

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ราชบัณฑิตยสถานให้ชื่อเรียกในภาษาไทยของ science fiction¹ ว่า “บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์” และได้ให้ความหมายไว้ใน พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2545) ดังนี้

science fiction บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ เรื่องแต่งที่มีรูปแบบของจินตนิมิต พื้นฐานของเรื่องสร้างขึ้นจากข้อเท็จจริง ข้อสันนิษฐานหรือข้อสมมติฐานทางวิทยาศาสตร์ โดยการใช้ข้อมูลที่ยอมรับกันแล้วนั้น ไปสู่ข้อมูลที่ยังไม่รู้ชัดด้วยวิธีการทางตรรกะ บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยใน โลกอนาคต เรื่องที่เกิดบนดาวเคราะห์ดวงอื่นๆ เรื่องในมิติอื่นๆ ของเวลาและสถานที่ หรืออาจเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้ในกฎเกณฑ์ทางวิทยาศาสตร์ใหม่ๆ ที่ผิดแผกไปจากเดิม [...] อันที่จริง ยังไม่มีนิยามของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่เป็นที่พอใจของทุกคน

(ราชบัณฑิตยสถาน, 2545: 385-386)

สุทธิชัย บุญชะกาญจน (2533) ได้ศึกษารวบรวมความหมายอันหลากหลายของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์จากที่ต่างๆ ไว้ในวิทยานิพนธ์ การศึกษาเชิงวิเคราะห์นิยายวิทยาศาสตร์อเมริกัน แนวดีสโทเปียในช่วง ค.ศ. 1950 ถึง ค.ศ. 1972 และวลัยลักษณ์ ตรงจิตติปัญญา (2544) ได้ค้นหาและวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติมไว้ในบทที่หนึ่งของวิทยานิพนธ์ “ประวัติศาสตร์” ในนิยายวิทยาศาสตร์ชุดสถาบันสถาปนา ของไอแซค อสิมอฟ

นอกจากความหมายของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่หลากหลายแล้ว การแบ่งประเภทของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ก็มีความหลากหลายเช่นเดียวกัน ชัยวัฒน์ คุประตกุลอธิบายการแบ่งประเภทของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ออกเป็น “hard science fiction” และ “soft science fiction”²

¹ ในบางตัวบท science fiction ถูกเขียนโดยใช้ตัวย่อว่า sf หรือ เอสเอฟในภาษาไทย

² อ่านเพิ่มเติมเกี่ยวกับการแบ่งบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์จากการอธิบายของชัยวัฒน์ คุประตกุลได้ใน เซตวัน เตือประ โคน (2550) และวิทยานิพนธ์ของสุทธิชัย บุญชะกาญจน (2533) นอกจากนี้บางครั้งนิยายแฟนตาซี (fantasy) ยังถูกนำมาเทียบเคียงกับบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์อีกด้วย

โดย hard science คือวิทยาศาสตร์กายภาพและชีวภาพ เนื้อเรื่องในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่ม hard science fiction จะมีแนวความคิดหรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์สนับสนุน และมีการอธิบายหลักการอย่างละเอียดลออในเนื้อเรื่อง ผู้ที่เขียนบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มนี้จึงมักมีการศึกษาทางด้านวิทยาศาสตร์เช่น ไอแซค อสิมอฟ (Isaac Asimov) ผู้แต่งสถาบันสถาปนา (*Foundation*) ยังมีผลงานวิจัยและเขียนหนังสือเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาชีวเคมีที่เขาจบการศึกษาระดับปริญญาเอกจากมหาวิทยาลัยโคลัมเบีย ส่วนอาเธอร์ ซี. คลาร์ก (Arthur C. Clarke) ผู้แต่งผลงานชุด *Space Odysseys* จบการศึกษาทางคณิตศาสตร์และฟิสิกส์จาก คิงส์ คอลเลจ กรุงลอนดอน และมีบทบาทในการคำนวณเกี่ยวกับวงโคจรของดาวเทียมสื่อสาร ส่วน soft science คือวิทยาศาสตร์สังคมที่มักจะเน้นผลกระทบจากการใช้งานวิทยาศาสตร์ มากกว่าจะอธิบายกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในเรื่องโดยละเอียด ตัวอย่างงานในกลุ่ม soft science fiction เช่นใน *The Minority Report* (1956) โดย ฟิลิป เค. ดิก (Philip K. Dick) จินตนาการให้โลกอนาคตมีการขยับยั้งอาชญากรรมโดยใช้ผู้มีความสามารถทางจิตคาดการณ์ล่วงหน้าร่วมกับการประเมินของคอมพิวเตอร์ ราวกับต้องการตั้งคำถามถึงผลของการพยากรณ์กับการดำเนินชีวิตของมนุษย์ การจำแนกระหว่าง hard science fiction และ soft science fiction จึงใช้ระดับของวิทยาศาสตร์ที่ปรากฏในเรื่องเป็นเกณฑ์

นอกจากนั้นการจำแนกประเภทของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ ยังสามารถแบ่งโดยอาศัยช่วงเวลาที่ทำกรเขียนและเนื้อหาที่ปรากฏในเรื่องเป็นเกณฑ์ ในบทความชื่อ “ไซเบอร์พังค์ นวนิยายวิทยาศาสตร์แนวโพสต์โมเดิร์น” ในอ่าน (ไม่) เอาเรื่อง (2545: 361-386) ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชได้แบ่งประเภทของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ไว้เป็น 3 ยุค คือ ยุคคลาสสิก ยุคคลื่นลูกใหม่ และยุคไซเบอร์พังค์ (Cyberpunk) อาจสรุปลักษณะของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ทั้งสามยุคจากบทความดังกล่าวได้ดังนี้

บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ยุคคลาสสิกอยู่ในช่วงเวลาระหว่าง ค.ศ.1895 – ค.ศ. 1960 โรเบิร์ต เอ. ไฮน์ไลน์ (Robert A. Heinlein) ได้กำหนดลักษณะของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ยุคคลาสสิกไว้ อาทิสถานการณ์ในเรื่องจะต้องแตกต่างจากปัจจุบัน อันเป็นผลมาจากนวัตกรรมหรือการค้นพบสิ่งใหม่บางอย่าง ตัวปัญหาหรือโครงสร้างของเรื่องจะต้องเป็นปัญหาเกี่ยวกับมนุษย์ จะต้องไม่มีการละเมิดความเป็นจริงทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกยอมรับกันอยู่โดยทั่วไป หรือถ้าหากมีการนิยามความเป็นจริงทางวิทยาศาสตร์ใหม่ก็จะต้องอธิบายว่าเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น อาจกล่าวได้ว่าผู้แต่งบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในยุคนี้ ต้องการที่จะยกระดับบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ให้สูงกว่าเรื่องอ่านเล่นทั่วไป โดยพยายามสร้างคุณค่า แนวทางการเขียนและแนวทางการศึกษาขึ้น เช่นการตั้งบัญญัติห้าประการของการเขียนบันเทิงคดีวิทยาศาสตร์ของไฮน์ไลน์ ผลงานบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ของไฮน์ไลน์ อาทิ *Starship Troopers* (1959), *Stranger in a Strange Land* (1961)

เป็นตัวอย่างของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์คลาสสิก เช่นเดียวกับผลงานของคลาร์ก และอาซิมอฟ ที่ได้กล่าวมาแล้ว

งานในยุคต่อมาคืองานกลุ่มคลื่นลูกใหม่³ นักเขียนรุ่นนี้เริ่มรู้สึกถึงความซ้ำซากในการสร้างสรรค์ของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์คลาสสิก โดยความจำเจอาจเกิดขึ้นจากการเคารพและยึดถือแนวทางการประพันธ์เพื่อสร้างการยอมรับจากสังคม นักเขียนคลื่นลูกใหม่จึงละเว้นที่จะพูดถึงการเดินทางไปในอวกาศอันไกลโพ้น แต่หันกลับมาสนใจในมิติทางอารมณ์และจิตใต้สำนึกของมนุษย์ จึงเกิดบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์คลื่นลูกใหม่ขึ้นในช่วงทศวรรษ 1960 เนื้อหาของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ยุคคลื่นลูกใหม่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ใกล้ชิดกับตัวมนุษย์มากขึ้น โดยเฉพาะปัญหาเพศสถานะ ตัวอย่างผลงานในกลุ่มคลื่นลูกใหม่ เช่น *The Left Hand of Darkness* (1969) ของ อูร์ซูลา เลอ กวิน (Ursula Le Guin) ใช้ฉากดวงดาวที่ผู้อยู่อาศัยปกติจะไม่มีเพศแต่เมื่อถึงเวลาสืบพันธุ์ (2 วันในทุก 26 วัน) จะมีเพศจากการกำหนดของพีโรโมน *The Female Man* (1970) ของ โจอันนา รัส (Joanna Russ) เล่าเรื่องผ่านโลกคู่ขนาน 4 โลก แบบแรกคือโลกปี ค.ศ. 1969 แบบที่สองคือโลกที่สงครามโลกครั้งที่สองไม่เกิดขึ้น แบบที่สามคือโลกที่ผู้ชายสูญพันธุ์ไปเป็นเวลานาน และแบบที่สี่คือโลกที่เกิดสงครามระหว่างมนุษย์สองเพศ *Crash* (1973) ของ เจ. จี. บัลลาร์ด (J.G. Ballard) เล่าเรื่องของกลุ่มคนที่เกิดอารมณ์ทางเพศกับอุบัติเหตุรถยนต์ชน (car-crash sexual fetishism) มีฉากอื้อฉาวคือการร่วมเพศในรถยนต์ผ่านปากแผลจากอุบัติเหตุบริเวณต้นขาของฝ่ายหญิง น่าสนใจว่านักเขียนในยุคคลาสสิกจะมีพื้นฐานการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ แต่นักเขียนในยุคคลื่นลูกใหม่ส่วนใหญ่จะมีการศึกษาทางสายวรรณคดี

หลังจาก ค.ศ. 1984 ได้เกิดบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์พังก์ ในเวลาใกล้เคียงกับการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เหตุการณ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์พังก์จะเกิดขึ้นในโลกอนาคตอันใกล้ซึ่งไม่ได้สดใสหรือเต็มไปด้วยความหวังเช่นในยุคคลาสสิก แต่จะเป็นโลกที่เสื่อมโทรม ไร้ระเบียบและสิ้นหวัง ไซเบอร์พังก์เกิดจากการรวมกันของคำสองคำคือ ไซเบอร์เนติกส์ (cybernetics) และพังก์ (punk) ไซเบอร์เนติกส์คือศาสตร์ที่ศึกษาระบบการสั่งงานและการสื่อสารในสัตว์และเครื่องจักรกล อันจะนำไปสู่การประดิษฐ์คอมพิวเตอร์ที่คิดและแก้ปัญหาได้เช่นมนุษย์หรือปัญญาประดิษฐ์ ส่วนพังก์ คือกระแสวัฒนธรรมแบบอนาธิปไตยของชาวตะวันตกที่ต้องการต่อต้านสังคม วัฒนธรรมและสถาบันต่างๆ ในสังคม แสดงออกผ่านทางดนตรี การแต่งตัวและรูปแบบการดำเนินชีวิต ตัวอย่างของนักเขียนใน

³ คลื่นลูกใหม่ (New Wave) เป็นชื่อที่ดัดแปลงมาจากภาษาฝรั่งเศส *nouvelle vague* ใช้เรียกภาพยนตร์ฝรั่งเศสในทศวรรษที่ 60 ที่ทำทาบขนบการเล่าเรื่องตามแบบฉบับ อาทิการตัดต่อกลับไปมา เช่นงานของ ฌอง-ลุก โกดาด (Jean-Luc Godard) และ ฟร็องซัว ทรูฟโฟท์ (François Truffaut)

กลุ่มไซเบอร์พังก์เช่น วิลเลียม กิบสัน (William Gibson) ผู้เขียนผลงานชุดสามเรื่องสปราวด์ ที่ได้รับการยอมรับว่าให้กำเนิดงานไซเบอร์พังก์ บรูซ สเตอริง (Bruce Sterling) ในผลงาน *Schismatrix* (1985) ปรากฏตัวละครเปลี่ยนแปลงร่างกายโดยใช้เครื่องจักรและวิศวกรรม

โลกที่ปรากฏในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์พังก์มักจะมีสองโลก หนึ่งคือ โลกมนุษย์ สองคือโลกไซเบอร์สเปซ (cyberspace) ที่เกิดจากการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์เข้าเป็นเครือข่ายสื่อสารครอบคลุมโลก และรวมไปถึงอวกาศรอบโลกด้วย ไซเบอร์สเปซในงานกลุ่มไซเบอร์พังก์บางเรื่องมีการพัฒนาจนกระทั่งมนุษย์สามารถเข้าไปอยู่อาศัยในเครือข่ายคอมพิวเตอร์ นอกจากนั้นมนุษย์ในงานกลุ่มไซเบอร์พังก์จะมีการเชื่อมต่อกับเทคโนโลยีในลักษณะที่ไม่สมบูรณ์ เช่นการผ่าตัดเชื่อมต่อแขนขาและกล้องถ่ายภาพรูปคลุมดวงตาข้างหนึ่งไว้ ทำให้ตาข้างหนึ่งไปโศกพิภพติเมื่อมองจากภายนอก หรือมนุษย์ที่ผ่าตัดสมองส่วนหนึ่งให้กลายเป็นหน่วยความจำของคอมพิวเตอร์เพื่อรับจ้างขนย้ายข้อมูล โดยที่ผู้รับจ้างไม่รับรู้ถึงข้อมูลที่ได้บรรจุเอาไว้ในสมองของตนเอง นอกจากนั้นในงานกลุ่มไซเบอร์พังก์มักจะมีการจำลองความสามารถของบุคคลที่เสียชีวิตไปแล้วไว้ในคอมพิวเตอร์ เพื่อที่จะให้คำปรึกษาหรือช่วยเหลือมนุษย์ที่ยังมีชีวิตอยู่ มนุษย์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์พังก์จึงมีลักษณะราวกับเป็นกึ่งมนุษย์กึ่งเครื่องจักรกล ที่ต้องการความช่วยเหลือจากสิ่งประดิษฐ์ไม่ว่าจะทางร่างกายหรือทางจิตใจ

บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์จึงมีจำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์บริสุทธิ์เพียงอย่างเดียว แต่ยังเกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์ประยุกต์หรือเทคโนโลยีเช่นเดียวกัน พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2548) ให้ความหมายของวิทยาศาสตร์ไว้ว่า ความรู้ที่ได้จากการสังเกตและค้นคว้าจากปรากฏการณ์ธรรมชาติแล้วจัดเข้าเป็นระเบียบหรือวิชาที่ค้นคว้าได้หลักฐานและเหตุผลแล้วจัดเข้าเป็นระเบียบ ส่วนความหมายของเทคโนโลยีคือ วิทยาการที่นำเอาความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาใช้ให้เกิดประโยชน์ในทางปฏิบัติและอุตสาหกรรม อาจกล่าวได้ว่าเทคโนโลยีคือวิทยาศาสตร์ที่เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะเมื่อโลกเข้าสู่สังคมอุตสาหกรรม เทคโนโลยีนอกจากจะถูกนำมาใช้เพื่อผ่อนแรงและขยายขีดความสามารถในการทำงาน ยังถูกนำมาใช้อำนวยความสะดวกและสร้างความบันเทิงให้กับมนุษย์ จนในบางกรณีเทคโนโลยีบุกรุกเข้ามาในร่างกายและจิตใจมนุษย์โดยไม่รู้ตัว ดังเช่นตัวละครในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์พังก์

มนุษย์ส่วนใหญ่ในปัจจุบันใช้เทคโนโลยีโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบที่จะตามมา เช่น โรคนิ้วมือไอพอด (Ipod finger) ที่เกิดจากการใช้นิ้วมือเพื่อสัมผัส ควคุม ปุ่มขนาดเล็กบนเครื่องเล่นเพลงไอพอดมากเกินไป จนเกิดอาการอักเสบของกล้ามเนื้อบริเวณนิ้วมือ ดังนั้น

เทคโนโลยีจึงมิใช่สิ่งที่อำนวยความสะดวกและให้ประโยชน์กับมนุษย์เพียงอย่างเดียว หากแต่ยังมีด้านที่เป็นโทษ จึงเป็นที่น่าสนใจว่านอกจากผลกระทบทางกายภาพที่มองเห็นได้ชัดเจนแล้ว เทคโนโลยีจะสามารถส่งผลกระทบในทางอื่นต่อมนุษย์ได้หรือไม่ วิทยานิพนธ์เล่มนี้มุ่งศึกษาความสัมพันธ์ของมนุษย์กับเทคโนโลยีและผลกระทบที่เทคโนโลยีมีต่อมนุษย์ในด้านต่างๆ ทั้งทางด้านกายภาพและจิตใจ โดยอาศัยตัวบทบันทึกคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์พังก์ของวิลเลียม กิบสันเป็นแหล่งข้อมูล

วิลเลียม กิบสัน เกิดที่มลรัฐเซาท์ แคโรไลนา ประเทศสหรัฐอเมริกาในค.ศ.1948 เขาหลีกเลี่ยงการเกณฑ์ทหารในช่วงสงครามเวียดนาม (ค.ศ.1959-ค.ศ.1975) ไปใช้ชีวิตอยู่ที่เมืองแวนคูเวอร์ ประเทศแคนาดาจนถึงปัจจุบัน ส่งผลให้กิบสันเป็นบุคคลสองสัญชาติ เขาจบการศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาวรรณคดีอังกฤษจากมหาวิทยาลัยบริติช โคลัมเบียในปี ค.ศ. 1977 ด้วยพื้นฐานจากการอ่านบันทึกคดีแนววิทยาศาสตร์ทั้งเรื่องสั้น เรื่องยาวรวมถึงการ์ตูนในวัยเด็กและความต้องการหารายได้สนับสนุนครอบครัว ทำให้กิบสันเริ่มเขียนเรื่องสั้นส่งไปยังนิตยสาร ผลงานแรกๆ ที่ได้รับการตีพิมพ์คือ 'Fragments of a Hologram Rose' (1977) ในนิตยสารชื่อ *Unearth 3* มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงร่างกายมนุษย์และพื้นที่ที่ถูกสร้างขึ้นจากเทคโนโลยี ซึ่งต่อมาถูกนำมารวมไว้ในหนังสือรวมเรื่องสั้นของกิบสันชื่อ *Burning Chrome* (1986)

ผลงานเรื่อง *นิวโรแมนเซอร์ (Neuromancer)* ในปี ค.ศ. 1984 แม้ว่าจะเป็นบันทึกคดีแนววิทยาศาสตร์เรื่องยาวเรื่องแรกของกิบสัน แต่สร้างปรากฏการณ์โดยเป็นบันทึกคดีแนววิทยาศาสตร์เรื่องแรกในประวัติศาสตร์ที่ได้รับรางวัลหลักของวงการครบทั้ง 3 รางวัล คือรางวัลฮิวโก (Hugo Award) รางวัลเนบิวลา (Nebula Award) และรางวัลฟิลลิป เค. ดิก เมมโมเรียล (Philip K. Dick Memorial Award) กิบสันได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้ให้กำเนิดบันทึกคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์พังก์จากเรื่องนี้ ดังเช่น *Collins Dictionary of Literary Terms* (2004) ได้ให้ความหมายของไซเบอร์พังก์ว่า 'A form of SCIENCE FICTION in which the world of high-tech computer networks (cyberspace) dominates life in the near future. [...] The leading figure in the genre is William Gibson whose novel *Neuromancer* (1984) established the form.' (Quinn, 2004: 76)

หลังจาก *นิวโรแมนเซอร์* กิบสันได้เขียนผลงานในชุดเดียวกันอีกสองเรื่องคือ *เคาท์ ซีโร (Count Zero)* ในปี ค.ศ. 1986 และ *โมนาลิซา โอเวอร์ไดรฟ์ (Mona Lisa Overdrive)* ในปี ค.ศ. 1988 ทั้งสามเรื่องมักจะถูกอ้างถึงว่าเป็นงานชุดสามเรื่อง *สปราวล์ (Sprawl Trilogy)* และในปี ค.ศ. 1993 เขาได้เริ่มเขียนงานชุดใหม่โดยมีสะพานโกลเดนเกตเป็นศูนย์กลางของเรื่อง คือเรื่อง

Virtual Light ซึ่งมีภาคต่อในชุดเดียวกันคือ *Idoru* และ *All Tomorrow's Parties* ในปี ค.ศ. 1996 และ 1999 ตามลำดับ งานชุดนี้ถูกเรียกว่าชุดสามเรื่องสะพาน (*Bridge Trilogy*) มีการดำเนินเรื่องในโลกอนาคตอันใกล้กว่าชุดสามเรื่องสปอว์ล ต่อมาในปี ค.ศ. 2003 กิบสันเขียนผลงานเรื่องแรกทีเวลาในเรื่องเป็นสังคมร่วมสมัยคือ *แพทเทิร์น เรคคognition* (*Pattern Recognition*) ผลงานเรื่องล่าสุดของเขาในปี ค.ศ. 2007 คือ *Spook Country*

กิบสันมิได้มีแต่ผลงานเรื่องแต่งเท่านั้น เขายังเขียนบทความเพื่อตีพิมพ์ในนิตยสาร *ไวร์ด* (*Wired*) ซึ่งเป็นนิตยสารที่ตีพิมพ์ทั้งในรูปแบบสิ่งพิมพ์และตีพิมพ์ออนไลน์ มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับผลของเทคโนโลยีต่อวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และการเมือง น่าสนใจว่ากิบสันพิมพ์ต้นฉบับ *นิว โรแมนเซอร์* โดยใช้เครื่องพิมพ์ดีด ทว่าเขาแถลงในเว็บไซต์อย่างเป็นทางการว่ามีเจตนาจะสร้างจุดเด่นหรือสร้างระยะห่างระหว่างตัวเขากับเทคโนโลยีเพียงแค่พิมพ์ดีดเป็นสิ่งที่นักเขียนในยุคนั้นใช้และเป็นสิ่งที่เขามีในบ้านเขาขณะนั้น เพื่อกลบข่าวลือในอินเทอร์เน็ตว่าเขาเขียนผลงานทุกเรื่องโดยการใช้พิมพ์ดีดมือ (*manual typewriter*) ทั้งที่แท้จริงแล้วเขาใช้คอมพิวเตอร์ในการพิมพ์ต้นฉบับผลงานเรื่องอื่นหลังจาก *นิว โรแมนเซอร์*

ต่างจากบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ยุคก่อนหน้าที่มีมักได้รับความสนใจเฉพาะจากวงวิชาการ “บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ศึกษา” (*science fiction studies*) งานกลุ่มไซเบอร์พังก์ยังมีการศึกษาโดยนักวิชาการสายหลังสมัยใหม่ (*postmodernism*) เช่น เฟรดริก เจมิสัน (*Fredric Jameson*) เอ็น. แคเธอริน เฮลส์ (*N. Katherine Hayles*)⁴ ประเด็นที่มักถูกศึกษาโดยใช้แนวความคิดหลังสมัยใหม่ศึกษาคือ พื้นที่ ร่างกาย อัตลักษณ์ รวมไปถึงขอบเขตความเป็นมนุษย์ในงานไซเบอร์พังก์ เนื่องจากการดำเนินเรื่องส่วนหนึ่งในไซเบอร์สเปซที่ก้าวหน้าจนเป็นพื้นที่ทางเลือกสำหรับการแสดงออกและอยู่อาศัยของตัวละครส่วนหนึ่งและเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยจนสามารถยืดอายุขัยของมนุษย์ให้ยาวนานขึ้นได้

ไซเบอร์พังก์ยังได้แตกแขนงวรรณกรรมออกเป็นกลุ่มย่อยอาทิ สตีมพังก์ (*steampunk*) ที่จินตนาการถึงโลกที่ยังใช้พลังงานไอน้ำเป็นหลัก มนุษย์ในงานสตีมพังก์รู้สึกแปลกแยกจากการใช้งานเทคโนโลยี ตัวอย่างผลงานในกลุ่มสตีมพังก์เช่น *เดอะ ดิฟเฟอเรนซ์ เอนจิน* (*The Different Engine*) (1990) ที่กิบสันแต่งร่วมกับบรูซ สเตอร์ลิง จินตนาการให้มนุษย์ประดิษฐ์คอมพิวเตอร์สำเร็จโดยใช้กลไกของเครื่องจักรไอน้ำและมีการเริ่มต้นยุคข้อมูลข่าวสารล่วงหน้าตั้งแต่สมัย

⁴ เฟรดริก เจมิสันเขียนบทความ ‘Fear and Loathing in Globalization’ ตีพิมพ์ในวารสาร *New Left Review* มีเนื้อหาวิเคราะห์การใช้ชีวิตในสังคมทุนนิยมของตัวละครใน *แพทเทิร์น เรคognition* ส่วนเอ็น. แคเธอริน เฮลส์ มีผลงานหนังสือ *How We Became Posthuman* (1999) วิพากษ์การเปลี่ยนแปลงร่างกายและจิตใจของมนุษย์

วิกตอเรียน (Victorian era) และการ์ตูนชุด *The League of Extraordinary Gentlemen* (1999) ที่ถูกดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ในปี ค.ศ. 2003 มีเนื้อหาเกี่ยวกับการรวมกลุ่มกันของตัวเอกจากวรรณกรรมคลาสสิกเรื่องต่างๆ เช่น Allan Quatermain จาก *King Solomon's Mines* (1885) กัปตันนีโมจาก *Twenty Thousand Leagues under the Sea* (1870) Dr. Jekyll และ Edward Hyde จาก *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1886) และ Wilhelmina Murray จาก *Dracula* (1897) เครื่องจักรในเรื่องจะใช้พลังงานไอน้ำแต่มีขีดความสามารถสูงสร้างความตื่นตาตื่นใจแก่นักอ่านเรื่อง เช่น เรือดำน้ำของกัปตันนีโมใน *The League of Extraordinary Gentlemen* มีประสิทธิภาพราวกับเรือดำน้ำพลังงานนิวเคลียร์ในปัจจุบัน

ในปี ค.ศ. 1991 เกิดงานกลุ่มโพสต์ไซเบอร์พังค์ (Postcyberpunk) ที่มีทัศนคติต่อเทคโนโลยีในเชิงบวกมากกว่างานกลุ่มไซเบอร์พังค์ กล่าวคือในงานโพสต์ไซเบอร์พังค์มนุษย์ใช้ชีวิตร่วมกับเทคโนโลยีโดยมีความขัดแย้งน้อยกว่าและเทคโนโลยีมีบทบาทในการเพิ่มขีดความสามารถและเอื้ออำนวยความสะดวกให้กับมนุษย์ งานโพสต์ไซเบอร์พังค์เสนอว่าการพัฒนาของเครื่องจักรและเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ มนุษย์จะต้องแสวงหาหนทางเพื่อใช้ชีวิตร่วมกับเทคโนโลยี นอกจากนั้นในงานกลุ่มโพสต์ไซเบอร์พังค์ยังมีองค์ประกอบของอารมณ์ขันต่างจากงานในยุคไซเบอร์พังค์ที่เต็มไปด้วยความจริงจังและความสิ้นหวังเนื่องจากไร้ทางออกในการใช้ชีวิต ตัวอย่างผลงานในกลุ่มโพสต์ไซเบอร์พังค์เช่น *Snow Crash* (1992) ของนีล สตีเฟนสัน (Neal Stephenson), *Permutation City* (1994) ของ เกรก อีแกน (Greg Egan)

อิทธิพลของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ไซเบอร์พังค์ก็ได้จำกัดอยู่แต่ในวงการวรรณกรรมเท่านั้นแต่ยังสร้างแรงบันดาลใจต่อศิลปะประเภทอื่นอีกด้วย ภาพยนตร์เรื่อง *The Matrix* (1999) ได้รับอิทธิพลจากผลงานชุดสามเรื่องสปอรวด์ต่อโครงเรื่องเกี่ยวกับโลกในอนาคตที่ถูกเครื่องจักรควบคุมและมนุษย์ทำหน้าที่เป็นเพียงแหล่งพลังงานสำหรับการเดินเครื่องจักรเท่านั้น มนุษย์ส่วนใหญ่อยู่ในสถานะจำศีล ใช้ชีวิตในภาพลวงที่คอมพิวเตอร์สร้างขึ้น โดยมีได้ตระหนักถึงการดำรงอยู่ในโลกที่เครื่องจักรควบคุม ผลงานดนตรีชุด *Zooropa* (1993) ของกลุ่มซิลปินยูทู (U2) มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสังคมเทคโนโลยีและข้อมูลข่าวสาร บิลลี ไอคอด (Billy Idol) ศิลปินร็อกชื่อดังในทศวรรษที่ 80 ผลิตผลงานชุด *ไซเบอร์พังค์* (1993) ที่เสียงดนตรีส่วนใหญ่สังเคราะห์โดยอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ (synthesizer) แรงบันดาลใจที่เขาได้จากกิบสันแสดงออกโดยมีบทเพลงหนึ่งชื่อ นิวโรแมนเซอร์ ในปี ค.ศ. 2004 วงดนตรี *Straylight Run* มีผลงานชื่อเดียวกับชื่อวง ซึ่งเป็นชื่อตอนหนึ่งของนิวโรแมนเซอร์

ในประเทศไทยมีวิทยานิพนธ์ที่ศึกษามันเชิงคดีแนววิทยาศาสตร์หลายเล่ม เช่นวิทยานิพนธ์ของ สุทธิชัย บุญยะกาญจน (2533) และ วลัยลักษณ์ ตรงจิตติปัญญา (2544) ที่ได้อ้างอิงไว้ข้างต้น โดยวิทยานิพนธ์ของสุทธิชัยสำรวจมันเชิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในประเทศสหรัฐอเมริการะหว่าง ค.ศ. 1950 ถึง ค.ศ. 1972 และศึกษาความสัมพันธ์ของเนื้อเรื่องกับสภาพสังคมของประเทศอเมริกา ส่วนวลัยลักษณ์ ศึกษามันเชิงคดีแนววิทยาศาสตร์ของไอแซค อสิมอฟ โดยเทียบเคียงกับประวัติศาสตร์ของจักรวรรดิโรมัน มันเชิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในวิทยานิพนธ์ทั้งสองเล่มเป็นผลงานในยุคคลาสสิก

นอกจากวิทยานิพนธ์ที่ศึกษาผลงานของนักเขียนชาวต่างประเทศแล้ว พรศิริ นาควัชระ (2542) มีผลงานวิทยานิพนธ์การศึกษาเชิงวิเคราะห์เรื่องสั้นแนววิทยาศาสตร์ของ ชัยคุปต์ โดยสำรวจผลงานของชัยวัฒน์ คุประตกุล นักฟิสิกส์และนักเขียนมันเชิงคดีแนววิทยาศาสตร์ชาวไทยที่มีผลงานมากที่สุดคนหนึ่ง โดยศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบของเรื่อง เช่นกลวิธีการสร้างโครงเรื่อง ตัวละคร และแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ที่ปรากฏในเรื่องอีกด้วย

ทว่าในประเทศไทยยังไม่ปรากฏการศึกษามันเชิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์ฟังก์ จึงคาดหวังว่าวิทยานิพนธ์นี้จะเติมเต็มการศึกษามันเชิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในประเทศไทยให้สมบูรณ์และหลากหลายยิ่งขึ้น รวมทั้งเป็นแนวทางการศึกษามันเชิงคดีแนววิทยาศาสตร์ประเภทอื่นต่อไป นอกจากนี้เนื้อหาในมันเชิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์ฟังก์ที่มักมีความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสมัยใหม่และระบบเศรษฐกิจทุนนิยมข้ามชาติ จึงอาจเป็นแหล่งข้อมูลที่เหมาะสมสำหรับศึกษาการเปลี่ยนแปลงของมนุษย์และสังคมอันมีสาเหตุจากการพัฒนาทางเทคโนโลยีที่รวดเร็วจนทำให้ขาดความเข้าใจในการใช้งานและการทดสอบหาผลกระทบที่รอบคอบเพียงพอ

อย่างไรก็ตามไซเบอร์สเปซ พื้นที่อันมีรากฐานส่วนหนึ่งจากมันเชิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์ฟังก์ ได้ถูกศึกษาในวิทยานิพนธ์การอธิบายตัวตนในชุมชนเสมือนจริง ของจิรัฎฐ์ สุภการ (2545) ที่ศึกษาสังคมบนอินเทอร์เน็ตชื่อ แลมป์ด้า มู (Lambda Moo) โดยสำรวจการสร้างตัวตนของสมาชิกในชุมชนบนไซเบอร์สเปซ เป็นตัวอย่างของการศึกษาการแสดงออกของมนุษย์ในพื้นที่ใหม่ที่แตกต่างจากโลกภายนอกอันเกิดจากการเชื่อม โยงคอมพิวเตอร์ขึ้นเป็นโครงข่าย เปิดโอกาสให้เลือกแสดงออกได้หลากหลายมากยิ่งขึ้น

วิทยานิพนธ์นี้มุ่งศึกษาพัฒนาการของการใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของมนุษย์ในมันเชิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์ฟังก์ รวมทั้งศึกษาปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์และเทคโนโลยีและผลกระทบจากการใช้งาน โดยอาศัยตัวบทชุดสามเรื่องสปรอว์ลและแพทเทิน เรคคอนิชั่น

เนื่องจากชุดสามเรื่องสปรอว์ลได้รับการยอมรับว่าเป็นผลงานอันวางรากฐานแก่บัณฑิตศึกษา
 วิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์ฟังก์ จึงน่าจะเหมาะสมกับการใช้เป็นตัวบท ส่วนแพทเทิน เรคคอกนิชัน
 เป็นผลงานชิ้นแรกของกิบสันที่มีการดำเนินเรื่องในสังคมร่วมสมัยจึงอาจเหมาะสมสำหรับ
 การศึกษาองค์ประกอบของงานไซเบอร์ฟังก์และผลกระทบจากการใช้งานเทคโนโลยีในปัจจุบันที่
 อินเทอร์เน็ตหนึ่งในองค์ประกอบหลักของงานกลุ่มไซเบอร์ฟังก์มีบทบาทในการดำเนินชีวิตและ
 การทำงานของมนุษย์ในหลากหลายแง่มุม

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษา

- 1 พัฒนาการของบัณฑิตศึกษาวิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์ฟังก์
- 2 ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีในบัณฑิตศึกษาวิทยาศาสตร์ชุดสามเรื่อง
 สปรอว์ล และเรื่อง แพทเทิน เรคคอกนิชัน ของวิลเลียม กิบสัน และผลกระทบของ
 เทคโนโลยีต่อสภาพร่างกายและจิตใจมนุษย์

1.3 แนวเหตุผล ทฤษฎีสำคัญ หรือสมมติฐาน

- 1 พัฒนาการทางเทคโนโลยีมีความสัมพันธ์กับการสร้างสรรค์บัณฑิตศึกษาวิทยาศาสตร์
 กลุ่มไซเบอร์ฟังก์
- 2 เทคโนโลยีมีผลในเชิงบวกและเชิงลบต่อมนุษย์ทั้งทางกายภาพและทางจิตใจ

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

บัณฑิตศึกษาวิทยาศาสตร์ชุดสามเรื่องสปรอว์ลของวิลเลียม กิบสัน อันประกอบด้วย
 นิวโรแมนเซอร์, เคาท์ ซีโร และ โมนา ลิซา โอเวอร์ไครฟ์ และเรื่องแพทเทิน เรคคอกนิชัน

1.5 วิธีดำเนินการวิจัย

- 1 สืบค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง
- 2 ค้นคว้าข้อมูลจาก อินเทอร์เน็ต
- 3 รวบรวมข้อมูล
- 4 วิเคราะห์ข้อมูล
- 5 สรุปผล และจัดพิมพ์เป็นรูปเล่มวิทยานิพนธ์

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาบัณฑิตศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ในแง่มุมที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับมนุษย์ และสร้างความตระหนักต่อแง่มุมที่หลากหลายของการใช้งานเทคโนโลยีโดยมนุษย์