**ความสัมพันธ์ระหว่างสุญนิยมกับเทคโนโลยี: สังคมออนไลน์ การเมือง และอนาคต**

**Nihilism-Technology Relations: Social Media, Politics, and Future**

**ชุติเดช เมธีชุติกุล[[1]](#footnote-1)**

**Chutidech Metheechutikul**

**บทคัดย่อ**

บทความชิ้นนี้ต้องการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีโดยใช้ปรัชญาของ Nietzsche ในเรื่อง “สุญนิยม” มาทำความเข้าใจ ด้วยวิธีการทำความเข้าใจระหว่างปรัชญาของ Nietzsche กับเทคโนโลยีของ Nolen Gertz ที่ได้นำเสนอความคิดเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างสุญนิยมกับเทคโนโลยี” ความคิดดังกล่าวช่วยทำให้สามารถนำปรัชญาของ Nietzsche มาใช้ทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีได้ โดยงานชิ้นนี้จะใช้ความคิดดังกล่าวไปพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างการเมืองกับเทคโนโลยีผ่านการศึกษาการมีส่วนร่วมทางการเมืองกับสังคมออนไลน์

**คำสำคัญ** Nietzsche, สุญนิยม, เทคโนโลยี, การมีส่วนร่วมทางการเมือง, สังคมออนไลน์

**ABSTRACT**

This article focuses on human and technology relations by Nietzsche philosophy of nihilism framework. This work uses Nolen Gertz’s interpretation of Nietzsche and technology, “nihilism-technology relations”. This idea help to apply Nietzsche philosophy for understanding human and technology relations. This article uses this idea reckons politics and technology from case political participation and social media.

**Keywords** Nietzsche, Nihilism, Technology

# **บทนำ: เทคโนโลยีจากหลากมุมมอง**

เมื่อกล่าวถึงเทคโนโลยี (technology) ผู้คนส่วนใหญ่มักจะคิดว่าเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่ช่วยให้มนุษย์มีความสะดวกสบายขึ้น แม้แต่ในทางการเมืองเองเทคโนโลยีมีส่วนช่วยทำให้ผู้คนสามารถมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านการแสดงความคิดเห็นหรือการตั้งพรรคการเมืองและการหาเสียงที่ง่ายขึ้นกว่าแต่ก่อน ลดอุปสรรคต่างๆ ในงบประมาณ ผู้สมัครลงสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรไม่จำเป็นต้องใช้งบประมาณมหาศาลมากเหมือนแต่ก่อนก็สามารถได้ชัยชนะเหนือพรรคการเมืองเก่าแก่และสามารถกวาดที่นั่งในสภาผู้แทนราษฎรได้เป็นจำนวนมาก เช่น ในกรณีของไทยอย่างพรรคอนาคตใหม่ในการเลือกตั้งเมื่อปี 2019 ที่ผ่านมา หรือกรณีอื้อฉาวในการเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาเมื่อปี 2016 ในกรณีของ Donald Trump กับบริษัท Cambridge Analytica ที่ได้ใช้ข้อมูลจาก Facebook ในการวางแผนการณรงค์การหาเสียงจนมีส่วนทำให้ Trump ได้เป็นประธานาธิบดี กระนั้นก็มีนักวิทยาศาสตร์ นักรัฐศาสตร์ หรือแม้แต่นักปรัชญาเองก็ออกมาแสดงความเห็นเสนอข้อโต้แย้งของประโยชน์ที่ได้รับจากเทคโนโลยีว่าในอีกด้านหนึ่งเทคโนโลยีกลับกลายเป็นสิ่งที่มาครอบงำมนุษย์เสียเองและส่งผลเสียต่อวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมและแบบธรรมชาติจนเกิดอาการที่เรียกว่า “technophilia” (Gertz, 2018, p. 2) คำถามที่ตามมาของปรากฏการณ์เหล่านี้ที่อาจตั้งข้อสงสัยต่อไปได้ว่ามนุษย์จะมีอิสระหรือเสรีภาพมากขึ้นกว่าแต่ก่อนจริงหรือภายใต้เทคโนโลยี เทคโนโลยีกับมนุษย์เป็นสิ่งที่แยกขาดจากกันอย่างชัดเจนหรือมีความสัมพันธ์อย่างแยกไม่ออก มนุษย์สร้างเทคโนโลยีหรือเทคโนโลยีกำหนดวิถีชีวิตของมนุษย์

ในปัจจุบันเวลากล่าวถึงเทคโนโลยีส่งผลอย่างไรต่อมนุษย์นั้นพอจะแยกมุมมองในเรื่องนี้ได้ 3 มุมมองด้วยกัน (Gertz, 2018, pp. 35-36) คือ 1) มุมมองแบบแง่ร้าย (pessimism) โดยมองเทคโนโลยีเปรียบเสมือนอำนาจที่มาครอบงำมนุษย์ที่จะมายึดครองโลกใบนี้ มนุษย์จะต้องควบคุมเทคโนโลยีไว้ให้ได้ 2) มุมมองแบบแง่ดี (optimism) โดยมองว่าเทคโนโลยีคือพลังที่จะมาปลดปล่อยความสามารถ ศักยภาพ และพันธนาการที่กักขังมนุษย์ไว้ พลังที่จะช่วยให้มนุษย์มีพลังสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ขยายโอกาส เพิ่มความเป็นไปได้ในเรื่องต่างๆ ให้กับมนุษย์ และสร้างโลกที่ดีกว่าได้ 3) มุมมองแบบกลางๆ (neutral) โดยมองเทคโนโลยีเป็นเพียงเครื่องมือที่ไม่ได้มีอำนาจหรือพลังใดๆ ที่มาครอบงำมนุษย์ หรือมนุษย์จะต้องไปควบคุมเทคโนโลยี เทคโนโลยีเป็นเพียงเครื่องมือหรือวัตถุ การที่จะใช้ให้เกิดประโยชน์หรือผลเสียก็ขึ้นอยู่กับเป้าหมายของผู้ใช้ในการใช้เครื่องมือนี้

Nolen Gertz (2018, pp. 2-3) นักปรัชญาเทคโนโลยีชาวอเมริกันจาก University of Twente เนเธอร์แลนด์ กล่าวว่าแทนที่จะไปใส่ใจต่อการที่ควรหรือไม่ควรแบ่งแยกมนุษย์กับเทคโนโลยีออกจากกัน แต่ควรที่จะยอมรับถึงบทบาทของเทคโนโลยีว่ามีส่วนในการกำหนดวิถีชีวิตของมนุษย์เช่นกัน โดยการเรียนรู้ลักษณะ อัตลักษณ์ และตัวตนของเทคโนโลยีเพื่อที่จะเข้าใจเทคโนโลยีอย่างที่เทคโนโลยีเป็น เมื่อนั้นมนุษย์ก็จะสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างเท่าทันและไม่ตกเป็นเครื่องหรือถูกเทคโนโลยีครอบงำได้ มนุษย์ควรใช้เทคโนโลยีเพื่อปลดปล่อยตัวเอง เพื่อสร้างเวลาว่าง มีเวลาใคร่ครวญ และพัฒนาเทคโนโลยีที่สามารถนำไปพามนุษย์ไปสู่อิสรภาพและเสรีภาพได้อย่างแท้จริง

หากการเป็นมนุษย์คือความสามารถที่จะตัดสินใจกระทำและรับผิดต่อการกระทำนั้นๆ แล้ว การหลีกเลี่ยงที่จะไม่ตัดสินใจและให้เห็นสิ่งอื่นตัดสินใจแทนก็ถือเป็นการหลีกเลี่ยงที่จะดำรงตัวตนของความเป็นมนุษย์ (Gertz, 2018, pp. 16-17) ในกรณีนี้จึงเป็นอะไรที่น่าสนใจในปัจจุบันอย่างมาก เพราะผลจากโลกาภิวัตน์และการพัฒนาเทคโนโลยีส่งผลให้ผู้คนต่างพึ่งพาเทคโนโลยีมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งสิ่งที่เรียกว่า “ปัญญาประดิษฐ์” (artificial intelligence; A.I.) ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งหรือปัจจัยที่ห้าในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ไปแล้ว เทคโนโลยีไม่ได้เพียงแค่ช่วยอำนวยความสะดวกในเรื่องทางกายภาพเท่านั้น เทคโนโลยียังมีศักยภาพในการวิเคราะห์และคำนวณข้อมูลที่แม่นยำและน่าเชื่อถือ อันเป็นผลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลขนาดใหญ่หรือ “big data” เทคโนโลยีจึงสามารถแสดงถึงความเป็นไปได้หรือกระทั้งมีผลต่อการตัดสินใจในแทบทุกเรื่องของมนุษย์ มนุษย์เริ่มที่จะตัดสินใจในเรื่องต่างๆ บนฐานของข้อมูลและความรู้ที่ได้มาจากเทคโนโลยีมากขึ้น แม้กระทั้งให้เทคโนโลยีช่วยตัดสินใจเรื่องต่างๆ เองเสียด้วยซ้ำ ในแง่หนึ่งอาจมองว่าสิ่งต่างๆ เหล่านี้ที่เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดการต่างๆ ของมนุษย์เป็นเรื่องที่มีประโยชน์และเป็นเรื่องที่ดี แต่หากมองการตัดสินใจกระทำสิ่งต่างๆ ได้เองของมนุษย์คือการแสดงความเป็นมนุษย์อยู่นั้น ในแง่นี้เทคโนโลยีจึงอาจเป็นสิ่งอันตรายอย่างมากต่อการลดทอนการตัดสินใจของมนุษย์และถือเป็นการลดทอนความเป็นมนุษย์ลงไปด้วย

ในคำบรรยายของ Martin Heidegger (2008, pp. 311-312, 319, 324-326) นักปรัชญาเยอรมันในศตวรรษที่ 20 ชื่อ “The Question Concerning Technology” ที่พยายามวิเคราะห์สารัตถะของเทคโนโลยี โดยเสนอว่าความจริงของเทคโนโลยีคือหนทางของการเผยให้เห็นบางสิ่งไม่ว่าจะทรัพยากรทางอำนาจของธรรมชาติและมนุษย์ เทคโนโลยีได้เผยให้เห็นสิ่งเหล่านั้นในฐานะศักยภาพและขีดความสามารถที่แอบแฝงอยู่ กล่าวคือเป็นความสัมพันธ์ที่ Heigdegger เรียกว่า “gestell” หรือ “enframing” การใส่กรอบหรือระเบียบให้กับสิ่งต่างๆ เป็นลักษณะของความสัมพันธ์ที่รวมตัวกัน (“ge-” หรือ “gather”) ในขณะเดียวกันก็ถูกบังคับให้เผยตัวมันเอง (“-stellen” หรือ “reveal”) ในเวลาเดียวกัน อีกทั้งการมองเทคโนโลยีเพียงแค่เป็นเครื่องมือที่ไม่ได้มีภัยใดๆ นั้นทำให้มนุษย์มิอาจหลุดพ้นจากการครอบงำของเทคโนโลยีได้ มนุษย์กลับหลงเชื่อเทคโนโลยีว่าจะเป็นสิ่งที่นำพามนุษย์ไปสู่ความจริงและความยิ่งใหญ่ที่สามารถควบคุมชะตาของตัวเอง แต่สิ่งที่เทคโนโลยีมอบให้นั้นกลับกลายเป็นเรื่องกรอบหรือระเบียบให้กับสิ่งต่างๆ เท่านั้น สิ่งที่ปรากฏจึงเป็นเพียงสิ่งที่เทคโนโลยีได้จัดวางความจริงไว้ให้แล้ว (Gertz, 2018, pp. 36-39) ในแง่นี้เทคโนโลยีเป็นเพียงศาสนาใหม่ที่เข้ามาแทนที่พระเจ้าไม่ได้ทำให้มนุษย์หลุดพ้นหรือเอาชนะตัวเองได้ แต่กลับกลายเป็นว่าเทคโนโลยีได้มาลดทอนความเป็นมนุษย์ลง

Don Ihde (1990, pp. 21, 44-46, 144) นักปรัชญาเทคโนโลยีชาวอเมริกัน ผู้เสนอมุมมองแบบ Postphenomenology สำหรับการมองความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี ได้เเสนอมุมมองเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี (human-technology relations) ไว้ในหนังสือ *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth* ว่าความสัมพันธ์ดังกล่าวนั้นไม่ได้มีความสัมพันธ์แบบทวินิยม (dualism) ระหว่างองค์ประธานกับวัตถุ แต่เป็นความสัมพันธ์ที่ต่างสร้างโลกทรรศน์ (Life-world หรือ Lebenswelt) ร่วมกัน มนุษย์และเทคโนโลยีต่างร่วมกันให้ความหมายสิ่งต่างๆ มนุษย์กับเทคโนโยลีต่างดำรงอยู่ด้วยความสัมพันธ์แบบพึ่งพากันของสิ่งต่างๆ ที่อยู่หลายรอบ ความสัมพันธ์รูปแบบนี้ได้ทำให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า “ความสัมพันธ์ในเชิงเจตนา” (intentional relations) ขึ้นมา กล่าวคือเป็นความสัมพันธ์ที่มนุษย์และเทคโนโลยีต่างต้องพึ่งพิงกันเพื่อแสดงเจตนาที่จะมุ่งกระทำบางสิ่ง เช่น ฆาตกรใช้ไม้กอล์ฟเป็นอาวุธสังหาร โดยทั่วไปแล้วไม้กอล์ฟมีหน้าที่คือตีลูกกอล์ฟ แต่ในกรณีนี้ไม้กอล์ฟได้เปลี่ยนหน้าที่ทั่วไปของมันเป็นอาวุธที่ฆาตกรรมใช้ ซึ่งไม้กอล์ฟจะเปลี่ยนหน้าที่ตามนี้ได้ก็ต้องมีมนุษย์มามีปฏิสัมพันธ์และมีเจตจำนงที่จะใช้ฆ่าคน จึงจะทำให้ไม้กอล์ฟกลายเป็นอาวุธฆาตกรรมในที่สุด เป็นต้น (Gertz, 2018, pp. 45-47)

นอกจากนี้ Ihde (1990, pp. 85-90) ได้แสดงให้เห็นถึงลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยีว่ามีอยู่ 4 รูปแบบด้วยกัน คือ 1) “embodiment relations” เป็นความสัมพันธ์ที่เทคโนโลยีกลายเป็นเสมือนร่างกายเพิ่มเติมของมนุษย์ทำให้มนุษย์มีศักยภาพและเพิ่มพลังอำนาจในการทำสิ่งต่างๆ หรือรับรู้สิ่งต่างๆ ได้ แม้จะไม่เคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับสิ่งนั้นโดยตรงก็ตาม กล่าวคือมนุษย์รับรู้โลกผ่านเทคโนโลยี เช่น มนุษย์ใช้อินเตอร์เน็ตในการหาข้อมูลต่างๆ เป็นต้น 2) “hermeneutic relations” เป็นความสัมพันธ์ที่เทคโนโลยีเปรียบเสมือนเป็นผู้แปลง ผู้แปร ผู้ขยาย หรือผู้ส่งสารให้กับมนุษย์ ทำให้มนุษย์สามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ผ่านเทคโนโลยีพวกนี้ เช่น หนังสือ กล้องถ่ายรูป เป็นต้น 3) “alterity relations” เป็นความสัมพันธ์ที่มนุษย์กลายเป็นคนอื่นหรือสิ่งอื่น มนุษย์จึงมีปฏิสัมพันธ์กับเทคโนโลยีในฐานะความบันเทิงรูปแบบหนึ่ง เป็นการกระทำจากมนุษย์โดยตรง เช่น การเล่นเกมส์ในคอมเพิวเตอร์ เป็นต้น 4) “background relations” เป็นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลก ส่วนเทคโนโลยีมีความสัมพันธ์มนุษย์นั้นเสมือนเป็นบริบทหรือสิ่งแวดล้อมเพื่อให้มนุษย์ได้สัมพันธ์กับโลก หรือเป็นเสมือนตัวเชื่อมประสาน (Gertz, 2018, pp. 50-53)

ดังนั้นแล้วจะเห็นได้ว่ามุมมองการมองความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีนั้นมีหลากหลาย ตั้งแต่การมองเทคโนโลยีในแง่ที่ช่วยส่งเสริมเสรีภาพและศักยภาพความเป็นมนุษย์ หรือมองในแง่ร้ายที่เทคโนโลยีกำลังเข้ามาครอบงำมนุษย์อยู่ หรือจะมองแบบมุมมองกลางๆ ที่มองเทคโนโลยีเป็นแค่เครื่องมือเท่านั้น หรือการมองความสัมพันธ์ของเทคโนโลยีและมนุษย์เป็นความสัมพันธ์ที่พึงพากันในหลากหลายรูปแบบ มนุษย์และเทคโนโลยีต่างเป็นส่วนหนึ่งของกันและกัน อีกทั้งต่างร่วมกันสร้างโลกทรรศน์ในการอยู่ร่วมกันด้วย ในแง่นี้โจทย์ของบทความนี้จึงเป็นคำถามที่ว่าควรมองความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีอย่างไรที่จะช่วยสร้างสมดุลในการมองความสัมพันธ์นี้ได้อย่างหลากหลายมุมมอง ไม่อุดมคติหรือมองโลกในแง่ดีเกินไป ขณะเดียวกันก็ไม่มองในแง่ร้ายเกินไป หรือเป็นกลางมากเกินไป เพื่อที่จะตอบคำถามดังกล่าวนี้งานชิ้นนี้เห็นว่าความคิดทางปรัชญาของ Friedrich Nietzsche (15 ตุลาคม 1844 – 25 สิงหาคม 1900) นักปรัชญาชาวเยอรมันในศตวรรษที่ 19 ได้เสนอมุมมองในการพิจารณาเรื่องดังกล่าวไว้อย่างน่าสนใจผ่านความคิดเรื่อง “สุญนิยม” (nihilism) โดยประเด็นนี้งานชิ้นนี้จะนำวิธีการทำความเข้าใจปรัชญาของ Nietzsche กับเทคโนโลยีของ Nolen Gertz ที่ได้นำเสนอความคิดเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างสุญนิยมกับเทคโนโลยี” (nihilism-technology relations) ความคิดนี้ช่วยทำให้สามารถนำปรัชญาของ Nietzsche มาใช้ทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับมนุษย์ได้

# **Nietzsche กับ เทคโนโลยี: ความสัมพันธ์ระหว่างสุญนิยม มนุษย์ และเทคโนโลยี**

Nietzsche เป็นนักปรัชญาในศตวรรษที่ 19 ผู้พยายามวิพากษ์ชุดระบบศีลธรรมต่างๆ และไม่เชื่อในระบบศีลธรรมที่เป็นสากล (Geuss, 2019, p. 19) Nietzsche ต้องการนำเสนอพลังอันสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่ช่วยให้มนุษย์สามารถเอาชนะสิ่งต่างๆ ด้วยตัวเอง (self-overcoming) ได้ กล่าวคือกลายเป็นมนุษย์ที่สามารถกำหนดวิถีชีวิตตัวเองด้วยตัวเองปราศจากอิทธิพลทางศีลธรรมหรือคำสั่งสอนต่างๆ มาครอบงำหรือชี้นำเรา จนเป็นเสมือนทาสผู้ตามนาย Ashley Woodward (2012, p. 21) เสนอว่าประเด็นใจกลางที่สำคัญในทางปรัชญาของ Nietzsche คือเรื่องสุญนิยมหรือสภาวะที่สังคมจะไร้ซึ่งระเบียบหรือคุณค่าในการตัดสินว่าสิ่งไหนคือความดีและสิ่งไหนคือความชั่วร้าย หรือการที่คนในสังคมขาดศักยภาพในการเห็นถึงความหมายของการมีดำเนินชีวิต แต่กระนั้น Nietzsche ก็ยังเห็นว่าสภาวะดังกล่าวเป็นสิ่งจำเป็นต่อการพัฒนาปัจเจกและสังคม ถือเป็นโอกาสให้สังคมได้ทำลายความเสื่อมโทรม (decadent) ที่เกิดขึ้นในสังคมสมัยใหม่จากผลของอิทธิพลของศีลธรรมแบบคริสเตียน

โดย Nietzsche ศึกษาสุญนิยมใน 3 ประเด็นด้วยกัน (Woodward 2012, pp. 6-7) ดังนี้ 1) แสวงหาสาเหตุและจุดเริ่มต้นของสุญนิยม Nietzsche เสนอว่าสภาวะดังกล่าวเกิดขึ้นเมื่อคุณค่าสูงสุดหนึ่งของสังคมนั้นถูกลดคุณค่าลงโดยตัวของมันเอง กล่าวคือเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจากภายในของชุดคุณค่าดังกล่าวที่ได้ก่อขึ้นทั้งโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัว Nietzsche พิจารณาสภาวะดังกล่าวในยุคสมัยใหม่ที่วิธีคิดแบบสมัยใหม่ได้ทำให้เกิดจุดเริ่มต้นของการหว่านเมล็ดพันธุ์แห่งการลดทอนคุณค่าของตัวเองลง ประเด็นดังกล่าวถือเป็นประเด็นการศึกษาปรัชญาของ Nietzsche ในยุคแรกๆ ที่ให้ความสำคัญกับความรู้สึกมากกว่าเหตุผลและศิลปะมากกว่าวิทยาศาสตร์ในฐานะสิ่งที่จะช่วยให้มนุษย์สามารถดำเนินชีวิตและเสริมสร้างพลังให้กับวัฒนธรรม ตัวแทนความคิดในยุคแรกของ Nietzsche ที่สำคัญก็คืองานอย่าง *Birth of Tragedy* (1872) คือความพยายในการศึกษาและตีความความหมายโศกนาฏกรรมของกรีกโบราณ อีกทั้งยังเป็นการวิเคราะห์วัฒนธรรมตะวันตกที่เริ่มเสื่อมลง โดย Nietzsche เชื่อว่าการกลับไปศึกษากรีกโบราณนี้อาจจะช่วยให้สามารถค้นหาความหมายและคุณค่าของชีวิตที่สังคมสมัยใหม่ ณ ช่วงเวลานั้นได้ละเลยไป ซึ่ง Nietzsche พบว่าโศกนาฏกรรมกรีกโบราณสามารถช่วยให้มนุษย์ยืนยันการดำรงอยู่ของชีวิตตัวเองได้ (Ansell-Pearson 1994, p. 145)

2) การเปลี่ยนแปลงรากฐานของสุญนิยม ประเด็นดังกล่าวนี้อยู่ในงานช่วงกลางของ Nietzsche โดยจะเห็นร่องรอยการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวในงานชื่อ *Human, All Too Human* (1878) ที่ Nietzsche เริ่มเห็นว่างานของ Richard Wagner คีตกวีชาวเยอรมันในศตวรรษที่ 19 ที่ในยุคแรก Wagner ถือเป็นแรงบันดาลใจที่สำคัญต่อการผลิตงานในยุคแรกของ Nietzsche แต่ในช่วงเวลาต่อมา Nietzsche ได้ตระหนักแล้วว่า Wagner นั้นไม่ใช่ความหวังอีกต่อไป แต่กลับกลายเป็นงานที่ผลิตซ้ำคุณค่าแบบชาตินิยม ลัทธิต่อต้านคนยิว และศีลธรรมแบบคริสเตียน โดยเฉพาะเมื่อ Nietzsche ได้ดูอุปรากรชิ้นสำคัญของ Wagner เรื่อง *Parsifal* นอกจากนี้ยังมีอิทธิพลของเพื่อน Nietzsche ชื่อ Paul Rée จากงาน *The Origin of the Moral Sensations* (1877) ที่พยายามศึกษาจุดกำเนิดทางศีลธรรมผ่านการศึกษาจิตวิทยาของมนุษย์ แต่กระนั้น Nietzsche ก็ไม่ได้เดินตามแนวทางของ Rée ทั้งหมดและได้วิพากษ์งานของ Rée พร้อมกับปรับเปลี่ยนวิธีการศึกษาเรื่องศีลธรรมใหม่ในงาน *On Genealogy of Morals: A Polemic* (ในภาษาเยอรมัน *Zur Genealogie der Moral: Eine Streitschrift* หลังจากนี้จะใช้ตัวย่อเมื่อกล่าวถึงงานชิ้นนี้ว่า GM) (1887) ลักษณะงานในช่วงกลางของ Nietzsche นี้เองได้กลายเป็นแนวทางสำคัญของการวิพากษ์และถอดรื้อมายาคติของค่านิยมชั้นสูงทั้งหมด อีกทั้งยังเป็นการพยายามที่จะประเมินคุณค่าเหล่านี้เสียใหม่ (Woodward 2012, pp. 11-12)

GM*[[2]](#footnote-2)* ถือเป็นงานชิ้นสำคัญของ Nietzsche ชิ้นหนึ่ง โดยตีพิมพ์ในปี 1887 โดย Nietzsche เขียนงานชิ้นนี้ในช่วงเดือนกรกฎาคมถึงสิงหาคม ปี 1887 (Diethe, 2006, pp. xiii-xiv; Nietzsche 1989c, pp. 204-208) ในงานชิ้นนี้ Nietzsche เสนอว่าการปรากฏขึ้นของศีลธรรมเป็นเรื่องของการปะทะกันระหว่างชุดคุณค่าหนึ่งกับอีกชุดหนึ่งที่เป็นคู่ตรงข้ามกัน โดย Nietzsche ได้อิทธิพลเกี่ยวกับวิธีการคิดเรื่องศีลธรรมในลักษณะนี้มาจาการการศึกษาบทกวีกรีกโบราณของ Theognis จาก Megara กวีกรีกโบราณในช่วงศตวรรษที่ 6 ก่อนคริสตกาลและได้รับวิธีคิดนี้มาใช้ศึกษาความสัมพันธ์นี้ระหว่างศีลธรรมของผู้เป็นนาย (master) กับศีลธรรมของทาส (slave) ในช่วงยุคต้นของคริสต์ศาสนาเป็นประเด็นหลักของงาน GM (Ansell-Pearson 1991, p. 123; Geuss 2019, pp. 14-15; Janaway 2007, p. 139) และ GM นี่เองที่ Gertz นำความคิดของ Nietzsche จากงานชิ้นนี้ไปใช้สำหรับการทำความเข้าใจเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี

3) การเอาชนะสุญนิยม Nietzsche เชื่อว่าเรามนุษย์มีศักยภาพที่ชี้นำตัวเองด้วยการสร้างและประเมินคุณค่าของตัวเองขึ้นมาใหม่สำหรับเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตและเป็นการยืนยันชีวิตของตัวเอง Nietzsche จึงได้เสนอ 3 ความคิดที่สำคัญของ Nietzsche ขึ้นมา ได้แก่ “will to power” “การเกิดซ้ำอันเป็นนิรันดร์” (the eternal return) และ “Übermensch” สำหรับ “will to power” นั้นถือเป็นเจตจำนงของชีวิตไม่ใช่การแสดงออกถึงชีวิตตามที่ Arthur Schopenhauer นักปรัชญาชาวเยอรมันในศตวรรษที่ 19 เสนอ “will to power” จึงเป็นความปรารถนาให้ชีวิตนั้นแข็งแกร่งและเติบโตขึ้น ความปรารถนาของชีวิตนั้นเป็นความปรารถนาเพื่อที่จะดำรงตนอยู่ได้และสามารถคงรักษาชีวิตเอาไว้ นอกจากนี้ยังเป็นการประกาศถึงการเอาชนะตัวเองเพื่อเป็นเจ้านายของตัวเองอีกด้วย การมีชีวิตจึงเป็นการมีอยู่ของ “will to power” นอกจากนี้ “will to power” ยังเป็นการเอาชนะใจตัวเองมากกว่าจะเป็นเรื่องของการครอบงำ การแสวงหาผลประโยชน์ หรือการไม่ยอมรับความแตกต่าง ในแง่นี้ “will to power” จึงเป็นการสร้างคุณค่าใหม่ๆ ขึ้นมา (Woodward 2012, pp. 14-16)

สำหรับประเด็นที่ Nietzsche ได้ตระหนักถึง “พระเจ้าตายแล้ว” (God is dead.) (Nietzsche, 1974, p. 181) นั้นคำกล่าวนี้ไม่ได้หมายถึงว่าพระเจ้าของคริสต์ศาสนา แต่หมายถึงความตายของความเชื่อที่ว่าพระเจ้านั้นดำรงอยู่หรือคำอธิบายว่าด้วยพื้นฐานของชีวิตทั้งหมดได้อันตรธานหายไปแล้ว เพราะสำหรับ Nietzsche นั้นแนวคิดเรื่องพระเจ้าถือเป็นพื้นฐานสำคัญหรือตัวแทนของค่านิยมชั้นสูงทั้งหมดในวัฒนธรรมตะวันตกที่ได้ให้ระเบียบและความหมายในการดำเนินชีวิตให้กับมนุษย์ หากปราศจากความคิดเรื่องพระเจ้า ค่านิยมเหล่านี้ก็มิสามารถดำรงอยู่ต่อไปได้ สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นสัญญาณของการลดทอนคุณค่าทั้งหมดของสังคมตะวันตก ในแง่นี้ Nietzsche จึงพยายามศึกษาปัจจัยทางอารมณ์และจิตวิทยาที่อยู่เบื้องหลังความคิดดังกล่าวเพื่อมายืนยันความคิดส่วนนี้ของเขาเอง (Ansell-Pearson, 1994, p. 138; Gertz, 2018, pp. 29-30; Woodward 2012, pp. 9-11)

สำหรับประเด็นเรื่องเทคโนโลยีนั้นอาจจะพอที่จะปรับปรัชญาของ Nietzsche บางส่วนมาใช้อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี โดยพิจารณาจากสิ่งที่ Nietzsche ได้เสนอสำหรับการใคร่ครวญถึงปัญหาที่มนุษย์กำลังเผชิญอยู่ในปัจจุบันและเป็นสิ่งที่ครอบงำ ควบคุม และลวงตามนุษย์ให้หลงเชื่อและมัวเมาไปกับชีวิตที่ธรรมดาอันแสนสุข สิ่งนี้ไม่ใช่สิ่งที่อยู่นอกตัวมนุษย์หรือปัจจัยภายนอก แต่เป็นสิ่งที่อยู่ภายใน หรือปัจจัยเชิงจิตวิทยาภายในต่างหากที่ได้ทำให้มนุษย์มิอาจปลดแอกตัวเองให้มีอิสรภาพและเสรีภาพที่แท้จริงได้ กล่าวคือเป็นปัญหาเรื่องความปรารถนาที่อยากจะเป็น (“we want to be”) (Gertz, 2018, pp. 5-6) ภายใต้ศีลธรรมของศาสนาคริสต์ที่ได้กล่อมเกลาให้มนุษย์ได้เชื่อในบาปกำเนิดและความทนทุกข์ที่เกิดจากบาปนั้น ดังนั้นเพื่อที่จะให้หลุดพ้นและกลับคืนไปสู่อาณาจัการของพระเจ้าที่มนุษย์ได้ถูกเนรเทศ มนุษย์จึงต้องทำวัตรปฏิบัติต่างๆ อย่างเคร่งครัด ทำตามกฎและสิ่งต่างๆ ตามคัมภีร์ไบเบิลในฐานะพระวจนะและคำสั่งของพระเจ้า สิ่งนี้ทำให้มนุษย์ไขว้เขว้และออกห่างจากวิถีชีวิตและอุดมการณ์ของตนเอง เป็นเสมือนหนทางที่นำพาไปสู่การหลีกเลี่ยงที่จะดำรงตนเป็นมนุษย์มากกว่าที่จะเป็นมนุษย์ คริสต์ศาสนาในมุมมอง Nietzsche คือสิ่งที่ไปละเมิดชีวิตมนุษย์อย่างที่ควรจะเป็น

“Nihilism stands at the door: whence comes this uncanniest of all guests? Point of departure: it is an error to consider “social distress” or “physiological degeneration” or, worse, corruption, as the cause of nihilism. Ours is the most decent and compassionate age. Distress, whether of the soul, body, or intellect, cannot of itself give birth to nihilism (i.e., **the radical repudiation of value, meaning, and desirability**). Such distress always permits a variety of interpretations. Rather: it is in one particular interpretation, the Christian-moral one, that nihilism is rooted” (Nietzsche, 1967, p. 7) (เน้นโดยผู้เขียน)

ในหนังสือ *Nihilism and Technology* ของ Nolen Gertz นั้น Gertz ได้พยายามนำความคิดของ Nietzsche ในเรื่องสุญนิยมมาใช้อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีในปัจจุบัน โดยเสนอเป็นความคิดเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างสุญนิยมกับเทคโนโลยี” (nihilism-technology relations) โดย Gertz ใช้งาน GM เพื่อที่จะนำความคิดเรื่องสุญนิยมของ Nietzsche มาทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากผลของเทคโนโลยีและความสัมพันธ์กับมนุษย์ จากคำพูดข้างต้นของ Nietzsche นั้นบทความนี้ได้นำคำพูดดังกล่าวมาจากหนังสือ *The Will to Power[[3]](#footnote-3)* โดยสิ่งที่น่าสนใจจากข้อความดังกล่าวก็คือคำว่าสุญนิยม กล่าวคือเป็นสภาวะที่มนุษย์ละทิ้งและปฏิเสธคุณค่า ความหมาย และความปรารถนาของชีวิต โดยคำว่า “nihilism” นั้นมาจากคำในภาษาละตินคือ “nihil” แปลว่า “nothing” หรือ “ไม่มี” ในแง่นี้สุญนิยมจึงเป็นสภาวะที่ผู้คนไร้ซึ่งความหมายและไร้ซึ่งความปรารถนา เพราะไม่มีคุณค่าที่จะควรค่าที่แสวงหาให้ได้ ชีวิตที่เคยมีความหมายกลายเป็นสิ่งที่ไร้ความหมาย กล่าวคือ “the highest values devalue themselves.” (Nietzsche, 1967, p. 9) เมื่อคุณค่าสูงสุดได้ลดทอนคุณค่าตัวเองลง โดย “คุณค่าสูงสุด” นั้น Nietzsche ได้ยกตัวอย่างของศีลธรรมแบบคริสเตียนเป็นตัวอย่างและได้แสดงให้เห็นถึงกระบวนการที่ศีลธรรมแบบคริสเตียนได้ลดทอนคุณค่าของตัวเองลงด้วยตัวเองในความเรียงชิ้นที่ 3 ของ GM โดย Gertz ได้ตีความลักษณะอาการดังกล่าวที่นำไปสู่สภาวะสุญนิยมว่ามีอยู่ 5 อาการด้วยกัน (Gertz, 2018, pp. 161-162, 182-183; 2019, p. 4) ได้แก่

1) “self-hypnosis” (Gertz, 2018, pp. 59-60, 63; Nietzsche, 1989b, p. 131) อาการที่ผู้คนสะกดจิตตัวเองด้วยตัวเอง กล่าวคือเป็นการหลงไปกับภาพลวงตาที่สร้างขึ้นมาเองและคิดว่าภาพลวงตาคือชีวิตที่ความหมายหรือการลดทอนความรู้สึกไม่พึงพอใจต่อชีวิตของตัวเอง ทำให้ตัวตนของมนุษย์กลายเป็นตัวตนที่ไร้ตัวตน (selflessness) หรือกระบวนการทำให้เป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ (sanctification) ในมุมมองของ Nietzsche นั้นกระบวนการสะกดจิตตัวเองเป็นกระบวนทางจิตวิทยาและศีลธรรมที่เกิดจากเรื่องเล่าและคำสั่งสอนของคริสต์ศาสนา เช่นเดียวกับสิ่งที่โทรทัศน์และ Netflix ได้ทำกับมนุษย์ Gertz ขยายความว่าเทคโนโลยีเหล่านี้ได้มาสะกดจิตผู้คนให้อยู่ในโลกจินตนาการและปฏิเสธโลกที่ใช้ชีวิตอยู่ในปัจจุบันที่ละเลยตัวตนและความเป็นมนุษย์ของตัวเอง เทคโนโลยีได้สร้างโลกอีกโลกที่เป็น “ความเป็นจริงที่ล้มเหลว” (false realism) ตามที่ Theodor Adorno (2001) เคยศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของโทรทัศน์ต่อสังคม

การดูโทรทัศน์ ดู YouTube ดู Netflix และแอปพลิเคชันอื่นๆ หรือวิถีชีวิตของผู้คนที่นำมาลง นำมาเผยแพร่เหล่านี้เป็นเสมือนการดูชีวิตคนอื่นเพื่อยืนยันวิถีชีวิตของตัวเองว่าที่ได้ใช้ชีวิตอยู่นั้นถูกต้องแล้ว ไม่ผิดอะไร เพราะคนอื่นก็ทำ ในแง่นี้การดูในลักษณะดังกล่าวทำให้ผู้คนรู้สึกสบายใจและผ่อนคลายอย่างมาก กระบวนการนี้กำลังลวงตาผู้คนและได้ลดทอนศักยภาพต่อการตระหนักถึงบทบาทของมนุษย์ในชีวิตประจำวัน กลับกลายเป็นว่าเทคโนโลยีได้มีบทบาทต่อการควบคุมมนุษย์ หรือแม้แต่จะจินตนาการถึงโลกที่ไม่ได้มองผ่านเทคโนโลยี อาการ “self-hypnosis” กลายเป็นสัญญาที่บอกถึงความปรารถนาของผู้คนที่ต้องออกจากโลกความจริงที่กำลังประสบอยู่ การไม่มีตัวตนกลับกลายเป็นความปรารถนาและคุณธรรมของคุณธรรมทั้งปวงที่ช่วยให้มนุษย์สามารถหลุดพ้นโลกที่กำลังเผชิญอยู่ได้ (Gertz, 2018, pp. 69, 83-84)

2) “mechanical activity” (Gertz, 2018, pp. 89-91, 102-103; Nietzsche, 1989b, p. 134) อาการที่ผู้คนคิดว่าชีวิตมีควาหมายเมื่อตัวเองไม่ว่างและยุ่งอยู่ตลอดเวลาจนทำให้จิตใจของมนุษย์นั้นชินชาไปกับชีวิตประจำวันในแต่ละวัน ไม่ว่าจะเป็น งานบ้าน การทำงานหาเงิน และอื่นๆ เป็นต้น ในอดีตงานบ้านเป็นสิ่งที่ครอบงำชีวิตประจำวันของผู้คน แต่ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้มาแทนที่งานบ้าน โดยในปัจจุบันชีวิตประจำวันของมนุษย์ต่างพึ่งพาเทคโนโลยีในรูปแบบของโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันต่างๆ ในการดำเนินชีวิตในแต่ละวันไม่ว่าจะเป็น Apple Health, Microsoft Health, MyFitnessPal, Garmin, RunKeeper, Fitbug, Daily Mile, LifeFitness, iHealth, MapMyFitness, MapMyRun, Map-MyRide, MapMyWalk, MapMyHike, Fitbit, Facebook, Twitter, Intragram, YouTube, Google เป็นต้น วิถีชีวิตของผู้คนส่วนใหญ่ต่างพึ่งพาแอปพลิเคชันเหล่านี้ในการดูแลสุขภาพ ออกกำลังกาย ฟังเพลง หาความบันเทิง ผ่อนคลาย ติดต่อธุรกิจ และอื่นๆ ผู้คนต่างใช้ข้อมูลจากแอปพลิเคชันเหล่านี้ในการตัดสินใจเพื่อการดำเนินชีวิตหรือตัดสินใจที่เปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของตัวเองเสียใหม่ บางแอปพลิเคชันสามารถประมวลข้อมูลบางอย่าง หรือแนะนำวิถีชีวิตที่ควรดำเนินไปตามข้อมูลที่ได้รับจากการเก็บข้อมูลจากวิถีชีวิตของผู้คน ในท้ายที่สุดกลายเป็นว่าชีวิตบนโลกถูกตัดสินบนพื้นฐานของข้อมูลจากโลกเสมือน กิจกรรมในชีวิตประจำวันเหล่านี้กลายเป็นกิจกรรมที่ปราศจากเป้าหมาย ปราศจากตัวแสดง ปราศจากความรับผิดชอบ กิจกรรมเหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อให้มนุษย์มีอิสระต่อความทุกข์ใจที่เกิดขึ้นในชีวิต อำนวยความสะดวก และทำให้ชีวิตผู้คนนั้นสะดวกสบายและง่ายขึ้นกว่าเดิม โดยเฉพาะอย่างยิ่งความทุกข์ใจต่อการตัดสินใจของตัวเองและอิสรภาพ เทคโนโลยีพยายามควบคุมชีวิตของมนุษย์ให้สามารถคาดการณ์หรือพยากรณ์ได้ ในขณะเดียวกันตัวตนและความเป็นมนุษย์ก็ถูกลดทอนให้เป็นเพียงข้อมูลเท่านั้น ศักยภาพในการตัดสินใจด้วยตัวเองที่แสดงถึงลักษณะความเป็นมนุษย์นั้นถูกขโมยไปโดยเทคโนโลยี

3) “petty pleasure” (Gertz, 2018, pp. 111-113; Nietzsche, 1989b, p. 135) อาการที่ผู้คนคิดว่าการช่วยผู้อื่นจะช่วยทำให้ชีวิตนั้นมีความหมาย กล่าวคือเป็นความพึงพอใจเล็กๆ น้อยๆ ที่มนุษย์สามารถช่วยผู้อื่นเพื่อเป็นการส่งเสริม สนับสนุน และช่วยชีวิตของตนให้ดีขึ้นได้ มนุษย์จะได้รับความพึงพอใจกลับมาจากการได้ช่วยผู้อื่น เสมือนคำสอนในคัมภีร์ไบเบิ้ลที่สอนให้รักเพื่อนบ้านเพื่อทำความดีเป็นการยืนยันการเป็นคนดีการเป็นมนุษย์ที่ดี และนี่คือเจตจำนงแห่งอำนาจของมนุษย์จากการกระทำดังกล่าว ในโลกยุคเทคโนโลยีปัจจุบันนั้นก็กำลังอาศัยความเข้าใจในเรื่องนี้ในการทำธุรกิจที่อาศัยความพึงพอใจเล็กๆ น้อยๆ ของผู้คนต่อความช่วยเหลือผู้คนในลักษณะนี้เช่นกัน โดยการเชื้อเชิญให้มนุษย์ยินดีที่จะให้ข้อมูลในชีวิตประจำวันต่างๆ โดยอ้างว่าเพื่อนำข้อมูลเหล่านี้ไปใช้เพื่อเพื่อนมนุษย์คนอื่นๆ ในแง่นี้ลักษณะอาการ “petty pleasure” จึงมีความเชื่อมโยงกับลักษณะอาการ “mechanical activity” ที่เกี่ยวข้องกับการเก็บข้อมูลในชีวิตประจำวันผ่านแอปพลิเคชันที่มนุษย์ใช้

ข้อมูลนั้นเปรียบเสมือนตัวแทนทางอำนาจของความเป็นมนุษย์ การให้ข้อมูลก็เปรียบเสมือนการให้ความเป็นมนุษย์แก่บริษัทข้อมูลไป (Gertz, 2018, pp. 116-118, 129-134) ธุรกิจดังกล่าวกำลังลดทอนร่างกายของมนุษย์ให้เป็นเพียงข้อมูล แปรสภาพข้อมูลให้เป็นเสมือนของขวัญเพื่อช่วยเหลือผู้อื่น ลักษณะอาการ “petty pleasure” จึงได้สร้างเศรษฐศาสตร์แห่งความเอื้ออาทรหรือเศรษฐศาสตร์แห่งการแบ่งปัน (ข้อมูล) เพื่อช่วยเหลือผู้อื่น การแบ่งปันข้อมูลจึงไม่ใช่การแบ่งปันสินค้า บริการ เวลา หรือผลิตภัณฑ์เท่านั้น แต่ยังเป็นการแบ่งปันประสบการณ์และความไว้วางใจให้กับบริษัทข้อมูลหรือแอปพลิเคชันด้วย เช่น Tinder, Facebook, YouTube, Twitter, Instagram, Google เป็นต้น มนุษย์เริ่มไว้วางใจข้อมูลที่ปรากฏจากการประมวลผลของบริษัทข้อมูลหรือแอปพลิเคชันมากกว่าที่เชื่อมั่นในตัวเอง ข้อมูลกำลังครอบงำมนุษย์และครอบงำโลกอยู่ กล่าวคือในโลกของเทคโนโลยีนั้นไม่มีโลกที่เป็นจริงที่ต่างจากโลกของไซเบอร์มีเพียงประสบการณ์ต่อโลกของแต่ละคนที่ต่างกัน ความพึงพอใจเล็กๆ น้อยๆ จากการลวงหลอกของเทคโนโลยีทำให้มนุษย์หลงลืมความเป็นมนุษย์และกลายเป็นการลดทอนความเป็นมนุษย์ด้วยตัวมนุษย์เอง

4) “herd instinct” (Gertz, 2018, pp. 137-138; Nietzsche, 1989b, pp. 135-136) อาการที่ผู้คนคิดว่าการเป็นส่วนหนึ่งกับผู้อื่นนั้นจะช่วยทำให้ชีวิตนั้นมีความหมาย ลักษณะอาการดังกล่าวเปรียบเสมือนลักษณะของฝูงชน กล่าวคือเป็นการนำปัจเจกหลายๆ คนมารวมตัวกันเป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน สามัคคีคือพลังร่วมกันต่อสู้เพื่อเอาชนะอุปสรรคและภัยต่างๆ มนุษย์สามารถเอาชนะความอ่อนแอของตนด้วยการรวมตัวเป็นกลุ่มก้อนเพื่อสร้างความเข้มแข็ง ร่วมเป็นส่วนหนึ่งของฝูงชนแล้วไปพร้อมกับฝูงชน ผู้คนในฝูงชนต่างรู้สึกถึงเสรีภาพที่จะกระทำอะไรก็ได้โดยไม่ต้องคิด ไม่ต้องสนใจใคร หรือแม้แต่กระทั่งตระหนักว่าตนได้ทำอะไรในนามของปัจเจก กล่าวถึงที่สุดแล้วการเข้าร่วมกับฝูงชนนั้นได้สร้าง ชุมชน ความปลอดภัย และความเข้มแข็งให้กับผู้คน ชุมชนที่มาแทนที่อัตลักษณ์ของปัจเจก ความเข้มแข็งของกลุ่มที่ลดทอนความเข้มแข็งของปัจเจก ความปลอดภัยที่ฝูงชนมีโอกาสที่จะไปละเมิดปัจเจกบุคคล

เช่นเดียวกับโลกเทคโนโลยี พฤติกรรมของฝูงชนที่เกิดขึ้นจะสังเกตได้จากแอปพลิเคชันในโลกสังคมออนไลน์อย่าง Facebook, Twitter, Instagram, Google เป็นต้น (Gertz, 2018, pp. 151-158) แอปพลิเคชันเหล่านี้กำลังทำให้มนุษย์รู้สึกว่าการโพสต์เรื่องต่างๆ วิถีชีวิต ความคิดเห็นส่วนตัว รูปในที่ต่างๆ ลงในแอปพลิเคชันเหล่านี้นั้นกลายเป็นเรื่องปกติ เป็นชีวิตประจำวันที่ต้องทำ ทั้งๆ ที่สิ่งเหล่านี้ควรเป็นสิ่งที่ต้องระมัดระวัง เป็นเรื่องส่วนตัว เป็นเรื่องที่ไม่ปกติ กลับกลายเป็นว่าโลกกำลังถูกครอบงำด้วยความคิดเรื่องการเปิดเผย (openness) ที่ไม่ได้กังวลต่อความเป็นส่วนตัวของข้อมูลที่ควรปกปิด แต่กลายเป็นความกังวลที่จะไม่ได้แบ่งปันประสบการณ์กับคนอื่นๆ มากกว่า แอปพลิเคชันเหล่านี้ได้มอบพื้นที่สำหรับทุกคนเพื่อที่จะได้ค้นพบเรื่องราวต่างๆ และค้นพบตัวเอง แต่เอาเข้าจริงคำถามที่มนุษย์ควรถามต่อแอปพลิเคชันเหล่านี้ไม่ใช่การถามที่ว่าจะได้อะไรจากการร่วมเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนออนไลน์นี้ แต่ควรถามว่าทำไมต้องให้ข้อมูลเหล่านี้กับแอปพลิเคชันพวกนั้น เพราะโดยพื้นฐานแล้ว Facebook, Twitter, Instagram, Google ทำแอปพลิเคชันพวกนี้ขึ้นมาเพื่อ 2 เรื่องด้วยกัน คือ เนื้อหา (content) และโฆษณา (advertising) ดังนั้นการแสดงออก ความสัมพันธ์ การใช้ชีวิต การเล่นเกมส์ หรือข่าวต่างๆ ของผู้คนหรือในภาษาของแอปพลิเคชันพวนี้คือ “ผู้ใช้” (user) คือเนื้อหาที่สำคัญสำหรับเป็นข้อมูลเพื่อใช้ประเมินราคาหรือวางแผนการโฆษณาให้ลูกค้าที่มาติดต่อซื้อขายเพื่อนำโฆษณามาลงแอปพลิเคชันเหล่านี้ ในแง่นี้สิ่งที่แอปพลิเคชันเหล่านี้ทำคือทำให้ผู้ใช้ยังคงผลิตข้อมูลอย่างต่อเนื่องเพื่อเป็นการเก็บข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์ต่อไปในอนาคต ลักษณะอาการของฝูงชนในชุมชนออนไลน์นี้จึงไม่ใช่เป็นการช่วยเหลือผู้คนหรือผู้ใช้เท่านั้น แต่ยังเป็นการช่วยเจ้าของผู้สร้างชุมชนทางออนไลน์นี้เพื่อขายโฆษณาอีกด้วย

5) “orgies of feelings” (Gertz, 2018, pp. 182-184; Nietzsche, 1989b, pp. 139-140) อาการที่ผู้คนมึนเมาต่อสิ่งต่างๆ ณ จังหวะนั้นที่สิ่งนี้ได้อนุญาตให้ผู้คนหลีกเลี่ยงการมีสติ สำนึก ความรับผิดชอบ การไร้ซึ่งอำนาจ และปัจเจกภาพ จนเกิดการระเบิดอารมณ์ออกมา หลังจากนั้นผู้คนก็จะเริ่มเสียใจต่อสิ่งที่ตัวเองทำลงไปในช่วงเวลาดังกล่าวและโทษตัวเองต่อสิ่งที่เกิดขึ้น ในแง่นี้สิ่งที่สำคัญจึงไม่ใช่จังหวะของการระเบิดอารมณ์ แต่เป็นช่วงของความเศร้าเสียใจในภายหลัง เพราะแม้ว่าในภายหลังผู้คนจะเศร้าเสียใจต่อสิ่งที่ตนทำลงไปก่อนหน้าในช่วงเวลาที่มึนเมาอยู่นั้น แต่ก็ไม่สามารถแก้ไขสิ่งที่เกิดขึ้นไปแล้วได้ ลักษณะอาการดังกล่าวนี้ Nietzsche กล่าวว่าเป็นเสมือนคำอธิบายว่าด้วยบาปกำหนดในคริสต์ศาสนา ความเศร้าใจเสียใจที่เกิดขึ้นถูกพัฒนากลายเป็นความคิดเรื่อง “ความรู้สึกผิด” (guilty) และมนุษย์จะสามารถหลุดพ้นจากความรู้สึกผิดนี้ก็ต้องมีการไถ่ถอนบาปกำหนดนี้ได้ก็ด้วยการทำวัตรปฏิบัติตามที่คัมภีร์ไบเบิ้ลบัญญัติไว้และบาปนี้จะถูกถอนออกในชีวิตหลังความตาย

ลักษณะอาการดังกล่าวนี้ Gertz (2018, pp. 190-192) ได้ใช้มาเปรียบเทียบกับอาการที่เทคโนโลยีได้ทำให้มนุษย์มัวเมาไปกลับการคลิกในคอมพิวเตอร์ การคลิกที่ทำให้รู้สึกว่าชีวิตนั้นมีความหมาย การคลิกช่วยแก้ปัญหาต่างๆ ให้ผู้คนแต่ละคนได้ ช่วยหาข้อมูล หรือช่วยหาวิธีการแก้ไขให้กับมนุษย์ได้ แต่เทคโนโลยีก็ไม่ต่างจากพระเจ้าในคริสต์ศาสนาที่ Nietzsche ชี้ให้เห็นถึงเรื่องเล่าที่เกิดขึ้นเพื่อให้ผู้คนยอมศิโรราบต่อบาปกำเนิดนี้ ทั้งๆ ที่ไม่มีสิ่งที่พิสูจน์ความเป็นจริงนี้ได้ แต่ผู้คนกลับเชื่อเรื่องเล่านี้และขวนขวายที่จะหลุดพ้นจากบาปกำเนิดนี้ให้ได้ เทคโนโลยีก็เช่นเดียวกับพระเจ้าในคริสต์ศาสนาที่พยายามทำให้มนุษย์มัวเมาไปกับการคลิกการใช้เทคโนโลยีต่อไปและคิดว่าเทคโนโลยีคือทางออกของการหลุดพ้นจากบาป หากพูดในภาษาแบบคริสต์

# **เทคโนโลยีและการมีส่วนมีส่วนร่วมทางการเมือง: มองสังคมออนไลน์อย่างวิพากษ์**

คงมิอาจปฏิเสธได้ว่าในโลกยุคปัจจุบันอินเตอร์เน็ตและการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้สร้างแรงกระเพื่อมครั้งสำคัญต่อประวัติศาสตร์โลก เมื่อการพัฒนาดังกล่าวได้ก่อตัวเป็นสิ่งที่เรียกกันว่า “สังคมออนไลน์” เช่น Facebook, Twitter, Gmail, Instagram, YouTube เป็นต้น แม้ดูผิวเผินแล้วปรากฏการณ์ดังกล่าวก็เป็นเพียงผลของการพัฒนาเทคโนโลยีในช่วง 10-20 ปีที่ผ่านมา ไม่มีอะไรพิเศษ แต่สิ่งนี้กลับส่งผลไปถึงการเมืองอย่างมากโดยเฉพาะสิ่งที่เรียกว่า “การมีส่วนร่วมทางการเมือง” (political participation) ผลดังกล่าวส่งผลให้ประชาชนมีช่องทางสำหรับการมีส่วนร่วมทางการเมืองมากขึ้นและแนวโน้มของผลกระทบดังกล่าวนี่คือประชาชนมีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมทางการเมืองมากขึ้นเรื่อยๆ ทั้งการแสดงความคิดเห็น การเลือกตั้ง การอภิปรายประเด็นทางการเมืองในที่สาธารณะ หรือการแสดงความไม่พอใจ หรือต่อต้านนโยบายต่างๆ ของภาครัฐ โดยอาจไม่ต้องออกไปชุมนุมในสถานที่ต่างๆ อีกต่อไป หรือสามารถระดมผู้คนมาชุมนุมประท้วงได้ง่ายขึ้นกว่าแต่ก่อน

ในปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ได้ทำให้สถานะบุคคลมีศักยภาพพอที่จะเป็นเงื่อนไขสำคัญทางการเมืองที่จะต่อรองความสัมพันธ์เชิงอำนาจให้คนๆ หนึ่งได้ไม่ยาก ด้วยเพราะการสร้างเนื้อหาทางการเมืองนั้นมีความง่ายและสะดวกขึ้นบนฐานของความคิดของแต่ละบุคคลที่ไม่จำเป็นต้องพึ่งกระบวนการเชิงโครงสร้างของพรรคการเมืองหรือรัฐสภาที่ต้องใช้เวลาพอสมควรกว่าที่จะกลายเป็นเนื้อหาหรือประเด็นทางการเมืองได้และด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต้นทุนต่ำและง่ายต่อการเข้าถึงจึงทำให้คนคนหนึ่งสามารถเผยแพร่ความคิด ความรู้ หรือข้อมูลให้กับผู้คนได้โดยง่าย ทำให้เอื้อต่อการสร้างฐานมวลชนในการเคลื่อนไหวหรือทำกิจกรรมทางการเมืองได้ง่ายขึ้นกว่าเดิม (Bennett and Segerberg, 2012, pp. 743-745)

สำหรับความคิดเรื่อง “ประชาธิปไตยแบบดิจิตอล” (digital democracy) (Bennett and Segerberg, 2012, pp. 740, 744-745) นั้นเป็นนวัตกรรมทางการเมืองที่เกิดจากลักษณะของสื่อสังคมออนไลน์ซึ่งกลายเป็นพื้นที่สาธารณะรูปแบบใหม่ในปัจจุบัน ในท้ายที่สุดเป็นที่แน่นอนว่าสังคมออนไลน์ได้สร้างการเข้าถึงการมีส่วนร่วมทางการเมืองได้ง่ายขึ้นและเป็นการสนับสนุนการมีส่วนร่วมอย่างเข้มข้นของประชาชนซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญต่อสังคมประชาธิปไตยที่เข้มแข็ง แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องตระหนักถึงความท้าทายที่จะไปลดทอนหรือกัดเซาะค่านิยมแบบดั้งเดิมและปัญหาอื่นๆ ที่อาจตามมา จึงไม่ควรมองสังคมออนไลน์ในแง่ดีอย่างเดียวจนไม่สนข้อเสียหรือผลกระทบในเชิงลบที่จะตามมา สื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นเพียงเครื่องมือที่มีศักยภาพที่จะช่วยอำนวยความสะดวกและส่งเสริมประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม ประชาชนสามารถใช้สิ่งนี้เข้าไปท้าทายและจัดความสัมพันธ์เชิงอำนาจกับนักการเมืองในรัฐสภาหรือการทำให้เป็นประเด็นที่ถูกจับตามองจนทำให้รัฐบาลไม่สามารถที่จะไม่ดำเนินการใดๆ ได้อีก สื่อสังคมออนไลน์จึงได้ไปท้าทายรูปแบบการมีส่วนร่วมแบบเดิมที่เน้นการระดมผู้คนผ่านการโฆษณาใบปลิวและมีโครงสร้างการจัดการองค์การที่ชัดเจนเป็นระบบ มีผู้นำที่มีศักยภาพคอยจัดการหรือท้าทายรูปแบบการมีส่วนร่วมทางการเมืองแบบเดิมหรือที่เป็นทางการผ่านกระบวนการทางการเมือง รัฐสภา การเลือกตั้ง พรรคการเมือง และกลุ่มผลประโยชน์ ทำให้ประชาชนมีทางเลือกมากขึ้นต่อการมีส่วนร่วมทางการเมือง แต่กระนั้นก็ขึ้นอยู่กับผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์นั้นตั้งใจจะใช้สิ่งนี้เพื่อจุดประสงค์อะไร เพราะที่ผ่านมาก็มีการใช้สิ่งนี้ไปในเรื่องต่างๆ เช่น ใช้เป็นที่เก็บข้อมูลลับของรัฐบาล หรือการระดมประชาชนประท้วงกว่า 35,000 คนที่ London เพื่อประท้วงการประชุม G20 ในสโลแกนที่ว่า “Put People First” นักศึกษาประเทศอังกฤษเคยใช้สิ่งนี้สำหรับการจัดโครงสร้างองค์การและระดมคนเพื่อประท้วงรัฐบาลและมหาวิทยาลัย หรือใช้สิ่งนี้ในการหาเสียงเลือกตั้งโดยเฉพาะล่าสุดในปี 2016 ในการเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา เป็นต้น (Loader and Mercea, 2011, pp. 757-762, 763; Teresi and Michelson, 2014, pp. 195-197)

สำหรับอินเตอร์เน็ตนนั้นอินเตอร์เน็ตกลายเป็นช่องทางใหม่ของการแสดงออกและการมีส่วนร่วมทางการเมือง (Anduiza, Cantijoch, and Gallego, 2009, pp. 860-861; Bennett and Segerberg, 2012, p. 752)เพราะอินเตอร์เน็ตเป็นสิ่งที่มีราคาถูกและง่ายต่อการเข้าถึง รวมถึงได้ท้าทายการเมืองแบบทางการอย่างมาก หากใครสักคนจะขึ้นมามีอำนาจทางการเมืองนั้นอินเตอร์เน็ตทำให้ “บุคคล” หรือ “ปัจเจกบุคคล” สามารถเป็นฐานทางการเมืองสำหรับการขึ้นมามีอำนาจจากประชาชนคนธรรมดา โดยไม่ต้องอาศัยกลไกเชิงสถาบันของรูปแบบการเมืองเดิมอีกต่อไป ในแง่นี้ปัจเจกบุคคลกลายเป็นผู้ที่สามารถแพร่กระจายประเด็นทางการเมืองให้คนอื่นๆ ได้มาเข้าร่วมได้ง่ายขึ้นกว่าแต่ก่อนและทำให้ประเด็นดังกล่าวกลายเป็นประเด็นทางการเมืองที่รัฐบาลและประชาชนต้องสนใจ ในท้ายที่สุดประชาชนไม่ต้องพึ่งผู้แทนประชาชนในรัฐสภาอีกต่อไป หรือก็คือการเมืองแบบตัวแทนอาจไม่สำคัญหรือมีอิทธิพลต่อการเมืองน้อยลง

ฉะนั้นจะเห็นได้ว่าปฏิสัมพันธ์ระหว่างสื่อสังคมออนไลน์และการมีส่วนร่วมทางการเมืองนั้นมีลักษณะที่สามารถช่วยให้สังคมหนึ่งสามารถสร้างและคงรักษาประชาธิปไตยไว้ได้ แต่ในขณะเดียวกันตัวสื่อสังคมออนไลน์เองก็อาจส่งผลเสียที่ทำให้เกิดการขยายตัวของความไม่เท่าเทียมกันทางสังคมหรืออย่างน้อยที่สุดก็ไม่ได้ช่วยให้สังคมกลายเป็นสังคมประชาธิปไตยที่ผู้คนต้องการมีส่วนร่วมทางการเมืองอย่างแข็งขัน ดังนั้นสื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นเครื่องมือทางการเมืองที่มีศักยภาพสูงทั้งที่ส่งผลในแง่ดีและร้าย

แต่อย่างที่เกริ่นไปแล้วว่าสื่อสังคมออนไลน์เป็นเพียงเครื่องมือทางการเมืองที่มีศักยภาพสูง ทั้งนี้ทั้งนั้นขึ้นอยู่กับว่าผู้ใช้เครื่องมือดังกล่าวนี้ใช้เครื่องมือนี้ไปในทางที่ดีหรือไม่ดี งานชิ้นหนึ่งว่าด้วยการศึกษาถึงนัยยะของ Facebook ต่อผลของการมีส่วนร่วมทางการเมืองโดยเลือกเก็บข้อมูลคนกรีซอายุระหว่าง 18-35 ปีจำนวน 200 คนเป็นผู้ชายครึ่งหนึ่งผู้หญิงครึ่งหนึ่งและต้องไม่เคยเล่น Facebook มาก่อน โดยเก็บข้อมูลในช่วงวันที่ 1-6 กันยายน 2011 และ 1-6 มีนาคม 2012 ซึ่งเป็นการเก็บข้อมูลก่อนและหลังการเล่น Facebook เป็นเวลา 6 เดือนเพื่อจะเช็คดูว่าผู้เข้าร่วมยังอยากจะเล่น Facebook อีกหรือไม่ ผลสรุปของการศึกษานี้เผยให้เห็นแนวโน้มในทางลบของ Facebook ต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองทุกรูปแบบว่าจะไม่ส่งผลให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมมากขึ้นแต่อย่างใด (Theocharis and Lowe, 2016, pp. 1471-1472, 1479-1481) ในขณะที่งานอีกชิ้นได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการยอมรับความเห็นต่างๆ ของผู้คนโดยเฉพาะในเรื่องการเมืองที่จะส่งผลต่อการมีส่วนร่วมในพื้นที่ออนไลน์และแบบดั้งเดิม โดยการสำรวจผู้ใช้ Facebook และ Twitter ผลปรากฏว่าสื่อสังคมออนไลน์ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองกับพื้นที่ดั้งเดิม โดยมีแนวโน้มที่ผู้ใช้จะไม่มีปฏิสัมพันธ์นอกพื้นที่ออนไลน์และแนวโน้มที่จะรับรู้และความเห็นต่างลดลง รวมถึงความต้องการของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการสนทนาทางการเมืองในพื้นที่สาธารณะมีแนวโน้มที่จะลดลงไปด้วย (Hampton, Shin, and Lu, 2016, pp. 8-9, 13-15)

ถึงที่สุดแล้วเหตุการณ์ต่างๆ ทั่วโลกไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์ Arab Spring การเลือกตั้งในประเทศต่างๆ หรือแม้แต่ในบ้านเราที่ประชาชนเริ่มใช้ Facebook, YouTube ในการเคลื่อนไหวทางการเมือง หรือแม้แต่กิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ไม่จำเป็นต้องมีหน้าร้านเป็นของตัวเอง เพียงแค่ประกาศใน Facebook หรือขายใน Instagram ก็เพียงพอที่จะช่วยผู้คนสามารถประกอบกิจกรรมทางเศรษฐกิจซึ่งประสบความสำเร็จด้วย หรือการเกิดของ E-Commerce, E-Government ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ล้วนต่างบ่งบอกเป็นนัยยะสำคัญว่าสื่อสังคมออนไลน์ได้เปลี่ยนพฤติกรรมทางการเมืองและเศรษฐกิจของทั้งรัฐและประชาชนไปอีกแบบและการท้าทายความสัมพันธ์เชิงอำนาจเดิมก็มีความเปราะบางมากขึ้น เพราะผลจากนวัตกรรมที่เรียกว่าสื่อสังคมออนไลน์และอินเตอร์เน็ต ทั้งหมดนี้เป็นผลของเทคโนโลยีต่อการเมือง

แต่กระนั้นผลที่เห็นก็อาจเป็นเปลือกที่ถูกฉาบไว้อย่างสวยงาม ทำให้มนุษย์หลงคิดไปว่าเทคโนโลยีส่งผลดีต่อมนุษยชาติ แต่ความคิดเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างสุญนิยมกับเทคโนโลยี” ได้ชี้ให้เห็นแล้วว่าเทคโนโลยีไม่ได้ช่วยสร้างความก้าวหน้าให้กับมนุษย์แต่อย่างใด แต่เทคโนโลยีกำลังหลอกให้มนุษย์คิดว่าเทคโนโลยีจะช่วยสร้างความก้าวหน้าให้กับมนุษย์ แต่สิ่งที่เทคโนโลยีทำนั้นคือการสร้างความก้าวหน้าให้กับตัวเอง ฉะนั้นจะเห็นได้ว่าเรามิอาจมองสื่อสังคมออนไลน์ในแบบมองโลกในแง่ดีได้ตลอด การพูดว่าเทคโนโลยีดี อินเตอร์เน็ตดี Facebook เป็นสิ่งจำเป็นต่อการเมือง หรือ Twitter นั้นสำคัญต่อการดำรงอยู่ของสังคมประชาธิปไตย การเมืองจะดีขึ้นหากใช้เทคโนโลยีให้มากๆ เป็นต้น การพูดดังกล่าวกลับกลายเป็นการผลิตซ้ำมนตราและมายากาลที่หลอกหลอนให้มนุษย์เชื่อว่าเทคโนโลยีเป็นเพียงเครื่องมือที่ทำตามที่มนุษย์สั่งเท่านั้นไม่ได้มีผลร้ายใดๆ ต่อมนุษย์

# **บทสรุป: Nietzsche สุญนิยม และอนาคตของการเมือง (โลก)**

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าความคิดเรื่องสุญนิยมของ Nietzsche ได้ช่วยทำให้เห็นมุมมองอีกด้านของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีที่หากไม่ระวังไวต่อการใช้เทคโนโลยีต่างๆ แล้ว เทคโนโลยีจะเข้ามาครอบงำมนุษย์อย่างสมบูรณ์ ในแง่นี้ผู้คนกำลังหลอกตัวเองเกี่ยวกับเทคโนโลยี เทคโนโลยีกำลังพามนุษย์ไปสู่หนทางแห่งการทำลายโลกด้วยมือของมนุษย์เองอย่างไม่รู้ตัว เทคโนโลยีกำลังหลอกมนุษย์ว่าเทคโนโลยีเป็นหนทางแห่งความก้าวหน้า หนทางแห่งความสุข หนทางที่มนุษย์ควรมุ่งเดินต่อไป แต่กระนั้น Gertz (2018, pp. 211-212) กำลังชี้เห็นว่าไม่ว่าจะเป็น Google, Youtube, Facebook, Twitter, Intragram, แอปพลิเคชัน และเทคโนโลยีอื่นๆ นั้น จากความคิดเรื่องสภาวะสุญนิยมของ Nietzsche ได้ชี้ให้เห็นแล้วว่าเทคโนโลยีเหล่านี้กำลังพามนุษย์ไปสู่จุดจบด้วยน้ำมือมนุษย์เองและที่สำคัญในตอนที่ทุกอย่างจบลง มนุษย์ไม่รู้ด้วยซ้ำว่าตนเองเป็นผู้ทำให้โลกพินาศและได้เศร้าเสียใจต่อสิ่งที่เกิดขึ้นที่ไม่ส่งผลอะไรอีกต่อไป เปล่าประโยชน์ที่จะเสียใจในช่วงเวลานี้ ดังนั้นมนุษย์ควรตระหนักถึงความสัมพันธ์ที่มนุษย์มีต่อเทคโนโลยีว่าผู้คนกำลังเจออะไรอยู่และกลับมาหวนคิดและประเมินคุณค่าใหม่ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ รู้เท่าทันเทคโนโลยี และเมื่อนั้นมนุษย์จะสามารถจัดการวางความสัมพันธ์ระหว่างความก้าวหน้าของมนุษย์กับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้อย่างตัว

# **บรรณานุกรม**

Adorno, Theodor. (2001). *The Culture Industry: Selected Essays on Mass Culture*. London and New York: Routledge.

Anduiza, Eva, Cantijoch, Marta & Gallego, Aina (2009). Political Participation and the Internet. *Information, Communication & Society*, 12(6), 860-878.

Ansell-Pearson, Keith. (1991). *Nietzsche contra Rousseau: a study of Nietzsche’s moral and political thought*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Ansell-Pearson, Keith. (1994). *An Introduction to Nietzsche as Political Thinker: The Perfect Nihilist*. New York: Cambridge University Press.

Bennett, W. Lance, and Segerberg, Alexandra. (2012). The Logic of Connective Action, *Information, Communication & Society*, 15(5), 739-768.

Diethe, Carol. (2006). Introduction: on Nietzsche's critique of morality. In *On Genealogy of Morals*, Friedrich Nietzsche. Carol Diethe (trans.), (pp. xiii-xxix). New York: Cambridge University Press.

Gertz, Nolen. (2018). *Nihilism and Technology*. Lanham: Rowman & Littlefield.

Gertz, Nolen. (2019). *Nihilism*. Cambridge [Mass.]: MIT Press.

Guess, Raymond. (2019). The Future of Evil. In Simon Way (ed.) *Nietzsche's On the Genealogy of Morality: A Critical Guide*, (pp. 12-23). Cambridge: Cambridge University Press.

Hampton, Keith N., Shin, Inyoung, and Lu, Weixu. (2016). Social media and political discussion: when online presence silences offline conversation. *Information, Communication & Society*, 20(7) 1-18.

Heidgger, Martin. (2008). *Basic Writings from Being and Time (1927) to The Task of Thinking*, David Farrell Krell (ed.). New York: Harper Collins.

Ihde, Don. (1990). *Technology and the lifeworld: from garden to earth*. Bloomington: Indiana University Press.

Janaway, Christophet. (2007). Guilt, bad conscience, and Self-punishment in Nietzsche’s Genealogy. In Brian Leiter and Neil Sinhababu (eds.) *Nietzsche and Morality*, (pp. 138-154). New York: Oxford University Press.

Loader, Brian D. & Mercea, Dan. (2011). Networking Democracy?. *Information, Communication & Society*, 14(6), 757-769.

Nietzsche, Friedrich. (1967). *The Will to Power*, Walter Kaufmann and R. J. Hollingdale (trans.). New York: Vintage Books.

Nietzsche, Friedrich. (1974). *The Gay Science: With a Prelude in Rhymes and an Appendix of Songs*, Walter Kaufmann (trans.). New York: Vintage.

Nietzsche, Friedrich. (1989a). *Beyond Good And Evil*, Walter Kaufmann (trans.). New York: Vintage.

Nietzsche, Friedrich. (1989b). *On Genealogy of Morals*, Walter Kaufmann and R. J. Hollingdale (trans.), and *Ecce Homo,* Walter Kaufmann (trans.). New York: Vintage.

Teresi, Holly and Michelson, Melissa R. (2015). Wired to mobilize: The effect of social networking messages on voter turnout. *The Social Science Journal*, 52(2), 195–204.

Woodward, Ashley. (2012). *Understanding Nietzscheanism*. Durham: Acumen Publishing.

1. นักศึกษาปริญญาโท คณะรัฐศาสตร์ (การปกครอง) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, email: mhonok03@gmail.com [↑](#footnote-ref-1)
2. โดย Nietzsche เริ่มพัฒนาความคิดสำหรับการเขียนงานชิ้นนี้จากงานชิ้นนี้ก่อนหน้าคือ *Beyond Good and Evil: Prelude to a Philosophy of the Future* (ในภาษาเยอรมัน Jenseits von Gut und Böse: Vorspiel einer Philosophie der Zukunft) ที่ตีพิมพ์ในปี 1886 ในตอน (section) ที่ 260 โดยตอนดังกล่าว Nietzsche แสดงให้เห็นถึงศีลธรรมสองชุด ได้แก่ ศีลธรรมของเจ้านาย หรือก็คือศีลธรรมของกลุ่มผู้ปกครองที่ให้คุณค่ากับเรื่องของสิ่งที่ดีและไม่ดี กับ ศีลธรรมของทาส หรือก็คือศีลธรรมของผู้ถูกปกครองที่ให้คุณค่ากับเรื่องของสิ่งที่ดีและความชั่วร้าย กล่าวคือจุดเริ่มต้นของศีลธรรมนั้นมาจากการผลิตสร้างคุณค่าของชนชั้นสูงหรือขุนนางที่จะบ่งบอกว่าตนนั้นเป็นคนดีจากคุณลักษณะภายในจิตใจหรือก็คือความภูมิใจในตัวเองเพราะตนนั้นมีเกียรติ (honor) นี่คือศีลธรรมของเจ้านายที่มีมาตั้งแต่สมัยกรีกโบราณ นอกจากนี้ Nietzsche ยังชี้ให้เห็นถึงปัญหาการศึกษาของนักประวัติศาสตร์ศีลธรรมว่าด้วยจุดเริ่มต้นของศีลธรรม จากจุดเริ่มต้นของงานชิ้นนี้เอง Nietzsche จึงได้พัฒนาต่อเป็นงานเขียนเรื่อง GM [↑](#footnote-ref-2)
3. ข้อความดังกล่าวนี้เป็นข้อความที่ถูกเขียนขึ้นระหว่างปี 1885-1886 แสดงว่าเป็นข้อความที่เขียนก่อนที่จะเขียนงาน GM ที่เขียนในช่วงในปี 1887 [↑](#footnote-ref-3)