

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การศึกษาเทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ทำให้เห็นประวัติศาสตร์ของจินตนาการของมนุษย์และทัศนคติต่อวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในแต่ละยุคสมัย สิ่งประดิษฐ์หลายประเพณีปรากฏแนวคิดในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ก่อนหน้าจะถูกประดิษฐ์ขึ้นจริง บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์เหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจและอาจแสดงให้เห็นถึงจุดสำคัญในการใช้งานล่วงหน้า ในอีกแห่งหนึ่งความหวาดระแวงและความสงสัยในการพัฒนาทางวิทยาศาสตร์ยังได้สะท้อนลงในเนื้อหาของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ เช่นเดียวกับ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจซึ่งกันและกัน รวมทั้งนักวิทยาศาสตร์บางคนก็ยังเป็นนักเขียนบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ อีกด้วย ด้วยท่องทางการแสดงเชิงจัดแสดงและปั้นหุ่นในการใช้งาน ไว้ล่วงหน้าพร้อมทั้งเสนอทางแก้ไข เพื่อให้นักวิทยาศาสตร์นำไปประยุกต์เป็นทางออกเมื่อต้องประสบปัญหา

การแบ่งบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ทำให้การศึกษาแนวโน้มการพัฒนาเทคโนโลยีและทัศนคติต่อเทคโนโลยีในแต่ละยุคสมัยได้ง่ายขึ้น เนื่องจากพัฒนาการทางเทคโนโลยีและพัฒนาการของเนื้อร่องมีความเกี่ยวข้องกัน บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์มักถูกแบ่งออกเป็นสามยุค ประกอบด้วย ยุคคลาสสิก ยุคคลีนลูกใหม่ และยุคไซเบอร์พังก์ เทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ยุคคลาสสิกแยกออกจากมนุษย์โดยชัดเจนและมักมีขนาดใหญ่ เช่น yanowakas เรือคำน้ำ ทำหน้าที่เป็นพาหนะเพื่อเชื่อมโยงมนุษย์เข้ากับการค้นพบอันน่าตื่นตาตื่นใจ เสนอถึงความเชื่อมั่นและความหวังของมนุษย์ในการใช้งานเทคโนโลยีเพื่อความเป็นอยู่ที่ดีและคุณภาพชีวิต อันสมบูรณ์ของมนุษย์ สิ่งประดิษฐ์ที่มีการควบคุมที่ดีโดยมนุษย์และเนื้อร่องส่วนใหญ่ที่เปลี่ยนไปด้วยความหวัง ทำให้การอยู่ร่วมกับระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ยุคนี้เป็นไปอย่างสงบสุข

เทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ก่อให้เกิดการลุ่มคลื่นลูกใหม่ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยสร้างเหตุผลเพื่อนำพามนุษย์ไปสู่ความเปลี่ยนแปลงด้านความสัมพันธ์เชิงอำนาจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านที่เกี่ยวกับเพศสถานะในสังคม การได้รับแรงบันดาลใจจากความเคลื่อนไหวของกลุ่มศตรีนิยม ทำให้เนื้อร่องในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ก่อให้เกิดการลุ่มคลื่นนี้เน้นหนักเกี่ยวกับกระบวนการทัศน์เกี่ยวกับเพศสถานะ การสืบทอดทางพันธุกรรม จนอาจกล่าวได้ว่าวิทยาศาสตร์ที่ได้รับความสนใจในงานยุคคลาสสิกคือฟิสิกส์และวิศวกรรมศาสตร์ ศาสตร์ที่เป็นหลักในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ก่อให้เกิดการลุ่มคลื่นใหม่คือ

ชีวิทยาและพันธุศาสตร์ งานก่อรุ่มคดีนลูกใหม่ใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์เพื่อสร้างเหตุผลในการเสนอรูปแบบสังคมใหม่และวิพากษ์ความอยุติธรรมหรืออคติที่ถูกซ่อนเร้นอยู่ภายใน นอกจากนั้นงานยุคนี้ยังเริ่มแสดงความหวาดระแวงต่อเทคโนโลยีที่อาจสร้างความเสื่อมโทรมแก่สังคมนุษย์

บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ก่อรุ่ม ไซเบอร์พังก์เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่มีการพัฒนาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อย่างก้าวกระโดด นอกจานนี้เครื่องใช้ไฟฟ้าถูกประดิษฐ์ให้มีความหลากหลายในการทำงานมีบทบาทแทนทุกวิถีชีวิตของมนุษย์ บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ก่อรุ่ม ไซเบอร์พังก์จึงแสดงถึงความหวาดระแวงต่อการใช้ชีวิตร่วมกับเทคโนโลยีรูปแบบใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้น โดยรวมแล้ว ที่มาของเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงไป นักประดิษฐ์ในงานคลาสสิกมักทำงานคนเดียวตั้งแต่ออกแบบ ก่อสร้าง และทดสอบใช้ ลิ้งประดิษฐ์ส่วนใหญ่เป็นผลงานเอกเพียงชิ้นเดียว ทว่าในงานไซเบอร์พังก์ อุปกรณ์ทางเทคโนโลยีเป็นผลจากการวิจัยของนักวิทยาศาสตร์ในการสนับสนุนของกลุ่มนักวิจัย ขนาดใหญ่ มีการทำการตลาดช่วงเชือก เนื่องจากความสามารถในการซื้อขายและสร้างผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจจากสิ่งประดิษฐ์ ผู้รับผลกระทบจากสิ่งประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ไซเบอร์พังก์คือ ประชากรมนุษย์ในวงกว้าง ที่มักตกเป็นเหยื่อของการหาผลประโยชน์จากกลุ่มธุรกิจและผลข้างเคียงจากการใช้งานเทคโนโลยี

เทคโนโลยีในงานไซเบอร์พังก์มีรายละเอียดซับซ้อน เกี่ยวกับร่างกายมนุษย์ในแบบแยกไม่ออก มนุษย์ร่วงกับมีเครื่องจักรเชื่อมติดอยู่กับร่างกาย สร้างขอบเขตใหม่แก่ร่างกายและจิตใจ มนุษย์ การแสวงหาผลกำไรจากสิ่งประดิษฐ์ของกลุ่มนักวิจัยผลิตภัณฑ์เทคโนโลยี ทำให้เกิดการละเลยกิจกรรมทางร่างกายและจิตใจในระดับอันไม่ปรากฏมาก่อนในผลงานยุคก่อนหน้า ผลข้างเคียง ส่วนหนึ่งเกิดจากมนุษย์ในงานไซเบอร์พังก์มีทางเลือกในการประกอบอาชีพหรือแม้แต่ใช้ชีวิตอยู่ในเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ระหว่างชาติหรือไซเบอร์สเปซ ที่มีได้มีข้อความสามารถเพียงแค่ในเทอร์เน็ตในปัจจุบัน แต่ความก้าวหน้าทางไซเบอร์เนติกส์ทำให้มนุษย์เชื่อมต่อกับเครือข่ายเหล่านี้ได้โดยตรง โดยมีต้องอาศัยเครื่องคอมพิวเตอร์ รูปแบบการใช้งานมิได้จำกัดเพียงการส่งต่อภาพและเสียง เช่นอินเทอร์เน็ต แต่ผ่านการส่งต่อข้อมูลประสานผัสสั่นเข้าไปด้วย นอกจากนี้ ความสามารถในการบันทึกข้อมูลที่สูงขึ้นของคอมพิวเตอร์และประชากรมนุษย์จำนวนมากที่ใช้งานไซเบอร์สเปซ ทำให้ร่วงกับมีโลกอีกโลกหนึ่งอยู่ในเครือข่ายดังกล่าวเป็นโลกอันประกอบขึ้นจากข้อมูลที่ถูกแบ่งเปลี่ยนให้มีหลากหลายรูปแบบการแสดงผล

ผลกระทบของเทคโนโลยีต่อมนุษย์มิได้จำกัดอยู่แต่เพียงในไซเบอร์สเปซในชุดสามเรื่อง-สปอร์ต การเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้เด่นชัดที่สุดคือการผ่าตัดเครื่องจักรเข้ากับร่างกายมนุษย์ เพื่อช่องแขนอวัยวะที่ขาดหายหรือทำให้มนุษย์กระทำสิ่งที่เดิมมิอาจทำได้ การติดตั้งช่องเชื่อมต่อ กับอุปกรณ์ไซเบอร์เนติกส์บริเวณหน้าผากเปิดโอกาสให้การควบคุมใช้งานเครื่องจักรสะดวกง่ายดาย เป็นช่องทางสำหรับใช้สื่อบันทึกรูปแบบใหม่ เช่น สติมและไซเบอร์สเปซที่ในเรื่องนี้ชี้ว่า เมนทริกซ์ การกระทำดังกล่าวเปลี่ยนแปลงมนุษย์จนแตกต่างไปจากเดิม เทคโนโลยีขังเปิดโอกาสให้นายจ้าง ในอนาคตมีอิทธิพลเหนือลูกจ้างในรูปแบบที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน เพราะนอกจากจะมีสัญญาจ้าง บังคับทางกฎหมายแล้ว ยังควบคุมผ่านทางการสร้างป้อมปราการกำหนดวิธีชีวิต และการผ่าตัด สร้างความผิดปกติกับร่างกายเพื่อสร้างความหวาดกลัวหากว่างเว้นการทำงานให้นายจ้าง เทคโนโลยีจึงมีบทบาทในการลิตรอนอิสระภาพในการใช้ชีวิตของเหล่าลูกจ้าง

แนวโน้มของผลจากการพัฒนาเทคโนโลยีต่อสังคมในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์มีความ น่าสนใจ กล่าวคือจากในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มคลาสสิกที่วิทยาศาสตร์พัฒนามนุษย์และ สังคมสู่ความสมบูรณ์แบบ ในงานกลุ่มคลื่นลูกใหม่ใช้ความหลากหลายในธรรมชาติที่ใช้การทำ ความเข้าใจและพิสูจน์ตามกระบวนการวิทยาศาสตร์เรียกร้องความเท่าเทียมและชี้ให้เห็นถึงปัญหา ทางสังคม ส่วนเทคโนโลยีในงานไซเบอร์พังก์ลับลูกใช้เป็นเครื่องมือควบคุมมนุษย์ หรือในบาง กรณีเทคโนโลยีมีจุดความสามารถควบคุมมนุษย์โดยตรงเปลี่ยนแปลงอย่างสำคัญในพื้นที่ ทำให้ รวมกับมนุษย์ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของสังคม

ผลข้างเคียงที่มนุษย์มิได้เลือกและอาจไม่ทราบเมื่อเริ่มต้นใช้เทคโนโลยีคือผลกระทบทางจิตใจ อุปกรณ์เทคโนโลยีหรือแม้แต่เมนทริกซ์กลับทำให้เกิดอาการเสพติดเทคโนโลยีกับผู้ใช้ในภายหลัง เป็นอาการอันเกิดจากความผูกพันกับเทคโนโลยีจนมิอาจ捺ริ่งชีวิตได้หากต้องเว้นจากการใช้งาน มี สาเหตุหลักจากการขาดความมั่นใจในการดำเนินชีวิต เช่นที่เกิดกับเพศและภูมิโลก อาการดังกล่าว สั่นคลอนสถานะผู้ควบคุมของมนุษย์ต่อเครื่องจักรและตั้งค่าตามกับเจตจำนงในการใช้เทคโนโลยี ว่าเป็นไปเพื่อช่วยเหลือกิจกรรมอันยากกระทำโดยลำพัง หรือใช้เทคโนโลยีเป็นทางออกเมื่อต้องพบ กับปัญหา อาการเสพติดอุปกรณ์เทคโนโลยีอาจหลีกเลี่ยงได้หากมนุษย์ใช้งานโดยระมัดระวังและ ทราบถึงผลที่จะเกิดขึ้นจากการใช้งาน ทว่าความแยกแยะที่เกิดจากการใช้งานอาจเป็นสิ่งที่ยากจะ หลีกเลี่ยง เนื่องจากเป็นอาการที่เกิดจากความขัดแย้งของข้อมูลจากหลากหลายช่องทางและความไม่ สมบูรณ์ในการนำเสนอของสื่อบันทึก ความแยกแยะก็ต้องอาศัยโลกภายนอกที่มีการคัดแปลง สภาพพื้นที่เพื่อการใช้งานเทคโนโลยีหรือเพื่อจุดประสงค์ทางสุนทรียะ อันทำให้ประสานสัมผัส ของมนุษย์ปรับตัวไม่ทันเมื่อต้องพบกับการเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็วของพื้นที่

เทคโนโลยีชั้นทำให้เกิดการสูญเสียความเป็นส่วนตัวของการดำเนินชีวิตและของข้อมูล การล่วงละเมิดดังกล่าวส่วนใหญ่เกิดจากการแสวงหาผลประโยชน์จากมนุษย์คนอื่น สิ่งที่น่าหัวใจกลัวคือการละเมิดมักจะเป็นการกระทำที่ผู้ถูกคิดตามหรือเจ้าของข้อมูลหากจะรู้ได้ว่าทำการสอดส่องโดยอาศัยช่องทางจากการเชื่อมโยงข้อมูลในไซเบอร์สเปซ มากกว่านั้นบางครั้งการละเมิดสิทธิเป็นการกระทำเพียงเพื่อต้องการทำร้ายจิตใจเท่านั้น การเป็นพื้นที่อันประกอบสร้างขึ้นจากข้อมูลของเมทริกซ์ในอนาคตและอินเทอร์เน็ตในปัจจุบันอื้ออำนวยต่อการกระทำการดังกล่าว การใช้งานโดยขาดความรู้เท่าทันย่อมเปิดโอกาสให้เกิดอันตรายได้จ่ายขึ้น

การมีมากกว่าหนึ่งอัตลักษณ์เป็นผลลัพธ์หนึ่งจากการใช้งานเทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ของกิบสัน อัตลักษณ์ดังกล่าวอาจเกิดขึ้นจากการผ่าตัดคัดแปลงร่างกายหรือการจำลองขึ้นใหม่ในไซเบอร์สเปซ ความสะดวกในการคัดแปลงหรือแม่เหล็กสร้างขึ้นใหม่ทำให้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำหรับการหลอกลวงและการหาประโยชน์จากมนุษย์ผู้อื่นรวมทั้งอาจทำให้เกิดการแปลกแยกเมื่อเปรียบเทียบอัตลักษณ์ในสองพื้นที่ หากนำมามิเคระห์อัตลักษณ์ในอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน ความสับสนหรือแม้แต่อาชญากรรมจากการมีมากกว่าหนึ่งอัตลักษณ์อาจเป็นสิ่งที่ต้องแก้เปลี่ยนกับการมีพื้นที่ใหม่สำหรับการแสดงออกและพบกับผู้อื่นที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน

การศึกษาการใช้งานเทคโนโลยีทำให้เห็นความแตกต่างทางชนชั้น ในชุดสามเรือง-สปารอว์ล มนุษย์ที่ว่างงานไม่ได้รับการคุ้มครองและเป็นส่วนเกินของเมือง อำนาจเงินกำหนดโอกาสใช้เทคโนโลยีที่สูงกว่าหรือเปลี่ยนอัวยะจริงเมื่อเจ็บป่วย ส่วนผู้มีเงินน้อยอาจเป็นต้องเลือกใช้อัวยะเทียมที่เป็นเครื่องจักร นอกจากนั้นเมทริกซ์ที่อาจกล่าวได้ว่าเป็นเทคโนโลยีอันแพรวหลายที่สุดทว่าบีบีเด็กหนุ่มนุ่มชนชั้นล่างกลับไม่เคยได้ใช้งาน ทำให้เขาแสวงหาโอกาสในการงานเมทริกซ์แสดงถึงขีดจำกัดในการเข้าถึงเทคโนโลยีว่ามิได้เปิดโอกาสสำหรับสมาชิกทุกคนในสังคม ความด้อยโอกาสอาจทำให้บีบีเด็กนี้เกิดการเดทดิจิทัลเทคโนโลยีจนยินยอมให้ผ่าตัดร่างกายของเขานี้เป็นเค้าท์ซิโรเพื่อใช้เป็นเครื่องมือเก็บข้อมูลร่างกายกับมีเมทริกซ์อีกแห่งอยู่ในสมองของเขานี้และลงทะเบียนการดำเนินชีวิตในโลกภายนอก การเปลี่ยนแปลงของบีบีเด็กนี้แสดงให้เห็นถึงปัจจัยสภาพสังคมและเศรษฐกิจต่อการเลือกใช้งานเทคโนโลยีที่ทำให้เกิดผลกระทบต่อเนื่องกับมนุษย์

วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์พังก์กลับมิได้นำไปสู่สังคมมนุษย์สมมุติแบบ คุณค่าหนึ่งที่งานของวิลเลียม กิบสันที่ใช้ทำวิทยานิพนธ์ให้กับผู้อ่านคือการแสดงให้เห็นถึงทิศทางของการเปลี่ยนแปลงของสังคม ร่างกายและจิตใจมนุษย์จากพัฒนาการและการใช้งานเทคโนโลยี น่าสนใจว่าจากจะแสดงปัญหาไว้แล้ว อาจกล่าวได้ว่าในตอนจบของแต่ละเรื่องกิบสันเสนอทางออกในการรับมือกับเทคโนโลยีที่ใหม่และสภาพสังคมที่

เปลี่ยนแปลงอีกด้วย ตอนจบของนิวโรเอมนเซอร์แสดงความเชื่อมั่นในตัวมนุษย์ที่จะตัดสินใจเลิกพึงพาและดำรงชีวิตโดยไม่ตอกเป็นทางของเทคโนโลยี คล้ายคลึงกับตอนจบของเค้าที่ซึ่โกร์ เทอร์เนอร์เลือกที่จะออกมายังโน้นนา ลิชา ไอเวอร์ไครฟ์ ที่ท้ายที่สุดทั้งสองได้ใช้ชีวิตร่วมกันและมีเนื้อหาต่อมาบัง โน้นนา ลิชา ไอเวอร์ไครฟ์ ที่ท้ายที่สุดทั้งสองได้ใช้ชีวิตร่วมกันอีกครั้งในไซเบอร์สเปซแม้จะเป็นช่วงเวลาสั้นๆ

หากพิจารณาเปรียบเทียบเนื้อเรื่องในบันทึกดีแนววิทยาศาสตร์ชุดสามเรื่องสปราว์ลกับแพทเทิน เรคอกนิชัน ที่พิมพ์ครั้งแรกต่างกัน 15 ปี (เทียบ โน้นนา ลิชา ไอเวอร์ไครฟ์ กับแพทเทิน เรคอกนิชัน) กับสันเปลี่ยนแปลงจากให้เนื้อเรื่องเกิดขึ้นในโลกอนาคตที่เทคโนโลยีมีความก้าวหน้าเป็นเหตุการณ์ในปัจจุบันและเทคโนโลยีร่วมสมัย ทว่าจากการวิจัยแพทเทิน เรคอกนิชันกลับพบอาการของมนุษย์ เช่นเดียวกับในชุดสามเรื่องสปราว์ล จึงอาจกล่าวได้ว่ากับสันเห็นขีดความสามารถของเทคโนโลยีร่วมสมัยว่าสามารถทำให้เกิดผลต่อมนุษย์คล้ายคลึงกับที่จินตนารถไว้ในบันทึกดีแนววิทยาศาสตร์ของเขายุคแรก ตอนจบของแพทเทิน เรคอกนิชันมีความน่าสนใจที่เครือลับมานิติดต่อกันแม้จะอีกครั้งและนั่งอ่านอีเมล์จากแม่ในสวนสาธารณะในกรุงปารีส รวมกับกับสันด้องการนำเสนองานใช้งานเทคโนโลยีในปัจจุบันที่มนุษย์ไม่อาจจะหลีกหนีการดำเนินชีวิตและสังคมอันต้องเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีทางใดทางหนึ่ง ทางออกอาจเป็นเรื่องแคชในตอนจบคือใช้เทคโนโลยีโดยประนีประนอมไม่ให้เวลาภัยสงบชิดหรือสังคมหนึ่งมากเกินไปจนเกิดอาการหมกมุ่นกล่าวคือแคชซึ่งเคยใช้อินเทอร์เน็ตในห้องเพื่อพูดคุยกับผู้คนที่เชื่อถือเคยเฉพาะแต่ในอีฟเฟอฟเปลี่ยนมาใช้งานอินเทอร์เน็ตจากแลปท็อปคอมพิวเตอร์ในโลกภายนอกและใช้พูดคุยทั้งกับแม่ของเชอและพาร์กานอย

ภาวะไซเปอร์เรียลและการเปลี่ยนแปลงของมนุษย์จากเทคโนโลยีจึงมีใช้แนวคิดที่เลื่อนลอยอีกต่อไป แต่การศึกษาบันทึกดีแนววิทยาศาสตร์ของวิลเลียม กับสันทำให้ค้นพบว่าองค์ประกอบของงานไซเบอร์พังก์ที่ส่วนใหญ่ถูกศึกษาและนิยามจากงานยุคแรกได้ซ่อนทับเข้ากับสังคมปัจจุบันอย่างน่าพรั่นพรึง โดยมีสาเหตุเช่นการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่รวดเร็วส่งผลให้สังคมมนุษย์ต้องปรับตัวรองรับ อาทิการเปลี่ยนแปลงของสภาวะข้อมูลส่วนตัว ความเป็นอิสั่นต่อตนเองที่เกิดกับโน้นนาเป็นสิ่งเป็นไปได้หากพิจารณาถึงเทคโนโลยีทางการแพทย์ที่มีความสามารถจะปรับเปลี่ยนหน้าตาให้เหมือนกับบุคคลอื่น ทว่าโดยสรุปการเปลี่ยนแปลงของมนุษย์และภาวะไซเปอร์เรียลมีสาเหตุทั้งจากภายนอกและจากตัวมนุษย์เอง

เทคโนโลยีได้มีแต่ข้อดีหรือข้อเสีย ในหลายกรณีการใช้งานของมนุษย์เองที่ทำเกิดผลเสียขึ้น อาการที่เกิดกับมนุษย์อาจมีสาเหตุจากทัศนคติที่ผิดต่อเทคโนโลยี กล่าวคือการหวังว่า

เทคโนโลยีจะเป็นทางออกหรือเป็นที่พึ่งเมื่อต้องพบกับอุปสรรคโดยละเอียดการแสวงหาหนทางด้วยตนเอง การขยับขอนตกลอยู่ในภาพลวงที่เทคโนโลยีสร้างขึ้นเป็นตัวอย่างของผลกระทบอันอาจกล่าวได้ว่าเป็นความขยับขอนของมนุษย์ เทคโนโลยีที่พัฒนาใกล้ชิดกับร่างกายมนุษย์มากขึ้นเปิดโอกาสให้ใช้ชีวิตแบบใหม่ แต่ความซับซ้อนของเทคโนโลยีและผลที่ได้จากการใช้งาน ทำให้มนุษย์ต้องรู้เท่าทันกระบวนการทำงานมากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกัน เพื่อไม่ตกเป็นทาสของเทคโนโลยีและลดผลข้างเคียงที่ไม่จำเป็นให้น้อยที่สุด ตัวอย่างเช่นความปลอดภัยที่ได้จากการติดตั้งกล้องโทรทัศน์วงจรปิดอาจจำเป็นต้องแลกกับความเป็นส่วนตัวที่ต้องสูญเสียไป แต่การควบคุมการแพร่กระจายของข้อมูลและการแข่งให้ทราบถึงพื้นที่ติดตั้งระบบเป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญ เพื่อไม่เปิดโอกาสให้มีการใช้ประโยชน์โดยมิชอบ

ข้อเสนอแนะ

- การศึกษาเทคโนโลยีในวรรณกรรมรูปแบบอื่นที่มีใช้บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์อาจเน้นจะกับการศึกษาผลกระทบของเทคโนโลยีต่อมนุษย์ในเชิงรายละเอียดและสร้างความเข้าใจต่อสถานการณ์ในแต่ละพื้นที่อันมีโครงสร้างและการใช้งานเทคโนโลยีต่างกัน อาทิการศึกษาผลกระทบของลพิษจากโรงงานอุตสาหกรรมต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์และความสัมพันธ์ภายในชุมชน หรือการศึกษาความสัมพันธ์ของมนุษย์ในสังคมบนไซเบอร์สเปซ
- บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์พังก์แม้ว่าจะมีเนื้อหาเน้นหนักในเรื่องวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงมนุษย์และสภาพแวดล้อม แต่ก็ยังมีเนื้อหาอื่นเช่นความเชื่อ ความเคลื่อนไหวทางชาติพันธุ์ หรือเพศสถานะ การศึกษابันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์พังก์ในยุคหลัง หรือแม้แต่งานก่อสร้างโพสต์ไซเบอร์พังก์หรือสตีมพังก์ เปรียบเทียบกับผลงานของกิบสัน อาจทำให้เกิดมุมมองที่หลากหลายและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มนี้ รวมไปถึงการนำเสนอปัญหาและทางออกที่แตกต่างไปจากที่กิบสันแสดงไว้