
จากการผลิตและการบริโภคสู่การผลิต
ในการบริโภค: แง่มุมบางประการว่าด้วย
การอุปมาและการขูดรีด ในยุคดิจิทัล*

From production and consumption to production in
consumption: The aspect about metaphor and
exploitation in digital era

รวีพล ลิ้มมิ่งสวัสดิ์**
Rawipon Leemingsawat

*บทความนี้ปรับปรุงจากส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ กระบวนการผลิตมูลค่าในการถ่ายทอดสดเกมออนไลน์ สาขา
สังคมวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

**นักศึกษาปริญญาโท ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Leemingsawat, R (2018). 14 (1): 79-96

DOI: 10.14456/jssnu.2018.4

Copyright © 2018 by Journal of Social Sciences, Naresuan University: JSSNU

All rights reserved

บทคัดย่อ

บทความชิ้นนี้ต้องการที่จะถกเถียงถึงข้อจำกัดของรูปแบบการอุปมาแบบเส้นตรง การอุปมาที่ไม่สามารถอธิบายการไหลเวียนของสินในโลกที่กำลังกลายเป็นดิจิทัลได้ เนื่องจากการเป็นการมองที่แยกขาดกระบวนการต่าง ๆ ออกจากกัน โดยที่ในสภาพการ กลายเป็นดิจิทัลนั้น กระบวนการผลิต การบริโภคก็เป็นสิ่งที่ไม่อาจแยกขาดจากกันได้ อย่างเด็ดขาด บทความนี้จึงเสนอถึงการอุปมาแบบวัฏจักรและเครือข่ายที่แสดงให้เห็นถึง การทับซ้อนกันของกระบวนการต่าง ๆ ได้ และเสริมด้วยการชี้ให้เห็นถึงข้อควรระวังที่มา พร้อมการอุปมาแบบนี้ที่มักละเลยมิติของการขูดรีดด้วยเช่นกัน

คำสำคัญ: การอุปมา การขูดรีด แรงงานดิจิทัล

Abstract

This article would like to present the arguments about a restriction of Linear metaphor. The metaphor is not able to explain a production flow in the world that will become to digital because that is separation processes perspective. In the state of being digitized, production process and consumption are can't absolutely separate. This article would like to present about metaphor cycle and network that show the intersection of processes and point to the cautions that come along with this metaphor that often neglects dimension of exploitation.

Keywords: metaphor, exploitation, digital labour

บทนำ

ในงานความเรียงของนักเขียนเลื่องชื่อนาม Hermann Hesse ได้กล่าวถึงความทุกข์ใจและความริษยาของบรรดาภิกษุที่มีต่อนักดนตรี ด้วยว่านักดนตรีนั้นมีภาษาเฉพาะของพวกเขาที่หลายก่าแพงขวางกั้น แต่พวกตน (นักกวี) ล้วนต้องหยิบยืมใช้งานภาษาร่วมกับคนหมู่อื่น ซึ่งมันเป็นการยากที่จะสื่อถึงห้วงอารมณ์ได้อย่างเต็มที่เพราะมันถูกจำกัดด้วยความเข้าใจโดยทั่ว ๆ ไปที่มีต่อคำเหล่านั้นที่ถูกใช้ (เฮสเสอ, 2556, หน้า 25-34) ความกังวลที่ Hesse ฉายออกมานั้นก็ดูจะตอกย้ำถึงความคิดที่เกาะติดมาอยู่กับภาษา ภาษาช่วยในการคิด ในการสื่อสาร (ตราบใดที่คนไม่อาจผสานกระแสดังนั้นอย่างสมบูรณ์) แต่มันก็กักขังด้วยกรอบวิธีคิดที่ติดมากับมันด้วย และโดยเฉพาะในกลวิธีสื่อสารแบบอุปมา หรือ metaphor ข้อเขียนต่อจากนี้ต้องการที่จะกล่าวถึงผลจากการใช้อุปมาแบบต่าง ๆ ในการทำความเข้าใจการไหลเวียนของสินค้า และพยายามเสนอถึงรูปแบบการอุปมาที่อาจจะช่วยในการมองกระบวนการที่วุ่นวายในโลกดิจิทัลให้ได้ดียิ่งขึ้น พร้อมกับชี้ให้เห็นถึงข้อจำกัดของการอุปมาเหล่านั้นที่บดบัง ประหนึ่งเงาที่เกิดจากการฉายแสง ที่ฉายทับประเด็นสำคัญที่ปรากฏในกระบวนการไหลเวียนของสินค้าโดยเฉพาะเมื่อจัดวางกระบวนการที่วุ่นวายในโลกที่กำลังเลื่อนขยับเข้าใกล้โลกดิจิทัลขึ้นทุกวัน โดยในงานชิ้นนี้จะกล่าวถึงการอุปมาและการกลายเป็นสินค้าเป็นสองส่วนแรกก่อน หลังจากนั้นจึงจะนำไปสู่เรื่องของทฤษฎีโดยนำข้อสังเกตจากสองส่วนแรกมารวมในการพิจารณา

การอุปมา (metaphor)

ในยุคก่อนการล่มสลายพังทลายของหอคอยบาเบลที่ “คนเหล่านี้เป็นชนชาติเดียวกัน พูดภาษาเดียวกัน ยังริเริ่มทำงานได้ถึงเพียงนี้ ต่อไปถ้าเขาวางแผนจะทำอะไรก็จะทำได้ทุกอย่าง” ปรมวลาลบทที่ 11 ที่ดูราวกับเรื่องในความฝันที่ผู้คนบนโลกพูดภาษาเดียวกัน เข้าใจกัน ร่วมมือกัน ถึงกระนั้นก็ตีแผ่ในอดีตอนั้ไกลโพ้นอันกลางเลือน ภาษา ก็ยังคงจะเป็นสิ่งสำคัญสำหรับมนุษย์ ตราบที่มนุษย์มิได้เชื่อมต่อความคิดกันได้อย่างสมบูรณ์ มนุษย์ก็ยังต้องฟังฟังอาศัย ภาษา เพื่อสื่อสารกับคนบนโลก ภาษาเป็นสิ่งที่ถูกกำหนดขึ้นมาเพื่อสื่อความหมายอะไรบางอย่างเสมอ กระบวนการติดต่อสื่อสารผ่านภาษานั้นไม่ได้จำกัดกักขังตนแต่เพียงปริมาณของการพูด แต่มันนับรวมส่งผลถึงความคิด ภาษาที่กระทำการผ่านกลวิธีต่าง ๆ มากมาย กลวิธีในการสื่อสารผ่านภาษาที่สำคัญอย่างหนึ่งคือ metaphor หรือ อุปมา ซึ่งตาม oxford dictionary หมายถึง คำหรือวลีที่ถูกใช้กับสิ่งของหรือการกระทำที่ไม่ได้เหมือนกันตรงตามตัวอักษร หรือหากตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานคำคำนี้มีหมายความว่า สิ่งหรือข้อความที่ยกขึ้นมาเปรียบ การอุปมานั้นถูกนำมาใช้เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นภาพอะไรบางอย่างหรือเพื่อทำให้เกิดความเข้าใจ สามารถคิด สามารถอธิบายถึงสิ่งนั้นได้ดียิ่งขึ้น

เมื่อการอุปมานั้นเป็นสิ่งที่ช่วยในการสื่อสารและช่วยในการคิดของผู้คนแล้ว จินตภาพที่เกิดแก่การอุปมาเหล่านั้นบางครั้งก็หยั่งรากฝังลึกถึงทอรรี่ขึ้นเป็นกรอบคิดที่อาจกักขังการคิดถึงสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการอุปมานั้น ๆ ด้วยก็ได้ กล่าวอีกอย่างได้ว่า ในขณะที่สิ่งนี้เป็นประหนึ่งแสงส่องนำทาง ณ ห้วงขณะเดียวกันฉากทัศน์ที่ประจักษ์ต่อหน้าก็มีเพียง

จุดที่แสงส่องไปถึง มันย่อมมีเงามืดที่เกิดแก่แสงนั้นก็เป็นของที่คู่กัน

ก็เฉกเช่นเดียวกับงานเขียนทางวรรณกรรม หรือการติดต่อพูดคุยกับผู้คน งานเขียนทางสังคมวิทยามานุษยวิทยานั้นก็ย่อมต้องอาศัยการอุปมาในการสื่อสาร และโดยเฉพาะเพื่อใช้ในการช่วยอธิบายกรอบคิดที่ต้องการนำเสนอให้สามารถเข้าใจได้ ซึ่งหลายครั้งการอุปมานั้นก็ทำให้เกิดกรอบคิดที่หากเปลี่ยนการอุปมาก็จะทำให้เกิดความเข้าใจที่แตกต่างออกไปอย่างน่าประหลาดใจ ในงานอันน่ายอกย่องหากคิดจากเงื่อนไขเวลาและสถานที่ในการเขียนของพุนันทอย่าง จิตร ภูมิศักดิ์ เรื่อง *ความเป็นมาของคำสยาม ไทย ลาว และขอม และลักษณะทางสังคมของชื่อชนชาติ* นั้นก็แสดงให้เห็นถึงชื่อเรียกของชนชาติตัวเองและชื่อเรียกที่ชนชาติอื่นใช้เพื่อเรียกคนอื่น ซึ่งอย่างหลังนั้นมักมีลักษณะของการใช้คำที่สื่อถึงความต่ำต้อยด้อยค่ากว่าตน และอย่างแรกก็จะเห็นลักษณะของการใช้คำเพื่อสื่อถึงความเป็นคนของพวกเขาเอง งานเช่นนี้ก็ดูจะเป็นอะไรที่ชัดเจนในเรื่องความสำคัญของการอุปมาที่มีต่อชีวิตของมนุษย์ เพราะมันไม่ใช่เป็นเพียงคำเรียกที่ปราศจากความหมาย แต่มันติดพ่วงพัวพันตำแหน่งแห่งที่อันสืบเนื่องจากคำมาด้วย อันเป็นสิ่งที่ชัดเจนโดยเฉพาะในส่วนที่จิตรเขียนถึง ชื่อชนชาติและฐานะทางสังคม ที่จิตรได้เผยให้เห็นถึงลักษณะคำเรียกที่กดให้คนให้กลายเป็นสิ่งที่ไม่ใช่คน และการพยายามเรียกขานตนเองด้วยคำที่หมายถึงคน (จิตร ภูมิศักดิ์, 2524: 367-615)

ในงานของนักมานุษยวิทยาหญิงอย่าง Joanna Overing เรื่อง *Wandering in the Market and the Forest* ที่ศึกษาเรื่องของคนเผ่า Amazon โดยเฉพาะกลุ่มที่เรียกว่า Piaroa ซึ่งได้ฉายให้เห็นถึงการทำความเข้าใจของพวกเขามีต่อกิจกรรมทางเศรษฐกิจ โดยเฉพาะในส่วนของการผลิต (production) และการแลกเปลี่ยน (exchange) เสียะเรียกของเธอก็มีต่องานศึกษาทางมานุษยวิทยาที่มีกละเลเยการทำทำความเข้าใจในส่วนของการผลิตและสนใจกระบวนการแลกเปลี่ยน อย่างงานของ Levi-Strauss และ Mauss ซึ่งมักจะมองว่ากระบวนการแลกเปลี่ยนนั้นไม่ใช่กิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสัมพันธ์แบบไม่เป็นมิตรเกิดขึ้น กลับกันมันเป็นกระบวนการที่ก่อร่างสร้างสังคมขึ้นมา ซึ่งชาว Piaroa นั้นมองกระบวนการแลกเปลี่ยน (exchange) นั้นในลักษณะที่เป็นการสร้างความแตกต่างทางสังคม ก่อให้เกิดความสัมพันธ์แบบลำดับชั้น (hierarchy) เต็มไปด้วยความอันตราย มีลักษณะของความสัมพันธ์ภายนอก เป็นความสัมพันธ์แบบส่วนตัว (personal) และสงคราม มักเกิดจากการติดต่อกับคนที่ถูกมองว่าต่างถิ่น อันแตกต่างจากความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกันเป็นภายใน ความสงบ (peace) การช่วยเหลือเกื้อกูล การแบ่งปัน เป็นเรื่องของส่วนร่วมภายในกลุ่ม เป็นลักษณะแบบไม่เป็นส่วนตัว (impersonal) ความปลอดภัยของการอยู่ภายในชุมชน อันเกิดจากการรอบคอบเรื่องกระบวนการผลิต (production) การผลิตที่ผูกโยงกับลักษณะการเข้าร่วมการกระทำจึงเป็นกระบวนการสำคัญในการก่อร่างสังคมขึ้นมา ประเด็นที่น่าสนใจอีกประการของชาว Piaroa ก็คือการมองกิจกรรมการเข้าไปซื้อของในตลาดว่ามันเป็นคนละกระบวนการกับการแลกเปลี่ยน เพราะกรอบคิดของพวกเขามองว่าการเข้าตลาดหาสิ่งของเป็นสิ่งเดียวกับการเข้าป่าล่าสัตว์ที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการเข้าร่วมกระทำการของผู้คน (Overing, 1992) การอุปมาเปรียบเทียบการไปตลาดประหนึ่งการเข้าป่าล่าสัตว์ก็ทำให้ตำแหน่งแห่งที่ของกิจกรรมนั้นเปลี่ยนแปลงไป จากสิ่งที่ควร (ในกรอบคิดทั่วไป) อยู่ในกระบวนการแลกเปลี่ยน ก็กลายเป็นกระบวนการผลิตมากกว่า งานของ Overing ก็แสดงให้เห็นการอุปมาก็แสดงศักยภาพที่กำหนดกรอบคิดของผู้คนได้ดี ซึ่งบางครั้งมันอาจส่งผลกระทบในระดับของภววิทยา (ontology) ของผู้คนก็ได้ เมื่อมุมมองของผู้คนแตกต่างกันอย่างถึงราก วิธีคิดที่ติดตามมาก็แตกต่างกันไปด้วย (แก่งกิจ กิติเรียงลาภ, 2560)

การอุปมาดุจสายเส้นตรง

กิจกรรมทางเศรษฐกิจนั้นก็เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ได้รับ ความสนใจจากงานเขียนที่เกี่ยวข้องกับสังคมศาสตร์ ซึ่งก็ย่อมเป็นอะไรที่คาดเดาได้ไม่ยากว่าการอุปมาก็ได้ถูกนำมาใช้ในการอธิบายลักษณะทางเศรษฐกิจ โดยเฉพาะในเรื่องกระบวนการไหล (flow) ของ สินค้า (commodity) ที่ถูกเชื่อมร้อยกันเป็นลักษณะของเส้นตรง linear ระหว่างกระบวนการ การผลิต (production) การกระจาย (distribution) และการบริโภค (consumption) (Hughes, 2004, pp. 221) การอุปมาเส้นตรงที่เชื่อมต่อกระบวนการทั้งสามราวกับว่ามันเป็นการขยับเคลื่อนจากจุด A ไปยังจุด B ในลักษณะที่เคลื่อนย้ายไปแล้วจะมีหวนคืนกลับที่เดิม การไหลที่ขั้นตอนต่าง ๆ ล้วนตัดขาดจากกัน การมองกระบวนการการไหลในแบบข้างต้นนั้นนำไปสู่การศึกษาที่มุ่งเน้นมุมมองด้านหลักไปยังปริมาณพลใดปริมาณพลหนึ่งอย่างแยกขาด กล่าวคือแม้ว่าในงานศึกษาจะพูดถึงหลายกระบวนการไปพร้อมๆกัน แต่ด้านหลักหรือเป้าในการวิเคราะห์หลักก็สถิต ณ กระบวนการใดกระบวนการหนึ่ง หรืออย่างน้อยที่สุดก็มองว่าขั้นตอนต่าง ๆ นั้นมีลักษณะที่ขยับขยับเคลื่อนและไม่ได้หวนกลับมายัง ณ จุดก่อนหน้า

งานศึกษาชนเผ่า Basseri ของ Fredrik Barth ขึ้นที่ชื่อว่า *Capital, Investment and the Social Structure of a Pastoral Nomad Group in South Persia* ที่ฉายให้เห็นถึงการขยับขยายความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องของ ทุน (capital) จากสิ่งที่เข้าใจกันโดยทั่ว ๆ ไปว่าเป็นเรื่องของ เงิน (money) ไปยังรูปแบบอื่นของทุน ซึ่งในกรณีนี้ก็คือสัตว์เลี้ยง หรือฝูงสัตว์ของชนเผ่า Basseri ที่เข้าไปมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของผู้คนในชนเผ่า ลักษณะของทุนที่ส่งผลจำกัดวิถีชีวิต วงรอบวัฏจักรของครอบครัว หรือการเป็นเงื่อนไขที่ทำให้ลักษณะทางสังคมของชนเผ่าที่มีความคล้ายคลึงกัน แม้แต่ในเรื่องของการขยายปรับเปลี่ยนรูปแบบของทุนจากสัตว์ไปเป็นที่ดิน (Barth, 1968) หรือในงานศึกษาถึงชวานาในประเทศเม็กซิโกของ Manning Nash เรื่อง *The Social Context of Economic Choice in a Small Society* ที่จำแนกแยกแยะให้เราเห็นว่าภายใต้กระบวนการผลิตซึ่งเป็นกระบวนการที่ไม่อาจทำได้ด้วยตัวคนเดียวนั้น แรงงานที่ถูกระดมมาช่วยในการผลิตอาจมาทั้งในรูปแบบของการเป็น แรงงานจ้างงาน หรือ แรงงานไม่จ้างงาน ก็ได้ นอกจากนั้นมันยังเผยให้เห็นถึงตรรกะในการผลิตสินค้าที่โดยทั่วไปในทางเศรษฐศาสตร์มักมองว่ามันขึ้นอยู่กับเส้นสัจธรรมที่เรียกว่า อุปสงค์ และอุปทานที่นำไปสู่เรื่องของระดับราคาที่สูง-ต่ำ จริงอยู่ว่าการกล่าวเช่นนั้นคือความจริง แต่ก็ไม่ทุกกรณี Nash ชี้ให้เห็นว่าในการผลิตภาคครัวเรือนนั้นการผลิตสินค้าไม่ได้ขึ้นลงตามช่วงจังหวะของราคาแต่พวกเขาผลิตสินค้าบนฐานของคุณค่า พวกเขาผลิตสินค้าตามความต้องการของงานเทศกาลที่มีคุณค่าต่อตัวพวกเขามากกว่าการผลิตมากตามระดับราคาที่พุ่งสูง มันจึงชี้ให้เห็นว่าโลกนี้มีได้อยู่ภายใต้ตรรกะความคิดแบบเดียวกันเสมอไป (Nash, 1968) งานทั้งสองชิ้นนั้นได้มีจุดเน้นการวิเคราะห์ที่อยู่ที่แบ่งแยกกระบวนการการไหลเวียนออกจากกัน ทั้งสองกรณีเป็นสิ่งที่ชัดเจนในกรณีของ Barth นั่นคือทุนที่เกี่ยวกับการผลิตที่ส่งผลต่อการก่อรูปทางสังคมในระดับและประเด็นต่าง ๆ กรณีถัดมาของ Nash ก็เป็นการพูดถึงตรรกะที่อยู่เบื้องหลังกระบวนการผลิตซึ่งก็เป็นอะไรที่ชัดเจนว่าจุดเน้นอยู่ที่การผลิตและ

ทั้งสองก็เน้นพุ่งเป้าไปยังเรื่องของการผลิตเป็นสำคัญ

ในงานศึกษาที่มุ่งเป้าการพิจารณาไปยังปริณทลของการบริโภคอย่างงานของ Karen Tranberg Hansen เรื่อง *Commodity Chains and the International Secondhand Clothing Trade* นั้นก็ได้ชี้ให้เห็นถึงผู้คนในประเทศแซมเบียโดยเฉพาะในตลาดการค้าเสื้อผ้ามือสอง ที่ภายใต้กระบวนการบริโภคเสื้อผ้าของพวกเขานั้น เสื้อผ้าหาซื้อหาจากโรงงานที่ห่มคลุมเรือนร่างหากแต่เป็นตัวแทนสื่อกลางระหว่างตัวผู้สวมใส่กับสังคมภายนอก การสวมใส่เสื้อผ้ามือสองของพวกเขาก็ถูกนำมาใช้เพื่อแสดงตัวตนและปรับเปลี่ยนความสัมพันธ์เชิงอำนาจผ่านการบริโภคเสื้อผ้ามือสอง เสื้อผ้ามือสองจากของเหลือใช้ในโลกตะวันตกก็กลายเป็นสินค้าที่ถูกบริโภคเพื่อปรับเปลี่ยนตำแหน่งแห่งที่ทางสังคมของพวกเข (Hansen, 2002) งานของ Hansen นั้นถึงแม้จะมุ่งเป้าหมายเข้าไปยังกระบวนการในการบริโภคเป็นสำคัญซึ่งก็เห็นถึงการคิดที่แยกกระบวนการไม่ต่างอะไรกับงานของ Nash และ Barth แต่ว่างานของ Hansen นั้นเริ่มจะมีเค้าลางของการผสานกระบวนการระหว่างการผลิต และการบริโภคที่มีกลิ่นอายในเรื่องของการผลิตสร้างความหมายไปพร้อม ๆ กับการบริโภคซึ่งประเด็นนี้จะกลับมาพูดในภายหลัง

กล่าวได้ว่าวิธีการคิดดูสายเส้นตรงนั้นได้ทำให้เรามองแต่ละกระบวนการทางเศรษฐกิจแบบแยกขาด และอาจจะนำไปสู่การละเลยถึงมิติของความเชื่อมช้อนกันในแต่ละกระบวนการทางเศรษฐกิจที่เข้ามา การคิดแบบนี้ทำราวกลับว่าในห้วงขณะที่เกิดการบริโภค มันเป็นปริณทลแห่งการบริโภค การดื่มกินและใช้สอย โดยที่หาได้มีผลิตภาพที่จะก่อดอกออกผลอะไรเพิ่มเติมในช่วงเวลาเช่นนี้หรือกล่าวอีกอย่างได้ว่า เมื่อเราพิจารณาถึงกระบวนการใดกระบวนการหนึ่ง ภาพอุปมาเช่นนี้ก็จะทำให้เรามองว่าห้วงเวลานั้นมีเพียงกิจกรรมนั้นเพียงอย่างเดียวที่เกิดขึ้น เช่นว่า เมื่อกำลังผลิตก็จะไม่ใช้การบริโภค หรือเมื่อกำลังบริโภคสิ่งนั้นก็หาใช่การผลิต

การอุปมาดุจดังวงจรอวัยวะ (circuit) และ เครือข่าย (network)

ภายใต้โลกที่ personal computer หรือ PC เป็นสิ่งของธรรมดาสามัญอดจำหนายที่แม้จะลดลงจากการเบียดขับของอุปกรณ์ smart device อื่น ๆ ที่เคลื่อนไหวพกพาเล็กกะทัดรัดมากกว่า แต่มันก็ยังมียอดขายอยู่ที่ราว 280 ล้านเครื่องในปี ค.ศ. 2015 (Petty, 2016a) (Petty, 2016b) การเข้าถึงเครือข่ายสังคมรูปแบบใหม่ที่วางอยู่บนฐานของสิ่งที่เรียกว่า TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) ก็กลายเป็นของสามัญประจำวันที่ไม่ว่าเด็กหรือผู้ใหญ่ก็ต่างใช้งาน ประชากรโลกราว 7,000 ล้านคน ราวครึ่งหนึ่งนั้นสามารถเข้าถึงเครือข่ายประเภทที่ว่านี้ได้ หากนับเพียงเฉพาะในไทยแล้วเมื่อปี พ.ศ.2559 นั้นตัวเลขของผู้ที่เข้าถึงอินเทอร์เน็ตมีอยู่ราว 38 ล้านคนเข้าไปแล้ว และมันก็คงทวีจำนวนขึ้นเรื่อย ๆ (Kemp, 2016) การมาของอินเทอร์เน็ตก็มาพร้อมกับกรอบคิดที่อาจดูฟุ้งฝันในอดีตแต่ก็ดูเป็นจริงได้ในปัจจุบันอย่างเรื่องของ *Internet of things* หรือ อินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่ง ที่เสนอถึงการเดินทางสู่ยุคที่สิ่งละอันพันละน้อยรอบตัวเราล้วนถูกเชื่อมโยงร้อยรัดกันไว้ด้วยอินเทอร์เน็ต ข้อมูลทางกายภาพถูกแปรเปลี่ยนเดินทางสู่โลกของตัวเลขดิจิทัล ทุกสิ่งล้วนกำลังขยับขับเคลื่อนเข้าสู่ความเป็นดิจิทัล (กรีนการ์ด, 2560) การเปลี่ยนแปลงและการเข้ามาของสิ่งเหล่านี้ข้างต้นนั้นไม่ได้กระทบแต่เพียงในระนาบของการใช้ชีวิตโดยทั่ว ๆ ไปเท่านั้น (กระนั้นก็ดีในระนาบชีวิตประจำวันนั้นก็เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลต่อส่วนอื่น ๆ ด้วย) เพราะว่าการเข้ามาของโลกดิจิทัลนั้นได้ส่งผลต่อกระบวนการผลิตและการบริโภค

ของผู้คนอย่างมีนัยสำคัญ

ในแง่ของการผลิตการเข้าสู่โลกที่การผลิตเชื่อมโยงหรือฝังรากหยั่งตนลงไปยังโลกของดิจิทัลนั้น งานของ เก่งกิจ กิติเรียงลาภ นั้นก็ได้ชี้ให้เห็นถึงลักษณะที่กระบวนการผลิตนั้นถูกผลักออกจากพื้นที่การผลิตเดิมๆ เช่นในโรงงานอุตสาหกรรมไปสู่ภายนอกโรงงานอุตสาหกรรม การเกิดขึ้นของสิ่งที่เรียกว่า โรงงานสังคม (social factory) ที่ฉายให้เห็นถึงมิติด้านพื้นที่ที่ไม่จำกัดอันเนื่องมาจากลักษณะการผลิตที่เปลี่ยนไปจากเทคโนโลยีที่พัฒนาการผลิตในโลกยุคดิจิทัลไม่จำกัดสถานที่ (เพียงแค่มีการเชื่อมต่อ)ปรากฏการณ์การนั่งทำงานในร้านกาแฟของเหล่าอัศวินหอกอิสระ (freelance) ก็ดูจะเป็นอะไรที่ชัดเจนในจุดนี้ การขยายพื้นที่การผลิตออกสู่ภายนอกก็ทำให้เกิดอาการพราเลี่ยนของเส้นแบ่งแยกระหว่างปริณิธของการบริโภคและการผลิต กล่าวคือ ในการผลิตสร้างสิ่งต่าง ๆ นั้น กลับสามารถเกิดขึ้นได้พร้อม ๆ กับการบริโภค (เก่งกิจ กิติเรียงลาภ, 2560, หน้า 71-114) โดยเฉพาะบรรดากองทัพแรงงานที่ทำงานในโลกดิจิทัล (digital labor) อันเป็นแรงงานส่วนสำคัญที่ได้ผลจากความเปลี่ยนแปลงที่กล่าวไปข้างต้น บรรดาแรงงานเหล่านั้นมีนัยของกลุ่มแรงงานที่ทำงานโดยทั้งได้ และไม่ได้รับค่าจ้างในโลกของดิจิทัล ซึ่งทำการผลิต วัตถุ (immaterial) ที่มีนัยสองรนาบ คือ สิ่งซึ่งไม่มีรูปลักษณะวัตถุจับต้องได้ กับผลผลิตที่เป็นเรื่องของความหมาย อารมณ์ ความรู้สึก หรือกระทั่งเนื้อหา (content) ข้อมูลที่ถูกสร้างขึ้นภายใต้กระบวนการบริโภคก็ถูกใส่เข้าไปเพื่อเพิ่มมูลค่าให้แก่นายทุนเจ้าของพื้นที่ที่เปิดให้ใช้บริการในโลกออนไลน์ ความเข้มข้นของการผลิตเนื้อหาที่ไม่อาจแยกออกจากกระบวนการบริโภคก็แสดงให้เห็นถึงมูลค่าที่เพิ่มขึ้นของพื้นที่นั้นๆ บรรดานักเขียนบล็อก (blog) (บรรดาเรื่องราวมากมายมหาศาลที่ถูกเขียนลงไปในนั้น) แฮกเกอร์ (hacker) ผู้เล่นเกม (การผลิตสร้างอารมณ์ ความรู้สึกของบรรดาผู้เล่นที่ร้อยรัดกันจนเกิดเป็นเครือข่ายสังคมซึ่งในแง่หนึ่งมันก็ทำให้เกิดการดึงดูดผู้เล่นมากขึ้นเรื่อย ๆ) หรือแม้แต่ผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ก็ล้วนนับรวมเข้าไปในกรอบคิดเช่นนี้ได้ (เก่งกิจ กิติเรียงลาภ, 2560: 98-99) หรือกล่าวอีกอย่างได้ว่าการเปลี่ยนแปลงของ ตัวกลาง ส่งผลต่อสิ่งต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงกับมันไว้อย่างใหญ่หลวง เพราะตัวกลาง นั้นมิได้เป็นแต่สื่อกลางที่โปร่งใส สื่อกลางที่เปลี่ยนไปก็ทำให้เกิดรูปแบบการกระทำที่เปลี่ยนไปได้เช่นกัน ก็เช่นเดียวกับที่ galloway ได้ชี้ให้เห็นถึงลักษณะของ video game ที่ศูนย์กลางของสื่อกลางชนิดนี้วางอยู่บนเรื่องของ การกระทำ (action) เพียงแต่มันไม่ใช่การกระทำของเครื่องจักร ชุดคำสั่ง หรือคนที่ใส่ข้อมูลลงไปหรือเข้าร่วมการเล่นเกมฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง แต่เป็นการกระทำที่เกิดจากการผสมรวมทุกส่วนที่ว่ามาเข้าด้วยกันนั่นเอง (Galloway, 2006: 2-5) ไม่ว่าจะเป็น มนุษย์ (human) หรือ อมมนุษย์ (non-human) ก็เป็นสิ่งสำคัญในการพิจารณาถึงความเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่าง ๆ

ความเปลี่ยนแปลงที่ก่อให้เกิดลักษณะของการผสมรวมขึ้นตอน การผลิตที่ปรากฏภายในการบริโภคภายใต้ความแปรเปลี่ยนของโลกยุคดิจิทัลนั้นก็ทำให้กรอบความคิดในการอุปมาดูดังสายเส้นตรงนั้นไม่เพียงพอต่อการทำความเข้าใจต่อไป ด้วยข้อจำกัดที่มันจัดแบ่งแยกแต่ละขั้นตอนอย่างเด็ดขาด งานของ Hughes เรื่อง *Retailer, Knowledges and Changing Commodity Networks* หนึ่งในข้อเสนอนั้นก็คือการปรับเปลี่ยนอุปมาในการมองการไหลเวียนของสินค้าเสียใหม่ โดยละทิ้งลักษณะของสายเส้นตรงนั้นไป และเสนอถึงอุปมาโดยใช้การผสมรวมกันของ วงรอบวัฏจักร (circuit) และ เครือข่าย (network) แทนเพื่อช่วยในการพิจารณา โดยที่ในส่วนของการอุปมาเป็นดังวงรอบวัฏจักรนั้นก็จะทำให้เราสามารถคิดถึงกระบวนการการไหลเวียนสินค้าใน

ลักษณะที่ไม่เป็นเส้นตรง หรือ non-linear ที่ไม่เป็นไปตามลำดับขั้นตอนเส้นตรง แต่มันเป็นลักษณะที่ทุกขั้นตอนล้วนเชื่อมโยงและหมุนวนต่อกันไปเรื่อย ๆ ประหนึ่งการเคลื่อนที่จาก A ไป B แล้วก็ยังสามารถย้อนคืนกลับไปยัง A ได้อีก ส่วนอุปมาแบบเครือข่ายนั้นทำให้เราคิดถึงสิ่งๆ ที่เรียกว่า node หรือ ปม อันเป็นเสมือนจุดตัดของสายความสัมพันธ์ที่พาดผ่านทับซ้อนกันอย่างหลากหลาย เมื่อมอง node ในฐานะของจุดตัดของตัวแสดงแบบหนึ่งแล้วก็จะทำให้สามารถจินตนาการถึงการที่บรรดาตัวแสดงต่าง ๆ เข้ามาปฏิสัมพันธ์กันและมันยังเป็นไปในลักษณะที่เป็นไปหลายทิศทางอีกด้วยการอุปมาแบบนี้ก็เข้าไปเกี่ยวข้องกับสิ่งที่เรียกว่า actor-network approach ที่จะมีลักษณะสำคัญที่มีประโยชน์ต่อการปรับปรุงการทำความเข้าใจถึงเครือข่ายสินค้า คือ ลักษณะการมองที่ไม่แยกหรือตัดสิ่งใดทิ้งไปไม่ว่ามันจะเป็น มนุษย์ (human) หรือ อมนุษย์ (non-human) เช่น จักรกล หรือแม้แต่ว่าความรู้ ด้วยเหตุนี้การอุปมาของเครือข่ายจึงทำให้สามารถพิจารณาถึงสายใยของความสัมพันธ์อันมาจากการกระทำของตัวกระทำที่มากประดามีได้โดยไม่ต้องคำนึงแบบแยกส่วน ซึ่งในกรณีของบทความนี้ Hughes ใช้อุปมาการมองแบบนี้ในการฉายให้เห็นภาพของเครือข่ายของสินค้าไม้ตัดดอกที่วางรากฐาน และถักทอขึ้นจากตัวแสดงต่าง ๆ ทั้ง ผู้ค้าปลีก ผู้ผลิต ผู้บริโภค นักออกแบบ หรือแม้แต่ว่าสิ่งที่ไม่มีชีวิตในตัวเองอย่างองค์ความรู้ก็ตาม (Hughes, 2004) ลักษณะการเสนอถึงเครือข่ายหรือสายใยนั้นก็จะดูจะเป็นสิ่งที่สอดคล้องกับงานของ Theodore C. Bestor เรื่อง *Markets and Places: Tokyo and the Global Tuna Trade* ที่ฉายให้เห็นถึงเครือข่ายการค้าปลาทูน่าในระดับโลกที่ก่อร่างสร้างขึ้นและมีศูนย์กลางอยู่ที่ตลาดปลาซิดิชิ ที่เชื่อมโยงกับบรรดาผู้จับ หรือตลาดปลาอื่น ๆ ทั่วโลก (Bestor, 2003)

งานทั้งสองชิ้นโดยเฉพาะในส่วนของ Hughes นั้นก็ทำให้เราเห็นถึงคุณภาพของการอุปมาที่ผสานรวมเอาทั้ง วงรอบวัฏจักร (circuit) และ เครือข่าย (network) ที่ช่วยฉายแสงให้เราเห็นเค้าโครงเส้นทางใหม่ๆ ในการเพ่งพินิจมองดูความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโลกของยุคดิจิทัลได้ เครือข่ายและวัฏจักรนั้นแสดงให้เห็นถึงสายเส้นของความสัมพันธ์ในต่างลักษณะที่พาดทับตัดผ่านกันไปมา มันทำให้เห็นถึงความเป็นไปได้ที่ไม่ยึดติดกับการมองแบบสายเส้นตรงที่แต่ละกิจกรรม แต่ละปริมาณพลนั้นแยกขาดจากกัน การแยกขาดที่ในแต่ละส่วนนั้นก็เป็นการดำรงอยู่ของกิจกรรมแบบเดียว การมองที่ช่วยให้พื้นที่ของการบริโภคไม่อาจเป็นการผลิต

การกลายเป็นสินค้า (commodification)

“แรงงานเป็นแค่ชื่ออีกชื่อหนึ่งที่ใช้เรียกกิจกรรมของมนุษย์ที่ดำเนินไปพร้อมกับการมีชีวิต แรงงานไม่ได้ผลิตขึ้นมาเพื่อขาย” (โปลานยี, 2559: 100) ข้อเขียนข้างต้นของ Karl Polanyi ในหนังสือเรื่องชื่อของเขา *The Great Transformation* ที่กำลังบรรยายลักษณะของการก้าวเข้าสู่สังคมตลาดที่ระบบตลาดแบบทุนนิยมที่กลายเป็นศูนย์กลางของทุกสิ่งทุกอย่าง เหตุการณ์ที่เคลื่อนย้ายจากการที่ระบบเศรษฐกิจล้วนถูกฝังอยู่ในระบบสังคมไปสู่การที่ระบบเศรษฐกิจนั้นกินรวบทุกอย่างที่เหลืกลงไปไว้ในตัวมันเองนั่นก็เป็นสิ่งที่ช่วยชี้ให้เห็นเรื่องราวประการสำคัญอย่างน้อยสองประการ คือ หนึ่ง ในโลกนี้มีสิ่งที่ไม่ได้ถือปฏิบัติขึ้นเพื่ออยู่ในฐานะของ สินค้า ที่ไว้ใช้ซื้อขายขับเคลื่อนสะสมทุนโดยตัวของมันเอง และ สอง ด้วยเหตุตั้งนั้นมันจึงฉายความเป็นไปได้ที่จะมีการแปลงสิ่งต่าง ๆ จากที่ยังไม่ใช่สินค้าให้เปลี่ยนแปรกลายเป็นสินค้า Polanyi ได้เรียกสินค้าเหล่านั้นว่า

สินค้าอุปโภคบริโภค หรือ fictitious commodities (โปลานยี, 2559: 95) เนื่องจากว่าสินค้าเหล่านี้แรกเริ่มเดิมทีมันไม่ได้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อการเป็นสินค้า Polanyi อธิบายถึงสินค้าอุปโภคบริโภคที่สำคัญสามอย่าง คือ ที่ดิน แรงงาน และเงิน กล่าวคือในสายตาของ Polanyi แรงงานนั้นไม่ได้ถูกผลิตมาเพื่อขายดังประโยคที่ยกมาข้างต้น ส่วนที่ดินก็เป็นชื่อเรียกรวมชาติที่มนุษย์หาได้สร้างขึ้นแต่อย่างใดไม่ เงินก็บ่งบอกเพียงกำลังในการซื้อมันไม่ใช่สิ่งที่ผลิตขึ้นมาเพื่อขายโดยตัวของมันเอง (โปลานยี, 2559: 100) สินค้าอุปโภคบริภณั้ันก็เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาจากสิ่งที่เรียกว่ากระบวนการเปลี่ยนให้เป็นสินค้า (commodification) ซึ่งในงานของ Joseph Nevins และ Nancy Lee Peluso ได้ชี้ให้เห็นถึงกระบวนการเปลี่ยนให้เป็นสินค้านั้นเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการใช้กลไกของรัฐในการรับรองค้ำยันนิยามสินค้าเหล่านั้นอย่างสำคัญ มันหาใช้กระบวนการที่ดำรงตนอย่างโดดเดี่ยว หรือก่อร่างขึ้นมาโดยอาศัยเพียงแต่เรื่องของตลาดเพียงอย่างเดียวในการเปลี่ยนสิ่งต่าง ๆ ให้กลายเป็นสินค้า (Nevins & Peluso, 2008)

กระบวนการการกลายเป็นสินค้านั้นอาจแบ่งอย่างหยาบ ๆ ออกได้ตามลักษณะการสถาปนาความเป็นสินค้าของมัน โดยแบ่งออกเป็น ลักษณะที่ด้านหลักใช้กำลังอำนาจในการบังคับ (โดยเฉพาะจากกลไกรัฐ) และลักษณะที่ด้านหลักใช้กลวิธีในการนิยามความหมายใหม่ให้สิ่งเหล่านั้นกลายเป็นสินค้า (อย่างไรก็ดีทั้งสองประเภทยั้ันมักมีลักษณะผสมปะปนกันมิได้แยกขาดจากกันอย่างเบ็ดเสร็จเด็ดขาด)

กระบวนการปิดล้อม หรือ enclosure นั้นก็เป็นสิ่งที่ถูกพูดถึงมานานในฐานะของรูปแบบการเปลี่ยนเป็นสินค้าที่ใช้กำลังเป็นด้านหลักในการดำเนินการ กระบวนการที่ว่านี้ก็มีส่วนเกี่ยวข้องกับการแปรสิ่งของที่ไม่ใช่สินค้าให้การเป็นสินค้า หรือหากจะให้ชัดเจนกว่านั้นกระบวนการนี้มักปรากฏขึ้นในการแปรเปลี่ยนสิ่งที่ไม่ม่เจ้าของให้กลายเป็นสิ่งที่มีเจ้าของอันนำไปสู่การปิดกั้นการเข้าถึงและทำให้มันสามารถนำออกขายได้ มันเป็นประหนึ่งความพยายามในการเปลี่ยนทุกสิ่งอย่างให้กลายเป็นกรรมสิทธิส่วนบุคคล หรือ privatization ซึ่งก็เป็นสิ่งที่ Karl Marx พูดถึงสิ่งที่เรียกว่า การสะสมทุนแบบบุพกาล (primitive accumulation) ที่นายทุนพยายามเข้าไปล้อมรั้ว แ่่งยึดที่ดินของชาวนา (เก่งกิจ กิติเรียงลาภ, 2560: 282) แต่ก็เช่นเดียวกับที่ David Harvey ได้ชี้ให้เห็นว่ากระบวนการเปลี่ยนเหล่านี้ันถึงที่สุดแล้วมันไม่ได้เป็นไปอย่างสงบราบเรียบ แต่เต็มไปด้วยการใช้อำนาจที่รัฐได้ผูกขาดไว้กับตนนั้นในการเข้าค้ำยันซึ่ง สิทธิต่างๆ ที่ถูกสถาปนาขึ้นมา กระทั่งรัฐเสรีนิยมใหม่ในทางทฤษฎีก็ยังยอมรับบทบาทในส่วนนี้ที่ต้องประกันไว้ซึ่งกรรมสิทธิส่วนบุคคล (ฮาร์วี, 2555: 111-118) ลักษณะการใช้กำลังเป็นด้านหลักดังที่อธิบายไปนั้นก็พบเห็นได้จากงานสองชิ้นของ MacLean และ Biggs ซึ่งในงานของ Ken MacLean เรื่อง *Sovereignty in Burma after the Entrepreneurial Turn* นั้นก็ชี้ให้เห็นถึงลักษณะของการจับมือระหว่างรัฐศูนย์กลางของประเทศพม่ากับบรรดาชนกลุ่มน้อยที่ต่อต้านและกลุ่มของทหารในแต่ละเขตที่ทำการการออกสัมปทาน(concession) ในการให้เอกชนเข้ามาลงทุนทำเหมืองแร่ที่มีลักษณะของการออกสัมปทานทับซ้อนกันระหว่างผู้ทรงอำนาจเหนือดินแดนในแต่ละส่วน การออกสัมปทานอันเป็นการแปลงทรัพยากรธรรมชาติให้กลายเป็นสินค้าเพื่อมอบให้กับผู้ลงทุนนี้ก็แสดงให้เห็นถึงบทบาทของรัฐและผู้ถือครองอำนาจ (โดยเฉพาะทางกำลังรบ) ต่าง ๆ เข้ามากำหนดคกเกณฑ์ขีดเส้นทรัพยากรออกเป็นสวนเสี่ยงเพื่อแสวงหาผลประโยชน์ (MacLran, 2008) ส่วนงาน

ของ David Biggs เรื่อง *Water Power: Machines, Modernizers and Meta-Commodification on the Mekong River* ที่ Biggs ได้เสนอถึงอภีกระบวนการการกลายเป็นสินค้า หรือ (Meta-Commodification) ที่ทำการเปลี่ยนสายน้ำให้กลายเป็นพลังงานน้ำ โดยจัดวางกระบวนการที่ว่านั้นในลักษณะที่มีประวัติศาสตร์การลงหลักปักฐานของขั้นตอนกระบวนการที่วามาแต่ครั้งอดีตยุคสมัยอาณานิคมเรื่อยมาจบลงหลังสงครามเย็น ที่ประกอบไปด้วยสามขั้นตอนใหญ่ๆ คือ การสำรวจรวบรวมข้อมูล การนำเข้าจักรกลไปใช้งานในพื้นที่หรือสิ่งที่ถูกสำรวจที่วามานั้นและลงท้ายด้วยการออกคำสั่ง ข้อตกลงเอกสารเพื่อค้ำยันความชอบธรรมของกระบวนการที่วามาทั้งหมด หรืออาจกล่าวได้ว่า Biggs กำลังจะบอกเราว่ากระบวนการการกลายเป็นสินค้านั้นไม่ใช่เป็นกระบวนการที่จู่ ๆ จะอุบัติขึ้นมาอย่างปัจจุบันทันด่วนหากแต่มันมีข้อมูลที่สลักปักติดไว้มาก่อนแล้วในอดีต สลักที่อาจส่งผลกระทบต่อยาวนานมาถึงอนาคต สิ่งที่น่าสนใจของ Biggs ก็คือการที่เขาไม่นำเอาเงื่อนไขปัจจัยของจักรกลเข้ามาใช้ในการพิจารณาไม่ใช่ในฐานะแต่เพียงดอกผลจากฝีมือมนุษย์ แต่ในฐานะตัวกระทำชนิดหนึ่งที่ส่งผลกระทบมากมายมหาศาลต่อชีวิตของผู้คน ในบางมุมแล้ว Biggs ก็คงจะมองว่าจักรกลเหล่านั้นส่งผลอย่างลงหลักปักฐานในชีวิตของผู้คนมากยิ่งขึ้นกว่ากระบวนการที่มาจากตัวแสดงระดับชาติ และข้ามพินชาติเสียอีก (Biggs, 2008) งานทั้งสองชิ้นก็ได้ทำให้เห็นถึงกระบวนการการกลายเป็นสินค้าที่อิงแอบแนบชิดกับเรื่องของอำนาจ (โดยเฉพาะที่มาจากรัฐ)

และลักษณะที่ด้านหลักใช้กลวิธีในการนิยามความหมายใหม่ให้สิ่งเหล่านั้นกลายเป็นสินค้า งานของ Keith Barney เรื่อง *China and the Production of Forestlands in Lao PDR* ที่ส่วนหนึ่งชี้ให้เห็นถึงกระบวนการสร้างความชอบธรรมในการเปลี่ยนพื้นที่ไร้มนุษย์ให้กลายเป็นสินค้า ด้วยวิธีการนิยามพื้นที่เหล่านั้นว่าเป็น ป่าเสื่อมโทรม (degraded forests) ซึ่งมันก็ส่งผลให้ที่ดินบริเวณนั้นกลายสภาพจากพื้นที่ใช้สอยร่วมกันของผู้คนให้กลายเป็นสินค้า ซึ่งเอื้อต่อการออกสัมปทานเพื่อนำไปเพาะปลูกไม้โตเร็ว (Barney, 2008) หรือแม้แต่ในงานของ อานันท์ กาญจนพันธุ์ เรื่อง *การขูดกินของจารีตชุมชนกับกฎหมายของรัฐในการถือครองที่ดิน* นั้นก็ชี้ให้เห็นถึงกระบวนการออกเอกสารสิทธิให้แก่ที่ดินของชาวบ้านด้วยความมุ่งหวังว่าจะนำไปสู่การปรับปรุงคุณภาพการทำเกษตร ขจัดปัญหาความไม่มั่นคงในการถือครองที่ดินซึ่งก่อนหน้านี้ประเด็นความเป็นเจ้าของนั้นไม่ได้ชัดเจนเด็ดขาดแน่นอน หรือแม้แต่ความสามารถที่จะเข้าถึงแหล่งเงินทุนได้มากขึ้นจากการมีเอกสารสิทธิ แต่การออกเอกสารสิทธิในอีกด้านหนึ่งก็เป็นเสมือนการทำให้ ที่ดิน ที่ใช้เพื่อทำกินร่วมกันของคนในชุมชนในอดีตกลายเป็น สินค้า ที่อยู่ในตลาดอย่างสมบูรณ์ และยิ่งหากพิจารณาจากลักษณะการเปล่งเสียงของสถาบันทางสังคมที่จะคอยช่วยพยุงชีพของชาวบ้านแล้ว การเปลี่ยนจากที่ดินเป็นสินค้าครั้งนี้ก็ดูจะเป็นสิ่งที่ขัดขวางความทุกข์ยากและความอ่อนแอของชีวิตให้เกิดกับชาวบ้านมากกว่าความมั่นคงเสียอีก (อานันท์ กาญจนพันธุ์, 2544)

การขูดรีด (exploitation)

จากงานของ Hansen ที่ทำให้เราเริ่มเห็นลักษณะการวิเคราะห์ที่มองเรื่องของการผลิตความหมายในขณะที่ผู้คนกำลังบริโภค (เสื้อผ้าในกรณีงานศึกษาของ Hansen)

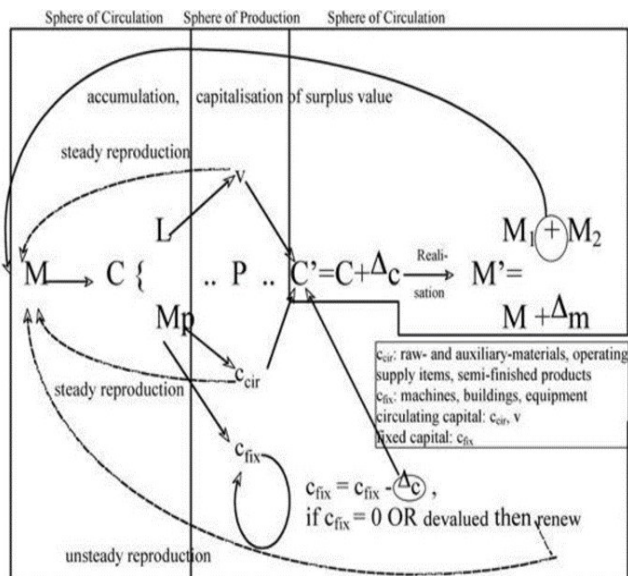
หรือก็คือการวิเคราะห์ที่เริ่มเห็นเค้าโครงของการซ้อนทับกันของกระบวนการผลิตและการบริโภค ยิ่งเมื่อพิจารณาจากเข้าสู่โลกดิจิทัลดังที่ได้กล่าวไปแล้ว การพิจารณาแบบสายเส้นตรงที่แยกขาดกระบวนการต่าง ๆ จากกันก็ดูจะเป็นสิ่งที่ปรับประยุกต์ใช้งานได้ยากขึ้นในฐานะอุปมาที่ช่วยนำทางในการคิดการพิจารณาแบบวงรอบวัฏจักรและเครือข่ายนั้นช่วยให้เราสามารถมองเห็นการพาดทับซ้อนซ้อนของกระบวนการต่างๆได้ง่ายยิ่งขึ้น ปรากฏการณ์ของงานศึกษาที่มองกระบวนการผลิตและการบริโภคที่ทับซ้อนกันนั้นก็ดูจะชัดเจนในงานศึกษาที่มองบรรดาผู้บริโภคเป็นผู้บริโภคที่ตื่นตัว หรือ active consumer เช่นในงานของ ตปากร พุทธเกส ที่สำรวจพรมแดนความรู้เกี่ยวกับการ์ตูน ก็ได้ชี้ให้เห็นถึงงานศึกษาบางส่วนที่ได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อเพื่อศึกษาถึงผู้รับสาร ซึ่งงานกลุ่มนี้ก็จะมองว่าผู้รับสารนั้นมีลักษณะที่ตื่นตัว กล่าวคือ พวกเขามีผู้ใช้เฉื่อยชาหากแต่เป็นผู้รับสารที่เลือกรับปรับใช้สื่อโดยนำมาสร้างประโยชน์และตอบสนองต่อความต้องการของพวกเขาเองโดยมีเป็นแต่เพียงผู้รับที่คอยทำแต่เพียงฝ่ายเดียว ซึ่งก็มีความคาบเกี่ยวกับกลุ่มงานศึกษาที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมศึกษาที่ขยับมุมมองไปว่าผู้รับสารนั้น มีความ เนื้อหาและสร้างการปรับเปลี่ยนต่อเนื้อหาเหล่านั้นอย่างไร (ตปากร พุทธเกส, 2555) หรือในงานของ Celia Pearce (Pearce, 2006) และ Nick Yee (Yee, 2006) ที่พยายามชี้ให้เห็นว่าผู้เล่นนั้นไม่ใช่เป็นแต่เพียงผู้บริโภคที่รอคอยเพียงเท่านั้น แต่พวกเขายังคงทำให้การเล่นเกมส์ซึ่งถูกมองว่าเป็นกิจกรรมที่ไร้การก่อเกิดผลใดใด (nonproductive) ให้กลายเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดผลตามมา (productive) กิจกรรมที่ถูกเรียกว่าการเล่น (play) และการทำงาน (work) เส้นแบ่งกันที่เคยแข็งแรงก็ถูกพังทลายลงเนื่องจากรูปแบบการใช้เวลาและวินัยที่มากมายไปกับเกมส์ก็ทำให้การเล่นเกมส์ไม่ต่างอะไรกับการทำงานในชีวิตประจำวัน กล่าวคือ รูปแบบระบบของเกมส์ที่มีลักษณะเรียกร้องเวลาและการบริหารการจัดการที่เข้มข้น ก็ไม่ต่างอะไรกับงานที่มองผู้ชมผู้เล่นในฐานะผู้ที่เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์อย่างกระตือรือร้น (active) กับกิจกรรมการดูแบบอื่นเช่นในงานของ Butsch เรื่อง *The Making of American Audiences: From Stage to Television* (Butsch, 2000) ซึ่งลักษณะของการมองเกมส์ในฐานะวัฒนธรรมนั้นก็ดูจะเป็นอะไรที่ใกล้เคียงกับกรอบความเข้าใจแบบวัฒนธรรมศึกษา (cultural studies) ที่มักจะให้ความสนใจ วิเคราะห์กับปริณิณของการบริโภค (consumption) มากกว่าส่วนอื่น (Terranova, 2013) ซึ่งอย่างที่ได้อธิบายไปข้างต้นแล้วว่าในปัจจุบันการแบ่งว่ากิจกรรมใดเป็นการผลิต กิจกรรมใดควรถือว่าเป็นการบริโภคในโลกของเครือข่ายดิจิทัลนั้นเป็นสิ่งที่ทำได้ยากยิ่งขึ้นเรื่อย ๆ

เมื่องานศึกษาต่าง ๆ เริ่มหันมามองลักษณะที่ซ้อนทับกันของกระบวนการต่าง ๆ โดยเฉพาะการผลิตและการบริโภค แต่ในงานของ Hughes นั้นได้เตือนถึงข้อควรระวังอย่างหนึ่งที่สืบเนื่องจากการละทิ้งอุปมาแบบสายเส้นตรงไปสู่การอุปมาแบบวงวัฏจักรและเครือข่าย ว่ามันทำให้เราละเลยประเด็นเรื่องของ การขูดรีด (exploitation) ไป (Hughes, 2004: 221) ข้อควรระวังนี้ก็นำไปสู่ห้วงขณะที่เราพิจารณาการเข้าสู่โลกดิจิทัลที่บรรดาแรงงานนั้นต่างขยับขยายออกจากโรงงานอุตสาหกรรมและทำงานอย่างอิสระอยู่บนเครือข่าย ภาพของเครือข่ายที่พวกเขาทำอยู่นั้นเต็มไปด้วยลักษณะการเชื่อมต่อโยงใยที่เป็นระนาบเดียวกันราวกับเรื่องของช่วงชั้น และการควบคุมนั้นเป็นสิ่งที่อยู่ในอดีตอันไกลโพ้น ในงานเรื่อง *The Exploit: Theory of Network* ของ Alexander R. Galloway นั้นก็ได้ย้ำเตือนไว้ว่า เครือข่ายไม่ใช่สิ่งที่เป็นเนื้อเดียวกันกับการปลดปล่อย แต่ตัว

เครือข่ายเองนั้นก็มิสภาพที่เป็นรูปแบบของการควบคุมแบบใหม่ได้เช่นเดียวกัน (Galloway, 2007: 5) กล่าวอีกอย่างได้ว่างานศึกษาที่พยายามมองในลักษณะที่กระบวนการผลิตและการบริโภคซ้อนทับกันดังที่ยกตัวอย่างไปข้างต้นนั้นมักละเลยประเด็นปัญหาการขูดรีดที่เกิดจากการกระทำเหล่านั้น งานศึกษาพวกนั้นเพียงแค่เผยให้เราเห็นถึงการที่ผู้ชม ผู้ฟัง ผู้เล่น ผู้บริโภคนั้นไม่ใช่แต่คอยรับ หรือ passive แต่ยังมีด้านของความ active รวากับเป็นผู้บริโภคที่ตื่นรู้ แต่งานศึกษาพวกนี้ยังไม่ได้จัดวางกิจกรรมเหล่านั้นลงไปในความสัมพันธ์แบบทุนนิยมซึ่งสิ่งที่เรียกว่า มูลค่าส่วนเกิน นั้นเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคิดคำนึง

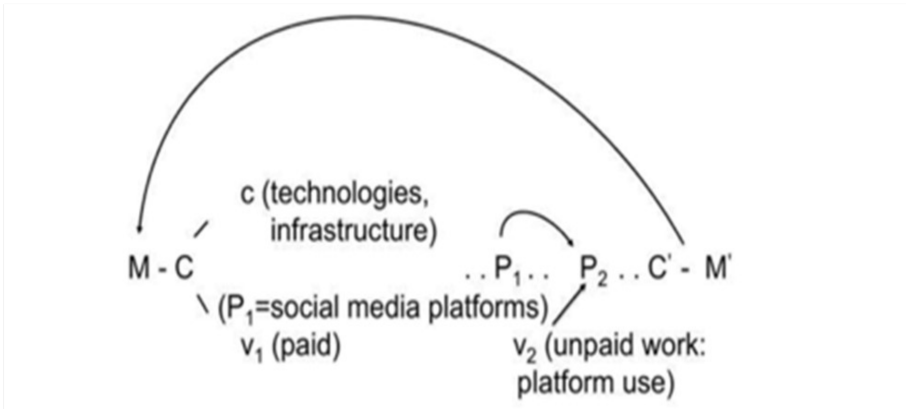
งานของ David Hesmondhalgh ได้พยายามขีดเส้นจำกัดความเข้าใจต่อสิ่งที่เรียกว่า การขูดรีด (exploitation) โดยอ้างอิงกลับไปถึงงานของ Eril Olin Wright ว่าสิ่งที่เรียกว่าการขูดรีดนั้นวางอยู่บนเรื่องของการบีบบังคับที่ผลประโยชน์ของชนชั้นหนึ่งวางอยู่บนเรื่องของการถดถอยเอามาจากอีกชนชั้นหนึ่ง และการบีบบังคับถดถอยออกจากแหล่งทรัพยากรในการผลิต (Hesmondhalgh, 2010: 274) มันจึงเป็นเรื่องของการใช้อำนาจเข้ามากะทบ

อย่างไรก็ตามงานของ Christian Fuchs ที่พยายามเสนอแง่มุมเรื่องการขูดรีดในโลกของอินเทอร์เน็ตก็ดูจะเป็นกรอบคิดที่ยืดหยุ่นกว่าของ Hesmondhalgh ที่พยายามยึดหรือวางจากฐานของการบีบบังคับเป็นสำคัญ กรอบความคิดของ Fuchs ที่วางอยู่บนเรื่องของการแรงงานที่ไม่ได้รับค่าแรง (free labor) โดยที่ Fuchs เริ่มต้นด้วยการนำแผนภาพกระบวนการสะสมทุนจาก Marx (ภาพด้านล่าง) ที่เผยให้เห็นถึงลักษณะของการขูดรีดมูลค่าส่วนเกินที่เกิดขึ้นใน พื้นที่ของการผลิต (sphere of production) ที่แยกขาดจากพื้นที่อื่น



ภาพ 1: The accumulation/expanded reproduction of capital
ที่มา: Fuchs, 2013:: 215.

ซึ่ง Fuchs ได้อธิบายแผนภาพดังกล่าวว่า M หรือ เงินตรา นั้นจะถูกนำไปใช้เพื่อเปลี่ยนไปเป็นทุนหรือ C สองประเภท คือ L หรือ กำลังแรงงาน (labor power) และ Mp หรือ วิธีที่ใช้ในการผลิต (means of production) ซึ่งก็คือบรรดาทรัพยากรที่ใช้ในการผลิตที่ซึ่งบรรดาแรงงานไม่มีสิ่งเหล่านี้ไว้ในครอบครอง ซึ่งมูลค่าจากทั้ง L และ Mp ก็จะถูกใส่เข้าไปใน ผลผลิต หรือ P และมันก็จะถูกเปลี่ยนไปเป็นสภาพของเงินตราอีกทีหนึ่ง ซึ่งส่วนที่สำคัญและให้ความสนใจคือมูลค่าที่มาจากกำลังแรงงาน Fuchs ได้ชี้ชัดไว้ว่าผลกำไร หรือมูลค่าส่วนเกินนั้นเกิดมาจากส่วนของแรงงานที่ไม่ได้การจ่ายคืนกลับไปในรูปแบบของค่าจ้างนั่นเอง ประเด็นสำคัญตรงส่วนนี้ คือ การชี้ให้เห็นว่าในกรอบการทำ ความเข้าใจเรื่องการขุดรีดมูลค่าส่วนเกินในแบบของ Marx (ซึ่งก็ควรตระหนักถึงช่วงเวลาที่เขามีชีวิตอยู่และเขียนงานเรื่อง ว่าด้วยทุน ด้วย) ที่มันถูกสร้างขึ้นในส่วนของการผลิต นั้นไม่อาจจะนำมาใช้ทำความเข้าใจการขุดรีดที่ทำในโลกดิจิทัลได้อย่างตรงไปตรงมาอีกต่อไป



ภาพ 2: Capital accumulation on corporate social media platforms
that are based on targeted advertising
ที่มา: Fuchs, 2013: 219

Fuchs จึงเสนออีกแผนภาพหนึ่ง (ข้างบน) ขึ้นมาซึ่งก็คือการสะสมทุนของ บรรษัทแบบ social media ที่วางรากฐานการขุดรีดมูลค่าส่วนเกินจากการขายโฆษณา โดยเริ่มจากการที่นายทุนนำเงิน หรือ M ไปเปลี่ยนเป็นทุนสองประเภทคือทุนที่เป็น โครงสร้างพื้นฐาน (พื้นที่ใช้งานเซิร์ฟเวอร์, คอมพิวเตอร์ ฯลฯ) กับ กำลังแรงงาน (ที่ถูก จ่ายค่าจ้าง) สิ่งต่างจากรูปแบบก่อนหน้าคือ ณ จุดนี้สิ่งที่ออกมาไม่ใช่สินค้าที่นำไปขาย ตรงๆ หากแต่เป็นพื้นที่ (platform) ที่เปิดให้บรรดาผู้ใช้งานเข้าถึงได้ฟรี หลังจากนั้นบรรดา ผู้บริโภคที่เข้าไปใช้งาน พื้นที่นั้น ๆ ในฐานะของ แรงงานที่ไม่ได้รับการจ่ายค่าแรง (free labor) ก็ จะทำการสร้างเนื้อหาต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ข้อมูลส่วนตัว, รูปภาพ, สถานะ, ความสนใจ, เนื้อหา, อารมณ์, ความรู้สึก หรือที่เรียกรวมๆ ว่า ข้อมูลที่ถูกสร้างจากผู้ใช้งาน หรือ user-generated data ซึ่งบรรดาข้อมูลเหล่านี้ที่จะถูกนำไปแปลงเป็นเงินโดยผ่านการขายข้อมูลเหล่านั้นให้แก่ผู้ขายโฆษณา ลักษณะการขุดรีดมูลค่าส่วนเกินแบบนี้ก็วางอยู่บนเรื่องของแรงงานที่ไม่ได้รับการจ่ายค่าแรง

เช่นเดียวกับแผนภาพแบบของ Marx เพียงแต่ว่า กระบวนการการสร้างมูลค่าส่วนเกินในครั้งนี้นี้ไม่ได้ อยู่ ณ กระบวนการผลิต หากแต่อยู่ที่กระบวนการบริโภคที่ดูจะไม่ต่างอะไรกับการผลิตไปในตัว พร้อม ๆ กัน มันอาจกล่าวอีกอย่างได้ว่า การเกิดขึ้นของสื่อแบบใหม่ๆ (new media) ที่มีลักษณะ ของกระบวนการผลิต การบริโภค การไหลเวียนเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งมันหาได้เป็น กระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างแยกขาดจากกัน กระบวนการผลิตที่วางบนเรื่องการบริโภคที่กระตุ้น ก่อให้เกิดการสร้างความหมาย การติดต่อสื่อสารและการไหลเวียนของความรู้ โดยเฉพาะการการ เกิดขึ้นของกรอบคิดเรื่อง prosumer ที่หมายถึง การเป็นทั้งผู้ที่เข้าไปใช้งาน (เป็นผู้บริโภค (consumer)) และผู้ผลิต (producer) สิ่งที่เราเรียกว่า ข้อมูลที่ถูกสร้างโดยผู้ใช้งานไปพร้อมๆ กันก็เป็น อะไรที่ชัดเจนในเรื่องการซ้อนทับกันของปริมาณทั้งสอง ยิ่งแรงงานเหล่านั้นเข้าไปใช้งานพื้นที่มาก เท่าไร ยิ่งบริโภคข้อมูลก็ยิ่งเพิ่มขึ้น ก็ย่อมพอกพูนมูลค่าที่จะถูกดูดซับได้มากขึ้นเช่นกัน สินค้าพวกนั้น เกิดขึ้นได้ด้วยข้อมูลจำนวนมากมายมหาศาล (big data) ที่เกิดจากการกระทำของ prosumer บรรดาข้อมูลที่ถูกเก็บรวบรวม ประมวลผล ทำนายรูปแบบพฤติกรรม และความต้องการโดย อัลกอริทึม (algorithm) เพื่อนำเสนอโฆษณาที่มีลักษณะจำเพาะจะจงให้ตรงกับความต้องการ ตาม กรอบคิดเรื่องการโฆษณาที่เฉพาะเจาะจง (targeted advertising) ที่เป็นฐานของการแสวงหาผลกำไร ของสื่อเหล่านี้ (Fuchs, 2017: 132)

งานของ Fuchs นั้นนอกจากจะเผยให้เห็นถึงความพล่าเลื่อนและการซ้อนทับของ กระบวนการผลิตและการบริโภคที่มาจากความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีการใช้งานอันส่งกระทบไป ถึงรูปแบบการดูดซับมูลค่าส่วนเกิน ไม่ต่างอะไรกับที่ Eran Fisher มองว่าภายใต้สื่อแบบใหม่ โดยเฉพาะ social media กระบวนการผลิต การไหลเวียน การบริโภคที่เคยแยกขาดออกจากกัน ใน อดีตก็ได้ซ้อนทับกัน ข้อมูลที่ถูกผลิตขึ้นจากผู้ใช้งานก็ถูกตรวจจับ รวบรวม วิเคราะห์ (Fisher, 2015: 1114) โดยที่หากมองแบบแยกส่วนขาดห้วงดังเช่นในการมองแบบเดิมนั้นก็เป็นการยากที่จะ เห็นถึงแง่มุมแบบนี้ได้ นอกจากนี้ มันยังชี้ให้เห็นถึงลักษณะของการสร้างกระบวนการการกลายเป็น สินค้า หรือหากพูดกันในลีลาของ Polanyi ก็คือการสร้าง สินค้าอุปโลกน์ ขึ้นมา เพียงแต่ในครั้ง นี้ มันไม่ใช่แรงงาน ที่ดิน หรือเงินตราอีกต่อไป แต่เป็นเนื้อหาข้อมูลที่ถูกผลิตสร้างจากแรงงานไร้ ค่าแรงทั้งปวงที่ทำงานเหล่านั้นบนโลกดิจิทัล ข้อมูลเหล่านั้นโดยพื้นฐานแล้วมันก็เป็นกิจกรรมที่ก่อเกิด มาจากการเข้าร่วมใช้งานพื้นที่ของผู้ใช้งาน การร่วมในการกระทำที่ไม่ใช่แค่ผู้ใช้งานแต่รวมถึงจักรกล ที่นำเข้าสู่ข้อมูลสู่โลกดิจิทัลหรือชุดคำสั่งที่อยู่ภายในคอยประมวลผล มันหาใช่สิ่งที่ถูกผลิตสร้างขึ้น มา เพื่อเป็น “สินค้า” มาแต่ปฐมไม่ สินค้าอุปโลกน์ที่ผลิตสร้างมูลค่าส่วนเกินให้ก่อดอกออกผลแก่ผู้ถือ ครองพื้นที่ มูลค่าเหล่านั้นที่มีได้ก่อกำเนิดขึ้น ณ กระบวนการใดกระบวนการหนึ่ง ดังเช่นในกรณี ของ Marx ที่อยู่ ณ กระบวนการผลิต เพราะปริมาณพลต่าง ๆ ล้วนแต่ผสมรวมกันจนยากจะ จำแนกแยกแยะออกจากกันอย่างเบ็ดเสร็จเด็ดขาดเช่นในอดีต

ลงท้าย

ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่ผลกระทบบของมันเป็นมิได้แสดงตน อยู่แต่เพียงระนาบของจักรกล แต่มันส่งผลต่อสิ่งต่าง ๆ ไล่เรียงนับแต่วิถีการบริโภค การผลิต หรือกระทั่งการดูดซับ อุปมาที่ใช้เพื่อส่องทางในการทำ ความเข้าใจในแบบสาย เส้นตรงเช่นในอดีตนั้นไม่อาจช่วยให้เข้าใจกระบวนการต่าง ๆ เหล่านั้นได้อย่างดีอีกต่อไป

ในโลกที่เดินทางเข้าใกล้ดิจิทัลเข้าไปทุกระดับของชีวิต การอุปมาแบบใหม่จึงเป็นสิ่งที่จำเป็น การคิดคำนึงในรูปแบบวงจรและเครือข่ายนั้นช่วยเผยให้เห็นการพาดซ้อนทับกันไปมายากจะแยกออกของกระบวนการต่าง ๆ ก็ดูจะเป็นสิ่งที่ช่วยในการเฟื่องฟูพิจารณาในความเปลี่ยนแปลงครั้งนี้ได้ดียิ่งขึ้น ในขณะที่เดียวกันมันก็ตามมาด้วยลักษณะการละเลยถึงมิติของการชุดรีดที่เกิดขึ้นในโลกดิจิทัลด้วย

รายการอ้างอิง

เอกสารภาษาต่างประเทศ

- Barney, Keith. (2008). China and the Production of Forestlands in Lao PDR: A Political Ecology of Transnational Enclosure. In Joseph Nevins and Nancy Lee Peluso (Eds.) *Taking Southeast Asia to Market* (pp. 91-107). Berkeley: Cornell University.
- Barth, Frederik. (1968). Capital, Investment and the Social Structure of a Pastoral Nomad Group in South Persia. In Edward Leclair and H.K. Schneider (Eds.) *Economic Anthropology: Reading in Theory and Analysis* (pp. 69-81). New York: Holt, Rinehart & Winston of Canada Ltd.
- Bestor, Theodore C. (2003). Markets and Places: Tokyo and the Global Tuna Trade. In Setha M. Low and D. Lawrence Zuniga (Eds.) *The Anthropology of space and Place: Locating Culture* (pp. 301-320). Oxford: Blackwell Publishers.
- Biggs, David. (2008). Water Power: Machines, Modernization and Meta-Commoditization on the Mekong River. In Joseph Nevins and Nancy Lee Peluso (Eds.) *Taking Southeast Asia to Market* (pp.108-123). Berkeley: Cornell University.
- Butsch, Richard. (2000). *The Making of American Audiences: From Stage to Television 1750-1990*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Fisher, Eran. (2015). Class struggles in the digital frontier: audience labour theory and social media users. *Information, Communication & Society*, 18 (9): 1108-1122.
- Fuchs, Christian. (2013). Class and Exploitation on the Internet. In Trebor Scholz (Ed.) *Digital Labour The Internet as Playground and Factory* (pp.211-244). Oxon: Routledge.
- Fuchs, Christian. (2017). *SOCIAL MEDIA: a critical introduction*. London: SAGE Publication.
- Galloway, Alexander R. (2006). *Gaming Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: The University of Minnesota Press.
- Galloway, Alexander R. (2007). *The Exploit A Theory of Networks*.

- Minneapolis: The University of Minnesota Press.
- Hanswn, Karen Tranberg. (2002). Commodity Chains and the International Secondhand Clothing Trade: Salaula and the World of Consumption in Zambia. In Jean Enslinger (Ed.) *Theory in Economic Anthropology* (pp.221-236). New York: Alta Mira Press.
- Hesmondhalgh, David. (2010). User-generated content, free labour and the cultural industries. *Ephemera*, 10 (3/4): 267-284.
- Hughes, A. (2004). Retailer, Knowledges and Changing Commodity Networks: The Case of the Cut Flower Trade. In Ash Amin and Nigel Thrift (Eds.) *The Blackwekk Cultural Economy Reader* (pp.210-230). Oxford: Blackwell Publishers.
- Kemp, Simon. (2016). *DIGITAL IN 2016*. Retrieved June 30, 2016 from <http://wearesocial.com/uk/special-reports/digital-in-2016>.
- Nash, Manning. (1968). The Social Context of Economic Choice in a Small Society. In Edward Leclair and H.K. Schneider (Eds.) *Economic Anthropology: Reading in Theory and Analysis* (pp.311-321). New York: Holt, Rinehart & Winston of Canada Ltd.
- Nevins, Joseph and Nancy Lee Peluso. (2008). Introduction: Commoditization in Southeast Asia. In Joseph Nevins and Nancy Lee Peluso (Eds.) *Taking Southeast Asia to Market* (pp.1-26). Berkeley: Cornell University.
- MacLean, Ken. (2008). Sovereignty in Burma after the Entrepreneurial Turn: Mosaics of Control, Commodified Spaces and Regulated Violence in Contemporary Burma. In Joseph Nevins and Nancy Lee Peluso (Eds.) *Taking Southeast Asia to Market* (pp.140-160). Berkeley: Cornell University.
- Overing, Joanna. (1992). Wandering in the Market and the Forest: An amazonian Theory of Production and Exchange. In Roy Dilley (Ed.) *Contesting Markets: Analyses of Ideology, Discourse and Practice* (pp.180-200). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Pearce, Celia. (2006). Productive Play Game Culture From the Bottom Up. *Game and Culture*, 1(1): 17-24.
- Petty, Christy. (2016a). *Gartner Says Worldwide PC Shipments Declined 8.3 Percent in Fourth Quarter of 2015*. Retrieved October 9, 2017 from <http://www.gartner.com/newsroom/id/3185224>.
- Petty, Christy. (2016b). *Gartner Says Worldwide PC Shipments Grew 1 Percent in Fourth Quarter of 2014*. Retrieved October 9, 2017

from <http://www.gartner.com/newsroom/id/3185224>.

Terranova, Tiziana. (2013). Free Labor. In Trebor School (Ed.) *Digital Labour The Internet as Playground and Factory* (pp.33-57). Oxon: Routledge.

Yee, Nick. (2006). The Labor of Fun: How Video Game Blur The Boundaries of Work and Play. *Game and Culture*, 1 (1): 68-71.

เอกสารภาษาไทย

กรีนการ์ด, ซามูเอล. (2560). อินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่ง (ทีเปกร วุฒิปิทยามงคล, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: โอเพ่น เวิลด์ส พับลิชชิง เฮาส์.

เก่งกิจ กิติเรียงลาภ. (2560ก). *Autonomia* ทุนนิยมความรู้ แรงงานอวดู และการปฏิบัติของส่วนรวม. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

เก่งกิจ กิติเรียงลาภ. (2560ข). *Perspective: ภาววิทยาแบบมุมมองนิยมและความเป็นซับซ้อน*. เชียงใหม่: TURN.

จิตร ภูมิศักดิ์. (2524). *ความเป็นมาของคำสยาม ไทย ลาว และขอม และลักษณะทางสังคมของชื่อชนชาติ*. กรุงเทพฯ: ดวงกมล.

ตปากร พุทธเกษตร. (2555). พรหมแดนแห่งการตัดสินใจ. ใน กาญจนา แก้วเทพ (บรรณาธิการ) *สื่อที่ใช้ของใครที่ชอบ: การตัดสินใจ โทรทัศน์ท้องถิ่น แฟนคลับ*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

โปลานยี่, คาร์ล. (2559). *เมื่อโลกพลิกผัน: การปฏิวัติอุตสาหกรรม จุดกำเนิดการเมืองและเศรษฐกิจยุคปัจจุบัน* (ภัควดี วีระภาสพงษ์, ผู้แปล). นนทบุรี: ฟ้ายเดียวกั้น.

อนันท์ กาญจนพันธุ์. (2544). *มิติชุมชน: วิถีคิดว่าด้วยสิทธิ อำนาจ และการจัดการทรัพยากร*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.

ฮาร์วี่, เดวิด. (2555). *ประวัติศาสตร์ฉบับย่อของลัทธิเสรีนิยมใหม่* (ภัควดี วีระภาสพงษ์, เก่งกิจ กิติเรียงลาภ, สุรัตน์ โทราชัยกุล, อภิรักษ์ วรรณสาธพ และนฤตม์ เจริญศรี, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: สวนเงินมีมา.

เฮสเสอะ, แฮร์มันน์. (2556). *มาจากทางสายเปลี่ยว* (พจนา จันทรสันติ, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: สามัญชน.

Translated Thai References

Ganjanapan, A. (2001). *Community dimension: Local thinking on right power and resource management*. Bangkok: The Thailand Research Fund.

Greengard, S. (2017). *Internet of Things. Translated by Theepakon Wutipitayamongkol*. Bangkok: Open World.

Harvey, D. (2001). *A Brief History of Neoliberalism*. Translated by Pakkawadee Weerapassapong, Kengkij Kitirianglarp, Surat Horachaikul, Apirak Wannasapob and Narut Charoensri. Bangkok:

- Suan Nguen Mee Ma.
- Hesse, H. (2013). *My Belief: Essays on Life and Art*. Translated by Pojjana Chantarasanti. Bangkok: Samanchon.
- Kitirianglarp, K. (2017a). *Autonomia*. Bangkok: Phabpim
- Kitirianglarp, K. (2017b). *Perspective: Ontological Perspectivism and the Subject Formation*. Chiang Mai: Turn.
- Phumisak, J. (1981). *A development of the word "Thai" "Laos" and "Khom" and a social character of race's name*. Bangkok: Downg Kamon.
- Phuttaket, T. (2012). Frontier of cartoon study. In Kanchana Keawtep (Ed.) *Adoreble media for whom addicted it: cartoon, local television, fan club*. Bangkok: Phabpim.
- Polanyi, K. (2016). *The Great Transformation*. Translated by Pakkawadee Weerapassapong. Nonthaburi: Same sky books.