

มโนษย์กับเทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์ฟังก์ของวิลเลียม กิบสัน

นายฉพล บุญประเสริฐกิจ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2550

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

MAN AND TECHNOLOGY IN THE CYBERPUNK SCIENCE FICTION OF WILLIAM GIBSON

Mister Natchapol Boonprasertkij

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Comparative Literature

Department of Comparative Literature

Faculty of Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2007

Copyright of Chulalongkorn University

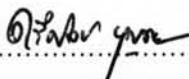
500191


หัวข้อวิทยานิพนธ์ มนุษย์กับเทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์ฟังก์ของ
วิลเลียม กิบสัน
โดย นายณัฏพล บุญประเสริฐกิจ
สาขาวิชา วรรณคดีเปรียบเทียบ
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร. สุรเดช โชติอุดมพันธ์

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท

..... คณบดีคณะอักษรศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร. วีระพันธ์ เหลืองทองคำ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ตริศศิลป์ บุญขจร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(อาจารย์ ดร. สุรเดช โชติอุดมพันธ์)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ม.ร.ว. กองกาญจน์ ตะเวทีกุล)

ฉันทพล บุญประเสริฐกิจ : มนุษย์กับเทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์พังก์ของ วิลเลียม กิบสัน. (MAN AND TECHNOLOGY IN THE CYBERPUNK SCIENCE FICTION OF WILLIAM GIBSON) อ. ที่ปรึกษา : อ.ดร. สุรเดช โชติอุดมพันธ์, 184 หน้า.

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์หลัก 2 ประการ คือ ประการแรก เพื่อศึกษาพัฒนาการของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์พังก์ ประการที่สอง เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ชุดสามเรื่องสปรอว์ล และเรื่อง แพทเทิน เรคคอนิชั่น ของวิลเลียม กิบสัน และผลกระทบของเทคโนโลยีต่อสภาพร่างกายและจิตใจมนุษย์

ผลการวิจัยสรุปได้ว่าเทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์พังก์สัมพันธ์กับการพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในโลกภายนอก ความซับซ้อนของการใช้งานเทคโนโลยีในงานกลุ่มไซเบอร์พังก์มีมากกว่าผลงานในยุคก่อนหน้า เครื่องข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่เปิดโอกาสให้สร้างพื้นที่ใหม่คือไซเบอร์สเปซ ในชุดสามเรื่องสปรอว์ลเทคโนโลยีไซเบอร์เนติกส์เอื้ออำนวยให้เชื่อมต่อเครื่องจักรกับร่างกายมนุษย์และผนวกมนุษย์เข้ากับเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อการใช้งานไซเบอร์สเปซแบบใหม่ที่มีชื่อว่าเมทริกซ์ ความก้าวหน้าทางวิศวกรรมเปลี่ยนแปลงสภาพเมืองและสร้างเมืองใหม่ในอวกาศ การพึ่งพาเทคโนโลยีในหลากหลายรูปแบบทำให้มนุษย์เกิดอาการเสพติดและอาการแปลกแยกขึ้น ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ของวิลเลียม กิบสันมนุษย์ถูกละเมิดและลดทอนความเป็นส่วนตัวจากเทคโนโลยีโดยตรงหรือผู้อื่นใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ เทคโนโลยีทางการแพทย์เปลี่ยนแปลงความคิดเรื่องอัตลักษณ์หนึ่งเดียวและเป็นสาเหตุหนึ่งของการหลอกลวงและแสวงหาผลประโยชน์จากอัตลักษณ์ผู้อื่น

การศึกษานบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์พังก์จึงทำให้เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยีในสังคม รวมทั้งทำให้เกิดการตระหนักต่อการใช้งานเทคโนโลยีที่ล้ำหน้าและอิทธิพลที่เทคโนโลยีมีต่อมนุษย์

ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ
สาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ
ปีการศึกษา 2550

ลายมือชื่อนิติศ. สุรเดช โชติอุดมพันธ์.....
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา...สุรเดช...โชติอุดมพันธ์...
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

4780127022 : MAJOR COMPARATIVE LITERATURE

KEY WORD: MAN AND TECHNOLOGY / CYBERPUNK / SCIENCE FICTION / WILLIAM GIBSON / CYBERSPACE

NATCHAPOL BOONPRASERTKIJ: MAN AND TECHNOLOGY IN THE CYBERPUNK SCIENCE FICTION OF WILLIAM GIBSON. THESIS ADVISOR: SURADECH CHOTIUDOMPANT, Ph.D., 184 pp.

This thesis has two main objectives: to investigate the development of cyberpunk as a science fiction genre and to study the relationship between man and technology in the *Sprawl Trilogy* and *Pattern Recognition* by William Gibson and the impact of technology on the human body and mind.

The study shows that there are complex relationships between science and technology in cyberpunk fiction and scientific and technological advances in the outside world. The use of technology in cyberpunk fiction is more sophisticated than science fiction of former eras. The emergence of computer networks paves the way for the creation of cyberspace. In the *Sprawl Trilogy*, cybernetic technology makes the combination of man/machine possible. Moreover, these inventions have played an important role in attaching man to the new enormous computer network called *The Matrix*. This futuristic engineering changes urban landscape and builds space colonies. Humans rely on technologies which have in turn made them addicted and alienated. In Gibson's science fiction human privacy is invaded by technology either directly or indirectly. In addition, medical technology has destroyed the concept of fixed identity and is one of the causes of deception and exploitative use of other's identities.

The study of cyberpunk fiction enhances the understanding of interactions between man and technology in society and raises the level of awareness of how technology and man are deeply interrelated.

Department Comparative Literature
 Field of study Comparative Literature
 Academic year 2007

Student's signature.....*Natchapol Boonprasertkij*.....
 Advisor's signature.....*Suradech Chotiudompant*.....
 Co-Advisor's signature.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความเมตตาและความช่วยเหลือจากหลายด้าน ทั้งทางวิชาการ กำลังใจ รวมไปถึงการสนับสนุนให้ตัดสินใจเลือกทางเดินสายวรรณคดีในตอนเริ่มต้น ผู้เขียนสำนึกและตระหนักถึงความปรารถนาดีที่ส่งมายังผู้เขียนเสมอมา

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านในภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบที่เปิดโอกาสในการศึกษาและสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับวรรณคดีและวรรณคดีวิจารณ์แก่ข้าพเจ้า โดยเฉพาะอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร. สุรเดช โชติอุดมพันธ์ ผู้เป็นแรงบันดาลใจกับหลายสิ่งในชีวิต รวมทั้งตัวบทของวิลเลียม กิบสัน ให้โอกาสและความช่วยเหลืออันสำคัญยิ่งต่อข้าพเจ้าในการพัฒนาตนเองและวิทยานิพนธ์ ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ตรีศิลป์ บุญขจร และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ม.ร.ว. กอกาญจณี ตะเวทีกุล ที่กรุณาชี้แนะคำแนะนำอันเป็นประโยชน์ยิ่งและตรวจแก้จนกระทั่งวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ศิริพร ศรีวรกานต์ ผู้เปิดโลกของวรรณคดีเปรียบเทียบให้ข้าพเจ้าได้พบกับการอ่านอันน่าอภิรมย์ ให้คำแนะนำและสนับสนุนการตัดสินใจครั้งสำคัญครั้งหนึ่งในชีวิต ตลอดจนให้ความปรารถนาดีและกำลังใจตลอดมา

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร. รุจิกร ธนวิทยาพล และรองศาสตราจารย์ ดร. อุดมศิลป์ ปิ่นสุข แห่งภาควิชาฟิสิกส์ คณะวิทยาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รวมไปถึงคณาจารย์ท่านอื่นในภาควิชาผู้สร้างความรู้ความเข้าใจและกระบวนการคิดทางวิทยาศาสตร์ ข้าพเจ้าได้ใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีประกอบการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบคุณสุณิสา ศรีเจริญ คุณวัชรินทร์ เหล็กจิน คุณด็กและด็ก และคุณจาร์รัตน์ เทศลำไย ที่คอยดักเตือนเกี่ยวกับกำหนดเวลา กระบวนการและช่วยเหลือในการจัดเตรียมเอกสารทางราชการระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ ขอขอบคุณเหล่าเพื่อนสนิทของข้าพเจ้า โดยเฉพาะไหมและปรกรณ์สำหรับคำปรึกษาและความมั่นใจในตัวเพื่อนในยามที่ชีวิตสับสนและต้องการความสงบในจิตใจ

ขอขอบคุณครอบครัวของข้าพเจ้าผู้เป็นที่พึ่งในยามต้องการกำลังใจและช่วยเหลือเมื่อมีอุปสรรค และที่สำคัญที่สุด ขอขอบพระคุณพ่อและแม่ที่เข้าใจและเชื่อมั่นในความสามารถของลูกและให้การสนับสนุนทุกสิ่งจนกระทั่งข้าพเจ้าสำเร็จการศึกษา

ขอขอบพระคุณบุคคลอีกหลายท่านที่มีส่วนในการทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์และข้าพเจ้าไม่ได้เอ่ยนามไว้ ณ ที่นี้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญภาพ	ญ
บทที่	
1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	9
1.3 แนวเหตุผล ทฤษฎีสำคัญ หรือสมมติฐาน	9
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	9
1.5 วิธีดำเนินการวิจัย	9
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	10
2 เทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์: คลาสสิกสู่ไซเบอร์พังก์	11
2.1 เทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ก่อนยุคไซเบอร์พังก์	11
2.2 เทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์พังก์	18
2.3 ไซเบอร์สเปซ	24
2.4 ไซเบอร์สเปซในชุดสามเรื่องสปอว์ด และแพทเทิน เรคคอนิชัน	33
2.5 เทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ ความก้าวหน้าของความใกล้ชิด	43
3 เทคโนโลยีกับมนุษย์และสังคม	45
3.1 เทคโนโลยีกับการเปลี่ยนแปลงสภาพพื้นที่	45
3.1.1 มหานครและพื้นที่ชนบท	45
3.1.2 นิคมอวกาศ	52

บทที่	หน้า
3.2 มนุษย์ที่ถูกเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลง	56
3.3 มนุษย์กับกลุ่มธุรกิจขนาดใหญ่	66
3.4 อาการเสพติดเทคโนโลยี	71
3.4.1 เคส อาการเสพติดเมทริกซ์	71
3.4.2 คูมิโกะ อาการเสพติดอุปกรณ์นำทาง	75
3.4.3 บ็อบบี้และแม่ อาการจากความขาดแคลนและอุปาทาน	85
3.5 เทคโนโลยีกับมนุษย์และสังคม.....	87
4 ความแปลกแยก ความเป็นส่วนตัวและอัตลักษณ์	92
4.1 ความแปลกแยกระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี	92
4.1.1 มนุษย์กับสภาพแวดล้อมเทคโนโลยี	92
4.1.2 ความแปลกแยกกับเทคโนโลยีบันทึกข้อมูลของผู้อื่น	103
4.1.2.1 ไบโอะซอฟต์ การส่งต่อความจำของมิทเชลล์สู่เทอร์เนอร์	103
4.1.2.2 สติม ความขัดแย้งของการรับรู้จากสองวิธี	108
4.2 เทคโนโลยีกับการเปลี่ยนแปลงความเป็นส่วนตัว	112
4.2.1 เคซี	113
4.2.2 อาร์มีเตจ	115
4.2.3 มอลลี เคสและวินเทอร์มิวท์	117
4.2.4 มาร์ตีและวิเรก	125
4.3 อัตลักษณ์และเทคโนโลยี	130
4.3.1 อัตลักษณ์และเทคโนโลยีในโลกภายนอก	132
4.3.2 อัตลักษณ์ของปัญญาประดิษฐ์ในไซเบอร์สเปซ	138
4.3.3 อัตลักษณ์ที่ซ้อนทับระหว่างโลกภายนอกและไซเบอร์สเปซ	140
4.3.3.1 วิเรก อัตลักษณ์ที่เสียหายจากโรคร้าย	141
4.3.3.2 ดิกซ์ อัตลักษณ์ในเมทริกซ์หลังจากเสียชีวิต	146
4.3.3.3 เคซี ความสับสนของอัตลักษณ์ในอินเทอร์เน็ต	150
4.4 ไฮเปอร์เรียลในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ของวิลเลียม กิบสัน	152
4.5 ความแปลกแยก ความเป็นส่วนตัวและอัตลักษณ์	156

บทที่	หน้า
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	159
รายการอ้างอิง	165
บรรณานุกรม	170
ภาคผนวก	173
ภาคผนวก ก เรื่องย่อ	174
ภาคผนวก ข นิยามศัพท์	178
ภาคผนวก ค รูปภาพที่เกี่ยวข้อง	181
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	184

สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
แผนภูมิแสดงพัฒนาการของอินเทอร์เน็ตและเวอร์ชวล เรียลลิตี	31
รูปปั้นสัตว์เลื้อยคลานซาลามานเดอร์ในสวนกุหลาบ	181
โบสถ์ซากราดา แฟมีเลียและทัศนียภาพเมืองบาร์เซโลนาเมื่อมองจากสวนกุหลาบ	181
บัคมินสเตอร์ บอล	182
ตัวอย่างฟูลเลอร์ โคม ขนาดใหญ่	182
ตัวอย่างฟูลเลอร์ โคม ขนาดเล็ก	182
ตัวอย่างภาพร่างอาร์คโกลีย์ของเปาโล โซเลรี	183