

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- จิรัฏฐ์ สุภการ. การอธิบายตัวตนในชุมชนเสมือนจริง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชช์. อ่าน (ไม่) เอาเรื่อง. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ, 2545.
- เชตวัน เตือประ โคน. นิยายวิทยาศาสตร์ไทย ก้าวที่ยังไม่เริ่มอย่าง. มติชน (23 พฤษภาคม 2550): 33.
- ทักษิณา สวานานนท์. พจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ: ไสเทค พรินติ้ง, 2534.
- นิธิ เอียวศรีวงศ์. ไสเทคอาปาฏิหาริย์. กรุงเทพฯ: มติชน, กันยายน 2546.
- นิ้วโป้งกับสมอง สองวัฒนธรรมใหม่ของวัยรุ่นยุคมือถือ กรุงเทพฯธุรกิจ (7 สิงหาคม 2546)
- แหล่งที่มา:
<http://www.bangkokbiznews.com/scitech/2003/0807/index.php?news=p14.html>
[16 มกราคม 2551]
- ประชา สุวิรานนท์. คู่มืออินเทอร์เน็ตกับเบรนต์คัลเจอร์. มติชนสุดสัปดาห์ (1-7 กันยายน 2549): 74-75.
- พรศิริ นาควัชระ. การศึกษาเชิงวิเคราะห์เรื่องสั้นแนววิทยาศาสตร์ของ ชัยคุปต์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน, 2549.
- ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน, 2545.
- ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์, 2546.
- ราชบัณฑิตยสถาน. ศัพท์บัญญัติราชบัณฑิตยสถาน แหล่งที่มา:
<http://rirs3.royin.go.th/coinages/webcoinage.php> [6 Feb 2008]
- วลัยลักษณ์ ตรงจิตติปัญญา. “ประวัติศาสตร์” ในนิยายวิทยาศาสตร์ชุดสถาบันสถาปนาของ ไอแซค อสิมอฟ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- วิไลพรรณ สุคนธ์ทรัพย์. โพรมิตีอูส: จากตำนานสู่วรรณกรรม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

- สุทธิชัย นุชชะกาญจน. การศึกษาเชิงวิเคราะห์หัตถนิยายวิทยาศาสตร์อเมริกันแนวดีสโทเปียในช่วง ค.ศ. 1950 ถึง ค.ศ. 1972. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, หน่วยวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.
- สุรเดช โชติอุดมพันธ์. วิจัยเรื่อง *Neuromancer*. โดย William Gibson. *วารสารอักษรศาสตร์* 35, 1 (มกราคม-มิถุนายน 2549): 229-232.

ภาษาอังกฤษ

- Arcosanti. Available from: <http://www.arcosanti.org> [4 Dec 2007]
- Attebery, Brian. The Magazine Era: 1926-1960. In Edward James, and Farah Mendlesohn (eds.), *The Cambridge Companion to Science Fiction*, pp. 32-47. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- Baldick, Chris. *Oxford Concise Dictionary of Literary Terms*. Oxford: Oxford University Press, 2004.
- Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. Translated by Sheila Faria Glaser. Michigan: University of Michigan Press, 1994.
- Benedikt, Michael. Cyberspace: First Steps. In David Bell, and Barbara Kennedy (eds.), *The Cyberculture Reader*, pp. 29-44. London: Routledge, 2000.
- Borges, Jorge Luis. On Exactitude in Science. Translated by Andrew Hurley. In *Collected Fictions*. p.325. London: Penguin Press, 1999.
- Borges, Jorge Luis. The Aleph. Translated by Andrew Hurley. In *Collected Fictions*. pp. 274-286. London: Penguin Press, 1999.
- Borges, Jorge Luis. The Library of Babel. Translated by James East Irby. In *Labyrinth*. London: Penguin Book, 2000.
- Bould, Mark. Cyberpunk. In David Seed (ed.), *A Companion to Science Fiction*, pp. 217-231. Malden Massachusetts: Blackwell, 2005.
- Broderick, Damien. New Wave and Backwash: 1960-1980. In Edward James, and Farah Mendlesohn (eds.), *The Cambridge Companion to Science Fiction*, pp. 48-63. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- Buckminster Fuller Institute. Available from: <http://www.bfi.org> [13 Dec 2007]
- Bukatman, Scott. Terminal Penetration. In David Bell, and Barbara Kennedy (eds.), *The Cyberculture Reader*, pp. 149-174. London: Routledge, 2000.

- Burrows, Roger. *Virtual Culture, Urban Social Polarization and Social Science Fiction*. In Brian D. Loader (ed.), **The Governance of Cyberspace**, pp. 38-45. London: Routledge, 1997.
- Calvino, Italo. **Mr. Palomar**. Translated by William Weaver. Florida: Harcourt Brace & Company, 1985.
- Clute, John. Science Fiction from 1980 to the Present. In Edward James, and Farah Mendlesohn (eds.), **The Cambridge Companion to Science Fiction**, pp. 64-78. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- Cooper, Simon. Plenitude and Alienation: the Subject of Virtual Reality. In David Holmes (ed.) **Virtual Politics: Identity and Community in Cyberspace**, pp. 93-106. London: Sage, 1997.
- Csicsery-Ronay, Istvan. Jr. The Sentimental Futurist: Cybernetics and Art in William Gibson's *Neuromancer*. **Critique** 33, 3 (Spring 1992): pp. 221-240.
- Dodge, Martin., and Kitchin, Rob. **Mapping cyberspace**. London: Routledge, 2001.
- Eco, Umberto. **Turning Back the Clock**. Translated by Alastair McEwan. London: Harvill Secker, 2007.
- Fair, Benjamin. Stepping Razor in Orbit: Postmodern Identity and Political Alternatives in William Gibson's *Neuromancer*. **Critique** 46, 2 (Winter 2005): pp. 92-103.
- Featherstone, Mike., and Burrows, Roger. Culture of Technological Embodiment: An Introduction. In their **Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk Culture of Technological Embodiment**, pp. 1-20. London: Sage, 2000.
- Featherstone, Mike. Archiving Cultures. In **British Journal of Sociology** 51, 1 (January/March 2000): pp. 161-184.
- Gibson, William. **Neuromancer**. New York: Ace, 1984.
- Gibson, William. **Count Zero**. New York: Ace, 1987.
- Gibson, William. **Mona Lisa Overdrive**. New York: Bantam Books, 1989.
- Gibson, William. **Pattern Recognition**. London: Penguin Books, 2004.
- Hayles, N.Katherine. **How We Became Posthuman**. Chicago: University of Chicago Press, 1999.
- Hollinger, Veronica. Science Fiction and Postmodernism. In David Seed (ed.), **A Companion to Science Fiction**, pp. 232-247. Malden Massachusetts: Blackwell, 2005.
- Jameson, Fredric. Fear and Loathing in Globalization. **New Left Review** 23 (2003): pp.105-114.

- Kellner, Douglas. **Media Culture**. London: Routledge, 1995.
- Latham, Rob. The New Wave. In David Seed (ed.), **A Companion to Science Fiction**, pp. 202-216. Malden Massachusetts: Blackwell, 2005.
- Levy, John M. **Contemporary Urban Planning**. 4th ed. New Jersey: Prentice Hall, 1997.
- McCaffery, Larry. An Interview with William Gibson. Available from:
http://project.cyberpunk.ru/idb/gibson_interview.html [19 Dec 2007]
- McCarron, Kevin. Corpses, Animals, Machines and Mannequins: the Body and Cyberpunk. In Mike Featherstone and Roger Burrows (eds.), **Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk Culture of Technological Embodiment**, pp. 261-273. London: Sage, 2000.
- Mish, Frederick C. (ed.) **Merriam-Webster's Collegiate Dictionary 10th ed.** Springfield, Massachusetts: Merriam-Webster, 1996.
- Myers, Tony. The Postmodern Imaginary in William Gibson's *Neuromancer*. **MFS Modern Fiction Studies** 47, 4 (Winter 2001): pp.887-909.
- Niedenthal, Simon. Learning from the Cornell Box. **Leonardo** 35, 3 (2002): pp.249-254.
- Out-of-body Experience Recreated. Available from:
<http://news.bbc.co.uk/2/hi/health/6960612.stm> [14 Feb 2008]
- Quinn, Edward. **Collins Dictionary of Literary Terms**. Glasgow: HarperCollins, 2004.
- Roberts, Adam. **Science Fiction**. London: Routledge, 2000.
- Shelley, Mary. **Frankenstein or the Modern Prometheus**. Hertfordshire: Wordsworth, 1999.
- Sponsler, Claire. Cyberpunk and Dilemmas of Postmodern Narrative: The Example of William Gibson. In **Contemporary Literature** 33, 4 (Winter, 1992): pp. 625-644.
- Stableford, Brian. Science Fiction before the Genre. In Edward James, and Farah Mendlesohn (eds.), **The Cambridge Companion to Science Fiction**, pp. 15-31. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- Steinmüller, Karlheinz. 'Science Fiction and Science in the Twentieth Century'. In John Krige and Dominique Pestre (eds.), **Companion to Science in the Twentieth Century**, pp. 339-360. London: Routledge, 2003.
- Stone, Allucquere Rosanne. Will the Real Body Please Stand Up?: Boundary Stories about Virtual Cultures. In Michael Benedikt (ed.), **Cyberspace: First Steps**, pp. 81-118. Cambridge Massachusetts: MIT Press, 1991.

Tomas, David. The Technophilic Body. In David Bell, and Barbara Kennedy (eds.), **The Cyberculture Reader**, pp. 175-189. London: Routledge, 2000.

Wegner, Phillip E. Recognizing the Patterns. **New Literary History** 38 (2007): pp.183–200.

Wiener, Norbert. **Cybernetics: Control and Communication in the Animal and the Machine**
Cambridge, Massachusetts, 1948.

William Gibson Official Website. Available from: <http://www.williamgibsonbooks.com> [29 Nov 2007]

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

เกอเธ่, โยฮันน์ โวล์ฟกัง ฟอน. **เฟาสท์: โศกนาฏกรรมภาคหนึ่ง**. แปลโดย อัมภา โอตระกูล. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

ชัยวัฒน์ คุประตกุล. **แฟรงเคนสไตน์. กรุงเทพฯธุรกิจ** (10 พฤศจิกายน 2542).

ชัยวัฒน์ คุประตกุล. **วิทยาศาสตร์ในนิยายวิทยาศาสตร์**. กรุงเทพฯ: ต้นหมาก, 2524.

ภาษาอังกฤษ

Ballard, J.G. **Crash**. London: Panther, 1975.

Balsamo, Anne. Forms of Technological Embodiment: Reading the Body in Contemporary Culture. In Mike Featherstone and Roger Burrows (eds.), **Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk Culture of Technological Embodiment**, pp. 215-237. London: Sage, 2000.

Botting, Fred. **Sex, Machines and Navels**. Manchester: Manchester University Press, 1999.

Butler, Andrew M. William Gibson: *Neuromancer*. In David Seed (ed.), **A Companion to Science Fiction**, pp. 534-543. Malden Massachusetts: Blackwell, 2005.

Clark, Nigel. Rear-view Mirrorshades: The Recursive Generation of the Cyberbody. In Mike Featherstone and Roger Burrows (eds.), **Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk Culture of Technological Embodiment**, pp. 113-134. London: Sage, 2000.

Csicsery-Ronay Jr., Istvan. Antimancer: Cybernetics and Arts in Gibson's *Count Zero*. **Science Fiction Studies** 22, 65 (March 1995).

Cyberpunk Project Available from: <http://project.cyberpunk.ru/> [19 Dec 2007]

Dick, Philip K. **The Minority Report**. London: Gollancz, 2002.

Egan, Greg. **Permutation City**. London: Orion Millennium, 1994.

Gibson, William and Sterling, Bruce. **The Difference Engine**. New York: Bantam, 1992.

Gibson, William. **Virtual Light**. New York: Bantam Books, 1994.

Gibson, William. **Burning Chrome**. London: Voyager, 1995.

Gibson, William. **Idoru**. New York: Berkley, 1997.

Gibson, William. **All Tomorrow's Parties**. New York: Ace, 2000.

- Gibson, William. **Spook Country**. London: Penguin Books, 2007.
- Grimstad, Paul C. Algorithm – genre – *linguisterie*: “creative distortion” in *Count zero* and *Nova express*. **Journal of Modern Literature** 27.4 (Summer 2004): pp.82-92.
- Hall, Donald E. **Subjectivity**. London: Routledge, 2004.
- Haggard, H. Rider. **King Solomon’s Mines**. Hertfordshire: Wordsworth, 1998.
- Heim, Michael. The Erotic Ontology of Cyberspace. In Michael Benedikt (ed.), **Cyberspace: First Steps**, pp. 59-80. Cambridge Massachusetts: MIT Press, 1991.
- Heinlein, Robert. A. **Starship Troopers**. London: New English Library, 1998.
- Heinlein, Robert. A. **Stranger in a strange land**. New York: Ace, 1995.
- Hollinger, Veronica. The Technobody and its Discontents. Available from:
http://www.depauw.edu/sfs/review_essays/holl71.htm [22 April 2008]
- Huxley, Aldous. **Brave New World**. London: HarperCollins, 1994.
- Jameson, Fredric. **Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism**. London: Verso, 1991.
- Jones, Gwyneth. The Neuroscience of Cyberspace: New Metaphors for the Self and its Boundaries. In Brian D. Loader (ed.), **The Governance of Cyberspace**, pp. 46-63. London: Routledge, 1997.
- Le Guin, Ursula. **The Left Hand of Darkness**. New York: Ace, 1991.
- Luckhurst, Roger. J.G. Ballard: *Crash*. In David Seed (ed.), **A Companion to Science Fiction**, pp. 512-521. Malden Massachusetts: Blackwell, 2005.
- Malpas, Simon. **The Postmodern**. London: Routledge, 2005.
- McCullum, Ellen Lee. Mapping the Real in Cyberfiction. **Poetics Today** 21, 2 (Summer 2000): pp.349-377.
- Moore, Alan., and O’Neill, Kevin. **The League of Extraordinary Gentlemen**. New York: DC Comics, 2002.
- Orwell, George. **1984**. New York: Signet, 1950.
- Porush, David. Cybernetic Fiction and Postmodern Science. **New Literary History** 20 (1989): pp. 373–396.
- Robins, Kevin. Cyberspace and the World We Live In. In Mike Featherstone and Roger Burrows (eds.), **Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk Culture of Technological Embodiment**, pp. 135-155. London: Sage, 2000.

- Russ, Joanna. **The Female Man**. London: Women's Press, 1985.
- Stenger, Nicole. Mind is a Leaking Rainbow. In Michael Benedikt (ed.), **Cyberspace: First Steps**, pp. 49-58. Cambridge Massachusetts: MIT Press, 1991.
- Stephenson, Neal. **Snow Crash**. New York: Bantam, 2000.
- Sterling, Bruce. **Schismatrix Plus**. New York: Ace, 1996.
- Sterling, Bruce. **Mirrorshade: The Cyberpunk Anthology**. New York: Arbor House, 1986.
- Stevenson, R. L. **The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde**. Hertfordshire: Wordsworth, 1999.
- Stoker, Bram. **Dracula**. Oxford: Oxford University Press, 1990.
- Swift, Jonathan. **Gulliver's Travels**. London : Penguin Books, 1994.
- Verne, Jules. **Twenty Thousand Leagues under the Seas**. London: Penguin Books, 1994.
- Verne, Jules. **From the Earth to the Moon**. New York: Bantam Classic, 1996.
- Wikipedia. Available from: en.wikipedia.org [6 Feb 2008]
- William Gibson Aleph. Available from: <http://www.antonraubenweiss.com/gibson/> [14 Nov 2007]

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

เรื่องย่อ

เรื่องย่อนิวโรแมนเซอร์

เฮนรี คอร์เซด เคส คือคาวบอย (แฮกเกอร์) ผู้ที่พหุผลจากการถูกนายจ้างฉ้อฉลสารเคมีทำให้เขาไม่สามารถเชื่อมต่อกับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่มีชื่อว่าเมทริกซ์ได้ ต่อมาเขาได้พบกับอาเธอร์ มิดเจสเซน ออกค่าใช้จ่ายในการรักษาแบบใหม่ให้เคส โดยข้อแลกเปลี่ยนคือเขาต้องร่วมทีมปฏิบัติการเพื่อควมรวมปัญญาประดิษฐ์สองคนชื่อวินเทอร์มิวท์และนิวโรแมนเซอร์เข้าด้วยกัน สมาชิกผู้อื่นในทีมประกอบด้วย มอลลี่ผู้ผ่าตัดติดกล้องเข้ากับดวงตาและนิ้วมือทั้งสิบ ซอนคัมมีคอยู่ ริเวียร่าผู้มีความสามารถสร้างภาพขึ้นบนจอประสาทตาของผู้อื่น และฟินน์ผู้เชี่ยวชาญด้านจัดหาและติดตั้งเทคโนโลยี

เมนเฟรมของปัญญาประดิษฐ์ตั้งอยู่บนนิคมอวกาศในวงโคจรของโลกชื่อฟรีไซด์ในพื้นที่ฤๅษณ์วิลลา สเตรย์ไลท์ของครอบครัวเทสเชิร์-แอสพูล ตระกูลเจ้าของธุรกิจเทคโนโลยีชีวภาพที่ตั้งรกรากในอวกาศเพื่อลดการรบกวนและหลีกเลี่ยงกฎหมายเพื่อใช้การโคลนนิ่งสืบทอดวงศตระกูลระหว่างการทำงานในวงโคจรเคสจึงทราบว่าอาเธอร์มิดเจสเซนถูกวินเทอร์มิวท์ควบคุมเพื่อใช้เป็นตัวแทนในการติดต่อกลุ่มของเคส ต่อมาเมื่ออาเธอร์มิดเจสเซนประ โยชนิ่งถูกวินเทอร์มิวท์กำจัด

เพื่อให้การทำงานสัมฤทธิ์ผล ฟินน์จึงติดตั้งอุปกรณ์พิเศษให้เคสสามารถรับข้อมูลประสาทสัมผัสที่ส่งตรงจากมอลลี่ได้เป็นประโยชน์กับการทำงานที่ต้องอาศัยการร่วมมือ มอลลี่เป็นผู้บุกรุกเข้าไปในวิลลา สเตรย์ไลท์ เพื่อหาทางควบคุมคอมพิวเตอร์ทางกายภาพ ส่วนเคสจะทำงานในเมทริกซ์โดยใช้โปรแกรมเจาะการป้องกันเพื่อเปิดโอกาสให้เกิดการควมรวมกันของปัญญาประดิษฐ์ ระหว่างการทำงานในเมทริกซ์ ปัญญาประดิษฐ์นิวโรแมนเซอร์นำเคสไปยังชายหาดที่ถูกสร้างขึ้นเป็นเวอร์ชวลเรียลลิตีเพื่อพบกับ ลินดา ลี อดีตคนรักของเคส โดยหวังจะหยุดเคสจากการมีส่วนร่วมในปฏิบัติการดังกล่าว ความพยายามไม่สำเร็จเมื่อเคสรู้ตัวและเดินจากไป เมื่อปฏิบัติการเรียบร้อยเคสจึงเป็นอิสระอีกครั้งและวางมือจากอาชีพคาวบอย

เรื่องย่อเคาท์ ซีโร

เทอร์เนอร์เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านรักษาความปลอดภัยและจัดการแปรพักตร์ของผู้บริหารหรือนักวิจัยระดับสูงขององค์กรเอกชน ร่างกายของเทอร์เนอร์ได้รับความเสียหายขณะปฏิบัติหน้าที่จึงต้องรับการผ่าตัดโดยใช้อวัยวะจากการโคลนนิ่งรักษา หลังจากซ่อมแซมร่างกายเรียบร้อยแล้วได้รับมอบหมายให้พา ดร.มิตเชลล์ ผู้ประดิษฐ์เทคโนโลยีไบโอชิปและครอบครัวหนีจากบริษัทมาสต์ไบโอแลปในสหรัฐอเมริกาไปยังบริษัทโซซากะในประเทศญี่ปุ่น เมื่อถึงเวลานัดหมายปรากฏว่ามีแองจิ ลูกสาวของ ดร.มิตเชลล์เดินทางมาเพียงคนเดียว เทอร์เนอร์พาเธอหนีสำเร็จแต่สูญเสียทีมงานของเขาเกือบทั้งหมด

มาร์ลี ครัชโควาเป็นอดีตนักเรียนศิลปะผู้พัวพันกับศิลปะปลอมแปลงผลงานศิลป์ เธอได้รับการว่าจ้างจากโจเซฟ วิเรก มหาเศรษฐีผู้ต้องอาศัยอยู่ในโรงพยาบาลขนาดใหญ่เนื่องจากป่วยเป็นโรคร้าย เขาสื่อสารกับผู้อื่นผ่านทางเวอร์ชวล เรียลลิตีในเมทริกซ์ วิเรกต้องการให้มาร์ลีค้นหากล่องบรรจุสิ่งของกระจุกกระจิกที่มีลักษณะคล้ายกับกล่องคอร์เนล เนื่องจากเขาเชื่อว่าสิ่งที่ประดิษฐ์กล่องเหล่านี้จะสามารถทำให้เขาเป็นอิสระจากพันธนาการในการดำรงชีวิตได้

บ็อบบี้ นิวมาร์คเป็นเด็กหนุ่มอาศัยอยู่ในแหล่งเสื่อมโทรมของเมืองซีอแบร์ริทาวน์ในสหรัฐอเมริกา เขามีความใฝ่ฝันอยากเป็นควบบอย (แฮกเกอร์) แม้จะไม่เคยเชื่อมต่อกับเมทริกซ์เลยสักครั้ง บ็อบบี้ถูกนายหน้าขายซอฟต์แวร์ในตลาดมืดหลอกใช้เป็นหนูทดลอง โปรแกรมเจาะการป้องกัน (ไอซ์เบรกเกอร์) ใหม่ การใช้งานครั้งแรกเกือบคร่าชีวิตบ็อบบี้ ทว่าเขาได้รับการช่วยเหลือให้รอดชีวิตในไซเบอร์สเปซจากแองจิ มิตเชลล์ โดยไม่รู้ตัว

เทอร์เนอร์พาแองจินิมาขังบ้านของรูดีพี่ชายของเขา ผู้ตรวจร่างกายแองจิและพบว่าพ่อของเธอติดตั้งไบโอชิปไว้ในสมองทำให้แองจิสามารถเชื่อมต่อกับเมทริกซ์ได้โดยไม่ต้องใช้ไซเบอร์สเปซแคค ต่อมาเทอร์เนอร์พาแองจินิมาขังสปอร์วัล หวังจะปิดบังร่องรอยการแปรพักตร์โดยใช้ตัวคนอื่นของเขา เมื่อเดินทางถึงสปอร์วัลเทอร์เนอร์และแองจิพบกับบ็อบบี้ที่ถูกลูกนายหน้าค้าโปรแกรมพามาตรวจสอบความผิดปกติจากการต้องตกเป็นหนูทดลอง บ็อบบี้ตั้งฉายาตัวเองว่าเคาท์ ซีโร

มาร์ลีติดตามที่มาจากกล่องไปยังฟรีไซด์และพบว่าผู้ประดิษฐ์เป็นเครื่องจักรที่ติดตั้งอยู่กับเมนเฟรมคอมพิวเตอร์บนฟรีไซด์ วิเรกพยายามควมรวมตัวเขากับคอมพิวเตอร์ดังกล่าวว่าการกระทำกลับทำให้เขาเสียชีวิต เคาท์ ซีโรจบโดยการบรรยายว่าแองจิและบ็อบบี้เป็นคู่รักกัน และบ็อบบี้ติดตามแองจิที่กลายเป็นคาราสคิมชื่อดังไปถ่ายทำทุกแห่ง ส่วนเทอร์เนอร์หลังจากแองจิปลอดภัย เขาแต่งงานและใช้ชีวิตครอบครัวในพื้นที่ชนบท

เรื่องย่อโมนา ลิซา โอเวอร์ไดร์ฟ

โมนา ลิซา โอเวอร์ไดร์ฟ เล่าเรื่องผ่านตัวละครสี่คนประกอบด้วย คูมิโกะ ลูกสาวของ มร.ยานากะ หัวหน้าองค์กรยาอุตสาหกรรมระหว่างประเทศ ถูกส่งตัวจากประเทศญี่ปุ่นมายังประเทศอังกฤษเพื่อเลี่ยงผลกระทบจากความขัดแย้งและการกวาดล้างภายในองค์กร สลิก เสนรี ช่างที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ห่างไกลชื่อโซลิจูด มีผลงานประดิษฐ์หุ่นยนต์และเป็นผู้ที่ให้ที่อยู่อาศัยกับเคาท์ ชิโร (บ็อบบี้ในเคาท์ ชิโร ที่ถูกผ่าตัดคัดแปลงให้เป็นอุปกรณ์เก็บข้อมูลมีชีวิต) แองจิ มิทเชลล์ คาราสติมชื่อดังที่พลัดพรากกับบ็อบบี้หลังผ่าตัดร่างกายและเธอต้องบำบัดอาการจิตยาเสพติด โมนา หญิงขายบริการไร้หลักแหล่งที่มีโครงสร้างใบหน้าเหมือนแองจิ

คูมิโกะเดินทางมาพร้อมกับเครื่องโคดเดินทางพกพาชื่อคอลลิน โดยมาอยู่ในการดูแลของโรเจอร์ สเวน ผู้ได้บังคับบัญชาของพ่อเธอ ต่อมาคูมิโกะถูกแซลลี (มอลลีใน *นิวโรแมนเซอร์*) พาไปยังสปอรวด์เพื่อพบกับฟินน์และพากลับมายังประเทศอังกฤษ ต่อมาคูมิโกะรู้สึกไม่ไว้ใจสเวนจึงหนีจากการควบคุมของเขาโดยอาศัยการช่วยเหลือจากคอลลินไปอยู่กับเพื่อนของแซลลีชื่อทิก การติดต่อพ่อของเธอที่บ้านของทิกทำให้ได้ทราบว่าสเวนคือคนทรยศที่พ่อของเธอต้องการตัว

โมนาถูกขายให้ไพร์เออร์คูแล เขาพาเธอไปผ่าตัดคัดแปลงรูปร่างและหน้าตาให้เหมือนกับแองจิ มิทเชลล์ ต่อมาแซลลีพาเธอและแองจิไปยังพื้นที่โซลิจูด สลิก เสนรีคูแลเคาท์และพบว่าเคาท์เก็บข้อมูลจำนวนมากไว้ในสมองทำให้ถูกไล่ล่าจากผู้ต้องการข้อมูลนั้น ที่โซลิจูดแองจิได้พบกับเคาท์อีกครั้งหนึ่งและการถูกโจมตีทำให้เธอและเคาท์เสียชีวิต ทว่าทั้งสองได้ใช้ชีวิตร่วมกันในไซเบอร์-สเปซ ก่อนหน้าจะหมดลมหายใจ ทีมงานของเซนส์/เน็ต เครื่องข่ายแพร์สติมพบตัวโมนาและใช้เธอถ่ายทำแทนแองจิ มิทเชลล์ต่อไป

เรื่องย่อแพททิน เรคคณิชน

เคซีประกอบอาชีพคุณสตันเตอร์คือผู้เชี่ยวชาญการทำนายเครื่องหมายความการค้าและผลิตภัณฑ์ว่าจะประสบความสำเร็จเมื่อวางขายหรือไม่ เธอเดินทางไปยังกรุงลอนดอนเพื่อพิจารณาเครื่องหมายการค้าใหม่ของบริษัทเครื่องกีฬา หลังทำนายว่าตราดังกล่าวจะไม่ประสบความสำเร็จ ทำให้โคโรทิพนักงานของบริษัทรับออกแบบทำร้ายเธอ โดยการนำรูปถ่ายบีเบนด์มที่จะทำให้เคซีเกิดอาการหวาดกลัวใส่มาในซองเครื่องหมายที่ถูกคัดแปลงใหม่ โคโรทิสืบทราบข้อมูลดังกล่าวจากกรังด์ห้องทำงานของจิตแพทย์ ต่อจากนั้นเคซีถูกว่าจ้างให้สืบหาต้นทางของฟุตเตจภาพเคลื่อนไหวขนาดสั้นที่แพร่หลายอยู่ในเว็บไซต์ชื่อเอฟเอฟเอฟบนอินเทอร์เน็ต ระหว่างการอยู่ในประเทศอังกฤษเคซีพบกับกลุ่มนักสะสมเทคโนโลยีล้ำสมัย อาทิคอมพิวเตอร์ยุคแรกหรือเครื่องคิดเลขขนาดใหญ่

การติดตามฟุตเตจนำเคซีไปยังประเทศญี่ปุ่นร่วมกับผู้เชี่ยวชาญเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ชาวเกาหลีชื่อบุนชู ที่ญี่ปุ่นเคซีโค่นคิดตามและโค่นทำร้ายเพื่อหวังชิงข้อมูลที่ได้มาจากสมาชิกคนหนึ่งบนเอฟเอฟเอฟ ข้อมูลเป็นกลุ่มตัวเลขที่เกี่ยวข้องกับการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (อีเมล) เคซีต้องพึ่งพาอดีตเจ้าหน้าที่สำนักงานความมั่นคงแห่งสหรัฐฯ สืบหาต้นทางของอีเมลนั้นแลกเปลี่ยนกับการซื้อเครื่องคิดเลขยุคแรกให้เขา เธอพบว่าอีเมลนั้นมีที่มาจากประเทศรัสเซีย

เคซีเดินทางไปรัสเซีย และพบกับผู้สร้างฟุตเตจชื่ออนรา ผู้รอดชีวิตจากจากแรงระเบิดแต่ทำให้มีโลหะฝังอยู่ในศีรษะและสูญเสียความสามารถในการพูด การติดต่อกับผู้อื่นต้องอาศัยสเตลลาแฝดที่สาวของเธอเป็นผู้เชื่อมโยง ฝาแฝดทั้งคู่อยู่ในการดูแลของลุงเจ้าของธุรกิจขนาดใหญ่และมีอิทธิพลทางการเมืองเนื่องจากการระเบิดครั้งนั้นคร่าชีวิตพ่อและแม่ของทั้งสอง เคซีได้เห็นการสร้างฟุตเตจจากการคัดแปลงภาพนิ่งแต่ละภาพ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และนำมาเรียงต่อกันเป็นภาพเคลื่อนไหว หลังจากพบกับฝาแฝดทั้งสองเคซีโค่นวางยาเพื่อขโมยข้อมูลโดยโคโรทิผู้มีนามแฝงในเอฟเอฟเอฟว่า มามา อนาร์เคีย และถูกว่าจ้างให้สืบหาที่มาของฟุตเตจเช่นเดียวกัน ทว่าเคซีได้รับการช่วยเหลือจากพาร์กบอยเพื่อนของเธอในเอฟเอฟเอฟทันเวลา

หลังจากทำงานสำเร็จเคซีเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีจากที่เคยใช้เอฟเอฟเอฟเป็นพื้นที่สำหรับหลีกเลี่ยงหนีความเป็นไปในโลกภายนอกเป็นการใช้เอฟเอฟเอฟเฉพาะเวลาว่าง นอกจากนั้นเธอยังติดต่อกับแม่ของเธออีกครั้งหนึ่งหลังจากขาดการติดต่อเป็นเวลานาน

ภาคผนวก ข นิยามศัพท์

คาวบอย Cowboy

มนุษย์ที่มีความสามารถในการทำงานและหาจุดอ่อนของระบบป้องกัน (ไอซ์) ในเมทริกซ์ เพื่อเจาะเข้าไปขโมยหรือเปลี่ยนแปลงข้อมูลเพื่อผลประโยชน์ของผู้จ้าง ปัจจุบันคือแฮกเกอร์

แจ็กอิน, แจ็ค Jack in, Jack

กิริยาเชื่อมต่อกับเมทริกซ์โดยใช้โทรดและไซเบอร์สเปซเดค

ช่องเชื่อมต่อ Cranial Jack

อุปกรณ์ไซเบอร์เนติกส์ติดอยู่บริเวณหน้าผากของมนุษย์สำหรับการใช้งานร่วมกับโทรด

เซนส์/เน็ต Sense/Net

ชื่อเครือข่ายบันเทิงในขนาดมีลักษณะเช่นเดียวกับช่องโทรทัศน์ในปัจจุบัน ให้บริการสื่อบันเทิงเช่นสตีม ออกอากาศผ่านทางเมทริกซ์

ไซเบอร์เนติกส์ Cybernetics

ศาสตร์ศึกษาการสื่อสารและควบคุมระหว่างเครื่องจักรกับมนุษย์ พิจารณาการทำงานของเครื่องจักร รวมไปถึงกระบวนการทำงานของไฟฟ้าและเคมีในสมองมนุษย์ การประยุกต์ใช้หนึ่งของศาสตร์นี้คือประดิษฐ์เครื่องมือเพื่อการทำงานร่วมกันระหว่างเครื่องจักรและมนุษย์โดยตรง ผู้เริ่มใช้คำว่าไซเบอร์เนติกส์คือนอร์เบิร์ต ไวน์เนอร์ ในปี 1948

ไซเบอร์สเปซ Cyberspace

พื้นที่อันเกิดจากการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์จำนวนมากขึ้นเป็นเครือข่าย ชื่อไซเบอร์สเปซเกิดจากการผสมกันของคำว่า ไซเบอร์เนติกส์ และ สเปซ (Space) ปัจจุบันมีการแบ่งประเภทและการใช้งานหลายแบบ ดูรายละเอียดเพิ่มได้จากหัวข้อ 2.3 และ 2.4

ไซเบอร์สเปซ เดค Cyberspace Deck

อุปกรณ์เพื่อใช้งานเมทริกซ์ ผู้ใช้งานจะนอนลงบนไซเบอร์สเปซเดค และใช้โทรดที่ด้านหนึ่งต่อกับไซเบอร์สเปซเดคเสียบเข้ากับช่องเชื่อมต่อของตน

โทรด Trode

อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ขึ้นจากการใช้เทคโนโลยี **ไซเบอร์เนติกส์** ทำหน้าที่เป็นตัวกลางระหว่างสมองของมนุษย์กับเครื่องจักร โทรดแปลงสัญญาณไฟฟ้าในสมองเป็นสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์และในทางกลับกันคือเปลี่ยนสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์เป็นสัญญาณไฟฟ้าส่งสู่สมอง เพื่ออำนวยความสะดวกในการสื่อสารระหว่างเครื่องจักรและมนุษย์ โทรดต้องใช้งานร่วมกับอุปกรณ์อื่นเช่น เครื่องเล่นสติกหรือ **ไซเบอร์สเปซเดค** เทคโนโลยีพัฒนาจนมีการประดิษฐ์โทรดแบบไร้สายใน **โมนา ลิซา โอเวอร์ไคร์ฟ**

ไบโอเทคโนโลยี Biotechnology

เทคโนโลยีที่ใช้การเปลี่ยนแปลงทางชีววิทยา เช่นการออกแบบและคัดแปลงดีเอ็นเอ การโคลนนิ่ง (Cloning) เพื่อให้ได้ผลผลิตตามประสงค์

ไบโอชิป Biochip

ชิปในอนาคตที่ประกอบขึ้นจากอินทรียสาร (เซลล์ของสิ่งมีชีวิต) ต่างจากชิปในปัจจุบันที่สร้างขึ้นจากอินทรียสาร (ซิลิคอน) การพัฒนาทำให้มนุษย์ใช้งานวงจรอิเล็กทรอนิกส์ได้รวดเร็วขึ้น ประดิษฐ์โดย ดร.มิตเชลล์ตัวละครใน **เคาทซ์ ซีโร**

ไบโอซอฟต์แวร์ Biosoft

อุปกรณ์เก็บข้อมูลเช่นเดียวกับ **ไมโครซอฟต์** ทว่ามีความจุมากกว่าและมีประสิทธิภาพเหนือกว่าในการบันทึกและส่งต่อข้อมูลอารมณ์ ความรู้สึก สร้างผลข้างเคียงจากการใช้งานมากกว่าเช่นเดียวกัน

ปัญญาประดิษฐ์ AI – Artificial Intelligence

สิ่งประดิษฐ์อันเกิดจากการศึกษาและพัฒนาคอมพิวเตอร์ทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์เพื่อสร้างเครื่องจักรที่คิดและแก้ปัญหาได้เองเหมือนมนุษย์

เปิด Flip

กิริยาเปิดสวิทซ์ที่เปลี่ยนแปลงการรับรู้ข้อมูลจากสื่อต่างๆ ในวิทยานิพนธ์นี้คือการสลับการรับข้อมูลจาก **เมทริกซ์** โลกภายนอก และจากบุคคลอื่น

โพสต์ Post

กิริยาแสดงความเห็นไว้บนกระดานข่าวเพื่อให้ผู้อื่นอ่านในภายหลัง

เมทริกซ์ Matrix

ชื่อของไซเบอร์สเปซในชุดสามเรื่องสปรอว์ล ทำหน้าที่ในการเก็บข้อมูล เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสาร และให้ความบันเทิง เช่นบริการเซนต์/เน็ต พัฒนาจากอินเทอร์เน็ตในปัจจุบันคือมนุษย์สามารถใช้งานประสาทสัมผัสทั้งหมดได้ในเมทริกซ์ราวกับเป็นโลกอีกโลกหนึ่ง

ไมโครซอฟต์ Microsoft

อุปกรณ์เก็บข้อมูลในอนาคตเช่นเดียวกับแผ่นซีดีในปัจจุบัน มีลักษณะเป็นทรงกลม วิธีใช้คือเสียบกับช่องเชื่อมต่อ เก็บข้อมูลได้เป็นจำนวนมากและส่งข้อมูลสู่สมองได้โดยตรง

สติม Stim - Simstim

สื่อบันทึกในอนาคต มีความแพร่หลายเช่นเดียวกับดีวีดีและวีดีโอในปัจจุบัน บันทึกข้อมูลประสาทสัมผัสทั้งหมดของมนุษย์ผ่านทาง คือ ภาพ เสียง รส กลิ่นและสัมผัส เพื่อส่งต่อสู่ผู้ใช้งานสติม การใช้งานต้องเชื่อมต่อสติมเข้ากับเครื่องเล่นและใช้โทรดเสียบเข้ากับช่องเชื่อมต่อบริเวณหน้าผาก คาราสติมที่ได้รับความนิยมคือ แทลลี อีสแซม และ แองจี มิทเซลล์

เอฟเอฟเอฟ F:F:F – Fetish:Footage:Forum

ชื่อพื้นที่แลกเปลี่ยนความคิดเห็นหนึ่งบนไซเบอร์สเปซของแพทเทิน เรคคอคนิชัน มีเนื้อหาเกี่ยวกับคลิปภาพยนตร์ขนาดสั้นที่มีชื่อว่าฟุตเตจ ให้บริการกระดานข่าว (webboard) และห้องสนทนา (chatroom)

ไอซ์ ICE – Intrusion countermeasure electronics

ระบบป้องกันการรบกวนข้อมูลในเมทริกซ์ เปรียบเสมือนรั้วป้องกันอาชญากร

ไอซ์เบรกเกอร์ ICEbreaker

โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับเจาะระบบป้องกันในเมทริกซ์ (ไอซ์) เทียบได้กับไวรัสคอมพิวเตอร์

ภาคผนวก ค
 รูปภาพที่เกี่ยวข้อง



รูปที่ 2 รูปปั้นสัตว์เลื้อยคลานซาลาแมนเดอร์ (Salamander) ในสวนกุหลาบ ปรากฏใน *เคาท์ ซีโร* (Gibson, 1987: 230) แหล่งที่มา: <http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Salamander.jpg>



รูปที่ 3 โบสถ์ซากราดา แฟมิลียและทัศนียภาพเมืองบาร์เซโลนาเมื่อมองจากสวนกุหลาบ ปรากฏใน *เคาท์ ซีโร* (Gibson, 1987: 12-13)

แหล่งที่มา:

<http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Spain.Catalonia.Barcelona.Vista.Sagrada.Familia.jpg>



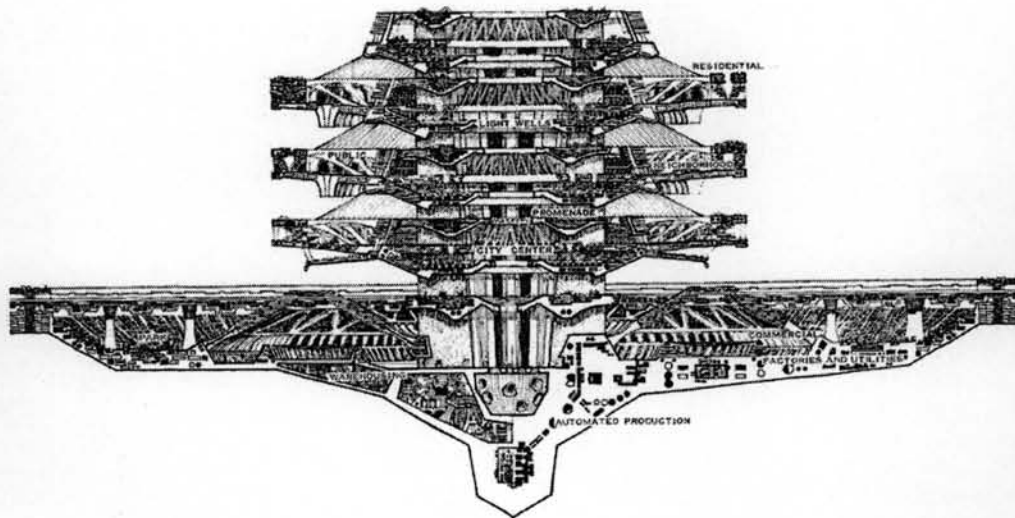
รูปที่ 4 บัคมินสเตอร์ บอล แหล่งที่มา: http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Soccer_ball.svg



รูปที่ 5 ตัวอย่างฟูลเลอร์ โคม ขนาดใหญ่ในกรุงมอนทรีออล ประเทศแคนาดา
แหล่งที่มา: http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Biosph%C3%A8re_Montr%C3%A9al.jpg



รูปที่ 6 ตัวอย่างฟูลเลอร์ โคม ขนาดเล็ก ในภาพเป็นเต็นท์อยู่อาศัย
แหล่งที่มา: http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Vitra_geodesic_dome.jpg



รูปที่ 7 ตัวอย่างโครงสร้างอาร์โคโดโยอกแบบโดยเปาโล โซเลรี จาก (Levy, 1997: 166)

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายฉัพล บุญประเสริฐกิจ เกิดเมื่อวันที่ 28 กันยายน พ.ศ. 2524 ที่โรงพยาบาลรามาริบัติ กรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาฟิสิกส์ จากภาควิชาฟิสิกส์ คณะวิทยาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยในปีการศึกษา 2545 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวรรณคดีเปรียบเทียบ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2547