



การก้าวพ้นสภาวะสัจนิยมอินเตอร์เฟซ : การวิพากษ์ระบบทุนนิยมแพลตฟอร์มผ่านอินเตอร์เฟซวิจารณ์¹

เมธาวิ โหละสุต*

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประเทศไทย

Overcoming Interface Realism: An Examination of Platform Capitalism through Interface Critique

Maytawee Holasut*

Faculty of Liberal Arts, Thammasat University, Thailand

Article Info

Research Article

Article History:

Received 20 January 2025

Revised 1 April 2025

Accepted 3 April 2025

คำสำคัญ

อินเตอร์เฟซ

อินเตอร์เฟซวิจารณ์

ทุนนิยมแพลตฟอร์ม

สัจนิยมแห่งทุน

สัจนิยมอินเตอร์เฟซ

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้ศึกษากระบวนการวิพากษ์ระบบทุนนิยมแพลตฟอร์ม (platform capitalism) ตามแนวคิดของนิค เซอร์นิเชค (Nick Srnicek) โดยใช้ระเบียบวิธีอินเตอร์เฟซวิจารณ์ (interface criticism) เพื่อแสดงให้เห็นว่าเราสามารถก้าวข้ามสภาวะสัจนิยมอินเตอร์เฟซ (interface realism) ผ่านวัฒนธรรมการอ่านได้อย่างไร ปัจจุบันแพลตฟอร์มไม่เพียงกลายเป็นคำศัพท์ทั่วไป แต่ยังควบคุมพฤติกรรมผู้ใช้ในระบบบริโภคนิยม จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของความจริง (reality) ของผู้ใช้ การออกแบบอินเตอร์เฟซเป็นสื่อกลางสำคัญที่เชื่อมโยงแพลตฟอร์ม อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ผู้ใช้ และการบริโภคให้หลอมรวมกัน การวิจารณ์อินเตอร์เฟซโดยมององค์ประกอบ การออกแบบเป็นตัวบท เช่น นวนิยายอย่าง *House of Leaves* หรือ แอปพลิเคชันสื่อโซเชียล เป็นวิธีสำคัญที่ช่วยสร้างความเป็นไปได้ในการก้าวพ้นสภาวะสัจนิยมอินเตอร์เฟซ

* Corresponding author

E-mail address:

maytawee@arts.tu.ac.th

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “ปลดปล่อยเมืองหน้าแห่งมิตรสหาย: อ่านอุดมการณ์การใช้งานง่ายของการออกแบบส่วนประสานผู้ใช้ได้ระบบทุนนิยมแพลตฟอร์ม” ในโครงการย่อย “สะท้อนย้อนคิดวิถีชีวิตดิจิทัล: จากความเข้าใจสู่สมรรถนะในยุคดิจิทัล” ภายใต้แผนวิจัย “วิถีดิจิทัลในมนุษยศาสตร์สู่การพัฒนาทุนมนุษย์อย่างยั่งยืน” ซึ่งได้รับงบประมาณสนับสนุนจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม โดยหน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนากำลังคน และทุนด้านการพัฒนาสถาบันอุดมศึกษา การวิจัยและการสร้างนวัตกรรม สัญญาเลขที่ BO5F640234

Keywords:

interface,
interface criticism,
platform capitalism,
capitalist realism,
interface realism

Abstract

This research article examines the critique of platform capitalism as proposed by Nick Srnicek, using the method of interface criticism to explore how we might move beyond interface realism through reading culture. Today, platforms are not just part of our vocabulary; they also shape user behavior within consumerist systems, becoming embedded in users' reality. Interface design acts as a key medium, merging platforms, electronic devices, users, and consumption into a unified whole. By treating design elements as texts—whether in the form of literature like the novel *House of Leaves* or social media applications—interface criticism becomes a vital process for creating possibilities to transcend interface realism.

1. บทนำ : แพลตฟอร์มก่อนยุคบริษัทเทคโนโลยีักษ์ใหญ่

เมื่อวันที่ 24 พฤษภาคม พ.ศ. 2565 ที่ผ่านมาทางหนังสือพิมพ์ประชาชาติธุรกิจ ได้รายงานข่าว พลเอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรี และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงกลาโหม แถลงภายหลังการประชุมคณะรัฐมนตรี (ครม.) ว่า ที่ประชุมรับทราบหลักการของกฎหมายว่าด้วยเศรษฐกิจแพลตฟอร์ม ที่ทางคณะอนุกรรมการปฏิรูปกฎหมายเพื่อสนับสนุนสังคมเศรษฐกิจดิจิทัลได้เสนอให้แก่ที่ประชุมคณะรัฐมนตรี ทางหนังสือพิมพ์ได้รายงานข่าว นายกษ และที่ประชุมครม. เล็งเห็นถึงความจำเป็นของการมีกฎหมายว่าด้วยเศรษฐกิจแพลตฟอร์มที่ชัดเจน ทั้งนี้ ก็เพื่อ “ให้ความคุ้มครองให้ความเป็นธรรมกับผู้ประกอบการและผู้บริโภค รวมทั้งการกำหนดหน้าที่และขั้นตอนในการกำกับดูแลผู้ประกอบการธุรกิจแพลตฟอร์มที่มีประสิทธิภาพ” (“ประยุทธ์เผย ครม. รับหลักการกฎหมายกำกับแพลตฟอร์มดิจิทัล,” 2565) สิ่งที่น่าสนใจจากข่าวการรับหลักการของกฎหมายว่าด้วยเศรษฐกิจแพลตฟอร์มของรัฐบาล คือ รัฐ (state) มองสิ่งที่เรียกว่าแพลตฟอร์มในระดับมหภาค ที่ตระหนักเป็นอย่างดีว่า แพลตฟอร์มถือเป็นโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่ก่อให้เกิดกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่มีมูลค่ามหาศาล ดังนั้นรัฐจำเป็นต้องใช้อำนาจอธิปไตย (sovereignty) เพื่อแทรกแซงกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแพลตฟอร์มเชิงพาณิชย์ และกำหนดกฎเกณฑ์เพื่อให้ทุกฝ่ายปฏิบัติตาม

มุมมองของรัฐไทยต่อแพลตฟอร์มมีฐานความคิดอยู่บนหลักการเชิงโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่ประกอบการโดยเอกชน ตลอดจนหลักการเงินการคลัง ที่ครอบคลุมถึงการจัดเก็บภาษี เป็นงบประมาณของประเทศ อันล้วนแล้วแต่เป็นรูปแบบการปฏิสัมพันธ์กับแพลตฟอร์มที่แตกต่างไปจากประสบการณ์ของผู้บริโภคที่เป็นปัจเจกบุคคล ที่อาจมองแพลตฟอร์มในรูปแบบของเครื่องมือการสื่อสาร เช่น การใช้โซเชียลมีเดียเพื่อติดต่อกับชุมชนออนไลน์ ในรูปแบบของผู้ให้บริการสื่อ เช่น บริการสตรีมมิงรายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือดนตรี หรือในรูปแบบของแพลตฟอร์มเชิงพาณิชย์เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการอันเป็นกรอบที่สอดคล้องกับมุมมองของคณะอนุกรรมการปฏิรูปกฎหมายเพื่อสนับสนุนสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล นอกจากนี้ ผู้บริโภคยังมีปฏิสัมพันธ์กับแพลตฟอร์มเหล่านี้ในระดับที่แตกต่างจากรัฐ ผู้บริโภคอาจใช้แพลตฟอร์มโซเชียลเพื่อการสื่อสารเพียงอย่างเดียวผ่านแอปพลิเคชันส่งข้อความของแพลตฟอร์ม เช่น แอปพลิเคชันเมสเซนเจอร์ (Messenger) ของเฟซบุ๊ก หรือผู้บริโภคอาจเลือกที่จะเป็นผู้ผลิตสื่อให้แก่แพลตฟอร์มสตรีมมิงหรือแพลตฟอร์มวิดีโอ เช่น ยูทูป (YouTube) หรือทวิตช์ (Twitch) เพื่อจุดประสงค์ในการให้ความรู้แก่สาธารณะมากกว่าจะแสวงหากำไรเชิงพาณิชย์ กิจกรรมที่แยกเป็นตัวอย่างต้องการเน้นให้เห็นว่าสิ่งที่เราเรียกกันอย่างคุ้นชินว่า ‘แพลตฟอร์ม’ นั้นมีความหมายและขอบเขตที่แปรผันไปกับบทบาทของมนุษย์ที่ปฏิสัมพันธ์กับแพลตฟอร์มด้วยเหตุนี้ การจะเริ่มวิจารณ์อินเทอร์เน็ตเฟกซ์กับบทบาทของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น การนิยามขอบเขตของแพลตฟอร์มจึงเป็นสิ่งสำคัญ

แพลตฟอร์มคืออะไร? เดิมทีแพลตฟอร์มมีความหมายที่แตกต่างไปจากการเป็นคำเรียกย่อของแอปพลิเคชันที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน นักคอมพิวเตอร์และสื่อศึกษาอย่างนิค มงฟอร์ด (Nick Montfort) และเอียน โบโกสต์ (Ian Bogost) แพลตฟอร์มมิใช่แอปพลิเคชันหรือไฮเพอร์มีเดีย ทั้งสองได้กล่าวคำว่าแพลตฟอร์มในมุมมองการศึกษาสื่อและการศึกษาสภาวะตัวบท (textuality) นั้น เป็นคำที่ใช้บรรยายถึง “วัตถุหรือรูปแบบโครงสร้างของระบบที่เอื้อให้เหล่านักพัฒนาสามารถเขียนแอปพลิเคชันและให้ผู้ใช้สามารถรันแอปพลิเคชันได้” (Montfort & Bogost, 2009, p. 393) สำหรับมงฟอร์ดและโบโกสต์ แอปพลิเคชันมิใช่แพลตฟอร์มตามความเข้าใจปัจจุบัน ทั้งคู่นิยามว่าแพลตฟอร์มหมายถึงแพลตฟอร์มที่อยู่ในรูปแบบของระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ที่สนับสนุนให้เกิดการเขียนแอปพลิเคชันเกิดขึ้น หากมองข้อเสนอเรื่องแพลตฟอร์มตามที่นักวิชาการด้านสื่อศึกษาทั้งสองผ่านกรอบวรรณกรรมศึกษา แพลตฟอร์มก็คือหน้ากระดาษที่ถูกสอดใส่ในแท่นพิมพ์ดีด ที่เอื้อให้เหล่านักเขียนในต้นศตวรรษที่ 20 อย่างเออร์เนส เฮมมิงเวย์ (Ernest Hemingway) ผลิตนวนิยายชิ้นเอกในภาษาอังกฤษให้แก่โลก และได้ขอบเขตการนิยามนี้ บทความวิชาการชิ้นนี้ก็เป็ผลผลิตของระบบปฏิบัติการวินโดวส์ (Windows) แพลตฟอร์มที่ถูกโปรแกรมให้มีแอปพลิเคชันที่ชื่อว่า Microsoft Words ที่เอื้อให้ผู้วิจัยสามารถเขียนงานชิ้นนั้นจนเสร็จสิ้น

หนึ่งในการศึกษาแพลตฟอร์มในฐานะระบบที่เอื้อให้นักพัฒนาสามารถผลิตงานสร้างสรรค์ดิจิทัลขึ้นบนแพลตฟอร์มได้ตามความหมายที่มงฟอร์ดและโบโกสต์เสนอ คือหนังสือเรื่อง *The Future Was Here: The Commodore Amiga* โดย จิมมี เมเออร์ (Jimmy Maher) เมเออร์เลือกศึกษาคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (personal computer) รุ่นอมิگا (Amiga) ของบริษัทคอมโมดอร์ (Commodore) ที่โด่งดังจากการเป็นบริษัทผลิตเครื่องเล่นวิดีโอเกม เมเออร์กล่าวว่าคอมพิวเตอร์รุ่นอมิกาก็ถือว่าเป็นต้นแบบของแพลตฟอร์มเชิงอุปกรณ์ ของอุปกรณ์และรูปแบบการใช้งานดิจิทัลแอปพลิเคชันในปัจจุบัน การที่เมเออร์ให้ความสำคัญกับอมิกาในฐานะต้นแบบของวัฒนธรรมคอมพิวเตอร์ร่วมสมัยปรากฏชัดเจนผ่านชื่อหนังสือ สำหรับเมเออร์แล้ว อนาคตเคยปรากฏขึ้นมาแล้วครั้งหนึ่งในอดีตบนเครื่องอมิกา ที่นอกจากจะเป็นเครื่องเล่นวิดีโอเกมแล้วยังมีแอปพลิเคชันที่สามารถสร้างสื่ออย่างเพลงหรือวิดีโอแอนิเมชันขนาดสั้นได้ด้วย นอกจากเป็นอุปกรณ์เชิงสร้างสรรค์แล้ว เครื่องอมิกายังมีแพลตฟอร์มชุมชนออนไลน์ของผู้ใช้ ที่เปิดให้ผู้ใช้สามารถแสดงผลงานสร้างสรรค์ของตนเองได้ด้วย กรอบการศึกษาเชิงโบราณคดีสื่อ (media archeology) ที่เมเออร์เลือกใช้ศึกษาเครื่องอมิกาและวัฒนธรรมแวดล้อมบ่งชี้ให้เห็นว่าแพลตฟอร์มมีศักยภาพในการเป็นรากฐานที่สนับสนุนการสร้างสรรค์ ที่มีความเชื่อมโยงกับกิจกรรมเชิงพาณิชย์เพียงเล็กน้อย จะเห็นได้ว่าในมุมมองของนักวิชาการสื่อศึกษา แพลตฟอร์มแทบจะทำหน้าที่เป็นชื่อย่อของ “สื่อหลายรูปแบบ” (multimodal media) ที่เอื้อให้ผู้ใช้ทำหน้าที่เป็น “ผู้เขียน” หรือ “ผู้สร้าง” (author and creator) ให้แก่ผลงานของตัวเอง พร้อมทั้งยังสามารถ

เผยแพร่ผลงานของตัวเองให้ผู้ใช้ผู้อื่นที่อยู่ในระบบสื่อหลายรูปแบบเดียวกัน แพลตฟอร์มในความหมายนี้จึงมีความใกล้เคียงกับชุมชนผู้ใช้เครื่องมือชุดเดียวกัน มากกว่าจะเป็นแอปพลิเคชันที่มุ่งกระตุ้นการเข้าถึงสินค้าและบริการในบริบทปัจจุบัน

แน่นอนว่าผู้ใช้อาจสามารถใช้แพลตฟอร์มเชิงพาณิชย์เพื่อผลิตงานสร้างสรรค์ได้ ศิลปินอิสระมหาศาลทั่วโลกสร้างสรรค์สื่อเพื่อเผยแพร่ผ่านยูทูปทุกวัน อย่างไรก็ตาม ฐานคิดของแพลตฟอร์มที่ผลิตขึ้นโดยบริษัทยักษ์ใหญ่อีกอย่างกูเกิล กับเครื่องคอมพิวเตอร์มีกำลังความแตกต่างกันอย่างชัดเจน ผังหนึ่งต้องการแสวงหากำไรจากการโฆษณาสินค้าคั่นรายการในลัทธิบริโภคนิยม อีกผังเป็นสื่อหลายรูปแบบที่ดำรงอยู่ในฐานะเครื่องมือชนิดหนึ่ง การที่แพลตฟอร์มที่ผลิตขึ้นโดยบริษัทเทคโนโลยียักษ์ใหญ่ อันมีผู้ใช้อยู่ทุกมุมโลก ดำรงอยู่ด้วยวัตถุประสงค์เพื่อการแสวงหากำไรในระบบทุนนิยมเป็นหลัก ส่งผลให้แพลตฟอร์มเป็นมากกว่าโครงสร้างใหม่ของระบบทุนนิยมดิจิทัล แต่ได้กลายเป็นมโนทัศน์ที่กำกับความจริงของผู้ใช้ ได้สภาวะสังคมนิยมอินเตอร์เฟซ (interface realism)

บทความวิจัยชิ้นนี้ได้มีความต้องการที่จะชักชวนให้ผู้ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หวนกลับสู่ช่วงเวลาแพลตฟอร์มเป็นเพียงเครื่องมือในการสร้างสรรค์ดังที่นักวิชาการด้านสื่อศึกษาเสนอไว้ บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการวิพากษ์ระบบทุนนิยมแพลตฟอร์ม (platform capitalism) ตามข้อเสนอของนิค เซอร์นิเชค (Nick Srnicek) โดยใช้ระเบียบวิธีอินเทอร์เฟซวิจารณ์ (interface criticism) เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการก้าวข้ามสภาวะสังคมนิยมอินเตอร์เฟซ ผ่านวัฒนธรรมการอ่านวรรณกรรม โดยจะเริ่มจากการอภิปรายวิวัฒนาการของระบอบทุนนิยมแพลตฟอร์มตามข้อเสนอของนิค เซอร์นิเชค ตามด้วยการเชื่อมโยงข้อเสนอเรื่องทุนนิยมแพลตฟอร์มกับแนวคิดเรื่องสังคมนิยมแห่งทุน (capitalist realism) ของมาร์ค ฟิชเชอร์ (Mark Fisher) เพื่อชี้ให้เห็นถึงที่มาของระบอบทุนนิยมแพลตฟอร์มและสภาวะสังคมนิยมอินเตอร์เฟซ จากนั้นจะอธิบายถึงกระบวนการอินเทอร์เฟซวิจารณ์และศักยภาพของศาสตร์ในการเปิดความเป็นไปได้ในการใช้อินเทอร์เฟซผ่านมิติเชิงวัฒนธรรมของการอ่านวรรณกรรม อันเป็นองค์ประกอบหลักของแพลตฟอร์ม ในการก้าวพ้นสภาวะสังคมนิยมอินเตอร์เฟซ เพื่อให้มนุษย์สามารถอยู่ร่วมกับสภาวะดิจิทัลร่วมสมัยได้อย่างเท่าทันเทคโนโลยี

2. การทบทวนวรรณกรรม : วิวัฒนาการของการวิจารณ์ระบบทุนนิยมแพลตฟอร์มในสภาวะสังคมนิยมอินเตอร์เฟซ

การมองแพลตฟอร์มในปัจจุบันมักเป็นการผูกค้ำว่าแพลตฟอร์มเข้ากับการสื่อสารหรือการอำนวยความสะดวกด้านสินค้าและบริการให้แก่ผู้ใช้ สังคีต พอล ชูตารี (Sangeet Paul

Choudary) ได้ให้คำนิยามแพลตฟอร์มในบริบทธุรกิจอย่างกระชับว่า “แพลตฟอร์มคือธุรกิจที่เอื้อให้เกิดการสร้างมูลค่าเพิ่มจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิตจากภายนอกและผู้บริโภค แพลตฟอร์มวางโครงสร้างพื้นฐานที่เปิดกว้างและเอื้อให้เกิดการมีส่วนร่วมของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มต่าง ๆ บนเงื่อนไขและกฎเกณฑ์ที่แพลตฟอร์มเป็นผู้กำหนด เป้าหมายสูงสุดของแพลตฟอร์มคือการจับคู่ผู้ใช้ที่เหมาะสมกันแล้วอำนวยความสะดวกในการแลกเปลี่ยนสินค้า บริการ หรือข้อมูลระหว่างบุคคล อันส่งผลให้เกิดการสร้างมูลค่าให้แก่ทุกฝ่ายที่มีส่วนร่วม” ชูตารีกล่าวเสริมอีกว่า แพลตฟอร์มที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบัน “ทำลายกำแพงด้านเวลาและพื้นที่” ส่งผลให้การเชื่อมต่อระหว่างผู้ผลิตและผู้บริโภคมีความรวดเร็วและแม่นยำมากขึ้นกว่าแต่ก่อน (Choudary et al., 2016)

นิยามของชูตารีให้ภาพของแพลตฟอร์มที่แตกต่างจากข้อมูลที่ผู้เขียนได้ให้ไว้ในย่อหน้าก่อนพอสมควร ชูตารีมองว่าแพลตฟอร์มก็คือโมเดลธุรกิจที่สร้างมูลค่าและแสวงหากำไรจากบทบาทการเป็นคนกลางที่อำนวยความสะดวกให้ผู้ผลิตและผู้บริโภคสามารถมีกิจกรรมทางการพาณิชย์ระหว่างกันได้ง่ายขึ้นด้วยเทคโนโลยีโครงข่ายดิจิทัล เป็นที่น่าสนใจว่าชูตารีมองแพลตฟอร์มด้วยโลกทัศน์ด้านบวก เขาเชื่ออย่างสุดใจว่าทุกฝ่ายจะได้ประโยชน์เมื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบการค้าขายมาสู่โครงสร้างแพลตฟอร์ม ประสบการณ์ในการใช้แพลตฟอร์มในชีวิตจริงของพวกเราเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ว่า โมเดลการทำธุรกิจผ่านแพลตฟอร์มหาได้สวยหรูเหมือนดังที่ชูตารีวาดเอาไว้ การขายสินค้าผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ไม่ว่าจะเป็นเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันต้องเสียค่าดำเนินการให้แพลตฟอร์มค่อนข้างสูง แคมเปญแข่งขันทางการค้าระหว่างผู้ผลิตในแพลตฟอร์มแต่ละเจ้าก็เข้มข้นไม่แพ้การค้าขายปลีก (retail) ในอดีตแต่อย่างใด นอกจากนี้ แรงงานในแพลตฟอร์มเองก็ต้องเผชิญกับปัญหาค่าตอบแทนที่ไม่เป็นธรรม จนนำไปสู่การสร้างสหภาพแรงงาน เพื่อเพิ่มอำนาจต่อรองระหว่างแรงงานกับแพลตฟอร์มให้สูงขึ้น ความขัดแย้งระหว่างภารกิจอันสวยหรูที่ชูตารีวาดไว้กับปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับทุกฝ่ายที่มีส่วนร่วมในแพลตฟอร์ม ส่งผลให้วงการวิชาการหันมาสนใจผลิตองค์ความรู้ด้านวิพากษ์แพลตฟอร์ม (platform criticism) เพื่อท้าทายเทคโนโลยีในฐานะอำนาจหลัก (hegemony) ที่ขึ้นนำสังคมในเชิงการเมืองและเศรษฐกิจ

งานที่มีความสำคัญต่อการวิจารณ์แพลตฟอร์มในเชิงพาณิชย์ที่จะขอยกมาถกในที่นี้คือ *Platform Capitalism* ของนิค เซอร์นิเชค (Nick Srnicek) อาจารย์ด้านเศรษฐศาสตร์ดิจิทัลชาวอังกฤษ ผู้วิจัยจะเรียงเรียงข้อเสนอดังด้วยระบบทุนนิยมแพลตฟอร์มจากหนังสือเล่มนี้ โดยให้ความสำคัญกับการอภิปรายเรื่องระบบทุนนิยมแพลตฟอร์มว่าเป็นวิวัฒนาการอีกขั้นของระบบทุนนิยม ก่อนชี้ให้เห็นว่าข้อวิพากษ์ของเซอร์นิเชคถือเป็นการวิจารณ์แพลตฟอร์มในระดับมหภาค งานของเซอร์นิเชคท้าทายบทบาทของแพลตฟอร์มในระบบเศรษฐกิจแบบเสรีนิยมใหม่ที่ชูตารีเชิดชู เซอร์นิเชคมองว่าแพลตฟอร์มเป็นหนึ่งในวิวัฒนาการของระบบ

ทุนนิยมที่วิวัฒนาการจากระบบทุนนิยมที่เน้นการสร้างมูลค่าผ่านระบบการผลิตเชิงอุตสาหกรรม (industrial production) มาสู่ระบบทุนนิยมดิจิทัลที่กำกับข้อมูลส่วนบุคคลและสอดแนมพฤติกรรมของผู้ใช้เพื่อนำไปเพิ่มมูลค่าให้แก่แพลตฟอร์มเอง เซอร์นิเซคมองแพลตฟอร์มเป็นโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่ขับเคลื่อนกลไกตลาดภายใต้ระบบทุนนิยมด้วยการจัดการข้อมูลอันมหาศาลของกลุ่มผู้ใช้ที่หลากหลายในระบบกลไกตลาด เช่น ผู้บริโภค ผู้ผลิต นักโฆษณา พ่อค้าคนกลาง หรือแม้กระทั่งตัวสินค้าเอง เซอร์นิเซคสรุปว่าภาคส่วนที่กระทำกิจกรรมเชิงพาณิชย์บนแพลตฟอร์มมีสถานะเป็นทรัพยากรเชิงข้อมูล (informational resource) ที่แพลตฟอร์มสามารถกำกับและนำไปสร้างมูลค่าเพิ่มในรูปแบบการขายโฆษณาต่อไป ดังนั้น แพลตฟอร์มตามความหมายของเซอร์นิเซคก็คือโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่กำกับและขับเคลื่อนกลไกตลาดภายใต้ระบบทุนนิยมด้วยการจัดการข้อมูล แพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นโซเชียลมีเดียแพลตฟอร์มอย่างเฟซบุ๊ก หรือแพลตฟอร์มเพื่อการพาณิชย์อย่างอเมซอน (Amazon) ล้วนวิวัฒนาการกลายเป็นโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่กำลังขับเคลื่อนกลไกตลาดของระบบทุนนิยมเสรี เพราะผู้ใช้ได้กลายเป็นทั้งผู้ผลิตทรัพยากรข้อมูล (producer) และผู้บริโภค (consumer) ในเวลาเดียวกัน บนแพลตฟอร์มที่มีหน้าที่เพียงขับเคลื่อนวัฏจักรของทุนเชิงข้อมูลเพื่อสร้างกำไรให้แก่แพลตฟอร์มอย่างสม่ำเสมอ

ข้อเสนอของเซอร์นิเซคดูจะเป็นไปในครรลองเดียวกับคำกล่าวที่ว่า ข้อมูลเปรียบเสมือนน้ำมันในยุคใหม่ (information is the new oil) เขากล่าวว่าข้อมูลเปรียบเสมือนทุนชนิดใหม่ที่เป็นผลผลิตของการพัฒนาอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศดิจิทัลที่ก้าวกระโดดในศตวรรษที่ 21 ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีโทรศัพท์เคลื่อนที่ เช่น โทรศัพท์มือถืออย่าง iPhone ที่รองรับการติดตั้งซอฟต์แวร์ในรูปแบบของแอปพลิเคชัน โดยเฉพาะแอปพลิเคชันจำพวกสื่อโซเชียลมีเดียที่มีผู้ใช้บริการจำนวนมหาศาลทั่วโลก ส่งผลให้เกิดความต้องการพัฒนาศักยภาพในการเก็บรวบรวม วิเคราะห์ ประเมิน และคาดเดาพฤติกรรมผู้บริโภคจากข้อมูลของผู้ใช้ที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เซอร์นิเซคมองว่าความจำเป็นในการสร้างมูลค่าเพิ่มจากข้อมูลผู้ใช้อันมหาศาลนี้ผลักดันให้แพลตฟอร์มกลายเป็นธุรกิจขึ้นมา มิใช่ความปรารถนาดีในการเชื่อมโยงภาคส่วนอันหลากหลายเข้าด้วยกันแต่อย่างใด

เซอร์นิเซคชักชวนให้ผู้อ่านตั้งคำถามกับราคาที่ต้องจ่ายในการเข้าใช้โครงสร้างพื้นฐานของแพลตฟอร์มเพื่อประกอบกิจกรรมเชิงพาณิชย์ ดังนั้น ความหมายของแพลตฟอร์มที่เซอร์นิเซคเสนอ จึงไม่ได้หมายถึงแอปพลิเคชันตามความเข้าใจปกติ แต่หมายถึงโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่ขับเคลื่อนกลไกตลาดภายใต้ระบบทุนนิยมด้วยการจัดการข้อมูล แพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นโซเชียลมีเดียแพลตฟอร์มอย่างเฟซบุ๊ก หรือแพลตฟอร์มเพื่อการพาณิชย์อย่างอเมซอน (Amazon) ล้วนวิวัฒนาการกลายเป็นโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่ขับเคลื่อนกลไกตลาดของระบบทุนนิยม ด้วยการกำกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ใช้แพลตฟอร์ม

ที่กลายเป็นสภาพจาก “ผู้ใช้” (user) เป็นทุน (capital) ที่แพลตฟอร์มเหล่านั้นสามารถนำไปแสวงหาผลประโยชน์ทางการค้าต่อไปได้ตามครรลองของระบบทุนนิยม

จะเห็นได้ว่าเซอร์นิเซคอธิบายการก่อตัวขึ้นของระบบทุนนิยมแพลตฟอร์มอย่างเป็นระบบระเบียบ โดยการมองระบบทุนนิยมแพลตฟอร์มเป็นวิวัฒนาการอีกขั้นหนึ่งของระบบทุนนิยม ที่ปรับเปลี่ยนจากการสร้างมูลค่าและกำไรจากการจำหน่ายสินค้าที่เป็นรูปธรรม การบริโภคสัญญา มาสู่การตัดทวงข้อมูลส่วนบุคคลโดยแพลตฟอร์ม เพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นไปต่อยอดเชิงพาณิชย์ ทั้งนี้ เซอร์นิเซคได้ให้ข้อเสนอเป็นทางออกแก่สภาวะดังกล่าวในเชิงนโยบายและการเคลื่อนไหวทางสังคม ในเชิงนโยบาย เซอร์นิเซคมองว่า รัฐ ทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติควรมีบทบาทในการร่วมมือกันเพื่อควบคุมและกำกับทิศทางการดำเนินการของบริษัทเทคโนโลยียักษ์ใหญ่ที่เป็นเจ้าของแพลตฟอร์ม ส่วนในเชิงการเคลื่อนไหวทางสังคม เซอร์นิเซคมองว่าเหตุผลหลักที่แพลตฟอร์มควรต้องได้รับการกำกับจากอำนาจรัฐในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เนื่องจากแพลตฟอร์มในปัจจุบันทำหน้าที่เป็นผู้กำกับมิตีการทำงานของแรงงาน ส่งผลให้เกิดการละเมิดสิทธิขั้นพื้นฐานของแรงงาน เช่น การได้รับค่าแรงที่ต่ำกว่ากฎหมายกำหนด หรือการปฏิบัติเสกสวัสดิการแก่แรงงาน เซอร์นิเซคถึงกับมองว่าสังคมควรเริ่มพิจารณาเรื่อง UBI (universal basic income - รายได้พื้นฐานถ้วนหน้า) ให้แก่ประชากร เพื่อรองรับสภาวะที่งานรูปแบบใหม่จะเกิดขึ้นหรือหายไป ในมิติที่การเคลื่อนไหวของแพลตฟอร์มส่งผลต่อกลไกตลาดโดยตรง อย่างไรก็ตาม ข้อเสนอที่ดีสุดจะเป็นนามธรรมและเป็นไปได้ยากที่สุด คือ การที่เซอร์นิเซคเสนอให้เกิดการสร้างสรรคนวัตกรรมเพื่อผลประโยชน์ของสังคม แทนผลกำไรของบริษัทเอกชน ด้วยการทุ่มเงินทุนวิจัยอันจะส่งผลให้เกิดเทคโนโลยีประเภทนี้ขึ้น

เหตุผลที่ผู้วิจัยมองว่าข้อเสนอสุดท้ายนี้จะเป็นนามธรรมและเป็นไปได้ยาก ท่ามกลางหมูข้อเสนอที่ “เป็นไปได้ยาก” อื่น ๆ เนื่องจากเซอร์นิเซคกำลังเรียกร้องให้รัฐหรือองค์กรไม่แสวงหาผลกำไร (NGO - Non-Profit Organization) ผลิตเทคโนโลยีใหม่เพื่อเข้ามาแข่งขันกับเทคโนโลยีของแพลตฟอร์มที่บริษัทเอกชนพัฒนาขึ้น จากข้อมูลอันมหาศาลที่เก็บรวบรวมจากผู้ใช้ แพลตฟอร์มเอกชนเหล่านี้มีข้อได้เปรียบในเชิงการออกแบบอินเตอร์เฟซให้เป็นมิตรต่อผู้ใช้ ตลอดจนมีระบบโครงสร้างพื้นฐานที่เสถียรอยู่แล้ว ส่งผลให้การละทิ้งประสบการณ์การใช้งานของผู้ใช้ (UX - User Experience) ที่ราบรื่นบนแพลตฟอร์มที่ตนคุ้นเคยเป็นไปได้อย่างหรือในอีกแง่หนึ่งก็คือ การจะดึงผู้ใช้ออกจากแพลตฟอร์มเหล่านี้ โดยปราศจากการบังคับโดยรัฐแทบเป็นเรื่องที่เป็นไปไม่ได้ แม้ว่าเทคโนโลยีดังกล่าวจะถูกสร้างขึ้นบนฐานคิดที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมก็ตาม

คำถามต่อมาคือ แล้วการอยู่ร่วมกับระบบทุนนิยมแพลตฟอร์มและเทคโนโลยีการสอดแนมได้อย่างสร้างสรรค์ควรทำอย่างไร? ข้อเสนอของเซอร์นิเซคมุ่งไปในทิศทาง การมองแพลตฟอร์มอย่างไม่เชื่อถือ เขามองว่าความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับแพลตฟอร์มที่มีลักษณะเป็น

ความสัมพันธ์เชิงแลกเปลี่ยน (transactional relationship) ในบริบทเชิงพาณิชย์ที่ “ได้ไม่คุ้มเสีย” อย่างไรก็ตาม ข้อจำกัดในการมองแพลตฟอร์มเชิงพาณิชย์ดังกล่าวคือ การมองแพลตฟอร์มบนฐานคิดของประวัติศาสตร์ของระบบทุนนิยมและองค์ความรู้ด้านเศรษฐศาสตร์ ดังนั้นจึงมีความเป็นไปได้ว่าการศึกษาด้านแพลตฟอร์มและอินเทอร์เน็ตเฟซอาจนำไปสู่สภาวะการ “รู้ทัน” กระบวนการแสวงกำไรจากข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ใช้แต่เพียงอย่างเดียว ส่งผลให้สภาวะการรู้ทันระบบทุนนิยมแพลตฟอร์มมีความคล้ายคลึงกับการวิพากษ์อุดมการณ์ทุนนิยมตามกรอบความคิดแบบมาร์กซิสต์ (Marxism) ที่กำกับตัวบททางวัฒนธรรมที่เฟื่องฟูในช่วงยุคปี ค.ศ. 1960 ถึง 1970 การวิพากษ์และตีแผ่อุดมการณ์อันเป็นรากฐานของสถาบันและโครงสร้างทางสังคมมีคุณูปการต่อการสร้างสำนึกผู้ต่อกลไกการทำงานของระบบทุน ทั้งนี้ การสำนึกผู้ต่อโครงสร้างอาจไม่นำไปสู่การต่อต้านหรือพลิกแพลงกลไกเหล่านั้นให้ตอบสนองต่อวิถีชีวิตของมนุษย์

ข้อเสนอที่ยากจะเป็นจริงได้ แต่ควรต้องทำให้สำเร็จไม่ทางใดก็ทางหนึ่งที่เซอร์นิเซคเสนอไว้นี้ เผยให้เห็นถึงสภาวะเชิงอภิปรัชญา (metaphysics) ของแพลตฟอร์มที่เซอร์นิเซคอาจมองข้ามไป ระบบทุนนิยมแพลตฟอร์มที่เซอร์นิเซคกล่าวถึงนั้น มิได้มีผู้แสดง (actors) ที่ประกอบด้วยแพลตฟอร์ม แอปพลิเคชัน บริษัทผู้ผลิต นักพัฒนา อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และผู้ใช้ แต่เพียงเท่านั้น องค์ประกอบที่เชื่อมผู้แสดงเหล่านี้เข้าไว้ให้เป็นวัฏจักรเดียวกันคือ อินเทอร์เน็ตที่เป็นมิตร ที่ทำให้กระบวนการการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงที่กล่าวมา ดำรงและดำเนินไปอย่างราบรื่น ผู้ใช้แอปพลิเคชันมีปฏิสัมพันธ์กับระบบของแพลตฟอร์มผ่านอินเทอร์เน็ตบนหน้าจอ หรือถ้าจะพูดให้เจาะจงกว่านี้ตามกรอบที่เซอร์นิเซคเสนอ ควรต้องกล่าวว่าแพลตฟอร์มเข้ามากำกับพฤติกรรมของผู้ใช้ผ่านอินเทอร์เน็ตที่นักพัฒนาออกแบบขึ้น อินเทอร์เน็ตที่เป็นมิตรใช้งานง่าย มีความเสถียรนี้ต่างหากที่เป็นปัจจัยสำคัญในการช่วยให้แพลตฟอร์มรักษาผู้ใช้งาน (user retention) เอาไว้ควบคู่กับมิติด้านการบริหารจัดการอื่น ๆ ในกระบวนการการทำงานของแพลตฟอร์มนั้น ๆ ในแง่นี้ เราสามารถกล่าวได้ว่า อินเทอร์เน็ต คือ สื่ออวัตถุ (non-material medium) ที่กำกับความสัมพันธ์ของผู้แสดงในระบบทุนนิยมแพลตฟอร์ม ทั้งที่อินเทอร์เน็ตปรากฏให้ผู้เห็นในรูปของปุ่ม (buttons) แถบ (bars) หรือสัญลักษณ์ (icons) บนหน้าจอ แต่เพียงเท่านั้น ความคลุมเครือของอินเทอร์เน็ตที่เป็นทั้ง “อวัตถุ” และ “สื่อ” ในเวลาเดียวกันนี้ กระตุ้นให้เกิดคำถามตามมาว่าการนิยามตำแหน่งที่ทางของอินเทอร์เน็ตในระบบทุนนิยมแพลตฟอร์มควรใช้กรอบการมองแบบใด ตลอดจนกรอบการมองดังกล่าวนั้นเอื้อให้เราสามารถมองความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และแพลตฟอร์มผ่านมิติอื่น นอกเหนือไปจากกรอบความคิดทางเศรษฐศาสตร์และการเมือง? โดยผู้วิจัยจะอภิปรายถึงกระบวนการนิยามในส่วนถัดไป ด้วยการใช้กรอบแนวคิดเรื่องสังคมนิยมแห่งทุน (capitalist realism) ที่เสนอโดยมาร์ค ฟิชเชอร์ (Mark Fisher) นักวัฒนธรรมศึกษาชาวอังกฤษ การนำประเด็นเรื่องวัฒนธรรมเข้ามาเป็นหนึ่งใน

ปัจจัยในการศึกษาระบบทุนนิยมแพลตฟอร์ม จะสร้างความเป็นไปได้ในการมองหาทางก้าวพ้นระบบทุนนิยมแพลตฟอร์มที่นอกเหนือไปจากมิติเชิงเศรษฐศาสตร์และการจัดการทางการเมือง ในส่วนต่อไป ผู้วิจัยจะประยุกต์ข้อเสนอของมาร์ค พิซเซอร์เกี่ยวกับสังคมนิยมแห่งทุน เพื่อนำมาเข้าแนวคิดเรื่องระบบทุนนิยมแพลตฟอร์มของเซอร์นิเซค เพื่อชี้ให้เห็นว่าอินเทอร์เน็ตเฟซที่เป็นส่วนเชื่อมต่อระหว่างผู้แสดงต่าง ๆ ในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับแพลตฟอร์มได้กลายเป็นมโนทัศน์ที่จำกัดจินตนาการต่อความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างผู้ใช้และแพลตฟอร์ม

3. สภาวะสังคมนิยมอินเทอร์เน็ตเฟซและแนวทางการก้าวพ้นผ่านกรอบวรรณกรรม

ก่อนอื่นต้องชี้แจงว่าแนวคิดของพิซเซอร์เรื่องสังคมนิยมแห่งทุนเป็นแนวคิดที่มีรากฐานอยู่ในศาสตร์วัฒนธรรมศึกษา พิซเซอร์เสนอแนวคิดนี้ไว้ในหนังสือชื่อ *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*¹ อันถือเป็นผลงานชิ้นเอกในช่วงชีวิตของเขา ในหนังสือดังกล่าว พิซเซอร์ตั้งข้อสังเกตว่าระบบทุนนิยมได้กลายเป็นมโนทัศน์เพียงหนึ่งเดียวของสังคมสำหรับพิซเซอร์แล้ว การที่ระบบทุนนิยมมีสถานะเป็นมโนทัศน์เอกเทศของสังคม หมายความว่าตรรกะของระบบทุนนิยม (the logic of capitalism) ได้แทรกซึมเข้าสู่ทุกองูของพฤติกรรมการใช้ชีวิตของปัจเจกบุคคล การบริหารของรัฐ หรือกรอบความคิดทางการเมืองและเศรษฐกิจ ดังนั้น คำว่า “สังคมนิยม” (realism) ในกรอบของพิซเซอร์จึงเป็นมากกว่าการบอกว่าระบบทุนนิยมมีอยู่จริง แต่คือการที่ระบบทุนนิยมเป็น “ความจริง” (reality) ที่กำกับสังคมไว้ การที่ระบบทุนนิยมกลายเป็นความจริงนี้ ส่งผลต่อกระบวนการทัศน์สองประการ ประการแรก คือ การปฏิเสธความเป็นไปได้ในการจัดรูปแบบทางเศรษฐกิจและการเมืองที่นอกเหนือไปจากระบบเสรีนิยมประชาธิปไตย (neoliberal democracy) แม้ว่านโยบายภายใต้ระบบเศรษฐกิจและการเมืองดังกล่าวอาจไม่เป็นประโยชน์ต่อสังคม ประการที่สอง คือ เมื่อระบบทุนนิยมกลายเป็น “ความจริง” ในเชิงมโนทัศน์ ระบบทุนนิยมจะหายไปจากกระบวนการทัศน์ (perception) ไปพร้อมกัน ผลกระทบใด ๆ ที่มาจากการทำงานที่ผิดพลาดของระบบทุนนิยมจะถูกปฏิเสธจากกระบวนการทัศน์ เสมือนกับว่าข้อผิดพลาดและผลกระทบเหล่านั้นเป็นสัจธรรมที่ทุกคนต้องประสบ แทนที่จะเป็นสัญญาณว่าต้องมีการเปลี่ยนแปลงบางอย่างในระดับโครงสร้างของสังคม

พิซเซอร์ได้ให้ตัวอย่างสภาวะที่ระบบทุนนิยมกลายเป็นความจริงเพียงหนึ่งเดียวด้วยการวิพากษ์ทัศนคติของสังคมต่อโรคทางจิตเวช (mental illness) พิซเซอร์ตั้งข้อเสนอสังคมนิยมแห่งทุนจะปฏิเสธว่าระบบทุนนิยมเป็นต้นเหตุของการเพิ่มขึ้นของปัญหาทางจิต (Fisher, 2009, p. 42) ตัวอย่างเช่น หากผู้ป่วยได้รับการวินิจฉัยว่ามีระดับสารเซโรโทนิน (serotonin) ซึ่งเป็นสารเคมีทางธรรมชาติที่กำหนดที่ควบคุมอารมณ์และความรู้สึกในปริมาณที่ต่ำ

¹ ผู้วิจัยแปลคำว่า Capitalist Realism เป็นสังคมนิยมแห่งทุน

แนวทางในการรักษามักจะเป็นการรับประทานยาเพื่อให้สารเคมีดังกล่าวกลับมามีอยู่ในระดับที่เหมาะสม พิชเชอร์เน้นย้ำว่าการวินิจฉัยในทิศทางนี้สืบสาวไม่ถึงสาเหตุของการที่สารเคมีลดลง ทั้งที่สาเหตุของการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวอาจจะมาจากการใช้ชีวิตได้ความทำลายของระบบทุนนิยม (Fisher, 2009, p. 42) สภาวะที่ระบบสาธารณสุขล้มเหลวที่จะสืบสวนไปถึงรากเหง้าของความป่วยไข้อันเป็นผลมาจากระบบทุนนิยม สะท้อนให้เห็นถึงมโนทัศน์ภายใต้สังคมนิยมแห่งทุน ที่มองว่าปัญหาทางจิตเวชคือปัญหาของปัจเจกบุคคล และปัจเจกบุคคลเท่านั้นควรหาหนทางแก้ไข เพื่อให้เขากลับมามีชีวิตในระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกครั้ง จะสังเกตได้ว่าสิ่งที่ขาดหายไปจากกระบวนการวินิจฉัยโรค คือ มิติในเชิงสังคมและวัฒนธรรม เช่น สภาพแวดล้อมในที่ทำงาน หรือความสัมพันธ์ของผู้ป่วยกับเครือข่ายในชุมชน เป็นต้น ปัจจัยแวดล้อมในเชิงสังคมและวัฒนธรรมถูกตัดออกจากการวินิจฉัยโรค เป็นการบ่งบอกว่าระบบที่ผลิตสภาวะทางจิตเวชของคนไข้เท่านั้นจำเป็นต้องดำรงอยู่ต่อไป และคนไข้ต่างหากคือผู้ที่ต้องรักษาตนเองให้หาย เพื่อกลับมาเผชิญกับ “ความจริง” ที่ทำให้เขาป่วยไข้ให้ได้

สังคมนิยมอินเทอร์เน็ตเฟซที่ผู้วิจัยนำเสนอนี้มีตรรกะการทำงานที่คล้ายคลึงกับข้อเสนอเรื่องสังคมนิยมแห่งทุนของพิชเชอร์ หากสังคมนิยมแห่งทุนเป็นตรรกะของระบบทุนนิยมที่แทรกซึมเข้าสู่ทุกองก์ของพฤติกรรมการใช้ชีวิตของปัจเจกบุคคล การบริหารของรัฐ หรือกรอบความคิดทางการเมืองและเศรษฐกิจ สังคมนิยมอินเทอร์เน็ตเฟซก็เป็นสภาวะที่อินเทอร์เน็ตเฟซแทรกซึมเข้าสู่ทุกองก์ของการปฏิสัมพันธ์กับแพลตฟอร์มดิจิทัล เมื่ออินเทอร์เน็ตเฟซกลายเป็นมโนทัศน์เอกภาพในการมองความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับแพลตฟอร์ม สิ่งที่จะถูกผลักดันให้มีสถานะกลายเป็น “ความจริง” ก็คือการออกแบบอินเทอร์เน็ตเฟซและการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UI/UX design) ในขณะที่ระบบหลังบ้านของแพลตฟอร์ม คุณภาพชีวิตของนักพัฒนา ตลอดจนแรงงานที่เป็นผู้รับจ้างอิสระบนแพลตฟอร์มถูกผลักดันออกจากมโนทัศน์ของผู้ใช้ หรือในอีกแง่หนึ่งก็คือ ทุนนิยมแพลตฟอร์มที่เซอร์นิเซคมองด้วยความหวาดระแวงเกิดขึ้นและดำรงอยู่ได้ด้วยสภาวะสังคมนิยมอินเทอร์เน็ตเฟซ ที่ออกแบบ “เปลือกนอก” ได้อย่างเป็นมิตร หรือกล่าวโดยสรุปก็คือแนวคิด “สังคมนิยมอินเทอร์เน็ตเฟซ” (Interface Realism) ในบทความนี้อธิบายถึงสภาวะที่อินเทอร์เน็ตเฟซไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือหรือพื้นผิวสำหรับการใช้งานเท่านั้น แต่ยังฝังตัวลงในชีวิตประจำวันของผู้ใช้งานกลายเป็น “ความจริง” ที่ยอมรับโดยไม่มีคำถาม เช่นเดียวกับกับแนวคิดเรื่องระบบทุนนิยมที่กำกับกรอบการมองความจริงตามข้อเสนอของพิชเชอร์ ในทำนองเดียวกันสังคมนิยมอินเทอร์เน็ตเฟซคือสภาวะที่อินเทอร์เน็ตเฟซทำหน้าที่เป็นตัวกลางที่ผสานผู้ใช้แพลตฟอร์มและระบบเศรษฐกิจเข้าด้วยกันอย่างแนบเนียนโดยอินเทอร์เน็ตเฟซทำหน้าที่กำกับพฤติกรรมผู้ใช้ ส่งผลให้ผู้ใช้งานรับรู้และปฏิบัติตามกรอบที่อินเทอร์เน็ตเฟซออกแบบไว้โดยไม่ตั้งคำถาม ในเชิงอภิปรายนั้น อาจกล่าวได้ว่าสภาวะนี้สะท้อนแนวคิดของ สังคมนิยมแห่งทุน ที่ระบบทุนนิยมแทรกซึมและกลายเป็นมโนทัศน์เอกภาพของสังคม ในทำนองเดียวกัน สังคมนิยมอินเทอร์เน็ตเฟซทำให้

อินเทอร์เน็ตเฟชกลายเป็นกรอบคิดเอกภาพที่กำกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี ด้วยการทำให้ระบบที่ซับซ้อนดูเรียบง่ายและโปร่งใส ทั้งที่แท้จริงแล้วมีการออกแบบเพื่อผลประโยชน์ทางการค้า

สภาวะสังคมนิยมอินเทอร์เน็ตเฟชมีความเป็นรูปธรรมผ่านอินเทอร์เน็ตเฟชและกิจกรรมที่แวดล้อมอุปกรณ์และธุรกิจดิจิทัล สังคมนิยมอินเทอร์เน็ตเฟชปรากฏอยู่ในรูปแบบของการสร้างประสบการณ์ผู้ใช้ที่ราบรื่นและดูเป็นธรรมชาติ แต่ในความเรียบง่ายนั้น กลับมีการซ่อนเร้นกลไกการทำงานของระบบที่ซับซ้อนและอุดมการณ์ที่กำกับแพลตฟอร์มเหล่านั้นไว้ การออกแบบที่เน้นความเป็นมิตรต่อผู้ใช้ (user-friendly design) เช่น ปุ่ม ไอคอน และเมนูที่เข้าถึงง่าย ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการกลบเกลื่อนการเก็บรวบรวมข้อมูลส่วนบุคคลหรือการใช้อัลกอริทึมเพื่อกำหนดพฤติกรรมผู้ใช้ ตัวอย่างเช่น แพลตฟอร์มการซื้อขายสินค้าออนไลน์มักแสดงภาพลักษณ์ของการเป็นเครื่องมือที่สะดวกสำหรับการสื่อสารหรือซื้อสินค้า นอกจากนี้การใช้งานง่ายยังส่งผลทำให้ตรรกะของแพลตฟอร์มกลายเป็นเรื่องปกติ เช่น พฤติกรรมการเลื่อนดูหน้าจอ (scrolling) การกดไลก์ (liking) หรือการแชร์เนื้อหา พฤติกรรมเหล่านี้ไม่เพียงสนับสนุนให้ผู้ใช้มีส่วนร่วมกับแพลตฟอร์มเท่านั้น แต่ยังช่วยให้ผู้ใช้ไม่ตั้งคำถามถึงอำนาจและผลกระทบที่แพลตฟอร์มมีต่อพฤติกรรมการใช้งาน เนื่องจากการออกแบบที่เป็นมิตรทำให้ผู้ใช้มักมองว่าอินเทอร์เน็ตเฟชเป็นเครื่องมือที่เป็นกลาง (neutral tool) การมองอินเทอร์เน็ตเฟชที่เป็นมิตรให้เป็นเพียงเครื่องมือในการใช้งานบริการดิจิทัลได้สภาวะสังคมนิยมอินเทอร์เน็ตเฟชนี้เป็นการลดอำนาจของผู้ใช้ (Reduction of Agency) โดยผู้ใช้จะผ่านการจำกัดทางเลือกให้อยู่ในกรอบที่กำหนดโดยแพลตฟอร์มที่ปิดบังระบบการควบคุมอย่างแยบยล อีกผลกระทบหนึ่งคือการตัดขาดผู้ใช้ออกจาก “ระบบเบื้องหลัง” (backend) การมุ่งเน้นไปที่ประสบการณ์ผู้ใช้ให้ราบรื่นทำให้ผู้ใช้ไม่รับรู้ถึงระบบการทำงานของเซิร์ฟเวอร์ อัลกอริทึม หรือโครงสร้างพื้นฐานที่เป็นแกนหลักของแพลตฟอร์ม ส่งผลให้แพลตฟอร์มเหล่านี้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้ใช้ให้กลายเป็นข้อมูลที่สามารถนำไปแสวงหาผลประโยชน์ทางธุรกิจ เช่น การนำข้อมูลการคลิกหรือการแสดงความคิดเห็นไปใช้สร้างรายได้ผ่านการโฆษณาและการปรับแต่งเนื้อหาเฉพาะบุคคล สภาวะสังคมนิยมอินเทอร์เน็ตเฟชจึงเป็นทั้งเครื่องมือที่ขับเคลื่อนระบบทุนนิยมแพลตฟอร์มและกลไกที่ทำให้ผู้ใช้ยอมรับระบบดังกล่าวโดยไม่รู้ตัว การวิพากษ์และเปิดเผยบทบาทของอินเทอร์เน็ตเฟชจึงเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างความเข้าใจและความตระหนักรู้ต่อระบบดิจิทัลในยุคปัจจุบัน

พิชเชอร์เองก็ได้เสนอแนวทางการก้าวพ้นสภาวะสังคมนิยมแห่งทุนที่ใกล้เคียงกันกับเซอร์นิเซด พิชเชอร์มองว่าการมีสำนึกร่วมในเชิงชุมชนแบบฝ่ายซ้ายยังคงเป็นสิ่งจำเป็นในการต่อต้านสภาวะสังคมนิยมแห่งทุนที่รื้อถอนรากฐานความเป็นชุมชน ด้วยการให้ลัทธิปัจเจกนิยม (Individualism) ในเชิงโครงสร้างทางสังคม พิชเชอร์ได้ชักชวนให้รื้อฟื้นบทบาทของการบริการสาธารณะ โดยเฉพาะการบริการด้านสาธารณสุขและจิตเวช ประเด็นข้อเรียกร้อง

ที่ทำให้พิชเซอร์แตกต่างออกไปจากเซอร์นิเซคอย่างชัดเจน คือ ความเชื่อในศักยภาพของการวิจารณ์วัฒนธรรม (cultural criticism) เขามองวัฒนธรรมการผลิตเนื้อหาเพื่อเผยแพร่ในโลกออนไลน์และพลังของมวลชนด้วยความหวัง พิชเซอร์มองว่าเนื้อหาที่ปรากฏในสื่อทั่วไปมีสิ่งที่ไม่ได้เรียกร้องให้ศิลปิน นักเขียน หรือนักข่าว ผลิตสื่อประเภทใหม่ การท้าทายสังคมนั้นแห่งหนึ่งในความหมายของพิชเซอร์คือการสร้างสารที่กระตุ้นให้ผู้รับตระหนักถึงการแทรกซึมของระบบทุนในระดับแนวคิด เพื่อให้ผู้รับสารนั้นตระหนักถึงความเป็นโครงสร้างของระบบทุนในตนเองเดียวกัน การก้าวพ้นสังคมนิยมอินเทอร์เน็ตเฟซเองก็สามารถทำได้ด้วยการกระตุ้นให้ผู้รับสารตระหนักถึงบทบาทของอินเทอร์เน็ตเฟซในการเข้ามาเป็นอวัตถุที่กำกับความสัมพันธ์ผู้แสดงในระบบทุนนิยมแพลตฟอร์ม ซึ่งกระบวนการการอ่านวรรณกรรมสามารถทำหน้าที่ได้เป็นอย่างดี

4. กระบวนการอินเทอร์เน็ตเฟซวิจารณ์ผ่านกรอบวรรณกรรม

กระบวนการอินเทอร์เน็ตเฟซวิจารณ์ผ่านกรอบวรรณกรรมเป็นแนวทางที่สำคัญในการทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้และแพลตฟอร์มในระดับที่ลึกซึ้งขึ้น วรรณกรรมและวรรณคดีศึกษาซึ่งอาจดูเป็นเรื่องล้าสมัยในศตวรรษที่ 21 กลับมีบทบาทสำคัญในการสร้างความรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) ที่ไปไกลกว่าการแยกแยะข้อมูลจำนวนมากในสื่อออนไลน์ การศึกษาวรรณกรรมที่ผู้วิจัยต่อยอดไปสู่กระบวนการวิจารณ์อินเทอร์เน็ตเฟซจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการวิพากษ์กลไกการควบคุม (mechanism of control) ที่แพลตฟอร์มใช้ในการกำหนดพฤติกรรมของผู้ใช้ เพื่อให้แพลตฟอร์มสามารถตัดดวงผลประโยชน์จากการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการของผู้ใช้ รวมถึงการเก็บรวบรวมข้อมูลพฤติกรรมเพื่อพยากรณ์พฤติกรรมในอนาคต เนื้อหาของงานวิจัยในส่วนนี้จะชี้ให้เห็นว่า ดิจิทัลอินเทอร์เน็ตเฟซและวรรณกรรมมีจุดทับซ้อนกัน (intersectionality) ตรงวัฒนธรรมการอ่าน การสามารถอ่านและวิจารณ์อินเทอร์เน็ตเฟซให้เป็นตัวบทประเภทหนึ่ง จะส่งผลให้การใช้งานอินเทอร์เน็ตเฟซผ่านเครื่องมือและบริการดิจิทัล เป็นการใช้งานที่อิงอยู่กับความตระหนักรู้ (conscious) ต่ออินเทอร์เน็ตเฟซในฐานะตัวบท นักพัฒนาในฐานะผู้เขียนที่สร้างสรรค์การใช้งานและอินเทอร์เน็ตเฟซด้วยเป้าหมายที่กำกับด้วยอุดมการณ์ ตลอดจนสถานะสังคมนิยมอินเทอร์เน็ตเฟซที่ประกอบสร้างโลกร่วมสมัยในทุกวันนี้

แล้วเราจะอ่านอินเทอร์เน็ตเฟซอย่างไร? อินเทอร์เน็ตเฟซวิจารณ์เป็นองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นและเติบโตพร้อมกับการศึกษาสื่อใหม่ (New Media Studies) ในต้นศตวรรษที่ 21 ที่คอมพิวเตอร์และสื่อดิจิทัลมีบทบาทในชีวิตของมนุษย์ อินเทอร์เน็ตเฟซวิจารณ์เป็นการศึกษาบทบาทและ

ผลกระทบของอินเทอร์เน็ตเฟซ ไม่ว่าจะจะเป็นดิจิทัลทางกายภาพหรือแนวคิดที่มีต่อความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้และระบบ โดยมุ่งเปิดเผยผลกระทบทางวัฒนธรรม การเมือง และสังคมที่มาพร้อมกับการออกแบบอินเทอร์เน็ตเฟซ เน้นอนว่าการศึกษาของอินเทอร์เน็ตเฟซมีความสำคัญมากขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อแพลตฟอร์มและเทคโนโลยีดิจิทัลเริ่มกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน รากฐานทางทฤษฎีของการวิจารณ์อินเทอร์เน็ตเฟซมาจากหลายสาขาวิชา รวมถึงการศึกษาสื่อ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ (Human-computer Interface - HCI) วรรณคดีศึกษา และวัฒนธรรมศึกษา หนึ่งในผลงานพื้นฐานของสาขานี้คือ *The Interface Effect* โดย อเล็กซานเดอร์ กัลโลเวย์ (Alexander Galloway) ซึ่งเสนอว่า อินเทอร์เน็ตเฟซไม่ได้เป็นเพียงพื้นผิวหรือสื่อกลาง แต่เป็นกลไกที่สร้างผลกระทบและโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงอำนาจในสภาพแวดล้อมดิจิทัล แนวคิดเรื่องโครงสร้างและความสัมพันธ์เชิงอำนาจในงานของกัลโลเวย์ เห็นได้ชัดว่ากัลโลเวย์ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดหลังโครงสร้างนิยม (post-structuralism) ขอบเขตการอ่านโครงสร้างและความสัมพันธ์เชิงอำนาจของอินเทอร์เน็ตเฟซ จึงเป็นการอ่านเพื่อเผยให้เห็นถึงมิติทางการเมืองอุดมการณ์และกรอบความคิดที่อินเทอร์เน็ตเฟซผลิตขึ้นระหว่างผู้ใช้และระบบคอมพิวเตอร์ (Galloway, 2012) การให้ความสำคัญกับการอ่านนัยทางการเมืองของอินเทอร์เน็ตเฟซวิจารณ์ยังปรากฏในงานของเวندی ชุน (Wendy Chun) ในหนังสือ *Programmed Visions: Software and Memory* ชุนมองว่าการออกแบบอินเทอร์เน็ตเฟซให้ใช้งานง่ายขึ้นหรือยากขึ้น สามารถฝังอุดมการณ์ในกระบวนการออกแบบที่กำกับพฤติกรรมของผู้ใช้ให้เป็นไปในทิศทางที่นักพัฒนากำหนด (Chun, 2011)

งานของกัลโลเวย์และชุนมีรากฐานมาจากการศึกษาวรรณกรรม ถ้าหากเปลี่ยนวัตถุการศึกษาจากอินเทอร์เน็ตเฟซเป็นนวนิยาย แนวทางการวิจารณ์อุดมการณ์ที่กำกับตัวบทนั้นมีความใกล้เคียงกับการตีแผ่อุดมการณ์ในวรรณกรรมอังกฤษของนักวิจารณ์วรรณกรรมอย่างเทอร์รี่ อีเกิลตัน (Terry Eagleton) คำถามต่อมาคือ แล้วเราจะวิจารณ์อินเทอร์เน็ตเฟซในฐานะตัวบทได้อย่างไร? และตัวบทนี้มีกลไกการทำงานเหมือนหรือแตกต่างไปจากตัวบทวรรณกรรมและสื่อที่ดำรงมาอย่างนานหรือไม่ว่าง? โยฮันนา ดรักเกอร์ (Johanna Drucker) ได้เสนอว่า เราควรมองอินเทอร์เน็ตเฟซเป็นตัวบทสื่อทัศน (visual text) และอ่านไวยากรณ์ในการสื่อความหมายของอินเทอร์เน็ตเฟซเช่นเดียวกับสื่อทัศนประเภทอื่น ๆ แนวคิดของดรักเกอร์เป็นมรดกจากสาขาวัฒนธรรมศึกษา (cultural studies) จากทศวรรษ 1960 ซึ่งอาจดูเหมือนล้าหลังในศตวรรษที่ 21 แต่การสถาปนาให้อินเทอร์เน็ตเฟซมีความเป็นตัวบทถือเป็นการสร้างความเป็นรูปธรรมให้แก่สื่อทัศนในระบบคอมพิวเตอร์จากฐานคิดมนุษยศาสตร์ โดยมองอินเทอร์เน็ตเฟซในฐานะวัตถุทางวัฒนธรรม (cultural object) ที่มีประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการจากวัฒนธรรมการอ่าน การเขียน และการสัมผัส กรอบการอ่านอินเทอร์เน็ตเฟซจากฐานคิดมนุษยศาสตร์นี้ จะช่วยให้ผู้ใช้สามารถมองเห็นการเชื่อมโยงระหว่างนัยทางการเมืองและวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ในกระบวนการ

ออกแบบอินเทอร์เฟซ ซึ่งบางครั้งผู้ออกแบบเองก็อาจไม่ได้ตระหนักถึงผลกระทบทางอ้อมที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจเหล่านั้น

กระบวนการการอ่านอินเทอร์เฟซบนฐานคิดของมนุษยศาสตร์ที่ดรักเกอร์เสนอคือการอ่านอินเทอร์เฟซผ่านกรอบเรื่องเล่าสื่อทัศน์ (visual narrative) โดยเฉพาะสื่อหนังสือการ์ตูน (comic book) ดรักเกอร์ยกย่องให้หนังสือ *Understanding Comics: The Invisible Arts* โดย สก็อต แมคคลาวด์ (Scott McCloud) เป็นคู่มือการอินเทอร์เฟซผ่านกรอบเรื่องเล่าสื่อทัศน์ที่เป็นประโยชน์ยิ่ง ดรักเกอร์ให้เหตุผลว่ามนุษย์สร้างความหมายจากเรื่องเล่าในสื่อทัศน์ด้วยการเติมเต็มช่องว่างระหว่างเฟรม (frame) แต่ละเฟรม เช่น เฟรมในม้วนฟิล์มภาพยนตร์หรือพื้นที่ว่างระหว่างช่องในหนังสือการ์ตูน อย่างเป็นลำดับ ดรักเกอร์ชื่นชมว่าหนังสือของแมคคลาวด์บุกเบิกการอ่านลำดับการเรียงภาพในสื่อทัศน์เพื่อสร้างความหมายอย่างเป็นระบบ ดรักเกอร์อธิบายเพิ่มเติมว่าเราสามารถนำกรอบการอ่านหนังสือการ์ตูนมาใช้ในการอ่านอินเทอร์เฟซได้ ก็เพราะความเป็นสื่อหลากหลายรูปแบบและความเป็นสื่อข้ามประเภทของการรับชมข้อมูลในโลกออนไลน์ มีความคล้ายคลึงกับการอ่านการ์ตูนที่เล่าเรื่องเป็นช่อง ๆ ให้อ่านต้องคอยเติมเต็มเรื่องราวระหว่างช่องเพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่อง² (Drucker, 2014, p. 44) เราสามารถสรุปข้อเสนอของดรักเกอร์ได้ว่าปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับสภาพแวดล้อมออนไลน์มีรูปแบบเดียวกันกับการอ่านการ์ตูนหรือสื่อทัศน์รูปแบบอื่น เพราะทั้งนี้ก่อออกแบบและผู้ใช้ก็ต้องสร้างและอ่านความหมายหรือสร้างแผนที่ของประสบการณ์ทุกครั้งที่มีปฏิสัมพันธ์กับองค์ประกอบดิจิทัลบนแอปพลิเคชันที่ปรากฏบนหน้าจอ

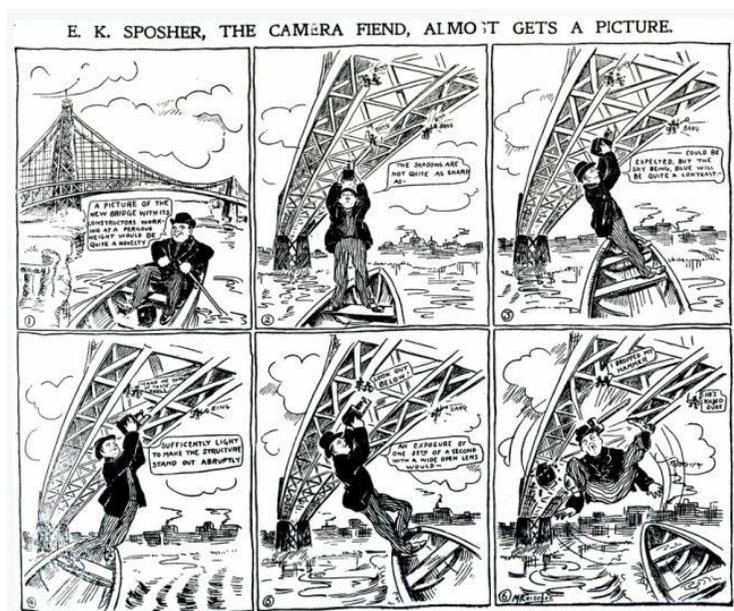
ผู้เขียนขอยกตัวอย่างความคล้ายคลึงกันระหว่างการ์ตูนและดิจิทัลอินเทอร์เฟซ อย่างเป็นรูปธรรม ด้วยการเปรียบเทียบการ์ตูนขนาดสั้น (comic strip) เรื่อง "E.K. Spusher, The Camera Fiend, Almost Get a Picture"³ โดยแม็กซ์ เฟลย์เชอร์ (Max Fleischer) นักวาดการ์ตูนชาวอเมริกันเชื้อสายออสเตรีย กับภาพหน้าจอแอปพลิเคชันสปอตตีฟายที่ผู้เขียนบันทึกไว้ด้วยตนเอง โดยจะเริ่มจากการบรรยายการ์ตูนตามการอธิบายของดรักเกอร์ก่อน

² องค์ประกอบในหนังสือของแมคคลาวด์ที่ดรักเกอร์กล่าวสรุปอย่างรวบรัด แต่เป็นจุดเชื่อมระหว่างการอ่านการ์ตูนและอินเทอร์เฟซของอุปกรณ์ดิจิทัลหรือไฮเปอร์เท็กซ์ คือ ช่องว่างระหว่างช่อง (gutter) หรือก็คือแผ่นกระดาษที่วางเปล่าที่คั่นระหว่างช่องการ์ตูนแต่ละช่องนั่นเอง

³ ปัจจุบันงานของทั้งหมดของเฟลย์เชอร์ รวมทั้งตัวการ์ตูนอันโด่งดังอย่าง Betty Boop ถือเป็นสมบัติสาธารณะแล้ว (public domain) และถือเป็นเรื่องนำยีนดีของคณะศิลปศาสตร์ที่จะสามารถนำผลงานของเขาในหนังสือเล่มนี้ ในการพาณิชย์ได้โดยไม่ต้องทำเรื่องขอลิขสิทธิ์

ภาพที่ 1

การ์ตูนขนาดสั้นเรื่อง E.K. Spasher, *The Camera Fiend, Almost Get a Picture*



หมายเหตุ. จาก E.K. Spasher, *the Camera Fiend, Almost Get a Picture*, โดย M. Fleischer, 1903, (https://www.lambiek.net/artists/f/fleischer_max.htm)

การ์ตูนสั้นเรื่องนี้เล่าเรื่องความโชคร้ายของนายสไปชเชอร์ผู้คลั่งไคล้การถ่ายภาพ เขาสบโอกาสทองได้ถ่ายภาพสะพานแขวนที่เพิ่งสร้างเสร็จ เขาลงทุนขึ้นไปยืนอยู่ตรงหัวเรือ สายไปสายมาเสียงอันตรายเพื่อให้เก็บภาพที่ดีที่สุด จนกระทั่งคนงานบนสะพานผล่อทำค้อนตกลใส่ศีรษะของเขาในช่องที่ 6 จนเป็นเหตุให้เขาต้องพลัดตกจากเรือในที่สุด เป็นที่น่าประหลาดใจอย่างยิ่งว่าเราเข้าใจเรื่องที่เกิดขึ้น ทั้งที่ขาดหายข้อมูลแวดล้อมมหาศาล⁴ เราไม่รู้ว่านายสไปชเชอร์พายเรือมาจากที่ไหนในช่องที่ 1 เราไม่เห็นเขาลุกขึ้นไปยืนที่หัวเรือในช่องที่ 2 เราไม่เห็นเขาเปลี่ยนท้ายเรือเพื่อปรับมุมกล้องในช่องที่ 3 เราไม่เห็นเขาขยับกลับไปยืนที่หัวเรืออีกครั้งในช่องที่ 4 เราไม่รู้ว่าค้อนตกลงมาจากสะพานโดยใคร จากมุมไหน มีคนจงใจปามันลงมาเพื่อทำร้ายตากล้องท่านนี้หรือไม่ เราเพียง “ได้ยิน” เสียงของใครสักคนที่ตะโกนว่า “ข้างล่างระวังด้วย” (look out below) ในช่องที่ 5 และเราไม่เห็นสไปชเชอร์ตกลงไปในแม่น้ำเพราะในรูปเขากำลังลอยห่างเต็งกลางอากาศ แต่เราได้ยินเสียง “ซู่” ดังกังวานโสตประสาทในช่องที่ 6 การที่เราไม่เห็นข้อมูลที่ไต่กล่าวไปเหล่านี้ แต่ยังคงเข้าใจเรื่องราวที่เฟลย์เชอร์ต้องการเล่าคือเหตุผลที่แมคคลาวด์

⁴ ผู้วิจัยจะขีดเส้นใต้และใช้ตัวหนาเพื่อเน้นข้อมูลในช่องแต่ละช่องในส่วนถัดไป

นิยามการ์ตูนคือ “ศิลปะล่องหน” (the invisible art) เพราะทั้งนักวาดการ์ตูนและผู้อ่านต่างเป็นคนเติมเต็ม “ช่องว่างระหว่างช่อง” ด้วยเรื่องราวและความหมาย กระดาษขาวที่ว่างเปล่าจึงทำหน้าที่เป็นพื้นที่ในการเขียน (writing surface) ของทั้งนักวาดและผู้อ่าน พื้นที่ล่องหนนี้เป็นส่วนหนึ่งของไวยากรณ์เรื่องเล่าในการ์ตูน

หลักการวิจารณ์อินเทอร์เน็ตเฟซด้วยการอ่านโดยละเอียดที่ดริกเกอร์ได้อภิปรายไว้ ถือเป็นองค์ประกอบในการทำทายสภาวะสังขนิมอินเทอร์เน็ตเฟซในระดับวัตถุ หรือถ้าหากพูดในเชิงวรรณกรรมศึกษา ก็ต้องบอกว่าแนวคิดของดริกเกอร์เป็นกระบวนการอ่านอินเทอร์เน็ตเฟซในฐานะตัวบท (text) ประเภทหนึ่ง สิ่งที่ขาดหายไปจากข้อเสนอนี้ของเขาคือผลของการวิจารณ์อินเทอร์เน็ตเฟซในระดับอุดมการณ์ กล่าวคือเป้าหมายของอินเทอร์เน็ตเฟซวิจารณ์จะนำไปสู่การทำทายสภาวะสังขนิมอินเทอร์เน็ตเฟซที่ทำงานผ่านการออกแบบที่เป็นมิตรได้อย่างไร ในประเด็นเรื่องการวิจารณ์อินเทอร์เน็ตเฟซในระดับอุดมการณ์นั้น ข้อเสนอว่าด้วยการวิพากษ์อินเทอร์เน็ตเฟซที่เป็นมิตรของลอรี เอเมอร์สัน (Lori Emerson) นักวิชาการด้านสื่อศึกษา เป็นประโยชน์อย่างสูงต่องานวิจัยชิ้นนี้

เอเมอร์สันตั้งคำถามกับอุดมการณ์การออกแบบผู้ใช้ที่เป็นมิตร (user friendly design) ในโปรแกรมและอุปกรณ์ดิจิทัล เธอตั้งข้อสังเกตว่าอุปกรณ์อย่างไอแพด (iPad) ถูกออกแบบบนฐานคิดที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้ กล่าวคืออุปกรณ์ดังกล่าวสามารถใช้งานจนถึงระดับที่ว่า ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องรู้ว่ามันทำงานอย่างไร (Emerson, 2014, p. xi) เธออภิปรายว่าอุปกรณ์ที่ใช้งานง่ายจนผู้ใช้รู้สึกว่าการปฏิสัมพันธ์กับอุปกรณ์สามารถกระทำได้ราบรื่นจนเป็นธรรมชาติ ส่งผลให้ผู้ใช้ขาดความตระหนักรู้ถึงการทำงานของระบบกลไกและการครอบงำเชิงอุดมการณ์ ยิ่งไปกว่านั้น การออกแบบเหล่านี้มักจะมีเป้าหมายเพื่อควบคุมประสบการณ์ของผู้ใช้ให้สอดคล้องกับผลประโยชน์ของผู้พัฒนา เอเมอร์สันอภิปรายว่าการที่อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์กลายเป็นส่วนหนึ่งของผู้ใช้อย่างเป็นธรรมชาติ เป็นการปิดบังความโปร่งใส (transparency) ของระบบกลไกจนทำให้การทำงานของระบบล่องหนต่อผัสสะของมนุษย์ (Emerson, 2014, p. xi)

เอเมอร์สันเสนอบทบาทของวรรณกรรมดิจิทัล (digital literature) ให้เป็นหนึ่งในกระบวนการวิพากษ์การเปิดเผยความเป็นธรรมชาติของเทคโนโลยีที่ส่งอิทธิพลต่อผู้ใช้ โดยเธอมองว่าวรรณกรรมดิจิทัลประสบความสำเร็จในการทำทายการออกแบบอินเทอร์เน็ตเฟซที่เป็นมิตรอันราบรื่น เนื่องจากวรรณกรรมดิจิทัลมักมีองค์ประกอบในตัวบทที่จ้องใจขัดจังหวะหรือเปิดเผยกระบวนการที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังการทำงานของเทคโนโลยี องค์ประกอบที่บังคับให้ผู้อ่านต้องมีส่วนร่วมกับตัวบทแม้ในบางครั้งจะเป็นไปอย่างฝืนความต้องการของผู้อ่าน ส่งผลให้ผู้อ่านนั้นตระหนักถึงการมีอยู่ของระบบและโครงสร้างที่กำกับตัวบทดิจิทัล หนึ่งในกลยุทธ์ของวรรณกรรมดิจิทัลที่เอเมอร์สันยกตัวอย่างคือ การสร้างความผิดพลาด (glitch) ในชั้นงานวรรณกรรมดิจิทัลที่มีอินเทอร์เน็ตเฟซที่เกิดข้อบกพร่องเหนือความคาดหมายของผู้อ่าน เช่น

การที่ตัวบทหยุดทำงานชั่วคราวหรือข้อความบางส่วนขาดหายไป เป็นการสร้างแรงสะท้อนให้แก่ผู้อ่าน เพื่อย้ำเตือนว่าเทคโนโลยีที่อยู่เบื้องหลังวรรณกรรมดิจิทัลมิได้ราบรื่นหรือเป็นธรรมชาติแต่อย่างใด ในทางตรงกันข้ามเทคโนโลยีเหล่านี้ล้วนถูกสร้างขึ้นมาโดยมีระบบบางอย่างกำกับอยู่ (Emerson, 2014, p. 35) หรือในอีกแง่หนึ่งก็คือวรรณกรรมดิจิทัลประสบความสำเร็จในการเปลี่ยนแนวคิดการออกแบบที่เน้นความเป็นมิตรต่อผู้ใช้เป็นศูนย์กลางจากความราบรื่นที่เป็นธรรมชาติไปสู่ระบบที่จำเป็นต้องการมีความราบรื่นและเป็นมิตร เพราะระบบนี้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์จากผู้ใช้ให้ได้มากที่สุด ซึ่งการวิพากษ์อินเทอร์เน็ตผ่านการเปิดโปงความเป็นธรรมชาติของเทคโนโลยีผ่านวรรณกรรมดิจิทัลที่เอเมอร์สันเสนอนี้ เป็นข้อสังเกตความรู้ด้านวรรณคดีเพื่อสร้างความรู้เท่าทันสื่อและเครื่องมือดิจิทัล ที่ผสมกับการอ่านตัวบทโดยละเอียดตามที่ดร็กเกอร์ได้เสนอไว้อย่างเป็นทางการ

ในส่วนต่อไป ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างกรณีศึกษาการทำทลายสถานะสัญญานิยมอินเทอร์เน็ตที่ทำงานผ่านการออกแบบที่เป็นมิตร โดยเริ่มตั้งแต่การยกตัวอย่างงานวรรณกรรมที่จงใจท้าทายขนบของรูปแบบการประพันธ์เพื่อผลิตงานรูปแบบใหม่ พร้อมตั้งคำถามกับกรอบความคิดที่กำกับขนบการประพันธ์ การใช้อินเทอร์เน็ตของไซเบอร์ลีย์เดีย เพื่อผลิตงานวรรณกรรม แม้ว่าอินเทอร์เน็ตของแพลตฟอร์มจะไม่เอื้อต่อการ “เขียน” งานวรรณกรรมตามขนบเท่าใดนักแล้วจบด้วยการบ่อนเซาะ (subversion) อินเทอร์เน็ตของแพลตฟอร์มด้วยงานศิลปะที่จงใจนำอินเทอร์เน็ตของแพลตฟอร์มไปปรับเปลี่ยน เพื่อตีแผ่การทำงานของอินเทอร์เน็ตที่เป็นมิตรในระดับอุดมการณ์ กรณีศึกษาที่ใช้ในงานวิจัยจำเป็นต้องประกอบไปด้วยงานวรรณกรรมและดิจิทัลแอปพลิเคชัน เพื่อต่อยอดให้เห็นว่าองค์ความรู้ด้านวรรณกรรมและการออกแบบดิจิทัลอินเทอร์เน็ตมีความสอดคล้องกัน แม้ว่าสื่อทั้งสองประเภทจะมาจากโลกแอนะล็อกและโลกดิจิทัลที่ดูห่างไกลกันเสียเหลือเกิน

5. การทำลายสัญญานิยมอินเทอร์เน็ต : จากวรรณกรรมแนวทดลองสู่การบ่อนเซาะแพลตฟอร์มด้วยวัฒนธรรมดิจิทัล

การทำทลายรูปแบบและขนบการประพันธ์เพื่อตั้งคำถามกับอุดมการณ์และแนวคิดที่แฝงมากับขนบกับรูปแบบเหล่านั้นไม่ใช่เรื่องใหม่สำหรับวงการวรรณกรรมแต่อย่างใด ยุคสมัยที่เหมาะสมกับการยกเป็นตัวอย่างศักยภาพของวรรณกรรมในการสร้างสรรค์งานวรรณกรรมที่ทำทลายขนบการประพันธ์คืองานในยุคสมัยใหม่ (modernism) และยุคหลังสมัยใหม่ (postmodernism) นวนิยายในยุคสมัยใหม่ที่มีความโดดเด่นในการทำทลายขนบประพันธ์เรื่องแต่งอย่างสุดขั้ว คือ นวนิยายเรื่อง *ยูลิสซีส* (Ulysses) โดยเจมส์ จอยซ์ (James Joyce) นักเขียนชาวไอริช ที่ตีพิมพ์ใน ค.ศ. 1922 นวนิยายดังกล่าวเล่าถึงชีวิตในหนึ่งวันของ

ลีโอบอลด์ บลูม (Leopold Bloom) ชายคนหนึ่งที่อยู่อาศัยอยู่ในเมืองดับบลิน ประเทศไอร์แลนด์ ความโดดเด่นของยูลิสซีส คือการที่จอยซ์ใช้กลวิธีการเล่าเรื่องแบบกระแสด้านิก (stream of consciousness) ที่ถ่ายทอดกระบวนการความคิดและจิตสำนึกของตัวละครอย่างละเอียด ด้วยภาษาอังกฤษที่ผิดแปลกไปจากภาษาที่มนุษย์เราใช้ในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ เส้นเรื่องของนวนิยายที่ราบเรียบและขาดจุดสูงสุดของเรื่อง (climax) ถือเป็นการทำลายการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมที่มีจุดเริ่มต้นของเรื่องและจุดจบอย่างชัดเจน อันเป็นภาพสะท้อนความไม่แน่นอนของชีวิตที่ไม่ได้มีความตื่นเต็นหรือหวือหวาเหมือนกับเรื่องแต่งตามชนบ ในทำนองเดียวกัน นวนิยายในยุคหลังสมัยใหม่ ที่ประพันธ์ขึ้นหลัง ค.ศ. 1945 อย่างหนึ่งร้อยปีแห่งความโดดเดี่ยว (One Hundred Years of Solitude) โดย กาเบรียล การ์เซีย มาร์เกซ (Gabriel Garcia Marquez) นักเขียนชาวโคลอมเบีย นวนิยายเรื่องนี้เล่าถึงเรื่องราวของตระกูลบูเญเดีย (Buendia) แห่งเมืองมาคองโด (Macondo) ด้วยวิธีการเล่าเรื่องแบบสัจนิยมมหัศจรรย์ (magical realism) ที่ผสมผสานการประพันธ์แบบสัจนิยม (realism) ให้เข้ากับองค์ประกอบของเรื่องราวเหนือธรรมชาติ เพื่อวิพากษ์และท้าทายกรอบการมองความจริงในโลกตะวันตกที่ถูกขับเคลื่อนด้วยอุดมการณ์ของวิทยาศาสตร์ อันเป็นกรอบความคิดที่มักทำให้วิธีการมองโลกที่ขัดแย้งกับวิทยาศาสตร์ ถูกตีความว่าเป็นสิ่งที่แตกต่างและเป็นอื่น

จะเห็นได้ว่างานในยุคสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่ที่ยกมาเป็นตัวอย่างบางส่วนนี้ชี้ให้เห็นถึงความพยายามของนักเขียนที่จะสร้างรูปแบบใหม่ ๆ เพื่อท้าทายอุดมการณ์หรือความคิดที่ซ่อนอยู่ในชนบการเล่าเรื่องแบบเก่า ซึ่งการตั้งคำถามกับการเล่าเรื่องนี้สะท้อนถึงสภาวะทางสังคมและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไป ความเป็นพลวัตระหว่างวรรณกรรมกับความเปลี่ยนแปลงในมิติต่าง ๆ ยังปรากฏผ่านรูปแบบวรรณกรรมแนวทดลองที่ประยุกต์องค์ประกอบของสื่อดิจิทัลให้เข้ากับข้อจำกัดของวรรณกรรมที่เป็นตัวบทประเภทรูปเล่มหนึ่งในนวนิยายที่ประยุกต์เอาอินเทอร์เน็ตเฟซของการใช้อินเทอร์เน็ตเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบและเนื้อเรื่องได้อย่างสมบูรณ์แบบ คือ นวนิยายแนวทดลองเรื่อง *เฮาส์ออฟลีฟ* (House of Leaves) โดยมาร์ค ซี เดเนียลลิวสกี (Mark Z. Danielewski) ที่ตีพิมพ์ใน ค.ศ. 2000 เนื้อเรื่องของนวนิยายเล่าถึงเรื่องของครอบครัวนาวิดสัน (Navidson) ที่ย้ายเข้าไปอยู่ในบ้านหลังใหม่ที่พื้นที่ด้านในบ้านมีความกว้างกว่าพื้นที่ด้านนอก

สิ่งที่ทำให้ *เฮาส์ออฟลีฟ* ได้รับความน่าสนใจเป็นอย่างมากต่อการศึกษาดิจิทัลเฟซคือการที่รูปแบบของนวนิยายที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อสมัยใหม่ เช่น ภาพยนตร์และอินเทอร์เน็ต ซึ่งส่งผลให้รูปแบบและเนื้อเรื่องของหนังสือถูกเรียบเรียงอย่างซับซ้อนเหมือนการนำทางผ่านลิงก์บนอินเทอร์เน็ต การเล่าเรื่องในหนังสือทำให้ผู้อ่านต้องสำรวจและเชื่อมโยงข้อมูลที่กระจัดกระจาย โดยลักษณะนี้คล้ายคลึงกับการคลิกไปยังลิงก์หลายชั้นบนอินเทอร์เน็ตเพื่อ

เปิดเผยข้อมูลในแต่ละระดับที่ละเอียดบนเว็บเบราว์เซอร์⁵ อิทธิพลของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ยังถูกสะท้อนออกมาผ่านการที่เดเนียลลิวสกีเลือกที่จะเปลี่ยนสีตัวอักษรคำว่า “บ้าน” (house) ทุกคำในหนังสือให้เป็นตัวอักษรสีน้ำเงิน การเลือกใช้ตัวอักษรสีน้ำเงินลักษณะนี้อ้างอิงไปถึงไฮเปอร์ลิงก์ (hyperlink) เมื่อเข้าใช้งานเว็บไซต์ สีของคำที่เป็นสีน้ำเงินสม่ำเสมอตลอดทั้งเรื่องนี้ กระตุ้นให้ผู้อ่านตั้งคำถามว่าทำไมคำว่า “บ้าน” จึงถูกเชื่อมโยงเป็นลิงก์ที่โดดเด่นอยู่ตลอด นำไปสู่การตั้งคำถามเชิงสัญลักษณ์ต่อ “บ้าน” ซึ่งในบริบทของเรื่องอาจสื่อถึงพื้นที่อันไม่แน่นอนหรือความทรงจำที่ต้องค้นหาซ้ำ ๆ คล้ายกับการคลิกไปยังเนื้อหาที่ถูกซ่อนอยู่ภายในระบบข้อมูลหลายชั้น นอกเหนือไปจากการเขียนคำว่าบ้านในรูปแบบไฮเปอร์ลิงก์แล้ว *เฮาส์ออฟลิฟ* ยังใช้แนวคิดการเขียนวรรณกรรมแนวทดลองในการจัดเรียงตัวอักษรบนหน้ากระดาษ เช่น บางย่อหน้าของเรื่องจะพิมพ์ข้อความกลับหลัง ถ้าจะอ่านให้รู้เรื่องต้องนำหนังสือไปส่องกระจก (หรือถ่ายรูปด้วยโทรศัพท์มือถือแล้วพลิกรูปกลับด้านด้วยแอปพลิเคชัน) บางบรรทัดมีคำเพียงแต่คำเดียวอันเป็นคำที่สื่อถึงเหตุการณ์ในเรื่อง บางช่วงมีหน้าที่เว้นว่างไว้ เป็นต้น ในมุมมองวิธียุคใหม่ในการทดลองเล่นกับรูปแบบการประพันธ์ของนวนิยายใน *เฮาส์ออฟลิฟ* เปรียบได้กับการท้าทายอินเตอร์เฟซของการตีพิมพ์นวนิยายตามขนบที่มีการดำเนินเรื่องเป็นเส้นตรงและตีพิมพ์เนื้อหาเหล่านั้น ตามลำดับบรรทัด

เฮาส์ออฟลิฟ ชี้ให้เห็นว่าการท้าทายและทดลองกับรูปแบบนั้น ไม่จำเป็นที่จะต้องสร้างสิ่งใหม่ขึ้นมาทดแทน การทดลองและการท้าทายสามารถเกิดขึ้นได้ภายใต้เงื่อนไขกับบริบทดั้งเดิม ไม่ว่า *เฮาส์ออฟลิฟ* จะมีรูปแบบการประพันธ์ที่พลิกแพลงเพียงใด ตัวบทนี้ก็ยังคงดำรงอยู่ในรูปแบบและประเภทวรรณกรรมแบบนวนิยาย เพียงแต่เป็นนวนิยายที่ท้าทายรูปแบบการประพันธ์ตามขนบ การทดลองกับ “แพลตฟอร์ม” หรือขนบการประพันธ์นี้ มีให้เห็นอย่างแพร่หลายผ่านบทกวีนิพนธ์ดิจิทัล (digital poetry) ที่กวีใช้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียในการเผยแพร่กวีนิพนธ์ของตนเอง เช่น รูปี เคอร์ (Rupi Kaur) กวีหญิงชาวแคนาดา ที่ประพันธ์บทกวีผ่านการโพสต์บนอินสตาแกรม บทกวีของเคอร์ได้รับความนิยมอย่างล้นหลาม จนได้รับการตีพิมพ์ในรูปแบบหนังสือรวมเล่มบทกวีนิพนธ์ ความสำเร็จของเคอร์ที่ได้รับการยอมรับจากสำนักพิมพ์อาจมองได้ว่าเป็นการสนับสนุนทุนนิยมแพลตฟอร์ม ที่ผลักดันให้บทกวีของเธอมียุคค่าขึ้นมาในวงการวรรณกรรม และทำให้แพลตฟอร์มที่ดำรงอยู่เพื่อระบบทุนนิยมมีมูลค่าทางวัฒนธรรมขึ้นมา อย่างไรก็ตาม ยังมียุคอีกหลายคนที่ใช้อินเตอร์เฟซ อันมีรูปแบบเฉพาะของแพลตฟอร์มในการประพันธ์

⁵ การขีดเส้นใต้ ได้ “ระดับที่ละเอียดบนเว็บเบราว์เซอร์” เพียงต้องการชี้ให้ผู้อ่านเห็นว่าตัวเลขที่ใช้งบออกเชิงอรรถมีอิทธิพลในการนำสายตาของผู้อ่าน คล้ายกับอินเตอร์เฟซในรูปแบบกราฟิกในระบบคอมพิวเตอร์

หนึ่งในกวีที่ใช้อินเทอร์เน็ตเฟชอันมีรูปแบบเฉพาะแพลตฟอร์มในการประพันธ์ คือ เซลลี แจ็คสัน (Shelley Jackson) ที่เขียนบทกวีลงบนหิมะ แล้วถ่ายรูปลงบัญชีผู้ใช้อินสตาแกรม ภายใต้ชื่อ snowshelleyjackson โปสต์ของแจ็คสันแต่ละโปสต์จะขาดคำบรรยาย (caption) ประกอบ ผู้ใช้อินสตาแกรมสามารถอ่านบทกวีได้ด้วยการเข้าไปดูบัญชีของเธอ แน่นอนว่า ถ้าอ่านโปสต์ของเธอทีละโปสต์ โปสต์เหล่านี้จะเป็นเพียงแค่อารมณ์ของคำที่เขียนบนหิมะ โปสต์ของแจ็คสันมีคุณค่าในเชิงวรรณศิลป์ เมื่อรูปแบบการจัดหน้า (page layout) ของอินสตาแกรม จัดเรียงโปสต์เหล่านี้ให้เป็นแถวอย่างเป็นระเบียบ การจัดหน้าของอินสตาแกรมเอื้อให้คำเหล่านี้ ถูกร้อยเรียงเป็นวรรค (verse) ที่ผู้ใช้สามารถอ่านได้คล้ายกับบทกวีนิพนธ์ในรูปแบบสี่ทักซ์ เอกลักษณ์ของงานของแจ็คสันหรือกวีที่เลือกใช้โซเชียลเป็นเครื่องมือในการประพันธ์ คือ บทกวีดังกล่าวจะมีคุณสมบัติเป็นกวีนิพนธ์ในรูปแบบสี่ทักซ์ก็ต่อเมื่อผู้ใช้อินสตาแกรมอ่าน บทกวีของเธอบนแพลตฟอร์มเท่านั้น กล่าวคือ บทกวีของแจ็คสันจะสูญเสียความหมายเมื่อ ถูกปรับเปลี่ยนเป็นรูปเล่มดังเช่นบทกวีของเคอร์ กวีนิพนธ์ของแจ็คสันต้องอ่านผ่านการค้นหา และสัมผัสหน้าจอเพื่อเลื่อนชมภาพบนแพลตฟอร์ม ในแง่นี้ โปสต์ของแจ็คสันจึงเป็นบทกวีที่ บังคับให้ผู้อ่านต้องมีปฏิสัมพันธ์กับอินเทอร์เน็ตเฟชเพื่อสร้างความหมายให้แก่ตัวบท หากโปสต์ ของแจ็คสันถูกเปลี่ยนเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ ความหมายที่มากับการปฏิสัมพันธ์กับอินเทอร์เน็ตเฟชจะ หายไปตัวอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การที่แจ็คสันไม่ได้รับคำตอบแทนใด ๆ จากการโปสต์ บนแพลตฟอร์ม แคมอินเทอร์เน็ตเฟชของแพลตฟอร์มยังถูกนำมาใช้เพื่อผลิตงานสร้างสรรค์ที่มี รูปแบบเฉพาะ สะท้อนให้เห็นว่าการต่อต้านสังคมนิยมอินเทอร์เน็ตเฟชเป็นเรื่องที่เป็นไปได้ เพียงผู้ใช้ และศิลปินต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการทดลองเล่นกับวิธีการปฏิสัมพันธ์กับอินเทอร์เน็ตเฟช ของแพลตฟอร์ม

ตัวอย่างที่อินเทอร์เน็ตเฟชวิจารณ์ถูกนำมาปรับใช้ในรูปแบบของงานศิลปะเพื่อวิพากษ์ ทุนนิยมแพลตฟอร์มโดยตรงคือ โปรเจกต์ไมนัส (Minus) ของเบน กรอชเชอร์ (Ben Grosser) ศิลปินชาวอเมริกัน ไมนัส (Minus, n.d.) เป็นโปรเจกต์โซเชียลเน็ตเวิร์กเชิงทดลอง กรอชเชอร์ อธิบายว่า ไมนัส ถือเป็นร่มโปรเจกต์ให้แก่กิจกรรมการ Software for Less (ซอฟต์แวร์ที่น้อยลง) ณ Artbyte Gallery ในกรุงลอนดอน ระหว่างวันที่ 20 สิงหาคม - 23 ตุลาคม ค.ศ. 2021 โปรเจกต์ดังกล่าวมีฐานคิดเชิงอินเทอร์เน็ตเฟชวิจารณ์ตามข้อเสนอของแอนเดอร์สัน และโพลด์ ไมนัส ตั้งคำถามกับผลกระทบของอุตสาหกรรมอินเทอร์เน็ตเฟชต่อวัฒนธรรม สังคม และการเมือง งานศิลปะนี้ มุ่งวิจารณ์สภาวะที่โซเชียลเน็ตเวิร์กแพลตฟอร์มต่าง ๆ ล้วนมีเป้าหมายเดียวกัน คือ การ 'เพิ่ม' เชิงปริมาณ ทั้งเพิ่มรายได้ เพิ่มจำนวนผู้ใช้ เพิ่มระยะเวลาและการมีส่วนร่วม เพิ่มเครื่องมือที่สามารถวัด และเพิ่มเครื่องมือที่ใช้ประมวลการใช้งานของผู้ใช้ กรอชเชอร์ อธิบายแนวคิดของไมนัสและงานศิลปะอื่น ๆ ในนิทรรศการ Software for Less ว่า โซเชียล

เน็ตเวิร์กแพลตฟอร์มเหล่านี้เป็น ‘เครื่องจักรซอฟต์แวร์ของระบบทุนนิยม’ ที่ใช้กลยุทธ์การออกแบบอินเทอร์เน็ตเฟซและฟังก์ชันต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้เราใช้เวลาบนแพลตฟอร์มให้นานที่สุด เพื่อดูดข้อมูลจากผู้ใช้ให้ได้มากที่สุด ทั้งนี้กรอซเซอร์ย้ำว่า แพลตฟอร์มเหล่านี้ปลุกฝังชุดความคิดที่ว่า เราจะมีตัวตนในสังคมก็ต่อเมื่อผู้ใช้คนอื่น ๆ ประเมินว่าเรามีคุณค่า และความต้องการมีตัวตนในโซเชียลเน็ตเวิร์กนี้เองที่ผันแปรเป็นทุนให้แก่บริษัทต่าง ๆ

แนวคิดของไมนัส เรียบง่ายสมชื่อ กรอซเซอร์มองว่า ถ้าโซเชียลเน็ตเวิร์กแบบปกติกระตุ้นให้เรามีส่วนร่วม ‘มากขึ้น’ แล้วโซเชียลเน็ตเวิร์กที่ชวนให้เรามีส่วนร่วม ‘น้อยลง’ จะมีหน้าตาเป็นอย่างไร? ผู้ใช้จะใช้มันแบบไหน? และประสบการณ์การใช้โซเชียลเน็ตเวิร์กที่อยู่นอกเหนือการทำงานของระบบทุนนิยมนั้น เป็นไปได้หรือไม่? ไมนัสพยายามตอบคำถามเหล่านี้ด้วยการลดทอนเครื่องมือการวัดและแสดงผลเชิงปริมาณออกทั้งหมด และผู้ชมโคเวตาการโพสต์ในไมนัส เพียง 100 โพสต์ โคเวตาจะลดลงไปเรื่อย ๆ ต่อให้ลบโพสต์เพื่อปรับแก้หรืออะไรก็ตาม การลดทอนเครื่องมือในการแสดงผลนี้ ยังรวมไปถึงการแจ้งเตือน (notification) ออก สัญลักษณ์กระดิ่งยังมีอยู่ แต่ ‘ปุ่มแจ้งเตือน’ สีแดงที่คุ้นเคยหายไป กรอซเซอร์กล่าวว่า เหตุผลที่เขาลดทอนฟังก์ชันต่าง ๆ ของโซเชียลเน็ตเวิร์กทั่วไป ให้เหลือเพียงตัวเลขนับถอยหลังโคเวตาการโพสต์ ก็เพราะเขาต้องออกแบบให้ Minus เป็นพื้นที่ที่เน้น “เสียงของมนุษย์ ถ้อยคำ และมิติเวลา” เพื่อให้ผู้ใช้มีโอกาสไตร่ตรองถึงความหมายของการเชื่อมต่อกัน เขาหวังว่าประสบการณ์การใช้โซเชียลเน็ตเวิร์กเชิงทดลองนี้จะแตกต่างไปจากโซเชียลเน็ตเวิร์กอื่นที่จ้องจะดึงข้อมูลไปจากผู้ใช้และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้ใช้ให้หุขาการมีส่วนร่วมอย่างรวดเร็วบนแพลตฟอร์ม

อินเทอร์เน็ตเฟซของไมนัสมีความมินิมอลลิสต์กว่าเฟซบุ๊กหรือทวิตเตอร์ แพลตฟอร์มนี้มีแค่ฟังก์ชันพื้นฐานอย่างการแก้ไขโปรไฟล์ของผู้ใช้ ไอคอนแว่นขยายสำหรับค้นหา และไอคอนกระดิ่งที่ไม่มีจุดสีแดงคอยเตือน ผู้ใช้ต้องเป็นฝ่ายกดเข้าไปดูว่ามีผู้ใช้คนอื่นเข้ามามีส่วนร่วมกับโพสต์ของเราหรือไม่ ซึ่งไมนัสระบุนเวลาการตอบโต้เอาไว้แบบคลุมเคลือด้วยคำว่า recently (เมื่อไม่นานมานี้) แทนการระบุเวลาเป็นตัวเลขที่เจาะจง ที่ทำให้ผู้ใช้รู้สึกสบายใจ เพราะไม่ต้องแคร่ร่ากดเข้าไปอ่านซ้ำไป หรือทันความต้องการของคนอื่น ๆ หรือไม่ เพราะคำว่า ‘เมื่อไม่นานมานี้’ อาจหมายถึงสองนาทีก่อนหรือแปดชั่วโมงที่แล้ว หรือจะเลือกไม่อ่านเลยก็ได้ การเขียนโพสต์ลงใน Minus มีข้อจำกัดมากกว่าโซเชียลเน็ตเวิร์กเจ้าอื่น ๆ เพราะไมนัสจำกัดให้ผู้ใช้เขียนได้อย่างเดียว การตอบผู้ใช้คนอื่น ๆ ก็จำกัดเฉพาะเพียงการเขียนเช่นกัน

เนื้อหาของโพสต์ยังคงมีความหลากหลาย แม้ทุกคนจะทราบดีว่าโคเวตาการโพสต์มีจำกัด ผู้ใช้หลายคนใช้โคเวตาโพสต์แรกไปกับข้อความทักทายง่าย ๆ เช่น “hi” “Hello world” หรือแนะนำตัว และบอกว่าเป็นคนจากประเทศไหน ผู้ใช้หลายคนใช้ไมนัสเป็นพื้นที่โฆษณา

สกุลเงินคริปโต หรือคอนเทนต์จากแพลตฟอร์มอื่น บ้างก็ใช้เป็นพื้นที่เขียนโฆษณาชวนเชื่อ ให้แก่รัฐบาลใดรัฐบาลหนึ่ง บ้างก็ใช้เป็นพื้นที่ปั่นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เช่น มีผู้ใช้ท่านหนึ่งที่ใช้โควตาการโพสต์ของตัวเองไปเกินครั้งด้วยการโพสต์ซ้ำ ๆ เป็นระยะว่า “I will begin my fitness” (จะเริ่มออกกำลังกายแล้ว) กับ “I have finished my fitness” (ออกกำลังเสร็จแล้ว) ส่วนผู้ใช้อีกคนอธิบายว่า “มันอาจจะเหมือนไดอารี่ก็ได้ เพราะเขาใช้พื้นที่นี้ เพื่อเล่าถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตและเขาจะไม่กลับไปอ่านมันอีก จะเห็นได้ว่าผู้ใช้นี้ใช้ไมนัสเหมือนใช้สมุดฉีกที่แตกต่างไปจากทวีตเตอร์ที่เขาอาจจะใช้เป็นประจำ ในแง่นี้ การจำกัดการโพสต์ของไมนัส ได้มอบสภาพความเป็นวัตถุ (materiality) ที่แตกต่างไปจาก ทวีตเตอร์อย่างชัดเจน ผู้ใช้จะมีโอกาสถ่ายทอดห้วงความคิดลงบนหน้ากระดาษ แล้วฉีกมันออก เพื่อเขียนหน้าต่อไป แน่หนอนว่าโซเชียลเน็ตเวิร์กอื่น ๆ ก็มีฟังก์ชันให้ผู้ใช้ลบโพสต์ ซึ่งถ้าหากเรามีเวลามากพอ เราก็คงสามารถเขียน ๆ ลบ ๆ โพสต์ได้อย่างไม่สิ้นสุด และเมื่อนามาเปรียบเทียบ กันแล้ว ความเป็นวัตถุของ Minus จะเด่นชัดขึ้นทันที เพราะเครื่องมือในการโพสต์ของผู้ใช้ เป็นทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด

ไมนัสตอกย้ำสภาวะความเป็นอนุภาค (atomization) ของผู้ใช้ในฐานะปัจเจกบุคคลที่อยู่ในพื้นที่ออนไลน์เดียวกัน แต่กลับแตกแยกออกจากกัน เนื่องจากปราศจากเครื่องมือในการสร้างความ เป็นชุมชนระหว่างผู้ใช้ นี่จึงเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ประสบการณ์การใช้ไมนัส คล้ายกับการอ่านหนังสือกวีนิพนธ์ที่ถูกจัดเรียงอย่างไม่เป็นระเบียบ จริงอยู่ที่โพสต์ของผู้ใช้ คนจะปรากฏขึ้นในระบบตาม ‘ลำดับเวลา’ แต่ปัญหาคือ โพสต์เหล่านั้นแตกแยกออกจากกันในเชิงบริบท ผู้ใช้จึงได้อ่านโพสต์ล่าสุดของใครสักคนอยู่เสมอ และก็สมารถอ่านเพิ่มได้เมื่อเรากดปุ่ม ‘อ่านต่อ’ ดังนั้น โพสต์แต่ละโพสต์จึงเปรียบเสมือนบทกวีที่ถูกเขียนขึ้นบนกระดาษหนึ่งแผ่น โดยกวีที่นิรนามด้วยเจตนาที่ผู้ใช้ไม่อาจเข้าถึง ผู้ใช้อาจเข้าไปมีส่วนร่วมกับความคิดของกันและกันได้ ด้วยฟังก์ชัน reply แต่อาจไม่สามารถสร้างชุมชนออนไลน์ระหว่างกันได้ เนื่องจากผู้ใช้คนอื่นที่เคยมีปฏิสัมพันธ์ด้วยไม่อยู่ในระบบการแจ้งเตือน โซเชียลเน็ตเวิร์กแนวทดลองนี้ นอกจากจะไม่ติดตาม (track) การใช้งานของผู้ใช้แบบโซเชียลเน็ตเวิร์กทั่วไป มันยังไม่บันทึก (record) หรือสร้างคลังข้อมูล (archive) ที่ผู้ใช้ค้นคืนกันในแพลตฟอร์มของบริษัทเทคโนโลยีเอกชน

การที่ไมนัสลดทอนระบบการติดตามบันทึกให้เป็นศูนย์ ก็ถือเป็นหนึ่งในแนวคิดของงานที่มุ่งปลดปล่อยการดูข้อมูลของผู้ใช้ไปสร้างมูลค่าเชิงพาณิชย์ ที่กลายเป็นดาบสองคม เพราะผู้ใช้ต้องจ่ายไปกับการสูญเสียการเข้าถึงการบันทึกการมีส่วนร่วม คือ การปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้คนอื่น ๆ กลายเป็นการปฏิสัมพันธ์ที่ใช่แล้วทิ้ง (single serving) ซึ่งผู้ใช้คนหนึ่งจะมี ‘ส่วนร่วม’ กับผู้ใช้คนอื่น ๆ ในไมนัส แต่เขาเหล่านั้นอาจไม่พัฒนาเป็น ‘สังคม’ ของทุกคน เห็นได้ชัดว่ากรอชเชอร์ประสบความสำเร็จในการเผยให้เห็นว่า บริษัทโซเชียลเน็ตเวิร์กได้เปลี่ยนเครื่องมือ

ที่จำเป็นต่อการสร้างความสัมพันธ์ของชุมชนออนไลน์ อย่างการโพสต์ การโต้ตอบ การมีส่วนร่วม และที่สำคัญที่สุดคือ ติดตามบันทึกการมีส่วนร่วมของผู้ใช้ ให้กลายเป็นเครื่องมือในการแสวงหาใคร่ผ่านการดูข้อมูลของผู้ใช้ไปเสียทั้งหมด งานของกรอชเซอร์ซีที่เราเห็นอย่างชัดเจนว่า ถ้าเราอยากใช้โซเชียลเน็ตเวิร์กที่รักษาผลประโยชน์ของผู้ใช้ เราจำเป็นต้องปลดปล่อยเอาเครื่องมือเหล่านี้ออกจากเงื้อมมือของระบบทุน และกลไกการแสวงหากำไร ด้วยการแลกกับสถานะความแปลกแยก ที่อาจรุนแรงกว่าความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และเครื่องจักรในบริบทของระบบทุนนิยมแพลตฟอร์ม

ตัวบทที่ยกมาเป็นตัวอย่างในการทำหายสถานะสัจนิยมอินเทอร์เน็ตเฟซเป็นการใช้กรอบความคิดทางวรรณกรรมเพื่อเปิดเผยกลไกและอุดมการณ์ที่กำกับการออกแบบอินเทอร์เน็ตเฟซที่ผู้ใช้ปฏิสัมพันธ์ด้วย อันนำไปสู่การตั้งคำถามต่อสื่อและบริบทที่กำกับสื่อชนิดนั้นในภาพรวม เฮาส์ออฟฟลิฟ ใช้การเล่าเรื่องที่ซ้อนกันเป็นชั้นคล้ายกับการสืบค้นไฮเปอร์ลิงก์ในโครงข่ายอินเทอร์เน็ต กลวิธีการประพันธ์นี้เปลี่ยนแปลงนัยของหน้ากระดาษที่นวนิยายใช้เล่าเรื่อง สภาพทางกายภาพอันลึกลับซับซ้อนตามท้องเรื่องถูกสะท้อนออกมาเป็นรูปธรรมผ่านการจัดเรียงตัวอักษรที่แหกขนบการพิมพ์นวนิยายทั่วไป การกระตุ้นให้ผู้อ่านต้องมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับรูปแบบหนังสือที่ผิดแปลกไปจากปกตินี้ถือเป็นการสร้าง “อินเทอร์เน็ตเฟซเชิงวรรณกรรม” (literary interface) ที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างสมบูรณ์ ทั้งในเชิงรูปแบบและเนื้อหา นอกจากนี้ยังมีบทสนทนากับสื่อสมัยใหม่ที่ส่งอิทธิพลต่อรูปแบบของนวนิยายอีกด้วย ส่วนงานของเซลลี แจ็คสันที่ใช้อินสตาแกรมในการเขียนกวีนิพนธ์ผ่านหิมะโพสต์ละคำ เป็นการใช้แพลตฟอร์มที่ถูกออกแบบมาให้บริโภคข้อมูลรวดเร็วและฉาบฉวย ให้กลับกลายเป็นพื้นที่ในการประพันธ์กวีนิพนธ์อันเป็นเอกลักษณ์ในโลกดิจิทัล การเลื่อน “อ่าน” บทกวีของแจ็คสันทำให้ประสบการณ์การใช้อินสตาแกรมถูกบังคับให้ช้าลง ซึ่งการใช้พื้นที่โซเชียลเป็นพื้นที่ในการประพันธ์บทกวีนิพนธ์ โดยเคารพเงื่อนไขของแพลตฟอร์มในทุกมิติ ถือเป็นการทำหายสัจนิยมอินเทอร์เน็ตเฟซที่มองว่าอินเทอร์เน็ตเฟซของแพลตฟอร์มนั้นต้องนำมาซึ่งผลประโยชน์เชิงพาณิชย์เพียงอย่างเดียว ส่วนโปรเจกต์ไมนัสของเบน กรอชเซอร์ซี ที่เป็นแพลตฟอร์มโซเชียลเชิงทดลองที่จำกัดการกดไลค์ คอมเมนต์ และปฏิสัมพันธ์ระหว่างระบบและผู้ใช้ด้วยกัน เป็นการการทำหายกรอบอินเทอร์เน็ตเฟซที่เป็นมิตรของโซเชียลของบริษัทเทคโนโลยียักษ์ใหญ่ที่เน้นให้ผู้ใช้แพลตฟอร์มของตนบริโภคข้อมูลอย่างไม่หยุดยั้ง กรอชเซอร์ซีชักชวนให้ผู้ใช้ร่วมงานศิลปะของเขาตั้งคำถามกับการเสพติดอินเทอร์เน็ตเฟซที่เน้นจำนวนและข้อมูลโดยรวมแล้ว ตัวบททั้งสามชิ้นแสดงถึงศักยภาพของวรรณกรรมและศิลปะในการหลุดพ้นจากสัจนิยมอินเทอร์เน็ตเฟซ

6. บทสรุปและข้อเสนอแนะ : การอยู่ร่วมกับสภาวะสังคมนิยมอินเทอร์เน็ตเฟช

ในยุคที่เทคโนโลยีและแพลตฟอร์มดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวัน การเข้าใจและวิพากษ์สภาวะสังคมนิยมอินเทอร์เน็ตเฟชจึงกลายเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง สภาวะสังคมนิยมอินเทอร์เน็ตเฟช หมายถึง สถานการณ์ที่เรายอมรับโดยไม่รู้ตัวว่าอินเทอร์เน็ตเฟชและการออกแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลได้กลายเป็นกรอบทัศน์ (paradigm) ในการกำหนดขอบเขตของความเป็นจริงที่เราประสบ การวิพากษ์อินเทอร์เน็ตเฟชจึงไม่ใช่แค่การวิเคราะห์เครื่องมือทางเทคนิค แต่เป็นการตั้งคำถามถึงพลังที่ซ่อนอยู่ในโครงสร้างเหล่านี้ ซึ่งกำหนดวิธีที่เราคิด รู้สึก และปฏิสัมพันธ์กับโลก การก้าวข้ามสภาวะดังกล่าวเริ่มจากการตระหนักว่าอินเทอร์เน็ตเฟชไม่เพียงเป็นช่องทางเข้าถึงข้อมูลหรือบริการ แต่ยังเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมและการรับรู้ของมนุษย์อย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะเมื่อมันถูกออกแบบภายใต้ตรรกะของระบบทุนนิยมแพลตฟอร์ม เป็นที่ประจักษ์ชัดแล้วว่าผลกระทบของอินเทอร์เน็ตเฟชต่อมนุษย์นั้นปรากฏชัดในหลายมิติของการใช้ชีวิต ยกตัวอย่างเช่น อินเทอร์เน็ตเฟชกำหนดรูปแบบการรับรู้ข้อมูลของผู้ใช้ เช่น การออกแบบโซเชียลมีเดียที่เน้นการเลื่อนหน้าจอลงอย่างไม่สิ้นสุด (infinite scroll) ทำให้เกิดการเสพติดข้อมูลและลดทอนความสามารถในการโฟกัสระยะยาว หรือมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผ่านการกระตุ้นให้เกิดการตัดสินใจที่รวดเร็วและอัตโนมัติในผู้ใช้ เช่น ปุ่ม “ซื้อทันที” หรือการแจ้งเตือนที่ผลักดันให้ผู้ใช้ต้องตอบสนองทันทีโดยขาดการไตร่ตรอง

อินเทอร์เน็ตเฟชที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้ถูกออกแบบมาเพื่อใช้งานง่ายและสะดวก แต่ผลกระทบที่ตามมาคือการใช้ที่ผู้ชักรับกลายเป็นผู้บริโภคที่ถูกควบคุมโดยไม่รู้ตัว ความสำคัญของการวิพากษ์อินเทอร์เน็ตเฟชจึงอยู่ที่การเปิดเผยว่า อินเทอร์เน็ตเฟชไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่ “เป็นกลาง” หรือ “ใช้งานง่าย” เท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือที่ออกแบบมาเพื่อควบคุมและชักจูงเราให้สอดคล้องกับเป้าหมายทางเศรษฐกิจ โลกที่ถูกแปลงให้กลายเป็นอินเทอร์เน็ตเฟชในทุกมิติได้สร้างสภาวะที่เราแทบหลีกเลี่ยงอิทธิพลของทุนนิยมแพลตฟอร์มไม่ได้ ไม่ว่าจะเป็นการค้นหาข้อมูล การสื่อสาร หรือแม้แต่การพักผ่อน ทุกอย่างต้องผ่านการออกแบบที่มุ่งกระตุ้นการบริโภคและการมีส่วนร่วมเชิงเศรษฐกิจ ทุกกิจกรรมของผู้ใช้แปลและประมวลผลผ่านกลไกที่วางไว้เพื่อขับเคลื่อนระบบทุนนิยมอย่างเป็นระบบ

การวิพากษ์อินเทอร์เน็ตเฟชจึงเป็นการถอดรื้อกลไกเหล่านี้ เพื่อให้เราเห็นว่าทุกแง่มุมของชีวิตประจำวันถูกเปลี่ยนให้กลายเป็นเครื่องมือของระบบเศรษฐกิจอย่างไร และที่สำคัญกว่านั้น มันช่วยให้เราค้นหาทางเลือกใหม่ ๆ ที่ไม่ถูกจำกัดโดยตรรกะของแพลตฟอร์มดั้งเดิม เช่น การออกแบบอินเทอร์เน็ตเฟชที่ลดการเสพติด หรือส่งเสริมการมีสติมากกว่าการบริโภคอย่างไม่รู้ตัว ตัวอย่างเช่น การวิพากษ์อินเทอร์เน็ตเฟชผ่านกรอบวรรณกรรมหรืองานศิลปะ แสดงให้เห็นว่าการออกแบบที่ทำทลายรูปแบบดั้งเดิมสามารถสะท้อนและตั้งคำถามต่อประสบการณ์ดิจิทัล

ได้อย่างไร รูปแบบของนิยายที่เลียนแบบไฮเปอร์ลิงก์และความไม่แน่นอนของอินเทอร์เน็ต
เผยให้เห็นว่า อินเทอร์เน็ตไม่จำเป็นต้องเป็นไปตามกรอบที่กำหนดโดยแพลตฟอร์มกระแสหลัก
เท่านั้น การวิพากษ์เช่นนี้ช่วยกระตุ้นให้คิดถึงความเป็นไปได้ในการออกแบบอินเทอร์เน็ตที่
แตกต่างออกไป อาจเป็นอินเทอร์เน็ตที่ไม่มุ่งเน้นเพียงการบริโภคหรือประสิทธิภาพ แต่ส่งเสริม
ความคิดสร้างสรรค์ ความสัมพันธ์ทางสังคม หรือการตระหนักรู้ในตนเอง

เอกสารอ้างอิง/References

- ประยุทธ์ไผ่ ครม. รับหลักการกฎหมายกำกับแพลตฟอร์มดิจิทัล. (24 พฤษภาคม 2565).
ประชาชาติธุรกิจ. <https://www.prachachat.net/politics/news-938829>
- Chun, W. H. K. (2011). *Programmed visions: Software and memory*. MIT Press.
- Choudary, S. P., Parker, G. G., & Van Alstyne, M. W. (2016). *Platform revolution: How networked markets are transforming the economy—and how to make them work for you*. W. W. Norton & Company.
- Drucker, J. (2014). *Graphesis: Visual forms of knowledge production*. Harvard University Press.
- Emerson, L. (2014). *Reading writing interfaces: From the digital to the bookbound*. University of Minnesota Press.
- Fisher, M. (2009). *Capitalist realism: Is there no alternative?* Zero Books.
- Fleischer, M. (1903, December 3). *E.K. Spasher, the Camera Fiend, Almost Get a Picture*. LAMBIEK. https://www.lambiek.net/artists/f/fleischer_max.htm
- Galloway, A. R. (2012). *The interface effect*. Polity Press.
- Montfort, N., & Bogost, I. (2009). *Racing the beam: The Atari Video Computer System*. MIT Press.
- Minus. (n.d.). *Minus: A finite social network where you get 100 posts—for life*. Retrieved September, 2021, from <https://minus.social/>