

# บทบรรณาธิการ

## หลักซีวิท Covid-19 วัฒนธรรม

วสันต์ ปัญญาแก้ว

วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เดินทางเข้าสู่ปีที่ 33 แล้วครับ ฉบับนี้รวมบทความ หลักรัฐ หลักหลาย จากคนเขียนหลักกัมมั่น แม้ไม่ถึงกับข้ามสายพันธุ์ เนื้อหาเป็นเช่นใด บรรณาธิการ ขอพิเศษ化แบบ รับรั้ดตัดตอนโดยพลัน

### พิธีภัณฑ์ – จีนເປົ້າຮານກັນ

พิธีภัณฑ์ ซึ่งเป็นผลผลิตแห่งยุคสมัยอาณานิคม อันเต็มไปด้วยการ ปฏิวัติความรู้ เทคโนโลยีและอุดสาหกรรม อาจเป็นเรื่องของรัฐ หรือสถาบัน ความรู้กับการจัดการศิลปวัตถุ รวมจนไปถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับ สิ่งมีชีวิตสายพันธุ์อื่น รวมจนไปถึงมนุษย์สายพันธุ์เดียวกันทว่าต่างกัมมั่น ต่างอารยธรรมชาติพันธุ์ การเกิดขึ้นของพิธีภัณฑ์ชาติพันธุ์ในปัจจุบัน (ในบทความของ นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ) กลับเผยแพร่ให้เราเห็นว่า พิธีภัณฑ์ นั้น มิได้เป็นเพียงพื้นที่ของการจัดแสดงจารีตนิยมและภูมิปัญญาของคนท้องถิ่น หรือการที่รัฐทำให้กัมมั่นชาติพันธุ์เปลี่ยนจากสภาพด้อยพัฒนาสู่ความ ทันสมัยก้าวหน้า หากแต่เป็น พื้นที่แห่งความทรงจำ อันเป็นความทรงจำร่วม ที่มุ่งต่อสู้ ได้ตอบ และเคลื่อนไหว ในนามของการสร้างชาติและความเป็น ชาติพันธุ์

พิพิธภัณฑ์ หรือพื้นที่จัดแสดงวัฒนธรรมของชาวจีนเปอราณากัน ในรากลันตัน (ในบทความของ พุทธิда กิตดามิน) นับเป็นปราภภารณ์ ตัวอย่างสำคัญ เมื่อพากเขาภายเป็นกลุ่มคนที่ต้องเผชิญปัญหา “วิกฤติ อัตลักษณ์” หรือสภาวะตัวตนที่คลุ่มเครือ เมื่อชีวิตที่เป็นชีวิตขึ้นมาได้นั่น เกิดจากการผสมผสานทางวัฒนธรรมกับชาวมลายุและชาวสยามกลันตัน (ในประเทศไทยมาเลเซีย) เกิดอะไรขึ้น เมื่อความเป็นจีนของพากเขาภัก “คนอื่น” มองว่า “ไม่เป็นจีน” การปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอตัวตนใหม่ การสร้างเรื่องเล่า การเน้นความเป็นจีนดังเดิม การผลิตชั้นความเป็นจีนแบบ ยกเกี้ยน จึงกลยุปเป็นสิ่งจำเป็น และมี พิพิธภัณฑ์ เป็นกลไกสำคัญในการ เปิดพื้นที่ให้ชีวิตอยู่ร่วมกับชีวิตได้

## โควิด-19

หากเปรียบให้ “โควิด-19” เป็นดั้งสิ่งที่กำลังทำให้นาฬิกาโลกหยุดเดิน การแพร่ระบาดของไวรัสที่กลยุปพันธุ์จากสัตว์สู่มนุษย์ จึงกลยุปเป็น โรคระบาดที่แพร่กระจายติดกันไปเกือบทั่วโลก โลกมนุษย์ภายใต้สถานการณ์ ที่เต็มไปด้วยโรคระบาด ที่ยังไม่ทิ่ฟ่าจะหยุดยั้งได้จึงกลยุปเป็นโลกที่เผยแพร่ ให้เราเห็นความแตกต่างหลากหลาย ไม่เท่าเทียม เอารัดเอาระบิยบ มากกว่า จะเป็นโลกที่มนุษย์ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน กระนั้นสำหรับคนอีกหลายคนกลุ่ม การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ซึ่งนำไปสู่กลไกการกำกับควบคุมตนเองและ ที่รัฐสั่งการ ในนามของการสักดักกันและตัดกรอง อาจกลับกลายเป็นทั้ง วิกฤต และโอกาส ไปในคราเดียวกัน สำหรับผู้ป่วยโรคซึมเศร้า (ในบทความของ ปรัมินทร์ ตั้งใจภาสวีไลสกุล) ซึ่งทุกวันนี้มีทั้งคนหนุ่มสาวและคนทุกเพศวัย การระบาดของโควิด-19 อาจเปลี่ยนชีวิตให้กลยุปเป็นชีวิตที่เต็มไปด้วย สภาวะทุกข์ท้น ทว่าอีกหลายคน ความทุกข์ท้นอันเป็นผลมาจากการณ์

การแพร่ระบาดของโควิด-19 กลับเปลี่ยนเป็นเวลาแห่งการทบทวน เสมือนการแสวงหาตัวตนและความหมายของการมีชีวิต จนอาจไม่ต่างไปจากการที่บรรดานักบวช ฝึกฝน ปฏิบัติตนเพื่อมุ่งสู่การบรรลุมรรคผลในทางธรรม จนนำไปสู่การรื้อฟื้นชีวิต รื้อสร้างความสัมพันธ์ขึ้นมาใหม่ได้

## เกมและการสะสม

เมื่อเกมถูกยกเป็นกีฬา (ดังปรากฏในบทความของ ริวิวน์ ไทรกรรม) ทว่ากีฬาที่ใช้เกม ก็ยังเป็นเรื่องของ “การเล่น” มากกว่าการอุกกาลังกาย การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งปัจจุบันต้องอาศัยทั้งทักษะ อุปกรณ์ และเครื่องข่ายการสื่อสาร นอกจากจะส่งผลต่อรูปแบบการใช้เวลาว่างของผู้คน การเล่นเกม ยังถูกยกเป็นพื้นที่ของการหลีกหนีจากความวุ่นวายของชีวิตทางการภาพ สู่โลกแห่งความสุข สนุกสนาน ที่แม้จะเป็นความสุขแบบพลาสติก หรือความสุขที่จะเข้าถึงได้ก็ต่อเมื่อมนุษย์มี “อุปกรณ์” จนอาจกล่าวได้ว่า ล้วนเป็นการบริโภคความสุขที่ไม่มีวันสิ้นสุด ประหนึ่งเพียงสิ่งที่ไม่ว่าจะ “เข้าถึง” ด้วยความสัมพันธ์แบบใด มนุษย์กับมนุษย์ หรือมนุษย์กับ “ตัวช่วย”? ด้วยเหตุนี้ อุตสาหกรรมเกม ซึ่งถือว่าเป็นเพียงส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมบันเทิงทั้งปวง จึงเป็นธุรกิจการค้าที่มุ่งเสนอขาย “ความสุขแบบไม่รู้จบ” อันเป็นความสุข ความปราถนาเทียม ที่ผลิตออกมากกระจาย หล่อเลี้ยงให้ทุนนิยมมีชีวิตและก้าวเดินต่อไปได้ชั่ว กับชั่ว กับปี ในโลกแบบนี้ ชีวิตมนุษย์ ที่ดูเหมือนว่าจะเลือกบริโภคได้ตามใจปราถนา (จากดิจิตที่ให้ผลผ่านแต่กระจาดอยู่ในวงจรอุตสาหกรรมเกมและความบันเทิง) เอาเข้าจริง จึงถูกปิดบัง อำพราง ปัญหาการกดขี่ขูดรีดของทุนนิยมดิจิทัล ซึ่งก่อร่างสร้างขึ้นมา ด้วยความปราถนาและความสุขแบบลวงหลอกที่ “ล่อหลวง” มนุษย์อยู่นั่นเอง

กระบวนการนี้ความสุขของมนุษย์ก็ไม่ได้มีแต่เพียงเรื่องของการได้ “เล่น” และเพศรสน ทว่ายังอาจมาจากการสะสม ครอบครอง การเป็นเจ้าของ (ดังที่นิติ ภวัตติพันธุ์ ปริทัศน์ไว้อวย่างลุ่มลึกและน่าติดตาม) ในแง่นี้การสะสม นอกจากจะเป็น “วัฒนธรรม” ที่ต้องการทักษะความรู้ หลายกรณียังต้องอาศัยอำนาจ การเข้าถึงอำนาจ จนไปถึงการสร้างสถาปนาอำนาจ และการมีจากการสะสม ในแง่นี้สำหรับมนุษย์บางสายพันธุ์ การเก็บสะสม จึงยังกลายเป็นเรื่องของการพักผ่อนหย่อนใจและการเข้าถึง “ความสุข” ไปในเวลาเดียวกัน