



อัตวิสัยแบบอัลกอริทึม: การประกอบสร้างตัวตนของผู้เล่นเกม

พนันออนไลน์ผ่านการคำนวณดิจิทัล

Algorithmic Subjectivity: The Construction of Online

Gamblers' Selves through Digital Calculation

ประชาธิป กะทา¹

Prachatip Kata

Received: Apr 14, 2026

Revised: Jun 09, 2026

Accepted: Jun 23, 2026

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาการพนันออนไลน์ในฐานะสนามแห่งการประกอบสร้างอัตวิสัยภายใต้เงื่อนไขของสังคมดิจิทัล วัตถุประสงค์หลักงานวิจัยเพื่ออธิบายว่าตัวตนของผู้เล่นเกมถูกประกอบสร้างผ่านความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ อัลกอริทึม ข้อมูล และโครงสร้างแพลตฟอร์มอย่างไร การศึกษาใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพเก็บข้อมูลในกลุ่มผู้เล่นพนันออนไลน์ ผู้ปฏิบัติงานในธุรกิจพนันออนไลน์ และเจ้าหน้าที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลการพนันออนไลน์ รวมถึงการวิเคราะห์เอกสารและระบบแพลตฟอร์มพนันออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า การพนันออนไลน์ไม่ใช่เพียงกิจกรรมการตัดสินใจของปัจเจกบุคคล หากแต่เป็นเครือข่ายของผู้กระทำ การ (actants) ที่อัลกอริทึมมีบทบาทสำคัญในการติดตาม วิเคราะห์ และชี้นำพฤติกรรมของผู้เล่นแบบเรียลไทม์ พฤติกรรมของผู้เล่นถูกแปลงเป็นข้อมูลที่สามารถคาดการณ์และจัดการได้ ขณะเดียวกันอารมณ์ความรู้สึกถูกใช้เป็นกลไก

¹ ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (Department of Sociology and Anthropology, Faculty of Social Sciences, Kasetsart University) Email: prachatip.k@ku.ac.th



สำคัญในการกำหนดการตัดสินใจ ส่งผลให้ความเป็นผู้กระทำการของมนุษย์ถูกกระจายและปรับเปลี่ยนภายในระบบแพลตฟอร์มเกมพนันออนไลน์ งานวิจัยชี้ให้เห็นว่า “อัลกอริธึมแบบอัลกอริทึม” เป็นผลลัพธ์ของกระบวนการร่วมระหว่างมนุษย์กับระบบคำนวณของอัลกอริทึม ตัวตนของผู้เล่นเกมผลิตขึ้นผ่านการคัดแยกจัดหมวดหมู่ และคาดการณ์ มากกว่าถูกกำหนดจากประสบการณ์รู้ในการเล่นของผู้เล่นเกมเพียงอย่างเดียว ในบริบทของทุนนิยมแพลตฟอร์มยุคดิจิทัลตัวตนของปัจเจกบุคคลผู้เล่นยังทำหน้าที่เป็นแหล่งข้อมูลที่ถูกสกัดมูลค่าอย่างต่อเนื่อง งานวิจัยนี้เสนอว่ามนุษย์ในยุคดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงผู้ใช้เทคโนโลยี แต่เป็นผลผลิตของระบบอัลกอริทึมที่กำหนดเงื่อนไขของการรับรู้ การตัดสินใจ และความเป็นไปได้ของการกระทำในชีวิตประจำวัน

คำสำคัญ: การพนันออนไลน์ อัลกอริธึมแบบอัลกอริทึม เครือข่ายผู้กระทำการ
เศรษฐกิจแพลตฟอร์ม การควบคุมเชิงดิจิทัล

Abstract

This study examines online gambling as a field of subjectivity production within the conditions of digital society. The primary objective is to explain how players' subjectivities are constructed through the interrelations among humans, algorithms, data, and platform infrastructures. The research employed a qualitative methodology, drawing on in-depth interviews with online gamblers, industry practitioners, and regulatory officials, alongside document analysis and examination of online gambling platforms. The findings reveal that online gambling is not merely an individual decision-making activity but a network of actants in which algorithms play a central role in tracking, analysing, and steering players' behaviours in real time.



Players' actions were continuously transformed into data that can be predicted and managed. At the same time, affect operates as a crucial mechanism shaping decision-making at a pre-conscious level, resulting in a redistribution and reconfiguration of human agency within the system. The study argues that algorithmic subjectivity emerges as a product of co-constitutive processes between human actors and computational systems. Subjectivity is not simply derived from lived experience but is actively produced through processes of sorting, classification, and prediction. Within the context of platform capitalism, subjectivity also functions as a data resource from which value is continuously extracted. This research proposes that humans in the digital age are not merely users of technology but are, at a deeper level, products of algorithmic systems that structure perception, decision-making, and the conditions of possibility for action in everyday life.

Keywords: Online Gambling, Algorithmic Subjectivity, Actor-Networks Platform Economy, Digital Control

1. บทนำ

การขยายตัวของการเล่นเกมพนันบนแพลตฟอร์มออนไลน์ยุคดิจิทัล ไม่ได้เป็นเพียงการเปลี่ยนแปลงเชิงเทคโนโลยี หากได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงภววิทยาและทางสังคมอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในประเด็นของ “ผู้กระทำการ” (Agency) และ “ความสัมพันธ์” (Relations) ที่ประกอบสร้างประสบการณ์ของผู้เล่น หากพิจารณาในกรอบคิดแบบเดิม การพนันมักถูกอธิบายในฐานะการตัดสินใจของปัจเจกบุคคลที่เกี่ยวข้องกับความเสี่ยง ความน่าจะเป็น และ



แรงจูงใจทางเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตาม การปรากฏขึ้นของแพลตฟอร์มดิจิทัล ระบบการแนะนำการเล่นโดยอัลกอริทึมและการแทรกแซงของโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ได้ทำให้การเล่นเกมนั้น กลายเป็นผลผลิตของเครือข่ายความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนซึ่งมนุษย์ไม่ได้เป็นศูนย์กลางของการเล่นเกมพนันแต่เพียงผู้เดียวอีกต่อไป และในบริบทของพื้นที่การเล่นเกมนั้นบนแพลตฟอร์มดิจิทัล การพนันออนไลน์ไม่อาจถูกลดทอนให้เป็นเพียงปฏิสัมพันธ์ระหว่าง “มนุษย์กับระบบ” ได้อีกต่อไป

ภายใต้บริบทดังกล่าวนี้ การเล่นเกมพนันออนไลน์ควรถูกทำความเข้าใจในฐานะ “สนามทางสังคม-เทคโนโลยี” (Socio-technical Field) ที่ประกอบขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ (Non-human Actors) อย่างอัลกอริทึม อินเทอร์เน็ต ฐานข้อมูล และโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล ความสัมพันธ์เหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียง “ฉากหลัง” ของการเล่นอีกต่อไปเท่านั้น หากแต่ทำหน้าที่เป็นผู้กระทำร่วม ที่มีบทบาทร่วมกันในการกำหนดรูปแบบการเล่น จังหวะของการตัดสินใจ ระดับของความเสี่ยง ตลอดจนการผลิตซ้ำความหมายของการเสี่ยงดวงในยุคดิจิทัล กล่าวอีกนัยหนึ่ง การเดิมพันไม่ได้เกิดขึ้นจากความตั้งใจของมนุษย์เพียงลำพัง แต่เป็นผลลัพธ์ของการประกอบรวมกัน (Assemblage) ระหว่างมนุษย์กับสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ (Non-human Actors) ที่มีความสามารถในการชี้นำ คาดการณ์ และโน้มน้าวพฤติกรรมผ่านกลไกของปัญญาประดิษฐ์และการประมวลผลข้อมูลขนาดใหญ่ของระบบอัลกอริทึม ดังนั้น การศึกษาเกมพนันบนแพลตฟอร์มออนไลน์ยุคปัญญาประดิษฐ์ จึงควรศึกษาในฐานะสนามแห่งความสัมพันธ์กันระหว่างมนุษย์-อัลกอริทึม-วัตถุ-ปัญญาประดิษฐ์

ในอีกด้านหนึ่ง การเปลี่ยนผ่านสู่สังคมดิจิทัล ไม่ได้เป็นเพียงการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างเทคโนโลยีพื้นฐานของการสื่อสาร หากแต่เป็นการเปลี่ยนแปลงเชิงภววิทยาหรือการสัมพันธ์กับโลกความจริงที่แตกต่างจากเดิม ซึ่งกระทบต่อวิธีการที่มนุษย์เข้าใจตนเองอย่างลึกซึ้ง ในกรอบคิดแบบปรัชญามนุษยนิยมสมัยใหม่ “อัตวิสัย” (Subjectivity) มักถูกทำความเข้าใจในฐานะผลผลิตของประสบการณ์ชีวิต (Lived Experience) ที่สะสมผ่านเวลา ผ่าน



ความทรงจำ การรับรู้ และการสะท้อนตนเอง (reflexivity) ตัวอย่างเช่น คำอธิบายของนักทฤษฎีอย่าง Anthony Giddens ที่มองตัวตนเป็นโครงการสะท้อนย้อนคิด (Reflexive Project of the Self) ที่มนุษย์สร้างขึ้นผ่านการเล่าเรื่องชีวิตของตนเองอย่างต่อเนื่อง (Giddens, 1991) อย่างไรก็ตาม การมาถึงของแพลตฟอร์มดิจิทัลและระบบอัลกอริทึมได้สั่นคลอนข้อเสนอพื้นฐานนี้ เนื่องจากตัวตนไม่ได้ถูกกำหนดจากสิ่งที่มนุษย์รู้สึกหรือเข้าใจเกี่ยวกับตนเองเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป หากแต่ถูกกำหนดผ่านกระบวนการคำนวณของอัลกอริทึม ที่ดำเนินอยู่ในระดับที่มนุษย์ไม่สามารถรับรู้ได้โดยตรง ตัวตนในสังคมดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่ “มีชีวิตรอยู่” (Lived) แต่เป็นสิ่งที่ถูก “ประมวลผล” (Processed) “คัดกรอง” (Filtered) และ “คาดการณ์” (Predicted) ผ่านระบบอัลกอริทึมที่ทำงานอยู่เบื้องหลังแพลตฟอร์มต่าง ๆ (Cheney-Lippold, 2017; Kitchin, 2017)

งานวิจัยนี้เสนอแนวคิด “อัตวิสัยแบบอัลกอริทึม” (Algorithmic Subjectivity) เพื่อเป็นกรอบคิดสำคัญในการทำความเข้าใจการก่อตัวของตัวตนร่วมสมัย โดยแนวคิดนี้จะชี้ให้เห็นว่าตัวตนไม่ได้ดำรงอยู่ในฐานะเอกเทศหรือมีสารัตถะที่คงที่ หากแต่เป็นผลลัพธ์ของกระบวนการเชิงสัมพันธ์ (Relational Processes) ระหว่างมนุษย์กับระบบการคำนวณที่ทำงานผ่านข้อมูลและแบบจำลอง ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น คือ อัตวิสัยไม่ใช่สิ่งที่ “มีอยู่ก่อน” แล้วถูกแสดงออกผ่านพฤติกรรมหรือถูกสร้างผ่านกระบวนการตรึงตรองสะท้อนคิด แต่เป็นสิ่งที่ถูก “ผลิตขึ้น” อย่างต่อเนื่องผ่านการทำงานของอัลกอริทึมที่คอยจัดหมวดหมู่ (Classification) ระบุตัวตน (Identification) และคาดการณ์ความเป็นไปได้ของการกระทำในอนาคต สอดคล้องกับข้อเสนอของ John Cheney-Lippold (2017) ที่ชี้ว่าตัวตนในยุคดิจิทัลถูกสร้างขึ้นจากการคำนวณข้อมูลพฤติกรรมมากกว่าจากอัตลักษณ์ที่มนุษย์นิยามด้วยตนเอง

ยิ่งไปกว่านั้น กระบวนการผลิตอัตวิสัยแบบอัลกอริทึม ยังเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับการขยายตัวของสิ่งที่เรียกว่าการแปลงกิจกรรมของมนุษย์ให้กลายเป็นข้อมูล (Datafication) ที่สามารถวิเคราะห์ได้ (Mayer-Schönberger & Cukier,



2013) ในสภาพแวดล้อมของแพลตฟอร์มดิจิทัล ทุกการกระทำของผู้ใช้งานตั้งแต่การคลิก การเลื่อนหน้าจอ ระยะเวลาในการดูเนื้อหา ไปจนถึงรูปแบบของการโต้ตอบ ถูกบันทึกและแปลงเป็นข้อมูลที่สามารถนำไปประมวลผลได้ กระบวนการนี้ไม่ได้เป็นเพียงการเก็บข้อมูล หากแต่เป็นการสร้างความจริงเชิงข้อมูล ที่มีอำนาจในการกำหนดว่าผู้ใช้คือใคร และควรได้รับการปฏิบัติอย่างไรในระบบ ตัวตนถูกแยกออกจากประสบการณ์ที่มีชีวิตและถูกแปลงเป็นชุดของตัวแปรที่สามารถนำไปวิเคราะห์ เปรียบเทียบและคาดการณ์ได้ (Fourcade & Healy, 2017)

การเปลี่ยนผ่านนี้ยังสะท้อนถึงการเคลื่อนจากระบบความรู้แบบตีความ (Interpretive Epistemology) ไปสู่ระบบความรู้แบบคำนวณ (Computational Epistemology) ซึ่งให้ความสำคัญกับรูปแบบและความสัมพันธ์เชิงสถิติมากกว่าความหมายเชิงประสบการณ์ (Boyd & Crawford, 2012) ในกรอบคิดนี้ สิ่งที่สำคัญไม่ใช่ “เหตุผล” ที่อยู่เบื้องหลังการกระทำของมนุษย์ แต่คือ “ความสม่ำเสมอ” ในข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ทำนายพฤติกรรมได้ ตัวตนกลายเป็นสิ่งที่ถูกเข้าใจผ่านความน่าจะเป็นมากกว่าผ่านความตั้งใจ กล่าวอีกนัยหนึ่ง มนุษย์ไม่ได้ถูกมองในฐานะผู้มีเจตจำนงที่เป็นอิสระ แต่เป็นโปรไฟล์เชิงสถิติที่สามารถถูกจัดการและควบคุมผ่านอัลกอริทึม

การก่อตัวของอัตวิสัยแบบอัลกอริทึมยังสัมพันธ์กับการเกิดขึ้นของรูปแบบอำนาจใหม่ที่ Michel Foucault เรียกว่า “การปกครองชีวญาณ” (Governmentality) ในแพลตฟอร์มดิจิทัลการปกครองไม่ได้เกิดขึ้นผ่านการบังคับโดยตรง แต่ผ่านการจัดการสภาพแวดล้อม ที่ทำให้พฤติกรรมบางอย่างมีแนวโน้มเกิดขึ้นมากกว่าพฤติกรรมอื่น (Foucault, 2008; Rouvroy & Berns, 2013) อัลกอริทึมทำหน้าที่เป็นกลไกของ “การชี้นำ” (Nudging) ที่ปรับเปลี่ยนความเป็นไปได้ของการกระทำ โดยที่ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องรับรู้ถึงการแทรกแซงนั้นอย่างชัดเจน ในบริบทนี้ ตัวตนไม่ได้เป็นเพียงผลผลิตของประสบการณ์หรือเกิดจากการสะท้อนย้อนคิดเกี่ยวกับตนเอง แต่เป็นผลลัพธ์ของการดำรงอยู่ภายในสภาพแวดล้อมที่ถูกออกแบบโดยระบบการคำนวณของอัลกอริทึม



ในการศึกษาทางมานุษยวิทยา การทำความเข้าใจอัตวิสัยแบบอัลกอริทึม จำเป็นต้องก้าวข้ามการมองมนุษย์ในฐานะหน่วยวิเคราะห์หลัก และหันไปพิจารณาเครือข่ายของความสัมพันธ์ที่ประกอบสร้างตัวตนขึ้นมา สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีเครือข่ายผู้กระทำการ (Actor-Network Theory) (Latour, 2005) ที่เสนอให้มองอัลกอริทึมและเทคโนโลยีในฐานะ “ผู้กระทำการ” (Actants) ที่มีบทบาทในการกำหนดความเป็นจริงทางสังคม ในแง่นี้ ตัวตนไม่ใช่สิ่งที่อยู่ “ภายใน” มนุษย์ แต่เป็นสิ่งที่กระจายตัว (Distributed) อยู่ในเครือข่ายความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสิ่งที่มีชีวิตมนุษย์

อัตวิสัยแบบอัลกอริทึมยังเปิดคำถามเชิงจริยธรรมและการเมืองที่สำคัญเกี่ยวกับอำนาจ ความโปร่งใส และความเป็นอิสระของมนุษย์ เมื่อการตัดสินใจและโอกาสต่าง ๆ ในชีวิตตั้งแต่การเข้าถึงข้อมูล การบริโภค ไปจนถึงการมีส่วนร่วมทางเศรษฐกิจ ถูกกำหนดผ่านระบบอัลกอริทึมที่ไม่โปร่งใส ตัวตนของมนุษย์ก็อาจถูกปิดกั้นกักเก็บอยู่ภายในกรอบของการคาดการณ์ที่ยากจะหลุดพ้น (Pasquale, 2015) การศึกษาอัตวิสัยแบบอัลกอริทึมในงานวิจัยนี้จึงไม่ใช่เพียงการศึกษาการเปลี่ยนแปลงลักษณะของอัตวิสัยยุคแพลตฟอร์มดิจิทัล หากแต่เป็นการศึกษาความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่กำหนดเงื่อนไขของการเป็นมนุษย์ในยุคแพลตฟอร์มดิจิทัล

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อศึกษาผลกระทบของปัญญาประดิษฐ์และระบบอัลกอริทึมของแพลตฟอร์มเกมพนันออนไลน์ในการควบคุมกำกับระบบการเล่นเกมพนันออนไลน์และพฤติกรรมลูกค้าผู้เล่น

2.2 เพื่อศึกษาเครือข่ายความสัมพันธ์ระหว่างนักเล่นเกมพนันออนไลน์กับระบบปฏิบัติการของปัญญาประดิษฐ์ที่ก่อรูปอัตวิสัยแบบอัลกอริทึม

2.3 เพื่อศึกษาเทคนิควิธีการต่อรองที่นักพนันใช้ในการจัดความสัมพันธ์



กับระบบปฏิบัติการปัญญาประดิษฐ์ขณะเล่นเกมพนันออนไลน์ เพื่อให้ตัววิจัยไม่ตกอยู่ภายใต้อำนาจการแทรกแซงของปัญญาประดิษฐ์อย่างเบ็ดเสร็จสมบูรณ์

3. วิธีการศึกษา

โครงการวิจัยเก็บข้อมูลด้วยระเบียบวิธีการศึกษาเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลงานวิจัยใน 2 พื้นที่ คือ พื้นที่ออฟไลน์และพื้นที่ออนไลน์ โดยพื้นที่ออฟไลน์เก็บข้อมูลจากการ สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักที่งานวิจัยคัดเลือกด้วยวิธีการเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) และด้วยวิธีการเลือกแบบลูกโซ่ (Snowball Sampling Technique) สำหรับพื้นที่ออนไลน์จะเก็บข้อมูลด้วยการที่นักวิจัยเข้าไปเล่นแพลตฟอร์มเกมพนันออนไลน์ เพื่อมีประสบการณ์ในฐานะคนใน ทดลองเล่นเกมพนันออนไลน์ สนทนากับแชทบอท และมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชุมชนคนเล่นพนันออนไลน์ เป็นต้น พร้อมกับวิเคราะห์ประเด็นจริยธรรมของปัญญาประดิษฐ์ อันเป็นผลจากการบูรณาการปัญญาประดิษฐ์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของธุรกิจพนันออนไลน์ ผู้ให้ข้อมูลหลักแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม

1. คนทำงานในธุรกิจพนันออนไลน์ จำนวน 5 คน ได้แก่ ผู้ดูแลเว็บไซต์พนันออนไลน์ และนักพัฒนาเว็บไซต์พนันออนไลน์ และพนักงานที่ทำงานในธุรกิจพนันออนไลน์ โดยเข้าถึงแหล่งข้อมูลผ่านความช่วยเหลือของผู้ช่วยนักวิจัยที่เคยทำงานในธุรกิจพนันออนไลน์และรู้จักคนที่ทำงานในแวดวงธุรกิจเกมพนันออนไลน์

2. เจ้าหน้าที่ในองค์กรที่รับผิดชอบกำกับดูแลปัญหาการพนันออนไลน์ จำนวน 3 คน

3. ผู้เล่นเกมพนันออนไลน์ จำนวน 25 คน แบ่งเป็น ผู้เล่นหน้าใหม่ 12 คน ผู้เล่นประจำ 8 คน และผู้เล่นต่อเนื่องแบบเข้มข้น 5 คน

โครงการวิจัยมีผู้ช่วยนักวิจัยที่เคยทำงานในธุรกิจพนันออนไลน์ เคยรับผิดชอบดูแลเว็บไซต์พนันออนไลน์และเขียนเนื้อหาโฆษณาเว็บไซต์พนันออนไลน์ ผู้ช่วยนักวิจัยท่านนี้รับผิดชอบเก็บข้อมูลเชิงลึกในกลุ่มเพื่อนที่เคยทำงานในธุรกิจพนันออนไลน์และบุคคลที่กำลังทำงานอยู่ในธุรกิจพนันออนไลน์ที่ได้รับการแนะนำ



แบบลูกโซ่ งานวิจัยทำการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่เก็บทั้งวิธีการสัมภาษณ์และการสังเกต ด้วยวิธีการสามเส้า (Triangulation) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงคุณภาพที่มีความน่าเชื่อถือก่อนที่จะทำการวิเคราะห์ข้อมูล งานวิจัยชิ้นนี้มีข้อจำกัดในการศึกษาเนื่องจาก ผู้ให้ข้อมูลในพื้นที่ออนไลน์ปกปิดตัวตนและเน้นความเป็นส่วนตัวขณะเล่นเกมบนออนไลน์ อีกทั้ง ความสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยกับผู้ให้ข้อมูลนั้นเกิดขึ้นบนพื้นที่ออนไลน์ ไม่ได้มีการพบปะเห็นหน้ากันโดยตรง จึงทำให้การตรวจสอบสามเส้านี้เป็นไปตามบริบทและข้อจำกัดของการศึกษาสังคมโลกออนไลน์ อีกทั้งการเล่นบนออนไลน์ยังเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย

4. แนวคิดที่ใช้ วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

4.1 ภาววิทยาของอัตวิสัยแบบอัลกอริทึม: การดำรงอยู่ของตัวตนในระบอบการคำนวณ

ภายใต้เงื่อนไขของสังคมดิจิทัล การตั้งคำถามเกี่ยวกับ “อัตวิสัย” ไม่อาจจำกัดอยู่เพียงระดับของจิตสำนึกหรือประสบการณ์ที่ถูกรับรู้โดยปัจเจกบุคคล หากแต่ต้องขยายไปสู่ระดับของ “ภาววิทยา” (Ontology) กล่าวคือ ต้องตั้งคำถามว่าอัตวิสัย “ดำรงอยู่” อย่างไร ภายใต้เงื่อนไขของโลกที่ถูกจัดระเบียบผ่านข้อมูลและการคำนวณ ในกรอบคิดแบบคลาสสิก อัตวิสัยมักถูกเข้าใจในฐานะหน่วยที่มีความต่อเนื่องและมีเอกภาพภายใน ซึ่งสามารถสะท้อนและอธิบายตนเองได้ผ่านภาษาและการเล่าเรื่อง อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาภายใต้สภาพแวดล้อมของแพลตฟอร์มดิจิทัล อัตวิสัยกลับปรากฏในลักษณะที่แตกกระจายและถูกทำให้เป็นชิ้นส่วนผ่านกระบวนการแปลงพฤติกรรมและร่องรอยของการกระทำให้กลายเป็นข้อมูลที่แยกออกจากบริบทชีวิตเดิม (Kitchen, 2017) ในแง่นี้ อัตวิสัยไม่ได้ดำรงอยู่ในฐานะประสบการณ์ที่มีชีวิตเพียงอย่างเดียว แต่ดำรงอยู่ในฐานะวัตถุเชิงข้อมูล (Data Objects) ที่สามารถถูกจัดเก็บ เรียกใช้ และประมวลผลได้โดยระบบอัลกอริทึม



การทำความเข้าใจภววิทยาของอัตวิสัยแบบอัลกอริทึม จำเป็นต้องพิจารณาถึงการเปลี่ยนแปลงกรอบคิดจาก “การดำรงอยู่” (Being) ไปสู่ “การกลายเป็น” (Becoming) ภายใต้บริบทเงื่อนไขที่เฉพาะเจาะจง อัตวิสัยไม่ได้เป็นสิ่งที่มียอยู่แล้วและคงที่ หากแต่เป็นสิ่งที่ถูก “ทำให้เกิดขึ้น” (Enacted) อย่างต่อเนื่องผ่านกระบวนการคำนวณและการจัดการข้อมูล Annemarie Mol (2002) เสนอว่า “ความเป็นจริง” ไม่ได้มีเพียงหนึ่งเดียว แต่ถูกผลิตขึ้นผ่านปฏิบัติการ (Practices) ที่หลากหลาย จึงทำให้ความจริงมีลักษณะทบทวี (Multiple Realities) ในบริบทของผู้เล่นเกมพนันออนไลน์ อัตวิสัยของบุคคลหนึ่งอาจมีอยู่ในหลายรูปแบบพร้อมกัน เช่น ในฐานะผู้บริโภค ผู้เสี่ยงโชค ผู้ใช้ที่มีความเสี่ยงสูง ฯลฯ ซึ่งแต่ละอัตวิสัยถูกสร้างขึ้นผ่านแบบจำลองและชุดข้อมูลที่แตกต่างกัน ดังนั้น อัตวิสัยแบบอัลกอริทึมของผู้เล่นเกมพนันออนไลน์ที่จะนำเสนอในงานวิจัยนี้ มีลักษณะเป็น “ภววิทยาแบบทบทวี” (Multiple Ontologies) อัตวิสัยของบุคคลอันหลากหลายที่ดำรงอยู่ร่วมกันโดยไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกลมกลืนกัน

ในขณะเดียวกัน ภววิทยาของอัตวิสัยแบบอัลกอริทึมยังสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงในความสัมพันธ์ระหว่าง “ตัวตน” และ “ภาพตัวแทน” (Representation) ซึ่งเป็นมรดกของปรัชญาแนวคิดโลกสมัยใหม่ การวิเคราะห์ตีความภาพแทนความหมายทางสังคมในมิติต่าง ๆ มักถูกเข้าใจว่าเป็นภาพสะท้อนของความเป็นจริงที่ดำรงอยู่แล้วก่อนหน้านี้ในสังคม อย่างไรก็ตาม ในโลกของแพลตฟอร์มอัลกอริทึม ภาพตัวแทนไม่ได้เป็นเพียงการสะท้อนความจริง แต่เป็นการสร้างความเป็นจริงนั้นขึ้นมา โปรไฟล์ของผู้ใช้ที่ถูกสร้างขึ้นโดยระบบไม่ได้เป็นเพียงภาพแทนของตัวตน แต่เป็นตัวตนในเชิงปฏิบัติการที่ระบบอัลกอริทึมสร้างขึ้นให้ (Operational Identity) ที่มีผลต่อการเข้าถึงทรัพยากร โปรโมชัน โอกาสการเล่นแพชชะ และประสบการณ์ในระบบการเล่น (Cheney-Lippold, 2017) ตัวตนของผู้เล่นจึงถูกกำหนดผ่านสิ่งที่ระบบอัลกอริทึมคำนวณว่าเป็นมากกว่าสิ่งที่บุคคลเชื่อว่าตนเองเป็น



ภววิทยาดังกล่าวยังเกี่ยวข้องกับสิ่งที่ Gilles Deleuze เรียกว่า “dividual” หรือปัจเจกที่ถูกแบ่งออกเป็นส่วนย่อย ๆ ที่สามารถควบคุมและจัดการได้ (Deleuze, 1992) ในสังคมแห่งการควบคุม (Societies of Control) มนุษย์ไม่ได้ถูกมองในฐานะหน่วยที่สมบูรณ์อีกต่อไป แต่เป็นชุดของข้อมูลที่สามารถถูกแยก วิเคราะห์ และเชื่อมโยงใหม่ได้อย่างต่อเนื่อง ในบริบทของสังคมดิจิทัลที่ขับเคลื่อนด้วยระบบอัลกอริทึม ตัวตนดำรงอยู่ในรูปของข้อมูลที่กระจายอยู่ตามจุดต่าง ๆ และถูกนำมาประกอบกันใหม่ตามวัตถุประสงค์ของระบบ เช่น การกำหนดกลุ่มเป้าหมายทางการตลาด หรือการประเมินความเสี่ยงเชิงพฤติกรรม กระบวนการนี้ทำให้ตัวตนกลายเป็นสิ่งที่เคลื่อนย้ายได้และเปลี่ยนรูปได้อย่างต่อเนื่อง

การดำรงอยู่ของอัตวิสัยแบบอัลกอริทึม ตัวตนไม่ได้ถูกนิยามผ่านอดีตหรือประสบการณ์ชีวิตที่สะสมเพียงอย่างเดียว แต่ถูกกำหนดผ่านอนาคตที่ถูกคาดการณ์โดยระบบอัลกอริทึม (Adams et al., 2009; Mackenzie, 2015) สิ่งที่สำคัญไม่ใช่สิ่งที่บุคคลเคยทำ แต่คือสิ่งที่บุคคลมีแนวโน้มจะทำในอนาคต ซึ่งถูกคำนวณผ่านแบบจำลองทางสถิติ ตัวตนกลายเป็นสิ่งที่ดำรงอยู่เป็นพลวัตในระบอบการคำนวณของความน่าจะเป็น (Probabilistic Existence) มากกว่าความแน่นอน และการดำรงอยู่ของตัวตนในลักษณะนี้มีผลต่อการตัดสินใจของระบบ เช่น การให้รางวัล การจำกัดการเข้าถึง หรือการปรับแต่งประสบการณ์ให้เหมาะสมกับโปรไฟล์ที่ถูกคาดการณ์

ภววิทยาของอัตวิสัยแบบอัลกอริทึมยังท้าทายแนวคิดเรื่อง “ความเป็นมนุษย์” (The Human) ภายใต้ปรัชญามนุษยนิยม โดยชี้ให้เห็นว่าตัวตนไม่ได้ถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์เพียงฝ่ายเดียว แต่เป็นผลลัพธ์ของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ เช่น อัลกอริทึม ฐานข้อมูล และโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล สอดคล้องกับแนวคิดหลังมนุษยนิยม (Posthumanism) และมานุษยวิทยาที่มากกว่ามนุษย์ (More-than-human Anthropology) ที่เน้นการกระจายของผู้กระทำการไปยังองค์ประกอบที่หลากหลาย ไม่ได้ยึดมนุษย์เป็นศูนย์กลาง



(Braidotti, 2013) อัตวิสัยแบบอัลกอริทึมจึงมีลักษณะเป็น “อัตวิสัยที่กระจายตัว” (Distributed Subjectivity) ไม่สามารถระบุแหล่งที่มาของการกระทำการที่ก่อรูปอัตวิสัยได้อย่างชัดเจน

การทำความเข้าใจวิทยาของอัตวิสัยแบบอัลกอริทึม เปิดพื้นที่ให้ตั้งคำถามเชิงวิพากษ์เกี่ยวกับ “ความจริง” และ “ตัวตน” ในยุคดิจิทัล เมื่อความจริงถูกผลิตผ่านกระบวนการคำนวณที่มีตรรกะเฉพาะและตัวตนถูกกำหนดผ่านแบบจำลองทางคณิตศาสตร์ที่ไม่โปร่งใส การดำรงอยู่ของมนุษย์ก็อาจถูกจำกัดอยู่ภายในกรอบของสิ่งที่สามารถคำนวณได้เท่านั้น ดังนั้น การศึกษาอัตวิสัยยุคแพลตฟอร์มออนไลน์จึงไม่ใช่เพียงการทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของตัวตนอันเป็นผลลัพธ์จากเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า แต่เป็นการทำความเข้าใจเงื่อนไขใหม่ของการเป็นมนุษย์ในโลกที่ถูกครอบงำด้วยข้อมูลขนาดใหญ่ที่กระจัดกระจายและระบอบอำนาจอัลกอริทึม

4.2 การจัดหมวดหมู่ (Classification) และการผลิต “ตัวตนเชิงคำนวณ” (Computed Self)

หนึ่งในกลไกสำคัญที่สุดของการก่อตัวของอัตวิสัยแบบอัลกอริทึม คือ กระบวนการ “การจัดหมวดหมู่” ซึ่งทำหน้าที่แปลงความซับซ้อนและความหลากหลายของประสบการณ์มนุษย์ให้กลายเป็นรูปแบบที่สามารถจัดระเบียบ วิเคราะห์ และควบคุมได้ในเชิงคำนวณ การจัดหมวดหมู่ในบริบทของสังคมดิจิทัลไม่ใช่เพียงการแบ่งประเภทผ่านภาษาหรือวัฒนธรรมดั้งที่มานุษยวิทยาเคยศึกษา หากแต่เป็นกระบวนการเชิงเทคนิคที่ทำงานผ่านอัลกอริทึมและแบบจำลองทางสถิติ ซึ่งมีความสามารถในการสร้างหมวดหมู่ใหม่ ๆ อย่างอัตโนมัติจากข้อมูลจำนวนมหาศาล (Bowker & Star, 1999; Cheney-Lippold, 2017) การจัดหมวดหมู่ในลักษณะนี้ ไม่ได้เป็นเพียง เครื่องมือในการอธิบายโลก แต่เป็นเครื่องมือในการสร้างโลก (World-making Devices) ที่มีผลโดยตรงต่อการกำหนดว่าบุคคลคือใคร และสามารถทำอะไรได้ในระบบ



ในกระบวนการดังกล่าว “ตัวตนเชิงคำนวณ” เกิดขึ้นในฐานะผลลัพธ์ของการจัดหมวดหมู่ที่ดำเนินอยู่ในระดับที่มองไม่เห็น โดยอัลกอริทึมจะรวบรวมข้อมูลพฤติกรรมของผู้ใช้ เช่น รูปแบบการคลิก ความถี่ของการใช้งาน ระยะเวลาในการมีปฏิสัมพันธ์ แล้วนำข้อมูลเหล่านั้นไปเปรียบเทียบกับแบบจำลองที่ถูกฝึกฝนมาก่อน เพื่อจัดวางผู้ใช้อยู่ในกลุ่มหรือประเภทที่มีความหมายเฉพาะในเชิงปฏิบัติการ เช่น ผู้เล่น VIP ที่มีมูลค่าสูง ผู้เล่นที่มีแนวโน้มเสพติด หรือผู้ใช้งานที่มีความเสี่ยงจะเลิกใช้งาน (Fourcade & Healy, 2017) ตัวตนในลักษณะนี้ไม่ได้เป็นสิ่งที่บุคคลสามารถรับรู้หรือควบคุมได้โดยตรง หากแต่เป็นผลผลิตของการคำนวณที่มีอำนาจในการกำหนดประสบการณ์ของบุคคลในแพลตฟอร์มออนไลน์

การทำงานของการจัดหมวดหมู่เชิงอัลกอริทึมมีลักษณะสำคัญ คือ ความยืดหยุ่นและพลวัต หมวดหมู่ไม่ได้มีความคงที่ หากแต่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาเมื่อมีข้อมูลใหม่เข้าสู่ระบบ ซึ่งทำให้ตัวตนเชิงคำนวณมีลักษณะที่ถูกปรับปรุงและทำให้เป็นปัจจุบันอย่างต่อเนื่อง (Hacking, 2007) ในแง่นี้ ตัวตนไม่ได้เป็นสิ่งที่ “ถูกค้นพบ” แต่เป็นสิ่งที่ “ถูกคำนวณใหม่” อยู่เสมอ การเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อยในพฤติกรรม เช่น การเพิ่มความถี่ในการใช้งาน หรือการตอบสนองต่อโปรโมชันบางประเภท อาจนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในหมวดหมู่ที่ระบบจัดวางบุคคลนั้นไว้ ซึ่งส่งผลกระทบต่อประสบการณ์ที่บุคคลจะได้รับต่อไปในอนาคต

กระบวนการจัดหมวดหมู่ยังมีมิติของอำนาจอย่างสำคัญ เนื่องจากมันกำหนดเงื่อนไขของการมองเห็น สิ่งที่ระบบสามารถ “เห็น” และ “รับรู้” เกี่ยวกับบุคคลนั้นขึ้นอยู่กับตัวแปรและโมเดลที่ถูกออกแบบไว้ล่วงหน้า (Bowker & Star, 1999) สิ่งที่ไม่สามารถถูกแปลงเป็นข้อมูลหรือไม่สอดคล้องกับหมวดหมู่ที่มีอยู่ก็จะถูกละเลยหรือทำให้มองไม่เห็นในระบบ ผลลัพธ์คือการเกิดขึ้นของตัวตนที่ถูกทำให้แคบลงเหลือเพียงมิติที่สามารถวัดและคำนวณได้ ซึ่งอาจไม่สอดคล้องกับประสบการณ์ที่มีชีวิตของบุคคลนั้น



ในอีกด้านหนึ่ง การจัดหมวดหมู่เชิงอัลกอริทึมไม่ได้เพียงสะท้อนความเป็นจริง แต่มีบทบาทในการสร้าง ความเป็นจริงนั้นขึ้นมา (Mackenzie, 2006) ตัวอย่างเช่น เมื่อผู้ใช้ถูกจัดอยู่ในหมวดผู้เล่นที่มีความเสี่ยงสูงจะเลิกเล่น ระบบอาจตอบสนองโดยการปรับแต่งประสบการณ์ เช่น การเสนอเกมที่มีความเข้มข้นสูงขึ้น หรือการเพิ่มแรงจูงใจผ่านของแถมรางวัลพิเศษหรือ “โบนัส” ซึ่งอาจทำให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมสอดคล้องกับหมวดหมู่นั้นมากยิ่งขึ้น กระบวนการนี้เป็นวงจรที่หมวดหมู่และพฤติกรรมเสริมสร้างกันและกัน

ในการศึกษาทางมานุษยวิทยา การจัดหมวดหมู่และตัวตนเชิงคำนวณเปิดพื้นที่ให้ตั้งคำถามเกี่ยวกับการผลิตความแตกต่าง (Production of Difference) ในสังคมดิจิทัล เนื่องจากหมวดหมู่ที่อัลกอริทึมสร้างขึ้นไม่ได้เป็นกลาง หากแต่สะท้อนถึงค่านิยม อคติ และวัตถุประสงค์ของผู้พัฒนาและองค์กรที่อยู่เบื้องหลังระบบปฏิบัติการ (Noble, 2018) ตัวอย่างเช่น การจัดลำดับผู้ใช้ตามมูลค่า อาจนำไปสู่การให้สิทธิพิเศษแก่บางกลุ่ม ในขณะที่ลดโอกาสของกลุ่มอื่น ซึ่งสะท้อนถึงรูปแบบใหม่ของความไม่เท่าเทียมที่ถูกผลิตผ่านระบบดิจิทัล

การทำความเข้าใจตัวตนเชิงคำนวณในฐานะผลลัพธ์ของการจัดหมวดหมู่เชิงอัลกอริทึม ทำให้เราเห็นว่าตัวตนในยุคดิจิทัลไม่ได้เป็นสิ่งที่มนุษย์ “เป็น” หากแต่เป็นสิ่งที่มนุษย์ “ถูกทำให้เป็น” ผ่านกระบวนการคำนวณที่มีลักษณะทั้งเชิงเทคนิคและเชิงอำนาจในเวลาเดียวกัน ซึ่งมีผลอย่างลึกซึ้งต่อวิถีการที่มนุษย์ดำรงอยู่ เข้าใจตนเอง และมีปฏิสัมพันธ์กับโลก

4.3 การทำนาย (Prediction) การปฏิบัติการ (Performativity) และอำนาจของอัลกอริทึม

การทำงานของอัลกอริทึมไม่ได้หยุดอยู่เพียงระดับของการจัดหมวดหมู่ หรือการระบุตัวตนเชิงคำนวณ หากแต่ก้าวไปสู่การเป็น “เครื่องจักรแห่งการทำนาย” (Prediction Machine) ที่มีบทบาทสำคัญในการกำหนดทิศทางของพฤติกรรมและความเป็นไปได้ของอนาคตในระดับจุลภาคและมหภาค ในกรอบคิดนี้ การทำนายไม่ได้เป็นเพียงการคาดการณ์สิ่งที่จะเกิดขึ้น หากแต่เป็นการผลิตและ



จัดระเบียบอนาคตผ่านการคำนวณเชิงสถิติที่อาศัยข้อมูลจำนวนมหาศาล (Mackenzie, 2015) อัลกอริทึมไม่ได้เพียง “อ่าน” ความเป็นไปได้ของพฤติกรรมมนุษย์ แต่มีบทบาทในการ “เขียน” ความเป็นไปได้นั้นขึ้นมาใหม่ โดยการปรับสภาพแวดล้อมและเงื่อนไขของการกระทำให้สอดคล้องกับแบบจำลองที่ระบบคาดการณ์ไว้

การทำนายจึงมีสถานะเป็นกลไกเชิงปฏิบัติการ ซึ่งทำให้เส้นแบ่งระหว่าง “การอธิบาย” และ “การสร้าง” ความเป็นจริงเริ่มพร่าเลือน อัลกอริทึมในแพลตฟอร์มดิจิทัล โดยเฉพาะในบริบทของการเล่นเกมพนันออนไลน์ ไม่ได้เพียงทำนายพฤติกรรมของผู้เล่น แต่ยังออกแบบเงื่อนไขของเกม เช่น จังหวะของรางวัล หรือการเสนอการส่งเสริมการขายหรือโปรโมชั่น เพื่อกระตุ้นให้พฤติกรรมของผู้เล่นสอดคล้องกับการคาดการณ์นั้น กระบวนการนี้เป็นการทำให้การทำนายเป็นจริงในระดับโครงสร้าง

การทำงานเชิงปฏิบัติการของการทำนายยังเกี่ยวข้องกับการเกิดขึ้นของสิ่งที่เรียกว่า “การปกครองผ่านอนาคตที่ถูกคาดการณ์” (Anticipatory Governance) (Adams et al., 2009) การตัดสินใจไม่ได้ตั้งอยู่บนสิ่งที่เกิดขึ้นแล้วในอดีต หากแต่ตั้งอยู่บนความเป็นไปได้ของสิ่งที่เกิดขึ้นในอนาคตที่ถูกคำนวณไว้ล่วงหน้า ตัวอย่างเช่น ในแพลตฟอร์มการพนันออนไลน์ ระบบอาจคาดการณ์ว่าผู้เล่นรายหนึ่งมีแนวโน้มจะหยุดเล่นและตอบสนองด้วยการเสนอแรงจูงใจเพิ่มเติม เช่น ของแถมรางวัลพิเศษหรือการส่งเสริมการขายเพื่อรักษาลูกค้าไว้ในระบบ ในกรณีนี้ อนาคตที่ถูกคาดการณ์ไม่ได้เป็นเพียงข้อมูล แต่เป็นแรงขับเคลื่อนที่กำหนดการกระทำของระบบในปัจจุบัน

การทำนายเชิงอัลกอริทึมยังสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงจากรูปแบบอำนาจที่เน้นการควบคุมวินัย (Disciplinary Power) ไปสู่อำนาจรูปแบบที่เน้นการจัดการความน่าจะเป็น (Modulation of Probabilities) ดังที่ Gilles Deleuze (1992) อธิบายว่าในสังคมแห่งการควบคุม อำนาจไม่ได้ทำงานผ่านการกำหนดกฎเกณฑ์ตายตัว แต่ทำงานผ่านการปรับเปลี่ยนเงื่อนไขของการไหลเวียนของข้อมูล



และโอกาส ในทำนองเดียวกัน อำนาจภายใต้ระบบอัลกอริทึมแทนที่จะบังคับให้บุคคลทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อัลกอริทึมจะปรับสนามของความเป็นไปได้ ให้บางพฤติกรรมมีแนวโน้มเกิดขึ้นมากกว่าพฤติกรรมอื่น ในบริบทนี้ อำนาจไม่ได้ปรากฏในรูปของคำสั่งหรือข้อห้าม แต่แฝงอยู่ในโครงสร้างของการเลือกที่ระบบจัดสรรให้

ยิ่งไปกว่านั้น การทำนายเชิงอัลกอริทึมมีความไม่สมมาตรในเชิงอำนาจ แพลตฟอร์มมีความสามารถในการเข้าถึงและวิเคราะห์ข้อมูลของผู้ใช้ในระดับที่ผู้ใช้ไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับการทำงานของระบบได้อย่างเท่าเทียม ความไม่สมมาตรนี้ทำให้ผู้ใช้กลายเป็นวัตถุของการทำนาย ในขณะที่ระบบดำรงอยู่ในฐานะผู้ทำนาย ที่มีอำนาจในการกำหนดเงื่อนไขของการปฏิสัมพันธ์ ผลลัพธ์ คือ ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมและความเป็นไปได้ของอนาคตถูกกระจุกตัวอยู่ในมือของแพลตฟอร์ม

ในอีกด้านหนึ่ง ตัวตนไม่ได้ถูกนิยามผ่านสิ่งที่บุคคลเคยทำหรือเป็นในอดีตเท่านั้น แต่ถูกกำหนดผ่านสิ่งที่บุคคลมีแนวโน้มจะเป็นในอนาคต (Mackenzie, 2015) ในแง่นี้ อัลติวิสัยแบบอัลกอริทึมมีลักษณะถูกกำหนดผ่านการคาดการณ์ ซึ่งมีผลต่อการจัดสรรทรัพยากรและโอกาส เช่น การให้สิทธิพิเศษแก่ผู้เล่นที่ถูกคาดการณ์ว่าจะมีมูลค่าสูงเป็นลูกค้า VIP หรือการจำกัดการเข้าถึงลูกเล่นบางประการสำหรับผู้เล่นที่ถูกมองว่ามีความเสี่ยงสูง

ในบริบทของการพนันออนไลน์ ความสัมพันธ์ระหว่างการทำนายและปฏิบัติการในระบบอัลกอริทึมมีความเข้มข้นเป็นพิเศษ เนื่องจากระบบสามารถทดลองและปรับแต่งเงื่อนไขของการเล่นได้อย่างต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการคาดการณ์และการควบคุมพฤติกรรม ผู้เล่นไม่ได้เป็นเพียงผู้มีส่วนร่วมในเกม แต่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการทดลองเชิงคำนวณ ที่มุ่งเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับแพลตฟอร์ม ในแง่นี้ การทำนายไม่ใช่เพียงเครื่องมือในการเข้าใจพฤติกรรม แต่เป็นเครื่องมือในการผลิตพฤติกรรมในระดับที่ลึกซึ้ง

การวิเคราะห์การทำนาย การปฏิบัติการ และอำนาจของอัลกอริทึมทำให้เราเห็นว่าอัลติวิสัยแบบอัลกอริทึมไม่ได้เป็นเพียงผลลัพธ์ของการคำนวณ



เท่านั้น แต่เป็นผลลัพธ์ของความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ซับซ้อน ซึ่งกำหนดทั้งสิ่งที่มนุษย์สามารถ “ทำได้” และสิ่งที่มนุษย์สามารถ “เป็นได้” ในโลกดิจิทัล ดังนั้น การศึกษาอัตวิสัยที่ก่อตัวในยุคแพลตฟอร์มดิจิทัลไม่ใช่เพียงการวิเคราะห์บทบาทผู้กระทำการของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ก้าวหน้า แต่เป็นการวิเคราะห์รูปแบบใหม่ของอำนาจที่กำลังแทรกแซงชีวิตและนิยามความเป็นมนุษย์ขึ้นมาในอีกแบบฉบับหนึ่ง แตกต่างจากนิยามความเป็นมนุษย์รูปแบบเดิม

4.4 อารมณ์ความรู้สึก การแฝงฝังในเรือนร่าง (Embodiment) และประสบการณ์ของตัวตนในระบบอัลกอริทึม

การวิเคราะห์อัตวิสัยแบบอัลกอริทึมในหัวข้อก่อนหน้านี้ ไม่ว่าจะเป็นการจัดหมวดหมู่ การทำนาย หรือการทำงานเชิงอำนาจของระบบอัลกอริทึม มุ่งเน้นไปที่มิติของข้อมูล การคำนวณ และโครงสร้างเชิงนามธรรมของระบบ อย่างไรก็ตาม หากต้องการทำความเข้าใจตัวตนในเชิงมานุษยวิทยาอย่างแท้จริง จำเป็นต้องหันกลับมาพิจารณามิติของประสบการณ์ที่มีชีวิต โดยเฉพาะในระดับของอารมณ์ความรู้สึกและประสบการณ์เรือนร่าง ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มนุษย์รับรู้และตอบสนองต่อโลกโดยตรง ทฤษฎีผัสสาอารมณ์ (Affect Theory) เสนอว่าอารมณ์ไม่ใช่เพียงสภาวะภายในของจิตใจ หากแต่เป็นพลัง (Intensity) ที่ไหลเวียนระหว่างร่างกาย วัตถุ และสภาพแวดล้อม (Massumi, 2002) ในบริบทของแพลตฟอร์มดิจิทัล อารมณ์ไม่ได้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ แต่เป็นสิ่งที่ถูก “ออกแบบ” (Engineered) และ “จัดการ” (Modulated) ผ่านส่วนต่อประสานหรืออินเทอร์เฟซ เสียง สี จังหวะ เวลา และตรรกะของอัลกอริทึมที่กำหนดรูปแบบของประสบการณ์

อัตวิสัยแบบอัลกอริทึมไม่สามารถเข้าใจได้เพียงในฐานะ “ตัวตนเชิงข้อมูล” หากแต่ต้องถูกเข้าใจในฐานะ “ตัวตนเชิงอารมณ์-เรือนร่าง” ที่ถูกประกอบสร้างผ่านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างร่างกายมนุษย์กับสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่ถูกออกแบบมาอย่างละเอียด ตัวอย่างเช่น ในแพลตฟอร์มการพนันออนไลน์ ประสบการณ์ของผู้เล่นไม่ได้เกิดจากการคำนวณความน่าจะเป็นเพียงอย่างเดียว แต่ถูกหล่อหลอมผ่านองค์ประกอบเชิงประสาทสัมผัส เช่น เสียงของการหมุนสล็อต



แสงที่กระพริบเมื่อชนะ หรือแม้แต่การหน่วงเวลาก่อนที่ผลลัพธ์จะปรากฏ ซึ่งทั้งหมดนี้มีบทบาทในการกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก เช่น ความตื่นเต้น ความคาดหวัง และความหวัง (Schüll, 2012) อัลกอริทึมของแพลตฟอร์มเกมพนันออนไลน์ทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบประสบการณ์ของผู้เล่น ที่ทำงานในระดับของอารมณ์ความรู้สึกมากกว่าความคิดเชิงเหตุผล

อารมณ์ความรู้สึกผู้เล่นเกมพนันออนไลน์ในบริบทของการจัดการเชิงอัลกอริทึม มีลักษณะเกิดขึ้นก่อนที่มนุษย์จะสามารถรับรู้หรืออธิบายได้อย่างมีสติ (Pre-Conscious) (Massumi, 2002) ผู้เล่นอาจรู้สึกถึงแรงดึงดูดหรือแรงกระตุ้นให้เล่นต่อโดยไม่สามารถอธิบายได้อย่างชัดเจนว่าเหตุใดจึงเกิดความรู้สึกนั้น ซึ่งสะท้อนถึงการทำงานของอัลกอริทึมที่ไม่ได้มุ่งเปลี่ยนความคิด แต่มุ่งปรับจูนความรู้สึกในระดับที่ลึกกว่าการออกแบบระบบเชิงกลไก ในเกมสล็อตเป็นตัวอย่างสำคัญที่แสดงให้เห็นว่าอารมณ์สามารถถูกกระตุ้นได้แม้ในสถานการณ์ที่ผู้เล่นแพ้ โดยสร้างความรู้สึกของการเกือบชนะ (Near-Miss) ซึ่งกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการเล่นต่อ (Clark, 2014)

การปฏิสัมพันธ์กับแพลตฟอร์มดิจิทัลของผู้เล่นมีผลต่อการรับรู้ร่างกายและเวลา การเล่นเกมพนันออนไลน์อย่างต่อเนื่องสามารถทำให้ผู้เล่นเข้าสู่สถานะที่ Natasha Dow Schüll (2012) เรียกว่า “machine zone” สถานะที่ผู้เล่นรู้สึกว่าตนเองกลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบ ร่างกายและจิตใจถูกผสานเข้ากับจังหวะของเครื่องจักร จนเกิดความรู้สึกของการไหล (Flow) ที่ตัดขาดจากโลกภายนอก ในสถานะนี้ ตัวตนไม่ได้ถูกกำหนดผ่านการไตร่ตรองสะท้อนตนเอง แต่ผ่านการจมอยู่ในประสบการณ์ที่ถูกควบคุมโดยอัลกอริทึม

การจัดการอารมณ์ความรู้สึกของระบบอัลกอริทึมมีบทบาทสำคัญในเชิงอำนาจ มันไม่เพียงกำหนดสิ่งที่มนุษย์ “คิด” แต่กำหนดสิ่งที่มนุษย์ “รู้สึก” และ “ต้องการ” (Ahmed, 2004) อัลกอริทึมไม่ได้เพียงควบคุมพฤติกรรม แต่มีบทบาทในการผลิตความปรารถนา โดยการสร้างสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก



บางประเภทอย่างต่อเนื่อง เช่น ความหวังในการชนะ หรือความกลัวที่จะพลาดโอกาส ซึ่งมีผลโดยตรงต่อการตัดสินใจของผู้เล่น

ในอีกด้านหนึ่ง มิติของอารมณ์ความรู้สึกยังทำหน้าที่เป็นตัวกลางที่เชื่อมโยงระหว่างข้อมูลและพฤติกรรม ข้อมูลที่ถูกเก็บเกี่ยวจากผู้ที่ไม่ได้ถูกใช้เพียงเพื่อทำนายพฤติกรรม แต่ยังถูกใช้เพื่อปรับแต่งประสบการณ์ให้สอดคล้องกับรูปแบบของอารมณ์ความรู้สึกที่ผู้ใช้ตอบสนองได้ดีที่สุด (Andrejevic, 2019) กระบวนการนี้ทำให้ข้อมูลเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกของผู้เล่นถูกนำมาใช้ในการปรับแต่งประสบการณ์การเล่น และประสบการณ์นั้นก็ผลิตอารมณ์ความรู้สึกใหม่ที่ถูกเก็บเป็นข้อมูลอีกครั้ง กระบวนการดังกล่าวผลิตซ้ำกลายเป็นวงจรสะท้อนกลับเชิงอารมณ์ที่ต่อเนื่อง

การวิเคราะห์ประสบการณ์เชิงอารมณ์ความรู้สึกและประสบการณ์ที่แฝงฝังในเรือนร่างของผู้เล่นในบริบทของอัลกอริทึมในเกมพนันออนไลน์ เปิดพื้นที่ให้ตั้งคำถามเกี่ยวกับ “ประสบการณ์ของการเป็นมนุษย์” ในยุคดิจิทัล เมื่ออารมณ์และความรู้สึกถูกออกแบบและควบคุมผ่านระบบการคำนวณ ตัวตนของมนุษย์ก็อาจไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ แต่เป็นผลลัพธ์ของการจัดการอารมณ์ความรู้สึกและประสบการณ์เรือนร่างอย่างเป็นระบบโดยอัลกอริทึม ดังนั้น การทำความเข้าใจอัตวิสัยแบบอัลกอริทึมผ่านกรอบคิดการวิเคราะห์มิติอารมณ์ความรู้สึกและประสบการณ์เรือนร่างของผู้เล่นเกมพนันบนแพลตฟอร์มพนันออนไลน์ ในงานวิจัยนี้ จะช่วยให้เราเห็นเพิ่มเติมว่าตัวตนในยุคดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียง “ผลลัพธ์ของการคำนวณข้อมูล” แต่เป็น “ประสบการณ์ของผู้เล่นที่ถูกผลิตสร้าง” ผ่านปฏิสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์เรือนร่าง อารมณ์ความรู้สึกที่ถูกกระตุ้น และระบบการคำนวณทางสถิติ ซึ่งมีผลอย่างลึกซึ้งต่อวิธีการที่มนุษย์รับรู้ ตัดสินใจ และดำรงอยู่ในโลกที่ถูกขับเคลื่อนด้วยระบบอัลกอริทึมยุคปัจจุบัน

4.5 อัตวิสัยแบบอัลกอริทึมในฐานะสนามแห่งความสัมพันธ์

เมื่อพิจารณาเนื้อหาการทบทวนวรรณกรรมทั้งหมดที่ได้อภิปรายมา ตั้งแต่การเปลี่ยนผ่านจากตัวตนเชิงประสบการณ์ไปสู่ตัวตนเชิงการคำนวณ การจัด



หมวดหมู่เชิงอัลกอริทึม การทำนายและปฏิบัติการของระบบอัลกอริทึม ตลอดจนการจัดการอารมณ์ความรู้สึกและประสบการณ์การเล่นที่แฝงฝังในเรือนร่าง จะเห็นได้ว่าตัวตนในสังคมดิจิทัลไม่อาจถูกเข้าใจในฐานะหน่วยเอกเทศที่มีลักษณะขอบเขตชัดเจน หากแต่ต้องถูกทำความเข้าใจในฐานะสนามแห่งความสัมพันธ์ที่ประกอบขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องระหว่างมนุษย์ อัลกอริทึม ข้อมูล โครงสร้างพื้นฐาน และอารมณ์ความรู้สึก ในกรอบคิดนี้ อัตวิสัยแบบอัลกอริทึมไม่ใช่เพียงผลลัพธ์ของการคำนวณทางสถิติจากฐานข้อมูลขนาดใหญ่ หากแต่เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นจากการทำงานร่วมกันขององค์ประกอบที่หลากหลาย ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีบทบาทในการกำหนดเงื่อนไขของการดำรงอยู่ของตัวตนในโลกดิจิทัล

การวิเคราะห์อัตวิสัยในลักษณะดังกล่าวข้างต้นสอดคล้องกับแนวคิดสังคมศาสตร์ร่วมสมัย โดยเฉพาะทฤษฎีเครือข่ายผู้กระทำการ (Latour, 2005) และทฤษฎีสภาวะการรวมตัว (Assemblage Theory) (Deleuze & Guattari, 1987; DeLanda, 2006) ที่เสนอให้มองความเป็นจริงทางสังคมในฐานะผลลัพธ์ของเครือข่ายและการประกอบกันขององค์ประกอบที่ไม่เสถียร ในบริบทของแพลตฟอร์มออนไลน์ ตัวตนไม่ได้เป็นศูนย์กลางของการกระทำ แต่เป็น “จุดตัด” (Nodal Point) ของความสัมพันธ์ที่ไหลเวียนผ่านเครือข่ายของมนุษย์กับสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ เช่น อัลกอริทึม ส่วนต่อประสานหรืออินเทอร์เฟซ ฐานข้อมูล และโมเดลการทำนาย ซึ่งทั้งหมดนี้ทำงานร่วมกันในการผลิตและปรับเปลี่ยนตัวตนอย่างต่อเนื่อง

ในขณะเดียวกัน การมองอัตวิสัยแบบอัลกอริทึมในฐานะสนามแห่งความสัมพันธ์ ช่วยให้เราเข้าใจบทบาทของอำนาจในลักษณะที่ซับซ้อนมากขึ้น อำนาจไม่ได้กระจุกตัวอยู่ในตัวแสดงใดตัวแสดงหนึ่ง หากแต่กระจายตัว อยู่ในเครือข่ายของความสัมพันธ์ที่กำหนดทั้งสิ่งที่สามารถมองเห็นได้ (Visibility) สิ่งที่สามารถรู้ได้ (Knowability) และสิ่งที่สามารถเป็นไปได้ (Possibility) (Foucault, 2008; Rouvroy & Berns, 2013) ในบริบทนี้ อัลกอริทึมทำหน้าที่เป็นกลไก



ที่เชื่อมโยงระหว่างความรู้และอำนาจ โดยการแปลงข้อมูลเป็นการทำนาย และการทำนายนั้นก็ถูกใช้ในการกำหนดเงื่อนไขของการกระทำของปัจเจกบุคคล

งานวิจัยจะชี้ให้เห็นว่า อัตวิสัยภายใต้ระบบควบคุมจัดการของอัลกอริทึมมีลักษณะอันหลากหลาย ตัวตนไม่ได้ถูกกำหนดผ่านสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพียงลำพัง แต่เกิดจากการซ้อนทับของสิ่งต่าง ๆ ได้แก่ ข้อมูล การคำนวณ อารมณ์ความรู้สึก และประสบการณ์เรื้อนร่าง ซึ่งแต่ละสรรพสิ่งล้วนเป็นผู้กระทำที่ทำงานร่วมกันในการผลิตประสบการณ์ของการเป็นมนุษย์ในโลกดิจิทัล

การวิเคราะห์อัตวิสัยยุคแพลตฟอร์มดิจิทัลด้วยกรอบคิดข้างต้น นำไปสู่ข้อเสนอสำคัญทางมานุษยวิทยา การศึกษามนุษย์ในยุคดิจิทัลจำเป็นต้องก้าวข้ามการมองตัวตนในฐานะสิ่งที่อยู่ภายใน (Interiorised Subject) มนุษย์ แล้วหันไปมองตัวตนในฐานะ “ผลลัพธ์ของความสัมพันธ์” ที่ถูกผลิตขึ้นผ่านเครือข่ายของมนุษย์กับเทคโนโลยี ข้อเสนอดังกล่าวนี้ มีเป้าหมายเพื่อขยายพรมแดนการศึกษาทางมานุษยวิทยาไม่ให้จำกัดเพียงศึกษาตีความหมายภาพตัวแทนทางวัฒนธรรมของ “มนุษย์” ที่เชื่อว่าดำรงอยู่ก่อนแล้วล่วงหน้ารอให้นักมานุษยวิทยาศึกษาตีความ ขยับมาสู่การศึกษาเครือข่ายความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งที่ร่วมกันก่อรูปทำให้มนุษย์ “เป็นมนุษย์” ภายใต้เงื่อนไขใหม่ของโลกยุคดิจิทัลในปัจจุบัน

5. เนื้อหา

งานวิจัยชิ้นนี้ ทำความเข้าใจการพนันออนไลน์โดยไม่ได้มุ่งอธิบายเพียงพฤติกรรมการเล่นหรือแรงจูงใจของผู้เล่นในฐานะปัจเจกบุคคล หากแต่ต้องการทำความเข้าใจว่าปัญญาประดิษฐ์และระบบอัลกอริทึมของแพลตฟอร์มเกมพนันออนไลน์ ได้เข้ามามีบทบาทอย่างไรในการก่อรูปประสบการณ์ การรับรู้ และการตัดสินใจของผู้เล่นในชีวิตประจำวัน ภายใต้สภาพแวดล้อมดิจิทัลร่วมสมัย ผู้เล่นไม่ได้เผชิญหน้ากับเกมพนันเพียงอย่างเดียว แต่กำลังปฏิสัมพันธ์กับระบบคำนวณที่สามารถรวบรวม วิเคราะห์ และคาดการณ์พฤติกรรมของตนอย่างต่อเนื่อง อัลกอริทึมไม่ได้ทำหน้าที่เพียงจัดการข้อมูลหรืออำนวยความสะดวกในการเล่น



หากแต่มีบทบาทในการกำหนดจังหวะเวลา คัดเลือกข้อมูล จัดเรียงประสบการณ์ และสร้างเงื่อนไขของการตัดสินใจในรูปแบบที่ส่งผลต่อการรับรู้ตนเองและความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับแพลตฟอร์ม กระบวนการดังกล่าวนำไปสู่การก่อตัวของสิ่งที่เรียกว่า “อัตวิสัยแบบอัลกอริทึม” หมายถึงสภาวะที่ตัวตน ความปรารถนา และการกระทำของมนุษย์ถูกผลิตขึ้นผ่านการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เล่นกับระบบคำนวณดิจิทัล เนื้อหาในส่วนนี้จะวิเคราะห์กลไกการทำงานของปัญญาประดิษฐ์และอัลกอริทึมในการกำกับควบคุมพฤติกรรมผู้เล่น สำรวจเครือข่ายความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับระบบดิจิทัลที่ร่วมกันก่อรูปอัตวิสัยแบบอัลกอริทึม และพิจารณาถึงเทคนิควิธีการที่ผู้เล่นใช้ในการต่อรอง ปรับตัว หรือสร้างพื้นที่แห่งความเป็นอิสระของตนเอง ภายใต้เงื่อนไขของอำนาจเชิงอัลกอริทึมที่แทรกซึมอยู่ในประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์อย่างแนบเนียนและต่อเนื่อง

5.1 การพนันออนไลน์ในฐานะประสบการณ์ที่ถูกประกอบสร้าง

การทำความเข้าใจการพนันออนไลน์ในฐานะประสบการณ์ที่ถูกประกอบสร้าง จำเป็นต้องเริ่มจากการตั้งคำถามต่อสมมติฐานพื้นฐานของเศรษฐศาสตร์และจิตวิทยากระแสหลักที่มักมองว่าการพนันเป็นผลลัพธ์ของการตัดสินใจเชิงเหตุผลของปัจเจกบุคคล ผู้เล่นถูกสมมติให้เป็นตัวแสดงที่มีความสามารถในการคำนวณ ความเสี่ยงและผลตอบแทนอย่างมีเหตุผล อย่างไรก็ตาม ข้อมูลจากภาคสนามในงานวิจัยนี้กลับชี้ให้เห็นภาพที่แตกต่างออกไปอย่างมีนัยสำคัญ การพนันออนไลน์ไม่ได้เกิดขึ้นในพื้นที่ที่เป็นกลางหรือเป็นอิสระ หากแต่เกิดขึ้นภายในสนามแห่งความสัมพันธ์ ที่ถูกออกแบบและกำหนดเงื่อนไขอย่างละเอียดผ่านเทคโนโลยีอัลกอริทึม และโครงสร้างข้อมูลที่ซ้อนทับกันหลายชั้น การเล่นเกมพนันออนไลน์ไม่ใช่เพียงการกระทำของปัจเจกบุคคลโดยอิสระ แต่เป็น “การดำรงอยู่ภายในระบบ” (Being-in-the-system) ที่ผู้เล่นถูกห่อหุ้มด้วยสภาพแวดล้อมเชิงดิจิทัลที่มีความสามารถในการกำหนดรูปแบบของการรับรู้ ความรู้สึก และการตัดสินใจในระดับที่ลึกกว่าการรับรู้ที่มีสติ



เมื่อพิจารณาในกรอบคิดมานุษยวิทยาเชิงสัมพันธ์ (Relational Anthropology) การเล่นเกมพนันออนไลน์เป็นประสบการณ์หรือสิ่งที่ไม่ได้เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล หากแต่เป็นผลลัพธ์ของการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างองค์ประกอบอันหลากหลายในระบบแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ทำงานร่วมกันในลักษณะสภาพการรวมตัว (Assemblage) ประสบการณ์ของการเล่นเกมผลิตขึ้นจากการเชื่อมโยงระหว่างร่างกายของผู้เล่น อินเทอร์เน็ตของแพลตฟอร์ม เสียง ภาพ จังหวะเวลา และอัลกอริทึมที่ทำหน้าที่จัดระเบียบสิ่งเหล่านี้ให้เกิดเป็นรูปแบบของความรู้สึก และการรับรู้เฉพาะแบบหนึ่ง ผู้เล่นไม่ได้ควบคุมประสบการณ์ หากแต่ถูกนำทางภายในประสบการณ์ที่ถูกออกแบบไว้ล่วงหน้า คำให้สัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลสะท้อนให้เห็นประสบการณ์ดังกล่าว

“บางที่ผมไม่ได้ตั้งใจจะเล่นนาน แต่พอเล่นไปเรื่อย ๆ มันเหมือนมีอะไรดึงดูดให้อยู่ต่อ มันสิ้นใจไปเอง ไม่รู้ตัวเลยว่าเวลาผ่านไปเท่าไร”

คำบอกเล่าข้างต้นเปิดเผยให้เห็นแรงดึงดูดเชิงระบบ ซึ่งไม่ได้เกิดจากความตั้งใจหรือแรงจูงใจภายในของผู้เล่นเพียงอย่างเดียว หากแต่เป็นผลลัพธ์ของการออกแบบสภาพแวดล้อมที่สามารถกระตุ้นและควบคุมอารมณ์ความรู้สึก หรือแรงผลักดันทางอารมณ์ในระดับก่อนการรับรู้ อัลกอริทึมไม่ได้ทำงานในฐานะเครื่องมือคำนวณเท่านั้น แต่ทำหน้าที่เป็นสถาปนิกของประสบการณ์ (Architect of Experience) ที่ออกแบบความต่อเนื่องและจังหวะของการเล่นให้ผู้เล่นค่อย ๆ หลงเข้าไปในสถานะที่ยากจะถอนตัวออกมา

หากพิจารณาในกรอบแนวคิดทฤษฎีผู้สื่อสารมณัฏฐ์ จะเห็นได้ว่า ประสบการณ์ของการพนันออนไลน์ถูกกำหนดผ่านความเข้มข้นของความรู้สึก มากกว่าการประเมินเชิงเหตุผล สิ่งที่ทำให้ผู้เล่นยังคงอยู่ในระบบไม่ใช่เพียงความหวังในการชนะ แต่คือการถูกดึงดูดเข้าไปในวงจรของความตื่นเต้น ความคาดหวัง และความไม่แน่นอน ที่ถูกจัดวางอย่างประณีตผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ



เช่น เสียงเอฟเฟกต์ประกอบฉาก การกระพริบของภาพ หรือการหน่วงเวลาของผลลัพธ์ ทั้งหมดนี้ทำหน้าที่เป็นตัวกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก ที่ทำให้ร่างกายของผู้เล่นตอบสนองในลักษณะที่ต่อเนื่องโดยไม่จำเป็นต้องผ่านการคิดอย่างมีเหตุผล

ประสบการณ์ของผู้เล่นที่ถูกประกอบสร้างเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับการจัดการเวลาเชิงอัลกอริทึม (Algorithmic Temporality) ซึ่งเป็นกระบวนการที่ระบบอัลกอริทึมกำหนดจังหวะของประสบการณ์ให้สอดคล้องกับเป้าหมายของแพลตฟอร์มเกมพนันออนไลน์ (Bucher, 2018; Piasna, 2024) เช่น การยืดระยะเวลาการเล่นหรือการเพิ่มความถี่ของการเติมพนัน เวลาในบริบทของการพนันออนไลน์ ไม่ได้เป็นเพียงเหตุการณ์ที่ก่อรูปให้ประสบการณ์เกิดขึ้น แต่เป็นเครื่องมือเชิงกลยุทธ์ของระบบที่ถูกใช้ในการควบคุมพฤติกรรมของผู้เล่น ผู้ให้ข้อมูลอีกคนหนึ่งอธิบายว่า

“มันเหมือนเกมรูจิ้งหะว่าเมื่อไหร่เราเริ่มจะเบื่อ แล้วมันก็จะมีเกมอะไรใหม่ ๆ มาแนะนำให้เล่นพอดี ทำให้เราหยุดเล่นไม่ได้”

ประสบการณ์ของการเล่นจึงถูกปรับแต่งในช่วงเวลาที่สำคัญที่สุดของการตัดสินใจ อัลกอริทึมไม่ได้เพียงตอบสนองต่อพฤติกรรม แต่คาดการณ์และปรับเปลี่ยนจังหวะของประสบการณ์เพื่อรักษาการมีส่วนร่วมของผู้เล่นให้อยู่กับระบบอย่างต่อเนื่อง (Schüll, 2012) เมื่อผู้เล่นดำรงอยู่ภายในสภาพแวดล้อมที่ถูกออกแบบอย่างเข้มข้น การรับรู้เกี่ยวกับเวลา ความเสี่ยง และความสามารถในการควบคุมของตนเองจะถูกปรับเปลี่ยนไปโดยไม่รู้ตัว ผู้เล่นอาจรู้สึกว่าการตัดสินใจที่ตนดำเนินการตัดสินใจ แต่ในความเป็นจริงการตัดสินใจนั้นเกิดขึ้นภายใต้เงื่อนไขที่ถูกกำหนดไว้แล้วโดยระบบ

ยิ่งไปกว่านั้น ประสบการณ์ที่ถูกประกอบสร้างมีลักษณะของความต่อเนื่องแบบไร้รอยต่อดังกล่าว สัมพันธ์กับการออกแบบเพื่อกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก ที่ทำให้ผู้เล่นค่อย ๆ ถูกดึงเข้าสู่ภาวะของ “การไหล” โดยไม่รู้ตัว ระบบ



ไม่ได้เพียงจัดลำดับเหตุการณ์หรือผลลัพธ์การเล่นเท่านั้น แต่ยังจัดวางจังหวะของ ความตื่นเต้น ความคาดหวัง และความผิดหวังอย่างประณีต จนประสบการณ์ ทั้งหมดกลายเป็นเส้นสายเดียวกันที่ยากจะตัดขาดออกจากกัน ในสภาวะเช่นนี้ การตัดสินใจของผู้เล่นจึงไม่ได้เกิดขึ้นในสุญญากาศ หากแต่ถูกโอบล้อมด้วยเงื่อนไขที่ถูก ออกแบบไว้ล่วงหน้า ไม่ว่าจะเป็นการแจ้งเตือนแบบทันที การให้รางวัลเป็นช่วง ๆ หรือการนำเสนอข้อมูลที่กระตุ้นให้เกิดการตัดสินใจอย่างเร่งด่วน ผลลัพธ์คือ ผู้เล่น รับรู้ว่าตนเองกำลัง “เลือก” แต่ในความเป็นจริง ทางเลือกดังกล่าวถูกจัดกรอบ ตัวเลือกไว้แล้วในระดับโครงสร้าง ประสบการณ์การเล่นที่ไร้รอยต่อนี้ไม่ใช่เพียง คุณลักษณะทางเทคนิค หากแต่เป็นกลไกเชิงอำนาจที่ทำให้การกำกับควบคุมแทรก ซึมเข้าไปในระดับของความรู้สึกและการรับรู้ โดยไม่ตระหนักว่าเป็นการควบคุมโดย ระบบ

“มันไม่ได้รู้สึกว่ามีใครมาบังคับนะ แต่มันเหมือนเราอยากเล่นไปเอง มากกว่า”

ในอีกมิติหนึ่ง รูปแบบของอำนาจที่ไม่ปรากฏนี้ยังทำให้เกิดการพร่าเลือน ของเส้นแบ่งระหว่างความปรารถนาของตนเองกับความปรารถนาที่ถูกผลิตขึ้นผ่าน ระบบ ผู้เล่นอาจเข้าใจว่าความอยากเล่น ความอยากชนะ หรือความอยากเอาคืน เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากภายในตนเองโดยตรง แต่แท้จริงแล้ว ความปรารถนาเหล่านี้ อาจเป็นผลลัพธ์ของการจัดวางเงื่อนไขเชิงอัลกอริทึมที่คอยปรับเปลี่ยนตาม พฤติกรรมของผู้เล่นอย่างต่อเนื่อง ด้วยเหตุนี้ อำนาจจึงไม่ได้ทำงานผ่านการบังคับ หรือข้อห้าม หากแต่ทำงานผ่านการ “ทำให้บางสิ่งเป็นไปได้” และ “ทำให้บางสิ่ง น่าปรารถนา” มากขึ้นเรื่อย ๆ กระบวนการดังกล่าวส่งผลให้ผู้เล่นกลายเป็นผู้มีส่วนร่วม ในการผลิตซ้ำอำนาจนั้นด้วยตนเอง โดยไม่จำเป็นต้องมีการบังคับจากภายนอก อย่างชัดเจน อำนาจอัลกอริทึมจึงมีลักษณะของการทำให้ผู้กระทำการรู้สึกว่ามันเอง



เป็นอิสระ ในขณะที่เส้นทางของการกระทำนั้นถูกออกแบบและกำกับไว้อย่างแนบเนียนแล้วตั้งแต่นั้น

การทำความเข้าใจการเล่นเกมนั้นออนไลน์ในฐานะประสบการณ์ที่ถูกประกอบสร้าง นำไปสู่ข้อสรุปสำคัญในทางมานุษยวิทยา ตัวตนของผู้เล่นไม่ได้เป็นสิ่งที่มียุ่ก่อนและคงที่ หากแต่เป็นสิ่งที่ถูกผลิตขึ้นผ่านการดำรงอยู่ภายในสภาพแวดล้อมที่ถูกออกแบบโดยอัลกอริทึม การเล่นพนันออนไลน์ไม่ใช่เพียงกิจกรรมทางเศรษฐกิจหรือความบันเทิง แต่เป็นกระบวนการผลิตตัวตนที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องผ่านความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ เทคโนโลยี และข้อมูล ซึ่งมีผลอย่างลึกซึ้งต่อวิธีการที่มนุษย์รับรู้ ตัดสินใจ และเข้าใจตนเองในโลกดิจิทัล

5.2 การออกแบบอินเทอร์เฟซและวิศวกรรมประสาทสัมผัส (Sensory Engineering)

เมื่อพิจารณาการประกอบสร้างประสบการณ์ของการพนันออนไลน์ในระดับที่ละเอียดมากขึ้น จะพบว่า อินเทอร์เฟซ ไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่กลางที่เชื่อมต่อระหว่างผู้เล่นกับระบบ หากแต่เป็นกลไกเชิงปฏิบัติการที่ทำหน้าที่กำหนดรูปแบบของการรับรู้และการมีส่วนร่วมของผู้เล่นในทุกขณะของการเล่น ในกรอบคิดนี้ อินเทอร์เฟซสามารถถูกเข้าใจได้ในฐานะพื้นที่ที่ถูกออกแบบมาเพื่อจัดระเบียบประสาทสัมผัส (sensory ordering) ของผู้เล่น ไม่ว่าจะเป็นการมองเห็น การได้ยิน หรือแม้กระทั่งจังหวะของการสัมผัสผ่านการกดปุ่มหรือการเลื่อนหน้าจอ อินเทอร์เฟซไม่ได้เพียงแสดงข้อมูล แต่จัดวางโลกของประสบการณ์ให้ผู้เล่นรับรู้ในรูปแบบที่เฉพาะเจาะจง ซึ่งมีผลโดยตรงต่อการตัดสินใจและอารมณ์ความรู้สึกในแต่ละช่วงเวลาการเล่น (ดู Ingold, 2000)

การออกแบบเชิงภาพ (Visual Design) ของแพลตฟอร์มการพนันออนไลน์มักใช้สีสรรที่มีความเข้มข้น การเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง และสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความมั่งคั่งหรือโชคลาภ เช่น เหรียญ ทอง หรือแสงสว่างที่กระพริบ เพื่อกระตุ้นความรู้สึกของความเป็นไปได้และโอกาสในระดับที่ลึกกว่าการรับรู้เชิงเหตุผล การจัดวางองค์ประกอบเหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียงการตกแต่ง แต่เป็นการสร้างภูมิทัศน์



ทางอารมณ์ความรู้สึก ที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าการชนะอยู่ใกล้แค่เอื้อม แม้ว่าความน่าจะเป็นเชิงสถิติจะไม่ได้เปลี่ยนแปลงแต่อย่างใด ผู้ให้ข้อมูลรายหนึ่งสะท้อนประสบการณ์การเล่นกับการออกแบบแพลตฟอร์มการเล่นว่า

“เวลาเห็นมันมีแสง มีเสียงกระตุ้น มันเหมือนมันจะได้จริง ๆ มันรู้สึกใกล้จะชนะแล้ว ทั้งที่บางทีก็ไม่ได้อะไรเลย”

การรับรู้ของผู้เล่นจึงไม่ได้ถูกกำหนดโดยข้อมูลเชิงเหตุผลเพียงอย่างเดียว แต่ถูกกำหนดผ่านการออกแบบภาพและสัญลักษณ์ที่สร้างความรู้สึกใกล้ชนะ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการคงอยู่ในระบบ ในขณะเดียวกัน การออกแบบเสียงก็มีบทบาทสำคัญไม่แพ้กัน เสียงในแพลตฟอร์มการพนันออนไลน์ ไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบประกอบฉาก แต่เป็นตัวกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกที่ทำงานในระดับก่อนการรับรู้ เสียงของการหมุน เสียงของการชนะ หรือแม้แต่เสียงพื้นหลังที่ต่อเนื่อง ล้วนถูกออกแบบให้มีจังหวะและความถี่ที่สอดคล้องกับการกระตุ้นระบบประสาทของมนุษย์ ทำให้เกิดความรู้สึกของการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง

“บางทีแค่เสียงมันก็ดึงดูดเราได้แล้ว เหมือนมันทำให้เรารู้สึกอยากกดต่อ โดยเฉพาะเสียงฉลองแจ็กพ็อตที่เราเล่นชนะ แม้จะนาน ๆ ชนะทีก็ตาม”

คำให้สัมภาษณ์ข้างต้น แสดงให้เราเห็นว่าเสียงไม่ได้เพียงสะท้อนเหตุการณ์ แต่เป็นแรงผลักดันที่กระตุ้นการกระทำ โดยเฉพาะในช่วงเวลาที่ผู้เล่นอาจกำลังล้าแล้วจะหยุดหรือเล่นต่อ

หากพิจารณาในรอบของประสบการณ์ที่แฝงฝังในเรือนร่าง จะเห็นได้ว่าการออกแบบอินเทอร์เฟซยังมีผลต่อจังหวะของร่างกาย (Bodily Rhythm) ของผู้เล่น การกดปุ่มซ้ำ ๆ การเลื่อนหน้าจอ หรือการตอบสนองต่อสิ่งเร้าในจังหวะที่รวดเร็ว ล้วนมีส่วนในการสร้างนิสัยเชิงร่างกาย (Bodily Habit) ที่ทำให้การเล่น



กลายเป็นการกระทำที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติในระดับที่ไม่ต้องผ่านการคิดอย่างมีสติ ร่างกายในลักษณะนี้ของผู้เล่นเกมฝึกฝนให้ตอบสนองต่อระบบในรูปแบบที่สอดคล้องกับตรรกะของแพลตฟอร์ม การควบคุมผ่านการออกแบบระบบโดยอัลกอริทึม ไม่ได้เกิดขึ้นเพียงในระดับของจิตสำนึก แต่ฝังตัวอยู่ในระดับของประสบการณ์เรือนร่างของผู้เล่น ซึ่งเป็นมิติที่ลึกและยากต่อการต่อต้าน ผู้ให้ข้อมูลรายหนึ่งอธิบายประสบการณ์ดังกล่าวว่า

“พอเราเล่นพนันออนไลน์นานเข้า บางทีมันไม่ได้คิดแล้ว มันกดไปเอง เหมือนมือมันจำได้”

อินเทอร์เน็ตยังทำหน้าที่เป็นพื้นที่ของการจัดการความสนใจ ซึ่งเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าอย่างยิ่งในเศรษฐกิจดิจิทัล การจัดวางปุ่ม สี ข้อความ และภาพถูกออกแบบมาเพื่อดึงดูดและรักษาความสนใจของผู้เล่นให้อยู่กับระบบให้นานที่สุด ความต่อเนื่องของการมองเห็นและการตอบสนองทำให้ผู้เล่นเข้าสู่สภาวะที่ความสนใจถูก ล็อกอยู่กับแพลตฟอร์ม โดยลดความสามารถในการหันเหความสนใจไปยังสิ่งอื่น

“มันทำให้เราจดจ่ออยู่กับมันตลอด เหมือนเราไม่อยากจะไปทำอย่างอื่นเลยตอนนั้น”

ในแง่นี้ อินเทอร์เน็ตไม่ใช่เพียงเครื่องมือ แต่เป็นสภาพแวดล้อมของความสนใจที่มีบทบาทในการกำหนดว่าผู้เล่นจะรับรู้โลกในช่วงเวลาของการเล่นอย่างไร การวิเคราะห์การออกแบบอินเทอร์เฟซและวิศวกรรมประสาทสัมผัส ทำให้เห็นว่าการประกอบสร้างประสบการณ์ในการเล่นเกมนานออนไลน์ ไม่ได้เกิดจากองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่ง หากแต่เป็นผลลัพธ์ของการบูรณาการกันระหว่างภาพ เสียง จังหวะเวลา และการตอบสนองของร่างกายผู้เล่น ซึ่งทั้งหมดนี้ถูกควบคุมและประสานงานโดยอัลกอริทึมในระดับที่มองไม่เห็น อินเทอร์เน็ตมีฐานะ



เป็นจุดบรรจบระหว่างเทคโนโลยี อารมณ์ และร่างกาย ซึ่งร่วมกันผลิตประสบการณ์ที่มีพลังในการดึงดูดและควบคุมผู้เล่นอย่างลึกซึ้ง โดยที่ผู้เล่นเองอาจไม่สามารถแยกแยะได้อย่างชัดเจนว่าประสบการณ์ที่ตนกำลังเผชิญอยู่นั้นเป็นผลลัพธ์ของการเลือกของตนเอง หรือเป็นผลลัพธ์ของการออกแบบที่ถูกวางไว้อย่างแยบยลตั้งแต่นั้น ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการก่อรูปอรรถวิสัยแบบอัลกอริทึม

5.3 เวลา การไหล และภาวะติดพันเชิงประสบการณ์

เวลาในบริบทของการพนันออนไลน์ไม่ได้เป็นเพียงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น หากแต่เป็นทรัพยากรเชิงกลยุทธ์ ที่ถูกออกแบบและจัดการอย่างละเอียดผ่านอัลกอริทึมเพื่อสร้างสภาวะของการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง เวลาไม่ได้ไหลไปอย่างเป็นกลาง แต่ถูกปรับจังหวะและจัดโครงสร้างให้สอดคล้องกับเป้าหมายของแพลตฟอร์ม เช่น การยืดระยะเวลาการเล่น การลดการรับรู้ถึงความเหนื่อยล้า หรือการทำให้ผู้เล่นสูญเสียความรู้สึกต่อการผ่านไปของเวลา ข้อมูลจากภาคสนามสะท้อนให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ผู้เล่นจำนวนมากประสบกับภาวะการแตกตัวของเวลาเชิงประสบการณ์ เวลาในโลกภายนอกและเวลาในแพลตฟอร์มไม่ได้สอดคล้องกัน ผู้ให้ข้อมูลรายหนึ่งกล่าวว่า

“คิดว่าตัวเองเล่นแป๊บเดียวจริง ๆ แต่พอเงยหน้ามาก็คือหลายชั่วโมงแล้ว เวลาในเกมมันเร็วมาก มันเป็นแบบนี้ตลอด ไม่เข้าใจเหมือนกัน”

ประสบการณ์ของเวลาไม่ได้เป็นสิ่งที่คงที่ หากแต่ถูกกำหนดผ่านสภาพแวดล้อมของระบบที่ผู้เล่นดำรงอยู่ภายใน ซึ่งในกรณีของการเล่นเกมพนันออนไลน์ สภาพแวดล้อมดังกล่าวถูกออกแบบให้บีบอัดเวลาและลบช่องว่างของการรับรู้ ผ่านการนำเสนอสิ่งเร้าอย่างต่อเนื่อง ทำให้ผู้เล่นไม่สามารถหยุดเพื่อสะท้อนย้อนคิดหรือประเมินการเล่นของตนเองได้อย่างเต็มที่

ในบริบทนี้ แนวคิด “สภาวะการไหล” (Flow State) มีความสำคัญอย่างยิ่งในการอธิบายประสบการณ์ของผู้เล่น ผู้เล่นจำนวนมากเข้าสู่สภาวะของ



การไหล ซึ่งเป็นสภาวะที่ความสนใจถูกจذبอย่างสมบูรณ์กับกิจกรรมหนึ่งกิจกรรมใด จนเกิดความรู้สึกของการหลอมรวมระหว่างตัวตนกับการกระทำนั้น ในกรณีของการพนันออนไลน์ สภาวะนี้ไม่ได้เกิดขึ้นโดยบังเอิญ หากแต่ถูกออกแบบผ่านการจัดสมดุลระหว่างความท้าทายและรางวัล รวมถึงการนำเสนอการป้อนกลับข้อมูลที่รวดเร็วและต่อเนื่อง ซึ่งทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าได้ตนเองอยู่ในจังหวะที่สามารถเล่นชนะตลอดเวลา

“มันเหมือนเราอยู่ในโลกของมันเลยนะ ตอนเล่น มันไม่มีอะไรอย่างอื่นเข้ามาเลย มีแค่เกมกับเรา”

คำพูดข้างต้นสะท้อนถึงการที่ตัวตนของผู้เล่นถูกดูดเข้าไปในสภาพแวดล้อมของแพลตฟอร์ม จนเกิดการแยกขาดจากบริบททางสังคมและโลกทางกายภาพภายนอก สิ่งที่ทำให้สภาวะการไหลในบริบทของการพนันออนไลน์มีลักษณะเฉพาะ คือ การเชื่อมโยงกับความไม่แน่นอนและความเสี่ยง ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของการพนันออนไลน์ แตกต่างจากกิจกรรมอื่นที่การไหลเกิดจากความชำนาญหรือการมีทักษะ ในการเล่นเกมพนันออนไลน์การไหลถูกผลิตผ่านการสลับระหว่างความหวังและความผิดหวังในจังหวะที่ถูกควบคุมโดยระบบ ซึ่งทำให้ผู้เล่นยังคงอยู่ในวงจรของความคาดหวังอย่างต่อเนื่อง การไหลไม่ใช่เพียงสภาวะของการมีสมาธิจดจ่อ แต่เป็นกลไกของการยึดเหนี่ยวที่ทำให้ผู้เล่นยังคงอยู่ในระบบ

การจัดการเวลาในแพลตฟอร์มการพนันออนไลน์ เกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับการเสพติดในระดับของจังหวะเวลา (Temporal Addiction) ผู้เล่นไม่ได้เสพติดเพียงผลลัพธ์ เช่น การชนะ การได้รางวัล ฯลฯ แต่เสพติดจังหวะของประสบการณ์ที่ระบบสร้างขึ้น เช่น ความเร็วของการหมุนสล็อต การรอผลลัพธ์ หรือการได้รับข้อมูลป้อนกลับในทันที ความต่อเนื่องของจังหวะเหล่านี้ทำให้เกิดความเคยชินเชิงเวลา ซึ่งร่างกายและจิตใจของผู้เล่นปรับตัวให้สอดคล้องกับจังหวะของระบบ ผู้ให้ข้อมูลรายหนึ่งกล่าวว่า



“มันเหมือนเราชินกับจังหวะของมัน พอหยุดแล้วมันรู้สึกแปลก เหมือนขาดอะไรไป”

คำอธิบายข้างต้นสะท้อนให้เราเห็นว่าการเสพติดการเล่นเกมนั้นออนไลน์ไม่ได้เกิดจากสารหรือวัตถุ แต่เกิดจากโครงสร้างของเวลาที่เราเล่นได้ ค่อย ๆ ซึมซับเข้าไปในประสบการณ์

การจัดการเวลาเชิงอัลกอริทึมสะท้อนถึงรูปแบบใหม่ของการควบคุมที่ไม่ได้ทำงานผ่านการบังคับ แต่ผ่านการกำหนดจังหวะของชีวิต แพลตฟอร์มไม่ได้สั่งให้ผู้เล่นเล่นต่อ แต่สร้างเงื่อนไขที่ทำให้การเล่นต่อเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ง่ายที่สุดในขณะที่การหยุดเล่นกลายเป็นสิ่งที่ต้องใช้ความพยายามมากกว่า การควบคุมในแง่นี้ไม่ได้อยู่ที่การจำกัดทางเลือก แต่อยู่ที่การปรับน้ำหนักของความเป็นไปได้ในแต่ละช่วงเวลา นอกจากนี้ ในสภาวะของการไหลความสามารถในการสะท้อนย้อนคิดต่อตนเองจะลดลงอย่างมาก ผู้เล่นไม่เพียงสูญเสียการรับรู้ถึงเวลา แต่ยังสูญเสียการรับรู้ถึงตนเองในฐานะผู้ตัดสินใจ

“ตอนเล่นมันไม่ได้คิดเลยว่าเรากำลังเสียหรือได้ มันแค่เล่นไปเรื่อย ๆ”

คำพูดข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการตัดสินใจในขณะการเล่น ไม่ได้เกิดขึ้นในลักษณะของการไตร่ตรอง แต่เป็นการตอบสนองต่อจังหวะของระบบ ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของอัตวิสัยแบบอัลกอริทึม

การวิเคราะห์การเสพติดเชิงเวลาและสภาวะการไหลภายใต้การกำกับของระบบอัลกอริทึม ช่วยให้เห็นว่าเวลาในเกมออนไลน์ไม่ได้เป็นเพียงเรื่องบริบทแวดล้อมของประสบการณ์ แต่เป็นกลไกหลักของการควบคุมที่ทำงานร่วมกับอินเทอร์เน็ต อัลกอริทึม และอารมณ์ความรู้สึก เพื่อผลิตสภาวะของการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง การเสพติดการเล่นเกมนั้นออนไลน์ ไม่ควรถูกเข้าใจเพียงในระดับของจิตวิทยาปัจเจกบุคคล แต่ต้องถูกมองในฐานะผลลัพธ์ของการออกแบบเชิง



ระบบที่สามารถจัดการจังหวะของประสบการณ์และการรับรู้ของผู้เล่นได้อย่างลึกซึ้ง

5.4 การปรับแต่งประสบการณ์เฉพาะบุคคลและการผลิตตัวตนเชิงคำนวณ

กลไกสำคัญของระบบอัลกอริทึมในแพลตฟอร์มเกมพินออนไลน์ คือ การปรับแต่งข้อมูลให้เฉพาะเจาะจงกับผู้เล่นแต่ละบุคคล (Algorithmic Personalisation) ซึ่งเป็นหัวใจของระบบปฏิบัติการแพลตฟอร์มดิจิทัลร่วมสมัย (Zuboff, 2019) ในบริบทนี้ ประสบการณ์ของผู้เล่นไม่ได้เป็นประสบการณ์ที่เหมือนกันสำหรับทุกคน หากแต่เป็นประสบการณ์ที่ถูกผลิตขึ้นใหม่อย่างต่อเนื่องสำหรับผู้เล่นแต่ละราย ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมและการคาดการณ์เชิงสถิติ แพลตฟอร์มไม่ได้เพียงตอบสนองต่อสิ่งที่ผู้เล่นทำในอดีต แต่ใช้ข้อมูลเหล่านั้นในการออกแบบขนาดของประสบการณ์ ที่มีแนวโน้มจะทำให้ผู้เล่นยังคงอยู่ในระบบได้นานที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลภาคสนามที่ชี้ให้เห็นว่าระบบมีการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้เล่นเพื่อจัดกลุ่มและนำเสนอเนื้อหาหรือโปรโมชันที่แตกต่างกันในลูกค้าแต่ละบุคคล

ในระบบการเล่นเกมพินออนไลน์ ผู้เล่นไม่ได้ดำรงอยู่ในฐานะปัจเจกที่มีตัวตนคงที่ หากแต่ถูกแปลงให้เป็นโปรไฟล์เชิงข้อมูล (Data Profile) ที่ประกอบด้วยตัวแปรต่าง ๆ เช่น ความถี่ในการเล่น ประเภทเกมที่ชอบ ระยะเวลาในการตัดสินใจ หรือแม้กระทั่งรูปแบบของการตอบสนองต่อความเสี่ยง ข้อมูลเหล่านี้ถูกนำไปใช้ในการสร้างแบบจำลองของตัวตนของผู้เล่นแต่ละราย ที่สามารถคาดการณ์พฤติกรรมในอนาคตได้ ตัวตนของผู้เล่นไม่ได้เป็นสิ่งที่ผู้เล่นนิยามด้วยตนเองเพียงอย่างเดียว แต่เป็นสิ่งที่ถูกนิยามโดยระบบผ่านการคำนวณและการจัดหมวดหมู่เชิงอัลกอริทึม ผู้ให้ข้อมูลรายหนึ่งสะท้อนประสบการณ์นี้ไว้อย่างน่าสนใจว่า

“ผมรู้สึกว่ามันรู้ว่าผมชอบเล่นอะไร เพราะพอเข้าไปเล่น มันก็ขึ้นแต่เกมที่ผมเคยเล่น เหมือนมันเลิร์พมาให้เลย”



เราจะเห็นได้ว่าการปรับแต่งข้อมูลให้เฉพาะเจาะจงกับลูกค้าแต่ละราย ไม่ได้เพียงเพิ่มความสะดวกหรือความพึงพอใจของลูกค้าผู้เล่น แต่มีบทบาทกำหนดขอบเขตของประสบการณ์ สิ่งที่คุณเห็นและโอกาสในการเลือกถูกจำกัดอยู่ภายในกรอบที่ระบบอัลกอริทึมคาดการณ์ว่าเหมาะสม ส่งผลต่อรูปแบบของการรับรู้และการตัดสินใจในระยะยาว

การปรับแต่งข้อมูลให้เฉพาะบุคคลทำงานผ่านกระบวนการของการทำให้ตัวตนมีลักษณะเชิงความน่าจะเป็น ตัวตนของคุณไม่ได้ถูกเข้าใจในฐานะสิ่งที่มีความหมายเชิงคุณภาพ หากแต่ถูกแปลเป็นความน่าจะเป็นเชิงปริมาณของพฤติกรรม เช่น โอกาสที่จะเดิมพันต่อ โอกาสที่จะตอบสนองต่อโปรโมชั่น หรือโอกาสที่จะเลิกเล่น ข้อมูลเหล่านี้ถูกใช้ในการตัดสินใจของระบบว่าจะนำเสนออะไรเมื่อไหร่ และอย่างไร ตัวตนของคุณในลักษณะนี้กลายเป็นชุดของความเป็นไปได้ที่สามารถจัดการและควบคุมได้ผ่านการคำนวณ

“บางทีก็แปลกใจเหมือนกัน มันส่งโปรมาได้จังหวะมาก เหมือนมันรู้ว่าเรากำลังจะเลิกเล่น แล้วมันก็ทำให้เราอยากเล่นต่อ”

คำให้สัมภาษณ์ข้างต้นสะท้อนถึงการที่อัลกอริทึมไม่ได้เพียงรู้จักผู้เล่น แต่มีบทบาทในการแทรกแซงประสบการณ์ในจังหวะที่สำคัญที่สุด สอดคล้องกับแนวคิดการปกครองเชิงอัลกอริทึม (Algorithmic Governance) ที่ชี้ให้เห็นอำนาจการควบคุมของอัลกอริทึมที่เกิดขึ้นผ่านการจัดการเงื่อนไขของการกระทำ มากกว่าการออกคำสั่งโดยตรง (Rouvroy & Berns, 2013)

การปรับแต่งข้อมูลให้เฉพาะบุคคลมีบทบาทในการสร้างความรู้สึกของการถูกเข้าใจ ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของการยึดเหนี่ยวผู้เล่นไว้กับระบบให้นานที่สุด เมื่อระบบสามารถนำเสนอเนื้อหาที่สอดคล้องกับความสนใจหรืออารมณ์ของคุณ ผู้เล่นจะรู้สึกว่ารบบเข้าใจตนเอง ซึ่งสร้างความสัมพันธ์เชิงอารมณ์ระหว่างผู้เล่นกับแพลตฟอร์ม ผู้ให้ข้อมูลรายหนึ่งกล่าวว่า



“มันเหมือนรู้ใจเรา มันนำเสนอเกม โปรโมชันถูกใจตลอด มันทำให้เรา
รู้สึกว่ายากเล่นต่อตลอดเวลา”

การปรับแต่งข้อมูลและประสบการณ์ให้เฉพาะเจาะจงกับลูกค้าแต่ละราย สะท้อนให้เห็นว่าอัลกอริทึมไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือที่ถูกควบคุมโดยมนุษย์ แต่เป็นผู้กระทำการที่มีบทบาทในการกำหนดทิศทางของความสัมพันธ์ อัลกอริทึมมีความสามารถในการคัดเลือก จัดลำดับ และนำเสนอข้อมูลในลักษณะที่ส่งผลต่อการกระทำของผู้เล่น ซึ่งทำให้มันมีบทบาทการเป็นผู้กระทำการในการร่วมผลิตประสบการณ์และตัวตนของผู้เล่น

การวิเคราะห์การปรับแต่งและหิบบิ้นข้อมูลให้เฉพาะบุคคลและการผลิตตัวตนเชิงคำนวณ นำไปสู่ข้อสรุปสำคัญว่า การปรับแต่งประสบการณ์การเล่นให้เฉพาะเจาะจงกับลูกค้าแต่ละราย ไม่ได้เป็นเพียงฟังก์ชันทางเทคนิคที่เพิ่มประสิทธิภาพของระบบแพลตฟอร์มการพนันออนไลน์ แต่เป็นกลไกของการผลิตตัวตนที่ทำงานผ่านข้อมูล การคำนวณ และการแทรกแซงเชิงเวลา ตัวตนของผู้เล่นลักษณะนี้ไม่ได้เป็นสิ่งที่มียู่งก่อน หากแต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นใหม่อย่างต่อเนื่องผ่านการปฏิสัมพันธ์กับอัลกอริทึม ซึ่งกำหนดทั้งสิ่งที่ผู้เล่นเห็น สิ่งที่ผู้เล่นรู้สึก และสิ่งที่ผู้เล่นมีแนวโน้มจะทำในอนาคต

อย่างไรก็ตาม อัตวิสัยแบบอัลกอริทึมของผู้เล่นเกมพนันออนไลน์ ไม่ได้มีลักษณะเป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน หากผู้เล่นแต่ละรายถูกประกอบสร้างและถูกดึงเข้าสู่ความสัมพันธ์กับแพลตฟอร์มผ่านกลไกที่แตกต่างกัน ทั้งในมิติของความรู้สึก ความคุ้นชิน การรับรู้ความเสี่ยง และการตีความการทำงานของระบบ

ข้อมูลภาคสนามพบว่าผู้เล่นหน้าใหม่ ผู้เล่นประจำ และผู้เล่นที่มีพฤติกรรมเล่นต่อเนื่องอย่างเข้มข้นไม่ได้ตอบสนองต่อระบบในรูปแบบเดียวกัน ผู้เล่นหน้าใหม่มักให้ความสำคัญกับองค์ประกอบเชิงประสาทสัมผัสของแพลตฟอร์ม เช่น สี เสียง และบรรยากาศของเกม โดยอธิบายว่ารู้สึก “ตื่นเต้น” และ “สนุก”



กับประสบการณ์ที่ระบบสร้างขึ้น ขณะที่ผู้เล่นประจำเริ่มมีความสัมพันธ์กับระบบ ในลักษณะที่ซับซ้อนมากขึ้น พวกเขาไม่ได้เพียงตอบสนองต่อสิ่งเร้า แต่พยายามเรียนรู้ตรรกะของแพลตฟอร์ม ติดตามรูปแบบการให้โบนัส โพรโมชัน หรือจังหวะของเกมที่เชื่อว่าอาจเพิ่มโอกาสในการชนะ ส่วนผู้เล่นที่เล่นอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานานกลับมีปฏิสัมพันธ์กับระบบในระดับที่ลึกกว่า กล่าวคือ ระบบได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของกิจวัตรประจำวันและการรับรู้ของพวกเขา ผู้ให้ข้อมูลบางรายอธิบายว่าการเข้าสู่แพลตฟอร์มเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติในช่วงเวลาว่างหรือเมื่อเกิดความเครียด สะท้อนให้เห็นว่าความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับระบบได้เปลี่ยนจากการใช้งานเป็นครั้งคราวไปสู่ความเคยชินเชิงร่างกายและอารมณ์ ความแตกต่างดังกล่าวชี้ให้เห็นว่าอัลกอริทึมไม่ได้ทำงานกับผู้เล่นทุกคนในลักษณะเดียวกัน แต่มีการประกอบสร้างความสัมพันธ์ที่แตกต่างกันตามประวัติการเล่น รูปแบบการใช้งาน และระดับการมีส่วนร่วมของผู้เล่นแต่ละกลุ่ม

เมื่อพิจารณาในมิติของการปรับแต่งข้อมูลเฉพาะบุคคล ยังพบว่าผู้เล่นแต่ละกลุ่มรับรู้และตอบสนองต่อกลไกของอัลกอริทึมแตกต่างกัน ผู้เล่นบางกลุ่มมองว่าการที่ระบบนำเสนอเกมหรือโพรโมชันที่สอดคล้องกับความสนใจของตนเป็นเพียงความสะดวกสบายและช่วยให้เข้าถึงเกมที่ต้องการได้ง่ายขึ้น ในขณะที่ผู้เล่นอีกกลุ่มหนึ่งกลับรับรู้ว่าระบบกำลัง “รู้ใจ” และสามารถคาดเดาพฤติกรรมของตนได้อย่างแม่นยำ จนเกิดความรู้สึกว่าตนเองถูกติดตามหรือถูกดึงกลับเข้าสู่การเล่นในช่วงเวลาที่กำลังจะหยุดเล่น ความแตกต่างดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าอัลกอริทึมไม่ได้มีผลในฐานะกลไกทางเทคนิคเพียงอย่างเดียว แต่ทำงานผ่านการสร้างความสัมพันธ์เฉพาะบุคคลที่แตกต่างกันในแต่ละกลุ่มผู้เล่น ผู้เล่นบางคนมีความสัมพันธ์กับระบบในฐานะเครื่องมือแห่งความบันเทิง ขณะที่บางคนมีความสัมพันธ์กับระบบในฐานะพื้นที่ที่ตอบสนองความหวัง ความคาดหวัง หรือแม้แต่ความต้องการทางอารมณ์บางประการ



5.5 การก่อตัวของนิสัยเชิงร่างกาย (Embodied Habit) และการฝึก มนุษย์โดยอัลกอริทึม

ข้อมูลจากภาคสนามในงานวิจัยชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่า การมีส่วนร่วมของผู้เล่นในแพลตฟอร์มการพนันออนไลน์ไม่ได้เกิดขึ้นเพียงในระดับของ “ความคิด” (Cognition) หากแต่ฝังตัวลึกลงไปในระดับของ “เรือนร่าง” (Embodiment) และ “นิสัย” (Habit) ซึ่งก่อตัวขึ้นผ่านการปฏิสัมพันธ์ซ้ำ ๆ กับระบบอัลกอริทึมที่ทำงานอยู่เบื้องหลัง การเล่นพนันไม่ใช่เพียงกิจกรรมที่ผู้เล่นตัดสินใจเลือกทำ หากแต่กลายเป็นรูปแบบของการกระทำที่ร่างกายของผู้เล่นค่อย ๆ เรียนรู้ฝึกฝน และสามารถเกิดขึ้นได้โดยไม่ต้องผ่านการไตร่ตรองอย่างมีสติ

ข้อมูลภาคสนามสะท้อนให้เห็นว่าการออกแบบของแพลตฟอร์มมีบทบาทสำคัญในการสร้างความเคยชินเชิงร่างกาย ผ่านการจัดวางจังหวะของการกระทำและการตอบสนอง เช่น การกดปุ่ม การหมุนสล็อต หรือการยืนยันการเดิมพัน ทั้งหมดนี้ถูกออกแบบให้เกิดขึ้นในจังหวะที่รวดเร็วและต่อเนื่อง จนกลายเป็นวงจรของการกระทำที่ร่างกายสามารถจดจำและทำซ้ำได้โดยอัตโนมัติรวมเร็ว การกระทำของผู้เล่นค่อย ๆ เปลี่ยนจากการตัดสินใจไปสู่การตอบสนองที่เกิดขึ้นในระดับก่อนการคิด ผู้ให้ข้อมูลรายหนึ่งสะท้อนประสบการณ์นี้ไว้อย่างชัดเจน

“การเล่นเกมนพนันออนไลน์ พอเล่นนานเข้า มันไม่ต้องคิดเลยนะว่าต้องเล่นยังงี้ มันกดไปเอง เหมือนมือมันจำได้ว่าต้องเล่นยังงี้ต้องทำอะไรต่อบ้าง”

คำบอกเล่านี้ของผู้เล่นแสดงให้เห็นว่าร่างกายของผู้เล่นไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือของจิตสำนึก แต่เป็นพื้นที่ของการเรียนรู้ ที่สามารถถูกฝึกและปรับเปลี่ยนผ่านการปฏิสัมพันธ์กับระบบ อัลกอริทึมไม่ได้เพียงควบคุมการตัดสินใจ แต่มีบทบาทในการฝึกฝนร่างกาย ให้ตอบสนองในลักษณะที่สอดคล้องกับเป้าหมายของแพลตฟอร์ม



หากพิจารณาในกรอบทฤษฎีฮาบิตัส (Habitus) ของ Pierre Bourdieu (1977) สามารถตีความได้ว่าการเล่นเกมพนันออนไลน์ก่อให้เกิด “ฮาบิตัสแบบดิจิทัล” (Digital Habitus) ซึ่งเป็นชุดของแนวโน้ม (Dispositions) ที่ฝังตัวอยู่ในเรื่อร่างและกำหนดรูปแบบของการกระทำ โดยไม่ต้องผ่านการคิดอย่างมีเหตุผล ผู้เล่นไม่ได้เพียงเรียนรู้กติกาของเกม แต่เรียนรู้วิธีการตอบสนองต่อระบบในระดับที่ลึกกว่า ทำให้การเล่นกลายเป็นสิ่งที่รู้สึกว่าการกระทำสิ่งที่ถูกต้องแม้ว่าจะนำไปสู่การสูญเสียก็ตาม

กระบวนการดังกล่าวนี้สัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับการวางเงื่อนไขพฤติกรรมผ่านอัลกอริทึม แพลตฟอร์มใช้ข้อมูลพฤติกรรมของผู้เล่นปรับรูปแบบของรางวัล ความถี่ของการชนะ และจังหวะของข้อมูลป้อนกลับ เพื่อสร้างรูปแบบของการเสริมแรงที่มีประสิทธิภาพสูงสุด ผู้เล่นค่อย ๆ ถูกฝึกให้เชื่อมโยงการกระทำบางอย่างกับความรู้สึกบางอย่าง เช่น ความตื่นเต้นหรือความหวัง ซึ่งนำไปสู่การทำซ้ำของพฤติกรรมนั้น

“มันเหมือนเรารู้ว่าต้องกดต่อ ถึงแม้จะเสียไปแล้ว เพราะมันรู้สึกว่ามันน่าจะได้ในรอบถัดไป”

เราอาจตีความคำให้สัมภาษณ์ข้างต้นว่า การตัดสินใจของผู้เล่นไม่ได้อยู่บนพื้นฐานของเหตุผลเชิงสถิติ แต่เกิดจากความรู้สึกที่ร่างกายถูกฝึกมาโดยระบบอัลกอริทึม หรือ “ฮาบิตัสแบบดิจิทัล”

การก่อตัวของนิสัยเชิงร่างกายเกี่ยวข้องกับการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายกับความรู้สึก ที่แนบแน่น ร่างกายของผู้เล่นไม่ได้เพียงตอบสนองต่อสิ่งเร้า แต่คาดการณ์ความรู้สึกที่จะเกิดขึ้นจากการกระทำ เช่น ความตื่นเต้นก่อนรู้ผลลัพธ์ หรือความหวังในรอบถัดไปของการเล่น ทำให้การกระทำเกิดขึ้นล่วงหน้าโดยไม่ต้องรอการตัดสินใจในระดับจิตสำนึก การก่อตัวของนิสัยเชิงร่างกายเป็นผลลัพธ์ของการทำงานร่วมกันของผู้กระทำการหลายประเภท เช่น อัลกอริทึม



อินเทอร์เน็ต อูปรณ์ และร่างกายของผู้เล่น ซึ่งร่วมกันผลิตรูปแบบของการกระทำที่มีความเสถียรในระดับหนึ่ง นิสัยไม่ใช่สิ่งที่อยู่ “ภายใน” มนุษย์ แต่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากเครือข่ายของความสัมพันธ์

“มันเหมือนเราไม่ได้เป็นคนควบคุมการเล่นทั้งหมดนะ เหมือนมันมีระบบที่พาเราไปอีกที่”

คำพูดข้างต้น ชี้ให้เห็นว่าการกระทำของผู้เล่นไม่ได้เป็นผลลัพธ์ของเจตจำนงเพียงอย่างเดียว แต่เป็นผลลัพธ์ของการทำงานร่วมกันของมนุษย์และระบบ ซึ่งนำไปสู่การตั้งคำถามต่อแนวคิดผู้กระทำการแบบเดิม

การวิเคราะห์การก่อตัวของนิสัยเชิงร่างกายและการฝึกมนุษย์โดยอัลกอริทึม ช่วยให้เห็นว่าการพนันออนไลน์ไม่ได้เพียงเปลี่ยนวิธีที่มนุษย์ “คิด” แต่เปลี่ยนวิธีที่มนุษย์ “เป็น” (Being) ผ่านการแฝงฝังตัวของนิสัยในระดับร่างกาย การควบคุมไม่ได้เกิดขึ้นเพียงในระดับของจิตสำนึกหรือการตัดสินใจ แต่ฝังตัวอยู่ในระดับของการกระทำที่ดูเหมือนเป็นธรรมชาติและอัตโนมัติ ทำให้การต่อต้านหรือการหลุดออกจากระบบเป็นเรื่องที่ยากยิ่งขึ้น เนื่องจากสิ่งที่ต้องเปลี่ยนไม่ใช่เพียงความคิด แต่คือร่างกายที่ถูกฝึกมาแล้วผ่านปฏิสัมพันธ์ซ้ำ ๆ ที่ต่อเนื่องระหว่างร่างกายผู้เล่นกับอัลกอริทึม

5.6 ประสบการณ์ในฐานะโครงสร้างพื้นฐานของการควบคุม

ข้อมูลภาคสนามแสดงให้เห็นว่าการพนันออนไลน์ไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมหรือบริการทางดิจิทัล หากแต่เป็นโครงสร้างพื้นฐานของประสบการณ์ที่ถูกออกแบบและดำเนินการอย่างเป็นระบบ เพื่อกำกับพฤติกรรมและการรับรู้ของผู้เล่นในระดับที่ลึกซึ้ง ประสบการณ์ไม่ใช่ผลลัพธ์ปลายทางของระบบ แต่เป็นเครื่องมือหลักของการควบคุมที่ทำงานผ่านการจัดการความรู้สึก เวลา การรับรู้ และร่างกายของมนุษย์อย่างต่อเนื่อง



การทำความเข้าใจประสบการณ์ในฐานะโครงสร้างพื้นฐานของการควบคุม จำเป็นต้องก้าวข้ามการมองอำนาจในรูปแบบเดิมที่เน้นการบังคับหรือข้อห้าม หันมาพิจารณาอำนาจในฐานะการจัดวางเงื่อนไขของความเป็นไปได้ แพลตฟอร์มการพนันออนไลน์ไม่ได้สั่งให้ผู้เล่นเล่นหรือหยุดเล่นโดยตรง แต่สร้างสภาพแวดล้อมที่ทำให้การเล่นต่อเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ง่ายและต่อเนื่องมากที่สุด ในขณะที่การหยุดเล่นกลายเป็นสิ่งที่ต้องใช้ความพยายามเชิงจิตสำนึกอย่างมาก สอดคล้องกับข้อมูลภาคสนามที่ชี้ให้เห็นว่าผู้เล่นจำนวนมากรู้สึกวุ่นวายไปกับระบบมากกว่าที่จะควบคุมมัน ข้อค้นพบในประเด็นดังกล่าวนี้สะท้อนรูปแบบของอำนาจการปกครองชีวญาณ (Foucault, 2008) การควบคุมไม่ได้เกิดจากการบังคับโดยตรง แต่เกิดจากการจัดการสภาพแวดล้อมที่กำหนดพฤติกรรมที่เป็นไปได้ ในบริบทของเกมพนันออนไลน์ อัลกอริทึมทำหน้าที่เป็นกลไกของการปกครองที่ทำงานผ่านการออกแบบประสบการณ์

เรายังเห็นอีกว่าประสบการณ์ของผู้เล่นไม่ได้เพียงถูกควบคุม แต่ยังถูกแปลงเป็นข้อมูลและนำกลับมาใช้ในการปรับปรุงระบบอย่างต่อเนื่อง ทุกการกระทำของผู้เล่น ไม่ว่าจะเป็นการคลิก การหยุด หรือการตอบสนองทางอารมณ์ ล้วนกลายเป็นข้อมูลที่นำไปใช้ในการปรับแต่งประสบการณ์ในอนาคต ประสบการณ์ไม่ใช่เพียงสิ่งที่ผู้เล่น “มี” แต่เป็นสิ่งที่ถูก “สกัด” และ “นำกลับมาใช้” ในวงจรของการควบคุมและการสร้างมูลค่า ซึ่งส่งผลให้การควบคุมมีความแม่นยำและแนบเนียนมากขึ้นเรื่อย ๆ

การควบคุมผ่านประสบการณ์ยังทำงานผ่านการจัดการความรู้สึก เช่น ความตื่นเต้น ความหวัง หรือความผิดหวัง ซึ่งถูกจัดวางในจังหวะที่เหมาะสมเพื่อรักษาการมีส่วนร่วมของผู้เล่น อารมณ์ไม่ได้เป็นเพียงผลลัพธ์ของการเล่น แต่เป็นเครื่องมือที่ถูกใช้ในการควบคุมพฤติกรรม ทำให้การตัดสินใจของผู้เล่นไม่ได้เกิดจากเหตุผลเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากแรงผลักดันทางอารมณ์ที่ถูกออกแบบมาแล้ว

ในขณะเดียวกัน การวิเคราะห์ในกรอบทฤษฎีเครือข่ายผู้กระทำการ ช่วยให้เห็นว่าการควบคุมไม่ได้เกิดจากแหล่งใดแหล่งหนึ่งและเป็นผลลัพธ์ของ



องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่ง แต่เป็นผลลัพธ์ของเครือข่ายความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ เช่น อัลกอริทึม อินเทอร์เน็ต และโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล ซึ่งร่วมกันผลิตและกำกับประสบการณ์ อำนาจไม่ได้อยู่ในมือของผู้ควบคุมเพียงฝ่ายเดียว แต่กระจายตัวอยู่ในเครือข่ายที่ซับซ้อน ซึ่งยืนยันให้เราเห็นว่าอำนาจในการกระทำไม่ได้เป็นของมนุษย์ผู้เล่นเพียงฝ่ายเดียว แต่เกิดจากการทำงานร่วมกันของหลายองค์ประกอบ

การมองประสบการณ์ในฐานะโครงสร้างพื้นฐานของการควบคุม นำไปสู่ข้อค้นพบทางมานุษยวิทยาที่สำคัญ คือ การพนันออนไลน์ไม่ได้เพียงเปลี่ยนรูปแบบของกิจกรรมทางเศรษฐกิจ แต่เปลี่ยนเงื่อนไขของการเป็นมนุษย์ในยุคดิจิทัล โดยทำให้ตัวตนของมนุษย์ถูกกำหนดผ่านการดำรงอยู่ภายในสภาพแวดล้อมที่ถูกออกแบบและควบคุมอย่างละเอียดผ่านอัลกอริทึม อัตวิสัยไม่ได้เป็นสิ่งที่เกิดจากการตรึงตรองสะท้อนตนเองของปัจเจกบุคคลเพียงอย่างเดียว แต่เป็นผลลัพธ์ของการดำรงอยู่ภายในโครงสร้างพื้นฐานของประสบการณ์ที่กำหนด ทั้งสิ่งที่เรารับรู้ สิ่งที่เรารู้สึก และสิ่งที่เรามีแนวโน้มจะกระทำ

6. อภิปรายและสรุปผล

ข้อมูลภาคสนามและการวิเคราะห์ในหัวข้อก่อนหน้านี้แสดงให้เห็นว่าอัตวิสัยแบบอัลกอริทึม คือ ผลลัพธ์ของการทำงานร่วมกันของเครือข่ายผู้กระทำ การ สภาวะรวมตัว ระบอบทุนนิยมแพลตฟอร์ม อารมณ์ความรู้สึก และการทำให้ตัวตนเป็นข้อมูล ฯลฯ ตัวตนของผู้เล่นไม่ได้เป็นสิ่งที่มียูก่อน แต่ถูกผลิตขึ้นผ่านการปฏิสัมพันธ์กับระบบ ซึ่งสะท้อนให้เราเห็นตัวตนในฐานะผลผลิตของระบบและการเปลี่ยนแปลงนิยามผู้กระทำการในยุคดิจิทัล

การพนันออนไลน์ไม่อาจถูกอธิบายได้อย่างเพียงพอผ่านกรอบคิดที่มองมนุษย์เป็นศูนย์กลาง หรือมองการตัดสินใจเป็นผลลัพธ์ของเหตุผลเชิงปัจเจก หากแต่ต้องถูกทำความเข้าใจในฐานะเครือข่ายของผู้กระทำที่หลากหลายที่ประกอบด้วยทั้งมนุษย์และสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ เช่น อัลกอริทึม อินเทอร์เน็ต



โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล และข้อมูล ซึ่งล้วนมีบทบาทเชิงกระทำการ ในการร่วมผลิตประสบการณ์และพฤติกรรมของผู้เล่น การกดปุ่ม การเลือกเกม หรือการตัดสินใจเดิมพัน ไม่ได้เป็นเพียงการกระทำของมนุษย์ แต่เป็นผลลัพธ์ของการทำงานร่วมกันของเครือข่ายที่ซับซ้อน ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอของทฤษฎีเครือข่ายผู้กระทำการ ที่มองว่าสังคมไม่ได้ประกอบด้วยมนุษย์เพียงอย่างเดียว แต่เป็นเครือข่ายของความสัมพันธ์ระหว่างผู้กระทำที่หลากหลาย

ผู้กระทำการในบริบทของการพนันออนไลน์มีลักษณะกระจายตัว (Distributed Agency) การกระทำไม่ได้เป็นของมนุษย์ผู้เล่นเกมพนันเพียงฝ่ายเดียว แต่เกิดจากการทำงานร่วมกันของมนุษย์และระบบ การวิเคราะห์ผ่านกรอบทฤษฎีเครือข่ายผู้กระทำการช่วยให้เราเห็นว่า การพนันออนไลน์เป็นสนามเชิงสัมพันธ์ ที่ตัวตนของผู้เล่นถูกประกอบสร้างผ่านเครือข่ายของความสัมพันธ์มากกว่า การดำรงอยู่แบบเอกเทศ

นอกจากนี้ การพนันออนไลน์ไม่ได้เป็นระบบที่มีโครงสร้างตายตัว หากแต่เป็นการประกอบกันแบบไม่เสถียร (Unstable Assemblage) ที่องค์ประกอบต่าง ๆ เช่น เทคโนโลยี อารมณ์ ข้อมูล และพฤติกรรมของผู้เล่น ถูกนำมาประกอบเข้าด้วยกันในลักษณะที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา (Deleuze & Guattari, 1987) ในระบบแพลตฟอร์มออนไลน์จึงไม่มีองค์ประกอบใดที่มีอำนาจเหนือกว่าอย่างถาวร หากแต่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเหล่านี้ ที่กำหนดรูปแบบของประสบการณ์การเล่นและก่อรูปอัตวิสัยผู้เล่นในแต่ละช่วงเวลา

ข้อมูลภาคสนามสนับสนุนประเด็นข้างต้นนี้ โดยแสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมของผู้เล่นไม่ได้คงที่ แต่เปลี่ยนแปลงไปตามการปรับแต่งของระบบ เช่น การนำเสนอเกมใหม่ การปรับจังหวะของรางวัล หรือการส่งโปรโมชั่นเฉพาะบุคคล เกมพนันออนไลน์เป็นระบบที่เรียนรู้และปรับตัวอย่างต่อเนื่อง ซึ่งส่งผลให้ประสบการณ์ของผู้เล่นไม่เคยเหมือนเดิมในแต่ละครั้ง ทำให้การควบคุมโดยระบบอัลกอริทึมมีความซับซ้อนและยากต่อการตรวจจับ



การวิเคราะห์ผ่านกรอบคิทุนนิยมแพลตฟอร์ม ซึ่งให้เห็นในทำนองเดียวกันว่าการพนันออนไลน์ไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่ของความบันเทิง แต่เป็นเครื่องจักรของการสกัดมูลค่าที่ใช้ข้อมูลของผู้เล่นเป็นทรัพยากรหลักในการสร้างกำไร (Smicek, 2017) ทุกการกระทำของผู้เล่น ไม่ว่าจะเป็นการคลิก การเล่น หรือการตอบสนองทางอารมณ์ ล้วนถูกแปลงเป็นข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพของระบบ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ชี้ให้เห็นว่าการติดตามพฤติกรรมของผู้เล่นในระดับจุลภาค เช่น ระยะเวลาการตัดสินใจหรือความถี่ของการเล่น ถูกนำไปใช้ในการปรับแต่งประสบการณ์และเพิ่มการมีส่วนร่วม ซึ่งหมายความว่าผู้เล่นไม่ได้เป็นเพียงผู้บริโภค แต่เป็นผู้ผลิตข้อมูลที่มีบทบาทในการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ และข้อมูลของผู้เล่นถูกนำไปใช้ในการสร้างประสบการณ์ที่ทำให้ผู้เล่นยังคงอยู่ในระบบ และสร้างข้อมูลเพิ่มเติมต่อไป

ผลการศึกษาข้างชี้ให้เห็นว่ามีมิติอารมณ์ความรู้สึก มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการกำหนดพฤติกรรมของผู้เล่น การตัดสินใจในการเล่นเกมนั้นออนไลน์ไม่ได้เกิดจากเหตุผลเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการไหลเวียนของอารมณ์ เช่น ความตื่นเต้น ความหวัง และความไม่แน่นอน ซึ่งถูกออกแบบและจัดวางอย่างละเอียดผ่านอินเทอร์เฟซและอัลกอริทึม ข้อมูลภาคสนามแสดงให้เห็นว่าการจัดจังหวะของรางวัลและการนำเสนอสิ่งเร้ามีผลโดยตรงต่ออารมณ์ของผู้เล่น ซึ่งส่งผลต่อการตัดสินใจในลักษณะที่ผู้เล่นไม่สามารถควบคุมได้อย่างเต็มที่ การควบคุมของระบบอัลกอริทึมไม่ได้เกิดขึ้นในระดับของเหตุผล แต่เกิดในระดับของอารมณ์ความรู้สึก



การแปลงตัวตนเป็นข้อมูลเป็นกลไกสำคัญทำให้การพนันออนไลน์สามารถควบคุมและคาดการณ์พฤติกรรมของผู้เล่นได้ ทุกการกระทำของผู้เล่นถูกแปลงเป็นข้อมูลที่สามารถนำไปวิเคราะห์และใช้ในการตัดสินใจของระบบ (Mayer-Schönberger & Cukier, 2013) ข้อมูลภาคสนามชี้ให้เห็นว่าระบบสามารถติดตามพฤติกรรมในระดับละเอียด เช่น จังหวะการคลิกหรือเวลาที่ใช้ในการตัดสินใจ ทำให้ตัวตนของผู้เล่นถูกแปลงเป็นโปรไฟล์เชิงข้อมูลที่สามารถจัดการได้

เมื่อสังเคราะห์กรอบแนวคิดทั้งหมดเข้าด้วยกันจะเห็นว่า อัตวิสัยแบบอัลกอริทึมไม่ใช่เพียงแนวคิดเชิงนามธรรม หากแต่ปรากฏอย่างเป็นรูปธรรมในประสบการณ์ของผู้เล่นการพนันออนไลน์ ตัวตนของผู้เล่นไม่ได้ดำรงอยู่ในฐานะหน่วยที่มีความเป็นเอกเทศและมีสารัตถะที่แน่นอนคงที่ หากแต่เป็นผลลัพธ์ของกระบวนการเชิงสัมพันธ์ ที่เกิดขึ้นจากการทำงานร่วมกันของเครือข่ายที่หลากหลาย ทั้งมนุษย์ อัลกอริทึม อินเทอร์เน็ต โครงสร้างพื้นฐาน และข้อมูล

การก่อตัวของอัตวิสัยแบบอัลกอริทึมในบริบทของการพนันออนไลน์ ยังเป็นประเด็นเชิงจริยธรรมที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากมันเกี่ยวข้องโดยตรงกับคำถามพื้นฐานเกี่ยวกับความเป็นอิสระ (Autonomy) ความรับผิดชอบ (Responsibility) และความยุติธรรม (Justice) ในสังคมดิจิทัล เมื่อการตัดสินใจของมนุษย์ถูกกำหนดหรือชี้นำผ่านอัลกอริทึมในระดับที่ลึกและแนบเนียน คำถามที่ตามมา คือ มนุษย์ยังคงเป็นผู้กระทำการในความหมายเดิมหรือไม่ หรือกำลังกลายเป็นเพียงจุดเชื่อมต่อของการคำนวณภายในระบบที่ใหญ่กว่า ข้อมูลภาคสนามสะท้อนความคลุมเครือทางจริยธรรมนี้อย่างชัดเจน โดยผู้เล่นจำนวนหนึ่งแสดงความรู้สึกว่าตนเอง รับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง ในขณะที่อีกส่วนหนึ่งรู้สึกว่า การตัดสินใจของตนถูกชี้นำโดยระบบ ซึ่งนำไปสู่ภาวะที่ความรับผิดชอบถูกกระจายออกไปในเครือข่ายของมนุษย์และเทคโนโลยี ทำให้ยากต่อการระบุว่าใครควรรับผิดชอบต่อผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

แม้ว่าการวิเคราะห์ของบทความจะชี้ให้เห็นถึงอำนาจของอัลกอริทึมในการกำหนดพฤติกรรมและตัวตนของผู้เล่น แต่ข้อมูลภาคสนามก็เผยให้เห็นอีกด้าน



เช่นกันว่าผู้เล่นไม่ได้เป็นเพียงผู้ถูกระทำ หากแต่มีรูปแบบของการต่อต้านขัดขืน (Resistance) ที่เกิดขึ้นในระดับต่าง ๆ แม้ว่าการต่อต้านเหล่านี้มักจะมีลักษณะกระจัดกระจายและไม่เป็นระบบ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์สะท้อนถึงการต่อสู้ระหว่างผู้กระทำการของมนุษย์กับแรงดึงดูดของระบบ ซึ่งไม่ใช่การต่อต้านแบบตรงไปตรงมา แต่มีลักษณะรูปแบบการต่อรอง (Negotiation) อย่างต่อเนื่อง

ในมโนทัศน์เรื่องอำนาจของ Michel Foucault (1982) การต่อต้านไม่ได้อยู่นอกอำนาจ แต่เป็นส่วนหนึ่งของความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ที่เดิมอำนาจที่นั้นย่อมมีการต่อต้าน ในบริบทของอัตวิสัยแบบอัลกอริทึม การต่อต้านอาจเกิดขึ้นในรูปแบบของการตระหนักรู้ เช่น การจำกัดเวลาเล่น หรือแม้กระทั่งการพยายามหลอกระบบ เช่น การเปลี่ยนรูปแบบการเล่นเพื่อไม่ให้ระบบคาดการณ์ได้ อย่างไรก็ตาม การต่อต้านระบบเหล่านี้มักถูกจำกัดด้วยโครงสร้างของแพลตฟอร์มที่ออกแบบมาอย่างซับซ้อน ซึ่งทำให้การหลุดออกจากระบบเป็นเรื่องยาก เนื่องจากสิ่งที่ต้องต่อต้านไม่ได้เป็นเพียงพฤติกรรมของตนเอง แต่เป็นสภาพแวดล้อมของประสบการณ์การเล่นทั้งหมด

งานวิจัยนี้นำไปสู่ข้อเสนอเชิงทฤษฎีที่สำคัญ คือ มนุษย์ในยุคดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงผู้ใช้เทคโนโลยี หากแต่เป็นผลผลิตของเทคโนโลยี โดยตัวตนของมนุษย์ถูกกำหนดผ่านการดำรงอยู่ภายในสภาพแวดล้อมที่ถูกออกแบบและควบคุมผ่านอัลกอริทึม การทำความเข้าใจมนุษย์ไม่อาจแยกออกจากการทำความเข้าใจเทคโนโลยีในฐานะผู้กระทำการได้อีกต่อไป หากแต่ต้องมองมนุษย์และเทคโนโลยีในฐานะระบบเดียวกัน ที่ร่วมกันผลิตความเป็นจริงทางสังคม และโดยเฉพาะความเข้าใจต่อสภาวะความเป็นมนุษย์ยุคดิจิทัลในฐานะสภาวะรวมอันเป็นผลลัพธ์ของการเชื่อมต่อพัวพันกันของสรรพสิ่ง

7. กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้ปรับปรุงจากการนำเสนอในงานประชุมวิชาการระดับชาติด้านสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา ครั้งที่ 4 วันที่ 18-19 ธันวาคม 2568



ณ คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้เขียนขอขอบพระคุณคณะผู้จัดงานประชุมและผู้ทรงคุณวุฒิที่ร่วมแลกเปลี่ยนและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย “จริยธรรมปัญญาประดิษฐ์ในเกมพนันออนไลน์: ความเป็นส่วนตัวและอัตตาณัติผู้เล่น” ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยภายใต้โครงการจริยธรรมของปัญญาประดิษฐ์จากพื้นดิน สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) รุ่นที่ 2 โดยมี ศ.ดร.โสรัจจ์ หงศ์ลดารมภ์ หัวหน้าโครงการวิจัย และ ศ.ดร.จักรกริช สังขมณี คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้ข้อเสนอแนะและร่วมแลกเปลี่ยนอภิปรายในการนำเสนอรายงานความก้าวหน้า ผู้เขียนขอขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

References

- Adams, V., Murphy, M., & Clarke, A. (2009). Anticipation: Technoscience, Life, Affect, Temporality. *Subjectivity*, 28(1), 246–265.
- Ahmed, S. (2004). *The cultural politics of emotion*. Edinburgh University Press.
- Andrejevic, M. (2019). *Automated Media*. Routledge.
- Bourdieu, Pierre. (1977). *Outline of a Theory of Practice*. Cambridge University Press.
- Bowker, G. C. & Star, S. L. (1999). *Sorting Things Out: Classification and Its Consequences*. The MIT Press.
- Boyd, d., & Crawford, K. (2012). Critical Questions for Big Data. *Information, Communication & Society*, 15(5), 662-679.
- Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Polity Press.
- Bucher, T. (2018). *If... then: Algorithmic power and politics*. Oxford University Press.



- Cheney-Lippold, J. (2017). *We are data: Algorithms and the making of our digital selves*. NYU Press.
- Clark, L. (2014). Disordered Gambling: The Near-Miss Effect. *Annals of the New York Academy of Sciences*. 1327 (1), 46-61.
- DeLanda, M. (2006). *A New Philosophy of Society: Assemblage Theory and Social Complexity*. Bloomsbury Publishing.
- Deleuze, G. 1992. 'Postscript on the Societies of Control'. The MIT Press.
- Deleuze, G. and F. Guattari. 1987. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. trans. University of Minnesota Press.
- Hacking, I. (2007). Kinds of People: Moving Targets: Moving Targets. *Proceedings of the British Academy*, 151, 285-318.
- Foucault, M. (1982). The Subject and Power. *Critical Inquiry*, 8(4), 777-795.
- Foucault, M. (2008). *The birth of biopolitics*. Palgrave Macmillan.
- Fourcade, M. & Healy, K. (2017). Seeing like a market. *Socio-Economic Review*, 15(1), 9-29 doi: 10.1093/ser/mww033
- Giddens, A. (1991). *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Stanford University Press.
- Ingold, T. (2000). *The Perception of the Environment: Essays in Livelihood, Dwelling and Skill*. Routledge.
- Kitchin, R. (2017). Thinking critically about and researching algorithms. *Information, Communication & Society*, 20(1), 14-29.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social*. Oxford University Press.
- Mackenzie, D. (2006). *An Engine, Not a Camera*. MIT Press.



- Mackenzie, A. (2015). The Production of Prediction: What does machine learning want?. *European Journal of Cultural Studies*. 18(4-5), 429-445.
- Massumi, B. (2002). *Parables for the virtual: Movement, affect, sensation*. Duke University Press.
- Mayer-Schönberger, V., & Cukier, K. (2013). *Big data: A revolution that will transform how we live, work, and think*. John Murray Publishers.
- Mol, A. (2002). *The body multiple*. Duke University Press.
- Noble, S. U. (2018). *Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism*. New York University Press.
- Pasquale, F. (2015). *The Black Box Society, the Secret Algorithms That Control Money and Information*. Harvard University Press.
- Piasna, A. (2024). Algorithms of time: How algorithmic management changes the temporalities of work and prospects for working time reduction. *Cambridge Journal of Economics*, 48(1), 115–136.
- Rouvroy, A. & Berns, T. (2013). Algorithmic governmentality. *Réseaux*, 177, 163–196.
- Schüll, N. D. (2012). *Addiction by design: Machine gambling in Las Vegas*. Princeton University Press.
- Srnicek, N. (2017). *Platform Capitalism*. Polity Press.
- Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism*. Public Affairs.