



บทความออนไลน์

อคติการรับรู้ ความไม่รู้ กับ Astrologaster

ทุกวันนี้ระหว่างที่เราใช้ชีวิต เราทุกคนล้วนได้รับอิทธิพลจากคุณค่า ความเชื่อ และความหมายของพิธีกรรม ข้อห้าม และธรรมเนียมปฏิบัติที่ส่งต่อกันมาเป็นทอดๆ ในสังคมไม่มากก็น้อย สิ่งเหล่านี้จำนวนมากมีฐานอยู่บน ‘ความมกมาย’ ซึ่งก็มีฐานในความไม่รู้อีกทีหนึ่ง หรือจะพูดให้ชัดกว่านั้นก็คือ ความมกมายวางอยู่บนความเป็นเหตุเป็นผลที่บกพร่อง เป็นเรื่องของ ‘ความเชื่อ’ เมื่อเราทิ้งการใช้เหตุผลไปอย่างไม่ไยดี

ฟังดูเหมือนไม่มีอะไรดีเลย (การโยนความเป็นเหตุเป็นผลทิ้งไปจะดีได้อย่างไร?) แต่นักจิตวิทยาสมัยใหม่หลายคนที่ศึกษา ‘วิทยาศาสตร์ของความมกมาย’ บอกว่าความมกมายมีบทบาทไม่น้อยในสังคม เช่น มันอาจช่วยปกปิดความสะเทือนใจรุนแรง (trauma) รวบรวมของสังคม เป็นกลไกป้องกันตัวและวิธีรับมือกับความกลัวและความหวุ่นวิตก เช่น ในสมัยที่มนุษย์โบราณยังมีชีวิตเร่ร่อนเก็บของป่าล่าสัตว์ หลายสังคมห้ามผู้หญิงออกไปนอกบ้าน สาเหตุที่แท้จริงคือผู้ชายจะได้โฟกัสที่การล่าได้โดยไม่ต้องกลัวว่าผู้หญิงจะตกอยู่ในอันตราย

ยิ่งคนในสังคมตกอยู่ในความไม่รู้ หรือไม่สนใจที่จะหาความรู้ ความไม่รู้ก็ยิ่งก่อให้เกิดความรู้สึกกลัวและวิตกจริต แต่ในเมื่อมนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่ต้องการคำอธิบาย เราจึงผลิตชุดคำอธิบายในรูปของความเชื่อมกมายกลายเป็นยาผีบอกสำหรับสิ่งที่เราไม่เข้าใจ เพราะอย่างน้อยมันก็ทำให้เราสบายใจว่ามี ‘วิธี’ รับมือกับสิ่งที่ทำให้เรากลัว เป็นวิธีสร้างความหวัง กำลังใจ เพิ่มความมั่นใจให้กับเรา ด้วยเหตุนี้ ความมกมายจึงถูกส่งต่อกันมาเป็นทอดๆ จากลูกสู่หลาน แทนที่จะเป็นความรู้ แม้ในสังคมวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ของปัจจุบัน



ความมกมายที่ฝึกรากลึกรยาวนานจนกลายมาเป็นข้อห้ามหรือประเพณี มักจะไม่ถูกตั้งคำถาม อาจเป็นได้ แม้กระทั่งสิ่งที่เราเรียนรู้โดยจิตใต้สำนึกตั้งแต่เด็ก กลายเป็นส่วนหนึ่งของอคติการรับรู้ (cognitive bias) ซึ่งมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ

แน่นอน สังคมไหนยังถูกรอบงำด้วยความไม่รู้ สังคมนั้นยังถูกรอบงำได้อย่างง่ายดายด้วยความกลัว ความหวุ่นวิตก และความมกมาย ผู้มีอำนาจสามารถวาดภาพ ‘ศัตรูของชาติ’ ขึ้นมาให้หน้าสะพรึง เพื่อตรึงอำนาจครอบงำไว้กับตัวเองโดยที่ประชาชนจำนวนมากไม่ตั้งคำถามถึงการเถลิงอำนาจ ไม่แยแสหรือมองไม่เห็นวาลิทธิเสรีภาพของตัวเองกำลังถูกลิดรอน เพราะมัวแต่กลัวศัตรูของชาติ

Astrologaster เกมอินดี้สุดสนุก ถ่ายทอดเรื่องราวและผลลัพธ์สุดฮาของความมกมาย อคติการรับรู้ และความไม่รู้ ได้อย่างเปี่ยมเสน่ห์ลึ้มไม่ลง เกมนี้ให้เราเล่นเป็น ‘ดร.’ ไซมอน ฟอว์แมน (Simon Forman) โหระชื่อตั้งผู้ประกาศตนเป็นแพทย์ผู้ยิ่งใหญ่ รักษาคนไข้ด้วยการค้นหาคำวินิจฉัยโรคจากปุมโหราศาสตร์ คำนวณแบบแผนการโคจรของดวงดาว



ฟอว์แมนมีชีวิตอยู่จริง ๆ ในสมัยปลายศตวรรษที่ 16 เขาทำงานในกรุงลอนดอน ระหว่างปี ค.ศ. 1592-1608 ในรัชสมัยของสมเด็จพระนางเจ้าเอลิซาเบ็ธที่หนึ่ง โด่งดังจากข่าวลือที่ว่ายาฝึบอกของเขาช่วยให้คนจำนวนมาก ไม่น้อยรอดชีวิตจากกาฬโรคระบาด (และตัวเขาเองก็รอดด้วย) ส่งผลให้คนจำนวนมากห้ยกติมีเงินแท้ไปขอคำปรึกษา ความดิงามสำหรับเราคนรุ่นหลังก็คือ ฟอว์แมนทิ้งมรดกเป็นบันทึกการรักษาคนไข้กว่า 80,000 รายการ กลายมาเป็นเอกสารบอกเล่าชีวิตของคนอังกฤษยุคนั้นที่สมบูรณ์ที่สุด วันนี้น้บันทึกคนไข้กว่า 35,000 รายการ ได้รับการแปลงเป็นดิจิทัลและโพสต์ออนไลน์ให้เข้าไปอ่านฟรี หลังจากที่ใช้เวลานานนับทศวรรษ โดยทีมวิจัย



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

ประวัติศาสตร์จากมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ นำทีมโดยศาสตราจารย์ ลอเรน คาสเซล (Lauren Kassell) ซึ่งเธอก็รับบทบาทเป็นที่ปรึกษาให้กับทีมออกแบบ Astrologaster ด้วย

เกมนี้เล่นง่ายเหมือนปอกกล้วย แต่ละเคสเราเพียงแต่ฟัง ‘คนไข้’ แต่ละคนมาเล่าอาการให้ฟัง จากนั้นก็คลิกดูปุมโหราและเลือกว่าจะตีความดวงดาวอย่างไรเพื่อวินิจฉัย จากตัวเลือก 2-4 ตัวเลือก จากนั้นเราก็จะเห็นว่าคนไข้มีปฏิกิริยาต่อ ‘คำวินิจฉัย’ (ซึ่งจริงๆ ก็คือการทำนาย) ของเราอย่างไร เขาหรือเธอชอบหรือไม่ชอบ (ถ้าชอบมากๆ เราอาจโชคได้มีเช็ช้กับลูกคำด้วย) ปัญหาที่คนมาขอความช่วยเหลือจากเราก็ไม่ได้มีแต่โรคร้ายหรืออาการแปลกๆ เท่านั้น แต่มีมากมายหลากหลายไม่ต่างจากเรื่องที่คนมาหาหมอชื่อดังในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการขอคำปรึกษาเรื่องการลงทุน (จะลงทุนในเรือสินค้าลำไหนดี?) การสงคราม (จะไปตีทัพสเปนด้วยเส้นทางไหนดี?) งานทางศาสนา (ฉันควรแต่งตั้งนักบวชคนนี้เป็นบาทหลวงดีไหม?) การแต่งงาน (ฉันควรแต่งงานกับผู้ชายคนไหนใหม่? หรือถ้าฉันแต่งงานกับเศรษฐีแก่คนนี้ เขาจะตายเร็วหรือเปล่า?) หรือแม้แต่นักแสดงหนุ่มที่กำลังจะเล่นละครของ วิลเลียม เชกสเปียร์ นักประพันธ์ชื่อดังในสมัยนั้น มาขอให้เราช่วยหาวิธีลดความอ้วนลงอย่างรวดเร็ว เขาจะได้เล่นเป็นสวน้อยยอร์ชอ่อนแอได้อย่างแนบเนียน (กฎหมายสมัยนั้นห้ามผู้หญิงเล่นละคร และการแสดงก็ถูกมองว่าเป็นอาชีพชั้นต่ำ คนในสังคมดูแคลน)

เป้าหมายของเราในเกมนี้คือ วินิจฉัยให้คนไข้พอใจจนยอมเขียน ‘จดหมายแนะนำ’ (letter of recommendation) ให้กับเรา ถ้าได้ครบแปดฉบับ เราจะได้รับใบอนุญาตจากทางการให้ประกอบอาชีพแพทย์ เป้าหมายนี้ตรงกับสถานการณ์ของฟอร์แมนตัวจริงในประวัติศาสตร์ ผู้เคยเป็น ‘หมอเถื่อน’ มาก่อน (เพราะยากจนเกินกว่าที่จะไปเรียนมหาวิทยาลัย แต่สุดท้ายเขาก็ได้รับใบอนุญาตโดยใช้จดหมายแนะนำจากคนไข้แบบเดียวกับในเกม) ทุกครั้งที่เราวินิจฉัย เกมจะเลื่อน ‘ค่าความพอใจ’ เป็นตัวเลขให้ใกล้กับ 100 มากขึ้น (ถ้าเขาหรือเธอพอใจ) หรือลดลง (ถ้าเขาหรือเธอไม่พอใจ) ทันทีที่แตะ 100 เราจะได้จดหมายแนะนำ ค่าความพอใจของทุกคนเริ่มต้นจากศูนย์ และเป็นไปได้ที่คำวินิจฉัยของเราจะทำให้เขาไม่พอใจทันที แต่หลังจากนั้นเมื่อเกิดเหตุการณ์(บังเอิญหรือไม่บังเอิญก็ตาม)ที่สะท้อนว่าคำวินิจฉัยเราถูกต้อง เขาหรือเธอจะพอใจกว่าเดิมมากจนหักลบเกินค่าติดลบครั้งที่แล้ว ซึ่งเราก็จะได้ค้นพบในการทำนาย/วินิจฉัยครั้งต่อไป





ถึงแม้จะมีเป้าหมายใหญ่ในเกม Astrologaster ก็เป็นเกมที่ตามใจและเอาใจคนเล่นมาก เราสามารถเล่นไปถึงฉากจบได้โดยไม่ต้องจดหมายครบแปดฉบับ หรือแม้แต่ฉบับเดียว (เพียงแต่ก็จะได้ achievement ที่เกี่ยวข้องกับในสตีม) ทำให้เราจะอยากกลับมาเล่นใหม่มากกว่าหนึ่งครั้ง ลองตีความดวงดาวในทางที่ต่างออกไป ดูซิคราวนี้เราจะทำให้ชีวิตของคนไข่วุ่นวายปั่นป่วนกว่าเดิมได้ขนาดไหน อย่างไรก็ดี ในเมื่อ Astrologaster ตั้งอยู่บนประวัติศาสตร์จริง เส้นเรื่องหลักๆ ในเกมนี้จึงอิงตามเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ ซึ่งเราก็ใช้ข้อมูลนี้เป็นประโยชน์ในการทำให้คนไข้ทิ้งกับ ‘พลังการทำนาย’ ของเราได้

ตลอดทั้งเกม เราจะมี ‘คนไข้’ ทั้งหมดสิบสี่คน แต่ละคนจะกลับมาหาเราคนละ 4-6 ครั้ง โดยสลับสับเปลี่ยนหมุนเวียนกันมา ไม่ว่าจะครั้งสุดท้ายที่มาหาเราเขาหรือเธอจะรู้สึกชอบหรือไม่ชอบอย่างไร ทุกครั้งที่คนไข้มาหา เกมจะแนะนำตัวเขาหรือเธอด้วยบทเพลงประสานเสียงสั้นๆ สไตล์เดียวกับที่ค้ายกคณะ (choir) ชอบร้องในโบสถ์ยุคนั้น เพลงพวกนี้แต่งสนุกและขับร้องได้ดีมาก ‘คนไข้’ ทุกคนรวมถึงตัวฟอร์มแมนเองก็ให้เสียงได้เยี่ยมและล้วนแต่มีชีวิตเปี่ยมสีสัน เต็มไปด้วยเรื่องราวสนุกๆ น่าติดตาม และใช้ภาษาที่ตรงกับสังคมอังกฤษในยุคนั้นอย่างไพเราะเสนาะหู เหมือนกำลังดูละครเชคสเปียร์ คำโบราณคำหนึ่งๆ ที่ผู้เขียนชอบมากและเพิ่งมารู้จักในเกมนี้คือ



“chundering” อ่านว่า ชัน-เดอ-ริง แปลว่า การอ้วก ซึ่งเป็นอาการที่คนไข้ประสบบ่อยครั้งอย่างน่าสงสาร (แต่เราก็จะอดหัวเราะไม่ได้)

คนไข้ที่มาหาเราในเกมนี้หลายคนมีตัวตนอยู่ในประวัติศาสตร์สมัยนั้นจริง ๆ และก็เป็นลูกค้ำของฟอร์แมนตัวจริงจริงๆ อย่าง โรเบิร์ต เดเวโร (Robert Devereux) เอิร์ลแห่งเอสเซ็กซ์ที่สอง นักรบผู้โด่งดังจากสมรภูมิกาดิชที่เขา นำทัพทหารตีกองทัพสเปนแตกพ่าย ต่อมา นำทัพบุกมืองโค่นบัลลังก์เอลิซาเบธแต่ไม่สำเร็จ และ เอมิเลีย ลานีเยร์ (Emilia Lanier) กวีหญิงชาวอังกฤษ ผู้ซึ่งนักประวัติศาสตร์หลายคนเชื่อว่าเป็น ‘หญิงใจชั่ว’ (dark lady) ในตำรับบทกวีซอนเน็ตอันโด่งดังของเชกสเปียร์



กราฟิกสองมิติใน Astrologaster เรียบง่ายแต่สวยงาม เราพลิกดูฉากต่อไปด้วยการดิ่งมุมขวาของจอขึ้นมาเหมือนกำลังพลิกหนังสือสามมิติ การหารื้อแต่ละครั้งก็ใช้เวลาไม่นาน ดังนั้นมันจึงเป็นเกมที่เหมาะมากกับการเล่นระหว่างพักเบรก ครั้งละ 15-20 นาทีผ่านโทรศัพท์มือถือหรือจอกอมพิวเตอร์ (เกมมีให้เล่นทั้งสองเวอร์ชัน)

การเลือกว่าจะตีความดวงดาวอย่างไรให้คนไข้พอใจไม่ใช่เรื่องง่าย ทุกตัวเลือกอาจดูมงายคล้ายกัน (กลุ่มดาวบนฟ้ามาเกี่ยวอะไรกับชีวิตเราด้วย!?) แต่เราก็สามารถวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของคนไข้เพื่อพยายามเลือกตัวเลือกที่ดูเข้าเค้า น่าจะเป็นเหตุเป็นผลมากที่สุด ฟอร์แมนในเกมเมื่อแรกพบกับคนไข้จะสังเกตอาการก่อน (หน้าเธอดูแดงก่ำ) และไอ้โลมปฎิโลมเพื่อดึงข้อมูลออกมาให้ได้มากที่สุด บางครั้งเราจะพอดูออกได้ไม่ยากกว่าการตีความ



ดวงดาวแบบไหนที่จะทำให้คนไข้พอใจกว่ากัน ยกตัวอย่างเช่น ถ้าผู้หญิงสงสัยว่าสามีของเธอกำลังมีเมียอื่นหรือเปล่า การบอกว่าเธอคิดถูกแล้วอาจเป็นสิ่งที่เธอไม่อยากจะยิน และก็จะมาพาลกับโหร (คือเรา) แทน ลดค่าความพอใจของเธอลง และทำให้เรามีโอกาสได้จดหมายแนะนำน้อยลง

ความเจ๋งอีกอย่างของ Astrologaster ก็คือ คำวินิจฉัยของเราในเกมทุกครั้งไม่เพียงแต่ส่งผลต่อชีวิตของคนไข้ แต่ยังส่งผลต่อชีวิตของคนไข้คนอื่นด้วย เพราะชีวิตของพวกเขาเกี่ยวข้องกัน

ความสำเร็จของคนไข้คนหนึ่งอาจเป็นหายนะของคนไข้คนอื่น ทั้งสามีและภรรยาอาจมาขอคำปรึกษาจากเรา โดยที่ไม่ระแคะระคายเลยว่าอีกคนก็เป็นคนไข้เราเหมือนกัน! และดังนั้นเราจึงมีโอกาสทำนายได้ ‘ถูกต้อง’ สูงกว่า เพราะได้ข้อมูลลับมาจากอีกฝ่าย นักประวัติศาสตร์มองว่า ‘ความได้เปรียบ’ และชื่อเสียงของฟอร์แมนตัวจริงในประวัติศาสตร์อาจสร้างมาแบบนี้จริงๆ คือเขาเข้าใจความเชื่อมโยงและความสัมพันธ์ทางสังคมของคนไข้ ชอบให้บริการคนทั้งตระกูลและคนที่มีความสัมพันธ์ทางธุรกิจ ด้วยเหตุนี้ เขาจึงสามารถใช้ข้อมูลจากคนไข้คนหนึ่งให้เป็นประโยชน์ เวลาที่ ‘ทำนาย’ ให้กับคนไข้อีกคนหนึ่ง (โอ เสียใจด้วยนะครับ คุณนาย ดวงดาวบอกว่าสามีของคุณกำลังติดอีหนูอยู่จริง ๆ)

หลายประเด็นที่ถูกหยิบยกเป็นเคสคนไข้ใน Astrologaster พ้องกับประเด็นร้อนในสังคมอังกฤษสมัยใหม่อย่างชัดเจนว่าไม่ใช่ความบังเอิญ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเบร็กซิต (Brexit) อำนาจต่อรองของสหภาพแรงงาน และความเกลียดกลัวแรงงานต่างด้าว/ชาวต่างชาติ ยกตัวอย่างเช่น แมรี เพน (Mary Payne) คนไข้ของเราคนหนึ่งในเกมเกลียดและกลัวชาวต่างชาติและทุกคนที่ไม่ได้นับถือคริสต์นิกายโปรเตสแตนต์ กล่าวว่า ‘พวกคาทอลิก’ จะกลับมามีอำนาจหลังจากสิ้นรัชสมัยของสมเด็จพระนางเจ้าเอลิซาเบ็ธ เราอาจหัวเราะเยาะเพนกับความกลัวอย่างไร้เหตุผลของเธอ จนกระทั่งเราตระหนักว่ามุมมองของเธอไม่ใช่เสียงส่วนน้อย มันได้รับการยอมรับในสังคมจนกลายเป็น ‘ค่านิยม’ อันตราย





Astrologaster นอกจากจะถ่ายทอดชีวิตเปี่ยมสีสันของโหราชื่อดังเมื่อ 400 ที่แล้วอย่างสนุกสนาน เปี่ยมอารมณ์ขัน ไม่ตืดสินใจใคร แถมยังสอดแทรกการวิพากษ์สังคมและการเมืองสมัยใหม่อย่างแสบ ๆ คับ ๆ แล้ว มันยังเป็นเกมที่กระตุ้นให้เราคิดเรื่องความมั่งงาย อคติการรับรู้ และความไม่รู้

นักจิตวิทยาค้นพบมาหลายสิบปีแล้วว่า จิตใจของคนเราพยายามพยายามตีความข้อมูลข่าวสารจากภายนอกให้สอดคล้องกับความคิดและความเชื่อเดิมของเรา ถ้าหากข้อมูลใหม่ขัดแย้ง เราก็จะรู้สึกอึดอัดไม่สบายใจ จิตใต้สำนึกเราจะหาทางคลี่คลายความคับข้องใจนี้ด้วยการยกเหตุผลมาอธิบายข้อมูลใหม่ในทางที่ไม่ขัดแย้งกับความเชื่อเดิม ยกตัวอย่างเช่น ถ้าตอนแรกเราสนับสนุนผู้นำเผด็จการทหารด้วยเหตุผลว่า ‘คสช. (คณะรักษาความสงบแห่งชาติ) ชื่อสัตย์ ไม่โกง’ แต่ต่อมามีข้อมูลที่มีมูลว่า นายพลบางคนอาจโกง เราก็อาจปรับเหตุผลใหม่ว่า ‘อย่างน้อย คสช. ก็ไม่โกงเท่ากับนักการเมือง’ เป็นต้น

พุดง่าย ๆ ก็คือ เวลาที่เกิดภาวะการรับรู้ไม่ลงรอยเพราะข้อมูลใหม่ขัดแย้งกับความเชื่อเก่า เราจะรู้สึกแยะตั้งนั้น สมองจึงริบหาเหตุผลมาเข้าข้างตัวเอง—โดยที่เรามักไม่รู้ตัวว่ากำลังทำอย่างนั้นอยู่ด้วยซ้ำ—เพื่อสลายความไม่ลงรอยกันระหว่างข้อมูลใหม่กับความเชื่อเดิม ด้วยเหตุนี้ การหาเหตุผลมาเข้าข้างตัวเอง โกงหกตัวเอง หรือปลอบใจตัวเอง หรือที่ภาษาวัยรุ่นเรียกว่า ‘ดริฟต์’ เพื่อจะได้ไม่ต้องเปลี่ยนใจ จึงกลายเป็นเรื่องปกติในโลกออนไลน์ และในเมื่อจิตใจของเราพร้อมเสมอที่จะช่วยเราหลอกตัวเอง (เพื่อคลี่คลายความอึดอัดใจจากภาวะ ‘การรับรู้ไม่ลง



รอย’) จึงไม่น่าแปลกใจที่เราจะชอบเสพแต่เนื้อหาอะไรก็ได้ที่ช่วย ‘ตอกย้ำ’ ความคิดความเชื่อเดิมของเรา ไม่ใช่ข้อมูลที่ตั้งคำถามหรือคัดง้างกับมัน

ในสังคมที่คนจำนวนไม่น้อยอยาก ‘สบายใจ’ มากกว่าอยากรู้ความจริงที่อาจทำให้ไม่สบายใจ สังคมที่อุดมด้วยข่าวปลอม (fake news) และข่าวจริงที่ฟังดูเหลือเชื่อจนที่แรกคนนึกว่าเป็นข่าวปลอมเพราะไม่รู้ต้นสายปลายเหตุ แคมเปญเรื่องยัง ‘รู้ไม่ได้’ เพราะผู้มีอำนาจไม่ต้องการให้รู้ อย่างเช่นการอันตรายหายไประลอกคณະราษฎรและอนุสาวรีย์พิทักษ์รัฐธรรมนูญ—สังคมแบบนี้อาจไม่ได้ห่างไกลขนาดนั้นโดยพุดินัยจากสังคมยุคเชกสเปียร์ของคุณหมอฟอร์แมน ถึงแม้ว่าวัดด้วยเวลาจะห่างกันกว่าสี่ศตวรรษ.

ที่มา <https://thematter.co/thinkers/astrologaster/82236>

