(4), 347-365.
- Virilio, P. (2000). *Art and Fear*. London, New York: Continuum.