

วิวัฒนาการชินจังจอมแก่น: การเปลี่ยนผ่านจากขบถทางกายภาพสู่จริยธรรม การสื่อสารข้ามพันวัฒนธรรมในยุคดิจิทัลดิสรักชัน

Evolution of Shin-chan: Media Transformation from Physical Rebel to Transcultural Communication Ethics in the Digital Disruption Era

สิทธิพงษ์ ศรีกุลบุตร¹

Sittipong Srikulbuthr¹

(Received 21/12/2025) (Reviewed 30/12/2025)

(Revised 19/04/2026) (Accepted 22/04/2026)

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนผ่านสถานะของตัวละคร "ชินจัง" จากขบถทางกายภาพสู่สัญลักษณ์การสื่อสารในวัฒนธรรมดิจิทัล (2) เพื่อสำรวจจริยธรรมการสื่อสารข้ามพันวัฒนธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และ (3) เพื่อประเมินผลกระทบของดิจิทัลดิสรักชันที่มีต่อการตีความพฤติกรรมไม่เหมาะสมในอดีตสู่เครื่องมือสร้างจริยธรรมการสื่อสารรูปแบบใหม่ ผลการศึกษาพบว่า ในยุคอนาล็อกพฤติกรรมของชินจังถูกนิยามเป็น "ขบถทางกายภาพ" ที่ท้าทายบรรทัดฐานสังคมผ่านร่างกายแต่เมื่อเข้าสู่ยุคดิจิทัลดิสรักชัน พฤติกรรมเหล่านี้ได้ถูกรื้อสร้างความหมายใหม่ผ่านกระบวนการก้าวพันวัฒนธรรม (Transculturalism) กลายเป็นสัญลักษณ์ดิจิทัล (Digital Icon) ที่ใช้สื่อสารอารมณ์และสร้างพื้นที่ปลอดภัยทางอารมณ์แก่ผู้ใช้ในฐานะฐานันดรที่ 5 การเปลี่ยนผ่านนี้สะท้อนให้เห็นว่าจริยธรรมสื่อดิจิทัลได้ย้ายฐานจากการกำกับดูแลโดยรัฐหรือสถาบันทางสังคมมาสู่การตระหนักรู้และรับผิดชอบต่อนตนเองในโลกที่ไร้พรมแดน

คำสำคัญ : ชินจังจอมแก่น การเปลี่ยนฉบับพันทางดิจิทัล จริยธรรมสื่อดิจิทัล การก้าวพันวัฒนธรรม ฐานันดรที่ 5 ขบถทางกายภาพ การรื้อสร้างความหมาย

Abstract

This academic article aims to (1) analyze the transformation of the character "Shin-chan" from a physical rebel to a communication symbol in digital culture, (2) explore transcultural communication ethics via social media, and (3) evaluate the impact of digital disruption on reinterpreting past inappropriate behaviors into modern communication tools. The study reveals that in the analog era, Shin-chan's actions were defined as a "physical rebellion" challenging social norms through bodily defiance. However, during digital disruption, these behaviors have been deconstructed and redefined through transculturalism, becoming digital icons used for emotional expression and creating "safe zones" for users as the Fifth Estate. This transformation indicates that digital media ethics have shifted from state or institutional regulation to self-awareness and personal accountability in a borderless digital world.

Keywords : Crayon Shin-chan, Digital Disruption, Digital Media Ethics, Transculturalism, The Fifth Estate, Physical Rebellion, Deconstruction of Meaning

¹ สถานที่ดำรงภูมิจำรงถิ่น จังหวัดศรีสะเกษ E-mail: 6512342007@ru.ac.th

บทนำ

จากปรากฏการณ์ วัฒนธรรมปวงชน หรือ Popular Culture จากญี่ปุ่นที่แพร่หลายในสังคมไทย "เครยอน ชินจัง" (Crayon Shin-chan) หรือ "ชินจังจอมแก่น" ถือเป็นตัวละครที่มีความโดดเด่นและเปิดประเด็นถกเถียงทางจริยธรรม หากพิจารณาถึงบริบทของสื่อในยุคออนไลน์ผ่านงานวิจัยของ เบญจมาศ เบญจพรกุลพงศ์ (2544) ซึ่งทำการวิจัยเรื่อง การรับรู้ของเด็กที่มีพฤติกรรมของตัวการ์ตูนชินจังในการค้นหาโทรทัศน์ชุดชินจังจอมแก่น พบว่า ภาพลักษณ์ของ “โนฮาร่า ชินโนะสุเกะ” ในขณะนั้น ถูกนิยามผ่านมุมมองของ “ขอบทางกายภาพ” และความกังวลทางศีลธรรมของสังคม ผลการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากการสุ่มจำนวน 245 ตอนในยุคนั้นพฤติกรรมที่พบส่วนใหญ่เป็นพฤติกรรมในด้านที่ไม่เหมาะสม พฤติกรรมที่พบมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ (1) พฤติกรรมเกี่ยวกับการพูด เช่น เถียงผู้ใหญ่ อวดดี ตำหนิผู้อื่น (2) พฤติกรรมดื้อรั้นซุกซน เอาแต่ใจตนเอง และ (3) การแสดงพฤติกรรมทางเพศ เช่น อวดอวัยวะเพศ (ขำขันน้อย) หรือก่อกวนผู้อื่น เป็นต้น และผู้แต่งได้นำพฤติกรรมในด้านที่ไม่เหมาะสมเหล่านี้มาสร้างเป็นมุขตลกของการ์ตูน ผลการวิเคราะห์การรับรู้ จดจำและตีความของเด็ก พบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถรับรู้และจดจำได้ส่วนใหญ่เป็นพฤติกรรมในด้านที่ไม่เหมาะสม โดยจะรับรู้และจดจำได้ดีในฉากที่เป็นมุขตลก เช่น อวดอวัยวะเพศ (ขำขันน้อย) จีบผู้หญิงแก่龄เพื่อน ในด้านมุมมองทางจิตวิทยาพบว่า เด็กได้ใช้การ์ตูนชินจังจอมแก่นมาช่วยลดความกดดันและความขัดแย้งในใจของเด็ก อย่างไรก็ตาม การ์ตูนชินจังจอมแก่นถือเป็นสื่อโทรทัศน์รูปแบบหนึ่งในขณะนั้นที่ถ่ายทอดพฤติกรรมในด้านที่ไม่เหมาะสมให้เด็กค่อยๆ ซึมซับพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมนั้นโดยไม่รู้ตัว

“ขอบทางกายภาพ” เป็นการสมานแนวคิดระหว่างพฤติกรรมศาสตร์และสังคมวิทยาเพื่ออธิบายความซับซ้อนของตัวละครชินจังที่มากกว่าแค่ “เด็กดี” ซึ่งมีเหตุผล 3 ประการ ได้แก่ (1) เพื่อชี้ให้เห็นการใช้ “ร่างกาย” เป็นเครื่องมือท้าทายอำนาจ (Body as a Site of Resistance) ในยุคนั้น บรรทัดฐานสังคมไทยให้ความสำคัญกับ “กาลเทศะทางกาย” สูงมาก เช่น การสำรวมกิริยา การแต่งกายมิดชิด และการเคารพผู้ใหญ่ผ่านทาง เหตุผลที่ใช้คำจำกัดความนี้ คือ ชินจังไม่ได้ขบถด้วย “อุดมการณ์” หรือ “คำพูดทางการเมือง” แต่ขบถด้วยการ “ปลดปล่อยสัญชาตญาณทางร่างกาย” เช่น การโง่ก้นหรืออวดอวัยวะเพศ (ขำขันน้อย) ซึ่งเป็นการละเมิดพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ทางวัฒนธรรมโดยใช้ร่างกายเป็นอาวุธ คำว่า “ขอบทางกายภาพ” จึงสื่อถึงการปฏิเสธระเบียบวินัยที่สังคมพยายามบังคับใช้กับร่างกายของเด็ก (2) เพื่อแยกแยะระหว่าง “เจตนาเบี่ยงเบน” กับ “ธรรมชาติของเด็ก” หากใช้คำว่า “พฤติกรรมเบี่ยงเบน” (Deviant Behavior) เพียงอย่างเดียวจะดูเหมือนชินจังเป็นเด็กที่มีปัญหาทางจิตหรือนิสัยเสียโดยสันดาน เหตุผลที่ใช้คำจำกัดความนี้ คือ คำว่า “ขอบ” มีนัยของการ “ไม่ยอมจำนน” (Defiance) การใช้คำนี้ช่วยอธิบายว่า พฤติกรรมที่ดู “ไม่เหมาะสม” แท้จริงคือการตอบโต้ต่อความกดดันและความขัดแย้งในใจของเด็กตามแง่มุมจิตวิทยา คือการแสวงหาเสรีภาพผ่านการทำลายกรอบความสุภาพทางกายภาพ และ (3) เพื่อสร้าง “ขั้วตรงข้าม” (Antithesis) นำไปสู่การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัล เหตุผลที่ใช้คำจำกัดความนี้เพื่อให้เห็นภาพชัดเจนว่าในอดีตชินจังขบถผ่าน “สสาร/เนื้อหนัง” (Physical) ซึ่งจำกัดอยู่ในจอโทรทัศน์และวงสนทนาเล็กๆ แต่ในยุคดิจิทัลดิสรัปชันการขบถนั้นได้ย้ายฐานไปสู่ “สัญลักษณ์/การสื่อสาร” (Virtual/Symbolic) การวางฐานด้วยคำว่า “ขอบทางกายภาพ” จึงเป็นการตั้งประเด็นเพื่อเปรียบเทียบว่าวันนี้ชินจังไม่ได้สายเกินไปเพื่อทวงประสาทแม่เท่านั้นแต่เขากลายเป็น “สัญลักษณ์” (Icon) ที่ใช้สื่อสารข้ามวัฒนธรรมเป็นการก้าวข้ามจากวัฒนธรรมหนึ่งไปสู่วัฒนธรรมอื่นๆ แสดงให้เห็นถึงการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมซึ่งในการพบปะแทรกแซงกันระหว่างวัฒนธรรมเป็นการผสมผสานกันระหว่างวัฒนธรรมย่อมเกิดขึ้นในการสื่อสารในโลกออนไลน์ (ปริดา อัครจันทโชติ, 2561)

อย่างไรก็ตามเมื่อกาลเวลาล่วงเลยการรื้อสร้างความหมายของ ชินจัง ช่วยให้เห็นถึงความหลากหลายของความหมายที่ไม่ได้หยุดนิ่งแต่เปลี่ยนไปตามบริบทเข้าสู่ยุคดิจิทัลดิสรัปชัน (Digital Disruption) เป็นการเปลี่ยนฉับพลันทางดิจิทัลส่งผลให้ “ขอบทางกายภาพ” ในอดีต ถูกรื้อสร้างความหมายใหม่ให้กลายเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อสารจริยธรรมข้ามวัฒนธรรมในปัจจุบัน บริบทการรับรู้และตีความต่อตัวละครเครยอน ชินจัง ได้แปรเปลี่ยนไปจากเดิมอย่างสิ้นเชิง จากเดิมที่เคยถูกกังวลในฐานะต้นแบบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของเด็กในโลกกายภาพได้กลายสภาพสู่การเป็นสัญลักษณ์ (Icon)

และเครื่องมือในการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ที่ไร้พรมแดน ความย้อนแย้งที่น่าสนใจในยุคปัจจุบันคือพฤติกรรมขบถทางกายภาพที่เคยถูกมองว่าเป็นปัญหาสังคมในอดีตกลับได้รับการยอมรับและถูกให้ความหมายใหม่ในพื้นที่สื่อสังคมออนไลน์ ในฐานะ 'ภาษาสากล' ที่ใช้สะท้อนอารมณ์และความเป็นมนุษย์ที่กล้าปฏิเสธความตึงเครียดของโลกสมัยใหม่ ภาวะความเปลี่ยนแปลงนี้จึงนำมาสู่คำถามสำคัญทางจริยธรรมการสื่อสารว่ามาตรฐานความเหมาะสมและความเป็น 'ขบถ' ในพื้นที่ดิจิทัลนั้นถูกกำหนดด้วยบรรทัดฐานชุดใด และบริบทของการสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นสื่อที่เปิดให้ข้อมูลข่าวสารไหลเวียนได้อย่างเสรีซึ่งยากต่อการปิดกั้น ทำให้คนได้รับรู้เรื่องราวข่าวสารได้อย่างกว้างขวางทำให้คนธรรมดาที่มีพื้นที่ มีตัวตนกล้าแสดงออก ลดการผูกขาดอำนาจในทางเศรษฐกิจ การเมือง และสังคม ทำให้ฐานันดรทั้งสี่อันได้แก่ ผู้ปกครอง ขุนนาง นักบวช และสื่อมวลชน ไม่สามารถควบคุมข้อมูลข่าวสารจึงทำให้สื่อดิจิทัลถูกขนานนามว่าเป็นฐานันดรที่ 5 (the fifth estate) จริยธรรมสื่อ ไม่ได้จำกัดเพียงการถูกควบคุมด้วยกฎหมายตลอดจนการเซนเซอร์ (External Regulation) เหมือนยุคก่อนหน้าที่เราเรียกว่ายุค "อนาล็อก" แต่เป็นแนวทางประพจน์อันดีงามสำหรับการใช้เทคโนโลยีในการประกอบสร้างและแพร่กระจายข้อมูลดิจิทัลไม่ได้เป็นจริยธรรมที่เฉพาะเจาะจงต่อผู้หนึ่งผู้ใดแต่ทุกฝ่ายต้องหันมามกำหนดร่วมกันอย่างมีความรับผิดชอบเพื่อประโยชน์สูงสุดของสังคมภายใต้หลักการยึดมั่นในหลักเสรีภาพอันเป็นพื้นฐานสำคัญของมวลมนุษยชาติซึ่งครอบคลุมถึง (1) บุคคลผู้ใช้สื่อดิจิทัล (2) สถาบันบริหารจัดการสื่อดิจิทัล และ (3) ผู้ให้บริการดิจิทัลแพลตฟอร์มและผู้ให้บริการโครงข่าย (สุระชัย ชูพกา, 2565) และเราจะทำความเข้าใจจริยธรรมการสื่อสารผ่านตัวละครที่ก้าวพ้นวัฒนธรรมเดิมนี้ได้อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนผ่านสถานะของตัวละคร "ซินจัง" จากการเป็นเพียงตัวแทนพฤติกรรมขบถทางกายภาพสู่การเป็นสัญลักษณ์ทางการสื่อสารในวัฒนธรรมดิจิทัล
2. เพื่อสำรวจจริยธรรมการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Transcultural Communication Ethics) ที่เกิดขึ้นผ่านการใช้ตัวละครซินจังในบริบทของสื่อสังคมออนไลน์ยุคใหม่
3. เพื่อประเมินผลกระทบของดิจิทัลดิสรัปชัน (Digital Disruption) ที่มีต่อการตีความพฤติกรรมไม่เหมาะสมในอดีตให้กลายเป็นเครื่องมือในการสร้างจริยธรรมการสื่อสารรูปแบบใหม่ในปัจจุบัน

แนวคิดและทฤษฎี

การรับรู้ (Perception) เป็นกระบวนการที่บุคคลรับข้อมูลจากสิ่งแวดล้อมผ่านประสาทสัมผัสแล้วนำข้อมูลนั้นมาจัดระเบียบและตีความตามประสบการณ์หรือภูมิหลังของตน กระบวนการนี้ไม่ได้เป็นเพียงการมองเห็นหรือได้ยินเท่านั้นแต่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิตวิทยาที่ซับซ้อนซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ (1) การเลือกรับ (Selective Perception) บุคคลจะเลือกรับรู้ข้อมูลเพียงบางส่วนที่ตรงกับความสนใจ ความเชื่อหรือความต้องการในขณะนั้น โดยมักจะละเลยข้อมูลที่ไม่สอดคล้องกับทัศนคติเดิมของตน (อาศยา ศิริเอาทารย์, 2549) (2) การจัดระเบียบข้อมูล (Organization) เมื่อได้รับสิ่งเร้าเข้ามา สมองจะทำการจำแนกและจัดกลุ่มข้อมูลให้เป็นหมวดหมู่เพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ และ (3) การตีความ (Interpretation) เป็นขั้นตอนที่บุคคลให้ความหมายต่อสิ่งที่รับรู้ โดยอาศัย "กรอบอ้างอิง" (Frame of Reference) ของตนเอง เช่น อายุ เพศ การศึกษา และสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม (เบญจมาศ เบญจพรกุลพงศ์, 2544) ซึ่งส่งผลให้บุคคลสองคนอาจมองเห็นเหตุการณ์เดียวกันแต่ตีความหมายแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ในบริบทของเด็กนั้น การรับรู้และการตีความมักถูกหล่อหลอมโดยการเลี้ยงดูและสื่อที่เปิดรับ เช่น การรับรู้พฤติกรรมตัวการ์ตูนหรือการแสดงออกทางเพศในโทรทัศน์ซึ่งเด็กแต่ละวัยจะมีระดับความสามารถในการแยกแยะความจริงและจินตนาการ (Reality vs. Fantasy) ที่แตกต่างกันส่งผลต่อการตีความว่าพฤติกรรมนั้นเหมาะสมหรือไม่

Gartner (2022, อ้างถึงใน สุระชัย ชูพกา, 2565) อธิบาย Digital Disruption หรือการเปลี่ยนฉับพลันทางดิจิทัลคือผลกระทบจากการมาถึงของระบบดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงความคิด ความคาดหวัง และพฤติกรรมของสมาชิกในระบบวัฒนธรรม ตลาด และภายในอุตสาหกรรมหรือกล่าวได้ว่าเป็นกระบวนการที่เกิดจากการมาถึงและการเปลี่ยนแปลงของระบบดิจิทัลในแง่ของขีดความสามารถทางดิจิทัล (Digital Capabilities) ช่องทางดิจิทัล (Digital Channels) และสินทรัพย์ทางดิจิทัล (Digital Assets) เป็นผลมาจากการเกิดนวัตกรรมดิจิทัลต่างๆ ในระบบสังคมที่เปลี่ยนแปลงวิถีดั้งเดิมของสมาชิกในสังคมนั้นๆ ไปอย่างสิ้นเชิง นอกจากนี้ยังส่งผลต่อรูปแบบการดำเนินการขององค์กรหรืออุตสาหกรรมโดยการมาถึงของนวัตกรรมดิจิทัลเป็นจุดเปลี่ยนและความท้าทายที่สำคัญว่าวิถีดั้งเดิมขององค์กรหรือธุรกิจนั้นๆ จะสามารถดำเนินงานและคงอยู่ต่อไปได้หรือไม่ ทั้งนี้อุตสาหกรรมและองค์กรที่ได้รับผลกระทบจากการมาถึงของนวัตกรรมดิจิทัลจะต้องเปลี่ยนแปลงรูปแบบการดำเนินการให้สอดคล้องกับทัศนคติและพฤติกรรมของสมาชิกในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป มิเช่นนั้นอาจต้องยุติบทบาทการดำเนินการลงอันเป็นผลมาจากการมาถึงของนวัตกรรมดิจิทัลรูปแบบใหม่ที่เปลี่ยนแปลงวิถีของระบบสังคมอย่างสิ้นเชิง

Digital Disruption หรือการเปลี่ยนฉับพลันทางดิจิทัลหมายถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเทคโนโลยีดิจิทัลและโมเดลธุรกิจรูปแบบใหม่ซึ่งส่งผลกระทบต่อคุณค่าของสินค้าและบริการเดิมในอุตสาหกรรม ปรากฏการณ์นี้ไม่ได้เป็นเพียงการนำเทคโนโลยีมาใช้ปรับปรุงประสิทธิภาพเดิมแต่เป็นการสร้างนิยามใหม่ให้กับวิถีชีวิตและวัฒนธรรม โดยเปลี่ยนจากสังคมที่เน้นสื่อมวลชน (Mass Media) ไปสู่สังคมเครือข่ายที่ขับเคลื่อนด้วยสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) เทคโนโลยีดิจิทัลทำให้เกิดการทำลายพรมแดนทางวัฒนธรรมเดิม และสร้าง "พื้นที่วัฒนธรรมใหม่" (New Cultural Space) ที่มีความตื่นโหลสูง การเปลี่ยนฉับพลันนี้ส่งผลให้เกิดการต่อรองอำนาจระหว่างวัฒนธรรมกระแสหลักและวัฒนธรรมย่อยผ่านพื้นที่ออนไลน์ นอกจากนี้ยังทำให้เกิดสภาวะ "โลกกวีตันทางวัฒนธรรม" ที่ผู้คนสามารถเข้าถึงและแลกเปลี่ยนความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้ทันทีผ่านช่องทางดิจิทัล เช่น การบริโภคสื่อข้ามชาติหรือการสร้างสรรคผลงานศิลปะร่วมสมัยที่ผสมผสานเทคโนโลยี ท่ามกลางสภาวะการเปลี่ยนฉับพลัน สมาชิกในสังคมจำเป็นต้องพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) และความสามารถในการรักษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในโลกเสมือน การเข้าใจถึงอำนาจอ่อน (Soft Power) และการใช้ประโยชน์จากเศรษฐกิจสร้างสรรค์บนแพลตฟอร์มดิจิทัลกลายเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนสังคมและเศรษฐกิจยุคใหม่เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมดิจิทัลได้อย่างยั่งยืน

สุระชัย ชูพกา (2565) สรุปสาระสำคัญเรื่อง Digital Media Ethics หรือจริยธรรมสื่อดิจิทัลมีสาระสำคัญดังนี้ (1) สื่อดิจิทัลในฐานะ "โลกไร้เงา" (Shadowless World) ในยุคดิจิทัลการสื่อสารมีลักษณะเป็นพื้นที่ที่ "ไร้เงา" หมายถึงความสามารถในการปกปิดตัวตน (Anonymity) และการแพร่กระจายข้อมูลที่รวดเร็วโดยไม่มีขอบเขตทางกายภาพสิ่งนี้สร้างอำนาจมหาศาลให้กับผู้ใช้สื่อแต่ในขณะเดียวกันก็เป็นความท้าทายทางจริยธรรมเพราะ "ความเกรงใจ" หรือ "ความละอาย" ในโลกกายภาพอาจลดน้อยลงเมื่อสื่อสารผ่านหน้าจอ (2) ผู้ใช้สื่อในฐานะ "ฐานันดรที่ 5" (The Fifth Estate) สื่อดิจิทัลเปลี่ยนบทบาทของผู้คนจาก "ผู้รับสาร" มาเป็น "ผู้ผลิตเนื้อหา" (Content Creator) หรือที่เรียกว่าฐานันดรที่ 5 ซึ่งมีอำนาจในการตรวจสอบสังคมและกำหนดทิศทางข่าวสารเทียบเท่าหรือมากกว่าสื่อมวลชนกระแสหลัก จริยธรรมสื่อดิจิทัลจึงไม่ได้จำกัดอยู่แค่เพียงนักวิชาชีพสื่อแต่เป็นเรื่องของ "พลเมืองดิจิทัล" ทุกคนที่ต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคม (Social Responsibility) (3) กรอบจริยธรรมและการกำกับดูแลตนเอง (Self-Regulation) ในโลกดิจิทัลที่กฎหมายมักตามไม่ทันเทคโนโลยี การกำกับดูแลตนเองโดยใช้หลักจริยธรรมจึงสำคัญกว่าการบังคับใช้กฎหมาย ประเด็นที่ควรเน้นย้ำในบทความคือความรับผิดชอบ (Accountability) ด้วยการยอมรับผลที่ตามมาจากการแสดงความคิดเห็นหรือการส่งต่อข้อมูลและการเคารพในสิทธิส่วนบุคคล (Privacy) ด้วยการไม่ละเมิดข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นในโลกออนไลน์ และ (4) จริยธรรมในการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์และอารมณ์ การใช้สื่อดิจิทัล (เช่น มีม สติกเกอร์ หรือการ์ตูน) เป็นการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ที่ต้องอาศัยการตีความ จริยธรรมในส่วนนี้คือการสร้าง "พื้นที่ปลอดภัยทางอารมณ์" โดยไม่ใช้สัญลักษณ์เหล่านั้นในการบูลลี่ (Bullying) หรือสร้างความเกลียดชัง (Hate Speech)

Transculturalism หรือแนวคิดการข้ามพันวัฒนธรรมเป็นแนวคิดที่อธิบายถึงสภาวะที่วัฒนธรรมต่างๆ เกิดการปะทะประสานและผสมผสานกันจนก้าวข้ามขอบเขตเดิมของวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่ง (ปริดา อัครจันทโชติ, 2561) โดยเน้นย้ำว่าวัฒนธรรมในยุคปัจจุบันไม่มีลักษณะที่หยุดนิ่งหรือบริสุทธิ์แต่เกิดจากการหยิบยืมและแลกเปลี่ยนองค์ประกอบระหว่างกันอย่างต่อเนื่องในบริบทของการสื่อสารและสื่อร่วมสมัย แนวคิดนี้มักถูกนำมาอธิบายปรากฏการณ์ "สัมพันธ์ทับข้ามวัฒนธรรม" (Transcultural Intertextuality) ซึ่งหมายถึงการที่เนื้อหาหรือสัญลักษณ์จากวัฒนธรรมหนึ่งถูกนำไปผลิตซ้ำหรือดัดแปลงในอีกบริบทวัฒนธรรมหนึ่งจนเกิดความหมายใหม่ (วิษุทธิ์ ปูชิ ตากร, 2556) ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือการไหลบ่าของวัฒนธรรมปวงชน (Popular Culture) เช่น การดัดแปลงนวนิยายหรือภาพยนตร์ญี่ปุ่นให้เข้ากับบริบทของประเทศอื่นๆ ซึ่งไม่ใช่เพียงการลอกเลียนแบบแต่เป็นการสร้างพื้นที่ทางวัฒนธรรมใหม่ที่ผู้รับสารจากต่างที่สามารถเข้าใจและมีส่วนร่วมได้ร่วมกัน นอกจากนี้ การก้าวพันวัฒนธรรมยังปรากฏเด่นชัดในโลกดิจิทัล เช่น กรณีของ "โวลคัลอยด์" (Vocaloid) หรือศิลปินเสมือนจริงอย่าง ฮัตสึเนะ มิกุ (Hatsune Miku) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการข้ามพันพรมแดนระหว่างโลกกายภาพและโลกเสมือน รวมถึงการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีจากประเทศหนึ่งกับความคิดสร้างสรรค์ของผู้ใช้ทั่วโลก (ปริดา อัครจันทโชติ, 2561) กระบวนการนี้จึงเป็นการทำลายเส้นแบ่ง "เรา-เขา" และมุ่งไปสู่สถานะความเป็นลูกผสมทางวัฒนธรรมที่ตอบรับกับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัลอย่างแท้จริงเมื่อเข้าสู่ยุคดิจิทัล การสื่อสารมิได้เป็นเพียง Cross-cultural Communication หรือการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมเท่านั้นแต่เป็น Transcultural Communication หรือการสื่อสารข้ามพันวัฒนธรรมหากวิเคราะห์ศัพท์คำว่า Trans คือการผ่านหรือข้ามพัน มีความลื่นไหล (Fluid) ไม่หยุดนิ่งและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาเน้นจุดร่วมของความเป็นมนุษย์ (Shared humanity) ที่ก้าวข้ามกรอบของเชื้อชาติ และสนใจการเกิดอัตลักษณ์ใหม่ๆ ที่เกิดจากการผสมผสาน (Hybridity) มิได้เป็นการเปรียบเทียบเฉกเช่น Cross-cultural แต่เป็นมุมมองถึงกระบวนการที่วัฒนธรรมต่างๆ ผสมผสาน ไหลเวียน และเชื่อมโยงกันจนเกิดเป็นสิ่งใหม่หรือสิ่งที่เป็นสากลร่วมกัน ยกตัวอย่างเช่น การสื่อสารในโลกออนไลน์ (Internet Culture) ที่ผู้คนจากทั่วโลกใช้ Meme หรือภาษาเดียวกันโดยไม่สนใจว่าเป็นคนชาติใด

การผนวกจริยธรรมและการสื่อสารข้ามพันวัฒนธรรมนี้มีจุดร่วมและจุดต่างแต่ละประเด็นโดยสรุปดังนี้

1. จุดลักษณะร่วมของจริยธรรมสื่อดิจิทัลและการสื่อสารข้ามพันวัฒนธรรม มีจุดร่วม 3 ส่วนได้แก่ (1) ผู้กระทำ (Agent) มองมนุษย์ในฐานะผู้มีอำนาจ โดยเฉพาะฐานันดรที่ 5 เป็นผู้ผลิตสื่อที่มีความรับผิดชอบส่วนพลเมืองดิจิทัลผู้หยิบยืมและดัดแปลงวัฒนธรรม ส่วนที่เป็นจุดร่วมคือผู้ใช้สื่อที่ไม่ได้เป็นเพียงผู้รับสารแต่เป็นผู้นำสัญลักษณ์ (เช่น มีม) มาตีความใหม่เพื่อสื่อสาร (2) เครื่องมือ (Tool) การสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Communication) โดยการใช้ "มีม" หรือ "ตัวละคร" เป็นภาษาสากล (Transcultural) ซึ่งต้องใช้อย่างระมัดระวังไม่ให้กลายเป็นการบูลลี่หรือ Hate Speech (Ethics) และ (3) เป้าหมาย คือ การก้าวข้ามเส้นแบ่งเชื้อชาติ (Transcultural) ไปสู่การเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการสร้างพื้นที่ปลอดภัยทางอารมณ์ (Ethics) ความเป็นมนุษย์ร่วมกัน (Shared Humanity)

2. จุดต่างหรือลักษณะเฉพาะในส่วนจริยธรรมสื่อดิจิทัลเป็นเรื่องความถูกผิด (Normative) และการควบคุมตนเอง (Self-Regulation) เป็นตัวกำกับ (Regulator) ไม่ให้ความลื่นไหลทางวัฒนธรรมกลายเป็นการทำร้ายกัน โดยมีคำสำคัญ 3 คำ ได้แก่ (1) Shadowless World (โลกไร้เงา) เตือนให้ระวังการใช้อำนาจเมื่อไม่มีใครเห็นตัวตน (2) Accountability (ความรับผิดชอบ) ถ้าทำกลัรับแม้กฎหมายจะตามไม่ทัน และ (3) Privacy (สิทธิส่วนบุคคล) เคารพข้อมูลผู้อื่น ไม่ละเมิด

3. จุดต่างหรือลักษณะเฉพาะในส่วนการสื่อสารข้ามพันวัฒนธรรมเป็นเรื่องปรากฏการณ์ (Descriptive) และความเปลี่ยนแปลง (Transformation) เป็นตัวอธิบาย (Explainer) โดยมีคำสำคัญ 3 คำ ได้แก่ (1) Fluidity/Hybridity (ความลื่นไหล/ลูกผสม) วัฒนธรรมไม่หยุดนิ่งผสมผสานจนเกิดสิ่งใหม่ (2) Transcultural Intertextuality (สัมพันธ์ทับข้าม

วัฒนธรรม) เช่น การนำจีนจากบริบทญี่ปุ่นมาใส่บริบทไทยหรือบริบทสากลจนความหมายเปลี่ยน และ (3) Beyond Boundaries (การก้าวพ้นพรมแดน) ทำลายเส้นแบ่ง "เรา-เขา"

การรื้อสร้างความหมาย (Deconstruction) Derrida (1978) แสดงให้เห็นว่าโครงสร้างทางภาษาและวัฒนธรรม มักจะถูกสร้างขึ้นโดยมีศูนย์กลาง (Center) เพื่อทำหน้าที่ยึดเหนี่ยวความหมายให้คงที่แต่การรื้อสร้าง (Deconstruction) คือกระบวนการที่เข้าไปทำให้ศูนย์กลางนั้นสั่นคลอนเพื่อให้เกิดสภาวะที่เรียกว่า "การเล่นทางความหมาย" (Play) ซึ่งหมายถึงการที่สัญลักษณ์ (Sign) สามารถสื่อความหมายได้หลากหลายโดยไม่ถูกจำกัดด้วยบรรทัดฐานเดิม ทั้งนี้ ความหมายของจีนจึงไม่ได้มีศูนย์กลางอยู่ที่เป็นขบถเพียงอย่างเดียวตามแนวคิดของ Derrida แต่ความหมายนั้นได้ 'หลากเลื่อน' (Différance) ไปตามยุคสมัยดิจิทัลจนเกิดการรื้อสร้างคู่ตรงข้ามระหว่างความเหมาะสมและไม่เหมาะสมขึ้นมา ใหม่" โดยมี ภัทราภรณ์ ช้อยศิริ (2563) อธิบายว่าการรื้อสร้างมุ่งตรวจสอบการทำงานของคู่ตรงข้ามในโครงสร้างส่วนลึก เช่น "ความเหมาะสม/ความไม่เหมาะสม" ซึ่งมักมีการให้ค่าฝั่งหนึ่งเหนือกว่าอีกฝั่งหนึ่งเสมอ การรื้อสร้างจะเข้าไปเผยให้เห็นว่าสิ่งที่ถูกมองว่า "ไม่เหมาะสม" แท้จริงแล้วเป็นส่วนหนึ่งที่ไม่ได้ในการนิยาม "ความเหมาะสม" และทั้งสองสิ่งนี้สามารถ สลับตำแหน่งหรือรวมตัวกันใหม่ได้ เช่น พฤติกรรมขบถของจีนจึง และ อารีรัตน์ ภิราษร (2562) อธิบายถึงหัวใจของการรื้อ สร้างคือ "ความหลากเลื่อน" (Différance) ซึ่งเป็นการรวมความหมายของการแตกต่าง (Differ) และการเลื่อนเวลา (Defer) เข้าด้วยกัน หมายความว่าความหมายของสัญลักษณ์ใดๆ จะไม่จบลงในตัวมันเองแต่จะถูกเลื่อนออกไปตามบริบทที่ เปลี่ยนไปเสมอ เช่นเดียวกับความหมายของจีนจึงที่เลื่อนไหลจาก "ตัวละครที่น่ารังเกียจ" ในอดีต สู่ "สัญลักษณ์ทาง จริยธรรม" ในปัจจุบัน

การรื้อสร้างความหมายของจีนจึงในยุคดิจิทัล

ในอดีตพฤติกรรมของจีนจึงถูกจำกัดอยู่ภายใต้ "กรอบของเวลาและสถานที่" (Time and Space) คือการฉายผ่านโทรทัศน์ตามผังรายการซึ่งทำให้ถูกกำกับดูแลได้ง่ายด้วยระบบ Rating หรือการเซนเซอร์แต่ในยุค Digital Disruption พฤติกรรม "ขบถทางกายภาพ" (เช่น การโฉบข้างน้อย) ได้ถูกสกัดออกมาเป็น "สัญลักษณ์ดิจิทัล" (Digital Icon) ในรูปแบบของ GIF, สติกเกอร์ไลน์ หรือ มีม (Meme)

ภายใต้กรอบแนวคิดการรื้อสร้างความหมาย (Deconstruction) เกิดขึ้นเมื่อบริบทดั้งเดิมของพฤติกรรมของจีนจึง เด็กคือในบริบทครอบครัวญี่ปุ่นที่เคยถูกตีความว่าเป็น "ขบถทางกายภาพ" หรือความหยาบโลนในยุคอนาล็อก ได้ถูกถอดรื้อ และประกอบสร้างความหมายใหม่ในโลกดิจิทัลกลายเป็น "ตัวแทนความรู้สึก" (Emotional Representative) ของคนวัย ทำงานหรือวัยรุ่นในยุคปัจจุบันเป็น "สัญลักษณ์ทางอารมณ์" (Emotional Signifier) ที่ผู้ส่งใช้เพื่อลดทอนความตึงเครียดของ บทสนทนาหรือแสดงออกถึงความสนิทสนมในลักษณะ "Playful Resistance" (การขัดขืนแบบที่เล่นที่จริง) ตัวอย่างเช่น การใช้ "มีม" (Meme) หรือสติกเกอร์ไลน์ รูปจีนจึงเปลือยกันหรือทำท่าทางทะเล้น การใช้ภาพจีนจึงทำหน้าเบื่อนายเพื่อ สื่อสารถึงความเหนื่อยล้าจากระบบทุนนิยมหรือพฤติกรรมอวดดีของจีนจึงที่ถูกตีความใหม่ว่าเป็นความ "มั่นใจในตนเอง" (Self-confidence) ในโลกออนไลน์ที่สนับสนุนปัจเจกภาพ สิ่งนี้สะท้อนว่า Digital Disruption ได้เปลี่ยน "พฤติกรรมที่ไม่ เหมาะสม" ในโลกจริงให้กลายเป็น "ความบันเทิงเชิงสัญลักษณ์" ที่มีมูลค่าทางวัฒนธรรมใหม่

จริยธรรมการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

เมื่อจีนจึงกลายเป็นสัญลักษณ์ที่ "ก้าวพ้นวัฒนธรรม" (Transculturalism) การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Transcultural Communication) ได้ชี้ให้เห็นว่าผู้ใช้งานในยุคดิจิทัลดิสรักชันไม่ได้มอง "จีนจึง" เป็นเพียงตัวการ์ตูนญี่ปุ่น หรือเด็กก้าวร้าวอีกต่อไปแต่ได้แปรสภาพให้กลายเป็น "ภาษาสากลแห่งความไม่สมบูรณ์แบบ" ที่อนุญาตให้ผู้คนแสดงด้านที่ เปราะบางหรือด้านที่ตลกขบขันของตนเองออกมาได้ในพื้นที่ปลอดภัยเสมือนจริง (Virtual Safe Space) ซึ่งเป็นการก้าว ข้ามขีดจำกัดทางจริยธรรมแบบดั้งเดิมสู่จริยธรรมรูปแบบใหม่ที่เน้นบริบทและความเข้าใจร่วมกันระหว่างคู่สื่อสาร

จริยธรรมการสื่อสารจึงไม่ได้ขึ้นอยู่กับจารีตของประเทศใดประเทศหนึ่ง (เช่น ความสุภาพแบบไทยหรือระเบียบแบบญี่ปุ่น) แต่เปลี่ยนไปสู่จริยธรรมบนฐานของความรับผิดชอบร่วม (Collective Accountability) ในฐานะ "ฐานันดรที่ 5"

การใช้ภาพลักษณ์จีนจึงในสื่อสังคมออนไลน์ไทยปัจจุบันมีประเด็นจริยธรรมที่น่าสนใจคือ "การสื่อสารในโลกไร้เงา" ตามแนวคิดของ สุระชัย ชูผกา ผู้ใช้สื่อมักใช้ความน่ารักและความเป็นเด็กของจีนจึงเป็น "เกราะกำบัง" ในการแสดงความคิดเห็นที่รุนแรงหรือเสียดสี (Sarcasm) จริยธรรมการสื่อสารข้ามพันวัฒนธรรมในที่นี้จึงหมายถึงการที่ผู้ใช้อัตนัยว่าแม้สัญลักษณ์ (จีน) จะเป็นสากลและดูไม่มีพิษมีภัยแต่ผลกระทบ (Impact) ของการสื่อสารนั้นเกิดขึ้นจริงในโลกกายภาพ การกำกับดูแลตนเอง (Self-regulation) จึงต้องยกระดับจากการแค่ "ไม่พูดคำหยาบ" ไปสู่การ "ไม่ละเมิดสิทธิและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์" ผ่านตัวแทนสัญลักษณ์

หากวิเคราะห์ประเด็นของ จีน จึง ในส่วน จริยธรรม และการสื่อสารข้ามพันวัฒนธรรม จีน จึงในยุคดิจิทัล มิใช่เพียงตัวการ์ตูนที่มีพฤติกรรม "ขบถทางกายภาพ" แบบเดิมแต่เป็น "วัตถุทางวัฒนธรรมที่ลื่นไหล" (Fluid Cultural Object) ที่ถูกรื้อสร้างความหมายใหม่ใน 2 ประเด็น ได้แก่ (1) ในมุมมองจริยธรรม การนำจีนมาใช้เป็นมิมต้องอาศัยวิจารณ์ญาณของผู้ส่งสาร (Agent) ที่จะเลือกใช้สัญลักษณ์นี้ในจังหวะที่เหมาะสมเพื่อให้เกิดความผ่อนคลาย (Playfulness) แทนที่จะเป็นความหยาบคาย (Vulgarity) สะท้อนให้เห็นว่า "จริยธรรม" คือสิ่งที่ตรง "วัฒนธรรมที่ลื่นไหล" ให้อยู่ในร่องในรอยของการเคารพซึ่งกันและกัน และ (2) ในมุมมองการข้ามพันวัฒนธรรม พฤติกรรมเปิดก้นหรือคำพูดขวานผ่าซากถูกถอดรหัสใหม่ (Re-coded) ให้กลายเป็นสัญลักษณ์ของ "ความจริงใจที่ไม่อ้อมค้อม" หรือ "ความตลกขบขันที่ไร้พิษภัย" ซึ่งสามารถเดินทางข้ามพรมแดนรัฐชาติไปสู่พรมแดนดิจิทัลได้อย่างไร้รอยต่อ

จีนกับบทบาทการเป็น 'พื้นที่ปลอดภัย' ในโลกที่สับสน

งานวิจัยของเบญจมาศ (2544) ระบุว่าเด็กใช้จีนเพื่อ "ลดความกดดันในใจ" ในปัจจุบันบทบาทนี้ได้ขยายตัวสู่ผู้ใหญ่ในยุคดิจิทัล จีนจึงกลายเป็น "พื้นที่ปลอดภัยทางอารมณ์" (Emotional Safe Zone) ท่ามกลางโลกที่เต็มไปด้วย Fake News และความขัดแย้ง พฤติกรรมที่กล้าทำในสิ่งที่ "ผิดระเบียบ" ของจีนจึงช่วยปลดปล่อยความตึงเครียดให้แก่ผู้รับสารที่ต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ที่เข้มงวดของสังคมดิจิทัล (เช่น การต้องมีบุคลิกภาพที่ดีใน LinkedIn หรือความสมบูรณ์แบบใน Instagram) จีนจึงจึงทำหน้าที่เป็น "พื้นที่ผ่อนคลายจริยธรรม" (Ethical Relaxation Space) ที่ได้รับอนุญาตชั่วคราวเพื่อให้มนุษย์ได้กลับไปสัมผัสกับสัญชาตญาณดิบที่บริสุทธิ์และไม่ต้องปรุงแต่งหากเปรียบเทียบกับประเพณีวัฒนธรรมไทย โดย จารุวรรณ ดวงจันทร์ (2564) ทำการวิจัยเรื่องรถแห่อีสาน: มหรสพสัญจรข้ามพรมแดนวัฒนธรรม สรุปสาระสำคัญของงานบุญบั้งไฟในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย ตัวอย่างกิจกรรมที่สอดคล้องกับประเด็นพื้นที่ผ่อนคลายจริยธรรม ได้แก่ (1) การแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ผ่านพฤติกรรมทวนกระแสบรรทัดฐาน (Counter-normative Behavior) ในงานบุญบั้งไฟ สังคมอนุญาตให้เกิดสภาวะ "โลกกลับด้าน" หรือการเล่นที่สวนทางกับระเบียบทางสังคมปกติ (Social Inversion) เช่น การแต่งกายข้ามเพศ (Cross-dressing) ของกลุ่มผู้ชายที่แต่งเป็นผู้หญิงหรือการเล่นที่เน้นเรื่องกามารมณ์ผ่านสัญลักษณ์ "หมากแป้น" (อวัยวะเพศชายจำลอง) พฤติกรรมเหล่านี้ไม่ใช่เรื่องอนาจารในพื้นที่พิธีกรรมแต่เป็นการปลดปล่อยความตึงเครียดจากกฎเกณฑ์ทางศีลธรรมและจริยธรรมที่ควบคุมอยู่ในชีวิตประจำวันเพื่อสร้างความบันเทิงและการปลดปล่อยทางอารมณ์ร่วมกันของคนในชุมชน (2) การล้อเลียนช่วงชั้นทางสังคมและการทำลายกำแพงแห่งสถานภาพ (Subversion of Social Hierarchy) การแสดงออกผ่านการเซ็งบั้งไฟและการแต่งกายล้อเลียนบุคคลที่มีสถานภาพสูงในสังคม เช่น การแต่งกายเลียนแบบพระสงฆ์ ข้าราชการ หรือผู้มีอำนาจซึ่งในเวลาปกติถือเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมหรือเป็นข้อห้าม (Taboo) แต่ในพื้นที่ของงานบุญบั้งไฟกิจกรรมเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการลดช่องว่างระหว่างชนชั้น และเป็นกลไกทางสังคมที่ยอมรับการตั้งคำถามต่อโครงสร้างอำนาจผ่านเสียงหัวเราะและการล้อเลียน และ (3) สภาวะรอยต่อและการละเว้นระเบียบปฏิบัติ (Liminality and Suspension of Rules) กิจกรรมการตี๋มสุรา การใช้คำหยาบคายในบทเซ็งหรือการกลั่นแกล้งกันในขบวนแห่ (เช่น การเผาพริกเผาเกลือหรือการจับคนโยนลงโคลน) ถือเป็นส่วนหนึ่งของสภาวะรอยต่อที่สังคม "อนุญาต" ให้ละเว้นจากการถูกลงโทษทางสังคมชั่วคราว กิจกรรมเหล่านี้ช่วยสร้าง

"สภาวะความเป็นหนึ่งเดียวกัน" (Communitas) โดยใช้ความรื่นเริงข้ามขีดจำกัดของจริยธรรมปกติมาเป็นตัวเชื่อมประสานความสัมพันธ์สมาชิกในสังคมก่อนจะกลับเข้าสู่ระเบียบเดิม และ Ben Taylor (1995) ได้สรุปแนวคิดเรื่อง Carnavalesque ซึ่งอธิบายเรื่องการใช้เทศกาลเป็นพื้นที่ทำลายกำแพงทางชนชั้นและจริยธรรมชั่วคราว ของ Mikhail Bakhtin เป็นสภาวะอุดมคติ (Utopian dimension) ที่ซึ่งเสรีภาพมีอยู่อย่างสมบูรณ์ โดยลำดับชั้นและข้อจำกัดทางจริยธรรมของชีวิตประจำวันจะถูกระงับไว้ชั่วคราว ก่อให้เกิดรูปแบบความสัมพันธ์ทางสังคมแบบใหม่ที่ปราศจากความกลัวและการแบ่งแยกไว้มี 3 ประเด็น ได้แก่ (1) การทำลายกำแพงทางชนชั้นและการสร้างความเป็นกลุ่มก้อน (Collectivity) ทฤษฎีนี้อธิบายว่าในพื้นที่ของงานคาร์นิวัลความแตกต่างทางสถานะและยศถาบรรดาศักดิ์จะถูกยกเลิกไปชั่วคราว ผู้คนจะมีความรู้สึกเป็นหนึ่งเดียวกัน (Collectivity) ผ่านพื้นที่สาธารณะ (Marketplace) ซึ่งทำให้เกิดรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ใหม่ที่ไม่อยู่ภายใต้โครงสร้างอำนาจแบบเดิม (2) การระงับกฎเกณฑ์และจริยธรรมชั่วคราว (Suspension of Norms) คาร์นิวัลถูกอธิบายว่าเป็นโลกแห่ง "เสรีภาพสมบูรณ์" (Absolute freedom) ในช่วงเวลานี้ กฎระเบียบ ข้อห้าม และโครงสร้างทางจริยธรรมที่กำกับชีวิตประจำวัน (ซึ่งเต็มไปด้วยความกลัวและข้อห้าม) จะถูกระงับไว้ชั่วคราว ทำให้เกิด "โลกใบที่สอง" (Second world) หรือ "ชีวิตที่สอง" ที่ดำรงอยู่ตรงข้ามกับโลกทางการ (Official world) และ (3) การพลิกกลับของลำดับชั้น (Inversion of Hierarchy) ในขณะที่โลกยุคกลางยึดถือลำดับชั้นทางดิ่ง (Vertical hierarchy) จากสูงลงต่ำ (สวรรค์สู่โลก) คาร์นิวัลได้เปลี่ยนโครงสร้างนี้ให้เป็นแนวนอน (Horizontal) ที่เน้นร่างกายและผิวดิน โดยการนำสิ่งที่สูงส่งลงมาสู่ระดับล่างผ่านเสียงหัวเราะและเรื่องขบขันของร่างกาย (Grotesque realism)

สรุป

วิวัฒนาการของซินจังแสดงให้เห็นถึงพลังของเทคโนโลยีดิจิทัลที่สามารถ "พอกตัว" หรือเปลี่ยนความหมายของพฤติกรรมขบถทางกายภาพให้กลายเป็นจริยธรรมการสื่อสารรูปแบบใหม่ จากสื่อที่เคยถูกมองว่าเป็นอันตรายต่อเด็กสู่การเป็นเครื่องมือสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่มีความลื่นไหล การเปลี่ยนผ่านนี้ไม่ได้หมายความว่าจริยธรรมลดน้อยลงแต่หมายถึงจริยธรรมได้ย้ายฐานจากการ "บังคับจากภายนอก" (กฎหมาย/การเซนเซอร์) มาสู่การ "ตระหนักรู้จากภายใน" ของพลเมืองดิจิทัลในฐานะฐานันดรที่ 5 มีสาระสำคัญดังนี้

1. การเปลี่ยนผ่านสถานะของตัวละคร "ซินจัง" จากการเป็นเพียงตัวแทนพฤติกรรมขบถทางกายภาพสู่การเป็นสัญลักษณ์ทางการสื่อสารในวัฒนธรรมดิจิทัล จากการศึกษาพบว่าในยุคอนาล็อก "ร่างกาย" ของซินจัง (เช่น การโชว์ก้น โชว์ข้างน้อย) ถูกมองว่าเป็นเครื่องมือทำลายอำนาจรัฐและศีลธรรมอันดีแต่ในยุคดิจิทัล ร่างกายดังกล่าวถูกลดทอนความเป็นจริง (De-realization) จนเหลือเพียง "มีม" (Meme) หรือสติกเกอร์ที่ใช้สื่อสารอารมณ์ความขบขันและการหยอกล้อซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด "การเปลี่ยนฉับพลันทางดิจิทัล" (Digital Disruption) ของสุระชัย ชูพกา (2565) และ Gartner (2022) ซึ่งมีสาระสำคัญว่า เทคโนโลยีดิจิทัลได้เปลี่ยนโครงสร้างสังคมจากระบบสื่อมวลชน (Mass Media) ที่มีศูนย์กลาง มาสู่สังคมเครือข่ายที่ใช้สื่อกลายเป็น "ฐานันดรที่ 5" (The Fifth Estate) ผู้มีอำนาจในการรื้อสร้างความหมายและกำหนดนิยามใหม่ให้กับสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมด้วยตนเอง

2. จริยธรรมการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Transcultural Communication Ethics) ที่เกิดขึ้นผ่านการใช้ตัวละครซินจังในบริบทของสื่อสังคมออนไลน์ยุคใหม่ จากการศึกษาพบว่าซินจังได้กลายสภาพเป็น "ภาษาสากล" ที่ผู้คนต่างวัฒนธรรมใช้เพื่อสร้างความรู้สึกเป็นพวกพ้องและลดทอนความขัดแย้ง โดยใช้ความตลกเป็นตัวเชื่อมประสานซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด "การก้าวพ้นวัฒนธรรม" (Transculturalism) ของ ปรีดา อัครจันทโชติ (2561) ซึ่งมีสาระสำคัญว่าในโลกยุคใหม่วัฒนธรรมไม่ได้มีลักษณะเป็นก้อนเดียวที่แยกขาดจากกันแต่มีการปะทะสังสรรค์และผสมผสานกันผ่านการขยายการสื่อสารทำให้เกิด "พื้นที่ปลอดภัยทางอารมณ์" (Emotional Safe Space) ที่ซึ่งจริยธรรมไม่ได้เกิดจากการตัดสินถูกผิดตามกรอบประเพณีเดิมแต่เกิดจากการเคารพในความแตกต่างและการอยู่ร่วมกันท่ามกลางความหลากหลาย

3. ผลกระทบของดิจิทัลดิสรัปชัน (Digital Disruption) ที่มีต่อการตีความพฤติกรรมไม่เหมาะสมในอดีตให้กลายเป็นเครื่องมือในการสร้างจริยธรรมการสื่อสารรูปแบบใหม่ในปัจจุบัน จากการศึกษาพบว่าพื้นที่ดิจิทัลทำหน้าที่เสมือนพื้นที่ปลดปล่อยทางอารมณ์ที่อนุญาตให้แสดงออกถึงสิ่งที่ถูกกดทับในโลกความจริงได้ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี "Carnavalesque" ของ Mikhail Bakhtin (อ้างถึงใน Taylor, 1995) ซึ่งมีสาระสำคัญว่างานรื่นเริงหรือพื้นที่พิเศษ (ในที่นี้คือโลกออนไลน์) เป็นช่วงเวลาที่ถูกเกณฑ์ทางชนชั้นและจริยธรรมกระแสหลักถูกระงับไว้ชั่วคราวทำให้พฤติกรรมที่เคยดูหยาบคายหรือ "ต่ำ" (Grotesque) อย่างการโหวกังรของจีนจึงถูกพลิกกลับความหมายให้กลายเป็นสัญลักษณ์แห่ง "เสรีภาพ" และการต่อต้านอำนาจนิยมซึ่งช่วยระบายความตึงเครียดและสร้างสมดุลทางจิตวิญญาณให้กับสังคมสมัยใหม่

ข้อเสนอแนะ

1. ในเชิงวิชาการ ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการรับรู้ระหว่างคนรุ่นเก่ากับคนรุ่นใหม่จาก Generation X, Generation Y (ที่โตมากับจีนยุคคอนาล็อก) สู่ จากGeneration Z และ Generation Alpha ที่เกิดมาพร้อมกับโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) และเทคโนโลยีที่ล้ำหน้า (ที่รู้จักกันจึงผ่านมิมิดิจิทัล) เพื่อดูความเปลี่ยนแปลงของบรรทัดฐานทางจริยธรรมของวิวัฒนาการจีนจึงจ่อมแก่นที่ทำหน้าที่เป็น "พื้นที่ผ่อนคลายทางจริยธรรม"

2. ในเชิงปฏิบัติ แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียควรสนับสนุนการใช้สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมในเชิงสร้างสรรค์ และสร้างระบบนิเวศดิจิทัลที่เอื้อต่อ "พื้นที่ปลดปล่อยทางอารมณ์" โดยปราศจากการบูลลี่หรือการลดทอนคุณค่าเพื่อนมนุษย์ผ่าน "สัณยรูป" (Icon) ที่ใช้สื่อสารข้ามวัฒนธรรมในโลกออนไลน์ "ในฐานะฐานันดรที่ 5"

เอกสารอ้างอิง

- เบญจมาศ เบญจพรกุลพงศ์. (2544). *การรับรู้ของเด็กที่มีต่อพฤติกรรมของตัวการ์ตูนจีนจึงในการ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด*
จีนจึงจ่อมแก่น. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)
- ปรีดา อัครจันทโชติ. (2561). *การสื่อสารกับแนวคิดการก้าวพ้นวัฒนธรรม (Communication & Transculturalism)*.
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ภัทรารณณ์ ช้อยหิรัญ. (2563). ทฤษฎีการรื้อสร้างกับการอ่านตีความ. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 22(4),
329-340
- วิษุตม์ ปุจฉาการ. (2556). *สัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง "ริง" ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์และ*
หนังสือการ์ตูน. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)
- สุระชัย ชูผกา. (2565). *วัฒนธรรมร่วมสมัยกับการเปลี่ยนฉับพลันทางดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- สุระชัย ชูผกา. (2565). *สื่อดิจิทัล: ฐานันดรที่ 5 "อำนาจแห่งโลกไร้เงา"*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- อารีรัตน์ ภิราษร. (2562). *วิเคราะห์แนวคิดเรื่องการรื้อสร้างและความหลากหลายของ ฌากส์ แดร์ริดา*. (วิทยานิพนธ์
ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่)
- อาศยา ศิริเอาทาร์ย์. (2549). *การรับรู้และการตีความความหมายของเด็กประถมวัยเกี่ยวกับการแสดงออกทางเพศใน*
รายการโทรทัศน์. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)
- Derrida, J. (1978). *Structure, sign, and play in the discourse of the human sciences*. In *Writing and*
difference (A. Bass, Trans., pp. 278–293). University of Chicago Press.
- Taylor, B. (1995). *Bakhtin, carnival and comic theory* (Doctoral dissertation). University of Nottingham.