

บทปริทัศน์หนังสือ (Book Review)

Coming of Age in Second Life: an anthropologist explores the virtually human

Reference: Boellstorff, Tom. 2008. *Coming of Age in Second Life: an anthropologist explores the virtually human*. NJ: Princeton University Press.

โดย กุลระวี สุชีโมกษ์

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชามานุษยวิทยา คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

หนังสือเรื่อง “Coming of Age in Second Life: an anthropologist explores the virtually human” เป็นงานศึกษาโลกออนไลน์ของทอม เบลสตรอปป์ (Tom Boellstorff) ที่ต้องการแสดงให้เห็นถึงวิธีการศึกษาวัฒนธรรมของโลกออนไลน์ โดยเบลสตรอปป์ใช้คำว่า “โลกเสมือน” (virtual world) เพราะเขามองว่าสามารถทำความเข้าใจในแบบที่โลกเสมือนเป็น โดยไม่ต้องนำมาศึกษาควบคู่ไปกับโลกจริงได้ ดังนั้น แม้การศึกษาโลกเสมือนจะเป็นประเด็นใหม่ แต่ก็ยังสามารถนำวิธีการศึกษาเชิงมานุษยวิทยาแบบดั้งเดิม (traditional anthropological methods) มาเป็นแนวทางในการทำความเข้าใจได้ สำหรับหนังสือเล่มนี้ เบลสตรอปป์แบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ การศึกษาโลกเสมือน วัฒนธรรมในโลกเสมือน และยุคแห่งปฏิบัติการ

การศึกษาโลกเสมือน (Setting the Virtual Stage)

เบลสตรอปป์อธิบายถึงงานชาติพันธุ์พนธ์ว่าด้วยการศึกษาโลกเสมือน (virtual world) ของโปรแกรมออนไลน์หนึ่งที่มีชื่อว่า “Second Life” (ในที่นี้จะใช้ตัวย่อว่า SL) เขาใช้เวลาลงสนามเก็บข้อมูลในช่วงปี 2004-2007 (น.7) พบว่า SL ไม่ได้เป็นเพียงเกมออนไลน์ที่เปิดให้ผู้คนลงทะเบียนเพื่อเล่นเกมเท่านั้น แต่ SL ยังเปิดให้ผู้คนอวดารเข้าไปอยู่ในพื้นที่นั้น ๆ ในฐานะผู้อยู่อาศัย (resident) อีกด้วย ผู้เขียนใช้วิธีการศึกษาแบบมีส่วนร่วม (participant observation) ด้วยการเข้าไปสังเกตปฏิบัติการการกระทำและปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ ของผู้ที่อาศัยอยู่ในโลกเสมือน (น.71) วิธีการในลักษณะนี้มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่ทำให้ผู้เขียนรับรู้และเข้าใจว่า การกระทำต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมีความหมายอย่างไร นอกจากนี้ ผู้เขียนยังใช้วิธีการศึกษาในรูปแบบอื่นประกอบ เช่น การทำแบบสอบถาม สัมภาษณ์เชิงลึก และค้นประวัติความเป็นมาในแง่มุมต่าง ๆ (น.21) โดยการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการที่หลากหลายนั้น นำไปสู่ผลลัพธ์และข้อจำกัดที่ต่างกันไป

ช่วงต้นของหนังสือ เบลสตรอปป์อธิบายว่าโลกเสมือนเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมาก่อนจะมีการใช้อินเตอร์เน็ต และที่ผ่านมามีการศึกษาเชิงชาติพันธุ์พนธ์ก็มีการผลิต

ความรู้เกี่ยวกับโลกเสมือนมาเป็นเวลานานแล้ว เช่น แนวทางการศึกษาของบรอนิสลอฟ มาลินอฟสกี (Bronislaw Malinowski) ที่บอกว่า การทำงานสนามจะต้องเริ่มต้นจากการจินตนาการเกี่ยวกับตนเอง (imagine yourself) ว่าได้เข้าไปอยู่ในสถานที่ใหม่ หรือแบบคลิฟฟอร์ด เกียร์ซ (Clifford Geertz) ที่บอกว่า การเข้าไปถึงมุมมองของคนในพื้นที่ (native point of view) นั้น ผู้เขียนมองว่ามันก็คือการมองแบบโลกเสมือนอย่างหนึ่ง (น.6)

สำหรับการลงสนามของเบลสตรอปป์ เขาได้อวตารตัวเองเข้าไปใน SL โดยใช้ชื่อว่า Tom Bukowski และระบุแต่เพียงว่า เขาเป็นนักมานุษยวิทยาและต้องการจะทำการศึกษเกี่ยวกับชีวิตของผู้คนในโลกเสมือน นัยหนึ่งเบลสตรอปป์ปกปิดตัวตนของตนเองจากโลกจริง ขณะเดียวกันเขาก็เปิดเผยว่า ตนเองเป็นนักมานุษยวิทยาเพื่อเป็นการแจ้งให้ผู้อยู่อาศัยคนอื่น ๆ ทราบในเชิงที่ว่า หากได้สนทนาหรือรู้จักกับเขา ข้อมูลบางส่วนที่เกิดขึ้นในโลกเสมือนอาจได้รับนำไปใช้ในการศึกษาวิจัยสำหรับผู้รู้ลึกสบายใจที่สามารถเลือกที่จะคุยกับเบลสตรอปป์ต่อไปได้ ส่วนคนที่ไม่สบายใจก็จะได้มีข้อมูลไว้สำหรับตัดสินใจเลือก พร้อมย้ำว่าเขาดำเนินการศึกษาชีวิตของผู้คนที่ปรากฏใน SL และไม่ได้ต้องการตามไปศึกษาต่อในโลกจริง

นักมานุษยวิทยาที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมดิจิทัลจำนวนมาก พยายามที่จะหลีกเลี่ยงการใช้คำว่า “โลกเสมือน” (virtual world) เนื่องจากคำนี้มีความหมายที่ชวนให้เข้าใจว่าโลกเสมือนปราศจากความเป็นจริง เพราะเป็นคำที่ถูกมองว่าตรงข้ามกับคำว่าโลกจริง (actual world) แต่เบลสตรอปป์ได้อธิบายว่า คำว่าโลกเสมือนของเขานั้นมีความหมายเช่นเดียวกับคำว่าสังคมไซเบอร์ (cybersociality) และวัฒนธรรมออนไลน์ (online culture) เพราะโลกเสมือนก็คือพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่ผู้คนเข้ามาใช้งานและสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ตาม ก็ไม่ควรมองว่าโลกเสมือนเป็นสิ่งที่ถูกประดิษฐ์ (artificial world) หรือสังเคราะห์ (synthetic world) ขึ้น เพราะเป็นการตัดสินใจว่าโลกเสมือนเป็นสิ่งที่ไม่จริงและเป็นของปลอม โดยในความคิดของเบลสตรอปป์นั้น ความเสมือนกับความไม่จริงเป็นคนละประเด็นกัน พร้อมชี้ให้เห็นว่าแท้จริงแล้วโลกเสมือนก็มีความจริง บริบท และสภาพแวดล้อมเฉพาะในแบบของตัวเอง (น.17)

หลายครั้งการใช้คำว่าโลกเสมือนของผู้เขียนถูกมองว่าเป็นการแบ่งแยกระหว่างโลกเสมือนออกจากโลกจริงหรือไม่? ผู้เขียนยอมรับว่าคำอธิบายของเขามีลักษณะแบ่งแยกโลกทั้งสองออกกันอยู่ แต่ไม่ใช่การแบ่งเพื่ออธิบายว่าทั้งสองเป็นสิ่งที่มีความตรงข้ามกัน การแบ่งของผู้เขียนนั้นมีเป้าหมายที่จะชี้ให้เห็นว่าทั้งโลกจริงและโลกเสมือนไม่ใช่สิ่งที่รวมกันเป็นหนึ่งเดียวกัน (two into one) กระทั่งไม่อาจแบ่งแยกออกจากกันได้ว่าอะไรเป็นอะไร ดังนั้น เมื่อเราเข้าใจแล้วว่าโลกทั้งสองไม่ได้เป็นเนื้อเดียวกัน แต่ต่างก็มีลักษณะเป็นของตนเอง เราก็จะสามารถศึกษาและทำความเข้าใจโลกเสมือนในแบบของตัวเองได้โดยไม่ต้องศึกษาคู่ขนานกันไปกับโลกจริง (น.19) แต่แม้ว่าโลกทั้งสองจะแยกออกจากกันหรือสามารถศึกษาในความหมายของตนเองได้ ก็ไม่ได้หมายความว่าโลกทั้งสองจะปราศจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน (น.27, 64)

นอกจากนี้ การศึกษาโลกเสมือนถูกมองว่าเป็นสิ่งใหม่ที่เกี่ยวข้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี กระทั่งมีคำอธิบายของกลุ่มที่ให้ความสำคัญกับภาวะพหุมนุษย์ (posthuman) ในเชิงที่ว่าเทคโนโลยีเป็นตัวช่วยให้ผู้คนสามารถเอาชนะข้อจำกัดของความเป็นมนุษย์ ขณะที่ เบลสตรอปป์ไม่เห็นด้วยกับแนวคิดดังกล่าว พร้อมให้เหตุผลว่า การมองในลักษณะนี้เท่ากับเป็นการมองว่าเทคโนโลยีจะเข้ามาแทนความสามารถของมนุษย์หรือการก้าวไปสู่จุดจบของความเป็นมนุษย์ (น.28-29) เพราะในความเป็นจริงแล้ว ไม่ใช่ว่าเทคโนโลยีจะเข้ามาแทนความสามารถของมนุษย์ตามที่กลุ่มที่ให้ความสำคัญกับภาวะพหุมนุษย์กล่าว เพราะมนุษย์มีความสามารถในการปรับแต่งเทคโนโลยีให้เข้ากับความต้องการของตนเองในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป โดยผู้เขียนเรียกความสามารถดังกล่าวนี้ว่า “อย่างเสมือนมนุษย์” (virtually human) (น.29)

ทั้งนี้ หากต้องการทำความเข้าใจ นักมานุษยวิทยาสามารถเข้าไปศึกษาได้ด้วย การมองโลกเสมือนในฐานะเทคนิค (techne) ที่เกี่ยวข้องกับ “ปฏิบัติการ” (practice) หรือการลงมือกระทำ (art of craft) ของมนุษย์ที่สร้างอะไรบางอย่างขึ้นมาใหม่ ความสามารถของผู้คนในลักษณะนี้ผู้เขียนเปรียบว่าเป็น “โฮโม ไฮเบอร์”

(homo cyber) หรือมนุษย์เสมือน (virtual human) เนื่องจากการปฏิบัติจะเป็นตัวช่วยให้เราหลีกเลี่ยงความหมายหรือความรู้ (episteme) อันเกี่ยวข้องกับหลักการหรือกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วก่อนหน้านี้ได้ (น.25, 54-58, 66-68) กล่าวคือเป็นการให้ความสนใจกับสิ่งที่เรียกว่ากระบวนการของสิ่งต่าง ๆ มากกว่าจะเป็นการทำความเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ตามความหมายที่มีอยู่ก่อนแล้ว

แนวคิดข้างต้นของเบลสตรอปป์ สอดคล้องกับแนวคิดของแดเนียล มิลเลอร์ และโจลินนา สินานัน (Daniel Miller and Jolynna Sinanan, 2014: 8-10, 46) ที่อธิบายว่าการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (face-to-face) ไม่ได้แตกต่างจากการสื่อสารแบบดิจิทัล กล่าวคือการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีไม่ได้ทำให้ความเป็นมนุษย์ลดน้อยลงหรือเข้ามาช่วยขยายต่อความเป็นมนุษย์ให้มากขึ้น และชวนให้ทบทวนแนวคิดที่ว่าสิ่งหนึ่งใดอย่างเทคโนโลยีจะเข้ามาช่วยเพิ่มเติมหรือลดทอนความเป็นมนุษย์ เพราะการมองในลักษณะนี้ก็เท่ากับว่าเป็นการยอมรับว่ามีเพียงเทคโนโลยีเท่านั้นที่จะเป็นตัวทำให้ความเป็นมนุษย์มีความเหมาะสม พร้อมเสนอว่าความต้องการของมนุษย์เป็นสิ่งที่มียู่แล้ว และเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นก็เข้ามาตอบสนองความต้องการของมนุษย์ (expansive realization) กล่าวคือเทคโนโลยีไม่ได้เป็นสิ่งที่จะมาช่วยเสริมหรือลดทอนความเป็นมนุษย์ แต่เทคโนโลยีได้เข้ามาช่วยผู้คนในเรื่องที่ผู้คนต้องการแล้วก่อนหน้านี้ แต่ไม่สามารถกระทำได้

วัฒนธรรมในโลกเสมือน (Culture in a Virtual World)

ในส่วนนี้ เบลสตรอปป์ได้อธิบายถึงวัฒนธรรมที่ปรากฏในโลกเสมือนจากการลงเก็บข้อมูลสนามใน SL หลายด้าน ได้แก่ ประเด็นเรื่องสถานที่และเวลา ความเป็นบุคคล ความใกล้ชิด และความเป็นชุมชน เริ่มต้นด้วยประเด็นเรื่องวัฒนธรรมของความเป็นสถานที่และเวลา (place and time) เขาได้พบความเป็นสถานที่แบบใหม่ (new kind of places) ผ่านคำบอกเล่าของผู้อยู่อาศัยที่อวดารเข้าไปใน SL ที่ว่า พวกเขามีความรู้สึกแรงกล้าเกี่ยวกับความมีอยู่ของสถานที่ (น.91) เช่น เวลาที่พวกเขาพูดถึงบ้านใน SL พวกเขา มักจะพูดในลักษณะว่าสถานที่ใดคือบ้าน

ของเขา ซึ่งการกล่าวถึงสถานที่ในลักษณะนี้จะไม่พบเมื่อพูดถึงบล็อกหรือเว็บไซต์ (น.92) ซึ่งการรู้สึกถึงความเป็นสถานที่ใน SL นี้ได้ก่อให้เกิดแง่มุมทางสังคมว่าด้วยการปฏิสัมพันธ์ที่ผู้อยู่อาศัยแต่ละคนสามารถกระทำขึ้นในเวลาเดียวกัน

สำหรับความเป็นบุคคล (personhood) เบลสตรอปอธิบายว่า ความเป็นตัวตนที่เกิดขึ้นในโลกเสมือนนั้น ไม่ได้เกิดจากการเข้าจัดการควบคุมของผู้อยู่อาศัยเพียงอย่างเดียว แต่ความเป็นตัวตนต่าง ๆ เหล่านี้ มาจากการเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์จากการใช้ปฏิบัติการด้านการสื่อสารและระบบสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เกิดในโลกเสมือน ได้ก่อให้เกิดเป็นอัตลักษณ์ (identity-producing interactions) (น. 120) อย่างไรก็ตาม แม้ผู้เขียนจะมองว่าตัวตนของบุคคลได้มีการฝังตัวลงไปอยู่ในโลกเสมือน (virtual embodiment) แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าจะเป็นไปในลักษณะของระบบที่ทำงานร่วมกันระหว่างสิ่งมีชีวิตกับกลไกอิเล็กทรอนิกส์ (cyborg) ดังเช่นที่ดอนนา ฮาราเวย์ (Donna Haraway, 1991) ได้กล่าวไว้ เนื่องจากการฝังตัวลงไปอยู่ในโลกเสมือนของอวตารใน SL นั้นไม่ได้หมายความว่าโลกจริงและโลกเสมือนมีความต่อเนื่องกัน แต่โลกทั้งสองยังคงมีช่องว่างระหว่างกันอยู่ (น.138)

ด้านความใกล้ชิด (intimacy) เขามองว่า SL ได้ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ใกล้ชิดในรูปแบบใหม่ผ่านภาษา ความเป็นมิตร เรื่องเพศ ความรัก ครอบครัว และการเสพติด ที่ผ่านมา ความใกล้ชิดเป็นประเด็นที่ถูกมองว่าจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อไม่มีสื่อกลาง เช่น การอยู่ด้วยกันหรือการสื่อสารกันแบบเผชิญหน้าจะก่อให้เกิดความใกล้ชิดมากกว่าการสื่อสารระหว่างกันผ่านเทคโนโลยี เพราะการสื่อสารด้วยเทคโนโลยีมีความเป็นสื่อกลางค่อนข้างมาก และเมื่อมีความเป็นสื่อกลางมากแล้วก็เท่ากับว่ามีความจริงหรือความใกล้ชิดระหว่างกันลดน้อยลงไปด้วย แต่มีเลฮอร์ และสินานัน (2014: 45, 56) เสนอว่าเราไม่ควรมองว่าการสื่อสารรูปแบบหนึ่งใดมีความเป็นสื่อกลางหรือความจริงมากน้อยไปกว่ากัน เพราะการสื่อสารในแต่ละรูปแบบก็มีลักษณะเฉพาะของตัวเอง พร้อมเสนอให้หันมาให้ความสนใจกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีของการเป็นสื่อกลางในฐานะที่เป็นองค์ประกอบของการสื่อสาร เพื่อหลีกเลี่ยงการมองว่าเทคโนโลยีแบบใดมีความเป็นสื่อกลางมาก

หรือน้อยไปกว่ากัน และก้าวไปสู่การศึกษาการสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ ในความหมายของตนเอง

สุดท้าย ความเป็นชุมชน (community) เขาอธิบายว่าโลกเสมือนก็คือสถานที่รูปแบบหนึ่งที่เกิดขึ้นหลังจากผู้คนได้เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กันในช่วงเวลาหนึ่ง (น.180) สำหรับอวตารใน SL นั้น ถือเป็นพื้นที่ทางสังคมที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้เปิดให้ผู้อยู่อาศัยเข้าที่อยู่ในพื้นที่ต่าง ๆ ของโลกจริง สามารถเข้าร่วมกิจกรรมกันได้ในเวลาเดียวกัน กล่าวคือโลกเสมือนอย่าง SL ได้เป็นตัวเชื่อมต่อระหว่างพื้นที่ เวลา และความเป็นสังคมที่แตกต่างหลากหลายเข้าด้วยกัน (น.182-183) ผู้อยู่อาศัยบางคนบอกว่าการที่เขาได้เข้ามาปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น หรือเข้าร่วมกิจกรรมเฉพาะกลุ่มที่ตนเองสนใจนั้น ได้ก่อให้เกิดความมั่นคงแข็งแรงทางความรู้สึกขึ้นมา (น.185) นอกจากนี้ ผู้อยู่อาศัยหนึ่งคนสามารถมีอัตลักษณ์ได้มากกว่าหนึ่งแบบภายในโลกเสมือนหนึ่งแห่ง ขณะเดียวกัน ผู้อยู่อาศัยบางคนที่เขาเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนโลกเสมือนแห่งอื่น ๆ มากกว่าหนึ่งแห่ง ซึ่งก็อาจจะเป็นไปได้ว่าเขายังคงอัตลักษณ์แบบเดียวไว้แม้จะอยู่ในชุมชนโลกเสมือนหลายแห่ง จากการพูดคุยในสนาม ผู้เขียนพบว่ามီอวตารใน SL จำนวนมากชักชวนเพื่อนหรือคู่รักของตนเองท่องเที่ยวในโลกเสมือนแห่งอื่น ๆ นัยหนึ่งก็เพื่อเป็นการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างกันไว้

การเคลื่อนย้ายไปมาระหว่างโลกเสมือนมากกว่าหนึ่งแห่งมีส่วนช่วยให้ผู้คนรับรู้ถึงจุดเด่นและจุดด้อยของ SL หลังจากที่ได้เข้าไปมีประสบการณ์เรียนรู้วัฒนธรรมแบบอื่นในชุมชนอื่น ซึ่งประสบการณ์ที่เกิดขึ้นก็ได้ย้อนกลับมาทำลายความเชื่อเกี่ยวกับตัวตนและชุมชนออนไลน์ของตนเอง (น.197-198) นอกเหนือจาก SL โดยที่ผู้เขียนไม่จำเป็นต้องเข้าไปอยู่ในโลกเสมือนอื่น ๆ เหล่านั้นเอง การศึกษาสนามมากกว่าหนึ่งแห่ง (multi-sited ethnography) มีส่วนช่วยเปิดมุมมองให้เรามองเห็นสนามมากกว่าหนึ่งแห่งในเชิงจินตนาการ ช่วยให้เราเห็นความสำคัญของสิ่งที่ไม่ได้ตั้งอยู่ตรงหน้า (non obvious) เนื่องจากองค์ประกอบในชีวิตไม่ได้มีเพียงสิ่งที่มองเห็นอยู่ตรงหน้าเพียงอย่างเดียว แต่มีสิ่งที่ไม่สามารถมองเห็นตรง

หน้าด้วย (Marcus, 1999: 6-14) เพื่อให้เราเข้าใจวัฒนธรรมของผู้คนได้มากขึ้น

ยุคแห่งปฏิบัติการ (The Age of Techne)

ส่วนสุดท้ายของหนังสือเล่มนี้ เบลสตรอปป์กล่าวว่า SL เป็นตัวอย่างที่ดีในการแสดงให้เห็นถึงลักษณะของทุนนิยมสร้างสรรค์ (creationist capitalism) ซึ่งเป็นแนวคิดที่อธิบายแรงงานในฐานะผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ผลผลิตในฐานะสิ่งที่สร้างขึ้นจากความคิดสร้างสรรค์ โดยสิ่งที่เกิดขึ้นปราศจากค่าใช้จ่าย ผู้ที่อวดตารอยู่ใน SL หลายคนเห็นว่าการเป็นคนที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (be creative) จะมีส่วนในการเข้าไปปรับแต่งสังคม (customization of the social) ในปี 2004 ข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่ปรากฏใน SL กว่าร้อยละ 99 ถูกประดิษฐ์ขึ้นโดยอวตารใน SL เอง ผู้เขียนเรียกลักษณะที่เกิดขึ้นนี้ว่า “โมเดลการเป็นผู้ผลิตและผู้บริโภคในเวลาเดียวกัน” (prosumer mode) (น.207-209, 219-220) ต่างจากแมทธิว โอเนล (O’Neil, 2009: 21-23) ที่มองว่าการอธิบายว่าผู้คนสามารถเป็นได้ทั้งผู้ผลิตและผู้บริโภคนั้น เหมือนเป็นการมองว่าอินเทอร์เน็ตมีความเสรีปราศจากการถูกควบคุม ซึ่งเขาไม่ค่อยเห็นด้วย พร้อมเสนอว่าท้ายที่สุดแล้วผู้คนก็ยังคงเป็นผู้บริโภคอยู่ดี เพราะความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นก็ยังคงอยู่ในขอบเขตของบริษัทผู้ให้บริการ SL อย่างไรก็ตาม แม้ในประเด็นนี้จะดูเหมือนเบลสตรอปป์มองว่าอินเทอร์เน็ตมีความเสรี แต่ในความเป็นจริงแล้วเบลสตรอปป์เองก็ได้ระบุว่าผู้คนใน SL ต่างถูกสอดส่องการกระทำต่าง ๆ อย่างเบ็ดเสร็จโดยบริษัทผู้ให้บริการเช่นกัน

จากการศึกษาของเบลสตรอปป์พบว่า ในโลกเสมือนเราต่างมีความเป็นมนุษย์เสมือนได้ (virtually human) ผ่านการกระทำการทางเทคโนโลยี อันเป็นตัวช่วยเปิดให้เห็นช่องว่างจากโลกจริงและค้นพบความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ของการเป็นมนุษย์ (น.238) ที่ผ่านมานามานุษยวิทยาให้ความสนใจกับการเข้าไปศึกษารูปแบบต่าง ๆ ของชีวิตมนุษย์ซึ่งเกี่ยวข้องกับโลกจริงเป็นจำนวนมากเพื่อทำความเข้าใจมนุษย์ เบลสตรอปป์มองว่าหากมีการศึกษาโลกจริงได้ ก็ควรที่จะสนใจศึกษาโลกเสมือนด้วย ด้วยทัศนคติที่เขามองว่าแท้จริงแล้วงานชาติพันธุ์นิพนธ์ของโลก

เสมือนก็คืองานชาติพันธุ์พจน์ของสิ่งที่ประจักษ์ว่าจะเป็น (as if) กล่าวคือโลกที่ถูกมองว่าไม่จริงอย่างโลกเสมือนนั้น ก็มีความจริงในแบบของมันเองเช่นเดียวกับโลกที่ถูกเรียกว่าจริง ดังนั้น การจะเข้าไปศึกษาโลกเสมือนจะต้องให้ความสำคัญกับมุมมองของคนใน (natives' point of view) หรือเป็นการให้ความสำคัญกับมุมมองของคนในในแบบของคนในเอง (his vision of his world) ดังเช่นที่มาลินอฟสกีกล่าวไว้ โดยวิธีการนี้จะช่วยให้เราสามารถทำความเข้าใจความเป็นมนุษย์เสมือนได้ดียิ่งขึ้น (น.249)

บรรณานุกรม

- Boellstorff, Tom. 2008. *Coming of Age in Second Life: an anthropologist explores the virtually human*. NJ, Princeton University Press.
- Marcus, George E. 1999. "What is at Stake –and is not– in the Idea and Practice of Multisited Ethnography," *Canberra Anthropology*. 22(2): 6-14.
- Miller, Daniel. and Sinanan, Jolynnan. 2014. *Webcam*. United Kingdom: Polity Press.
- O'Neil, Mathieu. 2009. *Cyberchiefs: autonomy and authority in online tribes*. United Kingdom: Pluto Press.

