



การจัดระเบียบความปรารถนา [desirevolution]:

สังนียมแบบทุนและการควบคุมเอ็นจอยเมนต์

*ผมไม่ได้คลั่งไคล้โลกแห่งความเป็นจริงนัก
แต่มันยังคงเป็นสถานที่เดียวที่พอจะหาอาหารดี ๆ กินได้สักมื้อ*

Groucho Marx นักแสดงตลกชาวอเมริกัน

บทนำ

บทความนี้เป็นบทปริทัศน์หนังสือเรื่อง *The PlayStation Dreamworld* (2017) ของ Alfie Bown ซึ่งเป็นงานขนาดกะทัดรัดที่ชวนพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี ดิจิทัลเสียใหม่ ข้อเสนอหลักของ Bown คือ เกม โซเชียลมีเดีย หรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ บนโลกดิจิทัล ไม่ใช่เครื่องมือที่ตอบสนองความปรารถนา (desire) ภายในจิตใจของมนุษย์อย่างตรงไปตรงมา หากแต่เป็นเครื่องจักรหรือกลไกที่มีพลังในการสร้าง กำหนด และควบคุมความปรารถนาของมนุษย์เสียเอง รวมถึงกำกับวิธีการตอบสนองต่อความปรารถนานั้น และฝ่ายที่รับประโยชน์ก็คือรัฐและบริษัททุนนิยมต่าง ๆ

สำหรับ Bown ความปรารถนาไม่ได้มีอยู่ก่อนแล้วในตัวมนุษย์ (pre-exist) แต่เกิดขึ้นและถูกแทรกแซงโดยเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น แอปพลิเคชันหาคู่อย่าง Tinder หรือ Grindr ทำให้ปรารถนาการ 'ปิด' ซ้ายหรือขวา แอปฯ เดลิเวอรี่อย่าง Grab หรือ Line Man ทำให้เราอยากสั่งอะไรมากินในเวลาใดก็ได้ตามสะดวก หรือรีวิวกานที่ท่องเที่ยวบนโลกออนไลน์ที่กระตุ้นให้เราอยากออกเดินทางบ้าง

กล่าวได้ว่า Bown พยายามผสานแนวคิดจิตวิเคราะห์ของ Jacques Lacan เข้ากับมาร์กซิสต์ใหม่ รวมถึงความคิดของปรัชญายุโรปอย่าง Walter Benjamin เพื่ออธิบายปรากฏการณ์ที่เรียกว่า Desirevolution หรือการจัดระเบียบความปรารถนาผ่านประสบการณ์เล่นวิดีโอเกม ซึ่งส่งผลต่อจิตสำนึก จิตไร้สำนึก (the unconscious) และอัตวิสัย (subjectivity) ของมนุษย์ในยุคดิจิทัลทั้งหมด ไม่ใช่แค่เหล่าเกมเมอร์เท่านั้น (Bown, 2017, p. 4)

การจัดระเบียบความปรารถนา (Desirevolution)¹

Guy Debord นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส เคยเสนอมโนทัศน์เรื่อง 'โครงร่างทางจิตวิทยาและภูมิศาสตร์' (psychogeographical contour) ของเมือง ซึ่งมีสถาปนิกและนักวางผังเมืองเป็นผู้กำหนดเส้นทางไหลเวียนของมนุษย์ ผ่านการแบ่งเมืองเป็น 'โซน' ต่าง ๆ เช่น โซนที่ห้ามเข้าโดยไม่ได้รับอนุญาต (เช่น สถานที่ราชการ ค่ายทหาร) หรือห้ามเข้าเพราะอันตราย (เช่น เขตก่อสร้าง แหล่งเสื่อมโทรม) โซนที่ควรเข้า (เช่น ย่านธุรกิจการค้า ห้าง สวนสาธารณะ) หรือโซนที่ต้องเข้า (เช่น โรงเรียน สถานที่ทำงาน) Bown เห็นว่าในยุคดิจิทัล สมาร์ทโฟนและแอปพลิเคชันที่อิงกับแผนที่ได้เข้ามาทำหน้าที่จัดวางโครงร่างของเมืองแทนที่นักวางผังเมืองแล้ว และไม่เพียงกำหนดเส้นทางเคลื่อนไหว แต่ยังควบคุมความปรารถนาของมนุษย์ผ่านพื้นที่ที่เชื่อมต่อระหว่างโลกเสมือน (virtual) และโลกจริง (reality) (Bown, 2017, p. 14-18)

Bown เสนอว่า แอปพลิเคชัน เกม และข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ที่แทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวัน ไม่เพียงตามรอยเท้าดิจิทัลของเรา คือจัดเก็บข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรม ความคุ้นชิน การเคลื่อนไหว ตารางเวลา สถานที่ (GPS) หรือประวัติการท่องเว็บ แต่ยังบงการก้าวต่อไปด้วย² ตัวอย่างเช่นองค์การคมนาคมของกรุงลอนดอนพยายามพัฒนาแอปฯ นำทางที่เสนอรางวัลจูงใจแก่ผู้ใช้ที่หลีกเลี่ยงเส้นทางที่การจราจรติดขัด แล้วเปลี่ยนไปใช้เส้นทางอื่นแทน Bown เห็นว่าแทบไม่ต่างจากระบบเครดิตสังคม (social credit) ของจีนที่สื่อตะวันตกวิจารณ์³ ซึ่งเป็นการใช้

¹ แม้คำว่า Desirevolution ดูรากศัพท์แล้วอาจเข้าใจว่าเป็นการปฏิวัติความปรารถนา แต่ผู้เขียนเลือกแปลว่า 'การจัดระเบียบความปรารถนา' เพื่อสะท้อนเจตนาของ Bown ที่เสนอว่า ในยุคดิจิทัล (ซึ่งไม่ใช่อะไรนอกจากทุนนิยมแบบเสรีนิยมใหม่) การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นไม่ใช่การปฏิวัติในความหมายของฝ่ายซ้ายที่มุ่งเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจ การเมือง หรือสังคม หากเป็นเพียงการผลิตสินค้า บริการ และนวัตกรรมใหม่ ๆ ชนิดรายวัน เพื่อให้มนุษย์มีแรงปรารถนาในการบริโภคสิ่งใหม่ภายในโครงสร้างที่ยังคงเดิม (the same old newness) (Bown, 2017, p. 9-10)

² ตัวอย่างเช่นบทความเรื่อง "เผด็จการของอัลกอริทึม: ทำไมร้านค้าแพทั่วโลกจึงหน้าตาเหมือน ๆ กัน" ของ *The Guardian* ชี้ให้เห็นปรากฏการณ์ที่ร้านค้าแพทั่วโลกเริ่มตกแต่งร้านคล้ายคลึงกันอย่างน่าประหลาด คือเป็นสไตล์มินิมอลและโฮมมี่ ใช้เฟอร์นิเจอร์ไม้ และจัดแสงโทนอบอุ่น พร้อมสำหรับการถ่ายภาพลงอินสตาแกรม (Instagrammable) การออกแบบเช่นนี้ไม่ใช่เรื่องบังเอิญหรือเป็นรสนิยมส่วนตัวของเจ้าของร้านเท่านั้น แต่เป็นผลจากอัลกอริทึมและวัฒนธรรมการรีวิวออนไลน์ ซึ่งทำให้ร้านค้าแพแนวนี้ถูกแชร์และแนะนำโดยผู้บริโภค นักรีวิวหรือ Vlogger ส่งผลให้ผู้ประกอบการหน้าใหม่ก็พยายามตกแต่งร้านตามสูตรสำเร็จนี้ เพื่อให้ร้านของตนถูกกล่าวถึงและค้นเจอบนแพลตฟอร์มดิจิทัล

เทคโนโลยีควบคุมบงการพฤติกรรม การเคลื่อนไหว และความต้องการของมนุษย์ ให้เป็นพลเมือง ฟังปรารถนาของรัฐ (ว่านอนสอนง่าย) และทุน (ทำกำไรสูงสุด บริหารต้นทุนอย่างมีประสิทธิภาพ) สิ่งที่น่ากังวลในสายตา Bown จึงไม่ใช่การที่เกมมีความเสมือนจริงมากขึ้น แต่อยู่ที่โลกแห่งความเป็นจริงเริ่มกลายเป็นเกมต่างหาก (gamification of reality) (Bown, 2017, p. 11-13)

Bown ยกตัวอย่างเกม *Pokémon GO* (2016) ที่กระตุ้นให้ผู้เล่นออกตามหาวัตถุแห่ง ความปรารถนา หรือ *objet a* (ตามทัศนะ Lacan) ที่น่ารักอย่างโปเกมอนในพื้นที่ต่าง ๆ ของ เมือง โดยเฉพาะย่านศูนย์การค้า ทว่า *objet a* นั้นเป็นสิ่งที่เลื่อนลอย (elusive) ลวงตา (illusive) และไม่มีวันเข้าถึงได้ เทนเนอร์จึงไม่มีทางจับโปเกมอนที่ตนปรารถนาได้เสียที แม้จะจับ Pikachu หรือ Chansey ที่น่ารักได้ แต่ไม่นานก็จะมี Pikachu ตัวใหม่ที่แต่งตัวประหลาด ๆ หรือมีโปเกมอนอื่นที่น่ารัก เท่ และน่าปรารถนามากกว่าออกมาให้ตามจับอีกเสมอ (Bown, 2017, p. 19-20) สำหรับ Bown ความปรารถนาที่ล้นเกินนี้แหละที่เป็นทั้งแหล่งพลังงานและผลผลิตของ ทุนนิยมดิจิทัล

นอกจากนี้ วัตถุสถานะอิเล็กทรอนิกส์ (electronic objectivity) ยังกลายเป็นสิ่งน่า ปรารถนาพอ ๆ กับ (หรืออาจจะมากกว่า) วัตถุที่มีอยู่จริง ตั้งแต่อาหาร เซ็กส์ คนรัก ความสัมพันธ์ หรืออะไรก็ตามบนโลกเสมือน ตัวอย่างเช่นวัฒนธรรมการแชร์รูปอาหารในโลกดิจิทัลกระตุ้นความ ปรารถนา และทำให้ผู้คน 'ตามลายแทง' ไปเสาะหาร้านอาหารนั้น ทั้งที่รสชาติอาหารกว่า 70 เปอร์เซ็นต์ มาจากกลิ่นและผัสสะอื่นมากกว่าภาพและการมองเห็น รวมถึงความอยากแชร์ภาพ อาหารนั้นซ้ำบ้าง (re-share) ถึงแม้รสชาติจะรับประทานไม่ลงเลยก็ตาม อาจกล่าวได้ว่า ความ ปรารถนาต่อวัตถุดิจิทัลนี้พลิกกลับคำพูดของ Groucho Marx เสียใหม่ อาหารดี ๆ ลักมี้อาจหา ได้ในโลกดิจิทัล แต่หาไม่ได้ง่าย ๆ ในโลกแห่งความเป็นจริงอีกแล้ว (Bown, 2017, p. 22-24)

เกมกับสังคมนิยมแบบทุน

Alfie Bown ยังเสนอว่า เกมไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความบันเทิง แต่เป็นเครื่องมือเชิง อุดมการณ์ที่ทรงพลังในการจัดระเบียบจิต (ไว้) สำนึกของมนุษย์ โดยอ้างอิงแนวคิดการเรียก (interpellate) ของ Louis Althusser นักมาร์กซิสต์ฝรั่งเศส ที่อธิบายว่า อุดมการณ์สามารถ 'เรียกร้อง' ให้ซบเจตต์สร้างตัวตนและตอบสนองตามแนวทางใดแนวทางหนึ่ง (Bown, 2017, p. 33)

เกมจึงกลายเป็นเครื่องมือของทุนนิยมในการเปลี่ยนมนุษย์ให้กลายเป็นคนงานในอุดมคติ (suitable worker) ที่มีผลิตภาพ (productivity) ใช้เวลาอย่างเป็นประโยชน์ และปลูกฝังการใช้เหตุใช้ผลผ่านการละเล่น (rational recreation)³ (Bown, 2017, p. 31) ตัวอย่างเช่น *Minesweeper* หรือ *Solitaire* ที่เรียกร่องสมาธิและทักษะคำนวณของผู้เล่น ขณะที่บางเกมก็จำลอง (simulate) หรือแทนที่ 'ความสำเร็จ' ตามระบบทุน ทำให้ผู้เล่นรู้สึกดี แม้ชีวิตจริงจะล้มเหลว เพราะเกมมอบภาพลวงหรือภาพจำลองของความสำเร็จให้ (Bown, 2017, p. 32)

เกมส่วนใหญ่จะเรียกร่องให้ผู้เล่นทำอะไรซ้ำ ๆ เป็นแบบแผน Bown เห็นว่า การทำซ้ำในเกมเหล่านี้ไม่ใช่แค่การปลูกฝังพฤติกรรม แต่ยังปลูกฝังความคิดหรืออุดมการณ์บางอย่างในระดับจิตไร้สำนึก เช่น ในเกม *Virtual Beggar* ที่ให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นคนไร้บ้าน และได้เข้าสู่การเป็นมหาเศรษฐี ซึ่ง Bown เห็นว่าเกมกำลังเชื่อมโยงความรู้สึกดีหรือพึงพอใจกับ 'ความสำเร็จ' ตามแบบทุนนิยม (Bown, 2017, p. 80-85)

ในทางกลับกัน แม้เกมมือถืออย่าง *Candy Crush* หรือ *Fruit Ninja* จะดูเหมือนเกม 'ถอดสมอง' ที่ใช้ฆ่าเวลา และดูไม่เกี่ยวอะไรกับการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ แต่ Bown แย้งว่าความรู้สึกผิดจากการใช้เวลาอย่างไร้ประโยชน์ก็กลับทำให้ผู้เล่นรู้สึกติดค้าง และหาทางชดเชยให้เจ้านายและบริษัทด้วยการทำงานนอกเวลา หรือแก็งงานบนเตียงก่อนนอน Bown ยังเสนอต่อว่าเกมมือถือเหล่านี้ไม่เพียงเป็นการละเมิดที่ได้รับอนุญาต (licensed transgression) แต่ยังแยกคนงานออกจากเพื่อนร่วมงานในเวลาพัก และลดทอนโอกาสในการรวมกลุ่มกันตั้งคำถามถึงสภาพการทำงานที่เลวร้ายอีกด้วย (Bown, 2017, p. 35-38)

Bown ยังชวนคิดต่อจาก Mark Fisher (2009) และ Donna Haraway (1985) ว่าพื้นที่ไซเบอร์และจิตไร้สำนึกของมนุษย์ที่กลายเป็นไซเบอร์ก็ไปแล้ว ตกอยู่ใต้บังคับของลัทธิทุนนิยมแบบทุน (capitalist realism) ที่บอกเราว่า ไม่มีทางเลือกอื่นนอกจากระบบทุนอีกแล้ว ซึ่งมีผลประโยชน์สอดคล้องต้องกันกับพวกอนุรักษนิยมและชาตินิยมที่ต้องการกีดกันแรงงานข้ามชาติและปกป้องผลประโยชน์ทางการค้าเพื่อรักษาสถานภาพเดิม

³ อันที่จริง ทุนนิยมอุตสาหกรรมพยายามจัดระเบียบเอ็นจอยเมนต์ของมนุษย์มาโดยตลอด ตัวอย่างเช่นสวนสนุก กีฬาแบบทีม การรวมกลุ่มทางสังคม (social club)

ตัวอย่างเกมที่สะท้อนสังคมนิยมแบบทุน ได้แก่ เกมจำลองฟาร์ม เช่น *Stardew Valley* ที่พาผู้เล่นย้อนสู่อดีตในชนบทอันสงบสุขที่ผู้คนยังชีพด้วยการเกษตร ปราศจากแรงงานข้ามชาติหรือผู้อพยพ และเกมแนวดิสโทเปีย (dystopia) ที่จินตนาการถึงวันสิ้นโลกผ่านไวรัส นิวเคลียร์ เอเลี่ยน ซอมบี้ หรือสงคราม (แต่ไม่เคยจินตนาการถึงจุดจบของระบบทุนเลย) (Bown, 2017, p. 41) ยิ่งกว่านั้น แม้แต่ *Stardew Valley* เองก็ยังตอกย้ำชีวิตแบบทุนนิยม เพราะผู้เล่นคือผู้ประกอบการที่ต้องบริหารจัดการทรัพยากร และส่งผลผลิตเหล่านี้่ออกสู่ตลาดภายนอก (Bown, 2017, p. 45-46)

กล่าวได้ว่า เกมเหล่านี้ไม่เพียงปลอบประโลมใจผ่านการพาเราหลีกเลี่ยงสู่อดีต หรือขยายความกลัวการเปลี่ยนแปลงด้วยโลกดิสโทเปีย แต่ยังผลิตซ้ำระบบทุนอย่างแนบเนียน เนื่องจากอนาคตแบบอื่นเป็นไปไม่ได้อีกแล้ว เกมเหล่านี้จึงเป็นการจัดหีบห่อโลกยูโทเปียเสียใหม่ (utopia repackaged) และแม้แต่โลกดิสโทเปียและความไม่พอใจก็กลายเป็นสินค้าให้บริโภค (Bown, 2017, p. 49)

ไซเบอร์กบนเก้าอี้นักจิตวิเคราะห์: โลกแห่งความฝันและการสร้างฝัน

Bown เปรียบการเล่นเกมนับกับความฝันหรือการตกอยู่ในห้วงภวังค์ มากกว่าการอ่านหนังสือหรือดูภาพยนตร์ (Bown, 2017, p. 56) และผู้เล่นเกมก็เหมือนกับคนที่กำลังฝัน ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ต้องมีส่วนร่วมอย่างแข็งขัน (interactive) และต้องตัดสินใจ ลงมือทำ และตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ทว่าความเป็นผู้กระทำการ (agency) นี้กลับเป็นภาพลวงตา เพราะในฝันเราไม่อาจควบคุมอะไรได้ตั้งใจ โดยเฉพาะโครงเรื่อง เหตุการณ์ หรือแม้กระทั่งการกระทำของตัวเอง ราวกับมีพลังบางอย่างบงการอยู่เบื้องหลัง และเมื่อเกมจบลง เราก็กลับสู่โลกแห่งความจริง ไม่ต่างจากการตื่นจากฝัน (Bown, 2017, p. 61-62)

ดังนั้น Bown จึงเสนอว่า เกมไม่ใช่ตัวบท (text) ที่ต้องวิเคราะห์เชิงสัญญา หากแต่เป็นความฝันที่ต้องอาศัยเครื่องมือของจิตวิเคราะห์ อาทิ การยักย้าย (displacement) และการควบแน่นหรือการเชื่อมโยงความคิดหลายอย่าง (condensation) เพื่อทำความเข้าใจ ยิ่งกว่านั้น ความฝันในเกมคือความฝันของคนอื่นอยู่เสมอ ผู้เล่นจึงไม่ได้ปรารถนาสิ่งที่ตนเองต้องการจากเบื้องลึก หากแต่ได้รับอิทธิพลจากโครงสร้างหรืออุดมการณ์ทางการเมืองและบรรทัดฐานทางสังคม

ดังนั้น เราไม่ได้ต้องการสิ่งที่เราคิดว่าต้องการจริง ๆ หรือ แต่ต้องการสิ่งที่คนอื่น (อยากให้เรา) ต้องการ (Bown, 2017, p. 62)

Bown อธิบายว่า เกมหรือเทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น VR มีพลังในการตั้งโปรแกรมความปรารถนาของมนุษย์ให้รู้สึกราวกับธรรมชาติและสากล และเทคโนโลยีเพียงแค่อบสนองมัน ทั้งที่จริงแล้ว ความต้องการเหล่านี้ได้รับผลกระทบในระดับจิตไร้สำนึกผ่านประสบการณ์ดำดิ่ง (immersion) ในโลกของความเป็นจริงเสมือน โดยที่ผู้เล่นไม่ทันรู้สึกตัว (Bown, 2017, p. 86-93) ในแง่นี้ จิตวิเคราะห์ช่วยให้เราเห็นว่า ความปรารถนาไม่ใช่สิ่งไร้ระเบียบหรือยุ่งเหยิง หากแต่มีโครงสร้าง และโครงสร้างนั้นก็ได้รับอิทธิพลจากบริบททางประวัติศาสตร์และทางสังคม Bown จึงชวนพิจารณาจิตไร้สำนึกเสียใหม่ผ่านคำว่า แรงขับ (drive) ซึ่งเผยให้เห็นว่า ความปรารถนาและเอ็นจอยเมนต์ (enjoyment) ที่ดูเหมือนมาจากภายในตัวเราเองนั้น แท้จริงแล้วคือแรงผลักดันภายนอกต่างหาก (Bown, 2017, p. 74-75)

ถึงเวลาแย่งชิงพื้นที่แห่งความฝัน

Bown วิเคราะห์จิตไร้สำนึกและความฝันแบบดจิตัลผ่านเกม ซึ่งเป็นพื้นที่แสดงออกของความปรารถนา เอ็นจอยเมนต์ ความฝันและความหวาดกลัวที่เราไม่รู้ตัวว่ากำลังรู้สึก (Bown, 2017, p. 48) นอกจากนี้เพื่อรื้อสร้างกระบวนการบงการความปรารถนาของรัฐและทุนแล้วยังเพื่อเรียกร้องให้มนุษย์ดิจิทัลพลีกระเปียบเหล่านี้เสียใหม่ สำหรับ Bown ปัญหาไม่ใช่เนื้อหา เนื้อเรื่อง หรือพล็อตของเกม แต่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างเกมกับผู้เล่น เขาเสนอให้เราตั้งคำถาม เช่น เราเล่นเกมอย่างไร (how) เราเล่นเกมที่ไหน (where) แล้วเล่นเกมไปเพื่ออะไร (why)

เอ็นจอยเมนต์ (หรือ *jouissance* ในภาษาฝรั่งเศส) มีทั้งเชิงรุกและเชิงรับ เราเอ็นจอยได้ ไม่ว่าจะอยู่ในสถานะของผู้บังคับใช้กฎหมาย (ผู้มีอำนาจ) หรือผู้ตกอยู่ใต้กฎหมาย (เหยื่อ) ตัวอย่างเช่นเกม survival horror ที่ผู้เล่นไร้อาวุธ และเป็นได้แค่เหยื่อที่ต้องวิ่งหนีหรือหลบซ่อน ก็ยังทำให้เราเอ็นจอยได้ ดังนั้น Bown จึงเสนอว่า เอ็นจอยเมนต์ไม่ได้ผูกติดกับวัตถุที่ถูกเอ็นจอย หรือซับเจคต์ที่กำลังเอ็นจอย หากเป็นสิ่งที่สาม (third object) ในความสัมพันธ์สามเส้าระหว่าง subject-object-enjoyment ซึ่งเปิดช่องให้เกิดการสลับบทบาททางอุดมการณ์ เราจึงเห็นเอ็นจอยเมนต์แบบฝ่ายขวาจากผู้เล่นเกมที่สมทานแนวคิดฝ่ายซ้ายหรือเล่นเกมที่มีความซ้าได้ (หรือในทางกลับกัน) (Bown, 2017, p. 110-115)

Bown อธิบายว่า ธรรมชาติของเอ็นจอยเมนต์คือความต้องการหรือความปรารถนาที่ไม่มากเกินไปหรือไม่น้อยเกินไป แต่กลับปราศจากความพอดี (just right) เมื่อถูกกำกับและควบคุมให้อยู่ในร่องในรอยที่ระเบียบสังคมยอมรับได้แล้ว มันจะกลายเป็นความพึงพอใจ (pleasure) อย่างไรก็ตาม ความพยายามในการควบคุมเอ็นจอยเมนต์นี้มักล้มเหลวเสมอ ทำให้เอ็นจอยเมนต์มีศักยภาพในการล้มล้างระเบียบเดิม (subversive potential) ด้วย ประเด็นจึงไม่ใช่การจำกัด (limit) มากเท่าการฉวยใช้เอ็นจอยเมนต์มาทำลายระบบระเบียบเดิมของสังคมนิยมแบบทุน แล้วจัดระเบียบสังคมใหม่ (re-ordering) และปรับเปลี่ยนโครงสร้างเอ็นจอยเมนต์ใหม่ (re-organizing)⁴ (Bown, 2017, p. 116-117)

อย่างไรก็ดี ตอนนี้มีมนุษย์ยุคดิจิทัลถูกสลายเส้นแบ่งและกระหน่ำด้วยเอ็นจอยเมนต์ของสังคมนิยมแบบทุนอย่างต่อเนื่อง แต่กลับไร้พลังในการสร้างพื้นที่ใหม่ของตน Bown จึงเสนอว่า ถึงเวลาแล้วที่ฝ่ายซ้ายต้องหาหนทางแปรเอ็นจอยเมนต์ที่มีศักยภาพไร้ที่สิ้นสุดนี้ (endless jouissance) ให้กลายเป็นความปรารถนาที่รับใช้อุดมการณ์ต่อต้านทุนนิยม ที่สำคัญ นี่ไม่ใช่การเลือกระหว่าง ‘ยาเม็ดสีฟ้า’ ที่ปล่อยให้เราหลับใหลอย่างสำราญแต่มีดบาดในโลกฝันต่อไป หรือ ‘ยาเม็ดสีแดง’ ที่ปลุกเร้าตื่นขึ้นมาเผชิญความจริงอันโหดร้าย หากแต่เป็นการแสวงหา ‘ยาเม็ดที่สาม’ (Bown, 2017, p. 105-107, 120)

ผู้เขียน

ปิยนันท์ จินา นักวิจัย

ฝ่ายวิจัยและส่งเสริมวิชาการ ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)

เอกสารอ้างอิง

Bown, A. (2017) *The PlayStation Dreamworld*, Cambridge, UK: Polity.

Deleuze, G. & Guattari, F. (1987) [1980]. *A Thousand Plateaus*. Translated by Massumi, Brian. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Fisher, M. (2009). *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*, Winchester, UK: Zero Books.

⁴ กล่าวแบบ Giles Deleuze และ Felix Guattari คือ สลายเส้นแบ่ง และร่างเส้นใหม่ (ดูเพิ่ม Deleuze, G. & Guattari, F. (1987))



Haraway, D. (1985). *A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology and Socialist Feminism in the 1980s*. *Socialist Review*, 80.

Kyle Chayka (2024). The Tyranny of the Algorithm: Why Every Coffee Shop Looks the Same. <https://www.theguardian.com/news/2024/jan/16/the-tyranny-of-the-algorithm-why-every-coffee-shop-looks-the-same>