

มานุษยวิทยาดิจิทัลภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อกลาง*

DIGITAL ANTHROPOLOGY UNDER THE CONCEPTUAL FRAMEWORK
AND THEORY OF TECHNOLOGICAL MEDIATION

สุกมล มุ่งพัฒนสุนทร

Sukamon Mungpattanasunthon

มหาวิทยาลัยพะเยา

University of Phayao

E-mail: sukamon.mu@up.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอพัฒนาการและกรอบในการศึกษามานุษยวิทยา
ดิจิทัล ผ่านแนวคิดทฤษฎี Technological Mediation Theory หรือ “**ทฤษฎีเทคโนโลยี
สื่อกลาง**” ซึ่งทำการศึกษาและสรุปออกมาเป็นกรอบแนวคิดสำหรับการศึกษาความสัมพันธ์
ระหว่างบทบาทของเทคโนโลยีที่มีต่อมนุษย์และสังคมไว้ทั้งนี้ทฤษฎีดังกล่าวได้มีพัฒนาการมา
จากสำนักปรากฏการณ์นิยมที่มี มาร์ติน ไฮเดก ผู้นำเสนอแนวคิดที่ให้ตระหนักถึงบทบาทของ
เทคโนโลยีที่มีมากกว่าการเป็นแค่วัตถุสิ่งของ แล้วมีการพัฒนาต่อยอด มาสู่ยุคร่วมสมัยปัจจุบัน
มาเป็นสำนักหลังปรากฏการณ์นิยมโดยมี ไอเดเวอร์บิค และโรเซ็นเบอร์เกอร์เป็นนักคิดที่สำคัญ
และมีอิทธิพลต่อนักคิดคนอื่นๆ ที่สนใจศึกษาในแง่มุมเดียวกันตลอดจนรวมไปถึงการศึกษา
เทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดหรือปรับเปลี่ยนรูปแบบการดำรงชีวิตของมนุษย์ให้
ไปสู่ความเป็น Digitalization (ดิจิทัลไลซ์เซชัน) หรือการทำให้กลายเป็นดิจิทัลซึ่งการศึกษา
มานุษยวิทยาดิจิทัลนั้นอาศัยระเบียบวิธีวิจัยโดยทั่วไปในการศึกษาบทบาทของเทคโนโลยี และ
รวมถึงเทคโนโลยีดิจิทัลมีผลต่อการจัดระเบียบความสัมพันธ์ของมนุษย์กับโลก และสังคม โดย
การใช้กระบวนการศึกษาตามแนวทางที่เป็นที่นิยมของนักมานุษยวิทยาทั่วไปในปัจจุบัน เช่น
การใช้วิธีการรายงานชีวิตประจำวัน

คำสำคัญ: มานุษยวิทยาดิจิทัล; ทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อกลาง; กรอบแนวคิดในการศึกษาสังคม
ดิจิทัล

Abstract

This article aimed to present evolution and conceptual framework to
study Digital Anthropology through the concept of “Technological Mediation
Theory”. This idea was to study and summarise the conceptual frame work of

* Received November 10, 2020; Revised March 17, 2020; Accepted March 27, 2020

the relations between technology roles to human and society in the previous articles. Therefore, the Technological Mediation Theory has been developed from Phenomenology approach. Martin Heidegger is the original philosopher who presented that the human should aware roles of technology more than being only objects. In contemporary era, the concept has been developed to Post phenomenology. Don Ihde, Peter Verbeek, and Robert Rosenberger are the influential thinker to other scholars in this field. Additionally, the outstanding studies are the influence of Digital Technology that shape or reshape human being and transforming to Digitalization. Generally, Digital Anthropology Studies base on research methodology to investigate the technological roles including Digital technology. Everyday life report is the popular technique that the anthropology chooses to explore social and cultural phenomena, then using the result to discuss and argue the data as Technological Mediation Theory by Don Ihde approaches.

Keywords: Digital Anthropology; Technological Mediation Theory; Conceptual Framework of Digital Society

บทนำ

มานุษยวิทยาดิจิทัลแท้จริงแล้วไม่ได้เป็นเรื่องใหม่ แต่อาจจะกล่าวได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของมานุษยวิทยาเทคโนโลยี ซึ่งเป็นศาสตร์ที่มีการศึกษามายาวนาน ในประเทศไทยปี พ.ศ.2562 ยังไม่พบว่ามีรายวิชานี้แยกออกมาเฉพาะ หากแต่มีรวมอยู่ในมานุษยวิทยาสังคมและหรือมานุษยวิทยาวัฒนธรรม ทำให้พบว่า เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้สังคมและวัฒนธรรมของมนุษย์มีวิวัฒนาการตั้งแต่สมัยอดีตมาจนปัจจุบัน

ในรายวิชามานุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรมเบื้องต้น จะมีการกล่าวถึงวิวัฒนาการสังคมของมนุษย์ โดยเริ่มจากมนุษย์ยุคหิน มนุษย์ในยุคนี้มีที่พักอาศัยอยู่ในถ้ำเป็นหลัก มีวิถีชีวิตแบบเร่ร่อน และเก็บของป่าล่าสัตว์เพื่อการดำรงชีวิต ซึ่งมีเทคโนโลยีเบื้องต้นที่ผลิตมาด้วยวิธีการที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เช่น การเอาหินมาแกะเจาะทำให้มีคมแล้วผูกกับไม้ไฟใช้ล่าสัตว์ รู้จักใช้ไฟในการหุงต้ม รู้จักทำเครื่องนุ่งห่มแบบง่ายๆ และมีการนำเขาสัตว์มาเป็นอาวุธ รวมถึงนำของมีคมต่างๆ ไปวาดภาพที่ผาผนังถ้ำ เป็นต้น ในยุคต่อมาเมื่อมนุษย์เริ่มมีการอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม แล้วเริ่มตั้งถิ่นฐานอยู่กับที่ก็เริ่มมีการพัฒนาเทคโนโลยีหรือเครื่องมือในการดำรงชีวิตที่มีเทคนิควิเศษซับซ้อนมากขึ้น เช่น เริ่มมีการเพาะปลูกโดยใช้ไม้แหลมเป็นเครื่องมือในการทำหลุมเพื่อปลูกพืชไว้รับประทาน เริ่มมีการทำระบบชลประทานเพื่อกักเก็บน้ำไว้ใช้ในยามหน้าแล้ง มีการทำเครื่องปั้นดินเผา โดยสร้างลายจากเชือกทาบ หรือใช้ไม้ขีดเป็นรอยเพื่อสร้างลวดลาย และมี

เทคนิควิธีในการถนอมอาหารไว้ทานในยามหน้าหนาว เป็นต้น โดยสรุปแล้วการศึกษามานุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรมของมนุษย์ยุคแรกๆ ก็จะเป็นยุคหิน แล้วพัฒนามาสู่ยุคโลหะ ซึ่งในยุคโลหะก็จะมีวิวัฒนาการของเทคโนโลยีโลหะมาเรื่อยๆ เป็นลำดับขั้น จนมาถึงยุคของเทคโนโลยีในปัจจุบันนี้ เทคโนโลยีที่มีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์ส่วนใหญ่คงหนีพ้นเทคโนโลยีดิจิทัล

ส่วนในหลักสูตรการเรียนการสอนทางด้านมานุษยวิทยาในต่างประเทศหลายๆ แห่งพบว่า รายวิชามานุษยวิทยาเทคโนโลยีได้แยกออกจากมานุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรมมาเป็นตัวเรียนตัวสอนที่มีเนื้อหาคำอธิบายที่แตกต่างกันอย่างเด่นชัด เช่น รายวิชาเทคโนโลยีกับวัฒนธรรม (Technology and Cultures) ของ Massachusetts Institute of Technology ซึ่งเป็นรายวิชาหนึ่งในหมวดสาขาวิชามานุษยวิทยา โดยเนื้อหาการเรียนการสอนเน้นศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับวัฒนธรรมและการเมืองในการจัดลำดับขั้นทางสังคมและประวัติศาสตร์ ในรายวิชาที่มีเนื้อหาการเรียนการสอนที่คล้ายคลึงกันนี้ยังพบในอีกหลายๆ มหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกา เช่น ที่ The University of North Carolina System และ Tufts University ที่ต่างก็มีการเปิดการเรียนการสอนในรายวิชามานุษยวิทยาวิทยาศาสตร์และสังคม (Anthropology of Science and Society) และมานุษยวิทยาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Anthropology of Science and Technology) ตามลำดับ โดยเนื้อหาการเรียนการสอนเน้นในจุดเดียวกัน คือ เน้นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับมนุษย์และสังคมในแง่มุมต่างๆ อีกทั้ง ที่ Stanford University สหรัฐอเมริกา มหาวิทยาลัยชื่อดังที่ได้รับการจัดลำดับต้นๆ ของโลก ก็มีหมวดหัวข้อการวิจัยที่เน้นการศึกษาในด้าน มานุษยวิทยาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Anthropology of Science and Technology) โดยเป็นหัวข้อการค้นคว้าวิจัยที่เน้นทำการศึกษาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในชีวิตประจำวันต่อผลกระทบที่มีอิทธิพลกับความสามารถของมนุษย์ในการประสพผลสำเร็จ

จนกระทั่งมาในปัจจุบันนี้ มหาวิทยาลัยและสถาบันการศึกษาชั้นนำทั่วโลกได้มีการแตกแขนงรายวิชามานุษยวิทยาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ มาเน้นทำการศึกษาเทคโนโลยีดิจิทัล เทคโนโลยีที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในยุคที่หลายสิ่งหลายอย่างในโลกถูกจับหล่อหลอมหรือเชื่อมต่อเข้าสู่โลกออนไลน์ในแบบใช้สายหรือไร้สายก็ตาม ทำให้ศาสตร์ในด้านมานุษยวิทยา ก็มีการแตกแขนงออกมาเป็นรายวิชาที่เน้นการศึกษาทางด้านมานุษยวิทยาดิจิทัลตามยุคตามสมัยเพิ่มขึ้นมา เช่น ที่ University College London มีการเปิดหลักสูตรปริญญาโททางด้านมานุษยวิทยาดิจิทัล ที่เน้นศึกษา และทำความเข้าใจวัฒนธรรมระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีดิจิทัล เน้นในการวิเคราะห์และอภิปรายปรากฏการณ์ทางสังคมในวงกว้างที่บนสื่อสังคมออนไลน์ สื่อดิจิทัลต่างๆ และรวมไปถึงการศึกษาการเมืองออนไลน์ อีกหนึ่งตัวอย่างรายวิชาในปัจจุบันที่น่าสนใจ คือ รายวิชามานุษยวิทยากับเทคโนโลยีในอินเดีย (Anthropology and Technology in India) ของมหาวิทยาลัยแห่งชาติออสเตรเลีย (Australian National

University) ในคำอธิบายรายวิชาได้กล่าวถึงการศึกษาผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีต่อวัฒนธรรม และสังคมของคนอินเดีย โดยเฉพาะเทคโนโลยีในด้านสื่อและดิจิทัล ผ่านมุมมองมานุษยวิทยาที่ทำให้เทคโนโลยีมีชีวิตจากการรายงานชีวิตประจำวันของผู้คนและสถาบันต่างๆ และผ่านกระบวนการสำรวจตรวจสอบสถาบันหลักของอินเดียในด้านระบบสังคมและแบบฝึกปฏิบัติทางวัฒนธรรม โดยมีการตั้งคำถาม เช่น พวกเรามีความหมายอย่างไรผ่านเทคโนโลยี อะไรคือความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับการจัดลำดับทางสังคมและคุณค่าของวัฒนธรรม และเทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งในการปฏิรูปเศรษฐกิจ การจัดรูปทางสังคม และอัตลักษณ์ทางการเมืองอย่างไร

ในสถานการณ์การศึกษาทางมานุษยวิทยาในปัจจุบัน การที่เราจะสามารถทำการศึกษาวัฒนธรรม สังคมมนุษย์ในยุคสมัยเทคโนโลยีที่ก้าวล้ำ มานุษยวิทยาดิจิทัลเป็นศาสตร์ที่กำลังได้รับความสนใจนำมาใช้ศึกษาอธิบายปรากฏการณ์กระแสโลกยุคดิจิทัล ในด้านอิทธิพลและความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างมนุษย์ สังคม และเทคโนโลยีได้อย่างเข้าใจทอ้งแท้ สิ่งที่ขาดไปเสียไม่ได้ คือ เครื่องมือสำหรับการศึกษา ซึ่งเครื่องมือเหล่านี้เปรียบเสมือนเป็นหัวใจสำคัญในการใช้เป็นกรอบเพื่อการศึกษา ทำความเข้าใจ และตีความหมายปรากฏการณ์ต่างๆ ตลอดจนเพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์กับแนวคิดทฤษฎีที่มีมาแต่เดิม นั่นก็คือ ระเบียบวิธีวิจัยหรือระเบียบวิธีวิทยานั่นเอง ดังนั้น การเขียนบทความในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องหรือเชื่อมโยงกับประเด็นความเป็นมาที่เกี่ยวข้องกับบทบาท หน้าที่ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ สังคมกับเทคโนโลยี โดยมุ่งหวังเพื่อที่จะนำเสนอแนวคิดทฤษฎี และระเบียบวิธีวิจัยของกลุ่มหลังปรากฏการณ์นิยม ภายใต้แนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อกลาง ที่เน้นพื้นที่สำคัญหรือพระเอกอย่างสิ่งไม่มีชีวิต ที่เราเรียกว่า เทคโนโลยี มากกว่าการให้ความสำคัญกับสิ่งมีชีวิตอื่นๆ หรืออาจกล่าวได้ว่าแนวทางการศึกษานี้ ให้ความสำคัญกับสิ่งประดิษฐ์หรือนวัตกรรมมากกว่าการให้ความสำคัญกับรูปแบบนามธรรม ดังเช่น สังคม วัฒนธรรมที่มนุษย์ได้ประดิษฐ์ขึ้นมาอย่างภาษา วรรณกรรม ศิลปะ เหมือนอย่างที่นักวิชาการในสมัยก่อนนิยมกัน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อนำเสนอนิยามความหมายพัฒนาการความเป็นมาของมานุษยวิทยาดิจิทัล
2. เพื่อนำเสนอกรอบแนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อสัมพันธ์เพื่อการศึกษามานุษยวิทยาดิจิทัล

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบการศึกษา ใช้วิธีการศึกษาการวิจัยเชิงเอกสาร (Research on The Documentary)
2. การเก็บรวบรวมข้อมูล เก็บรวบรวมข้อมูลผ่านเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง บทความวิจัย และบทความวิชาการต่างๆ โดยเฉพาะบทความในต่างประเทศ
3. การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลในแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้การวิเคราะห์แบบจำแนกชนิดข้อมูล (Typological Analysis) โดยการลำดับขั้นตอนของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และจำแนกแยกแยะชนิดของข้อมูลเดียวกันไว้ด้วยกันจากวิเคราะห์คำหลัก หรือเนื้อหาหลักของแต่ละเอกสารที่ได้ทำการประมวลมา แล้วทำการจัดหมวดหมู่ข้อมูล เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลที่ได้จากการประมวลแล้วสรุปออกมาเป็นผลการศึกษา ผลภาพ และการอภิปรายผลของข้อมูล

ผลการวิจัย

ประเด็นที่ 1 นิยามความหมาย พัฒนาการความเป็นมาของมานุษยวิทยาดิจิทัล

1. พัฒนาการ ความเป็นมา และการก่อเกิดก่อนเข้าสู่การศึกษามานุษยวิทยาดิจิทัล

ในยุคศตวรรษที่ 20 นักมานุษยวิทยาอย่าง มัลโฟร์ (Malfour), มาเร็ตต์ (Marett) และ แฮดดอน (Haddon) ได้เริ่มระบุพื้นที่ในการศึกษาวิจัยทางมานุษยวิทยาขึ้นมา 3 ด้าน ได้แก่ วัฒนธรรมวัตถุ, องค์การทางสังคม และมานุษยวิทยากายภาพ แต่การศึกษาทางด้านวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุและเทคโนโลยีก็ถูกพักไป เนื่องจากถูกโจมตีว่าการศึกษาเหล่านี้ไม่ทันสมัย ในยุคนั้นนักวิชาถูกหล่อหลอมให้มุ่งความสนใจไปที่การศึกษาภาษา ศิลปะ พิธีกรรม และองค์การทางสังคมมากกว่าที่จะมาให้ความสนใจเกี่ยวกับการอธิบายถึงเทคนิควิธีและวัตถุโดยปราศจากการพิจารณาองค์ประกอบทางด้านบริบททางสังคมและวัฒนธรรม (Pfaffenberger, 1992) ซึ่งสอดคล้องกับที่ ทิม อินโกลด์ (Ingold, 1997) ได้เขียนไว้ในบทความเรื่อง “EIGHT THEMES IN THE ANTHROPOLOGY OF TECHNOLOGY” ซึ่งได้มีการกล่าวในทำนองเกี่ยวกับการศึกษาของพิฟฟาเพินเบอร์เกอร์ (Pfaffenberger, 1992) ที่กล่าวไว้ว่า ศาสตร์ทางด้านมานุษยวิทยาเทคโนโลยี มีการศึกษาในพื้นที่ที่ยังจำกัดหรือในวงแคบ ทำให้ไม่สามารถถูกพัฒนาจนนำไปสู่การจัดระเบียบวิชาความรู้ได้ อินโกลด์ได้อธิบายไว้ว่า ความเป็นจริงในประวัติศาสตร์การศึกษาด้านมานุษยวิทยาปรากฏให้เห็นเด่นชัดใน 2 แนวทางการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับสังคม ได้แก่ 1) การมีอิทธิพลของเทคโนโลยี และ 2) ความเป็นไปได้ของเทคโนโลยี สารสำคัญของการจัดตั้งสถาบันทางสังคมในก่อนหน้านี้ถูกกำหนดโดยความจำเป็นในระบบปฏิบัติการของเทคโนโลยีซึ่งมีระดับความซับซ้อน และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมก็ขึ้นอยู่กับ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีด้วยเช่นกัน

การศึกษาทางด้านมานุษยวิทยาเทคโนโลยีมีพัฒนาการตามวิวัฒนาการของเทคโนโลยีในแต่ละยุคมาเป็นลำดับขั้น ก่อนที่จะมาเข้าสู่ยุคดิจิทัล ในยุคก่อนหน้านี้ ศาสตร์ทางด้านมานุษยวิทยาเองก็ได้มีการศึกษาที่สนใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีสื่อ ซึ่งอยู่ในหัวข้อการศึกษาที่เรียกว่า มานุษยวิทยาสื่อ (Media Anthropology) เริ่มเป็นที่รู้จักในปี ค.ศ. 1950 จากผลการศึกษางานชิ้นแรกทางด้านชาติพันธุ์วรรณาและวิทยาศาสตร์สังคมของสตูดิโอฮอลลีวูด ในหนังสือที่มีชื่อว่า “Hollywood: The Dream Factory” โดย ฮอร์เทนส์ พาวเดอร์เมคเกอร์ (Powdermaker, 1951) ลูกศิษย์ของฟรานซ์ โบแอส (Franz Boas) ผลงานชิ้นนี้ได้ถูกวิพากษ์วิจารณ์ในทางลบจากนักวิชาการอื่นๆ ทำให้การศึกษาสื่อสารมวลชนในมุมมองของมานุษยวิทยาถูกละทิ้งไปหลายปี จนกระทั่งมาในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับสื่อสารมวลชนก็กลับมาเป็นศูนย์กลางอีกครั้ง การศึกษามานุษยวิทยาสื่อก็มีการพัฒนาการมาเรื่อยๆ จนกระทั่งมาถึงการศึกษาสื่อในพื้นที่ออนไลน์ในปัจจุบัน เช่น สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

ในปัจจุบันนับตั้งแต่เทคโนโลยีด้านการติดต่อสื่อสารพัฒนามาถึงยุคดิจิทัล การเชื่อมต่อและติดต่อสื่อสารกันผ่านโลกออนไลน์หรือโซเชียลมีเดีย เป็นการติดต่อสื่อสารที่ได้รับความนิยมจากคนทั่วโลกมากที่สุด จากสถิติของ We Are Social and Hootsuite (Kemp, 2018) สถิติในปี 2019 พบว่า สื่อโซเชียล เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างสูง จากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตรอบโลก ประมาณ 4,400 ล้านคน มีคนประมาณ 3,400 ล้านคนที่มีบัญชีโซเชียลมีเดีย เช่น เฟสบุ๊ก ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม ไลน์ วอทแอพ (Think about Wealth, 2019) เนื่องจากการเข้าถึงรูปแบบติดต่อสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์เหล่านี้มีความสะดวกรวดเร็ว ประหยัดค่าใช้จ่าย สามารถติดต่อสื่อสารกับคนที่อยู่ห่างไกลกันคนละซีกโลกได้สะดวกสบาย เข้าใช้ได้ทุกที่ทุกเวลา ส่งผลให้การศึกษาสังคม วัฒนธรรม และปรากฏการณ์ทางสังคมมีการย้ายฐานการศึกษาจากโลกภายนอก มาสู่โลกภายในพื้นที่ออนไลน์กันมากขึ้น ซึ่งในบทความนี้จะใช้คำว่า “โลกภายนอกกับโลกออนไลน์” แทนการใช้คำว่า “โลกที่เป็นจริงกับ โลกเสมือนหรือโลกสมมติ” เนื่องจากการใช้คำในแบบหลังยังเป็นข้อถกเถียง และเป็นประเด็นที่นักวิชาการยังค้นหาคำอธิบายความเป็นจริงที่เกิดขึ้นอยู่ จึงหลีกเลี่ยงที่จะใช้คำในคู่ที่สองที่ทำให้เหมือนมีความเหลื่อมล้ำไม่เท่าเทียมระหว่างโลกทั้ง 2 โลกนี้ จากผลงานการวิจัยของ แดเนียล มิลเลอร์ (Daniel Miller) อาจารย์ประจำภาควิชามานุษยวิทยา ที่ University College London และคณะทำงานของเขา ได้ทำการศึกษาโลกแห่งสังคมออนไลน์ จนเขียนออกมาเป็นหนังสือเรื่อง How the World Changed Social (Miller, 2012) ได้รับการตอบรับและเป็นที่น่าสนใจของแวดวงนักวิชาการทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับนักมานุษยวิทยา รวมถึงในประเทศไทย

2. แนวทางการศึกษามานุษยวิทยาดิจิทัล

ในขณะที่โลกกำลังถูกทำให้เป็น “ดิจิทัลวิชั่น” (Digitalization) โดยกระบวนการการทำให้กลายเป็นดิจิทัลในทุกหนทุกแห่ง หรือการทำให้กลายเป็นดิจิทัล จากการที่นานาประเทศรวมถึงประเทศไทยมีการกำหนดนโยบาย และแผนที่จะก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ มี

การวางแผนที่จะปรับเปลี่ยนสังคม องค์กร และรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบเดิมให้กลายมาเป็นสังคมยุคดิจิทัล ที่ทุกสิ่งทุกอย่างใช้งานและพึ่งพาอาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นหลัก เช่น รถไร้คนขับ, โดรนในการขนส่ง, ผ่าตัดผ่านการประชุมทางไกลผ่านระบบวิดีโอ (VDO Conference), AI ตรวจจับใบหน้า และการสื่อสารผ่านระบบออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชันต่างๆ (Mungpattana sunthon, 2019) อีกทั้งมีการสนับสนุนส่งเสริมให้มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างแพร่หลาย และครอบคลุมไปในทุกกิจกรรมประจำวันที่เราจะพบว่า เมื่อลิ้มตามันขึ้นมาก็ได้สัมผัสกับเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างเทคโนโลยีดิจิทัลแล้ว อย่างน้อยก็โทรศัพท์สมาร์ทโฟน หรือโทรทัศน์ในระบบสัญญาณดิจิทัล เป็นต้น ปรากฏการณ์เหล่านี้ก็ได้รับความสนใจจากมานุษยวิทยา โดยเฉพาะในมานุษยวิทยาแขนงใหม่อย่าง “มานุษยวิทยาดิจิทัล” ที่ให้ความสำคัญของพื้นที่การศึกษา โดยเฉพาะบนโลกออนไลน์

มานุษยวิทยาดิจิทัล ตามคำจำกัดความของทอม โบเอลล์สตอร์ฟฟ์ (Boellstorff, 2013) ที่เผยแพร่ในเว็บ Oxford Bibliographies Online ให้นิยามมานุษยวิทยาดิจิทัลว่าหมายถึง การรวมพื้นที่ความสนใจการเปลี่ยนแปลงที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตที่อาจทำให้เกิดการจัดระเบียบปรากฏการณ์ทางสังคมใหม่ทั้งหมด งานวิจัยในด้านนี้จะป็นงานวิจัยที่นักมานุษยวิทยาที่เกี่ยวข้องนำเสนอมุมมองที่มีคุณค่าเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของเทคโนโลยีกับวัฒนธรรม มานุษยวิทยาดิจิทัลมีความใกล้เคียงกับมานุษยวิทยาสังคมวัฒนธรรมมากที่สุด พื้นที่ในการศึกษาส่วนใหญ่ของมานุษยวิทยาดิจิทัลจะรวมการศึกษาเกี่ยวกับบุคคลที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันของพวกเขา โดยจะให้ความสนใจเป็นพิเศษกับการเข้าร่วมบริบทวัฒนธรรมออนไลน์ที่ซึ่งไม่สามารถพบได้ทั่วไปในสังคมโลกทางกายภาพ นักวิชาการส่วนใหญ่จะใช้ระเบียบวิธีวิจัยชาติพันธุ์วรรณาในการทำการศึกษาระดับเล็ก มีแค่เพียงบางส่วนที่ศึกษากับกลุ่มสมาชิกเป็นร้อยคน ส่วนการศึกษาวิจัยในงานชิ้นแรกๆ มักจะอยู่ในหัวข้อเกี่ยวกับเกมส์ และสื่อสารมวลชน

จากการประมวลเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แนวทางการศึกษา แนวคิดทฤษฎี และระเบียบวิธีวิทยาที่เกี่ยวข้องและได้รับความนิยมนำมาใช้แพร่หลายในปัจจุบัน แนวทางการศึกษามานุษยวิทยาดิจิทัล อาจจะแบ่งออกได้เป็น 2 แนวทาง ดังนี้คือ **แนวทางที่หนึ่ง** แนวทางการศึกษามานุษยวิทยาดิจิทัล ด้วย “ทฤษฎีการบรรลุผล” (Theory of Attainment) ที่พัฒนาขึ้นมาโดยมิลเลอร์กับชินานัน (Miller, 2012) ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นแนวทางการศึกษาของสาย University College London โดยแนวคิดทฤษฎีการบรรลุผลเสนอว่า เทคโนโลยีเหล่านี้ไม่ได้เปลี่ยนความเป็นมนุษย์ของเราเลยแม้แต่น้อย **แนวทางที่สอง** การศึกษาทางด้านมานุษยวิทยาเทคโนโลยี และมานุษยวิทยาดิจิทัล ที่มีพัฒนาการมาจากแนวคิดทางปรัชญา จากปรากฏการณ์นิยมมาถึงหลังปรากฏการณ์นิยม โดยเน้นบทบาทของเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับมนุษย์ในสังคม ไปจนถึงการที่มนุษย์ทำความเข้าใจโลกผ่านตัวกลางอย่างเทคโนโลยี ซึ่งนำไปสู่การปรับเปลี่ยนบทบาท หน้าที่ของมนุษย์ในการดำรง

อยู่ด้วย เช่น แนวคิดของมาร์ติน ไฮเดกเกอร์, ดอน ไอเด, ปีเตอร์ พอล เวอร์บีค, โรเบิร์ต โรเซ็นเบอร์เกอร์, สเตฟาโน กัวเลนิ และอาซเล่ คีราน เป็นต้น

การพัฒนาแนวคิดทฤษฎี และระเบียบวิธีวิทยาของทั้ง 2 แนวทาง โดยเบื้องต้นก็มีจุดที่คล้ายคลึงกัน เช่น 1) การศึกษาที่เน้นศึกษาในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับมนุษย์และสังคม 2) การศึกษาในด้านอิทธิพลของสังคมที่มีต่อมนุษย์และสังคม แต่หากตัวแปร หรือพื้นที่ในการสำรวจตรวจสอบอาจมีการให้ความสำคัญและมีการนิยามคำจำกัดความที่แตกต่างกันไป สำหรับในจุดที่แตกต่างกันของทั้ง 2 แนวทางนั้น อาจกล่าวได้ว่าแนวทางการศึกษาของสาย University College London ค่อนข้างมองเทคโนโลยีต่างๆ ในแง่บวก และมักตีความหมายของผลการศึกษาที่ได้ออกมาในลักษณะเป็นกลาง เช่น การมองว่าไม่มีโลกสมมติหรือโลกเสมือนจริง โลกออนไลน์กับโลกที่เราอยู่อาศัยและดำรงอยู่ ต่างก็เป็นโลกที่มีความเป็นจริงด้วยกันทั้งคู่ เป็นต้น ส่วนแนวทางการศึกษาในสายไฮเดกเกอร์ จะเน้นให้ตระหนักถึงตัวเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดบทบาทและความเข้าใจของมนุษย์ที่มีต่อโลก สังคม และวัฒนธรรมมากกว่าการเป็นแค่วัตถุหรือสิ่งที่ไม่มีชีวิต

3. จาก “ปรากฏการณ์นิยม”สู่ “หลังปรากฏการณ์นิยม”

มาร์ติน ไฮเดกเกอร์ (Martin Heidegger) นักปรัชญาผู้นำเสนอแนวคิดปรากฏการณ์นิยม (Phenomenology) จากผลงานเขียนหนังสือเรื่อง “Question Concerning Technology” (Heidegger, 1977) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการวิพากษ์เทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งหมายถึงเทคโนโลยีที่สร้างขึ้นมาจากความรู้ทางวิทยาศาสตร์ มองว่าเทคโนโลยีสมัยใหม่มาพร้อมกับวิธีคิดที่ว่าโลกนี้กลายเป็นวัตถุและแหล่งทรัพยากรพร้อมใช้ เพราะความรู้แบบวิทยาศาสตร์เป็นการศึกษาโลกในฐานะวัตถุ ไฮเดกเกอร์เสนอแนวคิดที่ว่า เทคโนโลยีเป็นกรอบที่กำหนดความเข้าใจของเราที่มีต่อโลก (สุกมล มุ่งพัฒนสุนทร, 2561) โดยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเทคโนโลยีกับมนุษย์และสังคมนั้น ไฮเดกเกอร์ได้นำเสนอประเด็นไว้ว่า เราไม่ควรที่จะมองเทคโนโลยีเป็นเพียงแค่วัตถุ แต่เทคโนโลยีมีบทบาทมากกว่าที่มันเป็นอยู่ และให้ตระหนักถึงอิทธิพลของเทคโนโลยีที่มีต่อความสัมพันธ์ต่อสร้างความเข้าใจ การตีความหมายของมนุษย์ที่มีต่อสังคมและโลก ยกตัวอย่างการขยายความในเรื่องนี้ เช่น ไฮเดกเกอร์วิพากษ์เทคโนโลยีเขื่อนผลิตไฟฟ้าที่กั้นแม่น้ำไรน์ว่า องค์ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ทำให้เกิดนวัตกรรมที่เข้าไปจัดการกับแม่น้ำแล้วเปลี่ยนแม่น้ำให้กลายเป็นแหล่งพลังงาน ซึ่งเค้าแสดงทัศนะเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่าเทคโนโลยีสมัยใหม่กำลังตีกรอบความเข้าใจของเราให้มองเห็นความหมายของแม่น้ำในแง่มุมทรัพยากรเท่านั้น ความคิดเช่นนี้ถือว่าเป็นอันตราย ถ้าหากเรามองโลกแค่ตามที่เทคโนโลยีกำหนดให้เราเพียงอย่างเดียว

แนวคิดของไฮเดกเกอร์ในฐานะผู้ริเริ่มแนวทางการศึกษาปรากฏการณ์นิยม ได้รับการพัฒนาต่อยอดจนมาเป็นกลุ่มแนวคิดหลังปรากฏการณ์นิยมที่มีนักคิดคนสำคัญอย่าง ไอเด (Ihde, 2009), กัวเลนิ (Gualeni, 2015), โรเซ็นเบอร์เกอร์ และเวอร์บีค (Rosenberger & Verbeek,

2015) ที่ต่างก็พูดถึงการศึกษาเทคโนโลยีในมิติสัมพันธ์กับการดำรงอยู่ของมนุษย์ และไม่สามารถตัดขาดเทคโนโลยีออกจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับสังคมมนุษย์ได้ ถึงแม้ว่าเทคโนโลยีจะเป็นเพียงวัตถุที่สร้างจากความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และถึงแม้ว่าเทคโนโลยีไม่สามารถควบคุมหรือหลอกลวงมนุษย์ได้ แต่มนุษย์เองก็ไม่สามารถควบคุมเทคโนโลยีได้เช่นกัน เพราะมนุษย์ไม่ได้มีอิสระจากเทคโนโลยี คล้ายกับว่ามนุษย์เราถูกผูกมัดไว้กับเทคโนโลยีไปแล้ว (สุกมล มุ่งพัฒนสุนทร, 2561)

จากการศึกษาของนักวิชาการในสายนี้ “หลังปรากฏการณ์วิทยา” อาจสรุปได้ว่าแนวทางการศึกษา หรือระเบียบวิธีวิทยาที่มีลักษณะการได้มาซึ่งความรู้จากประสบการณ์หรือการทดลองมากกว่าทฤษฎี แนวทางการศึกษาหรือระเบียบวิธีวิจัยของนักหลังปรากฏการณ์นิยมมักจะมีพื้นฐานการวิเคราะห์บนข้อความจากวารสารวิทยาศาสตร์และนิตยสาร หรืออาจจะมาจากประสบการณ์ชีวิตของตนเอง ซึ่งการค้นหาจากเทคนิคชาติพันธุ์วรรณาแบบอัตโนมัติน่าจะเป็นวิธีการที่สมบูรณ์เพียงพอต่อการนำมาใช้กับสิ่งของทั่วไปทั้งในบ้านและในที่สาธารณะ (Aagaard, Friis, Sorenson, Tafdrup & Hasse, 2018) ดังนั้นในมุมมองของหลังปรากฏการณ์นิยมเทคโนโลยีมักจะปรากฏให้เห็นในตำแหน่งที่เป็นรายบุคคลมากกว่าภาพรวม (Aagaard, Friis, Sorenson, Tafdrup & Hasse, 2018)

ประเด็นที่ 2 นำเสนอกรอบแนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อสัมพันธ์เพื่อศึกษามานุษยวิทยาดิจิทัล

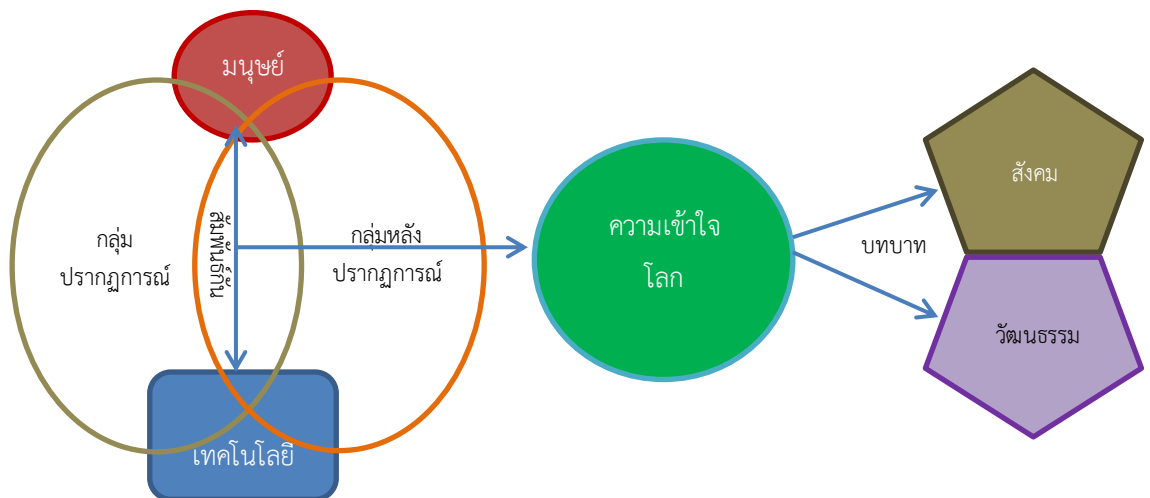
1. แนวคิดทฤษฎี และระเบียบวิธีเทคโนโลยีสื่อกลาง

เทคโนโลยีสื่อกลาง เป็นคำที่ได้มาจากการประมวลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากนักวิชาการในสายหลังปรากฏการณ์นิยม โดยมาจากคำภาษาอังกฤษ Technological Mediation จากการประมวลเอกสารและงานต่างๆ จากนักวิชาการด้านนี้ในต่างประเทศ และสรุปนัยยะของการสื่อความหมายได้ว่า Technological Mediation เป็นแนวคิดทฤษฎี และระเบียบวิธีในการศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบและสัญลักษณ์ของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และโลกผ่านเทคโนโลยีเป็นสื่อกลาง หรือเป็นตัวกลางระหว่างการทำความเข้าใจของมนุษย์ที่มีต่อโลก

โดยสรุปแล้ว เทคโนโลยีสื่อกลาง หมายถึง เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางในการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างโลกกับมนุษย์ สังคม หรือการที่มนุษย์สร้างความเข้าใจต่อโลกผ่านเทคโนโลยี นวัตกรรม หรือเครื่องมือต่างๆ มนุษย์จะเข้าใจโลกและสิ่งอื่นๆ ผ่านการเป็นตัวกลางของเทคโนโลยี ซึ่งสิ่งที่มนุษย์ได้รับรู้จากประสาทสัมผัสที่ผ่านเทคโนโลยีอาจจะเป็นแค่เพียงมุมมองเดียวที่เราได้เห็น ได้ยิน ได้ฟัง หรือได้สัมผัสจากความเป็นจริงของสรรพสิ่งที่ดำรงอยู่ ซึ่งอาจจะมีมากกว่าหรือน้อยกว่าที่เราได้สัมผัส หรือรับรู้ แล้วไปตีความหมายทำความเข้าใจโลกโลกในที่นี้ไม่ได้หมายถึงแค่โลกที่เราอยู่อาศัย แต่หมายถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบๆ ตัวเรา ทั้งในระยะใกล้ หรือไกลก็ตาม ดังนั้นเทคโนโลยี จึงเป็นตัวกำหนดความสัมพันธ์ ความเข้าใจของมนุษย์ที่มีต่อสิ่งอื่นๆ มากกว่าการเป็นแค่วัตถุสิ่งของที่มนุษย์นำมาใช้ โลกจะเป็นในแบบที่เราเห็นหรือ

เข้าใจผ่านเทคโนโลยีนั้นๆ เมื่อเทคโนโลยีเปลี่ยนไป ความเข้าใจโลกในแบบเดิมตามเทคโนโลยีเดิมก็เปลี่ยนไปด้วย ดังคำกล่าวของ ปีเตอร์ พอล เวอร์บีค (Rosenberger & Verbeek, 2015) ที่กล่าวไว้ว่า “...that is, as long as this particular technological mediation was active” หรือ “...มันจะเป็นเช่นนี้ตราบนานเท่านานที่เทคโนโลยีชิ้นนี้จะยังทำงานอยู่” เช่นในการตัวอย่างของ อาซเล่ เอช คิราน (Asle H. Kiran) เกี่ยวกับการเปลี่ยนรูปของพระจันทร์ที่กาลิเลโอเห็นครั้งแรกผ่านกล้องโทรทรรศน์ ซึ่งการมองเห็นขนาด รูปร่าง และลักษณะของพระจันทร์จะขึ้นอยู่กับทัศนวิสัยในการมองระยะไกลผ่านกล้องโทรทรรศน์ เป็นต้น

จากการศึกษาในงานเขียนที่ผ่านมาของผู้เขียนทั้ง 3 บทความที่ผ่านมา (สุกมล มุ่งพัฒนสุนทร, 2561 และ Mungpattanasunthon, 2019) ได้ทำการสรุปหัวใจสำคัญของการศึกษาในแนวมานุษยวิทยาเทคโนโลยี ตามหลักของแนวทางการศึกษาหลังปรากฏการณ์นิยมภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อกลางได้ตามแผนภาพที่ 1 ซึ่งเป็นการแสดงภาพความเชื่อมโยงระหว่างความสัมพันธ์ของเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อการทำความเข้าใจของมนุษย์ต่อโลก แล้วอิทธิพลที่เกิดขึ้นเหล่านี้ส่งผลให้เกิดการมีบทบาทของมนุษย์ในสังคมและวัฒนธรรม



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการศึกษา Technological Mediation

ที่มา: สุกมล มุ่งพัฒนสุนทร (2561)

หลักของแนวคิดทฤษฎี “เทคโนโลยีสื่อกลาง” เริ่มแรกเกิดจากการนำเสนอของดอน โอเด (Don Ihde) นักคิดในสายหลังปรากฏการณ์นิยม โดยใจความสำคัญของแนวคิดโอเดอยู่ที่การศึกษารูปแบบและสัญลักษณ์ของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และโลกใน 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) Embodiment หรือศูนย์รวม 2) Hermeneutic หรืออรรถปริวรรตศาสตร์ คือ ทฤษฎีของการตีความ และการทำความเข้าใจตัวบทผ่านทางกระบวนการเชิงประจักษ์ (Empirical) 3) Alterity = otherness หรือมีอะไรอย่างอื่น การทำความเข้าใจในตัวบทภายใต้เงื่อนไขวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ ความหมายของตัวบทถูกขยายออกไปเกินขอบเขตของข้อความ

4) Background คือ การนำเสนอแนวคิดที่ว่า สื่อกกลางอย่างเทคโนโลยีมีอิทธิพลหรือผลกระทบต่อทั้งมนุษย์และโลกอย่างไร

นักวิชาการหลายคนที่เป็นลูกศิษย์ของไอเด ในสายหลังปรากฏการณ์นิยม ได้มีการนำแนวคิดของเค้ามาศึกษาและพัฒนาต่อยอด แต่สำหรับในบทความนี้ขอยกมาหนึ่งกรอบวิธีการศึกษา ซึ่งมีชื่อว่า “Two – sidedness” หรือ “สองข้างตรงกันข้าม” โดย อาซเล่ คิราน (Asle H. Kiran) กรอบแนวคิดนี้เป็นหนึ่งในกรอบแนวคิดที่สำคัญตามสายแนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อกลาง ที่นำมาใช้ในการศึกษาความสัมพันธ์ของเทคโนโลยีต่อมนุษย์และโลก ด้วยการแบ่งสองข้างตรงกันข้ามสำหรับเพื่อการแปล วิเคราะห์ และอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับมนุษย์และโลก ออกเป็น 4 มิติ ได้แก่ มิติที่ 1 The ontological or existential dimension มิติของการดำรงอยู่ ในมิตินี้จะมองว่าเทคโนโลยีถูกรวมเข้าไปกับ “โครงสร้างเปิดเผย – ปกปิด” (Revealing – concealing structure) โดยการตั้งคำถามว่า “อะไรคือโลกที่เราค้นพบตัวเอง” ผ่านเทคโนโลยีต่างๆ มิติที่ 2 Epistemological dimension มิติญาณวิทยา เป็นสองข้างระหว่าง “โครงสร้างมากเกินจริง – น้อยเกินจริง” (Magnification – reduction structure) เป็นการศึกษาในมิติที่ เทคโนโลยีมีบทบาทในการจัดรูปชนิดของความรู้ที่พวกเรามีเกี่ยวกับโลกอย่างไร ตัวอย่างในเรื่องของเทคโนโลยีกล้องโทรทรรศน์ ที่กาลิเลโอใช้ศึกษาดวงจันทร์ ก็เป็นตัวอย่งการศึกษาในมิตินี้ มิติที่ 3 The practical dimension มิติการปฏิบัติ การเป็นตัวกลาง หรือสื่อกลางของเทคโนโลยีแสดงให้เห็นถึงระหว่าง “โครงสร้างที่เป็นไปได้ – ข้อจำกัด” (Enabling – Constraining structure) ที่มีอิทธิพลต่อการกระทำและพฤติกรรมของมนุษย์ มิติที่ 4 The ethical dimension มิติจริยธรรม เป็นการนำเสนอผ่าน “โครงสร้างถูกหลอมรวม – ทำให้แปลกแยก” (Involving – alienating structure) ซึ่งเทคโนโลยีสนับสนุนและล้มล้างความพยายามที่จะโง่งงสิ่งที่ดีสำหรับตัวเราเอง

Two – sidedness หรือ 2 ข้างตรงกันข้าม สามารถนำมาสำรวจ ตรวจสอบ คัดการณำทำนาย ประเมินอิทธิพลของเทคโนโลยีที่มีต่อการจัดรูปแบบของสังคม ถึงแม้ว่าแนวคิดคู่ขนานนี้ไม่ได้แสดงถึงในแง่บวกหรือลบของเทคโนโลยี แต่ทุกๆ มิติของกรอบแนวคิดนี้สามารถนำมาประเมินความแตกต่างระหว่าง อะไรที่ถูกนำมาวางตรงหน้าของความสนใจ หรือดึงดูดความสนใจของพวกเรา กับ อะไรที่ถูกผลัก ละทิ้ง ถูกมองข้าม ไปไว้ข้างหลัง หรือการประเมินความแตกต่างระหว่างอะไรที่เรามองเห็นเชิงประจักษ์ กับสิ่งที่มองไม่เห็นแต่มีอยู่ นอกจากมิติทั้ง 4 ที่นำเสนอไปแล้วนั้น นักวิชาการที่สนใจการศึกษาโดยใช้แนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อกลางผ่านกรอบแนวคิด 2 ข้างตรงกันข้าม ยังสามารถมองหา ค้นหา แล้วสร้างมุมมองหรือแว่นตาในการศึกษาวิเคราะห์ในมิติอื่นๆ ได้อีก เช่น มิติในด้านการเมืองที่อาจจะทำการศึกษาสองข้างตรงกันข้ามระหว่าง “โครงสร้างการเป็นอิสระกับการกดขี่” โดยอาจจะใช้สื่อกลางเทคโนโลยีในมิติการสื่อสารที่แสดงถึงคู่ของ “การทำให้ติดกันกับการถอดออก” เป็นต้น

อภิปรายผล

จากการประมวลเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาทางด้านมานุษยวิทยา เทคโนโลยี และมานุษยวิทยาดิจิทัล พบว่า ระเบียบวิธีวิจัย เทคนิควิธี และเครื่องมือที่ได้รับความนิยมจากนักมานุษยวิทยามักนำมาใช้ในการเก็บข้อมูลการศึกษาในด้านนี้ ได้แก่ ชาติพันธุ์วรรณา (Ethnography) และการรายงานชีวิตประจำวัน (Report Everyday Life) นอกจากนี้ก็ยังมีเทคนิคการเก็บรวบรวมข้อมูลในรูปแบบอื่นๆ เช่น การสัมภาษณ์ออนไลน์ การทำแบบสอบถามออนไลน์ รวมไปถึงการศึกษาอย่างมีส่วนร่วม (Participant observation) การศึกษาด้วยระเบียบวิธีชาติพันธุ์วรรณาเป็นวิธีการที่นักมานุษยวิทยาสังคมวัฒนธรรม ใช้กันมาแต่ดั้งเดิม พอมาถึงนักมานุษยวิทยาเทคโนโลยี ก็ได้มีการนำมาประยุกต์ใช้เป็นชาติพันธุ์วรรณาตนเอง (Self – Ethnography)

ในตัวอย่างงานการศึกษาของนักหลังปรากฏการณ์วิทยา เฟร์นันโด เซโคมันดี (Fernando Secomandi) ได้ทำการศึกษาอุปกรณ์เครื่องมือติดตามตัว Self-tracking technology (Aagaard, Friis, Sorenson, Tafdrup & Hasse, 2018) หรือ เป็นระบบที่ช่วยให้ผู้ใช้เจาะลึกถึงรูปแบบกิจกรรมต่างๆ เช่น การวัดอัตราการเผาผลาญของร่างกาย การวัดจำนวนครั้งการเดินต่อวัน การวัดอัตราการเต้นของหัวใจ และกิจกรรมอื่นๆ โดยเฉพาะกับเป้าหมายที่ช่วยสนับสนุนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและแก้ไขความเป็นอยู่หรือการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้ใช้ให้ดีขึ้น การศึกษาเทคโนโลยีติดตามตัวของเซโคมันดีนั้น ใช้วิธีการสำรวจตรวจสอบนัยยะ และมีมิติการเป็นตัวกลางของเทคโนโลยีระหว่างมนุษย์กับโลก ผ่านเทคนิควิธีการสัมภาษณ์เจาะลึก การสังเกตการณ์ โดยการศึกษาการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อให้เห็นถึงคุณค่าของการวิจัยเชิงประจักษ์ หรือการหาความจริงจากข้อมูลปฐมภูมิ

การศึกษาในแบบมานุษยวิทยาสังคมวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม เช่น การศึกษาวัฒนธรรมการทอผ้า สามารถที่จะทำการปรับประยุกต์นำแนวคิดทฤษฎีสื่อสัมพันธ์สื่อสัมพันธ์มาใช้วิเคราะห์ได้ ดังตัวอย่าง ที่ผู้เขียนได้นำเสนอบทความงานวิจัยในระดับนานาชาติ ที่เขตปกครองพิเศษฮ่องกง ในหัวข้อเรื่อง “Transforming Traditional Trade of the Hand-Woven Textile Community to Digital Trade: the case study of Tai Lue group at Toong Mork Village, Chiang Kham, Phayao, Thailand” (Mungpattanasunthon, 2019) วิเคราะห์การเปลี่ยนผ่านรูปแบบการค้าขายแบบดั้งเดิมของกลุ่มทอผ้า มาเป็นการค้าขายผ่านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลอย่างโปรแกรมแชทไลน์ (Line) ซึ่งใช้ระเบียบวิธีวิจัยชาติพันธุ์วรรณา การสัมภาษณ์เจาะลึก และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมในการศึกษา และอธิบายรูปแบบวัฒนธรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากการนำเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลเข้ามาใช้ในการติดต่อซื้อขาย เทคนิควิธีเก็บข้อมูลที่พิเศษและแตกต่างไปจากเดิม คือ การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกออนไลน์ผ่านโปรแกรมแชทไลน์

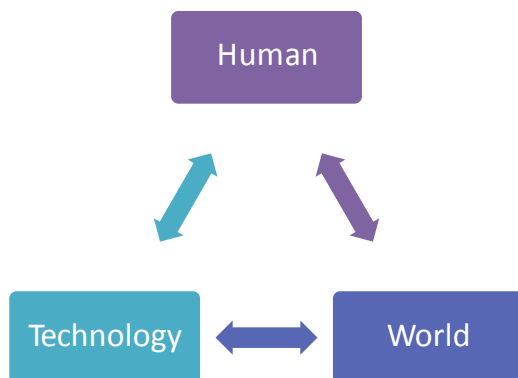
นอกจากระเบียบวิธีวิจัยแบบชาติพันธุ์วรรณนาที่อาศัยการรายงานชีวิตประจำวัน ยังมีระเบียบวิธีวิจัยในรูปแบบอื่นๆ ที่นักวิชาการในด้านนี้ใช้ศึกษาเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การวิจัยแบบมีส่วนร่วม (Participant observation) ที่ แคทรีน เฮช (Cathrine, H.) ที่ไว้ในบทความเรื่อง Studying the Telescopes of Others: Toward a Postphenomenological Methodology of Participant Observation ที่ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยอย่างมีส่วนร่วม กับชั้นเรียนของเค้าในการเรียนการสอนและการฝึกปฏิบัติในการใช้เครื่องมือกล้องโทรทรรศน์แต่ละตัว ซึ่งในตัวอย่างนี้สามารถนำกรอบแนวคิด Two – sidedness หรือ 2 ชั้นตรงกันข้ามในมิติที่ 2 Epistemological dimension มิติญาณวิทยา ที่มีสองขั้วระหว่าง “โครงสร้างมากเกินไปจนเกินจริง – น้อยเกินไปจนจริง” (Magnification – reduction structure) เนื่องจากการใช้กล้องโทรทรรศน์แต่ละตัวจะต้องมีการปรับสมดุลในการมองเห็น ซึ่งมันอาจจะเกิดการเข้าใจต่อโลก หรือสิ่งที่เรามองเห็นในแบบที่มากเกินไปจนจริง หรือน้อยเกินไปจนจริงก็ได้

อย่างไรก็ตามไม่ว่าจะใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบใด เทคนิคการเก็บข้อมูลโดยการรายงานชีวิตประจำวัน ก็เป็นวิธีที่ได้รับความนิยมนำมาใช้ในทุกยุคทุกสมัย และถึงแม้ว่าเทคโนโลยีจะก้าวล้ำไปเพียงใด การนำเทคนิคการรายงานชีวิตประจำวันมาใช้อีกยังสามารถปรับประยุกต์ใช้ได้เสมอ

องค์ความรู้จากการวิจัย

การศึกษาทางด้านมานุษยวิทยาดิจิทัล เป็นศาสตร์ที่มีพัฒนาการมาจากมานุษยวิทยา สังคมวัฒนธรรม และมานุษยวิทยาเทคโนโลยี โดยในสมัยก่อนการศึกษาทางด้านมานุษยวิทยาที่เกี่ยวข้องเทคโนโลยีหรือสิ่งไม่มีชีวิตจะไม่ค่อยได้รับความสนใจในกลุ่มนักวิชาการเท่าไร แต่ในปัจจุบันนี้โลกเราเข้าสู่ยุคดิจิทัล สิ่งต่างๆ รอบตัวเราล้วนได้รับอิทธิพลหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับดิจิทัล เทคโนโลยีไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่ง ดังนั้นคงไม่อาจปฏิเสธได้ว่า ดิจิทัลเทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อการกำหนดบทบาท ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลก เป็นตัวแปรหนึ่งที่สำคัญในการที่มนุษย์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นสื่อในการทำความเข้าใจโลกรอบตัวในมิติต่างๆ โดยแนวทางการศึกษามานุษยวิทยาดิจิทัลที่นักวิชาการนิยมนำมาใช้อย่างแพร่หลายนั้น หลักๆ มีอยู่ 2 แนวทาง คือ ในแนวของสาย University College London และกลุ่ม Postphenomenology หรือหลังปรากฏการณ์นิยม

แนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อกลางของสายนักหลังปรากฏการณ์นิยม มีตัวแปรที่สำคัญอยู่ 3 ตัวแปรหลัก คือ Human – Technology – World หรือ มนุษย์ – เทคโนโลยี – โลก ทั้ง 3 ตัวนี้มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันโดยที่เทคโนโลยีทำหน้าที่เป็นเสมือนสื่อกลางหรือตัวกลางในการเชื่อมต่อความสัมพันธ์และความเข้าใจของมนุษย์ที่มีต่อโลก เทคโนโลยีมีอิทธิพลหรือบทบาทต่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ สังคม และวัฒนธรรม โดยระเบียบวิธีวิจัยที่นิยมนำมาใช้ ได้แก่ ชาติพันธุ์วรรณนา และการใช้เทคนิค การรายงานชีวิตประจำวันในการเก็บข้อมูล



ภาพที่ 2 แสดงตัวแปรที่สำคัญในแนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อกลาง
ของสายหลังปรากฏการณ์นิยม
ที่มา: สุกมล มุ่งพัฒนสุนทร (2561)

ข้อเสนอแนะ

บทความชิ้นนี้ยังมีข้อจำกัด คือ เป็นเพียงบทความที่ทำการศึกษาค้นคว้าวิจัยจากข้อมูล
ทฤษฎีเป็นส่วนมาก มีบางส่วนที่เกิดจากข้อมูลปฐมภูมิจากงานวิจัยของตนเอง ทำให้การศึกษา
เชิงประจักษ์จากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงตามหลักพื้นฐานที่สำคัญตามการนำเสนอของไอน์สไตน์
ไม่ค่อยถูกเติมเต็มเท่าใดนัก อีกทั้งการรวบรวมเนื้อหาเกี่ยวกับระเบียบวิธีวิจัยมานุษยวิทยาดิจิทัล
ในบทความนี้จะเน้นการนำเสนอแนวคิดทฤษฎีสื่อสัมพันธ์เป็นหลัก และนำเสนอแนวคิดทฤษฎี
อื่นที่เป็นที่นิยมนำมาใช้ศึกษาพื้นที่ออนไลน์บางส่วน แต่ในความเป็นจริงการศึกษาสังคม
วัฒนธรรม และความเป็นเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์นั้น ยังมี
แนวทางการศึกษา แนวคิดทฤษฎี และระเบียบวิธีวิทยาในศาสตร์ใกล้เคียงกันอื่นๆ อีกหลาย
ศาสตร์ที่ยังไม่ได้ทำการศึกษา หรือไม่ได้นำมากล่าวถึงในที่นี้ เช่น แนวทางการศึกษาทางด้าน
สังคมวิทยาที่มีแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการประกอบสร้างทางสังคมของเทคโนโลยี แนวคิดของ
มาร์กกับโลกสมัยใหม่ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี และแนวคิดของฟูโกต์ต่อความคิดเกี่ยวกับ
เทคโนโลยี เป็นต้น ดังนั้น ทางผู้ศึกษาจึงมีข้อเสนอแนะดังนี้ คือ นักวิจัย หรือนักวิชาการ ควรที่
จะลองนำแนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อกลาง รวมทั้งกรอบในการประเมิน 4 มิติ ไปทดลองใช้ใน
การศึกษาสถานการณ์ หรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในโลกดิจิทัลของสังคมไทย เพื่อเป็นการ
สำรวจตรวจสอบความแม่นยำ ความเชื่อถือได้ ตลอดจนความคงที่ของการนำแนวคิดทฤษฎีไปใช้
อธิบาย ทำนาย เทียบเคียงกับปรากฏการณ์ที่นักวิชาการในต่างประเทศได้ทำการศึกษาไว้ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- สุกมล มุ่งพัฒนสุนทร. (2561). *ยุคแห่งสังคม AI: หาก AI มาแทนที่มนุษย์*. สืบค้น 26 กุมภาพันธ์ 2561 จาก https://www.stou.ac.th/thai/grad_std/Masters/ฟสส/research.
- Aagaard, J., Friis, J. K. B., Sorenson, J., Tafdrup, O., & Hasse, C. (2018). *Postphenomenological Methodologies*. London: The Rowman & Littlefield Publishing Group. Inc.
- Boellstorff, T. (2013). Digital Anthropology. Oxford Bibliographies Online. Retrieved from <https://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo9780199766567/obo-9780199766567-0087.xml>
- Gualeni, S. (2015). *Virtual Worlds as Philosophical Tools: How to Philosophize with a Digital Hammer* Hardcover. London: Pal-grave MacMillan.
- Heidegger, M. (1977). *The Question Concerning Technology and Other Essays*. Translated by William Lovitt. New York; London: Garland Publishing.
- Ihde, D. (2009). *Postphenomenology and Technoscience*. Edited by Leonore Langsdorf. The Peking University Lectures. Albany: SUNY Press.
- Ingold, T. (1997). Eight Themes in The Anthropology of Technology. *Social Analysis: The International Journal of Social and Cultural Practice*, 41(1), 106-138.
- Kemp, S. (2018). *Digital 2018 in 2018: World's internet users pass the 4 billion mark*. Retrieved from <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>
- Miller, D. (2012). Open access, scholarship, and digital anthropology. *HAU: Journal of Ethnographic Theory*, 2(1), 385–411.
- Mungpattanasunthon, S. (2019). *Disruptive Technology reshapes human being, societies, roles and relations: the hypothesis of Technology Mediation*. Retrieved from <http://gscm.nida.ac.th/uploads/files/1550113978.pdf>
- Pfaffenberger, B. (1992). *Annu Rev Anthropol*. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/8a67/8518d47c0c2e0be4fe2f7b585e4e909ce176.pdf>
- Powdermaker, H. (1951). *Hollywood: The Dream Factory An Anthropologist Looks at the Movie Makers*. London : Secker & Warburg. Retrieved from <https://mediaethnographies.files.wordpress.com/2009/08/powderlarge.pdf>

- Rosenberger, R. & Verbeek, P.P.C.C. (Eds.) (2015). *Postphenomenological Investigations: Essays on Human-Technology Relations. (Postphenomenology and the Philosophy of Technology)*. Lanham, MD: Lexington Book.
- Think about Wealth. (2019). *The statistics of digital user around the world 2019*. Retrieved from <https://www.thinkaboutwealth.com/digitalstatworldthailand2019/>