



วรรณกรรม: ความเข้าใจวาระสุดท้ายก่อนตาย และโลกอีกใบหลังจากนี้

Literature: Reaching the ending time before death and the other world hereafter

ฮาгим สูดินปริดา^{1*}, ธนา มณีพฤษ์² และซาฮีดิน นิติปาก³

Hakim Sudinpreeda^{1*}, Tana Maneepruk² and Sahidin Nitipak³

¹ อาจารย์ประจำ, ศศ.ม., สาขาภาษาอังกฤษ, วิทยาลัยนานาชาติดิยาศริน, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

¹ Full time lecturer, M.A., Department of English, Didyasarin International College, Hatyai University.

¹ อาจารย์ประจำ, ศศ.ม., สาขารัฐประศาสนศาสตร์, คณะรัฐศาสตร์, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

¹ Full time lecturer, M.A., Department of Public Administration, Faculty of Political Science, Hatyai University.

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาภาษามลายู, คณะศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์

³ Assistant Professor, Department of Malay, Faculty of Liberal Arts, Princess of Naradhiwas University.

*Corresponding author, E-mail: hakim_s@hu.ac.th

บทคัดย่อ

หลังจากที่ยุคดิจิทัลได้ทำให้สายธารแห่งวรรณกรรมจำเป็นต้องหยุดชะงัก และอาจจะอันตรธานเหือดหายไปมากที่สุด นอกจากจะมีการกล่าวโทษเทคโนโลยีว่าเป็นต้นตอของปัญหาแล้ว โลกหลังสมัยใหม่ก็ยังถูกมองว่าเป็นอันตรายต่อวัฒนธรรมการอ่าน และโดยเฉพาะต่อชีวิตงานประพันธ์ประเภทวรรณกรรมด้วย เพื่อให้สามารถอธิบายปรากฏการณ์และผลพวงจากการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วในครั้งนี้ ผู้วิจัย (ในฐานะผู้สร้างสรรค์แบบผสมผสาน” หรือ combinatorial nature of creativity) จึงศึกษาสภาพและสถานะความเป็นอยู่ปัจจุบันของวรรณกรรมจากแหล่งที่มาต่าง ๆ อย่างหลากหลาย และวิเคราะห์ข้อมูลแบบข้ามศาสตร์ ผลการศึกษาสรุปได้ว่า วรรณกรรมเป็นนวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์ชนิดหนึ่งที่อยู่อย่างไรแล้วก็ตามไม่สามารถหลีกเลี่ยงความเปลี่ยนแปลงในครั้งนี้ได้ การรับมือจากผลกระทบ เช่น ผลกระทบจาก Hypermediacy ที่นำมาซึ่งการเสพติดสมาร์ทโฟน และนิสัยความใจร้อน จึงควรต้องได้รับการเอาใจใส่เป็นพิเศษ แม้ว่าในโลกหลังวรรณกรรม การบริโภคหนังสือหรือสิ่งพิมพ์จะลดลง แต่เหล่าบรรดานักประพันธ์วรรณกรรม พวกเขาก็คงผลิตผลงานอยู่ ความสูญเสียมักจะนำมาซึ่งโอกาสอะไรบางอย่างฉับใด โลกใบนี้หลังจากนี้ก็ยังคงต้องการ “หนอนหนังสือ” ฉะนั้น

คำสำคัญ: วรรณกรรม, สิ่งพิมพ์, การอ่าน, โลกดิจิทัล



Abstract

Disrupted by the digital age, the literary stream necessarily stops flowing and may eventually be finally dried out. Not only technology gets blamed as the root of the problem, the postmodern world too is reflected as a detrimental to the reading culture and especially to the life of literary itself. To explain the phenomena and consequences of this rapid change, the researcher (playing the role as a combinatorial creator) therefore studied the state and current status of literature from various sources available and analyzed the handed data following *interdisciplinary* approach. The study concludes that literature is a kind of invention to which the change is inevitable. Counteracting such an impact like that of hypermediacy, causing smartphone addiction and impatience, should be accomplished with special care. The consumption of books or printed media may get decreased in the post-literary world, though the literary authors keep continually producing their works. As in each loss there is always a gain, so does this world from now on still need "bookworms" likewise.

Keywords: Literature, publication, reading habit, digital world

บทนำ

อุปมาสายธารแห่งวรรณกรรมจะไม่สามารถอุปมัยให้เป็นดังสายธารแห่งแม่น้ำมิสซิสซิปปี (The Mississippi) ที่ไหลผ่านสองฝั่งตลิ่งอย่างคงที่ตั้งแต่เซนต์หลุยส์ไปนิวออร์ลีอันส์ได้ ทว่าการไหลผ่านของแม่น้ำในลักษณะนี้นำมาซึ่งเรื่องราว/องค์ความรู้มากมายจนทำให้มาร์ก เทเวน (Mark Twain) (1835-1910) ถึงต้องเขียนบันทึกนิราศการเดินทางไว้ใน *Life on the Mississippi* (Twain, 2010) สายธารของวรรณกรรมเป็นสายธารที่จำเป็นต้องหยุดชะงัก เหือดแห้ง และอาจจะอันตรายจนหายไปจนกลายเป็นพื้นดินในที่สุด และ ณ จุดที่สายธาราแห่งนี้ถูกตัดนั้น คนกลุ่มแรกในโลกวรรณกรรมที่จะต้องรับมือกับความน่าตื่นตันทันครั้งนี ก็คือ กลุ่มนักประพันธ์ หรือศิลปินผู้ซึ่ง (เคยหรืออยาก) สร้างสรรค์ผลงาน และเป็นไปได้ว่ากลุ่มศิลปินเหล่านี้ก็จะมานั่งถกคุยอภิปรายระหว่างพวกเขาเองบนตลิ่งที่ครั้งหนึ่งเคยจมอยู่ใต้แม่น้ำ แทนที่จากครั้นเมื่อคราวก่อนนั้น ผลงานของศิลปินหรือนักประพันธ์เหล่านี้ได้ถูกถ่ายทอดไปสู่ท้องตลาด โดยเฉพาะตลาดของกลุ่มโฮโมเซเปียนส์ที่เรียกตัวเองว่าเป็น ‘หนอนหนังสือ’ (bookworm) ราวกับว่าละอองน้ำเป็นหมื่นเป็นแสนล้านลูกบาศก์เมตรไหลลงจากทางรถไฟเพนซิลเวเนีย (Pennsylvania Railroad) ไปจนถึงเมืองนิวส์ออร์ลีอัน เมื่ออ้างอิงจากนิราศของ Samuel Langhorne Clemens (ชื่อจริงของมาร์ก เทเวน) ท่ามกลางความหวั่นเกรงต่อการเกิดปฏิกิริยากระแสน้ำไหลกลับเข้ามาสู่วงอภิปราย (บนตลิ่ง) ด้วยความเชื่อของน้ำอาจจะทำให้ตลิ่งตลิ่งต้องจมอยู่ภายใต้น้ำงานอาจจะทำให้เกิดภัยอันตรายถึงชีวิตของกลุ่มผู้ร่วมวงอภิปรายเหล่านี้ได้ กล่าวคือ ท่ามกลางการหวนระลอกถึงกระแสตอบรับ



ซึ่งพบได้น้อยครั้งมากเมื่อเทียบกับกระแสการโจมตีจากตลาดหนังสือในอดีต เมื่อ 30 กว่าปีที่แล้ว De Villo (1987 หน้า 41) ได้สร้างบทพยากรณ์โดยใช้วัฒนธรรมอเมริกันเป็นกรณีศึกษาตัวอย่างว่าด้วยสถานะชีพจรของวัฒนธรรมคลาสสิกอันเกี่ยวกับการปลูกฝังวัฒนธรรม “หนังสือ” ดังความว่าวัฒนธรรมอเมริกันได้ก้าวล่วงไปสู่ยุคสมัยแห่ง “หลังวรรณกรรม” (post literature) แล้ว

สภาพปรากฏทั้งหลายได้ชี้ให้เห็นว่า เราได้เข้ามาสู่ยุคดิจิทัลแล้ว ยุคที่ที่คนหลาย ๆ คนได้ถูก ‘แปะ’ ให้ติดกับโทรศัพท์มือถือ ท่องอินเทอร์เน็ต สั่งซื้อของออนไลน์ หรือติดตามละครชุดเกาหลีมากกว่านิยาย ยุคที่การเขียนจดหมายได้กลายมาเป็นโบราณวัตถุที่อยู่ผิดสมัย ยุคที่ที่การพบปะกับบรรดามิตรสหายออนไลน์เป็นปกติมากกว่าพบปะกันแบบตัวต่อตัว และยุคที่การส่งข้อความด้วยภาษาที่ใช้ตัวอักษรย่อและอีโมจิในการนำเสนออารมณ์ความรู้สึกนั้นเป็นธรรมเนียม ไม่ว่าเราจะมองว่ามันเป็นความก้าวหน้าหรือความล้าหลังหรือไม่ก็ตามไม่สำคัญ แต่สำคัญอยู่ที่ว่า เราใช้เวลาไปกับการพิจารณาในการยอมรับข้อเท็จจริงที่ว่า ทุกสิ่งอย่างที่เป็นดิจิทัลนั้น ได้ปรากฏขึ้นในยุคเรา ในชีวิตเรา และในการเรียนรู้ของเรา ในขณะที่โรงเรียน ซึ่งเป็นสิ่งแวดล้อมประเภทหนึ่งทีรณรงค์ให้เกิดการอ่านในเวลาเช้ายาวนาน ในตอนนี้ได้กลายเป็นผู้หาบเร่ขายของและผู้สมคบคิดในยุคสมัยแห่งดิจิทัล มันอาจจะมีประโยชน์หลายอย่างจากการใช้คอมพิวเตอร์ที่เพิ่มจำนวนขึ้น แต่มันคงไม่ดีแน่หากมันสร้างผลกระทบให้การอ่านออกเขียนได้ของเรา ถ้าหากว่าการอ่านมันสำคัญมาก ดังนั้น ผู้ปกครองผู้ซึ่งไม่ได้มีการควบคุมหรือมีความตระหนักเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของลูก ๆ ของพวกเขา เท่ากับว่าพวกเขากำลังนำมาซึ่งความไร้ประโยชน์มาให้ลูก ๆ ของพวกเขา (Niemann, 2016)

ความล้มเหลวในการกระตุ้นคະຍອให้ผู้เรียนอ่านหนังสือดังที่เกิดขึ้นกับอาจารย์ประจำวิชาบางท่าน โดยเฉพาะสาขาวิชาที่องค์ความรู้หลักถูกตั้งอยู่บนพื้นฐานแห่งองค์ความรู้ด้านเนื้อหาของตัวบท (content knowledge of a text) เช่น สาขาวิชาที่ศึกษาอิทธิพลทางความคิดและภาษา และไม่ใช่สาขาวิชาจำพวกให้ความสำคัญกับการลองผิดลองถูกเพื่อให้เกิดการแก้งำไรตามที่กลุ่มพวกนายทุนกำหนดนั้น ทำให้ต้องนึกถึงข้อกล่าวอ้างที่ว่า หรือว่าวัฒนธรรมการอ่านได้หายไปแล้ว? Niemann นักวิจัยจากประเทศสวีเดนหนึ่งในบรรดาประเทศที่ติดอันดับเป็นประเทศดิจิทัลทั้งในโรงเรียนและบ้าน มองว่านี่เป็น “ความอันตรายของยุคดิจิทัล” ที่มีต่อการอ่าน โดยเฉพาะกับกลุ่มคนหนุ่มสาว พวกเขาเหล่านี้ได้อ่านได้น้อยลง แต่กลับเพิ่มปริมาณการใช้หน้าจอ ท่ามกลางความแน่นอนของผลประโยชน์ที่จะได้จากการอ่าน (2016) ซึ่งมีความสอดคล้องกับผลสำรวจของสำนักงานวิจัยเอแบคโพลล์ ที่พบว่า สถิติแสดงให้เห็นถึงการลดระดับความนิยมอ่านลงของคนไทยในปัจจุบัน โดยที่ส่วนใหญ่มักจะใช้เวลาไปกับการเล่นคอมพิวเตอร์และดูโทรทัศน์ อีกทั้งไม่พบวัฒนธรรมการอ่านในเด็กไทย เพราะส่วนมากจะชื่นชอบการคุยโทรศัพท์ เล่นอินเทอร์เน็ต (นฤมล เทพนวล และ รุจโรจน์ แก้วอุไร, 2557) หรือแม้แต่ นักวิชาการเองก็ดูเหมือนจะใช้เวลาต่อบทความทางวิชาการน้อยลงโดยเฉพาะบทความออนไลน์มากกว่าที่เคยทำ (Tenopir et al., 2009) โดยเฉลี่ยแล้วผู้คนมักจะอ่านคำต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในรูปแบบของเว็บไซต์น้อยกว่าเดิม 30% (Nielsen, 2008) เป็นไปได้ว่าเราอาจจะค่อย ๆ ละทิ้งการอ่านอย่างระมัดระวัง (careful reading) ไป เพราะจุดมุ่งหมายการอ่านของ



เราอาจจะเป็นการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องอย่างรวดเร็ว หรือ Hyper reading ซึ่งเอาเข้าจริงแล้ว การอ่านแบบนี้ทำให้มีเพียงข้อความบางส่วนเท่านั้นที่ถูกอ่าน (Hayles, 2012, หน้า 12) ประจวบกับ ข้อสังเกตของผู้เขียนเองที่พบว่า ไม่สามารถพบเห็นสิ่งแวดล้อม/บรรยากาศที่ผู้เรียนในสถาบันการศึกษา ระดับสูงสังเกตออกจนแห่งหนึ่งมีการตั้งวงอภิปรายแลกเปลี่ยนพูดคุยระหว่างกันเกี่ยวกับข้อความในหนังสือ ที่ได้อ่านมา หรือบรรยากาศที่ผู้เรียนพกหนังสือในอุ้งมือไปไหนต่อไหนในพื้นที่ที่ไม่ลับตาคนด้วยตลอดเวลา ซึ่งแตกต่างกันมากเมื่อเทียบกับประสบการณ์ข้อสังเกตของผู้เขียนเมื่อ 15-20 ปีที่แล้ว

ด้วยเหตุนี้ นอกจากจะมีการกล่าวโทษอิทธิพลความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในฐานะที่เป็นต้นตอของปัญหา และมีการจัดโครงการส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่านต่าง ๆ นานา ให้สอดคล้องกับสภาพสังคมที่กำหนดให้ฟังก์ชันการทำงานของความเป็นมนุษย์ได้รับความช่วยเหลือจากเครื่องจักรและอิเล็กทรอนิกส์แล้ว ยังมีการตั้งคำถามต่อไปว่า ถ้าเป็นอย่างนั้น จะเกิดอะไรขึ้นถ้าวรรณกรรมตัวมันเองตายแล้ว? การเกิดขึ้นของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ทำให้วรรณกรรมจากที่เคยเป็นผู้รอดชีวิตในศตวรรษที่ผ่าน ๆ มา ปัจจุบันนี้ต้องไต่ระดับจากครั้งในอดีตลงอย่างรวดเร็วไปยังสถานะเครื่องวางของเก่าบนห้างที่สามารถดึงดูดความสนใจก็แค่เพียงแค่นักวิชาการกลุ่มผู้ถูกจัดประเภทไม่ได้และคณาจารย์มหาวิทยาลัยที่เขียนเรียงความเชิงวิจัยเพื่อเพิ่มคะแนน KPI เท่านั้น แน่แน่นอนว่า ปรากฏการณ์ที่แพร่ระบาดกระจายไปทั่วโลกในลักษณะนี้สามารถเปรียบได้กับสถานการณ์โรคโควิด 19 โดยเฉพาะระหว่างช่วงต้นปี 2020 ซึ่งทั้งคนสังเกตเฝ้าดูอาการ (observer หมายถึงกลุ่มคนประเภทผู้เขียน) หรือบุคลากรทางการแพทย์ต้องวิตกกังวล ทั้ง ๆ ที่อาจจะเป็นไปได้ว่า ตัวผู้ป่วยเอง (หรือนักประพันธ์วรรณกรรม) ไม่ได้ทุกข์ทรมานจากสภาวะนี้แต่อย่างใด

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาสภาพและสถานะความเป็นอยู่ปัจจุบันของวรรณกรรม

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้เขียนอาศัยวิธีการศึกษาตามคำแนะนำของ Bertolt Brecht (1898-1956) ที่เสนอให้เป็นการเขียนในลักษณะที่เป็นการคิดแบบหยาบ ๆ (crude thinking) เพราะสำหรับ Brecht แล้ว มันคือวิธีการคิดที่เข้าถึงประเด็นได้อย่างตรงไปตรงมามากที่สุด ดังที่เขาได้กล่าววาทานว่า “ไม่มีอะไรที่สำคัญไปกว่าการเรียนรู้ที่จะคิดแบบหยาบ ๆ การคิดแบบหยาบ ๆ คือ วิธีคิดของผู้ยิ่งใหญ่” (Want, Piero, & Žižek, 2012 หน้า 52-53) และดำเนินตามขั้นตอนวิธีการศึกษาแบบ “Synoptic method” (Humanities Research Strategies, 2020) ดังนั้น บทความชิ้นนี้จึงไม่ได้ถูกเขียนขึ้นตามโครงสร้างบทความที่กำหนดโดยแนวทางแห่งสังคมศาสตร์แต่อย่างใด โดยที่ผู้เขียนสามารถอธิบายวิธีการศึกษาตามลำดับขั้นได้ดังนี้

1. ระลึกถึงสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมและทางปัญญา รวมถึง “ภาพเด่น” ของปรากฏการณ์สังคม ที่ซึ่งเป็นที่มาของความคิดหรือแนวคิดที่กำลังอภิปรายอยู่



2. พิจารณาความเหมือนหรือความแตกต่างของความคิดหรือแนวคิดเหล่านี้กับความคิดและแนวคิดที่มีก่อนหน้านี้

3. วิเคราะห์ “ข้ามศาสตร์” ความคิดในสาขาวิชาการต่าง ๆ โดยพิจารณาจากข้อความที่เป็นลายลักษณ์อักษร

ด้วยเหตุนี้ ในบทความชิ้นนี้ ผู้เขียนเพียงทำหน้าที่เป็น “ผู้สร้างสรรค์แบบผสมผสาน” (combinatorial nature of creativity) กล่าวคือ ผู้เขียนหาได้เป็นที่มาของแนวคิดต้นฉบับที่ถูกกล่าวอ้างข้างต้นนี้ไม่ หรือสร้างแนวคิดเชิงเทคนิคชุดใหม่แต่อย่างใด เฉกเช่นที่ Steve Jobs เอง ในขณะที่ประกาศถ้อยแถลงอันโด่งดังว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นเพียงการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกัน” นั้น “ไม่ได้คิดค้นสิ่งใด ๆ ที่ทำให้เขากลายเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม” เสียเลยแม้แต่น้อย (Popova, 2016) ที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะผู้เขียนเห็นด้วยกับทฤษฎีของ Twain ซึ่งได้เขียนปลอบใจ Hellen Keller (1880-1968) ที่ถูกตั้งข้อหาโดย ผู้อ่านที่เป็น “Plagiarism Court” (หรือ “a dashboard bobble-head dog”, Papova, 2016) ถึงขั้นมีความผิดร้ายแรงฐาน “โจรกรรมทางวิชาการ” ดังความว่า “ความคิดทั้งหมดเป็นของมือสอง ถูกวาดเค้าร่างจากแหล่งที่มาภายนอกนับล้านที่มา ไม่ว่าโดยตั้งใจหรือไม่ก็ตาม และถูกนำมาใช้โดยผู้รวบรวมในแต่ละวันด้วยความภาคภูมิใจ และความพึงพอใจที่เกิดจากความมกมายว่าที่เขาสร้างมันขึ้นมา” (Twain, 1903)

ผลการวิจัย

คำว่า “วรรณกรรม” แม้ว่าในมุมมองของราชบัณฑิตยสภา 2554 มีความหมายว่า “งานหนังสือ งานประพันธ์ บทประพันธ์ทุกชนิดทั้งที่เป็นร้อยแก้วและร้อยกรอง” แล้ว เมื่อเทียบกับความหมายผ่านการมองรูปคำในฐานะ “ผลิตภัณฑ์” โดยคำนึงถึงประเด็นการจัดประเภทผลิตภัณฑ์ว่าจับต้องได้ (Tangible product) หรือจับต้องไม่ได้ (Intangible Product) หรือคุณสมบัติผลิตภัณฑ์ในการถูกจัดให้เป็นนวัตกรรม ดังที่แนะนำโดยสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2549 หน้า 5) แล้ว ความหมายเชิงนิรุกติศาสตร์ของคำว่า “วรรณกรรม” ก็คือ “สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นจากตัวอักษร” และคำนี้จึงมีความหมายแตกต่างไปจากคำว่า “หนังสือ” เพราะมีสถานะที่จับต้องได้และถูกสร้างมาจากผลิตภัณฑ์ที่ถูกสร้างมาจากเนื้อไม้ และอาจจะพิจารณาให้เป็น “นวัตกรรม” ได้ ถ้ามันเป็นผลิตภัณฑ์หรือ “สิ่งประดิษฐ์” ชนิดใหม่

เป็นไปได้ที่ วรรณกรรมจะถูกมองว่าเป็น “ผลิตภัณฑ์” ที่เปรียบเสมือนกับรูปวาด และอาจจะมีการเปรียบเหล่านี้กับประพันธ์ให้เทียบกับระดับพวกจิตรกร ดังที่เพลโตผ่านน้ำเสียงของโสเครตีสได้อ้างไว้ (Plato & Bloom, 1968, หน้า 55) และในแง่ของกระบวนการก็เช่นกัน กล่าวคือ ทั้งรูปวาดและวรรณกรรมต่างก็ประกอบไปด้วยศักยภาพและข้อจำกัด เกิดขึ้น ณ ช่วงเวลาหนึ่งแห่งประวัติศาสตร์ภูมิปัญญาของมนุษยชาติ ช่วงเวลาหนึ่งเมื่อการจดบันทึกคำพูดในลักษณะตัวอักษรนั้นถูกมองว่าเป็นสิ่งวิเศษเหนือธรรมชาติ นอกเหนือจากการที่ศิลปะ (ในรูปของนิยาย/ตำนาน) ได้รับพิจารณาว่ามีอิทธิพลต่อการสร้างแรงบันดาลใจซึ่งถูกปลูกฝังไว้ตั้งแต่วัยเด็ก จนต่อมาถูกนำมาใช้ให้เป็นการสอนให้กับเหล่าบรรดา



ผู้ปกครองและสามัญชนในสมัยกรีกโบราณ (Griswold, 2020) ผ่านกระบวนการที่อภิวัดน์เรื่อยมาตั้งแต่อดีต และอาศัยช่วงเวลาหลายยุคสมัยกว่าจะได้รับการเติมให้เกือบเต็มโดยเหล่าบรรดานักเขียน (วรรณกรรม)

ราว ๆ 33 ศตวรรษหรืออาจจะน้อยไปที่ผ่านมา ผู้ตรวจทานและเรียบเรียงมหากาพย์กิลกาเมช (Gilgamesh) ที่คาดว่าน่าจะเป็นชินเอกินนินนิ (Shin-eqi-unninni) ในปี 1300 ก่อนคริสตกาล ซึ่งตอนนั้นคาดว่าชิ้นงานมีอายุไม่ต่ำกว่า 500 ปีแล้ว เขาได้เพิ่มกรอบเรื่องขึ้นเรื่องหนึ่ง หมายถึง เขาได้เขียนเรื่องนี้ขึ้นโดยล้อเค้าโครงเรื่องที่ถูกเขียนขึ้นมาแล้วในอดีต หรือที่อาจจะถูกเล่าโดยตัวละครของเรื่องนั้น เป็นกรอบเรื่องที่ทึบทกว่าเรื่องราวเกิดขึ้นในเมืองอูรุก ก่อนที่น้ำจะท่วมโลกครั้งยิ่งใหญ่ เข้าใจได้ว่าเขาเองรอดจากอุทกภัยในครั้งนี้อย่างปลอดภัยโดยที่เขาเองนั้นอาจจะกำลังหลบซ่อนตัวอยู่ในหีบทองแดงที่ใช้เป็นฐานรากให้กับโครงสร้างป้อมปราการในตำนาน ก่อนที่ป้อมปราการมันทรุดตัวลงอย่างราบคาบเป็นหน้ากลอง ข้อความของเรื่องถูกจารึกลงในหินแปรรูปน้ำเงินเข้มที่ถูกใช้เป็นอัญมณี และเป็นไปได้ว่าคนที่ทำการบันทึกเรื่องราวดังกล่าวนี้ทั้งหมดอาจจะเป็นกษัตริย์กิลกาเมชเอง หลังจากที่เขากลับมาจากการออกไปผจญภัย วรรณกรรมเรื่องนี้เป็นวรรณกรรมเรื่องแต่งที่อายุเก่าแก่ที่สุดเท่าที่มีการบันทึกไว้ และผลิตภัณฑ์สิ่งประดิษฐ์ในแบบเรื่องแต่งซ้อนเรื่องแต่งขึ้นนี้ ในตอนนั้นอาจจะถูกจัดให้เป็นผลิตภัณฑ์แห่งโลกสมัยใหม่ หรืออาจจะเป็นหลังสมัยใหม่ (PoMo) แห่งยุคแรกเริ่มของวงการวรรณกรรมเลยทีเดียว ซึ่งตัววรรณกรรมเองในที่นี้ก็คือ *นวัตกรรม* ที่ซึ่งแม้แต่นักประพันธ์มหากาพย์ฉบับดั้งเดิมตัวเขาเองก็หาได้มีแม้แต่วลีอักษรที่จะใช้เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดไม่ นับว่าตัวมหากาพย์เองเป็นการทดลองชนิดที่สดใหม่มาก ๆ

วรรณกรรม/นวัตกรรม : ปัจจัยเริ่มต้นแห่งการเปลี่ยนแปลง

ปรากฏการณ์ทั้งหลายในโลกนี้เมื่อถึงคราแล้วก็ต้องเปลี่ยน และสิ่งเดียวที่ไม่เปลี่ยนแปลงก็คือความเปลี่ยนแปลงเอง คำเทศนาชุดนี้ได้รับการสนับสนุนด้วยตัวบทคำสอนทางศาสนา และบทเพลง “When Everything Comes To An End” (Plan Three Official, 2015) ด้วยเหตุผลหลาย ๆ อย่าง และที่หลักก็เห็นจะเป็นเหตุผลทางด้านมิติแห่งธรรมชาติของเวลา การเปลี่ยนแปลงบางทีอาจจะสร้างความหวาดกลัวให้กับมนุษย์ และเป็นไปได้ว่า คำสุภาษิตของ Rumi ที่แปลได้ว่า “อย่าไปมองข้างหลัง ไม่มีใครรู้ว่าโลกนี้ถูกสร้างขึ้นมาอย่างไร อย่าไปกลัวอนาคต ไม่มีอะไรยืนยัน ถ้าท่านหมกมุ่นกับอดีตหรืออนาคต ท่านจะละเลยปัจจุบัน” (Quotesbirdy, 2019) เป็นคำสอนเตือนใจให้ยอมรับถึงปรากฏการณ์ข้อนี้ เช่นเดียวกันนี้เอง เนื่องด้วยการปรับเปลี่ยนความสนใจอย่างรวดเร็ว ความไม่ประติดประต่อของเครื่องมือรวมถึงตัวบทงานเขียนเอง สามัญสำนึกแห่งความแล้วเสร็จหรือความเหน็ดเหนื่อยหรือความไม่สัมพันธ์กัน ความไม่อดทนต่อสมมติที่ต้องการ การถ่ายโอนรูปแบบกิจกรรมเหล่านี้ให้เข้าไปอยู่ในโหมดของสื่อ ดังที่ Griswold (2020) ได้ชี้ให้เห็นว่า ระดับอิทธิพลของรัตนกวี (poet laureate) ชาวอเมริกัน เคน โรเบิร์ต พินสกี (Robert Pinsky) ที่มีต่อวงการกวีโดยใช้สื่อมวลชนนั้นอยู่ในระดับสูง แต่เราก็



ปฏิเสธไม่ได้เลยว่า สื่อเหล่านี้ก็ยังคงให้ความสำคัญกับตัวอักษรน้อยเกินไป ประการฉะนี้ กระบวนของ “สิ่งที่ถูกประดิษฐ์ด้วยตัวอักษร” ก็จะเข้ามาสู่ยุคที่เรียกว่าจุดจบหรือ*ลี้มรสความตาย*

หลังจากที่ผลงานของเลอ ปรีนส์ (Le Prince) ฟรีเอส กรีนน์ (Fries-Greene) โทมัส เอดิสัน (Thomus Edison) และพี่น้องลูมิเียร์ (Luminiere) ในฐานะที่เป็นนักประดิษฐ์กล้องโทรทรรศน์หรือกล้องถ่ายภาพ ได้ออกเข้าสู่ตลาดมหาชนในสมัยกลางทศวรรษที่ 1890 ภายในระยะเวลา 11 ปีของการมีภาพเคลื่อนไหว สถานะของภาพยนตร์เคลื่อนตัวจากเป็นการแสดงแปลกใหม่ไปเป็นอุตสาหกรรมความบันเทิงขนาดใหญ่ จากการถ่ายแบบยาว ๆ ไปจนถึงการถ่ายแบบสั้น ๆ โดยตากล้องคนเดียวและผู้ช่วยจำนวนไม่มาก ไปจนถึงภาพยนตร์ที่มีความยาวหลายนาที่ผ่านการถ่ายแบบสั้น ๆ จำนวนหลายครั้ง ซึ่งผลิตด้วยบริษัทขนาดใหญ่โดยเงื่อนไขแห่งการเป็นอุตสาหกรรม (และตามมาด้วยการเกิดขึ้นของอุตสาหกรรมภาพยนตร์นานาชาติ) จนกระทั่งราว ๆ ปี 1900 ภาพเคลื่อนไหวแรกที่สามารถเรียกได้ว่าเป็น “ภาพยนตร์” ก็เกิดขึ้น และผู้ผลิตภาพยนตร์ทั้งหลายก็เริ่มที่จะนำวิธีการตัดต่อภาพยนตร์พื้นฐานและเค้าโครงเข้ามาในวงการ (Vries, 2001) การเกิดขึ้นของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ทำให้ความเข้มข้นของสิ่งตีพิมพ์ในรูปของหนังสือในการครอบงำปัญญามหาชนจำต้องเจือจางลง แต่ก็เชื่อว่าจะหายไปอย่างสิ้นเชิง เพราะพบว่าผลประกอบการธุรกิจหนังสือในประเทศอังกฤษประจำปี 2017 เติบโตขึ้น 4% โดยปัจจัยหลักที่ทำให้ตลาดหนังสือภายในภูมิภาคเอเชียของประเทศอังกฤษเติบโตกว่าตลาดหนังสือของประเทศอเมริกาก็คือ ค่าเงินปอนด์ที่อ่อนค่าต่อเนื่องที่มีผลต่อการพึ่งพาตลาดส่งออก และความสวยงามของรูปเล่มที่สวยงาม ดังนั้น การมองว่า “...หนังสือเล่มจะหายไป เป็นเรื่องที่เขยและล้ำสมัยมาก” (สิโรตม์ จิระประยูร 2018) สรุปได้ว่า แม้ว่าพัฒนาการทางเทคโนโลยีจะทำให้ผลิตภัณฑ์ แยกเช่น ภาพยนตร์ หรือหนังสือมีรูปแบบที่แตกต่างไปจากเดิม แต่นั่นก็ไม่ได้หมายความว่า การบริโภคจะลดลง เพียงแต่เป็นการบริโภคแบบเดิม ๆ เท่านั้น

จาก Hypermediacy สู่การเสพติด Smartphone หรือการสร้างสรรคองค์ความรู้

นอกจากนี้ เครื่องจักรผ่านการเขียนโปรแกรมที่ถูกเรียกว่า “คอมพิวเตอร์” ก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้สถานะวาทกรรมของมนุษย์ต้องเปลี่ยนที่อยู่จากในหน้าหนังสือไปยังจักรวาลดิจิทัลในอวกาศอย่างไม่มีที่สิ้นสุด เป็นตัวกลางชนิดหนึ่งที่เกิดแยกแตกต่างไปจากตัวกลางก่อนหน้านี้นี้มากมายยิ่งนัก ทำหน้าที่ทั้งดูดซับวาทกรรมของมนุษย์ทุกสิ่งทุกอย่างจากเทคโนโลยีแบบเก่าและสลบที่อยู่ให้ ปรากฏว่าเอกสารที่ถูกตีพิมพ์ในหน้ากระดาษก่อนหน้านี้นี้เราสามารถที่อ่านผ่านคอมพิวเตอร์พกพาและหน้าจอโทรศัพท์ที่ได้ และยิ่งไปกว่านั้นเทคโนโลยีชนิดนี้ยังมี Hypermediacy คือความสามารถแสดงเสียงและรูปภาพ (เคลื่อนไหว) ไปพร้อม ๆ กับตัวบท ผลที่เกิดขึ้นจากปรากฏการณ์นี้คือการอ่านผ่านสื่อตีพิมพ์ถูกลดความนิยมลง คงไว้เพียงแคกลุ่มคนที่เข้าไม่ถึงเท่านั้นที่ยังคงใช้สื่อตีพิมพ์อยู่ แต่ก็เชื่อว่ากลุ่มคนที่เข้าไม่ถึงเทคโนโลยีเหล่านี้จะอ่านสื่อตีพิมพ์จนเป็นธรรมเนียม เพราะสำหรับพวกเขาแล้ว การอ่านหนังสืออาจจะทำได้ยากกว่าการดูโทรทัศน์ช่องดาวเทียมดิจิทัล ที่เมื่อเปรียบกับระบบเดิม (แอนนาล็อก) แล้ว นอกจากมวลชนจะได้รับ



คุณภาพสัญญาณที่ดีขึ้นและเสียงรบกวนแล้ว พวกเขาจะได้รับทางเลือกเพิ่มเติมให้เลือกสรรรับชมข่าวสารและสาระความรู้มากขึ้น นอกเหนือจากรายการทีวีเพื่อความบันเทิง คล้ายกับพัฒนาการและสถานการณ์ปัจจุบันของสถานีวิทยุกระจายเสียงที่มีการปรับตัวไปสู่ระบบการกระจายเสียงในระบบดิจิทัลด้วยเช่นกันท่ามกลางปรากฏการณ์ที่ประชาชนสามารถเป็นเจ้าของสื่อได้ (ณัฐดนัย ไคนุ่นภา, 2563)

ในฐานะเครื่องมือชนิดหนึ่งที่ถูกออกแบบมาเพื่อคุณลักษณะแห่งการสื่อสารที่ใช้เวลาเพียงไม่กี่นาทีในการโยนโย่เครือข่ายในอากาศ Hypermediacy ไม่ได้นำมาให้ซึ่งภาพเคลื่อนไหวและภาษาเท่านั้น แต่เป็นสัญลักษณ์การสื่อสารทุกประเภท รวมไปถึงอากัปภิกิริยาและเสียง การผสมผสานมโหรีของเครื่องมือชนิดนี้มีอิทธิพลมากโดยเฉพาะกับการดึงดูดความสนใจของเหล่าบรรดาผู้สนใจ รวบรวมว่าเป็นวาทศิลป์ชนิดหนึ่งที่กลุ่มนักโน้มน้าวจิตใจผู้ฟัง (Sophists หรือ Life coach?) ใช้ดึงดูดชักนำผู้คนที่หมดบนโลกที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาคนละทิศคนละทางให้ไปในแนวทางเดียวกัน ถ้าเป็นเช่นนี้ เครื่องมือชนิดนี้ตัวมันเองมีสถานะเทียบเท่าหรือมากกว่านักโน้มน้าวจิตใจผู้ฟังรูปแบบใหม่ในแง่ของบทบาทหน้าที่ที่มีต่อผู้คน ท่ามกลางสิ่งแวดล้อมแห่งวิชาการของพวกเราในปัจจุบัน “ระบบชนชั้นวรรณะแบบเพลโต” ตามความเชื่อของเขาว่าด้วยความยุติธรรมที่ว่าทุกสิ่งอย่างในธรรมชาติล้วนเป็นส่วนหนึ่งของระบบชนชั้น (Wright, 2012) นั้น ส่วนใหญ่ค่อย ๆ ที่จะเลื่อนลงหายสาบสูญไป และพรหมแดนระหว่างการแยกประเภทสาขาวิชา/องค์ความรู้แบบบอริสโตเตเลียนดั้งเดิม ดังที่ปรากฏว่ามี Episteme (องค์ความรู้วิทยาศาสตร์/การใช้เหตุผลในการวิเคราะห์/ความเชื่อที่ผ่านการพิสูจน์และไม่ใช่ doxa) Techné (ทักษะและงานฝีมือ/การประยุกต์องค์ความรู้ทฤษฎีให้เข้ากับการใช้เครื่องมือในการผลิต/ศิลปะ) และ Phronesis (วิทย์ปัญญา/คุณธรรม/การพิจารณาค่านิยมให้สอดคล้องกับ praxis/การประพฤติปฏิบัติตนอย่างมีเหตุผล) (Aristotle, Bartlett, & Collins, 2012) ที่ถูกสร้างขึ้นในสมัยยุคประจักษ์แจ้งนั้น ได้ถูกกลืนหายไปอย่างรวดเร็ว เหลือไว้ให้เราเพียงเครื่องหมาย/สัญญาณที่ซึ่งทั้งหมดโยนโย่พัวพันจนอาจทำให้หลงผิด ผุด ๆ โผล่ ๆ ปรากฏบ้างและไม่ปรากฏบ้างอย่างไม่หยุดหย่อน อาจจะสามารถกล่าวได้ว่า สถานการณ์ตอนนี้เป็นโลกใบเดิมใบเดียวกันที่เหล่าบรรดานักโน้มน้าวจิตใจมักจะได้พบเห็นกัน อีกทั้ง เครื่องหมาย/สัญญาณเหล่านี้ซึ่งประกอบด้วยเทคนิคการ “ดึง” ไฟล์เสียงจากแหล่งต่าง ๆ (streaming) มาเล่นพร้อม ๆ กับภาพเคลื่อนไหวก็ดี หรือการปล่อยให้ซอฟต์แวร์เว็บเบราว์เซอร์อ่านให้ผู้อ่าน อย่างเช่น Microsoft Edge สำหรับ Windows 10 ก็ดี รวมทั้งองค์ประกอบแห่งวาทศิลป์ หรือ “ศาสตร์แห่งการดึงดูดความสนใจ” ใหม่ ๆ เช่น ความหลากหลายสาย (Multilinearity) การเชื่อมโยงกันระหว่างเว็บเพจ ข้อความเคลื่อนไหว และการหลอมภาพ (metamorphosing) ระบบสัมผัส ความเป็นจริงเสมือนจริงซึ่งถูกฝังอยู่ พร้อมด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการย้ายถิ่นฐานและแอปพลิเคชัน เป็นองค์ประกอบที่ซึ่งสุดท้ายแล้วอาจจะออกจากหน้าจอและห้อมล้อมเรา เฉกเช่น Augmented Reality (การผสมผสานโลกจริงและโลกเสมือนจริง) Virtual Reality (การจำลองสภาพแวดล้อมจริงเข้าไปให้เสมือนจริง) หรือแม้กระทั่ง Interfaces และ Hologram 3 มิติที่ใช้โดย Tony Stark ในหนัง Ironman2 ผ่าน J.A.R.V.I.S. (Favreau, 2010) นั้น หาได้เป็นกรรมสิทธิ์ของประเภทวรรณกรรมแบบดั้งเดิมหรือกรรมสิทธิ์ของประเภทภาษาที่ใช้ตัวอักษรหรือตัว



บทในการสื่อสารอีกต่อไปไม่แล้ว หมายความว่า พฤติกรรมการโน้มน้าวหรือวิธีการเรียนรู้ (learning style) ที่ใช้ได้กับคนสมัยก่อน อาจจะใช้ไม่ได้แล้วกับคนสมัยนี้ เทคโนโลยีและความทันสมัยทำให้การเรียนรู้ผ่านตำรา/หนังสือแบบเดิมเป็นสิ่งที่ไม่น่า “ตื่นเต้น” อีกต่อไป พัฒนาการด้านสมองและรูปแบบการคิดของพวกเขามีความแตกต่างจากคนที่ไม่ใช่ชาวดิจิทัล โดยที่พลเมืองดิจิทัล (Digital natives) กลุ่มนี้ (เอกเช่นกลุ่มนักเรียนในประเทศไต้หวัน) ชอบกราฟิกมากกว่าข้อความ ชอบเกมส์มากกว่าการทำงานที่จริงจัง และพวกเขาได้รับข้อมูลอย่างรวดเร็วด้วยเครือข่าย (Tzu-Ying, 2011) ซึ่งเมื่อเราพิจารณาแล้ว พัฒนาการของเทคโนโลยีดิจิทัลในลักษณะนี้มีความเป็นไปได้สูงมากกว่ามีความเกี่ยวข้องเนื่องกับการเพิ่มจำนวนขึ้นอย่างรวดเร็วของโทรศัพท์มือถือ ซึ่งในเฉพาะประเทศเกาหลีใต้ประเทศเดียว จากการสำรวจโดย Park & Park พบว่ามีผู้ใช้ซึ่งไม่ได้มีแค่ผู้ใหญ่แต่รวมถึงเด็กด้วย 32,730,000 คน โดยที่เกินครึ่งหนึ่งของจำนวนประชากรทั้งหมดใช้โทรศัพท์ในแต่วัน แต่ในวัยเด็กนั้นพวกเขาจะใช้โทรศัพท์เป็นของเล่น สาเหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะราคาของ smartphones ที่ถูกลงกว่าราคาเดิมถึง 50% และวิธีการเลี้ยงดูของผู้ปกครองภายใต้สถานะทางการเงินที่เอื้ออำนวย (2014) ดังนั้น โทรศัพท์มือถือจึงกลายเป็นเครื่องมือที่มี Hypermediacy อีกประเภทหนึ่งที่เข้าถึงผู้คนได้ง่าย และในขณะเดียวกันก็อาจจะทำให้ผู้ใช้ห่างไกลออกไปจากธรรมเนียมการใช้สื่อตีพิมพ์แบบดั้งเดิมและ ‘เสพติด’ สอดคล้องกับผลสำรวจจาก National Information Society Agency ในปี 2012 ภายใต้หัวข้อ “ผลสำรวจการเสพติดอินเทอร์เน็ต” (The Survey of Internet Addiction) ความว่า ในบรรดาจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีอายุตั้งแต่ 5 ถึง 49 ปีนั้น ระดับการเสพติดอยู่ที่ 7.2% คิดได้เป็นจำนวน 223,000 คน โดยที่กลุ่มที่เสพติดมากที่สุดคือกลุ่มวัยรุ่น (10.7%) กลุ่มเยาวชน (9%) และกลุ่มเด็กอายุ 5 ถึง 9 ปี (7.3%) อย่างมีลำดับ (Park & Park, 2014)

ข้อเท็จจริงประการฉะนี้ แน่นนอนว่า ต้องมีส่วนร่วมรู้เห็นในการทำให้บรรดาผู้รอบรู้ทั้งหลายต้องใช้ชีวิตอยู่ในโลกที่มีการไหลเวียนของข้อมูลข่าวสารที่ไหลอย่างไม่หยุดยั้งด้วย ซึ่งแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงเมื่อเทียบกับในสมัยกรีกโบราณ เอกเช่นที่ การศึกษาในระบบ (Formal Education) ถูกจัดไว้เพื่อเหล่าผู้ชายชาวสปาร์ตัน (Spartan) การค้นคว้าองค์ความรู้ทางวิชาการถูกมองว่าเป็นสิ่ง “จืดจาง” ทำให้การเรียนรู้วิชาการผ่านการอ่านและเขียนนั้นจึงพบได้น้อยมาก แม้ว่าช่วงชีวิตของเด็ก ๆ ชาวสปาร์ตันตั้งแต่อายุ 7 ขวบถูกอุทิศไปทั้งหมดให้กับโรงเรียนในลักษณะที่เป็นกุฎิ (barracks) อาศัยอยู่รวมกันกับเด็กคนอื่น ๆ หลังจากที่รัฐได้พรากพวกเขาไปจากการดูแลของผู้ปกครอง แต่ก็เป็นโรงเรียนที่มีจุดประสงค์ทางการศึกษาก็เพื่อสร้างกองทหารราบ (phalanx) ที่แข็งแกร่งขึ้นเท่านั้น (Adkins, 2005 หน้า 104) และถึงแม้ว่าในระดับการศึกษาที่สูงขึ้นนั้นมีการนำเสนอรายวิชาจำพวกศาสตร์ชั้นสูง (เช่น คณิตศาสตร์ ดาราศาสตร์) ซึ่งให้ความสำคัญกับพัฒนาการ ‘ญาณ’ แห่งปรัชญา แต่องค์ความรู้เหล่านี้มีไว้เพื่อให้ปัจเจกชนได้ใช้ท่ามกลางกรอบแนวคิด (Framework) แห่งตรรกะและเหตุผลเท่านั้น (Lodge, 1947, หน้า 304) ดังนั้น โลกแห่งการไหลเวียนของข้อมูลข่าวสารในที่นี้สามารถเปรียบได้กับแม่น้ำที่เมื่อคน ๆ หนึ่งได้ก้าวลงไปภายในมันแล้ว เขาจะไม่ก้าวลงไปอีกเป็นครั้งที่สองได้ ดังคำพูดของ เฮราคลิตัส (Heraclitus) ที่ว่า “คุณไม่สามารถก้าวลงไปในสายน้ำเดิมได้เป็นครั้งที่สอง” (เพราะไม่ใช่สายน้ำสายเดิมแล้ว) สามารถอธิบายต่อได้คือ เฮรา



โคลตัส เชื่อว่า ทุกสิ่งทุกอย่างมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การไม่เหมือนเดิมของโลกใบนี้ (หรือสังคม) หรือผู้คนที่อยู่ข้างในมัน ก็เปรียบได้กับสายน้ำและคนที่ก้าวเข้าไปในมัน ดังนั้น จึงไม่แปลกเลยที่ว่าผู้รอบรู้ เหล่านี้ อาจจะมีทัศนคติหรือองค์ความรู้ที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ซึ่งถ้าเป็นเช่นนั้น นั่นก็หมายความว่า พวกเขา มีการสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลาด้วย

อำนาจแห่งความรู้และการตีความหรือจะสู้คุณสมบัตินี้ที่อย่างรวดเร็ว

สำหรับกลุ่มนักทฤษฎีสรรคนิยม (constructivism) แล้ว “ความรู้คืออำนาจ” ซึ่งเป็นอำนาจที่ไม่ได้มาด้วยการถูกมอบให้ (given) แต่เป็นอำนาจที่ถูกสร้างขึ้นมาได้ โดยมีเครื่องมือหลักคือ “วาทศิลป์”(discursive practices) ทั้งนี้เนื่องจากว่า เมื่อวาทศิลป์ถูกนำมาประยุกต์เพื่อจุดประสงค์การ แลกเปลี่ยนแล้ว ก็จะมีส่วนทำให้เกิดการพัฒนาองค์ความรู้และกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียน ในอีกแง่หนึ่ง กระบวนการเรียนรู้ในฐานะกระบวนการสร้างองค์ความรู้ (Darling, 2014) นั้น จึงเกิดขึ้นท่ามกลางการเข้าไปมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนระหว่างกันอย่างมีความหมาย (active participation of meaningful exchange) (Shepherd, 2014) นักทฤษฎีกลุ่มนี้คิดค้น/ประดิษฐ์คำพูดและแนวคิดใหม่ ๆ ขึ้นมา โดยที่หากผู้คนนำคำและแนวคิดเหล่านั้นมาใช้ อำนาจของพวกเขาก็จะเพิ่มขึ้น การเพิ่มหรือเกิดขึ้นของอำนาจของพวกเขานี้มีสาเหตุมาจากการที่มีผู้คนเจริญรอยตามพวกเขา หรือทำตามพวกเขา ในลักษณะที่พวกเขาสามารถควบคุมหรือครอบงำผู้คนเหล่านี้ให้ไปเป็นไปตามที่พวกเขาต้องการ อำนาจของพวกเขานี้จัดได้ว่าเป็นอำนาจประเภทที่สาม นั่นก็คือ อำนาจของผู้เชี่ยวชาญ (Expert power) ตามทฤษฎีการจัดประเภทของเฟรนช์และราเวน (French and Raven’s bases of power) ในปี 1959 ซึ่งมองว่าเป็นชนิดอำนาจที่บุคคลได้มาเนื่องจากทักษะและความเชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นที่ต้องการของสังคมหรือองค์กร ซึ่งในที่นี้ก็คือความเชี่ยวชาญในการใช้วาทศิลป์ กล่าวคือ จากความเข้าใจที่ยกมาข้างต้น บนฐานคิดอุปนัยที่ว่า วาทศิลป์ก็คือสิ่งประดิษฐ์ชนิดหนึ่ง และเมื่อมีการนำสิ่งประดิษฐ์/วาทศิลป์มาประยุกต์ใช้แล้ว มันจะเกิดการสร้างอำนาจประเภทที่สามขึ้นมา แต่อย่างไรก็ตาม อำนาจประเภทนี้ถูกจำกัดขอบเขตแค่เพียงภายในพื้นที่เฉพาะองค์ความรู้ของผู้เชี่ยวชาญเท่านั้น เมื่อผู้คนเห็นว่าสิ่งที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำมาทั้งหมดเป็นจริงแล้ว พวกเขาจะให้การยอมรับผู้เชี่ยวชาญเหล่านี้ (Forsyth, 2000) นั่นหมายความว่า อำนาจในลักษณะนี้จะเห็นได้ชัดมากขึ้นเมื่อผู้คนยอมรับ และจะต้องไม่ถึงขั้น “เชื่อฟัง” (obedience) ที่อาจจะถูกจัดให้อยู่ในประเภทอำนาจอธิปไตย (Sovereign power) ตามความคิดของมิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault) ที่ประชาชนผู้อยู่ภายใต้อำนาจนี้จะต้องเชื่อฟังกฎหมายจากพระราชารัฐบาล โดยที่อำนาจนี้ค่อย ๆ ถูกแทนที่ด้วยอำนาจประเภทระเบียบวินัย (Disciplinary power) ในศตวรรษที่ 18 และ 19 และอาจจะเป็นในปัจจุบันนี้ด้วย (O’Farrell, 2019) ดังนั้น หากจะเทียบอำนาจประเภทที่สามของเฟรนช์และราเวนแล้ว อำนาจของกลุ่มนักทฤษฎีสรรคนิยม (constructivism) น่าจะต้องถูกจัดให้อยู่ในประเภทอำนาจของคนเลี้ยงปศุสัตว์ (Pastoral power) ในแบบของฟูโกต์ ที่เป็นเช่นนี้เพราะ อำนาจประเภทนี้ถูกออกแบบมาเพื่อปกครองและแนะนำพฤติกรรมของประชาชนในฐานะที่



เป็นกลุ่มปัจเจกชน และจัดระเบียบพวกเขาให้เป็นองค์กรรวมทางการเมืองและพลเรือน (Political and Civil Collective) ในลักษณะเดียวกันที่กับคนเลี้ยงแกะคนหนึ่งให้การดูแลฝูงแกะของเขาตั้งแต่เกิดจนเติบโตใหญ่ (O'Farrell, 2019) หาได้เป็นอำนาจที่ปราศจากการถ่วงดุลไม่ กล่าวคือ แม้ว่าผู้เลี้ยงแกะมีอำนาจเหนือฝูงแกะในการเลี้ยงดูฝูงแกะให้เติบโตใหญ่ได้ แต่เขาเองก็ต้องมีส่วนรับผิดชอบ/มีภาระผูกพันที่ตามมาด้วย เช่น ความพร้อมที่จะสละตัวเองเพื่อช่วยเหลือชีวิตฝูงแกะให้อยู่รอด เขาต้องอยู่ร่วมกันกับฝูงแกะและให้การดูแลอย่างต่อเนื่อง

การที่สังคมมนุษย์ต้องใช้ชีวิตท่ามกลางการเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลาของความรู้ใหม่ ๆ นั้น ทำให้มนุษย์ไม่ได้อาศัยอยู่ที่จุดศูนย์กลางของแม่น้ำ แต่อยู่ข้างในแม่น้ำต่างหาก มนุษย์ทำหน้าที่ในฐานะที่เป็นตัวชี้วัดให้กับองค์ความรู้และผู้ประเมินองค์ความรู้ จึงเป็นที่เข้าใจได้ว่า เป็นสถานการณ์ที่มนุษย์ตีความปรากฏการณ์ที่สนใจ หรือ “คิดเองเออเอง” ผ่านเครื่องมือประเภทหนึ่งที่เรียกว่า *วิภาษวิธี* (dialectic) ที่ดำเนินไปพร้อม ๆ กับการตั้งข้อสงสัย เฉกเช่นที่ นักคิดกลุ่มเพลโตนิสต์ (Platonism) ที่ใช้ *วิภาษวิธี* ในการได้มาซึ่งองค์ความรู้ว่าด้วยแบบ จนท้ายที่สุดก็ต้ององค์ความรู้ว่าด้วยแบบขั้นสูงสุด และเป็นองค์ความรู้ประเภทแรก (Seyffert, Sandys, & Nettleship, 1894 หน้า 481) พวกเขาเหล่านี้สร้างข้อโต้แย้งเชิงวิภาษวิธีขึ้นมาและนำเสนอข้อโต้แย้งกลับเป็นตัวเลือกให้ โดยใช้วิธีการทางวาทศิลป์ที่มีจุดประสงค์เพื่อต้องการโน้มน้าวจิตใจคนฟัง และโต้เถียงเกี่ยวกับตัวเลือกที่พวกเขาได้นำเสนอไป ประเด็นศึกษาว่าด้วย *สัจและการแปรสภาพ* (being and becoming) แห่งหลักวิชาภววิทยา (Ontology) นั้น นับว่าเป็นการสังเคราะห์ที่ให้เห็นความแตกต่างของชั่วกระบวนทัศน์อย่างน้อย ๆ 2 ชั่ว นั่นก็คือปฏิฐานนิยม (Positivism) และนัยนิยม (Interpretivism) แม้ว่าจะมีความแตกต่างในการใช้เลนส์ แต่ทั้งคู่ก็ล้วนมีความเกี่ยวข้องกับการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ (phenomena) ในขณะที่ปฏิฐานนิยมให้ความสำคัญกับการสังเกตการณ์ปรากฏการณ์นั้น กลุ่มนัยนิยมกลับให้ความสำคัญกับการตีความ แม้ว่าปรากฏการณ์ดังที่มานี้ได้รับการตีความแล้วก็ตาม Giddens (1976) เรียกมันว่า “การตีความอีกครั้ง” (double hermeneutic) โดยที่ผู้ที่ทำการตีความนั้นได้รับมอบสิทธิในการตีความ และมีอิทธิพลต่อการเกิดวิธีการวิจัยในกรอบทฤษฎีการวิพากษ์ (Critical Theory) ให้กับสาขาวิชาการศึกษา (Cohen, Manion, & Morrison, 2018 หน้า 51)

ในยุคแห่งโลกสามมิติ หรือที่เราเรียกมันว่าโลกหลังสมัยใหม่นั้น คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือสมบูรณ์แบบในการโน้มน้าวจิตใจ เป็นเครื่องมือที่รากเหง้าหรือความสามารถลึก ๆ ของมันนั้น คือความสามารถแม้กระทั่งในการคิดให้เหมือนกับผู้รอบรู้ สร้างภาพการไหลเวียนอย่างต่อเนื่องของคำพูดและการกระทำซึ่งมองไม่เห็นให้มีลักษณะที่มองเห็นได้ และนำเสนอช่องทางหลากหลายช่องทางให้กับผู้ใช้ทุกคนให้ได้ใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์/สื่อสารของพวกเขา ในลักษณะเพื่อเป็นการใช้อำนาจหน้าที่และแสวงหาอำนาจและความพึงพอใจ นับว่าเป็นความท้าทาย เพราะผู้ใช้จำเป็นต้องดึงเอาความสนใจจากผู้คนมาให้ได้ท่ามกลางความปั่นป่วนทุกรูปแบบ และต้องสร้างแนวทางในการรับมือกับมันขึ้น เพื่อที่จะได้มาซึ่งกลุ่มผู้ติดตามและรักษาจำนวนมวลชนเอาไว้ ในแง่นี้ จึงอาจกล่าวได้ว่า เทคนิคการต้องข้อสงสัยแบบกลุ่มเพลโตนิสต์จึงมีประโยชน์อย่างมาก ตัวอย่างหนึ่งของผู้ที่ประสบความสำเร็จจากการดึงเอาความสนใจจากผู้ใช้



เทคโนโลยีประเภทเฟซบุ๊ก (Facebook) ซึ่งมีผู้นิยมใช้เฟซบุ๊กจำนวนมากกว่าอินสตาแกรม อันเนื่องมาจากคุณสมบัติบางประการของเฟซบุ๊กที่มีเหนือกว่าคุณสมบัติของอินสตาแกรมก็คือกระแสความนิยมเน็ต “ไอดอล” ประเภทโชว์หน้าตา (สวย) เฉกเช่น มายด์ วิรพร จิรเวชสุนทรกุล หรือ ลภัสลัล จิรเวชสุนทรกุล จนมีผู้ติดตามจำนวน 6.8 ล้านคน แม้ว่าเยาวชน ไม่ได้ยกย่องชื่นชมเหล่าบรรดาเน็ตไอดอล แต่ก็ไม่ได้ดูหมิ่นดูแคลนแต่อย่างใด นั่นแสดงว่า พฤติกรรมของเน็ตไอดอลที่ถูกถ่ายทอดออกมาบนสื่อสังคมออนไลน์ นั้น มิได้มีผลกระทบหรือโน้มน้าวให้เยาวชนเกิดการเลียนแบบในพฤติกรรมดังกล่าว แต่พฤติกรรมการใช้เวลาออนไลน์บนอินเทอร์เน็ตมากกว่า 4 ชั่วโมงต่อครั้งของเยาวชนนั้น สามารถถูกจัดให้เป็นข้อมูลประกอบความตระหนัก/การตัดสินใจของบรรดานักการตลาดเพื่อประชาสัมพันธ์หรือโฆษณาได้ (จำเอกหญิงวาสนา ธนะสีรังกุล, 2559) การแข่งขันที่เกิดขึ้นระหว่างเน็ตไอดอลด้วยกัน หรือเน็ตไอดอลกับดารา/นักแสดง/นักร้อง หรือระหว่างนักการตลาดจากบริษัทต่าง ๆ ในการที่จะไต่เต้าให้เป็นผู้ชนะได้นั้น ทำให้ต้องนึกถึงวลีที่ว่า “ทุกสิ่งอย่างขึ้นอยู่กับข้อมูลที่ถูกนำเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ ความเหมาะสมในการโปรแกรมมิ่ง และการแก้ปัญหาอย่างตรงจุด” ในโลกสมัยนี้ เราจึงพบว่าคนชนะก็คือ กลุ่มคนประเภทที่ใช้กลยุทธ์ในการแข่งขันเฉกเช่นที่นำมาใช้โดย บิล เกตส์ (Bill Gates) ดังนั้น เราถึงเห็นคนที่ชนะในประเทศไทยก็คือคุณธนินท์ เจียรวนนท์ ในฐานะ “ผู้เล่นหลักในตลาดอาหาร” และผู้ร่วมมือกับมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ในการร่วมวิจัยเกี่ยวกับ “ไบโอเทคโนโลยี” (Poosuwan, 2020) โอกาสที่ได้รับในลักษณะนี้ จึงทำให้เป็นที่เข้าใจได้ว่า คนอื่นที่เหลือแพ้มืด และ “เกมส์” ที่ผู้คนเหล่านี้เล่นนั้นเป็นเกมส์หนึ่งในบรรดาเกมส์อื่น ๆ ทั้งหมด ที่ตั้งอยู่บนเงื่อนไขขกติกาคือว่า ถ้าไม่เข้าร่วมแล้วเท่ากับว่าแพ้ ดังนั้น การตัดสินใจเข้าร่วมเล่นอย่างถูกที่ถูกเวลาจึงเป็นปัจจัยสำคัญ เป็นเกมส์ที่ชำนาญ จันทรเรือง (2006) เรียกมันว่า “เกมส์ที่มีผลรวมเป็นศูนย์” (zero-sum games) กล่าวคือ ผลรวมผลได้ของผู้ชนะมีค่าเท่ากับผลรวมความเสียหายที่ผู้แพ้ได้รับ และผู้เสียหายจะสูญเสียไปทั้งหมด “เกมส์ชนิดนี้จึงเป็นเกมส์ที่ต้องต่อสู้กันอย่างถึงพริกถึงขิง แพ้ไม่ได้เพราะถ้าแพ้ก้อาจหมดตัวไปเลย”

กล่าวโดยสรุป แม้ว่าสำหรับผู้รอบรู้แล้ว ความรู้คืออำนาจ และการมีความรู้ก็คือการกระทำ/ปฏิบัติ (หมายความว่า คน ๆ หนึ่งจะยังไม่มีความรู้ ถ้ายังไม่ปฏิบัติตามที่รู้มา) แต่เพียงเท่านี้ยังไม่เพียงพอสำหรับโลกสมัยนี้ กล่าวคือ เราจำเป็นต้องเคลื่อนที่อย่างรวดเร็วด้วย การได้เป็นคนแรกสำหรับสิ่งใหม่ ๆ และการเป็นผู้ชนะในการแข่งขัน และชนะคนอื่น ๆ ที่เหลือทั้งโลกด้วย หรืออีกแง่หนึ่งคือการต้องสร้างตัวเองให้เป็น “จ้าว” ในวงการ อาจจะทำได้ด้วยการใช้เวลา 10,000 ชั่วโมงในการฝึกปฏิบัติแบบเข้มข้น (deliberate practice) เช่นที่ได้ทำศิลปินนักร้องวง The Beatles ให้กลายเป็นวงดนตรีที่ยอดเยี่ยมที่สุดในประวัติศาสตร์ (ผ่านการแสดงทุก ๆ คืนใน Hamburg) และทำ บิล เกตส์ (Bill Gates) ให้กลายเป็นหนึ่งในบรรดาอภิมหาเศรษฐีของโลก เป็นผลมาจากการฝึกปฏิบัติกับคอมพิวเตอร์ตั้งแต่เมื่ออายุน้อย (Gladwell, 2013) แม้ว่าทฤษฎีนี้ของ Gladwell นั้นต่อมาถูกปฏิเสธโดยงานวิจัยจากมหาวิทยาลัยพรินซ์ตัน (Princeton University) อาศัยการวิเคราะห์อภิมาน (Meta-analysis) งานวิจัยจำนวน 88 ชิ้น โดยที่กลุ่มนักวิจัยพบว่า การฝึกปฏิบัติอย่างเข้มข้นนั้น มีผลในการสร้างความแตกต่างไปจากพฤติกรรมมาร



กระทำ (Performance) ของสาขาความถนัดต่าง ๆ หลายสาขาเพียงแค่ 12 เปอร์เซ็นต์เท่านั้น (Macnamara, Hambrick, & Oswald, 2014) แต่ในกรณีนักประพันธ์หนังสือนั้น พวกเขาไม่ได้ถือเอาคุณสมบัติการเคลื่อนที่อย่างรวดเร็วว่าสำคัญแต่เพียงประการใด นักเขียนเหล่านี้ไม่ได้ “เคลื่อนที่” ด้วยความเร็วสูง นักเขียนจำนวนมากต้องใช้พลังงานสมองและเวลามากมาย ในการออกแบบ/ประพันธ์โครงสร้างกวีนิพนธ์ แค่เพียงขึ้นเดียว อาจจะต้องใช้เวลาเป็นสัปดาห์เพียงเพื่อที่จะนึกถึงประโยคหนึ่งที่เหมาะสมได้ หรือค้นพบฉันทลักษณ์ที่สมบูรณ์แบบได้ หรือเพียงแค่บรรทัดเดียวของโคลง และอาจจะต้องใช้เวลามากกว่านั้นในการอ่านและเพื่อให้เข้าใจบรรทัดเหล่านั้นอย่างถ่องแท้ได้ ดังที่เหล่าบรรดานักเขียน/นักประพันธ์หนังสือ/วรรณกรรมยืนยันว่า ความรวดเร็วในการเขียนหรือทำให้สำเร็จนั้นไม่ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของ ‘คุณค่า’ งานวรรณกรรม ในทางกลับกัน ความช้าหรือการทำให้ช้าลงนั้นกลับกลายเป็นสิ่งที่ ‘ค้ำค้ำกับความพยายาม’ สำหรับนักเขียน ดังที่ นักเขียนยอดเยี่ยมในประวัติศาสตร์โลกเช่น เวอร์จิเนีย วูล์ฟ (Virginia Woolf) ไมเคิล คาบอน (Michael Chabon) เจฟรี ยูจีนิดส์ (Jeffrey Eugenides) และคนอื่น ๆ ได้แสดงให้เห็นมาแล้ว (Desalvo, 2017) สอดคล้องกับความเห็นของไฮเครตีส์ว่าด้วยความสำคัญในการทำในสิ่งที่ถนัดเพียงสิ่งเดียว ที่ครั้งหนึ่งเขาเคยเน้นย้ำว่า คนทุกคนสามารถทำงานที่ดีได้เพียงแค่งานเดียวเท่านั้น แม้กระทั่ง การเลียนแบบก็ไม่มีใครสามารถทำการลอกเลียนสิ่งใด ๆ อย่างดีได้มากกว่าสิ่งเดียว (Plato, & Bloom, 1968, หน้า 72-73) แม้ว่าการมีความรู้มากและการเคลื่อนที่เร็ว มันเป็นคุณสมบัติที่พึงควรมีสำหรับนักธุรกิจ แต่อย่างไรก็ตาม ความเร็วเร็ว นั้น เป็นคุณสมบัติที่นำมาใช้ไม่ได้กับนักเขียน

โอกาสที่มาพร้อมกับความสูญเสีย

การทำให้ช้าลงเป็นสิ่งที่ทำได้ยากมากในโลกทุกวันนี้สำหรับกลุ่มผู้ใช้ที่ชื่นชอบการทำงานพร้อมกันได้อย่างหลากหลาย (Multitasking users) ในการท่องเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์หลายช่องทาง และค้นคว้าหาความหมายแห่งจักรวาล เป็นดังผู้ศึกษาทุกสิ่งอย่างทั้งบนฟ้าและใต้แผ่นดิน (“a student of all things in the sky and below the earth”) ซึ่งปฏิบัติการทุกอย่างสามารถเกิดขึ้นและเสร็จสิ้นภายในระยะเวลาอันรวดเร็ว พฤติกรรมความใจร้อนหรือการไม่รู้จักอดทนของกลุ่มผู้ใช้เกิดขึ้นพร้อมกันกับพัฒนาการที่สูงขึ้นของเทคโนโลยี Stone (2014) ได้เปรียบเทียบระดับการลดลงของความอดทนในปัจจุบันนี้กับเมื่อ 50 ปีที่แล้วว่า ในปัจจุบันนี้มีอยู่น้อยมาก และอาจจะน้อยกว่าตอนที่อยู่ในทุ่งหญ้าสะวันนา (Savannah) เสียอีก บนพื้นฐานความเข้าใจส่วนหนึ่งที่ว่าโดยมีเทคโนโลยีเป็นสาเหตุ สอดคล้องกับความเห็นของ Carrier et al. (2015) ที่พบว่า 85% ของนักเรียนมักจะทำงานอื่นอยู่ด้วยในขณะที่อ่านหนังสือบนหน้าจอ แตกต่างไปจากการอ่านหนังสือที่เป็นเล่ม นักเรียนที่ทำงานพร้อมกันได้อย่างหลากหลายในตอนที่กำลังอ่านหนังสืออยู่นั้นมีแนวโน้มว่ามีระดับความตั้งใจอ่านข้อความในบทอ่าน (text) น้อยกว่านักเรียนที่อ่านหนังสือเพียงอย่างเดียว นักเรียนที่อ่านหนังสือเพียงอย่างเดียวกลุ่มนี้มีเพียง 26 % เท่านั้นที่ทำงานอื่นอยู่ด้วย ประเด็นสำคัญในแง่นี้ทำให้ต้องนึกถึงการให้ความสำคัญของการทำให้ช้าลง อันที่จริงแล้ว ไม่ได้เป็นกระแสที่เกิดขึ้นเพียงแค่นี้มานานมานี้หรือเพื่อเป็นการพูดเอาใจผู้สูงอายุเท่านั้น กล่าวคือ



มีการกล่าวถึงเรื่องนี้ในหนังสือที่เขียนขึ้นโดย Jerome Segal ตีพิมพ์เมื่อปี 1999 แล้ว ดังที่มีข้อความบางช่วงบางตอนปรากฏขึ้น ความว่า “เวลาที่เรามอบให้กับอะไรก็แล้วแต่สะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าของเรา เมื่อทุกอย่างมันถูกทำให้เร็วขึ้นแล้ว ก็แสดงว่าทุกอย่างถูกทำให้ลดคุณค่าลง... การใช้ชีวิตอย่างสง่างาม คือการใช้ชีวิตท่ามกลางจังหวะที่กำลังไหลไปด้วยความเร็วยาก้าวก้าวแห่งมนุษย์... ความสง่างามจะเกิดขึ้นไม่ได้ถ้าชีวิตมีความบ้ำระห่ำ เมื่อเราถูกก่อกวน หรือได้รับผลกระทบจากการแบกรับภาระที่หนักเกินไป เวลาเส้นตาย และความหลากหลายแห่งข้อผูกมัดและความกดดัน” (Segal, 1999, หน้า 142)

คุณลักษณะความยากลำบากอีกประการหนึ่งในตัววรรณกรรม ก็คือ การไม่ได้เป็นเพียงข้อมูลข่าวสารเปล่า ๆ เท่านั้น แตกต่างไปจากข้อมูลข่าวสาร (information) กล่าวคือ การเข้าถึงและจัดประเภทข้อมูลข่าวสารสามารถทำได้ภายในเวลาไม่กี่นาที แต่วรรณกรรมนั้น จำเป็นต้องใช้เวลาในการเข้าถึงมากกว่า เพราะงานเขียนในฐานะที่เป็น ‘งานฝีมือ’ นั้น จำเป็นต้องอาศัยความอดทนและระเบียบวินัย และสำหรับผู้่านวรรณกรรมก็เช่นกัน พฤติกรรมในการเรียนรู้ที่จะทำให้ช้าลงนั้น นอกจากจะเป็นสิ่งที่ทำได้ยากมากแล้ว ยังเป็นความท้าทายและ “เป็นประโยชน์” สำหรับกลุ่มผู้ใช้ที่คิดเร็ว/ทำเร็ว (fast thinkers) หรือชื่นชอบการทำงานพร้อมกันได้อย่างหลากหลายอีกด้วย บางคนกลัวว่าถ้าทำตัวเองให้ช้าลงแล้ว “เขาอาจจะไม่สามารถที่จะดำเนินต่อไปได้” (Rivero, 2012) ยิ่งไปกว่านั้น ในยุคดิจิทัลนี้ วรรณกรรมไม่ว่าจะถูกเขียนหรืออ่าน ต่างก็ถูกพิจารณาโดยสังคมวงกว้าง ว่าเป็นสิ่งที่ ‘เสียเวลา’ (Kushi, 2019) แม้ว่าวรรณกรรมมีความสามารถ/ศักยภาพ แต่ก็แค่ความสามารถ/ศักยภาพที่ไม่ได้แตกต่างอะไรมากไปกว่ายุคก่อน ๆ ซึ่งผ่านขบวนการ “ผลิตซ้ำ” (ผู้เขียนสร้างข้อกล่าวอ้างบนพื้นฐานความเห็นของ Shakespeare ที่ว่า “There is nothing new under the sun.”) บางคนได้กอบโกยผลประโยชน์จากวรรณกรรม ผ่านอุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์ ‘เรื่องแต่ง’ ไม่ว่าจะด้วยเพื่อผลกำไรการค้าหรือเพื่อตอบสนองความเพลิดเพลินในลักษณะเดียวกันที่ว่า กลุ่มผู้แต่งหรือผู้เรียบเรียงมหากาพย์*กิลกาเมช* ได้แสวงหาผลประโยชน์จากความไร้เดียงสาของผู้ไม่รู้หนังสือ ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่ถูกหลอกลวงง่าย เพื่อความ ‘กินดีอยู่ดี’ ไปเรื่อย ๆ ของผู้แต่งกลุ่มนี้ด้วยตัวเอง

เหล่าบรรดานักประพันธ์บางครั้งต้องใช้เวลาทั้งชีวิต เพียงเพื่อพยายามที่จะสร้างความสมบูรณ์ให้กับนวนิยาย (novel) เพียงแค่เรื่องเดียวเท่านั้น เวกเช่น เอดการ์ อัลลัน โปเอ (Edgar Allan Poe) หรือแม้แต่ออสการ์ ไวลด์ (Oscar Wilde) (Masters, 2019) ในขณะที่เครื่องจักรผ่านชุดคำสั่ง (programmed) หรือ AI หรือที่เรียกว่า GPT2 นั้น สามารถ ‘เขียนดำเนินเรื่อง’ ต่อไปได้หลังจากที่ถูกป้อนประโยคแรกจากนิยายเรื่อง “1984” ของจอร์จ ออร์เวล (George Orwell) จากประโยคที่ว่า “It was a bright cold day in April, and the clocks were striking thirteen” เขียนต่อให้เป็น “I was in my car on my way to a new job in Seattle. I put the gas in, put the key in, and then I let it run...” (Poole, 2019) แน่นนอนว่า ข้อความมันไม่ค่อยสมเหตุสมผลหรือ ‘ต่อเนื่อง’ กันกับความตั้งใจของออร์เวลเท่าไร เช่นข้อความที่ว่าเขา “ปล่อยให้รถไหลไปเอง” เพราะบรรยากาศของฉากที่นิยายกำหนดขึ้นในปี 1984 นั้น ความสามารถของเทคโนโลยีรถยนต์มีไม่ถึงขั้นที่คนขับจะปล่อยให้มันขับเองไปได้ แต่อย่างไรก็ตาม ผลงานาน



เช่นนี้สามารถถูกสร้างขึ้นได้ภายในเวลาเพียงไม่กี่นาที บางทีบางส่วนจากบรรดาชิ้นงานเหล่านี้อาจจะ “สมบูรณ์” กว่าผลงานของมนุษย์ก็ได้ในอนาคต (มีแต่พระเจ้าเท่านั้นที่รู้) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในปัจจุบันนี้ สถาบันอุดมศึกษาเริ่มมีการ ‘ปลูกเร้า’ ความสนใจของบรรดานิสิตนักศึกษาให้แข่งขันกันพัฒนา AI เพื่อให้สามารถมีทักษะผลิตผลงานศิลปะสาขาวรรณกรรม เช่น กวีนิพนธ์ฉันทลักษณ์ (sonnets) กลอนตลก (limericks) บทร้อยกรองสั้น (short poems) นิทานสำหรับเด็ก (children’s stories) ดังที่สถาบันการศึกษาแห่งหนึ่งในประเทศอังกฤษที่ชื่อว่า Dartmouth College ได้สนับสนุนให้นิสิตนักศึกษาได้ส่งผลงานเข้าแข่งขันโดยมีเงินเป็นรางวัล แม้ว่าในการแข่งขันครั้งนี้ ไม่มีผู้ใดเป็นผู้ชนะ และ “หุ่นยนต์จะต้องเป็นศิลปินที่ ‘อดหยาก’ หากพวกมันให้ความพยายามกับการประพันธ์นิยายหรือกวีนิพนธ์” แต่ “[ผลงานของ] ผู้เข้าแข่งจำนวนมากภายในแต่ละประเภทนั้น มีความซ้ำซ้อนเพียงพอที่จะได้รับเงินรางวัลบางส่วนไป” (Cramer, 2016) ความสำคัญของการอ่านมีมากจนขนาดที่ว่า แม้ว่าโทรทัศน์ วิดีโอเกม และอินเทอร์เน็ตสามารถส่งเสริมความฉลาดทางสายตา (visual intelligence) ได้ แต่สื่อเหล่านี้จำเป็นต้องอาศัย “การประมวลผลที่ลึกซึ้ง” หมายถึง การได้มาซึ่งความรู้อย่างมีสติ การวิเคราะห์เชิงอุปนัย การคิดเชิงวิพากษ์ จินตนาการและการไตร่ตรอง (Greenfield, 2009) ซึ่งผู้ชมจะมีความสามารถหรือศักยภาพเหล่านี้ได้ ก็ต่อเมื่อพวกเขาสามารถสร้างความคุ้นเคยกับการอ่านได้เท่านั้น

แน่นอนว่า หาก GPT2 นั้นได้รับการพัฒนาให้มีความสามารถมากขึ้นเมื่อไหร่แล้ว เรากำลังจะต้องสูญเสียแก่นแท้ของบางอย่างไป ประการแรกคือ ความสุขในการตั้งสมาธิและใช้เวลาเพื่อสรรหาคำพูด (หรือคำที่สัมผัสกัน) เฉกเช่นที่เหล่าบรรดา “นอนหนังสือ” ผู้ยิ่งใหญ่ในอดีตที่ผ่านมาได้กระทำไว้ ประการที่สองคือ การสูญเสีย “การอ่านเชิงลึก” ซึ่งเป็นกิจกรรมหนังสือเกือบจะทุกเล่มได้เรียกร้องเชิญชวนด้วยกลไก ที่ช่วยให้สามารถย้อนกลับไปอ่านซ้ำได้ซ้ำแล้วซ้ำเล่า แม้ว่าในมุมมองของ Francis Bacon แล้ว มีเพียงหนังสือไม่กี่เล่มเท่านั้นที่ควรที่จะถูก “เคี้ยวและย่อย” (Khan, 2015) แต่ถ้าในทุกวันนี้ผู้อ่านไม่มีการให้ความสนใจอย่างต่อเนื่อง ในแง่ที่ว่าวรรณกรรมกำลังเรียกร้องแบบดั้งเดิมแล้ว เราสามารถคาดการณ์ได้ว่าจะปรากฏขึ้นซึ่งรูปแบบการทดลองใหม่ ๆ เพื่อให้ได้เข้าถึงคนรุ่นใหม่ และเหล่าบรรดานักเขียน แม้ว่าอยู่ในโลกหลังวรรณกรรมแล้ว พวกเขาก็ยังคงจะถูกเรียกขานว่าเป็น “นักเขียน” อยู่วันยันค่ำ และบทบาทหน้าที่การเขียนประพันธ์ของพวกเขาก็ยังคงดำเนินต่อไป ไม่ว่าจะในสื่อหรือเครื่องมือใดก็ตาม เพื่อเล่าขานเรื่องราว สำนวความขัดแย้ง และมุ่งมั่นในการผลิตความหมายและความงาม ติดตามความเข้าใจตนเอง รวมทั้งค้นหาเนื้อหาที่ซ่อนอยู่ของชีวิต ด้วยเหตุนี้ แม้ว่าสิ่งที่ผู้ประพันธ์สร้างขึ้นอาจไม่ใช่วรรณกรรมตามจารีตก็ตาม แต่อย่างน้อย ๆ ความพยายามอันยิ่งใหญ่ทั้งหมดเหล่านี้ก็เชื่อมโยงกับวรรณกรรม เหตุเพราะ บทละครหรือภาพยนตร์ รวมทั้ง “เนื้อร้องเพลงแร็ปและบทพืด” ต่างก็เป็นผลพวงมาจาก “เรื่องเล่าแบบดิบ ๆ” (raw story) ที่ฝังอยู่ใน DNA ของนักประพันธ์ทั้งสิ้น และยังคงดำเนินต่อไปจน “สูญเสียความเป็นมนุษย์” (Coover, 2018) กล่าวได้ว่า ท่ามกลางการสูญเสียอะไรบางอย่างไป เราอาจจะได้รับโอกาสอะไรบางอย่างก็เป็นได้



สรุปและอภิปรายผล

ปรากฏการณ์ในโลกเสมือนจริงมีความก้าวหน้าไปมากและไม่มีขีดจำกัด ในขณะเดียวกันที่วงการสื่อสิ่งพิมพ์ก็ยังคงมีการเปลี่ยนแปลงไม่มาก การเล่นแร่แปรธาตุของตัวอักษร คำ วลี ประโยคและเครื่องหมายวรรคตอนต่าง ๆ ก็ยังคงถูกใช้เพื่อเชื่อมต่อบรรยากาศความรู้สร้างความเข้าใจ และนั่นแสดงว่าผู้อ่านยังคงเป็นที่ต้องการเสมอ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีผลงานประพันธ์ออกสู่ตลาดดิจิทัลในอนาคตมากมาย แต่ถ้ายังไม่มีผู้นิยมนำมาอ่าน กระนั้นแล้ว ปัญหาที่ตามมาคือดำเนินตามวัฏจักรเดิมอีก นั่นก็คือ การส่งเสริมการอ่าน ซึ่งไม่ได้เป็นเพียงแค่ข้อจำกัดเวลาในการบริโภคเนื้อหาทางหน้าจอ (screen's content) เท่านั้น แต่จะต้องมีการปลูกฝัง สำหรับผู้ปกครองบุตรหลานและครูผู้สอนแล้ว มันคือ การตั้งสติอยู่กับหนังสือ (หมายถึงงานประพันธ์) การอ่านหนังสือให้ลูกหลานหรือเด็กนักเรียนฟัง การหาหนังสือที่เข้าถึงเด็ก และทำการอ่านให้มีชีวิตชีวา เป็นส่วนสำคัญในชีวิตของเด็ก เข้าใจสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงในครั้งนี้ และตัดสินใจอย่างมีสติว่า สิ่งที่ดีที่สุดสำหรับลูก ๆ หรือนักเรียนของพวกเขาคืออะไร แน่ใจว่าผู้ปกครองและครูผู้สอนที่แสดงความตระหนักต่อความเป็นจริงข้อนี้สามารถมั่นใจได้ว่าจะมีสมดุลที่ดี และมั่นใจได้ว่าหนังสือจะยังคงให้ประโยชน์ต่อพวกเขาในอนาคต ยิ่งความหลากหลายของเทคโนโลยีและการรุกรานเข้ามาในชีวิตส่วนตัวของเราอย่างต่อเนื่องมีอิทธิพลมากเท่าไร ดังที่มีงานวิจัยหลายชิ้นได้ชี้ให้เห็นว่าการบริโภคเทคโนโลยี “ที่มากเกินไป” นั้น ส่งผลเสียต่อเด็ก ๆ (โดยเฉพาะกลุ่มผู้เรียนที่อยู่ในสภาพเศรษฐกิจและสังคมที่แตกต่างกัน ซึ่งใช้เวลากับหน้าจอมากเกินไปโดยไม่ได้รับการดูแล) (Niemann, 2016, หน้า 33) ความจำเป็นของเราในการต้องวิเคราะห์ประเด็นเหล่านี้ยิ่งต้องยิ่งต้องมีมากเท่านั้น เพื่อพัฒนาแผนแนวทางและระบบที่ทำให้มั่นใจได้ว่าผู้เรียนไม่เพียงแต่ถูกปล่อยปละให้อยู่กับเครื่องมืออุปกรณ์ทางเทคโนโลยีของพวกเขาเพียงลำพัง และการใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการอ่าน เพื่อไม่ทำให้สูญเสียประโยชน์ที่จำเป็นของการรู้หนังสือนั้น จำเป็นต้องได้รับการสนับสนุน

เอกสารอ้างอิง

- จำเอกหญิงวาสนา ธนะสีรังกุล (2559), อิทธิพลของเน็ตไอดอลที่มีต่อพฤติกรรมของเยาวชน. (การค้นคว้าอิสระ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์), หน้า 20-25.
- ชำนาญ จันทรเรือง (2006, August 3). ทฤษฎีเกมแห่งอำนาจ(Game of Power Theory). Retrieved August 03, 2020, from <https://prachatai.com/journal/2006/08/9209>
- ณัฐธัตถ์นัย ไค่ณุ่นภา, พนิดา จงสุขสมสกุล, และพูนสุข ภระมรทัต. (2563) โอกาสและความท้าทายในการเปลี่ยนผ่านวิทยุระบบอนาล็อกสู่การกระจายเสียงในระบบดิจิทัล. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี Vol. 9 No. 1 (2020): January-June
- นฤมล เทพนวล และ รุจโรจน์ แก้วอุไร (2557). การพัฒนารูปแบบ SQ4R บนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่าน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย ปีที่ 6 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน 2557)



- สิโรตม์ จิระประยูร (2018, สิงหาคม 24). 'อีบุ๊กจะมา หนังสือเล่มจะหายไป' ประโยคนี้จะล้ำสมัยสุด ๆ ในอีกไม่นาน. Retrieved July 25, 2020, from <https://adaymagazine.com/movement-book-rise/>
- สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ. (2549). การจัดการนวัตกรรมสำหรับผู้บริหาร. กรุงเทพฯ: งานส่งเสริมภาพลักษณ์องค์กร.
- Adkins, L. (2005). *Handbook to life in ancient Greece*. New York: Facts On File.
- Aristotle, Bartlett, R. C., & Collins, S. D. (2012). *Aristotle's Nicomachean ethics*. Chicago: University of Chicago Press.
- Baron, N. S. (2018, December 05). Reading in a digital age. Retrieved July 30, 2020, from <https://kappanonline.org/reading-digital-age/>
- Carrier, L.M., Rosen, L.D., Cheever, N.A., & Lim, A.F. (2015). Causes, effects, and practicalities of everyday multitasking. *Developmental Review*, 35, 64-78.
- Coover, R. (2018, September 04). The End of Literature. Retrieved July 23, 2020, from <https://theamericanscholar.org/the-end-of-literature/>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. R. (2018). *Research methods in education* (8th ed.). London: Routledge.
- Cramer, J. (2016, July 13). Can Robot Artists Create Human-Quality Work? Not Yet. Retrieved August 22, 2020, from <https://news.dartmouth.edu/news/2016/05/can-robot-artists-create-human-quality-work-not-yet-0>
- Darling, K. (2014). Learning as knowledge creation: learning for, and from, all. *Education in the North*, 21(Special Issue), pp. 21-37
- Desalvo, L. (2017, December 07). 10 Famous Authors Who Prove That Slowing Down Is Always Worthwhile. Retrieved August 05, 2020, from https://www.huffpost.com/entry/slow-writing_b_5942196
- De Villo, S. (1987). The decline of American postmodernism. *SubStance*, 16(3), 29–43. doi:10.2307/3685195
- Favreau, J. (Director). (2010). *Iron Man 2* [Motion picture]. Place of publication not identified: Marvel Entertainment, LLC.
- Forsyth, D. R. (2000). *Group dynamics. theory, research, and practice*. Washington, D.C.: Educational Pub. Foundation.



- Gladwell, M. (2013). *Outliers: The story of success*. New York: Back Bay Books, Little, Brown and Company.
- Greenfield, P. M. (2009). Technology and informal education: What is taught, what is learned? *Science*, 232 (5910), 69-71.
- Hayles, K. (2012). *How we think: Digital media and contemporary technogenesis*. Chicago, IL: University of Chicago.
- Humanities Research Strategies. (2020, April 8). Humanities Research Strategies: Synoptic Method. Retrieved June 09, 2020, from <https://libguides.usc.edu/humanitiesresearch/synoptic>
- Khan, M. E. (2015). Bacon's No-Frills prose: A critical look into his decisive insinuation. *International Journal of English Research*, 1(1), 18-21. Retrieved December 3, 2020, from <http://www.englishjournals.com/archives/2015/vol1/issue1/1-1-15>
- Kushi. (2019, March 26). Work of Literature are a waste of time for students today. Do you agree or disagree? Use your own experience. Retrieved March 22, 2021, from <https://www.testbig.com/pteacademic-essays/work-literature-are-waste-time-students-today-do-you-agree-or-disagree-use-your>
- Lodge, H. C. (1947). *Plato's theory of education*. London: Kegan Paul, Trench, Trubner.
- Seyffert, O., Sandys, J. E., & Nettleship, H. (1894). *A dictionary of classical antiquities*. London: Glaiser.
- Macnamara, B. N., Hambrick, D. Z., & Oswald, F. L. (2014). Deliberate Practice and Performance in Music, Games, Sports, Education, and Professions: A Meta-Analysis. *Psychological Science*, 25(8), 1608-1618. doi:10.1177/0956797614535810
- Masters, K. (2019, June 19). Famous Authors Who Wrote Only One Novel. Retrieved August 22, 2020, from <https://blog.bookstellyouwhy.com/famous-authors-who-wrote-only-one-novel>
- Nielsen, J. (2008, May 6). How little do users read? Fremont, CA: Nielsen Norman Group. www.nngroup.com/articles/how-little-do-users-read/
- O'Farrell, C. (2019, December 01). Key concepts. Retrieved July 30, 2020, from <https://michel-foucault.com/key-concepts/>



- Niemann, J. R. (2016). *Reading in the Digital Age* (Unpublished doctoral dissertation).
doi:<https://pdfs.semanticscholar.org/c956/57ac254a421d888edafb54ad928da4408a51.pdf>
- Park, C., & Park, Y. R. (2014). The Conceptual Model on Smart Phone Addiction among Early Childhood. *International Journal of Social Science and Humanity*, 4(2), 147-150. doi:10.7763/ijssh.2014.v4.336
- Plan Three Official. (2015, January 30). *When Everything Comes To An End (Official Video)* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=8BQBR_4qvlE
- Poole, S. (2019, March 25). The rise of robot authors: Is the writing on the wall for human novelists? Retrieved August 22, 2020, from <https://www.theguardian.com/books/2019/mar/25/the-rise-of-robot-authors-is-the-writing-on-the-wall-for-human-novelists>
- Poosuwan, B. (2020, February 01). มองไปข้างหน้าแบบธนิษฐ์: อาหารแห่งอนาคต ธุรกิจอาหารซีพีในยุค 4.0. Retrieved August 03, 2020, from <https://thaipublica.org/2017/05/thaipublica-advertorial-ep03/>
- Popova, M. (2016, September 05). All Ideas Are Second-Hand: Mark Twain's Magnificent Letter to Helen Keller About the Myth of Originality. Retrieved October 10, 2020, from <https://www.brainpickings.org/2012/05/10/mark-twain-helen-keller-plagiarism-originality/>
- Quotesbirdy. (2019, November 15). Rumi Quotes "Don't look back. No one knows how the world ever began. Don't fear the future, nothing lasts forever. If you dwell on the past or future, you will miss the moment". Retrieved August 14, 2020, from <https://quotesbirdy.com/rumi-quotes-dont-look-back-no-one-knows-how-the/>
- Rivero, L. (2012, January 01). Slow Intelligence. Retrieved August 05, 2020, from <https://www.psychologytoday.com/us/blog/creative-synthesis/201201/slow-intelligence>
- Segal, J. M. (1999). *Graceful simplicity: Toward a philosophy and politics of simple living*. New York: H. Holt &.
- Shepherd, M. A. (2014). The discursive construction of knowledge and equity in classroom interactions. *Linguistics and Education*, 28, 79-91.
doi:10.1016/j.linged.2014.08.006



- Stone, J. (2014, November 04). Understanding Impatience. Retrieved August 05, 2020, from <https://www.psychologytoday.com/us/blog/clear-organized-and-motivated/201411/understanding-impatience>
- Tenopir, C., King, D.W., Edwards, S., & Wu, L. (2009). Electronic journals and changes in scholarly article seeking and reading patterns. *Aslib Proceedings: New Information Perspective*, 61(1), 5-32.
- Twain, M. (1903, March 17). All ideas are second-hand [Letter to Helen Keller]. Riverdale on the Hudson, Bronx, New York.
- Twain, M. (2010). *Life on the Mississippi*. Memphis, TN: General Books.
- Tzu-Ying, W. (2011). Learning English in Taiwan's Elementary Schools. *Journal of Futures Studies*, 16(2), 35-46. doi: <https://jfsdigital.org/wp-content/uploads/2014/01/162-A03.pdf>
- Vries, T. D. (2001, November 23, Revision 2017, December 19). The 'Cinématographe Lumière' a Myth? Retrieved July 23, 2020, from <https://wichm.home.xs4all.nl/myth.html>
- Want, C., Piero, & Žižek, S. (2012). *Introducing Slavoj Žižek*. London: Icon Books.
- Wright, C. (2012). Plato's Just State. Retrieved July 23, 2020, from https://philosophynow.org/issues/90/Platos_Just_State