

จากปรัชญาหลังมนุษย์ สู่มานุษยวิทยาไซบอร์ก (Cyborg Anthropology)

วสันต์ ปัญญาแก้ว

ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Wasan Panyakaew

Department of Sociology and Anthropology, Faculty of Social Sciences,

Chiang Mai University

E-mail: wasan.p@cmu.ac.th

บทนำ

การแพร่กระจายของเทคโนโลยี การปฏิบัติทางการสื่อสาร ความก้าวหน้าของคอมพิวเตอร์สมองกล หรือ “ปัญญาประดิษฐ์” (Artificial Intelligence) ตลอดจนปัญหาสิ่งแวดล้อม หายนะของธรรมชาติอันเป็นผลมาจากน้ำมือของมนุษย์ได้นำพาโลกเข้าสู่ยุคที่นักวิทยาศาสตร์ธรณีวิทยาเรียกว่า Anthropocene อันเป็นยุคสมัยที่มนุษย์คือ ต้นเหตุของการทำลายล้างโลก ไม่ใช่เรื่องประหลาดอีกต่อไปที่บรรดาผู้ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยอุปกรณ์ดิจิทัล มักจะถูกระบบให้พิสูจน์ยืนยันความเป็นมนุษย์ เช่น ก่อนที่เราจะได้รับอนุญาตให้ทำการใดบนอุปกรณ์ หรือเวลาเราต้องใส่รหัส เพื่อพิสูจน์ความถูกต้องว่าเราคือเจ้าของบัญชีอุปกรณ์นั้น ๆ ระบบสมองกลจะบังคับให้เราต้อง กดยืนยัน หรือ “เล่นเกม” ตามที่ระบบร้องขอเพื่อที่จะบอกว่า “เราคือมนุษย์” (I am not a robot) ปรากฏการณ์ธรรมดาสามัญนี้คือตัวอย่างที่เด่นชัด ที่พิสูจน์ยืนยันว่า ชีวิตประจำวันของมนุษย์ในปัจจุบันต้องปฏิสัมพันธ์กับปัญญาประดิษฐ์เกือบตลอดเวลา ในอีกด้านหนึ่ง กิจกรรมระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรสมองกลเหล่านี้คือข้อท้าทายอันเป็นคำถามสำคัญต่อสิ่งที่เรียกว่า มนุษย์ ความเป็นมนุษย์คืออะไร กล่าวอีกอย่างหนึ่ง การจะทำความเข้าใจเรื่องราวเกี่ยวกับมนุษย์ อันเป็นประเด็นปัญหาพื้นฐานของสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ จำต้องปรับฐานคิด ต้องทำความเข้าใจใหม่ ภายใต้เงื่อนไขที่เชื่อมโยงมนุษย์เข้ากับธรรมชาติ และเทคโนโลยี จักร131-140กลที่ควบคุมด้วยปัญญาประดิษฐ์ สิ่งที่รวมแล้วอาจเรียกว่า “อมมนุษย์” (non-Human) นี้คือ “สภาวะหลังมนุษย์” (The Posthuman

Time) อันเป็นทั้ง จุดเปลี่ยนในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ และวิถีคิดเกี่ยวกับการทำความเข้าใจมนุษย์ในโลกยุคปัจจุบัน แนวคิดหลังมนุษย์ที่นักสังคมศาสตร์แนวใหม่เสนอขึ้นมานี้ ไม่ได้เป็นมองอนาคตในแง่ร้าย แต่เป็นวิถีคิดในการทำความเข้าใจมนุษย์ในโลกยุคปัจจุบัน อันเป็นชีวิตที่แวดล้อมไปด้วยเครือข่ายการสื่อสารและเทคโนโลยีดิจิทัล และขณะเดียวกันก็เป็นโลกที่เต็มไปด้วยหายนะจากภัยพิบัติและความผิดเพี้ยนของธรรมชาติ โรคระบาด อันมีมนุษย์เองเป็นตัวการสำคัญ

Rosi Braidotti (2013) ได้พยายามให้นิยามความหมายของ “สภาวะหลังมนุษย์” ว่าเป็นจุดตัดหรือ “พื้นที่เชื่อมประสาน” ระหว่างกระแสความคิด Post-humanism และ Post-anthropocentrism ในเงื่อนไขของเศรษฐกิจยุคทุนนิยมก้าวหน้า กล่าวคือขณะที่ Post-humanism คือกระแสความคิดที่มุ่งวิพากษ์วิจารณ์ทรรศนะการมองมนุษย์จากอุดมคติแบบมนุษยนิยม ซึ่งเป็นผลมาจากกระแสความคิดในยุคแห่งแสงสว่างทางปัญญา (Enlightenment) Post anthropocentrism คือกลุ่มแนวคิดที่มุ่งวิพากษ์วิจารณ์การแบ่งแยกมนุษย์ออกจากสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ และการยกให้มนุษย์อยู่เหนือสิ่งอื่น (ในระบบนิเวศวิทยา) ในแง่นี้ แนวคิดหลังมนุษย์จึงเป็นเครื่องมือทางความคิด ซึ่งจะช่วยนำพาเราสำรวจสืบสวนตรวจสอบปรากฏการณ์ทางวัตถุและวาทกรรมต่าง ๆ ที่แสดงตน เวียนว้าย อยู่ในสภาวะปัจจุบัน ซึ่งมนุษย์และสิ่งมีชีวิตกำลังจะสูญพันธุ์ หรือถูกทำลายล้าง ด้วยน้ำมือของมนุษย์เองและการพัฒนาเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าซับซ้อน เช่น เครื่องจักรกล และปัญญาประดิษฐ์ รวมไปถึงจนถึงปัญหาการเปลี่ยนแปลงของบรรยากาศโลก (มนุษย์จะอยู่รอดได้ไหม) และปัญหาทุนนิยมครองโลก ซึ่งนำไปสู่ความไม่เท่าเทียม (มนุษย์จะอดอยาก หรือมีชีวิตอย่างมีความสุขได้ไหม)

กระแสแนวคิดหลังมนุษย์ กำลังกลายเป็นแนวการศึกษาที่ตั้งคำถามสำคัญเกี่ยวกับ “สิ่งที่กำลังจะกลายเป็น” ในโลกที่กำลังจะเปลี่ยนไป สำหรับนักคิดกลุ่มนี้ มนุษย์และสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ ซึ่งอาศัยอยู่บนโลกใบนี้กำลังอยู่ในจุดตัด ที่อาจจะเรียกว่าอยู่ตรงกึ่งกลางระหว่าง การปฏิบัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 ซึ่งกำลังสถาปนาให้ “ปัญญาประดิษฐ์” กลายเป็นสิ่งที่ควบคุมบงการชีวิต

มนุษย์ และการสูญพันธุ์ครั้งที่ 6 อันเป็นการสูญพันธุ์ของสิ่งมีชีวิตหลายสปีชีส์ในเวลาอันสั้น สำหรับนักวิทยาศาสตร์ “การปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4” นั้นเกี่ยวพันไปกับการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า ไม่ว่าจะเป็นหุ่นยนต์ ปัญญาประดิษฐ์ นาโนเทคโนโลยี ไบโอเทคโนโลยี และอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง หมายความว่า ในโลกยุคนี้สิ่งที่เรียกว่า เขตแดนของโลก ดิจิทัล กายภาพ และชีววิทยานั้น ไม่มีเส้นแบ่งที่ชัดเจนอีกต่อไป ส่วน “การสูญพันธุ์ครั้งที่ 6” นั้นหมายถึงยุคสมัยที่การล้มหายตายจากของสปีชีส์ของสิ่งมีชีวิต นั้นล้วนเป็นผลมาจากกิจกรรมของมนุษย์ นั่นหมายความว่า ในโลกยุคปัจจุบันมนุษย์กำลังมีชีวิตรอยู่ท่ามกลางระหว่าง ระบบแห่งการเร่งเร้าของทุนนิยมก้าวหน้าและการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเข้มข้นของบรรยากาศของโลก ทั้งสองกระบวนการนี้กำลังทำลายสภาวะที่เราเรียกว่า “โลกหลังมนุษย์”

ปฏิเสธไม่ได้ว่า ปัจจุบันโลกกำลังปั่นป่วนจากการแทรกแซงของเทคโนโลยี และการที่ชีวิตมนุษย์กลายเป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีที่ถูกสร้างขึ้น อันเป็นยุคสมัยที่ผู้คนต้องเผชิญกับการเปลี่ยนผ่านอย่างรวดเร็วและความเลื่อมล้ำไม่เท่าเทียมที่เกิดขึ้นในระดับที่กว้างใหญ่ไพศาล ซึ่งนำไปสู่หายนะในระบบนิเวศวิทยาของสิ่งแวดล้อมและชีวิตทางสังคม จนไปถึงการเปลี่ยนแปลงในระดับอารมณความรู้สึกของมนุษย์ สิ่งที่สำคัญและทำลายสำหรับนักสังคมศาสตร์ คือ การพยายามทำความเข้าใจเงื่อนไขสภาวะที่ขัดกันอยู่นี้ ทั้งในเชิงทฤษฎีวิชาการ และในฐานะที่เป็นมนุษย์ที่มีความรู้สึกผิดชอบชั่วดี ในแง่นี้จึงเป็นเรื่องใหญ่และสำคัญอย่างยิ่งที่ศาสตร์ความรู้ เช่น สังคมวิทยา มานุษยวิทยา จำเป็นที่ต้องคิดและปฏิบัติกรแบบ “ข้ามศาสตร์” รวมไปถึงการมีจินตนาการ วิพากษ์วิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ และต้อง “ปฏิบัติการ” ควบคู่ไปในโลกของความจริง

ปรัชญาหลังมนุษย์

กลุ่มนักคิดนักปรัชญาหลังมนุษย์ (Posthumanist) เสนอข้อวิพากษ์วิจารณ์เชิงปรัชญาต่อแนวคิดมนุษย์นิยมที่เชื่อในความเป็นสากลของมนุษย์ โดยปฏิเสธการยกย่องให้มนุษย์มีวิวัฒนาการเหนือสิ่งมีชีวิตอื่น (ผ่านข้ออ้างเรื่องความเป็นเหตุเป็นผลของมนุษย์) ความสำคัญของแนวคิดหลังมนุษย์ ที่ด้านหนึ่งเสมือนเป็นทางออกจากเงื่อนไขสภาวะหลังมนุษย์ดังกล่าว และอีก

ด้านหนึ่งก็คือเป็นแนวคิดที่เปี่ยมด้วยความหวังที่จะทำความเข้าใจเงื่อนไขที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน กลายเป็นกระแสที่ได้รับความสำคัญมากขึ้น เนื่องมาจากเงื่อนไขการเปลี่ยนแปลงในโลกปัจจุบันอันเต็มไปด้วยปัญหาสิ่งแวดล้อม การเปลี่ยนแปลงของชั้นบรรยากาศโลก การสูญพันธุ์ของสิ่งมีชีวิต และโรคระบาดที่อาจนำไปสู่การสูญพันธุ์ของมนุษย์เอง เช่น โรคโควิด 19 ที่เอาเข้าจริงมนุษย์ยังไม่รู้ว่าเกิดจากอะไร และจะรักษาหรือแก้ไขได้หรือไม่ มันอาจจะเกิดจากน้ำมือของมนุษย์เอง หรือการเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติ และไม่มีทางอื่นที่จะรักษาควบคุม นอกจากปล่อยให้เป็นไปตามกฎของธรรมชาติ ที่ไม่ได้มีมนุษย์อยู่บนห่วงโซ่ของระบบนิเวศวิทยา

ใน The Three Ecologies, Felix Guattari (2000) เสนอแนวคิดที่ชี้ให้เราทำความเข้าใจ “เงื่อนไขของหายนะทั้งสาม” ที่มาบรรจบกัน คือ สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจสังคม และอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ เพื่อที่สร้างข้อเสนออธิบายสถานะที่เกิดการเชื่อมต่อพัวพันระหว่างความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การขยายตัวทางเศรษฐกิจ และความไม่เท่าเทียมทางสังคมที่ขยายถ่างอย่างสูง อันนำไปสู่สิ่งที่เรียกว่า “ภูมิทัศน์แห่งความขัดแย้ง” ซึ่งก่อตัวขึ้นมาจากความรุนแรงและความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างมนุษย์กับสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ ข้อเสนอดังกล่าวนี้ตั้งอยู่บนฐานคิด ข้อถกเถียงเชิงปรัชญาของการสร้างความรู้ 3 ประการคือ

1. การยอมรับว่าสถานะอัตวิสัย (Subjectivity) นั้นไม่ใช่สิ่งสำคัญที่สุดของความเป็นมนุษย์ นี่หมายความว่าสถานะอัตวิสัยอาจจะไม่ได้เชื่อมโยงกับสิ่งที่เรียกว่า การมีความคิดในระดับที่ก้าวข้ามความจริงเชิงประสบการณ์ (transcendental reason) หรือการมีเหตุผลที่ก้าวข้ามได้

2. ข้อเสนอที่มุ่งให้นักสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ พัฒนาความคิดที่มีพลวัตและยังยืนต่อสิ่งที่อาจจะเรียกว่าเป็นวัตถุนิยมทั้งหลาย ซึ่งรวมเอาสิ่งอื่นที่ไม่ใช่มนุษย์ไม่ว่าจะเป็น พืช ต้นไม้ สัตว์ จนไปถึง สมอกล หุ่นยนต์ สิ่งประดิษฐ์ทางเทคโนโลยี มาเป็นส่วนหนึ่งของกรอบคิดวิถีคิดของเรา

3. แนวคิดหลังมนุษย์เสนอว่า เราต้องขยายขอบข่ายและขอบเขตของประเด็นปัญหาในเชิงจริยธรรมที่สัมพันธ์ไปกับเรื่องของสิ่งแวดล้อมและ

ยุคหลังหายนะ กล่าวคือเราต้องสร้างโครงข่ายหรือความสัมพันธ์ระหว่าง “ตัวตน” ที่เป็นมนุษย์และอมมนุษย์ ขึ้นมา

กล่าวได้ว่า หัวใจสำคัญของแนวคิดหลังมนุษย์ที่กล่าวมาข้างต้นคือ ความคิดที่ว่าสิ่งสำคัญที่สุดนั้นมีสิ่งเดียว (Monism) คือปัญญาและการมีตัวตนที่จัดการตนเองได้ กระนั้น “องค์ประธาน” ในทฤษฎีของแนวคิดหลังมนุษย์นั้นไม่ได้มี “ความเป็นแบบเดียว” ทว่าเคลื่อนย้าย “อยู่ในระหว่าง” (Nomadic) สภาวะอัตวิสัยนั้น รวมไปถึงความสัมพันธ์ที่มนุษย์มีต่อสิ่งอื่นที่ไม่ใช่มนุษย์ ในแง่สิ่งที่เรียกว่า “ชีวิต” จึงไม่ได้หมายถึงแค่มนุษย์ หรืออะไรที่มีลักษณะทางชีวะเท่านั้น แต่หมายรวมถึงกระบวนการอื่น ๆ ที่ไม่ใช่มนุษย์ด้วย (เช่น เครื่องจักร สิ่งของ สมอกล เป็นต้น) มนุษย์ไม่ได้เป็นศูนย์กลางอีกต่อไป ในทางตรงกันข้าม แนวคิดหลังมนุษย์ เสนอและเชิดชูความหลากหลายของชีวิต ทั้งที่แตกต่างและไม่มีลำดับชั้นและมีลำดับชั้น กล่าวคือยอมรับระดับที่แตกต่างของปัญญาและความสร้างสรรค์ของสิ่งต่าง ๆ เช่น หมาก็คิดได้ แม้ไม่ใช่แบบเดียวกับที่คนคิด (ตัวอย่างที่ชัดเจน เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับหมา (คือ โจเอลกับบอย) ในภาพยนตร์เรื่อง Love and Monsters (2020) ซึ่งเสนอเรื่องราวของการใช้ชีวิตหลังจากที่โลกทั้งใบกลายเป็นที่อยู่อาศัยของสัตว์กลายพันธุ์ที่หลายสปีชีส์จ้องที่จะจับกินมนุษย์เป็นอาหาร กล่าวอีกอย่างหนึ่งแนวคิดหลังมนุษย์เสนอว่า ความสามารถในการคิดนั้นไม่ใช่มีเพียงมนุษย์เท่านั้นที่คิดได้ แต่สิ่งอื่น ๆ ก็สามารถคิดได้เหมือนกัน มากไปกว่านั้น มนุษย์ไม่ได้เป็นสิ่งมีชีวิตเดียวที่สร้างโลกใบนี้ขึ้นมา ทว่าสิ่งมีชีวิตและสรรพสิ่งอื่น ๆ หรือแม้แต่รวมถึง เทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์ ทั้งหลายต่างหาก ที่ร่วมกันสร้างสรรค์สิ่งที่เรียกว่าโลกและชีวิต “ความเป็นมนุษย์” ขึ้นมา

ในแง่นี้ แม้แต่การพักผ่อนหย่อนใจในปัจจุบันที่เรามักเข้าใจว่าเป็นเรื่องของมนุษย์กับธรรมชาติ หรือแม้แต่วัฒนธรรมความบันเทิงทั้งหลาย การเล่นเกม (วสันต์ และรวีพล, 2563:76-83) จนไปถึง แฟนคลับวัฒนธรรมป๊อปจากเกาหลีใต้ วัฒนธรรมแฟนฟุตบอลพรีเมียร์ลีกอังกฤษในไทย หรือแฟนบอลไทยลีก (วสันต์ บก., 2559 ;วสันต์, 2562: 181-211) เอาเข้าจริงก็แทบที่จะไม่มีทางเป็นไปได้หากมนุษย์ ปราศจากอุปกรณ์ ตลอดจนความสามารถที่จะเข้าถึง เทคโนโลยี เครือข่ายการสื่อสารต่าง ๆ ของโลกดิจิทัล

ในระดับญาณวิทยา แนวคิดหลังมนุษย์ จึงปฏิเสธแนวคิดโรแมนติกแบบมนุษย์นิยมทุกรูปแบบ ที่มองว่ามนุษย์เป็นสัตว์ที่มีเหตุผล (ตามกรอบคิดแบบยุคแห่งแสงสว่างทางปัญญา) วิธีวิทยาแบบหลังมนุษย์ปฏิเสธมุมมองแบบโหยหาความเป็นเหตุผลของมนุษย์ แต่มุ่งเน้นวิธีคิดที่สร้างความแตกต่างและการวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ที่จะคิดอย่างแตกต่างเกี่ยวกับสิ่งที่เราเป็น มองมนุษย์และสรรพสิ่งในกระบวนการของ “การกลายเป็น” (process of becoming) วิธีวิทยาดังกล่าวนี้อยู่บนฐานคิด 4 ประการสำคัญด้วยกัน คือ

1. การเน้นปฏิบัติการ หรือการยึดเอาปัญหาเกี่ยวกับการคิดในเชิงปรัชญาเป็นตัวตั้ง ซึ่งเปิดโอกาสให้ตัวผู้กระทำการ แบบ non-human หรือ “อมมนุษย์” รวมจนไปถึงเครือข่ายการเชื่อมโยงเชิงเทคโนโลยี มีบทบาทสำคัญ
2. ความจำเป็นที่ต้องคิดแบบ nomadic ซึ่งต้องอาศัยศักยภาพสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาวิธีคิดแบบแตกต่าง ลดความคุ้นเคย เพื่อสร้างความสามารถที่จินตนาการ สร้างความแตกต่างในระดับญาณวิทยา
3. เน้นการข้ามศาสตร์ข้ามวิชาในการประดิษฐ์สร้างความรู้ ซึ่งเป็นวิธีการแบบ nomadic ในการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างอำนาจเชิงระเบียบวินัยและการอุทิศตนต่อแนวคิด หรือวิธีการเชิงทดลอง
4. ให้ความสำคัญกับปฏิบัติการและการตรวจสอบเชิงศีลธรรม โดยเฉพาะการผสมผสานระหว่างการศึกษาวิจัยร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ การยอมรับและเปิดพื้นที่ให้กับปฏิบัติการของศิลปะและสุนทรียศาสตร์

จากโลกหลังมนุษย์สู่มนุษย์วิทยาไซบอร์ก (Cyborg Anthropology)

ในบทสัมภาษณ์ “When We Have Never Been Human, What is to Be Done?” (2006) Donna Haraway (2006) ชี้ให้เห็นว่า ทุนนิยมก้าวหน้า และเทคโนโลยีไบโอเจนเนติก นอกจากจะทำลายการดำรงอยู่ของความเป็นมนุษย์แบบเดิม ทุนนิยมก้าวหน้ายังเป็น ตัวการที่ปั่นป่วนและสร้างความหายนะ ก่อความความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสัตว์ สิ่งมีชีวิตทุกสปีชีส์ ที่ถูกกักขังอยู่ในจักรกลที่หมุนวนอยู่ตลอดเวลาของประวัติศาสตร์เศรษฐกิจระดับโลก ในแง่นี้ รหัสพันธุกรรมของสสารมีชีวิต หรือ “ชีวิต” ในตัวของมันเองคือทุนที่

สำคัญที่สุด การเคลื่อนตัวของทุนนิยมระดับโลกคือกระบวนการทำให้โลกที่มนุษย์และสัตว์อาศัยอยู่นั้นกลายเป็นสินค้าพาณิชย์ทุกรูปแบบ กระบวนการเหล่านี้คือกลไกการแพร่กระจายของความขัดแย้งระดับจุลภาค ที่มีกองกำลังเทคโนโลยีเป็นตัวนำ อันดำเนินไปในสเกลระดับโลก โลกาภิวัตน์คือการสะสมความมั่งคั่งแบบทุนนิยมอภิมหา ซึ่งคือการเปลี่ยนระบบนิเวศให้กลายเป็นกลไกระดับโลกของการผลิตทางเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมความรู้ ที่สร้างสิ่งแวดล้อมของมัลติมีเดียแบบใหม่ขึ้นมา

วิกฤตของมนุษย์และลักษณะอมมนุษย์ ที่มนุษย์ผลิตขึ้น ส่งผลกระทบต่อวงวิชาการทางด้านมนุษยศาสตร์อย่างมาก ในสังคมเสรีนิยมใหม่ของประเทศประชาธิปไตยแบบก้าวหน้า การศึกษาทางด้านมนุษยศาสตร์ได้ถูกลดทอนให้กลายเป็นเพียงสาขาวิชาที่ชนชั้นกระฎุมพีผู้มีอันจะกินส่งลูกหลานตนไปร่ำเรียนให้จบเพื่อใบปริญญาประดับบ้าน การศึกษาทางด้านมนุษยศาสตร์ถูกมองว่าเป็นเพียงงานอดิเรกส่วนบุคคล ด้วยเหตุนี้ มนุษยศาสตร์แบบหลังมนุษย์จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงสิ่งที่เรียกว่าความรับผิดชอบต่อสาธารณะและบทบาทของวิชาการในโลกของความเป็นจริง ความรู้แบบหลังมนุษย์ของมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ต้องเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ บทหลักการของการยึดเหนี่ยวสร้างความเป็นชุมชนแบบยั่งยืน ทว่าก็ต้องหลีกเลี่ยงที่จะไม่ตกหลุมพรางของอารมณ์โยเยหาแบบอนุรักษนิยม และหลงตื่นตาตื่นใจไปกับเสรีนิยมใหม่

ท่ามกลางกระแสความเคลื่อนไหวของแวดวงวิชาการดังกล่าวและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโลกมาตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา นักสังคมศาสตร์จำนวนไม่น้อยได้หันเหความสนใจทางวิชาการมาสู่การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรและเทคโนโลยี (Human and Machine) มนุษย์กับสิ่งแวดล้อมและสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ (Human, Environment and other Species) ซึ่งงานศึกษาเหล่านั้น เกิดขึ้น ดำเนินไป ภายใต้ชื่อเรียกแตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็น Posthuman studies, Sciences and Technology Studies และ Cyborg Anthropology

Gary Lee Downey, Joseph Dumit and Sarah Williams (1992) ได้สรุปไว้ (ในบทความซึ่งเสนอต่อการประชุมสัมมนาประจำปีของสมาคมมานุษยวิทยาอเมริกัน the 1992 annual Meeting of the American Anthropological Association) ว่า **มานุษยวิทยาไซบอร์ก** (Cyborg Anthropology) นั้นถือเป็นทั้งกิจกรรมทางปัญญาซึ่งมุ่งสร้างทฤษฎีและอุปกรณ์ยานยนต์ที่มุ่งส่งเสริมศักยภาพของนักมานุษยวิทยาวัฒนธรรมที่จะเข้าร่วมติดตามทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมร่วมสมัย โดยเฉพาะการที่กลุ่มนักมานุษยวิทยา Cyborg Anthropology นำเอาความรู้ความเข้าใจจากการศึกษาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจากมุมมองของมานุษยวิทยาวัฒนธรรม “สนทนา” กับข้อเสนอเชิงทฤษฎีและกิจกรรมวิชาการของกลุ่มนักปรัชญานักคิดในสาย Sciences and Technology Studies (จักรกริช, 2561)

กล่าวได้ว่า มานุษยวิทยาไซบอร์ก นั้นมุ่งศึกษาและวิพากษ์วิจารณ์ประเด็นปัญหาทางวิชาการในแวดวงมานุษยวิทยาร่วมสมัย ซึ่งเกี่ยวพันอยู่ 3 ส่วนด้วยกัน

1. คือการที่นักมานุษยวิทยาเสนอให้พิจารณาการศึกษาเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ร่วมสมัยในฐานะที่เป็นกิจกรรมทางวัฒนธรรม กล่าวคือที่ผ่านมานักสังคมศาสตร์ นักสังคมวิทยา และนักมานุษยวิทยาเอง มักทำงานวิจัยบนฐานคิดทฤษฎีที่เชื่อว่า การแบ่งแยกระหว่างกิจกรรมทางสังคมและพัฒนากิจการของวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีนั้นคือสิ่งที่เป็นไปได้ ในทางกลับกัน นักมานุษยวิทยา Cyborg Anthropology เสนอและมุ่งสนใจศึกษา กระบวนการประกอบสร้างความรู้ของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในฐานะที่เป็นปรากฏการณ์วัฒนธรรม การศึกษาของนักมานุษยวิทยาไซบอร์กแนวนี้นั้นมุ่งสำรวจศึกษาโลก และกลยุทธ์ที่หลากหลายที่กลุ่มนักคิด นักวิทยาศาสตร์ในชุมชนของวิทยาศาสตร์ วิทยาการและเทคโนโลยี มุ่งเบียดขับทำให้มิติทางวัฒนธรรมของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี แปรแยกถอยห่างออกจากชีวิตทางสังคมของมนุษย์ เช่น ความเข้าใจที่กลายเป็นสามัญสำนึกที่เชื่อว่า ความรู้ทางวิทยาศาสตร์นั้นเป็นเรื่องวัตถุวิสัย และเป็นเพียงผลผลิตของการศึกษาวิจัย

ผ่านการสังเกตการณ์ในโลกเชิงประจักษ์ และการอธิบายให้เหตุผลตามหลักตรรกศาสตร์ ยกตัวอย่างเช่น นโยบายของรัฐบาลไทยและกระทรวงสาธารณสุขที่ทำให้ความเข้าใจต่อการแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 หรือ Covid 19 เป็นเพียงเรื่องของโรคระบาดที่ปราศจากมิติทางวัฒนธรรม

นักมานุษยวิทยา Cyborg สนใจศึกษากระบวนการที่ผู้คนประกอบสร้างวาทกรรมว่าด้วยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อที่จะทำให้สิ่งนี้มีความหมายในชีวิตของพวกเขา กล่าวอีกอย่างหนึ่ง เราทุกคนแท้ที่จริงแล้วเป็นนักวิทยาศาสตร์ (จันทน์ บก., 2559) กล่าวคือโดยการประกอบสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ขึ้นใหม่ในบริบทใหม่ และใช้มันในชีวิตประจำวัน สิ่งเหล่านี้คือกระบวนการที่กล่าวได้ว่าเป็น “วิทยาศาสตร์” ความสำคัญและความท้าทายของการศึกษาในเชิง Cyborg Anthropology จึงเป็นเรื่องของการสำรวจตรวจสอบกระบวนการที่วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี “ทำงาน” ในสังคม ไม่ว่าจะเป็น กลไกของการควบคุมอำนาจนำ (เช่น การที่โทรศัพท์มือถือ อุปกรณ์ดิจิทัล เช่น นาฬิกา smart watch กลายเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตประจำวัน มนุษย์ขาดมันไม่ได้) หรือในฐานะระบบกลไกของการต่อต้าน หรือในฐานะที่เป็นผู้สนับสนุนระบบการเงินและการแลกเปลี่ยนระหว่างประเทศ

2. มานุษยวิทยาไซบอร์ก คือแนวการศึกษาที่มุ่งวิพากษ์ความคงอยู่ หรือ “พอเพียง” ของสิ่งที่เรียกว่ามนุษย์ ทั้งในฐานะที่เป็นองค์ประธานและเป็น “วัตถุที่ศึกษา” ของวิชามานุษยวิทยา ในแง่นี้ Cyborg Anthropology จึงสร้างข้อเสนอที่ท้าทายอย่างหนักหน่วงต่อวาทกรรมมานุษยวิทยาแบบเดิมที่วางอยู่บนรากฐานของการมองมนุษย์เป็นศูนย์กลาง ชื่อ Cyborg Anthropology หรือ “มานุษยวิทยาไซบอร์ก” ในตัวของมันเองจึงหมายถึงการทำลายต่อการไม่ตั้งคำถามกับ “วาทกรรมมานุษยวิทยา” ที่ยึดเอามนุษย์เป็นศูนย์กลางของการศึกษา ลักษณะที่มีอิสระและดำรงอยู่ได้ด้วยตนเองและความเป็นปัจเจกนั้นได้ถูกตั้งคำถามมาก่อนแล้วโดยแนวคิดของสำนักหลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism) และหลังมนุษย์อื่น ๆ กระนั้นนักมานุษยวิทยา Cyborg Anthropology เสนองานศึกษาแนวใหม่ที่แตกต่างออกไป โดยการมุ่งสืบสวนตรวจสอบข้อเสนอก่อนหน้านี้ว่า มนุษย์ในฐานะที่เป็นองค์ประธานและลักษณะอัตวิสัย

นั้นสำคัญพอ ๆ กันกับการทำงานของเครื่องจักร หรือ สมอกล ความสัมพันธ์ระหว่างเครื่องจักรและการส่งผ่านข้อมูลในฐานะที่เป็นผู้ผลิตเครื่องจักร และ ผู้ปฏิบัติการใช้เครื่องจักรนั้น ในแง่นี้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จึงมีผลกระทบต่อสังคมผ่านเรื่องของการแสดงตัวตนของมนุษย์มากกว่าที่จะมาจากแรงผลักดันภายนอก ยกตัวอย่างเช่น การสถาปนาวัตถุที่ศึกษาของนักมานุษยวิทยา และลักษณะอัตวิสัยต่าง ๆ แท้ที่จริงแล้วต้องพึ่งพา หรือขึ้นอยู่กับโครงสร้างพื้นฐาน เทคโนโลยี “ตัวช่วย” ต่าง ๆ อาทิ เรือ รถไฟ เครื่องบิน พิมพ์ดีด กล้องถ่ายรูป โทรเลข และอื่น ๆ การมีอยู่ของเทคโนโลยีที่กำหนดขอบเขตของพื้นที่ของการศึกษา ชุมชนวิชาการมานุษยวิทยา และบทบาทของนักมานุษยวิทยานั้นมักถูกมองข้ามไปในกระบวนการของ “การเขียน” ผลงานทางชาติพันธุ์วรรณา (จักรกริช, 2560) เป็นที่เข้าใจกันมากขึ้นว่า บทบาทของมนุษย์ในโลกปัจจุบันนั้นคือผู้ที่กระตุ้นให้เกิดการขยายตัวของกิจกรรมต่าง ๆ ที่ซับซ้อน หลากหลาย และเชื่อมโยงกัน การขยายขอบเขตของความเชื่อมโยงดังกล่าว นั้นเป็นผลมาจาก ทั้งการทำลายและเสื่อมถอยของอำนาจนำของทุนนิยม และการเพิ่มอำนาจศักยภาพให้กับเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งเกิดขึ้นผ่านตัวแทนที่เชื่อมต่อกันระหว่างคอมพิวเตอร์กับเทคโนโลยีการสื่อสาร ดังนั้นหากเราจะกล่าวว่า กิจกรรมของโลกนั้นไม่ได้เป็นระบบ แต่ว่าหลากหลาย เราก็อาจจะกล่าวได้ว่า ไม่มีใครคนใดคนหนึ่ง หรือกรอบคิดอันใดอันหนึ่งที่จะสามารถเข้าใจมันได้ ในทางกลับกัน มานุษยวิทยาไซเบอร์ก เสนอว่าการสร้างความรู้ความเข้าใจ อาจกลายเป็นเรื่องที่แยกส่วนเป็นชิ้น ๆ โดยการมุ่งศึกษาการประกอบสร้างความรู้เหล่านั้น ด้วยวิธีการที่หลากหลายในสิ่งแวดล้อมที่หลากหลายด้วย ดังนั้นหากนักมานุษยวิทยาต้องการสร้างข้อเสนอและความเข้าใจเชิงวิเคราะห์กับความหลากหลายซับซ้อนในโลกปัจจุบัน อันเป็นโลกที่เรามีชีวิตอยู่ร่วมกับเครื่องจักร สมอกลและความปั่นป่วนจากภัยพิบัติ หายนะทั้งทางธรรมชาติและเศรษฐกิจการเมืองที่มนุษย์เองนั้นเป็นต้นเหตุมานุษยวิทยาจึงจำเป็นต้องสลายเส้นแบ่งระหว่างสิ่งที่เรียกว่า มนุษย์และเครื่องจักรออกจากกัน

3. การศึกษาแบบมานุษยวิทยาไซเบอร์ก มุ่งเปิดพื้นที่การศึกษาแบบใหม่ ๆ หรือพื้นที่วิจัยใหม่ เพื่อที่จะศึกษาทำความเข้าใจกระบวนการที่เทคโนโลยี

เข้ามามีส่วนเป็น “ตัวกระทำการ” สำคัญในการผลิตและผลิตซ้ำลักษณะที่หลากหลายของชีวิตทางสังคม รวมจนไปถึงวิถีคิดของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน ดังตัวอย่างจากงานศึกษา ของ ริวพล มิ่งสวัสดิ์ (2563) เกี่ยวกับสตรีมเมอร์บนแพลตฟอร์ม Twitch TV ในฐานะแรงงานของระบบธุรกิจทุนดิจิทัลที่ชี้ให้เห็นว่า ระบบการผลิตและการบริโภคบนเครือข่ายการสื่อสารของโลกดิจิทัลได้สร้าง “แรงงานแบบใหม่” (คือสตรีมเมอร์และผู้บริโภคสื่อที่กลายเป็นแรงงานที่ไม่ได้รับค่าจ้าง) ขึ้นมา จนอาจกล่าวได้ว่าข้อเสนอที่มาร์กซิสม์เก่าเคยพรัญเพรียกหาถึง “โลกยูโทเปีย” ที่ว่าเครื่องจักรเทคโนโลยีจะเข้ามาทำหน้าที่ หรือเป็น “แรงงาน” แทนคนในกระบวนการของการผลิต และมนุษย์จะใช้ชีวิตอย่างมีความสุขและเท่าเทียมนั้น เป็นเพียงสิ่งเพ้อฝัน ยังไม่มีทางที่จะเกิดขึ้นจริงอย่างน้อยก็ในมิติทางสังคมวัฒนธรรมที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน

อาจกล่าวได้ว่า มานุษยวิทยาไซเบอร์ก เชื่อและเสนอว่า เครื่องจักรและเทคโนโลยีอื่น ๆ นั้นคือผู้กระทำการสำคัญที่มีส่วนในการประกอบสร้างลักษณะอัตวิสัยและความรู้ของเรา คำถามสำคัญที่อาจไม่เคยถามกันมาก่อน คือ ตัวเครื่องจักร (และสมองกล) ทำหน้าที่สร้าง หรือสนับสนุนแรงปรารถนา ความเป็นเหตุเป็นผล ขาดินิยม ระบบทหาร เชื่อชาติ เพศสภาพ เพศสภาวะของมนุษย์ หรือไม่ มากน้อยเพียงใด และในทางกลับกันมิติทางวัฒนธรรมเหล่านี้มีผลต่อการพัฒนา การใช้ ตลอดจน “การมีชีวิต” ของเทคโนโลยี เครื่องจักรเหล่านั้นอย่างไร กล่าวอีกอย่างหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็น คอมพิวเตอร์ โปรแกรมการเงิน เกมอีสปอร์ต จนมาถึงบ้านรถเคลื่อนที่ โทรศัพท์มือถือ ตะเกียบ ช้อนส้อม คือสิ่งสะท้อนและยืนยันการที่ “เทคโนโลยี” นั้นได้มีส่วนอย่างสำคัญต่อพลวัตรและการสร้าง “พื้นที่ความรู้” ที่นักมานุษยวิทยาสนใจศึกษา

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- จันทน์ เจริญศรี (บรรณาธิการ). 2559. *ศาสตร์ อศาสตร์*. กรุงเทพฯ. พารากราฟ.
- จักรกริช สังขมณี. 2560. “ชาติพันธุ์วรรณาว่าด้วยโครงสร้างพื้นฐาน”. *วารสารธรรมศาสตร์*, 36(2): 33-57.
- จักรกริช สังขมณี. 2561. “ชีวิตทางสังคมของเทคโนโลยีที่เคลื่อนย้าย: เชื้อนเจ้าพระยา
ในฐานะวัตถุเชิงขอบเขต.”. ใน *ชีวิตทางสังคมในการเคลื่อนย้าย*. ประเสริฐ
แรงกล้า (บรรณาธิการ). กรุงเทพฯ: คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัย
ธรรมศาสตร์.
- รวีพล ลีมิ่งสวัสดิ์. 2563. “การถ่ายทอดสด พื้นที่ กระบวนการใช้แรงงาน และทุนนิยม”
วารสารมานุษยวิทยา, 3(2): 152-185.
- วสันต์ ปัญญาแก้ว (บรรณาธิการ). 2559. *ฟุตบอลไทยพรีเมียร์ลีก*. กรุงเทพฯ. ศูนย์ศึกษา
ปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วสันต์ ปัญญาแก้ว. 2562. “ฟุตบอลสมัยใหม่ จากเกมของชาวนา สู่อุตสาหกรรมชั้น
และชุมชนของแรงงานประปราย” *ร่าง แรง อารมณ์ ความรู้สึกในสังคมร่วมสมัย*.
ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วสันต์ ปัญญาแก้ว และรวีพล ลีมิ่งสวัสดิ์. 2563. “กีฬาออนไลน์และเกมกีฬา สายพนัน
พันธุ์ใหม่ในสังคมไทย”. รายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2563. ศูนย์ศึกษา
ปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

- Baidotti, Rosi 2013. *The Posthuman*. Polity Press.
- Beck, Ulrich. 1992. *Risk Society*. Sage Publication.
- Downey, Gary Lee, Joseph Dumit and Sarah Williams. 1992. Cyborg Anthropology. *Cultural Anthropology*, 10(2): 264-269.
- Giddens, Anthony. 1990. *The Consequences of Modernity*. Stanford University Press.
- Guattari, Felix. 2000. *The Three Ecologies*. London; New Brunswick, NJ: Athlone Press.
- Haraway, Donna. 2006. “When We Have Never Been Human, What is to Be Done? Interview with Donna Haraway”. *Theory, Culture and Society*, 23: 135-158.