



Virtual Society

สังคมเสมือน
สู่สมรแดนใหม่บนโลกใบเดิม

เมตาเวิร์สจากมุมมองของผู้ก่อตั้ง
บริษัทเทคโนโลยีโลกเสมือนแนวหน้าของโลก

Herman Narula *เขียน*
โสภณ ศุภมั่งมี *แปล*

Virtual Society สังคมเสมือน: สู่พรแดนใหม่บนโลกใบเดิม
• โสภณ ศุภมั่งมี แปล

All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form.

This edition published by arrangement with Currency, an imprint of Random House,
a division of Penguin Random House LLC

Thai Language Translation © 2024 by Matichon Publishing House

พิมพ์ครั้งแรก : มีนาคม 2567

ราคา 340 บาท

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของสำนักหอสมุดแห่งชาติ

นกุลลา, เซอร์แมน. Virtual Society สังคมเสมือน: สู่พรแดนใหม่
บนโลกใบเดิม. กรุงเทพฯ : มติชน, 2567. 344 หน้า.

1. จักรวาลนฤมิต. 2. ความจริงเสมือน. I. โสภณ ศุภมั่งมี, ผู้แปล. II. ชื่อเรื่อง.
006.8

ISBN 978-974-02-1891-3

สำนักพิมพ์มติชน | www.matichonbook.com

ที่ปรึกษาสำนักพิมพ์ : อารักษ์ คชนาท, สุพจน์ แจ่มเวิ้, ฐจิรพันธ์ ทิมวัฒน์

ผู้อำนวยการสำนักพิมพ์ : มณฑล ประภากรเกียรติ

รองผู้จัดการสำนักพิมพ์ : สุภชัย สุชาติสุอาธรรม, ประภาพร ประเสริฐโสภณ
บรรณาธิการบริหาร : สุลักษณ์ บุญปาน • บรรณาธิการเล่ม : อธิวิธีย์ จิตตมานนท์กุล
พิสูจน์อักษร : เมตตา จันทร์หอม • กราฟิกเลย์เอาต์ : อรอนงค์ อินทรอุดม

ศิลปกรรม-ออกแบบปก : พลอยทิพย์ เกษมรัตน์

ประชาสัมพันธ์และการตลาด : นิชกุล แซ่ลิ่ม, กชพร ทองลักษณ์วงศ์,

จิราพิชญ์ เกษสุริยะกุล, ปรีดา จังแหม่ม

จัดทำโดย : บริษัทมติชน จำกัด (มหาชน) 12 ถนนเทศบาลนฤมาล ประชาณิเวศน์ 1 เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900

โทรศัพท์ 0-2580-0021 ต่อ 1235

พิมพ์ที่ : โรงพิมพ์มติชน 12 ถนนเทศบาลนฤมาล ประชาณิเวศน์ 1 เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900

โทรศัพท์ 0-2580-0021 ต่อ 2000, 2108

จัดจำหน่ายโดย : บริษัทงานดี จำกัด (ในเครือมติชน) 12 ถนนเทศบาลนฤมาล ประชาณิเวศน์ 1

เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900 โทรศัพท์ 0-2580-0021 ต่อ 3350-3360

Matichon Publishing House a division of Matichon Public Co., Ltd.

12 Tethsabannarueman Rd., Prachanivate 1, Chatuchak, Bangkok 10900 Thailand

f matichonbook @matichonbook

@matichonbook @matichonbooks @matichonbook

ในกรณีที่หนังสือมีข้อผิดพลาดจากการพิมพ์ เช่น หน้าขาดหาย หน้าซ้ำ หน้าลบ เข้าเล่มกลับหัว
กรุณาติดต่อมาที่ email: matichonbook.sales@gmail.com หรือ inbox f matichonbook เพื่อขอเปลี่ยนแปลงใหม่

สั่งซื้อหนังสือจำนวนมากในราคาพิเศษ ติดต่อที่ บริษัทงานดี จำกัด โทรศัพท์ 0-2580-0021 ต่อ 3353



ฝ่าย MATICHON PREMIUM PRINT : บริษัทมติชน จำกัด (มหาชน) รับผิดชอบสิ่งพิมพ์ทุกประเภท

โทรศัพท์ 0-2580-0021 ต่อ 2419, 2424 email: print.matichon@gmail.com f Matichon Premium Print



เมตาเวิร์สโบราณ

ในศตวรรษปัจจุบัน ท่ามกลางที่ราบหินทางตะวันตกเฉียงใต้ของอานาโตเลีย (Anatolia) มีอนุสาวรีย์เก่าแก่เส้นผ่านศูนย์กลาง 30 เมตร ตั้งอยู่ สิ่งปลูกสร้างหินปูนรูปตัว T ซึ่งกระจายตัวอยู่ตามเนินเขาโบราณนี้ และบางแห่งสูงถึง 5.5 เมตร ถูกจัดวางไว้รอบๆ หลุมที่ถูกล้อมและแกะสลักอย่างประณีตด้วยรูปสัตว์ต่างๆ ณ ขณะที่ผมกำลังเขียนหนังสือเล่มนี้ นักโบราณคดีได้ค้นพบสิ่งปลูกสร้างแล้วมากกว่า 240 แห่ง แต่ชุดค้นแหล่งโบราณคดีทั้งหมดไปเพียงเล็กน้อยเท่านั้น แหล่งโบราณคดีแห่งนี้เรียกว่าเกอเบ็กลีเทเพ (Göbekli Tepe) ไม่ว่า จะอยู่รวมหรือแยกกัน ก่อนหินขนาดมหึมาเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นสารจากยุคหินใหม่ (Neolithic) กล่าวคือ เป็นการมองปราดไปยังอดีตอันเลือนรางซึ่งแทบจะทำความเข้าใจไม่ได้ และยังคงเป็นบทเรียนที่สัมพันธ์กับอนาคตของเราด้วย

ตอนที่อนุสาวรีย์แห่งนี้ถูกสร้างขึ้นเมื่อกว่า 10,000 ปีที่แล้ว แถบตะวันตกเฉียงใต้ของอังกฤษซึ่งเป็นบริเวณที่ผมกำลังเขียนหนังสือเล่มนี้ มันแทบไม่เคยได้สัมผัสสภาพจากแม่น้ำแซนขนาดเท่า

ทวีป แอมมอธขนยาวยังมีอยู่ และการเกษตรก็ไม่ได้แพร่หลายเป็นวงกว้างเท่าไรนัก กระนั้นในโลกอันแปลกประหลาดของยุคก่อนประวัติศาสตร์อันไกลัน มนุษย์ยุคดึกดำบรรพ์ได้สร้างทิวแถวก้อนหินขนาดมหึมาขึ้นมา และตกแต่งมันด้วยงานแกะสลักที่วิจิตรบรรจงอย่างน้อย 6,000 ปีก่อนการสร้างสโตนเฮนจ์

เหตุใดสิ่งก่อสร้างเหล่านี้จึงถูกสร้างขึ้น ในบริบทสมัยของพวกเขา ไม่มีเหตุผลทางโลกใดๆ ให้สร้างสิ่งเหล่านี้ขึ้นเลย ดังนั้นจึงไม่แปลกหากจะสงสัยว่าการสร้างสิ่งเหล่านี้ไม่ได้มีแรงจูงใจมาจากเหตุผลทางโลก หากแต่เป็นไปได้ว่าได้รับแรงกระตุ้นจากความเชื่อในโลกอื่นหรือไม่

เท่าที่เราทราบ โลกวิญญานหรือความเป็นจริงอื่นๆ ที่อนุสาวรีย์แห่งนี้สื่อถึง (หากจุดประสงค์แท้จริงของมันคือจุดประสงค์ในเชิงศาสนา) นั้นไม่มีอยู่จริง ทว่าแบบจำลองจักรวาลในเกอเบ็กส์เทเพ หรือก็คือ “โลกเสมือน” ในยุคแรกเริ่มนี้เกิดจากการเคลื่อนย้ายก้อนหินขนาดใหญ่ตลอดระยะเวลานับพันปี ซึ่งเป็นต้นทุนที่ไม่น้อยเลยสำหรับผู้สร้างอนุสาวรีย์ที่ดำรงชีพด้วยการเก็บของป่าล่าสัตว์งานระดับนี้ไม่มีทางเกิดจากความต้องการชั่วคราว โดยเฉพาะท่ามกลางสภาพแวดล้อมอันยากลำบากของภูมิภาคอานาโตเลียในยุคหินใหม่ มันไม่ใช่เวลาและสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับการฉีกแนวออกมาสร้างสถาปัตยกรรมประเภทไร้ความหมายแบบนี้เลย สำหรับชนเผ่าเร่ร่อนผู้รังสรรค์อนุสาวรีย์เหล่านี้และสังคมของพวกเขาเมื่อกว่า 10,000 ปีที่แล้ว โลกที่ก้อนหินขนาดใหญ่เหล่านี้สื่อถึงก็ต้องสำคัญไม่มากกว่าก็พอๆ กับโลกกายภาพที่พวกเขาอาศัยอยู่ ณ เวลานั้น

สำหรับคุณ ก้อนหินขนาดมหึมาที่เกอเบ็กส์เทเพอาจดูเหมือนผลผลิตจากอดีตอันไกลโพ้นและแปลกประหลาด แต่ผมเชื่อว่าสิ่ง

เหล่านี้คือภาพแทนของแรงขับเคลื่อนพื้นฐานของมนุษย์ ซึ่งเป็นพลังที่เรายังสำแดงออกมาในปัจจุบัน อนุสาวรีย์แห่งแรกที่มนุษย์สร้างขึ้นไม่ได้แกะสลักจากหิน ไม่แม้แต่แกะสลักจากความช่างประดิษฐ์ โลกเหล่านี้คือความคิดที่มีชีวิต ถือกำเนิดจากข้อตกลงร่วมของสังคมเป็นอำนาจแห่งจินตนาการซึ่งเปี่ยมไปด้วยพลังของชีวิตและความตาย และเป็นโลกเสมือนซึ่งสร้างจากอำนาจแห่งจินตนาการที่สังคมมีร่วมกัน เป็นเวลากว่า 10,000 ปีที่มนุษย์ค้นพบหลากหลายหนทางในการทำให้สิ่งที่ไม่จริงเป็นจริงขึ้นมา เพียงนึกปรารถนาให้เป็นเช่นนั้น

เราเป็นเผ่าพันธุ์นักสร้างโลกมาโดยตลอด นับตั้งแต่มนุษยชาติได้ถือกำเนิดขึ้น เราใช้วิธีการอันชาญฉลาดหลากหลายวิธีเพื่อดำรงอยู่ในหลายๆ ความเป็นจริงพร้อมกัน ทั้งความเป็นจริงของเราในฐานะสิ่งมีชีวิตบนโลกใบนี้ และความเป็นจริงของโลกที่สร้างจากความคิดของเราเอง เราได้ออกแบบความเป็นจริงเหล่านี้มานับพันปีแล้ว ด้วยเครื่องมือที่เครื่องมือไม่ได้ล้ำหน้าไปกว่าภาษาและจินตนาการของเราเลย แม้บางครั้งเราจะสร้างอนุสาวรีย์หินเพื่อแสดงความเชื่อในโลกอื่น ทว่าโลกเหล่านี้ดำรงอยู่นอกขอบเขตและแยกจากสิ่งปลูกสร้างที่เราสร้างขึ้นเพื่อรำลึกถึง เราสร้างโลกเสมือนขึ้นมาผ่านการพูด และอ้างโลกเหล่านั้นไว้ด้วยพลังความเชื่อที่เรามีส่วนร่วม

มองเผินๆ ก่อนหินเซโรสเฟ่นขนาดยักษ์ที่เกอเบ็กส์เทเพอาจดูเหมือนอนุสาวรีย์ดิบหายาจากโลกแปลกประหลาดที่ถูกลิ้มไปแล้ว ทว่าหากคุณตรวจสอบงานแกะสลักอย่างละเอียด ภาพและความหมายมากมาย ตั้งแต่แมงป่อง สัตว์ร้ายที่กำลังขู่คำราม รูปแบบทางเรขาคณิต อีแร้งบิน ไปจนถึงมนุษย์ไร้หัว ก็จะมีเอ่อล้นเต็ม 2 ตาของคุณ ลองจินตนาการว่าตำนานที่คนเหล่านี้ยึดถือมีความหมายมาก-

มายขนาดไหน พวกเขาถึงได้ประดิษฐ์งานที่ซับซ้อนเช่นนี้ลงบนแผ่นหิน และระบบความเชื่อของพวกเขาเชื่อมร้อยเข้ากับชีวิตประจำวันอย่างแนบแน่นเพียงใดกัน

เช่นเดียวกับที่ก้อนหินมหึมาแห่งเกอเบ็กลีเทเพ่งบอกถึงปฏิสัมพันธ์อันเต็มไปด้วยพลังและความคิดสร้างสรรค์ระหว่างโลกเสมือนกับชีวิตประจำวัน โลกเสมือนที่เราจะพูดถึงกันตลอดทั้งเล่มนี้ ก็หาใช่เรื่องราวโดดๆ ที่ไม่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน หากเป็นโลกที่สังคมของเราปฏิบัติต่อมันในฐานะของจริง โลกที่อาจเป็นบ่อเกิดแห่งความมั่งคั่ง อำนาจ และอัตลักษณ์ที่จับต้องได้ในโลกกายภาพ ปัจจุบันเราสร้างและอาศัยอยู่ในโลกอื่นๆ เหล่านี้ด้วยเหตุผลเดียวกับที่บรรพบุรุษของเราสร้างมันเมื่อนานมาแล้ว นั่นก็คือ เพื่อสร้างคุณค่าและความรู้สึกเติมเต็ม เพื่อพัฒนาชีวิตบนโลกของเราอย่างเป็นรูปธรรม แทนที่จะสร้างประตูลู่ความเป็นจริงอื่นๆ ด้วยอนุสาวรีย์หิน ทุกวันนี้เราสร้างประตูดิจิทัลซึ่งจะนำเราจากโลกหนึ่งไปสู่อีกโลกหนึ่งแทน

แม้เราอาจไม่ได้ตระหนักตลอดเวลาว่าเรากำลังสร้างโลกเหล่านี้ แต่ทักษะของเราในการทำเช่นนั้นก็ส่งผลและสร้างความหมายให้กับทุกอย่างที่เราทำในฐานะสปีชีส์ หนังสือเล่มนี้ส่วนหนึ่งเกี่ยวข้องกับประเด็นที่ว่าความสามารถพื้นฐานของมนุษย์ในการสร้างโลกจะกำหนดอนาคตของเราอย่างไร และเหตุใดสังคมเสมือนที่กำลังจะมาถึงจึงไม่ใช่ปรากฏการณ์แปลกใหม่ หากเป็นความต่อเนื่องจากวัฒนธรรมโบราณซึ่งตอบสนองความต้องการกันบึ้งของมนุษย์ ทว่าก่อนจะก้าวไปสู่อนาคต ลองมองกลับไปในอดีตต่ออีกสักนิด แล้วตรวจสอบให้ถี่ถ้วนว่าเราหมายถึงอะไรกันแน่เวลาพูดถึงโลกเสมือนและการสร้างโลก (worldbuilding)

เมื่อถ้อยคำกลายเป็นโลก

การสร้างแบบจำลองความเป็นจริงคือส่วนสำคัญของกระบวนการคิดขั้นสูง เราจะต้องสามารถทดลองกับผลลัพธ์และทำให้มันเรียบง่ายยิ่งขึ้น เพื่อที่จะอยู่รอดและทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพบนโลกใบนี้ ขณะวางแผนหรือตัดสินใจทำสิ่งต่างๆ ในการทำเช่นนั้นเราได้สร้างและพัฒนาโลกแห่งมโนคติ (world of ideas) ซึ่งดำรงอยู่แยกจากและมีปฏิสัมพันธ์กับโลกความเป็นจริงที่จับต้องได้ (embodied world) ขึ้นมา กระบวนการนี้เป็นรากฐานสำคัญของภาษาและกลไกทางความคิดความเข้าใจ (cognition) ของเรามากเสียจนเราแทบไม่เคยหยุดคิดพิจารณาถึงความสำคัญของมันต่อชีวิตประจำวันของเราเลย

“ขีดจำกัดทางภาษาของข้าพเจ้าคือขีดจำกัดโลกของข้าพเจ้า”
ลุดวิก วิทเจนสไตน์ (Ludwig Wittgenstein) เขียนไว้ในหนังสือ *Tractatus Logico-Philosophicus* เมื่อเราแปลงโลกแห่งความคิดเหล่านี้ออกมาเป็นถ้อยคำภาษา เราก็ได้เริ่มสร้างแบบจำลองทางสังคม (social model) ของมันขึ้นมา เป็นแบบจำลองที่คนอื่นๆ นอกจากตัวเราสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากมันได้ ดังนั้นถ้อยคำภาษาของเราจึงเป็นสิ่งที่ประดิษฐ์โลกต่างๆ ขึ้นมาอย่างมีความหมาย วลีซึ่งกล่าวกันอย่างแพร่หลายว่า “จินตนาการถึงโลกที่ดีกว่า” (visualize a better world) เช่น โลกที่สันติภาพเป็นเรื่องปกติ โดยพื้นฐานแล้วก็คือการจินตนาการถึงโลกเสมือนที่ผลลัพธ์ในอุดมคติได้เกิดขึ้นแล้วจริงๆ จากนั้นจึงค่อยนำความจริงในโลกใบนั้นมาใช้สร้างคุณค่าที่ทัดเทียมกันบนโลกใบนี้

ความสามารถในการสร้างโลกที่วันนี้สามารถเร่งให้เกิดการสร้างโลกที่มั่งคั่ง ร่มรวย ด้วยรายละเอียด และสืบต่อกันจากรุ่นสู่รุ่น เป็นโลกที่อาจสร้างแรงบันดาลใจให้เราบรรลุความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่ หรือเลวร้ายในบางครั้ง เช่น การก่อกำเนิดของศาสนาที่ยิ่งใหญ่ หลายๆ ศาสนามีประโยชน์มหาศาลต่อสังคม ทว่าขณะเดียวกันก็เป็นต้นตอของความเจ็บปวดซึ่งดำเนินไปเรื่อยๆ เรามักสร้างโลกความเป็นจริงทางสังคม (social reality) เหล่านี้ขึ้นเพื่อเติมเต็มความต้องการที่ชัดเจน เช่น เพื่ออธิบายเหตุการณ์ซึ่งไม่อาจทำความเข้าใจได้ผ่านแง่มุมอื่น เพื่อให้เหตุผลรองรับสิ่งที่ได้กระทำไป เพื่อเพิ่มความตื่นตัวให้ชีวิต หรือเพียงเพื่อสร้างความเป็นระเบียบให้กับความสับสนวุ่นวายและภัยอันตรายในชีวิต เมื่อผู้คนเชื่อในโลกใบอื่นๆ เหล่านี้ ศรัทธาของพวกเขาก็จะขยายขอบเขตข้อจำกัดของโลกดังกล่าว และโลกเหล่านี้ก็จะเริ่มมีชีวิตขึ้นมาจริงๆ

เราไม่ได้ทำทั้งหมดนี้เพียงเพราะสนุกกับการสร้างและเชื่อในโลกเหล่านี้ ต่อให้การทำเช่นนั้นจะสนุกขนาดไหนก็ตาม แต่เพราะมันตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ของปัจเจกชนและเป้าหมายทางสังคม (social purpose) ซึ่งหากขาดตกบกพร่องไปสังคมของเราก็ไม่อาจดำเนินต่อไปได้ สังคมใช้โลกความเป็นจริงทางวัฒนธรรมและจินตนาการเพื่อสร้างจุดประสงค์ร่วม และจัดการกับความซับซ้อนของพลวัตในปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (interpersonal dynamics) ที่อุบัติขึ้น สังคมใช้โครงสร้างเหล่านี้เพื่อควบคุมความโกลาหลและความทะเยอทะยาน พร้อมๆ กับนำพาให้พลังของมนุษย์ไปสู่เป้าหมายที่สูงส่ง โลกที่ไม่มีวัฒนธรรมร่วม ไม่มีโครงสร้างไว้ใช้ถ่ายทอดความข้างประติษฐ์และสรรค์สร้างประสบการณ์ร่วม ย่อมเป็นความเป็น

จริงอันโหดร้ายซึ่งชีวิตถูกลดทอนเหลือเพียงการยังชีพและการเอาตัวรอดเท่านั้น

โคลด เลวี-สเตราส์ (Claude Lévi-Strauss) นักมานุษยวิทยา เขียนไว้ว่า “ตำนาน (myth) คือภาษาซึ่งมีปฏิบัติการในระดับซับซ้อนสูง เพราะความหมายของตำนานนั้นๆ ประสบความสำเร็จในการ ‘ไบยบิน’ จากฐานทางภาษาที่เป็นลู่วิ่งให้กับความหมายดังกล่าว” โลกแห่งตำนาน (mythic world) เหล่านี้ “ไบยบิน” และกลายเป็นโลกความเป็นจริงใบอื่นๆ ที่สังคมสร้างขึ้น โดยอาศัยการเห็นพ้องต้องกันของผู้เข้าร่วมจากหลากหลายกลุ่มซึ่งเชื่อว่าโลกเหล่านี้มีอยู่จริงและมีความสำคัญ ดังนั้น เมื่อพินิจโดยนัยความหมายแล้ว โลกเสมือนเหล่านี้จึงเกิดจากข้อตกลงที่คนในสังคมทำร่วมกัน

โลกใบอื่นๆ เหล่านี้ไม่ใช่ความเป็นจริงทางเลือกที่เราเลือกจะหลีกเลี่ยงเข้าไป แต่เป็นความเป็นจริง “เสริม” ที่เราค้นพบ ขยับขยาย วิวัฒน์ และพัฒนาโครงสร้างทางสังคมของเราเข้าไปในนั้นได้ต่างหาก กระทั่งทุกวันนี้ โลกอื่นๆ ซึ่งดำเนินอยู่และเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น ณ ที่แห่งนั้นสามารถเสริมสร้าง ขยับขยาย และส่งผลกระทบต่อ เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และชีวิตประจำวันของเราได้ ตัวอย่างเช่น ลองนึกถึงศิลปะและวัฒนธรรมซึ่งสร้างขึ้นจากความเชื่อของสังคมในโลกอื่น เพดานของโบสถ์น้อยซิสทีน (Sistine Chapel) คือผลงานที่ประเมินค่าไม่ได้ในโลกของเรา และในแง่หนึ่ง ยังเป็นประตูสู่โลกเสมือนซึ่งเป็นแรงบันดาลใจให้เราสรรค์สร้างประตูปานนั้นขึ้นมาด้วย เช่นเดียวกับที่ก้อนหินใหญ่แห่งเกอเบ็กส์เทเพเป็นประตูสู่อีกโลกหนึ่ง และเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ของพวกเขา

ตลาดการเงินสมัยใหม่ก็นับเป็นโลกอื่นซึ่งสร้างมูลค่าให้กับเราในตลาดเหล่านี้ ความมั่งคั่งและชื่อเสียงได้มาและสูญไปเมื่อสังคม

ในภาพรวมตกลงกำหนดคุณค่าและมอบอำนาจอันยิ่งใหญ่ให้กับ
สินทรัพย์ต่างๆ ซึ่งมักจะไม่มีคุณค่าในตัวเองมากเกินไปกว่าคุณค่า
ที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเห็นพ้องต้องกันว่ามี การแข่งขันกีฬาอาชีพ
ก็นับเป็นโลกแห่งความหมายที่มีชีวิตชีวาและสนุกสนาน ไม่ต้องมอง
ไปไหนไกล แค่ดูว่าแฟนพันธุ์แท้พร้อมขนาดไหนที่จะทุ่มเทให้กับทีม
ที่พวกเขาเลือกสนับสนุน แฟนคลับพร้อมล้มหัวกมท้ายไปกับโชค-
ชะตาของสโมสรบ้านเกิด แม้ผลของการแข่งขันที่พวกเขาตั้งใจชม
อย่างหน้าดำคร่ำเครียดจะไม่ส่งผลโดยตรงต่อชีวิตประจำวันของพวกเขา
ก็ตาม การแข่งขันกีฬาซึ่งสร้างแรงกระตุ้นใหญ่หลวงสามารถ
กลายเป็นพื้นที่ที่เราปรับเปลี่ยนความเป็นจริงได้ชั่วขณะหนึ่งเพื่อ
แก้ไขหรือทำให้ปัญหาสังคมเบาลง เช่น เมื่อประเทศที่ทรัพยากร
ขาดแคลนเอาชนะประเทศที่มั่งคั่งในการแข่งขันฟุตบอลโลก ประเทศ
ที่เล็กกว่าจะรับรู้ถึงชัยชนะครั้งนั้นได้อย่างถึงแก่น การแข่งขันช่วย
สมานบาดแผล สร้างความภาคภูมิใจ ปลุกฝังความมั่นใจ ก่อให้เกิด
ความรู้สึกดีๆ และเป็นกลไกสำหรับการทำงานร่วมกันทางสังคมที่มี
ความหมาย

นี่คือพลังของโลกแห่งความหมายที่สร้างขึ้น ผลลัพธ์ในโลก
ที่ผู้คนเลือกเชื่ออย่างเข้มข้นนั้นในที่สุดอาจมีความสำคัญมากกว่า
ผลลัพธ์ในโลกที่พวกเขาบังเอิญเกิดมา ผลลัพธ์เสมือนเหล่านี้สร้าง
มูลค่าที่สามารถถ่ายโอนกลับมายังโลกได้ สัญญาณที่ชัดเจนอย่าง
หนึ่งของการถ่ายโอนนี้เห็นได้จากราคาของสิ่งที่ไม่มีความค่าเป็นตัว
เงินอย่างชัดเจน ทว่าหาได้ยากหรือมีความพิเศษด้วยเหตุผลอื่นๆ
ยกตัวอย่างความเห็นที่ว่าผ้าห่อศพแห่งตูริน (The Shroud of Turin)
ประเมินค่ามิได้นั้นมิได้เกิดจากคุณค่าโดยตัวมันเองของผืนผ้าที่
ปรากฏภาพพระเยซูอันโด่งดัง แต่เพราะสังคมมองว่ามันมีคุณค่า

คุณค่าดังกล่าวคือการแสดงออกซึ่งความเชื่อในอีกโลกหนึ่งซึ่งมีความสำคัญอย่างมากต่อตัวเราเอง มันคือ “วัตถุเสมือน” (virtual object) ซึ่งทำหน้าที่ไม่ต่างจากงานศิลปะดิจิทัลที่คนจำนวนมากในปัจจุบันไม่ค่อยเข้าใจ เป็นโทเคน (token) ที่ทดแทนไม่ได้ และมีคุณค่าเฉพาะในโลกแห่งความหมายที่สร้างขึ้น

การเปรียบเทียบผ้าห่อศพแห่งตูรินกับโทเคนที่ไม่สามารถทดแทนกันได้* (Non-Fungible Token: NFT) อาจดูฝันไปหน่อย ทว่าวัตถุโบราณจากอดีตกับวัตถุเสมือนของปัจจุบันและอนาคตตลอดจนโลกเสมือนที่เข้าถึงได้ผ่านจินตนาการในพิธีกรรมกับโลกเสมือนที่เข้าถึงได้ผ่านสัญญาณไวไฟไม่ได้แตกต่างกันโดยสิ้นเชิงอย่างที่คิดในครั้งแรก

ความเป็นจริงที่สังคมสร้างขึ้น ซึ่งผมมองว่าเป็นเมตาเวิร์สแบบแรกสุด มีอยู่ในทุกดินแดนและสังคมที่มนุษย์อาศัยอยู่ตลอดประวัติศาสตร์ที่มีการจดบันทึก (recorded history) ความเป็นจริงที่วันนี้โดยทั่วไปประกอบด้วยองค์ประกอบเฉพาะสองสามประการ นั่นก็คือ 1) สังคมหรือกลุ่มมนุษย์ 2) อีกโลกหรืออีกความเป็นจริงหนึ่งซึ่งมีเหตุการณ์ อัตลักษณ์ กฎเกณฑ์ และสิ่งต่างๆ ที่ถือกันว่าเป็นจริงในทางใดทางหนึ่ง และ 3) การถ่ายโอนคุณค่าระหว่างโลกทั้งสองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเพิ่มพูนความรู้สึกเติมเต็ม ความมั่งคั่ง และความหมายทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและในระดับกลุ่ม

* ชื่อเรียกของคริปโตเคอร์เรนซีประเภทหนึ่ง เป็นสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีเพียงชิ้นเดียวในโลก ไม่สามารถทำซ้ำหรือคัดลอกได้ ต่อให้มีการคัดลอกสินทรัพย์นั้นไป ต้นฉบับของจริงก็จะอยู่เพียงหนึ่งเดียว ส่วน “โทเคน” ของ NFT ก็คือเอนดที่ไใช้แสดงความเป็นเจ้าของสินทรัพย์ชิ้นนั้นๆ - ผู้แปล

โลกเหล่านี้ไม่ใช่แค่เรื่องสนุกๆ เท่านั้น สำหรับคนที่เชื่อมั่น
โลกเหล่านี้คือสถานที่ที่เหตุนำไปสู่ผลและสิ่งต่างๆ เกิดขึ้นจริง เมื่อ
เวลาผ่านไป โลกเสมือนเหล่านี้ก่อตัวเป็นรูปเป็นร่างขึ้นในจิตใจของ
ผู้คนที่สร้างมันขึ้นมา ทั้งยังสามารถมีความสำคัญและทำให้ยึดแน่น
จนรู้สึกเหมือนจริงและมีความหมายไม่ต่างจากโลกของเราเลย คุณค่า
ได้รับการโอนย้ายถ่ายทอดจากโลกเหล่านั้นมาสู่โลกของเราในรูปแบบ
ของโครงสร้างทางสังคม ความเหนียวแน่นทางสังคม (social cohe-
sion) แนวคิดด้วยอัตลักษณ์ ประสบการณ์ซึ่งก่อให้เกิดความ
เปลี่ยนแปลง การปฏิบัติตามพิธีกรรม ฯลฯ โลกเหล่านี้กลายเป็น
ความคิดที่มีประโยชน์และมีชีวิต มันทั้งต้องการและมอบรางวัลให้
กับบรรดาผู้ยึดถือเชื่อมั่นที่ลงทุนลงแรงด้านอารมณ์และสติปัญญา
ไปกับมัน

ประวัติศาสตร์เต็มไปด้วยตัวอย่างที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ลอง
นึกถึงผู้คนหลายพันล้านคนที่ทวีปและในยุคสมัยต่างๆ จนถึงและ
รวมถึงยุคสมัยของพวกเราด้วยที่เชื่อในโลกข้างเคียงซึ่งเต็มไปด้วย
สิ่งวิเศษ ทั้งจีนี เอลฟ์ แม่มด ไปจนถึงผีสิง และได้กำหนดโครงสร้าง
ชีวิต (บางครั้งรวมถึงสังคม) ของพวกเขาตามความเชื่อในโลกเหล่านี้
ลองนึกถึงชาวโรมันโบราณที่อ่านความหมายจากอวัยวะภายในของ
สัตว์ซึ่งถูกบูชาขู่ว่าหรืออ่านลางบอกเหตุเพื่อทำนายเจตจำนงของ
เทพเจ้าอีกทั้งถวายเครื่องบูชาและรูปปั้นเพื่อเคารพยกย่องและเอาอก
เอาใจทวยเทพเหล่านั้น ชาวโรมันเคยปฏิเสธไม่ทำสงครามวันแต่ได้
ทำพิธีกรรมอย่างเหมาะสมแล้วเท่านั้น หากพบลางไม่ดีก็จะเก็บสัม-
ภาระกลับบ้านจนกว่าสิ่งต่างๆ จะเปลี่ยนไป แม้แต่การค้าขายก็หยุด
ลงด้วยเมื่อมีลางไม่ดี

ในหนังสือ *Parallel Myths* ซึ่งตรวจสอบความคล้ายคลึงกันของตำนานจากหลากหลายอารยธรรมทั่วโลกตลอดประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ เจ. เอฟ. เบียร์ไลน์ (J. F. Bierlein) ตั้งข้อสังเกตว่าตำนาน “คือสิ่งที่คงอยู่ในหมู่มวลมนุษย์ตลอดเวลา รูปแบบ เรื่องราว หรือแม้แต่รายละเอียดในตำนานนั้นพบได้ทุกที่และในมนุษย์ทุกคน” ความคล้ายคลึงกันในแง่มุมต่างๆ ระหว่างเมตาเวิร์สสมัยใหม่กับเมตาเวิร์สโบราณ กล่าวคือ โลกที่บ่อยครั้งถูกสร้างขึ้นในช่วงเวลาไล่เลี่ยกันโดยสังคมและกลุ่มคนซึ่ง ณ เวลานั้นไม่มีทางสื่อสารกันได้ บ่งบอกว่าการสร้างโลกเป็นความสามารถพื้นฐานของมนุษย์ ในปี 1970 ชาร์ลส์ ลาฟลิน (Charles Laughlin) นักมานุษยวิทยา และยูจีน ดาคิวิลี (Eugene d'Aquili) จิตแพทย์ เสนอว่าสมองของเราแสดง “คำสั่งทางปริชาน” (cognitive imperative) ในการใช้ตำนานและพิธีกรรมเพื่อเชื่อมโยงคนกลุ่มต่างๆ เข้าด้วยกัน สอนบทเรียนและแก้ไขข้อขัดแย้งระหว่าง 2 ฝ่าย เมื่อไม่นานมานี้ ดาคิวิลีและแอนดรูว์ นิวเบิร์ก (Andrew Newberg) นักประสาทวิทยา ใช้ภาพจากเรโซแนนซ์แม่เหล็ก (fMRI) เพื่อแสดงให้เห็นว่าการมีส่วนร่วมกับโลกอื่นๆ ทางศาสนาอาจตอบสนองความต้องการพื้นฐานบางอย่างของระบบประสาทได้จริงๆ

ในหนังสือ *Myth in Primitive Psychology* โบรินิสลอฟ มาลินอฟสกี (Bronisław Malinowski) นักมานุษยวิทยา เขียนถึง “เรื่องราวชนิดพิเศษ... (ซึ่ง) ไม่ได้ดำรงอยู่เพราะความสนใจไร้สาระ ไม่ใช่เรื่องสมมติ หรือไม่ใช่กระทั่งเรื่องเล่าจากเหตุการณ์จริง สำหรับชาวพื้นเมือง เรื่องราวที่ว่าเป็นคือถ้อยแถลงถึงความเป็นจริงอันเก่าแก่ที่ยิ่งใหญ่และสำคัญมากกว่า ซึ่งกำหนดชีวิต ชะตากรรม และกิจ-

กรรมของมนุษยชาติในปัจจุบัน” แม้มาลินอฟสกีจะกล่าวถึงกิจกรรมการสร้างโลกของชนเผ่าเมลานีเซียน (Melanesian) บนหมู่เกาะโทรเบรียนด์ (Trobriand) เป็นหลัก แต่ผลการสังเกตของเขาก็น่าจะเป็นคำอธิบายที่สมเหตุสมผลกระทั่งสำหรับวัฒนธรรมที่ใหม่กว่า แรงขับเคลื่อนที่จะอุทิศตนให้กับความเป็นจริงของโลกซึ่งสร้างจากจินตนาการของเรานั้นมีมานานแล้วและเป็นสากล เช่นเดียวกับสัญชาตญาณที่จะทำให้โลกเหมือนเหล่านี้มีความสำคัญและสร้างคุณค่าให้กับโลกความเป็นจริง ลองพิจารณาว่าตำนานเกี่ยวกับโลกอื่นๆ ถูกนำมาใช้สอนบทเรียนที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์ต่อผู้คนอย่างไรบ้าง เช่น อย่าดื่มน้ำจากบ่อนี้เป็นอันตราย อย่าเข้าป่าตอนกลางคืน คุณค่าที่เกิดจากการเข้าไปข้องเกี่ยวกับโลกอื่นไม่ได้หยุดอยู่แค่การเตือนให้ผู้คนระแวดระวังหมาป่าและน้ำที่ปนเปื้อน การสร้างโลกคือส่วนสำคัญของทักษะพื้นฐานของมนุษยชาติไม่น้อยไปกว่าไฟ ภาษา เกษตรกรรม หรือเครื่องมืออื่นๆ ที่เป็นปัจจัยสำคัญเลย

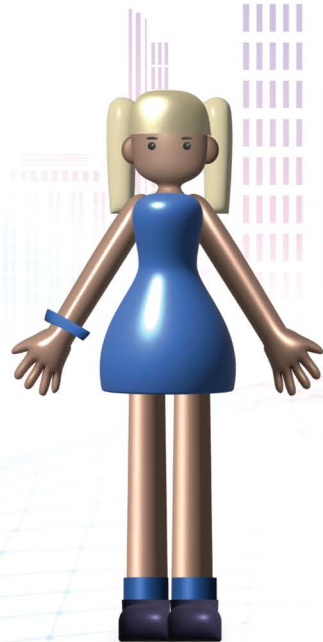
โลกเหมือนไม่ใช่และไม่เคยเป็นแค่เกม ส่วนการจินตนาการสรรค์สร้างและแสดงบทบาทสมมติในโลกเหล่านี้ก็ไม่ใช่แค่กิจกรรมเพื่อความบันเทิงเท่านั้น ในยุคปัจจุบันและในสมัยโบราณ สิ่งเหล่านี้คือความสำเร็จขั้นพื้นฐานของมนุษย์ กล่าวคือ เป็นหน่วยของเทคโนโลยีทางวัฒนธรรมที่สร้างคุณค่าอย่างมากทั้งภายในและภายนอกให้แก่สังคมที่นำมันมาปรับใช้ ความเป็นจริงเหล่านี้ที่สังคมสร้างขึ้นซึ่งแสดงออกมาใหม่ในรูปดิจิทัล จะเป็นเพียงรูปแบบล่าสุดในสายธารอันยืดยาวของเมตาเวิร์สสมัยใหม่และสมัยโบราณเท่านั้น เกือบทุกสิ่งแทบทุกสิ่งในโลกดิจิทัลแห่งอนาคตอาจเชื่อมโยงหากันโดยตรงมากกว่าที่คุณคิด

...เมตาเวิร์สไม่ใช่สิ่งใหม่ แต่สะท้อนความเป็น “นักสร้างโลก” ที่อยู่ในดีเอ็นเอ
ของมนุษย์มานานหลายร้อยปี

...โลกเสมือนไม่ใช่การพาคุณหลีกหนีเข้าสู่จินตนาการ แต่กลับแบบชัดและ
ยกระดับชีวิตของเราบนโลกได้

...หนังสือเล่มนี้ไม่ใช่คู่มือ METAVERSE 101 แต่คือการสำรวจความเชื่อมโยง
ระหว่างเรากับโลกเสมือนในทุกมิติ

เมื่อโลกก้าวสู่ยุคแห่งเทคโนโลยีโลกเสมือนอันทรงพลัง หนังสือเล่มนี้อาจเป็น
คำตอบของคำถาม เป็นสิ่งสะท้อนศักยภาพของมนุษย์ผู้แสวงหาความเป็นไปได้
ใหม่ๆ จะเป็นอย่างไรหากคุณสามารถทำงานในโลกเสมือนได้ จะเป็นอย่างไร
หากโลกเสมือนสามารถมอบมูลค่าทางเศรษฐกิจ สร้างความหมาย และเติมเต็ม
ชีวิต ไม่ว่าจะเป็นช่วงเวลาทำงานหรือช่วงเวลาพักผ่อน จะเป็นอย่างไรหากโลกเสมือน
ที่ดูไกลตัวกลับใกล้ตัวกว่าที่คิด และสามารถเปลี่ยนวิถีชีวิตของเราไปได้ตลอดกาล



ISBN 978-974-02-1891-3



9

789740 218913

340.-

สารคดี