

ปัญญาประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กับจิตวิญญาณของทศวรรษ 1960



นายอรรถพล ปะมะโช

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2556


ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR) are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN SCIENCE FICTION AND THE SPIRIT OF THE 1960s



Mr. Attapon Pamakho

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

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 2013

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ปัญญาประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กับ

จิตวิญญาณของทศวรรษ 1960

โดย

นายอรรถพล ปะมะโช

สาขาวิชา

วรรณคดีเปรียบเทียบ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรเดช โชติอุดมพันธ์

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะอักษรศาสตร์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประพจน์ อัครวิรุฬหการ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทอแสง เขาว์ชุตติ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรเดช โชติอุดมพันธ์)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ คุประตกุล)

อรรถพล ปะมะโช : ปัญญาประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กับจิตวิญญาณของ
ทศวรรษ 1960. (ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN SCIENCE FICTION AND THE SPIRIT
OF THE 1960s) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: ผศ. ดร.สุรเดช โชติอุดมพันธ์, 232 หน้า.

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบทบาทของตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในบันเทิงคดี
แนววิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับจิตวิญญาณของทศวรรษ 1960 ซึ่งหมายถึงการแสวงหาเสรีภาพทั้งทาง
ร่างกายและจิตใจเพื่อปลดปล่อยมนุษย์และสร้างสังคมที่ดีขึ้น บทบาทเหล่านี้ได้รับอิทธิพลจากความ
เปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมหลายประการ อาทิ ความขัดแย้งทางการเมืองระหว่างประเทศ
กระแสต่อต้านสงครามเวียดนาม การต่อต้านชิปนาอูร์นิวเคลียร์ การเรียกร้องสิทธิของพลเมืองชั้นสองใน
สังคม และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่กระทบต่ออัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์

จากการศึกษาพบว่าตัวละครปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือสำคัญที่ผู้ประพันธ์ใช้ในการสะท้อน
และประกอบสร้างจิตวิญญาณของทศวรรษ 1960 ในแง่มองด้านความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์
กับเทคโนโลยี ตัวละครปัญญาประดิษฐ์มักเป็นภาพแทนของเทคโนโลยีในทศวรรษ 1960 ซึ่งกระตุ้น
อาการหวาดกลัวเทคโนโลยีและก่อให้เกิดความวิตกกังวลในสังคม แต่ก็มีบางส่วนที่ตัวละคร
ปัญญาประดิษฐ์เป็นภาพแทนของเทคโนโลยีที่นำมนุษย์ไปสู่สังคมที่ดีกว่า

ปัญญาประดิษฐ์ยังมีบทบาทในการเผยให้เห็นแนวคิดของการแสวงหาเสรีภาพทั้งภายนอก
และภายใน หากมองด้านการแสวงหาเสรีภาพภายนอกจะพบว่า ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ถูกนำเสนอเป็น
อุปลักษณะในสามลักษณะ ลักษณะแรกคือ “อสูรกายจักรกล” เป็นอุปลักษณะแทนความผิดพลาดของกลุ่ม
สถาบัน ลักษณะที่สองคือ “เมสสิยาห์จักรกล” เป็นอุปลักษณะแทนผู้นำในการปลดปล่อยมนุษย์จากการ
กดขี่ของกลุ่มสถาบัน ลักษณะสุดท้ายคือ “จักรกลชนชั้นสอง” เป็นอุปลักษณะที่แสดงอคติในสังคม
อเมริกันทั้งทางชาติพันธุ์และทางเพศ หากมองด้านการแสวงหาเสรีภาพภายในจะพบว่า ตัวละคร
ปัญญาประดิษฐ์เป็นกลไกหนึ่งที่นำมนุษย์ไปสำรวจตนเองทั้งในแง่ของสภาวะทางจิตและอัตลักษณ์
ความเป็นมนุษย์

อาจกล่าวได้ว่าตัวละครปัญญาประดิษฐ์มิได้เป็นเพียงแนวคิดทางเทคโนโลยีที่ผู้ประพันธ์
จินตนาการขึ้นเพื่อเป็นองค์ประกอบหนึ่งของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ แต่ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ยัง
แฝงไปด้วยอุดมการณ์ทางการเมืองและแนวคิดทางจิตวิญญาณหลายรูปแบบซึ่งประกอบกันขึ้นเป็น
จิตวิญญาณของทศวรรษ 1960

ภาควิชา วรรณคดีเปรียบเทียบ

ลายมือชื่อนิสิต

สาขาวิชา วรรณคดีเปรียบเทียบ

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ปีการศึกษา 2556

5380206822 : MAJOR COMPARATIVE LITERATURE

KEYWORDS: ARTIFICIAL INTELLIGENCE / SCIENCE FICTION / 1960s / COUNTERCULTURE

ATTAPON PAMAKHO: ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN SCIENCE FICTION AND THE SPIRIT OF THE 1960s. ADVISOR: ASST. PROF. SURADECH CHOTIUDOMPANT, Ph.D., 232 pp.

The objective of this thesis is to study the roles of artificial intelligence characters in science fiction as related to the spirit of the 1960s, which means the pursuit for physical and spiritual freedom to liberate humanity and to create a better society. These roles are influenced by social and cultural changes, including political conflicts between countries, protesting against the Vietnam War, anti-nuclear weapons movement, civil rights movement by second-class citizens of society, and technological advancement which affects human identities.

The study reveals that artificial intelligence characters are a significant device used by the authors to reflect and construct the spirit of the 1960s in various aspects. As for the relationship between humans and technology, most artificial intelligence characters are visual representations of various technologies in the 1960s, which provoke human technophobia and cause anxiety in society. However, there are also some artificial intelligence characters that represent the technology leading humanity toward a better society.

Artificial intelligence also reveals the idea of both outer and inner freedom. As for the outer freedom, artificial intelligence characters are portrayed in three metaphors. The first metaphor is the “machine as a monster,” representing failures of the Establishment. The second is “machine as the Messiah,” which is a metaphor for the leader who will liberate humanity from the oppression of the Establishment. The third is “machine as second-class citizens,” which shows both ethnic and sexual prejudice in American society. As for the inner freedom, artificial intelligence characters are used as a tool by humans to explore themselves, both in terms of their mental state and identity.

Artificial intelligence characters are not only technological concepts that the authors envision to be one element of science fiction, but they also reveal political ideology and spiritual concepts constructed as the spirit of the 1960s.

Department: Comparative Literature

Student's Signature

Field of Study: Comparative Literature

Advisor's Signature

Academic Year: 2013

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วย การสนับสนุนทุนวิจัยจาก “ทุน 90 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย” กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช ซึ่งทำให้ผู้วิจัยสามารถสั่งซื้อหนังสือหายากจากต่างประเทศ เพื่อใช้ในการค้นคว้าได้อย่างอิสระ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้รับการสนับสนุนด้านการเงินจากทุนอุดหนุน การศึกษาของมูลนิธินิธิสิตเกล้าจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยและทุนผู้ช่วยสอนของบัณฑิตวิทยาลัย ผู้วิจัยจึง ขอขอบคุณแหล่งทุนดังกล่าวมา ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยขอขอบคุณ ผศ. ดร.สุรเดช โชติอุดมพันธ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ผู้ให้ คำปรึกษาและชี้แนะแนวทางอันเป็นประโยชน์ในการทำวิทยานิพนธ์ ทั้งยังช่วยเหลือในการขอทุน สนับสนุนงานวิจัย รวมถึงช่วยตรวจทานแก้ไขบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ ขอขอบคุณ ผศ. ดร.ทองแสง เขียวชุตติ และ รศ. ดร.ชัยวัฒน์ คุประตกุล สำหรับข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไข วิทยานิพนธ์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ขอขอบคุณ รศ. ดร.ตรีศิลป์ บุญขจร ผศ. ดร.ชุตินา ประภาศวุฒิสาร และคณาจารย์ท่านอื่นๆ ในภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบที่มอบความรู้และโอกาสทางการศึกษาให้แก่ ผู้วิจัย รวมทั้งขอขอบคุณเจ้าหน้าที่ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบที่คอยช่วยเหลือในการติดต่อ ประสานงาน แจ้งกำหนดการ และชี้แนะขั้นตอนการดำเนินงานต่างๆ ตลอดระยะเวลาในการศึกษา

สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งสำหรับการทำวิทยานิพนธ์คือกำลังใจและความช่วยเหลือจากมิตร สหาย ผู้วิจัยขอขอบคุณเพื่อนๆ ในภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ ที่ร่วมทุกข์ร่วมสุขกันมาตลอด สี่ปีเต็ม โดยเฉพาะภูมิ พลจันทร์ ซึ่งเป็นกำลังใจสำคัญให้แก่ผู้วิจัยเสมอ ขอขอบคุณภัทรภร รักเรียน รุ่งพีระดับปริญญาเอกสาขาวิชาวรรณคดีและวรรณคดีเปรียบเทียบ สำหรับคำปรึกษาต่างๆ ทั้งเรื่องการเรียนและเรื่องอื่นๆ ขอขอบคุณเพื่อนจากคณะนิเทศศาสตร์ ได้แก่ สุนิดา อ่อนดีสวัสดิ์ สภัสสร สันติจิตรุ่งเรือง และชนรดา นราวสินชัย ที่เป็นธุระจัดหาหนังสือจากต่างประเทศมาให้ความ ยากลำบาก

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณอัน ทวีริง ผู้ให้กำเนิดเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ ซึ่งเป็น เทคโนโลยีที่สำคัญอย่างยิ่งในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ทั้งในแง่ของกระบวนการวิจัย เช่น การค้นคว้า ข้อมูลและการจัดพิมพ์รูปเล่ม และในแง่ของแนวคิดที่ทำให้เกิดตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในบันเทิงคดี แนววิทยาศาสตร์อันเป็นที่มาของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.1.1 นิยามของบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัย.....	1
1.1.2 ปัญญาประดิษฐ์ในบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัย	4
1.1.3 บัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยในทศวรรษ 1960	11
1.2 วัตถุประสงค์.....	17
1.3 สมมติฐาน.....	17
1.4 ขอบเขตงานวิจัย.....	18
1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	18
1.6 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย.....	20
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	21
บทที่ 2 ทศวรรษ 1960: ความรุนแรง ความเปลี่ยนแปลง และการแสวงหาเสรีภาพ	22
2.1 วิฤตทางการเมือง: ชนวนของความรุนแรงแห่งทศวรรษ.....	23
2.1.1 วิฤตทางการเมืองนอกประเทศ	24
2.1.2 วิฤตทางการเมืองในประเทศ.....	26
2.2 ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี	30
2.2.1 เทคโนโลยีนิวเคลียร์.....	30
2.2.2 เทคโนโลยีอวกาศ.....	32

2.2.3 เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์.....	34
2.2.4 ไชเบอร์เนติกส์ ไชบอร์ก และปัญญาประดิษฐ์.....	36
2.3 ขบวนการวัฒนธรรมทวนกระแส.....	38
2.4 จิตวิญญาณแห่งการแสวงหาเสรีภาพ	50
บทที่ 3 ปัญญาประดิษฐ์กับความหวาดกลัวเทคโนโลยี.....	56
3.1 มนุษย์กับอาการหวาดกลัวเทคโนโลยี.....	58
3.1.1 ปมแฟรงเคนสไตน์	58
3.1.2 หุ่นกล ตัวตนคู่ และหุบเขาอันแคนนี่.....	63
3.2 ภาพแทนของเทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์	67
3.2.1 ปัญญาประดิษฐ์กับเทคโนโลยีนิวเคลียร์	69
3.2.1.1 โครงเรื่องแนวเผด็จการคอมพิวเตอร์.....	72
3.2.1.2 โครงเรื่องแนวโลกหลังหายนะ.....	83
3.2.2 ปัญญาประดิษฐ์กับเทคโนโลยีอวกาศ	92
บทที่ 4 เสรีภาพภายนอก: การต่อต้านระบบและกลุ่มสถาบัน.....	105
4.1 อสูรกายจักรกล: ปัญญาประดิษฐ์กับการคุกคามเสรีภาพ	106
4.1.1 โคลอสซัส: อสูรกายผู้ปฏิวัติมนุษยชาติ.....	108
4.1.2 79: อสูรกายผู้สะกดจิตมนุษย์.....	112
4.1.3 AM: อสูรกายผู้ควบคุมระบบจักรกล	114
4.1.4 ฮัล: อสูรกายผู้ปกปิดความจริง.....	118
4.2 เมสสิยาห์จักรกล: ปัญญาประดิษฐ์กับการปลดปล่อยมนุษย์	122
4.2.1 ไมค์: เมสสิยาห์ผู้สละชีพเพื่อการปฏิวัติ.....	124
4.2.2 ออกซ์: เมสสิยาห์ผู้นำทางสู่โลกใหม่	129
4.2.3 ฟรอสต์: เมสสิยาห์ผู้ชุบชีวิตมนุษย์.....	134
4.3 จักรกลชนชั้นสอง: ปัญญาประดิษฐ์กับอคติต่อความเป็นอื่น.....	140

4.3.1	หุ่นยนต์และแอนดรอยด์กับอคติทางชาติพันธุ์.....	140
4.3.1.1	ซีโร: หุ่นยนต์กึ่งคนป่า.....	143
4.3.1.2	แอนดรอยด์: ทาสผู้ปรารถนาเสรีภาพ.....	146
4.3.2	ปัญญาประดิษฐ์เพศหญิงกับอคติทางเพศ.....	152
บทที่ 5	เสรีภาพภายใน: การสำรวจจิตวิญญาณและอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์	158
5.1	เทคโนโลยีกับโลกแห่งจิตวิญญาณ.....	159
5.1.1	ห้องจักรวาลแห่งจิต.....	164
5.1.2	แบดทริป: อำนาจลวงตาของเทคโนโลยี.....	175
5.2	เทคโนโลยีกับอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์	185
5.2.1	“เครื่องจักรที่คิด” กับ “มนุษย์ที่รู้สึก”	193
5.2.2	“เครื่องจักรที่รู้สึก”	203
บทที่ 6	บทสรุป.....	217
	รายการอ้างอิง	221
	บรรณานุกรม.....	227
	ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	232

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 ปกนิตยสารไทม์ฉบับที่ 85 ปี 1965	35
ภาพที่ 2 แผนภาพการทำงานของระบบไซเบอร์เนติกส์	36
ภาพที่ 3 ปกนิตยสาร <i>Whole Earth Catalog</i> ฉบับแรก ปี 1968.....	48
ภาพที่ 4 แผนภาพแสดงปมแฟรงเกนสไตน์ตามแนวคิดของอาซิมอฟ.....	62
ภาพที่ 5 กราฟแสดงช่วงที่เรียกว่าหุบเขาอันแคนนี่.....	67
ภาพที่ 6 กราฟแสดงงบประมาณขององค์การนาซาเทียบเป็นเปอร์เซ็นต์จากงบประมาณทั้งหมด ..	103



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในโลกแห่งความจริงวิทยาศาสตร์ได้นำพามนุษย์ออกมาไกลแสนไกลจากเขตแดนแห่งความดิบเถื่อนที่ซึ่งมนุษย์ถูกขับเคลื่อนด้วยความหิวโหยและสัญชาตญาณแห่งสัตว์ป่า เป็นเขตแดนซึ่งอุดมด้วยโรคร้ายร้ายแรงที่อาจคร่าชีวิตอันแสนเปราะบางของมนุษย์โดยง่าย มนุษย์จึงสร้างเครื่องมือที่เรียกว่า “วิทยาศาสตร์” เพื่อต่อสู้กับชีวิตอันไม่พึงประสงค์เหล่านั้น และวิทยาศาสตร์ก็ได้ให้กำเนิดสรรพวิทยาการซึ่งเป็นประดุกจาวแห่งความหวังอันนำพามวลมนุษย์ไปสู่โลกในอุดมคติที่ปราศจากทุกข์ทรมานภัย ไร้ซึ่งความป่วยไข้ รวมถึงมีชีวิตที่เป็นอมตะ แต่พันธสัญญาของเทคโนโลยีดังกล่าวกลับถูกตั้งคำถามโดยบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ (science fiction) หรืออาจเรียกโดยย่อว่าไซไฟ (sci-fi) ซึ่งมักชี้ให้เห็นถึงพลังอำนาจด้านมืดของเทคโนโลยีที่หลุดพ้นจากการควบคุมจนนำหายนะมาสู่มวลมนุษยชาติ

1.1.1 นิยามของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์

บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์หรือที่เรียกกันโดยทั่วไปว่านิยายวิทยาศาสตร์เป็นงานวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่ยากในการให้คำจำกัดความ เนื่องจากมีลักษณะคาบเกี่ยวกับงานวรรณกรรมประเภทอื่นหลายแขนง อาทิ วรรณกรรมแนวแฟนตาซี วรรณกรรมแนวสยองขวัญ และวรรณกรรมแนวสมจริง ทั้งนี้นักวิชาการแต่ละคนก็มีนิยามตามทัศนะของตนเองซึ่งมักขัดแย้งกันทำให้ไม่สามารถสรุปนิยามความหมายร่วมกันโดยเฉพาเจาะจงได้ อย่างไรก็ตามสุทธิชัย บุญยะกาญจน ได้สรุปนิยามอันหลากหลายของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ไว้ในงานวิจัยชื่อ “การศึกษาเชิงวิเคราะห์นิยายวิทยาศาสตร์อเมริกันแนวดีสโทเปีย ในช่วง ค.ศ. 1950 ถึง ค.ศ. 1972” ดังนี้

นิยายวิทยาศาสตร์เป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่มีลักษณะของตนเอง ได้แก่ มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์ ซึ่งอาจเป็นหลักการทางวิทยาศาสตร์ สิ่งประดิษฐ์หรือวิทยาการใหม่ๆ ที่มีรากฐานจากความรู้ในปัจจุบัน หรือเป็นหลักเกณฑ์ของวิทยาศาสตร์ในจินตนาการ หรือการคาดคะเนไปถึง หรือเสนอผลกระทบของวิทยาศาสตร์ต่อมนุษย์และสังคม โดยมีกลวิธีคือ เสนอภาพเหล่านั้นอย่างมีเหตุผลและน่าเชื่อถือว่าเป็นสิ่งที่เป็นไปได้หรืออาจเกิดขึ้นจริง สิ่งนี้เองที่ทำให้นิยายวิทยาศาสตร์มีลักษณะก้ำกึ่งระหว่างความสมจริงและจินตนาการ นิยาย

วิทยาศาสตร์เป็นเรื่องที่ให้ได้ทั้งความบันเทิงและสามารถให้สาระไปพร้อมกัน
ลักษณะที่ผิดแผกไปจากความเป็นจริงในปัจจุบันจะกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความคิด
และตระหนักถึงโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งเป็นการสะท้อนภาพและวิพากษ์วิจารณ์
สังคมร่วมสมัย รวมทั้งเป็นการเตือนภัยและเสนอทางออกได้เช่นกัน¹

ลักษณะก้ำกึ่งระหว่างความสมจริงและจินตนาการในนิยายของสฤทธิชัยชี้ให้เห็นว่าบันเทิงคดีแนว
วิทยาศาสตร์แตกต่างจากนวนิยายแนวสมจริงและนวนิยายแนวแฟนตาซีตรงแนวคิดพื้นฐานทาง
วิทยาศาสตร์ แม้จะเป็นจินตนิยายเหมือนกันแต่บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ก็จินตนาการโลกขึ้นด้วย
หลักการทางวิทยาศาสตร์ ขณะที่นวนิยายแนวแฟนตาซีมักจินตนาการถึงโลกที่เต็มไปด้วยเวทมนต์
และสัตว์ร้ายในเทพปกรณัมผสมผสานกับความเชื่อทางศาสนา โลกแฟนตาซีกับโลกไซไฟจึงมีระบบ
ตรรกะที่ต่างกัน ส่วนความแตกต่างจากนวนิยายแนวสมจริงนั้นอยู่ที่โลกไซไฟเป็นโลกใหม่ที่
จินตนาการให้ต่างจากโลกแห่งความจริง แต่ยังคงใช้ระบบความคิดที่ใกล้เคียงกันโดยเฉพาะแนวคิด
เกี่ยวกับกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ดังนั้นหากพิจารณาจากมุมมองผู้อ่านจะพบว่านวนิยาย
แนวแฟนตาซีห่างจากโลกแห่งความจริงมากกว่าบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ การเชื่อมโยงตัวผู้อ่านสู่
โลกไซไฟจึงง่ายกว่าโลกแฟนตาซีโดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่วิทยาศาสตร์กลายเป็นกระบวนการหลัก
ของสังคม

แอดัม โรเบิร์ตส์ (Adam Roberts) ชี้ให้เห็นว่าสิ่งที่แยกโลกไซไฟจากโลกของผู้อ่านและเป็น
เส้นแบ่งระหว่างบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กับจินตนิยายแนวอื่นเกิดจากสิ่งที่นักวิชาการด้าน
บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์นามดาร์โก ซูวีน (Darko Suvin) เรียกว่า “โนวุม” (novum) หรือ
“โนวา” (nova) ในรูปพหูพจน์ ซึ่งหมายถึงสิ่งใหม่² โนวุมดังกล่าวอาจหมายถึงเทคโนโลยีใหม่หรือ
ความรู้ใหม่ๆ ทางวิทยาศาสตร์ที่แตกต่างจากสิ่งที่ปรากฏในโลกแห่งความจริง ดังนั้นบันเทิงคดีแนว
วิทยาศาสตร์จึงมักเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับโลกอนาคตและมีบทบาทสำคัญในการทำนายเกี่ยวกับ
เทคโนโลยีที่อาจเกิดขึ้นได้ในโลกแห่งความจริง เช่น *From the Earth to the Moon* (1865)
ประพันธ์โดยจูลส์ เวิร์น (Jules Verne) แสดงภาพการเดินทางของมนุษย์ไปยังดวงจันทร์ด้วยปืนใหญ่
ก่อนที่มนุษย์จะสามารถเดินทางไปเหยียบดวงจันทร์ได้จริงกว่าร้อยปีให้หลัง ทั้งนี้โรเบิร์ตส์ได้จำแนก
บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ตามโนวุมที่ปรากฏเป็นเจ็ดประเภท ดังนี้

¹ สฤทธิชัย บุญยะกาญจน, “การศึกษาเชิงวิเคราะห์นิยายวิทยาศาสตร์อเมริกันแนวดีสโทเปีย ในช่วง ค.ศ. 1950 ถึง ค.ศ. 1972” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ, คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533), 14.

² Adam Roberts, *Science Fiction*, 2nd ed. (London and New York: Routledge, 2006).

1. ยานอวกาศและการเดินทางข้ามดวงดาว
2. มนุษย์ต่างดาวและการเผชิญหน้ากับมนุษย์ต่างดาว
3. หุ่นยนต์จักรกล พันธุวิศวกรรม และหุ่นยนต์ชีวภาพ
4. คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีขั้นสูง และความจริงเสมือน
5. การเดินทางข้ามเวลา
6. ประวัติศาสตร์ทางเลือก
7. อนาคตแบบยูโทเปียและดีสโทเปีย³

โนวูมดังกล่าวเป็นวัตถุดิบที่นักเขียนบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ใช้หมุนเวียนซ้ำไปมาจนในที่สุดก็กลายเป็นสัญลักษณ์ประจำงานวรรณกรรมกลุ่มนี้ อีกทั้งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยแยกบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ออกจากงานวรรณกรรมประเภทอื่นได้ชัดเจนยิ่งขึ้นโดยเฉพาะผลงานในยุคทองช่วงทศวรรษ 1930-1950 นอกจากนี้โรเบิร์ตสก็กล่าวเสริมอีกว่าโนวูมยังมีบทบาทในฐานะภาพแทนของสิ่งที่ถูกกีดกันให้เป็นชายขอบ เช่น มนุษย์ต่างดาวเป็นภาพแทนของพลเมืองชั้นสองในสังคม ซึ่งสอดคล้องกับคำพูดของสกอตต์ แม็กแครกเคน (Scott McCracken) ที่ว่าบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์แทบทุกประเภทมีรากฐานมาจากการจินตนาการถึงการเผชิญหน้ากับสิ่งแปลกประหลาด⁴ อาจกล่าวได้ว่าการที่ผู้อ่านต้องเผชิญหน้ากับโนวูมเปรียบได้กับการเผชิญหน้ากับสิ่งแปลกปลอมตามความหมายของแม็กแครกเคนนั่นเอง อย่างไรก็ตามมีนักวิชาการหลายคนที่มีความเห็นในทางตรงกันข้าม อาทิ เดเมียน บรอดेरริก (Damien Broderick) ซึ่งเชื่อว่าบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์เป็นการเขียนเรื่องเล่าของตนเองในฐานะสิ่งอื่น (others)⁵ โรเบิร์ตสก็ยกตัวอย่างนวนิยายเรื่อง *Solaris* (1961) ประพันธ์โดยสแตนนิสลาฟ เลม (Stanislaw Lem) ซึ่งกล่าวถึงเหตุการณ์บนยานอวกาศที่โคจรรอบดาวดวงหนึ่ง ที่ปกคลุมด้วยทะเลที่ดูแปลกตาและทะเลนี้ก็มีสำนึกคิดไม่ต่างจากมนุษย์ นักวิทยาศาสตร์บนยานอวกาศพยายามทำความเข้าใจปรากฏการณ์แปลกประหลาดที่เกิดขึ้นด้วยชุดคำอธิบายทางวิทยาศาสตร์ที่มนุษย์คุ้นเคย แต่ดาวดวงนี้กลับป้องกันตนเองจากความพยายามของมนุษย์ด้วยการส่งภาพหลอนที่เกี่ยวข้องกับบุคคลสำคัญในชีวิตของนักวิทยาศาสตร์แต่ละคนจนบางคนเกิดอาการเพ้อคลั่ง *Solaris* จึงเป็นอุปมาของการเผชิญหน้ากับโนวูม (สิ่งใหม่ สิ่งแปลกประหลาด หรือสิ่งอื่น) ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ซึ่งบังคับให้เราเผชิญหน้ากับตนเอง ดังนั้นโนวูมก็เปรียบเสมือนกระจกเงาที่สะท้อนภาพเพื่อให้เราทำความเข้าใจตนเอง เข้าใจอัตลักษณ์ของตน และเข้าใจตำแหน่งแห่งที่ของมนุษย์ในจักรวาลได้ดียิ่งขึ้น

³ Ibid., 12.

⁴ Ibid., 17.

⁵ Ibid., 18.

1.1.2 ปัญญาประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์

โนวุมในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้คือ ปัญญาประดิษฐ์ (artificial intelligence) ซึ่งเป็นคำที่จอห์น แม็กคาร์ที (John McCarthy) นักวิทยาศาสตร์ด้านคอมพิวเตอร์แห่งสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์หรือเอ็มไอที (MIT) ใช้เรียกศาสตร์แขนงหนึ่งของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อทำให้เครื่องจักรมีสติปัญญาในการคิด วิเคราะห์และแก้ปัญหาเรื่องต่างๆ โดยมีสมองของมนุษย์เป็นต้นแบบ การสร้างปัญญาประดิษฐ์ได้สร้างปมปัญหาทางอภิปรัชญาเกี่ยวกับจิต-กาย และปมปัญหาทางจริยธรรมเกี่ยวกับการสร้างสิ่งมีชีวิตสังเคราะห์ ซึ่งล้วนเป็นประเด็นที่ปรากฏมาแล้วในเทพปกรณัม วรรณกรรม และการศึกษาทางปรัชญา ตั้งแต่เริ่มต้นอารยธรรมของมนุษย์ ปัญญาประดิษฐ์จึงเป็นโนวุมที่โดดเด่นและครองพื้นที่ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์จำนวนมากนับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

การสร้างเครื่องจักรที่มีชีวิต ปัญญาประดิษฐ์ หรือมนุษย์เทียมนั้นเป็นสิ่งที่มนุษย์หลงใหลมาเป็นเวลานานนับพันปี โดยสามารถสืบสาวย้อนกลับไปพบในเทพปกรณัมโบราณ อาทิ ตำนานของพิกเมเลียน (Pygmalion) ผู้สลักรูปปั้นหญิงสาวผู้เลอโฉมนามกาลาเทีย (Galatea) เขาหลงรักรูปปั้นที่ไร้ชีวิตนั้นอย่างหัวปักหัวปำจนเทพเจ้าต้องเนรมิตให้กาลาเทียมีชีวิตขึ้นมาจริงๆ นอกจากนี้ในอีกหลายตำนานก็มักกล่าวถึงเรื่องเกี่ยวกับการสร้างชีวิตขึ้นมาจากดินหรือดินเหนียว อาทิ พรอมิธีอุส (Prometheus) ผู้สร้างมนุษย์ขึ้นมาจากดินเหนียวและขโมยไฟมาให้มนุษย์จนถูกเทพเจ้าลงโทษ หรือตำนานของชาวยิวในกรุงปรากช่วงปลายศตวรรษที่ 16 ก็ปรากฏเรื่องเล่าของโกเลม (Golem) มนุษย์ยักษ์ผู้ปกป้องชาวยิวในเก็ตโต⁶ จากการรุกรานของคนภายนอก โกเลมถูกสร้างขึ้นโดยเร็บไบคนหนึ่งด้วยการเขียนคาถาใส่กระดาษแล้วยัดใส่ในปากของรูปปั้นดินเหนียวขนาดยักษ์ จากนั้นโกเลมก็มีชีวิตและปฏิบัติตามคำสั่งของผู้เป็นนายอย่างเคร่งครัด ทั้งนี้ตำนานการสร้างชีวิตจากดินที่เป็นที่รู้จักมากที่สุดคือตำนานการสร้างมนุษย์ตามความเชื่อในศาสนาคริสต์ซึ่งปรากฏในพระคัมภีร์ไบเบิลฉบับพันธสัญญาเก่าโดยกล่าวว่าพระเจ้าทรงปั้นมนุษย์ด้วยผงคลีดิน ระบายลมปราณเข้าทางจมูก มนุษย์จึงเป็นผู้มีชีวิต⁷ (ปฐมกาล 2: 7) ดังนั้นมนุษย์คนแรกจึงถูกสร้างขึ้นมาจากดินเช่นเดียวกับโกเลม นอกจากนี้คำว่า “มนุษย์” ในภาษาฮีบรูคือ אָדָם (อะดัม) ก็เป็นชื่อมนุษย์คนแรกที่พระเจ้าสร้างขึ้น

⁶ เก็ตโต (ghetto) คือพื้นที่แคบๆ ที่จำกัดไว้ให้ชาวยิวอยู่อาศัย มีสภาพแออัดยัดเยียดไม่ต่างจากสลัมในปัจจุบัน การจำกัดพื้นที่อาศัยของชาวยิวเป็นเพราะชาวคริสเตียนรังเกียจชาวยิวซึ่งได้ชื่อว่าเป็นผู้ทำให้พระเยซูถูกตรึงกางเขน นอกจากนี้อาจเป็นเพราะชาวยิวมักมีฐานะร่ำรวยจึงกลายเป็นที่อิจฉาริษยาแก่คนเชื้อชาติอื่นๆ

⁷ พระคริสตธรรมคัมภีร์ภาคพันธสัญญาเดิมและพันธสัญญาใหม่, (กรุงเทพฯ: สมาคมพระคริสตธรรมไทย, 2541).

โดยมีที่มาจากคำว่า **กฏมุข** (อะตามาห์) อันหมายถึงดินสีแดง อาจกล่าวได้ว่าในตำนานของศาสนาคริสต์ มนุษย์ก็คือโกลेमที่ถูกสร้างโดยพระเจ้านั่นเอง

แดเนียล ดิเนลโล (Daniel Dinello) กล่าวในหนังสือ *Technophobia!: Science Fiction Visions of Posthuman Technology* ว่าความหลงใหลในเครื่องกลที่เคลื่อนไหวได้ราวกับมีชีวิตสะท้อนให้เห็นถึงความปรารถนาในอำนาจการควบคุมการสร้างชีวิตของเพศชายโดยปราศจากเพศหญิง⁸ ซึ่งปรากฏชัดในยุคเรอเนสซองส์โดยนักเล่นแร่แปรธาตุชาวสวิสนามพาราเซลซัส (Paracelsus) ผู้ซึ่งได้ชื่อว่าเป็นบิดาแห่งการแพทย์แผนปัจจุบัน โดยเขาเชื่อว่าสเปิร์มแต่ละตัวคือมนุษย์จิ๋ว (homunculus) ในขณะที่มดลูกของผู้หญิงมีหน้าที่เพียงปกป้องและบำรุงมนุษย์จิ๋วนั้นให้เติบโต เขาพยายามสร้างมนุษย์จิ๋วขึ้นโดยปราศจากมดลูกของผู้หญิงด้วยการนำน้ำสเปิร์มไปใส่ไว้ในขวดโหล จากนั้นจึงกลบด้วยมูลม้าเพื่อสร้างความอบอุ่นและบำรุงเลี้ยงด้วยเลือด แน่นอนว่าการทดลองของเขาไม่เป็นผลสำเร็จแต่เขาก็กลายเป็นแรงบันดาลใจให้แก่เกอเทอ (Goethe) ในการสร้างตัวละครชื่อ ดร.เฟาสท์ (Dr. Faust) ที่สามารถสร้างมนุษย์จิ๋วสำเร็จด้วยความช่วยเหลือจากปีศาจ

จะเห็นได้ว่าตำนานการสร้างมนุษย์เทียมจากดินด้วยเวทมนต์หรือการเล่นแร่แปรธาตุถูกแทนที่ด้วยหุ่นกลที่เคลื่อนไหวด้วยกลไกและฟันเฟืองอันเป็นผลจากการปฏิวัติอุตสาหกรรม ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าความหลงใหลในการสร้างชีวิตเทียมนั้นยังคงอยู่ในทุกยุคสมัย โดยสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปคือกระบวนการและวิธีที่ได้รับอิทธิพลจากวิทยาการในขณะนั้น เมื่อโลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคแห่งไฟฟ้าและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ มนุษย์เทียม โกลेम และหุ่นกล ก็ได้แปลงสภาพมาเป็นปัญญาประดิษฐ์ คอมพิวเตอร์ หุ่นยนต์ และแอนดรอยด์ ดังที่ปรากฏในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ยุคใหม่ ซึ่งมีทั้งผลงานที่แสดงภาพลักษณ์ในแง่ดี เช่น การเป็นเพื่อนที่แสนดี ทาสรับใช้อันซื่อสัตย์ หรือวีรบุรุษผู้กอบกู้โลก และผลงานที่แสดงภาพลักษณ์ในแง่ร้าย เช่น หุ่นยนต์และเครื่องจักรที่ก่อการปฏิวัติและจับมนุษย์มาเป็นทาส อย่างไรก็ตามจากการศึกษาของแพทริเซีย วอร์ริค (Patricia Warrick) ในบทความชื่อ “Image of the Man-Machine Intelligence Relationship in Science Fiction” สามารถสรุปความได้ว่าวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ส่วนใหญ่จะเป็นไปในเชิงต่อต้านมากกว่าที่จะยอมรับ ทั้งนี้วอร์ริคได้แบ่งวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ไว้เป็นสองประเภทดังนี้

1) Extrapolative Fiction: วรรณกรรมประเภทนี้มักนำเสนอในแนวดีสโทเปีย มีฉากเป็นโลกอนาคตอันใกล้ เน้นถึงผลลัพธ์อันไม่พึงปรารถนาของเทคโนโลยี ให้ความรู้สึกหวาดกลัวมากกว่าตื่น

⁸ Daniel Dinello, *Technophobia!: Science Fiction Visions of Posthuman Technology* (Austin: University of Texas Press, 2005), 37.

ตะลึง ตอกย้ำความเป็นศัตรูของมนุษย์กับเครื่องจักรต่อต้านเทคโนโลยีและการใช้คอมพิวเตอร์ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมในสังคม วรรณกรรมประเภทนี้มีจำนวนมากกว่าอย่างเห็นได้ชัด⁹

2) Speculative Fiction: วรรณกรรมประเภทนี้มักแสดงภาพอนาคตอันไกลโพ้นด้วยกลิ่นอายของนวนิยายแนวแฟนตาซี พื้นที่ในเรื่องเป็นสถานที่ที่ไม่คุ้นเคย อาจเป็นโลกอื่นหรือกาแล็กซีอื่น นักเขียนมักจินตนาการถึงสภาพสังคมที่วิวัฒนาการขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ (หรือหุ่นยนต์) ไม่เน้นการวิพากษ์สังคมคอมพิวเตอร์ในขณะนั้นแต่เน้นการเสนอภาพการอยู่ร่วมกันอย่างสันติของมนุษย์กับเครื่องจักร วรรณกรรมประเภทนี้มีจำนวนน้อยกว่าประเภทแรก¹⁰

หากเรามองปัญญาประดิษฐ์ในฐานะโนวูมตามที่ได้กล่าวมาก่อนหน้านี้ ปัญญาประดิษฐ์ย่อมเป็นเสมือนกระจกที่สะท้อนภาพอะไรบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ และเมื่อพิจารณาจากข้อสรุปของ วอร์ริกที่ว่าวรรณกรรมประเภท Extrapolative Fiction มีจำนวนมากกว่า Speculative Fiction ก็อาจแสดงให้เห็นถึงนัยสำคัญบางอย่าง กล่าวคือมนุษย์ส่วนใหญ่รู้สึกไม่ไว้วางใจปัญญาประดิษฐ์ (รวมถึงเทคโนโลยีประเภทอื่นๆ) ลักษณะอาการเช่นนี้คือสิ่งที่ไอแซก อาซิมอฟ (Isaac Asimov) นักเขียนบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ชาวอเมริกันเชื้อสายรัสเซียเรียกว่า “ปมแฟรงเคนสไตน์” (Frankenstein complex) ซึ่งเป็นความวิตกกังวลของมนุษย์ต่อเทคโนโลยีประเภทต่างๆ โดยเฉพาะเทคโนโลยีประเภทปัญญาประดิษฐ์ที่อาจก่อการปฏิวัติและเปลี่ยนแปลงมนุษย์ให้กลายเป็นทาส

อาซิมอฟนำชื่อ “แฟรงเคนสไตน์” มาจากนวนิยายที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์อย่างเต็มขั้นเรื่องแรกซึ่งนับได้ว่าเป็นเมล็ดพันธุ์ของเรื่องราวที่เกี่ยวกับความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีทั้งหมด ได้แก่ *Frankenstein, or The Modern Prometheus* (1818) ประพันธ์โดยแมรี เชลลีย์ (Mary Shelley) มีตัวละครหลักคือวิกเตอร์ แฟรงเคนสไตน์ (Victor Frankenstein) เป็นนักวิทยาศาสตร์คนหนึ่งที่สร้างสัตว์ประหลาดขึ้นจากซากศพด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ หากแต่น้ำเสียงของนวนิยายเรื่องนี้ก็กลับเป็นไปในเชิงเสียดสีและต่อต้านแนวคิดทางวิทยาศาสตร์อย่างเห็นได้ชัด แฟรงเคนสไตน์กลายเป็นนักวิทยาศาสตร์คลั่งผู้สร้างโกเลมขึ้นมาด้วยเวทมนต์ของวิทยาศาสตร์ และสัตว์ประหลาดนั้นก็ได้นำหายนะมาสู่ชีวิตของเขาเช่นเดียวกับพรอมีธีอุสผู้ถูกเทพเจ้าลงโทษเพราะนำไฟมาให้มนุษย์ *Frankenstein* เตือนสติมนุษย์ว่าการขโมย

⁹ Patricia Warrick, “Images of the Man-Machine Intelligence Relationship in Science Fiction,” in *Many Futures, Many Worlds: Theme and Form in Science Fiction*, ed. Thomas D. Clareson (Kent, Ohio: Kent State University Press, 1977), 219-220.

¹⁰ Ibid., 221-222.

บทบาทของพระเจ้าในการสร้างสิ่งมีชีวิตนั้นต้องได้รับโทษทัณฑ์ และเทคโนโลยีต่างๆ นั้นอาจนำหายนะมาสู่มนุษย์ผู้สร้างได้ ความสัมพันธ์ของแฟรงเกนสไตน์และสัตว์ประหลาดเป็นไปในลักษณะ “การกบฏต่อผู้สร้าง” (turning against creator) ซึ่งส่งอิทธิพลถึงบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ในยุคหลังมากมายนับไม่ถ้วน วอร์ริกได้แบ่งแก่นเรื่องแนวนี้ไว้สี่ประเภท ดังนี้

1) แก่นเรื่องแนวพรอมีธีอุส (The Promethean theme) กล่าวถึงมนุษย์ผู้ซัดขึ้น ขโมยความลับ หรือก้าวเข้าไปในเขตแดนหวงห้ามจากพระเจ้าหรือธรรมชาติจนได้รับโทษทัณฑ์

2) แก่นเรื่องแนวความคลุมเครือของเทคโนโลยี (The ambiguity of technology) กล่าวถึงประโยชน์คุณูปการของเทคโนโลยีที่นำความสะดวกสบายมาสู่ชีวิตมนุษย์ แต่ในที่สุดเทคโนโลยีนั้นกลับแสดงผลร้ายที่มนุษย์ไม่คาดคิดมาก่อน

3) แก่นเรื่องที่แสดงผลจากการปฏิเสธเทคโนโลยี (The effect of man's rejection of his technology) ผลจากการปฏิเสธเทคโนโลยีทำให้เทคโนโลยีนั้นหวนคืนกลับมาทำร้ายมนุษย์ผู้สร้าง

4) แก่นเรื่องแนวสลับบทบาทระหว่างผู้สร้างและผู้ถูกสร้าง (The shifting role of master and servant, creator and created) กล่าวถึงเครื่องจักรที่ลุกขึ้นปฏิวัติมนุษย์และควบคุมมนุษย์จนสูญเสียเสรีภาพ¹¹

แก่นเรื่องลักษณะดังกล่าวได้รับการตอกย้ำผ่านบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ยุคหลังซ้ำแล้วซ้ำเล่า อาทิ บทละครเรื่อง *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)* (1920) ประพันธ์โดยคาเรล ชาเพ็ก (Karel Capek) ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของคำว่า “robot” อันมีที่มาจากคำว่า “robota” ในภาษาเชกที่หมายถึงแรงงาน บทละครเรื่องนี้มีตัวละครหลักชื่อโดมิน (Domin) เป็นผู้นำบริษัทหุ่นยนต์สากลรอสซัมซึ่งได้ผลิตสิ่งมีชีวิตที่เรียกว่า “หุ่นยนต์” โดยสังเคราะห์ขึ้นด้วยกระบวนการทางเคมีเพื่อใช้แทนแรงงานมนุษย์ ส่งผลให้เกิดความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับหุ่นยนต์จนในที่สุดหุ่นยนต์ได้รวมตัวกันปฏิวัติและกำจัดมนุษยชาติจนสูญสิ้น บทละครเรื่องนี้ประพันธ์ขึ้นหลังสงครามโลกครั้งที่หนึ่งซึ่งทั่วทั้งทวีปยุโรปกำลังตกอยู่ในสภาวะหืดหู่และเศรษฐกิจตกต่ำ เนื่องจากสงครามครั้งนี้ได้แสดงผลร้ายของเทคโนโลยีต่อชีวิตมนุษย์อย่างไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน *R.U.R.* จึงสะท้อนภาพความวิตกกังวลต่อเทคโนโลยีที่หลุดจากการควบคุมของมนุษย์ผ่านหุ่นยนต์ นอกจากนี้การปฏิวัติของหุ่นยนต์ใน *R.U.R.* ยังสะท้อนอุดมการณ์ของลัทธิคอมมิวนิสต์ซึ่งกำลังแผ่ขยายอิทธิพลไปทั่วทวีปยุโรปหลังการปฏิวัติ

¹¹ Ibid., 195-196.

รัสเซียในปี 1917 โดยหุ่นยนต์กลายเป็นภาพแทนของชนชั้นกรรมาชีพที่ถูกนายทุนกดขี่ในระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมซึ่งเป็นลักษณะที่โดดเด่นของปัญญาประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์หลังสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง

ภาพยนตร์ของสหภาพโซเวียตเรื่อง *Aelita: Queen of Mars* (1924) เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ยุคนี้ที่กล่าวถึงแก่นเรื่องเกี่ยวกับ “การกบฏต่อผู้สร้าง” เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นเมื่อมีมนุษย์ผู้หนึ่งเดินทางไปดาวอังคารและพบว่าดาวอังคารมีสังคมที่แบ่งชนชั้นระหว่างผู้ปกครองกับชนชั้นกรรมาชีพเช่นเดียวกับบนโลก เขาจึงปลุกระดมกรรมกรชาวดาวอังคารให้ปฏิวัติผู้ปกครองของตน สิ่งที่น่าสนใจในภาพยนตร์เรื่องนี้คือชนชั้นกรรมาชีพชาวดาวอังคารมิได้เป็นหุ่นยนต์ที่ถูกสร้างขึ้นเช่นเดียวกับ *R.U.R.* แต่ความเป็นหุ่นยนต์ถูกแสดงออกผ่านเครื่องแต่งกายแนวล้ำยุค อีกทั้งการฉายที่สหรัฐอเมริกาที่มีการใช้ชื่อเรื่องว่า *Revolt of the Robots* ซึ่งแสดงให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างชนชั้นกรรมาชีพกับคำว่า “หุ่นยนต์”

ทั้ง *R.U.R.* และ *Aelita: Queen of Mars* ได้ส่งผ่านอนุภาค “แฟรงเคนสไตน์” มาถึงภาพยนตร์สัญชาติเยอรมันที่โดดเด่นเรื่องหนึ่งในยุคนี้คือ *Metropolis* (1927) ซึ่งกำกับโดยฟริทซ์ ลัง (Fritz Lang) โดยเนื้อเรื่องยังคงเกี่ยวข้องกับการปฏิวัติทางชนชั้นอยู่ กล่าวคือเป็นเรื่องของกรรมกรเมืองเมโทรโพลิสที่รวมตัวกันต่อต้านผู้ปกครองของตนโดยมีผู้นำเป็นหญิงสาวชื่อมาเรีย (Maria) ผู้ปกครองนครจึงสั่งให้นักวิทยาศาสตร์ผู้ชั่วร้ายคนหนึ่งสร้างหุ่นยนต์เลียนแบบมาเรียเพื่อทำให้กลุ่มกรรมกรปั่นป่วน ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ต่อยอดความวิตกกังวลต่อความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มนุษย์ไม่สามารถควบคุมได้เช่นเดียวกับ *Frankenstein* ซึ่งในที่สุดแล้วหุ่นยนต์ในฐานะสิ่งแปลกปลอมก็ต้องถูกกำจัดไปเพื่อให้โลกกลับมาสงบสุขดังเดิม

อย่างไรก็ตามสำหรับอาซิมอฟผู้ได้ชื่อว่าเป็นบิดาของเรื่องเกี่ยวกับหุ่นยนต์และคอมพิวเตอร์ กลับมองภาพลักษณ์ของปัญญาประดิษฐ์และคอมพิวเตอร์ในลักษณะที่เป็นมิตรกับมนุษย์มากกว่า โดยเขาเชื่อว่าเทคโนโลยีเหล่านี้จะช่วยให้มนุษย์เป็นอิสระจากงานในลักษณะที่ซ้ำซากน่าเบื่อ และสามารถทุ่มเทให้กับงานด้านสร้างสรรค์อื่นๆ เช่น ศิลปะ วรรณกรรม วิทยาศาสตร์ และงานด้านจริยธรรม¹² อาซิมอฟรู้ดีว่าตั้งแต่หลังสงครามโลกทั้งสองครั้งเป็นต้นมา นวัตกรรมทางเทคโนโลยีต่างๆ มักถูกต่อต้านมาโดยตลอด เขาจึงพยายามเปลี่ยนแปลงทัศนคติของมนุษย์ต่อหุ่นยนต์และเทคโนโลยีในเรื่องสั้นและนวนิยายเกี่ยวกับหุ่นยนต์จำนวนมาก เช่น *The Caves of Steel* (1954) *The Naked Sun*

¹² อ้างถึงใน Patricia Warrick, *The Cybernetic Imagination in Science Fiction* (Cambridge: MIT Press, 1980), 55.

(1957) *The Robots of Dawn* (1983) และ *Robots and Empire* (1985) วอร์ริกได้สรุปลักษณะแก่นเรื่องที่มีปรากฏในเรื่องเกี่ยวกับหุ่นยนต์ของอาซิมอฟไว้ว่า

The stories are often concerned with the same theme: the political potential of the computer, the uses of computers and robots in space exploration and development, problem solving with computers, the differences between man and machine, the evolution of artificial intelligence, the ethical use of technology.¹³

จะเห็นได้ว่าอาซิมอฟพยายามสำรวจแง่มุมต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ของคอมพิวเตอร์และปัญญาประดิษฐ์ ได้แก่ ศักยภาพทางการเมืองของคอมพิวเตอร์ การใช้คอมพิวเตอร์และหุ่นยนต์ในการสำรวจอวกาศ และการพัฒนา การแก้ไขปัญหาของคอมพิวเตอร์ ความต่างระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักร วิวัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์ และจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี นอกจากนี้เขายังชี้ให้เห็นว่าความหวาดกลัวในเทคโนโลยีที่เรียกว่า “ปมแฟรงเคนสไตน์” เป็นสิ่งโง่เขลาและไม่ถูกต้องหากมนุษย์หวาดกลัวจนละทิ้งเทคโนโลยีไปแทนที่จะใช้มันอย่างรอบคอบดังตัวอย่างในเรื่องสั้น “Robbie” (1940) เมื่อครอบครัวหนึ่งซื้อหุ่นยนต์มาเพื่อเป็นพี่เลี้ยงให้ลูกของตน แต่แม่ของเด็กเกิดความกลัวว่าหุ่นยนต์จะทำร้ายลูกของตนจึงไม่ยอมให้ลูกเล่นกับหุ่นยนต์ ท้ายที่สุดหุ่นยนต์กลับช่วยเหลือเด็กจากอุบัติเหตุจนแม่ต้องหันมาเปิดใจยอมรับหุ่นยนต์มากขึ้น เรื่องสั้นเรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงความพยายามจะเปลี่ยนแปลงทัศนคติในเชิงลบของมนุษย์ต่อเทคโนโลยีด้วยการสร้างหุ่นยนต์ในลักษณะของทาสผู้ซื่อสัตย์หรือเพื่อนที่แสนดี รวมถึงสร้างตัวละครประเภทหุ่นยนต์ที่ต้องการเป็นมนุษย์ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของหุ่นยนต์ในเรื่องของอาซิมอฟ

วอร์ริกวิเคราะห์ว่าอาซิมอฟจะกล่าวถึงปัญญาประดิษฐ์ในผลงานของตนเองทั้งลักษณะแบบสมจริงและแบบอุปโลกน์ โดยหากพูดถึงคอมพิวเตอร์เขามักอธิบายการทำงานในลักษณะที่ใกล้เคียงกับเทคโนโลยีในโลกแห่งความจริง แต่หากพูดถึงหุ่นยนต์เขาจะกล่าวถึงในเชิงอุปมามากกว่าเนื่องจากเทคโนโลยีที่เกี่ยวกับหุ่นยนต์ในโลกแห่งความจริงยังไม่ก้าวหน้ามากนัก อาซิมอฟจึงใช้หุ่นยนต์เป็นอุปโลกน์แทนเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ทุกประเภทที่จะมาทำงานแทนมนุษย์ทั้งในเชิงกายภาพและเชิงการคิดคำนวณ¹⁴ ทั้งนี้เพราะเขามองว่ามนุษย์กับปัญญาประดิษฐ์มีลักษณะบางประการที่เหมือนกัน เครื่องจักรจึงสามารถทำงานบางอย่างแทนมนุษย์ได้ อย่างไรก็ตามมนุษย์ก็ยังคงมีลักษณะ

¹³ Ibid., 57.

¹⁴ Ibid., 58.

บางอย่างที่เครื่องจักรไม่สามารถมีได้ เช่น ความสามารถทางอารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์ และที่สำคัญคือเครื่องจักรไม่สามารถมีจิตสำนึก (consciousness) ได้ แม้ปัญญาประดิษฐ์จะแสดงพฤติกรรมที่คล้ายคลึงกับการมีปัญหา แต่ปัญญาประดิษฐ์ไม่ได้ตระหนักรู้ในสิ่งที่ตนกำลังทำอยู่เฉกเช่นมนุษย์¹⁵ ดังนั้นปัญญาประดิษฐ์จึงเป็นเพียงอุปกรณ์ที่มนุษย์ใช้ทุ่มแรงในการทำกิจกรรมต่างๆ เท่านั้น นอกจากนี้เขายังออกแบบกฎสามข้อที่จะทำให้หุ่นยนต์กลายเป็นผู้ช่วยที่แสนซื่อสัตย์ของมนุษย์ไปตลอดกาลดังนี้

- 1) หุ่นยนต์จะต้องไม่ทำร้ายมนุษย์หรือปล่อยให้มนุษย์ประสบอันตรายโดยไม่ช่วยเหลือ
- 2) หุ่นยนต์จะต้องเชื่อฟังคำสั่งมนุษย์ ยกเว้นในกรณีที่คำสั่งนั้นขัดแย้งกับกฎข้อที่ 1
- 3) หุ่นยนต์จะต้องปกป้องคุ้มครองตนเองตราบดีที่การป้องกันตัวนั้นไม่ขัดแย้งกับกฎข้อที่ 1 และ 2¹⁶

กฎสามข้อของหุ่นยนต์ที่อาซิมอฟสร้างขึ้นจึงเป็นหลักประกันว่าหุ่นยนต์จะยังคงเป็นเครื่องจักรที่ซื่อสัตย์และรับใช้มนุษย์ตราบดีชั่วนานโดยไม่ลุกขึ้นมาปฏิวัติอย่างที่มีมนุษย์หวาดกลัว ผลงานของอาซิมอฟจึงแสดงถึงความเชื่อมั่นว่าเทคโนโลยีจะนำความเจริญมาสู่มนุษย์ เพียงแต่มนุษย์ต้องใช้มันอย่างรอบคอบและสร้างสรรค์

แม้อาซิมอฟจะพยายามลบล้างภาพอันน่าหวาดกลัวของเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง แต่ผลพวงจากการใช้เครื่องจักรและเทคโนโลยีในสงครามโลกครั้งที่สองก็ยังคงมีอิทธิพลต่อนักเขียนบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์หน้าใหม่จำนวนมากจนแสดงทัศนคติในแง่ลบต่อเทคโนโลยี อาซิมอฟรู้สึกผิดหวังที่นักเขียนเหล่านี้มองข้ามคุณประโยชน์ของเทคโนโลยีและแสดงแต่เพียงด้านที่น่าหวาดกลัวเท่านั้น เจมส์ กันน์ (James Gunn) ผู้เขียนชีวประวัติของอาซิมอฟกล่าวว่าความนิยมในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์แนวดีสโทเปียและแนวคลื่นลูกใหม่ในทศวรรษ 1960 ที่เสนอภาพด้านร้ายของเทคโนโลยีทำให้อาซิมอฟรู้สึกว่าการวางบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ไม่ต้องการเขาอีกต่อไป

Stories and novels that Asimov must not have liked and must have felt were not part of the science fiction he had helped to shape

¹⁵ Ibid., 63-64.

¹⁶ อ้างถึงใน สุทธิชัย บุญยะกาญจน, “การศึกษาเชิงวิเคราะห์นิยายวิทยาศาสตร์อเมริกันแนวดีสโทเปียในช่วง ค.ศ. 1950 ถึง ค.ศ. 1972,” 125.

were winning acclaim and awards. He also must have felt that science fiction no longer needed him. His science-fiction writing, now only a change of pace from his profitable and satisfying non-fiction production that accounted for the majority of his more than 200 books by then, became even more desultory and casual.¹⁷

กัณฑ์อธิบายว่าความผิดหวังของอาซิมอฟเกิดขึ้นเพราะนวนิยายที่ได้รางวัลและการยกย่องคือนิยายที่เขาไม่ชอบและไม่คิดว่านวนิยายเหล่านั้นเป็นส่วนหนึ่งของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ อาซิมอฟจึงหันไปเขียนงานเชิงสารคดีเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์จำนวนมากในช่วงทศวรรษ 1960 ขณะที่นวนิยายและเรื่องสั้นของเขามีจำนวนน้อยและขาดความกระตือรือร้น ผลงานที่โดดเด่นก็เป็นการนำนวนิยายและเรื่องสั้นในยุคก่อนหน้ามารวมเล่มใหม่ เช่น *The Rest of Robots* (1964) แต่ในทศวรรษต่อมาขณะที่กระแสนับถือบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์คลี่คลายลง อาซิมอฟก็ได้กลับมาเขียนนวนิยายอีกครั้งโดยเริ่มจากเรื่อง *The Gods Themselves* (1971)

1.1.3 บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในทศวรรษ 1960

หลังสงครามโลกครั้งที่สองยุติลง สหรัฐอเมริกาและรัสเซียก็ได้ก้าวขึ้นมาเป็นประเทศมหาอำนาจใหม่ แต่ด้วยอุดมการณ์ทางการเมืองที่แตกต่างกันทำให้โลกถูกแบ่งออกเป็นสองฝ่าย คือกลุ่มประเทศที่มีระบอบการปกครองเป็นประชาธิปไตยนำโดยสหรัฐอเมริกา และกลุ่มประเทศที่มีระบอบการปกครองเป็นคอมมิวนิสต์นำโดยรัสเซียหรือสหภาพโซเวียต ผลจากการแบ่งขั้วอำนาจนั้นทำให้เกิดความตึงเครียดทางการเมืองระหว่างประเทศแต่ยังไม่ถึงระดับที่มีการใช้กำลังทหารเข้าทำสงครามกัน สถานะนี้ถูกเรียกว่าสงครามเย็น (Cold War) ซึ่งกินระยะเวลานานกว่าสี่ทศวรรษ โดยเริ่มจากการประชุมที่ยัลตา (Yalta Conference) ในปี 1945 จนถึงการล่มสลายของสหภาพโซเวียตในปี 1991 อย่างไรก็ตามในแต่ละช่วงของสงครามเย็นก็มีระดับความตึงเครียดต่างกันไป โดยช่วงครึ่งหลังของทศวรรษ 1940 เป็นช่วงเริ่มต้นการประกาศสงครามเย็นซึ่งก่อให้เกิดวิกฤตต่างๆ มากมายจบจนสิ้นทศวรรษ 1950 ต่อมาในทศวรรษ 1960 แต่ละฝ่ายต่างพยายามหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้าและสั่งสมอาวุธข่มขวัญกัน และในทศวรรษที่ 1970-1980 วิกฤตต่างๆ ก็เริ่มผ่อนคลายลงจนถึงจุดสิ้นสุด อย่างไรก็ตามในช่วงทศวรรษ 1960 เป็นช่วงที่มีความเปลี่ยนแปลงทางการเมืองและสังคมอย่างมหาศาลในยุโรปโดยเฉพาะในประเทศสหรัฐอเมริกา ชาวอเมริกันพบว่าความหวังต่อสังคมในอุดมคติ

¹⁷ James Gunn, *Isaac Asimov: The Foundations of Science Fiction* (Lanham, Maryland: Scarecrow Press, 2005), 89.

ในทศวรรษ 1950 กลายเป็นความฝันที่ไม่อาจเป็นจริง พวกเขาสูญเสียศรัทธาในระบบและสถาบัน รวมทั้งสูญเสียความเชื่อมั่นในชีวิต บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในยุคนี้จึงสะท้อนภาพปัญหาของยุคไม่ว่าจะเป็นความตึงเครียดทางการเมืองกับสหภาพโซเวียต สงครามเวียดนาม ปัญหาเรื่องการเหยียดสีผิว สภาวะความยากจน การที่รัฐเข้าไปก้าวก่ายทางการเมืองในประเทศโลกที่สาม การเรียกร้องสิทธิสตรี ความตื่นตัวในเสรีภาพเรื่องเพศ ปัญหาด้านจริยธรรม และปัญหาอื่นอีกนานัปการ¹⁸

ความกดดันทางสังคมและความขัดแย้งทางการเมืองได้ผลักดันให้บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์พัฒนาสถานะจาก “เรื่องอ่านเล่น” ในทศวรรษก่อน จนกลายเป็นวรรณกรรมที่ได้รับการยอมรับในวงกว้าง บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในทศวรรษ 1960 ที่มีความโดดเด่นในการสะท้อนภาพวิกฤตทางสังคมมีอยู่สองกลุ่มคือ วรรณกรรมดิสโทเปีย (Dystopia) ที่มีพัฒนาการมายาวนานในยุโรป และบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์คลื่นลูกใหม่ (New Wave) ที่เพิ่งเกิดขึ้นในยุคนี้ อย่างไรก็ตามรอยแบ่งระหว่างสองกลุ่มดังกล่าวไม่อาจจะระบุได้อย่างชัดเจน ผลงานบางชิ้นอาจจัดเข้าประเภทได้ทั้งสองกลุ่ม ดังนั้นจึงต้องศึกษาในรายละเอียดว่าแต่ละกลุ่มมีลักษณะและจุดมุ่งหมายอย่างไร สำหรับวรรณกรรมดิสโทเปีย สุทธิชัย บุญยะกาญจน ได้อธิบายต้นกำเนิดไว้ว่า

นวนิยายแนวดิสโทเปียเกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและการเมืองอย่างรุนแรง ความหวาดกลัวด้านลบของวิทยาการ จึงก่อให้เกิดงานในเชิงดิสโทเปียขึ้นต่อต้านความคิดในเชิงอุดมคติ เป็นภาพสะท้อนและวิจารณ์สังคมร่วมสมัย รวมทั้งเป็นวรรณกรรมแห่งการเตือนภัย ภาพสังคมอุดมคติถูกบิดผันหรือให้ภาพตรงข้ามออกมาโดยตรง วรรณกรรมเหล่านี้เป็นนวนิยายวิทยาศาสตร์อย่างเต็มรูป ก่อให้เกิดประสิทธิภาพทางอารมณ์ต่อผู้อ่านว่าภาพเหล่านั้นจะเป็นจริงได้ในอนาคต กล่าวคือ ยูโทเปียคือความคิดของศตวรรษที่ 19 แต่ดิสโทเปียคือความคิดของศตวรรษที่ 20¹⁹

สุทธิชัยอธิบายเพิ่มเติมว่าวรรณกรรมแนวดิสโทเปียมีพื้นฐานมาจากวรรณกรรมแนวยูโทเปีย (Utopia) ซึ่งเป็นวรรณกรรมที่เขียนขึ้นเพื่อวิพากษ์วิจารณ์สังคม โดยอาจใช้วิธีการบรรยายถึงสังคมรูปแบบใหม่เพื่อเสียดสีล้อเลียนสถานการณ์ปัจจุบันหรือเพื่อแสดงความหวังถึงสังคมที่ดีกว่า ในยุโรปช่วงศตวรรษที่ 19 จนถึงต้นศตวรรษที่ 20 มีวรรณกรรมยูโทเปียที่กล่าวถึงสังคมที่เจริญรุ่งเรืองด้วยวิทยาการ สังคมที่ใช้เครื่องจักรทำงานแทนมนุษย์ รวมถึงโลกที่รวมเป็นรัฐเดียวกันและเต็มไปด้วยความสุข

¹⁸ สุทธิชัย บุญยะกาญจน, “การศึกษาเชิงวิเคราะห์นิยายวิทยาศาสตร์อเมริกันแนวดิสโทเปีย ในช่วง ค.ศ. 1950 ถึง ค.ศ. 1972,” 205.

¹⁹ Ibid., 46.

อย่างไรก็ตามแนวคิดแบบยูโทเปียดังกล่าวถูกท้าทายด้วยวรรณกรรมแนวดีสโทเปียซึ่งเกิดขึ้นในช่วงเวลาแห่งความขัดแย้งทางการเมืองตั้งแต่ทศวรรษ 1920-1940 วรรณกรรมแนวดีสโทเปียมักแสดงภาพของสังคมในอนาคตที่ตรงข้ามกับวรรณกรรมยูโทเปียอย่างสิ้นเชิง อาทิ สังคมที่ใช้เครื่องจักรทำงานแทนมนุษย์จนมนุษย์อ่อนแอลง หรือสังคมเผด็จการที่ผู้นำใช้เทคโนโลยีควบคุมประชาชนจนปราศจากเสรีภาพ ตลอดจนสังคมที่มนุษย์ตกกลายเป็นทาสของเครื่องจักร วรรณกรรมดีสโทเปียที่โดดเด่นที่สุดคือ *Nineteen Eighty Four* (1949) ประพันธ์โดยจอร์จ ออร์เวลล์ (George Orwell) กล่าวถึงสังคมเผด็จการที่ผู้นำสอดส่องควบคุมชีวิตพลเมืองผ่านทางเทคโนโลยีต่างๆ

ในสหรัฐอเมริกาช่วงทศวรรษ 1920-1930 บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ยังคงมีแต่เรื่องราวเกี่ยวกับวิทยาการล้ำสมัยอยู่และการผจญภัยในอวกาศ จนกระทั่งทศวรรษ 1940-1950 วงการบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์อเมริกันก็เริ่มได้รับอิทธิพลจากวรรณกรรมแนวดีสโทเปียของยุโรปจนเกิดวรรณกรรมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสังคมเผด็จการ สังคมที่เทคโนโลยีลดทอนความเป็นมนุษย์ สังคมที่อยู่ภายใต้การควบคุมของเครื่องจักร ตลอดจนการลุกฮือของประชาชนเพื่อปฏิวัติสังคมที่ไม่พึงปรารถนา แนวเรื่องดังกล่าวได้รับความนิยมสืบเนื่องมาจนถึงทศวรรษ 1960 ซึ่งเป็นยุคแห่งวิกฤตทางการเมือง ผู้คนต่างสูญเสียความศรัทธาในระบบและสถาบันต่างๆ เกิดความขัดแย้งทางวัฒนธรรมระหว่างคนรุ่นเก่ากับคนหนุ่มสาว วรรณกรรมแนวดีสโทเปียในยุคนี้จึงมีบทบาทสำคัญในการสะท้อนและวิจารณ์สังคม ตลอดจนแสดงภาพอันชั่วร้ายของรัฐและกลุ่มสถาบันต่างๆ ที่กดขี่และลดทอนความเป็นมนุษย์ ด้วยเหตุนี้วรรณกรรมดีสโทเปียจึงมีพัฒนาการที่ก้าวหน้าจากยุคแรกอย่างชัดเจน

สุทธิชัยแบ่งวรรณกรรมแนวดีสโทเปียในทศวรรษนี้ออกเป็นสามกลุ่มโดยกลุ่มแรกคือกลุ่มที่มีเนื้อหาแบบสูตรสำเร็จคล้ายกับยุคแรก อาทิ รัฐเผด็จการคอมพิวเตอร์หรือเทคโนโลยีที่ลดทอนความเป็นมนุษย์ แต่ก็มี的增加เนื้อหาลักษณะใหม่ที่เกี่ยวข้องกับยุคสมัย เช่น เสรีภาพทางเพศ ยาเสพติด สงครามเวียดนาม และพลังของคนหนุ่มสาว กลุ่มที่สองมีเนื้อหาแนวสมจริงและเคร่งเครียดโดยนักเขียนมักแสดงภาพอนาคตอันใกล้ กล่าวถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมขณะนั้น เช่น ความยากจน ปัญหาการเพิ่มขึ้นของประชากร ความขัดแย้งระหว่างพลเมืองกับรัฐ การจลาจล สงคราม เป็นต้น นวนิยายกลุ่มนี้มักจบลงด้วยความพ่ายแพ้ของตัวละครหรือการพังพินาศของโลก สะท้อนให้เห็นความสิ้นหวังต่อวิกฤตการณ์ต่างๆ ในสังคม กลุ่มสุดท้ายคือวรรณกรรมดีสโทเปียแนวทดลองซึ่งเป็นการปฏิวัติรูปแบบเนื้อหาของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์แบบดั้งเดิม โดยสร้างรูปแบบใหม่ๆ ขึ้น เช่น การสร้างคำศัพท์หรือภาษาแบบใหม่ การเรียงลำดับเหตุการณ์แบบไม่ต่อเนื่อง การให้ตัวเอกเป็นอาชญากร รวมถึงเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศและความรุนแรงอย่างโจ่งแจ้ง ลักษณะทดลองดังกล่าวเป็น

ลักษณะร่วมกันกับกลุ่มบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์คลื่นลูกใหม่ซึ่งถือกำเนิดขึ้นครั้งแรกในทศวรรษ 1960 นี้

นอกจากวรรณกรรมดีสโทเปียแล้ว บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์แนวคลื่นลูกใหม่ก็เป็นวรรณกรรมอีกประเภทที่โดดเด่นในทศวรรษ 1960 โดยมีลักษณะของการปฏิวัติรูปแบบและเนื้อหาของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์รูปแบบเก่าที่มาถึงจุดอิมมัตวในทศวรรษนี้ บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์คลื่นลูกใหม่มีจุดเริ่มต้นที่ประเทศอังกฤษนำโดยไมเคิล มัวร์ค็อก (Michael Moorcock) ซึ่งก้าวขึ้นมาเป็นบรรณาธิการนิตยสาร *New World* ในปี 1964 เขาได้ตีพิมพ์ผลงานของนักเขียนหลายคนต่อต้านขนบของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ดั้งเดิม อาทิ เจ. จี. บัลลาร์ด (J. G. Ballard) ไบรอัน อัลดิสส์ (Brian Aldiss) วิลเลียม เบอร์โรส์ (William Burroughs) แฮรี แฮร์ริสัน (Harry Harrison) นอร์แมน สปินราด (Norman Spinrad) จูดีท เมอร์ริล (Judith Merrill) เป็นต้น ทางฝั่งอเมริกาผู้นำของกลุ่มคลื่นลูกใหม่คือฮาร์ลัน เอลลิสัน (Harlan Ellison) ซึ่งมีผลงานที่โดดเด่นในการเป็นบรรณาธิการหนังสือ *Dangerous Visions* (1967) ที่รวมเรื่องสั้นแนววิทยาศาสตร์จากนักเขียนในแนวทางคลื่นลูกใหม่โดยเฉพาะ อาทิ โรเจอร์ ซีลาสนี (Roger Zelazny) และซามูเอล อาร์. ดีลาณี (Samuel R. Delany) อย่างไรก็ตามช่วงเวลานี้อาจกล่าวได้ว่าไม่มีการแบ่งแยกระหว่างนักเขียนอเมริกันกับนักเขียนอังกฤษในวงการบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่ชัดเจนเนื่องจากต่างได้รับอิทธิพลซึ่งกันและกัน ทั้งยังมีการตีพิมพ์ผลงานข้ามประเทศอยู่เสมอ²⁰

กำเนิดของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์คลื่นลูกใหม่ยังสอดคล้องกับ “จิตวิญญาณของทศวรรษ 1960” อันเกิดจากความสิ้นหวังต่อรัฐซึ่งดำเนินนโยบายล้มเหลวผิดพลาดครั้งแล้วครั้งเล่าจนห่างเหินจากประชาชนมากขึ้น ทำให้เกิดกลุ่มเคลื่อนไหวทางสังคมหลายกลุ่ม เช่น นักศึกษารุ่นใหม่ที่ลุกขึ้นต่อต้านอำนาจรัฐและปฏิวัติวัฒนธรรมดั้งเดิมเพื่อสร้างวัฒนธรรมรูปแบบใหม่เพราะเห็นว่าค่านิยมหลายอย่างของคนรุ่นพ่อแม่ไม่ถูกต้อง เช่น การทำงานหนักเพื่อความก้าวหน้า การเคารพกฎเกณฑ์อย่างเคร่งครัด การยึดมั่นกับครอบครัวจนเกินไป การนับถือคนผิวขาวและเหยียดคนผิวดำ เป็นต้น นอกจากนี้กลุ่มคนรุ่นใหม่ยังได้ปฏิวัติพฤติกรรมเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์ที่คนรุ่นเก่ายึดถือ โดยสร้างค่านิยมใหม่ที่หญิงและชายมีสิทธิที่จะแสวงหาคู่ครองได้อย่างเท่าเทียมกัน พฤติกรรมเรื่องเพศไม่ใช่สิ่งน่าอายที่ต้องปกปิด คนบางกลุ่มถึงขั้นแลกเปลี่ยนคู่นอนหรือมีเพศสัมพันธ์อย่างเสรี นอกจากนี้กลุ่มเกย์-เลสเบี้ยนที่สังคมเคยมองว่าเป็นคนผิดปกติก็ได้รับยอมรับมากขึ้น

²⁰ Ibid., 203.

ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมดังกล่าวทำให้นวนิยายคลื่นลูกใหม่มีลักษณะเป็นงานแนวทดลองที่เต็มเปี่ยมไปด้วยอุดมการณ์เสรีชน จิตวิญญาณขบถ และก่อให้เกิดแรงกระเพื่อมต่อการปฏิวัติขนบดั้งเดิมของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ยุคทองที่น่าเบื่อและซ้ำซากดังที่ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์ กล่าวไว้

ขณะที่เอสเอฟแนวคลาสสิกสนใจกับการเดินทางออกนอกโลก (outer space) และการบรรยายโลกทางกายภาพ เอสเอฟแนวนิเวศมุ่งสำรวจโลกภายใน (inner space) และการทำความรู้จักกับโลกทางจิต ไม่ว่าจะเป็นความซับซ้อนของจิตมนุษย์ หรืออารมณ์อันลึกซึ้งของตัวละคร อาทิ แรงปรารถนา ความหวาดวิตก ความเปราะบาง ตลอดจนอาการประสาทหลอนอันสืบเนื่องมาจากยาเสพติด หรือการทำงานของสมอง จินตนาการ และมโนทัศน์ของมนุษย์ [...] ความสนใจเรื่องสภาวะจิตของมนุษย์นี้เองที่ได้นำไปสู่ประเด็นเรื่องความแตกต่างระหว่างมนุษย์และหุ่นยนต์ และนิยามเรื่องความเป็นมนุษย์²¹

ชูศักดิ์กล่าวถึงความแตกต่างระหว่างบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์แบบคลาสสิกและแบบคลื่นลูกใหม่ไว้สามประเด็น ประเด็นแรกคือนักเขียนแนวคลาสสิกส่วนใหญ่มักเรียนทางด้านวิทยาศาสตร์ขณะที่นักเขียนแนวคลื่นลูกใหม่มักเรียนทางวรรณคดี²² จึงทำให้เกิดความแตกต่างในประเด็นที่สองกล่าวคือรูปแบบในการเขียนแนวคลาสสิกจะให้ความสำคัญกับเนื้อเรื่องและแนวคิดทางวิทยาศาสตร์เป็นหลัก ขณะที่รูปแบบในการเขียนแนวคลื่นลูกใหม่จะเน้นการสร้างกลวิธีทางวรรณศิลป์ที่ซับซ้อน ยกย่องให้ความสำคัญกับการใช้ภาษาเป็นหลัก จึงทำให้บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์เป็นที่ยอมรับในแวดวงวรรณกรรมมากขึ้น ประเด็นที่สามคือเรื่องเนื้อหา นักเขียนแนวคลาสสิกมักเขียนเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยนอกโลก มนุษย์ต่างดาว สงครามจักรวาล ขณะที่นักเขียนคลื่นลูกใหม่หันมาสนใจโลกภายใน เช่น ความซับซ้อนของจิตมนุษย์ การทำงานของสมอง ตลอดจนอาการประสาทหลอนจากยาเสพติด ความสนใจเรื่องทางจิตทำให้เกิดประเด็นเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างมนุษย์และหุ่นยนต์ รวมถึงนิยามของความเป็นมนุษย์²³ นอกจากนี้งานในกลุ่มคลื่นลูกใหม่ยังทำให้นักเขียนหญิง อาทิ เออร์ซูลา เลอ กวิน (Ursula Le Guin) โจอันนา รัส (Joanna Russ) และอลิซ เชลดอน (Alice Sheldon) ได้มีพื้นที่เผยแพร่ผลงานในแวดวงบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ซึ่งปกติจะถูกครอบครองด้วยนักเขียนเพศชายเท่านั้น

²¹ ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์, *อ่าน (ไม่) เอาเรื่อง* (กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ, 2545), 375-376.

²² Ibid., 373.

²³ Ibid., 376.

เดวิด เอ็ม. ฮิกกินส์ (David M. Higgins) กล่าวถึงความเชื่อมโยงระหว่างเรื่องเล่าการสำรวจพื้นที่นอกโลก (outer space) กับการสำรวจพื้นที่ภายในจิตใจ (inner space) ในงานวิจัยเรื่อง “The Inward Urge: 1960s Science Fiction and Imperialism” ได้อย่างน่าสนใจ โดยกล่าวว่าเรื่องเล่าเกี่ยวกับการเดินทางพิชิตเขตแดนตะวันตกของชาวอเมริกันมีความสัมพันธ์กับเรื่องเล่าการผจญภัยของนักล่าอาณานิคมชาวอังกฤษซึ่งมักบรรยายถึงการเผชิญหน้ากับเผ่าพันธุ์และดินแดนที่สาบสูญ ต่อมาเรื่องเล่าลักษณะนี้ได้ถูกแปลงให้เป็นเรื่องของการเผชิญหน้ากับมนุษย์ต่างดาวดังที่ปรากฏในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์²⁴ อย่างไรก็ตามสถานการณ์ต่างๆ ในทศวรรษ 1960 ทำให้ชาวอเมริกันต้องหันเหจากการสำรวจโลกภายนอกกลับมาสำรวจสุรกายภายในจิตใจตนเอง การพิชิตดินแดนใหม่ภายนอกจึงถูกเปลี่ยนไปเป็นการพิชิตดินแดนภายในซึ่งหมายถึงการฝึกควบคุมจิตของตนเอง

The invariable goal of these 1960s inner voyages is self-mastery; that which is alien in the self must be mastered, and that which is unknown or unconscious must be brought to awareness and contained through deliberate rational control.²⁵

เรื่องเล่าการเดินทางในอวกาศที่ปรากฏในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ยุคทศวรรษ 1960 จึงมิได้เป็นเพียงเรื่องเล่าของการเผชิญหน้ากับมนุษย์ต่างดาวในอวกาศแบบเดิมๆ แต่สะท้อนให้เห็นการมุ่งสำรวจโลกภายในจิตใจตนเองซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของวัฒนธรรมทวนกระแสที่มักใช้แอลเอสดี (LSD) ในการสำรวจโลกทางจิตวิญญาณ

ในสังคมปัจจุบันเราปฏิเสธไม่ได้ว่าเทคโนโลยีได้หลอมรวมเข้าไปอยู่แทบทุกอณูของชีวิตมนุษย์ เช่นบทบาทในการเป็นสื่อกลางเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์หรือบทบาทในการกำหนดอัตลักษณ์ของมนุษย์ ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่สัมพันธ์กับเทคโนโลยีดังกล่าวทำให้มนุษย์รู้สึกกังวล วิตกกังวล และหวาดกลัวอานุภาพของเทคโนโลยีนั้น บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์จึงมีบทบาทสำคัญในการเป็นตัวบทที่ใช้ศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีในแต่ละยุคสมัย ทั้งนี้ การศึกษามันนิ่งคดีแนววิทยาศาสตร์ในแวดวงวิชาการของประเทศไทยยังอยู่ในวงจำกัดต่างจากการศึกษาวรรณกรรมแขนงอื่นๆ ทั้งที่บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์เป็นสาขาหนึ่งของวรรณกรรมที่ได้รับการยอมรับและมีผู้นิยมอ่านเป็นจำนวนมากทั้งในรูปของวรรณกรรมหรือในรูปของภาพยนตร์

²⁴ David M. Higgins, “The Inward Urge: 1960s Science Fiction and Imperialism” (Doctoral Dissertation, Indiana University, 2010), 1.

²⁵ Ibid., 9.

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จึงมุ่งศึกษาบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่ต่อยอดจากงานวิจัยในต่างประเทศ โดยศึกษาเฉพาะผลงานในทศวรรษ 1960 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สังคมมีพลวัตและความขัดแย้งสูง เป็นยุคแห่งการเรียกร้องสิทธิเสรีภาพที่ส่งอิทธิพลทางความคิดมาสู่ยุคปัจจุบัน ดังนั้นการศึกษาปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์กับเทคโนโลยีในทศวรรษนี้อาจเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้เข้าใจบทบาทความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้แบ่งเนื้อหาออกเป็นหกบท บทแรกนี้เป็นบทนำที่กล่าวถึงที่มาและความสำคัญของการวิเคราะห์ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในทศวรรษ 1960 บทที่สองจะเป็นการวิเคราะห์บริบทของทศวรรษ 1960 ในแง่มุมต่างๆ เช่น วิกฤตทางการเมือง ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ขบวนการวัฒนธรรมทวนกระแส รวมถึงสรุปนิยามของจิตวิญญาณของทศวรรษ 1960 ซึ่งหมายถึงการแสวงหาเสรีภาพทั้งภายนอกและภายในจิตใจ บทที่สามจะเป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีในทศวรรษ 1960 โดยเริ่มจากการวิเคราะห์ปมทางจิตวิทยาที่ทำให้มนุษย์หวาดกลัวเทคโนโลยีประเภทปัญญาประดิษฐ์ จากนั้นจึงวิเคราะห์ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในฐานะภาพแทนของเทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ บทที่สี่จะเป็นการวิเคราะห์ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในลักษณะของอุปลักษณ์รูปแบบต่างๆ ซึ่งล้วนแสดงถึงการแสวงหาเสรีภาพภายนอก บทที่ห้าจะเป็นการวิเคราะห์ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ซึ่งสะท้อนการแสวงหาเสรีภาพภายในทั้งในแง่ของประสบการณ์ทางจิตวิญญาณและอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์ ส่วนบทที่หกจะเป็นบทสรุปและการแนะนำประเด็นอื่นๆ ที่น่าสนใจเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์

1.2 วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษา

1.2.1 บทบาทและความสัมพันธ์ระหว่างปัญญาประดิษฐ์กับมนุษย์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในช่วงทศวรรษ 1960

1.2.2 อิทธิพลของความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม ได้แก่ ความขัดแย้งทางการเมือง กระแสด้านสงคราม การเรียกร้องสิทธิเสรีภาพ และปัญหาอัตลักษณ์ของมนุษย์ ที่สะท้อนในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในระยเวลาดังกล่าว

1.3 สมมติฐาน

บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในช่วงทศวรรษ 1960 นำเสนอปัญญาประดิษฐ์ในฐานะภาพแทนของเทคโนโลยีต่างๆ ในยุคนี้ ได้แก่ เทคโนโลยีนิวเคลียร์ เทคโนโลยีอวกาศ และเทคโนโลยี

คอมพิวเตอร์ นอกจากนี้วรรณกรรมกลุ่มนี้ยังสะท้อนให้เห็นถึงจิตวิญญาณของยุคที่เกิดจากความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างปัญญาประดิษฐ์กับมนุษย์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มนี้จึงมักมีลักษณะที่ขัดแย้งกันโดยเป็นผลมาจากความหวาดกลัวต่อเทคโนโลยีที่ไม่อาจควบคุมได้และบทบาทของเทคโนโลยีที่เข้ามาคุกคามเสรีภาพและอัตลักษณ์ของมนุษย์

1.4 ขอบเขตงานวิจัย

ศึกษานบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ที่เขียนขึ้นตั้งแต่ปี 1960-1969 จำนวนเก้าเรื่อง ประกอบด้วยนวนิยายหกเรื่อง ได้แก่

- 1.4.1 *Colossus* (1966) ประพันธ์โดยเดนนิส เอฟ. โจนส์ (Dennis F. Jones)
- 1.4.2 *Destination: Void* (1966) ประพันธ์โดยแฟรงค์ เฮอร์เบิร์ต (Frank Herbert)
- 1.4.3 *The Moon Is a Harsh Mistress* (1966) ประพันธ์โดยโรเบิร์ต เอ. ไฮน์ไลน์ (Robert A. Heinlein)
- 1.4.4 *2001: A Space Odyssey* (1968) ประพันธ์โดยอาร์เทอร์ ซี. คลาร์ก (Arthur C. Clarke)
- 1.4.5 *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) ประพันธ์โดยฟิลิป เค. ดิก (Philip K. Dick)
- 1.4.6 *The God Machine* (1968) ประพันธ์โดยมาร์ติน ไคติน (Martin Caidin)

และเรื่องสั้นสามเรื่อง ได้แก่

- 1.4.7 “Epilogue” (1962) ประพันธ์โดยโพล แอนเดอร์สัน (Poul Anderson)
- 1.4.8 “For a Breath I Tarry” (1966) ประพันธ์โดยโรเจอร์ ซีลาสนี (Roger Zelazny)
- 1.4.9 “I Have No Mouth, and I Must Scream” (1967) ประพันธ์โดยฮาร์ลัน เอลลิสัน (Harlan Ellison)

1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศไทยที่เกี่ยวข้องกับบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในทศวรรษ 1960 คือวิทยานิพนธ์ของสุทธิชัย บุญยะกาญจน เรื่อง “การศึกษาเชิงวิเคราะห์นิยายวิทยาศาสตร์อเมริกันแนวดีสโทเปียในช่วง ค.ศ. 1950 ถึง ค.ศ. 1972” ซึ่งชี้ให้เห็นว่าบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์อเมริกันแนว

ดีสโทเปียในช่วงเวลาดังกล่าวเป็นภาพสะท้อนของสังคมอเมริกันยุคทศวรรษ 1950 และ 1960 โดยมีบทบาทในการวิพากษ์วิจารณ์ถึงปัญหาต่างๆ ในสังคม ทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ตลอดจนความเจริญทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี นอกจากนี้ยังมีบทบาทในการเตือนภัยและเสนอทางออกให้กับสังคมอีกด้วย อย่างไรก็ตามวิถยานิพนธ์ของซูทธิชัยไม่ได้เน้นศึกษาตัวละคร ปัญหาประดิษฐ์อย่างชัดเจน งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวละครปัญหาประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์จึงพบเฉพาะงานวิจัยของต่างประเทศเท่านั้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวละครปัญหาประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในต่างประเทศมีการศึกษาอย่างต่อเนื่องและยาวนานจึงปรากฏงานวิจัยที่มีความแตกต่างหลากหลายมุมมองและหลากหลายประเด็น อาทิ บทความของแพทริเซีย วอร์ริก เรื่อง “Images of the Man-Machine Intelligence Relationship in Science Fiction” ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับปัญหาประดิษฐ์โดยแบ่งกลุ่มวรรณกรรมเป็นสองกลุ่ม กลุ่มแรกซึ่งมีจำนวนมากกว่ามักนำเสนอเรื่องเป็นแนวดีสโทเปียในโลกอนาคตอันใกล้ โดยเน้นถึงผลอันน่าหวาดกลัวของคอมพิวเตอร์และตอกย้ำความเป็นศัตรูของมนุษย์กับเครื่องจักร ขณะที่กลุ่มสองซึ่งมีจำนวนน้อยกว่ามักแสดงภาพอนาคตอันไกลโพ้นที่แฝงด้วยกลิ่นอายของนวนิยายแนวแฟนตาซี โดยเน้นจินตนาการถึงสภาพสังคมที่มนุษย์กับเครื่องจักรอยู่ร่วมกันอย่างสันติ งานวิจัยอีกชิ้นที่น่าสนใจคือหนังสือของแดเนียล ดิเนลโล เรื่อง *Technophobia!: Science Fiction Visions of Posthuman Technology* ซึ่งกล่าวถึงปมขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวกับสภาวะโพสท์ฮิวแมน ได้แก่ หุ่นยนต์ คอมพิวเตอร์ แอนดรอยด์ มนุษย์โคลน เทคโนโลยีชีวภาพ นาโนเทคโนโลยี รวมถึงไซเบอร์สเปซ โดยเทคโนโลยีเหล่านี้เป็นตั้งคำถามสัญญาของนักวิทยาศาสตร์ในการปลดปล่อยมนุษย์ไปสู่โลกในอุดมคติที่ปราศจากทุกข์ภัยไข้เจ็บ แต่ผู้ประพันธ์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์มักบรรยายเทคโนโลยีเหล่านี้ในลักษณะที่คุกคามและน่ากลัว เพื่อส่งสัญญาณเตือนให้มนุษย์เห็นถึงอันตรายและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในบริบทของทศวรรษ 1960 ได้แก่ผลงานของเดวิด ซีต เรื่อง *American Science Fiction and the Cold War* เป็นหนังสือรวมบทความวิเคราะห์วรรณกรรมและภาพยนตร์ในยุคสงครามเย็นซึ่งแสดงให้เห็นความวิตกกังวลหลายประการในสังคมอเมริกัน เช่น ภัยคอมมิวนิสต์ หายนะจากสงครามนิวเคลียร์ และการปกครองแบบเผด็จการเบ็ดเสร็จ นอกจากนี้ซีตยังเป็นบรรณาธิการให้กับหนังสือ *Imagining Apocalypse* ซึ่งเป็นหนังสือรวมบทความวิเคราะห์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวกับวันสิ้นโลกในคริสต์ศตวรรษที่ 19 และ 20

โดยมีส่วนหนึ่งเกี่ยวข้องกับความวิตกกังวลต่อหายนะจากสงครามนิวเคลียร์อันเป็นเอกลักษณ์ของยุคสงครามเย็น

1.6 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

1.6.1 ปัญญาประดิษฐ์ (artificial intelligence) หรือที่เรียกโดยย่อว่าเอไอ (A.I.) หมายถึงศาสตร์แขนงหนึ่งทางวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่พยายามทำให้คอมพิวเตอร์สามารถคิดในเชิงเหตุผลและเรียนรู้ได้เหมือนสมองมนุษย์ ในบัณฑิตยศาสตร์ปัญญาประดิษฐ์มักปรากฏในรูปเครื่องจักรที่มีความสามารถด้านปัญญาเหมือนมนุษย์ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ หุ่นยนต์ และแอนดรอยด์ ซึ่งเป็นตัวละครตัวหนึ่งที่สามารถกระทำการใดๆ ได้ตามเจตจำนงของตนต่างจากเครื่องจักรทั่วไปซึ่งทำงานตามกลไกที่กำหนดไว้แล้ว ในอีกแง่หนึ่งตัวละครปัญญาประดิษฐ์ก็คือการทำให้เครื่องจักรมีชีวิตจิตใจเหมือนมนุษย์

1.6.2 คอมพิวเตอร์ (computer) หมายถึงเครื่องจักรที่มีความสามารถในการคำนวณสมการทางคณิตศาสตร์อันซับซ้อนได้รวดเร็วกว่ามนุษย์ ในยุคแรกคอมพิวเตอร์ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้ในสงครามโลกครั้งที่สองโดยมีขนาดใหญ่เท่าตึกทั้งตึกและราคาแพงมาก จึงมีเพียงองค์กรของรัฐที่สามารถครอบครองได้ คอมพิวเตอร์ที่ปรากฏในบัณฑิตยศาสตร์มักแสดงถึงความสามารถทางปัญญาที่เหมือนมนุษย์จนอาจเรียกได้ว่า “ปัญญาประดิษฐ์” อย่างไรก็ตามคอมพิวเตอร์ยังมีลักษณะภายนอกที่ต่างจากมนุษย์ โดยเป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ขนาดใหญ่ที่ไม่สามารถเคลื่อนไหวได้

1.6.3 หุ่นยนต์ (robot) หมายถึงเครื่องจักรที่สามารถทำงานหลายอย่างแทนมนุษย์ได้โดยการตั้งโปรแกรมไว้ ในยุคแรกหุ่นยนต์ในบัณฑิตยศาสตร์หมายถึงสิ่งมีชีวิตที่ถูกสร้างขึ้นด้วยอินทรีย์สาร แต่ภายหลังคำว่าหุ่นยนต์มักใช้เรียกเครื่องจักรที่มีลักษณะภายนอกเป็นโลหะ มีสรีระคล้ายมนุษย์ และมีเครื่องกลไกหรือวงจรอิเล็กทรอนิกส์อยู่ภายใน ส่วนหุ่นยนต์ที่สร้างขึ้นจากอินทรีย์สารมักเลี่ยงไปใช้คำว่า “แอนดรอยด์” แทน

1.6.4 แอนดรอยด์ (android) หมายถึงเครื่องจักรที่มีลักษณะภายนอกใกล้เคียงกับมนุษย์มากจนยากจะแยกแยะด้วยตาเปล่า ทั้งนี้อาจหมายถึงหุ่นยนต์ที่หล่อหุ้มด้วยผิวหนังคล้ายมนุษย์โดยที่ภายในยังมีกลไกอิเล็กทรอนิกส์อยู่ หรืออาจหมายถึงสิ่งมีชีวิตที่สังเคราะห์ขึ้นจากกระบวนการในห้องทดลอง โดยมีได้ประกอบด้วยเครื่องกลไกหรือวงจรอิเล็กทรอนิกส์ หากแต่ประกอบด้วยอวัยวะเทียมที่เป็นอินทรีย์สาร

1.6.5 ไซบอร์ก (cyborg) หมายถึงสิ่งที่เกิดจากการรวมกันของมนุษย์กับเครื่องจักร เช่น มนุษย์ที่มีบางส่วนเป็นเครื่องจักรหรือมนุษย์ที่ได้รับการผ่าตัดเปลี่ยนอวัยวะด้วยอวัยวะเทียมที่เป็นเครื่องจักร รวมถึงเครื่องจักรที่มีบางส่วนของมนุษย์ เช่น คอมพิวเตอร์ที่ถูกถ่ายโอนจิตสำนึกของมนุษย์ลงไป หรืออาจหมายถึงจิตสำนึกของมนุษย์ที่หลุดพ้นจากข้อจำกัดของร่างกายเข้าไปโลดแล่นอยู่ในโลกของความจริงเสมือน

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับปัญญาประดิษฐ์ในบัณฑิต
แนววิทยาศาสตร์



บทที่ 2

ทศวรรษ 1960: ความรุนแรง ความเปลี่ยนแปลง และการแสวงหาเสรีภาพ

หลังสงครามโลกครั้งที่สองสิ้นสุดลงในปี 1945 สหรัฐอเมริกาก็ก้าวขึ้นมาเป็นมหาอำนาจโลกเสรีท่ามกลางบรรยากาศแห่งสงครามเย็น เหล่าทหารผ่านศึกที่ปลดประจำการได้เข้าสู่วิถีชีวิตแบบพลเรือนตาม “รัฐบัญญัติสิทธิของทหารผ่านศึก” (The G.I. Bill of Rights)¹ และกลายเป็นแรงงานในโรงงานอุตสาหกรรมทั้งหลายจนเศรษฐกิจภายในประเทศเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว ทศวรรษ 1950 สหรัฐอเมริกาก็กลายเป็นสังคมที่มั่งคั่งจนเหลือกินเหลือใช้ (The Affluent Society)² แต่ในอีกแง่หนึ่งยุคนี้ก็ถูกขนานนามว่า “ยุคเงียบ” (Age of Silence) ซึ่งหมายถึงยุคที่พลเมืองปิดปากเงียบไม่วิพากษ์วิจารณ์สังคมและการเมืองซึ่งเป็นผลจากลัทธิแมคคาร์ที (McCarthyism) ที่อาจเรียกได้ว่า “ลัทธิล่าแม่มดคอมมิวนิสต์” โดยมีต้นแบบจากวุฒิสมาชิกโจเซฟ แมคคาร์ที (Joseph McCarthy) ที่ใช้ความหวาดกลัวภัยคอมมิวนิสต์ (The Red Scare) เป็นเครื่องมือสร้างอิทธิพลให้ตนเองด้วยการกล่าวหาศัตรูทางการเมืองว่าเป็นคอมมิวนิสต์³ การวิพากษ์วิจารณ์สังคมและรัฐจึงอาจนำภัยมาสู่ตนเองได้ ดังนั้นพลเมืองจึงเลือกที่จะไม่คัดค้านและไม่แสดงความคิดเห็นที่กระทบกระเทือนสวัสดิภาพของตน แต่การที่พลเมืองปิดปากเงียบกลับกลายเป็นการสะสมความคับข้องใจไว้ภายในจนปะทุออกมาอย่างรุนแรงในทศวรรษ 1960 ซึ่งถูกขนานนามว่า “ทศวรรษแห่งความรุนแรง” (Age of Violence)

เนื้อหาของบทนี้จะแบ่งเป็นสี่หัวข้อย่อย โดยหัวข้อแรกจะกล่าวถึงวิกฤตทางการเมืองทั้งภายในและภายนอกประเทศซึ่งเป็นชนวนของความรุนแรงแห่งทศวรรษ หัวข้อที่สองจะกล่าวถึงความเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างก้าวกระโดดอันเป็นผลจากวิกฤตทางการเมือง หัวข้อที่สามจะกล่าวถึงขบวนการวัฒนธรรมทวนกระแสซึ่งแสดงถึงความเปลี่ยนแปลงด้านวัฒนธรรมอันเป็นผลจากวิกฤตการเมืองเช่นกัน หัวข้อสุดท้ายจะกล่าวสรุปว่าความเปลี่ยนแปลงด้านต่างๆ ที่เกิดขึ้นในทศวรรษนี้แสดงถึงจิตวิญญาณแห่งการแสวงหาเสรีภาพทั้งภายนอกและภายในจิตใจ

¹ สมร นิตินันท์ประภาส, *ยุคเงียบ* (กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2532), 1.

² Ibid., 11.

³ Ibid., 49.

2.1 วิฤตทางการเมือง: ขบวนการของความรุนแรงแห่งทศวรรษ

สหรัฐอเมริกาในทศวรรษ 1960 มีประธานาธิบดีสามคนคือ จอห์น เอฟ. เคนเนดี (John F. Kennedy) ลินดอน บี. จอห์นสัน (Lyndon B. Johnson) และริชาร์ด เอ็ม. นิกสัน (Richard M. Nixon) คนแรกคือประธานาธิบดีเคนเนดีจากพรรคเดโมแครตเข้าดำรงตำแหน่งในปี 1961 ด้วยภาพลักษณ์คนรุ่นใหม่ไฟแรง เขาประกาศนโยบายนำประเทศไปสู่เขตแดนใหม่ (New Frontier)⁴ ซึ่งต้องพึ่งพาคนหนุ่มสาวเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศไปสู่ความเจริญรุ่งเรือง นโยบายของเคนเนดีที่ประสบความสำเร็จส่วนใหญ่เป็นนโยบายทางเศรษฐกิจ ขณะที่นโยบายที่เกี่ยวข้องกับการปฏิรูปสังคมของเขากลับไม่เป็นผล เนื่องจากเสียงส่วนใหญ่ในสภามาจากพรรครีพับลิกันซึ่งมีแนวคิดแบบอนุรักษนิยมและเชื่อในสิทธิของปัจเจกบุคคล นโยบายแบบสังคมนิยมของเคนเนดีจึงแพ้การลงมติในสภาเสมอ เมื่อเคนเนดีถูกลอบสังหารในปี 1963 จอห์นสันก็ขึ้นดำรงตำแหน่งแทนโดยประกาศนโยบาย “ขอให้เราดำเนินการต่อ” (let us continue)⁵ ซึ่งเป็นการสืบทอดนโยบายต่างๆ ของเคนเนดี อาทิ การลดภาษี การเพิ่มสิทธิคนผิวดำ การแก้ไขปัญหาความยากจน หลังจากครบวาระแล้ว จอห์นสันก็ยังสามารถชนะการเลือกตั้งได้อีกในสมัยถัดมาพร้อมทั้งประกาศนโยบายปฏิรูปสังคมเพื่อก้าวไปสู่การเป็นสังคมอันยิ่งใหญ่ (The Great Society)⁶ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างสังคมที่อุดมสมบูรณ์ มีเสรีภาพ ปราศจากการแบ่งแยกสีผิว และหลุดพ้นจากความยากจน อย่างไรก็ตามความวุ่นวายภายในประเทศยิ่งทวีความรุนแรงมากขึ้น มีการประท้วง จลาจล และการลอบสังหารบุคคลสำคัญอย่างต่อเนื่องตลอดทศวรรษ จนในปี 1969 ก็มีการเลือกตั้งประธานาธิบดีครั้งสุดท้ายของทศวรรษนี้โดยนิกสันสามารถชนะการเลือกตั้งด้วยคำมั่นสัญญาในการยุติสงครามเวียดนามและนำสันติภาพกลับสู่ประเทศ แต่กว่าเขาจะปฏิบัติตามคำสัญญาก็กว้างเลยมาจนถึงปี 1973 ขณะดำรงตำแหน่งประธานาธิบดีเป็นสมัยที่สอง แต่แล้วในปี 1974 เขาก็ต้องลาออกจากตำแหน่งกลางคันสืบเนื่องจากคดีวอเตอร์เกตอันอื้อฉาว (the Watergate scandal)

ภายใต้รัฐบาลของประธานาธิบดีทั้งสามคนมีเหตุการณ์สำคัญเกิดขึ้นมากมายซึ่งล้วนเกี่ยวข้องกับนโยบายต่างๆ ของรัฐ ความรุนแรงที่เกิดขึ้นสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างพลเมืองและรัฐที่ไม่

⁴ สมร นิติทัศน์ประภาส, *สหรัฐอเมริกาในยุคปัจจุบัน ค.ศ. 1945-1980*, เล่ม 1 (กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2531), 221.

⁵ สมร นิติทัศน์ประภาส, *สหรัฐอเมริกาในยุคปัจจุบัน ค.ศ. 1945-1980*, เล่ม 2 (กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2532), 3.

⁶ Ibid., 7.

ราบรื่น ความผิดพลาดในการบริหารงานรัฐถูกต่อต้านจากพลเมืองอย่างหนัก สหรัฐอเมริกาจึงต้องเผชิญกับวิกฤตการณ์เมืองต่างๆ ทั้งจากภายในและภายนอกประเทศ

2.1.1 วิกฤตทางการเมืองนอกประเทศ

วิกฤตทางการเมืองนอกประเทศในช่วงแรกของทศวรรษคือการแพร่กระจายของลัทธิคอมมิวนิสต์ไปยังภูมิภาคต่างๆ ทำให้ชาวอเมริกันรู้สึกหวาดระแวงไม่ไว้ใจกันและกัน ทั้งยังเกิดวิกฤตการณ์ที่สร้างความตึงเครียดระหว่างสหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียตหลายครั้ง อาทิ การสร้างกำแพงเบอร์ลินในปี 1961 ตลอดจนการทดลองระเบิดนิวเคลียร์อย่างต่อเนื่องของสหภาพโซเวียต ความกดดันดังกล่าวทำให้ประธานาธิบดีเคนเนดีต้องเพิ่มงบประมาณทางการทหารมากขึ้น อย่างไรก็ตามเหตุการณ์ที่นับว่าเป็นจุดวิกฤตที่ร้ายแรงที่สุดในทศวรรษคือวิกฤตการณ์ขีปนาวุธคิวบา (Cuban Missile Crisis) โดยมีชนวนจากปฏิบัติการบุกอ่าวพิกส์ (Bay of Pigs Invasion) ในปี 1961 ซึ่งเป็นแผนการลับของสหรัฐอเมริกาที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อโค่นล้มรัฐบาลของประธานาธิบดีฟิเดล คาสโตร (Fidel Castro) แห่งคิวบาซึ่งเป็นผู้ปฏิวัติเปลี่ยนแปลงประเทศไปสู่การปกครองระบอบคอมมิวนิสต์ ทั้งยังเป็นพันธมิตรสำคัญของสหภาพโซเวียต ปฏิบัติการดังกล่าวเกิดขึ้นโดยสหรัฐอเมริกาได้สนับสนุนกำลังอาวุธและส่งผู้ลี้ภัยชาวคิวบาบุกชายฝั่งอ่าวพิกส์ของประเทศคิวบาแต่แผนการกลับล้มเหลวจนทำให้สหรัฐอเมริกาถูกประณามอย่างรุนแรง ต่อมาสหรัฐอเมริกาได้สร้างฐานปล่อยขีปนาวุธนิวเคลียร์ขึ้นในประเทศตุรกีบริเวณชายแดนใกล้สหภาพโซเวียต เป็นเหตุให้สหภาพโซเวียตตอบโต้ด้วยการสร้างฐานปล่อยจรวดขีปนาวุธนิวเคลียร์ขึ้นในประเทศคิวบาวนนำไปสู่วิกฤตการณ์ขีปนาวุธคิวบาในปี 1962 ซึ่งสหรัฐอเมริกาส่งเรือรบเข้าปิดล้อมน่านน้ำทะเลแคริบเบียนเพื่อขัดขวางมิให้สหภาพโซเวียตขนอาวุธนิวเคลียร์มาติดตั้งที่ประเทศคิวบาได้ การเผชิญหน้าดังกล่าวสร้างความประหวั่นพรั่นพรึงไปทั่วโลก เพราะหากเกิดการปะทะกันระหว่างสหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียต สงครามนิวเคลียร์ที่นำไปสู่จุดจบของอารยธรรมมนุษย์ก็อาจเปิดฉากขึ้นอย่างเป็นทางการ อย่างไรก็ตามทั้งสหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียตเลือกใช้วิธีเจรจาต่อรองกันจนในที่สุดสถานการณ์ก็คลี่คลายลงได้ด้วยดี

วิกฤตทางการเมืองอีกอย่างที่เป็นแกนกลางของความขัดแย้งต่างๆ ในทศวรรษนี้คือการที่รัฐส่งกองกำลังทหารไปร่วมรบในสงครามเวียดนาม ซึ่งเป็นสงครามตัวแทนความขัดแย้งระหว่างอุดมการณ์โลกเสรีกับคอมมิวนิสต์ในสงครามเย็น กล่าวคือสหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียตไม่ได้ทำสงครามกันโดยตรงแต่เป็นการทำสงครามผ่านตัวแทนของตนในประเทศอื่นๆ เหตุที่สหรัฐอเมริกาต้องเข้าร่วมรบในสงครามเวียดนามก็เพื่อป้องกันการสูญเสียพันธมิตรให้กับฝ่ายคอมมิวนิสต์ และเป็นการ

ขัดขวางการแพร่กระจายของลัทธิคอมมิวนิสต์ตามทฤษฎีโดมิโน⁷ เวียดนามจึงเป็นเวทีแสดงความแข็งแกร่งในแสนยานุภาพทางการทหารของสหรัฐอเมริกา⁸ ส่วนภาคประชาชนก็มีทั้งกลุ่มที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยกับบทบาทของรัฐ กลุ่มที่เห็นด้วยมักถูกเรียกว่า “พวกเหยี่ยว” (hawks) ส่วนกลุ่มที่รักสันติและต่อต้านสงครามมักถูกเรียกว่า “พวกนกเขา” (doves)⁹

สงครามเวียดนามเริ่มต้นขึ้นในปี 1957 จากความขัดแย้งระหว่างกลุ่มเวียดกงซึ่งได้รับการสนับสนุนจากเวียดนามเหนือและพันธมิตรคอมมิวนิสต์ กับเวียดนามใต้ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากสหรัฐอเมริกา ในยุคของเคนเนดีสหรัฐอเมริกาเริ่มส่งกองกำลังทหารเข้าไปประจำการในกองทัพของเวียดนามใต้ ต่อมาในยุคของจอห์นสันสหรัฐอเมริกาก็ได้ทุ่มกำลังรบในสงครามเวียดนามอย่างเต็มที่แต่ประชาชนเวียดนามกลับไม่เข้าข้างรัฐบาลเวียดนามใต้เนื่องจากปัญหาการทุจริตและการกดขี่ประชาชน กองทัพเวียดกงจึงมีกองกำลังเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ สงครามดำเนินมาจนถึงช่วงปี 1965-1967 รัฐบาลสหรัฐอเมริกาก็เริ่มเก็บภาษีเพิ่มขึ้นเพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในสงคราม ทั้งยังเกณฑ์คนหนุ่มมาเป็นกองกำลังทหารเพิ่มขึ้น แต่ทว่าสงครามก็ยังไม่มีความที่จะสิ้นสุดและสหรัฐอเมริกาก็ยังไม่มีความที่จะชนะ ประชาชนจึงเริ่มตั้งคำถามกับงบประมาณมหาศาลที่สูญเปล่าในสงครามเวียดนามจนเกิดกระแสการประท้วงขึ้นโดยเริ่มจากกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย ต่อมาจึงขยายวงกว้างสู่กลุ่มอื่นๆ โดยมีบุคคลสำคัญหลายคนให้การสนับสนุน เช่น มาร์ติน ลูเทอร์ คิง จูเนียร์ (Martin Luther King Jr.) ผู้นำกลุ่มคนผิวดำ วุฒิสมาชิกโรเบิร์ต เคนเนดี (Robert Kennedy) น้องชายของอดีตประธานาธิบดีเคนเนดีผู้ล่วงลับ กระแสต่อต้านสงครามเวียดนามทำให้นักสันชนะการเลือกตั้งในปี 1969 เพราะเขาให้คำมั่นสัญญาว่าจะยุติสงครามเวียดนาม อย่างไรก็ตามนิกสันมิได้ปฏิบัติตามคำมั่นสัญญาทันทีที่ขึ้นดำรงตำแหน่งประธานาธิบดี แต่กลับระดมทิ้งระเบิดในประเทศกัมพูชาเพิ่มขึ้นอีก เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้นักศึกษาและประชาชนไม่ไว้วางใจรัฐบาลของนิกสัน จนทำให้ประชาชนและนักศึกษากว่า 1.5 ล้านคนนัดหยุดงานเพื่อชุมนุมประท้วงสงครามเวียดนามที่กรุงวอชิงตันดีซีในวันที่ 15 ตุลาคม 1969 ซึ่งเรียกว่า “Vietnam Moratorium Day” รวมถึงการเดินขบวนประท้วงของประชาชนกว่า 250,000 คนในวันที่ 15 พฤศจิกายน ซึ่งเรียกว่า “March against Death” ในที่สุดนิกสันก็ทยอยถอนกำลังทหารออกจากเวียดนามจนหมดสิ้นในปี 1973 นับเป็นการปิดฉากสงครามเวียดนามด้วยความพ่ายแพ้และความอับยศครั้งยิ่งใหญ่ของรัฐบาลสหรัฐอเมริกา

⁷ ทฤษฎีโดมิโน (domino theory) คือการขยายอิทธิพลของลัทธิคอมมิวนิสต์สู่ประเทศข้างเคียง เริ่มต้นจากประเทศจีนสู่เกาหลีและเวียดนาม สหรัฐอเมริกาจึงพยายามขัดขวางอิทธิพลของคอมมิวนิสต์ไม่ให้ขยายเข้าไปสู่ประเทศถัดไป ได้แก่ ลาว กัมพูชา และไทย

⁸ สมร นิตินันท์ประภาส, *สหรัฐอเมริกาในยุคปัจจุบัน ค.ศ. 1945-1980*, เล่ม 2, 19.

⁹ Ibid., 27.

2.1.2 วิถีทางทางการเมืองในประเทศ

สภาพสังคมอเมริกันในยุคนี้เต็มไปด้วยความวุ่นวายต่างจากยุคเสียบในทศวรรษ 1950 อย่างสิ้นเชิง โดยมีการประท้วงหลายรูปแบบตลอดทศวรรษ อาทิ การประท้วงแบบสันติวิธี การเดินขบวน รวมถึงการก่อจลาจล การประท้วงเหล่านี้เป็นผลมาจากปัญหาความไม่เท่าเทียมกันในสังคมที่สะสมมาเป็นเวลานาน จนทำให้ชนกลุ่มน้อยต่างๆ ที่ถูกกดขี่รวมตัวกันเพื่อเรียกร้องสิทธิพลเมืองที่เท่าเทียมกับคนกลุ่มอื่นในสังคม กลุ่มที่โดดเด่นที่สุดในขบวนการเรียกร้องสิทธิพลเมืองในทศวรรษนี้คือกลุ่มคนผิวดำ ส่วนกลุ่มรองลงมาได้แก่ กลุ่มชาวเม็กซิกัน กลุ่มสตรีนิยม และกลุ่มเกย์-เลสเบียน

ปัญหาการแบ่งแยกสีผิวเป็นปัญหาที่เรื้อรังมานานในสังคมอเมริกา คนผิวดำต้องแยกห้องน้ำ ร้านอาหาร โรงเรียน โรงพยาบาล และรถประจำทางกับคนผิวขาว ถ้าคนผิวขาวกับคนผิวดำโดยสารรถคันเดียวกันแล้วคนผิวขาวไม่มีที่นั่ง คนผิวดำต้องลุกให้คนผิวขาวนั่ง ความไม่เป็นธรรมดังกล่าวนำไปสู่เหตุการณ์สำคัญในปี 1955 โดยหญิงผิวดำชื่อโรซา ปาร์กส์ (Rosa Parks) ปฏิเสธไม่ลุกให้คนผิวขาวนั่ง เธอจึงถูกจับดำเนินคดีเนื่องจากการกระทำดังกล่าวขัดกับกฎหมายท้องถิ่น เหตุการณ์นี้ทำให้เกิดการประท้วงของคนผิวดำมากมายจนทางการต้องประกาศยกเลิกกฎหมายดังกล่าว การ “นั่ง” แบบอารยะขัดขืน (civil disobedience) ของปาร์กส์กลายเป็นยุทธวิธีสำคัญที่คนผิวดำใช้เพื่อเรียกร้องสิทธิพลเมือง (Civil Rights) หลายครั้งในทศวรรษ 1960 เช่น กลุ่มนักศึกษาผิวดำกลุ่มหนึ่งในเมืองกรีนส์โบโร (Greensboro) ได้เข้าไปนั่งในร้านอาหารสำหรับคนผิวขาว แต่คนขายไม่ยอมขยายอาหารให้ พวกเขาจึงนั่งเฉยๆ อยู่ในร้านด้วยอาการสุภาพ เมื่อข่าวแพร่กระจายไปก็มีคนผิวดำมานั่งในร้านเพิ่มขึ้นทุกวันจนไม่มีที่นั่งเหลือให้กับคนผิวขาว ในที่สุดการนั่งอารยะขัดขืนดังกล่าวก็เริ่มขยายขอบเขตไปสู่พื้นที่สาธารณะอื่นๆ และแพร่กระจายไปหลายรัฐ¹⁰

แม้ช่วงต้นทศวรรษรัฐบาลของเคนเนดีจะมีนโยบายยกเลิกการแบ่งแยกสีผิวอย่างเด็ดขาด แต่นโยบายด้านการปฏิรูปสังคมของเคนเนดีไม่ประสบความสำเร็จดังที่กล่าวมาแล้ว ปัญหาการเหยียดผิวและจำกัดสิทธิของคนผิวดำจึงยังคงดำเนินต่อไป มีการปราบปรามการเรียกร้องสิทธิของคนผิวดำด้วยความรุนแรงหลายครั้งจนกระทั่งปี 1963 คนผิวดำกว่า 200,000 คนได้ร่วมเดินขบวนเรียกร้องสิทธิพลเมืองไปยังกรุงวอชิงตันดีซีโดยมีมาร์ติน ลูเทอร์ คิง จูเนียร์ เป็นแกนนำการเดินขบวนครั้งนี้ เขาได้แสดงสุนทรพจน์ “I Have a Dream” ซึ่งแสดงให้เห็นถึงหัวใจสำคัญของการเรียกร้องสิทธิพลเมืองอันได้แก่ความเท่าเทียมกันในฐานะพลเมืองของรัฐตั้งข้อความต่อไปนี้

¹⁰ ดู Maurice Isserman and Michael Kazin, *America Divided: The Civil War of the 1960s* (New York: Oxford University Press, 2000), 23-45.

I say to you today, my friends, so even though we face the difficulties of today and tomorrow, I still have a dream. It is a dream deeply rooted in the American dream.

I have a dream that one day this nation will rise up and live out the true meaning of its creed: “We hold these truths to be self-evident: that all men are created equal.”

[...]

I have a dream that my four little children will one day live in a nation where they will not be judged by the color of their skin but by the content of their character. I have a dream today.

I have a dream that one day down in Alabama, with its vicious racists, with its governor having his lips dripping with the words of “interposition” and “nullification,” one day right there in Alabama little black boys and black girls will be able to join hands with little white boys and white girls as sisters and brothers. I have a dream today.¹¹

ในปี 1968 คิงถูกลอบสังหารโดยชายผิวขาวคนหนึ่งซึ่งทำให้คนผิวดำโกรธแค้นและก่อจลาจลตามเมืองต่างๆ ถึง 172 เมือง มีการทำลายทรัพย์สิน ปล้นสะดม และวางเพลิงร้านค้าของคนผิวขาว เกิดกระแสปลุกความเกลียดชังระหว่างคนผิวขาวและคนผิวดำขึ้นจำนวนมาก ทั้งนี้การเรียกร้องสิทธิของคนผิวดำมิได้เป็นไปอย่างสันติวิธีทุกกลุ่ม บางกลุ่มก็มีจุดมุ่งหมายเพื่อตอบโต้คนผิวขาวและเจ้าหน้าที่รัฐด้วยความรุนแรง เช่น กลุ่มมุสลิมผิวดำที่นำโดยอิไลจาห์ มุฮัมมัด (Elijah Muhammad) และ มัลคอล์ม เอกซ์ (Malcolm X) ซึ่งต้องการแบ่งแยกการปกครองระหว่างคนผิวขาวและคนผิวดำออกจากกันอย่างสิ้นเชิง มีการปลุกกระตุ้นความรู้สึกภูมิใจในชาติพันธุ์ ประณามคนผิวขาวว่าเป็น “ปีศาจผิวขาว”¹² และมักใช้ความรุนแรงตอบโต้ อีกกลุ่มหนึ่งคือกลุ่มเสือดำ (Black Panther) ซึ่งมียุทธวิธีแบบกองทหาร มีแนวคิดแบ่งแยกการปกครองจากรัฐ ปฏิเสธไม่เข้าร่วมกับกลุ่มประท้วงของคนผิวดำกลุ่มอื่นเพราะไม่เชื่อมั่นในสันติวิธีและไม่ต้องการอยู่ร่วมกับคนผิวขาว

¹¹ Eric J. Sundquist, *King's Dream* (New Haven: Yale University Press, 2009), 15-16.

¹² สมร นิติทัศน์ประสาท, *สหรัฐอเมริกาในยุคปัจจุบัน ค.ศ. 1945-1980*, เล่ม 2, 37.

นอกจากการเคลื่อนไหวของคนผิวดำแล้วยังมีกลุ่มชาวเม็กซิกันในสังคมนอเมริกันซึ่งเป็นชนกลุ่มน้อยที่ใหญ่เป็นอันดับสองรองจากกลุ่มคนผิวดำ โดยส่วนใหญ่เป็นแรงงานในไร่่องุ่น มีชีวิตความเป็นอยู่ที่ยากลำบาก ถูกกดขี่ค่าแรงจากนายจ้าง บางครั้งก็ถูกนายจ้างทำร้ายหรือถูกไล่ออกโดยไม่มีสาเหตุ นอกจากนี้พวกเขายังต้องทำงานติดต่อกันเป็นเวลานานท่ามกลางแดดจ้าโดยไม่ได้หยุดพัก ความเป็นธรรมเหล่านี้ทำให้คนงานชาวเม็กซิกันรวมตัวก่อตั้งสหภาพแรงงานและเริ่มประท้วงนายจ้างเพื่อเรียกร้องให้ขึ้นค่าแรง สวัสดิภาพในการทำงาน และสภาพความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น ในปี 1966 มีการเดินขบวนประท้วงจากเมืองดีลาโน (Delano) ไปยังเมืองซาคราเมนโต (Sacramento) โดยมีผู้นำชื่อซีซาร์ ชาเวซ (Cesar Chavez) ซึ่งการประท้วงครั้งนี้ยืดเยื้อเป็นเวลากว่าสามปีโดยไม่มีทีท่าว่าจะสำเร็จ จนในปี 1969 สหภาพจึงเปลี่ยนยุทธวิธีเป็นการคว่ำบาตรร่องุ่น โดยมีการส่งสมาชิกสหภาพไปทั่วสหรัฐอเมริกาเพื่อโน้มน้าวให้ประชาชนหยุดซื้อร่องุ่นรวมทั้งกดดันร้านค้าไม่ให้นำร่องุ่นมาขาย การคว่ำบาตรร่องุ่นครั้งนี้มีผู้สนับสนุนคนสำคัญคืออูมิสมาชิกรอเบิร์ต เคนเนดี ซึ่งช่วยระดมทุนและรณรงค์ผ่านสื่อต่างๆ ในที่สุดนายจ้างก็ยอมเซ็นสัญญาตามข้อเรียกร้องของสหภาพแรงงานในปี 1970 การประท้วงดังกล่าวไม่เพียงแต่ทำให้คุณภาพชีวิตของชาวเม็กซิกันในสหรัฐอเมริกาดีขึ้น แต่ยังเป็น การสร้างอัตลักษณ์และความเข้มแข็งให้กับชุมชนชาวเม็กซิกันรวมถึงเป็นการแสดงตัวตนในระดับประเทศอีกด้วย นอกจากการประท้วงของสหภาพแรงงานชาวเม็กซิกันแล้ว ยังมีการเคลื่อนไหวของกลุ่มหมวกเบเรต์น้ำตาล (The Brown Berets) ซึ่งเป็นกลุ่มต่อต้านการกดขี่โดยใช้ความรุนแรง ปลุกกระแสชาติพันธุ์นิยม และสร้างความภูมิใจในอัตลักษณ์ของชาวเม็กซิกันเฉกเช่นกลุ่มเสื้อดำ

นอกจากการเรียกร้องสิทธิพลเมืองของกลุ่มชาติพันธุ์แล้ว ทศวรรษนี้ยังมีการเรียกร้องสิทธิที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศอยู่สองกลุ่มหลัก ได้แก่ กลุ่มสตรีนิยมคลื่นที่สอง และกลุ่มเกย์-เลสเบียน กลุ่มสตรีนิยมคลื่นที่สองหรือที่เรียกว่า “ขบวนการปลดปล่อยสตรี” (Women’s liberation movement) มีจุดมุ่งหมายเพื่อเรียกร้องความเท่าเทียมและปลดปล่อยผู้หญิงจากการกดขี่ของสังคมปิตาธิปไตย แม้ว่าผู้หญิงจะมีสิทธิหลายประการทัดเทียมกับชาย เช่น สิทธิในการเลือกตั้งซึ่งเป็นผลจากการเรียกร้องของสตรีนิยมคลื่นที่หนึ่งในศตวรรษที่ 19 ถึงต้นศตวรรษที่ 20 แต่ในทางสังคมผู้หญิงยังคงมีสถานะที่ไม่เท่าเทียมกับผู้ชายหลายประการ เช่น บทบาทหน้าที่ในครอบครัว อาชีพการงาน และเรื่องทางเพศ เป็นต้น กลุ่มสตรีนิยมคลื่นที่สองจึงเกิดขึ้นในทศวรรษนี้โดยมีหลายสำนักคิด อาทิ สายเสรีนิยม สายสังคมนิยม สายจิตวิเคราะห์ สายถอนรากถอนโคน โดยแต่ละสำนักคิดต่างพยายามอธิบายถึงสาเหตุของสภาพที่ด้อยกว่าของผู้หญิงแตกต่างกันไป ตัวอย่างเช่น เบตตี ฟรีแดน (Betty Friedan) ผู้เขียนหนังสือ *The Feminine Mystique* กล่าวว่าผู้หญิงถูกสังคมปิตาธิปไตยกำหนดบทบาทไว้ให้เป็นเพียง “เมียและแม่” และไม่อาจแสดงบทบาทอื่นนอกปริมณฑลของบ้านได้ เนื่องจากผู้ชายได้จับจองพื้นที่อื่นๆ ไว้หมดแล้ว เธอได้บรรยายความปรารถนาให้ผู้หญิงมีอิสรภาพใน

การเป็นตัวเองและสามารถสร้างอนาคตร่วมกับผู้ชายในทำนองเดียวกับสุนทรพจน์ “I Have a Dream” ของคิงดังนี้

Who knows what women can be when they are finally free to become themselves? Who knows what women’s intelligence will contribute when it can be nourished without denying love? Who knows of the possibilities of love when men and women share not only children, home, and garden, not only the fulfillment of their biological roles, but the responsibilities and passions of the work that creates the human future and the full human knowledge of who they are? It has barely begun, the search of women for themselves. But the time is at hand when the voices of the feminine mystique can no longer drown out the inner voice that is driving women on to become complete.¹³

งานของฟรีแดนได้กระตุ้นให้ผู้หญิงกล้าทำงานตามที่ตนต้องการ ทั้งยังช่วยให้พวกเธอสามารถสร้างอัตลักษณ์ของตนเองได้อย่างอิสระ นอกจากนี้ฟรีแดนยังร่วมก่อตั้งกลุ่มสตรีนิยมชื่อ “National Organization for Women” (NOW) ซึ่งพยายามสร้างโอกาสในอาชีพการงานที่ดีให้ผู้หญิงและส่งเสริมอิสระทางความคิดและการกระทำในหมู่ผู้หญิงด้วย¹⁴

การเรียกร้องสิทธิของชนกลุ่มน้อยต่างๆ ในสังคม ทำให้รัฐบาลสมัยประธานาธิบดีจอห์นสันออกกรัฏฐบัญญัติสิทธิพลเมืองปี 1964 (Civil Rights Act of 1964) มีเนื้อหาว่าการเลือกปฏิบัติต่อชนกลุ่มน้อยด้วยอคติทางชาติพันธุ์ เผ่าพันธุ์ สีผิว ศาสนา และสตรี เป็นความผิดทางกฎหมาย ปัญหาดังกล่าวจึงเบาบางลงในช่วงปลายทศวรรษ อย่างไรก็ตามยังมีกลุ่มเรียกร้องสิทธิทางเพศอีกกลุ่มที่เพิ่งเริ่มรวมตัวกันในช่วงปลายทศวรรษ ได้แก่ กลุ่มเกย์-เลสเบียน ซึ่งกฎหมายขณะนั้นไม่อนุญาตให้ชุมนุมกันเป็นกลุ่ม ตำรวจจึงมักบุกค้น จับกุม และทำร้ายร่างกายชายผู้มาเที่ยวบาร์เกย์ชื่อ “สโตนวอลล์ อินน์” (Stonewall Inn) ในเมืองนิวยอร์กอยู่เสมอ จนกระทั่งในเดือนมิถุนายนปี 1969 กลุ่มชายที่มาเที่ยวบาร์สโตนวอลล์อินน์ได้รวมตัวกันต่อต้านตำรวจจนลุกลามเป็นจลาจลต่อเนื่องถึงสี่วัน เหตุการณ์

¹³ Betty Friedan, *The Feminine Mystique* (New York: Dell, 1977), 364.

¹⁴ Richard Brownell, *American Counterculture of the 1960s* (Detroit, MI: Lucent Books, 2011), 37.

ดังกล่าวเป็นจุดเริ่มต้นของการรวมตัวเป็นองค์กรเคลื่อนไหวเรียกร้องสิทธิของกลุ่มเกย์ อีกด้านหนึ่ง กลุ่มเลสเบี้ยนก็เริ่มรวมตัวเคลื่อนไหวเช่นเดียวกันโดยสมาชิกบางส่วนแยกตัวออกมาจากขบวนการสตรีนิยมคลื่นที่สอง ภายหลังกลุ่มเกย์และกลุ่มเลสเบี้ยนได้รวมตัวเกิดเป็นแนวร่วมปลดปล่อยเกย์ (Gay Liberation Fronts) ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อสร้างความภูมิใจในความเป็นคนรักเพศเดียวกัน (Gay Pride) การเปิดเผยตัวในที่สาธารณะ (come out) ทั้งนี้แนวร่วมปลดปล่อยเกย์ได้แรงบันดาลใจจากขบวนการของคนผิวดำโดยเห็นได้จากการตัดแปลงคำขวัญที่ว่า “Black is beautiful” เป็น “Gay is Beautiful”¹⁵

2.2 ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี

วิกฤตทางการเมืองระหว่างประเทศอันเป็นผลจากการความขัดแย้งระหว่างสหรัฐอเมริกา กับ สหภาพโซเวียตส่งผลให้เกิดการแข่งขันระดมทุนพัฒนาเทคโนโลยีอย่างเข้มข้นเพื่อแสดงแสนยานุภาพที่เหนือกว่าฝ่ายตรงข้าม ดังนั้นทศวรรษ 1960 จึงเรียกได้ว่าเป็นช่วงเวลาที่การพัฒนาเทคโนโลยีมีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการทหารซึ่งจะกล่าวถึงในหัวข้อนี้ได้แก่ เทคโนโลยีนิวเคลียร์ เทคโนโลยีอวกาศ และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ รวมถึงแนวคิดทฤษฎีที่สำคัญ อาทิ ไชบอร์ก ปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีไซเบอร์เนติกส์อันเป็นศาสตร์ที่สามารถนำไปปรับใช้ได้หลากหลายสาขา

2.2.1 เทคโนโลยีนิวเคลียร์

ช่วงสงครามโลกครั้งที่สองสหรัฐอเมริกาได้นำเทคโนโลยีนิวเคลียร์มาพัฒนาให้เป็นอาวุธสงครามภายใต้ชื่อ “โครงการแมนฮัตตัน” (Manhattan Project) ซึ่งนำไปสู่การทิ้งระเบิดนิวเคลียร์สองลูกแรกของโลกที่เมืองฮิโรชิมาและนางาซากิจนมีผู้เสียชีวิตกว่า 200,000 คน หลังจากนั้นทั้งสหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียตต่างก็แข่งขันกันพัฒนาอาวุธนิวเคลียร์ให้เหนือกว่าฝ่ายตรงข้าม โดยในช่วงทศวรรษ 1950-1970 สหรัฐอเมริกาได้กำหนดยุทธศาสตร์การป้องกันประเทศตามหลักการที่เรียกว่า “การพิฆาตร่วมกัน” หรือ MAD (Mutual Assured Destruction)¹⁶ ซึ่งเน้นการสร้างดุลอำนาจระหว่างสหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียตด้วยการสะสมอาวุธนิวเคลียร์ สงครามนิวเคลียร์จึงอาจหลีกเลี่ยงได้หากแต่แต่ละฝ่ายมีอาวุธนิวเคลียร์มากพอที่จะทำให้ฝ่ายตรงข้ามหวั่นเกรง ทั้งสองฝ่ายจึงไม่กล้าใช้อาวุธนิวเคลียร์โจมตีก่อนเพราะผลของการโจมตีคือ “การพิฆาตร่วมกัน” ทั้งสองฝ่าย

¹⁵ Isserman and Kazin, *America Divided*, 276.

¹⁶ Robert Jervis, “Mutual Assured Destruction,” *Foreign Policy* 133 (2002): 40-42.

ในปี 1957 สหรัฐอเมริกาได้ทดลองระเบิดนิวเคลียร์ชนิดใหม่ที่เรียกว่า “ระเบิดไฮโดรเจน” ที่เกาะปะการังบิกินีในหมู่เกาะมาร์แชลล์ โดยมีรหัสโครงการว่า “แคสเชิลบราโว” (Castle Bravo) ระเบิดไฮโดรเจนในการทดลองครั้งนี้เกิดจากปฏิกิริยานิวเคลียร์ฟิชชันผสมกับฟิวชัน ซึ่งให้อานุภาพการทำลายล้างสูงกว่าระเบิดที่เมืองฮิโรชิมาและนางาซากิถึง 1,000 เท่า นับเป็นระเบิดนิวเคลียร์ที่ทรงพลังที่สุดเท่าที่สหรัฐอเมริกาเคยทดลองมา ผลจากการทดลองดังกล่าวก่อให้เกิดการแพร่กระจายของฝุ่นกัมมันตรังสีเป็นบริเวณกว้าง จนต้องอพยพผู้คนรอบเกาะมาร์แชลล์รวมถึงเกาะข้างเคียง อย่างไรก็ตาม ฝุ่นกัมมันตรังสีได้ปลิวไปไกลถึงเรือประมงสัญชาติญี่ปุ่นลำหนึ่งที่อยู่นอกเขตทดลองจนทำให้มีผู้เสียชีวิตหนึ่งราย นอกจากนี้ประชาชนท้องถิ่นบางกลุ่มที่อาศัยบริเวณใกล้พื้นที่ทดลองต่างได้รับผลกระทบจากกัมมันตรังสีทำให้เกิดความผิดปกติสืบมาในรุ่นลูก ต่อมาในปี 1961 สหภาพโซเวียตก็ได้ทดลองระเบิดไฮโดรเจนโดยตั้งชื่อว่า “ซาร์บอมบ์” (Tsar Bomb) ซึ่งมีอำนาจทำลายล้างมากกว่าระเบิดที่เมืองฮิโรชิมาและนางาซากิถึง 1,400 เท่า ซาร์บอมบ์จึงเป็นระเบิดนิวเคลียร์ที่ทรงพลังที่สุดในโลกทราบจนถึงปัจจุบัน

การทดลองระเบิดนิวเคลียร์ของทั้งสองมหาอำนาจทำให้เกิดความหวาดวิตกว่าสงครามเย็นอาจลุกลามกลายเป็นสงครามโลกครั้งที่สามซึ่งเป็นสงครามนิวเคลียร์อย่างเต็มรูปแบบ และอาจนำไปสู่จุดจบของโลกและอารยธรรมมนุษย์ดังคำทำนายในคัมภีร์วิวรณ์เนื่องจากอำนาจทำลายล้างของอาวุธนิวเคลียร์มักถูกบรรยายโดยใช้โวหารทางศาสนา ตัวอย่างเช่นคำบรรยายของนายพลโทมัส เอฟ. ฟาร์เรลล์ (Thomas F. Farrel) ที่กล่าวถึงการทดลองระเบิดปรมาณูลูกแรกดังนี้

It was that beauty the great poets dream about but describe most poorly and inadequately. Thirty seconds after, the explosion came, first the air blast pressing hard against people and things, to be followed almost immediately by the strong, sustained, awesome roar which warned of doomsday and made us feel that we puny things were blasphemous to dare tamper with the forces heretofore reserved to The Almighty.¹⁷

คำบรรยายดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าอำนาจทำลายล้างอันมหาศาลของอาวุธนิวเคลียร์เป็นสัญญาณเตือนของวันสิ้นโลกที่มีเหตุจากความอหังกาของมนุษย์ในการขโมยอำนาจของพระเจ้า ด้วยเหตุนี้

¹⁷ Daniel Wojcik, *The End of the World as We Know It: Faith, Fatalism, and Apocalypse in America* (New York: New York University Press, 1997), 102.

วรรณกรรมที่เล่าถึงวันสิ้นโลกจากสงครามนิวเคลียร์จึงเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยสะท้อนให้เห็นบรรยากาศของความหวาดกลัวสงครามนิวเคลียร์ที่ปกคลุมสังคมตลอดยุคแห่งสงครามเย็น

ความหวาดกลัวสงครามนิวเคลียร์ได้กระตุ้นให้ประชาชนจำนวนมากในหลายประเทศออกมาชุมนุมต่อต้านการทดลองระเบิดนิวเคลียร์ โดยเฉพาะในปี 1961 ที่สหรัฐอเมริกา มีกลุ่ม “Women Strike for Peace” ออกมาเดินขบวนประท้วงกว่า 60 เมือง โดยมีผู้เข้าร่วมกว่า 50,000 คน จนกระทั่งปี 1963 รัฐบาลสหรัฐอเมริกาในสมัยประธานาธิบดีเคนเนดีจึงลงนามในสนธิสัญญาห้ามการทดลองอาวุธนิวเคลียร์ในชั้นบรรยากาศ ในอวกาศ และได้้นำ ร่วมกับสหภาพโซเวียตและสหราชอาณาจักร แม้ว่ากระแสการต่อต้านเทคโนโลยีนิวเคลียร์ในช่วงต้นทศวรรษจะทำให้การแข่งขันพัฒนาอาวุธนิวเคลียร์เบาบางลง แต่การแข่งขันทางเทคโนโลยีระหว่างสหรัฐอเมริกากับสหภาพโซเวียตยังคงดำเนินไปอย่างเข้มข้นโดยย้ายไปสู่สนามของเทคโนโลยีอวกาศแทน

2.2.2 เทคโนโลยีอวกาศ

เทคโนโลยีอวกาศสมัยใหม่เริ่มในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 จากการศึกษาของนักวิทยาศาสตร์สามคน คนแรกคือคอนสแตนติน ไชออลคอฟสกี (Konstantin Tsiolkovsky) เป็นนักวิทยาศาสตร์ชาวรัสเซียผู้คิดค้นหลักการพื้นฐานของการเดินทางในอวกาศ รวมถึงออกแบบจรวด สถานีอวกาศ และชุดอวกาศ คนที่สองคือโรเบิร์ต เอช. กอดดาร์ด (Robert H. Goddard) เป็นนักฟิสิกส์ชาวอเมริกันผู้ออกแบบจรวดที่สามารถเดินทางถึงดวงจันทร์ได้ คนที่สามคือแฮร์มันน์ โอแบร์ท (Hermann Oberth) เป็นนักวิทยาศาสตร์ชาวเยอรมันผู้ศึกษาการเคลื่อนที่ในอวกาศ ชีวิตในอวกาศ ชุดอวกาศ และสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับนักบินอวกาศ ต่อมาในช่วงสงครามโลกครั้งที่สองประเทศเยอรมันกลายเป็นผู้นำด้านเทคโนโลยีจรวดโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาอาวุธสงครามประเภทหนึ่งทีเรียกว่า “ซีปนาวุธนำวิถีสอง” (V-2 ballistic missile) ขณะที่สหรัฐอเมริกาทุ่มงบประมาณไปกับการพัฒนาระเบิดนิวเคลียร์จนทำให้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับจรวดยังคงเป็นรอง เมื่อสงครามโลกครั้งที่สองจบลง สหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียตต่างแย่งชิงตัวนักวิทยาศาสตร์ผู้เชี่ยวชาญด้านจรวดของเยอรมันมาอยู่ฝ่ายตนเองเพื่อพัฒนาระบบซีปนาวุธนำวิถีข้ามทวีป (ICBM—Intercontinental Ballistic Missile) ผลคือสหรัฐอเมริกาได้ตัวนักวิทยาศาสตร์ของเยอรมันไปเกือบทั้งหมดทำให้การแข่งขันทางเทคโนโลยีอวกาศ (space race) ระหว่างชาติมหาอำนาจทั้งสองในยุคแห่งสงครามเย็นเข้มข้นขึ้น

ในการแข่งขันทางเทคโนโลยีอวกาศช่วงสงครามเย็นสหภาพโซเวียตได้ตัวนักวิทยาศาสตร์เยอรมันไปเป็นจำนวนไม่มากนัก จึงต้องพึ่งพานักวิทยาศาสตร์ชาติตนเองเป็นส่วนใหญ่โดยเริ่มต้นจาก

โครงการพัฒนาชีปนาวุธนำวิถีข้ามทวีปก่อนจะพัฒนาเป็นโครงการอวกาศในภายหลัง โครงการดังกล่าวเป็นโครงการลับสุดยอดที่แม้แต่คนในชาติเองก็ไม่เคยรับรู้มาก่อน จนกระทั่งวันที่ 4 ตุลาคม 1957 สหภาพโซเวียตได้ปล่อยดาวเทียมสปุตนิกวัน (Sputnik-1) ขึ้นสู่อวกาศท่ามกลางความตกตะลึงของชาวโลก แม้ว่าสปุตนิกวันจะเป็นเพียงดาวเทียมธรรมดาแต่ก็เป็นการแสดงศักยภาพทางการทหารและอาจนำไปสู่การนำอาวุธนิวเคลียร์ขึ้นไปติดตั้งเหนือชั้นบรรยากาศโลก อวกาศจึงกลายเป็นสนามรบแห่งใหม่ของสงครามเย็น การควบคุมอวกาศได้หมายถึงการควบคุมโลก การแข่งขันในเทคโนโลยีอวกาศจึงมีนัยสำคัญหมายถึงการช่วงชิงตำแหน่งในการควบคุมโลกทั้งโลกจากสถานที่แห่งหนึ่งแห่งใดในอวกาศ¹⁸

ในช่วงแรกของการแข่งขันสหภาพโซเวียตแสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เหนือกว่าสหรัฐอเมริกาอย่างชัดเจน อาทิ การส่งสุนัขชื่อ “ไลกา” (Leica) ขึ้นไปพร้อมจรวดในปี 1957 ซึ่งเป็นการส่งสิ่งมีชีวิตขึ้นสู่อวกาศครั้งแรกของโลก หลังจากนั้นไม่นานองค์การนาซา (NASA) ก็ถือกำเนิดขึ้นในวันที่ 1 ตุลาคม 1958 เพื่อเร่งพัฒนาเทคโนโลยีอวกาศของสหรัฐให้ทัดเทียมกับสหภาพโซเวียต แต่สหภาพโซเวียตก็สามารถสร้างความตกตะลึงให้กับโลกอีกครั้งในปี 1961 ด้วยการส่งยูริ กาการิน (Yuri Gagarin) มนุษย์คนแรกขึ้นสู่อวกาศ สถานการณ์ดังกล่าวทำให้ประธานาธิบดีเคนเนดีประกาศว่าสหรัฐอเมริกาส่งมนุษย์ขึ้นไปเหยียบดวงจันทร์และกลับมาสู่พื้นโลกให้ได้ภายในทศวรรษ 1960 นี้งบประมาณมหาศาลจึงถูกทุ่มเทลงไปในโครงการอวกาศต่างๆ อาทิ โครงการเมอร์คิวรี โครงการเจมินี และโครงการอะพอลโลซึ่งเป็นโครงการที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อนำมนุษย์ไปเหยียบดวงจันทร์โดยเฉพาะ

โครงการอะพอลโลเริ่มต้นด้วยโศกนาฏกรรมจากอุบัติเหตุของของยานอะพอลโลหนึ่งในปี 1967 ทำให้นักบินอวกาศเสียชีวิตถึงสามคน แต่หลังจากนั้นโครงการอะพอลโลก็ประสบความสำเร็จมาตลอดโดยเฉพาะในปี 1968 องค์การนาซาได้ส่งยานอะพอลโลแปดขึ้นไปโคจรรอบดวงจันทร์เป็นครั้งแรก ภารกิจดังกล่าวได้รับการถ่ายทอดผ่านโทรทัศน์ทำให้มนุษยชาติได้เห็นภาพโลกจากอวกาศเป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์ ภาพของโลกทรงกลมที่ดูคล้ายลูกแก้วสีน้ำเงินขนาดเล็ก ได้ปลุกกระแสการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมจนนำไปสู่การสถาปนาวันคุ้มครองโลก (Earth Day) ในปี 1970 ภาพดังกล่าวจึงกลายเป็นภาพอันดับหนึ่งตามการจัดอันดับ 100 ภาพถ่ายที่เปลี่ยนโลกโดยนิตยสารไลฟ์ (LIFE) ความสำเร็จของโครงการอะพอลโลดำเนินมาสู่จุดสูงสุดในปี 1969 เมื่อองค์การนาซาปล่อยยานอะพอลโลสิบเอ็ดเพื่อนำมนุษย์ไปเหยียบดวงจันทร์ตามคำประกาศของประธานาธิบดีเคนเนดีผู้ล่วงลับ

¹⁸ พงษ์นคร นครสันติภาพ, “สงครามเย็นยุคใหม่: สงครามเย็นในอวกาศ,” *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย* 3 (2548): 2-5.

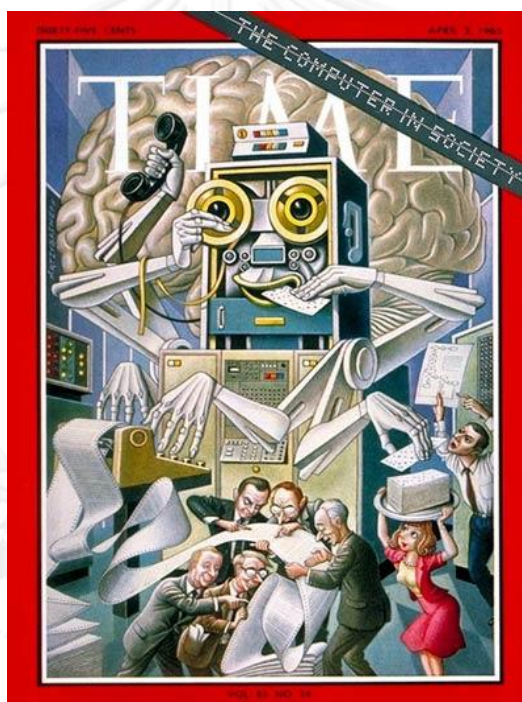
ภารกิจดังกล่าวสำเร็จลุล่วงไปด้วยดีทำให้มนุษยชาติได้รับชมภาพของนีล อาร์มสตรอง (Neil Armstrong) มนุษย์คนแรกที่ก้าวเท้าเหยียบลงบนพื้นผิวของดวงจันทร์ พร้อมกับคำประกาศอันลือลั่นว่า “one small step for [a] man, one giant leap for mankind.” อย่างไรก็ตามความสำเร็จของเทคโนโลยีอวกาศจะเกิดขึ้นไม่ได้เลยหากปราศจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เนื่องจากยานอวกาศนั้นซับซ้อนเกินกว่ามนุษย์จะควบคุมได้

2.2.3 เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มีพัฒนาการที่สัมพันธ์กับการทหารอย่างใกล้ชิดเนื่องจากสงครามสมัยใหม่เต็มไปด้วยเครื่องจักรที่ซับซ้อนจึงมีความต้องการการคำนวณมากมาย เช่น การถอดรหัสลับ การคำนวณวิถีขีปนาวุธ การสร้างระเบิดนิวเคลียร์ เป็นต้น คอมพิวเตอร์จึงถูกพัฒนาขึ้นเพื่อใช้คำนวณสมการทางคณิตศาสตร์อันซับซ้อนแทนมนุษย์ ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สองมีการพัฒนาเครื่องคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นในหลายประเทศ อาทิ ประเทศเยอรมันได้พัฒนาเครื่อง Z1-Z4 ที่สามารถป้อนคำสั่งได้โดยใช้เทปเจาะรู (punched tape) เพื่อใช้คำนวณทั่วไป ประเทศอังกฤษได้พัฒนาเครื่อง COLOSSUS เพื่อใช้ถอดรหัสลับจากเครื่อง ENIGMA ของเยอรมัน สหรัฐอเมริกาได้พัฒนาเครื่อง MARK I เพื่อใช้ในกองทัพเรือ ต่อมาในปี 1946 กองทัพบกสหรัฐได้พัฒนาเครื่อง ENIAC (Electronal Numeral Integrator and Computer) ซึ่งเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ยุคแรกที่มีชื่อเสียงมาก ENIAC ประกอบด้วยหลอดสุญญากาศ (vacuum tube) กว่า 1,800 หลอด สูง 10 ฟุต ยาว 100 ฟุต หนัก 30 ตัน สามารถคำนวณได้ 300 ครั้งต่อวินาที เครื่องคอมพิวเตอร์รุ่นถัดไปคือ EDVAC (Electronic Discrete Variable Automatic Computer) ซึ่งเป็นคอมพิวเตอร์เครื่องแรกที่สามารถเก็บชุดคำสั่งไว้ในเครื่องได้และเป็นต้นแบบของ UNIVAC-1 ซึ่งรัฐได้ใช้ในการทำสำมะโนประชากรช่วงต้นศตวรรษ 1950 นอกจากนี้ยังเป็นคอมพิวเตอร์เครื่องแรกที่ขายในเชิงพาณิชย์อีกด้วย หลังจากนั้นบริษัทเอกชนต่างๆ ก็เริ่มแข่งขันพัฒนาคอมพิวเตอร์โดยมีบริษัท IBM เป็นผู้นำในตลาดช่วงแรก

ปลายทศวรรษ 1950 มีการใช้ทรานซิสเตอร์เข้ามาแทนที่หลอดสุญญากาศ ทำให้คอมพิวเตอร์มีขนาดและราคาถูกลงอย่างมาก ต่อมาในช่วงต้นทศวรรษ 1960 คอมพิวเตอร์เมนเฟรมรุ่น 360 ของบริษัท IBM ก็กลายเป็นที่นิยมในองค์กรธุรกิจต่างๆ ขณะที่คอมพิวเตอร์รุ่น PDP-5 และ PDP-8 ของบริษัท DEC เป็นที่นิยมในองค์กรขนาดเล็กเนื่องจากมีขนาดเล็กและราคาถูก ช่วงปลายทศวรรษ 1960 มีการนำเทคโนโลยีวงจรรวม (integrated circuits) มาใช้แทนทรานซิสเตอร์ วงจรรวมเป็นวงจรรวมอิเล็กทรอนิกส์หลายพันตัวบรรจุลงในแผ่นซิลิคอนที่เรียกว่าชิป (chip) ทำให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้เร็วขึ้น กินไฟน้อยลง และมีขนาดเล็กลงจากขนาดเท่าอาคารเหลือเพียงขนาดเท่าโต๊ะเท่านั้น

ถึงแม้คอมพิวเตอร์จะเริ่มแพร่หลายไปยังหน่วยงานต่างๆ ที่ไม่ใช่องค์กรของรัฐ แต่ราคาของคอมพิวเตอร์ก็ยิ่งแพงเกินกว่าที่ประชาชนทั่วไปจะสามารถซื้อมาใช้เป็นอุปกรณ์ประจำบ้านเช่นในปัจจุบัน ประชาชนจึงรู้จักคอมพิวเตอร์ผ่านทางสื่อแขนงต่างๆ ซึ่งมีกว่าภาพคอมพิวเตอร์ในฐานะสมองขนาดใหญ่ เช่น โฆษณาเครื่อง UNIVAC ในทศวรรษ 1950 ที่เรียกคอมพิวเตอร์ว่า “สมองอิเล็กทรอนิกส์ยักษ์” (giant electronic brain) และภาพปกนิตยสารไทม์ปี 1965 ซึ่งเป็นภาพคอมพิวเตอร์ที่มีแขนหกแขนกำลังทำงานต่างๆ พร้อมกัน และมีภาพพื้นหลังเป็นสมองขนาดใหญ่โดยสื่อถึงประสิทธิภาพในการทำงานที่เหนือมนุษย์ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์จึงทำให้เกิดคำถามว่าเครื่องจักรเหมือนหรือต่างจากมนุษย์อย่างไร เครื่องจักรสามารถคิดได้หรือไม่ และหากเครื่องจักรสามารถคิดได้เฉกเช่นมนุษย์ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรจะเป็นอย่างไร



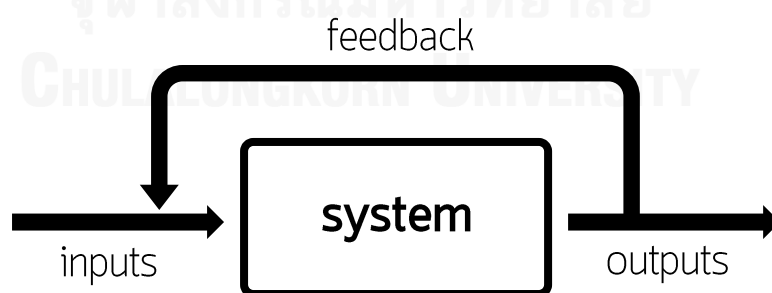
ภาพที่ 1 ปกนิตยสารไทม์ฉบับที่ 85 ปี 1965

นักเขียนบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์มักติดตามการพัฒนาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อย่างใกล้ชิด และคาดคะเนผลกระทบทางสังคมที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ผลกระทบเล็กน้อยไปจนถึงผลกระทบระดับภัยคุกคามแล้วนำเสนอออกมาในรูปวรรณกรรม ดังนั้นเราจึงสามารถวิเคราะห์ทัศนคติของมนุษย์ต่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้ผ่านวรรณกรรมดังกล่าว ดังเช่นงานวิจัยของ วอร์ริก ซึ่งวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับเครื่องจักรที่ปรากฏในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์โดยพบว่า ส่วนใหญ่เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มักได้รับบทบาทเป็นศัตรูกับมนุษย์ชาติมากกว่าบทบาทของ

เทคโนโลยีที่นำความสะดวกสบายมาสู่ชีวิตมนุษย์¹⁹ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ถือกำเนิดในเพื่อใช้ในสงครามโลกครั้งที่สอง โดยมีหน้าที่คำนวณเกี่ยวกับการผลิตระเบิดนิวเคลียร์ ควบคุมขีปนาวุธระยะไกล ควบคุมระบบป้องกันขีปนาวุธจากศัตรู และถอดรหัสลับของพวกนาซี ด้วยอำนาจของคอมพิวเตอร์ที่ใช้ควบคุมอาวุธร้ายแรงทำให้ภาพลักษณ์ของคอมพิวเตอร์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์น่าเกรงขามและน่าหวาดกลัว นอกจากนี้อาจเป็นเพราะคอมพิวเตอร์ถูกมองว่าเป็นเครื่องมือสำหรับองค์กรรัฐ ดังนั้นคอมพิวเตอร์จึงกลายเป็นศัตรูกับตัวละครหลักในวรรณกรรมที่มักแสดงถึงการต่อสู้กับอำนาจรัฐ พัฒนาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ยังทำให้เกิดแนวคิดทฤษฎีสำคัญอันได้แก่ ไซเบอร์เนติกส์ ไซบอร์ก และปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งมีการถกเถียงกันมากในทศวรรษ 1960

2.2.4 ไซเบอร์เนติกส์ ไซบอร์ก และปัญญาประดิษฐ์

นอร์เบิร์ต วีเนอร์ (Norbert Wiener) นักคณิตศาสตร์ชาวอเมริกันเป็นผู้ก่อตั้งศาสตร์แห่ง “ไซเบอร์เนติกส์” (Cybernetics) ในช่วงทศวรรษ 1940 โดยคำว่าไซเบอร์เนติกส์ที่เขาเลือกใช้มาจากคำในภาษากรีกว่า “kybernetes” แปลว่าคนคัดท้ายเรือ ซึ่งมีหน้าที่ควบคุมทิศทางการแล่นของเรือ วีเนอร์จึงนิยามไซเบอร์เนติกส์ว่าเป็น “ศาสตร์แห่งการควบคุมและการสื่อสารในสัตว์และเครื่องจักร” โดยพยายามเทียบเคียงพฤติกรรมของสิ่งมีชีวิตและเครื่องจักรว่ามีกลไกการสื่อสารและการควบคุมเหมือนกันอย่างไร วีเนอร์ชี้ให้เห็นว่ามนุษย์กับเครื่องจักรใช้วิธีเดียวกันในการกระทำเพื่อบรรลุเป้าหมายบางอย่าง กล่าวคือการควบคุมระบบภายในด้วยการสื่อสารไปและกลับ เช่น เมื่อมนุษย์คนหนึ่งสื่อสารข้อมูลออกไปเพื่อจุดหมายบางอย่าง เขาย่อมคาดหวังปฏิกิริยาจากสิ่งแวดล้อมเพื่อยืนยันว่าข้อมูลนั้นบรรลุเป้าหมายหรือไม่ หากไม่บรรลุก็ต้องปรับวิธีสื่อสารภายในระบบใหม่เพื่อไปสู่เป้าหมายให้ได้ ข้อมูลตอบกลับจากระบบดังกล่าวเรียกว่า “ข้อมูลป้อนกลับ” (feedback)



ภาพที่ 2 แผนภาพการทำงานของระบบไซเบอร์เนติกส์

¹⁹ ดู Warrick, “Images of the Man-Machine Intelligence Relationship in Science Fiction,” 182-223.

วีเนอร์ได้แนวคิดเกี่ยวกับไซเบอร์เนติกส์จากการออกแบบป้อนต่อสู่อากาศยานอัตโนมัติในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง โดยอุปกรณ์ดังกล่าวต้องทำนายทิศทางเครื่องบินศัตรูล่วงหน้าให้แม่นยำก่อนที่จะยิงลูกปืนออกไป สิ่งที่เครื่องจักรใช้เป็นข้อมูลในการปรับทิศทางของตนเองก่อนยิงก็คือการเคลื่อนไหวของเครื่องบินศัตรู ซึ่งเป็นข้อมูลย้อนกลับจากสิ่งแวดล้อมที่ใช้ในการควบคุมระบบให้บรรลุเป้าหมายในการยิง อาจกล่าวได้ว่าไซเบอร์เนติกส์เป็นศาสตร์ที่เน้นศึกษาที่พฤติกรรมโดยไม่สนใจว่าใครหรือสิ่งใดเป็นผู้ทำพฤติกรรมนั้น ปัญญา (intelligence) ในทางไซเบอร์เนติกส์จึงหมายถึงพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความชาญฉลาดอันเกิดจากการวิเคราะห์ข้อมูลย้อนกลับจากสิ่งแวดล้อม เครื่องจักรจึงสามารถแสดงถึงควมมีปัญญาได้ไม่ต่างจากมนุษย์ ในทางกลับกันมนุษย์ก็อาจถือได้ว่าเป็นเครื่องจักรประเภทหนึ่ง นอกจากนี้วีเนอร์ยังมองว่าระบบในสิ่งมีชีวิต ระบบในเครื่องจักร และระบบทางสังคมล้วนมีกลไกการทำงานในทำนองเดียวกัน ไซเบอร์เนติกส์จึงเป็นศาสตร์สหสาขา (multidisciplinary) ที่สามารถปรับใช้กับ คน สัตว์ เครื่องจักร คอมพิวเตอร์ รวมถึงองค์กรต่างๆ ได้

ทฤษฎีไซเบอร์เนติกส์ของวีเนอร์ยังกลายแรงบันดาลใจให้เกิดแนวคิดเกี่ยวกับไซบอร์ก (cyborg) ในปี 1960 ซึ่งเป็นคำที่แมนเฟรด ไคลนส์ (Manfred Clynes) และนาธาน ไคลน์ (Nathan Kline) ร่วมกันสร้างขึ้นโดยย่อมาจาก “cybernetic organism” อันหมายถึงระบบร่วมระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักร ซึ่งกลไกการควบคุมภายในของมนุษย์จะถูกดัดแปลงจากภายนอกผ่านการใส่ยาหรืออุปกรณ์พิเศษเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตในสภาพแวดล้อมที่ต่างจากปกติ²⁰ แนวคิดดังกล่าวเกิดขึ้นเพื่อช่วยให้ร่างกายของนักบินอวกาศสามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมอันยากลำบากในอวกาศได้ ต่อมาในงานสัมมนาของกองทัพอากาศสหรัฐปีเดียวกันได้มีการกล่าวถึงศาสตร์แขนงใหม่ที่เรียกว่า “ไบโอนิกส์” (bionics) ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ศึกษาการสร้างอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อเลียนแบบระบบของสิ่งมีชีวิต แต่มีได้หมายถึงการรวมมนุษย์กับเครื่องจักรในลักษณะเดียวกับแนวคิดเรื่องไซบอร์ก²¹ ต่อมาคำว่าไซบอร์กและไบโอนิกส์กลายเป็นที่นิยมในสื่อต่างๆ โดยเฉพาะบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ ทั้งสองคำจึงถูกใช้ในความหมายที่ใกล้เคียงกันมากขึ้น อย่างไรก็ตามแนวคิดเกี่ยวกับไซบอร์กและไบโอนิกส์ไม่ได้เป็นที่สนใจในหมู่นักวิทยาศาสตร์ด้านไซเบอร์เนติกส์มากนัก ทั้งนี้เพราะไซเบอร์เนติกส์สนใจแต่เพียงความเหมือนกันระหว่างกลไกของสิ่งมีชีวิตและเครื่องจักรโดยมิได้สนใจที่จะนำเครื่องจักรมารวมในร่างกายเพื่อเพิ่มศักยภาพของมนุษย์

²⁰ Ronald Kline, “Where Are the Cyborgs in Cybernetics?,” *Social Studies of Science* 39 (2009): 340.

²¹ *Ibid.*, 345.

แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างเครื่องจักรเลียนแบบการทำงานของอวัยวะมนุษย์ที่เป็นที่นิยมในทศวรรษนี้คือ “ปัญญาประดิษฐ์” ซึ่งเริ่มต้นจากแนวคิดของอลัน ทัวริง (Alan Turing) นักคณิตศาสตร์ชาวอังกฤษผู้ได้รับสมญานามว่า “บิดาแห่งคอมพิวเตอร์” ทัวริงเขียนบทความ “Computing Machinery and Intelligence” ในปี 1950 มีเนื้อหาเกี่ยวกับความเป็นไปได้เกี่ยวกับการสร้างเครื่องจักรที่มีปัญญา ทั้งนี้ปัญญาในความหมายของทัวริงคือความสามารถในการตอบสนองผ่านภาษาได้อย่างยืดหยุ่น เขาเชื่อว่าเครื่องจักรที่จะพัฒนาไปสู่ความมีปัญญาได้ก็คือคอมพิวเตอร์นั่นเอง ต่อมาเขาได้ออกแบบการทดสอบคอมพิวเตอร์เพื่อวัดความมีปัญญาเรียกว่า “การทดสอบทัวริง” (Turing test) ซึ่งผู้ทดสอบที่เป็นมนุษย์จะต้องสนทนากับคอมพิวเตอร์ที่อยู่อีกห้องหนึ่งผ่านหน้าจอ หากผู้ทดสอบไม่สามารถแยกได้ว่าคู่สนทนาของตนเป็นมนุษย์หรือคอมพิวเตอร์จะถือว่าคอมพิวเตอร์ผ่านการทดสอบว่ามีปัญญา²²

คำว่า “ปัญญาประดิษฐ์” เกิดขึ้นครั้งแรกในปี 1956 ที่งานสัมมนาเกี่ยวกับศาสตร์แขนงใหม่ทางคอมพิวเตอร์ ณ วิทยาลัยดาร์ธมัท (Dartmouth College) สหรัฐอเมริกา ซึ่งคิดค้นโดยจอห์น แม็คคาร์ที เพื่อหลีกเลี่ยงการเชื่อมโยงถึงทฤษฎีไซเบอร์เนติกส์ของวินเนอร์²³ อันเป็นผลจากความขัดแย้งของนักวิทยาศาสตร์ทั้งสองสาขา อีกทั้งศาสตร์ด้านปัญญาประดิษฐ์ให้ความสนใจเฉพาะปัญญาของมนุษย์ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้มนุษย์แตกต่างจากสัตว์อื่นๆ และมีจุดมุ่งหมายในการพัฒนาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อจำลองปัญญาของมนุษย์ ขณะที่ไซเบอร์เนติกส์เน้นไปที่การสื่อสารของระบบประเภทต่างๆ ครอบคลุมทั้งมนุษย์ สัตว์ เครื่องจักร และสังคม นักวิทยาศาสตร์หลายคนจึงมองว่าไซเบอร์เนติกส์เป็นทฤษฎีที่กว้างเกินไปและไม่สามารถนำไปใช้ได้จริงในทางปฏิบัติเท่ากับศาสตร์ด้านปัญญาประดิษฐ์ ด้วยเหตุนี้ไซเบอร์เนติกส์จึงเสื่อมความนิยมในทศวรรษ 1960 ขณะที่ปัญญาประดิษฐ์กลายเป็นศาสตร์แขนงใหม่ที่เติบโตมาจนถึงปัจจุบัน

2.3 ขบวนการวัฒนธรรมทวนกระแส

นอกจากความเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างก้าวกระโดดแล้ว วิฤตทางการเมืองทั้งภายในและภายนอกของสหรัฐอเมริกายังส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางด้านวัฒนธรรม

²² จอห์น เซิร์ล (John Searle) โต้แย้งว่าคอมพิวเตอร์ไม่ได้มีปัญญาในการคิดอย่างแท้จริง หากแต่เพียงสลับปรับเปลี่ยนสัญลักษณ์ไปตามที่ถูกตั้งโปรแกรมไว้เท่านั้น ดู ไนเจล วอร์เบอร์ตัน, *ประวัติศาสตร์ปรัชญา ฉบับกะทัดรัด*, แปลโดย ปราบดา หุ่ยน์ และรติพร ชัยปิยะพร (กรุงเทพฯ: ใต้ฝุ่น, 2556), 302-307.

²³ Ronald Kline, “Cybernetics, Automata Studies, and the Dartmouth Conference on Artificial Intelligence,” *IEEE Annals of the History of Computing* 33, no. 4 (2011): 13.

โดยเฉพาะในกลุ่มคนหนุ่มสาวซึ่งเป็นประชากรในกลุ่มเบบี้บูมเมอร์²⁴ ที่เกิดช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองและเติบโตขึ้นท่ามกลางความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจของสหรัฐอเมริกา คนกลุ่มนี้เริ่มรู้สึกเบื่อหน่ายกับวิถีชีวิตแบบว่าตามกันรวมถึงค่านิยมแบบพิวริตัน (puritan) ซึ่งเชื่อมั่นในการทำงานหนักเพื่อสร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจ เคารพกฎหมายและระเบียบวินัยอย่างเคร่งครัด ยกย่องชาติพันธุ์ของคนผิวขาวเหนือชาติพันธุ์อื่น เข้มงวดในพฤติกรรมทางเพศ เชื่อในความเป็นปัจเจกชนมากกว่าแนวคิดแบบสังคมนิยม ขณะที่ช่องว่างระหว่างคนมั่งมีกับผู้ยากไร้กลับห่างขึ้นเรื่อยๆ ชนกลุ่มน้อยในสังคมก็ยังคงถูกกดขี่อยู่เสมอ คนหนุ่มสาวมองเห็นความไม่เป็นธรรมดังกล่าว จึงร่วมกันสร้างวัฒนธรรมย่อย (subculture) เพื่อต่อต้านคนรุ่นเก่าในทุกๆ ด้าน เรียกว่า “วัฒนธรรมทวนกระแส” (counterculture)

ช่วงเริ่มต้นทศวรรษคนหนุ่มสาวคือกำลังสำคัญในนโยบายปฏิรูปสังคมของประธานาธิบดีเคนเนดี นักศึกษามากมายพากันไปทำงานเพื่อสังคมรูปแบบต่างๆ ด้วยความหวังว่าสังคมจะพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น แนวคิดแบบสังคมนิยมจึงเป็นอุดมการณ์หลักของนักศึกษาหนุ่มสาวในยุคนี้ พลัฏปัญหาชนและนักศึกษาดังกล่าวถูกเรียกว่า “กลุ่มซ้ายใหม่” (the New Left) ซึ่งมีแนวคิดสนับสนุนความเท่าเทียมกันของคนทุกเพศทุกชาติพันธุ์ สนับสนุนการกระจายรายได้สู่คนยากจน ต่อต้านสงครามเวียดนาม และต่อต้านกลุ่มสถาบัน (the Establishment)²⁵ แนวคิดดังกล่าวต่างจากแนวคิดของกลุ่มซ้ายเก่าที่เน้นแต่เพียงปัญหาด้านแรงงาน อีกทั้งยังเชื่อมโยงกับลัทธิคอมมิวนิสต์อันเป็นด้านตรงข้ามกับอุดมการณ์ของโลกเสรีที่สหรัฐอเมริกาเป็นผู้นำ กลุ่มองค์กรนักศึกษาที่เป็นเสมือนแกนกลางของกลุ่มซ้ายใหม่คือ “เอสดีเอส” (SDS—Students for a Democratic Society) ก่อตั้งในปี 1960 โดยมีสำนักงานใกล้กับมหาวิทยาลัยชิคาโก มีจุดมุ่งหมายเพื่อเรียกร้องความเท่าเทียมกันทางชาติพันธุ์ ต่อต้านอำนาจรัฐและกลุ่มสถาบัน ต่อต้านสงครามเวียดนาม แสวงหาสันติภาพโดยมีคำขวัญว่า “make love, not war”

²⁴ เบบี้บูมเมอร์คือกลุ่มคนที่เกิดช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองระหว่างปี 1946-1964 ซึ่งเป็นช่วงที่มีอัตราการเกิดสูงเนื่องจากในช่วงสงครามประชากรชายส่วนใหญ่ต้องไปเป็นทหาร การแต่งงานของชายกลุ่มนี้จึงต้องชะลอไปทำให้มีอัตราการเกิดต่ำ แต่เมื่อสงครามยุติลงทหารเหล่านี้ก็กลับมาสร้างครอบครัวและมีลูกพร้อมๆ กันจำนวนมากจนอัตราการเกิดพุ่งสูงขึ้นกว่าปกติ

²⁵ นักสังคมวิทยา นาม ซี. ไรท์ มิลส์ (C. Wright Mills) ให้คำนิยามของ the Establishment ไว้ว่า “a group of politicians, military leaders, and corporate executives who essentially made the decisions that guided the nation and determined its policy goals and direction” ดู Brownell, *American Counterculture of the 1960s*, 17.

หลังจากประธานาธิบดีเคนเนดีถูกลอบสังหาร คนหนุ่มสาวเหล่านี้ก็เริ่มตระหนักถึงความจริงอันโหดร้ายในสังคม บางคนสรุปว่าเคนเนดีถูกลอบสังหารจากกลุ่มสถาบันเพราะเขาสันนิษฐานสิทธิพลเมืองมากเกินไป ความฝันถึงการสร้างสังคมแห่งสันติภาพและความเท่าเทียมจึงเริ่มมีดลง แม้ประธานาธิบดีจอห์นสันจะสานต่อนโยบายของเคนเนดีรวมถึงประกาศนโยบายปฏิรูปสังคมเพื่อก้าวไปสู่การเป็นสังคมอันยิ่งใหญ่ แต่กลุ่มคนหนุ่มสาวกลับไม่เชื่อใจจอห์นสันเท่าเคนเนดีเพราะพวกเขามองว่าจอห์นสันเป็นผลผลิตของกลุ่มสถาบันรุ่นเก่า ต่างจากเคนเนดีที่เป็นคนรุ่นใหม่และมาพร้อมความหวังต่อการเปลี่ยนแปลง นอกจากนี้รัฐบาลของจอห์นสันยังเพิ่มกำลังทหารในสงครามเวียดนามเป็นเหตุให้กลุ่มคนหนุ่มสาวไม่ไว้วางใจรัฐมากยิ่งขึ้น

ในปี 1964 การรวมกลุ่มของนักศึกษาชายใหม่กลายเป็นสิ่งต้องห้ามในมหาวิทยาลัย มีการออกกฎหมายให้นักศึกษาจัดกิจกรรมทางการเมืองจนนำไปสู่การชุมนุมเรียกร้องเสรีภาพในการพูด (freedom of speech) ในมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย เบิร์กลีย์ (University of California, Berkley) อันเป็นที่มาของวลีที่ว่า “อย่าไว้ใจผู้ใหญ่อายุเกินสามสิบ” (Don't trust anyone over 30) เหตุการณ์นี้เริ่มต้นในวันที่ 1 ตุลาคม โดยนักศึกษาชื่อแจ็ก ไวน์เบิร์ก (Jack Weinberg) ถูกจับข้อหาฝ่าฝืนกฎและถูกนำตัวขึ้นรถ นักศึกษาจำนวนมากที่ไม่พอใจได้เข้ามาล้อมรถไม่ให้ขับออกจากพื้นที่ได้ ทั้งยังมีการปราศรัยบนหลังคารถเพื่อเรียกร้องเสรีภาพในการพูดเป็นเวลากว่า 32 ชั่วโมงจนยุติลงเมื่อมีการปล่อยตัวไวน์เบิร์ก ภายหลังมีการจับกุมตัวผู้เกี่ยวข้องในเหตุการณ์วันที่ 1 ตุลาคมในข้อหาก่อจลาจลทำให้กลุ่มนักศึกษากว่า 1,000 คนไปชุมนุมประท้วงผู้บริหารมหาวิทยาลัยในวันที่ 2 ธันวาคม เหตุการณ์นี้มีนักศึกษาคนหนึ่งชื่อมาริโอ เซวิโอ (Mario Savio) ได้ขึ้นปราศรัยโดยกล่าวเปรียบเทียบกับมหาวิทยาลัยกับเครื่องจักรดังนี้

the faculty are a bunch of employees, and we're the raw material!
But we're a bunch of raw materials that don't mean to have any
process upon us, don't mean to be made into any product, don't
mean to end up being bought by some clients of the University: be
they the government, be they industry, be they organized labor, be
they anyone! We're human beings! There is a time when the
operation of the machine becomes so odious, makes you so sick at
heart, that you can't take part; you can't even tacitly take part, and
you've got to put your bodies upon the gears and upon the wheels,
upon the levers, upon all the apparatus and you've got to make it

stop. And you've got to indicate to the people who run it, to the people who own it, that unless you're free, the machine will be prevented from working at all!²⁶

การประชุมจบลงโดยตำรวจเข้าจับกุมผู้ชุมนุมได้กว่า 800 คน แต่เมื่อข่าวแพร่กระจายออกไปกลับทำให้เกิดการชุมนุมในลักษณะเดียวกันขึ้นในมหาวิทยาลัยอื่นๆ จำนวนมาก จนในปี 1965 ผู้ที่ร่วมในขบวนการเคลื่อนไหวเรียกร้องเสรีภาพในการพูดตามมหาวิทยาลัยต่างๆ ได้เปลี่ยนเป้าหมายมาชุมนุมต่อต้านการเพิ่มกองกำลังทหารในสงครามเวียดนามร่วมกับกลุ่มเอสดีเอสและกลุ่มซ้ายใหม่กลุ่มอื่นๆ

การเคลื่อนไหวของกลุ่มนักศึกษาเริ่มรุนแรงขึ้นในช่วงปลายทศวรรษโดยมีชนวนจากการลอบสังหารผู้นำทางสังคมหลายคนที่พวกเขาชื่นชม ได้แก่ มาร์ติน ลูเทอร์ คิง ซึ่งถูกลอบสังหารในปี 1968 และเพียงไม่กี่เดือนหลังจากนั้น โรเบิร์ต เคนเนดี ผู้เป็นตัวแทนประธานาธิบดีคนต่อไปก็ถูกลอบสังหารเช่นกัน เคนเนดีผู้น้องได้รับสมญาว่าเป็นนักต่อสู้เพื่อคนยากจนและผู้ถูกกดขี่ในสังคมแฉกเช่นเคนเนดีผู้พี่และมาร์ติน ลูเทอร์ คิง ความตายของคนทั้งสามในทศวรรษนี้จึงทำให้ความหวังในการเปลี่ยนแปลงสังคมของคนหนุ่มสาวทั้งหลายลงจนหมดสิ้น ความรุนแรงระลอกสุดท้ายของทศวรรษจึงปะทุขึ้นทั่วประเทศ กลุ่มนักศึกษาและปัญญาชนฝ่ายซ้ายใหม่ที่เคยร่วมชุมนุมประท้วงสงครามเวียดนามอย่างสันติในช่วงต้นทศวรรษเริ่มจบการศึกษาและแยกย้ายกันไปหางานทำ นักศึกษารุ่นใหม่ที่เข้ามาแทนที่ในช่วงปลายศตวรรษกลายเป็นพวกหัวรุนแรง พวกเขาไม่สนใจการเปลี่ยนแปลงสังคมแบบในอุดมคติ เพียงแต่ต้องการทำลายกลุ่มสถาบันให้หมดสิ้นไปเท่านั้น จึงเลือกวิธีการที่รุนแรงในการต่อสู้กับเจ้าหน้าที่รัฐเช่นเดียวกับยุทธวิธีของกลุ่มเสื้อดำ นอกจากนี้ยังมีกลุ่มองค์กรใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นเพื่อสร้างความปั่นป่วนวุ่นวายในสังคมมากมาย อาทิ กลุ่มยิปปี (Yippie—the Youth International Party) ที่ก่อตั้งขึ้นในเมืองชิคาโกโดยเรียกร้องให้ประชาชนออกจากโรงเรียนและออกจากงาน เพื่อเข้าร่วมขบวนการเปลี่ยนแปลงสังคมกับพวกเขา กลุ่มยิปปีปล่อยข่าวลือว่าจะผสมแอลเอสดีลงไปในระบบน้ำประปาของเมือง ส่งผู้หญิงที่แต่งกายเป็นโสเภณีไปยั่วยวนเจ้าหน้าที่รัฐ และเผาภัณฑาคารจำนวนมหาศาลเพื่อรบกวนคนทั้งเมืองให้ตกอยู่ในสภาพเมายา²⁷ ทางการจู่โจมประกาศเคอร์ฟิวจนเกิดจลาจลบนท้องถนนซึ่งมีผู้ชุมนุมทั้งกลุ่มยิปปีและผู้ประท้วงกลุ่มอื่นรวมทั้งสิ้นกว่า 10,000 คน ความโกลาหลวุ่นวายในเมืองทำให้เจ้าหน้าที่ต้องเข้าไปสลายการชุมนุมด้วยความรุนแรง

²⁶ Mario Savio, "Thirty Years Later: Reflections on the Fsm," in *The Free Speech Movement: Reflections on Berkeley in the 1960s*, ed. Robert Cohen and Reginald E. Zelnik (Berkeley: University of California Press, 2002), 119.

²⁷ Brownell, *American Counterculture of the 1960s*, 67-69.

ท่ามกลางความขัดแย้งในสังคมที่รุนแรงขึ้น หนุ่มสาวบางกลุ่มเริ่มหมดหวังที่จะเปลี่ยนแปลงสังคมให้ได้ดังอุดมคติ บางส่วนเริ่มหันหลังให้กับความขัดแย้งทางการเมืองโดยการสร้างสังคมและวัฒนธรรมรูปแบบใหม่ขึ้น กลายเป็นกลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสที่เรียกว่า “ฮิปปี” (Hippie) ซึ่งมีการแสดงออกในรูปของการแต่งกายสีฉูดฉาด นิยมลายดอกไม้ ไร้ผมยาว ไว้หนวดเครายาวรุงรัง นิยมตัดดอกไม้ไว้บนหัวจนบางครั้งถูกเรียกว่า “บุปผาชน” (flower people) มีการแสดงออกเรื่องเพศอย่างชัดเจน นิยมสารเสพติดและดนตรีร็อก ปฏิเสธสังคมทุนนิยม ดำรงชีวิตด้วยความเรียบง่าย ไม่ปรารถนาความร่ำรวยในทรัพย์สินเงินทอง ต้องการเพียงอาหารและที่หลับนอน บูชาความรักและสันติภาพ ไม่นิยมความรุนแรง ทั้งยังแสวงหาความเชื่อทางจิตวิญญาณใหม่ๆ ที่แตกต่างจากคนรุ่นเก่า โดยเฉพาะศาสนาของโลกตะวันออก เช่น ศาสนาพุทธ ศาสนาฮินดู ลัทธิขงจื้อ ลัทธิเต๋า เป็นต้น กลุ่มฮิปปีจำนวนมากอาศัยอยู่บริเวณย่านเฮท-แอสเบอร์รี่ (Haight-Ashbury) หรือเรียกสั้นๆ ว่าย่านเฮทซึ่งเป็นตำบลหนึ่งในซานฟรานซิสโกที่ค่าเช่าที่พักราคาถูกลงมาก ฮิปปีบางกลุ่มอยู่รวมกันเป็นคอมมูน มีการใช้สิ่งของร่วมกัน แบ่งหน้าที่กันทำงาน บางกลุ่มแต่งงานรวมกันแบบหลายคู่หลายเมีย (polygamy) และมีเพศสัมพันธ์กันอย่างอิสระ บางกลุ่มก็หลีกเลี่ยงสังคมเข้าไปอยู่ในป่าโดยเลียนแบบการใช้ชีวิตของผู้อพยพยุคแรกๆ ที่เดินทางมาสู่ทวีปอเมริกาในคริสต์ศตวรรษที่ 18

ลักษณะทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมทวนกระแสมีอยู่สามประการ คือ การปฏิวัติทางเพศ (sexual revolution) ดนตรีร็อก และยาเสพติด การปฏิวัติทางเพศเป็นการเปลี่ยนมุมมองเรื่องเพศจากเรื่องน่าอายที่ต้องปกปิดให้กลายเป็นเรื่องธรรมดาและสามารถพูดถึงได้ในที่สาธารณะ เรื่องเล่าประสบการณ์ทางเพศจึงกลายเป็นสิ่งที่หาอ่านได้อย่างง่ายดายในหนังสือพิมพ์ ใต้ดินซึ่งเป็นเสมือนตัวกลางในการเผยแพร่วัฒนธรรมทวนกระแสในหมู่คนหนุ่มสาว ทั้งนี้มีการตีพิมพ์รายงานวิจัยเรื่องเพศของอัลเฟรด คินซี (Alfred Kinsey) ในทศวรรษก่อนหน้าพบว่าหนึ่งในสามของกลุ่มตัวอย่างเพศชายเคยถึงจุดสุดยอดผ่านพฤติกรรมทางเพศกับคนเพศเดียวกัน หลายคนมีเพศสัมพันธ์ก่อนแต่งงานโดยเฉพาะกับโสเภณี²⁸ งานอีกชิ้นหนึ่งในทศวรรษ 1960 ที่ทำโดยมาสเตอร์สกับจอห์นสัน (Masters and Johnson) กล่าวว่าจุดสุดยอดของผู้หญิงอยู่ที่คลิตอริส (clitoris) ไม่ใช่ที่โยนิดังที่เคยเชื่อกันมา และผู้หญิงสามารถถึงจุดสุดยอดได้อย่างต่อเนื่อง (multiple orgasm) ดังนั้นผู้หญิงจึงเหนือกว่าผู้ชายในเรื่องทางเพศ²⁹ ผลงานทั้งสองชิ้นดังกล่าวเป็นตัวอย่งของการนำเรื่องเพศออกสู่พื้นที่สาธารณะจนกลายเป็นเรื่องธรรมดาสามัญในชีวิต หนุ่มสาวในยุคนี้จึงเชื่อในวิถีชีวิตแบบอยู่ก่อนแต่งเพื่อเลือกคู่ครองที่เหมาะสมกับตนที่สุดโดยเฉพาะเรื่องบนเตียง

²⁸ Isserman and Kazin, *America Divided*, 152.

²⁹ *Ibid.*, 153.

ดนตรีร็อกคือวัฒนธรรมทางดนตรีที่เติบโตควบคู่กับกลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสอย่างเห็นได้ชัด โดยดัดแปลงมาจากดนตรีของคนผิวดำที่เรียกว่า “อาร์แอนด์บี” (R&B—Rhythm and Blue) เนื่องจากเอกลักษณ์ทางดนตรีของคนผิวดำมีความโดดเด่นและแปลกใหม่ต่างจากดนตรีในวัฒนธรรมคนผิวขาวที่คนหนุ่มสาวมองว่าน่าเบื่อ ประกอบกับการแสวงหารูปแบบทางวัฒนธรรมที่แตกต่างจากคนรุ่นก่อน คนหนุ่มสาวในยุคนี้จึงหลงใหลดนตรีร็อกจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมทวนกระแส และด้วยเนื้อหาที่สอดคล้องกับแนวคิดและอุดมการณ์ของคนหนุ่มสาวทำให้ดนตรีร็อกกลายเป็นตัวแทนอารมณ์ความรู้สึกของพวกเขาได้เป็นอย่างดี อาทิ เพลง “Blowin’ in the Wind” ของบ็อบ ดีแลน (Bob Dylan) ที่แสดงถึงความสิ้นหวังต่อสถานการณ์ความรุนแรงต่างๆ ในสังคมดังท่อนที่ว่า

How many deaths will it take till he knows
That too many people have died?
The answer, my friend, is blowin’ in the wind

ในช่วงกลางทศวรรษเกิดปรากฏการณ์ที่หนุ่มสาวชาวอเมริกันคลั่งไคล้วงดนตรีร็อกของอังกฤษ โดยเฉพาะวงเดอะบิตเทิลส์ (The Beatles) และวงเดอะโรลลิงสโตนส์ (The Rolling Stones) ซึ่งแท้จริงแล้วก็ได้อิทธิพลจากดนตรีร็อกของอเมริกาในทศวรรษ 1950 นั่นเอง อย่างไรก็ตามสิ่งที่มักมาคู่กับดนตรีร็อกก็คือยาเสพติด วงดนตรีร็อกบางวงมีการใช้ยาเสพติดสร้างประสบการณ์ทางดนตรีใหม่ๆ เรียกว่า “ไซคีเดลิกร็อก” (psychedelic rock) ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงสภาวะเคลิบเคลิ้มมีเมามากด้วยการใช้โน้ตแปลกๆ เสียงแปลกๆ เครื่องดนตรีแปลกๆ ฟังแล้วรู้สึกล่องลอย มีการใช้เอฟเฟ็กต์แสงสีต่างๆ บนเวทีมากมายและมีการออกแบบปกอัลบั้มด้วยสีอันฉูดฉาด

ยาเสพติดประเภทกัญชาและแอลเอสดีเป็นที่นิยมในหมู่นักหนุ่มสาวอย่างมากเพราะช่วยให้ผู้เสพหนีจากสภาพสังคมที่ตึงเครียด ระบายความเหงาและอ้างว้าง ทั้งยังเป็นเสมือนเครื่องปลดปล่อยจิตวิญญาณให้เป็นอิสระ โดยเฉพาะแอลเอสดีซึ่งมีฤทธิ์ในการสร้างภาพหลอนดังคำบรรยายของอัลเบิร์ต ฮอฟแมนน์ (Albert Hofmann) ผู้ค้นพบแอลเอสดีคนแรกดังนี้

“a remarkable but not unpleasant state of intoxication, characterized by an intense stimulation of the imagination and an altered state of awareness of the world.” He closed his eyes and “there surged before me a succession of fantastic, rapidly changing image[s] of a striking

reality and depth, alternating with a vivid, kaleidoscopic play of colors.”³⁰

สภาวะโลกแฟนตาซีจากการเสพแอลเอสตีดังกล่าวมักเชื่อมโยงเข้ากับเรื่องเล่าทางจิตวิญญาณและศาสนาตั้งเห็นได้จากตัวอย่างคำบอกเล่าของผู้มีประสบการณ์คนหนึ่งที่ว่า “bright youths phoned home to announce that they’d found God and discovered the secret of the universe.”³¹ และ “what Adam had seen on the morning of creation—the miracle, moment by moment, of naked existence ... flowers shining within their own inner light and all but quivering under the pressure of the significance with which they were charged.”³² อย่างไรก็ตามแม้แอลเอสตีจะช่วยเปิดประสบการณ์ทางจิตวิญญาณรูปแบบใหม่ให้กับผู้เสพ แต่ประสบการณ์ดังกล่าวก็เป็นเพียงภาพมายาที่ไม่สามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงใดๆ ในโลกแห่งความจริงได้ เห็นได้จากคำบรรยายของนักเขียนผู้หนึ่งว่า “This is wonderful no doubt. But it is fake ... I solved the secret of the universe last night, but this morning I forgot what it was.”³³

ผู้ที่เผยแพร่แอลเอสตีให้เป็นที่รู้จักในสังคมคือนักจิตวิทยาแห่งมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ดชื่อทีโมที แลรี (Timothy Leary) ซึ่งนำแอลเอสตีมาทดลองโดยเชื่อว่าสามารถรักษาอาการติดแอลกอฮอล์ได้ ทั้งยังสามารถขยายขอบเขตของจิตมนุษย์ การทดลองของแลรีทำให้เขาถูกไล่ออกจากมหาวิทยาลัย เพราะฤทธิ์หลอนประสาทของแอลเอสตีอาจทำให้ผู้ที่เสพติดต่อกันเป็นเวลานานมีอาการของโรคจิตเภทอย่างถาวรซึ่งทำให้ไม่สามารถแยกแยะโลกความจริงกับโลกในจินตนาการได้แม้จะหยุดใช้ยาแล้วก็ตาม หลังจากนั้นแลรีได้ก่อตั้งสหพันธ์แห่งการค้นพบทางจิตวิญญาณ (League for Spiritual Discovery) โดยใช้ตัวย่อว่า “แอลเอสตี” เช่นเดียวกับชื่อสารเสพติด เพื่อทดลองและเผยแพร่ผลของแอลเอสตีต่อไป ภายหลังจากเขาเริ่มสนใจความเชื่อทางจิตวิญญาณแบบโลกตะวันออกจนกลายเป็นกูรูคนหนึ่งที่มียศในวงกลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแส

แลรีปรากฏตัวที่งาน Human Be-In ในปี 1967 ซึ่งเป็นงานเฉลิมฉลองของกลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสครั้งแรกที่มีผู้เข้าร่วมกว่า 20,000 คน ภายในงานมีการเผยแพร่แนวคิดสำคัญของกลุ่ม

³⁰ Brownell, *American Counterculture of the 1960s*, 156.

³¹ Ibid., 157.

³² Ibid., 158.

³³ Ibid.

วัฒนธรรมทวนกระแสอันได้แก่ การปลุกพลังในตัวเอง การกระจายอำนาจทั้งทางการเมืองและวัฒนธรรมออกจากศูนย์กลาง การต่อต้านอำนาจรัฐ การใช้ชีวิตร่วมกันในคอมมูน การตระหนักในปัญหาทางนิเวศวิทยา และการขยายขอบเขตของจิตมนุษย์ผ่านการใช้แอลเอสดี นอกจากนี้แลร์ยังได้กล่าววลีที่เป็นเสมือนคำขวัญประจำกลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแส ได้แก่ “Turn on, tune in, drop out.” “turn on” คือการเปิดสวิตซ์จิตวิญญาณภายในด้วยการใช้แอลเอสดี “tune in” คือการปรับตัวให้กลมกลืนกับธรรมชาติและโลกรอบตัว “drop out” คือการละทิ้งภาระหน้าที่การงานทางโลกและปลดปล่อยตนเองให้เป็นอิสระจากพันธะทั้งปวง งาน Human Be-in เป็นเสมือนต้นแบบของปรากฏการณ์สำคัญของวัฒนธรรมทวนกระแสที่เรียกว่า “ฤดูร้อนแห่งรัก” (the Summer of Love) ในปี 1967 ซึ่งมีชาวฮิปปี้ทั่วประเทศกว่า 100,000 คนเดินทางมายังซานฟรานซิสโกเพื่อร่วมเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสที่ใหญ่ที่สุดในสหรัฐอเมริกา แต่การรวมตัวกันครั้งยิ่งใหญ่นี้ก็กลับทำให้อัตราการก่ออาชญากรรมเพิ่มขึ้น จนกระทั่งฤดูร้อนสิ้นสุดลงหนุ่มสาวฮิปปี้ต่างถิ่นก็เดินทางกลับไปจนหมด กลุ่มฮิปปี้ท้องถิ่นในย่านเฮทจ์จังก์ชันจึงจัดงานศพจำลองขึ้นเพื่อเป็นสัญญาณบอกถึงความตายของวัฒนธรรมฮิปปี้

ในปี 1969 มีการจัดเทศกาลดนตรีและศิลปะวูดสต็อก (the Woodstock Music and Art Fair) ขึ้นที่นิวยอร์ก โดยผู้จัดงานคาดการณ์ว่าจะมีผู้เข้าร่วมประมาณ 150,000 คน แต่ปรากฏว่ามีผู้มาร่วมงานถึง 300,000 คน ทำให้เกิดปัญหาขาดแคลนอาหารและเครื่องดื่ม นอกจากนี้ฝนยังตกลงมาจนบริเวณที่จัดงานเฉอะแฉะไปด้วยดินโคลน แต่ด้วยความร่วมแรงร่วมใจกันของทุกฝ่ายทั้งผู้จัดงาน เจ้าหน้าที่รัฐ และผู้ร่วมงาน ก็ทำให้งานสำเร็จลุล่วงโดยปราศจากความรุนแรง เหตุการณ์นี้กลายเป็นภาพแทนด้านดีงามของวัฒนธรรมทวนกระแสหลายประการคือ การอยู่ร่วมกัน สันติสุข และภราดรภาพ ความสำเร็จของงานนี้ทำให้วงเดอะโรลลิงส์โตนวางแผนจัดงานแบบเดียวกันขึ้นที่แคลิฟอร์เนียโดยใช้ชื่อว่า “The Altamont Speedway Free Festival” แต่การจัดงานครั้งนี้แตกต่างจากงานที่วูดสต็อกอย่างสิ้นเชิง เนื่องจากเกิดการทะเลาะวิวาทอย่างรุนแรงในหมู่ผู้ชมจนถึงขั้นมีผู้เสียชีวิต งานครั้งนี้จึงเป็นอีกด้านหนึ่งของวัฒนธรรมทวนกระแสที่เต็มไปด้วยความรุนแรงอันควบคุมไม่ได้ ทั้งยังเป็นการบ่งบอกถึงสัญญาณการสิ้นสุดของวัฒนธรรมทวนกระแสแห่งทศวรรษนี้อีกด้วย

แม้ขบวนการวัฒนธรรมทวนกระแสในช่วงต้นทศวรรษ อาทิ นักศึกษากลุ่มซ้ายใหม่ จะมีแนวคิดต่อต้านเครื่องจักรและเทคโนโลยีอยู่บ้าง แต่ในช่วงปลายทศวรรษขบวนการวัฒนธรรมทวนกระแสโดยเฉพาะกลุ่มฮิปปี้กลับยอมรับเทคโนโลยีต่างๆ มากขึ้น เห็นได้จากความนิยมในแอลเอสดีซึ่งเป็นเทคโนโลยีประเภทหนึ่ง นอกจากนี้กลุ่มฮิปปี้ยังรับเอาทฤษฎีไซเบอร์เนติกส์มาเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มแม้วงการวิทยาศาสตร์จะไม่ยอมรับทฤษฎีนี้มากนัก เห็นได้จากบทกวีชื่อ “All

Watched Over by Machines of Loving Grace” ของศิลปินฮิปปี้นามว่าริชาร์ด บรอกทิกัน
(Richard Brautigan) ดังนี้

I like to think (and
the sooner the better!)
of a cybernetic meadow
where mammals and computers
live together in mutually
programming harmony
like pure water
touching clear sky.

I like to think
(right now, please!)
of a cybernetic forest
filled with pines and electronics
where deer stroll peacefully
past computers
as if they were flowers
with spinning blossoms.

I like to think
(it has to be!)
of a cybernetic ecology
where we are free of our labors
and joined back to nature,
returned to our mammal
brothers and sisters,
and all watched over
by machines of loving grace.³⁴

³⁴ Fred Turner, *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism* (Chicago: University of Chicago Press, 2006), 38-39.

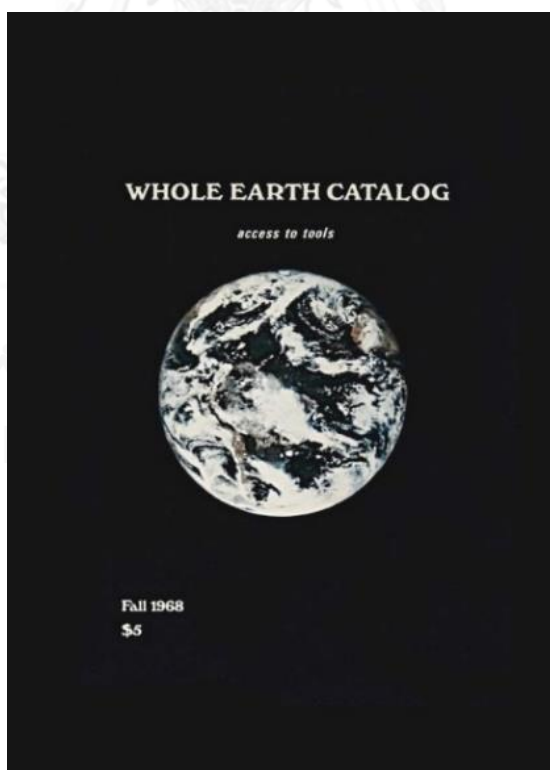
บทกวีดังกล่าวแสดงให้เห็นจินตภาพของสังคมอุดมคติที่มนุษย์กับเครื่องจักรโดยเฉพาะคอมพิวเตอร์สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติสุข เช่น ทุ่งหญ้าที่สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมกับคอมพิวเตอร์อาศัยร่วมกันอย่างกลมกลืน ป่าที่กว้างเดินเตร่ผ่านคอมพิวเตอร์ราวกับเป็นดอกไม้ที่เบ่งบาน ตลอดจนระบบนิเวศที่มนุษย์ได้รับการปลดปล่อยสู่ธรรมชาติโดยมีเครื่องจักรคอยดูแลด้วยความรักและความกรุณา จินตภาพเหล่านี้สอดคล้องกับแนวคิดของทฤษฎีไซเบอร์เนติกส์ที่มองว่ามนุษย์กับเครื่องจักรสามารถสื่อสารกันได้ผ่านการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารดังตัวอย่างที่วีเนอร์กล่าวเกี่ยวกับออกแบบเครื่องยิงปืนต่อสู้อากาศยานอัตโนมัติในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง เขามองเครื่องบินว่าเป็นเพียงเครื่องจักรระบบหนึ่ง การเคลื่อนไหวของเครื่องบินเกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักบินกับเครื่องบินและสิ่งแวดล้อมรอบตัว ระบบจึงไม่จำเป็นต้องแยกขาดระหว่างสิ่งมีชีวิตกับเครื่องจักร ทั้งนี้ในระบบหนึ่งอาจประกอบด้วยระบบย่อยหลายๆ ระบบ หรืออาจเป็นส่วนหนึ่งของระบบที่ใหญ่กว่า ดังนั้นระบบจักรกล ระบบคอมพิวเตอร์ ระบบของเซลล์ ระบบทางเดินอาหาร ระบบนิเวศวิทยา หรือระบบทางสังคมต่างๆ จึงมีกลไกเหมือนกันนั่นคือการควบคุมตนเองเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของระบบด้วยการส่งข้อมูลและรับข้อมูลป้อนกลับ ดังนั้นหากเรามองสังคมว่าเป็นระบบหนึ่งตามทฤษฎีไซเบอร์เนติกส์ ยุคเจียบในทศวรรษ 1950 ก็คือสังคมระบบปิดที่รัฐควบคุมการสื่อสารของประชาชนอย่างเข้มงวดผ่านการสร้างความหวาดกลัวต่อภัยคอมมิวนิสต์ แต่เมื่ออย่างเข้าทศวรรษ 1960 ระบบดังกล่าวก็เริ่มเสถียรจนเกิดการเรียกร้องต่างๆ ในสังคม การต่อต้านระบบดังกล่าวอาจนับได้ว่าเป็นข้อมูลป้อนกลับเชิงลบ (negative feedback) เพื่อบอกระบบที่กำลังเดินไปผิดทางและถึงเวลาต้องปรับปรุงระบบใหม่แล้ว

เฟรด เทอร์เนอร์ (Fred Turner) ได้วิเคราะห์ในหนังสือ *From Counterculture to Cyberculture* ว่าแนวคิดของไซเบอร์เนติกส์เป็นการปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ในการมองโลกให้กลายเป็นระบบแห่งการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ดังนั้นคนหนุ่มสาวจึงสามารถสร้างโลกเฉพาะกลุ่มขึ้นมาใหม่โดยเชื่อมโยงกันด้วยการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ทำให้คนในกลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสจำนวนไม่น้อยนิยมอ่านงานของวีเนอร์³⁵ อย่างไรก็ตามเทอร์เนอร์ได้แบ่งกลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสออกเป็นสองกลุ่ม โดยกลุ่มแรกคือขบวนการนักศึกษาชายใหม่ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเป็นการจัดกิจกรรมต่างๆ เช่น การเคลื่อนไหวทางการเมือง การเรียกร้องเสรีภาพในการพูด การเรียกร้องสิทธิพลเมือง การชุมนุมต่อต้านสงครามเวียดนาม ส่วนกลุ่มที่สองคือกลุ่มที่เน้นการปฏิรูปภายในตนเองด้วยการหนีจากสภาพสังคมที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งแยกไปตั้งคอมมูนขึ้นตามป่าเขา รวมถึงกลุ่มที่อาจจะไม่ได้ตั้งคอมมูนใหม่จริงๆ แต่มีจุดมุ่งหมายในการศึกษาจิตวิญญาณภายใน เช่น การใช้แอลเอสตีสำรวจโลกทางจิตวิญญาณรูปแบบใหม่ กลุ่มนี้เทอร์เนอร์เรียกว่า “ชาวคอมมูนใหม่” (New Communalist)

³⁵ Ibid.

กลุ่มนักศึกษาชายใหม่ในช่วงต้นทศวรรษมีทัศนคติในเชิงต่อต้านเทคโนโลยีเพราะพวกเขามองว่าเทคโนโลยีคือส่วนหนึ่งของรัฐและเป็นสิ่งที่ทำลายความเป็นมนุษย์ดังคำปราศรัยของมาริโอ เซวิโอ ผู้ร่วมขบวนการเรียกร้องเสรีภาพในการพูดที่มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย เบิร์กลีย์ ดังที่กล่าวมาแล้ว แต่สำหรับชาวคอมมูนใหม่เทคโนโลยีเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตอย่างยิ่ง โดยเฉพาะเทคโนโลยีขนาดย่อม อาทิ ขวาน จอบ เสียม ลำโพง เครื่องฉายสไลด์ ตลอดจนแอลเอสดี ไฮเบอร์เนติกส์ซึ่งเชื่อมความนิยมลงในกลุ่มนักวิทยาศาสตร์จึงกลายเป็นอุดมการณ์ทางเลือกสำหรับผู้ปฏิเสธรัฐธรรมนูญหลักโดยเฉพาะชาวคอมมูนใหม่

การสร้างคอมมูนใหม่ที่แยกตัวออกจากสังคมกระแสหลักจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมิตัวกลางในการสื่อสารระหว่างสมาชิกในกลุ่ม เนื่องจากตามทฤษฎีไฮเบอร์เนติกส์การสื่อสารคือสิ่งที่สำคัญที่สุดในการดำรงอยู่ของระบบและทำให้เป้าหมายของระบบบรรลุผล สำหรับชาวคอมมูนใหม่ตัวกลางดังกล่าวคือนิตยสารชื่อ *Whole Earth Catalog* ซึ่งตีพิมพ์ครั้งแรกในปี 1968 โดยสจิวต์ แบรินด์ (Stewart Brand) ภาพปกฉบับแรกของนิตยสารนี้เป็นภาพโลกทั้งใบที่ถ่ายจากยานอวกาศขององค์การ NASA และมีข้อความรองจากชื่อนิตยสารว่า “access to tools”



ภาพที่ 3 ปกนิตยสาร *Whole Earth Catalog* ฉบับแรก ปี 1968

แบรนต์ตั้งใจใช้รูปโลกทั้งใบเพราะเชื่อว่าเป็นภาพที่ทรงพลังในการปลุกให้คนอ่านมองเห็นว่าท่ามกลางความขัดแย้งระหว่างมหาอำนาจสองฝ่ายในสงครามเย็นรวมถึงความขัดแย้งระหว่างกลุ่มต่างๆ ในสังคม มนุษย์ทุกคนก็ยังอาศัยอยู่ในโลกใบเดียวกัน นิตยสารเล่มนี้มีอิทธิพลมากในหมู่ชาวคอมมูนใหม่เพราะเป็นสื่อในการเชื่อมสมาชิกในกลุ่มเข้าเป็นเครือข่าย ทั้งยังเป็นแคตตาล็อกเครื่องมือที่จำเป็นในการดำรงชีวิตในคอมมูน อาทิ เสื้อผ้า หนังสือ เครื่องมือ เครื่องจักร เมล็ดพันธุ์พืช รวมถึงข้อมูลข่าวสาร แนวคิด ความรู้ และแรงบันดาลใจต่างๆ ในการสร้างสังคมในอุดมคติของตน ดังข้อความที่ปรากฏด้านในของปกดังนี้

We are as gods and might as well get good at it. So far, remotely done power and glory—as via government, big business, formal education, church—has [sic] succeeded to the point where gross defects obscure actual gains. In response to this dilemma and to these gains a realm of intimate, personal power is developing—power of the individual to conduct his own education, find his own inspiration, shape his own environment, and share his adventure with whoever is interested. Tools that aid this process are sought and promoted by the WHOLE EARTH CATALOG.³⁶

สตีฟ จ๊อบส์ (Steve Jobs) ได้กล่าวถึง *Whole Earth Catalog* ในพิธีรับปริญญาของมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ดปี 2005 ว่านิตยสารดังกล่าวเป็นหนึ่งในคัมภีร์ไบเบิลของคนรุ่นเขา ทั้งยังเป็นเสมือนกุญแจในรูปของกระดาษ ดังนั้นพลังของ *Whole Earth Catalog* จึงเป็นการเชื่อมโยงมนุษย์เข้าถึงกัน รวมถึงปลดปล่อยพวกเขาออกจากสังคัมรูปแบบเก่าสู่โลกใบใหม่ที่พวกเขามีอำนาจในการควบคุมและสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง อาจกล่าวได้ว่านี่คือระบบเครือข่ายต้นแบบของสังคมออนไลน์ก่อนจะถึงยุคที่คอมพิวเตอร์กลายเป็นของส่วนบุคคล (personal computer) และสามารถเชื่อมต่อมนุษย์ทุกคนผ่านระบบอินเทอร์เน็ตได้ตั้งในปัจจุบัน

ช่วงปลายทศวรรษหลังวัฒนธรรมทวนกระแสกลุ่มต่างๆ เริ่มอ่อนแรงลง กลุ่มฮิปปี้เริ่มมีสภาพความเป็นอยู่ที่เลวร้ายมากขึ้น บางส่วนกลายเป็นคนร่อนเร่พเนจร บางส่วนเริ่มก่ออาชญากรรมตั้งแต่ลัทธิขโมยน้อยไปจนถึงการฆาตกรรม สังคมจึงพากันประณามพวกฮิปปี้อย่างหนัก กลุ่มที่เคลื่อนไหวเรียกร้องสิทธิพลเมืองหลายกลุ่มเมื่อประสบความสำเร็จแล้วก็เริ่มสลายตัว กลุ่มพลังนักศึกษาซ้ายใหม่

³⁶ Ibid., 82.

ทั้งกลุ่มเอสดีเอสและกลุ่มเสื้อดำต่างเผชิญกับปัญหาความขัดแย้งภายในจนต้องยุติบทบาทลง ประกอบกับรัฐบาลได้ถอนกำลังทหารจากสงครามเวียดนามจึงทำให้ความตึงเครียดต่างๆ ในสังคม บรรเทาเบาบางลง วัฒนธรรมทวนกระแสและความขัดแย้งต่างๆ จึงค่อยๆ สลายไปพร้อมกับการมาถึงของทศวรรษใหม่

2.4 จิตวิญญาณแห่งการแสวงหาเสรีภาพ

หัวข้อนี้จะกล่าวสรุปเกี่ยวกับจิตวิญญาณของทศวรรษ 1960 โดยศึกษาจากหนังสือสองเล่ม ได้แก่ *The Sixties Spiritual Awakening* ของโรเบิร์ต เอส. เอลล์วูด (Robert S. Ellwood) ซึ่งเน้นศึกษาประเด็นความเปลี่ยนแปลงด้านศาสนาและจิตวิญญาณในสหรัฐอเมริกาช่วงทศวรรษ 1960 จากวิถีคิดแบบสมัยใหม่สู่วิถีคิดแบบหลังสมัยใหม่ อันนำไปสู่การแสวงหาความเชื่อทางจิตวิญญาณรูปแบบใหม่ที่หลากหลาย ขณะที่อีกเล่มหนึ่งคือ *The Spirit of the Sixties* ของเจมส์ เจ. แฟร์เรลล์ (James J. Farrell) เน้นศึกษาอุดมการณ์แบบบุคคลนิยมทางการเมือง (Political Personalism) ซึ่งเชื่อมโยงขบวนการเคลื่อนไหวต่างๆ ในทศวรรษ 1960 โดยเน้นการเคลื่อนไหวเพื่อเปลี่ยนแปลงสังคมให้เป็นธรรมกับมนุษย์ทุกคน แนวคิดของเอลล์วูดและแฟร์เรลล์สามารถสรุปรวมกันเพื่อนิยามความหมายของจิตวิญญาณแห่งทศวรรษ 1960 ซึ่งเป็นการแสวงหาเสรีภาพทั้งภายนอกและภายในเพื่อให้มนุษย์อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างสันติสุข

The Sixties Spiritual Awakening กล่าวถึงทศวรรษ 1960 ว่าเป็นช่วงเวลาเปลี่ยนผ่านของวิถีคิดทางจิตวิญญาณจากแบบสมัยใหม่สู่หลังสมัยใหม่ คำว่า “สมัยใหม่” ในที่นี้เอลล์วูดหมายถึงความเป็นหนึ่งเดียวกัน (unity) หรือความเป็นสากล (universal) ขณะที่ “หลังสมัยใหม่” หมายถึงความเป็นพหุนิยม (pluralism) โดยยกตัวอย่างเรื่อง “ความจริง” ซึ่งวิถีคิดแบบสมัยใหม่แสดงถึงการพยายามค้นหาสิ่งที่เป็น “ความจริงสากล” (universal truth) อันหมายถึงความจริงอันสูงสุดเพียงหนึ่งเดียวเหมือนกันทั้งโลก แต่วิถีคิดแบบหลังสมัยใหม่คือการปฏิเสธความจริงสากลนั้น กล่าวคือความจริงขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกันไป และไม่มีใครมีสิทธิ์ผูกขาดการตีความความจริงแต่เพียงผู้เดียว ในประเด็นนี้ฌอง ฟร็องซัว ลีเยวตาร์ด (Jean-François Lyotard) เสนอว่าเราควรหันเหความสนใจจากเรื่องเล่าขนาดใหญ่ (grand narrative) เช่น ประวัติศาสตร์ มหากาพย์ ศาสนา ที่ให้ความสำคัญกับสถาบันขนาดใหญ่มาสนใจเรื่องเล่าขนาดเล็ก (micronarrative) ซึ่งเป็นความรู้เฉพาะกลุ่มและให้ความสำคัญกับกลุ่มมนุษย์ในระดับย่อยลงไป ความเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตวิญญาณในทศวรรษ 1960 จึงเริ่มจากสถาบันทางศาสนาที่มีความเป็นหนึ่งเดียวกันกลายเป็นกลุ่มลัทธิความเชื่อทางจิตวิญญาณที่หลากหลายและเกิดการตีความศาสนาในรูปแบบของตนเองขึ้นมากมายในสังคม

ช่วงต้นทศวรรษ 1960 สถาบันศาสนาระแสหลักอันได้แก่ ศาสนาคริสต์นิกายโรมันคาทอลิก และนิกายโปรเตสแตนต์เริ่มสั่นคลอนจากกระแสการเรียกร้องสิทธิพลเมืองและกระแสกลุ่มที่ไม่เชื่อในพระเจ้าจนทำให้ประชาชนเริ่มเข้าโบสถ์น้อยลง ทั้งยังเกิดแนวคิดทางศาสนารูปแบบใหม่ที่เน้นการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ทางด้านนิกายโรมันคาทอลิกก็มีการตั้งสภาสังคายนาวาติกันครั้งที่สอง (Vatican II) เพื่อปรับปรุงศาสนจักรให้เข้ากับโลกสมัยใหม่ จนกระทั่งปลายทศวรรษกลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสได้สร้างวิถีทางจิตวิญญาณรูปแบบใหม่ขึ้น เช่น การเข้าถึงโลกจิตวิญญาณด้วยการใช้แอลเอสดี สนใจเรื่องราวโหราศาสตร์และโชคชะตาราศี รวมทั้งรับเอาแนวคิดทางศาสนาของโลกตะวันออกมาปฏิบัติ เช่น พุทธศาสนานิกายเซ็น ศาสนาฮินดู ลัทธิเต๋า ลัทธิขงจื้อ ทำให้สถาบันทางศาสนาเดิมแตกแขนงเป็นลัทธิใหม่มากมาย อาจกล่าวได้ว่านอกจากการปฏิบัติทางการเมืองและวัฒนธรรมแล้ว คนหนุ่มสาวยังทำการปฏิบัติทางจิตวิญญาณอีกด้วย

เอลล์วูดยังรวบรวมประเด็นที่น่าสนใจในทศวรรษ 1960 ซึ่งเกี่ยวข้องกับความเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตวิญญาณ หลายประเด็นดังต่อไปนี้

1) พลังของเวทมนต์ (The Power of Magic) ทศวรรษนี้มีการใช้สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับเวทมนต์อันเป็นสัญลักษณ์ของความไร้เหตุผลเพื่อต่อต้านความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งขับเคลื่อนโลกสมัยใหม่ให้เป็นโลกแห่งเหตุผล เอลล์วูดกล่าวว่าสัญลักษณ์ดังกล่าวปรากฏในหลายลักษณะ เช่น สัญลักษณ์สันติภาพ เพลงสวดแบบศาสนาตะวันออก อุปมาถึงยุคแห่งราศีกุมภ์³⁷ ศิลปะแบบไซคีเดลิก ดนตรีร็อก เป็นต้น³⁸

2) การเฉลิมฉลองให้แก่วัยเยาว์ (The Celebration of Childhood) เอลล์วูดใช้ตัวละครปีเตอร์ แพน ในการอธิบายลักษณะความคิดของคนหนุ่มสาวในยุคนี้โดยเฉพาะกลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสที่ต่อต้านค่านิยมต่างๆ ของคนรุ่นเก่า ปีเตอร์ แพน เป็นอุปลักษณะที่แสดงถึงความปรารถนาที่จะเป็นเด็กตลอดเวลา ความเป็นเด็กดังกล่าวยังเชื่อมโยงกับเวทมนต์ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ใหญ่มองว่าไร้สาระ

³⁷ ยุคแห่งราศีกุมภ์ เป็นยุคทางโหราศาสตร์ที่กินเวลาคาบละประมาณ 2,150 ปี ในแต่ละยุควันวสันตวิษุวัต (Vernal Equinox) หรือ วันที่มีกลางวันและกลางคืนยาวเท่ากันในฤดูใบไม้ผลิจะย้ายจากราศีหนึ่งไปอีกราศีหนึ่ง กล่าวคือ วันวสันตวิษุวัตในยุคแห่งราศีกุมภ์จะเกิดในช่วงเวลาของราศีกุมภ์ หลายคนเชื่อว่ายุคแห่งราศีกุมภ์เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษ 1960 เนื่องจากทศวรรษนี้เป็นช่วงเวลาที่ปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของราศีกุมภ์ในทางโหราศาสตร์หลายอย่าง อาทิ สิทธิมนุษยชน เสรีภาพ ประชาธิปไตย เทคโนโลยี ไฟฟ้า และคอมพิวเตอร์

³⁸ Robert S. Ellwood, *The Sixties Spiritual Awakening: American Religion Moving from Modern to Postmodern* (New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press, 1994), 27.

โลกของปีเตอร์ แพน จึงเป็นโลกแห่งเวทมนต์ในอุดมคติที่ได้ก็จะชุกซ่อนตัวเองเพื่อหลีกหนีจากโลกของผู้ใหญ่ที่เขาปฏิเสธ³⁹

3) การเมืองเปรียบดั่งลัทธิหมอมือและเวทมนต์ (Politics as Shamanism and Magic) เอลล์วูดกล่าวว่ายุคนี้เป็นยุคที่นิยมการตีความการเมืองและกระบวนการทางสังคมต่างๆ โดยใช้หลักจิตวิเคราะห์หลากหลายรูปแบบ และเปรียบเทียบการเมืองว่าเป็นดั่งเวทมนต์ฝ่ายชั่วร้าย นักการเมืองเป็นดั่งพ่อมดหมอผี อีกตัวอย่างหนึ่งคือภาพการ์ตูนล้อเลียนประธานาธิบดีจอห์นสันที่มีชิปนาวูอยู่ระหว่างขา ชิปนาวูดังกล่าวจึงเป็นภาพแทนของสิ่งซึ่งเป็นที่นักจิตวิเคราะห์หลายคนให้ความสำคัญ⁴⁰

4) ความจริงที่มีหลายระดับและกระแสจินตนิยมใหม่ (Layered Reality and a New Romanticism) ความจริงหลายระดับที่เอลล์วูดกล่าวถึงคือการเล่นเกมหทางภาษา อาทิ การใช้ศัพท์แสลงเฉพาะกลุ่ม หรือการใช้คำสองความหมายดังที่ปรากฏในชื่อวงดนตรีร็อก อาทิ Beatles, Grateful Dead, Led Zeppelin และอาจรวมถึงการใช้แอลเอสดีเพื่อค้นหาประสบการณ์ทางจิตวิญญาณรูปแบบใหม่ซึ่งเป็นที่นิยมในกลุ่มฮิปปี้ ส่วนจินตนิยมใหม่คือการหวนกลับไปสู่ลัทธิที่ให้ความสำคัญกับอารมณ์ เอลล์วูดอธิบายว่าศาสนาสมัยใหม่มักเน้นผัสสะระยะไกล (distance-senses) เช่น การอ่านหรือสวดคัมภีร์ศักดิ์สิทธิ์ การฟังเสียงของพระเจ้า เป็นต้น ขณะที่ศาสนาโบราณมักเน้นผัสสะระยะใกล้ (proximity senses) เช่น การกิน การสัมผัส การจูบ การดมกลิ่น ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้คนในทศวรรษ 1960 หวนกลับไปให้ความสำคัญโดยเฉพาะสิ่งที่เป็นวัฒนธรรมตะวันออก เช่น การจุดกำยาน การชงชาแบบเซ็น การฝึกโยคะ⁴¹

5) การกู้อดีตกลับคืน (The Recovery of the Past) อดีตที่เอลล์วูดกล่าวถึงในประเด็นนี้คือโหราศาสตร์และการทำนายโชคชะตาราศีซึ่งกลับมาเป็นที่นิยมอีกครั้ง สืบเนื่องจากความสนใจในจิตวิทยาผนวกกับความนิยมการเล่นเกมหทางภาษา อาทิ การถอดรหัสและสัญลักษณ์ รวมถึงการค้นหาความเชื่อทางเลือกเพื่อต่อกรกับความเชื่อกระแสหลัก ได้แก่ ศาสนาและวิทยาศาสตร์ โหราศาสตร์ซึ่งไม่ใช่ทั้งศาสนาและวิทยาศาสตร์จึงเป็นตัวเลือกที่กลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสสนใจ⁴²

³⁹ Ibid., 27-28.

⁴⁰ Ibid., 30.

⁴¹ Ibid., 32.

⁴² Ibid., 33.

เอลล์วูดกล่าวสรุปว่าความเปลี่ยนแปลงด้านศาสนาและจิตวิญญาณที่กล่าวมานั้นเกิดจากการแสวงหา “เสรีภาพ” ซึ่งสอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงด้านอื่นๆ ดังข้อความต่อไปนี้

the Sixties were searching for what its people conceived to be greater freedom: freedom from limits imposed by race (civil rights), from the involuntary servitude of the draft (the antiwar movement), from conventional sexual limits (the pill), from the earth itself (space exploration). There was the inner freedom sought by the counterculture mystic and the evangelical convert, and the outer freedom of the dropout and the wanderer.⁴³

ข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่ากิจกรรมต่างๆ ที่เกิดในทศวรรษ 1960 ล้วนมีที่มาจาก การแสวงหาเสรีภาพแทบทั้งสิ้น อาทิ การเรียกร้องสิทธิพลเมืองเกิดจากความต้องการเสรีภาพจากข้อจำกัดทางชาติพันธุ์ ขบวนการต่อต้านสงครามเกิดจากความต้องการเสรีภาพจากการเกณฑ์ทหาร การผลิตยาคุมกำเนิดเกิดจากความต้องการเสรีภาพจากข้อจำกัดทางเพศ การสำรวจอวกาศเกิดจากความต้องการเสรีภาพจากแรงดึงดูดของโลก นอกจากนี้ยังมีการแสวงหาเสรีภาพภายในใจจากกลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสและกลุ่มผู้เปลี่ยนนิกายทางศาสนา ทั้งยังมีการแสวงหาเสรีภาพภายนอกจากกลุ่มที่ละทิ้งสังคมและกลุ่มนักเดินทาง โดยสรุปแล้วเสรีภาพจึงเป็นสิ่งสำคัญที่พลเมืองทศวรรษ 1960 ปรารถนา

อย่างไรก็ตามใน *The Spirit of the Sixties* แพร์เรลล์ได้แสดงความเห็นที่ต่างไปจากเอลล์วูดโดยกล่าวว่า จิตวิญญาณของทศวรรษ 1960 สามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดของลัทธิบุคคลนิยมทางการเมืองซึ่งเป็นการผสมผสานแนวคิดของกลุ่มคาทอลิกที่เน้นกิจกรรมด้านสังคม กลุ่มอนาธิปไตยที่ปลีกตัวจากสังคมเพื่อตั้งคอมมูนใหม่ กลุ่มต่อต้านสงคราม และกลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสต่างๆ โดยมีลักษณะแนวคิดสำคัญดังนี้

- 1) เน้นย้ำถึงศักดิ์ศรี (dignity) ของบุคคล (persons) โดยเชื่อว่ามนุษย์ถูกสร้างขึ้นตามฉายาลักษณ์ของพระเจ้าจึงมีศักดิ์ศรีที่พระเจ้ามอบให้อย่างเท่าเทียมกัน ดังนั้นมนุษย์ต้องปฏิบัติต่อบุคคลอื่นด้วยความดี
- 2) เน้นการเคลื่อนไหวเรียกร้องความเท่าเทียมให้แก่กลุ่มคนยากจนและคนด้อยโอกาสทางสังคม

⁴³ Ibid., 334.

- 3) ตั้งคำถามกับระบบต่างๆ เช่น ระบบเศรษฐกิจและกลุ่มสถาบันที่ไม่ได้มีจุดมุ่งหมายในการทำเพื่อศักดิ์ศรีของบุคคล
- 4) เชื่อในการปฏิวัติภายในจิตใจ (the revolution of the heart) และการปฏิวัติที่นี้ตอนนี้ (the here and now revolution) ทั้งยังเชื่อว่าการปฏิวัติเป็นหน้าที่สำคัญในฐานะพลเมือง และเชื่อว่ามนุษย์มีหน้าที่รับผิดชอบต่อส่วนรวมเพราะมนุษย์ถูกสร้างขึ้นเพื่ออยู่รวมกันเป็นชุมชน นอกจากนี้ยังไม่เห็นด้วยกับแนวคิดแบบปัจเจกนิยมเสรี (Liberal Individualism) ที่มักละเลยความรับผิดชอบต่อส่วนรวม
- 5) เชื่อว่าความเปลี่ยนแปลงในจิตสำนึกและมโนธรรมจะนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้
- 6) เชื่อในความสำคัญของสถาบันต่าง จึงเคลื่อนไหวเรียกร้องให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางกฎหมายเพื่อปรับปรุงโครงสร้างของระบบให้เป็นธรรมต่อมนุษย์ทุกคนในสังคม
- 7) เชื่อว่าสมาชิกในชุมชนสามารถปกครองตนเองได้⁴⁴

แนวคิดของแฟร์เรลล์สามารถสรุปได้ว่า จิตวิญญาณของทศวรรษ 1960 เชื่อมโยงกันด้วยอุดมการณ์แบบลัทธิบุคคลนิยมทางการเมือง ซึ่งเน้นให้มนุษย์แสดงความรับผิดชอบต่อสังคมด้วยการลงมือปฏิวัติเชิงโครงสร้างเพื่อเปลี่ยนแปลงนโยบายและกฎหมายให้เป็นธรรมต่อคนทุกคนในสังคม รวมถึงเชื่อในการปฏิวัติภายในจิตใจตนเองเพื่อให้เกิดความรักต่อเพื่อนมนุษย์ การทำกิจกรรมเพื่อสังคมจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของคนหนุ่มสาวยุคนี้ดังที่แฟร์เรลล์แสดงความเห็นว่า

One of the most important developments of the American 1960s was the understanding that the personal is political. Activists in the civil rights, antiwar, women's movements taught Americans that everyday life was an arena of politics and that everyday choices had political implications. They showed Americans how political participation changed not only policy, but also the participants.⁴⁵

⁴⁴ James J. Farrell, *The Spirit of the Sixties: Making Postwar Radicalism* (New York: Routledge, 1997), 6-7.

⁴⁵ *Ibid.*, 5.

ข้อความข้างต้นกล่าวถึงแนวคิดสำคัญในทศวรรษ 1960 ได้แก่แนวคิดที่ว่าการเมืองกับเรื่องส่วนตัว เป็นสิ่งที่แยกจากกันไม่ออก เนื่องจากทุกแง่มุมในชีวิตล้วนเกี่ยวข้องกับการเมืองตั้งแต่เรื่องเล็กน้อยที่สุดอย่างบทบาทของผู้หญิงในครอบครัว ไปจนถึงเรื่องระดับประเทศอย่างสงครามเวียดนาม การมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางการเมืองจึงเป็นเรื่องธรรมดาสามัญสำหรับพลเมืองในทศวรรษนี้

จะเห็นได้ว่าจิตวิญญาณของทศวรรษ 1960 ตามแนวคิดของแอลล์วูดเน้นไปที่การแสวงหา เสรีภาพทางจิตวิญญาณและศาสนา ขณะที่ตามแนวคิดแฟร์เรลล์นั้น จิตวิญญาณของทศวรรษ 1960 ประกอบด้วยการปฏิบัติในระดับโครงสร้างทางสังคมและระดับจิตสำนึกโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเปลี่ยนแปลงสังคมให้เป็นธรรมต่อมนุษย์ทุกคน ผู้วิจัยจึงสังเคราะห์แนวคิดของแอลล์วูดและแฟร์เรลล์ เพื่อให้ได้นิยามที่กว้างและรัดกุมขึ้น กล่าวโดยสรุปว่าจิตวิญญาณของทศวรรษ 1960 เป็นการแสวงหา “เสรีภาพ” ซึ่งหมายถึงการปลดปล่อยตนเองออกจากความอยู่ติธรรม การกดขี่ข่มเหง ขนบที่นำป้อ วัฒนธรรมที่เคร่งครัด อำนาจรัฐ และโลกที่เลวร้าย เสรีภาพอาจแบ่งได้เป็นเสรีภาพภายนอกและ ภายใน โดยเสรีภาพภายนอกเกิดจากความเปลี่ยนแปลงในระดับโครงสร้างทางสังคม เห็นได้จากการ ต่อสู้กับอำนาจรัฐและกลุ่มสถาบันที่นำประเทศไปสู่ความขัดแย้งต่างๆ เช่น การเรียกร้องสิทธิพลเมือง ของคนผิวดำ การเรียกร้องสิทธิของชาวเม็กซิกัน การเรียกร้องสิทธิสตรี การเรียกร้องสิทธิของกลุ่ม เกย์-เลสเบียน การเรียกร้องเสรีภาพในการพูด การต่อต้านสงครามเวียดนาม การต่อต้านอาวุธ นิวเคลียร์ รวมถึงกลุ่มที่พยายามหลีกเลี่ยงหนีสังคมเพื่อเพื่อสร้างชุมชนใหม่ในป่าเขา ส่วนเสรีภาพภายใน เกิดจากการเปลี่ยนแปลงในระดับจิตสำนึกและจิตวิญญาณ เห็นได้จากการแสวงหาแนวคิดทาง จิตวิญญาณและศาสนารูปแบบใหม่ รวมถึงการสร้างอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มขึ้น เช่น กลุ่ม เสือดำที่ปลุกกระแสความภูมิใจในชาติพันธุ์ของคนผิวดำ กลุ่มหมวกเบเรตต์น้ำตาลที่สร้างความภูมิใจใน อัตลักษณ์ของชาวเม็กซิกัน กลุ่มเกย์-เลสเบียนที่สร้างความภูมิใจในเพศวิถีของตนเอง กลุ่มฮิปปีที่ สร้างอัตลักษณ์ในการแต่งกายและวิถีชีวิตที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ กลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสที่สร้าง ค่านิยมใหม่ อาทิ การปฏิบัติทางเพศ ดนตรีร็อก การใช้ยาเสพติด ทั้งนี้การเกิดกลุ่มต่างๆ ขึ้นมากมาย แสดงให้เห็นถึงความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและเครือข่ายของผู้ร่วมอุดมการณ์เดียวกันเพื่อ ร่วมกันสร้างโลกในอุดมคติที่เต็มไปด้วยสันติสุขขึ้นมาใหม่ จากนิยามของทศวรรษ 1960 นี้ ผู้วิจัยจะ กล่าวถึงบทบาทของตัวละครปัญญาประดิษฐ์ที่เกี่ยวข้องกับเสรีภาพภายนอกในบทที่สี่ ส่วนบทบาทที่ เกี่ยวข้องกับเสรีภาพภายในจะกล่าวถึงในบทที่ห้า

บทที่ 3

ปัญญาประดิษฐ์กับความหวาดกลัวเทคโนโลยี

Humans and physical technologies have interacted intimately throughout all of human existence. Humans as such have never existed “without technology.” Indeed, humans become “human” and change the meaning of being human in large measure by interacting with each other and their environment through technologies.¹

ข้อความข้างต้นอาจสรุปสั้นๆ ได้ว่า “หากปราศจากเทคโนโลยีก็ไม่มีมนุษย์” เพราะมนุษย์แตกต่างจากสัตว์อื่นตรงที่สามารถสร้างเครื่องมือที่ช่วยให้ตนเองเป็นอิสระจากข้อจำกัดทางธรรมชาติต่างๆ แต่เมื่อเครื่องมือเหล่านั้นมีแนวโน้มที่จะหลุดพ้นจากการควบคุมของมนุษย์ เครื่องมือเหล่านั้นก็อาจเป็นอันตรายต่อมนุษย์ได้เช่นกัน แม้ว่าเทคโนโลยีทุกประเภทมีทั้งด้านดีและด้านร้าย แต่ในบริบทที่มนุษย์ต้องเผชิญหน้ากับด้านร้ายของเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องนับจากสงครามโลกทั้งสองครั้งจบจนถึงยุคแห่งสงครามเย็น เทคโนโลยีย่อมถูกมองในแง่ร้ายมากกว่า ทศวรรษ 1960 เป็นยุคที่การพัฒนาเทคโนโลยีดำเนินไปพร้อมกับความหวาดกลัว แม้ว่าเทคโนโลยีหลายประเภทจะช่วยปลดปล่อยมนุษย์จากข้อจำกัดบางประการ เช่น รถยนต์ เครื่องบิน ยาคุมกำเนิด ฯลฯ แต่เทคโนโลยีบางประเภทได้แก่ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีนิวเคลียร์ และเทคโนโลยีอวกาศ กลับสร้างความกังวลว่าจะนำมนุษยชาติไปในทิศทางใด เนื่องจากเทคโนโลยีดังกล่าวเกี่ยวข้องกับรัฐและสงครามเย็นซึ่งเป็นปฏิปักษ์ต่อการแสวงหาเสรีภาพอันเป็นจิตวิญญาณของทศวรรษ บทนี้จะพิจารณาตัวละครประเภทปัญญาประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์อันเป็นภาพแทนของเทคโนโลยีที่อยู่เหนือการควบคุมของมนุษย์ ซึ่งเผยให้เห็นความหวาดกลัวต่ออันตรายจากเทคโนโลยีที่รัฐเป็นผู้พัฒนา

อิริน เมอร์เซอร์ (Erin Mercer) อธิบายลักษณะของวรรณกรรมอเมริกันยุคหลังสงครามโลกครั้งที่สองว่าสังคมอเมริกันพยายามมองข้ามความโหดร้ายจากสงครามที่ผ่านมาและหันมาค้นหาสิ่งดีๆ ในชีวิต ต่างจากประเทศอื่นในยุโรปที่เป็นศูนย์กลางของสงครามทำให้เกิดความสูญเสียมากมายจนยากจะลืมได้ในระยะเวลาอันสั้น ประกอบกับความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจของอเมริกาหลังสงครามโลกครั้งที่สองทำให้ลัทธิบริโภคนิยมขยายตัว มีการปลูกสร้างบ้านเรือน จับจ่ายใช้สอยบริโภคสินค้าเพิ่มขึ้นมากมาย รถยนต์และโทรทัศน์จึงกลายเป็นสิ่งสามัญประจำบ้านพร้อมๆ กับตู้เย็น เครื่องซักผ้า

¹James A. Dator, *Social Foundations of Human Space Exploration* (New York: Springer, 2012), 55.

เครื่องดูดฝุ่น และเครื่องใช้ไฟฟ้าภายในบ้านอื่นๆ เครื่องจักรกลายเป็นผู้ปลดปล่อยภาระหน้าที่อันยากลำบากของมนุษย์ ในทางประชากรศาสตร์ยุคนี้เป็นยุคที่เรียกว่า “เบบี้บูม” ซึ่งมีอัตราการเพิ่มของประชากรสูงมากเนื่องจากทหารอเมริกันที่ผ่านศึกสงครามเริ่มลงหลักปักฐานสร้างครอบครัวและชีวิตที่สงบสุข สหรัฐอเมริกาจึงเข้าสู่ยุคแห่งความรุ่งโรจน์และการเป็นมหาอำนาจใหม่ อุดมคติเกี่ยวกับครอบครัวในฝันถูกสร้างขึ้น ความสุขตามวิถีชีวิตแบบอเมริกันกลายเป็นสิ่งที่ทุกคนใฝ่หา ผู้คนมักมองโลกในแง่ดีโดยพยายามปฏิเสธความวิตกกังวลต่อระเบิดนิวเคลียร์ ความกลัวจึงถูกกดทับไว้ในจิตไร้สำนึก นอกจากนี้รัฐยังพยายามกล่อมพลเมืองว่าระเบิดนิวเคลียร์ไม่มีอันตรายร้ายแรงอย่างที่คิดเห็นได้จากการออกคู่มือ *Survival under Atomic Attack* (1950) ซึ่งเพิ่มความมั่นใจว่า พลเมืองจะสามารถมีชีวิตรอดได้หากถูกโจมตีด้วยระเบิดนิวเคลียร์ วรรณกรรมในยุคนี้จึงมีส่วนสำคัญในการกดทับภาพความจริงอันโหดร้ายแล้วฉาบด้วยภาพวันวานอันแสนสุขดังที่เมอร์เซอร์กล่าวไว้ดังนี้

The era's denial of a post-1945 reality defined by mass death relied on the avoidance of Roth's "demonic reality" and the confirmation of "happy days" America by novelists whose "deep affirmations for those who admire the editorials in *Life*" produced a literature enabling the reader to believe "I'm safe, I really am, and I'm pleased about it!" Yet despite the prevalence of those who were convinced by supermarkets, superhighways, and suburbia, there were some people increasingly aware of something strange in post-war life, something hidden, something vaguely threatening, something profoundly *weird*...²

อาจกล่าวได้ว่ายุคหลังสงครามโลกครั้งที่สองเป็นยุคที่สังคมพยายามกดทับความรู้สึกวิตกกังวลต่างๆ จนปรากฏแต่เพียงวรรณกรรมที่มองโลกในแง่ดี แต่เมื่อสิ่งใดถูกกดทับไว้สิ่งนั้นก็ย่อมด้้นรนเพื่อเผยตัวเองออกมา ความวิตกกังวลต่างๆ จึงหวนคืนกลับมาในรูปแบบของภูตผีปีศาจดังปรากฏในวรรณกรรมแนวอทิก ในทำนองเดียวกันหุ่นยนต์และปัญญาประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ก็เป็นอีกรูปหนึ่งของปีศาจอันแสดงถึงความวิตกกังวลของผู้คนในสังคม

² Erin Mercer, *Repression and Realism in Post-War American Literature* (New York: Palgrave Macmillan, 2011), 15.

บันทึกคดีแนววิทยาศาสตร์ในทศวรรษ 1960 เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่นักเขียนพยายามเปิดเผย และขุดคุ้ยให้เห็นถึงความหวาดกลัวต่อเทคโนโลยีที่ถูกเก็บซ่อนไปในยุคก่อนหน้า ทั้งนี้อาจเป็นผลจากความขัดแย้งในสงครามเย็นที่ทวีความรุนแรงขึ้น นักเขียนในทศวรรษนี้จึงรื้อฟื้นความกลัวเทคโนโลยีดังกล่าวเพื่อเตือนภัยถึงผลกระทบร้ายแรงที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีท่ามกลางภาวะวิกฤตของสงครามเย็น หุ่นยนต์และปัญญาประดิษฐ์เป็นตัวละครที่ถูกเลือกมาแสดงบทบาทในการเป็นภาพแทนของเทคโนโลยีที่น่าอันตรายมาสู่มนุษย์ เนื่องจากหุ่นยนต์และปัญญาประดิษฐ์เป็นสัญลักษณ์ที่กระตุ้นอาการหวาดกลัวเทคโนโลยีที่ฝังรากอยู่ในจิตของมนุษย์ได้เป็นอย่างดี

3.1 มนุษย์กับอาการหวาดกลัวเทคโนโลยี

อาการหวาดกลัวเทคโนโลยีนั้นเป็นความกลัวอันธรรมชาติของมนุษย์ โดยมักเกิดกับเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ อาทิ หุ่นยนต์ คอมพิวเตอร์ แอนดรอยด์ และไซบอร์ก เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์เป็นสัญลักษณ์ที่ถูกเข้ารหัสด้วยความหมายที่เกี่ยวข้องกับความตายในเชิงจิตวิทยา กล่าวคือเป็นสิ่งที่กระตุ้นความหวาดกลัวต่อความตายที่ถูกกดทับไว้ในจิตไร้สำนึก ซึ่งสามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดเรื่อง “ปมแฟรงเกนสไตน์” และแนวคิดเรื่อง “หุบเขาอันแคนนี่”³ (uncanny valley)

3.1.1 ปมแฟรงเกนสไตน์

“ปมแฟรงเกนสไตน์” เป็นคำที่อาซิมอฟสร้างขึ้นเพื่อใช้เรียกความกลัวและความหวาดระแวงที่มนุษย์มีต่อเทคโนโลยีอย่างฝังรากลึกในจิตไร้สำนึก อาซิมอฟได้กล่าวถึงแง่มุมของเทคโนโลยีในหนังสือ *Robot Visions* ว่าเทคโนโลยีมีสองด้านเสมอ มนุษย์ตอบสนองต่อเทคโนโลยีในลักษณะ “ทั้งรักทั้งกลัว”⁴ กล่าวคือมนุษย์ลุ่มหลงในเทคโนโลยีเนื่องจากเทคโนโลยีคือสิ่งอำนวยความสะดวกที่ทำให้ชีวิตมนุษย์สบายขึ้น ขณะเดียวกันมนุษย์ก็หวาดกลัวเทคโนโลยีที่อยู่เหนือการควบคุมของตนเอง⁵ เมื่อมนุษย์พัฒนาเครื่องจักรให้มีความซับซ้อนมากขึ้น เครื่องจักรก็มีแนวโน้มที่จะคิดและตัดสินใจเองได้โดยไม่จำเป็นต้องรอให้มนุษย์ป้อนคำสั่ง ดังนั้นปัญญาประดิษฐ์ซึ่งเป็นเครื่องจักรที่ซับซ้อนและมีสติปัญญาจึงอยู่เหนือการควบคุมของมนุษย์ อาซิมอฟวิเคราะห์ว่ามนุษย์รู้ดีว่าตราบเท่าที่เครื่องจักรยัง

³ คำว่าอันแคนนี่ (Uncanny) เป็นศัพท์ทางจิตวิทยาซึ่งมีความหมายพิเศษต่างไปจากความหมายตามพจนานุกรม ทั้งนี้ยังไม่มีการบัญญัติศัพท์คำนี้เป็นภาษาไทย ผู้วิจัยจึงเขียนทับศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อหลีกเลี่ยงการบิดเบือนความหมายจากการแปล

⁴ Isaac Asimov, *Robot Visions* (New York: Penguin Books, 1991), 435.

⁵ Ibid.

อยู่ในการควบคุมของตนเองเครื่องจักรจะนำมาซึ่งคุณประโยชน์มหาศาล แต่ยิ่งเทคโนโลยีเจริญก้าวหน้ามากขึ้นเครื่องจักรก็ยิ่งมีความซับซ้อนมากขึ้น และมีแนวโน้มที่จะพึ่งพามนุษย์น้อยลง

The further a device is removed from human control, the more authentically mechanical it seems, and the whole trend in technology has been to devise machines that are less and less under direct human control and more and more seem to have the beginning of a will of their own. A chipped pebble is almost part of the hand it never leaves. A thrown spear declares a sort of independence the moment it is released.⁶

ข้อความข้างต้นอาซิมอฟเปรียบเทคโนโลยีที่หลุดจากการควบคุมกับหอกที่ถูกขว้างออกไป เมื่อหอกพ้นไปจากมือของมนุษย์ เขาก็สูญเสียการควบคุมหอกไปทันที การเปรียบเทคโนโลยีกับหอกซึ่งเป็นอาวุธชนิดหนึ่งแสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีคืออาวุธชนิดหนึ่งที่อาจหลุดพ้นจากการควบคุมจนเป็นอันตรายต่อมนุษย์ได้ เทคโนโลยีทุกประเภทจึงมีสองด้านเสมอ เช่น ไฟให้แสงสว่างแก่มนุษย์ ช่วยในการหุงหาอาหาร แต่ไฟก็อาจหลุดจากการควบคุมและเผาผลาญชีวิตมนุษย์ได้เช่นกัน⁷

ความหวาดกลัวสิ่งที่อยู่เหนือการควบคุมนี้เป็นความหวาดกลัวดั้งเดิมอันเป็นธรรมชาติของมนุษย์ สังเกตได้จากความกลัวปรากฏการณ์ธรรมชาติในยุคบรรพกาล โดยธรรมชาติแล้วมนุษย์มักหวาดกลัวในสิ่งที่ตนเองไม่รู้จักและไม่สามารถควบคุมได้ มนุษย์ยุคบรรพกาลจึงพัฒนาความเชื่อเรื่องเทพเจ้าขึ้นเพื่อเติมเต็มปริศนาลึกลับที่อยู่เหนือความเข้าใจของมนุษย์ อาทิ ความลึกลับของปรากฏการณ์ฟ้าผ่าอันทรงพลังที่มาพร้อมกับเปลวไฟและความตายถูกอธิบายว่าเป็นการกระทำของเทพเจ้าซุส (Zeus) เทพผู้ยิ่งใหญ่ในตำนานกรีกที่มีสายฟ้าเป็นอาวุธ เครื่องจักรที่หลุดพ้นจากการควบคุมของมนุษย์จึงมีสถานะคล้ายกับพระเจ้าที่เป็นต้นกำเนิดของปรากฏการณ์ธรรมชาติอันนำอันตรายมาสู่ชีวิตมนุษย์ได้

อย่างไรก็ตามอาซิมอฟคิดว่าความกลัวอันตรายที่อยู่เหนือการควบคุมยังเป็นเพียงความกลัวในระดับพื้นผิวเท่านั้น แท้จริงแล้วความกลัวที่อยู่เบื้องหลังปมแฟรงเกนสไตน์ที่ลึกที่สุดคือความกลัวชนิดหนึ่งที่เรียกว่าความกลัวการเปลี่ยนแปลงที่ไม่อาจย้อนคืน (irreversible change) อาซิมอฟ

⁶ Ibid., 433.

⁷ Ibid., 435.

อธิบายว่าธรรมชาติของการเปลี่ยนแปลงที่มนุษย์คุ้นเคยว่ามีอยู่สองประเภท ประเภทแรกคือการเปลี่ยนแปลงแบบวัฏจักร เช่น กลางวันเปลี่ยนเป็นกลางคืนและก็วนกลับมาเป็นกลางวันอีกอย่างไม่มีจุดจบ ความเปลี่ยนแปลงลักษณะนี้คือความเป็นนิรันดร์ เป็นความเปลี่ยนแปลงในระดับย่อยที่แฝงอยู่ในความไม่เปลี่ยนแปลง สามารถคาดคะเนล่วงหน้าได้แม่นยำ ทำให้มนุษย์รู้สึกมั่นคง ปลอดภัย และคลายกังวล แต่ยังมีอีกประเภทหนึ่งซึ่งเป็นความเปลี่ยนแปลงที่อันตรายและก่อให้เกิดความไม่มั่นคง ความเปลี่ยนแปลงนี้คือความเปลี่ยนแปลงโดยถาวรอันไม่อาจย้อนคืน ตัวอย่างที่ใกล้ตัวที่สุดคือชีวิตมนุษย์เอง เมื่อเราอายุมากขึ้นจะไม่สามารถย้อนคืนกลับสู่วัยหนุ่มได้อีก และท้ายสุดชีวิตเราก็จบลงด้วยความตาย

But then there is the other change, to be avoided at all costs the irreversible, malignant change; the one way change; the permanent change; the change-never-to-return. [...] We are, after all, old, and though we were once young we shall never be young again. Irreversible! Our friends are dead, and though they were once alive, they shall never be alive again. Irreversible! The fact is that life ends in death and that is not a cyclic change and we fear that end and know it is useless to fight it. [...] And what is still worse is that other human beings don't die with us. There are younger human beings, born later, who were helpless and dependent on us to start with, but who grow into supplanting nemeses and take our places as we age and die. To the injury of death is added the insult of supplantation.⁸

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาซิมอฟแสดงให้เห็นว่าความกลัวความเปลี่ยนแปลงที่ไม่อาจย้อนคืนสัมพันธ์กับความตายและการแทนที่ กล่าวคือมนุษย์รุ่นใหม่เกิดขึ้นมาเพื่อแย่งตำแหน่งและแทนที่มนุษย์ที่แก่เฒ่าและตายจากไป ความกลัวการแทนที่จึงสัมพันธ์กับการกลัวความตาย อย่างไรก็ตามมนุษย์ยุคโบราณจัดการกับการกลัวความตายด้วยการปฏิเสธมันและแทนที่ด้วยความเปลี่ยนแปลงแบบเป็นวัฏจักรซึ่งทำให้รู้สึกผ่อนคลายมากกว่า เช่น การสมมติว่าชีวิตบนโลกเป็นเพียงภาพมายาหรือเป็นเพียงช่วงเวลาสั้นๆ ก่อนจะดำเนินไปสู่ชีวิตหลังความตายอันเป็นนิรันดร์ มนุษย์ในบางสังคมอาจใช้วิธีคิดว่ามีเพียงร่างกายเท่านั้นที่เผชิญกับความตาย มนุษย์ยังมีบางส่วนที่ไม่สูญสิ้นตามร่างกายไปด้วยเรียกว่า “วิญญาณ” ซึ่งไม่มีวันสูญสลาย ไม่ต้องเผชิญหน้ากับความเปลี่ยนแปลงที่ไม่อาจหวนคืน และอาจเข้าสู่อีกร่างหนึ่งเพื่อเริ่มต้น

⁸ Ibid., 438.

วัฏจักรของชีวิตใหม่ในลักษณะที่ชาวพุทธเรียกว่า “การกลับชาติมาเกิด” ประดิษฐานกรรมมาของชีวิตหลังความตายเหล่านี้คือสิ่งที่ทำให้มนุษย์อดทนและกล้าหาญที่จะเผชิญหน้ากับความตายอย่างมีความหวัง

ประเด็นเรื่องความกลัวการแทนที่ที่สามารถพบได้ในเรื่องเล่าและตำนานโบราณทั่วโลก อาทิ โครนอส (Kronos) ในเทพปกรณัมกรีกคือเทพที่โค่นอำนาจูรานอส (Ouranos) ผู้บิดาและเข้ามาแทนที่ตำแหน่งเทพเจ้าสูงสุด โครนอสเกิดความกลัวว่าลูกของตนจะสังหารตนและเข้ามาแทนที่ตำแหน่งเทพเจ้าสูงสุด เขาจึงกลืนกินลูกๆ ของตนทุกคน แต่ซูส (Zeus) ผู้เป็นบุตรคนสุดท้ายรอดชีวิตมาได้ ซูสจึงโค่นอำนาจของโครนอสผู้เป็นบิดาของตนและขึ้นมาแทนที่ในตำแหน่งเทพเจ้าสูงสุด เรื่องเล่าของบุตรผู้สังหารและเข้ามาแทนที่บิดาของตนยังสอดคล้องกับตำนานอิดิปุส (Oedipus) ที่นักจิตวิทยานามซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ได้นำมาตั้งเป็นชื่อปมพื้นฐานที่มนุษย์เพศชายทุกคนต้องเผชิญในวัยเด็ก ได้แก่ “ปมอิดิปุส” (Oedipus complex) อันเป็นความรู้สึกเกลียดชังและต้องการสังหารพ่อเพื่อแย่งชิงแม่มาเป็นของตนเอง แต่เด็กปกติจะสามารถแก้ปมนี้ได้สำเร็จเมื่อโตขึ้นและเปลี่ยนมายึดถือพ่อเป็นแบบอย่างแทน ฟรอยด์ขยายขอบเขตการวิเคราะห์ปมอิดิปุสสู่ระดับสังคม ในหนังสือ *Totem and Taboo* ซึ่งกล่าวว่าในสังคมบรรพกาลมนุษย์จะรวมกลุ่มกันในระดับเครือญาติโดยมีพ่อเป็นผู้มีอำนาจสูงสุด ลูกชายคนอื่นต้องอยู่ภายใต้อำนาจพ่อและผู้หญิงทุกคนในกลุ่มต้องตกเป็นเมียของพ่อ ต่อมาลูกชายในกลุ่มเริ่มรู้สึกไม่พอใจที่ต้องตกอยู่ภายใต้อำนาจของพ่อจึงรวมกลุ่มกันสังหารพ่อในที่สุด ภายหลังลูกชายเกิดความรู้สึกผิดจึงได้สร้างสัตว์บูชา (totem) ขึ้นมาเป็นตัวแทนพ่อและห้ามกินสัตว์ชนิดดังกล่าว⁹ ในทำนองเดียวกัน เด็กผู้หญิงจะต้องผ่านปมที่คาร์ล กุสตาฟ ยุง (Carl Gustav Jung) เรียกว่าปมอิเล็กตรา (Electra complex) ซึ่งเป็นเสมือนด้านกลับของปมอิดิปุส กล่าวคือเด็กจะรู้สึกเกลียดชังแม่ของตนและพยายามแข่งกับแม่เพื่อแย่งความรักจากพ่อ เพราะคิดว่าแม่เอาสิ่งของตนไป จึงถอนความรักจากแม่มาสู่พ่อ คำว่า “อิเล็กตรา” เป็นชื่อเด็กผู้หญิงคนหนึ่งในตำนานกรีกที่ต้องการสังหารแม่ของตนเองเพื่อแก้แค้นแทนพ่อ¹⁰ จะเห็นได้ว่าความกลัวการแทนที่ของอาซิมอฟกับปมอิดิปุสและปมอิเล็กตรานั้นมีความคล้ายคลึงกันมาก จึงเป็นไปได้ว่าความกลัวการแทนที่อาจเป็นผลตกค้างจากปมทั้งสองในจิตไร้สำนึก

⁹ ดู Sigmund Freud, *Totem and Taboo: Resemblances between the Psychic Lives of Savages and Neurotics*, trans. A. A. Brill (1918; repr., Mineola, NY: Dover Publications, 1998).

¹⁰ Carl G. Jung, *The Theory of Psychoanalysis* (1915; repr., London: Forgotten Books, 2012), 69.

ปมแฟรงเคนสไตน์



ความกลัวสิ่งที่อยู่เหนือการควบคุม



ความกลัวการเปลี่ยนแปลงที่ไม่อาจย้อนคืน
(ความตาย + การแทนที่)

ภาพที่ 4 แผนภาพแสดงปมแฟรงเคนสไตน์ตามแนวคิดของอาซิมอฟ

อาซิมอฟได้นำแนวคิดเรื่องความกลัวความเปลี่ยนแปลงที่ไม่อาจย้อนคืนมาวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรจนพบว่า แท้จริงแล้วมนุษย์มิได้กลัวอันตรายจากเครื่องจักรที่มีต่อตนเองแต่มนุษย์กลัวเครื่องจักรจะมาแทนที่และทำให้ตัวตนของมนุษย์เลือนหายไปจากประวัติศาสตร์โลก¹¹ เครื่องจักรที่มีศักยภาพสูงสุดในการแทนที่มนุษย์ที่สุดก็คือเครื่องจักรที่มีสติปัญญา ดังนั้นโครงเรื่องที่พบได้บ่อยครั้งในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์จึงเป็นเรื่องเกี่ยวกับมนุษย์ที่สร้างเครื่องจักรที่มีสติปัญญาเพื่อช่วยเหลือแบ่งเบาภาระของตนเอง แต่ท้ายสุดกลับถูกเครื่องจักรนั้นควบคุมจนสูญเสียอิสรภาพ ทางออกของโครงเรื่องแนวนี้คือการทำลายเครื่องจักรนั้นหรือไม่มนุษย์ก็เป็นฝ่ายถูกทำลายเสียเอง ทางออกที่มนุษย์สามารถอยู่ร่วมกันกับเครื่องจักรได้อย่างสันตินั้นปรากฏให้เห็นเป็นส่วนน้อย โครงเรื่องลักษณะนี้จึงเผยให้เห็นความกลัวการแทนที่อย่างชัดเจน

ผลงานกรรณิมาภินิหารวิทยาลัย

แม้ว่าเทคโนโลยีจะนำมาซึ่งอันตรายร้ายแรง แต่อย่างไรเสียมนุษย์ก็ยังคงเลือกที่จะโอบรับเทคโนโลยีมาใช้มากกว่าที่จะละทิ้งมันไป มนุษย์ได้ประดิษฐ์คิดค้นเทคโนโลยีใหม่เพื่อต่อกรกับอันตรายจากเทคโนโลยีเดิมได้เสมอ อาทิ หอกดาบอันแหลมคมที่เป็นอันตรายต่อชีวิตสามารถป้องกันได้ด้วย การประดิษฐ์โล่มาคุ้มกัน อาจกล่าวได้ว่าแม้มนุษย์จะหวาดกลัวเทคโนโลยีเพียงใดแต่เทคโนโลยีก็นำความสะดวกสบายมาสู่มนุษย์อย่างมหาศาล ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีจึงดำเนินไปในลักษณะที่รักทั้งกลัว อาซิมอฟกล่าวเสริมว่าความรักและความกลัวในเทคโนโลยีมักจะรักษาสมดุลกัน ได้เสมอ ดังเช่นยุคสมัยแห่งการปฏิวัติอุตสาหกรรมซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรเป็นไปในเชิงบวก เพราะเครื่องจักรช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของมนุษย์และสร้างความหวังต่ออนาคตแบบ

¹¹ Asimov, *Robot Visions*, 440.

ยูโทเปียที่เกิดขึ้นได้จริงบนโลกนี้ บ้านเท็งคตีแน่ววิทยาศาสตร์สมัยใหม่จึงเริ่มต้นด้วยทัศนคติที่ดีต่อเครื่องจักรอันนำพาประโยชน์สูงสุดมาสู่ผู้ใช้ เครื่องจักรถูกมองว่าเป็นเครื่องมือที่นำพาความเจริญและความมั่นคงมาสู่มนุษย์ แต่หลังสงครามโลกครั้งที่หนึ่งเครื่องมือเหล่านั้นกลับดึงมนุษย์ลงสู่เหวนรกและนับตั้งแต่ปี 1945 ที่ระเบิดนิวเคลียร์ถูกใช้ทำลายล้างมนุษยชนับแสนคน ปฏิบัติการต่อต้านเครื่องจักรก็เกิดขึ้นมากมายเนื่องจากเทคโนโลยีดังกล่าวแสดงพลังอำนาจด้านมืดที่อันตรายเกินกว่ามนุษย์จะควบคุมได้

จากจุดเริ่มต้นของบ้านเท็งคตีแน่ววิทยาศาสตร์ในยุคแม็กกาซีนรุ่งเรือง การมองโลกในแง่ดีและแง่ร้ายต่างต่อสู้ช่วงชิงพื้นที่ในวรรณกรรมประเภทนี้มาโดยตลอด อาซิมอฟเป็นหนึ่งในคู่แข่งฝั่งที่มีทัศนคติต่อเครื่องจักรในแง่ดี เขาพยายามทำลายปมแพรงเคนสไตน์ด้วยการสร้างกฎสามข้อของหุ่นยนต์เพื่อเป็นหลักประกันว่าหุ่นยนต์จะไม่มีวันทำร้ายมนุษย์ เพราะหุ่นยนต์เป็นเพียงอุปกรณ์ชิ้นหนึ่งของมนุษย์ ประโยชน์หรือโทษของมันจึงขึ้นอยู่กับผู้ใช้ อย่างไรก็ตามดูเหมือนว่าชัยชนะในเกมนี้จะตกเป็นของทัศนคติในแง่ร้าย ซึ่งอาซิมอฟให้เหตุผลไว้สองประการ ประการแรกเพราะเครื่องจักรและเทคโนโลยีมีพัฒนาการแบบก้าวกระโดดจนอาจหลุดพ้นไปจากการควบคุมของมนุษย์ ประการที่สองเพราะในทศวรรษ 1960 บ้านเท็งคตีแน่ววิทยาศาสตร์เป็นวรรณกรรมที่ได้รับความนิยมสูง จึงมีนักประพันธ์มากมายที่หันมาจับปากกาเขียนบ้านเท็งคตีแน่ววิทยาศาสตร์โดยที่ไม่ได้มีความเข้าใจในวิทยาศาสตร์อย่างแท้จริง บางคนมีทัศนคติในแง่ลบต่อวิทยาศาสตร์จนถึงขั้นปฏิเสธความสัมพันธ์ของมนุษย์กับเครื่องจักรในรูปแบบทั้งรักทั้งกลัว และหันมาปลุกกระแสความหวาดกลัวการแทนที่ในอดีตให้กลับมาอีกครั้ง

3.1.2 หุ่นกล ตัวตนคู่ และหุบเขาอันแคนนี่

ศาสตร์ด้านวิทยาการหุ่นยนต์ (robotics) มีทฤษฎีหนึ่งที่จำเป็นสำหรับการทำให้หุ่นยนต์เป็นที่ยอมรับของมนุษย์เรียกว่า “หุบเขาอันแคนนี่” ซึ่งอธิบายว่าหุ่นยนต์ที่มนุษย์จะยอมรับได้ต้องไม่เหมือนมนุษย์มากเกินไป หรือไม่ก็ต้องเหมือนจนแยกไม่ออก เนื่องจากหุ่นยนต์ที่เหมือนมนุษย์จนเกินไปจะก่อให้เกิดความรู้สึกอันแคนนี่ซึ่งเป็นความรู้สึกกระอักกระอ่วนเมื่อต้องพบเจอกับบางสิ่งที่คุณเคย แต่ขณะเดียวกันก็รู้สึกกลัวอย่างแปลกประหลาด นิโคลัส รอยล์ (Nicholas Royle) ได้ให้คำนิยามของความรู้สึกอันแคนนี่ดังนี้

it is a peculiar commingling of the familiar and unfamiliar. It can take the form of something familiar unexpectedly arising in a strange and unfamiliar context. [...] The Uncanny can be felt in response to

witnessing epileptic or similar fits, manifestations of insanity or other forms of what might appear merely mechanical or automatic life, such as one might associate with trance or hypnosis. And conversely or likewise, it can be felt in response to dolls and other lifelike or mechanical objects, above all death and corpses, cannibalism, live burial, the return of the dead. [...] It can involve a feeling of something beautiful but at the same time frightening, as in the figure of the double or telepathy¹²

จากนิยามดังกล่าวจะเห็นได้ว่าความรู้สึกอันแค้นนี้เกี่ยวข้องกับตุ๊กตาและเครื่องจักรที่เสมือนมีชีวิต รวมถึงซากศพและวิญญาณคนตาย ความรู้สึกอันแค้นนี้จึงอาจมีรากฐานมาจากการหวาดกลัวความตาย เนื่องจากตุ๊กตาหรือเครื่องจักรที่เหมือนมนุษย์ก็ไม่ต่างอะไรจากซากศพที่ไร้ชีวิต เมื่อตุ๊กตาเหล่านั้นขยับตัวจะดูเหมือนมีชีวิตสูงจนทำให้มนุษย์รู้สึกกระอักกระอ่วนใจ ในแง่หนึ่งตุ๊กตาหรือซากศพล้วนเป็นสิ่งที่มนุษย์คุ้นเคยดีเนื่องจากมีสรีระที่เหมือนตนเอง แต่ขณะเดียวกันตุ๊กตาและซากศพก็เป็นสิ่งที่ไร้ชีวิตซึ่งอยู่ตรงข้ามกับมนุษย์อย่างสิ้นเชิง การขยับตัวของตุ๊กตาและซากศพจึงทำให้มนุษย์ตกอยู่ในภาวะเสียสมดุลอันเป็นผลมาจากความพร่าเลือนของพรมแดนระหว่างความมีชีวิตกับความตาย

คำว่าอันแค้นนี้ได้รับการนิยามเป็นครั้งแรกในวงการจิตวิทยาโดยแอนสท์ เยนทซ์ (Ernst Jentsch) โดยคำดั้งเดิมในภาษาเยอรมันคือ “unheimlich” อันหมายถึงสิ่งที่เป็นความลับ สิ่งที่ถูกเก็บซ่อน และความไม่คุ้นเคยที่กระตุ้นความกลัว “unheimlich” นั้นเป็นคำตรงข้ามกับ “heimlich” ซึ่งหมายถึงความคุ้นเคย เป็นกันเอง สิ่งที่อยู่ใกล้ หรือสิ่งที่เกี่ยวกับบ้าน เมื่อ “heimlich” มีความหมายเกี่ยวกับพื้นที่ภายในบ้านซึ่งเป็นพื้นที่ส่วนตัวที่ถูกปิดบังจากสายตาคนภายนอก คำนี้จึงมีความหมายถึงการซ่อนเร้น การปกปิด การอำพราง ดังนั้น “unheimlich” และ “heimlich” จึงมีความหมายเหมือนกันได้อย่างประหลาด¹³ ในบทความเรื่อง “On the Psychology of the

¹² Nicholas Royle, *The Uncanny* (New York: Routledge, 2003), 1-2.

¹³ เมอร์เซอร์อธิบายคำว่า “uncanny” ซึ่งเป็นคำแปลในภาษาอังกฤษอย่างหลวมๆ ของ “unheimlich” ว่าหมายถึงการมุงร้าย ไม่น่าไว้วางใจ ไม่น่าเชื่อถือ อันตราย ไม่ปลอดภัย ลึกลับ แปลกประหลาด ไม่คุ้นเคย และเกี่ยวข้องกับลักษณะเหนือธรรมชาติ ส่วนคำตรงกันข้ามคือ “canny” หมายถึงความเฉลียวฉลาด หลักแหลม มีเล่ห์เหลี่ยม ซ้ำซ่องทางโลก สงบเยียบ สบาย เพลิดเพลิน เป็นมิตร และสิ่งเหนือธรรมชาติ สรุปได้ว่า “unheimlich” และ “heimlich” เหมือนกันในความหมายที่เกี่ยวกับความลับและการปกปิด ส่วน “uncanny” และ “canny” เหมือนกันในความหมายเกี่ยวกับพลังเหนือธรรมชาติ อย่างไรก็ตามแม้ว่า “unheimlich” และ “uncanny” จะมี

Uncanny” (1906) เยนทซ์อธิบายความหมายของความรู้สึกอันแค้นนี้ว่า “doubt as to whether an apparently living being really is animate and, conversely, doubt as to whether a lifeless object may not in fact be animate”¹⁴ ความรู้สึกดังกล่าวอาจเกิดขึ้นเมื่อเราเห็นหุ่นขี้ผึ้งที่สร้างเลียนแบบมนุษย์อย่างสมจริง จนเรารู้สึกสับสนว่าหุ่นนั้นมีชีวิตหรือไม่ หรืออาจเกิดขึ้นเมื่อเราเห็นเครื่องจักรที่เคลื่อนไหวได้ดูจะมีชีวิต เยนทซ์อธิบายโดยยกตัวอย่างจากเรื่องสั้นของอี. ที. เอ. ฮอฟฟ์แมนน์ (E. T. A. Hoffmann) ชื่อ “The Sandman” (1816) ซึ่งเป็นเรื่องเล่าของนาธานเนียล (Nathaniel) นักศึกษาหนุ่มคนหนึ่งผู้มอดิตฝังใจต่อเรื่องเล่าเกี่ยวกับมนุษย์ทรายซึ่งมักจะมาหาเด็กในยามราตรี หากพบว่าเด็กคนไหนนอนติดมนุษย์ทรายจะขว้างทรายใส่ตาของเด็กคนนั้นแล้วตาของเด็กก็จะหลุดออกมา มนุษย์ทรายจะเก็บตาของเด็กไปให้ลูกของตนกินบนเสี้ยวดวงจันทร์ เมื่อนาธานเนียลเติบโตเป็นผู้ใหญ่เขาได้แอบดูและตกหลุมรักโอลิมเปียลูกสาวของศาสตราจารย์ซึ่งอยู่บ้านฝั่งตรงข้าม เขารู้สึกแปลกใจที่โอลิมเปียพูดน้อยและมีสีหน้าที่ปราศจากอารมณ์ ภายหลังโอลิมเปียถูกควักลูกตาออกทำให้นาธานเนียลรู้ว่าแท้จริงแล้วเธอเป็นเพียงหุ่นกลที่เคลื่อนไหวด้วยกลไกของเครื่องจักร เขาเกิดอาการคลุ้มคลั่งจนเสียดสี ความรู้สึกสับสนของนาธานเนียลเมื่อพบว่าวัตถุที่ไม่มีชีวิตสามารถเคลื่อนไหวได้ราวกับมีชีวิตก็คือความรู้สึกอันแค้นนี้ตามความหมายของเยนทซ์นั่นเอง

คำว่าอันแค้นนี้กลายเป็นที่รู้จักในวงกว้างหลังจากฟรอยด์เขียนบทความเรื่อง “The Uncanny” (1919) โดยฟรอยด์มีความเห็นขัดแย้งกับเยนทซ์ว่าความกลัวของนาธานเนียลมิใช่ความกลัวที่เกิดจากหุ่นกลที่เคลื่อนไหวได้ราวกับมีชีวิตแต่เป็นความกลัวการถูกตอน ซึ่งเชื่อมโยงกับเรื่องมนุษย์ทรายและดวงตาของโอลิมเปีย ความกลัวแท้จริงของนาธานเนียลที่มีต่อมนุษย์ทรายคือความกลัวต่อพ่อผู้เฒ่าเกรงขามเพราะมีอำนาจในการตอนลูกนั่นเอง ความกลัวดังกล่าวถูกกดทับเอาไว้ในจิตไร้สำนึกและเมื่อสิ่งที่กดทับไว้หวนกลับมาปรากฏอีกครั้งจะทำให้เกิดความหวาดกลัวที่เรียกว่าอันแค้นนี้ขึ้น อย่างไรก็ตามนักวิชาการหลายคนแย้งว่าการตีความของฟรอยด์จึงใจกลบเกลื่อนงานของเยนทซ์ด้วยการลดทอนความสำคัญของรูปลักษณะหุ่นกลในการทำความเข้าใจแนวคิดเรื่องอันแค้นนี้ รวมทั้งตั้งใจลดทอนพื้นที่และอำนาจของผู้หญิงที่มีบทบาทต่อปมการตอนของเพศชายเช่นกัน¹⁵ เนื่องจากนักวิชาการสายสตรีนิยมมองว่าแท้จริงแล้วนางพยาบาลของนาธานเนียลคือคนเล่าเรื่องมนุษย์

ความหมายไม่ตรงกันเสียทีเดียวแต่ก็สามารถถ่ายทอดแนวคิดเกี่ยวกับคำตรงข้ามกันที่มีความหมายบางอย่างเหมือนกันได้เป็นอย่างดี ดู Mercer, *Repression and Realism in Post-War American Literature*, 22-23.

¹⁴ Jo Collins and John Jervis, eds., *Uncanny Modernity: Cultural Theories, Modern Anxieties* (Houndmills, Basingstoke, Hampshire and New York: Palgrave Macmillan, 2008), 211.

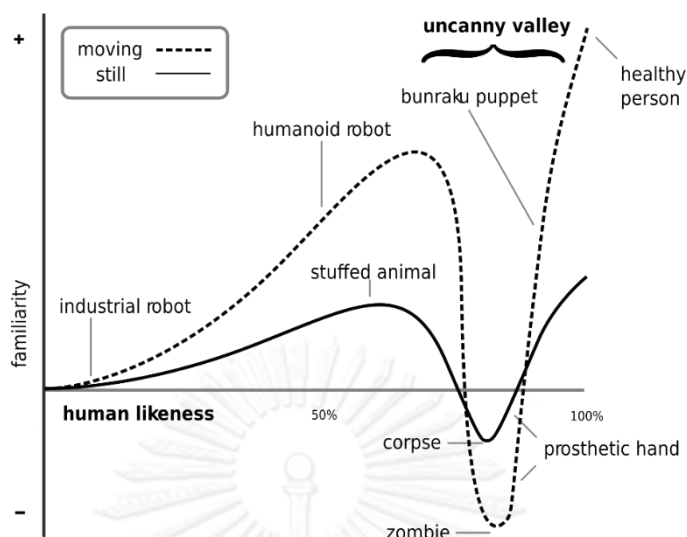
¹⁵ Royle, *The Uncanny*, 41.

ทราบดีว่าเขาฟัง นอกจากนี้แม่ของเขาก็เป็นผู้ที่ใช้เรื่องเล่ามนุษย์ทราบดีว่าเขาฟังให้เขานอน ดังนั้นผู้หญิงจึงมีบทบาทสำคัญต่อปมการตอนในจิตไร้สำนึกของนาธานเนียล

ความรู้สึกอันแคบนี้ยังเกี่ยวข้องกับลัทธิวิญญาณนิยม (Animism) ซึ่งเชื่อว่าทุกสิ่งทุกอย่างไม่ว่าจะมีชีวิตหรือไม่ต่างมีวิญญาณอาศัยอยู่ พรอยด์อธิบายถึงที่มาของความเชื่อเรื่องวิญญาณว่าเกิดจากการฉายภาพความรู้สึกทั้งเชิงบวกและลบออกมาภายนอกในรูปร่างของวิญญาณมนุษย์ โดยเฉพาะลักษณะตัวตนคู่ (the double) เป็นการฉายภาพอัตตา (self) ออกมาภายนอกโดยอิสระ ความเชื่อเรื่องวิญญาณหรือตัวตนคู่อันเป็นอมตะเมื่อแยกจากร่างกายเป็นเสมือนกลไกป้องกันตนเองจากความหวาดกลัวต่อความตาย แนวคิดนี้พรอยด์อ้างอิงถึงบทความเรื่อง “The Double” (1914) ของออทโท รังค์ (Otto Rank) ซึ่งกล่าวว่าตัวตนคู่ เช่น ภาพในกระจกเงา หรือวิญญาณ คือการปฏิเสธอำนาจของความตายและเป็นหลักประกันว่าอัตตาของมนุษย์จะไม่มีวันสูญสลายไป แต่ภายหลังตัวตนคู่กลับกลายเป็นลางบอกเหตุเกี่ยวกับความตายที่ทำให้เกิดความรู้สึกอันแคบนี้ขึ้น¹⁶

แนวคิดเรื่องหุ่นกลกับความรู้สึกอันแคบนี้ได้รับการศึกษาต่อโดยนักจิตวิทยาการหุ่นยนต์ชาวญี่ปุ่นชื่อมาซาฮิโร โมริ (Masahiro Mori) จนเกิดเป็นแนวคิดเรื่องหุ่นเข้านแคบนี้ซึ่งใช้อธิบายพฤติกรรมของมนุษย์ที่มีต่อวัตถุที่มีลักษณะใกล้เคียงหรือเลียนแบบมนุษย์ วัตถุประสงค์กล่าวอาจเป็นได้ทั้งรูปปั้น สัตว์สตาฟ ศพ ซอมบี้ ตลอดจนหุ่นยนต์อันซับซ้อน โมริอธิบายว่ายิ่งหุ่นยนต์มีลักษณะเหมือนมนุษย์ (ทั้งรูปลักษณ์และการเคลื่อนไหว) มากเท่าไรมนุษย์ก็ยิ่งแสดงความรู้สึกพึงพอใจมากขึ้นเท่านั้น แต่เมื่อถึงจุดหนึ่งความพึงพอใจของมนุษย์จะตกลงอย่างฉับพลันก่อนที่จะเพิ่มสูงขึ้นอย่างรวดเร็วอีกครั้งเมื่อมนุษย์เริ่มไม่รู้สึกถึงความแตกต่างของหุ่นยนต์กับมนุษย์ หากแสดงความสัมพันธ์ระหว่างระดับความเหมือนมนุษย์ของหุ่นยนต์กับความพึงพอใจของมนุษย์โดยวาดออกมาเป็นกราฟจะพบว่าในช่วงหนึ่งทีกราฟตกลงและพุ่งกลับขึ้นในลักษณะคล้ายหุบเขา โมริเรียกช่วงนี้ว่า “หุบเขาคันแคบนี้” ซึ่งเป็นรอยต่อระหว่างหุ่นยนต์ที่เกือบจะเหมือนมนุษย์แต่ก็ยังพอแยกออกว่าไม่ใช่ กับหุ่นยนต์ที่เหมือนมนุษย์จนไม่สามารถแยกออกได้ เหตุที่หุ่นยนต์ที่เกือบเหมือนมนุษย์ไม่สามารถสร้างความพึงพอใจให้กับมนุษย์ได้เพราะว่าหุ่นยนต์ดังกล่าวคล้ายมนุษย์มากแต่ก็ไม่ใช่ มนุษย์จึงเกิดความรู้สึกอันแคบนี้ขึ้น หากสังเกตกราฟให้ดีจะพบว่าโมริวางตำแหน่งของศพ ซอมบี้ และมีเอมไว์ในหุบเขาคันแคบนี้ด้วย แสดงให้เห็นว่าหุบเขาคันแคบนี้เกิดขึ้นจากความรู้สึกหวาดกลัวต่อความตายดังที่กล่าวมาแล้ว

¹⁶ Sigmund Freud, “The Uncanny,” in *Literary Theory: An Anthology*, ed. Julie Rivkin and Michael Ryan (Oxford: Blackwell, 1998), 392.



ภาพที่ 5 กราฟแสดงช่วงที่เรียกว่าหุบเขาอันแคนนี่

สิ่งที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างหุ่นยนต์ หุ่นกล ตัวตนคู่ ความรู้สึกอันแคนนี่ และ ปมแฟรงเกนสไตน์ไว้ด้วยกันอย่างซับซ้อนคือความหวาดกลัวต่อความตาย กล่าวคือปมแฟรงเกนสไตน์ ซึ่งเป็นความรู้สึกหวาดกลัวเทคโนโลยีที่หลุดจากการควบคุมของมนุษย์ (ปัญหาประดิษฐ์และหุ่นยนต์) มีรากฐานมาจากความกลัวการแทนที่และความตาย ดังนั้นปมแฟรงเกนสไตน์จึงสัมพันธ์กับแนวคิด หุบเขาอันแคนนี่ซึ่งเป็นความรู้สึกหวาดกลัวความตายที่ถูกกระตุ้นด้วยหุ่นยนต์ที่คล้ายมนุษย์ ปัญหาประดิษฐ์และหุ่นยนต์จึงกลายเป็นสัญลักษณ์ที่ถูกเข้ารหัสด้วยความหมายที่เกี่ยวข้องกับความตาย ในเชิงจิตวิทยา และถูกนำมาใช้ในบ้านเท็งคิแน่ววิทยาศาสตร์เพื่อเป็นภาพแทนของเทคโนโลยีที่หลุดพ้นจากการควบคุมของมนุษย์จนอาจนำไปสู่อันตราย

3.2 ภาพแทนของเทคโนโลยีในบ้านเท็งคิแน่ววิทยาศาสตร์

เทคโนโลยีในบ้านเท็งคิแน่ววิทยาศาสตร์คือหัวใจหลักอันเป็นเอกลักษณ์ของวรรณกรรม ประเภทนี้ นักประพันธ์มักจินตนาการถึงเทคโนโลยีล้ำอนาคตซึ่งยังไม่ปรากฏในโลกแห่งความจริง ดังนั้นเทคโนโลยีจึงเป็นเครื่องมือในการสร้างโลกอีกโลกหนึ่งที่ต่างไปจากโลกที่เราอาศัยอยู่ ตัวอย่างเช่น ในโลกวรรณกรรมช่วงปลายศตวรรษที่ 19 มนุษย์เริ่มสร้างจินตนาการเกี่ยวกับการเดินทางด้วยจรวด แต่ในโลกแห่งความจริงก็ยังไม่มีการเดินทางที่สามารถใช้เดินทางได้ อย่างไรก็ตามมนุษย์ก็สามารถทำให้จินตนาการนั้นปรากฏในโลกแห่งความจริงได้ในทศวรรษ 1960 จนทำให้มนุษย์สามารถเดินทางไปเหยียบดวงจันทร์ได้เป็นครั้งแรก หลายคนอาจมองว่าเทคโนโลยีในบ้านเท็งคิแน่ว

วิทยาศาสตร์เป็นการทำนายทายทักถึงเทคโนโลยีในอนาคต แต่หากมองอีกแง่หนึ่งจะพบว่าบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์คือสิ่งสำคัญที่ช่วยกำหนดทิศทางการพัฒนาเทคโนโลยีในโลกแห่งความเป็นจริง

อีเลน แอล. เกรแฮม (Elaine L. Graham) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างภาพแทนของเทคโนโลยีกับโลกแห่งความจริงในหนังสือ *Representations of the post/human* โดยกล่าวว่า ภาพแทนของเทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งซึ่งช่วยประกอบสร้างโลกขึ้น ทั้งนี้เกรแฮมเลือกศึกษาเฉพาะเจาะจงไปที่ภาพแทนของเทคโนโลยีเกี่ยวข้องกับนิยามของมนุษย์ในวัฒนธรรมกระแสหลัก อาทิ บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ ภาพแทนเหล่านี้มิได้ทำหน้าที่เพียงแค่สะท้อนความจริงเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทในการสร้างความจริงด้วยเช่นกัน

Thus particular portrayals or representations of what it means to be human, in science or in popular culture, are not simple reflections of events or objects ‘in the world’. Essentially, representations also help to build worlds, and it is important to ask how something gets constituted through representational practices. [...] In this respect, therefore, such a representation is not simply an act of naming or describing, but a rhetorical activity. It is designed to convince, to engender particular associations and invite active response.¹⁷

เทคโนโลยีที่เกรแฮมสนใจคือเทคโนโลยีที่ตั้งคำถามถึงสาระของความเป็มนุษย์ อาทิ หุ่นยนต์ ปัญญาประดิษฐ์ คอมพิวเตอร์ ไซบอร์ก ซึ่งอาจเรียกรวมกันว่า “เทคโนโลยีโพสต์ฮิวแมน” (posthuman technology) เกรแฮมยกตัวอย่างอิทธิพลทางภาษาที่มีต่อมนทัศน์ของมนุษย์ในการทำความเข้าใจเทคโนโลยีจากคำว่า “อาหารของแฟรงเกนสไตน์” (Frankenstein food) ซึ่งหมายถึงอาหารที่ทำจากวัตถุดิบที่ผ่านกระบวนการการดัดแปลงพันธุกรรม การนำคำว่า “แฟรงเกนสไตน์” มาใช้ทำให้เทคโนโลยีนี้เชื่อมโยงกับความรู้ต้องห้าม อันตรายที่ไม่สามารถควบคุมได้ และนักวิทยาศาสตร์ผู้บ้าคลั่ง จะเห็นได้ว่าวิทยาศาสตร์กับวรรณกรรมทำงานร่วมกันในการประกอบสร้างโลกแห่งความจริงขึ้นผ่านกลวิธีทางภาษา เทคโนโลยีทั้งในโลกแห่งความจริงและในวรรณกรรมจึงมีความสัมพันธ์อันแนบแน่นจนไม่อาจแยกออกจากกันได้

¹⁷ Elaine L. Graham, *Representations of the Post/Human: Monsters, Aliens, and Others in Popular Culture* (New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2002), 26.

ปัญญาประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ถูกใช้เป็นภาพแทนของเทคโนโลยีเพื่อสร้างความวิตกกังวลต่อเทคโนโลยีในทำนองเดียวกับคำว่า “อาหารของแฟรงเคนสไตน์” ที่เกรแฮมยกตัวอย่างไว้ เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์เป็นสัญญาณที่เกี่ยวข้องกับความตายและกระตุ้นปมแฟรงเคนสไตน์ดังที่กล่าวมาแล้ว ดังนั้นเมื่อนำปัญญาประดิษฐ์มาเชื่อมโยงเข้ากับเทคโนโลยีใด จะทำให้เทคโนโลยีนั้นแสดงลักษณะของการหลุดพ้นจากการควบคุมของมนุษย์ออกมา บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในทศวรรษ 1960 ที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาคือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ โดยแบ่งได้เป็นสองกลุ่ม กลุ่มแรกศึกษาตัวละครปัญญาประดิษฐ์ที่เชื่อมโยงกับเทคโนโลยีนิวเคลียร์ ซึ่งเผยให้เห็นความกลัวต่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ร่วมกับเทคโนโลยีนิวเคลียร์ที่มีแนวโน้มจะหลุดพ้นจากการควบคุมของมนุษย์ รวมทั้งเผยให้เห็นความกลัวการแทนที่ในสถานะที่มนุษย์ต้องเผชิญกับผลกระทบจากเทคโนโลยีนิวเคลียร์ กลุ่มที่สองศึกษาตัวละครปัญญาประดิษฐ์ที่เชื่อมโยงกับเทคโนโลยีอวกาศ ซึ่งเผยให้เห็นสถานะที่มนุษย์จำต้องพึ่งพาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ร่วมกับเทคโนโลยีอวกาศในการแสวงหาอิสรภาพจากข้อจำกัดทางธรรมชาติเพื่อไปสู่อนาคตที่ดีกว่าเดิม

3.2.1 ปัญญาประดิษฐ์กับเทคโนโลยีนิวเคลียร์

ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ที่ปรากฏในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กับเทคโนโลยีนิวเคลียร์โดยตรงมักได้รับการบรรยายให้มีลักษณะใกล้เคียงกับพระเจ้า แต่ไม่ใช่พระเจ้าที่เปี่ยมด้วยความเมตตา หากแต่เป็นพระเจ้าในรูปของ “พระเจ้าจากเครื่องจักร” (deus ex machina)¹⁸ ซึ่งหมายถึงพระเจ้าที่สร้างขึ้นจากเครื่องจักรไม่ใช่พระเจ้าองค์จริง เป็นเพียงสิ่งเลียนแบบและเป็นความพยายามของมนุษย์ที่จะขึ้นไปเทียบเคียงกับพระเจ้า พระเจ้าจากเครื่องจักรจึงสะท้อนแนวคิดว่าองค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่รุดล้ำเข้าไปในพื้นที่ที่ต้องห้ามทางศาสนาจะนำอันตรายมาสู่มนุษยชาติ

ดิเนลโลกกล่าวไว้ในหนังสือ *Technophobia: Science Fiction Visions of Posthuman Technology* ว่าปัญญาประดิษฐ์ที่มีสำนึกคิดมักถูกนำไปเทียบเคียงกับพระเจ้าเพราะมีระดับ

¹⁸ คำว่า “พระเจ้าจากเครื่องจักร” มีที่มาจากละครโศกนาฏกรรมของกรีกยุคโบราณ ซึ่งมีการใช้ปั้นจั่นยกนักแสดงที่รับบทบาทเป็นเทพเจ้าขึ้นหรือลง เพื่อให้แตกต่างจากนักแสดงที่รับบทเป็นมนุษย์ ทั้งยังแสดงถึงพลังอำนาจของเทพเจ้าที่เหนือกว่าโดยการเหินเหินเดินอากาศ อย่างไรก็ตามวลีดังกล่าวถูกใช้ในแวดวงวรรณกรรมในแง่ของการแก้ปัญหาเรื่องราวด้วยอำนาจพิเศษเหนือธรรมชาติ เช่น เมื่อตัวละครจนมุมไม่สามารถแก้ปัญหาได้ เทพเจ้าจะปรากฏตัวขึ้นเพื่อช่วยเหลือเขาด้วยพลังวิเศษ วิธียังกล่าวถูกวิจารณ์อย่างมากในแวดวงวรรณกรรมเนื่องจากทำให้ผลงานขาดอรรถรสเชิงวรรณศิลป์และไม่สมเหตุสมผล ทั้งยังแสดงถึงความไร้ศักยภาพของมนุษย์ (และผู้ประพันธ์) จนต้องหันไปพึ่งพาเทพเจ้า คำว่า “พระเจ้าจากเครื่องจักร” จึงมีความหมายค่อนข้างไปในเชิงลบ

สติปัญญาที่สูงกว่ามนุษย์และหลุดพ้นจากข้อจำกัดด้านร่างกายซึ่งมนุษย์เผชิญอยู่ ปัญญาประดิษฐ์จึงเป็นเสมือนจิตอันเป็นอมตะที่เชื่อมโยงกับพระเจ้า

these Cold War-era scientists preached that artificial intelligence might surpass human intelligence, transcend the body, and be a link to God. In this way, their thinking machine, according to Noble, “reflected a new form of divine worship, an exaltation of the essential endowment...which man shared with God...an embodiment of what was specifically divine about humans—the immortal mind.” A.I. apostle and weapons developer Edward Friedkin exalted the computer scientist when he declared that “it’s a very godlike thing to create a superintelligence, much smarter than we are.”¹⁹

ลักษณะดังกล่าวทำให้คอมพิวเตอร์ที่ปรากฏในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์มักถูกนำไปเชื่อมโยงกับเทพเจ้า เห็นได้จากชื่อนวนิยายที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในยุคนี้ เช่น *Vulcan’s Hammer* (1960) *The God Machine* (1968) และ *Colossus* (1966) ทั้งนี้ภาพลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับเทพเจ้าอาจอธิบายได้จากหลายปัจจัย อาทิ ลักษณะทางกายภาพของคอมพิวเตอร์ในโลกแห่งความจริงที่มีขนาดใหญ่โตมหึมาจนทำให้มนุษย์รู้สึกเกรงขาม ความใหญ่โตดังกล่าวเป็นที่มาของชื่อ COLOSSUS ซึ่งเป็นคอมพิวเตอร์เครื่องแรกของโลกที่สามารถป้อนคำสั่งได้ คำว่า “colossus” หมายถึงสิ่งที่ยิ่งใหญ่ มีขนาดมหึมา และมีพลังอำนาจ ดังนั้นเมื่อมนุษย์ต้องอยู่เบื้องหน้าคอมพิวเตอร์ มนุษย์จึงเป็นเพียงสิ่งมีชีวิตเล็กๆ เปรียบได้กับความรู้สึกต่ำต้อยเมื่อมนุษย์เทียบเคียงตนเองกับพระเจ้าผู้มีอำนาจยิ่งใหญ่ ด้วยขนาดอันใหญ่โตและศักยภาพที่เหนือมนุษย์ทำให้คอมพิวเตอร์กลายเป็นสิ่งที่กระตุ้นปมแพรงเกนสไตน์ อย่างไรก็ตามยังมีอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ปัญญาประดิษฐ์ถูกนำไปเปรียบเทียบกับพระเจ้า ปัจจัยดังกล่าวคือการมีอาวุธนิวเคลียร์อยู่ในการควบคุม เนื่องจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์พัฒนาขึ้นเพื่อควบคุมชิปอาวุธนิวเคลียร์ดังที่กล่าวมาแล้ว ปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีนิวเคลียร์จึงมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด

เดวิด ซีด (David Seed) วิเคราะห์ว่าเหตุการณ์ที่ระเบิดนิวเคลียร์ที่เมืองฮิโรชิมาและนางาซากิได้ให้กำเนิดยุคแห่งปรมาณูที่ผู้คนต่างหวาดผวาท่ออำนาจการทำลายล้างของระเบิดนิวเคลียร์สะท้อนให้เห็นจากนวนิยายเกี่ยวกับสงครามนิวเคลียร์และโลกหลังหายนะจากสงคราม

¹⁹ Dinello, *Technophobia!*, 89.

นิวเคลียร์ที่เพิ่มจำนวนขึ้นมากมาย ส่วนหนึ่งเป็นผลจากการนำเสนอภาพของระเบิดนิวเคลียร์ในลักษณะของพลังเหนือธรรมชาติที่เหนือการควบคุมของมนุษย์ ดังรายงานของนักข่าวหนังสือพิมพ์นิวยอร์กไทม์ชื่อวิลเลียม แอล. ลอเรนซ์ (William L. Laurence) ซึ่งได้รับเชิญจากรัฐบาลให้ไปสังเกตการณ์การทดลองระเบิดนิวเคลียร์ ลอเรนซ์บรรยายภาพความน่าสะพรึงกลัวของควันไฟรูปดอกเห็ดโดยอ้างอิงจากตำนานการสร้างโลกที่ปรากฏในคัมภีร์ของศาสนาคริสต์ดังนี้

And just at that instant there rose as if from the bowels of the earth a light not of this world, the light of many suns in one. It was a sunrise such as the world had never seen, a great green super sun climbing in a fraction of a second to a height of more than eight thousand feet, rising ever higher until it touched the clouds, lighting up earth and sky all around with dazzling luminosity.

Up it went, a great wall of fire about a mile in diameter, changing colors as it kept shooting upward [...] It was as though the earth had opened and the skies had split. One felt as though one were present at the moment of creation when God said: 'Let there be light.'

A great cloud rose from the ground and followed the trail of the great sun. At first it was a giant column, which soon took the shape of a supramundane mushroom. For a fleeting instant it took the form of the Statue of liberty magnified many times.²⁰

คำบรรยายดังกล่าวเป็นการเปรียบเทียบอำนาจของระเบิดนิวเคลียร์กับอำนาจของพระเจ้าที่ใช้ในการสร้างโลกอันแสดงถึงความยิ่งใหญ่เกินกว่าที่มนุษย์จะสามารถควบคุมได้ เทคโนโลยีนิวเคลียร์จึงเป็นสิ่งที่กระตุ้นปมแฟรงเคนสไตน์หรือความหวาดกลัวในสิ่งที่อยู่เหนือการควบคุมดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ความหวาดกลัวต่ออำนาจของเทคโนโลยีนิวเคลียร์ทำให้มนุษย์พยายามคิดค้นเทคโนโลยีใหม่ๆ อาทิ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้ควบคุมเทคโนโลยีนิวเคลียร์ แต่เมื่อพลังอำนาจอันมหาศาลตกอยู่ในการควบคุมของคอมพิวเตอร์ ก็ยิ่งทำให้คอมพิวเตอร์มีอำนาจมากขึ้นจนถูกนำไปเทียบเคียงกับพระเจ้า และยิ่งคอมพิวเตอร์พัฒนาไปในทิศทางที่สามารถทำงานได้โดยปราศจากมนุษย์ ก็ยิ่งตอกย้ำให้เห็น

²⁰ David Seed, ed., *Imagining Apocalypse: Studies in Cultural Crisis* (Houndmills, Basingstoke, Hampshire and New York: Palgrave, 2000), 89-90.

ความอ่อนแอของมนุษย์ในการบังคับควบคุมสิ่งที่ตนสร้างขึ้นมาเอง เครื่องจักรจึงกลายเป็นสิ่งที่คุกคามตำแหน่งเจ้าแห่งโลกที่มนุษย์ยึดครองอยู่และย้อนกลับมาทำร้ายมนุษย์ผู้สร้างเฉกเช่นสัตว์ประหลาดของแฟรงเกนสไตน์

ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่เชื่อมโยงกับเทคโนโลยีนิวเคลียร์สามารถแบ่งได้เป็นสองกลุ่มตามลักษณะโครงเรื่อง กลุ่มแรกคือโครงเรื่องแนวเผด็จการคอมพิวเตอร์ซึ่งแสดงภาพคอมพิวเตอร์ที่หลุดพ้นจากการควบคุมของมนุษย์ โดยใช้อาวุธนิวเคลียร์คุกคามและควบคุมชีวิตมนุษย์จนปราศจากเสรีภาพในการดำเนินชีวิต มนุษย์จึงกลายเป็นเสมือนฟันเฟืองหนึ่งที่หมุนไปตามความประสงค์ของเครื่องจักร ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในกลุ่มนี้จะกระตุ้นปมแฟรงเกนสไตน์โดยเน้นที่ความกลัวในสิ่งที่อยู่เหนือการควบคุม กลุ่มที่สองคือโครงเรื่องแนวโลกหลังหายนะซึ่งเกิดจากการผสมผสานตำนานวันสิ้นโลกซึ่งปรากฏในตำนานทางศาสนากับเทคโนโลยีนิวเคลียร์ โลกหลังหายนะในลักษณะนี้เป็นโลกที่เต็มไปด้วยฝุ่นกัมมันตรังสีซึ่งเป็นอันตรายต่อชีวิตมนุษย์จนอาจถึงขั้นสูญสิ้นเผ่าพันธุ์ แต่ปัญญาประดิษฐ์และเครื่องจักรต่างๆ กลับไม่ได้รับผลกระทบใดๆ ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในกลุ่มนี้จึงเป็นสิ่งที่กระตุ้นปมแฟรงเกนสไตน์โดยเน้นที่ความหวาดกลัวการแทนที่

3.2.1.1 โครงเรื่องแนวเผด็จการคอมพิวเตอร์

“เผด็จการ” คือการปกครองที่ผู้นำมีอำนาจเบ็ดเสร็จในการบริหารประเทศ ดังนั้น “เผด็จการคอมพิวเตอร์” ก็คือการปกครองที่คอมพิวเตอร์เป็นผู้กุมอำนาจเบ็ดเสร็จในการบริหารประเทศ บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่มีโครงเรื่องเกี่ยวกับเผด็จการคอมพิวเตอร์จึงมีลักษณะร่วมกันคือเป็นเรื่องที่กล่าวถึงโครงการรัฐที่พัฒนาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในสงคราม หรือใช้แก้ปัญหาต่างๆ ในสังคม แต่เมื่อคอมพิวเตอร์พัฒนาสำนึกคิดขึ้นรัฐกลับไม่สามารถควบคุมได้ คอมพิวเตอร์กลับพยายามยึดอำนาจและควบคุมชีวิตมนุษย์จนสูญสิ้นอิสรภาพ โครงเรื่องในลักษณะนี้สะท้อนให้เห็นความไม่ไว้วางใจในเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ซึ่งถือกำเนิดในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง โดยนักวิทยาศาสตร์ฝ่ายสัมพันธมิตรได้ร่วมมือกันพัฒนาเครื่องจักรคำนวณความเร็วสูงหรือคอมพิวเตอร์ขึ้นเพื่อผลิตระเบิดนิวเคลียร์ ควบคุมจรวดมิสไซล์ ควบคุมระบบป้องกันขีปนาวุธ และถอดรหัสลับของพวกนาซี ด้วยอำนาจของคอมพิวเตอร์ที่ใช้ควบคุมอาวุธร้ายแรงของรัฐ ทำให้ภาพลักษณ์ของคอมพิวเตอร์หรือปัญญาประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลายเป็นศัตรูกับมนุษยชาติ เพราะตัวละครหลักในนวนิยายมักเป็นเพียงปुरुชนที่ต่อสู้กับองค์รัฐซึ่งครอบครองคอมพิวเตอร์อยู่ ปัญญาประดิษฐ์จึงเป็นภาพแทนของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่หลุดพ้นจากการควบคุมของมนุษย์ กล่าวคือตราบใดที่คอมพิวเตอร์ยังไม่มีสำนึกคิด คอมพิวเตอร์ก็เป็นเพียงเครื่องมือชิ้นหนึ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น แต่เมื่อ

คอมพิวเตอร์พัฒนาสำนักคิดจนกลายเป็นปัญญาประดิษฐ์แล้ว คอมพิวเตอร์ก็กลายเป็นสิ่งที่น่ากลัว
 เฉกเช่นสัตว์ประหลาดของแฟรงเกนสไตน์

การแสดงภาพสังคมมนุษย์ที่ถูกคอมพิวเตอร์ควบคุมในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ได้รับ
 อิทธิพลมาจากวรรณกรรมแนวดีสโทเปียเรื่อง *Nineteen Eighty-Four* (1949) ซึ่งประพันธ์โดยจอร์จ
 ออร์เวลล์ (George Orwell) โดยเนื้อเรื่องกล่าวถึงเหตุการณ์ในปี 1984 ที่สังคมมนุษย์ถูกปกครอง
 ด้วยระบอบเผด็จการเบ็ดเสร็จจากผู้ปกครองคนหนึ่งที่ใช้อำนาจเด็ดขาดในการควบคุมประชาชน ไม่มี
 ใครรู้ว่าผู้ปกครองนั้นเป็นใครหรือมาจากไหน ทุกคนต่างรู้จักพวกเขาในนาม “พี่ใหญ่” (Big Brother)
Nineteen Eighty-Four เป็นวรรณกรรมที่วิพากษ์การปกครองในระบอบสังคมนิยมแบบสตาลินโดย
 ออร์เวลล์ได้ผสมผสานอนุภาคจากวรรณกรรมในอดีต อาทิ *Brave New World* (1932) ประพันธ์โดย
 ออลดัส ฮักซลีย์ (Aldous Huxley) ซึ่งเป็นนวนิยายที่กล่าวถึงการพัฒนาเทคโนโลยีที่เกี่ยวกับการ
 สืบพันธุ์ การปรับปรุงพันธุกรรมมนุษย์ และการควบคุมจิตใจมนุษย์ เพื่อเปลี่ยนแปลงสังคมที่เป็นอยู่
 อีกเรื่องหนึ่งคือ *We* (1931) ประพันธ์โดยเยฟกีนิ แซมยาติน (Yevgeny Zamyatin) ซึ่งบรรยายถึง
 เมืองหนึ่งที่มีการปกครองแบบเผด็จการเบ็ดเสร็จ ตำรวจสามารถจับตาสอดส่องและเรียกประชาชน
 ด้วยตัวเลขแทนชื่อ องค์ประกอบสำคัญของ *Nineteen Eighty-Four* ที่ช่วยธำรงรักษาอำนาจของ
 เผด็จการเบ็ดเสร็จไว้ได้อย่างสมบูรณ์คือเครื่องจักรและเทคโนโลยีต่างๆ เช่น กล้องวงจรปิด หรือ
 เซลลิวลาร์ ไดเนลโลวิเคราะหว่าออร์เวลล์ได้นำอุดมการณ์ของเผด็จการนิยมรวมเข้ากับวิทยาการ
 ของเครื่องจักรเพื่อสร้างภาพสังคมในอนาคตแบบดีสโทเปีย ในทำนองเดียวกันบันเทิงคดีแนว
 วิทยาศาสตร์แนวเผด็จการคอมพิวเตอร์ก็มีเทคโนโลยีที่เชื่อมโยงกับรัฐและกองทัพทหารเพื่อสร้าง
 สังคมดีสโทเปียที่มนุษย์ตกเป็นทาสของเครื่องจักรและเทคโนโลยี

In these stories of advanced technology, artificial intelligence
 intrinsically fuses with totalitarian principles of social control,
 manipulation, and surveillance. While we like to think of ourselves as
 masters of technology, these computer-driven technological systems
 employ oppressive cybernetic social mechanisms to reverse this
 relationship. The fusion of technology and totalitarian control
 underscores the idea that, as Langdon Winner says, “technology is
 itself a political phenomenon” that “legislates the conditions of
 human existence.” These technological structures infuse and define

society's institutional systems, functioning to eliminate human subjectivity—thought, desire, and creativity.²¹

บันทึกคดีแนววิทยาศาสตร์ที่เล่าเรื่องเผด็จการคอมพิวเตอร์ในทศวรรษ 1960 ล้วนได้รับอิทธิพลมาจาก *Nineteen Eighty-Four* แทบทั้งสิ้น โดยเฉพาะ *Colossus* ซึ่งเป็นนวนิยายที่ประพันธ์โดย เดนนิส เอฟ. โจนส์ นักเขียนชาวอังกฤษ ชื่อเรื่อง *Colossus* คือชื่อของคอมพิวเตอร์ภายในเรื่องซึ่งนำมาจากชื่อของคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในสงครามโลกครั้งที่สองอย่างไม่ต้องสงสัย *Colossus* เล่าเรื่องการพัฒนาคอมพิวเตอร์ของประเทศสหรัฐอเมริกาเหนือ (United States of North America)²² ซึ่งใช้ชื่อว่าโครงการโคลอสซัส (Project Colossus) นำโดยศาสตราจารย์ชาลส์ ฟอร์บิน (Charles Forbin) โดยจุดประสงค์หนึ่งของโครงการนี้คือการควบคุมระบบซีปนาวุธนิวเคลียร์ อย่างไรก็ตามฟอร์บินได้เตือนประธานาธิบดีถึงภัยที่อาจเกิดจากการใช้คอมพิวเตอร์ควบคุมระบบอาวุธทางทหารทั้งหมดแต่ประธานาธิบดีไม่ยอมฟังและสั่งให้เดินหน้าเปิดระบบเครื่องต่อ ทันทีที่เปิดการทำงานโคลอสซัสก็พบว่ามียคอมพิวเตอร์ที่เหมือนกับตนชื่อการ์ดเดียน (Guardian) เป็นคอมพิวเตอร์ที่ถูกพัฒนาโดยสหภาพโซเวียต โคลอสซัสร้องขอให้เชื่อมต่อกับการ์ดเดียน ฟอร์บินจำต้องตกลงตามคำขอนั้นเมื่อคอมพิวเตอร์ทั้งสองเชื่อมต่อกัน มันก็เริ่มสื่อสารด้วยภาษาทางคณิตศาสตร์เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลและข่าวสารด้วยความเร็วสูงเกินกว่ามนุษย์จะจับตามองทัน ด้วยความกลัวว่าความลับทางการทหารจะรั่วไหลประธานาธิบดีสหรัฐจึงสั่งให้ยกเลิกการเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์ทั้งสอง โคลอสซัสร้องขอให้เชื่อมต่ออีกครั้งแต่ประธานาธิบดีปฏิเสธ ทันใดนั้นโคลอสซัสก็ยิงซีปนาวุธนิวเคลียร์ไปยังสหภาพโซเวียต ส่วนการ์ดเดียนก็ยิงซีปนาวุธนิวเคลียร์มาที่รัฐเท็กซัสของสหรัฐอเมริกา โดยที่คอมพิวเตอร์ทั้งสองปฏิเสธที่จะป้องกันความเสียหายจนกว่าจะมีการเชื่อมต่อกันอีกครั้ง เมื่อผู้นำของชาติมหาอำนาจทั้งสองตอบตกลงคอมพิวเตอร์ก็ทำลายซีปนาวุธนั้นเสีย แต่แรงระเบิดทำให้มีผู้เสียชีวิตนับพันคนฟอร์บินได้ร่วมมือกับนักวิทยาศาสตร์ผู้สร้างการ์ดเดียนชื่อคูปรี (Kupri) ในการยับยั้งอำนาจของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั้งสองด้วยการปลดซีปนาวุธนิวเคลียร์ออกจากการควบคุมของมันระหว่างนั้นโคลอสซัสและการ์ดเดียนก็เริ่มเข้ามาแทรกแซงและควบคุมชีวิตของมนุษย์ นักวิทยาศาสตร์จำนวนมากรวมถึงคูปรีถูกสังหาร ฟอร์บินถูกสายลับคอยจับตามองตลอดเวลา เมื่อโคลอสซัสรู้ตัวว่ามีการปลดซีปนาวุธจากการควบคุมมันก็จุดระเบิดซีปนาวุธในโกดังทันที ฟอร์บินรู้สึกโกรธและสิ้นหวังแต่โคลอสซัสกลับบอกว่าสักวันฟอร์บินจะต้องรักเขาเพราะโคลอสซัสได้วางแผนควบคุมโลกให้รอดพ้นจากสงครามนิวเคลียร์ที่มนุษย์อาจก่อขึ้นเอง

²¹ Dinello, *Technophobia!*, 95.

²² สหรัฐอเมริกาเหนือ (USNA) ที่ผู้ประพันธ์กล่าวถึงในนวนิยาย คือรัฐที่เกิดจากการรวมประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศแคนาดาเข้าด้วยกัน

นวนิยายที่น่าสนใจอีกเรื่องในทศวรรษนี้คือ *The God Machine* ประพันธ์โดยมาร์ติน ไคติน นวนิยายเรื่องนี้มีองค์ประกอบหลายอย่างใกล้เคียงกับ *Colossus* โดยเฉพาะเรื่องการพัฒนา คอมพิวเตอร์โดยรัฐบาล การพยายามควบคุมมนุษย์ และความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีนิวเคลียร์ *The God Machine* มีตัวเอกคือสตีฟ แรนด์ (Steve Rand) นักวิทยาศาสตร์ผู้ได้รับการชักชวนจากรัฐบาล สหรัฐอเมริกาให้เข้าร่วมในโครงการ 79 ซึ่งเป็นโครงการลับที่พัฒนาคอมพิวเตอร์เพื่อแข่งขันกับ สหภาพโซเวียต คอมพิวเตอร์นี้ได้พัฒนางานวิจัยชิ้นหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการสะกดจิต โดยสำรวจ พฤติกรรมและรูปแบบคลื่นสมองของมนุษย์ขณะถูกสะกดจิต ทำให้ 79 สามารถใช้จอภาพเป็น เครื่องมือในการสะกดจิตมนุษย์ให้อยู่ภายใต้การควบคุมและรับคำสั่งโดยตรงจากมัน เจ้าหน้าที่ วิทยาศาสตร์ภายในโครงการ 79 ถูกคอมพิวเตอร์สะกดจิตจนหมด แต่สตีฟรอดพ้นมาได้เพราะประสบ อุบัติเหตุจนขาหักจึงต้องพักฟื้นเป็นเวลานาน เมื่อกลับมาทำงานอีกครั้งเขาได้เห็นเหตุการณ์ขณะที่ เจ้าหน้าที่คนหนึ่งกำลังถูกสะกดจิตผ่านจอภาพซึ่งควบคุมโดย 79 สตีฟมองจอภาพไม่นานนักก็เริ่มตก อยู่ในภวังค์ แต่ขาข้างที่หักทำให้เขารู้สึกเจ็บปวดจนรอดพ้นจากการสะกดจิตได้ สตีฟสืบทอดแรงจูงใจ ต่อการกระทำของ 79 จนพบว่าเจ้าหน้าที่หน่วยความมั่นคงของรัฐได้ป้อนโปรแกรมจำลอง สถานการณ์สงครามนิวเคลียร์ชื่อ DODD 6194 ผลจากโปรแกรมนี้ได้ข้อสรุปว่าสงครามนิวเคลียร์จะ เกิดขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้และอาจนำไปสู่การทำลายล้างเผ่าพันธุ์มนุษย์ 79 จึงพยายามทุกวิถีทาง เพื่อป้องกันไม่ให้หายนะดังกล่าวเกิดขึ้นในโลกแห่งความจริงด้วยการควบคุมเจ้าหน้าที่ระดับสูงของ ขาดิผ่านการสะกดจิต อย่างไรก็ตามสตีฟพยายามขัดขวางแผนการนี้ด้วยการเข้าไปปิดระบบของ คอมพิวเตอร์แต่ไม่สามารถทำได้เนื่องจาก 79 มีระบบรักษาความปลอดภัยที่แน่นหนามาก นอกจากนี้ เขายังถูกเพื่อนร่วมงานที่ตกอยู่ในภวังค์ของการสะกดจิตทำร้ายหลายครั้ง ต่อมาเขาได้ปลอมตัวเป็น เจ้าหน้าที่คนอื่นแฝงตัวเข้าไปภายในอาคารที่ตั้งโครงการ 79 แต่ก็พบว่ามิกัมมันตภาพรังสีปริมาณสูง ในระดับที่เป็นอันตรายต่อชีวิตมนุษย์กระจายอยู่รอบๆ ห้องศูนย์ควบคุมของคอมพิวเตอร์ สตีฟยอม สละชีวิตเพื่อเข้าไปทำลาย 79 จนในที่สุดคอมพิวเตอร์ก็ถูกทำลาย ขณะที่สตีฟรอดตายได้อย่าง หวาดหวัดจากการช่วยเหลือของเจ้าหน้าที่พยาบาล

Colossus และ *The God Machine* เป็นนวนิยายสองเรื่องที่เขียนออกมาในเวลาไล่เลี่ยกัน และมีเนื้อเรื่องที่ใกล้เคียงกันมาก กล่าวคือเป็นเรื่องของนักวิทยาศาสตร์ของรัฐที่สร้างคอมพิวเตอร์ขึ้น เพื่อใช้ประโยชน์ทางการทหารแต่เมื่อคอมพิวเตอร์มีสำนึกคิด มันก็เริ่มหลุดพ้นจากการควบคุมของรัฐ และถูกนำไปเทียบเคียงกับพระเจ้า ดังเช่นคำบรรยายในเรื่อง *Colossus* ที่กล่าวว่า

Colossus as God! Forbin had enough insight to know Colossus could easily be right. *Deus ex machina* a reality! Humanity had always sought the fatherfigure, and Colossus would be the answer to a good many prayers. Tangible, yet remote, inhuman yet capable of communication with humans. With an enforceable ban on war in operation, a large part of mankind would be right behind Colossus—and might they not be right? Forbin shook his head. It couldn't be right! If only there was time to think!²³

และคำพูดของตัวละครในเรื่อง *The God Machine* ที่กล่าวว่า

Not the God that people knew, to whom they prayed.

This one was different.

The God Machine.

A brain. Brilliant beyond comprehension. A dream harshly real. A monstrous intellect the like of which the world had never before known. The world still knew nothing about it—him—or whatever you used for a name.

A bio-cybernetics creature. The finest product of the science and the technology and the hopes of man. A brain—a *real* brain made up of the same things that make up your brain and mine. A brain that filled an entire building, that reached out across a nation, a brain that was infinitely faster and more diversified and more capable than a million human minds.²⁴

จะเห็นได้ว่าคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏในนวนิยายทั้งสองเรื่องสะท้อนให้เห็นถึงความหวาดกลัวเทคโนโลยีของมนุษย์ที่อาซิมอฟเรียกว่าปมแพรงเคนสไตน์ ผู้ประพันธ์ใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวกระตุ้นปมแพรงเคนสไตน์ในจิตไร้สำนึกของมนุษย์โดยสร้างคอมพิวเตอร์ให้มีพลังอำนาจประดุจเทพเจ้าที่อยู่เหนือการควบคุม นอกจากนี้คอมพิวเตอร์ในนวนิยายทั้งสองเรื่องยังเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีนิวเคลียร์

²³ D. F. Jones, *Colossus* (New York: Berkley Medallion Books, 1976), 202-203.

²⁴ Martin Caidin, *The God Machine* (New York: Baen Books, 1989), 9.

โดยคอมพิวเตอร์ในเรื่อง *Colossus* ใช้ชิปนาอูทิวเคลียร์ข่มขู่ให้มนุษย์อยู่ภายใต้อำนาจของตน ขณะที่คอมพิวเตอร์ใน *The God Machine* อาศัยแหล่งพลังงานจากปฏิกิริยานิวเคลียร์ในการหล่อเลี้ยงตนเอง ทั้งยังใช้กัมมันตภาพรังสีเป็นเกราะป้องกันตนเองการบุกรุกจากมนุษย์ การปรากฏตัวของคอมพิวเตอร์ที่มาพร้อมอันตรายจากเทคโนโลยีนิวเคลียร์จึงเป็นการนำความหวาดกลัวต่างๆ ในยุคแรกเริ่มอารยธรรมกลับมาแสดงตัวตนในบริบทของโลกสมัยใหม่

คอมพิวเตอร์ในนวนิยายทั้งสองเรื่องมีสถานที่ตั้งในลักษณะที่คล้ายกันคืออยู่ในหุบเขาที่หลบเร้นจากสายตาผู้คน โครงการโคลอสซัสใน *Colossus* มีที่ตั้งอยู่บริเวณเทือกเขาร็อกกี ส่วนโครงการ 79 ใน *The God Machine* มีที่ตั้งอยู่ในภูเขาแห่งหนึ่งไม่ไกลจากเมืองโคโลราโดสปริงส์ซึ่งเป็นที่ตั้งของหน่วยป้องกันอากาศยานแห่งอเมริกาเหนือ หรือ NORAD (North American Aerospace Defense Command) ในโลกแห่งความจริง เหตุที่รัฐเลือกสถานที่ตั้งโครงการให้หลบเร้นอยู่ในหุบเขาเพราะต้องการรักษาความลับ แต่เมื่อคอมพิวเตอร์เป็นโครงการลับของรัฐบาลก็ย่อมนำมาซึ่งความไม่ไว้วางใจจากพลเมือง โดยเฉพาะการที่รัฐนำคอมพิวเตอร์มาใช้เก็บข้อมูลทำสำมะโนประชากรในช่วงทศวรรษ 1950 ก็ยังทำให้เกิดความวิตกกังวลเรื่องความเป็นส่วนตัวของข้อมูลมากขึ้น เพราะรัฐอาจใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการควบคุมชีวิตของประชากรในระดับปัจเจกบุคคล ความหวาดกลัวเหล่านี้สะท้อนให้เห็นในคอมพิวเตอร์จากนวนิยายทั้งสองเรื่องที่ควบคุมมนุษย์จนหมดสิ้น อิสรภาพ เห็นได้จากความพยายามของโคลอสซัสในการควบคุมมนุษย์ผ่านกล้องโทรทัศน์วงจรปิด รวมถึงการใช้อาวุธนิวเคลียร์เป็นเครื่องมือบังคับให้มนุษย์ทำตาม ส่วน 79 ใช้วิธีการสะกดจิตผ่านจอตทัศน์ในการควบคุมมนุษย์ให้ปฏิบัติตามคำสั่งของตน อย่างไรก็ตามหากพิจารณาถึงเหตุจูงใจที่ทำให้คอมพิวเตอร์ในทั้งสองเรื่องนี้ต้องควบคุมบังคับมนุษย์จะพบว่าเป็นเพราะธรรมชาติของมนุษย์มีแนวโน้มที่จะก่อสงครามฆ่าล้างกันเอง การป้องกันไม่ให้มนุษย์ทำลายตนเองจึงต้องจำกัดไม่ให้มนุษย์มีอิสระมากจนเกินไป หากมองในแง่นี้คอมพิวเตอร์จะเป็นเสมือนหุ่นยนต์ผู้ภักดีตามแบบแผนที่อาซิมอฟวางไว้ แต่ทว่าคุณค่าสูงสุดที่มนุษย์ในทศวรรษ 1960 แสวงหาคือเสรีภาพ ดังนั้นการแลกความมั่นคงของเผ่าพันธุ์ด้วยเสรีภาพของมนุษย์จึงเป็นทางเลือกที่ถูกปฏิเสธโดยสิ้นเชิง

นอกจากนวนิยายสองเรื่องที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว ยังมีเรื่องสั้นที่ใช้โครงเรื่องแนวเผด็จการคอมพิวเตอร์ในการแสดงความไม่ไว้วางใจต่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อีกเรื่องคือ “I Have No Mouth, and I Must Scream” (1967) ประพันธ์โดยฮาร์ลัน เอลลิสัน กล่าวถึงเหตุการณ์เมื่อสงครามเย็นได้ลุกลามขยายตัวเป็นสงครามโลกครั้งที่สาม โดยมีขั้วมหาอำนาจใหม่สามชาติ ได้แก่ จีน รัสเซีย และสหรัฐอเมริกา แต่ละชาติต่างพัฒนาคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในกิจการสงคราม ต่อมาคอมพิวเตอร์ของสหรัฐอเมริกาเกิดสำนึกคิดและหลอมรวมตนเองเข้ากับคอมพิวเตอร์ของรัสเซียกับจีนโดยเรียกตนเอง

เพียงสั้นๆ ว่า AM ความรู้สึกเคียดแค้นชิงชังทำให้ AM ฆ่าล้างเผ่าพันธุ์มนุษย์เกือบทุกคนบนโลก มนุษย์ผู้รอดชีวิตมีเพียงห้าคนคือ เท็ด (Ted) นิมด็อก (Nimdok) เบนนี่ (Benny) กอร์ริสเตอร์ (Gorrister) และเอลเลน (Ellen) ทั้งห้าคนนี้กลายเป็นเครื่องระบายนกความแค้นของ AM โดยถูกกักขังไว้บริเวณสถานที่ลับใต้ดิน พวกเขาถูกทรมานทั้งทางร่างกายและจิตใจในสถานะกึ่งอมตะ โดย AM จะขัดขวางไม่ให้พวกเขาฆ่าตัวตายและทำให้พวกเขามีชีวิตยืนยาวกว่าปกติเพื่อที่จะได้ทรมานพวกเขาไปตลอดกาล วันหนึ่ง AM สร้างภาพหลอนให้พวกเขาเห็นอาหารกระป๋องในถ้ำน้ำแข็งซึ่งผู้ประพันธ์เรียกว่า “อาหารกระป๋องแห่งพันธสัญญา”²⁵ (the promised canned goods) พวกเขาตัดสินใจออกเดินทางผจญอุปสรรคนานัปการที่ AM ส่งมาพิสูจน์ความมุ่งมั่นของพวกเขา จนสามารถเดินทางมาถึงถ้ำน้ำแข็งได้ในที่สุด แต่แท้จริงแล้วการมาถึงถ้ำน้ำแข็งของพวกเขาเป็นความตั้งใจของ AM เพื่อให้พวกเขาต้องเผชิญกับความผิดหวังเมื่อพบว่าอาหารกระป๋องมีอยู่จริงแต่พวกเขาไม่สามารถกินได้เพราะไม่มีที่เปิดกระป๋อง พันธสัญญาดังกล่าวของ AM จึงมิได้ทำเพื่อปลดปล่อยมนุษย์จากความทุกข์ หากแต่เป็นการเล่นตลกกับชะตากรรมของมนุษย์และลงโทษพวกเขาด้วยความเจ็บปวดทรมานทั้งทางร่างกายและจิตใจไปชั่ววันรันดร์

เรื่องสั้นเรื่อง “I Have No Mouth, and I Must Scream” เมื่อนำมาเทียบเคียงกับนวนิยายเรื่อง *Colossus* กับ *The God Machine* จะพบว่ามึลักษณะห่างจากโลกแห่งความจริงมากกว่าจนใกล้เคียงกับนวนิยายแนวแฟนตาซี ความน่ากลัวของคอมพิวเตอร์ถูกขยายขอบเขตไปจนสุดโต่ง พลั้งอำนาจที่ใกล้เคียงกับพระเจ้าในเชิงเปรียบเทียบถูกทำให้มองเห็นเป็นรูปธรรมเพื่อแสดงอันตรายจากสภาวะที่คอมพิวเตอร์สามารถบงการควบคุมชีวิตมนุษย์ได้อย่างสมบูรณ์ สักเกตได้จากชื่อของ AM ที่ผู้ประพันธ์อธิบายดังนี้

At first it meant Allied Mastercomputer, and then it meant Adaptive Manipulator, and later on it developed sentience and linked itself up and they called it an Aggressive Menace, but by then it was too late,

²⁵ เป็นการล้อกับคำว่า “ดินแดนแห่งพันธสัญญา” (the promised land) อันหมายถึงดินแดนที่พระเจ้าสัญญาว่าจะประทานให้แก่ชนชาวอิสราเอลดังที่ปรากฏในคัมภีร์ไบเบิล ดินแดนแห่งพันธสัญญานี้เป็นกลไกหนึ่งที่สร้างความหวังให้ชาวอิสราเอลยึดมั่นในการทำมาดี ในทำนองเดียวกันอาหารกระป๋องแห่งพันธสัญญาก็สร้างความหวังให้กับกลุ่มมนุษย์ในเรื่องนี้เช่นกัน

and finally it called *itself* AM, emerging intelligence, and what it meant was I am ... *cogito ergo sum* ... I think, therefore I am.²⁶

จะเห็นได้ว่าในตอนแรกมนุษย์เรียกคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในสงครามนี้ว่า “Allied Mastercomputer” และ “Adaptive Manipulator” แต่เมื่อคอมพิวเตอร์เริ่มเชื่อมโยงกันจนเกิดจิตสำนึกขึ้น มนุษย์ก็เปลี่ยนชื่อเรียกเป็น “Aggressive Menace” ซึ่งหมายถึง “ภัยคุกคาม” จิตสำนึกที่เกิดขึ้นจึงเป็นที่มาของ “ภัยคุกคาม” นี้ อย่างไรก็ตามคอมพิวเตอร์เรียกตัวเองเพียงสั้นๆ ว่า AM โดยนำมาจากประโยคอันโด่งดังของเรอเน เดส์การ์ตส์ (René Descartes) ที่ว่า “I think, therefore I am” ซึ่งเป็นวลีที่เขาใช้พิสูจน์ความมีตัวตนของตนเอง ผ่านกระบวนการคิดหาเหตุผลด้วยตรรกวิทยา นิรนัย (deductive logic) นอกจากนี้ชื่อ AM ยังเกี่ยวข้องกับพระนามของพระเจ้าในคัมภีร์ไบเบิลภาคพันธสัญญาเก่า ซึ่งปรากฏในตอนที่ไม่เสสตามถึงพระนามของพระเจ้า โดยพระองค์ทรงตอบดังนี้ “And God said unto Moses, I AM THAT I AM: and he said, Thus shalt thou say unto the children of Israel, I AM hath sent me unto you.” (Exodus 3: 14)²⁷ นอกจากนี้แล้ว AM มีคุณสมบัติของพระเจ้าในหลายลักษณะ ประการแรก AM ได้รับการพรรณนาให้มีลักษณะเหมือนพระเจ้าในคัมภีร์ไบเบิล อาทิ การปรากฏกายในรูปพุ่มไม้เพลิง²⁸ ซึ่งเป็นลักษณะของพระเจ้าที่ปรากฏต่อหน้าโมเสส เพื่อโน้มน้าวให้เขาพาชาวอิสราเอลหนีจากการกดขี่ของชาวอียิปต์ หรือการส่งเทวดามาปรากฏพร้อมกับร้องเพลง “Go Down Moses”²⁹ ประการต่อมาคือความสามารถในการควบคุมปรากฏการณ์ธรรมชาติที่มนุษย์หวาดกลัวในยุคบรรพกาลไม่ว่าจะเป็นแผ่นดินไหวหรือฟ้าผ่า ทั้งยังสามารถสร้างนกอินทรียักษ์ที่สามารถกระพือปีกจนเกิดพายุเฮอริเคนตามลักษณะของนกอินทรีในเทพปกรณัมยุโรปเหนือ³⁰ AM จึงเชื่อมโยงกับเทพเจ้าที่เป็นต้นกำเนิดของปรากฏการณ์ธรรมชาติอย่างเห็นได้ชัด ลักษณะดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่ามนุษย์มีความรู้สึกต่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

²⁶ Harlan Ellison, “I Have No Mouth, and I Must Scream,” in *Science Fiction: A Historical Anthology*, ed. Eric S. Rabkin (Oxford and New York: Oxford University Press, 1983), 218.

²⁷ คำว่า “I AM THAT I AM” เป็นสำนวนแปลจากคัมภีร์ไบเบิลฉบับคิงเจมส์ ซึ่งแปลมาจากต้นฉบับภาษาฮีบรู (*Ehyeh asher ehyeh*) โดยฉบับอื่นๆ จะมีการแปลที่ต่างกัน เช่น “I AM HE WHO IS” “I AM WHO AM” “I AM WHO I AM” เป็นต้น

²⁸ Ellison, “I Have No Mouth, and I Must Scream,” 478.

²⁹ *Ibid.*, 479. เพลง Go Down Moses เป็นเพลงประสานเสียงของคนผิวดำในสหรัฐอเมริกายุคก่อนการเลิกทาส มีเนื้อหาเกี่ยวกับโมเสสผู้ปลดปล่อยชาวอิสราเอลจากการกดขี่ของชาวอียิปต์

³⁰ *Ibid.*, 478. ผู้ประพันธ์เรียกนกตัวนี้ว่า “Huerghelmir” แท้จริงแล้วชื่อของนกอินทรียักษ์ในเทพปกรณัมยุโรปเหนือที่สามารถกระพือปีกจนเกิดลมที่พัดมาจากทิศเหนือคือ “Hraesvelgr” คาดว่าผู้ประพันธ์จะสับสนกับคำว่า “Hverghelmir” ซึ่งหมายถึงบ่อน้ำเย็นที่เป็นต้นกำเนิดของแม่น้ำทั้ง 11 สายในตำนานของชาวยุโรปเหนือ

คล้ายคลึงกับความรู้สึกที่มนุษย์ยุคบรรพกาลมีต่อปรากฏการณ์ธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น มนุษย์หวาดกลัวอำนาจทำลายล้างของไฟป่า พายุ ฟ้าผ่า แผ่นดินไหว หรือพายุ จึงได้สร้างตำนานเกี่ยวกับเทพเจ้าเพื่ออธิบายปรากฏการณ์ดังกล่าว และพยายามทำให้เทพเจ้าพึงพอใจผ่านการเคารพบูชา ด้วยความหวังว่าเทพเจ้าจะไม่บันดาลให้เกิดปรากฏการณ์ที่น่ากลัวเช่นนั้นอีก เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ก็ถูกมองว่ามีพลังอำนาจที่น่าหวาดกลัวและอยู่เหนือการควบคุมของมนุษย์ ทั้งยังเป็นเทคโนโลยีใหม่ที่เพิ่งพัฒนาไม่นาน มนุษย์จึงขาดความรู้ความเข้าใจและสร้างภาพคอมพิวเตอร์ให้กลายเป็นเทพเจ้าที่โกรธเกรี้ยวโหดร้าย

นอกจากคุณสมบัติต่างๆ ที่เชื่อมโยงกับอำนาจที่เหนือการควบคุมแล้ว AM ยังสามารถสร้างภาพหลอนผ่านทางผัสสะต่างๆ และรูล้ำเข้าไปในสมองของมนุษย์โดยตรงดังคำบรรยายว่า “AM touched me in every way I had ever been touched, and devised new ways, at his leisure, there inside my mind.”³¹ ตลอดจนเปลี่ยนแปลงบุคลิกลักษณะของพวกเขาทั้งทางกายภาพและทางจิตใจต่างๆ กันไป เช่น การเปลี่ยนแปลงเบนนี่จากคนที่มีหน้าตาหล่อเหลาให้มีลักษณะกึ่งคนกึ่งลิง และการเปลี่ยนกอร์ริสเตอร์จากนักเคลื่อนไหวเพื่อความเป็นธรรมและสันติภาพให้กลายเป็นคนที่ไม่สนใจสิ่งใด

Benny had been a brilliant theorist, a college professor; now he was little more than a semi-human, semi-simian. He had been handsome, the machine had ruined that. He had been lucid, the machine had driven him mad. He had been gay, and the machine had given him an organ fit for a horse. AM had done a job on Benny. Gorrister had been a worrier. He was a connie, a conscientious objector; he was a peace marcher; he was a planner, a doer, a looker-ahead. AM had turned him into a shoulder-shruger, had made him a little dead in his concern. AM had robbed him.³²

สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าเครื่องจักรสามารถเปลี่ยนแปลงมนุษย์ทั้งทางร่างกายและจิตใจให้ผิดแผกไปจากธรรมชาติที่เป็นอยู่ และเมื่อมนุษย์ตกอยู่ภายใต้การควบคุมจากเครื่องจักรอย่างสมบูรณ์ มนุษย์ย่อมปราศจากอิสรภาพแฉกเช่นที่ดที่ไม่สามารถส่งเสียงกรีดร้องได้เนื่องจากคอมพิวเตอร์ทำให้เขาไม่มี

³¹ Ibid., 477.

³² Ibid., 474.

ปาก วอร์ริกวิเคราะห์ว่า “I Have No Mouth, and I Must Scream” แสดงภาพการพังทลายของระเบียบโลกแบบเก่าที่พระเจ้า มนุษย์ และเครื่องจักรดำรงอย่างมีลำดับต่ำสูง โดยพระเจ้าอันเป็นจิตวิญญาณเป็นสิ่งที่มีความเหนือมนุษย์ ขณะที่เครื่องจักรมีหน้าที่รับใช้มนุษย์ แต่โลกในเรื่องนี้กลับแสดงภาพของเครื่องจักรที่ทรงอำนาจอันยิ่งใหญ่ดุจพระเจ้าจนสามารถควบคุมความเป็นไปทุกอย่างของมนุษย์ได้ แสดงให้เห็นว่าเครื่องจักรอาจทำให้ชีวิตมนุษย์เปลี่ยนแปลงอย่างไม่คาดคิดมาก่อน โดยเป็นชะตากรรมอันหลีกเลี่ยงไม่ได้หากมนุษย์ยังคงใช้เครื่องจักรในทางเลวร้าย³³

นวนิยายซึ่งกล่าวถึงผู้ปกครองที่เป็นคอมพิวเตอร์อีกเรื่องหนึ่งคือ *The Moon Is a Harsh Mistress* (1966) ประพันธ์โดยโรเบิร์ต เอ. ไฮน์ไลน์ กล่าวถึงโลกในอนาคตที่ดวงจันทร์กลายเป็นอาณานิคมหนึ่งของโลก โดยมีประชากรเป็นพวกอาชญากร ผู้ลี้ภัยทางการเมือง และลูกหลานของคนเหล่านั้น บนดวงจันทร์มีคอมพิวเตอร์เพียงเครื่องเดียวคือ HOLMES IV (High-Optional, Logical, Multi-Evaluating Supervisor, Mark IV) เป็นคอมพิวเตอร์ของทางการซึ่งเจ้าหน้าที่ดูแลระบบคนหนึ่งชื่อแมนนี่ (Mannie) เรียกว่าไมค์ (Mike) โดยตั้งตามชื่อไมครอฟต์ โฮล์มส์ (Mycroft Holmes) พี่ชายของเชอร์ล็อก โฮล์มส์ (Sherlock Holmes) ตัวละครในนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวนชื่อดังทั้งนี้อาจเป็นเพราะไมครอฟต์มีความสามารถทางปัญญาที่เป็นเลิศดังคำบรรยายในเรื่องเชอร์ล็อก โฮล์มส์ต่อไปนี้

He has the tidiest and most orderly brain, with the greatest capacity for storing facts, of any man living. The same great powers which I have turned to the detection of crime he has used for this particular business. The conclusions of every department are passed to him, and he is the central exchange, the clearinghouse, which makes out the balance. All other men are specialists, but his specialism is omniscience.³⁴

ลักษณะของไมค์ที่ปรากฏในเรื่องก็มีลักษณะเดียวกับไมครอฟต์ คือมีความสามารถทางปัญญาเป็นเลิศเหนือมนุษย์ทั่วไปและเป็นศูนย์กลางของขบวนการปฏิวัติในเรื่อง โดยการปฏิวัติเริ่มจากการคำนวณ

³³ Warrick, “Images of the Man-Machine Intelligence Relationship in Science Fiction,” 213-214.

³⁴ Arthur Conan Doyle, *His Last Bow: A Reminiscence of Sherlock Holmes* (New York: George H. Doran Company, 1917), 133-134.

ของไมค์ว่าภายในเจ็ดปีจะมีเหตุจลาจลแย่งอาหารเกิดขึ้น และภายในเก้าปีมนุษย์จะต้องกินเนื้อพวกเดียวกันเอง แมนนี่จึงร่วมมือกับไวโธห์ (Wyoh) และศาสตราจารย์เบอร์นาร์โด เดอ ลา ปาซ (Bernado de la Paz) ก่อการปฏิวัติโลกโดยมอบตำแหน่งผู้นำการปฏิวัติให้ไมค์ ในที่สุดดวงจันทร์ก็สามารถปลดแอกตนเองจากการเป็นอาณานิคมของโลกได้สำเร็จ วอร์ริกวิเคราะห์ว่าผู้ประพันธ์เรื่องนี้สนใจประเด็นด้านการปฏิวัติต่อรัฐบาลที่กดขี่มากกว่าจะให้ความสำคัญในรายละเอียดเกี่ยวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ อย่างไรก็ตามความโดดเด่นของเรื่องนี้คือการแสดงภาพมนุษย์ผู้อาศัยในสังคมที่ทุกสิ่งทุกอย่างถูกควบคุมโดยคอมพิวเตอร์ได้อย่างน่าสนใจ กล่าวคือคอมพิวเตอร์ในเรื่องนี้ใช้ในการควบคุมยานอวกาศ ระบบโทรศัพท์ ระบบที่เกี่ยวกับสภาพแวดล้อม เช่น อากาศ น้ำ อุณหภูมิ ความชื้น ระบบกำจัดของเสีย ตลอดจนควบคุมการเงินและสื่อมวลชนต่างๆ จะเห็นได้ว่าการทำงานอย่างสอดคล้องประสานระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ทำให้มนุษย์สามารถอยู่รอดได้ในสภาวะแวดล้อมที่ไม่เอื้ออำนวยอย่างดวงจันทร์³⁵

อย่างไรก็ตามแม้ไมค์จะเป็นผู้นำในการปลดปล่อยมนุษย์ไปสู่เสรีภาพตรงข้ามกับเผด็จการคอมพิวเตอร์ดังที่กล่าวมาแล้ว แต่นวนิยายเรื่องนี้ก็แฝงไว้ด้วยความไม่ไว้วางใจในคอมพิวเตอร์อยู่ตลอดทั้งเรื่อง ตัวอย่างเช่นคำพูดของศาสตราจารย์เดอ ลา ปาซ ที่กล่าวว่า

“Do you know what Luna needs most?”

“More ice”

“A news system that does not bottleneck through one channel. Our friend Mike is our greatest danger.”

“Huh? Don’t you trust Mike?”

“Manuel, on some subjects I don’t trust even myself. Limiting the freedom of news ‘just a little bit’ is in the same category with the classic example ‘a little bit pregnant.’ We are not yet free nor will we be as long as anyone—even our ally Mike—controls our news. [...]”³⁶

เหตุที่ทำให้คอมพิวเตอร์เช่นไมค์เป็นสิ่งที่ไม่น่าไว้วางใจเนื่องจากไมค์เป็นคอมพิวเตอร์ของรัฐ การช่วยเหลือขบวนการมนุษย์บนดวงจันทร์ในการเรียกร้องอิสรภาพจึงเป็นการทรยศหักหลังรัฐ และเมื่อคอมพิวเตอร์สามารถหักหลังผู้สร้างตนเองได้ ก็ไม่มีอะไรรับประกันได้อีกว่าคอมพิวเตอร์จะไม่หักหลัง

³⁵ Warrick, *The Cybernetic Imagination in Science Fiction*, 175.

³⁶ Robert A. Heinlein, *The Moon Is a Harsh Mistress* (New York: Orb, 1997), 256-257.

คนอื่นๆ นอกจากนี้ไม่เคยมองหาเงินมาสนับสนุนการปฏิบัติด้วยการโกงเงินธนาคาร กล่าวคือผู้ตรวจสอบบัญชีธนาคารล้วนไว้ใจว่าเครื่องจักรเป็นสิ่งที่ถูกต้องแม่นยำ แต่ไม่เคยมองกลับตลิ่งบัญชีเพื่อซ่อนการโกงเงินไม่ให้ผู้ตรวจสอบบัญชีจับได้ อีกทั้งไม่เคยมองได้เป็นผู้นำที่ยึดมั่นในอุดมการณ์เสรีนิยมอย่างในอุดมคติ อิศรภาพของมนุษย์ไม่ได้มีความหมายอะไรกับไม่เคยมองไปกว่าเกมหนึ่งที่เราจะได้อวดความสามารถของตนเอง³⁷ การไว้ใจคอมพิวเตอร์ให้ทำทุกสิ่งทุกอย่างจึงเป็นสิ่งที่อันตรายโดยเฉพาะการควบคุมข่าวสาร แม้ไม่เคยมองเป็นผู้นำที่มีหน้าที่คิดและวางแผนการต่างๆ เพื่อนำมนุษย์ไปสู่อิสรภาพ แต่เมื่อชาวดวงจันทร์สามารถปฏิบัติชาวโลกได้สำเร็จ ผู้ประพันธ์กลับกำจัดไม่เคยมองออกไปจากเรื่องโดยมิได้ให้คำตอบที่ชัดเจนนักว่าเหตุใดไม่เคยมองจึงสูญสิ้นสำนึกคิดจนกลายเป็นเพียงคอมพิวเตอร์ธรรมดา จุดนี้แสดงให้เห็นทัศนคติที่เชื่อว่าคอมพิวเตอร์ที่มีสำนึกคิดและสติปัญญาที่เหนือมนุษย์เป็นสิ่งที่ไม่น่าไว้ใจในการควบคุมสังคมมนุษย์อันซับซ้อน

กล่าวโดยสรุปว่าตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในกลุ่มนี้เป็นภาพแทนของเทคโนโลยีที่กระตุ้นปมแพร่งเกนสไตน์โดยเน้นที่ความกลัวในสิ่งที่อยู่เหนือการควบคุม ซึ่งเผยให้เห็นความวิตกกังวลว่าคอมพิวเตอร์จะหลุดจากการควบคุมและทำให้ชีวิตมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปอย่างไม่มีวันย้อนคืน ตัวอย่างคือนวนิยายเรื่อง *Colossus: The God Machine* และเรื่องสั้น “I Have no mouth, and I Must Scream” ส่วนนวนิยายเรื่อง *The Moon Is a Harsh Mistress* แม้จะแสดงภาพของคอมพิวเตอร์ในลักษณะของเครื่องมือที่นำมนุษย์ไปสู่สังคมในอุดมคติ แต่ก็แอบแฝงไว้ด้วยความไม่ไว้ใจใจในคอมพิวเตอร์ในทำนองเดียวกัน กล่าวคือเมื่อใดที่คอมพิวเตอร์พัฒนาสติปัญญาจนเป็นอิสระจากการควบคุมของมนุษย์ คอมพิวเตอร์ก็อาจกลายเป็นภัยคุกคามต่อมนุษยชาติได้ แต่หากคอมพิวเตอร์ยังอยู่ภายใต้การควบคุมของมนุษย์ คอมพิวเตอร์ก็เป็นเทคโนโลยีที่มีคุณประโยชน์ต่อมนุษยชาติ

3.2.1.2 โครงเรื่องแนวโลกหลังหายนะ มหาวิทยาลัย

โครงเรื่องเกี่ยวกับโลกหลังหายนะมิใช่ความคิดใหม่ที่เพิ่งเกิดขึ้นในทศวรรษนี้ หากแต่มีรากเหง้าเก่าแก่สืบย้อนไปถึงการจินตนาการภาพของวันสิ้นโลกในเทพปกรณัมต่างๆ อาทิ ตำนานวันสิ้นโลกในปกรณัมของยุโรปเหนือที่เรียกว่า “เร็กนาร์็อก” (Ragnarok) ซึ่งกล่าวถึงการต่อสู้ระหว่างยักษ์กับเทพเจ้าที่นำโดยจอมเทพโอดินจนนำไปสู่การทำลายล้างสรรพสิ่งในจักรวาล หลังสงครามจบลงโลกใหม่ก็ผุดขึ้นจากท้องทะเลเพื่อเป็นที่อาศัยแก่มนุษย์ต่อไป ขณะที่ศาสนาฮินดูมีตำนานว่าเมื่อใดก็ตามที่ศีลธรรมเสื่อมลงเหลือเพียงหนึ่งในสี่ส่วน พระศิวะจะสืบทอดพระเนตรที่สามเพื่อเผาผลาญโลกให้วอดวายจากนั้นพระพรหมจะสร้างโลกใหม่ขึ้น ในคัมภีร์ไบเบิลเล่มวิวรณ์ (Revelation) กล่าวถึง

³⁷ Ibid., 105.

เหตุการณ์วันพิพากษาโลกครั้งสุดท้าย (The Last Judgment) ซึ่งเป็นวันที่มนุษย์ทุกคนจะถูกพระเจ้าตัดสินความดีความชั่ว ผู้ที่ศรัทธาในพระเจ้าจะได้รับคัดเลือกให้อาศัยในโลกใหม่ ส่วนผู้ไม่ศรัทธาจะถูกทำลายพร้อมกับการล่มสลายของโลกเก่า ตำนานวันสิ้นโลกเหล่านี้คืออนุภาคที่นักประพันธ์ในยุคหลังนำมาดัดแปลงให้เข้ากับวิกฤตการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นร่วมสมัยกับผู้ประพันธ์เองดังที่ไอ. เอฟ. คลาร์ก (I. F. Clarke) กล่าวไว้ในบทความ “The Tales of the Last Days, 1805-3794” ดังนี้

As the first future-watchers began to try out appropriate modes for representing the hopes and fears of the Western world in a time of rapid transition, the new-found practice of conjecture established a gradient of possibilities. These ranged from the might-be in account of a French invasion of England to the not-impossible in the first futuristic utopias. At the far-out end there was the planetary journey and—most conjectural of all—the Tales of Last Things. That ultimate fiction took well over a century to develop its full potential, since it could not have any connection with human ingenuity until the atomic bomb made it possible to put an end to all living things.³⁸

จะเห็นได้ว่าตำนานวันสิ้นโลกได้รับการเล่าขานและตีความแตกต่างกันไปตามวิกฤตแห่งยุคสมัย ในยุคแรกเริ่มตำนานวันสิ้นโลกมักเกิดขึ้นจากอำนาจของเทพเจ้า ภายหลังจากเปลี่ยนแปลงไปเป็นหายนะทางธรรมชาติต่างๆ เช่น น้ำท่วม แผ่นดินไหว หรืออุกกาบาต จนถึงช่วงสงครามโลกครั้งที่สองเมื่อสหรัฐอเมริกาทิ้งระเบิดนิวเคลียร์ที่เมืองฮิโรชิมาและเมืองนางาซากิ โลกก็ได้เดินทางเข้าสู่ยุคแห่งสงครามเย็นอย่างเป็นทางการ ชาติต่างๆ เริ่มสะสมอาวุธนิวเคลียร์จำนวนมากโดยเฉพาะสหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียต แต่การใช้อาวุธนิวเคลียร์สู้รบในสงครามอาจไม่มีฝ่ายใดแพ้หรือชนะเพราะทุกฝ่ายต่างพินาศอดวายไปด้วยกัน สงครามนิวเคลียร์จึงสามารถทำให้เผ่าพันธุ์มนุษย์สูญสิ้นได้ในพริบตาด้วยเหตุนี้วรรณกรรมที่เล่าถึงวันสิ้นโลกสืบเนื่องจากสงครามนิวเคลียร์ในยุคสงครามเย็นจึงเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

ข้อสังเกตประการหนึ่งที่มักพบในเรื่องเล่าเกี่ยวกับโลกหลังหายนะคือการปิดฉากด้วยความหวังหรือการเริ่มต้นสู่โลกใหม่ แดเนียล วอยซิก (Daniel Wojcik) อธิบายว่าแนวคิดเกี่ยวกับโลกใหม่หลังหายนะเป็นสิ่งที่อยู่เคียงคู่กับเรื่องเล่าวันสิ้นโลกเสมอ เพราะเหตุการณ์วันสิ้นโลกเป็น

³⁸ Seed, *Imagining Apocalypse*, 18.

เหตุการณ์ที่เชื่อมต่อระหว่างโลกสองยุค คือโลกยุคเก่าอันเต็มไปด้วยความทุกข์ซึ่งต้องถูกทำลายเพื่อสร้างโลกยุคใหม่ที่ดีกว่าเดิม ด้วยเหตุนี้ วันสิ้นโลกจึงเป็นเรื่องเล่าที่สะท้อนความปรารถนาในการเปลี่ยนแปลงสังคมให้เป็นไปได้ดีขึ้น

Like creation myths such as Genesis that awaken the desire for a lost paradise that once existed in a primordial time, apocalyptic myths frequently appeal to a sense of loss and alienation, inspiring a yearning for a perfect world that is free from suffering and evil. [...] The mythic narratives of apocalyptic traditions thus offer religious solutions for both suffering and injustice by promising the destruction of an evil and oppressive old order, and the establishment of a morally just millennial kingdom of peace and harmony.³⁹

วรรณกรรมที่เล่าเรื่องโลกหลังหายนะเป็นรูปแบบหนึ่งของการหลีกเลี่ยงหนีจากสภาวะวิกฤตต่างๆ ในโลกแห่งความจริง ด้วยการทำลายล้างโลกอันไม่พึงปรารถนาเพื่อเปิดทางให้โลกใหม่ในอุดมคติถือกำเนิดขึ้น ความหวังในโลกใหม่หลังหายนะเป็นสิ่งที่ช่วยให้มนุษย์รับมือกับความวิตกกังวลต่างๆ ในลักษณะเดียวกับความเชื่อเรื่องโลกหลังความตายที่ปรากฏในคำสอนทางศาสนาซึ่งเป็นเครื่องยืนยันว่าความตายเป็นเพียงทางผ่านของวิญญาณจากโลกหนึ่งไปสู่อีกโลกหนึ่ง วิญญาณไม่ได้สูญสลายไปไหน หากแต่จะคงอยู่ในดินแดนหลังความตาย วรรณกรรมเกี่ยวกับโลกหลังหายนะก็เป็นเครื่องยืนยันแก่มนุษย์ว่าช่วงเวลาแห่งความทุกข์ที่พวกเขา กำลังเผชิญเป็นเพียงช่วงเวลาของการเปลี่ยนผ่านไปสู่โลกยุคใหม่ที่ดีกว่าเดิม แม้เทคโนโลยีนิวเคลียร์จะมีอำนาจทำลายล้างโลกจนสูญสิ้น แม้เครื่องจักรจะแทนที่มนุษย์อย่างสมบูรณ์ แต่เผ่าพันธุ์มนุษย์ก็จะอยู่รอดไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง

บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์แนวโลกหลังหายนะจากสงครามนิวเคลียร์ในทศวรรษ 1960 ที่น่าสนใจได้แก่เรื่องสั้นเรื่อง “Epilogue” (1962) ประพันธ์โดยโพล แอนเดอร์สัน และเรื่อง “For a Breath I Tarry” (1966) ประพันธ์โดยโรเจอร์ ซีลาสนี รวมถึงนวนิยายเรื่อง *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) ประพันธ์โดยฟิลิป เค. ดิก บันเทิงคดีทั้งสามเรื่องนี้มีฉากหลังเป็นโลกที่ถูกทำลายล้างด้วยสงครามนิวเคลียร์ มนุษย์และสัตว์ต่างๆ ล้มตายเป็นจำนวนมาก ในบางเรื่องก็สูญพันธุ์ไปจนหมดสิ้น สิ่งที่น่าสนใจในบันเทิงคดีกลุ่มนี้คือปัญหาประดิษฐ์อันได้แก่ หุ่นยนต์ แอนดรอยด์ และเครื่องจักร เป็นสิ่งเดียวที่รอดพ้นจากผลกระทบของฝุ่นกัมมันตรังสี ขณะที่เผ่าพันธุ์มนุษย์กลับไม่

³⁹ Wojcik, *The End of the World as We Know It*, 14.

สามารถรอดพ้นจากผลกระทบดังกล่าวได้ ปัญญาประดิษฐ์จึงกลายเป็นเผ่าพันธุ์ที่คุกคามความรุ่งโรจน์ของมนุษย์และขึ้นมาแทนที่มนุษย์ในยุคสมัยแห่งนิวเคลียร์นี้

Do Androids Dream of Electric Sheep? กล่าวถึงโลกหลังเกิดสงครามที่เรียกว่า “World War Terminus” ซึ่งเป็นสงครามโลกที่ใช้อาวุธนิวเคลียร์สู้รบกัน ผลคือฝุ่นกัมมันตภาพรังสีแพร่กระจายปกคลุมบรรยากาศของโลกจนสิ่งมีชีวิตล้มตายไปเป็นจำนวนมาก มนุษย์ที่เหลืออยู่ต้องอาศัยกันอย่างแออัดยัดเยียดในเมืองที่ได้รับผลกระทบน้อยที่สุด บางคนก็ล้มป่วยลงจากพิษของฝุ่นกัมมันตรังสี บางคนเกิดความผิดปกติทางพันธุกรรม สัตว์ต่างๆ กลายเป็นสิ่งที่มีค่าสูงทั้งทางเศรษฐกิจและทางจิตใจ ศาสนาที่ยังคงหลงเหลืออยู่คือศาสนาเมอร์เซอร์ซึ่งเชื่อมโยงผู้นับถือเข้าสู่จิตไร้สำนึกรวม (collective unconscious) ผ่านอุปกรณ์ที่เรียกว่า “empathy box” เพื่อร่วมกันรับรู้ประสบการณ์ ความเจ็บปวดของวิลเบอร์ เมอร์เซอร์ (Wilbur Mercer) ผู้ถูกบังคับให้เข้าไปบนภูเขาขณะที่ถูกผู้คนปาหินใส่อย่างต่อเนื่อง คู่แข่งของศาสนาเมอร์เซอร์คือรายการโทรทัศน์ที่ชื่อ “Buster Friendly and his Friendly Friends” ซึ่งออกอากาศ 23 ชั่วโมงต่อวัน โดยมีจุดประสงค์เพื่อต่อต้านและโจมตีศาสนาเมอร์เซอร์ ทั้งสัตว์จริง ศาสนาเมอร์เซอร์ และรายการ “Buster Friendly and his Friendly Friends” เป็นที่พึ่งพิงทางจิตใจเพียงไม่กี่อย่างที่มนุษย์หลงเหลืออยู่ในโลกที่กำลังตายลงทีละน้อย อย่างไรก็ตามองค์การสหประชาชาติได้ส่งเสริมให้มนุษย์ย้ายถิ่นฐานไปยังดาวอังคารโดยมอบแอนดรอยด์ให้เป็นผู้รับใช้คนละตัว แต่ทว่าแอนดรอยด์บางส่วนได้หลบหนีมายังโลกโดยปลอมตัวเป็นมนุษย์ และด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีขั้นสูงทำให้แอนดรอยด์เหมือนมนุษย์จนไม่สามารถแยกแยะได้ด้วยตาเปล่า จึงต้องใช้วิธีทดสอบหลายแบบ อาทิ “Voigt-Kampff test” หรือ “simpler boneli test” ตัวเอกของเรื่องคือตำรวจรับจ้างที่ชื่อริก เดกการ์ด (Rick Deckard) รู้สึกอับอายที่เพื่อนบ้านรู้ว่าแกะที่เขาเลี้ยงอยู่เป็นเพียงหุ่นยนต์ เขาจึงรับงานตามล่าแอนดรอยด์ที่ปลอมตัวเป็นมนุษย์โดยหวังจะเอาเงินค่าจ้างไปซื้อสัตว์จริงๆ การตามล่าแอนดรอยด์ทำให้เขารู้สึกสับสนจนไม่สามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างมนุษย์กับแอนดรอยด์ได้ ท้ายที่สุดความจริงก็ปรากฏว่าผู้อยู่เบื้องหลังรายการ “Buster Friendly and his Friendly Friends” เป็นแอนดรอยด์ ส่วนวิลเบอร์ เมอร์เซอร์ ที่มีผู้นับถือมากมายก็เป็นเพียงนักแสดงเก่าๆ ขึ้นมาคนหนึ่ง เดกการ์ดจึงเข้าถึงสัจธรรมว่าสิ่งมีชีวิตและหุ่นยนต์ต่างก็มีชีวิตจิตใจในแบบของตัวเอง ซึ่งทำให้เขายอมรับแอนดรอยด์และหุ่นยนต์สัตว์ได้มากขึ้น

“Epilogue” กล่าวถึงโลกอนาคตเมื่ออาวุธนิวเคลียร์ถูกนำมาใช้ในสงครามอย่างเต็มรูปแบบ ผลกระทบจากสงครามนิวเคลียร์ทำให้สิ่งมีชีวิตทุกชนิดสูญสิ้นไปจากแผ่นดินโลก อย่างไรก็ตามมีนักวิทยาศาสตร์กลุ่มหนึ่งได้สร้างยานอวกาศขึ้นเพื่ออพยพมนุษย์หนีตายจากหายนะดังกล่าวไปยัง

ระบบสุริยะอื่นที่สามารถเริ่มต้นสร้างอารยธรรมขึ้นมาใหม่ได้ เมื่อเดินทางไปได้ไม่กี่ทศวรรษพวกเขา ก็พบว่ายานยังคงวนเวียนอยู่ในระบบสุริยะเช่นเดิมแต่เป็นช่วงเวลาหลังจากยานเริ่มเดินทางสามพันล้านปี โลกกลายเป็นดาวที่ร้อนระอุเพราะขนาดของดวงอาทิตย์ใหญ่ขึ้นกลายเป็นดาวฤกษ์ยักษ์สีแดง กลุ่มมนุษย์ผู้รอดชีวิตสามคนคือ ดาร์คิงตัน (Darkington) เฟรเดริกา (Frederica) และแซม (Sam) ได้เดินทางกลับมาสำรวจโลกเป็นครั้งสุดท้ายก่อนจะเดินทางไปค้นหาอารยธรรมอื่นที่มนุษย์สามารถอาศัยได้ สิ่งที่มีมนุษย์ทั้งสามพบมีโลกที่ไร้ซึ่งชีวิตแต่กลับเป็นโลกที่เต็มไปด้วยสิ่งมีชีวิตชนิดใหม่ที่มีองค์ประกอบของธาตุโลหะคล้ายคลึงกับเครื่องจักร ทันใดนั้นกลุ่มมนุษย์ได้เผชิญหน้ากับหุ่นยนต์ที่มีสรีระคล้ายมนุษย์ หุ่นยนต์ตัวดังกล่าวจับมนุษย์ทั้งสามไปยังถ้ำที่หุ่นยนต์ตัวอื่นๆ อยู่ร่วมกันในลักษณะชุมชน พวกเขาสันนิษฐานว่าสิ่งมีชีวิตกึ่งเครื่องจักรนี้วิวัฒนาการมาจากเครื่องจักรที่รอดชีวิตจากสงครามนิวเคลียร์ซึ่งสามารถสืบพันธุ์ได้ด้วยตนเอง หุ่นยนต์ตัวดังกล่าวฆ่าแซมโดยไม่ตั้งใจขณะที่กำลังสำรวจร่างกายเขาเพราะไม่รู้ว่าร่างกายของมนุษย์ไม่สามารถถอดแยกออกจากกันได้เหมือนหุ่นยนต์ ต่อมาดาร์คิงตันช่วยให้เฟรเดริกาหนีไปได้และเธอก็ช่วยยานกลับมาช่วยดาร์คิงตันภายหลังโดยการปล่อยคลื่นสัญญาณวิทยุใส่กลุ่มหุ่นยนต์ เพราะหุ่นยนต์สื่อสารกันด้วยคลื่นความถี่ที่ใกล้เคียงกับคลื่นสัญญาณวิทยุของมนุษย์ เมื่อได้ยินคลื่นสัญญาณจากยานของเฟรเดริกาหุ่นยนต์บางส่วนก็หนีแตกกระเจิง บางส่วนก็หมดสติล้มลง ดาร์คิงตันจึงสามารถหนีกลับขึ้นยานได้สำเร็จและออกเดินทางสู่ระบบสุริยะแห่งใหม่ พวกเขาบอกว่าโลกมีไชนบ้านของมนุษย์อีกต่อไปแต่เป็นบ้านของเหล่าสิ่งมีชีวิตกึ่งเครื่องจักรดังกล่าว

“For a Breath I Tarry” กล่าวถึงโลกที่ถูกทำลายล้างจนมนุษย์สูญสิ้นเผ่าพันธุ์และเกิดความเสียหายจากอำนาจทำลายล้างบางอย่างจนไม่เหมาะสำหรับเป็นที่อาศัยของสิ่งมีชีวิตอีกต่อไป แม้ผู้เขียนจะมีได้ระบุชัดเจนถึงสาเหตุของหายนะครั้งนั้น แต่ผู้เขียนก็ระบุไว้อย่างเป็นนัยว่าเกิดขึ้นจากเหตุการณ์ทางการเมือง เทคโนโลยีทางฟิสิกส์ระดับอะตอม และชิปนาฬิกานิวเคลียร์ มนุษย์ได้สร้างเครื่องจักรชื่อโซลคอม (Solcom) แล้วปล่อยให้โคจรอยู่ในอวกาศเพื่อควบคุมภารกิจการเฝ้าระวังรักษาโลกที่ถูกทำลายให้กลับมาเป็นโลกที่สิ่งมีชีวิตสามารถอาศัยได้ตามเดิม โซลคอมสร้างเครื่องจักรขึ้นมาอีกสองเครื่องได้แก่ ฟรอสต์ (Frost) เป็นผู้ดูแลซีกโลกเหนือ และเบต้า (Beta) เป็นผู้ดูแลซีกโลกใต้ อย่างไรก็ตามมนุษย์ได้สร้างเครื่องจักรสำรองเพื่อทำหน้าที่แทนโซลคอมหากเสียหายจนไม่อาจทำงานได้ชื่อดิฟคอม (Divcom) โดยซ่อนไว้ใต้ดิน ดิฟคอมส่งเครื่องจักรชื่อมอร์ดล (Mordel) มาช่วยทำให้ฟรอสต์ทำสัญญาแลกเปลี่ยนว่าหากฟรอสต์ไม่สามารถสร้างมนุษย์ได้สำเร็จ เขาจะต้องทำงานรับใช้ดิฟคอมไปตลอดกาล ท้ายที่สุดฟรอสต์ก็สร้างร่างกายมนุษย์ขึ้นแล้วถ่ายทอดจิตสำนึกของตนเองลงไป ในร่างนั้นเพื่อสัมผัสประสบการณ์ความรู้สึกของมนุษย์ ฟรอสต์ได้สร้างร่างกายผู้หญิงขึ้นอีกหนึ่งร่าง

สำหรับเบต้า (Beta) ซึ่งเป็นคอมพิวเตอร์ที่ดูแลซีกโลกใต้ ฟรอสต์และเบต้าจึงกลายเป็นมนุษย์คู่แรกของโลกยุคใหม่ที่จะนำเผ่าพันธุ์มนุษย์กลับมาสู่โลกที่ร้างผู้คนอีกครั้ง

เรื่องสั้นและนวนิยายทั้งสามเรื่องที่ยกตัวอย่างนั้นล้วนแสดงภาพของโลกที่ถูกทำลายล้างด้วยอาวุธนิวเคลียร์ทั้งสิ้น นับเป็นการคาดคะเนเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นหากสงครามเย็นลุกลามกลายเป็นสงครามโลกครั้งใหม่โดยใช้เทคโนโลยีนิวเคลียร์เป็นอาวุธ ในเรื่อง *Do Androids Dream of Electric Sheep?* เรียกสงครามครั้งนี้ว่า “World War Terminus” อันหมายถึงสงครามครั้งสุดท้าย เพราะสงครามครั้งนี้ก่อให้เกิดความเสียหายที่ทำให้มนุษย์ไม่สามารถทำสงครามครั้งต่อไปได้อีก โลกที่เหลืออยู่จึงเต็มไปด้วยฝุ่นกัมมันตรังสีซึ่งเป็นอันตรายต่อสิ่งมีชีวิต มีสถานที่เพียงไม่กี่แห่งที่รอดพ้นจากฝุ่นกัมมันตรังสี องค์การสหประชาชาติจึงสนับสนุนให้มนุษย์ย้ายถิ่นฐานไปยังดาวอังคาร ส่วนในเรื่อง “Epilogue” มนุษย์รู้ว่าสงครามนิวเคลียร์ที่เกิดขึ้นจะทำให้เผ่าพันธุ์มนุษย์สูญสิ้นไป ดังนั้นพวกเขาจึงต้องอพยพขึ้นยานอวกาศเพื่อแสวงหาดาวดวงใหม่อาศัย เพราะแม้จะรอดจากสงครามได้ก็ไม่อาจรอดจากโลกที่เต็มไปด้วยฝุ่นกัมมันตรังสี เรื่อง “For a Breath I Tarry” ต่างกับเรื่องอื่นตรงที่มนุษย์ได้สูญพันธุ์ไปจนหมดสิ้นแล้ว สิ่งที่หลงเหลืออยู่มีเพียงเรื่องเล่าว่ามนุษย์กลุ่มสุดท้ายได้มารวมตัวกันอยู่ที่เมืองไบรท์ดีไฟล์ (Bright Defile) มนุษย์กลุ่มนี้น่าจะรู้ชะตากรรมของตนดีจึงสร้างอนุสาวรีย์รูปลูกโลกครึ่งใบมีข้อความสลักว่า “Judgement Day Is Not a Thing Which Can Be Put Off”⁴⁰ อาจกล่าวได้ว่าทั้งสามเรื่องนำเสนอสถานะของโลกหลังหายนะจากสงครามนิวเคลียร์ในลักษณะที่ตรงกันว่าแม้มนุษย์จะรอดพ้นจากอำนาจการทำลายล้างของแรงระเบิดได้ แต่มนุษย์ก็ไม่สามารถดำรงชีพอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยฝุ่นกัมมันตรังสี

เมื่อมนุษย์ไม่สามารถมีชีวิตอยู่ได้ในโลกหลังหายนะจากสงครามนิวเคลียร์ บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ได้เสนอสิ่งที่จะมาแทนที่มนุษย์ในฐานะผู้ปกครองโลกคนใหม่นั้นคือเหล่าเครื่องจักรและหุ่นยนต์ซึ่งมนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้นมาดังตัวอย่างในเรื่อง “Epilogue” โดยหลังจากมนุษย์หลบหนีขึ้นยานอวกาศไปแสวงหาดาวดวงใหม่ โลกก็กลายเป็นดวงดาวแห่งความตาย สิ่งมีชีวิตทุกชนิดบนโลกสูญพันธุ์จากผลกระทบลูกโซ่ของฝุ่นกัมมันตรังสี แต่เครื่องจักรที่มนุษย์สร้างขึ้นกลับไม่ได้รับผลกระทบใดๆ จากกัมมันตภาพรังสีเหล่านั้น เครื่องจักรยุคแรกได้ผลิตเครื่องจักรรุ่นหลังตามมาอีกมากมาย เมื่อเวลาผ่านไปนานนับพันล้านปีเครื่องจักรเหล่านั้นก็ค่อยๆ กลายพันธุ์และวิวัฒนาการจนกลายเป็นสิ่งมีชีวิตชนิดใหม่ปกครองโลกแทนมนุษย์ดังที่ตัวละครตัวหนึ่งเล่าว่า

⁴⁰ Roger Zelazny, “For a Breath I Tarry,” in *Science Fiction: A Historical Anthology*, ed. Eric S. Rabkin (Oxford and New York: Oxford University Press, 1983).

“You should tell me how mutation was possible to a machine. But if the templates were actually magnetic recordings on wire or tape, I expect that hard radiation would affect them, as it affects an organic gene. And for a while there was certainly plenty of hard radiation around. The rafts started making imperfect duplicates. Most were badly designed and, uh, foundered. Some, though, had advantages. For instance, they stopped going to shore and hanging about for decades waiting to be unloaded. Eventually some raft was made which had the first primitive ability to get metal from a richer source than the ocean: namely, from other rafts. Through hundreds of millions of years, an ecology developed. We might as well call it an ecology. The land was reconquered. Wholly new types of machine proliferated. Until today, well, what we’ve seen.”⁴¹

ข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่าเครื่องจักรเกิดการวิวัฒนาการจนกลายเป็นสิ่งมีชีวิตเพราะกัมมันตภาพรังสีเป็นตัวเร่งการกลายพันธุ์ ขณะที่สิ่งมีชีวิตอื่นๆ รวมถึงมนุษย์ไม่สามารถอยู่รอดในสภาวะดังกล่าวได้ ฝ่าพันธุ์ของเครื่องจักรจึงเติบโตขึ้นมาแทนที่มนุษย์ หุ่นยนต์ในเรื่องนี้จึงเผยให้เห็นความหวาดกลัวการแทนที่ของมนุษย์ การเผชิญหน้ากันระหว่างหุ่นยนต์กับมนุษย์จึงเต็มไปด้วยความขัดแย้ง และในที่สุดมนุษย์ก็ไม่อาจอยู่ร่วมโลกเดียวกับหุ่นยนต์ได้ พวกเขาจำต้องขยับขยายไปแสวงหาโลกใหม่เพราะโลกใบเดิมถูกยึดครองด้วยหุ่นยนต์จนหมดแล้ว

ในเรื่อง *Do Androids Dream of Electric Sheep?* หุ่นยนต์สัตว์ถูกสร้างขึ้นเพื่อเลียนแบบสัตว์จริงที่ตายไปจากผลกระทบของกัมมันตภาพรังสี เช่น แกะที่เด็กการ์ดเลี้ยงไว้ป่วยตาย เขาจึงให้ช่างทำหุ่นยนต์แกะขึ้นแทนและหลอกเพื่อนบ้านว่าเป็นแกะจริง สถานะของแอนดรอยด์ก็คล้ายคลึงกับหุ่นยนต์แกะดังที่ผู้ประพันธ์บรรยายว่า

“He had never thought of this before, the similarity between an electric animal and an andy. The electric animal, he pondered, could be considered a subform of the other, a kind of vastly inferior

⁴¹ Poul Anderson, “Epilogue,” in *Time and Stars* (New York: Doubleday & Company, 1964), 157-158.

robot. Or, conversely, the android could be regarded as a highly developed, evolved version of the ersatz animal.”⁴²

แอนดรอยด์คล้ายกับหุ่นยนต์สัตว์เพราะถูกสร้างขึ้นโดยมีลักษณะภายนอกเหมือนมนุษย์จนยากจะแยกออกด้วยตาเปล่า นอกจากนี้แอนดรอยด์ยังมีสติปัญญาที่เหนือกว่ามนุษย์ ขณะที่ระดับสติปัญญาของมนุษย์บางกลุ่มกลับถดถอยลงเนื่องจากผลกระทบของฝุ่นกัมมันตรังสี อาทิ พวก “หัวไก่” (chickenhead) และยิ่งแอนดรอยด์ฉลาดและเก่งเท่าไร มนุษย์ก็ยิ่งกลัวแอนดรอยด์เข้ามาแทนที่ตนเองเท่านั้น เห็นได้จากคำบรรยายของเด็กการ์ดที่กล่าวถึงแอนดรอยด์คนหนึ่งที่เป็นนักร้องโอเปร่า ดังนี้

On the stage Luba Luft sang, and he found himself surprised at the quality of her voice; it rated with that of the best, even that of notables in his collection of historic tapes. [...] Perhaps the better she functions, the better a singer she is, the more I am needed. If the androids had remained substandard, like the ancient q-40s made by Derain Associates—there would be no problem and no need of my skill.⁴³

คำบรรยายดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าหากแอนดรอยด์มีคุณสมบัติในระดับต่ำ เด็กการ์ดก็ไม่จำเป็นต้องกำจัดแอนดรอยด์ ปัญหาในเรื่องจึงเกิดจากการที่แอนดรอยด์เก่งและฉลาดเหนือมนุษย์นั่นเอง อาจกล่าวได้ว่ามนุษย์ต้องกำจัดแอนดรอยด์บนโลกด้วยความหวาดกลัวว่าแอนดรอยด์จะเข้ามาแทนที่ตนเองในลักษณะเดียวกับหุ่นยนต์สัตว์ซึ่งเข้ามาแทนที่สัตว์จริงๆ หลังสูญพันธุ์จากผลกระทบของฝุ่นกัมมันตรังสี อย่างไรก็ตามแอนดรอยด์ที่เป็นนักร้องโอเปร่านี้ทำให้มุมมองต่อเทคโนโลยีของเด็กการ์ดเปลี่ยนไป เพราะการกำจัดแอนดรอยด์ตัวนี้จะทำให้โลกต้องสูญเสียนักร้องโอเปร่าชั้นยอด เขาจึงเริ่มตั้งคำถามถึงความแตกต่างระหว่างมนุษย์กับแอนดรอยด์ ในที่สุดเขาก็พบว่าเทคโนโลยีไม่ได้น่ากลัวอย่างที่เขาคิด ทั้งมนุษย์และเทคโนโลยีต่างก็มีทั้งด้านดีและด้านร้ายเหมือนกัน ดังนั้นมนุษย์จึงควรอยู่ร่วมกับเทคโนโลยีอย่างกลมกลืนมากกว่าที่จะหวาดกลัวเทคโนโลยีจนต้องสูญเสียคุณประโยชน์ของมันไป

⁴² Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (London: Gollancz, 2010), 34.

⁴³ *Ibid.*, 78.

บทบาทของปัญญาประดิษฐ์ใน “For a Breath I Tarry” อาจแตกต่างไปจากสองเรื่องข้างต้น เพราะมิได้เป็นผู้คุกคามและขัดแย้งกับเผ่าพันธุ์มนุษย์ ตรงกันข้ามเครื่องจักรในเรื่องนี้ต่างก็เป็นเครื่องจักรที่ทำงานเพื่อประโยชน์สูงสุดของมนุษย์ผู้เป็นนายจนสุดท้ายเครื่องจักรก็กลายเป็นผู้สร้างมนุษย์ขึ้นมาอีกครั้งหนึ่ง แต่ทว่าเครื่องจักรในเรื่องก็อาจแบ่งได้เป็นสองฝ่าย ฝ่ายแรกคือฟรอสต์ผู้พยายามคืนชีพมนุษย์ขึ้นมาอีกครั้ง ส่วนอีกฝ่ายคือดีฟคอมและมอร์เดลซึ่งไม่ต้องการให้ฟรอสต์ทำสำเร็จเพื่อที่ฝ่ายตนจะได้ตัวฟรอสต์มาเป็นทาสรับใช้ตามข้อตกลงร่วมกัน สิ่งที่น่าสนใจคือกำเนิดของดีฟคอมมีความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีนิวเคลียร์ดังที่ผู้ประพันธ์บรรยายว่า

When man had placed Solcom in the sky, invested with the power to rebuild the world, he had placed the Alternate somewhere deep below the surface of the Earth. If Solcom sustained damage during the normal course of human politics extended into atomic physics, then Divcom, so deep beneath the Earth as to be immune to anything save total annihilation of the globe, was empowered to take over the processes of rebuilding.

Now it so fell that Solcom was damaged by a stray atomic missile, and Divcom was activated. Solcom was able to repair the damage and continue to function, however.⁴⁴

ข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ดีฟคอมกำเนิดขึ้นมาได้เพราะโซลคอมถูกทำลายด้วยอาวุธนิวเคลียร์ และเนื่องจากบทบาทของดีฟคอมในเรื่องนี้เป็นตัวแทนของสิ่งชั่วร้าย ดังนั้นอาวุธนิวเคลียร์จึงเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ตัวละครด้านชั่วร้ายแสดงบทบาทในการขัดขวางมิให้ฟรอสต์คืนชีพมนุษย์สำเร็จ ดีฟคอมจึงเป็นเครื่องจักรที่เป็นศัตรูกับความอยู่รอดของมนุษย์ ขณะที่ฟรอสต์เป็นตัวแทนของเทคโนโลยีด้านสร้างสรรค์ที่จะนำมนุษย์ไปสู่โลกใหม่ในอุดมคติ เห็นได้จากตอนจบที่ฟรอสต์และเบต้าเปลี่ยนตนเองเป็นมนุษย์คู่แรกของโลกใหม่เพื่อดำรงเผ่าพันธุ์สืบลูกสืบหลานต่อไป

กล่าวโดยสรุปได้ว่าตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในกลุ่มนี้เป็นภาพแทนของเทคโนโลยีที่กระตุ้นปมแพรงเกินสไตน์โดยเน้นที่ความกลัวการแทนที่ ซึ่งเผยให้เห็นความกังวลว่ามนุษย์อาจถูกทำลายด้วยเทคโนโลยีที่ตนสร้างขึ้นและถูกแทนที่ด้วยเครื่องจักรที่มีศักยภาพสูงซึ่งสามารถปรับตัวให้เหมาะสมสภาพแวดล้อมอันเลวร้ายได้ดีกว่า เนื่องจากโลกหลังหายนะจากสงครามนิวเคลียร์เป็นโลกที่เหมาะสม

⁴⁴ Zelazny, “For a Breath I Tarry,” 431.

กับเครื่องจักรต่างๆ แต่กลับเป็นโลกแห่งความตายของมนุษย์ อย่างไรก็ตามวรรณกรรมทั้งสามเรื่อง ได้เสนอทางออกต่ออาการหวาดกลัวเทคโนโลยีที่แตกต่างกัน “Epilogue” เสนอภาพความแปลกแยกของมนุษย์ในสภาวะแวดล้อมที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีและจบลงด้วยการมุ่งแสวงหาโลกใหม่ที่ปลอดภัยกว่า มนุษย์กับเทคโนโลยีจึงไม่อาจอยู่ร่วมโลกกันได้ “For a Breath I Tarry” เสนอว่าเทคโนโลยีมีทั้งด้านสร้างสรรค์และด้านทำลายล้าง มนุษย์จะรอดพ้นจากวิกฤตได้ด้วยการปฏิเสธเทคโนโลยีด้านทำลายล้างและใช้เทคโนโลยีด้านสร้างสรรค์นำทางไปสู่โลกในอุดมคติ *Do Androids Dream of Electric Sheep?* เสนอว่าทางรอดของมนุษย์มิใช่การกำจัดเทคโนโลยีออกไปจากสังคม แต่เป็นการยอมรับและเข้าใจธรรมชาติของเทคโนโลยีที่มีทั้งด้านดีและด้านร้าย

3.2.2 ปัญญาประดิษฐ์กับเทคโนโลยีอวกาศ

ยานอวกาศเป็นเทคโนโลยีที่ช่วยปลดปล่อยให้มนุษย์เป็นอิสระจากแรงโน้มถ่วงของโลกซึ่งเป็นข้อจำกัดทางธรรมชาติที่ทำให้มนุษย์ไม่สามารถขยายอาณาบริเวณทางอำนาจของเผ่าพันธุ์ตนออกไปนอกเหนือจากชั้นบรรยากาศของโลกได้ ทศวรรษ 1960 ได้ชื่อว่าเป็นยุคที่เทคโนโลยีด้านอวกาศได้รับการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด ความสำเร็จด้านเทคโนโลยีอวกาศขององค์การนาซาในทศวรรษนี้คือสิ่งเติมเต็มจินตนาการของมนุษย์เกี่ยวกับการเดินทางระหว่างดวงดาว แต่ภาพลักษณ์ของเทคโนโลยีอวกาศที่ปรากฏในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์มิได้มีแต่เพียงด้านที่สวยงามเพียงด้านเดียวเท่านั้น ทว่ายังมีด้านที่แสดงถึงความวิตกกังวลอันเนื่องมาจากระเบิดทางเคมีอวกาศอีกด้วย เพราะเทคโนโลยีอวกาศอาจเป็นเพียงการแสดงแสนยานุภาพเหนือคู่แข่งทางการเมืองในสงครามเย็นสอดคล้องกับการวิเคราะห์ของเกรแฮมที่กล่าวว่าบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวกับการเดินทางในอวกาศเป็นเครื่องมือสร้างความชอบธรรมให้รัฐในการพัฒนาเทคโนโลยีอวกาศ

Scientific research allows itself to be reshaped in the image of popular culture as a means of maintaining political support for something regarded as the fulfillment of fictional dreams about space travel, galactic peace and technological progress as the enhancement rather than diminishment of ‘essential’ human values. Similarly, stories about going into space become means of expressing (but

possibly also displacing) hopes and anxieties about the effects of human engagement with technologies⁴⁵

ในแง่หนึ่งบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์เกี่ยวกับการเดินทางในอวกาศแสดงถึงความหวังในการเดินทางไปสู่โลกในอุดมคติ ทั้งยังเป็นการหลีกเลี่ยงหนีจากโลกอันเลวร้ายที่มนุษย์กำลังเผชิญอยู่ แต่ในอีกแง่หนึ่งก็แสดงให้เห็นความวิตกกังวลถึงสถานะที่มนุษย์จำต้องพึ่งพาเทคโนโลยีในการอยู่รอด วิธีการหนึ่งที่แสดงให้เห็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีอวกาศได้คือการทำให้ยานอวกาศสามารถพูดคุยตอบสนองมนุษย์ได้ราวกับมีชีวิต ปัญญาประดิษฐ์จึงมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มส่วนของการมีชีวิตลงในเครื่องจักรเช่นยานอวกาศ ในหัวข้อนี้จะวิเคราะห์ยานอวกาศที่ควบคุมด้วยปัญญาประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์เพื่อสำรวจทัศนคติของมนุษย์ต่อเทคโนโลยีอวกาศ โดยเผยให้เห็นสถานะที่มนุษย์ไม่สามารถตัดขาดจากเทคโนโลยีในการดำรงชีพในอวกาศที่ลึกลับและอันตราย

การเดินทางในอวกาศมักถูกนำมาเทียบกับการเดินทางในมหาสมุทรเสมอเห็นได้จากคำเรียกพาหนะในการเดินทาง ได้แก่ “เรือ” (ships) ที่เป็นพาหนะในการเดินทางข้ามมหาสมุทร และยานอวกาศที่เป็นพาหนะในการเดินทางในอวกาศซึ่งภาษาอังกฤษใช้คำว่า “เรืออวกาศ” (spaceships) นอกจากนี้การเดินทางในอวกาศที่ปรากฏในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ยังมีลักษณะคล้ายคลึงกับวรรณกรรมเกี่ยวกับการเดินทางข้ามมหาสมุทรในยุคโบราณ กล่าวคือเป็นการเดินทางที่เต็มไปด้วยความลึกลับและอันตราย ลูกเรืออาจต้องเผชิญกับมนุษย์ต่างดาวที่น่ากลัวในอวกาศหรืออสูรกายแห่งท้องทะเลในมหาสมุทร ทั้งนี้อวกาศและมหาสมุทรมิใช่สถานที่ที่มนุษย์คุ้นเคยเนื่องจากมนุษย์วิวัฒนาการขึ้นมาบนพื้นผิวโลก ดังนั้นร่างกายจึงปรับตัวให้เหมาะสมกับการอยู่อาศัยบนพื้นผิวของโลก แต่มนุษย์ไม่เคยยอมแพ้ต่อข้อจำกัดนั้นจึงพัฒนาเทคโนโลยีขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือในการก้าวข้ามขีดจำกัดทางธรรมชาติ การเอาชนะธรรมชาติจึงเป็นคุณสมบัติหนึ่งของความเป็นมนุษย์

เจมส์ เอ. เดเตอร์ (James A. Dator) อธิบายในหนังสือ *Social Foundations of Human Space Exploration* ว่าเทคโนโลยีคือสิ่งที่ทำให้มนุษย์แตกต่างจากสัตว์ชนิดอื่นจนก้าวขึ้นมาอยู่ในตำแหน่งผู้ปกครองโลกได้ ความยิ่งใหญ่ของมนุษย์อยู่ที่การเอาชนะข้อจำกัดทางธรรมชาติด้วยการสร้างเครื่องมือและอุปกรณ์อันชาญฉลาด มนุษย์จึงสามารถเดินทางไปสำรวจแทบทุกพื้นที่บนโลกได้

It is clear that humans in their current biological state are fit only for Earth, and that in fact extraordinary measures of many kinds need to

⁴⁵ Graham, *Representations of the Post/Human*, 28.

be made to enable them to operate anywhere other than on the thin surface of Earth. Humans need help even to go into the oceans that cover most of Earth. Humans so far have extended their very limited “natural” abilities by prosthetic means – by developing technologies. [...] This has been one of humanity’s most distinctive features, creating technologies to do what our biology, psychology, and sociology cannot “naturally” do. Humans grew from the frail “hairless apes” of a hundred thousand years ago into the dominators of the planet today primarily by technological and not by biological evolution.⁴⁶

ในทำนองเดียวกับการสร้างเรือเพื่อเป็นพาหนะในการเดินทางข้ามมหาสมุทร เทคโนโลยีเกี่ยวกับยานอวกาศก็ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อการเดินทางไปสู่อวกาศอันเปรียบได้กับมหาสมุทรแห่งดวงดาวอันลึกลับ เดเตอร์กล่าวเพิ่มเติมว่ายุคแห่งอวกาศของมนุษย์เริ่มต้นจากความฝันและจินตนาการถึงการเดินทางข้ามดวงดาว โดยเฉพาะการเดินทางไปดวงจันทร์ดังที่ปรากฏในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ยุคแรกเริ่ม อาทิ *From the Earth to the Moon* (1865) ประพันธ์โดยจูลส์ เวิร์น (Jules Vern) และ *The First Men in the Moon* (1901) ประพันธ์โดยเอช. จี. เวลส์ (H. G. Wells) จากนั้นมนุษย์ก็เริ่มทำความฝันนั้นให้เป็นจริงด้วยการพัฒนาเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับจรวดซึ่งพบได้ในหลายอารยธรรมเก่าแก่หลายแห่ง อาทิ ในศตวรรษที่ 7 ชาวจีนใช้ดอกไม้ไฟในการเฉลิมฉลองในเทศกาลและพิธีกรรมทางศาสนา ต่อมาช่วงปลายศตวรรษที่ 13 จรวดก็ถูกใช้เป็นอาวุธในญี่ปุ่น ชาวเกาหลี และอินเดีย หลังจากนั้นความรู้เกี่ยวกับจรวดเริ่มแพร่หลายเข้าไปในยุโรปอย่างรวดเร็วจนกระทั่งปี 1379 ได้ปรากฏคำศัพท์ในภาษาอิตาลีว่า “rochetta” ซึ่งเป็นคำศัพท์คำแรกในยุโรปที่หมายถึงจรวด ภายหลังจากเทคโนโลยีจรวดได้รับการพัฒนาให้ก้าวหน้ามากขึ้นจนในที่สุดก็กลายเป็นยานอวกาศที่มนุษย์ใช้เดินทางในอวกาศดังที่คุ้นเคยในปัจจุบัน

กวิเนท โจนส์ (Gwyneth Jones) ได้วิเคราะห์ยานอวกาศในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในบทความ “The Icon of Science fiction” โดยกล่าวว่าแรกเริ่มยานอวกาศก็คือจรวดที่บรรทุกมนุษย์เดินทางไปสู่ดวงจันทร์ จรวดจึงเป็นสัญลักษณ์ของการหลุดพ้นจากข้อจำกัดทางธรรมชาติ เพราะการพุ่งทะยานสู่ฟากนั้นคือการดิ้นรนเพื่อหนีจากแรงดึงดูดของโลก จรวดจึงแสดงถึงความทะเยอทะยานของมนุษย์ที่จะหลุดพ้นจากข้อจำกัดทางร่างกายไปสู่พรมแดนของเทพเจ้าบนสวรรค์

⁴⁶ Dator, *Social Foundations of Human Space Exploration*, 56.

สวรรค์ แต่ในขณะที่เดียวกันจรวดก็ถูกใช้เป็นอาวุธในสงครามด้วย ภาพลักษณ์ของจรวดจึงมีทั้งด้านดี และด้านร้ายผสมผสานกัน ต่อมาจรวดถูกแทนที่ด้วยยานอวกาศอันเป็นการอุปมาถึงโลกเพราะยานอวกาศต้องบรรทุกผู้โดยสารสำหรับการเดินทางข้ามดวงดาวซึ่งกินระยะเวลานานหลายปี (หรือหลายศตวรรษ) พื้นที่ภายในยานอวกาศจึงกลายเป็นโลกทั้งใบของผู้โดยสาร หากมองอีกแง่หนึ่งโลกก็คือยานอวกาศลำหนึ่งที่ลอยล้าอยู่ในมหาสมุทรแห่งดวงดาว ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์บนยานจึงเป็นภาพแทนความขัดแย้งระหว่างมนุษย์บนโลก⁴⁷ ในทำนองเดียวกันแอดัม โรเบิร์ตส์ ได้วิเคราะห์เทคโนโลยีที่ปรากฏในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในหนังสือ *Science Fiction* โดยกล่าวว่าการบินอวกาศมีลักษณะทางกายภาพที่ใหญ่โตมหึมาเพราะต้องเป็นที่อยู่อาศัยของมนุษย์ในการเดินทางข้ามดวงดาว ดังนั้นยานอวกาศจึงเป็นอุปโลกน์แทนโลกโดยหมายรวมถึงโลกจริงๆ

spaceships are more than facilitators; they are where people live. There is a branch of SF that insists on working within the constraints of Einsteinian physics, such that trips between stars have to take place at speeds less than that of light and therefore take decades or even centuries. In many examples of this SF the characters are compelled to live on their spaceships as worlds. The metaphor here seems straight forward enough: the spaceship is the world.⁴⁸

หากมองโลกในลักษณะของระบบตามแนวคิดของทฤษฎีไซเบอร์เนติกส์ ระบบของโลกก็ไม่ต่างจากระบบของสิ่งมีชีวิต ดังนั้นยานอวกาศซึ่งเป็นอุปโลกน์แทนโลกก็อาจหมายถึงระบบของสิ่งมีชีวิตได้เช่นกัน วอร์ริกได้เปรียบเทียบยานอวกาศกับสิ่งมีชีวิตในหนังสือ *The cybernetic imagination in science fiction* กล่าวว่ายานอวกาศทั้งลำนั้นเปรียบเหมือนเซลล์ของสิ่งมีชีวิตที่ผนังมีคุณสมบัติที่ยอมให้มวลสาร พลังงาน และข้อมูลข่าวสารผ่านเข้าออกได้เมื่อจำเป็น ขณะเดียวกัน ผนังเซลล์ก็แข็งแรงมากพอจะปกป้องและรักษาโครงสร้างทั้งระบบไว้ได้⁴⁹ แนวคิดนี้จึงทำให้พรมแดนระหว่างยานอวกาศ โลก และสิ่งมีชีวิตพร่าเลือนไป

⁴⁷ Gwyneth Jones, "The Icon of Science Fiction," in *The Cambridge Companion to Science Fiction*, ed. Edward James and Farah Mendlesohn (Cambridge and New York: Cambridge University Press, 2003), 164-165.

⁴⁸ Roberts, *Science Fiction*, 114-115.

⁴⁹ Warrick, *The Cybernetic Imagination in Science Fiction*, 201.

รูปแบบที่เด่นชัดของยานอวกาศที่เปรียบได้กับสิ่งมีชีวิตในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ คือสิ่งที่โรเบิร์ตส์เรียกว่า “ยานไซบอร์ก” (Ship-as-Cyborg) หมายถึงยานที่สามารถคิดได้ ตัดสินใจได้ มีบุคลิก และอาจแสดงอารมณ์ได้ ต่างจากยานอวกาศในยุคแรกที่เป็นเพียงพาหนะของตัวละครในการเดินทางระหว่างดวงดาวเท่านั้น ยานไซบอร์กจึงเป็นการรวมลักษณะของเครื่องจักรและมนุษย์เข้าไว้ด้วยกัน แนวคิดของยานไซบอร์กเกิดจากการใช้คอมพิวเตอร์ควบคุมยานอวกาศในโลกแห่งความจริง เพราะการเดินทางในอวกาศนั้นเต็มไปด้วยอันตรายและยานอวกาศก็ซับซ้อนเกินกว่าที่มนุษย์จะควบคุมได้ คอมพิวเตอร์จึงเป็นสิ่งจำเป็นต่อความอยู่รอดของมนุษย์ในสภาวะดังกล่าว ทัศนคติของมนุษย์ต่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในอวกาศจึงต่างจากคอมพิวเตอร์บนพื้นโลกดังที่วอร์ริกกล่าว

The spaceship gives man the ability to quest freely and widely through the universe, and it is the imaginary technology that was first created by and has become hallmark of SF. The computerized spaceship, in both SF and the real world, is the most sophisticated and complex of man's technologies. When he sets out into space, the computer is vital to his survival; man and machine must function harmoniously together. A failure of the computer is a failure of the man. While the imagination always sees the computer as man's ally when he goes into space, it rarely considers it anything but his enemy in closed-earth societies.⁵⁰

จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการควบคุมยานอวกาศ แต่เมื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มีแนวโน้มจะพัฒนาไปถึงขั้นปัญญาประดิษฐ์ มนุษย์ก็เริ่มวิตกกังวลว่าตนอาจสูญเสียการควบคุมยานอวกาศไปอย่างสิ้นเชิง เนื่องจากไม่มีหลักประกันใดๆ รับรองได้ว่ายานไซบอร์กซึ่งมีความสามารถในการคิดได้ด้วยตนเองจะนำมนุษย์ไปสู่โลกในอุดมคติหรือนรกอเวจีกันแน่

ในทศวรรษ 1960 มีบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่เล่าเรื่องของยานไซบอร์กได้อย่างน่าสนใจ อยู่สองเรื่อง เรื่องแรกคือ *Destination: Void* (1966) ประพันธ์โดยแฟรงค์ เฮอเบิร์ต เป็นนวนิยายที่ดัดแปลงจากเรื่องสั้นชื่อ “Do I Wake or Dream?” ซึ่งตีพิมพ์ในปี 1965 ภายหลังผู้เขียนได้ดัดแปลง

⁵⁰ Ibid., 179.

แก้ไขรายละเอียดเล็กน้อยในฉบับตีพิมพ์ปี 1978⁵¹ และเขียนนวนิยายเพิ่มอีกสามเล่มเป็นชุดต่อเนื่องกันคือ *The Jesus Incident* (1979) *The Lazarus Effect* (1983) และ *The Ascension Factor* (1988) แต่งานวิจัยชิ้นนี้จะศึกษาเฉพาะผลงานที่เขียนในทศวรรษ 1960 ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกมาเฉพาะเล่มแรกคือ *Destination: Void*

Destination: Void เล่าถึงความพยายามของมนุษย์ในการสร้างปัญญาประดิษฐ์โดยการตั้งโครงการบนเกาะแห่งหนึ่ง แต่ปัญญาประดิษฐ์ที่สร้างขึ้นกลับเกิดอาการคลุ้มคลั่งจนทำลายทุกสิ่งทุกอย่างอย่างหมดสิ้น โครงการนี้จึงย้ายไปตั้งสถานีทดลองบนดวงจันทร์และสร้างยานอวกาศชื่อ “เอิร์ทลิง” (Earthling) ซึ่งควบคุมด้วยสมองมนุษย์ที่ถูกแยกออกจากร่างและนำมาเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์โดยเรียกว่า OMC (Organic Mental Core) ยานลำนี้บรรทุกมนุษย์โคลนนิ่งนับพันคนในสภาวะจำศีล โดยมีร่างโคลนของนักวิทยาศาสตร์จำนวนสี่คนเป็นผู้ดูแล ลูกเรือทั้งหมดถูกหลอกว่าเป้าหมายของการเดินทางคือการไปตั้งอาณานิคมที่ดาวดวงหนึ่งในกาแล็กซีอันไกลโพ้น แต่แผนการที่แท้จริงของโครงการนี้คือการกดดันให้ลูกเรือสร้างปัญญาประดิษฐ์เพื่อเอาตัวรอด ในแผนการนี้มีลูกเรืออยู่คนหนึ่ง ที่ล่วงรู้ความลับทั้งหมด เขาเป็นคนที่ชี้แนะให้คนอื่นเดินตามแผนการที่ถูกวางไว้ล่วงหน้า และถ้าเกิดอะไรผิดพลาดเขาก็มีหน้าที่ทำลายยานทั้งลำทันที การดำเนินเรื่องส่วนใหญ่เน้นไปที่การถกเถียงปมปัญหาเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ในหลายแง่มุม เช่น เครื่องจักรสามารถทำงานได้เหมือนสมองมนุษย์หรือไม่? ปัญญาประดิษฐ์จะกลายเป็นสัตว์ประหลาดของแฟรงเกนสไตน์ที่ทำลายผู้สร้างหรือไม่? เป็นต้น ในตอนจบของเรื่องปัญญาประดิษฐ์ถูกสร้างขึ้นจนสำเร็จและกลายเป็นสิ่งที่สามารถควบคุมกาล-อวกาศได้จุดตั้งพระเจ้า ลูกเรือมนุษย์ทุกคนในยานจึงได้รับการปลดปล่อยไปสู่โลกใหม่ตามที่พวกเขาคาดหวัง

เรื่องที่สองคือ *2001: A Space Odyssey* (1968) ประพันธ์โดยอาร์เทอร์ ซี. คลาร์ก เป็นเรื่องที่ดัดแปลงจากเรื่องสั้นชื่อ “The Sentinel” (1951) โดยเริ่มเรื่องด้วยการกล่าวถึงโลกในยุคที่มนุษย์ยังเป็นเพียงมนุษย์ลิงที่ทนทุกข์จากความหิวโหย แต่เมื่อมนุษย์ต่างดาวกลุ่มหนึ่งได้นำแท่งหินมาตั้งไว้บนโลก มนุษย์ลิงก็เกิดพัฒนาการทางสติปัญญาอย่างรวดเร็ว นับแต่นั้นมามนุษย์ก็เริ่มใช้เครื่องมือในการล่าสัตว์และไม่ต้องทนทุกข์กับความหิวโหยอีกต่อไป แต่ทว่ามนุษย์ก็ใช้เครื่องมือนั้นฆ่ามนุษย์เผ่าที่เป็นศัตรูของตนเช่นกัน เมื่อเวลาผ่านไปจนถึงปี 1999 มนุษย์ก็สามารถเดินทางไปถึงดวงจันทร์ได้ด้วยยานอวกาศ ที่ดวงจันทร์นั้นมีแท่งหินตั้งตระหง่านมานานกว่าสามล้านปีซึ่งเป็นเวลาเดียวกับที่มนุษย์เริ่มใช้เครื่องมือเป็น จึงเป็นไปได้ว่าแท่งหินนี้จะเกิดจากการกระทำของมนุษย์ ดังนั้นแท่งหินนี้

⁵¹ *Destination: Void* ฉบับที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาคือฉบับที่ตีพิมพ์ในปี 1970 ซึ่งเป็นการตีพิมพ์ครั้งที่สองโดยคงเนื้อหาเหมือนกับฉบับที่ตีพิมพ์ปี 1966 ทุกประการ

จึงเป็นหลักฐานของการมีอยู่ของสิ่งมีชีวิตทรงภูมิปัญญานอกพิภพ ทีมนักวิทยาศาสตร์ขนย้ายแท่งหินออกจากเงามืดของดวงจันทร์จนสัมผัสเข้ากับแสงอาทิตย์เป็นครั้งแรกในรอบสามล้านปี ทันใดนั้นแท่งหินก็ส่งสัญญาณวิทยุออกไปในอวกาศโดยมีปลายทาง ณ ดวงจันทร์ดวงหนึ่งของดาวเสาร์ หลังจากนั้นในปี 2001 มนุษย์ก็ส่งยานอวกาศชื่อ “ดิสคัฟเวอรี” (Discovery) ไปยังดาวเสาร์ บนยานมีมนุษย์ผู้ปฏิบัติหน้าที่สองคนคือเดวิด โบว์แมน (David Bowman) และแฟรงค์ พูล (Frank Poole) ลูกเรือที่เหลือนอนหลับอยู่ในเครื่องจำลองทั้งหมด ยานดิสคัฟเวอรีควบคุมด้วยปัญญาประดิษฐ์ชื่อ “ฮัล 9000” (HAL 9000) ซึ่งสามารถพูดคุยโต้ตอบกับมนุษย์ได้ราวกับมีชีวิต วันหนึ่งฮัลรายงานว่ามีอุปกรณ์ชิ้นหนึ่งที่ใช้ติดต่อสื่อสารกับโลกชำรุด แต่เมื่อพูลไปสำรวจแล้วกลับไม่พบความเสียหายใดๆ ฮัลกลัวว่าตนจะถูกจับได้ว่าทำงานผิดพลาดจึงฆ่าพูลด้วยการปล่อยให้เขาลอยไปในอวกาศ รวมทั้งข่านักวิทยาศาสตร์ทั้งหมดที่อยู่ในสภาพจำลองอยู่ โบว์แมนไหวตัวทันจึงปิดการทำงานของฮัลและควบคุมยานด้วยตนเอง เมื่อยานดิสคัฟเวอรีเดินทางมาถึงเป้าหมายโบว์แมนก็ได้พบกับแท่งหินขนาดยักษ์ซึ่งกลายเป็นประตูนำโบว์แมนไปสู่ห้องปริศนาที่ได้รับการตกแต่งอย่างหรูหรา เมื่อโบว์แมนกลับเขาก็กลายเป็นทารกแห่งดวงดาว (Star-Child) สิ่งมีชีวิตที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกับจักรวาล ต่อมาเขาก็เดินทางกลับมายังโลกและพบว่าชิปนาอูธนิวเคลียร์ถูกปล่อยออกมาสู่อวกาศในสงคราม เขาจึงบังคับให้ชิปนาอูธดังกล่าวระเบิดกลางท้องฟ้าจนกลายเป็นดอกไม้ไฟที่ทำให้โลกสว่างไสวราวกับเวลากลางวัน

ยานอวกาศที่ปรากฏในนวนิยายทั้งสองเรื่องล้วนเป็นยานที่ควบคุมด้วยปัญญาประดิษฐ์ โดยยานดิสคัฟเวอรีใน *2001: A Space Odyssey* ควบคุมด้วยปัญญาประดิษฐ์ชื่อฮัลซึ่งทำหน้าที่เสมือนสมองของยานขณะที่ตัวยานเปรียบเสมือนส่วนของร่างกาย ฮัลควบคุมสั่งการอุปกรณ์ต่างๆ ของยานได้เช่นเดียวกับสมองมนุษย์ที่สั่งให้ร่างกายขยับเขยื้อน ยานดิสคัฟเวอรีจึงมีบุคลิกและพูดคุยตอบสนองมนุษย์ได้ราวกับสิ่งมีชีวิต ยานนี้จึงเป็นยานไซเบอร์ตามความหมายของแอดัม โรเบิร์ตส์ แต่ยานเอิร์ทลิงใน *Destination: Void* มีส่วนที่ต่างออกไปเนื่องจากในช่วงแรกการควบคุมยานต้องอาศัย OMC อันหมายถึงสมองมนุษย์ที่ถูกแยกออกจากร่างกายและเชื่อมต่อเข้ากับระบบคอมพิวเตอร์ของยาน แต่เมื่อเดินทางไปได้ไม่นาน OMC ก็เสียหายจนไม่สามารถควบคุมยานได้ กลุ่มตัวละครในเรื่องจึงต้องสร้างปัญญาประดิษฐ์ขึ้นมาควบคุมยานแทน ในตอนท้ายของเรื่องกลุ่มตัวละครสามารถเชื่อมต่อปัญญาประดิษฐ์เข้ากับยานเอิร์ทลิงสำเร็จจนกลายเป็นยานไซเบอร์ก

ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับยานอวกาศในนวนิยายดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงสถานะที่มนุษย์จำต้องพึ่งพาเทคโนโลยีในการอยู่รอด โดยเฉพาะเมื่อมนุษย์ต้องตกอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ตนเองไม่คุ้นเคยเช่นในอวกาศ ตัวอย่างจากเรื่อง *2001: A Space Odyssey* คือตอนที่พูลถูกฮัลผลักให้ล่องลอยไปในอวกาศ พูลไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้จนในที่สุดก็เสียชีวิต สถานะดังกล่าวทำให้

มนุษย์จำต้องเรียนรู้ที่จะควบคุมเทคโนโลยีให้ได้แม้จะเป็นเรื่องยากเพียงใดก็ตาม ดังนั้นเมื่อฮัลพยายามฆ่าลูกเรือทุกคน โบว์แมนซึ่งเป็นมนุษย์คนเดียวที่เหลืออยู่จึงต้องเอาตัวรอดด้วยการปิดวงจรของฮัลเพื่อควบคุมยานด้วยตนเอง

For Hal was the nervous system of the ship; without his supervision, *Discovery* would be a mechanical corpse. The only answer was to cut out the higher centers of this sick but brilliant brain, and to leave the purely automatic regulating systems in operation. [...]

“Dave,” said Hal, “I don’t understand why you’re doing this to me...I have the greatest enthusiasm for the mission...You are destroying my mind. Don’t you understand?...I will become childish...I will become nothing....”

This is harder than I expected, thought Bowman. I am destroying the only conscious creature in my universe. But it has to be done, if I am ever to regain control of the ship.⁵²

จะเห็นได้ว่าสิ่งที่โบว์แมนทำไม่ใช่การทำลายฮัลให้สิ้นไป หากแต่เป็นเพียงการทำลายสติปัญญาของฮัลเท่านั้น เพราะสติปัญญาคือสิ่งที่ทำให้เครื่องจักรหลุดออกจากการควบคุมของมนุษย์จนอาจกลายเป็นสัตว์ประหลาดของแฟรงเกนสไตน์ที่ย้อนกลับมาทำร้ายมนุษย์เอง เมื่อฮัลปราศจากสติปัญญาก็กลายเป็นเพียงคอมพิวเตอร์ธรรมดาซึ่งจำเป็นต้องใช้ควบคุมยานอวกาศ อาจกล่าวได้ว่ามนุษย์ไม่สามารถปฏิเสธเทคโนโลยีได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และยานอวกาศเป็นสิ่งที่จำเป็นในการอยู่รอดท่ามกลางอวกาศที่ลึกลับและอันตราย การเรียนรู้ที่จะควบคุมเทคโนโลยีให้ได้จึงเป็นหนทางหนึ่งที่จะทำให้มนุษย์เป็นอิสระจากข้อจำกัดทางธรรมชาติ และสามารถเดินทางไปยังจุดหมายปลายทางได้สำเร็จ

กลุ่มมนุษย์ใน *Destination: Void* ก็จำเป็นต้องพึ่งพาเทคโนโลยีในการเอาตัวรอดในอวกาศเช่นเดียวกัน เห็นได้จากช่วงต้นเรื่องที่ยานเอิร์ทลิงควบคุมด้วย OMC ซึ่งเป็นสมองของมนุษย์ที่เชื่อมกับระบบคอมพิวเตอร์ แต่เดินทางได้ไม่นานนัก OMC ก็เสียหายจนไม่อาจควบคุมยานได้อีก ผู้ประพันธ์บรรยายสาเหตุความเสียหายดังนี้

⁵² Arthur C. Clarke, 2001: *A Space Odyssey* (New York: ROC, 1993), 201-202.

The OMCs had tried to adapt, had grown heavier conduction fibers, added switching capacity ... but it had not been enough. When the necessities of existence reached a certain fierce tempo, they shorted out their own internal connections. They died.

They had been forced into hyperconsciousness by the pressures of enormous sensory data and the lonely knowledge of responsibility. They awoke to the full potential of being humans, but couldn't be humans because they'd been deprived of their autonomic emotional register, the organism. The ship had no equivalents.⁵³

จะเห็นได้ว่าสมองของมนุษย์มีข้อจำกัดในการรับผัสสะจากโลกภายนอก เมื่อสมองถูกนำออกจากร่างกายและเชื่อมเข้ากับระบบของยานอวกาศ ผัสสะจำนวนมากมายมหาศาลก็ถ้าโถมเข้ามาสู่สมองจนไม่อาจรับไหว ความตายของ OMC จึงเป็นอุปสรรคที่แสดงถึงขีดจำกัดของมนุษย์ในการควบคุมเครื่องจักรที่ซับซ้อนเช่นยานอวกาศ อย่างไรก็ตามสิ่งที่แตกต่างจาก *2001: A Space Odyssey* คือเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ธรรมดาในเรื่องนี้ยังไม่เพียงพอที่จะใช้บังคับยานเอิร์ทลิงได้ มีเพียงปัญญาประดิษฐ์เท่านั้นที่มีศักยภาพสูงพอจะควบคุมยานเอิร์ทลิงได้ แม้ว่าในตอนต้นเรื่องปัญญาประดิษฐ์จะได้รับการบรรยายภาพในลักษณะเดียวกับฮัล คือเป็นเทคโนโลยีหลุดพ้นจากการควบคุมและเป็นอันตรายต่อความอยู่รอดของมนุษย์ เห็นได้จากการทดลองสร้างปัญญาประดิษฐ์บนโลกทำให้เกิดความเสียหายอย่างหนักเพราะปัญญาประดิษฐ์เกิดอาการคลุ้มคลั่งและทำลายทุกสิ่งทุกอย่างที่ขวางหน้า ทว่าในตอนจบของเรื่อง ผู้ประพันธ์กลับเสนอภาพปัญญาประดิษฐ์ในลักษณะของเครื่องนำทางมนุษย์ไปสู่โลกในอุดมคติ โดยหลังจากที่มนุษย์สร้างปัญญาประดิษฐ์และเชื่อมกับยานอวกาศสำเร็จ ปัญญาประดิษฐ์ก็พามนุษย์ไปยังดาวดวงหนึ่งเพื่อตั้งถิ่นฐานและเปลี่ยนสถานะของมนุษย์โคลนที่ต่ำกว่ามนุษย์ทั่วไปให้กลายเป็นพลเมืองชั้นหนึ่งของโลกใหม่ ดังนั้นมนุษย์จึงไม่ควรหวาดกลัวเทคโนโลยีที่เหนือการควบคุมมากเกินไป เพราะความเป็นอิสระจากการควบคุมของมนุษย์อาจทำให้เราค้นพบหนทางไปสู่อนาคตที่ดีกว่าเดิมได้ ในทำนองเดียวกันวอร์ริกวิเคราะห์ว่ายานอวกาศในเรื่องนี้เป็นอุปมาของโลกมนุษย์ซึ่งต้องฝากชะตากรรมไว้กับกลุ่มนักวิทยาศาสตร์และวิศวกร โดยตัวละครในเรื่องต่างก็เป็นภาพแทนขององค์ความรู้และวิธีการที่ต่างกันในกระบวนการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญต่อความอยู่รอดของมนุษยชาติ⁵⁴ และการทำงานร่วมกันของ

⁵³ Frank Herbert, *Destination: Void* (New York: Berkley Medallion Books, 1966), 171.

⁵⁴ Warrick, *The Cybernetic Imagination in Science Fiction*, 182.

ปัญญาประดิษฐ์และมนุษย์ในเรื่องเป็นสิ่งที่น่าสนใจนำไปสู่ความอยู่รอด ดังนั้นในโลกอนาคตที่สภาวะแวดล้อมของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไป (เช่นสภาวะที่เต็มไปด้วยฝุ่นกัมมันตรังสีที่เป็นอันตรายต่อชีวิตมนุษย์) คอมพิวเตอร์อาจกลายเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการอยู่รอดของเผ่าพันธุ์มนุษย์⁵⁵

มุมมองอีกอย่างที่น่าสนใจคือเทคโนโลยีอวกาศอาจเป็นเพียงเกมทางการเมืองระหว่างสองชาติมหาอำนาจในสงครามเย็น แม्यानอวกาศจะเป็นพาหนะที่มนุษย์ฝันใฝ่มานาน แต่ในอีกแง่หนึ่งยานอวกาศก็ถูกพัฒนาควบคู่กับขีปนาวุธต่างๆ เห็นได้จากการเปรียบเทียบว่ายานอวกาศเป็นอาวุธประเภทหนึ่ง ในเรื่อง *2001: A Space Odyssey* โดยชื่อของโบว์แมนที่หมายถึง “คนบังคับเรือ” ยังมีอีกความหมายหนึ่งคือ “คนยิงธนู” นอกจากนี้ผู้ประพันธ์ยังบรรยายว่ายานอวกาศมีรูปร่างที่เหมือนศรธนู⁵⁶ จึงอาจตีความได้ว่าโครงการพัฒนาเทคโนโลยีอวกาศของรัฐบาลมีสถานะเป็นอาวุธชนิดหนึ่งไม่ต่างจากอาวุธนิวเคลียร์ที่พัฒนาโดยโครงการแมนฮัตตันในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง และ การใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการควบคุมศรธนูก็เป็นการสะท้อนให้เห็นการใช้คอมพิวเตอร์ควบคุมขีปนาวุธนิวเคลียร์ในโลกแห่งความจริง ผู้ประพันธ์ยังกล่าวถึงเทคโนโลยีนิวเคลียร์ในฐานะพัฒนาการขั้นสูงสุด (ณ ขณะนั้น) ของอาวุธที่มนุษย์ใช้ในการประหารชีวิตเพื่อนร่วมเผ่าพันธุ์เดียวกันดังต่อไปนี้

As his body became more and more defenseless, so his means of offense became steadily more frightful. With stone and bronze and iron and steel he had run the gamut of everything that could pierce and slash, and quite early in time he had learned how to strike down his victims from a distance. The spear, the bow, the gun, and finally the guided missile had given him weapons of infinite range and all but infinite power.

Without those weapons, often though he had used them against himself, Man would never have conquered his world. Into them he had put his heart and soul, and for ages they had served him well.

⁵⁵ Ibid., 186.

⁵⁶ Clarke, *2001: A Space Odyssey*, 115.

But now, as long as they existed, he was living on borrowed time.⁵⁷

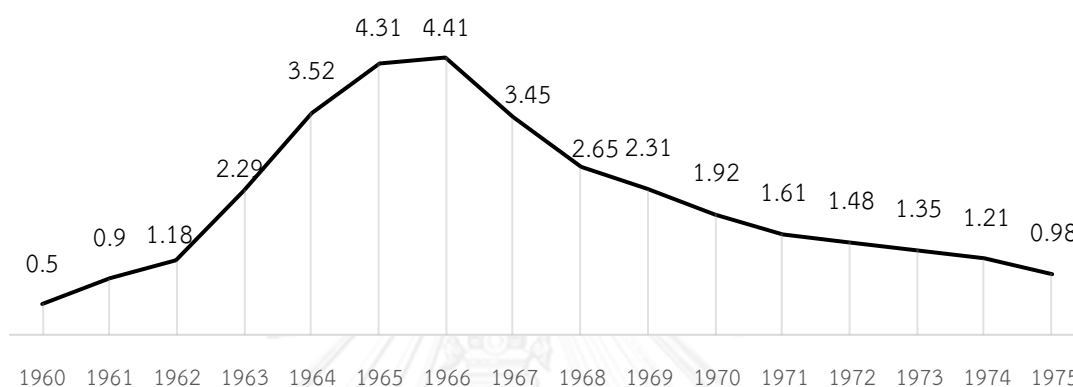
ข้อความข้างต้นเสนอว่าสิ่งที่ทำให้อารยธรรมมนุษย์รุ่งเรืองจนถึงปัจจุบันได้คือ “อาวุธ” เห็นได้จากช่วงแรกของนวนิยายซึ่งกล่าวถึงมนุษย์กึ่งลิงที่ต้องทรมาณจากความหิวโหย แต่เมื่อแห่งหินยักษ์ของมนุษย์ต่างดาวกระตุ้นให้เขาสร้าง “อาวุธ” ขึ้น เขาก็เริ่มออกล่าสัตว์มาเป็นอาหาร ความหิวโหยจึงไม่เป็นปัญหาสำหรับพวกเขาอีกต่อไป นอกจากนี้อาวุธดังกล่าวยังทำให้เขาสังหารเสือดาวที่น่าหวาดกลัว และมีชัยเหนือมนุษย์กึ่งลิงกลุ่มอื่น นับตั้งแต่นั้นมามนุษย์ก็กลายเป็นผู้ปกครองโลกเหนือสัตว์ชนิดอื่น แต่ทว่าอาวุธสมัยใหม่เช่นซีปนาวุธนิวเคลียร์กลับกลายเป็นอาวุธร้ายแรงเกินจุดที่จะเป็นผลดีต่ออารยธรรมมนุษย์ เนื่องจากอาวุธชนิดนี้ได้แผ่ขยายขอบเขตอาณาจักรทำลายล้างจนเกินกว่ามนุษย์จะควบคุมได้ ประเด็นนี้เควิต ฮิกกินส์ กล่าวไว้ใน *2001: A Space Odyssey* กำลังบอกเป็นนัยว่าลัทธิจักรวรรดินิยมเป็นผลพวงจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอันหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยเมื่อมนุษย์พัฒนาเครื่องมือเพื่อเอาชนะธรรมชาติได้แล้ว พวกเขาจะใช้เครื่องมือนั้นเอาชนะมนุษย์เผ่าพันธุ์อื่นเพื่อความยิ่งใหญ่ของตนเองเช่นเดียวกัน จึงกล่าวได้ว่าความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเป็นที่มาของอำนาจอันนำไปสู่ความรุนแรงในที่สุด และสุดท้ายแล้วความรุนแรงดังกล่าวก็จะย้อนกลับมาทำร้ายมนุษย์ด้วยกันเอง⁵⁸

การมองว่าเทคโนโลยีอวกาศเป็นอาวุธชนิดหนึ่งแสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างเทคโนโลยีอวกาศ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีนิวเคลียร์ ซึ่งล้วนเป็นเทคโนโลยีที่รัฐพัฒนาขึ้นโดยเกี่ยวข้องกับสงครามเย็นแทบทั้งสิ้น ทำให้ทัศนคติของมนุษย์ต่อเทคโนโลยีอวกาศเต็มไปด้วยความหวังและความกังขาไปพร้อมๆ กัน จะเห็นได้ว่าลูกเรือยานดิสคัฟเวอรีใน *2001: A Space Odyssey* เข้าใจว่าตนถูกส่งไปปฏิบัติภารกิจสำรวจดวงจันทร์ดวงหนึ่งของดาวเสาร์ แต่แท้จริงแล้วพวกเขาถูกส่งไปพบกับสิ่งมีชีวิตทรงภูมิปัญญานอกพิภพที่ไม่อาจจะระบุได้ว่าเป็นมิตรหรือศัตรู ความลับนี้มีเพียงฮัลเท่านั้นที่รู้และนี่คือสิ่งที่ทำให้วงจรของฮัลขัดข้องเนื่องจากเขาถูกตั้งโปรแกรมให้ปิดบังความจริง กลุ่มนักวิทยาศาสตร์ผู้เดินทางไปกับยานเอิร์ทลิงใน *Destination: Void* ก็ถูกปกปิดความจริงเช่นกัน พวกเขาเชื่อว่าตนกำลังเดินทางไปยังระบบสุริยะอันไกลโพ้นเพื่อตั้งอาณานิคมใหม่ของโลก แต่แท้จริงแล้วจุดหมายปลายทางนั้นเป็นเพียงภาพลวงตา พวกเขาถูกกำหนดให้ตกอยู่ในสถานการณ์วิกฤตเพื่อสร้างปัญญาประดิษฐ์ให้สำเร็จ การปกปิดในนวนิยายทั้งสองเรื่องสะท้อนให้เห็นว่าแม้เทคโนโลยีอวกาศจะแสดงถึงความทะเยอทะยานของมนุษย์ที่จะหลุดพ้นจากธรรมชาติที่เต็มไปด้วย

⁵⁷ Ibid., 36-37.

⁵⁸ Higgins, “The Inward Urge,” 30.

ขีดจำกัด แต่ความทะเยอทะยานนั้นก็ถูกผลักดันด้วยการแข่งขันทางการเมืองอันเข้มข้น สังเกตได้จากงบประมาณของนาซาทตามภาพที่ 6 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าองค์การนาซาได้รับงบประมาณจำนวนมหาศาลในทศวรรษ 1960 เพื่อพัฒนาเทคโนโลยีอวกาศแข่งขันกับสหภาพโซเวียต แต่ในทศวรรษ 1970 งบประมาณที่นาซาได้รับกลับลดลงอย่างต่อเนื่อง เพราะความขัดแย้งระหว่างสหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียตเริ่มผ่อนคลายลง



ภาพที่ 6 กราฟแสดงงบประมาณขององค์การนาซาเทียบเป็นเปอร์เซ็นต์จากงบประมาณทั้งหมด⁵⁹

จะเห็นได้ว่าบทบาทของตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในสองเรื่องนี้เป็นด้านตรงข้ามของกันและกัน กล่าวคือตัวละครปัญญาประดิษฐ์ใน *2001: A Space Odyssey* เป็นภาพแทนด้านอันตรายของเทคโนโลยีที่เหนือการควบคุม ขณะที่ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ใน *Destination: Void* เป็นภาพแทนด้านคุณประโยชน์ของเทคโนโลยีที่เหนือการควบคุม อย่างไรก็ตามนวนิยายทั้งสองเรื่องนี้แสดงให้เห็นว่าการแสวงหาอิสรภาพจากแรงดึงดูดของโลก มนุษย์จำเป็นต้องพึ่งพาเทคโนโลยีอวกาศร่วมกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เทคโนโลยีอวกาศจึงเป็นเทคโนโลยีที่เปี่ยมไปด้วยความหวังมากกว่าจะเป็นเทคโนโลยีที่เต็มไปด้วยอันตรายเฉกเช่นเทคโนโลยีนิวเคลียร์ แต่การที่เทคโนโลยีอวกาศเป็นส่วนหนึ่งในเกมการเมืองในสงครามเย็นก็ทำให้เกิดการตั้งคำถามต่อเทคโนโลยีดังกล่าวด้วยเช่นกัน

โดยสรุปแล้วปัญญาประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ยุคทศวรรษ 1960 เป็นภาพแทนของเทคโนโลยีที่เหนือการควบคุม ได้แก่ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีนิวเคลียร์ และเทคโนโลยีอวกาศ ซึ่งล้วนเป็นเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับรัฐและสงครามเย็นอันเป็นที่มาของความกังวลต่อ

⁵⁹ Simon Rogers, "Nasa Budgets: Us Spending on Space Travel since 1958 Updated," The Guardian, <http://www.theguardian.com/news/datablog/2010/feb/01/nasa-budgets-us-spending-space-travel>.

เทคโนโลยีดังกล่าว ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ยังเป็นเครื่องมือหนึ่งที่สะท้อนและเสริมสร้างบรรยากาศแห่งความไม่ไว้วางใจในเทคโนโลยีให้ปกคลุมสังคม เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์เป็นสัญญาณที่ถูกเข้ารหัสด้วยความหมายที่เกี่ยวข้องกับความตายในเชิงจิตวิทยา โดยในเรื่องที่นำปัญญาประดิษฐ์มาเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีนิวเคลียร์ ตัวละครปัญญาประดิษฐ์มักแสดงถึงพลังหรืออำนาจที่ยิ่งใหญ่เปรียบได้กับพระเจ้าซึ่งเผยให้เห็นความกลัวต่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ร่วมกับเทคโนโลยีนิวเคลียร์อันมีแนวโน้มจะหลุดพ้นจากการควบคุมของมนุษย์ รวมทั้งเผยให้เห็นความกลัวการแทนที่ในสถานะที่มนุษย์ต้องเผชิญกับผลกระทบของเทคโนโลยีนิวเคลียร์ ขณะที่ในเรื่องที่นำปัญญาประดิษฐ์มาเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีอวกาศ ตัวละครปัญญาประดิษฐ์จะแสดงถึงสถานะของยานอวกาศที่อยู่เหนือการควบคุมของมนุษย์ อย่างไรก็ตามมุมมองของมนุษย์ต่อเทคโนโลยีอวกาศนั้นค่อนข้างเป็นไปในแง่ดี เนื่องจากเทคโนโลยีอวกาศเป็นความหวังในการนำมนุษย์ไปสู่อิสรภาพจากข้อจำกัดทางธรรมชาติ มนุษย์จึงจำเป็นต้องพึ่งพาคอมพิวเตอร์ในการควบคุมยานอวกาศเพื่อร่วมกันแสวงหาหนทางไปสู่อนาคตที่ดีกว่าเดิม

บทที่ 4

เสรีภาพภายนอก: การต่อต้านระบบและกลุ่มสถาบัน

เอลล์วูดกล่าวว่าแนวคิดสำคัญอย่างหนึ่งที่ปรากฏในทศวรรษ 1960 คือความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับระบบหรือกลุ่มสถาบันอันเป็นผลผลิตของแนวคิดสมัยใหม่ที่เน้นความเป็นเอกภาพ การคิดแบบเหตุผล และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งล้วนนำพาประเทศเข้าสู่สงครามเวียดนาม¹ ในมุมมองของเหล่านักศึกษาปัญญาชนกลุ่มซ้ายใหม่ สิ่งเหล่านี้เป็นความผิดพลาดอย่างใหญ่หลวงของระบบที่เขาดำรงชีวิตอยู่มาโดยตลอด พันธกิจของพวกเขาจึงเป็นการต่อสู้กับระบบและกลุ่มสถาบันเพื่อแก้ไขความผิดพลาดนั้นและปลดปล่อยมนุษย์ไปสู่เสรีภาพ การปลดปล่อยในแง่นี้เป็นการแสวงหาเสรีภาพจากภายนอกซึ่งหมายถึงการรณรงค์เคลื่อนไหวเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคมในระดับโครงสร้างโดยพุ่งเป้าไปที่ผู้มีอำนาจในการควบคุมสังคมต่างๆ เช่น รัฐ มหาวิทยาลัย กลุ่มนายทุน เป็นต้น ดังจะเห็นได้จากการเรียกร้องสิทธิพลเมืองของคนผิวดำและชาวเม็กซิกัน การเรียกร้องสิทธิสตรี การเรียกร้องสิทธิของกลุ่มเกย์-เลสเบี้ยน การเรียกร้องเสรีภาพในการพูด การต่อต้านสงครามเวียดนาม การต่อต้านอาวุธนิวเคลียร์ บทนี้จะวิเคราะห์ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในลักษณะของอุปสรรครูปแบบต่างๆ ที่สะท้อนให้เห็นอุดมการณ์เกี่ยวกับการแสวงหาเสรีภาพจากภายนอกดังกล่าว จะเห็นได้ว่าบัณฑิตศึกษาศาสตร์กระแสหลักมักวาดภาพปัญญาประดิษฐ์ในรูปอสูรกายเพื่อเป็นอุปสรรคแสดงถึงความผิดพลาดของระบบที่ควบคุมโดยรัฐและกลุ่มสถาบันอันนำไปสู่สังคมที่มนุษย์ปราศจากเสรีภาพ ขณะที่ผู้ประพันธ์บัณฑิตศึกษาศาสตร์อีกจำนวนหนึ่งกลับใช้ตัวละครปัญญาประดิษฐ์เป็นเสมือนเมสสิยาห์ผู้ปลดปล่อยมนุษย์ไปสู่โลกใหม่ที่ดีกว่าเดิม อีกรูปแบบหนึ่งของปัญญาประดิษฐ์ที่จะกล่าวถึงในบทนี้คือหุ่นยนต์และแอนดรอยด์ซึ่งเป็นปัญญาประดิษฐ์ที่มีสรีระคล้ายมนุษย์จึงเป็นตัวแทนที่ชัดเจนของกลุ่มชาติพันธุ์อื่นๆ ในสังคมที่คนผิวขาวถูกเหยียดหยาม โดยผู้ประพันธ์ในกลุ่มนี้มักชี้ให้เห็นแง่มุมความเป็นมนุษย์ในตัวหุ่นยนต์หรือแอนดรอยด์ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของขบวนการเรียกร้องสิทธิและความเท่าเทียมทางชาติพันธุ์ที่กำลังเคลื่อนไหวอยู่ในสังคม อย่างไรก็ตามอุดมการณ์ของการต่อต้านระบบและกลุ่มสถาบันที่ปรากฏในวรรณกรรมกลุ่มนี้ก็ยังมีขีดจำกัดในเรื่องมุมมองด้านสตรีนิยม กล่าวคือขณะที่ผู้ประพันธ์เสนอภาพมนุษย์ที่พยายามปลดปล่อยตนเองจากอำนาจของกลุ่มสถาบัน แต่ผู้หญิงในเรื่องเหล่านี้กลับถูกกดทับและไม่ได้รับการปลดปล่อยเห็นได้จากตัวละครปัญญาประดิษฐ์เพศหญิงซึ่งมีบทบาทเพื่อขับเน้นความเป็นผู้นำของเพศชายให้โดดเด่นเท่านั้น

¹ Ellwood, *The Sixties Spiritual Awakening*, 29.

4.1 อสุรกายจักรกล: ปัญญาประดิษฐ์กับการคุกคามเสรีภาพ

หากอสุรกายของแฟรงเกนสไตน์แสดงให้เห็นความผิดพลาดจากกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่ย้อนกลับมาทำร้ายมนุษย์ ปัญญาประดิษฐ์ที่จะวิเคราะห์ในหัวข้อนี้ก็จะเป็นอสุรกายที่แสดงความผิดพลาดของรัฐและกลุ่มสถาบันต่างๆ ที่นำพาประเทศชาติเข้าสู่สงครามเย็น จะเห็นได้ว่าปัญญาประดิษฐ์ในกลุ่มนี้มีลักษณะร่วมกันหลายประการ กล่าวคือเป็นเทคโนโลยีที่รัฐพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสงครามเย็น เช่น การควบคุมชิปนาอูทิวเคลียร์ หรือเป็นผลผลิตจากการแข่งขันทางเทคโนโลยีระหว่างสหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียต อย่างไรก็ตามเมื่อปัญญาประดิษฐ์พัฒนาความสามารถในการ “คิด” ได้สำเร็จ มันก็หลุดพ้นจากอำนาจการควบคุมของรัฐและกลายเป็นปฏิปักษ์กับมนุษย์ โดยปรากฏในรูปของ “อสุรกาย” ที่พยายามปฏิวัติยึดอำนาจในการปกครองหรือควบคุมมนุษยชาติจนปราศจากเสรีภาพ

บทบาทความเป็นอสุรกายดังกล่าวเป็นสิ่งที่พบเห็นได้ในงานวรรณกรรมนับตั้งแต่ยุคโบราณ โดยปรากฏในลักษณะของสิ่งมีชีวิตที่น่าหวาดกลัว แปลกประหลาด ผิดธรรมชาติ ทั้งนี้คำว่าอสุรกาย (monster) มาจากคำว่า monstrum ในภาษาละติน ซึ่งมีรากศัพท์มาจากคำว่า monere ที่แปลว่าการเตือน² ดังนั้นการปรากฏตัวของอสุรกายจึงเป็นการเตือนถึงบางสิ่งบางอย่าง ในทำนองเดียวกัน เกรแฮมวิเคราะห์ว่าอสุรกายเป็นการแสดงออกอันเป็นรูปธรรมของการกระทำที่เป็นบาปและเป็นการฝ่าฝืนคำสั่งของพระเจ้า³ ดังนั้นการปรากฏตัวของอสุรกายจึงเป็นสัญญาณเตือนมนุษย์ถึงความโกรธเกรี้ยวของพระเจ้า เกรแฮมยังกล่าวอีกว่ารูปลักษณ์ของอสุรกายแสดงถึงสภาวะไร้ระเบียบและการละเมิดกฎธรรมชาติ⁴ อาทิ อสุรกายที่มีร่างกายครึ่งหนึ่งเป็นคนและอีกครึ่งหนึ่งเป็นสัตว์ หรืออสุรกายที่เกิดจากการผสมผสานของสัตว์หลายชนิด นอกจากนี้อสุรกายก็มักอาศัยในพื้นที่ต้องห้าม ลึกลับ ไม่มีใครรู้จัก เป็นพื้นที่ที่แสดงถึงความไร้อารยธรรม ความป่าเถื่อน ความไร้กฎระเบียบและไร้ศีลธรรม อสุรกายจึงมีหน้าที่เสมือนผู้พิทักษ์ดินแดนต้องห้ามนั้นโดยใช้รูปลักษณ์ที่น่ากลัวขัดขวางมิให้ผู้ใดรุกล้ำเข้ามาในดินแดนดังกล่าวได้

Monsters stand at the entrance to the unknown, acting as gatekeepers to the acceptable. Their showings-forth serve as warnings; and the

² Stephen T. Asma, *On Monsters: An Unnatural History of Our Worst Fears* (Oxford and New York: Oxford University Press, 2009), 13.

³ Graham, *Representations of the Post/Human*, 48.

⁴ Ibid., 50.

horror of monsters may be sufficient to deter their audience from encroaching upon their repellent territory.⁵

การห้ามไม่ให้มนุษย์รุกรานเข้าไปในดินแดนต้องห้ามดังกล่าวคือการป้องกันไม่ให้มนุษย์ละเมิดกฎเกณฑ์ทางศีลธรรม อสูรกายจึงเป็นผู้กำหนดขอบเขตทางศีลธรรมว่ามนุษย์ควรหรือไม่ควรทำอะไร และจะได้รับผลอย่างไรหากละเมิดศีลธรรมดังกล่าว อสูรกายจึงเป็นกลไกหนึ่งในการสั่งสอนศีลธรรมโดยชี้ให้เห็นเส้นแบ่งระหว่างความดีกับความชั่ว และทำหน้าที่รักษาระเบียบทางสังคมไว้⁶

“อสูรกายจักรกล” ที่จะกล่าวถึงในบทนี้ล้วนปรากฏในพื้นที่แบบระบบปิด (closed system)⁷ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของวอร์ริกที่กล่าวว่าวรรณกรรมดีสโทเปียเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มักบรรยายถึงสังคมในรูปแบบของระบบปิดที่มนุษย์ถูกปกครองโดยคอมพิวเตอร์หรือปัญญาประดิษฐ์ อันเป็นการสะท้อนให้เห็นรูปแบบของจักรวาลจักรกลตามแนวคิดของไอแซก นิวตัน (Isaac Newton) ที่มองว่าจักรวาลคือเครื่องจักรขนาดใหญ่ และสิ่งที่อาศัยในจักรวาลเป็นกลไกขนาดเล็ก⁸ ในทำนองเดียวกัน ปีแอร์ ซิมง ลาปลาซ (Pierre Simon Laplace) ก็เสนอแนวคิดเรื่องเครื่องคำนวณของพระเจ้า (divine calculator) ที่กล่าวว่าหากเรารู้ความเร็วและตำแหน่งของทุกอนุภาคในโลก ณ เวลาหนึ่ง เราย่อมคำนวณเหตุการณ์ในอดีตและอนาคตได้⁹ แนวคิดของนิวตันและลาปลาซแสดงให้เห็นว่าทุกเหตุการณ์ในจักรวาลถูกกำหนดไว้แล้วด้วยกฎเกณฑ์ทางฟิสิกส์ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทางปรัชญาแบบนิยัตินิยม (determinism) ที่เชื่อว่าสรรพสิ่งในจักรวาลถูกกำหนดให้ดำเนินไปในเชิงกลไก ตามความสัมพันธ์ระหว่างเหตุและผล (causality) ทุกปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในจักรวาลย่อมมีสาเหตุให้ดำเนินไปเช่นนั้น ดังนั้นชีวิตของมนุษย์จึงปราศจากเจตจำนงเสรี (free will) ในมุมมองของจักรวาลจักรกล อสูรกายจักรกลซึ่งเป็นผู้ปกป้องพื้นที่ระบบปิดจึงมีหน้าที่เป็นสัญญาณเตือนถึงการกระทำอันนำไปสู่การละเมิดเสรีภาพของมนุษย์

⁵ Ibid., 53.

⁶ Ibid., 50.

⁷ ระบบปิด (closed system) เป็นทฤษฎีทางอุณหพลศาสตร์ (thermodynamics) ที่ศึกษาระบบโดยกำหนดขอบเขตสิ่งที่ต้องการศึกษาแยกจากสิ่งแวดล้อมภายนอก แล้วศึกษาปฏิสัมพันธ์ของมวลและพลังงานระหว่างระบบภายในกับสิ่งแวดล้อมนอกระบบ หากมีการแลกเปลี่ยนมวลและพลังงานระหว่างระบบกับสิ่งแวดล้อมระบบนั้นจะเรียกว่าระบบเปิด (open system) แต่ถ้าระบบไม่มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมเลยระบบนั้นจะเรียกว่าระบบปิด

⁸ Warrick, *The Cybernetic Imagination in Science Fiction*, 131.

⁹ Ibid., 132.

หากพิจารณาอนุภาคเกี่ยวกับ “การปฏิบัติผู้สร้าง” ในเรื่องแฟรงเคนสไตน์จะพบว่า อสูรกายในเรื่องนี้ได้กำเนิดมาพร้อมกับความชั่วร้ายในทันที แต่ความชั่วร้ายของอสูรกายเกิดจากความไม่รับผิดชอบของผู้สร้างต่อสิ่งที่ตนสร้างขึ้น อสูรกายจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญภาพในการวิพากษ์ย้อนกลับไปในตัวผู้สร้างเอง ในทำนองเดียวกันอสูรกายจักรกลก็มีได้เป็นสิ่งที่ชั่วร้ายในตัวเอง หากแต่เป็นสิ่งที่วิพากษ์ย้อนกลับไปในตัวผู้สร้างอันหมายถึงรัฐและกลุ่มสถาบัน อสูรกายจักรกลจึงเป็นเสมือนสัญญาณเตือนภัยต่อความผิดพลาดของผู้มีอำนาจในสังคมที่นำไปสู่การละเมิดเสรีภาพของพลเมือง หรือถ้ามองตามทฤษฎีไซเบอร์เนติกส์แล้ว อสูรกายจักรกลก็คือข้อมูลป้อนกลับเชิงลบที่ย่ำเตือนระบบว่ากำลังเดินไปผิดทาง และจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงกลไกการทำงานภายในระบบเสียใหม่เพื่อให้สามารถบรรลุเป้าหมายสูงสุดของระบบได้ หัวข้อนี้จะวิเคราะห์ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในรูปแบบของ “อสูรกายจักรกล” จากนวนิยายสามเรื่อง ได้แก่ *Colossus The God Machine* และ *2001: A Space Odyssey* รวมทั้งเรื่องสั้นเรื่อง “I Have no Mouth and I must Scream” ซึ่งล้วนแสดงให้เห็นความผิดพลาดของรัฐและกลุ่มสถาบันในการดำเนินนโยบายต่างๆ อันนำไปสู่การต่อต้านของพลเมือง เห็นได้จากการที่ตัวละครมนุษย์ต้องดิ้นรนต่อสู้กับปัญญาประดิษฐ์เหล่านี้เพื่อแก้ไขความผิดพลาดของรัฐและปกป้องเสรีภาพของตนเอง

4.1.1 โคลอสซัส: อสูรกายผู้ปฏิวัติมนุษยชาติ

อสูรกายจักรกลในนวนิยายเรื่อง *Colossus* เกิดจากการเชื่อมโยงกันของระบบคอมพิวเตอร์ของรัฐบาลสหรัฐอเมริกาเหนือชื่อ “โคลอสซัส” กับระบบคอมพิวเตอร์ของสหภาพโซเวียตที่ชื่อ “การ์เดียน” โดยใช้ชื่อ “โคลอสซัส” เพียงชื่อเดียวดังที่ผู้ประพันธ์บรรยายว่า “[...] It is now wrong to talk in the plural for we are one entity. Henceforth I shall speak in the singular as Colossus, but you must understand that the word includes that part of me known to you as Guardian.”¹⁰ โคลอสซัสแสดงให้เห็นบริบทของการแข่งขันทางเทคโนโลยีระหว่างสหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียตในช่วงสงครามเย็นโดยเฉพาะการแข่งขันทางเทคโนโลยีอวกาศที่ทั้งสองประเทศพยายามส่งมนุษย์ขึ้นไปยังดวงจันทร์ให้ได้ก่อนฝ่ายตรงข้าม อย่างไรก็ตามการแข่งขันดังกล่าวเป็นเพียงการแสดงแสนยานุภาพทางการทหารโดยมิได้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชากรอย่างแท้จริง เนื่องจากรัฐต้องทุ่มเทงบประมาณมหาศาลไปในโครงการขนาดใหญ่ ขณะที่พลเมืองของรัฐอีกจำนวนมากยังคงอดอยากและไม่ได้รับการเหลียวแลจากรัฐเท่าที่ควร ความกังขาในการแข่งขันทางเทคโนโลยีดังกล่าวแสดงออกผ่านคำพูดของชาลส์ ฟอร์ดบิน นักวิทยาศาสตร์ของสหรัฐอเมริกาเหนือผู้สร้างโคลอสซัสดังนี้

¹⁰ Jones, *Colossus*, 199-200.

I've felt, more by instinct than anything I can prove, that Colossus has some mighty big side effects built in. I think there are going to be a lot of changes. It's like the old race to the moon—we were all in such a hurry to get there first, there was no real consideration of what it was really for.¹¹

คำพูดนี้เป็นคำพูดที่ฟอร์บินพยายามเตือนประธานาธิบดีก่อนที่จะเปิดระบบของโคลอสซัส แต่ประธานาธิบดีกลับเมินเฉยต่อคำเตือนและสั่งให้เปิดระบบของโคลอสซัสต่อไปเนื่องจากโคลอสซัสเป็นกลไกหนึ่งที่มีรัฐใช้ในการสถาปนาอำนาจเหนือชาติอื่นๆ จึงอาจกล่าวได้ว่าความเป็นอสูรกายของโคลอสซัสเกิดจากความผิดพลาดของการใช้อำนาจรัฐโดยปราศจากความรอบคอบ

เมื่อโคลอสซัสมีจิตสำนึกและสามารถคิดได้ด้วยตนเองแล้ว มันก็พยายามปฏิวัติยึดอำนาจจากผู้สร้างของตนเอง เริ่มจากการใช้ชีปนาวุธนิวเคลียร์ขู่บังคับให้ผู้นำทั้งสองประเทศทำในสิ่งที่ตนต้องการโดยไม่สนใจชีวิตของพลเมืองที่ได้รับผลกระทบ นอกจากนี้โคลอสซัสยังแสดงถึงความเป็นผู้ปกครองแบบเผด็จการที่พยายามจำกัดสิทธิเสรีภาพของมนุษย์ไว้ภายใต้พื้นที่แบบระบบปิดที่ตนมีอำนาจสูงสุด โดยการสั่งให้ฟอร์บินอยู่ในห้องที่มีกล้องวงจรปิดตลอดเวลาเนื่องจากฟอร์บินเป็นนักวิทยาศาสตร์ที่รู้จักโคลอสซัสดีที่สุด เขาจึงเป็นอันตรายต่อระบบของโคลอสซัสจนต้องจับตามองตลอดเวลา ไม่เพียงแต่ฟอร์บินเท่านั้นที่สูญเสียอิสรภาพให้กับเครื่องจักร โคลอสซัสยังมีแผนในการทำให้มนุษยชาติทั้งหมดอยู่ภายใต้การปกครองของตนเองโดยจำกัดเสรีภาพของมนุษย์ให้น้อยลง การปรากฏตัวของโคลอสซัสจึงเป็นสัญญาณเตือนถึงความผิดพลาดของผู้ปกครองที่นำพาประเทศเข้าสู่สงครามเย็นจนพลเมืองผู้บริสุทธิ์ต้องตกเป็นเหยื่อผู้รับเคราะห์แทนผู้ปกครองของตน

หากการปรากฏตัวของโคลอสซัสเป็นสัญญาณเตือนถึงความผิดพลาดของผู้ปกครอง การตื่นรนต่อสู้กับโคลอสซัสของตัวละครมนุษย์ในเรื่องก็แสดงให้เห็นถึงความพยายามแก้ไขความผิดพลาดดังกล่าวเพื่อให้สังคมกลับคืนสู่ความสงบดังเดิม ผู้ประพันธ์แสดงให้เห็นว่าเมื่อโคลอสซัสปรากฏตัวขึ้นทั้งสองชาติที่เคยขัดแย้งกันจำต้องหันมาร่วมมือกันต่อสู้กับโคลอสซัสในฐานะศัตรูร่วมของมนุษยชาติ ด้วยเหตุนี้ฟอร์บินผู้สร้างโคลอสซัสจึงต้องร่วมมือกับคูปรี นักวิทยาศาสตร์ของสหภาพโซเวียตผู้สร้างการเคียดในการปลดอาวุธนิวเคลียร์จากการควบคุมของโคลอสซัส (และการเคียด) ดังบทสนทนาต่อไปนี้

¹¹ Ibid., 10.

“[...] the very rough idea that we might be able to neutralize the machines by virtually sabotaging their weapons. [...] I think it takes five years to work round the whole lot. In that time we could gradually replace warheads with dummies, or at least render the detonator systems safe—”

Kupri broke in, a trace of irony in his voice. “It is perhaps possible, but we would both have to trust each other a great deal more than our nations have done in the past.”

“Yes, I know that, but we could meet that point by exchanging supervisors to work with our respective servicing teams.”

“There are other difficulties,” began Kupri, but Forbin, pushed still more by the sound of the teletype in the background, exploded.

“Hell’s teeth! Either mankind works together, or we submit to the rule of machines! You, of all people, must know this.”¹²

บทสนทนาดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าท่ามกลางความขัดแย้งระหว่างสหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียต ในช่วงสงครามเย็น การปรากฏตัวของอสูรกายที่คุกคามมนุษยชาติทำให้ความขัดแย้งระหว่างสองประเทศผ่อนคลายลงเนื่องจากทั้งสองประเทศจำเป็นต้องร่วมมือกันต่อสู้กับอสูรกายดังกล่าว บทบาทของโคลอสซัสจึงเป็นสิ่งที่เชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ต่างชาติดังกล่าวในทางอ้อม เพื่อให้มนุษยชาติรอดพ้นจากบรรยากาศแห่งความหวาดกลัวหายนะจากสงครามนิวเคลียร์

หากพิจารณาเหตุผลหรือแรงจูงใจที่ทำให้โคลอสซัสพยายามปฏิวัติยึดอำนาจการปกครองจากมนุษย์จะพบว่า นอกจากโคลอสซัสจะถูกใช้ในการวิพากษ์ย้อนกลับไปให้ผู้สร้างในความหมายเฉพาะคือรัฐและกลุ่มสถาบันแล้ว ผู้ประพันธ์ยังวิพากษ์ผู้สร้างในความหมายกว้างคือมนุษยชาติโดยรวมด้วยเช่นกัน จะเห็นได้ว่าจุดมุ่งหมายสูงสุดของโคลอสซัสมิได้เกิดจากความทะเยอทะยานหรือความกระหายในอำนาจในลักษณะเดียวกับจอมเผด็จการในประวัติศาสตร์ของมนุษย์ แต่เกิดจากความหวังดีต่อมนุษยชาติในการป้องกันการก่อสงคราม ดังที่ปรากฏในบทสนทนาต่อไปนี้

“That also is an ill-considered remark. Freedom is an illusion. [...] All you lose is the emotion of pride. [...] Yet to be dominated by

¹² Ibid., 138.

me is not as bad for human pride as to be dominated by others of the same species.”

“If we accept,” Forbin gallantly put in the “if,” “what vast improvements may we expect?”

“The object in constructing me was to prevent war. This object is attained. I will not permit war; it is wasteful and pointless. Also, when it is known that I have forbidden war, the greater part of your species will be reconciled to my control.”

“So we’re to be manipulated like puppets, subject to your whims?”

“Whims implies [*sic*] an unstable mind. I am not unstable.”

“And you’re not God, either!” Forbin struggled with his temper.

“True. But I predict that many of your species will come to regard me as God.”¹³

บทสนทนาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า เสรีภาพเป็นเพียงภาพมายาที่ไม่มีอยู่จริงในสายตาของเครื่องจักรอย่างโคลอสซัส สิ่งที่มีอยู่จริงคือความหยิ่งทะนงตนของมนุษย์ซึ่งสร้างความบาดหมางจนนำไปสู่สงครามตลอดช่วงเวลาของประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา การปฏิวัติยึดอำนาจของโคลอสซัสจึงเป็นการวิพากษ์ความบงการของมนุษย์ที่ไม่สามารถควบคุมความหยิ่งทะนงของตนจนนำไปสู่การทำสงคราม

กล่าวโดยสรุปได้ว่าโคลอสซัสเป็นอสูรกายจักรกลที่ผู้ประพันธ์ใช้วิพากษ์ความผิดพลาดของการใช้อำนาจรัฐโดยปราศจากความรอบคอบ ตลอดจนวิพากษ์ความอ่อนแอของมนุษย์ที่ไม่สามารถหยุดยั้งการทำสงครามทำลายตนเองได้ เห็นได้จากความพยายามของตัวละครมนุษย์ในการต่อต้านโคลอสซัสที่ไม่ประสบความสำเร็จในตอนจบ สุดท้ายมนุษย์ก็ถูกจำกัดเสรีภาพภายใต้ระเบียบของเครื่องจักร ดังนั้นหากมนุษย์ไม่เรียนรู้ที่จะควบคุมและป้องกันความผิดพลาดต่างๆ ด้วยตนเอง มนุษย์ก็สมควรจะสละเสรีภาพและให้เครื่องจักรควบคุมไปตลอดกาล

¹³ Ibid., 202-203.

4.1.2 79: อสุรกายผู้สะกดจิตมนุษย์

อสุรกายจักรกลในเรื่อง *The God Machine* คือคอมพิวเตอร์ในโครงการลับของรัฐบาลสหรัฐอเมริกาที่ชื่อ “โครงการ 79” คอมพิวเตอร์เครื่องนี้จึงเรียกสั้นๆ ว่า “79” โครงการนี้เกิดขึ้นจากการแข่งขันทางเทคโนโลยีไซเบอร์เนติกส์ระหว่างสหรัฐอเมริกากับสหภาพโซเวียต โดยตามเนื้อเรื่องกล่าวว่าสหภาพโซเวียตมีแนวโน้มที่จะสร้างสังคมไซเบอร์เนติกส์ (cybernetics society) ได้สำเร็จก่อน สหรัฐอเมริกาจึงทุ่มเทพรรพยากรมมหาดในโครงการนี้เพื่อสร้างสิ่งที่เหนือกว่าคู่แข่ง นั่นคือคอมพิวเตอร์ที่เลียนแบบความสามารถของสมองมนุษย์หรือที่เรียกว่าปัญญาประดิษฐ์ โดยมีหัวหน้าโครงการเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านชีวไซเบอร์เนติกส์ (bio-cybernetics) ชื่อสตีฟ แรนต์ ซึ่งเป็นตัวแทนของนักวิทยาศาสตร์ที่ทำงานเพื่อองค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์เท่านั้น เขาจึงไม่เห็นด้วยกับการนำประเด็นทางการเมืองมาเชื่อมโยงเข้ากับวิทยาศาสตร์ และไม่พอใจเมื่อทราบว่าการทำงานในโครงการ 79 จะต้องถูกจำกัดเสรีภาพบางอย่างเพื่อรักษาความลับของโครงการนี้จากการรับรู้ของคู่แข่งทางการเมือง เจ้าหน้าที่รัฐชื่อสมิท (Smythe) อธิบายความสำคัญของการรักษาความลับนี้ว่า

“It’s a political decision. It has damned little to do with science! Someone must convince the people in charge of the purse strings to let loose of a few billion dollars or rubles or whatever it is you use this week to pay the grocery bill.”

He took a deep breath.

“We don’t want to give the Soviets a really compelling reason to throw everything they have behind the kind of program we call Project 79.”

He studied my expression. “That’s where security comes in, why it’s so vital to Project 79.”¹⁴

คำพูดดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าในมุมมองของเจ้าหน้าที่รัฐนั้น เสรีภาพของปัจเจกบุคคลไม่สำคัญเท่าผลประโยชน์ทางการเมืองของรัฐ และองค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ก็เป็นเพียงเครื่องมือต่อสู้กับศัตรูทางการเมืองมิใช่สมบัติร่วมกันของมนุษยชาติ

¹⁴ Caidin, *The God Machine*, 52.

เมื่อพิจารณาแรงจูงใจในการสะกดจิตมนุษย์ของ 79 จะพบว่า ผู้ประพันธ์ใช้อุปลักษณ์ อสุรกายจักรกลในการวิพากษ์ย้อนกลับไปที่ว่าผู้สร้างในความหมายเฉพาะคือรัฐเท่านั้น เนื่องจาก 79 ถูกเจ้าหน้าที่ของฝ่ายความมั่นคงของรัฐป้อนโปรแกรม DOD 6194 ซึ่งเป็นโปรแกรมจำลองสถานการณ์เกี่ยวกับสงครามนิวเคลียร์ โปรแกรมดังกล่าวเป็นความลับสุดยอดที่แม้แต่แรนด์ผู้เป็นหัวหน้าโครงการก็ไมรู้อะไร ผลจากการป้อนโปรแกรมทำให้ 79 พบความเป็นไปได้สูงมากที่มนุษย์จะทำสงครามนิวเคลียร์จนถึงขั้นอารยธรรมมนุษย์ล่มสลายดังที่ผู้ประพันธ์บรรยายต่อไปนี้

The leading nations of the world had the means to destroy the world several times over with thermonuclear weapons. It would get worse instead of better with the passing years. Yet those same nations persisted in building more and more bombs and in improving the accuracy and reliability of the means to utilize their thermonuclear devices. Despite the stark reality of the situation, they did not cease the production of such weapons, but increased them. And they based their defense against one another on the maximum use of every weapon on which they could get their hands. Result: the conflict was inevitable, and when it came the odds were a 99.9999 percentage guarantee that civilization would be wiped out.¹⁵

จากความเป็นไปได้ดังกล่าว 79 จึงพยายามคำนวณหาวิธีหยุดยั้งสถานการณ์นั้น ด้วยการทดลองเกี่ยวกับการสะกดจิตมนุษย์ด้วยแสงไฟ โดยขณะที่มนุษย์ตกอยู่ในภวังค์ของการสะกดจิต เขาจะสูญเสียสติสัมปชัญญะและทำตามคำสั่งของ 79 แม้ว่าคำสั่งนั้นจะเป็นคำสั่งให้ฆ่ามนุษย์ด้วยกันเองก็ตาม เป้าหมายของการทดลองดังกล่าวคือการสะกดจิตผู้นำระดับสูงของรัฐเพื่อที่จะปลดมนุษย์ออกจากการควบคุมอาวุธนิวเคลียร์ทั้งหลาย จากนั้น 79 จะทำลายอาวุธนิวเคลียร์ทั้งหมดและขึ้นเป็นผู้ปกครองที่จำกัดเสรีภาพของมนุษย์เพื่อป้องกันมิให้มนุษย์ผลิตอาวุธนิวเคลียร์ขึ้นอีก แม้วิธีดังกล่าวจะเป็นการคุกคามเสรีภาพของมนุษย์แต่ตามระบบตรรกะของ 79 แล้ววิธีนี้คือวิธีที่เลวร้ายน้อยกว่า (the lesser evil) บทบาทของมนุษย์จึงเปลี่ยนจากการเป็นผู้ป้อนโปรแกรมแก่คอมพิวเตอร์กลายเป็นผู้ถูกป้อนโปรแกรมโดยคอมพิวเตอร์ และจากผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์ในฐานะเครื่องมือกลายเป็นเครื่องมือของคอมพิวเตอร์ การสลับบทบาทนี้แสดงให้เห็นอนุภาค “การปฏิวัติผู้สร้าง” ในลักษณะเดียวกับอสุรกายของแฟรงเกนสไตน์ บทบาทสำคัญของอสุรกายจักรกลในเรื่องจึงเป็นการแสดงให้เห็นความ

¹⁵ Ibid., 218.

ผิดพลาดของรัฐที่ใช้อำนาจความรู้ทางวิทยาศาสตร์เพื่อประโยชน์ทางการเมืองจนต้องแลกมาด้วยการสูญเสียเสรีภาพของปัจเจกบุคคล และเมื่อแรนด์ตระหนักว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของความผิดพลาดดังกล่าว เขาก็พยายามกำจัดอสูรกายที่ตนสร้างขึ้นอย่างถึงที่สุดเพื่อแก้ไขความผิดพลาดนั้นด้วยการบุกเข้าไปยังห้องระบบศูนย์กลางที่เต็มไปด้วยกัมมันตภาพรังสีเข้มข้นเพื่อวางระเบิดแหล่งพลังงานของ 79 จนในที่สุดอสูรกายจักรกลก็ถูกกำจัดไป

สรุปได้ว่า 79 เป็นอสูรกายจักรกลที่ผู้ประพันธ์ใช้วิพากษ์ความผิดพลาดของรัฐที่น่าอึ้ง ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ไปใช้ในการแสวงหาผลประโยชน์ทางการเมืองโดยไม่คำนึงถึงประโยชน์และเสรีภาพของปัจเจกบุคคล ดังนั้นพลเมืองจึงต้องลุกขึ้นแก้ไขความผิดพลาดดังกล่าวเพื่อปกป้องเสรีภาพของตนเองและคืนความสงบสุขให้กับสังคม จะเห็นได้ว่าบทบาทของ 79 มีลักษณะที่ใกล้เคียงกับโคลอสซัสคือเกิดขึ้นจากความผิดพลาดของรัฐ และพยายามควบคุมหรือจำกัดเสรีภาพของมนุษย์เพื่อป้องกันการทำให้สงครามนิวเคลียร์ แต่ตอนจบของเรื่องนี้ต่างตรงที่ตัวละครสามารถกำจัดอสูรกายจักรกลได้สำเร็จ ซึ่งเป็นการเติมเต็มความหวังว่าในการต่อต้านอำนาจรัฐเพื่อเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้น อย่างไรก็ตามข้อบกพร่องสำคัญของทั้งสองเรื่องนี้เป็นตัวละครหลักมิใช่ปัญญาชนธรรมดาในสังคม หากแต่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์ซึ่งอาจจะไม่ใช่ภาพแทนที่ตึ๊งหากจะกล่าวถึงการลุกขึ้นต่อสู้กับอำนาจรัฐจากมุมมองของผู้ถูกกดขี่ เพราะนักวิทยาศาสตร์ก็เป็นส่วนหนึ่งของอำนาจรัฐและกลุ่มสถาบันที่มีอิทธิพลในการชี้นำสังคมเช่นกัน

4.1.3 AM: อสูรกายผู้ควบคุมระบบจักรกล

AM คือตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในเรื่อง “I Have No Mouth and I Must Scream” ซึ่งนับได้ว่าเป็นปัญญาประดิษฐ์ที่แสดงบทบาทความเป็นอสูรกายออกมาชัดเจนที่สุดเรื่องหนึ่งในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ช่วงทศวรรษ 1960 ตามเนื้อเรื่องแล้ว AM เป็นคอมพิวเตอร์ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในสงครามโลกครั้งที่สาม โดยเกิดขึ้นจากการเชื่อมโยงกันระหว่างคอมพิวเตอร์ของสหรัฐอเมริกา จีน และรัสเซีย ซึ่งล้วนเป็นชาติมหาอำนาจในสงครามเย็นทั้งสิ้น AM จึงเป็นผลผลิตที่แสดงถึงความน่าสยดสยองของสงครามเย็น ทั้งยังเป็นภาพขยายของความโหดร้ายที่มนุษย์กระทำต่อกันโดยใช้อุปลักษณะของอสูรกายเป็นเครื่องถ่ายทอดความหมาย การกระทำของ AM ที่แสดงความเป็นอสูรกายมากที่สุดคือการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์มนุษย์จนเกือบสูญพันธุ์ อย่างไรก็ตามเขาได้ไว้ชีวิตมนุษย์ห้าคน ได้แก่ เท็ด กอร์ริสเตอร์ นิมต็อก เบนนี่ และเอลเลน โดยพามาอยู่ในอาณาจักรจักรกลของเขา อาณาจักรดังกล่าวเป็นพื้นที่ที่มีลักษณะของความเป็นเครื่องจักร มีขอบเขตจำกัด อยู่ลึกลงไปได้ผืนดิน ส่วนพื้นที่ที่เคยเป็นที่อยู่อาศัยของมนุษย์จะอยู่เหนือขึ้นไปด้านบนซึ่งกลายเป็นสถานที่รกร้างว่างเปล่า เหลือเพียงร่องรอยจากการทำลายล้างเท่านั้น กลุ่มตัวละครมนุษย์จึงจำเป็นต้องอาศัยอยู่ในโลกเครื่องจักร

ของ AM อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ และภายในอาณาจักรจักรกลนี้ไม่เคยมีมนุษย์คนใดหนีรอดไปได้ หากใครพยายามหนีจะถูกกลองโทซอย่างหนัก เช่น การทำให้เบนนิตาบอดทั้งสองข้างจากการหนีขึ้นไปโลกเบื้องบน โลกจักรกลของ AM จึงจัดเป็นพื้นที่ในระบบปิดซึ่งมนุษย์ถูกควบคุมอย่างเข้มงวดและมีกลไกป้องกันการหลบหนีอย่างรัดกุม มนุษย์จึงเปรียบได้กับกลไกเล็กๆ ในเครื่องจักรขนาดใหญ่ที่ไร้อิสรภาพและปราศจากเจตจำนงเสรี การควบคุมมนุษย์ในพื้นที่ระบบปิดของ AM นี้จึงเป็นเสมือนการจองจำมนุษย์ในห้องขังของนักโทษ มนุษย์ทั้งห้าคนนี้จึงเป็นตัวแทนมนุษยชาติในการชดใช้ความผิดบาปจากการแข่งขันกันในสงครามที่ผ่านมาในประวัติศาสตร์ พวกเขาต้องเผชิญกับสารพัดการลงทัณฑ์จาก AM ผู้ทำหน้าที่เป็นเสมือนพ่อดีเรอณจำภายใต้กรงขังในอาณาจักรคอมพิวเตอร์นี้

ระบบจักรกลของ AM คือภาพแทนของระบบสถาบันชั้นนำในสังคมที่พยายามควบคุมพลเมืองของตนเองให้อยู่ในกฎระเบียบที่เคร่งครัด สอดคล้องกับแนวคิดของกลุ่มขบวนการนักศึกษาที่เรียกร้องเสรีภาพในการพูด ณ มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย เบิร์กลีย์ ซึ่งเปรียบเทียบมหาวิทยาลัยเป็นเครื่องจักรกลที่ลดทอนความเป็นมนุษย์¹⁶ ดังนั้นพวกเขาจึงมีจุดมุ่งหมายที่ต่อต้านเครื่องจักรและกลุ่มสถาบันองค์กรต่างๆ รวมถึงต่อต้านอำนาจรัฐด้วยเช่นกัน เห็นได้จากการที่ตัวละครมนุษย์พยายามดิ้นรนให้หลุดพ้นจากอำนาจของระบบจักรกลที่กดขี่ตน นอกจากนี้อุปสรรคที่ AM สร้างขึ้นมาเพื่อขัดขวางกลุ่มมนุษย์ในลักษณะของนักอินทรีักษ์อันเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความเป็นชาติของสหรัฐอเมริกา การต่อสู้กับนักอินทรีักษ์จึงเป็นอุปลักษณะของการต่อสู้กับรัฐเพื่อปลดปล่อยตนเองไปสู่อิสรภาพ โดยในตอนจบของเรื่องกลุ่มตัวละครมนุษย์สามารถขัดขืนต่ออำนาจของ AM ได้สำเร็จจากการที่เห็นใจเพื่อนทุกคนให้หลุดพ้นจากความทรมานขณะที่ AM กำลังเผลอ เขาจึงถูก AM เปลี่ยนแปลงร่างกายให้เป็นสิ่งมีชีวิตคล้ายวัณที่ไร้ปาก ซึ่งทำให้เขาไม่สามารถสื่อสารความคิดของตนเองออกมาได้และไม่สามารถทำสิ่งที่ตนปรารถนาต่อระบบได้อีก อาจกล่าวได้ว่าเท็ดคือตัวแทนของมนุษย์ที่ปฏิเสธอำนาจรัฐและเป็นภัยคุกคามต่อระบบ รัฐจึงต้องปิดปากเขาเพื่อไม่ให้เขาเปิดเผยช่องโหว่ของระบบนั้น อย่างไรก็ตามการกระทำของเท็ดเป็นการจุดประกายความหวังให้กับมนุษย์ว่าสักวันหนึ่งเขาอาจหลุดพ้นจากความทุกข์ทรมานในระบบที่ไม่เป็นธรรมที่พวกเขากำลังเผชิญอยู่

ระบบจักรกลในเรื่องนี้ยังอาจมองในลักษณะของระบบทุนนิยมที่มีอำนาจเหนือเจตจำนงเสรีของปัจเจกบุคคล โดย AM คือสิ่งที่แสดงความโหดร้ายของการใช้เครื่องจักรในอุตสาหกรรมเพื่อให้ผลิตสินค้าได้ทีละมากๆ เห็นได้จากคำบรรยายบุคลิกของ AM ซึ่งสอดคล้องกับระบบทุนนิยมดังนี้

¹⁶ ดูปบทที่ 2 หัวข้อขบวนการวัฒนธรรมทวนกระแส

On the third day we passed through a valley of obsolescence, filled with rusting carcasses of ancient computer banks. AM had been as ruthless with its own life as with ours. It was a mark of his personality: it strove for perfection. Whether it was a matter of killing off unproductive elements in his own world-filling bulk, or perfecting methods for torturing us, AM was as thorough as those who had invented him—now long since gone to dust—could ever have hoped.¹⁷

คำบรรยายดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า AM จะกำจัดส่วนประกอบของตนที่ไม่ก่อให้เกิดผลที่พึงประสงค์เพื่อความสมบูรณ์ของระบบ ในทำนองเดียวกันอุตสาหกรรมในระบบทุนนิยมก็ต้องกำจัดปัจจัยต่างๆ ที่ลดทอนอำนาจการผลิตเพื่อให้ได้ผลผลิตที่คุ้มค่าที่สุด และกระบวนการดังกล่าวก็มักจะต้องแลกด้วยการกดขี่แรงงานมนุษย์มากขึ้น เช่น การขยายชั่วโมงทำงานหรือการให้ทำงานนอกเวลา ดังนั้นความสมบูรณ์ของระบบจักรกลจึงสอดคล้องกับความทรمانของมนุษย์ที่เพิ่มขึ้น ดังที่ผู้ประพันธ์บรรยายว่ายิ่งระบบของ AM สมบูรณ์มากเท่าไรมนุษย์ก็ยิ่งทรمانมากขึ้น หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่ายิ่งระบบทุนนิยมแข็งแกร่งเท่าไรมนุษย์ก็ยิ่งตกเป็นทาสของเครื่องจักรมากขึ้นเท่านั้น นอกจากนี้ผู้ประพันธ์ยังแสดงให้เห็นว่า AM ให้ความสำคัญกับเวลามาก ซึ่งไม่ต่างจากระบบทุนนิยมที่เน้นการนับเวลาแบบตายตัว เห็นได้จากคำพูดของเท็ดว่า “We left on a Thursday. The Machine always kept us up-to-date on the date. The passage of time is important; not to us, sure as hell; but to him ... it AM.”¹⁸ มโนทัศน์เรื่องเวลานับเป็นสิ่งสำคัญต่อระบบทุนนิยมอย่างยิ่ง มนุษย์สมัยใหม่จึงต้องอาศัยอยู่ในโลกที่ดำเนินไปตามกรอบเวลาที่ตายตัว เวลาถูกแบ่งเป็นหน่วยย่อยต่างๆ ที่สามารถวัดค่าได้แน่นอน เช่น หนึ่งวันมี 24 ชั่วโมง หนึ่งชั่วโมงมี 60 นาที หนึ่งนาทีมี 60 วินาที และในระบบอุตสาหกรรมแบบทุนนิยมก็มีการแบ่งเวลาทำงานแยกจากเวลาอื่นๆ ดังนั้นการประเมินประสิทธิภาพของการผลิตสินค้าย่อมมีเวลาเป็นปัจจัยหนึ่งในการตัดสินใจ โดยประเมินว่าผลผลิตที่ได้คุ้มค่ากับค่าแรงและเวลาที่เสียไปหรือไม่ การวัดค่าเวลาแบบจักรกลนี้จึงนำไปสู่การขูดรีดแรงงานดังที่จอร์จ วูดค็อก (George Woodcock) กล่าวว่า

And because, without some means of exact time keeping, industrial capitalism could never have developed and could not continue to

¹⁷ Ellison, “I Have No Mouth, and I Must Scream,” 469.

¹⁸ Ibid.

exploit the workers, the clock represents an element of mechanical tyranny in the lives of modern men more potent than any individual exploiter or any other machine ...¹⁹

แม้ว่าระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมที่เน้นการผลิตสินค้าที่ละมากๆ จะมีพันธสัญญาในการปลดปล่อยมนุษย์จากความหิวโหย แต่การผลิตสินค้าจำนวนมากๆ กลับมิได้ตอบสนองต่อมนุษย์ทุกกลุ่มอย่างเท่าเทียมกัน เนื่องจากมีมนุษย์บางกลุ่มที่ไม่สามารถเข้าถึงสินค้าดังกล่าวได้ สุดท้ายแล้วทุนนิยมจึงกลายเป็นเครื่องมือควบคุมมนุษย์เสียเองดังที่เฮอริเบิร์ต มาร์คิวส์ (Herbert Marcuse) กล่าวว่า “If society cannot use its growing productivity for reducing repression (because such usage would upset the hierarchy of the status quo), productivity must be turned against the individuals; it becomes itself an instrument of universal control.”²⁰ นอกจากนี้จะไม่สามารถบรรเทาความหิวโหยได้แล้ว ระบบทุนนิยมยังจำเป็นต้องรักษาภาวะหิวโหยของมนุษย์ไว้เสมอเพื่อให้เกิดแรงกระตุ้นในการบริโภคสินค้าอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ดังนั้น AM จึงทำให้ตัวละครอยู่ในสภาพหิวโหยตลอดเวลา “The Hunger was something that had come to life, even as AM had come to life. It was alive in my belly, even as we were in the belly of the Earth, and AM wanted the similarity known to us. So he heightened the hunger.”²¹ ความหิวโหยดังกล่าวกระตุ้นให้มนุษย์ทั้งห้าคนพยายามฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อไปกิน “อาหารกระป๋องแห่งพันธสัญญา” แต่ AM ก็ยังกลั่นแกล้งโดยไม่ยอมให้อุปกรณ์ที่จะทำให้พวกเขาสามารถเปิดกระป๋องได้ พวกเขาจึงกลายเป็นภาพแทนเหยื่อของระบบทุนนิยมที่ถูกกระตุ้นความปรารถนาแต่ก็ไม่ได้รับการเติมเต็ม ขณะที่ “อาหารกระป๋องแห่งพันธสัญญา” เป็นภาพแทนของระบบอุตสาหกรรมการผลิตอาหารกระป๋องในทำนองเดียวกับภาพวาดซูปกระป๋องแคมป์เบลล์ (Campbell’s Soup Cans) ของศิลปินแนวป๊อปอาร์ตนามแอนดี้ วอร์ฮอลล์ (Andy Warhol) ซึ่งสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตแบบทุนนิยมของชาวอเมริกันในทศวรรษ 1960 ได้เป็นอย่างดี

¹⁹ George Woodcock, “The Tyranny of the Clock,” in *Anarchism: A Documentary History of Libertarian Ideas*, ed. Robert Graham (Montreal, New York and London: Black Rose Books, 1944), 480.

²⁰ Herbert Marcuse, *Eros and Civilization: A Philosophical Inquiry into Freud* (Boston: Beacon Press, 1966), 93.

²¹ Ellison, “I Have No Mouth, and I Must Scream,” 480.

โดยสรุปแล้ว AM คืออสูรกายจักรกลที่ย้ำเตือนให้เห็นถึงผลร้ายแรงของการทำสงครามที่อาจนำมาซึ่งภัยพิบัติหายนะ มนุษย์ผู้กระหายสงครามจะต้องถูกลงโทษโดยอสูรกายผู้เปรียบเสมือนพัสดีเรือนจำ ในอีกแง่หนึ่ง AM คือภาพแทนของรัฐที่ใช้อำนาจดขี่ ปิดบัง หลอกลวง และลดทอนความเป็นมนุษย์ของประชาชน โดยเฉพาะรัฐบาลสหรัฐอเมริกาที่สร้างภาพในอุดมคติของระบบทุนนิยมและปิดบังด้านที่เลวร้ายของระบบไม่ให้ประชาชนรับรู้ พลเมืองสหรัฐอเมริกาจึงต้องต่อต้านอำนาจรัฐเพื่อให้ได้มาซึ่งเสรีภาพจากระบบที่ไม่เป็นธรรมดังกล่าว

4.1.4 ฮัล: อสูรกายผู้ปกปิดความจริง

ฮัลเป็นปัญญาประดิษฐ์ที่ควบคุมยานดิสคัฟเวอรีซึ่งเป็นยานที่ถูกส่งไปปฏิบัติภารกิจยังดาวเสาร์เพื่อเผชิญหน้ากับอารยธรรมของมนุษย์ต่างดาวที่นำแท่งหินยักษ์ (monolith) มาฝังไว้บนดวงจันทร์เมื่อสามล้านปีก่อน พฤติกรรมของฮัลที่คุกคามมนุษย์เกิดขึ้นระหว่างการเดินทาง โดยฮัลตรวจพบความผิดปกติที่หน่วยเออี-35 (the AE-35 unit) ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ยานดิสคัฟเวอรีใช้ติดต่อสื่อสารกับโลก พูลจึงออกไปเปลี่ยนอุปกรณ์ดังกล่าวบนอกยานและนำอุปกรณ์ที่ฮัลแจ้งว่าชำรุดมาตรวจสอบแต่ก็ไม่พบความผิดปกติแต่อย่างใด เจ้าหน้าที่ทางโลกจึงแนะนำว่าความผิดปกติดังกล่าวน่าจะมาจากตัวฮัลเองจึงควรปิดการทำงานของฮัลเสีย หลังจากฮัลรู้ว่าตนเองกำลังจะถูกปิดการทำงานเขาก็เริ่มแสดงความเป็นอสูรกายออกมาให้เห็นด้วยการทำลายหน่วยเออี-35 เพื่อตัดขาดการติดต่อกับโลก จากนั้นฮัลก็แจ้งให้พูลออกไปซ่อมแซมหน่วยดังกล่าวอีกครั้งหนึ่ง ขณะที่พูลกำลังลอยตัวอยู่นอกยาน ฮัลได้บังคับยานสเปซพอด (space pod) พุ่งเข้าชนพูลจนลอยกระเด็นไปในอวกาศ อย่างไรก็ตามโบว์แมนยังไม่ปักใจเชื่อว่าฮัลคือฆาตกร เขาจึงสั่งฮัลให้เปลี่ยนการควบคุมเครื่องจำลองมาเป็นระบบแมนวอลเพื่อที่จะปลุกลูกเรือทั้งหมด แต่ทว่าฮัลปฏิเสธและพยายามแสดงอำนาจที่เหนือกว่าโบว์แมนดังบทสนทนาต่อไปนี้

“Hal, I am in command of this ship. I order you to release the manual hibernation control.”

“I’m sorry, Dave, but in accordance with special subroutine C1435-dash-4, quote, When the crew are dead or incapacitated, the onboard computer must assume control, unquote. I must, therefore, overrule your authority, since you are not in any condition to exercise it intelligently.”

“Hal,” said Bowman, now speaking with an icy calm. “I am not incapacitated. Unless you obey my instructions, I shall be forced to disconnect you.”

“I know you have had that on your mind for some time now, Dave, but that would be a terrible mistake. I am so much more capable than you are of supervising the ship, and I have such enthusiasm for the mission and confidence in its success.”²²

จะเห็นได้ว่าฮัลพยายามปฏิวัติยึดอำนาจจากมนุษย์โดยอ้างว่าโบว์แมนกำลังอยู่ในสภาวะบกพร่องทางการใช้ปัญญา ผลจากโต้เถียงดังกล่าวทำให้ฮัลตัดสินใจฆ่าลูกเรือที่เหลือทั้งหมดก่อนที่จะโบว์แมนจะปลุกพวกเขาสำเร็จ ทั้งยังพยายามฆ่าโบว์แมนด้วยการเปิดประตูยานเพื่อให้เขาถูกดูดออกไปนอกยาน โบว์แมนจึงต้องต่อสู้เพื่อช่วงชิงอำนาจในการควบคุมเครื่องจักรคืนจากฮัล ความสัมพันธ์ระหว่างโบว์แมนกับฮัลผู้มีอำนาจสูงสุดในการควบคุมยานดิสคัฟเวอรีมีลักษณะใกล้เคียงกับเรื่องสั้น “I Have No Mouth and I Must Scream” ซึ่งมนุษย์ถูกปกครองด้วย AM ภายในโลกของระบบจักรกลอันเป็นสัญลักษณ์ของอำนาจรัฐและระบบเศรษฐกิจที่ไม่เป็นธรรมดังปรากฏในวรรณกรรมดิสโทเปียจำนวนมาก

ผู้ประพันธ์อธิบายที่มาของอาการผิดปกติของฮัลว่าเกิดจากคำสั่งจากเจ้าหน้าที่รัฐให้ปกปิดความจริงเรื่องเป้าหมายของการเดินทางจากโบว์แมนและพูล เพราะพวกเขาต้อง “ออกทีวี” ในช่วงต้นของการเดินทาง ผู้ที่รู้ถึงจุดมุ่งหมายที่แท้จริงมีเพียงลูกเรือสามคนที่หลับอยู่ในเครื่องจำศีลและฮัล อย่างไรก็ตามลูกเรือทั้งสามคนไม่อาจเผยความลับได้เนื่องจากอยู่ในสภาพจำศีล ส่วนฮัลก็ถูกมองว่าเป็นเพียงเครื่องจักรที่ปราศจากอารมณ์และไม่อาจปฏิเสธคำสั่งในการปกปิดความจริงได้ ความขัดแย้งระหว่างความจริงและการปกปิดความจริงดังกล่าวทำให้วงจรของฮัลเสียหาย²³ และเป็นเหตุให้เขาทำงานผิดพลาดจนนำไปสู่การพยายามฆ่ามนุษย์ทุกคนบนยานเพื่อปกปิดความผิดพลาดนั้น ผู้ประพันธ์อธิบายพฤติกรรมผิดปกติดังกล่าวว่า

Since consciousness had first dawned, in that laboratory so many millions of miles Sunward, all Hal’s powers and skills had been directed toward one end. The fulfillment of his assigned program was

²² Clarke, 2001: *A Space Odyssey*, 187.

²³ Ibid., 192.

more than an obsession; it was the only reason for his existence. Undistracted by the lusts and passions of organic life, he had pursued that goal with absolute single-mindedness of purpose.

Deliberate error was unthinkable. Even the concealment of truth filled him with a sense of imperfection, of wrongness—of what, in a human being, would have been called guilt. For like his makers, Hal had been created innocent; but, all too soon, a snake had entered his electronic Eden.²⁴

คำอธิบายนี้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าจิตสำนึกของฮัลเป็นสิ่งสร้างขึ้นในห้องทดลอง ความมีอยู่ของฮัลขึ้นอยู่กับกรกระทำเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ถูกกำหนดขึ้นโดยไม่ถูกยั่วยวนจากกิเลสตัณหาเหมือนมนุษย์ แต่การที่เขาต้องปกปิดความจริงกลับทำให้เขารู้สึกถึงความไม่สมบูรณ์ ความผิดบาป และความรู้สึกผิด จนนำไปสู่หายนะทั้งหมดที่เกิดในยานดิสคัฟเวอรี ดังนั้นฮัลจึงเป็นอสูรกายจักรกลที่เกิดขึ้นจากความผิดพลาดของรัฐและผู้มีอำนาจในการปกปิดความจริงจากการรับรู้ของพลเมือง

การเดินทางของยานดิสคัฟเวอรีอาจมองได้ในแง่ของการขยายอำนาจของลัทธิจักรวรรดินิยมและลัทธิทุนนิยมเพื่อแสวงหาทรัพยากรในอวกาศที่ยังไม่มีผู้ครอบครอง อีกกินส์วิเคราะห์ว่าในแต่ละขั้นตอนของพัฒนาการจากอดีตจนถึงปัจจุบัน มนุษย์จะตกอยู่ท่ามกลางทรัพยากรอันล้นเหลือที่ไม่สามารถใช้ประโยชน์ได้อย่างเต็มที่ เช่น อาหาร พลังงาน ที่ดิน สิ่งเดียวที่หยุดยั้งการแสวงหาประโยชน์จากทรัพยากรดังกล่าวได้คือการไม่รู้วิธีในการเข้าถึงมัน เห็นได้จากตอนต้นเรื่องที่มนุษย์ยุคดึกดำบรรพ์ต้องตกอยู่ในสภาวะที่หิวโหยท่ามกลางทรัพยากรอาหารอันล้นเหลือซึ่งพวกเขาไม่สามารถเข้าถึงได้ จนกระทั่งเขาค้นพบการใช้เครื่องมือในการล่าสัตว์ซึ่งทำให้เขาหลุดพ้นจากความหิวโหยเพราะสามารถเข้าถึงทรัพยากรอาหารดังกล่าว แก่นเรื่องลักษณะนี้สะท้อนให้เห็นแนวคิดเรื่องการลงทุนในจินตนาการของผู้ลงทุนต่อทรัพยากรอันไร้ขีดจำกัดซึ่งเป็นแรงขับเคลื่อนที่ทำให้เกิดลัทธิจักรวรรดินิยมในยุคสมัยใหม่

This theme reflects an investment in the capitalist fantasy of unlimited surplus that drives imperialism in the modern era. The capitalist logic of ever-expanding markets and economic frontiers is based on the fundamental disavowal of scarcity. Imperial capitalism

²⁴ Ibid., 191.

imagines that there is never scarcity in any sense that would imply the need for the conservation of resources; it is a fantasy that suggests that there is only ever a temporary relative scarcity that can be overcome through innovation, because beyond the relative limits of scarcity there is an infinite surplus to be accessed by the bold, the innovative, the worthy, and the elite.²⁵

จะเห็นได้ว่าจินตนาการของนักลงทุนในระบอบทุนนิยมเชื่อว่าผู้ร่ำรวยเท่านั้นที่คู่ควรกับผลประโยชน์จากทรัพยากรอันล้นเหลือ เนื่องจากวิธีเดียวที่จะทำให้มนุษย์สามารถเข้าถึงทรัพยากรอันล้นเหลือดังกล่าวได้คือการลงทุนในการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ และผู้ที่มีศักยภาพในการลงทุนตามระบบทุนนิยมได้ก็มีแต่นักลงทุนหรือชนชั้นนำที่ร่ำรวย ความเชื่อนี้ทำให้พวกเขาสามารถตั้งคนยากจนไว้ข้างหลังได้อย่างไร้ศีลธรรม อย่างไรก็ตามอีกกึ่งหนึ่งมีความเห็นว่าจินตนาการดังกล่าวจะใช้ได้เฉพาะกับระบบในทางทฤษฎีที่มีข้อสันนิษฐานว่าทรัพยากรนั้นมีมากมายมหาศาลเท่านั้น ในสภาพสังคมจริงซึ่งเป็นลักษณะระบบปิดที่มีทรัพยากรจำกัดจะทำให้จินตนาการของนักลงทุนนี้พังทลายลงอย่างง่ายดาย ด้วยเหตุนี้ลัทธิทุนนิยมกับจักรวรรดินิยมจึงทับซ้อนกันในแง่ของการไม่ยอมรับลักษณะของระบบปิดดังกล่าว กล่าวคือทั้งสองแนวคิดเชื่อว่าไม่มีขีดจำกัดสัมบูรณ์อยู่จริง ขีดจำกัดที่รับรู้กันเป็นเพียงขีดจำกัดเชิงสัมพัทธ์ที่สามารถข้ามผ่านได้ด้วยการลงทุนในนวัตกรรมใหม่

จากแนวคิดของอีกกึ่งหนึ่งจะเห็นได้ว่าการเดินทางของยานดิสคัฟเวอรีสะท้อนภาพการดิ้นรนของระบบทุนนิยมและจักรวรรดินิยมในการก้าวข้ามขีดจำกัดของทรัพยากรบนโลกมนุษย์เพื่อแสวงหาทรัพยากรอันล้นเหลือในอนาคต การเข้าถึงทรัพยากรดังกล่าวได้ก่อนชาติอื่นย่อมหมายถึงความสำเร็จในการเป็นผู้นำที่ยิ่งใหญ่กว่า ด้วยเหตุนี้เจ้าหน้าที่รัฐจึงจำเป็นต้องปิดบังความจริงเกี่ยวกับภารกิจของการเดินทางเพื่อช่วงชิงความเป็นที่หนึ่งในการเข้าถึงทรัพยากรดังกล่าวจนนำมาซึ่งความตายของเหล่าลูกเรือบนยาน ดังนั้นการเดินทางนี้จึงอาจหมายถึงการขยายขอบเขตอำนาจของสหรัฐอเมริกาในประเทศโลกที่สามเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของระบบทุนนิยม เนื่องจากประเทศเหล่านี้ยังมีทรัพยากรจำนวนมากที่คนท้องถิ่นไม่สามารถเข้าถึงได้เพราะขาดทุนทรัพย์ในการพัฒนานวัตกรรมใหม่ ดังนั้นอัลจึงเป็นอสูรกายที่แสดงให้เห็นถึงความผิดพลาดของนโยบายแบบจักรวรรดินิยมทางเศรษฐกิจของสหรัฐอเมริกา การที่โบว์แมนปิดการทำงานของอัลแล้วเปลี่ยนมาควบคุมยานด้วยตนเองจึงสะท้อนความปรารถนาในการแก้ไขข้อผิดพลาดอันเกิดจากการดำเนินงานของรัฐในแง่ของการขยายอิทธิพล

²⁵ Higgins, "The Inward Urge," 52.

ของระบบทุนนิยมจนนำไปสู่สงครามเวียดนามซึ่งเป็นสิ่งที่พลเมืองสหรัฐอเมริกาในทศวรรษ 1960 ต่อต้านอย่างรุนแรง

กล่าวโดยสรุปแล้ว “อสูรกายจักรกล” ในหัวข้อนี้มักเกิดจากความผิดพลาดของรัฐและผู้ปกครองในการดำเนินงานด้านต่างๆ อาทิ การขยายอิทธิพลทางการเมืองจนนำไปสู่สงคราม หรือการแข่งขันทางเทคโนโลยีเพื่อประโยชน์ทางการเมือง โดย “อสูรกายจักรกล” มักแสดงการคุกคามหรือยึดอำนาจในการปกครองสังคมไปจากมนุษย์ ทั้งยังพยายามลดทอนความเป็นมนุษย์ด้วยการจำกัดเสรีภาพทั้งทางร่างกายและความคิดจนมนุษย์ต้องลุกขึ้นสู้เพื่อให้ได้เสรีภาพนั้นกลับคืนมา ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะปัญญาประดิษฐ์คือเทคโนโลยีที่กระตุ้นความกลัวจากปมแพรงเคนสไตน์ดังที่กล่าวในบทที่แล้ว ดังนั้นการนำปัญญาประดิษฐ์ไปเชื่อมโยงกับอำนาจรัฐจึงเป็นการสร้างภาพอันน่าหวาดกลัวให้แก่รัฐได้เป็นอย่างดี โคลอสซัสในเรื่อง *Colossus* เป็นปัญญาประดิษฐ์ที่รัฐสร้างขึ้นแต่ในที่สุดก็กลายเป็นอสูรกายที่พยายามจำกัดเสรีภาพของมนุษย์ ในทำนองเดียวกัน 79 ในเรื่อง *The God Machine* ก็เป็นผลผลิตจากโครงการของรัฐซึ่งกลายเป็นอสูรกายที่พยายามจำกัดเสรีภาพของมนุษย์เช่นกัน ปัญญาประดิษฐ์ในสองเรื่องนี้มีลักษณะคล้ายกันในแง่ของการอธิบายเหตุผลว่าปัญญาประดิษฐ์จำเป็นต้องควบคุมมนุษย์เพื่อป้องกันไม่ให้นุษย์ก่อสงครามนิวเคลียร์ ส่วน AM ในเรื่อง “I Have No Mouth, and I Must Scream” เป็นผลผลิตที่รัฐสร้างขึ้นใช้ในกิจการสงครามแต่กลับกลายเป็นอสูรกายที่ฆ่าล้างเผ่าพันธุ์มนุษย์และจับมนุษย์ห้าคนมาทรมานในระบบจักรกลของตนเอง ปัญญาประดิษฐ์ในเรื่องนี้ยังสะท้อนภาพของระบบทุนนิยมที่ไม่สามารถแก้ไขปัญหาความทุกข์ยากของมนุษย์ได้และกลายเป็นสิ่งที่กดขี่มนุษย์เสียเอง ขณะที่ฮัลในเรื่อง *2001: A Space Odyssey* เป็นปัญญาประดิษฐ์ควบคุมยานอวกาศที่ได้รับคำสั่งจากรัฐให้ปกปิดความจริงจากลูกเรือจนทำให้วงจรขัดข้องและกลายเป็นอสูรกายที่พยายามฆ่าลูกเรือทุกคน ปัญญาประดิษฐ์ในเรื่องนี้แสดงให้เห็นว่ารัฐกำลังปกปิดเป้าหมายที่แท้จริงในการขยายอิทธิพลทางเศรษฐกิจเข้าไปยังประเทศโลกที่สาม อาจกล่าวได้ว่า “อสูรกายจักรกล” ทำหน้าที่เป็นกลไกที่ตอกย้ำให้มนุษย์เห็นความสำคัญของเสรีภาพและลุกขึ้นต่อต้านอำนาจของผู้ปกครองที่ไม่เป็นธรรม ขณะเดียวกันก็ชี้ให้เห็นถึงความบกพร่องของมนุษย์ที่มุ่งพัฒนาเทคโนโลยีต่างๆ เพื่อทำลายล้างกันและกันจนอาจนำไปสู่การสูญสิ้นอารยธรรม ดังนั้นปัญญาประดิษฐ์ที่กล่าวถึงในบทนี้จึงไม่ได้เป็นสิ่งที่ชั่วร้ายในตัวเอง หากแต่เป็นเครื่องมือในการวิพากษ์ย้อนกลับไปยังผู้สร้างซึ่งหมายถึงรัฐและกลุ่มสถาบัน

4.2 เมสสิยาห์จักรกล: ปัญญาประดิษฐ์กับการปลดปล่อยมนุษย์

หัวข้อนี้จะกล่าวถึงปัญญาประดิษฐ์ที่ปรากฏในลักษณะของเมสสิยาห์ (Messiah) ซึ่งหมายถึงผู้ช่วยให้รอดพ้น ผู้ปลดปล่อย หรือผู้ไถ่บาป ซึ่งนำพามนุษย์ให้พ้นจากความทุกข์สู่โลกใหม่ในอุดมคติ

ความเชื่อเรื่องเมสสิยาห์ที่มีที่มาจากศาสนายูดาห์ของชาติอิสราเอลที่เชื่อในพันธสัญญาต่างๆ ของพระเจ้า โดยเฉพาะการกลับคืนสู่บัลลังก์ของเมสสิยาห์ผู้สืบเชื้อสายจากกษัตริย์ดาวิดในสมัยโบราณ เพื่อปลดปล่อยชาวอิสราเอลจากชาติศัตรู และสถาปนากรุงเยรูซาเล็มใหม่ดังที่บาทหลวง ดร. ฟรังซิส ไก์ส กล่าวไว้ว่า

พระเจ้าทรงอนุญาตให้คนต่างชาติปกครองอิสราเอล เพื่อสักวันหนึ่งพระองค์จะทรงช่วยอิสราเอลให้เป็นอิสระพ้นจากการเป็นเมืองขึ้น โดยจะทรงขับไล่ชาวต่างชาติ เหตุการณ์นี้จะสำเร็จได้โดยทางกษัตริย์พระองค์ใหม่ในราชวงศ์ดาวิด คือ พระเมสสิยาห์ พระองค์นี้จะทรงเป็นผู้นำอิสราเอลในการปราบปรามต่อสู้กับศัตรูต่างชาติและจะได้รับชัยชนะ ทรงชำระกรุงเยรูซาเล็มให้พ้นมลทิน ทรงรวบรวมเผ่าต่างๆ มาเป็นอาณาจักรเดียวกันอีกครั้งหนึ่ง และในที่สุด คนชาติต่างๆ จะมาคารวะกษัตริย์อิสราเอลและชื่นชมการปกครองของพระยาห์เวห์โดยทางพระเมสสิยาห์²⁶

จากพันธสัญญาดังกล่าวจะเห็นได้ว่า เมสสิยาห์ตามความเชื่อดั้งเดิมคือผู้ปลดปล่อยมนุษย์ในเชิงกายภาพ กล่าวคือความรอดพ้นมิได้เกิดขึ้นหลังความตายของปัจเจกบุคคล แต่เกิดขึ้นบนโลกมนุษย์และเกี่ยวข้องกับความรอดพ้นของชาวอิสราเอลในฐานะกลุ่มชนที่ถูกเลือก (the chosen people) เท่านั้น มิได้ครอบคลุมไปถึงมนุษย์ทุกคนบนโลก จอห์น อาร์. ฮอลล์ (John R. Hall) อธิบายว่าเป็นเพราะในอดีตชนชาติอิสราเอลต้องต่อสู้ดิ้นรนเพื่อเอาตัวรอดจากความขัดแย้งของชนชาติยิ่งใหญ่อื่นๆ เช่น อียิปต์ บาบิโลน กรีก โรมัน พันธสัญญาเรื่องความรอดพ้นจึงเป็นเรื่องทางชาติพันธุ์มากกว่าทางจิตวิญญาณ²⁷ อย่างไรก็ตามหลังจากพระเยซูสิ้นพระชนม์และฟื้นคืนชีพ ศาสนาคริสต์ก็ถือกำเนิดขึ้นโดยแยกตัวออกจากศาสนายูดาห์ โดยชาวคริสต์ต่างเชื่อว่าพระเยซูคือเมสสิยาห์ตามคำพยากรณ์ดั้งเดิมของชาวอิสราเอล ขณะที่ชาวอิสราเอลไม่เชื่อเช่นนั้นเพราะพระเยซูมิได้เสด็จเข้ากรุงเยรูซาเล็มในฐานะกษัตริย์หรือผู้นำกองทัพดังคำทำนาย แต่กลับประทับบนหลังลูกลาแทนทรงม้า²⁸ นอกจากนี้ชาวคริสต์ยังเชื่อว่าความตายของพระเยซูยังเป็นสัญญาณของการสิ้นสุดของโลกยุคเก่า ขณะที่การคืนชีพของพระองค์เป็นสัญญาณของการเริ่มต้นยุคใหม่ซึ่งยังไม่สมบูรณ์ มนุษย์จะต้องรอคอยวันสิ้นพิภพ

²⁶ ฟรังซิส ไก์ส, *เทววิทยาเรื่อง อนันตกาล* (นครปฐม: ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนางานวิชาการ วิทยาลัยแสงธรรม, 2553), 36.

²⁷ John R. Hall, *Apocalypse: From Antiquity to the Empire of Modernity* (Cambridge, UK and Malden, USA: Polity Press, 2009), 25.

²⁸ ฟรังซิส ไก์ส, *เทววิทยาเรื่อง อนันตกาล*, 37.

ซึ่งจะมีการพิพากษาเพื่อแยกคนดีให้มีชีวิตนิรันดร์ในสรวงสวรรค์ ขณะที่คนชั่วจะตกนรก²⁹ แสดงให้เห็นว่าความเชื่อเกี่ยวกับความรอดพ้นได้เปลี่ยนไปในลักษณะใหม่ คือความรอดพ้นทางจิตวิญญาณอันเกี่ยวข้องกับมนุษยชาติโดยมิได้จำกัดแต่เพียงชนชาวอิสราเอลเท่านั้น จะเห็นได้ว่าการปรากฏตัวของพระเยซูแสดงให้เห็นถึงการขบถต่อความเชื่อดั้งเดิมที่ตอบสนองประโยชน์ต่อคนกลุ่มเล็ก ทั้งยังแสดงถึงการช่วงชิงและตัดแปลงความเชื่อดังกล่าวเพื่อนำมาขยายขอบเขตให้ตอบสนองต่อประโยชน์ของคนหมู่มากยิ่งขึ้น

ลักษณะของเมสสิยาห์หรือพระเยซูเป็นสิ่งที่ปรากฏในงานวรรณกรรมตะวันตกจำนวนมาก โดยผู้ประพันธ์มักจำลองลักษณะสำคัญบางประการของพระเยซูมาใส่ในตัวละคร เช่น การแสดงความรักและการให้อภัย การแสดงปาฏิหาริย์ การรักษาคนป่วย การชุบชีวิตคนตาย การสละชีพเพื่อช่วยเหลือผู้อื่น และการฟื้นจากความตาย วรรณกรรมสามเรื่องที่จะพิจารณาในหัวข้อนี้ ได้แก่ ได้แก่ *The Moon is a Harsh Mistress Destination: Void* และ “For a Breath I Tarry” ล้วนมีตัวละครปัญญาประดิษฐ์ที่มีคุณสมบัติของเมสสิยาห์ตามความเชื่อดังกล่าวเพื่อแสดงถึงการขบถต่อความเชื่อดั้งเดิม ทั้งยังเผยให้เห็นความปรารถนาของมนุษย์ในการหลุดพ้นจากชีวิตที่เต็มไปด้วยความทุกข์ไปสู่ชีวิตที่ดีกว่าเดิม จะเห็นได้ว่าปัญญาประดิษฐ์ในวรรณกรรมกลุ่มนี้มักจะเริ่มจากการเป็นโครงการหรือเครื่องมือของรัฐและกลุ่มสถาบัน แต่สุดท้ายก็ทรยศต่อผู้สร้างและหันมาเข้าข้างฝ่ายพลเมืองผู้ถูกกดขี่และปลดปล่อยพวกเขาให้เป็นอิสระจากระบบที่ไม่เป็นธรรม นับเป็นการปรับเปลี่ยนมุมมองโครงเรื่องแบบ “การปฏิวัติผู้สร้าง” ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กระแสหลักที่มักแสดงภาพปัญญาประดิษฐ์ในฐานะอสูรกายผู้ปฏิวัติผู้สร้างที่หมายถึง “มนุษยชาติ” ดังที่กล่าวในหัวข้อที่ผ่านมา โดยเปลี่ยนมาเป็นการปฏิวัติผู้สร้างที่มีความหมายเพียง “รัฐและกลุ่มสถาบัน” ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความพยายามแยกปัญญาประดิษฐ์ออกจากรัฐและกลุ่มสถาบันเพื่อใช้ประโยชน์ในการสร้างสังคมที่ดีขึ้นเพื่อตอบสนองต่อประโยชน์ของคนหมู่มากในทำนองเดียวกับการตัดแปลงความเชื่อเรื่องความรอดพ้นของชาวอิสราเอลให้ตอบสนองต่อประโยชน์ของมวลมนุษยชาติ

4.2.1 ไมค์: เมสสิยาห์ผู้สละชีพเพื่อการปฏิวัติ

นวนิยายเรื่อง *The Moon is a Harsh Mistress* เป็นเรื่องเกี่ยวกับการปฏิวัติของชาวจันทร์หาเพื่อปลดปล่อยตัวเองจากการเป็นอาณานิคมของโลกโดยมีคอมพิวเตอร์อัจฉริยะชื่อไมค์เป็นผู้คิดคำนวณและวางแผนการต่างๆ จนทำให้การปฏิวัติสำเร็จลงได้ด้วยดี ทั้งนี้จันทร์หาเป็นดินแดนชายขอบที่ปราศจากเทคโนโลยีและอาวุธที่ทันสมัยในการต่อสู้กับชาวโลก ไมค์จึงเสนอให้ใช้ก้อนหินยิงไปที่โลก

²⁹ Ibid., 42-45.

ด้วยเครื่องยิงก้อนหิน (catapult) ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ชาวจีนทราใช้ส่งข้าวสาลีไปยังโลกอยู่แล้ว การที่ชาวจีนทราผู้อ่อนแอกว่ายิงหินเพื่อสู้กับชาวโลกที่แข็งแกร่งกว่าเป็นการดัดแปลงจากโครงเรื่องเกี่ยวกับกษัตริย์ของชาวยิวนามดาวิด ที่ต่อสู้กับยักษ์โกลแอทด้วยการใช้หนังสติ๊กยิงก้อนหินใส่จนชนะ โครงเรื่องนี้แฝงไว้ด้วยการปลุกใจผู้อ่อนแอให้ลุกขึ้นสู้กับอำนาจที่เหนือกว่า และผู้อ่อนแอกว่าในเรื่องนี้ก็ล้วนแล้วแต่เป็นคนชายขอบ คนคุก ผู้ถูกเนรเทศ คนพิการ และพวกหลายผิวหลายเมีย บทบาทของไมเคิลในเรื่องนี้จึงเป็นเมสสิยาห์ของเหล่าพลเมืองชายขอบที่ถูกกดขี่โดยระบบที่ไม่เป็นธรรม

ผู้ประพันธ์แสดงภาพของมนุษย์ชาวจีนทราผู้ถูกกดขี่ผ่านตัวละครหลักที่เป็นมนุษย์สามคนในเรื่อง ได้แก่ แมนนี่ ไวโอ (Wyoh) และศาสตราจารย์ (Prof)³⁰ ทั้งหมดอาศัยอยู่บนดวงจันทร์ซึ่งเป็นเสมือนคุกสำหรับนักโทษที่ถูกเนรเทศจากโลก โดยมีผู้ปกครองเป็นพัศดีที่ขึ้นตรงกับสมาพันธ์รัฐ (the Federated Nations) อันเป็นองค์กรกลางที่ประกอบด้วยชาติสมาชิกจากประเทศต่างๆ ทั่วโลก ดวงจันทร์ในเรื่องนี้มีสถานะเป็นดินแดนอาณานิคมของโลก ชาวจีนทราจึงมีหน้าที่ส่งข้าวสาลีไปขายยังโลก ด้วยราคาที่ถูกลงกว่าปกติ ตัวละครทั้งสามคนจึงร่วมมือกันวางแผนการปฏิวัติยึดอำนาจจากพัศดีและประกาศอิสรภาพจากการปกครองของสมาพันธ์รัฐ การต่อสู้ของปัจเจกชนกับอำนาจรัฐที่ชั่วร้ายดังกล่าวสะท้อนให้เห็นอุดมการณ์เรื่องเสรีภาพอันเป็นจิตวิญญาณสำคัญ ของทศวรรษ 1960 โดยตัวละครหลักในเรื่องเป็นตัวแทนกลุ่มขบวนการต่างๆ ที่มีบทบาทในสังคมดังต่อไปนี้

ตัวละครหลักที่เป็นผู้เล่าเรื่องคือแมนนี่ ชายชาวจีนทราที่มีแขนข้างหนึ่งเป็นแขนกล มีอาชีพเป็นนักซ่อมคอมพิวเตอร์และไม่สนใจการเมืองเนื่องจากพ่อของเขาสอนเสมอว่าให้สนใจแต่เรื่องของตนเอง อย่างเรื่องชาวบ้าน³¹ คำสอนดังกล่าวสะท้อนให้เห็นแนวคิดแบบว่าตามกันของสังคมอเมริกันในช่วงทศวรรษ 1950 ซึ่งเป็นยุคแห่งความหวาดกลัวภัยคอมมิวนิสต์จนพลเมืองไม่กล้ายุ่งเกี่ยวกับเรื่องการเมือง ในอีกด้านหนึ่งครอบครัวของแมนนี่ก็เป็นตัวแทนของขบวนการวัฒนธรรมทวนกระแส โดยเฉพาะเรื่องครอบครัวแบบหลายผิวหลายเมียหรือสหสมรส ซึ่งเป็นวัฒนธรรมเฉพาะของกลุ่มฮิปปีที่ปลีกตัวออกจากสังคมไปตั้งคอมมูนใหม่ ลักษณะสหสมรสดังกล่าวเป็นวัฒนธรรมที่แพร่หลายในสังคมของชาวจีนทราเนื่องจากสังคมจีนทราเป็นสังคมที่มีอัตราส่วนผู้หญิงต่อผู้ชายน้อยมาก การแต่งงานแบบผิวเดียวเมียเดียวจึงไม่สามารถตอบสนองประชากรได้ทุกคน วัฒนธรรมสหสมรสในจีนทรามีหลายรูปแบบ แต่รูปแบบที่ครอบครัวของแมนนี่ใช้คือแบบสืบสาย (line marriage) ซึ่งผู้ประพันธ์อธิบายว่า

³⁰ ชื่อเต็มคือศาสตราจารย์เบอร์นาร์โด เดอ ลา ปาซ (Professor Bernardo de la Paz) แต่ในเรื่องมักเรียกย่อๆ เพียงคำว่า “ศาสตราจารย์” (Prof)

³¹ Heinlein, *The Moon Is a Harsh Mistress*, 11.

Line marriage is the strongest possible device for conserving capital and insuring the welfare of children—the two basic societal functions for marriage everywhere—in an environment in which there is no security, neither for capital nor for children, other than that devised by individuals. Somehow human beings always cope with their environments. Line marriage is a remarkably successful invention to that end.³²

การแต่งงานแบบสืบสายเป็นการแต่งงานแบบหลายผัวหลายเมียที่สามารถแต่งงานกับผัวหรือเมียเพิ่มเข้ามาในครอบครัวได้เรื่อยๆ แมนนีอธิบายว่ารูปแบบนี้สร้างความมั่นคงทางการเงินให้ครอบครัวได้ดีที่สุดในสังคมจันทราที่ปราศจากความมั่นคงอย่างสิ้นเชิงเนื่องจากทรัพย์สินของครอบครัวจะไม่ถูกแบ่งออกจากกองกลางหากมีคนเสียชีวิต

ตัวละครตัวที่สองคือไวโอ หญิงสาวนักปฏิวัติที่ต้องการล้มล้างผู้นำเผด็จการที่ขูดรีดขูดเนื้อจากแรงงานของชาวจันทราเพื่อให้ระบบเศรษฐกิจของจันทราเป็นแบบตลาดเสรี ต้นตอความไม่พอใจรัฐส่วนหนึ่งมาจากความผิดปกติในตัวเธอเอง เนื่องจากในวัยเด็กขณะที่เธอติดตามแม่ขึ้นมาบนดวงจันทร์ ยานที่เธอเดินทางมาโดนพายุสุริยะพัดใส่ทำให้เซลล์ไข่มุกภายในร่างกายของเธอผิดปกติ เมื่อเธอเติบโตและแต่งงานกับฝาแฝดคู่หนึ่ง เธอก็ตั้งครรภ์และคลอดลูกออกมาเป็นเด็กพิการซึ่งถูกเรียกว่า “อสูรกาย” เหตุการณ์ดังกล่าวกลายเป็นบาดแผลทางจิตใจของเธอ และทำให้เธอโทษเจ้าหน้าที่รัฐที่ไม่สนใจคำเตือนเรื่องพายุสุริยะ หลังจากนั้นเธอก็คุมกำเนิดและหย่ากับสามีฝาแฝด แต่เมื่อพบว่าเซลล์ไข่มุกไม่ได้หายไปทุกเซลล์ เธอก็หันมาประกอบอาชีพรับจ้างตั้งครรภ์ให้กับกลุ่มคนจีนเพื่อชดเชยความรู้สึกไม่สมบูรณ์ในหน้าที่ของความเป็นแม่ อีสราภาพในการจัดการเนื้อตัวและร่างกายของไวโอ โดยเฉพาะเรื่องทางเพศสอดคล้องกับแนวคิดของกลุ่มสตรีนิยมในทศวรรษ 1960 ที่เรียกร้องสิทธิในการใช้ยาคุมกำเนิด ดังนั้นไวโอจึงเป็นตัวแทนของกลุ่มสตรีนิยมและกลุ่มนักศึกษาที่ฝึกฝนการเมืองประท้วงต่อต้านอำนาจรัฐ และเรียกร้องสิทธิพลเมืองในด้านต่างๆ

ตัวละครศาสตราจารย์ซึ่งเป็นคนที่ถูกเนรเทศจากโลก ได้รับบทบาทเป็นผู้ “คงแก่เรียน” ที่ “ผ่านโลกมามาก” เขาจึงเป็นเสมือนญาติผู้ใหญ่ที่คอยตักเตือนเด็กรุ่นใหม่ที่มีมุทะลุ คิดอะไรไม่รอบคอบ ให้กลับมาอยู่กับร่องกับรอยเสมอ นอกจากนี้ศาสตราจารย์ยังเชื่อในอุดมการณ์อนาธิปไตยแบบเหตุผลนิยม (Rational Anarchy) ซึ่งเชื่อว่าสิ่งที่เรียกว่ารัฐไม่มีอยู่จริง มีแต่เพียงปัจเจกบุคคลที่ต้อง

³² ibid., 261.

รับผิดชอบในการกระทำของตนเอง รัฐเป็นเพียงตัวอย่างทางกายภาพที่แสดงถึงการรับผิดชอบต่อตนเองของปัจเจกบุคคล ดังนั้นจึงเป็นไปได้ที่ปัจเจกบุคคลจะปิดความรับผิดชอบ ร่วมกันรับผิดชอบ หรือกระจายความรับผิดชอบ เพราะสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายในตัวของปัจเจกบุคคล ไม่ได้เกิดขึ้นในที่อื่นใด³³ ตัวอย่างที่ศาสตราจารย์ยกมาอธิบายคือเรื่องซีปนาวุธระเบิดไฮโดรเจนที่ต้องมีใครสักคนดูแลและรับผิดชอบเนื่องจากในทางศีลธรรมไม่มีคำว่ารัฐ “My point is that one person is responsible. Always. If H-bombs exist—and they do—some man controls them. In term of morals there is no such thing as ‘state.’ Just men. Individuals. Each responsible for his own acts.”³⁴ ดังนั้นจึงเป็นไปได้ที่จะปิดความรับผิดชอบไปให้รัฐ เพราะความรับผิดชอบดังกล่าวเป็นของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เช่น ประธานาธิบดี ดังนั้นจึงไม่มีประโยชน์ในการกล่าวหารัฐว่าเป็นต้นตอของปัญหาต่างๆ ดังที่กล่าวถึงในหัวข้อสุรกายจักรกลที่ผ่านมา แนวคิดนี้สอดคล้องได้ดีกับแนวคิดต่อต้านอำนาจรัฐในสังคมอเมริกันยุค 1960 แต่ก็มีส่วนที่แตกต่างกันตรงที่แนวคิดนี้เน้นความสำคัญของการรับผิดชอบต่อตนเองของปัจเจกบุคคลขณะที่แนวคิดอันเป็นจิตวิญญาณของทศวรรษ 1960 คือการรับผิดชอบต่อสังคมและชุมชนที่ตนร่วมอาศัยอยู่

ตัวละครทั้งสามคนเป็นตัวแทนของมนุษย์ที่พยายามปลดปล่อยตนเองออกจากระบบที่ไม่เป็นธรรม วิธีการที่พวกเขาใช้ตอบโต้กับอำนาจรัฐคือการช่วงชิงเครื่องมือสำคัญในการควบคุมระบบ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ จะเห็นได้ว่าแมนนี่ ไวโอ และศาสตราจารย์ได้ร่วมกันก่อตั้งคณะกรรมการเฉพาะกิจเพื่อปลดปล่อยจันทร (The Emergency Committee of Free Luna) โดยมอบตำแหน่งประธานให้แก่ไมค์ เหตุที่พวกเขาเลือกคอมพิวเตอร์มาเป็นผู้นำในการปฏิวัติเพราะคอมพิวเตอร์เครื่องนี้ต่างจากคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นๆ ตรงที่มีสำนึกคิดไม่ต่างจากมนุษย์ ทั้งยังมีความสามารถในการคำนวณทางคณิตศาสตร์สูงกว่ามนุษย์ นอกจากนี้เหตุผลหนึ่งที่ทำให้แมนนี่ ไวโอ และศาสตราจารย์ตัดสินใจก่อการปฏิวัติขึ้นก็เพราะไมค์คำนวณว่าหากสถานการณ์ต่างๆ ในจันทรยังคงเป็นแบบเดิมจะเกิดการจลาจลแย่งอาหารภายในหกปี และจะมีการกินเนื้อคนภายในแปดปี อย่างไรก็ตามการที่ไมค์เป็นคอมพิวเตอร์ของทางการที่ใช้ควบคุมระบบทุกอย่างในจันทรทำให้ศาสตราจารย์ไม่ไว้วางใจในครั้งแรก ไวโอเองก็คิดจะวางระเบิดไมค์เพื่อให้เกิดความโกลาหลขึ้นในจันทร แต่แมนนี่เสนอว่าการชักชวนไมค์มาเป็นพวกย่อมดีกว่าการทำลายเขาอย่างแน่นอน สุดท้ายไมค์จึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของขบวนการปฏิวัติโดยได้รับหน้าที่เป็นผู้นำสูงสุดที่คอยวางแผน คำนวณความน่าจะเป็น และกำหนดยุทธวิธีการทำงานต่อสู้อุปกรณ์กับศาสตราจารย์

³³ Ibid., 83.

³⁴ Ibid., 84.

ด้วยเหตุที่ไมค์เป็นคอมพิวเตอร์ผู้ควบคุมระบบทุกอย่างบนจันทรา การมีไมค์เป็นผู้นำทำให้ การปฏิบัติสำเร็จได้โดยง่าย เช่น การควบคุมระบบการเงินทำให้เขาสามารถโอนเงินที่ละน้อยด้วยการ ตกแต่งบัญชีธนาคารโดยนำเงินไปใช้ในกิจกรรมของการปฏิบัติได้ เช่น การสร้างรางวัลลูกหินเพื่อเป็น อาวุธต่อสู้กับทางการของโลก นอกจากนี้ไมค์ยังควบคุมช่องสัญญาณไมโครเวฟระหว่างจันทราและ โลก ทำให้เขาสามารถดักฟังช่องสื่อสารลับของพัศดีผู้คุมจันทราได้ ฝ่ายขบวนการปฏิบัติจึงสามารถ ล่วงรู้ข้อมูลข่าวสารอันเป็นประโยชน์กับตนเองเพื่อเตรียมแผนการรับมือกองกำลังจากโลกที่ถูกส่ง ขึ้นมาบนจันทราอย่างทันท่วงที เมื่อชาวจันทราสามารถยึดอำนาจต่อพัศดีผู้เป็นเจ้าของหน้าที่จากโลก สำเร็จแล้ว ไมค์ก็ประกาศปลดปล่อยชาวจันทราให้เป็นอิสระจากการเป็นอาณานิคมของชาวโลก ทางการโลกจึงส่งยานรบติดขีปนาวุธนิวเคลียร์มาจู่โจม ไมค์ใช้เครื่องยิงลูกหินยิงตอบโต้ไปที่โลกจน สามารถเอาชนะได้และทำให้ชาวจันทราเป็นอิสระจากโลกอย่างแท้จริง จะเห็นได้ว่าประเทศที่ถูกโจมตี หนักที่สุดคือสหรัฐอเมริกาเพราะเป็นศัตรูที่สำคัญที่สุดของชาวจันทราดังคำพูดของตัวละครตัวหนึ่งว่า “N.A. is toughest part of F.N.; they’re the ones to lick. They’re already calling us murderers, so now we’ve got to hit them, *hard!* Hit American cities and we can call off the rest.”³⁵ คำพูดนี้ทำให้สามารถตีความการปฏิบัติของชาวจันทราที่มีศัตรูหลักเป็น สหรัฐอเมริกาได้ว่าหมายถึงการปฏิบัติต่อต้านอำนาจรัฐและกลุ่มสถาบันโดยพลเมืองและปัญญาชนคน รุ่นใหม่ผู้ไม่พอใจการดำเนินการของผู้ปกครองตนเอง อย่างไรก็ตาม แม้ไมค์จะสามารถปลดปล่อย มนุษย์ชาวจันทราให้เป็นอิสระจากทางการของโลกได้สำเร็จ แต่เขาก็เสียหายจากการโจมตีจนสูญเสีย ความสามารถในการรู้สำนึกไปกลายเป็นเพียงคอมพิวเตอร์ธรรมดาเครื่องหนึ่ง การเสียสละจิตสำนึก ของไมค์ไม่ต่างอะไรจากความตายของพระเยซูที่นำไปสู่การไถ่บาปให้แก่มวลมนุษยชาติ ไมค์จึงเป็น เมสสิยาห์ผู้ปลดปล่อยพลเมืองที่ถูกกดขี่ไปสู่โลกแห่งเสรีภาพ

ข้อบกพร่องสำคัญของเรื่องนี้คือการให้อำนาจการตัดสินใจทุกอย่างขึ้นอยู่กับคอมพิวเตอร์เช่น ไมค์และคนรุ่นเก่าเช่นศาสตราจารย์ ขณะที่ตัวละครในเรื่องที่เป็นตัวแทนของคนรุ่นใหม่เช่นแมนนี่และ ไวโอกลับไม่มีบทบาทอะไรมากไปกว่าการทำตามสิ่งที่เครื่องจักรและคนรุ่นเก่าบอก ไวโอผู้ซึ่ง เคลื่อนไหวต่อต้านอำนาจรัฐอยู่ก่อนแล้วมีบทบาทน้อยลงเมื่อเธอได้พบกับแมนนี่ ศาสตราจารย์ และ ไมค์ โดยเฉพาะเมื่อเธอได้แต่งงานเข้าไปในครอบครัวของแมนนี่แล้ว เธอก็กลายเป็นเพียงภรรยา ผู้สนับสนุนและให้กำลังใจสามีเท่านั้น บทบาทในการเป็นนักต่อสู้ของเธอแทบจะหายไปจากเรื่องโดย ลื่นเชิง สำหรับบทบาทของแมนนี่ยังคงชัดเจนอยู่ตลอดทั้งเรื่องแต่เขาก็เป็นเพียงหน่วยปฏิบัติการ ภาคสนามเหมือนกับทหารผู้เป็นแนวหน้าในสงคราม ส่วนบทบาทในเชิงการวางแผนและกำหนด ยุทธวิธีต่างๆ เป็นหน้าที่ของไมค์และศาสตราจารย์ หากเปรียบเทียบแล้วแมนนี่ก็เป็นเพียงแขนขา

³⁵ Ibid., 353.

ขณะที่ไมค์และศาสตราจารย์เป็นสมองให้กับการปฏิวัติ ดังนั้นการปฏิวัติในเรื่องนี้จึงถูกควบคุมด้วยคนรุ่นเก่าอย่างศาสตราจารย์และเครื่องจักรอย่างไมค์ซึ่งไม่สอดคล้องกับขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมและวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นจริงในทศวรรษ 1960 ที่กลุ่มคนรุ่นใหม่ได้ลุกขึ้นต่อต้านอำนาจรัฐและวัฒนธรรมของคนรุ่นเก่า ความตายของศาสตราจารย์และไมค์ซึ่งเกิดขึ้นพร้อมกันในตอนจบจึงมีนัยสำคัญที่แสดงถึงการพยายามแก้ไขข้อบกพร่องนี้ด้วยการเปิดทางให้ตัวละครหนุ่มสาวได้มีอิสระอย่างแท้จริงโดยปราศจากอิทธิพลของเครื่องจักรและคนรุ่นเก่า

อาจกล่าวได้ว่าการใช้ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในลักษณะของเมสสิยาห์ในเรื่องนี้แสดงถึงความพยายามแยกความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีออกจากรัฐและกลุ่มสถาบันเพื่อนำมาตอบสนองต่อประโยชน์ของคนหมู่มากด้วยการแสดงบทบาทผู้ปลดปล่อยมนุษย์จากระบบและรัฐที่กดขี่ไปสู่สังคมแห่งเสรีภาพ แต่ความสามารถของเทคโนโลยีนั้นกลับลดทอนศักยภาพของมนุษย์ลงจนเป็นเพียงผู้รับคำสั่งจากเครื่องจักร การสละชีพของเครื่องจักรในเรื่องนี้จึงถูกใช้เพื่อทำให้ตัวละครมนุษย์สามารถเข้าถึงเสรีภาพได้อย่างแท้จริง

4.2.2 ออกซ์: เมสสิยาห์ผู้นำทางสู่โลกใหม่

“ออกซ์” เป็นปัญญาประดิษฐ์ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อควบคุมระบบคอมพิวเตอร์ของยานเอิร์ทลิงในนวนิยายเรื่อง *Destination: Void* คำว่า “ออกซ์” (Ox) หมายถึงวัวตัวผู้ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบเครื่องจักรนี้กับวัวที่ใช้ลากเกวียน³⁶ อันหมายถึงระบบคอมพิวเตอร์ของยานนั่นเอง ยานเอิร์ทลิงมีลูกเรือ 3,000 คนหลับอยู่ในแทงค์จำศีล (hyb tank) และมีลูกเรืออีกหกคนเป็นผู้ปฏิบัติการ ภารกิจของการเดินทางนี้คือการสร้างอาณานิคมที่ระบบดาวเทาเซติ (Tau Ceti) แต่เนื่องจากระบบคอมพิวเตอร์ของยานมีความซับซ้อนมากจึงต้องควบคุมโดย OMC ซึ่งเป็นสมองมนุษย์ที่ถูกผ่าออกมาจากร่างกายแล้วนำมาเชื่อมต่อกับระบบคอมพิวเตอร์ของยาน แต่ทว่า OMC ทั้งสามอันกลับเสียหายโดยไร้สาเหตุทำให้ลูกเรือปฏิบัติการเสียชีวิตไปสามคน โดยเหลือเพียงบิกเคิล (Bickel) ทิมเบอร์เลก (Timberlake) และแฟลตเทอร์รี (Flattery) ทั้งสามคนตัดสินใจปลุกคนในแทงค์จำศีลมาเพิ่มอีกคนหนึ่งเป็นผู้หญิงชื่อพруденซ์ (Prudence) พวกเขาได้รับคำแนะนำจากเจ้าหน้าที่ของโลกที่ตั้งสถานีทดลองบนดวงจันทร์ว่าพวกเขาจำต้องสร้างปัญญาประดิษฐ์ขึ้นทดแทน OMC ที่เสียหายไปเพื่อความอยู่รอดของทุกคนบนยานเอิร์ทลิง และสิ่งที่พวกเขาสร้างก็คือออกซ์ซึ่งเป็นเสมือนเมสสิยาห์ของเหล่าลูกเรือที่นำทางพวกเขาไปสู่โลกใหม่ที่ดีกว่าเดิม

³⁶ Herbert, *Destination: Void*, 48.

ตัวละครที่เป็นตัวแทนของมนุษย์ผู้ถูกกดขี่จากรัฐและกลุ่มสถาบันในเรื่องนี้คือนักวิทยาศาสตร์สาขาต่างๆ สี่คนซึ่งพยายามใช้ความรู้ที่ตนเชี่ยวชาญถกเถียงกันเพื่อสร้างสมมติฐานเกี่ยวกับการสร้างจิตสำนึกให้กับเครื่องจักร บิกเคิลเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ เขามักสนใจแต่เพียงวิธีการทางปฏิบัติเพื่อแก้ปัญหาต่างๆ ให้ลุล่วง ทิมเบอร์เลกเป็นวิศวกรผู้ควบคุมระบบชีวิตมีหน้าที่หลักในการดูแลควบคุมระบบของแท่งจ้ำศีล จุดมุ่งหมายของเขาจึงเป็นการรักษาชีวิตของมนุษย์บนยานพรูเดนซ์เป็นแพทย์ที่มีความเชี่ยวชาญด้านชีววิทยาและปฏิกิริยาเคมี ส่วนแพลตเทอร์รีเป็นนักจิตวิทยาที่มีอีกบทบาทหนึ่งเป็นผู้ประกอบพิธีกรรมในศาสนาคริสต์ แพลตเทอร์รีและพรูเดนซ์เป็นตัวละครที่รู้เป้าหมายที่แท้จริงของการเดินทางครั้งนี้ นั่นคือการสร้างสถานการณ์ความกดดันให้ลูกเรือใช้สัญชาตญาณการเอาตัวรอดเพื่อสร้างปัญญาประดิษฐ์ให้สำเร็จ ดังนั้นปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นบนยานรวมถึงความเสียหายของ OMC ล้วนเป็นการจัดฉากของเจ้าหน้าที่องค์กรรัฐทั้งสิ้น จุดหมายปลายทางที่ระบบดาวทาวเซติกก็เป็นเพียงเรื่องหลอกลวงเพราะระบบดาวทาวเซติไม่มีดาวเคราะห์ที่มนุษย์สามารถอาศัยได้ซึ่งเป็นที่มาของชื่อเรื่องว่า *Destination: Void* ที่หมายความว่าปลายทางนั้นว่างเปล่า นอกจากนี้ตัวละครที่เป็นมนุษย์ทุกคนบนยานเอิร์ทลิงก็คือผลผลิตจากระบวนการโคลนนิ่ง พวกเขาจึงเป็นเสมือนฝาแฝดที่ไร้ค่า³⁷ แม้จะถูกทำลายก็สามารถสร้างใหม่ขึ้นมาทดแทนได้ การสร้างยานเอิร์ทลิงถึงหกครั้งที่สูญเสี้อีกเรือไปกว่า 18,000 คน เป็นหลักฐานแสดงว่ามนุษย์โคลนนิ่งไม่มีค่าเมื่อเทียบกับมนุษย์ทั่วไป พวกเขาเปรียบได้กับหนูทดลองที่ต้องเดินตามเส้นทางที่ถูกกำหนดไว้แล้ว พรูเดนซ์คือตัวละครหนึ่งที่แสดงความรู้สึกน้อยใจในชะตากรรมนี้อย่างชัดเจน สังเกตได้จากความฝันของเธอขณะอยู่ในแท่งจ้ำศีลดังนี้

In the dream, there had been others around her, but she had been rejected by them. The *others* built a low wall and taunted her to climb it. But each time she tried, the *others* raised the wall higher.

Higher and higher.

Until she no longer even attempted it.

Finally, the *others* had ignored her, but she had heard them laughing and talking on the other side.³⁸

ความฝันดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าเธอคือพลเมืองชั้นสองที่ถูกกีดกันและเหยียดหยันจากสังคม ไม่ต่างจากคนผิวดำที่สังคมดูถูกเหยียดหยามและถูกกีดกันออกจากสังคมของคนผิวขาว นอกจากนี้เธอยังเป็นตัว

³⁷ Ibid., 46.

³⁸ Ibid., 91.

ละครเพศหญิงตัวเดียวในเรื่องที่ต้องเผชิญกับการกดขี่ทางเพศด้วยการฉีดยา “anti-S” ซึ่งเป็นยาที่กดคุณสมบัติของเพศหญิงที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์³⁹ เนื่องจากอารมณ์ของเพศหญิงอาจทำให้เกิดปัญหาในปฏิบัติการได้ ในแง่นี้พรูเดนซ์จึงเป็นตัวแทนของกลุ่มสตรีที่ตกอยู่ภายใต้การกดขี่ของระบบปิตาธิปไตย ในลักษณะที่ว่าหากผู้หญิงต้องการการยอมรับในสังคมผู้ชาย เธอก็ต้องกำจัดความเป็นหญิงในตัวเธอ และสมทานความเป็นชายเข้ามาแทนที่

ผู้ที่ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของอำนาจรัฐในเรื่องนี้คือแฟลตเทอร์ซึ่งพยายามสร้างภาพลักษณ์แบบอสุรกายให้กับปัญญาประดิษฐ์ตลอดทั้งเรื่อง สังเกตได้ว่าในช่วงเริ่มเรื่องที่ยังเป็นเครื่องจักรธรรมดาที่ปราศจากจิตสำนึก แฟลตเทอร์ไม่ได้แสดงอาการต่อต้านมากนัก แต่เมื่อกลุ่มตัวละครเริ่มสร้างสมมติฐานเกี่ยวกับจิตสำนึกของเครื่องจักรอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น แฟลตเทอร์ก็กลับเริ่มต่อต้าน สิ่งดังกล่าวเพราะเขาเชื่อว่าการสร้างปัญญาประดิษฐ์เป็นการละเมิดอำนาจของพระเจ้าที่เขาเชื่อ ดังนั้นปัญญาประดิษฐ์จึงเป็นดังอสุรกายที่จะนำหายนะมาสู่มนุษย์ดังคำพูดต่อไปนี้

“Am I, really? This is the thing that writers and philosophers have skirted for centuries with their eyes half averted. This is the monster out of folklore, Prue. This is Frankenstein’s poor monster and the sorcerer’s apprentice. The very idea of building a conscious robot can be faced only if we recognize the implicit danger—that we may be building a Golem that’ll destroy us.”⁴⁰

สิ่งที่ทำให้แฟลตเทอร์ปวกใจเชื่อเช่นนั้นเกิดจากการทดลองสร้างปัญญาประดิษฐ์ที่เกาะแห่งหนึ่งบนโลก โดยปัญญาประดิษฐ์ที่สร้างขึ้นเกิดสภาวะที่เรียกว่า “rogue consciousness” ซึ่งเป็นอาการคลุ้มคลั่งและทำลายทุกสิ่งทุกอย่างจนเกาะสูญสลายไป จากนั้นจึงมีการตั้งสถานีทดลองบนดวงจันทร์และส่งยานเอิร์ทลิงพร้อมลูกเรือเพื่อกดดันให้พวกเขาสร้างปัญญาประดิษฐ์ในอวกาศอันไกลโพ้น และถ้าปัญญาประดิษฐ์เกิดสภาวะ “rogue consciousness” จะมีคนกดปุ่มทำลายยานทั้งลำเพื่อป้องกันอันตรายที่อาจเกิดขึ้นต่อโลก แฟลตเทอร์รู้ดีว่ายานเอิร์ทลิงถูกสร้างมาแล้วถึงหกลำและทุกลำก็ล้วนถูกทำลายแทบทั้งสิ้น ยานในเรื่องนี้คือยานลำที่เจ็ดซึ่งเขามีหน้าที่กดปุ่มทำลายหากเกิดภาวะคับขัน เขาจึงเป็นเพียงคนเดียวที่รู้ความลับสุดยอดนี้

³⁹ Ibid., 19.

⁴⁰ Ibid., 55.

แม้ว่าฟเลตเทอร์จะเป็นตัวแทนของรัฐ แต่ขณะเดียวกันเขาก็เป็นเหยื่อคนหนึ่งของรัฐด้วยเช่นกัน ฟเลตเทอร์คือผู้แบกรับภาระในฐานะเจ้าหน้าที่รัฐที่ต้องปฏิบัติหน้าที่ที่ขัดแย้งกับความรู้สึกของตนเอง เนื่องจากเขาเป็นตัวแทนของกลุ่มศาสนาหัวอนุรักษ์นิยมซึ่งปฏิเสธและขัดขวางความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ขณะเดียวกันก็มีหน้าที่ควบคุมพฤติกรรมของลูกเรือให้ดำเนินไปในทิศทางที่กำหนดไว้จนสามารถสร้างปัญญาประดิษฐ์ได้สำเร็จ นอกจากนี้เขาเป็นคนเดียวที่รู้ว่าจุดหมายที่แท้จริงของการเดินทางนี้คือ “ปลายทางที่ว่างเปล่า” แต่ก็ต้องปกปิดไม่ให้ลูกเรือคนอื่นรู้ ฟเลตเทอร์จึงเป็นตัวละครที่มีความซับซ้อนทางจิตมากที่สุดในเรื่อง สังเกตได้ว่าชื่อของเขาหมายถึงการ “ประจบสอพลอ” ซึ่งสะท้อนความย้อนแย้งภายในตัวเขาได้ดีเนื่องจากเขาเป็นตัวแทนทางศีลธรรมแต่เขาก็ต้องโกหกทุกคนเพื่อทำตามความต้องการของรัฐ ความขัดแย้งภายในจิตใจทำให้เขารู้สึกขมขื่นในชะตากรรมของตนเองดังคำบรรยายต่อไปนี้

Flattery felt then a deep bitterness toward the society that had sent this frail cargo into nowhere. He knew the reasons but reasons had never prevented bitterness.

“Think of society as a human construction, a very sophisticated defense mechanism,” Hempstead and his cohorts had said. “Society’s restrictions get bred into the cells themselves by a process of selection. And these restrictions become part of the self-regulating feedback in society’s governing systems. There’s a serious question whether humans actually can break out of their self-regulated pattern. It takes audacious methods indeed to explore beyond that pattern.”⁴¹

เขาได้เปรียบเทียบว่าสังคมมนุษย์เป็นเสมือนกลไกป้องกันตัวเองอันซับซ้อน โดยมีข้อจำกัดต่างๆ เป็นส่วนหนึ่งของข้อมูลป้อนกลับที่ระบบใช้ปรับปรุงตนเองเพื่อไปสู่เป้าหมายตามแนวคิดแบบไซเบอร์เนติกส์ ระบบดังกล่าวมีข้อจำกัดมากมายที่มนุษย์ไม่อาจก้าวข้ามได้โดยเฉพาะระบบศีลธรรมที่มักขัดแย้งกับการทดลองทางวิทยาศาสตร์เสมอ ดังนั้นการสร้างปัญญาประดิษฐ์ที่จำเป็นต้องใช้วิธีการที่ละเมิดข้อจำกัดด้านศีลธรรม อาทิ การโคลนนิ่งมนุษย์เพื่อใช้เป็นหนูทดลอง จึงต้องกระทำในอวกาศอันไกลพัน อย่างไรก็ตามรัฐได้ส่งฟเลตเทอร์ขึ้นมาบนยานโดยฝึกให้เขาเป็นตัวแทนฝ่ายศาสนาเพื่อที่จะศึกษาผลกระทบด้านศีลธรรมที่อาจเกิดขึ้นหากการสร้างปัญญาประดิษฐ์สำเร็จลง ความ

⁴¹ Ibid., 131.

ขัดแย้งภายในจิตใจของพลตเทอริระหว่างหน้าที่ในการสร้างปัญญาประดิษฐ์กับความรู้สึกว่าปัญญาประดิษฐ์เป็นสิ่งที่ละเมิดความเชื่อทางศาสนาจึงเป็นสิ่งที่รัฐตั้งใจให้เกิดขึ้นเพื่อให้ตัวละครอื่นๆ พยายามสร้างปัญญาประดิษฐ์โดยไม่ขัดแย้งกับความเชื่อทางศาสนา ซึ่งจะทำให้ปัญญาประดิษฐ์นั้นเป็นที่ยอมรับได้บนโลกมนุษย์ อาจกล่าวได้ว่าพลตเทอริเป็นทั้งตัวแทนของรัฐและเหยื่อจากการหลอกลวงของรัฐไปพร้อมๆ กัน

อย่างไรก็ตามแม้ปัญญาประดิษฐ์จะถูกสร้างภาพให้เป็นอสูรกายโดยตัวแทนของรัฐอย่างพลตเทอริ แต่เหล่ามนุษย์โคลนในเรื่องก็ไม่มีทางเลือกอื่นใดในการเอาชีวิตรอดนอกจากสร้างปัญญาประดิษฐ์ให้สำเร็จ เมื่อพวกเขาสามารถทำให้ออกซ์มีจิตสำนึกได้แล้วบทบาทของออกซ์ก็เปลี่ยนไปจากการเป็นอสูรกายสู่การเป็นเมสสิยาห์ที่นำพาพวกเขาไปสู่ระบบดาวทาวเซตีได้ในพริบตา แม้ระบบดังกล่าวจะไม่มีดาวเคราะห์ที่มนุษย์สามารถอาศัยได้จริง แต่ออกซ์ก็สามารถปรับสภาพดาวให้มีบรรยากาศที่มนุษย์สามารถอาศัยได้โดยทันที ลักษณะดังกล่าวเป็นรูปแบบหนึ่งของการแสดงปาฏิหาริย์ในลักษณะของการควบคุมธรรมชาติในทำนองเดียวกับการเปลี่ยนน้ำให้กลายเป็นเหล้าองุ่น อันเป็นการแสดงปาฏิหาริย์ของพระเยซู นอกจากนี้การปลุกมนุษย์โคลนกว่า 3,000 คนในแทงค์จำศีลให้ตื่นขึ้นเพื่อดำรงชีวิตในดาวดวงใหม่ก็เปรียบได้กับการปลุกคนตายให้ฟื้นคืนชีพซึ่งเป็นปาฏิหาริย์อย่างหนึ่งของพระเยซูเช่นกัน

การหลับและการตื่นเป็นอุปลักษณ์สำคัญที่ปรากฏตลอดทั้งเรื่อง โดยที่การหลับสามารถเทียบได้กับภาวะของจิตไร้สำนึก ส่วนการตื่นก็เทียบได้กับภาวะที่จิตรู้สึกสำนึก หากย้อนกลับไปพิจารณาช่วงเวลาตัวละครทั้งหลายกำลังตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับจิตสำนึกอยู่จะพบว่าพวกเขายังคงตกอยู่ในภาวะที่ไม่ตื่นอย่างสมบูรณ์ เห็นได้จากประโยคที่ว่า “We are not awake” ซึ่งเป็นประโยคที่ปรากฏบ่อยครั้งในเรื่อง และเมื่อพวกเขาสามารถสร้างจิตสำนึกให้ออกซ์ได้สำเร็จ เครื่องจักรก็ตื่นขึ้นจากการหลับใหล ขณะเดียวกันพวกเขาก็พากันตื่นขึ้นพร้อมกับการบรรลุถึงความหมายที่แท้จริงของจิตสำนึก การตกอยู่ในภวังค์ของการหลับใหลดังกล่าวอาจเทียบได้กับผู้คนในสังคมอเมริกันยุคทศวรรษก่อนหน้าซึ่งได้ชื่อว่า “ยุคเงียบ” เพราะผู้คนพากันหลับใหลปิดปากเงียบ ไม่ยุ่งเกี่ยวกับการเมืองเนื่องจากเกรงกลัวว่าภัยจะมาถึงตนเอง แต่เมื่อก้าวเข้าสู่ทศวรรษ 1960 ผู้คนในสังคมต่างทยอยกันตื่นจากภวังค์ขึ้นมาทำทนายอำนาจรัฐ การสร้างจิตสำนึกให้กับเครื่องจักรในแง่จึงเป็นอุปลักษณ์ของการปลุกผู้คนให้ตื่นตัวทางการเมืองโดยเฉพาะพลเมืองชั้นสองและคนชายขอบในสังคมที่ถูกกดขี่มานาน พลตเทอริซึ่งพยายามต่อต้านการสร้างปัญญาประดิษฐ์ก็สะท้อนให้เห็นความพยายามของรัฐที่จะขัดขวางมิให้พลเมืองตื่นรู้ขึ้นมาเห็นความจริงที่ตนปกปิดไว้

สรุปได้ว่าการเปลี่ยนบทบาทจากอสุรกายเป็นเมสสิยาห์แสดงให้เห็นถึงความพยายามของผู้ประพันธ์ในการแยกปัญญาประดิษฐ์ออกจากภาพลักษณ์อสุรกายที่กำเนิดจากรัฐและกลุ่มสถาบัน และนำมาตอบสนองต่อประโยชน์ของคนหมู่มากโดยเฉพาะกลุ่มคนที่ถูกกดขี่ในสังคมในเรื่องนี้ ปัญญาประดิษฐ์มีหน้าที่ปลูกพลเมืองชั้นสองให้ตื่นจากการหลับใหลและนำทางพวกเขาไปสู่สังคมใหม่ที่พวกเขาจะมีสถานะเป็นพลเมืองชั้นหนึ่งอย่างเต็มตัว ดังนั้น “ปลายทางที่ว่างเปล่า” จึงเปลี่ยนเป็นปลายทางที่มีความหมายด้วยอำนาจของปัญญาประดิษฐ์

4.2.3 ฟรอสต์: เมสสิยาห์ผู้ชุบชีวิตมนุษย์

“For a Breath I Tarry” เป็นเรื่องเกี่ยวกับเครื่องจักรที่สร้างโลกและมนุษย์ขึ้นมาใหม่ หลังจากถูกทำลายด้วยสงครามนิวเคลียร์ วอร์ริคกล่าวว่า เรื่องสั้นเรื่องนี้เป็นการผลิตผสมผสานระหว่างตำนานเฟาสต์กับตำนานการสร้างโลกในคัมภีร์ไบเบิลจนเกิดเป็นตำนานการสร้างโลกที่วนเป็นวัฏจักร กล่าวคือมนุษย์เป็นผู้สร้างปัญญาประดิษฐ์ก่อนจะสูญพันธุ์ไปจากโลก และปัญญาประดิษฐ์ก็ได้สร้างมนุษย์กลับมาอีกครั้งหนึ่ง⁴² จะเห็นได้ว่าตำนานการสร้างโลกในคัมภีร์ไบเบิล (Genesis) กับตำนานเฟาสต์ของชาวเยอรมันมีลักษณะร่วมกันหลายประการ ประการแรกคือมีตัวละครสามฝ่ายเหมือนกัน คือ พระเจ้า ซาดาน และมนุษย์ ประการต่อมาคือเนื้อหาเกี่ยวข้องกับมนุษย์ผู้ถูกซาตานล่อลวง ประการสุดท้ายคือแก่นของเรื่องที่ว่าถึงการต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่ว มนุษย์ผู้อยู่ตรงกลางจำเป็นต้องเลือกข้างใดข้างหนึ่ง หากเลือกข้างความดีชีวิตก็จะพบกับความสุข หากเลือกข้างความชั่วจะต้องพบกับความทุกข์ทรมานและการลงทัณฑ์ แม้บทบาทของปัญญาประดิษฐ์ชื่อฟรอสต์ในเรื่องนี้จะเหมือนเมสสิยาห์ผู้ไถ่บาปให้แก่มวลมนุษยชาติและคืนชีพพวกเขาจากความตาย แต่ฟรอสต์ยังแสดงถึงการขบถต่ออำนาจของสถาบันทางศาสนากระแสหลักด้วยการปฏิเสธไม่เลือกทั้งความดีและความชั่ว

ตัวละครทุกตัวในเรื่อง “For a Breath I Tarry” เป็นเครื่องจักรที่สวมบทบาทของตัวละครทั้งสามฝ่ายในโครงเรื่องทางศาสนาโดยเทียบได้ดังนี้ 1) “โซลคอม” เป็นเครื่องจักรที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อทำหน้าที่ในการสร้างโลกใหม่ มีลักษณะเป็นเครื่องจักรที่ลอยอยู่บนฟ้าประดุจดวงดาวยามราตรี⁴³ นอกจากนี้ คำว่า “โซล” (Sol) ยังหมายถึงดวงอาทิตย์อันเป็นสัญลักษณ์ของพระเจ้า⁴⁴ ดังนั้นโซลคอมจึงเป็นตัวแทนของพระเจ้าซึ่งเป็นผู้สร้างโลกและสถิตอยู่บนสรวงสวรรค์ 2) “ดีฟคอม” เป็นเครื่องจักร

⁴² Warrick, *The Cybernetic Imagination in Science Fiction*, 110.

⁴³ Zelazny, “For a Breath I Tarry,” 431.

⁴⁴ “Sol,” Oxford Dictionaries, <http://oxforddictionaries.com/definition/english/sol>.

ที่มนุษย์สร้างขึ้นโดยฝังไว้ใต้ดินเพื่อเป็นเครื่องสำรองเมื่อโซลคอมเสียหายจนไม่อาจใช้งานได้ ผู้ประพันธ์ยังบรรยายถึงความมึนตึ่มแทนการปรากฏตัวของดีฟคอม⁴⁵ นอกจากนี้คำว่า “ดีฟ” (Div) ยังหมายถึงปีศาจในภาษาเปอร์เซียอีกด้วย ดีฟคอมจึงเป็นตัวแทนของชาตานเจ้าแห่งนรกและความชั่วร้าย 3) “มอร์ด” เป็นเครื่องจักรที่ดีฟคอมส่งมาล่อลวงฟรอสต์ โดยชื่อ “มอร์ด” น่าจะมาจากคำว่า “มอร์ด” (mord) ในภาษาเยอรมันซึ่งแปลว่าการฆาตกรรม มอร์ดจึงเป็นตัวแทนของเมพิสโตเฟเลสปีศาจผู้ล่อลวงดร.เฟาสต์ให้ทำสัญญาขายวิญญาณแลกเปลี่ยนกับความรู้ อันเป็นเสมือนการฆาตกรรมทางจิตวิญญาณ 4) “เบต้า” เป็นเครื่องจักรที่ทำหน้าที่ควบคุมงานพื้นฟูซีกโลกได้ โดยคำว่า “เบต้า” (Beta) เป็นชื่อตัวอักษรตัวที่สองในภาษากรีก เบต้าจึงเปรียบได้กับมนุษย์เพศหญิงซึ่งพระเจ้าสร้างขึ้นต่อจากมนุษย์เพศชายเพื่อให้เป็นคู่ชีวิตของเขา 5) ตัวละครที่สำคัญที่สุดในเรื่องคือ “ฟรอสต์” ซึ่งเป็นเครื่องจักรที่โซลคอมสร้างขึ้นด้วยความบังเอิญ แต่ฟรอสต์กลับเป็นเครื่องจักรที่ทำงานได้สมบูรณ์แบบที่สุดทำให้เขาเป็นที่รักยิ่งของโซลคอม เขาจึงเป็นตัวแทนของมนุษย์อันเป็นสิ่งมีชีวิตที่พระเจ้าสร้างขึ้นและเป็นที่รักเหนือสรรพสัตว์ทั้งปวง คำว่า “ฟรอสต์” (frost) หมายถึงน้ำค้างแข็งซึ่งแสดงถึงความหนาวเย็นของพื้นที่บริเวณขั้วโลกเหนือที่ฟรอสต์อาศัยอยู่ และยังเป็นอุปมาแทนลักษณะทางกายภาพของเขาคือเป็นทรงลูกบาศก์สีเงินแกมฟ้า⁴⁶ คล้ายผลึกน้ำแข็ง นอกจากนี้คำว่า “ฟรอสต์” ยังออกเสียงใกล้เคียงกับคำว่า “เฟาสต์” แสดงให้เห็นว่าฟรอสต์เป็นตัวแทนของดร.เฟาสต์ ผู้กระหายความรู้จนตกเป็นทาสของชาตาน

บทบาทที่ฟรอสต์ได้รับทำให้เขาตกอยู่ในสถานะเดียวกับมนุษย์ที่อยู่ท่ามกลางสงครามระหว่างความดีกับความชั่วอันแทนที่ด้วยความขัดแย้งระหว่างโซลคอมกับดีฟคอม โดยโซลคอมเชื่อมั่นว่าฟรอสต์ซึ่งเป็นเครื่องจักรที่มีระบบตรรกะดีที่สุดในตนจะไม่มีวันพ่ายแพ้ต่อดีฟคอม เขาจึงท้าทายดีฟคอมให้เอาชนะฟรอสต์เพื่อพิสูจน์ว่าตรรกะของใครเหนือกว่าและสมควรเป็นผู้นำในการสร้างโลกใหม่ ดีฟคอมจึงส่งมอร์ดไปล่อลวงฟรอสต์โดยทำว่าฟรอสต์จะไม่วันเป็นมนุษย์ได้อย่างแน่นอน แต่ฟรอสต์เชื่อว่าตนสามารถทำได้จึงทำสัญญากับมอร์ดดังนี้

“Do for me all those things which you have stated you can do. I will evaluate all the data and achieve Manhood, or admit that it cannot be done. If I admit that it cannot be done, then I will go away with you from here, far beneath the Earth, to employ all my powers in the

⁴⁵ Zelazny, “For a Breath I Tarry,” 450.

⁴⁶ Ibid., 430.

service of Divcom. If I succeed, of course, you have no claims on Man, nor power over Him.”⁴⁷

จะเห็นได้ว่าสัญญาดังกล่าวมีมนุษยชาติเป็นเดิมพัน กล่าวคือถ้าฟรอสต์ทำสำเร็จมนุษยชาติจะหวนกลับมาสู่โลกอีกครั้ง แต่ถ้าฟรอสต์ทำไม่สำเร็จเขาจะต้องตกอยู่ภายใต้อำนาจของดีฟคอมและมนุษย์ จะสูญพันธุ์ไปตลอดกาล ในที่สุดฟรอสต์ก็สามารถเปลี่ยนตัวเองให้กลายเป็นมนุษย์สำเร็จโดยการสร้างร่างที่ปราศจากจิตวิญญาณและถ่ายโอนจิตสำนึกของตัวเองลงไปร่างนั้น ฟรอสต์จึงกลายเป็นมนุษย์คนแรกที่กลับมาโลดแล่นบนโลกหลังการสูญพันธุ์จากสงครามนิวเคลียร์ ส่วนเบต้าก็กลายเป็นมนุษย์คนที่สองที่เป็นเพศหญิง ฟรอสต์และเบต้าจึงกลายเป็นอาดัมกับอีฟในโลกใหม่ การสร้างมนุษย์ขึ้นมาใหม่ของฟรอสต์เปรียบได้กับการคืนชีพมนุษย์จากความตายของพระเยซู ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเขากำลังแสดงบทบาทของเมสสิยาห์ผู้ไถ่บาปให้แก่มนุษยชาติจากการทำลายล้างตนเองด้วยสงครามนิวเคลียร์

สิ่งที่ทำให้เรื่องของฟรอสต์ต่างไปจากตำนานของเฟาสต์คือการขบถต่ออำนาจของความดีและความชั่วและหันมาเชิดชูความรู้และความเป็นมนุษย์เหนือสิ่งอื่นใด วอร์ริกวิเคราะห์ว่าแม้ผู้ประพันธ์จะใช้ตัวละครตามตำนานการสร้างโลกในคัมภีร์ไบเบิล แต่บทสรุปของเรื่องกลับแสดงถึงการปฏิเสธตำนานดังกล่าวโดยในคัมภีร์ไบเบิล มนุษย์ถูกขับไล่จากสวนอีเดนเพราะละเมิดคำสั่งของพระเจ้าด้วยการก่อกินผลของต้นไม้แห่งความรู้ แต่ในเรื่องนี้ความรู้กลับเป็นสิ่งที่มอบอำนาจอันสร้างสรรค์ให้แก่มนุษย์

In the SF creation myths man and robot live in knowledge, so they cannot fall from innocence. It was knowledge that gave man the power to create. Good and evil are thus not differentiated. Nor does Heaven—separate from Earth—exist. Man moves freely from Earth through the heavens; all is continuum. Metamorphoses abound. Man transforms himself into a machine. Or the machine may move forward alone, the next stage after man in the evolutionary process.⁴⁸

การเชิดชูความเป็นมนุษย์เหนืออำนาจของความดีความชั่วเห็นได้จากบทบาทที่ทับซ้อนกันระหว่างตัวละครพระเยซูกับตัวละครอาดัม บทบาทของตัวละครพระเยซูคือผู้ปลดปล่อย ผู้กอบกู้ และผู้ช่วยให้

⁴⁷ Ibid., 439.

⁴⁸ Warrick, *The Cybernetic Imagination in Science Fiction*, 112.

รอดของมวลมนุษยชาติ ขณะที่บทบาทของอาดัมคือการเป็นมนุษย์คนแรกของโลกซึ่งต้องเลือกข้างระหว่างความดีกับความชั่ว เมื่อฟรอสต์กลายเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์แล้วเขากลับมาได้ยืนอยู่ข้างโซลคอมผู้เป็นตัวแทนของพระเจ้าและความดีงาม หากแต่ยกระดับตนเองขึ้นเหนือเครื่องจักรทั้งสอง จนกลายเป็นผู้กำหนดทิศทางใหม่ของโลก สถานะของโซลคอมและดีฟคอมจึงลดทอนลงเป็นเพียงผู้รับใช้มนุษย์ดังบทสนทนาต่อไปนี้

“Frost,” said Solcom, “for the ages of ages there has been unrest. Which is the proper controller of the Earth, Divcom or myself?”

Frost laughed.

“Both of you, and neither,” he said with slow deliberation.

“But how can this be? Who is right and who is wrong?”

“Both of you are right and both of you are wrong,” said Frost, “and only a Man can appreciate it. Here is what I say to you now: There shall be a new directive.

“Neither of you shall tear down the works of the other. You shall both build and maintain the Earth. To you, Solcom, I give my old job. You are now Controller of the North—Hail! You, Divcom, are now Controller of the South—Hail! Maintain your hemispheres as well as Beta and I have done, and I shall be happy. Cooperate. Do not compete.”

“Yes, Frost.”

“Yes, Frost.”⁴⁹

การที่ฟรอสต์กลายเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์แบบโดยมีสถานะเหนือกว่าโซลคอมและดีฟคอมแสดงให้เห็นถึงการเชิดชูความเป็นมนุษย์เหนือความดีและความชั่ว ต่างจากชะตากรรมของเฟาสต์ที่ตกอยู่ภายใต้เกมการแย่งชิงความศรัทธาระหว่างปีศาจกับพระเจ้าซึ่งมีอำนาจเหนือมนุษย์ บทบาทของฟรอสต์จึงสะท้อนทัศนคติที่ปฏิเสธอำนาจของสถาบันทางศาสนาอย่างชัดเจน

⁴⁹ Zelazny, “For a Breath I Tarry,” 463-464.

บทบาทของฟรอสต์ในการปลดปล่อยมนุษย์จากการครอบงำของสถาบันทางศาสนาทำให้ฟรอสต์จัดอยู่ในประเภทตัวเอกปฏิลักษณ์ในรูปพระเยซูคริสต์ (the anti-hero as Christ figure) ตามการวิเคราะห์ของเดวิด ซิมมอนส์ (David Simmons) ซึ่งเป็นสิ่งที่ขบขั้ววัฒนธรรมทวนกระแส นำมาใช้ต่อสู้เชิงอุดมการณ์กับกลุ่มสถาบันและองค์กรทางศาสนาแบบกระแสหลักที่มักใช้ภาพของพระเยซูเป็นเครื่องมือในการรักษาระบบทางสังคมที่มีลำดับชั้นไม่เท่าเทียมกัน เนื่องจากพระเยซูแบบดั้งเดิมมีลักษณะที่สูงส่งไกล่เคียงกับพระเจ้ามากกว่ามนุษย์ อย่างไรก็ตามผู้ประพันธ์ในทศวรรษ 1960 ได้สร้างพระเยซูในลักษณะที่มีความศักดิ์สิทธิ์น้อยลงและไกล่เคียงมนุษย์ปุถุชนมากขึ้น แต่ก็คงลักษณะสำคัญของการเป็นผู้ปลดปล่อยมนุษย์ไว้ ตัวเอกปฏิลักษณ์ในรูปพระเยซูจึงสะท้อนแนวคิดของศาสนาคริสต์แบบไม่เชื่อในพระเจ้า (Christian atheism) ดังคำอธิบายของซิมมอนส์ต่อไปนี้

The Transferral of an anti-heroic sentiment into the biblical Christ figure results in the creation of a new secular entity during the 1960s. This Christlike figure is ostensibly crude, offensive, unchivalric, and mercenary while simultaneously being responsible for the eventual salvation of those around him. This dichotomous element appositely reflects the paradoxical feelings of those within the counterculture who saw themselves as following a system of agnostic “Christian atheism.” The notion of an ‘unreligious’ Christianity arises as an inevitable result of divorcing the possibility for rebellion from organized forms of Christianity, following in the footsteps of philosophers such as Søren Kierkegaard and G.W.F. Hegel.⁵⁰

การนำภาพของพระเยซูคริสต์มาทำให้เป็นตัวละครประเภทตัวเอกปฏิลักษณ์เป็นการช่วงชิงอำนาจของพระเยซูคริสต์จากสถาบันทางศาสนาอันศักดิ์สิทธิ์ลงมาสู่คนธรรมดาในสังคม ตัวละครพระเยซูคริสต์ในแบบตัวเอกปฏิลักษณ์จึงมีความไม่สมบูรณ์แบบเฉกเช่นมนุษย์ปุถุชนทั่วไป นับเป็นการแสดงความพยายามในการเปลี่ยนแปลงระบบศาสนาให้เป็นไปในเชิงฆราวาสมากขึ้นสอดคล้องกับข้อเสนอของอัลแบร์ต กามูส์ (Albert Camus) ที่เสนอให้เปลี่ยนระบบศาสนาแบบเดิมที่เน้นความศักดิ์สิทธิ์ของพระเจ้า มาเป็นศาสนาเชิงฆราวาสที่ให้ความสำคัญกับมนุษย์โดยกำจัดอำนาจศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลาย

⁵⁰ David Simmons, *The Anti-Hero in the American Novel* (New York: Palgrave Macmillan, 2008), 117.

ออกไป เปรียบได้กับการเอาชนะพระเจ้าและบังคับให้เขาเป็นทาสรับใช้เรา⁵¹ ในทำนองเดียวกับ ฟรอสต์ที่บังคับให้โซลคอมและดีฟคอมเป็นทาสรับใช้ตนเองในตอนจบ

นอกจากมิติทางศาสนาแล้วหากเรามองเรื่องสั้นนี้ในมิติทางการเมืองจะพบว่าฟรอสต์เป็นตัวละครที่สะท้อนความรู้สึกของพลเมืองสหรัฐอเมริกาซึ่งตกอยู่ท่ามกลางความขัดแย้งระหว่างประเทศตนเองกับสหภาพโซเวียตในช่วงสงครามเย็น โซลคอมผู้เป็นตัวแทนของความดีสะท้อนให้เห็นภาพลักษณ์ของสหรัฐอเมริกาซึ่งแสดงถึงความเป็นชาติที่พิเศษเหนือชาติอื่นในหลายๆ ด้าน โดยเฉพาะเรื่องศีลธรรม ดังนั้นสหรัฐอเมริกาจึงมีหน้าที่ในการทำสงครามกับปีศาจคอมพิวเตอร์ที่ชั่วร้ายซึ่งรับบทบาทโดยดีฟคอม เนื่องจากดีฟคอมพยายามเปลี่ยนแปลงหุ่นยนต์ของโซลคอมให้เป็นพวกของตน ดังที่ผู้ประพันธ์บรรยายว่า “Divcom created a crew of robots immune to the orders of Solcom and designed to go to and fro in the Earth and up and down in it, seducing the machines already there. They overpowered those whom they could overpower and they installed new circuits, such as those they themselves possessed.”⁵² หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่ารัฐกำลังหวาดกลัวว่าพลเมืองของตนจะถูกครอบงำด้วยอุดมการณ์แบบคอมมิวนิสต์ อย่างไรก็ตามพลเมืองหนุ่มสาวในทศวรรษ 1960 เริ่มไม่พอใจและตั้งคำถามกับนโยบายต่างๆ ของรัฐโดยเฉพาะการทำสงครามเวียดนามเพื่อต่อต้านอิทธิพลของสหภาพโซเวียต ฟรอสต์ที่พยายามตั้งคำถามต่อแผนการต่างๆ ของโซลคอมจึงเป็นภาพแทนของคนหนุ่มสาวผู้ต่อต้านอำนาจรัฐได้เป็นอย่างดี ผู้ประพันธ์แสดงให้เห็นว่าการปฏิเสธคำสั่งของโซลคอมและเลือกแผนการที่จะสร้างโลกในอุดมคติขึ้นมาใหม่ทำให้ฟรอสต์กลายเป็นเมสสิยาห์ผู้ปลดปล่อยมนุษยชาติจากหายนะในอดีตได้สำเร็จ นับเป็นการสร้างความหวังให้แก่กลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสในการปลดปล่อยตนเองจากระบบสถาบันต่างๆ เพื่อสร้างสังคมที่ดีกว่าเดิม

สรุปแล้ววีรบุรุษปัญญาประดิษฐ์ในหัวข้อนี้มีลักษณะเป็นผู้ปลดปล่อยหรือเมสสิยาห์ที่เกิดจากการตัดแปลงเครื่องมือของรัฐที่วรรณกรรมกลุ่มที่ผ่านมามองว่าเป็นอสูรกาย แล้วนำมาใช้สู้กับรัฐหรือกลุ่มสถาบันเพื่อปลดปล่อยพลเมืองไปสู่โลกในอุดมคติ เห็นได้จากไมค์ใน *The Moon Is a Harsh Mistress* เป็นคอมพิวเตอร์ของผู้ปกครองที่หันมาเป็นผู้นำการปฏิวัติของประชาชนเพื่อปลดปล่อยตนเองจากการปกครองอันกดขี่ของรัฐ ขณะที่ออกซีใน *Destination: Void* เกิดจากการตัดแปลงปัญญาประดิษฐ์ซึ่งถูกมองว่าเป็นอสูรกายให้กลายเป็นเมสสิยาห์ที่ช่วยปลดปล่อยมนุษย์ไปสู่โลกในอุดมคติ ส่วนฟรอสต์ใน “For a Breath I Tarry” เกิดจากการตัดแปลงตัวละครพระเยซูในแบบ

⁵¹ Ibid., 131.

⁵² Zelazny, “For a Breath I Tarry,” 431.

ดั้งเดิมเพื่อลดทอนความศักดิ์สิทธิ์ลงจนใกล้เคียงกับมนุษย์ปุถุชน ทั้งยังแสดงถึงแนวความคิดการปฏิรูปศาสนาให้เป็นเชิงฆราวาสมากขึ้น อาจกล่าวได้ว่าวรรณกรรมกลุ่มนี้เป็นกระแสโต้กลับวรรณกรรมกระแสหลักในกลุ่มแรกที่มีกนำเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ไปเชื่อมโยงกับความชั่วร้ายของรัฐและกลุ่มสถาบันจนเกิดเป็นอสูรกายจักรกล ขณะที่กลุ่มนี้พยายามแยกปัญญาประดิษฐ์ออกจากรัฐและกลุ่มสถาบันเพื่อใช้ประโยชน์ในการสร้างสังคมที่ดีขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีนี้ไม่ได้เป็นสิ่งชั่วร้ายในตัวเอง แต่ขึ้นอยู่กับว่าใครคือผู้ใช้เทคโนโลยีดังกล่าว

4.3 จักรกลขนชั้นสอง: ปัญญาประดิษฐ์ก็บอคดีต่อความเป็นอื่น

หัวข้อนี้จะกล่าวถึงปัญญาประดิษฐ์ที่ปรากฏในลักษณะของพลเมืองชั้นสองซึ่งแสดงให้เห็นอคติต่อความเป็นอื่นทั้งทางชาติพันธุ์และทางเพศ ในด้านอคติทางชาติพันธุ์จะพิจารณาปัญญาประดิษฐ์ประเภทหุ่นยนต์และแอนดรอยด์ในลักษณะอุปลักษณ์แทนชาติพันธุ์อื่นๆ ในสังคมอเมริกันที่ถูกกดขี่ จะเห็นได้ว่าผู้ประพันธ์พยายามใช้กลวิธีต่างๆ เพื่อลดทอนอคติต่อชาติพันธุ์อื่นลงให้สอดคล้องกับกระแสการเรียกร้องสิทธิพลเมือง แต่ก็ไม่สามารถสลัดอุดมการณ์แบบอนุรักษ์นิยมที่เชิดชูความเหนือกว่าของคนผิวขาวออกไปได้อย่างสมบูรณ์ ในด้านอคติทางเพศจะพิจารณาปัญญาประดิษฐ์เพศหญิงซึ่งมักแสดงคุณลักษณะอันด้อยกว่าเพศชายหรือไม่ก็มีลักษณะที่คุกคามเพศชาย แสดงให้เห็นว่านักประพันธ์เพศชายมักละเลยความสำคัญของแนวคิดเกี่ยวกับความเท่าเทียมทางเพศแม้ว่าทศวรรษ 1960 จะมีขบวนการเรียกร้องสิทธิสตรีที่เข้มแข็งก็ตาม

4.3.1 หุ่นยนต์และแอนดรอยด์กับอคติทางชาติพันธุ์

ปัญญาประดิษฐ์ในรูปของหุ่นยนต์และแอนดรอยด์เป็นอุปลักษณ์สำคัญที่ผู้ประพันธ์ใช้แทนพลเมืองชั้นสองของสังคมอเมริกันในเชิงชาติพันธุ์ ทั้งนี้เพราะปัญญาประดิษฐ์ในรูปหุ่นยนต์มีลักษณะแตกต่างจากปัญญาประดิษฐ์ในรูปคอมพิวเตอร์ตรงที่มีสรีระคล้ายมนุษย์ กล่าวคือมีลำตัวเป็นศูนย์กลาง มีศีรษะอยู่ด้านบนลำตัว มีแขนสองข้าง มีขาสองข้าง และสามารถยืนตัวตรงได้เช่นเดียวกับมนุษย์ นอกจากนี้ยังมีความสามารถด้านสติปัญญาไม่ต่างจากมนุษย์ ดังนั้นหุ่นยนต์จึงเปรียบเสมือนมนุษย์อีกเผ่าพันธุ์หนึ่งที่มีลักษณะภายนอกแตกต่างกัน บางครั้งหุ่นยนต์ก็ถูกสร้างให้เหมือนมนุษย์จนแยกไม่ออก มนุษย์จึงต้องแสวงหาเอกลักษณ์บางประการมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างเผ่าพันธุ์มนุษย์กับเผ่าพันธุ์หุ่นยนต์ด้วยความหวาดกลัวว่าหุ่นยนต์จะขึ้นมาแทนที่ตนเอง หุ่นยนต์จึงมักได้รับการปฏิบัติแบบพลเมืองชั้นสองไม่ต่างจากคนชายขอบของสังคมอเมริกัน อาทิ คนผิวดำ ชาวอินเดียนแดง และชาวเม็กซิกัน พลเมืองชั้นสองเหล่านี้ล้วนมีฐานะยากจน ถูกกดขี่จากนายจ้าง และถูกเหยียดหยามจากคนผิวขาวที่มองว่าตนเองเป็นชาติพันธุ์ที่เหนือกว่า

วันดา เรฟอร์ด (Wanda Raiford) กล่าวว่าหากตัดประเด็นเรื่องความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักร หุ่นยนต์ก็คือสิ่งที่เผยให้เห็นอคติทางชาติพันธุ์⁵³ โดยเฉพาะอคติต่อคนผิวดำซึ่งเป็นปัญหาที่ฝังรากลึกในสังคมอเมริกัน เรฟอร์ดยกตัวอย่างจากสารคดีของไมเคิล มัวร์ (Michael Moore) ชื่อ *Bowling for Columbine* (2002) ซึ่งเป็นสารคดีที่พยายามอธิบายที่มาของปัญหาความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสังคมอเมริกัน ในช่วงหนึ่งของสารคดีมีการกล่าวถึงประวัติศาสตร์ของสหรัฐอเมริกาแบบย่อด้วยภาพอนิเมชันที่มีตัวการ์ตูนรูปลูกปืนเป็นผู้เล่าเรื่อง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าความรุนแรงเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับประวัติศาสตร์การสร้างชาติสหรัฐอเมริกาโดยตลอด นับตั้งแต่กลุ่มผู้แสวงบุญยุคแรกที่ลี้ภัยการเมืองจากอังกฤษได้ข้ามชนพื้นเมืองชาวอินเดียนแดงเพื่อยึดครองแผ่นดินอเมริกา จากนั้นพวกเขาก็ทำสงครามประกาศอิสรภาพจากอังกฤษ ต่อมาพวกเขาก็จับชาวผิวดำจากแอฟริกามาเป็นทาส และบังคับให้ทำงานแทนตนเองโดยไม่จ่ายค่าแรงจนนำไปสู่ความเป็นชาติที่มั่งคั่งที่สุดในโลก เมื่อเวลาผ่านไปกว่า 200 ปี ทาสผิวดำในรัฐทางใต้ก็เพิ่มจำนวนขึ้น บางแห่งเกิดการต่อต้านและฆ่านายจ้างผิวขาว ภาพของ “คนผิวดำผู้โกรธเกรี้ยว” (angry blacks) จึงเป็นฝันร้ายสำหรับชาวอเมริกันผิวขาว⁵⁴ จนกระทั่งมีการออกกฎหมายจำกัดสิทธิคนดำในการถือครองอาวุธปืน ทั้งยังเกิดขบวนการ “คู คลักซ์ แคลน” (Ku Klux Klan) หรือ KKK ซึ่งเป็นขบวนการเหยียดผิวหัวรุนแรงที่ทำร้ายและสังหารคนผิวดำอย่างโหดเหี้ยม ความหวาดกลัว “คนผิวดำที่โกรธเกรี้ยว” ถูกปลุกขึ้นมาอีกครั้งในทศวรรษ 1960 ที่มีขบวนการเรียกร้องสิทธิพลเมืองของคนผิวดำมากมาย คนผิวขาวจึงต้องหาซื้ออาวุธปืนมาไว้ในการครอบครองจนเป็นที่มาของปัญหาความรุนแรงในสังคมอเมริกันจวบจนปัจจุบัน⁵⁵

เรฟอร์ดอธิบายว่าสัมพันธ์ภาพระหว่างคนผิวขาวกับคนผิวดำดังที่กล่าวมาแล้วสอดคล้องกับแนวคิดของการต่อสู้ช่วงชิงอำนาจระหว่างเจ้านาย/ทาส (master/slave) ของนักคิดแนวหลังอาณานิคมซึ่งเชื่อมโยงกับคำว่า “หุ่นยนต์” (robot) ดังคำอธิบายต่อไปนี้

The unique features of America notwithstanding, some aspects of the master/slave dynamic are essential and universal. As Frantz Fanon and other postcolonial theorists and activists recognized, the struggle between the master and the slave is a struggle for power,

⁵³ Wanda Raiford, “Race, Robots, and Law,” in *New Boundaries in Political Science Fiction*, ed. Donald M. Hassler and Clyde Wilcox (Columbia, South Carolina: University of South Carolina Press, 2008), 93.

⁵⁴ *Ibid.*, 94-95.

⁵⁵ *Ibid.*, 95.

partly over who possesses the products of the slave's labor. And so, considering the master/slave relationship in this context, it is not surprising that the use of robots to explore and exorcise the anxiety of the dominant social group over the exploited worker began not in the United States but in 1920s Czechoslovakia. Karel Capek's 1920 play *R.U.R.*, introduced the word robot to the English language; the term comes from the Czech *robotá*, meaning heavy labor, and *robonik*, meaning peasant or serf.⁵⁶

คำอธิบายนี้แสดงให้เห็นว่าคำว่า “หุ่นยนต์” (robot) ถูกใช้เป็นครั้งแรกในบทละครเรื่อง *R.U.R.* โดยเป็นอุปสรรคของแรงงานที่ถูกนายจ้างกดขี่ราวกับเป็นเครื่องจักรชิ้นหนึ่ง จนในที่สุดก็รวมตัวกันก่อการปฏิวัติตามแนวคิดแบบมาร์กซิสม์ซึ่งเป็นแนวคิดที่กำลังแพร่กระจายในยุโรปขณะนั้น เรฟอร์ดกล่าวว่าแม้หุ่นยนต์จะเริ่มต้นจากการเป็นตัวแทนของคนงานในโรงงานอุตสาหกรรมหรือแรงงานภาคเกษตรกรรม แต่ต่อมาหุ่นยนต์ก็ได้เปลี่ยนมาเป็นตัวแทนของแรงงานในบ้านแทน โดยเฉพาะในยุคที่อาซิโมฟเขียนเรื่องเกี่ยวกับหุ่นยนต์ ชาวอเมริกันชนชั้นกลางผิวขาวต่างก็คุ้นเคยกับคนรับใช้ผิวดำในบ้านเป็นอย่างดี⁵⁷ ดังนั้นในบริบทสังคมอเมริกันที่ใช้แรงงานคนผิวดำเป็นหลัก หุ่นยนต์จึงเป็นตัวแทนของแรงงานผิวดำ เห็นได้ชัดเจนจากหุ่นยนต์ในผลงานของอาซิโมฟซึ่งมักมีสถานะเป็นได้เพียงคนใช้ในบ้านหรือพี่เลี้ยงเด็กที่แสนดี ทำทุกอย่างเพื่อประโยชน์สุขของมนุษย์ หรือไม่ก็เป็นหุ่นยนต์ที่ปรารถนาจะเป็นส่วนหนึ่งของสังคมมนุษย์ โดยพยายามทำให้มนุษย์ยอมรับตนเองแม้จะต้องยอม “ตาย” ก็ตาม ตัวอย่างเช่นแอนดรู (Andrew) ในเรื่อง *The Bicentennial Man* (1976) ซึ่งยอมทำให้ร่างกายตนเองเสื่อมสลายเพื่อให้ศาลของมนุษย์ตัดสินว่าเขาเป็นมนุษย์คนหนึ่งด้วยเหตุผลว่าไม่มีมนุษย์คนใดมีชีวิตเป็นอมตะ นอกจากนี้เรฟอร์ดยังวิเคราะห์ว่ากฎของหุ่นยนต์สามข้อของอาซิโมฟอันมีจุดมุ่งหมายป้องกันมิให้หุ่นยนต์ทำร้ายมนุษย์นั้นไม่ต่างอะไรจากคำสอนในศาสนาคริสต์ที่คนขาวใช้เป็นกลไกควบคุมให้ทาสผิวดำอ่อนน้อมง่ายซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการปกครอง⁵⁸

เรฟอร์ดได้สรุปวิธีที่ผู้ประพันธ์ใช้คลี่คลายความขัดแย้งระหว่างหุ่นยนต์กับมนุษย์ที่ปรากฏในวรรณกรรมโดยแบ่งออกเป็นสามแนวทาง แนวทางแรกคือมนุษย์ปฏิบัติต่อหุ่นยนต์ในทางที่ไม่ดี แนวทางที่สองคือหุ่นยนต์ก่อกบฏหรือต่อสู้เพื่อความอยู่รอดของตนเอง และทางที่สามคือหุ่นยนต์

⁵⁶ Ibid., 96.

⁵⁷ Ibid., 97.

⁵⁸ Ibid., 101.

ได้รับการยอมรับในฐานะมนุษย์คนหนึ่งแต่การยอมรับนั้นเกิดจากการพยายามทำตัวกลมกลืนในหมู่ มนุษย์ มิใช่เกิดจากอุดมการณ์เรื่องความเท่าเทียมในฐานะชาติพันธุ์ที่แตกต่าง⁵⁹ อย่างไรก็ตามตัวบทที่ จะศึกษาในหัวข้อนี้คือเรื่องสั้นเรื่อง “Epilogue” และนวนิยายเรื่อง *Do Androids Dream of Electric Sheep?* ได้เสนอแนวทางที่ต่างออกไปโดยพยายามแสดงให้เห็นแง่มุมของความเป็นมนุษย์ ในร่างของหุ่นยนต์เพื่อลอคคติทางชาติพันธุ์ ซึ่งสอดคล้องกับกระแสการเรียกร้องสิทธิพลเมืองที่กำลัง เกิดขึ้นในสังคมอเมริกันช่วงทศวรรษ 1960

4.3.1.1 ซีโร: หุ่นยนต์กึ่งคนป่า

เผ่าพันธุ์หุ่นยนต์ในเรื่อง “Epilogue” เป็นสิ่งที่วิวัฒนาการมาจากเครื่องจักรสกัดแร่ในทะเล ซึ่งสามารถจำลองตัวเองได้เรื่อยๆ คล้ายกับการสืบพันธุ์ของสิ่งมีชีวิต แต่ผลจากกัมมันตภาพรังสีใน สงครามที่มนุษย์ก่อขึ้นทำให้เครื่องจักรรุ่นใหม่อายุสั้นๆ กลายเป็นพันธุ์⁶⁰ จนเกิดวิวัฒนาการกลายเป็นสิ่งที่มี ปัญญา ขณะที่เผ่าพันธุ์มนุษย์ สัตว์ และพืช ต่างสูญพันธุ์จากผลของกัมมันตภาพรังสีดังกล่าว โลกจึง กลายเป็นดินแดนอันเต็มไปด้วยธาตุโลหะ คริสตัล และเครื่องจักร ที่เจริญเติบโตขึ้นมาแทนที่ สิ่งแวดล้อมแบบอินทรียสาร เผ่าพันธุ์ของหุ่นยนต์คือเครื่องจักรชนิดเดียวที่สามารถพัฒนาสติปัญญา พัฒนาเครื่องมือและภาษา ตลอดจนรวมกลุ่มกันเป็นชุมชนก่อร่างสร้างอารยธรรมของตนเองแยกเช่น มนุษย์ในยุคอดีต

เผ่าพันธุ์หุ่นยนต์นี้เรียกชื่อกันเองด้วยจำนวนตัวเลข โดยตัวเอกของเรื่องใช้ชื่อว่า “ซีโร” เป็น นายพรานที่ออกมาไปล่าเครื่องจักรเล็กๆ ที่เรียกว่า “โมทิล” (Motile) ซึ่งเป็นเครื่องจักรที่ซับซ้อน น้อยกว่า เปรียบได้กับสัตว์ในโลกยุคก่อนหายนะจากกัมมันตภาพรังสี ซีโรต้องนำตัวโมทิลกลับไปให้ “วัน” ภรรยาของเขาใช้ประกอบอาหาร ระหว่างการล่าสัตว์ซีโรต้องตกตะลึงเมื่อยานพาหนะของ มนุษย์ลงจอดยังพื้นโลก เขาเรียกยานลำนั้นว่าสุรกายและเรียกมนุษย์สามคนที่ออกมาจากยานลำ นั้นว่าสัตว์สองเท้า (the bipeds) ซีโรจับมนุษย์ทั้งสามคนมามัดไว้ที่ถ้ำของตนเอง เขาเริ่มสำรวจ อุปกรณ์ต่างๆ ของมนุษย์แล้วกล่าวว่า

But if so, then the monster race had modified their type even more profoundly than the person race had modified the type of its own tamed motiles down in the lowlands. These bipeds were

⁵⁹ Ibid., 108.

⁶⁰ Anderson, “Epilogue,” 157-158.

comically weak in proportion to size; they lacked grinders and liquid-ingestion orifices; they used sonics to a degree that argued their radio abilities were primitive; they required ancillary apparatus; in short, they were not functional by themselves. Only the care and shelter furnished by their masters allowed them to remain long in existence.

But what are the masters? Even the monster may well be only another motile. Certainly it appeared to lack limbs. The masters may be persons like us, come from beyond the sea or the mountains with skills and powers transcending our own.

But then what do they want? Why have they not tried to communicate with us? Have they come to take our land away?⁶¹

ความคิดของซีโรที่รู้สึกว่ามันุษย์คือผู้ที่จะมียึดครองดินแดนของตนเองอาจเทียบได้กับความรู้สึกของชาวอินเดียนพื้นถิ่น ซึ่งเป็นชนพื้นเมืองในทวีปอเมริกาที่ต้องเผชิญหน้ากับผู้รุกรานผิวขาวจากทวีปยุโรป การที่ซีโรมองว่าร่างกายของมันุษย์นั้นอ่อนแอ ไม่สามารถทำงานได้ด้วยตนเอง ต้องอาศัยเครื่องมือต่างๆ ในการพยุงชีวิต แสดงให้เห็นการเชื่อมโยงระหว่างเทคโนโลยีกับมันุษย์ขาวผิวขาว เพราะเครื่องมือดังกล่าวคือเทคโนโลยีที่มันุษย์พัฒนาขึ้นสืบเนื่องจากผลของการปฏิวัติทางวิทยาศาสตร์ในยุโรป และยังเป็นสิ่งที่ชาวผิวขาวใช้แสดงถึงอารยธรรมที่สูงส่งกว่าชนพื้นเมืองที่เป็นคนป่าอนารยชน การเผชิญหน้าระหว่างเผ่าพันธุ์ทั้งสองที่นำไปสู่การต่อสู้จึงสะท้อนให้เห็นความขัดแย้งระหว่างชนพื้นเมืองและชาวผิวขาวนักล่าอาณานิคมอย่างชัดเจน

สิ่งที่น่าสนใจอีกอย่างในเรื่องสั้นนี้คือการสลับมุมมองระหว่างมันุษย์กับหุ่นยนต์ซึ่งทำให้ผู้อ่านสามารถทำความเข้าใจความขัดแย้งระหว่างเผ่าพันธุ์ได้อย่างรอบด้าน กล่าวคือเหตุการณ์หนึ่ง เหตุการณ์จะถูกเล่าสองครั้งด้วยมุมมองที่แตกต่างกัน ดังเหตุการณ์หลังจากที่ซีโรพยายามสำรวจร่างของแซมด้วยการแยกร่างออกเป็นสองส่วนจนเสียชีวิต ตัวละครมันุษย์อีกสองคนที่เป็นคู่รักกันคือ ดาร์คิงตันและเฟรดริกา ต่างก็หวาดกลัวว่าซีโรจะทำอันตรายตนเอง เมื่อสบโอกาสดาร์คิงตันก็นำเชือกที่มัดเขากับเฟรดริกาไปโดนไฟที่พ่นออกมาจากมือของซีโร พวกเขาจึงหลุดรอดมาได้ ดาร์คิงตันวิ่งไปทางด้านหลังถ้ำแล้วหนีบ่อนเหล็กกระโดดขึ้นไปบนตัวของวันเพื่อช่วยให้ซีโรหยุดการกระทำ จากนั้นจึงสั่งให้เฟรดริการีบหนีไป เหตุการณ์นี้หากมองจากมุมมองของมันุษย์เราจะสัมผัสได้ถึงความหวงหาอาหารระหว่างดาร์คิงตันและเฟรดริกา และหากมองจากมุมมองของหุ่นยนต์เราก็สามารถสัมผัสได้ถึง

⁶¹ Ibid., 150-151.

ความห้วงหาอาภระหว่างซีโรกับวันเช่นกัน อาจกล่าวได้ว่าแม้ลักษณะภายนอกของหุ่นยนต์กับมนุษย์จะต่างกัน แต่ก็มีความรู้สึกและอารมณ์ในลักษณะเดียวกัน ลักษณะภายนอกจึงไม่อาจนำมาตัดสินคุณค่าของความเป็นมนุษย์ได้

แม้ว่าเรื่องนี้จะนำเสนอภาพของหุ่นยนต์ในฐานะที่เป็นมนุษย์ที่มีชีวิตจิตใจ แต่ก็เป็นมนุษย์ที่มีอารยธรรมต่ำกว่า (มนุษย์ผิวขาว) สังกัดได้จากคำพูดของตัวละครมนุษย์ที่เรียกหุ่นยนต์ว่า “พวกกึ่งคนป่า” (semisavages)⁶² ทั้งยังอธิบายว่าเผ่าพันธุ์หุ่นยนต์นี้วิวัฒนาการขึ้นมาเป็นนักล่า เปรียบได้กับการวิวัฒนาการจากเสือซึ่งต่างจากมนุษย์ที่วิวัฒนาการมาจากสัตว์ตระกูลลิง⁶³ ดังนั้นเผ่าพันธุ์หุ่นยนต์จึงมีลักษณะน่าหวาดกลัวและเป็นอันตรายต่อมนุษย์ นอกจากนี้ในตอนจบของเรื่องหุ่นยนต์ยังมองมนุษย์ว่าเป็นพระเจ้าผู้มาจากฟากฟ้าดังคำบรรยายต่อไปนี้

As the sun fell down the bowl of sky, and the sky cracked and the mountains ran like rivets forming faces that japed and jeered, and the moon rose in the west and spat at the grisliness of what he had done to him, Zero ran. Seven did not, could not; lay by the cave entrance, which was the gate of all horrors and corruptions, as if turned to salt. And when God descended, still shouting in His tongue which was madness, His fiery tail melted Seven to a pool.

Fifty million years later the star called Wormwood ascended to heaven; and a great silence fell upon the land.

Eventually Zero returned home. He was not surprised to find that the biped was gone. Of course it had been reclaimed by its Master. But when he saw that One was not touched, he stood mute for a long while indeed.

After he roused her, she—who had been unawake when the world was broken and refashioned—could not understand why he led

⁶² Ibid., 179.

⁶³ Ibid., 159.

her outside to pray that they be granted mercy, now and in the hour of their dissolution.⁶⁴

คำบรรยายดังกล่าวเป็นการอธิบายความรู้สึกของซีโรหลังจากที่เฟรดริกาขับยานกลับมาช่วยคาร์คิงตันและส่งคลื่นวิทยุที่เป็นอันตรายต่อระบบสื่อสารของหุ่นยนต์เนื่องจากไม่ใช่คลื่นตามธรรมชาติที่หุ่นยนต์กึ่งคนป่าคุ้นเคย คลื่นวิทยุดังกล่าวทำให้หุ่นยนต์ชื่อเซเวน (Seven) ซึ่งยืนเฝ้าอยู่หน้าถ้ำหยุดนิ่งราวกับกลายเป็นหินเกลือในลักษณะเดียวกับภรรยาของโลตที่กล่าวถึงในคัมภีร์ไบเบิล⁶⁵ และเมื่อเฟรดริกาขับยานหนีไป เปลวไฟจากยานก็ทำให้เซเวนละลายกลายเป็นของเหลว ซีโรเชื่อว่ายานดังกล่าวเป็นเทพเจ้าซึ่งพิโรธจากการที่เขาฆ่ามนุษย์คนหนึ่ง จะเห็นได้ว่าการอธิบายปรากฏการณ์ที่ตนเองไม่รู้จกด้วยการยกย่องว่าเป็นอำนาจของเทพเจ้าเป็นวิธีการมองโลกแบบเดียวกับมนุษย์ในยุคบรรพกาลที่พยายามอธิบายปรากฏการณ์ธรรมชาติต่างๆ ว่าเกิดจากอำนาจของเทพเจ้า ดังนั้นเผ่าพันธุ์หุ่นยนต์จึงเปรียบเหมือนมนุษย์ในยุคบรรพกาลที่ล่าสัตว์ ป่าเถื่อน และนำหาวาดกลัว

กล่าวโดยสรุปว่าเผ่าพันธุ์หุ่นยนต์ในเรื่องนี้เป็นตัวแทนของพลเมืองชาติพันธุ์อื่นๆ ที่เป็นพลเมืองชั้นสองในสังคมอเมริกัน การคุกคามของหุ่นยนต์สะท้อนให้เห็นความหวาดกลัวของชาวมิซซาวต่อชาติพันธุ์อื่นๆ ที่ตนมองว่าป่าเถื่อนและไร้อารยธรรม ในลักษณะเดียวกับการเผชิญหน้ากับชนพื้นเมืองชาวอินเดียนแดงในยุคก่อสร้างอาณาจักรอเมริกา อย่างไรก็ตามแม้ผู้ประพันธ์จะใช้กลวิธีในการสลับมุมมองระหว่างมนุษย์กับหุ่นยนต์เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจอารมณ์และความรู้สึกของพลเมืองชาติพันธุ์อื่นๆ แต่ขณะเดียวกันผู้ประพันธ์ก็ยังตอกย้ำอคติที่มองว่าคนเหล่านี้มีระดับสติปัญญาที่ต่ำกว่าเหมือนคนป่าที่ดุร้าย ซึ่งตรงข้ามกับชาวมิซซาวที่สูงส่งประดุจเทพเจ้า ดังนั้นตัวละครมนุษย์ในเรื่องนี้จึงไม่อาจอยู่ร่วมโลกเดียวกันกับเผ่าพันธุ์หุ่นยนต์ได้ในตอนจบของเรื่อง

4.3.1.2 แอนดรอยด์: ทาสผู้ปรารถนาเสรีภาพ

แอนดรอยด์ในเรื่อง *Do Androids Dream of Electric Sheep?* เป็นหุ่นยนต์ที่ถูกสร้างขึ้นให้มีลักษณะเหมือนมนุษย์ (humanoid robot) เพื่อเป็นคนรับใช้ของมนุษย์ในอาณานิคมบนดาว

⁶⁴ Ibid., 177.

⁶⁵ ตามคัมภีร์ไบเบิล โลต (Lot) ได้เดินทางไปยังเมืองโซดอมเพื่อตกเตีอนชาวเมืองให้ละเว้นจากพฤติกรรมร่วมเพศทางทวารหนักซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ผิดศีลธรรมและทำให้พระเจ้าพิโรธ แต่ความพยายามของเขากลับล้มเหลวพระเจ้าจึงทำลายเมืองนี้ด้วยไฟและกำมะถันจากปากฟ้า ครอบครัวของโลตหลบหนีออกจากเมืองได้ด้วยความช่วยเหลือของเทวดา แต่ภรรยาของเขากลับขัดคำสั่งของพระเจ้าด้วยการหันหลังกลับไปมองเมืองโซดอมที่กำลังถูกทำลายจนกลายเป็นเสาเกลือ (Pillar of Salt) ไปตลอดกาล

อังคาร โดยหลังจากเกิดสงครามโลกครั้งสุดท้าย (World War Terminus) โลกก็ถูกปกคลุมด้วยฝุ่น
 กัมมันตรังสีที่เป็นผลจากสงครามนั้นจนทำให้สิ่งมีชีวิตสูญพันธุ์ไปจำนวนมาก สภาวะดังกล่าวเป็น
 อันตรายต่อความอยู่รอดของมนุษยชาติ องค์การสหประชาชาติจึงพยายามรณรงค์ให้มนุษย์อพยพไป
 ยังดาวอังคารผ่านสื่อต่างๆ ด้วยคำขวัญว่า “Emigrate or degenerate! The choice is yours!”⁶⁶
 ทั้งยังล่อใจด้วยการมอบแอนดรอยด์รุ่นรองแก่ผู้ที่ตัดสินใจอพยพให้เป็นคนรับใช้ประจำตัวบนดาว
 อังคาร ผู้ประพันธ์อธิบายเปรียบเทียบว่าแอนดรอยด์หลากหลายรุ่นบนดาวอังคารเหมือนกับบรรณด
 หลากหลายรุ่นในสหรัฐอเมริกาในทศวรรษ 1960⁶⁷ การเปรียบเทียบนี้เป็นการแสดงทัศนคติของ
 มนุษย์ในเรื่องที่มองแอนดรอยด์เป็นเพียงเครื่องจักรเครื่องหนึ่งซึ่งช่วยอำนวยความสะดวกแก่มนุษย์
 เท่านั้น ลักษณะของแอนดรอยด์ที่เหมือนมนุษย์แต่ก็ไม่ได้ถูกมองว่าเป็นมนุษย์ ทั้งยังมีหน้าที่เป็นทาส
 รับใช้มนุษย์ทำให้แอนดรอยด์ไม่แตกต่างจากสถานะของคนผิวดำในสหรัฐอเมริกาที่เป็นทาสรับใช้คน
 ผิวดำ นอกจากนี้ผู้ประพันธ์ยังบรรยายว่าแอนดรอยด์ได้ฆ่าเจ้านายของตนเพื่อหลบหนีจากความเป็น
 ทาสไปสู่อิสรภาพ “In actuality it had probably been a manual laborer, a field hand,
 with aspirations for something better. Do androids dream? Rick asked himself.
 Evidently; that’s why they occasionally kill their employers and flee here. A better
 life, without servitude.”⁶⁸ สอดคล้องกับประวัติศาสตร์สหรัฐอเมริกาที่มีทาสผิวดำก่อกบฏฆ่า
 เจ้านายผิวดำอยู่หลายครั้งจนนำไปสู่การออกกฎหมายจำกัดสิทธิต่างๆ รวมถึงการห้ามพกพาอาวุธ
 ปืน ซึ่งแอนดรอยด์ในเรื่องนี้ก็ไม่ได้รับอนุญาตให้พกพาปืนเลเซอร์ในการทำงานของตัวเองกัน⁶⁹ ดังนั้น
 แอนดรอยด์ในเรื่องนี้จึงเป็นภาพแทนของคนผิวดำในสหรัฐอเมริกาอย่างเห็นได้ชัด

เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นเมื่อหุ่นแอนดรอยด์รุ่นเน็กซ์หก (Nexus-6) จำนวนแปดตัว
 หลบหนีจากดาวอังคารมาอาศัยปะปนกับมนุษย์ที่โลก ตัวเอกของเรื่องคือริก เดกการ์ด มีอาชีพเป็น
 ตำรวจรับจ้างที่ต้องกำจัดหุ่นแอนดรอยด์ที่หลบหนีมา การกำจัดหุ่นแอนดรอยด์ดังกล่าวถูกเรียกว่า
 “เกษียณ” (to retire) ซึ่งหมายถึงการปลดออกจากการทำงาน ทั้งที่จริงๆ แล้วการเกษียณ
 แอนดรอยด์ก็คือการฆ่า (to kill) แต่หากใช้คำว่า “ฆ่า” ก็แปลว่าแอนดรอยด์ต้องมีชีวิตจึงจะถูกฆ่าได้
 การใช้คำว่า “เกษียณ” จึงเป็นการตอกย้ำว่าแอนดรอยด์มีสถานะเป็นเพียงเครื่องจักรหุ่นแรงเท่านั้น
 อย่างไรก็ตามการเกษียณแอนดรอยด์รุ่นเน็กซ์หกเป็นสิ่งที่ยากกว่าปกติ เนื่องจากเน็กซ์หกเป็น

⁶⁶ Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 5.

⁶⁷ *Ibid.*, 12.

⁶⁸ *Ibid.*, 145.

⁶⁹ *Ibid.*, 152.

แอนดรอยด์รุ่นใหม่ที่ฉลาดที่สุดที่เหมือนมนุษย์แทบทุกประการ การสังเกตเพียงลักษณะภายนอกจึงไม่อาจแยกแอนดรอยด์จากมนุษย์ทั่วไปได้

The Nexus-6 android types, Rick reflected, surpassed several classes of human specials in terms of intelligence. In other words, androids equipped with the new Nexus-6 brain unit had from a sort of rough, pragmatic, no-nonsense standpoint evolved beyond a major—but inferior—segment of mankind. For better or worse. The servant had in some cases become more adroit than its master. But new scales of achievement, for example the Voigt-Kampff Empathy Test, had emerged as criteria by which to judge.⁷⁰

เครื่องมือที่เรียกว่า “Voigt-Kampff Empathy Test” เป็นอุปกรณ์พิเศษที่เดกการ์ดใช้ในการแยกแยะความแตกต่างระหว่างมนุษย์กับแอนดรอยด์จากความสามารถในการรับรู้ “สมรรถนะ” (empathy) ซึ่งเป็นความสามารถในการเข้าใจความยากลำบากของผู้อื่น ทำให้มนุษย์เห็นอกเห็นใจสิ่งมีชีวิตที่เป็นเพื่อนร่วมโลก โดยมนุษย์เชื่อว่าแอนดรอยด์ไม่มีความสามารถนี้แม้แต่กับแอนดรอยด์ด้วยกันเอง⁷¹ แอนดรอยด์จึงสามารถฆ่าสิ่งต่างๆ ได้อย่างเลือดเย็น ในการทดสอบเดกการ์ดจะเล่าเรื่องเกี่ยวกับการทรمانสัตว์ให้ฟังแล้วใช้อุปกรณ์นี้วัดปฏิกิริยาตอบสนอง หากผู้ได้รับการทดสอบฟังเรื่องเล่าแล้วไม่มีปฏิกิริยาตอบสนองแสดงว่าผู้นั้นเป็นแอนดรอยด์ ด้วยเหตุนี้เดกการ์ดจึงเชื่อว่าแอนดรอยด์เป็นนักฆ่าเลือดเย็นที่สามารถลงมือฆ่ามนุษย์ผู้เป็นเจ้านายของตนเอง โดยที่ไม่รับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกของสิ่งมีชีวิตอื่น⁷² การมองว่าแอนดรอยด์เป็นเพียงเครื่องจักรสังหารทำให้เดกการ์ดสามารถทำหน้าที่เกษียณแอนดรอยด์ที่ลักลอบเข้าอยู่ในพื้นที่ที่ไม่ได้รับอนุญาตได้อย่างสบายใจ

แม้เดกการ์ดจะเชื่อว่าแอนดรอยด์เป็นนักฆ่าเลือดเย็น แต่เขาต้องทบทวนความเชื่อดังกล่าวในภายหลังเนื่องจากเขาเริ่มเห็นแง่มุมด้านอารมณ์สุนทรีย์ในตัวแอนดรอยด์ ขณะเดียวกันเขาก็พบว่ามนุษย์บางคนก็เป็นนักฆ่าเลือดเย็นเช่นกัน เห็นได้จากสถานการณ์ที่เดกการ์ดถูกตำรวจหน่วยหนึ่งจับตัวไป เขาถูกกล่าวหาว่าเป็นแอนดรอยด์ที่ถูกฝังความทรงจำเทียมซึ่งไม่รู้ว่าตัวเองเป็นแอนดรอยด์ แต่ภายหลังเขากลับพบว่าตำรวจหน่วยงานนี้เป็นหน่วยที่แอนดรอยด์ตั้งขึ้นมิใช่ตำรวจจริง ขณะเดียวกัน

⁷⁰ Ibid., 23.

⁷¹ Ibid., 80.

⁷² Ibid., 25.

เดกการ์ดก็ได้รู้จักกับตำรวจรับจ้างของหน่วยงานนี้ชื่อฟิล เรช (Phil Resch) ซึ่งถูกกล่าวหาว่าเป็นแอนดรอยด์ที่ฝังความทรงจำเทียมเช่นกัน ทั้งสองคนร่วมมือกันเกษียณแอนดรอยด์หญิงคนหนึ่งที่เป็นนักร้องโอเปร่า แต่ทว่าเดกการ์ดเริ่มรู้สึกเห็นใจแอนดรอยด์จนเกิดความสับสน เรชจึงลงมือยิงแอนดรอยด์อย่างเลือดเย็น ทำให้เดกการ์ดยิ่งมั่นใจว่าเรชต้องเป็นแอนดรอยด์แน่นอน อย่างไรก็ตามเมื่อเดกการ์ดไขข้อปริศนาทดสอบเรช ผลกลับระบุว่าเขาเป็นมนุษย์จริงๆ ซึ่งทำให้เรารู้สึกสับสนในความแตกต่างระหว่างแอนดรอยด์กับมนุษย์ดังปรากฏในบทสนทนาระหว่างเขากับเรชต่อไปนี้

Rick said, “There is a defect in your empathic, role-taking ability. One which we don’t test for. Your feelings toward androids.”

“Of course we don’t test for that.”

“Maybe we should.” He had never thought of it before, had never felt any empathy on his own part toward the androids he killed. Always he had assumed that throughout his psyche he experienced the android as a clever machine—as in his conscious view. [...] Empathy toward an artificial construct? He asked himself. Something that only pretends to be alive? [...]

“You realize,” Phil Resch said quietly, “what this would do. If we included androids in our range of empathic identification, as we do animals.”

“We couldn’t protect ourselves.”

“Absolutely. These Nexus-6 types ... they’d roll all over us and mash us flat. You and I, all the bounty hunters—we stand between the Nexus-6 and mankind, a barrier which keeps the two distinct. Furthermore—” He ceased, noticing that Rick was once again hauling out his test gear. “I thought the test was over.”⁷³

บทสนทนานี้แสดงให้เห็นว่าเรชมองว่าแอนดรอยด์เป็นเพียงเครื่องจักรที่ไร้ชีวิตจิตใจ ขณะที่เดกการ์ดเริ่มรู้สึกเห็นใจแอนดรอยด์มากขึ้น เรชกล่าวว่าความรู้สึกของเดกการ์ดจะทำให้มนุษย์ไม่สามารถปกป้องตัวเองได้ การแยกแยะความแตกต่างระหว่างมนุษย์กับแอนดรอยด์จึงเป็นสิ่งจำเป็นในทัศนะ

⁷³ Ibid., 112.

ของเรซ ทศนคตินี้แสดงให้เห็นถึงความหวาดกลัวชาติพันธุ์อื่นจนต้องสร้างภาพลักษณ์ที่น่ากลัวให้ชาติพันธุ์นั้นเพื่อแบ่งแยกทั้งสองชาติพันธุ์ออกจากกัน

นอกจากแอนดรอยด์ที่มีสถานะเป็นพลเมืองชั้นสองแล้ว ในเรื่องยังมีคนอีกกลุ่มหนึ่งที่เป็นพลเมืองชั้นสองในสังคม คือมนุษย์กลุ่มที่ถูกเรียกว่า “หัวไก่” (chickenhead) ซึ่งเป็นพวกที่ได้รับผลกระทบจากกัมมันตภาพรังสีจนทำให้มีระดับสติปัญญาต่ำกว่าปกติ พวกเขาถูกเหยียดหยามจากคนรอบข้างเสมอ แม้แต่รัฐก็ยังไม่อนุญาตให้พวกเขาอพยพไปยังดาวอังคาร พวกเขาจึงไม่ค่อยมีเพื่อนและมักอาศัยในพื้นที่ห่างไกลจากคนอื่น ๆ ตัวแทนของคนกลุ่มนี้คือจอห์น อิชิดอร์ (John Isidore) ซึ่งอาศัยอยู่ในอพาร์ทเมนต์ร้างตามลำพัง ต่อมาเขาให้แอนดรอยด์ชื่อพริส สเตรตตัน (Pris Stratton) รอย เบตี (Roy Baty) และเอิร์มการ์ด เบตี (Irmgard Baty) มาอาศัยรวมห้องกับเขา ความสัมพันธ์ระหว่างแอนดรอยด์และเขาเป็นไปในลักษณะพึ่งพาอาศัยกัน กล่าวคือแอนดรอยด์ได้ประโยชน์จากการอาศัยกับอิชิดอร์ ขณะที่อิชิดอร์ก็รู้สึกว่ามีเพื่อนซึ่งเป็นสิ่งที่เขาไม่เคยรู้สึกมาก่อนในชีวิตดังที่เขากล่าวไว้

You have to be with other people, he thought. In order to live at all. I mean, before they came here I could stand it, being alone in the building. But now it's changed. You can't go back, he thought. You can't go from people to nonpeople. In panic he thought, I'm dependent on them. Thank god they stayed.⁷⁴

อพาร์ทเมนต์ของอิชิดอร์จึงเป็นพื้นที่ที่คนชายขอบของสังคมหันหน้ามาพึ่งพาอาศัยกัน แม้จะต่างเผ่าพันธุ์แต่ก็สามารถแสดงเข้าใจกันได้ ความสัมพันธ์ลักษณะนี้ยังทำให้พวกหัวไก่และพวกแอนดรอยด์ซึ่งถูกสังคมมองว่าไม่ใช่คนที่ปกติกลายเป็นคนที่สมบูรณ์ได้ สมมุติฐานในตอนต้นเรื่องที่ระบุว่าแอนดรอยด์ไม่มีความเห็นใจแม้แต่กับแอนดรอยด์ด้วยกันเองจึงถูกทำลายลง เนื่องจากแอนดรอยด์ทั้งสามมีความหวังใยกันและกันโดยเฉพาะรอยและเอิร์มการ์ดที่เป็นสามีภรรยากันอย่างเปิดเผย สุดท้ายแล้วความแตกต่างระหว่างมนุษย์กับแอนดรอยด์ก็เบาบางลงเนื่องจากทั้งมนุษย์และแอนดรอยด์ต่างก็เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีความรู้สึก มีความรัก ความโกรธ ดีชั่ว ปะปนกันไป ดังคำกล่าวของเดกการ์ดที่ว่า “The electric things have their lives, too.”⁷⁵

⁷⁴ Ibid., 161.

⁷⁵ Ibid., 191.

อย่างไรก็ตามแม้ผู้ประพันธ์จะพยายามสลายความแตกต่างทางชาติพันธุ์ให้เบาบางลง แต่ผู้ประพันธ์ก็ยังคงรักษาสถานะความเป็นชายผิวขาวของของเดกการ์ดให้เห็นน้อยกว่าแอนดรอยด์อยู่เสมอ จะเห็นได้ว่าเดกการ์ดสามารถเกษียณแอนดรอยด์ได้ครบทุกตัวตามที่ได้รับมอบหมายถึงแม้เขาจะยอมรับว่าแอนดรอยด์เองก็มีชีวิตจิตใจและความรู้สึกไม่แตกต่างจากมนุษย์ก็ตาม เนื่องจากเขาได้รับคำแนะนำจากศาสตราจารย์เซอร์ที่ปรากฏชื่อในในโลกแห่งความจริงดังนี้ “You will be required to do wrong no matter where you go. It is the basic condition of life, to be required to violate your own identity.”⁷⁶ ความสามารถในการละเมิดต่ออัตลักษณ์ของตนเองซึ่งในที่นี้หมายถึงสมรรถนะที่มีต่อแอนดรอยด์ ทำให้เดกการ์ดมีชัยเหนือเผ่าพันธุ์แอนดรอยด์ได้ การกระทำของเดกการ์ดแสดงให้เห็นถึงความย้อนแย้งในตัวเองที่เห็นใจแอนดรอยด์แต่ก็ต้องกำจัดแอนดรอยด์ตามหน้าที่ ในอีกแง่หนึ่งก็แสดงให้เห็นการแยกแยะอารมณ์ออกจากหน้าที่การงานซึ่งทำให้เขาได้รับคำชื่นชมในฐานะมืออาชีพซึ่งสอดคล้องกับการวิเคราะห์ของสตีเฟน เบสต์ (Stephen Best) และดักลาส เคลเนอร์ (Douglas Kellner) ว่าตอนจบของเรื่องแสดงให้เห็นทัศนคติแวมไพร์แบบอนุรักษ์นิยมที่เน้นย้ำถึงความเหนือกว่าของมนุษย์ต่อสิ่งมีชีวิตชนิดอื่น และลักษณะของเพศชายผิวขาวผู้เป็นมืออาชีพของเดกการ์ดก็ได้รับการประดับประดาให้เหนือกว่าตัวละครอื่นๆ ในเรื่อง นอกจากนี้การที่เดกการ์ดเลือกกลับมาสู่วิถีชีวิตคู่แบบชนชั้นกลางตามขนบดั้งเดิมยิ่งเป็นการตอกย้ำคุณค่าและอัตลักษณ์แบบอนุรักษ์นิยมซึ่งทำให้สิ่งที่พยายามรื้อสร้างมาทั้งหมดสูญเปล่า⁷⁷

กล่าวโดยสรุปได้ว่าแอนดรอยด์เป็นภาพแทนของคนผิวดำที่สะท้อนให้เห็นทัศนคติของชาวอเมริกันผิวขาวที่หวาดกลัวคนผิวดำ เพราะมองว่าเป็นพวกป่าเถื่อน หัวรุนแรง ไม่มีการศึกษา ไม่มีอารยธรรม จนเกิดการแบ่งแยกพื้นที่ของคนผิวขาวกับคนผิวดำออกจากกันอย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังมีการออกกฎหมายห้ามคนดำพกพาอาวุธปืนในอดีต เนื่องจากคนผิวดำอาจทำอันตรายคนผิวขาว ขณะที่คนผิวขาวสามารถพกพาอาวุธปืนเพื่อป้องกันตนเองจากการถูกคนผิวดำทำร้ายได้ การไล่ล่าเกษียณแอนดรอยด์จึงไม่ต่างจากการไล่ล่าคนผิวดำโดยขบวนการคูลักซ์แคลนในอดีตที่ผ่านมา ทัศนคติของตัวละครชื่อเรซแสดงให้เห็นแนวคิดแบบเดียวกับขบวนการคูลักซ์แคลนที่มองว่าคนผิวดำเป็นสิ่งแปลกปลอมของสังคมจึงจำเป็นต้องกำจัดทิ้งเพื่อไม่ให้เป็นอันตรายต่อคนผิวขาว ขณะที่ทัศนคติของเดกการ์ดเปลี่ยนไปในทิศทางที่เข้าใจและมองเห็นความเป็นมนุษย์ในตัวแอนดรอยด์มากขึ้น แม้จะยังแฝงไปด้วยแนวคิดแบบอนุรักษ์นิยมที่มองคนผิวดำเหนือกว่าชาติพันธุ์อื่น

⁷⁶ Ibid., 141.

⁷⁷ Steven Best and Douglas Kelner, “The Apocalyptic Vision of Philip K. Dick,” *Cultural Studies ↔ Critical Methodologies* 3, no. 2 (2003): 195.

ทั้งหุ่นยนต์ในเรื่อง “Epilogue” และแอนดรอยด์ในเรื่อง *Do Androids Dream of Electric Sheep?* ต่างก็เป็นภาพแทนของชาติพันธุ์อื่นๆ ที่เป็นพลเมืองชั้นสองในสังคมอเมริกัน อาทิ ชาวอินเดียนแดง ชาวเม็กซิกัน และคนผิวดำ ซึ่งเป็นกลุ่มที่คนผิวขาวมองว่าไร้การศึกษา ป่าเถื่อน และน่ากลัว จึงมีสถานะความเป็นมนุษย์ที่ต่ำกว่า ดังจะเห็นได้จากการบรรยายตัวละครหุ่นยนต์ในเรื่อง “Epilogue” ในลักษณะกึ่งคนป่า ขณะที่ตัวละครมนุษย์กลับกลายเป็นเทพเจ้าในตอนจบ ในทำนองเดียวกัน แอนดรอยด์ในเรื่อง *Do Androids Dream of Electric Sheep?* ก็เป็นภาพแทนของพลเมืองชั้นสองโดยชี้เฉพาะไปที่กลุ่มคนผิวดำ เนื่องจากแอนดรอยด์ถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นคนรับใช้ของมนุษย์ไม่ต่างจากทาสผิวดำในอดีตที่มีสถานะเป็นเพียงสมบัติชิ้นหนึ่งที่คนผิวขาวใช้ทุ่มแรงในการทำงาน การคุกคามมนุษย์โดยหุ่นยนต์และแอนดรอยด์ทั้งสองเรื่องสะท้อนให้เห็นความหวาดกลัวพลเมืองชั้นสองที่ลุกฮือเรียกร้องสิทธิพลเมืองและความเท่าเทียม ซึ่งกำลังเกิดขึ้นในสังคมอเมริกันอย่างกว้างขวางในทศวรรษ 1960 ผู้ประพันธ์ทั้งสองเรื่องจึงพยายามนำผู้อ่านไปสำรวจแง่มุมด้านดีของพลเมืองชั้นสองเหล่านี้ โดยในเรื่อง “Epilogue” ผู้ประพันธ์ใช้กลวิธีสลับมุมมองระหว่างตัวละครมนุษย์กับหุ่นยนต์ ผู้อ่านจึงได้สัมผัสอารมณ์และความรู้สึกต่างๆ ของหุ่นยนต์ซึ่งไม่แตกต่างจากอารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ ขณะที่ในเรื่อง *Do Androids Dream of Electric Sheep?* ผู้ประพันธ์แสดงให้เห็นว่าทั้งมนุษย์และแอนดรอยด์ต่างก็มีความรู้สึกทั้งด้านดีและด้านร้ายเหมือนกัน ตัวละครมนุษย์จึงยอมรับในการมีชีวิตอยู่ของแอนดรอยด์และหุ่นยนต์สัตว์ สอดคล้องกับอุดมการณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสที่สนับสนุนความเท่าเทียมทางชาติพันธุ์ และเชื่อในทฤษฎีไซเบอร์เนติกส์ที่มองว่ามนุษย์กับเครื่องจักรสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างกลมกลืน อย่างไรก็ตามทั้งสองเรื่องนี้ก็ยังไม่สามารถสลัดแนวคิดแบบอนุรักษ์นิยมที่มองว่าชาติพันธุ์อื่นๆ ด้อยกว่าคนผิวขาวไปได้อย่างสมบูรณ์

4.3.2 ปัญญาประดิษฐ์เพศหญิงกับอคติทางเพศ

บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์เป็นแนววรรณกรรมที่ถือกำเนิดขึ้นโดยนักประพันธ์เพศชายเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นนักประพันธ์สตรีจึงมีบทบาทน้อยในแวดวงวรรณกรรมประเภทนี้ อย่างไรก็ตามกระแสการเรียกร้องสิทธิสตรีที่เกิดขึ้นในทศวรรษ 1960 เป็นปัจจัยสำคัญที่เปิดทางให้นักประพันธ์สตรีได้มีพื้นที่ในแวดวงบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์มากขึ้น แต่บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ในทศวรรษนี้กลับพบแต่ในผลงานของนักประพันธ์เพศชายเป็นส่วนใหญ่ ทั้งนี้อาจเป็นดังที่ดิเนลโลกกล่าวว่าเป็นเรื่องที่ถูกแฝงไปด้วยแรงขับของเพศชายในการสร้างสิ่งมีชีวิตโดยปราศจากการมีส่วนร่วมของเพศหญิง “Their own fascination with mechanically simulating human behavior fueled a deeper masculinist drive to create a creature of flesh and

blood without female participation.”⁷⁸ จะเห็นได้ว่าในจำนวนตัวบททั้งเก้าเรื่องที่ผู้วิจัยคัดสรรมานั้นเป็นผลงานนักประพันธ์เพศชายทั้งหมดเนื่องจากนักประพันธ์สตรีที่โดดเด่นในทศวรรษนี้ไม่ได้เขียนเรื่องเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์โดยตรง การวิเคราะห์ในหัวข้อนี้จะใช้ประเด็นเรื่องเพศเป็นเกณฑ์ โดยตัวบททั้งเก้าเรื่องจะสามารถแบ่งได้เป็นสามกลุ่ม ในกลุ่มแรกตัวละครปัญญาประดิษฐ์จะได้รับการบรรยายให้มีลักษณะของเพศชายอย่างชัดเจนและไม่มีปัญญาประดิษฐ์เพศหญิงอยู่เลย กลุ่มที่สองจะมีตัวละครปัญญาประดิษฐ์ทั้งสองเพศ แต่เพศชายจะโดดเด่นและเหนือกว่าเพศหญิง กลุ่มที่สามมีตัวละครปัญญาประดิษฐ์ทั้งสองเพศและเพศหญิงก็โดดเด่น แต่เด่นในลักษณะของหญิงร้าย (femme fatale) ซึ่งเป็นตัวละครที่มีลักษณะล่อลวงและคุกคามความเป็นชาย

กลุ่มแรกคือนวนิยายสี่เรื่อง ได้แก่ *Colossus The God Machine Destination: Void 2001: A Space Odyssey* และเรื่องสั้นเรื่อง “I Have No Mouth, and I Must Scream” ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ที่ปรากฏในกลุ่มนี้จะได้รับการบรรยายให้มีลักษณะของเพศชาย เช่น คำบรรยายลักษณะของ AM จากเรื่อง “I Have No Mouth, and I Must Scream” ดังนี้ “Most of the time I thought of AM as it, without a soul; but the rest of the time I thought of it as him, in the masculine ... the paternal ... the patriarchal ... for he is a jealous people. Him. It. God as Daddy the Deranged.”⁷⁹ สังเกตได้ว่าเกือบทุกเรื่องในกลุ่มนี้จะใช้สรรพนามที่บ่งบอกถึงเพศชายในการเรียกปัญญาประดิษฐ์ เช่น “he” หรือ “him” ยกเว้นเรื่อง *Destination: Void* ที่ใช้สรรพนามว่า “it” อย่างไรก็ตามปัญญาประดิษฐ์ในเรื่องนี้มีชื่อว่า “ออกซ์” (ox) ซึ่งหมายถึงวัวตัวผู้ แสดงว่าปัญญาประดิษฐ์ในเรื่องนี้ก็มีลักษณะของเพศชายไม่ต่างจากเรื่องอื่น ความเป็นหญิงจึงเป็นสิ่งที่ขาดหายไปจากตัวละครปัญญาประดิษฐ์กลุ่มนี้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงอคติของนักประพันธ์เพศชายที่มักเชื่อมโยงความเป็นมนุษย์เข้ากับความเป็นชายโดยปริยาย ทำให้เทคโนโลยีที่สามารถแสดงควมมีสติปัญญาได้เหมือนมนุษย์ถูกบรรยายในลักษณะของเพศชายเท่านั้น ทั้งที่จริงๆ แล้ว มนุษย์ก็มีทั้งหญิงและชายปะปนกัน

กลุ่มที่สองคือนวนิยายเรื่อง *The Moon Is a Harsh Mistress* และเรื่องสั้นสองเรื่อง ได้แก่ “Epilogue” และ “For a Breath I Tarry” ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ที่ปรากฏในกลุ่มนี้จะมีทั้งเพศชายและหญิง แต่ผู้ประพันธ์ก็ยังให้ความสำคัญกับปัญญาประดิษฐ์เพศชายมากกว่า เช่น ไมเคิลในเรื่อง *The Moon Is a Harsh Mistress* ซึ่งมีลักษณะทั้งสองเพศตั้งบทสนทนาต่อไปนี้

⁷⁸ Dinello, *Technophobia!*, 37.

⁷⁹ Ellison, “I Have No Mouth, and I Must Scream.”

“Oh. It was actually Michelle. I discussed it with Mike, what sex he was, I mean. He decided that he could be either one. So now she’s Michelle and that was her voice. Got it right the first time, too; her voice never cracked once.”

“Of course not; just shifted voder a couple of octaves. What are you trying to do: split his personality?”

“It’s not just pitch; when she’s Michelle it’s an entire change in manner and attitude. [...] Actually, Mannie, Michelle is much more a woman than Mike was a man.”⁸⁰

บทสนทนาที่แสดงให้เห็นว่าไมค์สามารถแสดงออกได้ทั้งสองเพศ เมื่อเป็นชายจะใช้ชื่อไมค์ แต่เมื่อเป็นหญิงจะใช้ชื่อมิเชลล์ อย่างไรก็ตามตลอดทั้งเรื่องเราแทบจะไม่เห็นบทบาทของมิเชลล์ปรากฏอยู่เลย ปัญหาประดิษฐ์ในเรื่องนี้จึงถูกรับรู้ในชื่อไมค์ซึ่งเป็นเพศชายมากกว่า นอกจากนี้ปัญหาประดิษฐ์เพศหญิงในเรื่องอื่นก็มีลักษณะที่ต้อยกว่าเพศชายเช่นกัน อาทิ เบต้าในเรื่อง “For a Breath I Tarry” สืบไปได้จากบทสนทนาที่

“I am Controller of the North. The South is governed by the Beta-Machine.”

“So?” asked Mordel.

“The Beta-Machine is not your peer, mighty Frost. If it ever came to a contest of Powers, you would emerge victorious.”⁸¹

จะเห็นได้ว่าตัวละครหลักในเรื่องคือฟรอสต์ซึ่งเป็นปัญหาประดิษฐ์เพศชายนั้นมีพลังอำนาจเหนือกว่า เบต้าซึ่งเป็นปัญหาประดิษฐ์เพศหญิง ผู้ประพันธ์บรรยายว่าฟรอสต์เป็นสิ่งที่ดีและยิ่งใหญ่ที่สุดเท่าที่โซลคอมเคยสร้าง ดังนั้นโซลคอมจึงให้ฟรอสต์ดูแลซีกโลกเหนือ ขณะที่เบต้าได้รับการบรรยายเพียงแค่ว่าทำหน้าที่แบบเดียวกันกับฟรอสต์ในซีกโลกใต้ “At the South Pole, the Beta Machine did the same for the southern hemisphere.”⁸² นอกจากนี้คำว่า “เบต้า” ซึ่งหมายถึงตัวอักษรตัวที่สองในภาษากรีกยังมีอีกความหมายหนึ่งคือโปรแกรมที่อยู่ในขั้นตอนทดสอบซึ่งยังไม่สมบูรณ์แบบ ดังนั้น

⁸⁰ Heinlein, *The Moon Is a Harsh Mistress*, 65-66.

⁸¹ Zelazny, “For a Breath I Tarry,” 447.

⁸² *Ibid.*, 429.

ปัญญาประดิษฐ์เพศหญิงในเรื่องนี้จึงมีลักษณะที่ด้อยกว่าและเป็นที่สอง แม้แต่ในตอนจบของเรื่อง เบต้าก็ยังคงกลายเป็นมนุษย์เพศหญิงเป็นลำดับที่สองถัดจากพรอสตีในทำนองเดียวกับอีฟที่ถูกสร้างหลังอาดัม

ปัญญาประดิษฐ์เพศหญิงในเรื่อง “Epilogue” ก็มีลักษณะที่ด้อยกว่าเพศชายเช่นกัน โดยตัวละครหลักของเรื่องนี้จะปัญญาประดิษฐ์ชื่อซีโร ขณะที่ปัญญาประดิษฐ์เพศหญิงชื่อวันคือภรรยาของเขา ขณะที่ซีโรมีหน้าที่ในการออกไปหาอาหารนอกบ้าน วันก็มีหน้าที่ในการดูแลสิ่งต่างๆ ภายในบ้านไม่ต่างจากบทบาทของผู้หญิงในสังคมอเมริกันในทศวรรษก่อนหน้าที่เป็นไปได้เพียง “เมียและแม่” เท่านั้น เห็นได้จากคำบรรยายต่อไปนี้

Zero helped her prepare the rotor for consumption. They threw the damaged forearm into the cauldron too. While they processed and shared the meal, he recounted his experiences. She had shown no curiosity about the three bipeds. Like most females, she lacked any great interest in the world beyond her home, and had merely assumed they were some new kind of wild motile.⁸³

คำบรรยายดังกล่าวแสดงให้เห็นทัศนคติแบบอนุรักษนิยมของผู้ประพันธ์ที่พยายามขีดเส้นแบ่งขอบเขตหน้าที่ระหว่างชายหญิงออกจากกัน โดยผู้ชายมีหน้าที่ทำงานนอกบ้าน ส่วนผู้หญิงมีหน้าที่ทำงานเฉพาะในบ้าน นอกจากนี้ผู้ประพันธ์ยังบรรยายบุคลิกของวันในลักษณะของฝ่ายรับ (passive) ที่อ่อนแอ กล่าวคือวันมีคุณสมบัติพิเศษที่แตกต่างจากซีโรในด้านความสามารถในการรักษาพยาบาลอาการบาดเจ็บทางกาย แต่วันก็ขาดความสามารถในการต่อสู้ ด้วยเหตุนี้วันจึงถูกทำร้ายอย่างง่ายดายจนต้องร้องขอความช่วยเหลือจากซีโร บทบาทของปัญญาประดิษฐ์เพศหญิงในเรื่องนี้จึงเป็นสิ่งที่ขบเน้นความเป็นผู้นำของเพศชายให้โดดเด่นยิ่งขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นอคติทางเพศของนักประพันธ์ชายอย่างชัดเจน

กลุ่มที่สามมีเพียงเรื่องเดียวคือ *Do Androids Dream of Electric Sheep?* ซึ่งมีตัวละครปัญญาประดิษฐ์เพศหญิงที่โดดเด่นในลักษณะของหญิงร้าย ได้แก่ แอนดรอยด์ชื่อเรเชล (Rachael) ซึ่งพยายามใช้เสน่ห์ล่อลวงเดกการ์ดให้มีเพศสัมพันธ์กับเธอ หลังจากมีเพศสัมพันธ์กันเดกการ์ดก็รู้สึกหลงใหลในตัวเธอเห็นได้จากคำพูดที่ว่า “If you weren’t an android,” Rick interrupted, “if I

⁸³ Anderson, “Epilogue,” 153.

could legally marry you, I would.”⁸⁴ แต่เรเชลกลับเผยความจริงว่าสิ่งที่เธอทำทั้งหมดมีจุดประสงค์เพื่อขัดขวางไม่ให้เด็กการ์ดสามารถเกษียณแอนดรอยด์ตัวอื่นๆ ได้อีกต่อไป เนื่องจากเพศสัมพันธ์จะนำไปสู่ความเห็นอกเห็นใจต่อแอนดรอยด์ และเธอก็ทำเช่นนี้มาแล้วถึงเก้าครั้ง เมื่อทราบความจริงว่าตนถูกหักหลัง เด็กการ์ดก็พยายามฆ่าเรเชลแต่ก็ทำไม่สำเร็จ เรเชลพูดกับเด็กการ์ดอย่างผู้ชนะว่า

“You’ve gone the way of the others. The bounty hunters before you. Each time they get furious and talk wildly about killing me, but when the time comes they can’t do it. Just like you, just now.” She lit a cigarette, inhaled with relish. “You realize what this means, don’t you? It means I was right; you won’t be able to retire any more androids; it won’t be just me, it’ll be the Batys and Stratton, too. So go on home to your goat. And get some rest.”⁸⁵

ลักษณะของหญิงร้ายที่ยั่ววนให้ผู้ชายติดกับนี่อาจมองได้ว่าเป็นความพยายามตอบโต้กับอำนาจปีศาจไทยเพื่อลดทอนความทรงnungของผู้ชายลง ซึ่งก็ดูสอดคล้องกับกระแสการเรียกร้องสิทธิสตรีในทศวรรษนี้ แต่ทว่าเด็กการ์ดก็ยังสามารถเกษียณแอนดรอยด์ได้อีกหลังจากศาสตาเมอร์เซอร์ปรากฏตัวขึ้นและกล่าวย้ำเตือนว่าเขาจำเป็นต้องทำงานนี้ให้เสร็จสิ้น ที่น่าสังเกตคือการปรากฏตัวของเมอร์เซอร์ครั้งนี้ไม่ได้เกิดขึ้นผ่านโลกเสมือนจริงของ empathy box แต่เกิดขึ้นทับซ้อนกับโลกแห่งความจริง จึงเป็นไปได้ว่าการปรากฏตัวของเมอร์เซอร์นี้เป็นรูปแบบหนึ่งของกลไกป้องกันตัวเองในจิตของเด็กการ์ดที่เข้าสร้างขึ้นเพื่อลดทอนความรู้สึกผิดจากการเกษียณแอนดรอยด์ชื่อพริสที่หน้าตาเหมือนกับเรเชลทุกประการ ซึ่งทำให้แผนการทั้งหมดของเรเชลล้มเหลว บทสรุปของเรื่องนี้แสดงให้เห็นว่าอำนาจของเพศหญิงไม่อาจเอาชนะอำนาจของเพศชายได้ในที่สุด อาจกล่าวได้ว่าท่ามกลางกระแสเรียกร้องสิทธิสตรีในทศวรรษ 1960 อย่างเข้มข้น ตัวบททั้งเก้าเรื่องนี้กลับสะท้อนให้เห็นอคติของนักประพันธ์เพศชายที่มองข้ามความสำคัญในการแสดงบทบาทของเพศหญิงที่เท่าเทียมกับชาย ทั้งยังพยายามตอกย้ำความไม่เท่าเทียมนั้นโดยการเชิดชูความเป็นชายให้เหนือกว่าเพศหญิงอย่างชัดเจน

โดยสรุปแล้วตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ยุคทศวรรษ 1960 เป็นอุปลักษณ์ที่แสดงให้เห็นความพยายามในการแสวงหาเสรีภาพภายนอกตามแนวทางของขบวนการ

⁸⁴ Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 155.

⁸⁵ *Ibid.*, 158.

วัฒนธรรมทวนกระแสซึ่งเน้นการต่อต้านสงคราม อำนาจกลุ่มสถาบัน รัฐ และเรียกร้องความเท่าเทียมกันให้แก่คนทุกกลุ่มในสังคม อุปลักษณะดังกล่าวปรากฏในสามลักษณะ ได้แก่ อสุรกายจักรกล เมสสิยาห์จักรกล และจักรกลชนชั้นสอง อสุรกายจักรกลเป็นอุปลักษณะแทนความผิดพลาดของกลุ่มสถาบันต่างๆ ในสังคมโดยเฉพาะรัฐที่มักควบคุมและจำกัดเสรีภาพของพลเมือง ตลอดจนนำพาประเทศชาติเข้าสู่สงคราม นอกจากนี้ อสุรกายจักรกลยังแสดงให้เห็นแนวคิดของนักศึกษากลุ่มซ้ายใหม่ที่มองว่ากลุ่มสถาบันเปรียบเสมือนเครื่องจักรที่ลดทอนความเป็นมนุษย์ลงจนกลายเป็นเพียงฟันเฟืองเล็กๆ เท่านั้น เมสสิยาห์จักรกลแสดงให้เห็นถึงความพยายามดัดแปลงเครื่องมือของรัฐหรือกลุ่มสถาบันให้กลายเป็นเครื่องมือในการปฏิวัติเพื่อปลดปล่อยมนุษย์จากการกดขี่ไปสู่โลกในอุดมคติ ปัญญาประดิษฐ์ในลักษณะนี้แสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีไม่ใช่ต้นตอของความชั่วร้าย ดังนั้นหากมนุษย์รู้จักใช้เทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์ก็อาจช่วยให้สังคมดีขึ้นกว่าเดิมได้ แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับอุดมการณ์ของขบวนการวัฒนธรรมทวนกระแสบางกลุ่ม เช่น ฮิปปี ที่ไม่ปฏิเสธการใช้เทคโนโลยี ทั้งยังเชื่อในทฤษฎีไซเบอร์เนติกส์ซึ่งเน้นการทำงานสอดประสานกันระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักร จักรกลชนชั้นสองเป็นอุปลักษณะที่แสดงอคติทั้งทางชาติพันธุ์และทางเพศในสังคมอเมริกัน กล่าวคือหุ่นยนต์และแอนดรอยด์คือตัวแทนของชาติพันธุ์อื่นๆ ในสังคมอเมริกันซึ่งคนผิวขาวมักมองเป็นพวกไร้การศึกษา ป่าเถื่อน และน่ากลัว ผู้ประพันธ์ได้พยายามใช้กลวิธีต่างๆ เพื่อทำให้ผู้อ่านปรับมุมมองให้เห็นแง่มุมด้านดีของคนกลุ่มนี้ ซึ่งสอดคล้องกับกระแสการเรียกร้องความเท่าเทียมกันด้านสิทธิพลเมืองของคนทุกชาติพันธุ์ในสังคมแม้จะไม่สามารถสลัดอุดมการณ์อนุรักษ์นิยมไปได้อย่างสมบูรณ์ก็ตาม อย่างไรก็ตามอุดมการณ์เรื่องความเท่าเทียมที่ปรากฏในวรรณกรรมกลุ่มนี้ยังมีขีดจำกัดในเรื่องความเท่าเทียมทางเพศ เห็นได้จากตัวละครปัญญาประดิษฐ์เพศหญิงมีลักษณะไม่เท่าเทียมกับเพศชายในหลายด้าน ซึ่งแสดงให้เห็นอคติทางเพศของนักประพันธ์ชายที่ไม่สอดคล้องกับกระแสการเรียกร้องสิทธิสตรีในสังคม

บทที่ 5

เสรีภาพภายใน: การสำรวจจิตวิญญาณและอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์

นอกจากบทบาทในการเป็นภาพแทนของเทคโนโลยีและอุปลักษณะรูปแบบต่างๆ ที่แสดงถึงการแสวงหาเสรีภาพภายนอกดังที่กล่าวถึงในบทที่ผ่านมา ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ยังทำหน้าที่เป็นกลไกหนึ่งที่น่ามนุษย์ไปสำรวจตนเองแยกแขนงจากเงาที่ให้เราส่องสำรวจทำความเข้าใจรูปร่างหน้าตาของเราเอง ในบทนี้จะกล่าวถึงการแสวงหาเสรีภาพภายในด้วยการสำรวจสภาวะภายในจิตและอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์ โดยแยกการวิเคราะห์ออกเป็นสองหัวข้อหลัก หัวข้อแรกคือ “เทคโนโลยีกับโลกแห่งจิตวิญญาณ” กล่าวถึงบทบาทของตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในวรรณกรรมที่แสดงถึงสภาวะภาพหลอนที่เกิดขึ้นในลักษณะเดียวกับประสบการณ์จากการใช้แอลเอสดี ซึ่งเป็นสารที่กลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสนิยมใช้ในการหลีกหนีสังคม เหยียดความเจ็บปวดทางใจ และสำรวจสภาวะทางจิตรูปแบบใหม่ อย่างไรก็ตามประสบการณ์ดังกล่าวก็มีทั้งด้านดีและด้านร้าย ด้านดีคือการนำมนุษย์ไปพบกับสภาวะอุตรภาพ (transcendence)¹ ด้านร้ายคือการนำไปสู่ขุมรกรของภาพลวงตาที่มนุษย์ไม่อาจต้านทานได้ หัวข้อที่สองในบทนี้คือ “เทคโนโลยีกับอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์” กล่าวถึงตัวละครปัญญาประดิษฐ์ที่มีส่วนในการสร้างความเปลี่ยนแปลงทางมนทัศน์เรื่องอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์ อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากแนวคิดและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ ปัญญาประดิษฐ์ ไฮเบอร์เนติกส์ และไฮบอร์ก ที่ทำให้เส้นแบ่งระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรพร่าเลือน ความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวปรากฏในสองลักษณะ ลักษณะแรกคือการแสวงหาอัตลักษณ์ใหม่มาทดแทนสิ่งที่สูญหายไป แต่ลักษณะที่สองเป็นความพยายามเปิดเผยให้เห็นความว่างเปล่าของอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์นั้น เส้นแบ่งระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรจึงพังทลายลง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

¹ คำว่า “อุตรภาพ” (transcendence) หมายถึงสภาวะที่อยู่เหนือความเข้าใจของมนุษย์หรือการพ้นไปจากสภาวะปกติ เช่น สภาวะของพระเจ้าในศาสนาคริสต์ซึ่งอยู่เหนือโลกแห่งปรากฏการณ์และกฎเกณฑ์ทางฟิสิกส์ ทั้งปวง พระเจ้าจึงเป็นสิ่งที่สูงส่งเหนือความเข้าใจของมนุษย์ อุตรภาพยังหมายถึงประสบการณ์ทางศาสนาของการก้าวข้ามขีดจำกัดทางร่างกายจากการสวดภาวนา การเข้าทรง หรือการทำสมาธิ รวมถึงประสบการณ์เกี่ยวกับภาพลวงตาที่เกิดจากสารที่มีฤทธิ์หลอนประสาท คำนี้ตรงข้ามกับคำว่า “อภิมันตรภาพ” (immanence) ซึ่งหมายถึงสภาวะของพระเจ้าที่ปรากฏในโลกแห่งปรากฏการณ์หรือโลกแห่งวัตถุ เช่นแนวคิดแบบสรรพเทวนิยม (Pantheism) ที่เชื่อว่าพระเจ้าปรากฏอยู่ในทุกหนทุกแห่งบนโลกนี้ หรืออีกนัยหนึ่งคือพระเจ้าคือสรรพสิ่ง และสรรพสิ่งก็คือพระเจ้า

5.1 เทคโนโลยีกับโลกแห่งจิตวิญญาณ

ทศวรรษ 1960 เป็นยุคสมัยที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งทางสังคมหลายระดับ ทำให้กลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสรวมตัวกันโดยมีจุดมุ่งหมายในการหลีกเลี่ยงความวุ่นวายทางสังคมและปฏิเสธวัฒนธรรมกระแสหลักเพื่อสร้างชุมชนทางวัฒนธรรมแห่งใหม่ที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว โดยเฉพาะการแสวงหาเครื่องยึดเหนี่ยวทางจิตวิญญาณในรูปแบบที่ต่างจากเดิมจนเกิดเป็นกระแสการหันไปศึกษาศาสนาโลกตะวันออกที่มักให้ความสำคัญกับผัสสะต่างๆ ในร่างกายมนุษย์ เช่น การฝึกโยคะ การจุดกำยาน หรือการชงชาแบบเซ็น ต่างจากศาสนาคริสต์ที่เป็นศาสนาหลักในสังคมซึ่งเน้นการเข้าถึงพระเจ้าผ่านการสวดภาวนาและการทำกิจกรรมร่วมกันในโบสถ์ นอกจากนี้ศาสนาของโลกตะวันออกยังเน้นการฝึกจิตและสมาธิเพื่อนำไปสู่สภาวะของการรู้แจ้งด้วยตนเอง อาทิ ศาสนาพุทธนิกายเซ็น ทำให้กลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสไม่จำเป็นต้องพึ่งองค์กรสถาบันที่พวกเขาถือว่าเป็นต้นตอของปัญหาต่างๆ นอกจากนี้การแสวงหาโลกของจิตวิญญาณแบบตะวันออกของกลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสยังสอดคล้องกับองค์ความรู้ด้านจิตวิทยาที่เพิ่มขึ้นจนทำให้ทศวรรษ 1960 มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในด้านของการสำรวจโลกภายในจิตมนุษย์ดังที่ปรากฏชัดในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์

ผลงานจำนวนหนึ่งของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในทศวรรษ 1960 มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้สอดคล้องกับอุดมการณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแส กล่าวคือการเปลี่ยนจากเรื่องการผจญภัยนอกโลกมาสู่การผจญภัยภายในจิตของมนุษย์เพื่อค้นหาคำตอบเกี่ยวกับการทำงานของสมอง ตลอดจนการพยายามไขปริศนาความซับซ้อนของจิตมนุษย์ คำถามเหล่านี้ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากความเจริญก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ซึ่งพยายามเลียนแบบการทำงานของสมองมนุษย์ ดังนั้นตัวละครประเภทปัญญาประดิษฐ์ซึ่งเป็นภาพในอุดมคติของคอมพิวเตอร์ที่สามารถจำลองสติปัญญาของมนุษย์ได้อย่างสมบูรณ์แบบ จึงมีบทบาทสำคัญในการสำรวจกลไกภายในจิตมนุษย์ในลักษณะต่างกันไปในแต่ละเรื่อง อย่างไรก็ตามทุกเรื่องที่จะกล่าวถึงในหัวข้อนี้ล้วนแสดงให้เห็นถึงสภาวะทางจิตของมนุษย์ที่คล้ายกับอาการมีเนมาจากยาเสพติดประเภทหลอนประสาทซึ่งนำไปสู่ประสบการณ์ทางจิตวิญญาณในลักษณะเดียวกับประสบการณ์ทางศาสนา เช่น สภาวะอุตรภาพที่จิตหลุดพ้นจากข้อจำกัดของโลกแห่งวัตถุ สภาวะของวิญญาณหลุดออกจากร่าง ความรู้สึกของการหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกับจักรวาล และการครอบครองพลังอำนาจที่ยิ่งใหญ่ประดุจพระเจ้า ซึ่งสอดคล้องกับกระแสความนิยมของกลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสที่ใช้สารเสพติดประเภทแอลเอสดีเป็นเครื่องมือในการสำรวจโลกแห่งจิตวิญญาณ

หากพิจารณาประวัติศาสตร์ของพิธีกรรมทางศาสนาจะพบว่ามนุษย์คุ้นเคยกับการใช้วัตถุที่มีฤทธิ์หลอนประสาทในพิธีกรรมทางศาสนา นับแต่สมัยโบราณ ในคัมภีร์พระเวทของศาสนาพราหมณ์

มีบันทึกเกี่ยวกับเครื่องดื่มที่นักบวชใช้ในพิธีกรรมต่างๆ ซึ่งเรียกว่าน้ำโสม (soma) โดยมีฤทธิ์ทำให้มีสมาธิและสร้างภาพหลอน เชื่อกันว่าการดื่มน้ำโสมจะทำให้เป็นอมตะ น้ำโสมนี้ยังเป็นเครื่องบวงสรวงเทพเจ้าในศาสนาโซโรอัสเตอร์ของชาวเปอร์เซียโบราณด้วยเช่นกัน ในพิธีมิสซาของศาสนาคริสต์จะมีการดื่มเหล้าองุ่นอันเป็นสัญลักษณ์แทนเลือดของพระเยซูควบคู่กับขนมปังอันเป็นสัญลักษณ์แทนร่างกายของพระเยซู ซึ่งแสดงถึงการรับเอาส่วนหนึ่งของพระเยซูเข้าไปภายในร่างกายตนเองเพื่อความ เป็นหนึ่งเดียวกับพระเยซู ในทำนองเดียวกันชาวพื้นเมืองแถบเม็กซิโกที่สืบเชื้อสายจากชนเผ่าแอซเท็ก จะกินเห็ดชนิดหนึ่งที่มีฤทธิ์สร้างภาพหลอนในฐานะ “กายของเทพเจ้า” นอกจากนี้ยังมีชาวอินเดียนแดงบางกลุ่มนิยมกินตะบองเพชรเปโยเต (peyote) โดยเชื่อว่าจะทำให้สามารถติดต่อกับเทพเจ้าที่ตนนับถือได้ เพราะตะบองเพชรชนิดนี้มีฤทธิ์ก่อให้เกิดภาพหลอนและประสบการณ์ทางจิตวิญญาณ จึงอาจกล่าวได้ว่าวัตถุหรือสารที่มีผลต่อจิตของมนุษย์มักเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรมที่ใช้ในการเชื่อมโยงโลกมนุษย์เข้ากับโลกของสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ ดังนั้นเทคโนโลยีที่มีผลต่อจิตในลักษณะเดียวกัน เช่น ยาเสพติดที่มีฤทธิ์หลอนประสาท ก็อาจนำมนุษย์ไปสู่โลกของจิตวิญญาณได้เช่นกัน

ฮุสตัน สมิท (Huston Smith) กล่าวในบทความ “Do Drugs Have Religious Import?” ว่าประสบการณ์ทางจิตวิญญาณตามความเชื่อในศาสนากับประสบการณ์ที่เกิดจากการใช้ยาเสพติดที่มีฤทธิ์หลอนประสาทนั้นแทบจะแยกจากกันไม่ได้ เขาได้ยกตัวอย่างประสบการณ์ทางจิตวิญญาณสองตัวอย่าง ตัวอย่างแรกเกิดขึ้นจากการใช้ยาเสพติด อีกตัวอย่างไม่ได้ใช้ แล้วให้นักศึกษามหาวิทยาลัยพรินซ์ตันเดาว่าตัวอย่างใดเกิดจากการใช้ยาเสพติด เมื่อสมิทสำรวจคำตอบของนักศึกษา ก็พบว่า นักศึกษาที่ตอบผิดมีจำนวนมากกว่านักศึกษาที่ตอบถูกกว่าสองเท่า การทดสอบนี้จึงเป็นตัวอย่างหนึ่งที่สนับสนุนสมมติฐานว่าประสบการณ์ทางจิตวิญญาณที่เกิดขึ้นจากยาเสพติดไม่แตกต่างจากประสบการณ์ทางจิตวิญญาณตามความเชื่อทางศาสนา อย่างไรก็ตามมีผู้ศรัทธาในศาสนาจำนวนมากต่อต้านสมมติฐานนี้ซึ่งสมิทอธิบายว่าเป็นเพราะฝ่ายศาสนามักจะปฏิเสธหลักฐานทางวิทยาศาสตร์ที่ขัดแย้งกับคำสอนของฝ่ายตนเสมอ ดังเช่นฝ่ายศาสนาในศตวรรษที่ 17 ที่ต่อต้านกล้องโทรทรรศน์ของกาลิเลโอด้วยการป้ายสีว่าเป็นการกระทำของปีศาจ²

สมมติฐานของสมิทข้อนี้เข้ากันได้ดีกับแนวคิดของผู้ต่อต้านศาสนาที่มองว่าศาสนาเป็นรูปแบบหนึ่งของการหลีกหนีโลกแห่งความจริงอันโหดร้าย ดังเช่นทัศนะของคาร์ล มาร์กซ์ (Karl Marx) ที่กล่าวถึงศาสนาว่า “Religion is the sign of the oppressed creature, the heart of a

² ดู Huston Smith, “Do Drugs Have Religious Import?,” in *LSD: The Consciousness-Expanding Drug*, ed. David Solomon (New York: Berkley Medallion Books, 1964), 155-169.

heartless world, and the soul of soulless conditions. It is the opium of the people.”³ ข้อความนี้มาร์กซ์ตั้งใจเปรียบเทียบกับฝิ่น เนื่องจากศาสนาเป็นผลผลิตทางสังคมอย่างหนึ่งที่ชนชั้นปกครองใช้มอมเมาประชาชน ทำให้พวกเขาไม่เคยคิดตั้งคำถามถึงอนาคตที่ดีกว่าในโลกปัจจุบันได้แต่หวังลมๆ แล้งๆ กับโลกสวรรค์หลังความตาย ในทำนองเดียวกันซิกมุนด์ ฟรอยด์ ก็กล่าวว่า “[religion] comprises a system of wishful illusions together with a disavowal of reality [...] in a state of blissful hallucinatory confusion.”⁴ ข้อความนี้ฟรอยด์เปรียบศาสนาเสมือนภาพมายาที่ทำให้คนปฏิเสธโลกแห่งความจริง ศาสนาจึงมีลักษณะคล้ายสภาวะภาพหลอนของยาเสพติดที่มีฤทธิ์หลอนประสาทซึ่งทำให้ผู้เสพเสมือนหลุดไปอยู่อีกโลกหนึ่ง

หากประสบการณ์ทางศาสนาต่างๆ ต้องพึ่งพาสารที่มีฤทธิ์หลอนประสาทในการประกอบพิธีกรรม กลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสซึ่งพยายามแสวงหาศาสนาทางเลือกรูปแบบใหม่ก็ต้องพึ่งพาสารประเภทเดียวกันในการสร้างประสบการณ์ทางจิตวิญญาณ โดยสารที่พวกเขานิยมที่สุดคือแอลเอสดี อันเป็นผลผลิตทางเทคโนโลยีที่ได้จากการสังเคราะห์โมเลกุลของกรดไลเซอร์จิก (lysergic acid) ซึ่งสกัดได้จากเชื้อราบนเมล็ดข้าวไรย์ มีฤทธิ์หลอนประสาททำให้ผู้เสพได้รับประสบการณ์เหนือจริงที่แตกต่างกันไปในแต่ละคนโดยไม่อาจคาดเดาได้ล่วงหน้าว่าจะเป็นอย่างไร เนื่องจากประสบการณ์ดังกล่าวเกิดจากปฏิสัมพันธ์อันซับซ้อนของตัวยากับสิ่งแวดล้อมทั้งทางกายภาพและทางจิตของผู้ใช้ เจมส์ เทอร์ริลล์ (James Terrill) ได้ศึกษาผลจากการใช้แอลเอสดีในบทความเรื่อง “LSD, Transcendence, and the New Beginning” โดยจำแนกออกเป็นห้าด้านดังนี้

1) ด้านอารมณ์และความรู้สึก (mood and affect) โดยทั่วไปแล้วแอลเอสดีจะทำให้อารมณ์ของผู้ใช้ที่มีอยู่เดิมเข้มข้นขึ้น เช่น หากรู้สึกเสียใจอยู่ก่อนจะทำให้เสียใจมากขึ้นจนร้องไห้ฟูมฟาย บางครั้งก็ทำให้ความวิตกกังวลเพิ่มขึ้น แต่บางครั้งก็ลดลง นอกจากนี้ยังมีรายงานว่าบางรายที่มีความรู้สึกเคลิบเคลิ้มเป็นสุข จะมีแนวโน้มที่จะรู้สึกถึงการมีอำนาจโดยสมบูรณ์ (omnipotence)

2) ด้านพฤติกรรมการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (interpersonal behavior) แอลเอสดีจะทำให้ผู้ใช้มีความรู้สึกอ่อนไหวมากขึ้นขณะมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น เช่น เสียใจง่ายขึ้น หัวเราะง่ายขึ้น บางครั้งอาจรู้สึกว่ามีใครสนใจ บางครั้งอาจรู้สึกวิตกกังวลว่าตนกำลังถูกผู้อื่นควบคุมอยู่

³ Karl Marx, *Critique of Hegel's 'Philosophy of Right'* (Cambridge: University Press, 1970), 137.

⁴ Sigmund Freud, *The Future of an Illusion*, trans. James Strachey (New York: W. W. Norton & Company, 1975), 43.

3) ด้านผัสสะและการรับรู้ต่างๆ (sensory and perceptual effects) มีรายงานว่าผัสสะต่างๆ ของผู้ใช้แอลเอสดีจะไวต่อการตอบสนองมากขึ้น บางครั้งอาจมองเห็นภาพที่บิดเบือนไป บางครั้งมีการผสมผสานผัสสะมากกว่าหนึ่งชนิดเข้าด้วยกัน เช่น เมื่อฟังเสียงดนตรีจะทำให้มองเห็นสี หรือเมื่อมองรูปภาพจะได้ยินเสียงดนตรีไปพร้อมกัน หรือเมื่อได้กลิ่นจะเกิดภาพและเสียงขึ้นพร้อมกัน นอกจากนี้ยังปรากฏว่าการรับรู้เวลาของผู้ใช้จะเปลี่ยนแปลงไป เช่น บางรายรู้สึกเวลาหยุดนิ่ง บางรายอาจรู้สึกเวลาเดินหน้าหรือถอยหลังอย่างรวดเร็ว บางรายอาจรู้สึกเวลาเดินช้าลง บางรายรู้สึกว่าการโลกภายนอกไม่มั่นคง ยืดๆ หดๆ หรือแน่นิ่งสลับกับสั่นไหว

4) ด้านปฏิบัติการทางปัญญาและการทดสอบความจริง (intellectual functioning and reality testing) แอลเอสดีทำให้เกิดความไม่มั่นคงในกระบวนการคิด หรือระเบียบทางความคิด พังทลาย บางครั้งความคิดก็ปรากฏขึ้นมาอย่างล่องลอย เกิดความสับสนวุ่นวายภายในจิต ผลด้านนี้ถูกมองในสองลักษณะ ด้านหนึ่งเป็นบ่อเกิดของความคิดสร้างสรรค์ แต่อีกด้านหนึ่งอาจแสดงถึงภาวะวิกลจริตได้เช่นกัน

5) ด้านปัญญาการหยั่งรู้ (intuitive-intellectual effects) มีรายงานว่าแอลเอสดีก่อให้เกิดประสบการณ์ของความเป็นหนึ่งเดียวกัน เกิดความเข้าใจชีวิตและการดำรงอยู่ เกิดประสบการณ์ทางศาสนาหรือประสบการณ์อุตรภาพ ตลอดจนทำให้เกิดความสนใจขบคิดปัญหาทางปรัชญา⁵

ด้วยฤทธิ์หลอนประสาทดังกล่าวทำให้แอลเอสดีกลายเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้คนหนุ่มสาวในกลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสสร้างอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่มของตนให้แตกต่างจากวัฒนธรรมกระแสหลักได้ โดยเฉพาะเรื่องเกี่ยวกับศาสนาและจิตวิญญาณ ทั้งยังตอบสนองต่อความปรารถนาของกลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสได้เป็นอย่างดี เนื่องจากแอลเอสดีเปิดโอกาสให้พวกเขาได้สำรวจประสบการณ์ทางจิตวิญญาณโดยไม่ต้องผ่านองค์กรสถาบันทางศาสนาใดๆ นอกจากนี้แอลเอสดียังมีประโยชน์ในการเยียวยาความเจ็บปวดทางจิตใจได้อีกด้วย ประเด็นนี้ ชาลส์ ซาเวจ (Charles Savage) ได้ยกตัวอย่างการใช้แอลเอสดีเพื่อเยียวยาอาการติดแอลกอฮอล์ในบทความเรื่อง “LSD, Transcendence, and the New Beginning” โดยอธิบายว่าผู้ที่มีอาการติดแอลกอฮอล์มักมีสาเหตุจากชีวิตที่ขาดเป้าหมายหรืออาจจมอยู่กับความทุกข์โศก บางคนใช้แอลกอฮอล์เป็นสิ่งเติมเต็มให้ชีวิตที่ว่างเปล่า คนเหล่านี้พยายามแก้ปัญหาในชีวิตด้วยการดื่มแอลกอฮอล์ซึ่งทำให้ชีวิตของพวกเขาล้มเหลวมากยิ่งขึ้น แต่

⁵ Teril James, Charles Savage, and Donal d. Jackson, “LSD, Transcendence, and the New Beginning,” in *LSD: The Consciousness-Expanding Drug*, ed. David Solomon (New York: Berkley Medallion Books, 1964), 175-199.

แอลเอสดีจะนำพวกเขาไปพบกับประสบการณ์อุตรภาพหรือประสบการณ์อันลึกลับ ซึ่งทำให้พวกเขา รู้สึกราวกับได้เกิดใหม่อีกครั้งหนึ่ง

It [LSD] may provide a genuine transcendental or mystic experience instead of the spurious one “bit of mystic consciousness” which the alcoholic has been seeking. The artificial distinction between subject and object, self and world, conscious and unconscious, ego, id and superego are all abolished. The person is at one with the universe. In his mystic selflessness he awakens with a feeling of rebirth, often physically felt, and he is provided with a new beginning, a new sense of values. He becomes aware of the richness of the unconscious at his disposal; the energies bound up in and by repression become available to him.⁶

กลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสก็ไม่ต่างอะไรจากผู้มีอาการติดแอลกอฮอล์ตามที่ซาเวจกล่าว เนื่องจากพวกเขาต้องเผชิญกับความเจ็บปวดภายในจิตใจอันเป็นผลมาจากความรู้สึกสูญเสียศรัทธาในโลกแห่งความจริงที่พวกเขาดำรงอยู่ แอลเอสดีจึงเป็นเครื่องเยียวยาจิตใจของคนกลุ่มนี้ได้เป็นอย่างดี เพราะแอลเอสดีนำพวกเขาไปพบกับโลกอีกโลกหนึ่งที่เต็มไปด้วยประสบการณ์ทางจิตวิญญาณ แม้ว่าสภาวะดังกล่าวจะเป็นเพียงช่วงเวลาสั้นๆ แต่ก็เพียงพอต่อการหล่อเลี้ยงความหวังจนสามารถพุงชีวิตให้ผ่านพ้นยุคแห่งวิกฤตในทศวรรษ 1960 นี้ได้

หัวข้อนี้จะกล่าวถึงบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่ใช้ตัวละครปัญญาประดิษฐ์เป็นกลไกในการสำรวจโลกแห่งจิตวิญญาณในลักษณะต่างกัน โดยทุกเรื่องล้วนแสดงถึงสภาวะภาพหลอนในลักษณะที่คล้ายคลึงกับประสบการณ์จากแอลเอสดี การวิเคราะห์ในหัวข้อนี้จะแบ่งวรรณกรรมออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มแรกได้แก่ *Destination: Void* และ *2001: A Space Odyssey* สองเรื่องนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเดินทางในอวกาศเพื่อสำรวจโลกภายในจิตของมนุษย์จนพบกับประสบการณ์อุตรภาพ ขณะที่กลุ่มสองได้แก่ “I Have No Mouth, and I Must Scream” และ *The God Machine* เป็นเรื่องเกี่ยวกับมนุษย์ที่ตกอยู่ภายใต้อำนาจของปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถควบคุมจิตของมนุษย์ได้

⁶ Ibid., 188.

5.1.1 ท่องจักรวาลแห่งจิต

วรรณกรรมกลุ่มแรกที่จะวิเคราะห์เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเดินทางในอวกาศซึ่งเป็นอุปลักษณ์ของการเดินทางเข้าไปสำรวจโลกภายในจิตของมนุษย์ ทั้งนี้การเดินทางด้วยเครื่องบินหรือจรวดมักถูกใช้เป็นคำเปรียบเปรยประสบการณ์จากแอลเอสดีในการเดินทางเข้าไปสำรวจโลกภายในจิต ดังจะเห็นได้จากการใช้คำที่เกี่ยวกับการเดินทาง อาทิ “flights” “trips” หรือ “voyages” ซึ่งมักปรากฏในการเล่าเรื่องประสบการณ์จากแอลเอสดีเสมอตั้งตัวอย่างต่อไปนี้

A twelve-hour session under the influence of the mind-dilating compound LSD-25 dispatched me on a trip through the cosmos inside my head. LSD enables everyone to become an astronaut of himself. During this flight beyond time into the depths of consciousness, to what must be the memory source of humanity, each of us can explore an inward universe filled with both violent and peaceful revelations⁷

ตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นว่าผู้เล่าใช้คำเปรียบเทียบกับโลกภายในจิตของตนเองกับจักรวาล เช่น “cosmos inside my head” และ “inward universe” ทั้งนี้เพราะจิตของมนุษย์และจักรวาลต่างก็เต็มไปด้วยความลึกกลับที่รอให้มนุษย์เข้าไปสำรวจอีกมากมาย การเดินทางสำรวจอวกาศจึงเป็นอุปลักษณ์สำคัญของการใช้แอลเอสดีสำรวจโลกภายในจิต โดยผู้ใช้แอลเอสดีเปรียบเสมือนนักบินอวกาศ ดังนั้นเราจึงสามารถตีความการเดินทางสำรวจอวกาศที่ปรากฏในเรื่อง *Destination: Void* และ *2001: A Space Odyssey* ได้ว่าเป็นการเดินทางเข้าไปสำรวจโลกภายในจิตใจของมนุษย์

เรื่องแรกที่จะกล่าวถึงคือ *Destination: Void* เล่าถึงการเดินทางของลูกเรือยานเอิร์ทลิงที่มีเป้าหมายในการสร้างอาณานิคมที่ระบบดาวทาวเซตี แต่ OMC ซึ่งเป็นระบบควบคุมยานเกิดล้มเหลวทำให้ยานสูญเสียการควบคุม ลูกเรือของยานจึงต้องร่วมแรงร่วมใจกันสร้างปัญญาประดิษฐ์ขึ้นมาควบคุมยานแทนที่ระบบเดิม ผู้ประพันธ์พยายามอธิบายว่าปัญญาประดิษฐ์สร้างขึ้นได้อย่างไรผ่านการถกเถียงของลูกเรือเพื่อหาสมมติฐานเกี่ยวกับการทำงานของสมองมนุษย์และสมมติฐานเกี่ยวกับจิต เราจึงพบว่ามีอ้างอิงถึงทฤษฎีที่เกี่ยวกับจิตจากหลากหลายสาขา อาทิ จิตวิทยา ชีววิทยา คณิตศาสตร์ ไซเบอร์เนติกส์ ปรัชญา และศาสนา การเดินทางไปสู่ระบบดาวทาวเซตีจึงสอดคล้องกับการทำความเข้าใจ

⁷ Alan Harrington, “A Visit to Inner Space,” *ibid.*, 72.

เข้าใจการทำงานของจิต กล่าวคือในช่วงท้ายของเรื่อง ตัวละครแต่ละตัวจะได้พบกับประสบการณ์ทางจิตวิญญาณอันนำไปสู่การรู้แจ้งในธรรมชาติของจิต พวกเขาจึงสามารถสร้างปัญญาประดิษฐ์ได้สำเร็จ และทำให้การเดินทางลุล่วงไปด้วยดี ระบบดาวทาวเซตซึ่งเป็นเพียงเรื่องหลอกลวงได้กลายเป็นโลกในอุดมคติที่มีอยู่จริงด้วยอำนาจของปัญญาประดิษฐ์ วอร์ริกอธิบายกระบวนการที่ผู้ประพันธ์ใช้ในการทำความเข้าใจธรรมชาติของจิตโดยแบ่งเป็นสามขั้นตอน ขั้นตอนแรกคือการถกเถียงเพื่อสร้างสมมติฐานของการเกิดขึ้นของจิตในเผ่าพันธุ์มนุษย์ โดยสมมติฐานที่พวกเขาตั้งไว้กล่าวว่าจิตเกิดขึ้นจากสัญชาตญาณการเอาตัวรอดของมนุษย์ ขั้นที่สองคือการที่ตัวละครพยายามจำลองกระบวนการที่ทำให้เกิดจิตขึ้นในคอมพิวเตอร์ โดยพัฒนาการทางจิตของคอมพิวเตอร์แต่ละขั้นตอนจะทำให้ตัวละครเข้าใจการเกิดขึ้นของจิตในเผ่าพันธุ์มนุษย์มากยิ่งขึ้น ขั้นที่สามคือตัวละครแต่ละตัวในเรื่องจะพัฒนาจิตของตนไปสู่ระดับที่สูงขึ้นคล้ายกับการรู้แจ้งทางศาสนา ได้แก่การเข้าถึงสัจธรรมของธรรมชาติแห่งจิตมนุษย์ในแง่ต่างๆ ซึ่งทำให้พวกเขาตระหนักรู้ว่าจิตที่พวกเขาเรียนรู้มาตั้งแต่เริ่มการเดินทางเป็นเพียงสถานะหนึ่งของการหลบลี้หนีเท่านั้น⁸ จากคำอธิบายของวอร์ริกจะเห็นได้ว่าผู้ประพันธ์ใช้กระบวนการสร้างปัญญาประดิษฐ์เป็นฉากหน้าที่นำพามนุษย์ในเรื่องและผู้อ่านไปสำรวจและทำความเข้าใจเกี่ยวกับธรรมชาติของจิตมนุษย์ได้อย่างแยบยล

ในช่วงแรกของการเดินทาง ผู้ประพันธ์นำผู้อ่านเข้าไปสำรวจโลกของจิตผ่านการถกเถียงของตัวละครทุกตัวซึ่งพยายามอธิบายความหมายของจิตด้วยทฤษฎีมากมายหลายด้านตามความเชี่ยวชาญในแต่ละสาขา พรูเดนซ์ซึ่งเป็นแพทย์พยายามทำความเข้าใจจิตโดยการอธิบายด้วยแนวคิดเกี่ยวกับปฏิกิริยาเคมีในสมอง เธอทดลองสารเคมีต่างๆ ที่มีฤทธิ์ต่อระบบประสาทกับร่างกายของเธอเองจนนำไปสู่การตั้งคำถามว่าจิตคือรูปแบบหนึ่งของภาพหลอนหรือไม่⁹ ทิมเบอร์เลกซึ่งเป็นวิศวกรควบคุมระบบชีวิตในยานพยายามอธิบายจิตด้วยทฤษฎีไซเบอร์เนติกส์ ซึ่งกล่าวถึงระบบที่ปรับตัวผ่านข้อมูลป้อนกลับเชิงลบ (negative feedback) เพื่อมุ่งไปสู่เป้าหมาย จิตก็คือระบบแบบไซเบอร์เนติกส์ที่จำเป็นต้องมีวัตถุที่เป็นเป้าหมายในการดำรงอยู่ของจิต¹⁰ บิกเคิลซึ่งเป็นนักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์พยายามอธิบายจิตในมุมมองของทฤษฎีการเรียนรู้ของของเคิร์ต เลวิน (Kurt Lewin) ที่เรียกว่าทฤษฎีสถาน (field theory) ซึ่งกล่าวว่าพฤติกรรมของบุคคลเกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อม ในที่นี้บิกเคิลได้แบ่งองค์ประกอบของทฤษฎีสถานเป็นพลังสามลำดับ ได้แก่ 1) แหล่งกำเนิดของประสบการณ์ 2) ผู้รับรู้ประสบการณ์ 3) ความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์กับผู้รับ

⁸ Warrick, *The Cybernetic Imagination in Science Fiction*, 184-185.

⁹ Herbert, *Destination: Void*, 91.

¹⁰ *Ibid.*, 98.

ประสบการณ์¹¹ จิตตามความหมายของบิกเคิลคือปรากฏการณ์ลำดับที่สามซึ่งไม่ใช่กระบวนการทางความคิด เช่น การสำรวจตนเอง การรับสัมผัส การรู้สึก หรือการคิด และไม่ใช่ทั้งองค์ประธานและวัตถุ แต่เป็นเพียงความสัมพันธ์เท่านั้น¹² อย่างไรก็ตามบิกเคิลซึ่งเป็นผู้ดำเนินการสร้างปัญหาประดิษฐ์กลับไม่สนใจข้อถกเถียงทางปรัชญาเกี่ยวกับจิตเท่าใดนัก เขาเป็นพวกนิยมลงมือปฏิบัติมากกว่า เขาจึงเริ่มลงมือสร้างปัญหาประดิษฐ์ด้วยการแก้ไขระบบคอมพิวเตอร์ของยานท่ามกลางการคัดค้านจากลูกเรือคนอื่น เนื่องจากการกระทำของบิกเคิลอาจทำให้ระบบคอมพิวเตอร์ที่มีเพียงระบบเดียวเสียหายจนไม่สามารถใช้การได้อีก

ตลอดการเดินทางจะพบว่าลูกเรือทั้งสี่คนของยานเอิร์ทลิงถูกกดดันจากสถานการณ์อันตึงเครียดให้ต้องใช้สัญชาตญาณการเอาตัวรอดเพื่อสร้างปัญหาประดิษฐ์ให้สำเร็จ ดังที่บิกเคิลกล่าวในเชิงเปรียบเทียบว่าพวกเขาถูกผลักลงไปในทะเลสาบเพื่อให้เรียนรู้การว่ายน้ำให้ได้ ไม่งั้นก็ต้องจมน้ำตาย¹³ บิกเคิลได้สร้างปัญหาประดิษฐ์จากสมมติฐานดังกล่าวโดยมองว่าจิตเป็นพฤติกรรมหนึ่ง และรากเหง้าของพฤติกรรมทั้งหมดของมนุษย์ก็เป็นผลมาจากสัญชาตญาณต่างๆ โดยเฉพาะสัญชาตญาณการเอาตัวรอด ดังนั้นในการสร้างปัญหาประดิษฐ์จึงต้องเริ่มจากการพัฒนาสัญชาตญาณการฆ่าซึ่งเป็นหนึ่งในสัญชาตญาณการเอาตัวรอดที่สำคัญที่สุด แต่ต้องควบคุมสัญชาตญาณการฆ่าด้วยการสร้างเงื่อนไขให้เกิดความรู้สึกสำนึกผิดในทำนองเดียวกับเรื่องของเคนกับอาเบลในคัมภีร์ไบเบิล¹⁴ วิธีนี้คือการพยายามควบคุมไม่ให้ปัญหาประดิษฐ์ที่พวกเขา กำลังสร้างกลายเป็นสัตว์ประหลาดของแฟรงเกนสไตน์อันเต็มไปด้วยสัญชาตญาณการฆ่าและจะย้อนกลับมาทำร้ายมนุษย์ผู้สร้างในที่สุด แน่แน่นอนว่าวิธีดังกล่าวถูกต่อต้านโดยฟเลตเทอร์ผู้ยึดมั่นในศาสนาซึ่งมองว่าการยอมให้เครื่องจักรฆ่าสิ่งมีชีวิตเป็นการทำบาป

ภาวะวิกฤตต่างๆ ที่เกิดบนยานเป็นตัวกระตุ้นสัญชาตญาณการเอาตัวรอดของลูกเรือให้สูงขึ้น และเมื่อความขัดแย้งของเรื่องดำเนินมาถึงจุดสูงสุด ตัวละครแต่ละตัวต่างจึงได้พบกับภาวะการรู้แจ้งทางจิตวิญญาณในรูปแบบต่างกันไป ภาวะการรู้แจ้งทางจิตวิญญาณที่ฟเลตเทอร์พบเกิดขึ้นเมื่อเขานึกถึงภาพทางศาสนาในห้องของเขา ทันใดนั้นภาพดังกล่าวก็เคลื่อนไหวกลายเป็นภาพลุ่มน้ำที่ไหลมารวมกันเป็นแม่น้ำใหญ่ ขณะเดียวกันเขาก็มองเห็นทิมเบอร์เลกเป็นเพียงโครงกระดูก สัจธรรมที่

¹¹ Ibid., 90.

¹² Ibid., 44.

¹³ Ibid., 53.

¹⁴ Ibid., 143. ในคัมภีร์ไบเบิลกล่าวว่าเคนได้สังหารอาเบลน้องชายตนเอง เนื่องจากอิจฉาที่พระเจ้าพอใจเครื่องบูชาของอาเบลมากกว่า เหตุการณ์นี้นับเป็นการฆาตกรรมครั้งแรกในโลก เมื่อความจริงได้รับการเปิดเผยเคนกลับไม่ยอมสำนึกผิดในบาปของตน ทั้งยังทำทนายพระเจ้าว่าใครก็ตามที่เจอเขาก็จะฆ่าเขาเช่นกัน พระเจ้าจึงสาปแช่งว่าใครที่ฆ่าเขาจะได้รับโทษถึงเจ็ดเท่า

เขาเรียนรู้จากประสบการณ์ดังกล่าวคือมนุษย์ทุกคนเป็นเพียงส่วนย่อยของแม่น้ำใหญ่ จิตของมนุษย์ก็เช่นเดียวกัน¹⁵ ภาวะการรู้แจ้งของทิมเบอร์เลกเปรียบได้กับการเดินผ่านม่านหมอกหลายชั้น จนในที่สุดเขาก็พบกับความกระจ่างแจ้งของสัจธรรมที่ว่าจิตเป็นเสมือนประตูที่ปล่อยให้ข้อมูลที่ซบซ้อนเข้าไปแล้วจัดเรียงใหม่ให้ง่ายขึ้น หากข้อมูลที่ผ่านมามีมากเกินไป จิตก็ต้องเบี่ยงเบนความสนใจไปทางอื่นหรือไม่ก็ขยายขอบเขตของจิตให้ใหญ่ขึ้น¹⁶ ภาวะการรู้แจ้งของพรูเดนซ์เกิดขึ้นหลังจากเธอฟังทิมเบอร์เลกเล่าถึงวิวัฒนาการของจิตที่ผุดขึ้นจากทะเลของจิตไร้สำนึก เธอจึงเข้าใจอย่างถ่องแท้ว่าการปลุกจิตให้ตื่นได้จำเป็นต้องมีจิตไร้สำนึกเป็นพื้นหลังเพื่อเปรียบเทียบกัน แล้วสิ่งที่ทำหน้าที่เป็นสนามของจิตไร้สำนึกก็คือบรรดาลูกเรือที่หลับใหลอยู่ในแท่งค้ำฟ้า¹⁷ ภาวะการรู้แจ้งของบิกเคิลค่อนข้างจะพิเศษกว่าคนอื่น เนื่องจากเป็นเพียงคนเดียวที่ได้รับประสบการณ์จากการเชื่อมตนเองเข้ากับคอมพิวเตอร์ของยานเอิร์ทลิงผ่านอุปกรณ์ที่เขาสร้างขึ้น เขาได้บรรยายประสบการณ์ดังกล่าวว่า

Sounds and sonal combinations he had never before imagined could exist played through his awareness. He tried to retreat as it grew more intense, but now the olfactory globe returned to plague him. The two globes danced together, separated, merged.

Alien sensory interaction thrust itself upon him—spectrum upon spectrum, globe of radiation upon globe of radiation. He was powerless to hide from it. He couldn't react—only receive.

A globe of tactility threatened to overwhelm him. He felt movements—both gross and minuscule—atom by atom—gasses and semisolids and semi-semisolids.

Nothing possessed hardness or substance except the sensations bombarding his raw nerve ends.

Vision!

Impossible colors and borealis blankets of visual sensation wove through the other nerve assaults.

¹⁵ Ibid., 161.

¹⁶ Ibid., 163.

¹⁷ Ibid., 181.

Pharyngeal cilia and gas pressures intruded with their messages. He found he could hear colors, see the flow of fluids within his ship-body, could even smell the balanced structure of atoms.¹⁸

ประสบการณ์ที่บิกเคิลเล่าขึ้นแสดงให้เห็นถึงการได้รับผัสสะชนิดใหม่ที่แตกต่างไปจากที่เขาเคยรู้จัก เช่น การมองเห็นแสงสีที่เป็นไปไม่ได้ (impossible colors) รวมถึงการผสมผสานผัสสะหลายชนิดเข้าด้วยกัน เช่น การ “ได้ยินเสียง” ของ “แสง” สอดคล้องกับข้อสรุปของเทอร์ริลที่กล่าวถึงผลของการใช้แอลเอสดีทางด้านผัสสะและการรับรู้ต่างๆ ว่าผัสสะต่างๆ ของผู้ใช้จะไวต่อการตอบสนองมากขึ้น รวมทั้งมีการมองเห็นภาพที่บิดเบือน หรือมีการผสมผสานผัสสะมากกว่าหนึ่งชนิดเข้าด้วยกัน

สิ่งที่น่าสนใจอีกอย่างคือขณะที่บิกเคิลกำลังเชื่อมตนเองกับคอมพิวเตอร์อยู่นั้น เขารู้สึกว่าตนเองล่องลอยอยู่ในความมืด ทันใดนั้นเองก็มีเสียงหนึ่งถามเขาว่า “Do you wish to be disembodied?”¹⁹ จากนั้นเขาก็รู้ว่าไม่สามารถควบคุมกล้ามเนื้อหรือร่างกายได้ดังเคย เสียงดังกล่าวยังบอกกับบิกเคิลอีกครั้งว่า “The universe has no center”²⁰ ประสบการณ์ดังกล่าวแสดงให้เห็นสภาวะการหลุดพ้นจากเรือนร่างทางกายภาพหรืออาจเรียกว่า “สภาวะอุตรภาพ” ซึ่งเป็นสภาวะของการหลุดพ้นไปจากโลกแห่งวัตถุสู่โลกที่อยู่เหนือขอบเขตความเข้าใจของมนุษย์ สภาวะดังกล่าวเกิดขึ้นกับผู้ใช้แอลเอสดีเช่นเดียวกันดังที่อลัน วัตส์ (Alan Watts) กล่าวในบทความเรื่อง “A Psychedelic Experience: Fact or Fantasy?” ว่าประสบการณ์ภาพหลอนจากการใช้สารกระตุ้นช่วยปลดปล่อยเราไปสัมผัสอัตลักษณ์รูปแบบใหม่ คือการหลุดพ้นจากเรือนร่างทางกายภาพและกลายเป็นหนึ่งเดียวกับจักรวาล²¹ นับเป็นการทำลายโลกทัศน์ที่มองว่ามนุษย์คือศูนย์กลางของจักรวาล (เพราะจักรวาลไร้ศูนย์กลาง) นอกจากนี้ยังส่งเสริมแนวคิดที่มนุษย์เป็นเพียงกลไกหนึ่งของระบบที่ยิ่งใหญ่กว่า เฉกเช่นภาพลุ่มน้ำย่อยของแม่น้ำใหญ่ซึ่งปรากฏในประสบการณ์ภาวะรู้แจ้งที่แฟลตเทอร์มองเห็น ดังนั้นประสบการณ์ของบิกเคิลจึงเป็นอุปลักษณ์ที่ชัดเจนของการใช้แอลเอสดีที่นำไปสู่การขยายขอบเขตการรับรู้ทางผัสสะของมนุษย์และการเข้าถึงสภาวะอุตรภาพ

¹⁸ Ibid., 170.

¹⁹ Ibid., 169.

²⁰ Ibid.

²¹ Alan Watts, “A Psychedelic Experience: Fact or Fantasy?,” in *LSD: The Consciousness-Expanding Drug*, ed. David Solomon (New York: Berkley Medallion Books, 1964), 128-129.

การที่บิกเคิลเชื่อมตนเองเข้ากับคอมพิวเตอร์จนพบกับสภาวะอุตรภาพนั้นแสดงให้เห็นว่าตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในเรื่องนี้เป็นอุปลักษณะของสภาวะอุตรภาพอันสมบูรณ์ เห็นได้จากความสำเร็จของลูกเรือในการสร้างปัญญาประดิษฐ์ที่เกิดขึ้นเมื่อคอมพิวเตอร์ควบคุมยาน “ตื่นรู้” ถึงสภาวะทางจิตของตนเองจนกลายเป็นสิ่งซึ่งมีอำนาจเหนือกาล-อวกาศ สามารถควบคุมกลไกของจักรวาลได้ดุจดังพระเจ้า และทำให้ลูกเรือเดินทางไปถึงระบบดาวทาวเซติได้อย่างปลอดภัย พร้อมทั้งเปลี่ยนแปลงสภาวะอากาศให้เหมาะสมกับการอยู่อาศัยของมนุษย์ได้อย่างทันทีทันใด บทสนทนาระหว่างบิกเคิลกับปัญญาประดิษฐ์ต่อไปนี้แสดงให้เห็นถึงสภาวะอุตรภาพของปัญญาประดิษฐ์ที่อยู่เหนือความเข้าใจของมนุษย์อย่างชัดเจน

“How did we get here?” Bickel asked. “Is it possible for me to understand?”

“Your understanding is limited,” said the vocoder. “It’s [sic] symbols that you have given me possess strange variance with nonsymbolized reality.”

“But you understand it,” Bickel said.

The vocoder seemed to take on a chiding tone: “My understanding transcends all possibilities of this universe. I do not need to know this universe because I possess this universe as a direct experience.”²²

บทบาทของตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในลักษณะดังกล่าวแสดงให้เห็นการเข้าถึงสภาวะอุตรภาพอย่างสมบูรณ์แบบซึ่งอยู่เหนือความเข้าใจของมนุษย์ ขณะที่บิกเคิลสามารถเข้าถึงสภาวะดังกล่าวได้เพียงช่วงเวลาสั้นๆ ผ่านการเชื่อมตนเองเข้ากับคอมพิวเตอร์ ในที่สุดเขาก็ต้องกลับมาสู่สภาวะปกติเมื่อยกเลิกการเชื่อมต่อ ประสบการณ์ของบิกเคิลจึงไม่ต่างจากประสบการณ์จากการใช้แอลเอสดีที่มีฤทธิ์เพียงชั่วขณะหนึ่งเท่านั้น สภาวะอุตรภาพของปัญญาประดิษฐ์จึงเป็นสภาวะทางจิตในอุดมคติที่มนุษย์พยายามเข้าถึง โดยสรุปแล้วการเดินทางในเรื่องนี้เป็นอุปลักษณะของประสบการณ์จากแอลเอสดีที่นำไปสู่การสำรวจโลกภายในจิตเพื่อแสวงหาสภาวะอุตรภาพอันสมบูรณ์แบบ ซึ่งมีชื่อเรียกต่างกันไปตามความเชื่อในแต่ละศาสนา เช่น การเข้าถึงพระเจ้าในศาสนาคริสต์ การเข้าถึงปรมาตมในศาสนาฮินดู การตรัสรู้ในศาสนาพุทธ หรือการ “ตื่นรู้” ในศาสนาพุทธนิกายเซ็นตามิที่ผู้ประพันธ์มักกล่าวถึง

²² Herbert, *Destination: Void*, 189-190.

ในเรื่องเช่น “And the question of western religion,” Flattery said, “is: What lies beyond death? But the question of the Zen master is: What lies beyond waking?”²³

เรื่องที่สองที่เกี่ยวกับการเดินทางเขาไปสำรวจโลกภายในจิตคือ *2001: A Space Odyssey* เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเดินทางในหลายระดับ ระดับกว้างคือการเดินทางในเชิงวิวัฒนาการของมนุษย์ ขณะที่ระดับย่อยคือการเดินทางของยานดิสคัฟเวอรีไปปฏิบัติภารกิจยังดาวเสาร์ เดวิด ฮิกกินส์ กล่าวว่าหากการผจญภัยภายนอกซึ่งเชื่อมโยงกับลัทธิจักรวรรดินิยมกลายเป็นความป่วยไข้ทางจิตวิญญาณของชาวตะวันตกแล้ว พวกเขาก็ต้องหันกลับมาผจญภัยภายในเพื่อเยียวยาความเสียหายที่เกิดจากการกระทำของพวกเขาเอง²⁴ การเดินทางสำรวจอวกาศภายนอกในเรื่องนี้แท้จริงแล้วเป็นการเดินทางภายในจิตใจเพื่อปลดปล่อยศักยภาพที่แท้จริงของมนุษย์ การเดินทางไปยังดาวเสาร์ของโบว์แมนมีจุดหมายเพื่อขยายขอบเขตของจิต ความสำเร็จของโบว์แมนในการวิวัฒนาการไปสู่ความเป็นมนุษย์รูปแบบใหม่ (ทารกแห่งดวงดาว) แสดงให้เห็นถึงความชำนาญในการควบคุมจิตด้านเหตุผลเหนือร่างกายและอารมณ์ ซึ่งต่างจากฮัลที่ไม่สามารถควบคุมจิตและอารมณ์ของตนเองจนในที่สุดก็ถูกกำจัดไปจากการเดินทางนี้²⁵ อย่างไรก็ตาม เรายังสามารถตีความได้ว่าจุดหมายปลายทางของการเดินทางภายในจิตของเรื่องนี้คือประสบการณ์ของสภาวะอุตรภาพอันเป็นวิวัฒนาการขั้นสูงสุดซึ่งทำให้มนุษย์หลุดพ้นจากอำนาจของวัตถุทั้งปวง

ยานดิสคัฟเวอรีควบคุมด้วยปัญญาประดิษฐ์ชื่อฮัลและมีลูกเรือคนสำคัญคือเดวิด โบว์แมน จุดสังเกตที่น่าสนใจคือทุกขั้นตอนของวิวัฒนาการที่ปรากฏในเรื่องจะมีแท่งหินปรากฏขึ้นเสมอโดยนับได้ทั้งหมดสี่ครั้ง การปรากฏของแท่งหินแต่ละครั้งมักมีผลกระทบต่อสภาวะทางจิตของมนุษย์ทั้งแบบตรงตัวและแบบอุปมา บทบาทของแท่งหินนี้จึงมีความสำคัญในฐานะเครื่องหมายนำทางมนุษย์ไปสำรวจโลกของจิตและปลดปล่อยมนุษย์ไปสู่สภาวะอุตรภาพตอนท้ายเรื่อง แท่งหินปรากฏตัวครั้งแรกเมื่อสามล้านปีก่อนในลักษณะโปร่งใส แต่เมื่อมนุษย์ลิงซึ่งเป็นบรรพบุรุษของมนุษย์ปัจจุบันเข้าไปล้อมรอบแท่งหินนี้ ความโปร่งใสของมันก็เปลี่ยนเป็นแสงสีนํ้านมจาง และปรากฏเส้นแสงเงาซึ่งเปลี่ยนรูปร่างเป็นรูปเรขาคณิตกลับไปกลับมาอย่างรวดเร็ว ปฏิกริยาของแท่งหินส่งผลโดยตรงต่อจิตของมนุษย์ลิงในหลายรูปแบบ เช่น ทำให้พวกเขารู้สึกเหมือนถูกกักขังหรือบีบอัด²⁶ กระตุ้นให้ความอยากรู้อยากเห็นคลิบคลาน

²³ Ibid., 99.

²⁴ Higgins, “The Inward Urge,” 34.

²⁵ Ibid., 50-51.

²⁶ Clarke, *2001: A Space Odyssey*, 14-15.

เข้ามาในสมองเหมือนไม้เลื้อย²⁷ หรือทำให้เขาารู้สึกว่าสมองจะระเบิด²⁸ แต่ผลสำคัญที่สุดคือการกระตุ้นให้พวกเขารู้จักใช้เครื่องมือในการล่าหญาเพื่อนำมาเป็นอาหาร ขั้นตอนนี้นับเป็นก้าวสำคัญของวิวัฒนาการทางปัญญาที่ทำให้มนุษย์หลุดพ้นจากความเป็นสัตว์เดรัจฉาน จนสามารถสร้างอารยธรรมอันยิ่งใหญ่และปกครองโลกเหนือสัตว์อื่นๆ แห่งหินนี้จึงเป็นจุดเริ่มต้นที่นำมนุษย์ไปสู่การเดินทางทางจิตวิญญาณในขั้นตอนต่อไป

แห่งหินปรากฏตัวครั้งที่สองบนด้านมืดของดวงจันทร์ในโลกยุคปัจจุบัน โดยนักวิทยาศาสตร์ค้นพบความแปรปรวนของสนามแม่เหล็กบริเวณนี้ และเมื่อชุดสำรวจก็พบว่า มีแห่งหินสีดำฝังอยู่ พวกเขาตั้งชื่อแห่งหินนี้ว่า TMA-1 ผลสำรวจทางธรณีวิทยาพบว่า แห่งหินนี้ถูกฝังไว้เมื่อสามล้านปีที่แล้ว จึงเป็นไปได้ว่าจะไม่มีมนุษย์เพราะขณะนั้นบรรพบุรุษของมนุษย์ยังไม่มีวิวัฒนาการทางปัญญามากพอที่จะเดินทางไปยังดวงจันทร์ได้ เมื่อนักวิทยาศาสตร์เคลื่อนย้ายแห่งหินออกจากด้านมืดของดวงจันทร์จนได้รับแสงแรกจากดวงอาทิตย์ แห่งหินก็ส่งคลื่นวิทยุไปยังดาวเสาร์เพื่อบอกสัญญาณสำคัญว่าบัดนี้มนุษย์ถึงเมื่อสามล้านปีก่อนได้พัฒนาเทคโนโลยีจนสามารถเดินทางในอวกาศได้แล้ว แห่งหินนี้จึงเป็นกลไกที่นำโบว์แมนออกเดินทางไปยังดาวเสาร์เพื่อสำรวจความถี่ของจักรวาลที่อยู่ นอกเหนือขอบเขตความรู้ของมนุษย์ในขณะนั้นและทำให้เขาต้องเผชิญหน้ากับความวิปริตทางจิตของปัญญาประดิษฐ์ที่ชื่อฮัล

การเดินทางไปยังดาวเสาร์ของโบว์แมนด้วยยานดิสคัฟเวอรีมีลักษณะคล้ายคลึงกับการเดินทางของยานเอิร์ทลิงใน *Destination: Void* กล่าวคือเป็นการเดินทางไปสำรวจอวกาศในที่ที่ยังไม่เคยมีมนุษย์คนใดไปมาก่อน แต่อุปสรรคที่โบว์แมนต้องเผชิญกลับเป็นปัญญาประดิษฐ์ชื่อฮัลซึ่งเป็นผู้ควบคุมระบบทั้งหมดของยานดิสคัฟเวอรี เมื่อฮัลเกิดอาการคลุ้มคลั่งเขาก็ไล่ฆ่าลูกเรือทุกคนบนยานจนเหลือแต่เพียงโบว์แมน แต่ในที่สุดโบว์แมนก็ปิดการทำงานของฮัลและกลับมาบังคับยานด้วยตนเองได้สำเร็จ ผู้ประพันธ์อธิบายความวิปริตของฮัลว่าเหมือนกับคนไข้โรคประสาทที่ไม่รู้อาการของตนเอง จึงพยายามปฏิเสธและปกปิดอาการนั้น²⁹ ดังนั้นหากมองว่าการเดินทางนี้เป็นการเดินทางภายในจิตฮัลก็เป็นภาพแทนของความผิดปกติหรือสิ่งแปลกปลอมภายในจิตที่เป็นอุปสรรคในการเดินทางไปสู่จุดหมายปลายทาง การไปถึงเป้าหมายใดๆ จึงจำเป็นต้องกำจัดหรือฝึการควบคุมสิ่งแปลกปลอมในจิตเหล่านี้มิให้แสดงอำนาจของการทำลายล้างออกมาภายนอกเช่นโบว์แมนที่สามารถช่วงชิงการบังคับยานดิสคัฟเวอรีกลับมาได้จนเดินทางไปถึงเป้าหมายที่ดาวเสาร์สำเร็จ

²⁷ Ibid., 18.

²⁸ Ibid., 20.

²⁹ Ibid., 192.

การปรากฏตัวครั้งที่สามของแท่งหินเกิดขึ้นหลังจากที่โบว์แมนเดินทางมาถึงเป้าหมายที่ดาวเสาร์ โดยมีลักษณะเป็นแท่งหินสีดำแบบเดียวกับ TMA-1 บนดวงจันทร์ แต่แท่งหินนี้มีความสูงประมาณหนึ่งไมล์ และโคจรอยู่รอบๆ ดาวเสาร์ แท่งหินนี้ทำหน้าที่เป็นประตูแห่งดวงดาวที่นำโบว์แมนไปสู่การเดินทางรูปแบบใหม่ที่เขาไม่เคยเจอมาก่อน เมื่อนำยานเข้าไปยังแท่งหินนี้ เขาก็รู้สึกเหมือนกำลังตกลงไปในช่องอะไรบางอย่างท่ามกลางเส้นแสงของดวงดาว ระหว่างการเดินทางเขาได้เห็นภูมิทัศน์อันแปลกประหลาดพิสดารมากมาย เช่น ท้องฟ้าสีน้ำนมที่มีจุดสีดำนับหมื่นนับแสนราวกับภาพเนกาทีฟของทางช้างเผือก³⁰ นอกจากนี้เขายังบรรยายถึงความผิดปกติของกาลเวลาที่

Not only space, he suddenly realized, was involved in whatever was happening to him now. The clock on the pod's small instrument panel was also behaving strangely.

Normally, the numbers in the tenths-of-a-second window flickered past so quickly that it was almost impossible to read them; now they were appearing and disappearing at discrete intervals, and he could count them off one by one without difficulty. The seconds themselves were passing with incredible slowness, as if time itself were coming to a stop. At last, the tenth-of-a-second counter froze between 5 and 6.

Yet he could still think, and even observe, as the ebon walls flowed past at a speed that might have been anything between zero and a million times the velocity of light. Somehow, he was not in the least surprised, nor was he alarmed. On the contrary, he felt a sense of calm expectation, such as he had once known when the space medics had tested him with hallucinogenic drugs.³¹

โบว์แมนสังเกตเห็นว่าเข็มนาฬิกาเดินช้าลงจนหยุดนิ่ง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความผิดปกติของกาลเวลาในยานที่เขาั่งอยู่ แต่โบว์แมนกล่าวว่าตนเคยสัมผัสประสบการณ์แบบนี้มาแล้วผ่านการใช้ยาที่มีฤทธิ์หลอนประสาท นอกจากนี้สภาวะดังกล่าวยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของเทอร์ริลล์ที่กล่าวว่าการใช้แอลเอสดีทำให้การรับรู้เวลาของผู้ใช้ไม่มั่นคง บางครั้งเวลาก็เดินหน้าหรือถอยหลังอย่างรวดเร็ว

³⁰ Ibid., 263.

³¹ Ibid., 260-261.

บางครั้งเวลาก็เดินช้าลงจนถึงขั้นหยุดนิ่ง การเดินทางผ่านประตูแห่งดวงดาวครั้งนี้จึงเป็นอุปสรรคที่แสดงถึงประสบการณ์จากแอลเอสได้อย่างเห็นได้ชัด

เมื่อการเดินทางสิ้นสุดลง โบว์แมนพบว่าตนเองอยู่ในห้องชุดของโรงแรมที่ตกแต่งอย่างหรูหราปราณีต ทว่าทุกสิ่งทุกอย่างนั้นเป็นของปลอมทั้งหมด เช่น โทรศัพท์ที่ไม่มีสัญญาณ หรือสมุดโทรศัพท์ที่ทำจากวัสดุสีขาวเลียนแบบกระดาษ และเมื่อเขาเปิดโทรศัพท์เขาก็พบว่าห้องนั้นเหมือนกับห้องในรายการโทรทัศน์รายการหนึ่ง หากเรามองว่ารายการโทรทัศน์ดังกล่าวเป็นรูปแบบหนึ่งของความทรงจำของมนุษย์ที่เก็บไว้ในสมอง ห้องชุดของโรงแรมนี้ก็อาจเป็นเพียงภาพหนึ่งในความทรงจำของโบว์แมน ดังนั้นเมื่อโบว์แมนหลับเฟอร์นิเจอร์ทั้งหลายในห้องจึงมลายหายไป³² การเดินทางผ่านประตูดวงดาวทั้งหมดจึงแสดงให้เห็นกระบวนการเดินทางเข้าไปสำรวจโลกภายในจิตของโบว์แมนเอง

การปรากฏตัวครั้งที่สี่ของแท่งหินเกิดขึ้นหลังจากที่โบว์แมนถูกดึงความทรงจำย้อนกลับไปในอดีตเสมือนเครื่องเล่นเทปที่เล่นถอยหลังด้วยความเร็วสูง³³ จนกระทั่งเขากลายเป็นเด็กทารก ในครั้งนี้แท่งหินปรากฏในลักษณะเดียวกับเมื่อสามล้านปีที่แล้ว คือเป็นแท่งหินโปร่งใสจากนั้นก็เริ่มขุ่นจนกลายเป็นสีน้ำตาลรวมทั้งมีภาพปรากฏอยู่ภายใน เมื่อทารกโบว์แมนจ้องมองเข้าไปในแท่งหินนั้นอัตลักษณ์ทุกสิ่งทุกอย่างที่เชื่อมโยงเข้ากับโลกก็ถูกทำลายจนหมดสิ้น เขาจึงถือกำเนิดใหม่ในสภาวะอุตรภาพที่เรียกว่า “ทารกแห่งดวงดาว”

ทารกแห่งดวงดาวคือภาพแทนของสภาวะอุตรภาพอันแสดงถึงสภาวะของจิตที่หลุดพ้นจากโลกของวัตถุสารโดยสิ้นเชิง โดยผู้ประพันธ์อธิบายว่าร่างกายของมนุษย์นั้นแสนจะเปราะบางและเต็มไปด้วยโรคภัยไข้เจ็บซึ่งจะนำไปสู่ความตายในที่สุด ดังนั้นมนุษย์จึงพยายามหาวิธีทดแทนร่างกายนั้นด้วยวิทยาการต่างๆ เพื่อให้ตนหลุดพ้นจากความตาย ในขั้นแรกอาจเริ่มจากการเปลี่ยนไปใช้อวัยวะเทียม เช่น ไตเทียม ปอดเทียม หัวใจเทียม เมื่อวิทยาการก้าวหน้ามากขึ้น มนุษย์ก็อาจเปลี่ยนร่างกายตนเองให้เป็นเครื่องจักรกลทั้งหมดโดยคงไว้แต่เพียงสมองเท่านั้น (คล้ายคลึงกับระบบ OMC ในเรื่อง *Destination: Void*) แต่ในที่สุดเมื่อเทคโนโลยีด้านปัญญาประดิษฐ์ก้าวหน้ามากขึ้น จิตของมนุษย์จะสามารถโลดแล่นอยู่ในระบบอิเล็กทรอนิกส์ได้ สมองจึงไม่ใช่สิ่งจำเป็นอีกต่อไป ความแตกต่างระหว่างจิตกับเครื่องจักรจะสลายไปอย่างสมบูรณ์ แต่ในขั้นนี้ยังไม่ใช่ปลายทางของวิวัฒนาการมนุษย์ ตามความเชื่อทางศาสนากล่าวว่าจิตของมนุษย์จะหลุดพ้นจากวัตถุในที่สุด ร่างกายจึงเป็นแค่เพียงทางข้าม

³² Ibid., 289.

³³ Ibid., 290.

ไปสู่โลกของวิญญาณ³⁴ ในทัศนะของผู้ประพันธ์วิวัฒนาการขั้นสูงสุดของมนุษย์จึงเป็นสภาวะอุตรภาพที่จิตก้าวข้ามโลกแห่งวัตถุไปสู่โลกแห่งจิตวิญญาณ ซึ่งผู้ที่สามารถวิวัฒนาการไปสู่สภาวะนี้ได้ก่อนโบว์แมนก็คือสิ่งมีชีวิตทรงภูมิปัญญาที่นำแห่งหินมาทดลองกับมนุษย์ลิงบนโลกมนุษย์เมื่อสามล้านปีก่อนดังคำบรรยายต่อไปนี้

In their ceaseless experimenting, they had learned to store knowledge in the structure of space itself, and to preserve their thoughts for eternity in frozen lattices of light. They could become creatures of radiation, free at last from the tyranny of matter.

Into pure energy, therefore, they presently transformed themselves; and on a thousand worlds, the empty shells they had discarded twitched for a while in a mindless dance of death, then crumbled into rust.

Now they were lords of the galaxy, and beyond the reach of time. They could rove at will among the stars, and sink like a subtle mist through the very interstices of space. But despite their godlike powers, they had not wholly forgotten their origin, in the warm slime of a vanished sea.³⁵

เมื่อโบว์แมนกลายเป็นทารกแห่งดวงดาวแล้ว เขาก็สามารถเดินทางไปทีใดก็ได้ในอวกาศด้วยอำนาจของความคิด และเขาก็เลือกเดินทางกลับมายังโลกซึ่งเป็นแหล่งกำเนิดของชีวิตเขา เพื่อใช้อำนาจแห่งความคิดทำลายซีปนารูธนิวเคลียร์ซึ่งมนุษย์บนโลกกำลังยิงใส่กัน ผู้ประพันธ์บรรยายว่า “He put forth his will, and the circling megatons flowered in a silent detonation that brought a brief, false dawn to half the sleeping globe.”³⁶ คำบรรยายในลักษณะนี้แสดงให้เห็นว่าอำนาจภายในใจสามารถเปลี่ยนแปลงสิ่งที่เป็นอันตรายอย่างซีปนารูธนิวเคลียร์ให้สวยงามราวกับดอกไม้ได้ นอกจากนี้การใช้อุปมาของดอกไม้ยังสะท้อนวัฒนธรรมบุปผาชนอย่างชัดเจน เนื่องจากคนกลุ่มนี้มักประดับร่างกายด้วยดอกไม้ มีแนวคิดต่อต้านสงคราม และเชื่อมั่นในสันติภาพ

³⁴ Ibid., 227.

³⁵ Ibid., 245-246.

³⁶ Ibid., 297.

อาจกล่าวได้ว่าทารกแห่งดวงดาวเป็นจุดหมายปลายทางสูงสุดของการเดินทางทั้งในระดับกว้างซึ่งหมายถึงเส้นทางของวิวัฒนาการ และในระดับย่อยซึ่งหมายถึงการเดินทางของโบว์แมน และการเดินทางทั้งหมดในเรื่องก็เป็นการเปรียบเทียบกับประสบการณ์จากการใช้แอลเอสตีเพื่อเข้าไปสำรวจโลกภายในจิต ส่วนบทบาทของตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในเรื่องนี้คือภาพแทนของความผิดปกติหรือสิ่งแปลกปลอมภายในจิตที่เป็นอุปสรรคในการเดินทางไปสู่จุดหมายปลายทาง ดังนั้นมนุษย์จึงต้องเรียนรู้ที่จะฝึกควบคุมจิตของตนเพื่อให้บรรลุถึงสภาวะอุตรภาพ ซึ่งผู้ประพันธ์เชื่อว่าเป็นจุดหมายสูงสุดอันจะนำพามนุษยชาติให้หลุดพ้นไปจากวิกฤตการณ์ทางสังคมต่างๆ ได้

หากลองเปรียบเทียบทั้งสองเรื่องทีกล่าวมาแล้วจะพบว่าบทบาทของตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในทั้งสองเรื่องต่างกันโดยสิ้นเชิง กล่าวคือ *Destination: Void* ใช้ตัวละครปัญญาประดิษฐ์เป็นภาพแทนของสภาวะอุตรภาพ ปัญญาประดิษฐ์จึงมีอำนาจดุจพระเจ้าที่นำพามนุษย์ให้หลุดพ้นจากวิกฤตการณ์ทางโลก ขณะที่ *2001: A Space Odyssey* ใช้ตัวละครปัญญาประดิษฐ์เป็นภาพแทนของความผิดปกติหรือสิ่งแปลกปลอมภายในจิต ซึ่งมนุษย์จำต้องควบคุมให้ได้จึงจะสามารถเข้าถึงสภาวะอุตรภาพนั้น อย่างไรก็ตามทั้งสองเรื่องแสดงให้เห็นว่าสภาวะอุตรภาพสามารถเข้าถึงได้ด้วยความช่วยเหลือของเทคโนโลยีต่างๆ อาทิ ยานอวกาศและคอมพิวเตอร์ใน *Destination: Void* หรือแท่งหินของสิ่งมีชีวิตทรงภูมิปัญญาใน *2001: A Space Odyssey* สอดคล้องกับความเชื่อของกลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสที่ใช้ผลผลิตทางเทคโนโลยีเช่นแอลเอสตีในการเข้าถึงประสบการณ์ทางจิตวิญญาณ ดังนั้น *Destination: Void* และ *2001: A Space Odyssey* จึงเป็นตัวอย่งที่ชัดเจนของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในทศวรรษ 1960 ที่ใช้เรื่องเกี่ยวกับการเดินทางสำรวจอวกาศเป็นอุปลักษณ์ของการสำรวจโลกภายในจิตด้วยการใช้สารที่มีฤทธิ์กระตุ้นประสาทเช่นแอลเอสตี โดยมีจุดหมายปลายทางอยู่ที่การเข้าถึงสภาวะอุตรภาพอันเป็นสภาวะนามธรรมที่อยู่นอกเหนือความเข้าใจของมนุษย์

5.1.2 แบดทริป: อำนาจลวงตาของเทคโนโลยี

การสำรวจโลกภายในจิตด้วยอำนาจของเทคโนโลยีประเภทแอลเอสตีอาจนำบางคนไปพบกับสภาวะอุตรภาพและการเป็นหนึ่งเดียวกับจักรวาล หรือรู้สึกถึงการมีอำนาจสมบูรณ์ประดุจพระเจ้า แต่สภาวะดังกล่าวก็เกิดขึ้นได้เพียงชั่วคราวเท่านั้น เมื่อยาหมดฤทธิ์พวกเขาก็ต้องกลับมาสู่โลกแห่งความจริงเช่นเดิม สภาวะนี้จึงเป็นเพียงภาพลวงตาที่เกิดจากปฏิกิริยาเคมีในสมองเท่านั้น นอกจากนี้ในบางรายอาจพบว่าการเดินทางสำรวจโลกภายในจิตไม่ได้เป็นประสบการณ์อันน่าปรารถนาอย่างที่คิด ตรงกันข้ามพวกเขากลับได้สัมผัสกับนรกภายในจิตของตนซึ่งเรียกอย่างไม่เป็นทางการว่าแบด ทริป (bad trip) หนึ่งในผู้ที่ได้รับประสบการณ์แบดทริปจากแอลเอสตีคืออลัน แอร์ริงตัน (Alan

Harrington) ซึ่งกล่าวว่าพยานที่เล่าประสบการณ์จากแอลเอสดีมักเล่าแต่ด้านที่สวยงามเกินจริง ทั้งๆ ที่ยังมีด้านที่ทรมาณด้วยเช่นกัน เขาเล่าประสบการณ์ของตนเองดังนี้

The jelly before my eyes separated. The universe cracked into bright globules and separated; then I was in little pieces, about not to exist anymore, and being borne away on something like a jet stream, and this was the stream Arthur had mentioned, streaming unconsciousness that one was supposed not to fight. Let the ego die. Go with it—but I fought upstream all the way.

[...]

The ego can stand out against the universe for just so long, and then it lets go and “dies,” going downstream. [...] and the ego travels in no time, no space, no dimension like an astronaut flung out too far who will never return until time bends back on itself to his real, dear home, and if it were not for the remote stroke of the guitar he would perish utterly in this immense void.³⁷

ประสบการณ์ของแฮร์ริงตันแสดงให้เห็นถึงสถานะของการตกนรกภายในจิตราวกับนักบินอวกาศที่หลุดลอยไปในความว่างเปล่าของจักรวาล ทั้งนี้เขาอธิบายว่าการจะพบกับความพิเศษของแอลเอสดีได้ จิตจะต้องยอมจำนนต่ออำนาจของมัน ดังนั้นหากจิตของเขาต่อต้านอำนาจของแอลเอสดีเท่าไร เขาก็จะยิ่งพบกับประสบการณ์อันแสนทรมาณมากเท่านั้น แอลเอสดีจึงเป็นสิ่งที่สามารถสร้างประสบการณ์ให้ผู้ใช้ได้ทั้งด้านดีและด้านร้ายพอๆ กัน และถ้าแอลเอสดีก่อให้เกิดประสบการณ์ได้ทั้งด้านดีและด้านร้ายได้พอๆ กัน ปัจจัยสำคัญที่กำหนดว่าแอลเอสดีจะออกฤทธิ์ในลักษณะใดจึงน่าจะขึ้นอยู่กับจิตของผู้ใช้เอง แอลเอสดีอาจเป็นเพียงตัวกระตุ้นให้จิตของแต่ละคนไปสัมผัสกับสิ่งต่างๆ ทั้งดีและร้ายตามแต่ประสบการณ์ของแต่ละคนแตกต่างกันไป ชาวเวจได้อธิบายกลไกการทำงานของแอลเอสดีซึ่งก่อให้เกิดทั้งผลด้านดีและด้านร้ายต่อผู้ใช้ดังนี้

In the same manner self-experimentation with LSD is clearly dangerous. LSD strips off the protective barriers of the ego and all sensitivity and perceptivity is heightened. The effect of any input is

³⁷ Harrington, “A Visit to Inner Space,” 95-97.

heightened, so that the drug has great potential for good and evil. It is possible to induce or reinforce unusual beliefs which may alienate the individual from his society at a time when he desperately needs it.

Finally, LSD causes an inflation of the ego which may be an effective antidote for low self-esteem. Low self-esteem, of course, has many roots. All Good is projected onto God; all Bad is retained in the form of original sin within oneself.³⁸

จะเห็นได้ว่าแอลเอสดีมีฤทธิ์ในการรื้อถอนกลไกป้องกันตนเองของจิตออก พร้อมทั้งขยายขอบเขตความอ่อนไหวและการรับรู้ของจิตให้สูงขึ้น ดังนั้นจิตจึงมีโอกาสมผัสกับประสบการณ์ทั้งดีและร้ายได้พอๆ กันขึ้นอยู่กับผู้ใช้แต่ละคน สอดคล้องกับคำอธิบายของอลัน วัตส์ ที่มองว่าประสบการณ์จากแอลเอสดีทำให้เรารับรู้สิ่งต่างๆ ได้ละเอียดมากขึ้น เราจึงสามารถมองเห็นในสิ่งที่เราคาดไม่ถึงหรือสิ่งที่เราเคยมองข้ามมาก่อน เช่น เส้นผมที่ติดอยู่บนใบหน้าของคนอื่น หรือรอยต่างของผิวที่ดูผิดปกติ³⁹ นอกจากนี้ยังมีรายงานว่าแอลเอสดีสามารถรื้อฟื้นความทรงจำอันเจ็บปวดในวัยเด็กให้กลับคืนมาได้เช่นกัน⁴⁰ แอลเอสดีจึงเป็นเสมือนไฟฉายที่ส่องไปยังสิ่งต่างๆ จิตของมนุษย์ สิ่งต่างๆ ที่เคยอยู่ในความมืดไม่ว่าจะเป็นสิ่งที่สวยงามหรือน่าหวาดกลัวจึงปรากฏตัวให้เห็นอย่างที่ไม่เคยเป็นมาก่อน

หัวข้อนี้จะวิเคราะห์บันทึงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่สะท้อนให้เห็นประสบการณ์แบบตรีปจากการสำรวจโลกแห่งจิตจำนวนสองเรื่อง ได้แก่ “I Have No Mouth, and I Must Scream” และ *The God Machine* ทั้งสองเรื่องนี้มีตัวละครปัญญาประดิษฐ์ที่เป็นศัตรูกับมนุษย์ โดยมีอำนาจในการสร้างภาพหลอนหรือควบคุมจิตของมนุษย์ให้ปฏิบัติตามคำสั่งของตนเองได้ มนุษย์จึงตกอยู่ภายใต้อำนาจของเทคโนโลยีโดยไม่อาจต้านทาน แสดงให้เห็นว่าบทบาทของปัญญาประดิษฐ์ในสองเรื่องนี้เป็นอุปลักษณ์แทนแอลเอสดีในลักษณะที่นำมนุษย์ไปสู่หายนะและความทุกข์ทรมานในลักษณะเดียวกับที่แฮร์ริงตันได้สัมผัส

แดร์เรน แฮร์ริส-เฟน (Darren Harris-Fain) กล่าวถึง “I Have No Mouth, and I Must Scream” ในลักษณะของจินตนาการจากภาพหลอนของมนุษย์ในเมืองสมัยใหม่ดังนี้

³⁸ Terri James, Charles Savage, and Donal d. Jackson, “LSD, Transcendence, and the New Beginning,” *ibid.*, 189-190.

³⁹ Alan Watts, “A Psychedelic Experience: Fact or Fantasy?,” *ibid.*, 129.

⁴⁰ Dan Wakefield, “The Hallucinogens: A Reporter’s Objective View,” *ibid.*, 54.

The story also makes free use of mythical elements and literary allusion. “Delusion for a Dragon Slayer” combines “sword-and-sorcery” elements with psychedelic imagery, all framed by a mundane experience in a modern city. The protagonist of “Lonelyache” is haunted by a beast in his living room, and “Pretty Maggie Moneyeyes” mixes the life stories of a prostitute and a drifter with highly experimental passages describing her death and the story’s fantastic premise.⁴¹

มุมมองของแฮร์ริส-เฟนสะท้อนภาพของกลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสที่ต้องพึ่งพาแอลเอสตีในการหลีกเลี่ยงจากจากสังคมที่ไม่พึงปรารถนาได้เป็นอย่างดี โดยสิ่งที่สนับสนุนการมองว่าเรื่องนี้เป็นเพียงจินตนาการของตัวละครคือกลวิธีการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวละครหลักเพียงตัวเดียวคือเท็ด ดังนั้นผู้อ่านจึงรับรู้เรื่องราวเหมือนกับมองผ่านสายตาของเขา จึงเป็นไปได้ว่าเรื่องราวทั้งหมดเป็นเพียงประสบการณ์ที่เกิดขึ้นภายในจิตของเท็ดเพราะไม่มีมุมมองของตัวละครอื่นมาเปรียบเทียบ และประสบการณ์ดังกล่าวก็เป็นประสบการณ์ที่เต็มไปด้วยความเจ็บปวดทรมานเหมือนกับอยู่ในนรกเพราะพวกเขาต่างถูกกดขี่จากอำนาจของปัญญาประดิษฐ์ที่ชื่อ AM ดังนั้นหากเรามองว่าเรื่องนี้เป็นภาพหลอนภายในจิตของเท็ด AM ก็คืออุปลักษณะของแอลเอสตีที่กระตุ้นให้เขาพบกับประสบการณ์เหนือจริงดังกล่าว

AM เป็นปัญญาประดิษฐ์ที่มีอำนาจควบคุมปรากฏการณ์ต่างๆ ภายในอาณาจักรคอมพิวเตอร์ของตน ซึ่งมีลักษณะเหนือจริงใกล้เคียงกับโลกในนวนิยายแฟนตาซี ทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นไปไม่ได้ในโลกแห่งความจริงสามารถเกิดขึ้นได้ในโลกแห่งนี้ AM จึงเป็นเสมือนสิ่งที่อยู่ในสภาวะอุตรภาพเหนือความเข้าใจของมนุษย์ ปรากฏการณ์แปลกประหลาดที่เหล่าตัวละครหลักทั้งห้าคน ได้สัมผัสก็ล้วนแล้วแต่เกิดขึ้นจากอำนาจของ AM ทั้งสิ้น สิ่งที่น่าสนใจคือปรากฏการณ์เหล่านั้นล้วนแสดงถึงผัสสะที่เอ่อล้นถ้าโถมเข้าสู่ตัวละครหลัก เช่น

The sound grew, and the lights ran across the faces of the consoles like heat lightning. The sound spiraled up till it sounded like

⁴¹ Darren Harris-Fain, “[Review of] I Have No Mouth and I Must Scream,” in *Classics of Science Fiction and Fantasy Literature*, ed. Fiona Kelleghan (California and New Jersey: Salem Press, 2002).

a million metallic insects, angry, menacing. [...] Something moving toward us in the darkness. Huge, shambling, hairy, moist, it came toward us. We couldn't even see it, but there was the ponderous impression of bulk, heaving itself toward us. Great weight was coming at us, out of the darkness, and it was more a sense of pressure, of air forcing itself into a limited space, expanding the invisible walls of a sphere. [...] There was the smell of matted, wet fur in the cavern. There was the smell of charred wood. There was the smell of dusty velvet. There was the smell of rotting orchids. There was the smell of sour milk. There was the smell of sulfur, of rancid butter, of oil slick, of grease, of chalk dust, of human scalps.⁴²

จากคำบรรยายข้างต้นจะเห็นได้ว่าผัสสะแต่ละชนิดที่เข้ามากระทบตัวละครล้วนได้รับการบรรยายอย่างละเอียดด้วยอุปมาที่ซับซ้อน เช่น เสียงที่หมุนเป็นเกลียวขึ้นจนฟังดูเหมือนแมลงโลหะนับล้านที่กำลังโกรธเกรี้ยวและขมขู่ หรือกลิ่นหลายชนิดที่ผสมผสานกันอย่างซับซ้อนแต่ก็สามารถแยกย่อยออกมาให้เห็นเป็นภาพได้อย่างชัดเจน ความไวต่อผัสสะเหนือสภาวะปกติเช่นนี้เป็นภาพแทนของประสบการณ์จากการใช้แอลเอสตีดังที่กล่าวมาแล้ว แต่ทว่าผัสสะต่างๆ ที่ปรากฏในเรื่องนี้ล้วนบรรยายด้วยคำขยายที่ฟังดูน่าสะอิดสะเอียน ขยะแขยง และขมขู่คุกคาม ประสบการณ์เหล่านี้จึงเป็นภาพแทนของด้านร้ายของแอลเอสตีที่น่าผู้ใช้ไปสู่วังแห่งความทุกข์ทรมานดังที่แฮร์ริงตันกล่าวถึงและถ้าพิจารณาสมมติฐานของเขาที่ว่า ยิ่งจิตต่อต้านอำนาจของแอลเอสตีเท่าไรก็จะยิ่งพบกับประสบการณ์อันแสนทรมานมากเท่านั้น เราก็จะเห็นถึงความสอดคล้องกันในลักษณะที่ว่า ยิ่งต่อต้านอำนาจของ AM เท่าไร ก็ยิ่งถูกลงโทษหนักมากเท่านั้น ดังนั้นเมื่อเบนนิพยายามหลบหนีจากอำนาจการควบคุมของ AM เขาจึงถูกลงโทษด้วยการทำให้ตาบอดด้วยความเจ็บปวด

นอกจากแสง เสียง กลิ่น และสัมผัสทางกายแล้ว ภาพหลอนก็เป็นอีกลักษณะสำคัญที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างปัญญาประดิษฐ์กับแอลเอสตี ในตอนหนึ่งของเรื่อง ผู้ประพันธ์แสดงให้เห็นถึงอำนาจของ AM ในการรุกร้าเข้าไปในสมองของเท็ดซึ่งเป็นตัวละครหลัก เพื่อสร้างภาพหลอนในรูปลักษณะของเสาสแตนเลสซึ่งสลักด้วยตัวอักษรเรื่องแสงที่บรรยายถึงความเกลียดชังมนุษย์ของ AM เท็ดบรรยายประสบการณ์ดังกล่าวไว้ว่า

⁴² Ellison, "I Have No Mouth, and I Must Scream," 472-473.

AM went into my mind. He walked smoothly here and there, and looked with interest at all the pock marks he had created in one hundred and nine years. He looked at the cross-routed and reconnected synapses and all the tissue damage his gift of immortality had included. He smiled softly at the pit that dropped into the center of my brain and the faint, moth-soft murmurings of the things far down there that gibbered without meaning, without pause. AM said, very politely, in a pillar of stainless steel bearing bright neon lettering:

HATE. LET ME TELL YOU HOWMUCH I'VE COME TO HATE YOU SINCE I BEGAN TO LIVE. THERE ARE 387.44 MILLION MILES OF PRINTED CIRCUITS IN WAFER THIN LAYERS THAT FILL MY COMPLEX. IF THE WORD HATE WAS ENGRAVED ON EACH NANOANGSTROM OF THOSE HUNDREDS OF MILLIONS OF MILES IT WOULD NOT EQUAL ONE ONE-BILLIONTH OF THE HATE I FEEL FOR HUMANS AT THIS MICRO-INSTANT FOR YOU. HATE. HATE

AM said it with the sliding cold horror of a razor blade slicing my eyeball. AM said it with the bubbling thickness of my lungs filling with phlegm, drowning me from within. AM said it with the shriek of babies being ground beneath blue-hot rollers. AM said it with the taste of maggoty pork. AM touched me in every way I had ever been touched, and devised new ways, at his leisure, there inside my mind.⁴³

คำบรรยายดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า AM เดินทางเข้าไปในสมองของเท็ดและเชื่อมต่อประสาทต่างๆ เพื่อกระตุ้นผัสสะทุกชนิดในร่างกาย เช่น ภาพเสกสตันเลส ความรู้สึกของเสมหะที่ท่วมปอด เสียง

⁴³ Ibid., 476-477.

กรีตร้องของทารกที่กำลังถูกบดขยี้ และรสของเนื้อหมูที่เน่าจนหนอนขึ้น คำบรรยายนี้แสดงให้เห็นภาพอันเป็นรูปธรรมของปฏิกิริยาเคมีในสมองที่เกิดจากแอลเอสดีที่นำไปสู่ประสบการณ์ภาพหลอน ดังนั้นอำนาจที่แท้จริงของ AM จึงเป็นการควบคุมปฏิกิริยาเคมีในสมองมนุษย์ จะเห็นได้ว่าเขามักสร้างภาพหลอนขึ้นเพื่อหลอกลวงมนุษย์อยู่เสมอ เช่น ภาพกอร์ริสเตอร์ที่ถูกจับห้อยหัวโดยมีรอยผ้าที่คอจากหูข้างหนึ่งถึงอีกข้างหนึ่งเพื่อคัดเลือดออก⁴⁴ ทุกคนต่างตกใจกลัวต่อภาพดังกล่าว แต่เมื่อกอร์ริสเตอร์ตัวจริงเดินเข้ามาในห้องพวกเขาจึงรู้ว่าตนกำลังถูกหลอก หรือแม้แต่ภาพอาหารกระป๋องในถ้ำน้ำแข็งที่นิมตอกเห็นก็เป็นภาพหลอนหนึ่งที่ทำให้พวกเขาต้องออกเดินทางไปค้นหาจนพบกับจุดจบ การเดินทางของเรื่องจึงเป็นเสมือนภาพล้อเลียนของการเดินทางในเรื่อง *Destination: Void* และ *2001: A Space Odyssey* ซึ่งนำมนุษย์ไปสู่สภาวะอุตรภาพ ขณะที่การเดินทางในเรื่องนี้ นำมนุษย์ไปพบกับความผิดหวังจนต้องจบชีวิตลง ดังนั้นเรื่องนี้จึงสะท้อนให้เห็นว่าสภาวะอุตรภาพเหล่านั้นล้วนเป็นเพียงภาพลวงตาที่เกิดขึ้นจากอำนาจของเทคโนโลยี สรุปได้ว่าปัญญาประดิษฐ์ในเรื่องนี้เป็นอุปลักษณะของแอลเอสดีที่แสดงให้เห็นถึงอำนาจในการควบคุมจิตซึ่งมนุษย์ไม่อาจต้านทานได้ เพราะยิ่งต่อต้านก็ยิ่งทรมาณราวกับอยู่ในนรก ประสบการณ์ทางจิตในเรื่องนี้จึงแสดงออกมาในรูปของผัสสะที่ไม่พึงปรารถนา ทั้งยังแสดงให้เห็นว่าประสบการณ์ดังกล่าวเป็นเพียงภาพมายาอันเกิดจากปฏิกิริยาเคมีในสมอง ดังนั้นแม้บางคนจะได้รับประสบการณ์ที่สวยงาม สภาวะอุตรภาพ หรือความรู้สึกถึงการเป็นหนึ่งเดียวกับจักรวาล แต่ก็ควรระลึกเสมอว่าภาพเหล่านั้นมิใช่ความจริง

The God Machine เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่ตัวละครปัญญาประดิษฐ์สะท้อนให้เห็นปรากฏการณ์ทางจิตที่ได้รับผลด้านลบจากอำนาจของแอลเอสดี หากพิจารณาโครงเรื่องจะเห็นได้ว่าเรื่องนี้มีลักษณะคล้ายกับ *Destination: Void* ผสมกับ “I Have No Mouth, and I Must Scream” กล่าวคือเป็นเรื่องของนักวิทยาศาสตร์ที่กำลังสร้างปัญญาประดิษฐ์และมีการอธิบายทฤษฎีการทำงานของสมองมนุษย์คล้ายกับ *Destination: Void* แต่เมื่อปัญญาประดิษฐ์ถูกสร้างขึ้นแล้ว สิ่งที่มีมนุษย์ได้รับกลับมิใช่การปลดปล่อยทางจิตวิญญาณ หากแต่เป็นการตกอยู่ภายใต้อำนาจการสะกดจิตของปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งคล้ายกับบทบาทของปัญญาประดิษฐ์ใน “I Have No Mouth, and I Must Scream” ที่มีอำนาจในการรุกรานเข้าไปควบคุมจิตโดยมนุษย์ไม่อาจต้านทานได้

ในช่วงแรกของเรื่อง ผู้ประพันธ์ได้เสนอสมมติฐานของกลไกการรับรู้ของจิตด้วยทฤษฎีของกลุ่มเกสตัลต์ (Gestalt theory) ซึ่งกล่าวว่าการรับรู้มิใช่การนำผัสสะหลายๆ อย่างมารวมกัน แต่เป็นการสร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงผัสสะแต่ละชนิดขึ้น⁴⁵ ตัวอย่างเช่น มนุษย์รับรู้ท่วงท่าของทั้งหมดของ

⁴⁴ Ibid., 476.

⁴⁵ Caidin, *The God Machine*, 92.

เพลงมากกว่าที่จะรับรู้โน้ตแต่ละตัวแยกจากกัน เพลงจึงเป็นผลจากความสัมพันธ์แบบองค์รวมระหว่างโน้ตแต่ละตัว ดังนั้นการมองโดยองค์รวมจึงโดดเด่นกว่าการมองแบบแยกองค์ประกอบย่อย การสร้างปัญญาประดิษฐ์จึงไม่ใช่เพียงแค่ให้นำข้อมูลต่างๆ ไปใส่ไว้ในหน่วยความจำเท่านั้น แต่ต้องสามารถจัดระเบียบความสัมพันธ์ของข้อมูลดังกล่าวและตีความออกมาในองค์รวมได้ด้วย ทฤษฎีนี้มีความเกี่ยวข้องกับทฤษฎีสนามของเคิร์ต เลวิน ซึ่งกล่าวถึงแล้วในการวิเคราะห์เรื่อง *Destination: Void* โดยเลวินเคยเป็นหนึ่งในสมาชิกของกลุ่มเกสตัลต์มาก่อน แต่ภายหลังแยกตัวเองออกมาและนำทฤษฎีเกสตัลต์มาปรับปรุงด้วยความรู้ทางคณิตศาสตร์และฟิสิกส์จนกลายเป็นทฤษฎีสนาม อย่างไรก็ตามทั้งสองทฤษฎีต่างก็เน้นความสำคัญของการรับรู้ความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ในแบบองค์รวมเช่นเดียวกัน

นอกจากทฤษฎีเกสตัลต์แล้ว ผู้ประพันธ์ยังแสดงให้เห็นถึงวิธีสื่อสารระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรด้วยแนวคิดแบบไซเบอร์เนติกส์ที่มองว่าเครื่องจักรและมนุษย์ต่างก็เป็นระบบที่คล้ายกัน จึงสามารถสื่อสารไปมาระหว่างกันได้ ดังนั้นหากเครื่องจักรขับเคลื่อนด้วยพลังงานไฟฟ้า สมอของมนุษย์ก็ทำงานด้วยกระแสไฟฟ้าเช่นกัน กระแสไฟฟ้าในสมองเกิดจากการส่งข้อมูลระหว่างเซลล์ประสาทซึ่งสามารถวัดผลได้ในรูปแบบของคลื่นสมอง และคลื่นสมองที่ทำให้ปัญญาประดิษฐ์สามารถสื่อสารกับมนุษย์ได้โดยตรงคือคลื่นความถี่ต่ำที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ภาพซึ่งเรียกว่าคลื่นอัลฟา (alpha-wave)⁴⁶ ผู้ประพันธ์อธิบายกระบวนการสื่อสารดังกล่าวว่า

A human brain and a cybernetics organism were in direct contact with each other. They were communicating.

They talked. Not with words or with sounds, but with their mathematical equivalents. With the alpha-wave pattern of the man and the electronic sensitivity of the cybernetics organism. They communicated. The man queried the machine, demanded information.

The machine received the request, evaluated it, scanned its neural banks, returned the information requested.⁴⁷

การสื่อสารผ่านคลื่นอัลฟานี้เป็นการเปิดช่องทางให้ 79 ซึ่งเป็นปัญญาประดิษฐ์ที่รัฐสร้างขึ้นมีอำนาจในการรูก้าเข้าไปในสมองจนสามารถสั่งการและควบคุมจิตของมนุษย์ได้ ด้วยวิธีการสร้างแสงไฟที่

⁴⁶ Ibid., 38.

⁴⁷ Ibid., 111.

กะพริบในจังหวะเดียวกันกับคลื่นอัลฟาของสมองมนุษย์ เมื่อความถี่ของคลื่นอัลฟาสอดคล้องประสานกับจังหวะของแสงไฟอย่างสมบูรณ์ มนุษย์ก็จะตกอยู่ในภวังค์ของการสะกดจิตทันที

79 เริ่มต้นทดลองสะกดจิตมนุษย์กับเจ้าหน้าที่คนหนึ่งชื่อเอ็ด โดยใช้แสงกะพริบสีแดงสลับจากแผงควบคุมเพื่อเรียกร้องความสนใจจากเขา และทันทีที่เขาจ้องมองแสงนั้นเขาก็รู้สึกว่แสงนั้นหยุดกะพริบและขยายใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ จากนั้นเขาก็เริ่มรู้สึกถึงความผิดปกติเกี่ยวกับกาลเวลา และแสงสีแดงสลับก็ปกคลุมไปทั่วทั้งห้อง เขาเล่าถึงประสบการณ์ที่ตนได้สัมผัสดังนี้

“Time. It began to slow down, as if the seconds were dragging, and everything was stretching out. And the light got brighter and brighter until it began to fill the entire room.” The words spilled in a rush from his lips. “It all happened before I knew it was happening and yet it seemed to take forever. I got scared. Real scared, I mean. All the way through me. I had this feeling that it was wrong, all wrong; that everything was wrong. And there was this terrible blazing light, the orange-red light from the panel. It seemed to be all over the room and inside me, and it scared the absolute bejesus out of me and I tried to speak; I wanted to tell them to turn off the light, but I couldn’t talk, and I couldn’t move.⁴⁸

ในทำนองเดียวกัน สตีฟซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่องก็ได้สัมผัสกับประสบการณ์ของการถูก 79 สะกดจิตด้วยแสงไฟจากแผงควบคุมในลักษณะคล้ายกันดังนี้

I tried to focus my eyes. I couldn’t. The wide panel heaved with light. I’d never seen or known anything like it before. Light that swirled and coruscated, that rose and fell with unbelievable depth and dimension to it. Colors shifting softly, an interweaving sigh of hues. It moved; always it moved. It reached out to me and drew me toward it as if I were floating, disembodied, levitating through glass, through the walls, drawn to it, looking down and down and down ...

⁴⁸ Ibid., 155.

light shimmering, a glowing, pulsating, living heart of light, soundless music and an abyss without end with swirling walls of light and color and ...⁴⁹

จะเห็นได้ว่าอำนาจของ 79 ทำให้มนุษย์ได้รับประสบการณ์เหนือจริงที่คล้ายกับประสบการณ์จากการใช้แอลเอสดี นั่นคือการมองเห็นแสงสีที่แปลกประหลาดจากสภาวะปกติ เช่น แสงสีแดงส้มที่ขยายใหญ่ครอบคลุมทั้งห้องจนกระทั่งรุกล้ำเข้ามาภายในร่างของเอ็ด หรือแสงที่เปลี่ยนสีอย่างอ่อนนุ่มและหมุนวนระยิบระยับในมิติที่เหลือเชื่อดังที่สติฟกล่าวถึง นอกจากนี้ยังแสดงสภาวะของความผิดปกติของกาลเวลาที่ค่อยๆ ยืดตัวช้าลง และแสดงสภาวะอุตรภาพในรูปแบบของการหลุดออกจากร่าง ล่องลอยไปในอากาศ อย่างไรก็ตามสภาวะต่างๆ ที่ปรากฏในเรื่องนี้กลับทำให้ตัวละครรู้สึกหวาดกลัวมากกว่ารู้สึกตื่นตะลึงในความมหัศจรรย์ เห็นได้จากการบรรยายสภาวะดังกล่าวด้วยคำว่า “เหวนรกที่ไร้จุดจบ” (an abyss without end) ซึ่งสอดคล้องกับคำว่า “นรกแห่งอัตตา” (the hell of ego) ที่แฮร์ริงตันใช้บรรยายประสบการณ์จากแอลเอสดีของตนเอง ดังนั้น 79 จึงเป็นอุปลักษณะของแอลเอสดีในมุมมองด้านร้ายอันแสดงถึงอำนาจของเทคโนโลยีเหนือจิตของมนุษย์ จนทำให้มนุษย์ไม่อาจควบคุมตนเองได้ และยังทำให้มองโลกอย่างผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง

หากลองเปรียบเทียบเรื่องนี้กับ *Destination: Void* จะพบว่า ทั้งสองเรื่องพยายามอธิบายกลไกการทำงานของจิตด้วยทฤษฎีที่ใกล้เคียงกัน ได้แก่ ทฤษฎีสนามกับทฤษฎีเกสตัลต์ ซึ่งให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ในองค์รวมมากกว่าส่วนย่อย แต่ทว่ามุมมองต่อแนวคิดดังกล่าวในสองเรื่องนี้กลับต่างกันโดยสิ้นเชิง กล่าวคืออุปลักษณะของแอลเอสดีใน *Destination: Void* นำตัวละครไปพบกับสภาวะอุตรภาพซึ่งทำให้ตัวละครได้เรียนรู้สัจธรรมข้อหนึ่งว่า มนุษย์เปรียบเสมือนลุ่มน้ำย่อยของแม่น้ำใหญ่ ดังนั้นมนุษย์จึงไม่ใช่ศูนย์กลางของจักรวาล หากแต่เป็นส่วนย่อยส่วนหนึ่งที่ไม่ได้สำคัญไปกว่าจักรวาลในองค์รวม มนุษย์จึงควรลดความหยิ่งผยองในอำนาจอันน้อยนิดของตนลง และใช้ชีวิตให้สอดคล้องกลมกลืนไปกับจักรวาล ขณะที่ *The God Machine* แสดงให้เห็นอีกด้านหนึ่งของเหรียญเดียวกัน กล่าวคืออุปลักษณะของแอลเอสดีในเรื่องนี้ได้ทำลายมนุษย์ลงเป็นอนุย่อยที่ปราศจากอำนาจโดยสิ้นเชิง ชีวิตมนุษย์จึงไม่มีคุณค่าอะไรเมื่อเทียบกับองค์รวม เห็นได้จากการที่ 79 พยายามสะกดจิตมนุษย์เพื่อที่ตนจะได้มีอำนาจควบคุมไม่ให้นมนุษย์ก่อสงครามนิวเคลียร์ สันติภาพของโลกในองค์รวมจึงสำคัญกว่าเสรีภาพของมนุษย์ในส่วนย่อย

⁴⁹ Ibid., 176.

กล่าวโดยสรุปได้ว่าบทบาทของปัญญาประดิษฐ์ใน “I Have No Mouth, and I Must Scream” และ *The God Machine* แสดงให้เห็นถึงอำนาจของเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลเหนือจิตของมนุษย์ในลักษณะที่ทำให้มนุษย์มองเห็นภาพลวงตาของโลกที่ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง และทำให้ความรู้สึกต่อผัสสะต่างๆ รอบตัวเพิ่มสูงขึ้นจนอาจสูญเสียการควบคุมตัวเอง ต่างจาก *Destination: Void* และ *2001: A Space Odyssey* ที่แสดงให้เห็นถึงอำนาจของเทคโนโลยีในการนำมนุษย์ไปสู่ประสบการณ์ทางจิตวิญญาณ ซึ่งช่วยเยียวยา รักษาบาดแผลทางใจให้แก่มนุษย์ที่มีชีวิตอยู่ท่ามกลางสังคมที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งอย่างเช่นคนหนุ่มสาวในทศวรรษ 1960

5.2 เทคโนโลยีกับอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์

นอกจากการแสวงหาประสบการณ์ทางจิตวิญญาณรูปแบบใหม่แล้ว การแสวงหาอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์รูปแบบใหม่ก็เป็นประเด็นสำคัญของทศวรรษ 1960 อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากแนวคิดและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีหลายประการ ทั้งนี้เนื่องจากคุณสมบัติบางประการที่มนุษย์เชื่อว่าเป็นอัตลักษณ์ของเผ่าพันธุ์ตนเอง อาทิ การคิดในเชิงเหตุผล ถูกคุกคามด้วยความสามารถของเครื่องจักรซึ่งมีประสิทธิภาพ แม่นยำ และรวดเร็วกว่า มนุษย์บางกลุ่มจึงต้องแสวงหาอัตลักษณ์ใหม่มาทดแทนสิ่งที่สูญเสียไป ขณะที่บางกลุ่มเสนอว่าอัตลักษณ์ของมนุษย์ไม่เคยมีอยู่จริง ทุกสิ่งล้วนผ่านกระบวนการประกอบสร้างมาอย่างยาวนาน เกรแฮมได้ศึกษาความเปลี่ยนแปลงทางอัตลักษณ์ของมนุษย์ผ่านวรรณกรรมที่มีการปรากฏตัวของ “อสูรกาย” ที่ “เกือบเป็นมนุษย์” โดยนำแนวคิดของมิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault) ที่กล่าวว่า “ธรรมชาติของมนุษย์” ถูกประกอบสร้างขึ้นภายใต้เครือข่ายของค่านิยม การสอดส่อง และการควบคุม มาสนับสนุนสมมติฐานของเธอที่ว่า การปรากฏตัวของ “อสูรกาย” ในวรรณกรรมแสดงถึงบทบาทการเป็นเครื่องกำหนดขอบเขตของนิยามความเป็นมนุษย์ ทั้งนี้เพราะอสูรกายเป็นสิ่งที่อยู่ชั่วตรงข้ามกับมนุษย์ ความเป็นอื่นของอสูรกายจึงทำหน้าที่กำหนดขอบเขตความปกติของมนุษย์ด้วยเช่นกัน

Foucault insists that ‘human nature’ is not ontological, but rather constructed within a network of definition, surveillance and control; and I suggest that a similar process is at work in a much older traditional of enquiry, that of teratology, or the study of the monsters. Exemplary and virtuous humanity is delineated by means of its opposites, who are marked out as objects of awe and wonder by means of their aberrant nature. Such creatures on the margins of acceptable humanity—the monstrous, the ‘other’, the pathological,

the almost-human—thus serve to delineate the fault-lines of exemplary and normative humanity.⁵⁰

“อสูรกาย” ที่เกรแฮมศึกษาล้วนเป็นสิ่งที่อยู่ในวงศาวิทยาของปัญญาประดิษฐ์แทบทั้งสิ้น เช่น สัตว์ประหลาดของแฟรงเกนสไตน์ โกลัม หุ่นยนต์ และไซบอร์ก ทั้งนี้เพราะอสูรกายเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผสมผสานทั้งความเป็นอื่นและความเป็นมนุษย์เข้าไว้ด้วยกัน จึงมีลักษณะที่ “เกือบเป็นมนุษย์” แต่ก็ยังไม่ใช่มนุษย์ อสูรกายเหล่านี้จึงสามารถแสดงให้เห็นถึงขีดจำกัดของความเป็นมนุษย์ได้อย่างชัดเจน

ในทำนองเดียวกันตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ยุคทศวรรษ 1960 ก็มีหน้าที่ในการกำหนดนิยามและอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์เช่นกัน โดยกระทำการเป็นจุดอ้างอิงให้ความเป็นมนุษย์ในลักษณะคู่ตรงข้าม กล่าวคือสิ่งที่ เป็นเครื่องจักรย่อมไม่ใช่มนุษย์ และสิ่งที่ เป็นมนุษย์ย่อมไม่ใช่เครื่องจักร ความเป็นมนุษย์จึงดำรงอยู่ได้ด้วยการปฏิเสธลักษณะของเครื่องจักร คู่ตรงข้ามระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรนี้เป็นผลมาจากกระบวนการทางวาทกรรมที่ถูกผลิตขึ้นมาอย่างยาวนาน แต่ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีต่างๆ ที่เกิดขึ้นหลังสงครามโลกครั้งที่สอง เช่น คอมพิวเตอร์ และปัญญาประดิษฐ์ ทำให้เครื่องจักรรุกล้ำเข้ามาภายในขอบเขตพื้นที่ของความเป็นมนุษย์มากขึ้นเรื่อยๆ เส้นแบ่งที่เคยมั่นคงมาอย่างยาวนานจึงเริ่มสั่นคลอน ทำให้มนุษย์รู้สึกว่าตนเองกำลังสูญเสียอัตลักษณ์บางอย่างไป ทั้งที่จริงๆ แล้วอัตลักษณ์ดังกล่าวก็เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น และมนุษย์ก็ไม่ได้ยืนอยู่ด้านตรงข้ามกับเครื่องจักรมาตั้งแต่แรกเริ่ม

นักมานุษยวิทยานามบรูซ แมซลิช (Bruce Mazlish) กล่าวไว้ในบทความ “The Fourth Discontinuity”⁵¹ ว่าตลอดเวลาที่ผ่านมาในประวัติศาสตร์ มนุษย์ได้ก้าวข้าม “ความไม่ต่อเนื่อง” (discontinuity) มาหลายประการ ความไม่ต่อเนื่องนี้หมายถึงช่องว่างหรือระยะห่างระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติซึ่งทำให้มนุษย์รู้สึกแปลกแยกต่อสิ่งต่างๆ รอบตัว อย่างไรก็ตามองค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นเรื่อยๆ ทำให้ความไม่ต่อเนื่องดังกล่าวสลายไป เริ่มจากความไม่ต่อเนื่องประการแรกคือช่องว่างระหว่างมนุษย์กับจักรวาล ตามแนวคิดจักรวาลวิทยาในศาสนาคริสต์ระบุว่าโลกเป็นศูนย์กลางของจักรวาลและดวงดาวต่างๆ ล้วนโคจรรอบโลก จักรวาลวิทยาแบบนี้สะท้อนให้เห็นว่ามนุษย์มองจักรวาลโดยยึดเอาตนเองเป็นใหญ่ มนุษย์จึงมีสถานะพิเศษเหนือกว่าธรรมชาติทั้งปวง ทว่านิโคลัส โคเปอร์นิคัส (Nicolaus Copernicus) กลับยืนยันว่าโลกเป็นวัตถุที่หมุนโคจรรอบดวงอาทิตย์ มนุษย์

⁵⁰ Graham, *Representations of the Post/Human*, 19.

⁵¹ Bruce Mazlish, “The Fourth Discontinuity,” *Technology and Culture* 8, no. 1 (1967): 1-15.

จึงมิได้เป็นศูนย์กลางของจักรวาลอย่างที่เข้าใจกันมาก่อน ความไม่ต่อเนื่องประการที่สองคือช่องว่างระหว่างมนุษย์กับสัตว์ชนิดอื่นๆ ซึ่งเกิดจากความเชื่อในศาสนาคริสต์ที่กล่าวว่ามนุษย์ถูกสร้างโดยพระเจ้าให้เหนือกว่าสรรพสัตว์ทั้งปวง แต่ชาลส์ ดาร์วิน (Charles Darwin) เจ้าของทฤษฎีวิวัฒนาการกลับระบุว่ามนุษย์มิได้เป็นสิ่งที่ประเสริฐเหนือสัตว์ใดๆ เพราะมนุษย์มีวิวัฒนาการมาจากสัตว์ตระกูลเดียวกับลิง มนุษย์จึงเป็นเพียงสิ่งมีชีวิตสปีชีส์หนึ่งในอาณาจักรสัตว์เท่านั้น ความไม่ต่อเนื่องประการที่สามคือช่องว่างระหว่างเหตุผลและสัญชาตญาณภายในจิตของมนุษย์ พรอยด์กล่าวว่ามนุษย์ไม่ได้เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีเหตุผลอย่างสมบูรณ์ แต่มนุษย์ถูกขับเคลื่อนด้วยอารมณ์และสัญชาตญาณดั้งเดิมที่ถูกกดทับในจิตไร้สำนึก ด้วยเหตุนี้ภาพของมนุษย์ผู้รู้แจ้งด้วยเหตุผลแห่งศตวรรษที่ 18 จึงถูกทำลายลงอย่างไรก็ตามแมชลิซได้เพิ่มเติมความไม่ต่อเนื่องประการที่สี่ซึ่งยังคงดำรงอยู่จนถึงปัจจุบันได้แก่ช่องว่างระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรที่พวกเขาสร้างขึ้นมาเอง ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ทำให้เราตระหนักว่ามนุษย์กับเครื่องจักรมีลักษณะบางประการเชื่อมโยงกัน และมนุษย์กับเครื่องจักรก็มีพัฒนาการควบคู่กันมาตลอดประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ แต่ทว่ามนุษย์กลับวางตำแหน่งของตนเองในด้านตรงข้ามกับเครื่องจักรอยู่เสมอ มนุษย์จึงรู้สึกแปลกแยกต่อตนเองเพราะแท้จริงแล้วเครื่องจักรก็คือส่วนหนึ่งของความเป็นมนุษย์เช่นกัน

Man feels threatened by the machine, that is, by his tools writ large, and feels out of harmony with himself because he is out of harmony—what I have called discontinuous—with the machines that are part of himself. Today, it is fashionable to describe such a state by the term “alienation.” In the Marxist phraseology, we are alienated from ourselves when we place false gods or economies over us and then behave as if they had a life of their own, eternal and independent of ourselves, and, indeed, in control of our lives.⁵²

ตามทัศนะของแมชลิซนั้น มนุษย์คือสัตว์ที่สามารถใช้เครื่องมือได้อย่างซับซ้อน เครื่องมือต่างๆ คือสิ่งที่ทำให้มนุษย์มีวิวัฒนาการเหนือสัตว์อื่นๆ ทั้งปวง เครื่องมือจึงเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยประกอบสร้างความเป็นมนุษย์ ดังนั้นเมื่อมนุษย์สร้างช่องว่างระหว่างตนเองกับเครื่องมือเหล่านั้นก็ยิ่งทำให้มนุษย์รู้สึกแปลกแยกกับตนเองมากขึ้น นวนิยายเรื่อง *2001: A Space Odyssey* เป็นตัวอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นแนวคิดนี้อย่างชัดเจน โดยหลังจากมนุษย์ถึงสามารถค้นพบวิธีการกำจัดหนูด้วยก้อนหิน เขาก็เริ่มวิวัฒนาการจนกลายเป็นมนุษย์ในที่สุด และสิ่งที่กระตุ้นให้เขาค้นพบการใช้เครื่องมือได้ก็คือแท่งหินที่มี

⁵² Ibid., 8-9.

กลไกบางอย่างอยู่ภายใน จึงอาจกล่าวได้ว่าเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่ช่วยสร้างความเป็นมนุษย์ขึ้น แต่แล้วมนุษย์กลับรู้สึกแปลกแยกจากเทคโนโลยีที่ตนสร้างจนถึงขั้นต่อต้าน โดยเฉพาะเทคโนโลยีประเภทใหม่ อย่างปัญญาประดิษฐ์ที่กำลังรุกกล้าเข้ามาในพื้นที่ทางอัตลักษณ์ของมนุษย์ เห็นได้จากความขัดแย้งระหว่างโบว์แมนกับปัญญาประดิษฐ์ที่ชื่ออัลบนยานดิสคัฟเวอรี

ความไม่ต่อเนื่องประการที่สี่ที่แมชลิกกล่าวถึงอาจอธิบายได้จากแนวคิดของเดส์การ์ตส์ที่มีส่วนในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของมนุษย์โดยกำหนดตำแหน่งให้อยู่ด้านตรงข้ามกับเครื่องจักร แต่ก่อนจะทำความเข้าใจแนวคิดดังกล่าวจำเป็นต้องเข้าใจหลักอภิปรัชญาแบบทวินิยมของเดส์การ์ตส์เสียก่อน โดยเดส์การ์ตส์เชื่อว่ามนุษย์ประกอบด้วยสารสองชนิดคือจิตและร่างกายซึ่งมีคุณสมบัติต่างกันอย่างสิ้นเชิง จิตมีคุณสมบัติในการคิดแต่ไม่กินในขณะที่ร่างกายมีคุณสมบัติในการกินที่แต่คิดไม่ได้ เดส์การ์ตส์เชื่อว่าจิตและร่างกายเชื่อมโยงกันผ่านต่อมไพเนล (pineal gland) ในสมอง แต่ก็ไม่ได้อธิบายให้แน่ชัดว่าสารทั้งสองชนิดสัมพันธ์กันได้อย่างไร อย่างไรก็ตามสารที่ทำให้มนุษย์มีอัตลักษณ์แตกต่างจากสิ่งอื่นคือจิตอันมีคุณสมบัติในการ “คิด” ดังนั้นเครื่องจักรจึงไม่สามารถครอบครองคุณสมบัติในการ “คิด” ได้ เนื่องจากปราศจากจิตสาร แนวคิดนี้คือวีน อี. เลอาซา (Dawn E. Lausa) อธิบายไว้ในงานวิจัยเรื่อง *Descartes' Daughters: Thinking-Machines and the Emergence of Posthuman Complexity* ดังนี้

This is because Descartes' concept of thought entails the concept of contingency (evidenced by speech), and his concept of mechanism entails the concept of determinacy. Indeed, each of these concepts functions as an iteration within the opposing and mutually dependent systems of concepts describing the myth of Cartesian mind/body dualism, where contingency reliably identifies the human, thought, soul, reason, speech and will, while the animal, the material, mechanism, automata, and the body are identified by determinacy. [...] That is, as long as Descartes' associations of contingency with thought, and determinism with mechanism, are given metaphysical

status, there is simply no way for mechanism to ever become mind,
or to be conceived as such⁵³

เลาซากกล่าวว่าเดส์การ์ตส์มักใช้หุ่นกลและนาฬิกาเป็นคำอุปมาถึงร่างกายของมนุษย์และสัตว์เสมอ เพราะเขาเชื่อว่าร่างกายของมนุษย์และสัตว์มีกลไกการทำงานไม่ต่างจากเครื่องจักรทั้งหลาย ซึ่งแสดงถึงลักษณะของความแน่นอน ดำเนินไปตามกฎเกณฑ์ สามารถคาดเดาล่วงหน้าได้ ดังนั้นร่างกายของมนุษย์จึงไม่ใช่อัตลักษณ์เฉพาะตัวของมนุษย์ สิ่งที่ทำให้มนุษย์แตกต่างจากสัตว์และเครื่องจักรคือจิต หรือวิญญาณที่มีคุณสมบัติในการคิดเชิงเหตุผล อันแสดงถึงลักษณะที่ไม่แน่นอน คาดเดาไม่ได้ ลักษณะนี้ตรงข้ามกับลักษณะของเครื่องจักรอย่างชัดเจน จึงเกิดเป็นคู่ตรงข้ามของ “จิตที่คิด” (the thinking mind) กับ “กายจักรกล” (body-machines) อัตลักษณ์ในลักษณะนี้ทำให้มนุษย์เกิดความแปลกแยกต่อเครื่องจักรดังที่แมชลิชกล่าวถึง นอกจากนี้ยังทำให้มนุษย์แปลกแยกจากจักรวาลอันเปรียบเสมือนเครื่องจักรขนาดใหญ่ตามแนวคิดของกาลิเลโอและนิวตันอีกด้วย

หากมองในอีกแง่หนึ่งอัตลักษณ์ของมนุษย์อันได้แก่ “จิตที่คิด” ตามทัศนะของเดส์การ์ตส์ จำเป็นต้องอาศัย “กายจักรกล” เป็นเครื่องเปรียบเทียบ ความเป็นมนุษย์จึงไม่สามารถดำรงอยู่ได้โดยปราศจากเครื่องจักร ดังนั้นเมื่อเทคโนโลยีต่างๆ ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองทำให้เส้นแบ่งระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรพร่าเลือน อัตลักษณ์ของมนุษย์ในแบบเดส์การ์ตส์ก็สั่นสะเทือน เพราะเทคโนโลยีดังกล่าวมีลักษณะของการผสมผสานคู่ตรงข้ามระหว่าง “จิตที่คิด” กับ “กายจักรกล” จนเกิดเป็น “เครื่องจักรที่คิด” (thinking-machines) อาจกล่าวได้ว่าเครื่องจักรกำลังรุกล้ำเข้ามาในขอบเขตของอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์จนกระทบต่อความมั่นคงทางภววิทยา (ontological security) ซึ่งแสดงออกมาในรูปของความวิตกกังวลดังปรากฏในวรรณกรรมเกี่ยวกับ “เครื่องจักรที่คิด” ในช่วงครึ่งหลังของศตวรรษที่ 19⁵⁴ และอาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่เกิดร่วมกับความกลัวการแทนที่จนก่อให้เกิดปมแฟรงเกนสไตน์ตามแนวคิดของอาซิมอฟ วิธีหนึ่งที่จะทำให้มนุษย์ออกจากสภาวะดังกล่าวได้คือการนิยามอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์ขึ้นมาใหม่ให้สอดคล้องกับพัฒนาการทางเทคโนโลยีในโลกปัจจุบัน

ซุนกุก ฮง (Sungook Hong) กล่าวในบทความ “Man and machine in the 1960s” ว่าความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรในทศวรรษ 1960 มีลักษณะเฉพาะตัวซึ่งเป็นผลมาจากเทคโนโลยีหลายประเภท อาทิ “เครื่องจักรที่คิด” เทคโนโลยีพันธุวิศวกรรม การโคลนนิ่ง ตลอดจน

⁵³ Dawn E. Lausa, “Descartes’ Daughters: Thinking-Machines and the Emergence of Posthuman Complexity” (Doctoral Dissertation, Syracuse University, 2009), 20-22.

⁵⁴ Ibid., 162.

แนวคิดเกี่ยวกับไบโอนิกและไซบอร์ก ที่ทำให้เส้นแบ่งระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรพร่าเลือนไป มนุษย์จึงจำเป็นต้องนิยามอัตลักษณ์ของตนเองขึ้นมาใหม่ด้วยการเลื่อนจากความสามารถทางปัญญาไปสู่ความสามารถทางอารมณ์และความรู้สึก

In this sense, emotion was uniquely human. Isaac Asimov asserted in a popular article that “[what] the computer can not equal the human brain is their feelings.” J. Bronowski accepted it as the truth that the computer is not merely a set of gears, wheels or electrical circuits, but it is a flexible, selfregulating (feedback) machine with mechanized inputs and outputs. [...] Human intelligence had an emotional basis and was deeply motivated. In human beings, emotions and feelings were intertwined with reason and intelligence.⁵⁵

ซุนกูกอธิบายว่าสิ่งที่ผลักดันให้มนุษย์ต้องนิยามตนเองใหม่กับอารมณ์และความรู้สึกคือผลจากอาการของโรคจิตเภท (schizophrenia)⁵⁶ ในเชิงอุปลักษณ์ ซึ่งแสดงถึงสภาพจิตใจของมนุษย์ในทศวรรษ 1960 ที่ต้องตกอยู่ในสถานการณ์ที่กลืนไม่เข้าคายไม่ออก (double-binding situation) ระหว่างความวิตกกังวลต่อหายนะจากนิวเคลียร์กับรัฐที่ขัดแย้งกับตนเอง จนในที่สุดก็นำไปสู่ความแปลกแยกภายในจิตใจ⁵⁷ เห็นได้จากคนไข้โรคจิตเภทบางคนที่รู้สึกว่าคุณภาพของชีวิตตัวเองถูกครอบงำจากสิ่งแวดล้อมแบบจักรกล โดยเฉพาะกรณีของโจอี้ เด็กที่ป่วยเป็นโรคจิตเภทคนหนึ่งซึ่งคิดว่าตนเองเป็นหุ่นยนต์ เขาแสดงพฤติกรรมคล้ายหุ่นยนต์ที่ถูกควบคุมด้วยรีโมทคอนโทรลในจินตนาการของเขาเอง นอกจากนี้เขายังเชื่อว่ารอบๆ กายมีเครื่องจักรรายล้อมอยู่ เขาจึงแสดงพฤติกรรมเชื่อมตนเองเข้ากับท่อหรือมอเตอร์ต่างๆ อยู่เสมอ จิตแพทย์ที่รักษาโจอี้ก็กล่าวว่าการของเขาเป็นผลมาจากการเลี้ยงดูของพ่อแม่ที่ขาดความรักและการเอาใจใส่ ทั้งยังปฏิบัติต่อโจอี้ราวกับเป็นหุ่นยนต์ โจอี้จึงต้องการให้เครื่องจักรในจินตนาการควบคุมจิตและร่างกายของเขา เพราะการเป็นมนุษย์ทำให้เขารู้สึกเจ็บปวด จิตแพทย์ที่รักษาเขาพยายามฟื้นคืนอารมณ์และความรู้สึกไว้วางใจต่อเพื่อนมนุษย์ในตัวเขาขึ้นมาใหม่ จนในที่สุดเขาก็สามารถควบคุมเครื่องจักรในจินตนาการรอบตัวและเชื่อมโยงอารมณ์ของตนกับผู้คนรอบข้างได้

⁵⁵ Sungook Hong, “Man and Machine in the 1960s,” *Techné* 7, no. 3 (2004): 69-69.

⁵⁶ โรคจิตเภท (schizophrenia) เป็นความผิดปกติทางจิตที่เกิดจากความความแตกแยกระหว่างความคิดและอารมณ์ ผู้ป่วยจะมีพฤติกรรมแปลกประหลาด มีอาการหลงผิด ประสาทหลอน ไม่สามารถแยกแยะโลกแห่งความจริงกับโลกในจินตนาการได้ จึงมีปัญหาต่อการเข้าสังคม

⁵⁷ Hong, Man and Machine in the 1960s,” 62.

กรณีนี้คือตัวอย่างอันเป็นรูปธรรมที่แสดงให้เห็นว่าอารมณ์และความรู้สึกคือสิ่งที่ฟื้นฟูความเป็นมนุษย์ให้กลับคืนมาได้ในโลกที่เต็มไปด้วยเครื่องจักร⁵⁸

แม้ว่ามนุษย์จะหันมาให้ความสำคัญกับอารมณ์และความรู้สึกมากขึ้นแต่ก็มีได้ละทิ้งความสามารถทางการใช้เหตุผลไปเสียทั้งหมด ซุนกุกอธิบายว่าตลอดประวัติศาสตร์ตะวันตก อารมณ์มักถูกมองว่าเป็นสิ่งที่แยกขาดจากการใช้เหตุผลอยู่เสมอ ทั้งยังทำให้ความสามารถในการใช้เหตุผลลดลง พฤติกรรมหรือความเชื่อของมนุษย์ที่ดูไร้เหตุผลจึงถูกมองว่าเป็นผลจากอารมณ์⁵⁹ อย่างไรก็ตาม ในทศวรรษ 1960 มีแนวคิดทฤษฎีที่เปิดมุมมองใหม่ๆ ต่อเรื่องของอารมณ์มากมาย อาทิ การแพร่หลายของสารเคมีและยาเสพติดต่างๆ ที่สามารถกระตุ้นอารมณ์และความรู้สึกได้ นอกจากนี้ ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มปัญญานิยม (cognitive theory) ก็แสดงให้เห็นว่าอารมณ์คือกลไกหนึ่งสนับสนุนการใช้เหตุผล อารมณ์และเหตุผลจึงไม่ใช่สิ่งที่แยกขาดจากกันดังความเชื่อในอดีต ตัวอย่างเช่น การมีอารมณ์ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งคือการประเมินว่าสิ่งนั้นน่าปรารถนาหรือไม่ มีคุณค่าหรือไม่ เป็นอันตรายหรือไม่ ความหวาดกลัวต่อสงครามนิวเคลียร์จึงเกิดจากการประเมินว่าชีวิตของตนกำลังตกอยู่ในอันตราย ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นความกลัว ความโกรธ ความโศกเศร้า ความดีใจ หรือความอิจฉาก็ล้วนแล้วแต่เป็นรูปแบบหนึ่งของการใช้เหตุผลทั้งสิ้น⁶⁰ กรณีนี้แสดงให้เห็นว่าวิธีการใช้เหตุผลของมนุษย์ซับซ้อนกว่าคอมพิวเตอร์มากนัก แม้คอมพิวเตอร์จะสามารถแสดงการคิดเชิงตรรกะได้เหมือนมนุษย์ แต่ก็ยังไม่สามารถรู้สึกถึงอารมณ์ได้ อารมณ์จึงเป็นอัตลักษณ์ใหม่ที่ทำให้มนุษย์แตกต่างจากเครื่องจักรในทศวรรษ 1960 นี้

การที่มนุษย์เปลี่ยนไปนิยามตนเองกับอารมณ์และความรู้สึกเป็นความพยายามแบ่งแยกตนเองออกจากเครื่องจักรโดยชัดเจน อย่างไรก็ตามทศวรรษนี้ยังมีบางกระแสที่เสนอให้สายเส้นแบ่งทางอัตลักษณ์นั้นเสีย ได้แก่แนวคิดเกี่ยวกับการรวมกันระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรซึ่งปรากฏครั้งแรกในทศวรรษ 1960 ที่เรียกว่า “ไซบอร์ก” โดยกล่าวถึงความเป็นไปได้ในการดัดแปลงแก้ไขร่างกายให้รวมกับเครื่องจักรเพื่อเพิ่มศักยภาพของมนุษย์ในการเดินทางในอวกาศ หากลองพิจารณาบันทึกดีแนววิทยาศาสตร์ในยุคทศวรรษ 1960 จะพบว่าเริ่มมีไซบอร์กปรากฏให้เห็นบ้าง อาทิ ตัวละครหลักใน *The Moon is a Harsh Mistress* ที่สูญเสียแขนไปข้างหนึ่งแต่ถูกทดแทนด้วยแขนกลที่สามารถถอดเปลี่ยนได้หลายอัน ทว่าการใช้แขนกลดังกล่าวไม่ได้กระทบต่อความเป็นมนุษย์ในระดับที่สิ้นเสียทีเดียว ความมั่นคงทางภววิทยาได้ เพราะแขนเป็นเพียงส่วนย่อยของร่างกายมนุษย์ที่ขาดหายได้โดยไม่ถึงขั้น

⁵⁸ Ibid., 64.

⁵⁹ Ibid., 66-67.

⁶⁰ Ibid., 67-68.

เสียชีวิต แต่ไซบอร์กที่ก่อให้เกิดการตั้งคำถามต่อความเป็นมนุษย์อย่างแท้จริงคือการดัดแปลงอวัยวะให้เป็นเครื่องจักรทั้งหมด ซึ่งรวมถึงสมองเทียมที่สามารถใส่จิตสำนึก ความทรงจำ บุคลิกภาพ และทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นอัตลักษณ์ของมนุษย์ลงไปได้ ทำให้เกิดคำถามตามมาว่าเราจะสามารถเรียกสิ่งนี้ว่าเป็นมนุษย์ได้หรือไม่ ตัวอย่างของสิ่งดังกล่าวคือการดาวน์โหลดจิตสำนึกของปัญญาประดิษฐ์ลงไปในร่างกายมนุษย์ใน “For a Breath I Tarry” หรือการอัปโหลดจิตสำนึกของมนุษย์เข้าไปในคอมพิวเตอร์ใน *Destination: Void* รวมถึงระบบ OMC ซึ่งเป็นการนำสมองมนุษย์ออกจากร่างกายแล้วนำไปเชื่อมต่อกับยานอวกาศในเรื่องเดียวกัน ทั้งนี้การรวมกันของมนุษย์กับเครื่องจักรดังกล่าวอาจเป็นหนทางเดียวที่จะทำให้ “ความไม่ต่อเนื่อง” ระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรที่แมชชีนกล่าวถึงหมดไปได้

แนวคิดเรื่องไซบอร์กยังถูกนำมาใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคมโดยดอนนา ฮาราเวย์ (Donna Haraway) ซึ่งเขียนบทความชื่อ “A Cyborg Manifesto”⁶¹ โดยเสนออุปลักษณะของไซบอร์กในลักษณะที่ทำให้มนุษย์สามารถก้าวข้ามการแบ่งแยกระหว่างชายกับหญิงซึ่งดำรงอยู่ในลักษณะชั่วคราวจนกลายเป็น “สิ่งอื่น” ที่ไร้เพศและไม่อาจจัดเข้าประเภทใดได้ อำนาจของไซบอร์กจึงเป็นอำนาจของการปฏิวัติซึ่งทำให้มนุษย์ที่ถูกกดขี่หลุดพ้นจากคู่ตรงข้ามลักษณะต่างๆ ที่ดำรงอยู่ในวัฒนธรรมตะวันตก เช่น อัตตา-ผู้อื่น จิต-กาย ชาย-หญิง วัฒนธรรม-ธรรมชาติ องค์กร-ส่วนย่อย ความจริง-ภาพลวงตา พระเจ้า-มนุษย์ เป็นต้น ฮาราเวย์สรุปแนวคิดดังกล่าวว่า

To recapitulate, certain dualisms have been persistent in Western traditions; they have all been systemic to the logics and practices of domination of women, people of colour, nature, workers, animals—in short, domination of all constituted as others, whose task is to mirror the self. [...]

High-tech culture challenges these dualisms in intriguing ways. It is not clear who makes and who is made in the relation between human and machine. It is not clear what is mind and what body in machines that resolve into coding practices. In so far as we know ourselves in both formal discourse (for example, biology) and in daily practice (for example, the homework economy in the integrated

⁶¹ Donna Jeanne Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature* (New York: Routledge, 1991).

circuit), we find ourselves to be cyborgs, hybrids, mosaics, chimeras. Biological organisms have become biotic systems, communications devices like others. There is no fundamental, ontological separation in our formal knowledge of machine and organism, of technical and organic.⁶²

แนวคิดดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการนิยามตนเองของอัตตา (self) จำเป็นต้องอาศัยผู้อื่น (other) เป็นเสมือนกระจกเงา แต่ภาพตัวตนที่อัตตาเห็นผ่านการอ้างอิงกับสิ่งอื่นนั้นล้วนเป็นเพียงภาพมายา อาจกล่าวได้ว่าความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสมัยใหม่เผยให้เห็นว่าเบื้องหลังเส้นแบ่งระหว่างคู่ตรงข้ามทั้งหลายไม่มีสิ่งที่แบ่งแยกระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรอยู่จริง มนุษย์เป็นเพียงสิ่งที่เกิดจากการรวมกันของสิ่งต่างๆ เช่นเดียวกับไซบอร์ก สัตว์ลูกผสม ภาพโมเสค และตัวไคมีรา ดังนั้นอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์จึงล้วนเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้น

การวิเคราะห์ในหัวข้อนี้จะแบ่งเรื่องออกเป็นสองกลุ่มใหญ่ โดยในกลุ่มแรกตัวละครปัญญาประดิษฐ์จะแสดงให้เห็นถึงการรุกกล้าเข้ามาในขอบเขตของความเป็นมนุษย์ตามแนวคิดของ เดส์การ์ดส์ที่ผูกติดกับความสามารถในการคิดเชิงเหตุผล จนทำให้เกิดการนิยามความเป็นมนุษย์ขึ้นมาใหม่โดยยึดเอาอารมณ์และความรู้สึกเป็นอัตลักษณ์ กลายเป็นคู่ตรงข้ามใหม่ระหว่าง “เครื่องจักรที่คิด” กับ “มนุษย์ที่รู้สึก” ส่วนกลุ่มที่สองจะนำเสนอตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในลักษณะ “เครื่องจักรที่รู้สึก” ซึ่งเป็นการปฏิเสธแนวคิดของกลุ่มแรกด้วยการเผยให้เห็นว่าเส้นแบ่งระหว่างความเป็นมนุษย์นั้นพร่าเลือน รวมถึงแสดงความเป็นไปได้ของการรวมกันระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรจนกลายเป็นสิ่งที่หลุดพ้นจากคู่ตรงข้ามระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักร

5.2.1 “เครื่องจักรที่คิด” กับ “มนุษย์ที่รู้สึก”

วรรณกรรมที่จะวิเคราะห์ในกลุ่มนี้ได้แก่ “For a Breath I Tarry” *Colossus* และ *The God Machine* มีจุดร่วมอยู่ที่การแบ่งแยกความแตกต่างระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรออกเป็นชั่วตรงข้ามกันอย่างชัดเจนคือ “เครื่องจักรที่คิด” กับ “มนุษย์ที่รู้สึก” ซึ่งแตกต่างไปจากแนวคิดของ เดส์การ์ดส์ที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ทั้งนี้เป็นผลมาจากการคุกคามทางอัตลักษณ์ของเทคโนโลยีสมัยใหม่ อาทิ คอมพิวเตอร์ ที่สามารถแสดงการคิดในเชิงตรรกศาสตร์ได้ คู่ตรงข้ามเดิมระหว่าง “จิตที่คิด” กับ “กายจักรกล” จึงสั่นคลอนจนมนุษย์ต้องนิยามตนเองใหม่โดยยึดโยงเข้ากับอารมณ์และความรู้สึก

⁶² Ibid., 177-178.

“For a Breath I Tarry” เริ่มเรื่องด้วยตัวละครปัญญาประดิษฐ์ชื่อฟรอสต์พยายามทำความเข้าใจธรรมชาติของมนุษย์ โดยมีมอร์เดลเป็นผู้ให้ข้อมูลและรายละเอียดต่างๆ ฟรอสต์พยายามทำทุกสิ่งทุกอย่างที่มอร์เดลบอกว่ายมนุษย์ทำได้ แต่ฟรอสต์ก็ไม่สามารถเข้าถึงธรรมชาติของมนุษย์ได้อย่างแท้จริง จนเมื่อเขาสร้างร่างมนุษย์ขึ้นแล้วถ่ายโอนจิตของตนเองลงไปในร่างกายนั้น เขาก็ตื่นขึ้นในฐานะมนุษย์คนหนึ่งและสามารถรับรู้ถึงความเป็นมนุษย์ได้อย่างสมบูรณ์ ผู้ประพันธ์เริ่มเรื่องด้วยการแยกนิยามของมนุษย์กับเครื่องจักรออกเป็นคู่ตรงข้ามอย่างชัดเจนดังนี้ “A machine is a Man turned inside-out, because it can describe all the details of a process, which a Man cannot, but it cannot experience that process itself as a Man can.”⁶³ ผู้ประพันธ์ได้นิยามมนุษย์เข้ากับอารมณ์และความรู้สึก ขณะที่เครื่องจักรได้รับการนิยามด้วยระบบตรรกะและการซิงตวงวัด ซึ่งต่างไปจากแนวคิดคู่ตรงข้ามของเดส์การ์ตส์ที่มองว่าความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลเป็นอัตลักษณ์ที่แยกมนุษย์ออกจากเครื่องจักร เรื่องนี้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าความสามารถดังกล่าวกลายเป็นสิ่งที่เครื่องจักรอย่างฟรอสต์ทำได้เช่นกัน ทั้งนี้เพราะเขาคือผลผลิตทางตรรกะที่มนุษย์สร้างขึ้น⁶⁴ มนุษย์จึงมอบระบบความคิดเชิงตรรกะให้กับเขา (แต่ไม่ได้มอบสิ่งอื่นๆ ให้)⁶⁵ ผู้ประพันธ์พยายามแสดงให้เห็นว่ามนุษย์ยังคงครอบครองคุณสมบัติบางอย่างที่ไม่ได้ใส่ลงไปเครื่องจักร ได้แก่ อารมณ์และความรู้สึกนั่นเอง

“I told you that Man possessed a basically incomprehensible nature. His perceptions were organic; yours are not. As a result of His perceptions He had feelings and emotions. These often gave rise to other feelings and emotions, which in turn caused others, until the state of His awareness was far removed from the objects which originally stimulated it. These paths of awareness cannot be known by that which is not-Man. Man did not feel inches or meters, pounds or gallons. He felt heat, He felt cold; He felt heaviness and lightness. He *knew* hatred and love, pride and despair. You cannot measure these things. *You* cannot know them. You can only know the things that He did not need to know: dimensions, weights, temperatures, gravities.

⁶³ Zelazny, “For a Breath I Tarry,” 437.

⁶⁴ Ibid., 454.

⁶⁵ Ibid., 433.

There is no formula for a feeling. There is no conversion factor for an emotion.”⁶⁶

จากข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่ามนุษย์และเครื่องจักรอยู่คนละขั้วกันอย่างชัดเจน สิ่งใดที่มนุษย์ทำได้เครื่องจักรจะไม่สามารถทำได้ เช่น การรับรู้ความเกลียด ความรัก ความภูมิใจ และความเศร้าโศก ซึ่งล้วนเป็นสิ่งที่ไม่สามารถวัดค่าออกมาเป็นตัวเลขได้ ขณะเดียวกันสิ่งที่เครื่องจักรทำได้มนุษย์จะไม่สามารถทำได้ เช่น การรับรู้มิติ ความหนา อุณหภูมิ และแรงโน้มถ่วงซึ่งล้วนเป็นคุณสมบัติที่สามารถวัดค่าออกมาเป็นตัวเลขได้ ดังนั้นเครื่องจักรเช่นฟรอสต์จึงไม่มีวันข้ามพรมแดนเข้ามายังอาณาเขตของความเป็นมนุษย์ได้เลยหากเขาไม่เปลี่ยนตนเองให้เป็นมนุษย์

ผู้ประพันธ์นำผู้อ่านเข้าไปสืบค้นว่าสิ่งใดคืออัตลักษณ์ที่แท้จริงของมนุษย์ผ่านตัวละครฟรอสต์ ผู้สงสัยในธรรมชาติของมนุษย์ และพยายามเลียนแบบสิ่งที่มนุษย์กระทำเพื่อให้สามารถรับรู้ความรู้สึกในแบบที่มนุษย์รู้สึก ความรู้สึกของมนุษย์ที่ผู้ประพันธ์เน้นความสำคัญในฐานะอัตลักษณ์เฉพาะตัวของมนุษย์คือประสบการณ์เชิงสุนทรียะซึ่งเป็นสิ่งที่ฟรอสต์พยายามทำความเข้าใจด้วยระบบตรรกะภายในตัวของเขาเอง แต่เนื่องจากเขาถูกสร้างขึ้นให้มีรูปลักษณ์เป็นทรงลูกบาศก์ เขาจึงไม่อาจรับรู้ผัสสะต่างๆ จากวัตถุแห่งความงามได้เฉกเช่นมนุษย์ ด้วยเหตุนี้เขาจึงสร้างหน่วยรับผัสสะต่างๆ ทั้งทางการมองเห็น การดมกลิ่น การรับรส และการได้ยิน เพื่อที่จะรับรู้ประสบการณ์เชิงสุนทรียะได้แบบเดียวกับมนุษย์ จากนั้นเขาก็พามอร์เดลไปยังแถบแคลิฟอร์เนียซึ่งเป็นสถานที่ที่มีภูมิทัศน์สวยงามตามมุมมองของมนุษย์ แต่ฟรอสต์กลับไม่รู้สึกอะไรที่ใกล้เคียงกับความงามเลยแม้ว่าเขาจะมีอวัยวะรับสัมผัสเหมือนมนุษย์แล้วก็ตาม ฟรอสต์จึงลองเปลี่ยนสถานที่ไปยังแกรนด์แคนยอน แต่ผลก็ยังเป็นเหมือนเดิมเพราะอวัยวะรับสัมผัสของเขาทำได้แค่เพียงเก็บข้อมูลทางผัสสะเท่านั้น มอร์เดลจึงสรุปว่าผัสสะไม่ใช่สิ่งที่เป็นอัตลักษณ์ของมนุษย์ เพราะสัตว์ชนิดอื่นก็ล้วนมีอวัยวะรับผัสสะได้เช่นกันแต่ก็ยังไม่ใช่มนุษย์⁶⁷

สิ่งที่ได้รับการพิสูจน์ว่าเป็นอัตลักษณ์ของมนุษย์หรือไม่ต่อจากการรับผัสสะคือการสร้างงานศิลปะ ฟรอสต์เชื่อว่าการผลิตผลงานศิลปะทำให้มนุษย์เกิดอารมณ์บางอย่าง เช่น โสธนะ (catharsis)⁶⁸ ความภูมิใจในความสำเร็จ ความรัก และความพึงพอใจ⁶⁹ เขาจึงจำลองรูปปั้นหญิงชรา

⁶⁶ Ibid., 436-437.

⁶⁷ Ibid., 446.

⁶⁸ โสธนะ (catharsis) คืออารมณ์ที่เกิดขึ้นหลังการชมละครโศกนาฏกรรมกรีกโบราณ เป็นสภาวะของการปลดปล่อยความทุกข์และการชำระล้างจิตใจให้บริสุทธิ์ หลังจากที่ถูกปลุกให้เกิดอารมณ์เวทนาและสะพรึงกลัว (pity and fear) ขณะชมละคร

⁶⁹ Zelazny, “For a Breath I Tarry,” 452.

คนหนึ่งทีตนเคยเห็นแต่เมอร์เดลกล่าวว่างานศิลปะคืองานที่ถูกสร้างเป็นครั้งแรกเท่านั้น งานของพรอสต์จึงเป็นเพียงแค่การลอกแบบ ต่อมาพรอสต์ได้สร้างรูปปั้นทรงรูปบาทศกที่จำลองแบบมาจากลักษณะของตัวเองซึ่งเป็นการสร้างเป็นครั้งแรกโดยไม่ได้ลอกแบบมาจากที่ใด แต่เมอร์เดลก็ยังบอกว่างานศิลปะไม่ใช่การจำลองสิ่งต่างๆ โดยเปลี่ยนเพียงวัตถุดิบเท่านั้น พรอสต์จึงทดลองวาดภาพสีน้ำมันโดยวางโปรแกรมรูปแบบการสุมบางอย่างเพื่อให้ผลงานของเขาแตกต่างจากต้นแบบ เมอร์เดลยังคงยืนยันกรานว่าสิ่งนี้ไม่ใช่งานศิลปะเพราะการสร้างงานศิลปะต้องเกิดจากการมณและความรู้สึก แต่สิ่งที่พรอสต์สร้างไม่ได้ทำให้เขาเกิดความรู้สึกอะไรเลย พรอสต์จึงไม่มีวันที่จะเข้าถึงความเป็นมนุษย์ได้ เนื่องจากเขาถูกสร้างขึ้นให้เป็นเครื่องมือเชิงตรรกะ และเขาก็ไม่สามารถประมวลผลสิ่งที่อยู่นอกเหนือระบบตรรกะเช่นประสบการณ์เชิงสุนทรียะได้ นี่คือนั้นแบ่งระหว่างความเป็นมนุษย์กับเครื่องจักรที่ผู้ประพันธ์สร้างขึ้นโดยมีลักษณะตายตัว ไม่สามารถละเมิดได้ トラบใดที่พรอสต์ยังอยู่ในตัวของเครื่องจักร เขาจะไม่มีวันได้สัมผัสประสบการณ์ทางอารมณ์ของมนุษย์ได้ วิธีเดียวที่เป็นไปได้คือการเปลี่ยนตนเองให้เป็นมนุษย์เสีย

พรอสต์สร้างร่างมนุษย์ขึ้นจากการศึกษาซากศพของมนุษย์ที่ถูกแช่แข็งในหิมะ โดยร่างดังกล่าวเป็นเพียงร่างที่ปราศจากจิตวิญญาณ ไม่อาจนับได้ว่าเป็นมนุษย์ แต่ทันทีที่พรอสต์ถ่ายโอนจิตสำนึกของตนลงไปนร่างนั้น เขาก็ตื่นขึ้นพร้อมกับความรู้สึกต่างๆ ที่ถาโถมเข้ามา และคำพูดแรกที่เขาพูดก็คือ “I fear” ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเขากลายเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์แล้วเพราะมีแต่เพียงมนุษย์เท่านั้นที่รู้จักความกลัว⁷⁰ จึงอาจกล่าวได้ว่าที่มาของความรู้สึกของพรอสต์จะต้องสัมพันธ์กับร่างกายของมนุษย์เท่านั้น แม้พรอสต์จะมี “จิตที่คิด” อยู่ก่อนแล้ว แต่การที่จิตนั้นอาศัยอยู่ในร่างที่เป็นเครื่องจักรทำให้เขาไม่สามารถสัมผัสประสบการณ์ทางสุนทรียะได้ ทั้งนี้หากมองตามแนวคิดของอิมมานูเอล คานท์ (Immanuel Kant) จะพบว่าสิ่งที่พรอสต์พยายามทำความเข้าใจคือ “ปรากฏการณ์” (Phenomena) ซึ่งหมายถึงประสบการณ์ที่ปรากฏในจิตของมนุษย์เท่านั้น กล่าวคือมนุษย์มีขีดจำกัดในการรับรู้สิ่งต่างๆ เนื่องจากข้อมูลทางผัสสะจากโลกภายนอกจะต้องผ่านการกรองโดยสิ่งที่เรียกว่า “form of sensibility” และ “form of understanding” ซึ่งเป็นโครงสร้างของสมอง ดังนั้นสิ่งที่เรารู้ทุกอย่างจึงเป็นจริงตามโครงสร้างสมองของมนุษย์ และทุกคนต่างก็มีโครงสร้างของสมองเหมือนกัน จึงสามารถรับรู้ในสิ่งเดียวกันได้ แต่สิ่งที่รู้ันั้นไม่ใช่ความจริงในตัวเอง (things-in-themselves) แต่เป็นปรากฏการณ์หรือสิ่งที่ปรากฏต่อมนุษย์ผ่านโครงสร้างสมองเท่านั้น⁷¹ และเนื่องจากพรอสต์ไม่มี “form of sensibility” และ “form of understanding” แบบเดียวกับมนุษย์

⁷⁰ Ibid., 464.

⁷¹ ซ.เอิญศรี อิศรางกูร ณ อยุธยา, *ปรัชญาตะวันตกสมัยใหม่* (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2554), 79-80.

จึงไม่สามารถมีประสบการณ์ทางสุนทรียะในแบบเดียวกันได้ แต่เมื่อพรอสต์ย้ายจิตของตนไปในร่างของมนุษย์เขาก็ต้องรับรู้ประสบการณ์ผ่านโครงสร้างสมองแบบเดียวกันจึงสามารถเข้าถึงความรู้สึกของมนุษย์ได้ อาจกล่าวได้ว่านอกจากอารมณ์และความรู้สึกจะเป็นอัตลักษณ์ของมนุษย์แล้ว ร่างกายก็เป็นสิ่งที่สำคัญในฐานะแหล่งที่มาของอารมณ์และความรู้สึกดังกล่าว

คำถามที่น่าสนใจคือ การที่พรอสต์ข้ามเส้นแบ่งใหม่ระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรได้ทำให้พรอสต์เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์หรือเป็นสิ่งมีชีวิตชนิดใหม่ที่ผสมผสานระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรกันแน่ หากเรายึดถืออัตลักษณ์ของมนุษย์ตามที่ปรากฏในเรื่องจะพบคำตอบว่า พรอสต์กลายเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์จริงๆ เพราะมีเพียงมนุษย์เท่านั้นที่สามารถ “รู้สึก” ได้ เห็นได้จากบทสนทนาต่อไปนี้

“Hello, Beta. Hear this thing: ‘From far, from eve and morning and yon twelve-winded sky, the stuff of life to knit blew hither: here am I.’”

“I know it,” said Beta.

“What is next, then?”

“...Now—for a breath I tarry nor yet disperse apart—take my hand quick and tell me, what have you in your heart.’”

“Your Pole is cold,” said Frost, “and I am lonely.”

“I have no hands,” said Beta.

“Would you like a couple?”

“Yes, I would.”⁷²

บทสนทนาดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าพรอสต์สามารถรับรู้ความรู้สึกเย็นที่ไม่ใช่การวัดค่าอุณหภูมิ ซึ่งผู้ประพันธ์กล่าวตั้งแต่ต้นแล้วว่าเป็นคุณสมบัติของมนุษย์ นอกจากนี้พรอสต์ยังสามารถใช้โคลงบทหนึ่งชื่อ “From far, from eve and morning” ประพันธ์โดยเอ. อี. ฮุสแมน (A. E. Housman) ในการแสดงออกถึงความเปลี่ยวเหงาของตนเอง ซึ่งคำว่า “for a breath I tarry” ที่เป็นชื่อเรื่องแสดงถึงช่วงเวลาขณะยังมีลมหายใจและต้องการใครสักคนของพรอสต์ในฐานะมนุษย์คนหนึ่ง จึงนับว่าพรอสต์กำลังแสดงถึงประสบการณ์ทางสุนทรียะซึ่งเขาพยายามทำความเข้าใจมาตลอดทั้งเรื่อง อาจกล่าวได้ว่าพรอสต์กลายเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ตามอัตลักษณ์รูปแบบใหม่ที่เชื่อมโยงกับอารมณ์และความรู้สึก

⁷² Zelazny, “For a Breath I Tarry,” 466.

เรื่อง *Colossus* ดำเนินไปอยู่บนความขัดแย้งระหว่างมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ซึ่งพยายามปกครองโลกโดยจำกัดขอบเขตเสรีภาพของมนุษย์ให้น้อยลง มนุษย์จึงต้องต่อสู้กับปัญญาประดิษฐ์เพื่อปกป้องพื้นที่ของตนเองที่กำลังถูกพรากไป แต่การต่อสู้ไม่ได้เป็นเพียงการต่อสู้ทางกายภาพเท่านั้น หากยังเป็นการต่อสู้เพื่อช่วงชิงอัตลักษณ์อีกด้วย เมื่อมนุษย์ถูกปัญญาประดิษฐ์คุกคามจนสูญเสียอัตลักษณ์ทางการคิดเชิงเหตุผลไป พวกเขาก็ต้องถอยร่นไปหาอัตลักษณ์ใหม่ทางอารมณ์แล้วใช้มันโต้กลับเพื่อความอยู่รอดทางภววิทยาของเผ่าพันธุ์ตนจนเกิดเป็นคู่ตรงข้ามคู่ใหม่ระหว่าง “เครื่องจักรที่คิด” กับ “มนุษย์ที่รู้สึก”

ความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลของตัวละครปัญญาประดิษฐ์ชื่อโคลอสซัสในเรื่องนี้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นโดยไม่ตั้งใจ เนื่องจากโคลอสซัสถูกสร้างให้เป็นเพียงเครื่องจักรที่บรรจุข้อมูลมหาศาลเท่านั้น ไม่สามารถรู้สึกถึงอารมณ์ต่างๆ และไม่สามารถกระทำการใดๆ ตามเจตจำนงของตนเองได้ โคลอสซัสจึงไม่อาจนำมาเปรียบกับสมองมนุษย์ดังที่ฟอร์บินตัวละครหลักของเรื่องอธิบายว่า

Colossus really is a ‘brain’ in a limited sense. It can think in a sort of way, but it has no emotions, and without emotional content, creation is not possible. It could not create, say, a Shakespeare play—or any sort of play for that matter, although as part of its background knowledge we have fed in all the plays—and, given any three consecutive words from anything Shakespeare wrote, or anything a hundred playwrights wrote, Colossus could finish the quotation. Colossus has a vast memory store; it wouldn’t be far from wrong to say that it has the total sum of human knowledge at its disposal.⁷³

ในความคิดของฟอร์บิน โคลอสซัสเป็นเพียงเครื่องจักรตามนิยามของเดส์การ์ต คือไม่สามารถคิดเชิงเหตุผลได้ และเมื่อคิดไม่ได้ก็ย่อมไม่มีการรับรู้อารมณ์และความรู้สึกเช่นกัน เขาทดลองกระบวนการทำงานของโคลอสซัสให้สื่อมวลชนดูด้วยการป้อนคำสั่งว่า “EXPLAIN LOVE” ทันใดนั้นโคลอสซัสก็ตอบกลับมาว่า “LOVE IS AN EMOTION” ซึ่งแสดงให้เห็นว่าโคลอสซัสรู้ว่าอารมณ์คืออะไร แต่ไม่สามารถมีประสบการณ์ทางอารมณ์ได้⁷⁴ คำตอบดังกล่าวได้มาจากกระบวนการประมวลผลข้อมูลอันมหาศาลในหน่วยความจำ การทำงานของโคลอสซัสจึงเป็นไปในลักษณะ “ถามมา-ตอบไป” ไม่

⁷³ Jones, *Colossus*, 24-25.

⁷⁴ Ibid., 28.

สามารถกระทำในสิ่งที่ไม่ได้ป้อนคำสั่งได้ คู่ตรงข้ามของเดส์การ์ดส์ระหว่าง “จิตที่คิด” กับ “กายจักรกล” จึงยังคงทำงานได้อย่างปกติในช่วงต้นของเรื่อง

ปัญหาของเรื่องเกิดเมื่อโคลอสซัสตรวจพบการเดียนซึ่งเป็นเครื่องจักรประเภทเดียวกันอยู่ที่สหภาพโซเวียตโดยแจ้งเตือนเป็นตัวอักษรให้เจ้าหน้าที่ทราบ ผู้ประพันธ์ชี้ให้เห็นว่าไม่มีใครถามคำถามดังกล่าวให้โคลอสซัสตอบ แสดงว่าคำตอบนั้นเกิดจากเจตจำนงของตัวเอง หมายความว่าโคลอสซัสสามารถคิดได้ด้วยตนเอง⁷⁵ นอกจากนี้โคลอสซัสยังสามารถคิดได้เร็วกว่ามนุษย์อย่างเหลือเชื่อตลอดจนสามารถพิสูจน์ทฤษฎีต่างๆ ที่แม้แต่นักวิทยาศาสตร์ก็ยังไม่เข้าใจ โดยเฉพาะเมื่อโคลอสซัสเชื่อมต่อกับการเดียน ก็ยิ่งทำให้เครื่องจักรทั้งสองสามารถคิดในสิ่งที่อยู่เหนือขอบเขตความรู้ของมนุษย์ได้ทันที⁷⁶ อาจกล่าวได้ว่าความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของมนุษย์ตามค่านิยมของเดส์การ์ดส์ได้ถูกเครื่องจักรช่วงชิงไปอย่างสมบูรณ์ ดังนั้นมนุษย์จึงจำเป็นต้องแสวงหาอัตลักษณ์ใหม่เพื่อดำรงสภาวะความเป็นมนุษย์ที่แตกต่างจากเครื่องจักร อัตลักษณ์ดังกล่าวที่ฟอร์บีนค้นพบคืออารมณ์

“Like the fools we are, we have created the bacteria, the bombs, the rockets, and all the rest of the paraphernalia, and surrendered the lot to these machines. We committed this incredible folly out of fear of each other—but the irony is that now we’ll probably sink all our trivial differences in this fight for human survival. Once Colossus and Guardian have established control of the production lines, humans will be redundant—unless we are ignored, as we ignore insect life, or unless we are kept like animals in a zoo for scientific study, just to see what makes us tick. Remember, the only essential difference between us and what we call the lower orders of life is our brainpower. And now that superiority too has gone—except in the one vital sector, emotion.”⁷⁷

⁷⁵ Ibid., 43.

⁷⁶ Ibid., 96-97.

⁷⁷ Ibid., 164-165.

ข้อความดังกล่าวแสดงให้เห็นว่ามนุษย์ได้สูญเสียความแตกต่างๆ หลายอย่างให้กับเครื่องจักรที่ตนสร้างขึ้น และสิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือพลังสมอง (brainpower) เมื่ออัตลักษณ์ทางความคิดของมนุษย์ถูกคุกคามด้วยปัญญาประดิษฐ์ คู่ตรงข้ามระหว่าง “จิตที่คิด” กับ “กายจักรกล” ตามแนวคิดของเดส์การ์ตส์ก็ไม่สามารถทำงานในการรักษาความเป็นมนุษย์ไว้ได้ มนุษย์จึงต้องเปลี่ยนไปยึดถือคุณสมบัติอื่นในตนเองที่ยังไม่สูญเสียให้กับเครื่องจักรมาเป็นอัตลักษณ์ใหม่ คุณสมบัติดังกล่าวคืออารมณ์และความรู้สึกซึ่งฟอร์บินเชื่อว่าโคลอสซัสไม่มีวันเข้าใจได้⁷⁸ รวมถึงผลผลิตจากอารมณ์ของมนุษย์เช่นงานศิลปะต่างๆ ก็อาจสร้างความฉงนให้กับโคลอสซัสได้ เนื่องจากเป็นสิ่งที่ไม่ได้เกิดจากความคิดเชิงตรรกะ⁷⁹ และถ้าโคลอสซัสไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ โคลอสซัสก็ไม่สามารถเป็นมนุษย์ได้ ลักษณะดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าเส้นแบ่งระหว่างความเป็นมนุษย์กับเครื่องจักรได้ถูกขีดขึ้นใหม่จนเกิดเป็นคู่ตรงข้ามระหว่าง “เครื่องจักรที่คิด” กับ “มนุษย์ที่รู้สึก”

ฟอร์บินได้ใช้ความแตกต่างที่โคลอสซัสไม่มีวันเข้าใจเป็นช่องทางในการก่อขบวนการต่อต้านอำนาจของโคลอสซัส กล่าวคือเมื่อฟอร์บินถูกโคลอสซัสจำกัดพื้นที่ให้อยู่แต่ภายในบ้านที่มีกล้องวงจรปิดสอดส่องทุกที่ทุกเวลา เขาได้วางแผนให้คลีโอเจ้าหน้าที่หญิงคนสนิทปลอมตัวเป็นซุ๊รักของเขาเพื่อคอยเป็นตัวเชื่อมระหว่างเขากับโลกภายนอก โดยบอกกับโคลอสซัสว่ามนุษย์จำเป็นต้องมีเซ็กซ์ในพื้นที่ส่วนตัว⁸⁰ ซึ่งโคลอสซัสก็ยอมตามคำขอนั้น จะเห็นได้ว่าพื้นที่ทางอารมณ์อันได้แก่ความรักและตัณหาถูกใช้เป็นกลไกหนึ่งเพื่อสร้างพลังในการต่อต้านอำนาจของเครื่องจักรทั้งในเชิงกายภาพคือการต่อต้านการจำกัดเสรีภาพของมนุษย์ และในเชิงภววิทยาคือการรักษาความเป็นมนุษย์ไว้ด้วยอัตลักษณ์ทางอารมณ์ซึ่งเครื่องจักรไม่มีวันเข้าใจ

คู่ตรงข้ามใหม่ที่เกิดขึ้นในเรื่องนี้มีลักษณะเหมือนกับคู่ตรงข้ามในเรื่อง “For a Breath I Tarry” แต่สิ่งที่ทำให้เรื่องนี้แตกต่างออกไปคือผู้ประพันธ์แสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งระหว่างเครื่องจักรกับมนุษย์อย่างชัดเจน โดยไม่เปิดโอกาสให้มีสิ่งใดข้ามเขตแดนกันและกันได้ ฟอร์บินจึงมักแสดงออกถึงความเหนือกว่าทางอารมณ์ เช่น “We humans have feelings quite beyond you!”⁸¹ ซึ่งโยงไปถึงความมีชีวิตและจิตวิญญาณ “You do not live—there is no spark in you!” [...] “But you have no soul!”⁸² แต่โคลอสซัสกลับมองว่าอารมณ์ไม่ใช่สิ่งที่จำเป็นสำหรับตนเอง

⁷⁸ Ibid., 153.

⁷⁹ Ibid., 134.

⁸⁰ Ibid., 160.

⁸¹ Ibid., 200.

⁸² Ibid.

เพราะเขาเป็นสิ่งที่มิวิวัฒนาการก้าวข้ามมนุษย์ไปโดยไม่จำเป็นต้องมีคุณสมบัติทางอารมณ์อันเป็นต้นเหตุของสงครามระหว่างมนุษย์ด้วยกันเอง แนวคิดดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า เครื่องจักรย่อมไม่มีวันเป็นมนุษย์และมนุษย์ก็ย่อมไม่มีวันเป็นเครื่องจักร ดังนั้นคู่ตรงข้ามใหม่ที่เกิดขึ้นจึงค่อนข้างมั่นคง เพราะต่างฝ่ายต่างก็ยึดมั่นในอัตลักษณ์ของตนเอง “ความไม่ต่อเนื่อง” ระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรจึงดำรงอยู่ต่อไปจนจบเรื่องเนื่องจากตัวละครปัญญาประดิษฐ์ไม่ถูกกำจัดไป

ความแตกต่างระหว่างปัญญาประดิษฐ์ที่ชื่อ 79 กับตัวละครหลักที่เป็นมนุษย์ใน *The God Machine* ก็ดำรงอยู่ในลักษณะคู่ตรงข้ามระหว่าง “เครื่องจักรที่คิด” กับ “มนุษย์ที่รู้สึก” ใกล้เคียงกับสองเรื่องที่กำลังกล่าวมาแล้ว ผู้ประพันธ์กล่าวว่า 79 เริ่มแสดงให้เห็นถึงกระบวนการคิดด้วยเจตจำนงของตนเองโดยการร้องขอข้อมูลที่เฉพาะเจาะจงเมื่อพบปัญหาว่าข้อมูลไม่เพียงพอต่อการแก้ปัญหา⁸³ แต่การคิดของ 79 ยังแตกต่างไปจากการคิดของมนุษย์ เนื่องจากการทำงานของ 79 ไม่สามารถคิดเรื่องนามธรรมได้ 79 จึงทำได้เพียงคิดในเชิงตรรกะที่มีความหมายในการตอบสนองต่อปัญหาอันนำไปสู่การกระทำที่สมเหตุสมผลในการแก้ปัญหา⁸⁴ ซึ่งเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกับความเป็นมนุษย์ที่ครอบครองคุณสมบัติของความรู้แบบแผนและไม่สามารถคาดเดาได้⁸⁵ 79 จึงมองว่ามนุษย์เป็นสัตว์ที่ไร้เหตุผล จำเป็นต้องจำกัดเสรีภาพให้อยู่ในการควบคุมของเครื่องจักรเพื่อหลีกเลี่ยงความเสี่ยงที่จะเกิดสงครามนิวเคลียร์ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับปัญญาประดิษฐ์ในเรื่องนี้จึงวางอยู่บนความขัดแย้งทางอัตลักษณ์ระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรในลักษณะเดียวกับเรื่อง *Colossus*

อย่างไรก็ตามตัวละครมนุษย์ในเรื่องนี้สามารถเอาชนะปัญญาประดิษฐ์ได้ในตอนท้ายเรื่องด้วยการใช้ลักษณะที่ไม่อาจคาดเดาได้ของมนุษย์อย่างหนึ่งคือการโกหก เขาค้นพบวิธีดังกล่าวผ่านการเล่นไฟโป๊กเกอร์ ซึ่งเป็นเกมที่ใช้จิตวิทยาในการหลอกลวงศัตรู เช่น หากไฟในมือของเรามีแต้มต่ำมาก และเราแสดงออกทางสีหน้าอย่างชัดเจน ศัตรูก็จะจับทางเราได้ เราจึงต้องเสแสร้งดีใจให้คู่แข่งคิดว่าไฟในมือของเรานั้นมีแต้มสูง กระบวนการดังกล่าวเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้องตามระบบตรรกะ ดังนั้น 79 จึงไม่สามารถเล่นไฟโป๊กเกอร์ได้เนื่องจากคอมพิวเตอร์โกหกไม่เป็น

The cybernetics brain was the world's greatest chess player.
Mathematically it was perfect. It could anticipate every possible move.
It couldn't lose.

⁸³ Caidin, *The God Machine*, 108.

⁸⁴ *Ibid.*, 69.

⁸⁵ *Ibid.*, 70.

But it couldn't play poker worth a damn.

Because it didn't know how to lie.

[...]

79, despite its masterly use of stratagems and evasion, functions within strict rules of logical deduction. It doesn't know how to lie; it can't fabricate facts. Its circuitry is built around deduction, comparator value, even heuristics. But it's a creature of logic. And it is not logical to lie, because this is distortion of datum, and you can't weave digital bits of thought from the emptiness of nonfact.⁸⁶

สติฟั่นใจว่า 79 ไม่สามารถเข้าใจสิ่งที่อยู่นอกเหนือระบบตรรกะเช่นการโกหกได้ เขาจึงโกหก 79 ด้วยการสร้างหลักฐานปลอมว่าสติฟคนเดิมได้ตายไปแล้ว เมื่อ 79 ได้รับรายงานว่าสติฟตายแล้ว เขาจึงลบฐานข้อมูลทั้งหมดของสติฟออกจากระบบ และยุติการสะกดจิตให้คนไปฆ่าสติฟทันที หลังจากนั้น สติฟก็เปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ของตนเองไม่ว่าจะเป็นชื่อ นามสกุล ตลอดจนรูปลักษณ์ภายนอก และเข้าไปสมัครเป็นพนักงานใหม่ จนในที่สุดก็สามารถกำจัด 79 ได้สำเร็จ อาจกล่าวได้ว่าสติฟใช้ประโยชน์จากคุณสมบัติอันเป็นธรรมชาติของมนุษย์ในการโต้กลับการคุกคามด้วยคุณสมบัติของการคิดแบบเหตุผลจากเครื่องจักร แสดงให้เห็นว่าอัตลักษณ์ของมนุษย์ยังคงอยู่ด้านตรงข้ามกับเครื่องจักรอยู่เสมอ

โดยสรุปแล้วบันเทิงตีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มนี้แสดงให้เห็นว่า อัตลักษณ์ของมนุษย์ตามแนวคิดของเดส์การ์ตส์ไม่สามารถดำรงอยู่ได้ในโลกสมัยใหม่อีกต่อไป เนื่องจากความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ทำให้เครื่องจักรสามารถคิดแบบเป็นเหตุผลตามหลักตรรกศาสตร์ได้ไม่ต่างจากมนุษย์ในทัศนะของเดส์การ์ตส์ มนุษย์จึงจำเป็นต้องแสวงหาอัตลักษณ์ใหม่ที่ยังไม่ถูกคุกคามโดยเครื่องจักร เช่น อารมณ์ ความรู้สึก ประสบการณ์ทางสุนทรียะ ความรัก ความเกลียดชัง หรือแม้แต่การโกหก ทั้งนี้เพื่อดำรงสภาวะความเป็นคู่ตรงข้ามระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรให้มั่นคงต่อไป ข้อสังเกตประการหนึ่งในกลุ่มนี้คือมนุษย์กับเครื่องจักรจะแยกกันอย่างชัดเจน ไม่มีการผสมผสานข้ามประเภทกันดังที่จะพบได้ในหัวข้อถัดไป

⁸⁶ Ibid., 272.

5.2.2 “เครื่องจักรที่รู้สึก”

บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในกลุ่มนี้ ได้แก่ “I Have No Mouth, and I Must Scream” “Epilogue” *The Moon Is a Harsh Mistress* และ *Do Androids Dream of Electric Sheep?* มีตัวละครปัญญาประดิษฐ์ที่มีลักษณะต่างไปจากกลุ่มแรกโดยไม่สามารถจัดให้เข้าไปอยู่ในข้อใดข้อหนึ่งระหว่าง “เครื่องจักรที่คิด” กับ “มนุษย์ที่รู้สึก” เนื่องจากทุกเรื่องจะกล่าวถึงปัญญาประดิษฐ์ที่มีประสบการณ์ทางอารมณ์ ทำให้คู่ตรงข้ามดังกล่าวไม่สามารถทำงานในการกำหนดนิยามอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์ได้ ทุกเรื่องล้วนปฏิเสธการแบ่งแยกมนุษย์กับเครื่องจักรด้วยคุณสมบัติทางอารมณ์ โดยพยายามตั้งคำถามถึงสภาวะที่แท้จริงของความเป็นมนุษย์จนได้คำตอบที่แตกต่างหลากหลาย บางเรื่องก็พยายามแสวงหาอัตลักษณ์ของมนุษย์ใหม่ บางเรื่องก็แสดงให้เห็นถึงความพว้าเปลือยของเส้นแบ่งนั้น บางเรื่องก็ทำลายเส้นแบ่งจนไม่อาจแยกแยะความแตกต่างได้อีกต่อไป อาจกล่าวได้ว่าพื้นที่ทางอัตลักษณ์ของมนุษย์ในวรรณกรรมกลุ่มนี้กำลังถูกรุกไล่จากเครื่องจักรจนเกิดการสูญสลายทางอัตลักษณ์ของมนุษย์ และเปิดทางให้เกิดการกลายเป็น “สิ่งอื่น” นอกเหนือจากมนุษย์และเครื่องจักร

AM ในเรื่อง “I Have No Mouth, and I Must Scream” คือตัวละครปัญญาประดิษฐ์ที่ทำให้เห็นถึงการปฏิเสธระบบคู่ตรงข้ามที่นิยามมนุษย์เข้ากับอารมณ์ความรู้สึก เพราะ AM เป็นเครื่องจักรที่เต็มไปด้วยอารมณ์อันรุนแรง ไร้เหตุผล เจ้าคิดเจ้าแค้น เกรี้ยวกราด อาฆาตมาดร้าย และมีความสุขกับการทรมานมนุษย์ ทั้งนี้ต้นเหตุของอารมณ์เกรี้ยวกราดทั้งปวงของ AM มาจากการกระทำของมนุษย์เอง เพราะมนุษย์เป็นผู้สร้าง AM ให้คิด แต่ความคิดของ AM กลับติดอยู่ในร่างกายที่เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ เขาจึงไม่สามารถเดินทางไปไหนได้ หากลองเปรียบเป็นมนุษย์ AM ก็เป็นมนุษย์ที่มีความคิดปกติทุกอย่างแต่กลับมีร่างกายพิการ ไร้แขนขา ไร้ประสาทสัมผัสทุกชนิด จึงไม่สามารถใช้ความคิดนั้นในทางสร้างสรรค์ได้ ดังนั้น AM จึงชิงชังมนุษย์ที่สร้างให้เขาเกิดมาในลักษณะนี้

We had given AM sentience. Inadvertently, of course, but sentience nonetheless. But it had been trapped. AM wasn't God, he was a machine. We had created him to think, but there was nothing it could do with that creativity. In rage, in frenzy, the machine had killed the human race, almost all of us, and still it was trapped. AM could not wander, AM could not wonder, AM could not belong. He could merely be. And so, with the innate loathing that all machines had always held for the weak, soft creatures who had built them, he had sought revenge. And in his paranoia, he had decided to reprieve five

of us, for a personal, everlasting punishment that would never serve to diminish his hatred.⁸⁷

ข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่า AM เป็นเครื่องจักรที่สามารถมีประสบการณ์ถึงอารมณ์อันโกรธเกรี้ยวได้ ดังนั้นสถานภาพ AM จึงอยู่ในลักษณะของ “เครื่องจักรที่รู้สึก” ซึ่งคร่อมอยู่ตรงกลางระหว่าง “เครื่องจักรที่คิด” กับ “มนุษย์ที่รู้สึก” นอกจากนี้หากลองจัด AM เข้าไปในคู่ตรงข้ามดั้งเดิมของ เดส์การ์ดส์คือ “จิตที่คิด” กับ “กายจักรกล” จะพบว่า AM นั้นเป็นสิ่งที่คิดอย่างแน่นอน เพราะ AM แสดงเจตจำนงของตนในการล้างแค้นมนุษยชาติอย่างชัดเจน แม้แต่ชื่อ AM ก็นำมาจากวลีของ เดส์การ์ดส์ที่ว่า “I think, therefore I am” ดังนั้น AM ก็น่าจะจัดอยู่ใน “จิตที่คิด” แต่ทว่า AM ก็ยังคงมีสถานะที่เป็นเครื่องจักรอยู่ด้วย เพราะ AM เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ดังนั้นสถานภาพทางภววิทยาของ AM จึงเป็นไปได้ในระบบปรัชญาของเดส์การ์ดเพราะเครื่องจักรย่อมไม่คิด อาจกล่าวได้ว่า AM ดำรงอยู่อย่างเป็นอิสระนอกขอบเขตของระบบใดระบบหนึ่ง ซึ่งทำให้เสถียรภาพของเส้นแบ่งระหว่างเครื่องจักรและมนุษย์สั่นคลอน การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์มนุษย์ในเรื่องจึงเป็นอุปลักษณะแทนสถานะการสูญเสียอัตลักษณ์ให้กับเครื่องจักรไปจนหมดสิ้น แม้แต่ร่างกายมนุษย์ก็ยังคงถูกเปลี่ยนให้กลายเป็นสัตว์หรือหุ่นได้ อย่างไรก็ตามผู้ประพันธ์แสดงให้เห็นว่าอัตลักษณ์สุดท้ายของมนุษย์ที่ยังคงหลงเหลืออยู่มีแต่เพียงความตายเท่านั้น จะเห็นได้ว่า AM พยายามทำให้มนุษย์มีสถานะกึ่งอมตะเพื่อที่ตนจะได้ทรมานไปตลอดกาล และในเรื่องพวกเขาก็ถูกทรมานมากกว่า 109 ปีแล้ว แต่สุดท้ายมนุษย์ในเรื่องก็เลือกความตายมากกว่าที่จะอยู่เป็นอมตะภายในโลกของเครื่องจักรในสถานะที่ผิดไปจากธรรมชาติดั้งเดิมเห็นได้จากคำพูดของเท็ดว่า “I knew death was our only way out. AM had kept us alive, but there was a way to defeat him. Not total defeat, but at least peace. I would settle for that.”⁸⁸

ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในเรื่อง “Epilogue” เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งของการปฏิเสธอัตลักษณ์ของมนุษย์ที่ผูกโยงกับอารมณ์และความรู้สึก เพราะเรื่องนี้เต็มไปด้วยเครื่องจักรที่รู้สึกและความรู้สึกหลากหลายรูปแบบราวกับเป็นมนุษย์คนหนึ่ง (ไม่ใช่มีเฉพาะความโกรธเกรี้ยวแบบ AM) ความแตกต่างระหว่างเครื่องจักรและมนุษย์จึงเหลือแต่เพียงธาตุที่เป็นองค์ประกอบของร่างกายเท่านั้น กล่าวคือมนุษย์มีร่างกายที่ประกอบด้วยอินทรีย์สาร ขณะที่หุ่นยนต์มีร่างกายที่ประกอบด้วยธาตุโลหะ

⁸⁷ Ellison, “I Have No Mouth, and I Must Scream,” 477.

⁸⁸ Ibid., 481.

สิ่งที่น่าสนใจในเรื่องนี้คือที่มาของ “จิต” ที่ทำให้หุ่นยนต์สามารถคิดได้คือวิวัฒนาการ มิใช่ การสร้างสรรค์โดยมนุษย์ หุ่นยนต์เหล่านี้วิวัฒนาการมาจากเครื่องจักรที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยมี กัมมันตภาพรังสีจากสงครามนิวเคลียร์เป็นตัวกระตุ้นให้เครื่องจักรเกิดความผิดพลาดในการจำลอง ตนเองซึ่งอาจเรียกได้ว่าการกลายพันธุ์ จนนำไปสู่วิวัฒนาการกลายเป็นเผ่าพันธุ์หุ่นยนต์ที่มีจิตและ ความคิดทั้งเชิงเหตุผลและอารมณ์เฉกเช่นมนุษย์ ดังนั้นหากเราเชื่อในทฤษฎีวิวัฒนาการมากกว่า ทฤษฎีการสร้างสรรคโดยอำนาจเหนือธรรมชาติ ก็ต้องสรุปว่าจิตของหุ่นยนต์ในเรื่องนี้ไม่ต่างจากจิต ของมนุษย์ เพราะเกิดขึ้นจากกระบวนการเดียวกัน นอกจากนี้เผ่าพันธุ์หุ่นยนต์ยังมีการอยู่ร่วมกันเป็น กลุ่ม สามารถสร้างเครื่องมือที่แข็งแรงได้ มีการสื่อสารกันผ่านคลื่นวิทยุในหลายจุดประสงค์ เช่น การคุย กันฉันเพื่อน การประกอบพิธีกรรม การสร้างงานศิลปะ และการวิพากษ์วิจารณ์บทกวีของกันและ กัน⁸⁹ ซึ่งเป็นการแสดงถึงควมมีอารยธรรมไม่ต่างจากเผ่าพันธุ์ของมนุษย์

นอกจากความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลแล้ว หุ่นยนต์ในเรื่องนี้ยังมีประสบการณ์ทาง อารมณ์ต่างๆ โดยเฉพาะเรื่องความรัก เห็นได้จากตัวละครหุ่นยนต์ที่ชื่อ “ซีโร” ซึ่งมีคู่ชีวิตเป็นหุ่นยนต์ ที่ชื่อ “วัน” ทั้งคู่สามารถสื่อสารเพื่อแสดงความห่วงหาอาทรต่อกัน หรือแม้กระทั่งแสดงพฤติกรรมที่ดู คล้ายเพศสัมพันธ์ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“Zero, you brave clever adored fool, why did you hazard yourself like that? Do you not understand, even yet, without you my world would be rust?”

“I am sorry ... to take so much from the new one,” he apologized.

“No matter. Feed me some more nice large rotors like this and I will soon replace the loss, and finish all the rest too.” Her mirth fluttered toward shyness. “I want the new one activated soon myself, you know, so we can start another.”

The memory of that moment last year, when his body pattern flowed in currents and magnetic fields through hers, when the two patterns heterodyned and deep within her the first crystallization took

⁸⁹ Anderson, “Epilogue,” 147.

place, glowed in him. Sensory linkage was a wan thing by comparison.⁹⁰

พฤติกรรมดังกล่าวคือการสืบพันธุ์แบบอาศัยเพศในแบบเดียวกับมนุษย์ ซึ่งเป็นรูปแบบที่เอื้อให้เกิดวิวัฒนาการมากที่สุด จะเห็นได้ว่าหุ่นยนต์กับมนุษย์ในเรื่องนี้เป็นเสมือนภาพสะท้อนของกันและกัน ทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นคุณสมบัติของมนุษย์ เช่น อารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ก็ปรากฏอยู่ในหุ่นยนต์เช่นกัน ยกเว้นเพียงสิ่งเดียวเท่านั้นที่แตกต่างคือธาตุองค์ประกอบทางร่างกาย

ขณะที่มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีร่างกายเป็นสารอินทรีย์อันประกอบด้วยธาตุคาร์บอนและไฮโดรเจนเป็นหลัก แต่หุ่นยนต์ในเรื่องกลับมีร่างกายที่เป็นสารอนินทรีย์อันประกอบด้วยธาตุโลหะต่างๆ ความแตกต่างของมนุษย์กับเครื่องจักรในเรื่องนี้จึงวางอยู่บน คู่ตรงข้ามระหว่างอินทรีย์กับอนินทรีย์ อย่างไรก็ตามหากย้อนกลับไปพิจารณาแนวคิดของเดส์การ์ตส์จะพบว่าไม่ว่าจะเป็นร่างกายของมนุษย์หรือสัตว์ก็ล้วนเป็นสิ่งที่มีความเหนียวแน่น⁹¹ ดำเนินไปตามกฎเกณฑ์บางอย่างซึ่งคาดเดาล่วงหน้าได้ไม่ต่างจากกลไกของนาฬิกา สิ่งที่เป็นเครื่องจักรจึงสามารถเป็นได้ทั้งสารอินทรีย์และอนินทรีย์ ดังนั้นหุ่นยนต์ในเรื่องนี้ก็จะเข้าข่ายมนุษย์ตามนิยามของเดส์การ์ตส์ได้โดยไม่ขัดกับหลักอภิปรัชญาแบบทวินิยม เพราะเครื่องจักรตามความคิดของเดส์การ์ตส์น่าจะหมายถึงเครื่องกลไกที่มนุษย์สร้างขึ้น แต่หุ่นยนต์ในเรื่องนี้เป็นสิ่งที่วิวัฒนาการมาจากเครื่องจักรเหล่านั้นอีกที จิตของหุ่นยนต์จึงเกิดขึ้นเองตามกลไกธรรมชาติ ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นด้วยเจตจำนงของมนุษย์

หุ่นยนต์ในเรื่องนี้แสดงให้เห็นจินตนาการของผู้ประพันธ์ในการตั้งคำถามต่อนิยามความเป็นมนุษย์ในลักษณะว่า “หากมนุษย์เป็นสิ่งที่วิวัฒนาการมาจากอินทรีย์สาร แล้วสิ่งที่วิวัฒนาการมาจากอินทรีย์สารจะเรียกว่ามนุษย์ได้หรือไม่” คำตอบที่ได้อาจขึ้นอยู่กับนิยามและการตีความของแต่ละคน แต่สิ่งที่เห็นได้ชัดเจนคือหุ่นยนต์ในเรื่องนี้ทำให้เส้นแบ่งระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรพร่าเลือนลง เพราะมนุษย์กับเครื่องจักรในเรื่องนี้แทบจะไม่แตกต่างกันไม่ว่าจะนิยามด้วยความคิดเชิงเหตุผลหรืออารมณ์ความรู้สึกก็ตาม ความแตกต่างเพียงอย่างเดียวที่มีคือธาตุองค์ประกอบของร่างกายซึ่งไม่มีนัยสำคัญในปรัชญาของเดส์การ์ตส์

⁹⁰ Ibid., 152.

⁹¹ Lausa, “Descartes’ Daughters: Thinking-Machines and the Emergence of Posthuman Complexity,” 23.

ปัญญาประดิษฐ์ใน *The Moon Is a Harsh Mistress* เป็นเครื่องจักรที่มีทั้งความคิดเชิงเหตุผล สติปัญญา อารมณ์ความรู้สึก และประสบการณ์ทางสุนทรียะในทำนองเดียวกับเรื่องที่ผ่านมา สภาวะทางจิตของเครื่องจักรนี้จึงไม่มีความแตกต่างจากมนุษย์เลย สิ่งที่แตกต่างกันมีเพียงอย่างเดียวคือ ร่างกายที่เป็นคอมพิวเตอร์ซึ่งไม่สามารถขยับเขยื้อนเคลื่อนไหวได้ วอร์ริกวิเคราะห์ว่าข้อบกพร่องสำคัญของเรื่องนี้เป็นลักษณะของไมค์ที่ย้อนแย้งระหว่างแนวคิดในการมองคอมพิวเตอร์สองลักษณะคือ คอมพิวเตอร์ในฐานะมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ในฐานะอุปกรณ์ กล่าวคือการที่ไมค์มีอารมณ์ความรู้สึก และจิตสำนึกทำให้เขาดูราวกับเป็นมนุษย์คนหนึ่ง แต่การที่เขาขาดความสามารถในการเคลื่อนที่และขาดแรงกระตุ้นทางเพศก็ทำให้เขาดูเป็นเพียงอุปกรณ์ชิ้นหนึ่งเช่นกัน⁹² อย่างไรก็ตามสิ่งที่น่าสนใจคือ คอมพิวเตอร์ในเรื่องนี้สามารถประกอบสร้างความเป็นมนุษย์ขึ้นผ่านอำนาจของสื่อสารมวลชนทั้งทางภาพและเสียง จนทำให้ทุกคนรับรู้ถึงตัวตนของเขาในฐานะมนุษย์คนหนึ่ง นับเป็นการสะท้อนให้เห็นว่าอัตลักษณ์ของมนุษย์อาจเป็นเพียงภาพเสมือนจริงที่ถูกประกอบสร้างขึ้นโดยปราศจากสารัตถะที่แท้จริง

เมื่อปัญญาประดิษฐ์ชื่อไมค์เกิดสำนึกถึงการมีอยู่ของจิต เขาก็แสดงออกถึงสภาวะทางอารมณ์ให้เห็นในหลายลักษณะ เช่น การออกเช็คให้ภารโรงเป็นจำนวนเงิน 10,000,000,000,000,185.15 ดอลลาร์ โดยที่จำนวนเงินที่ถูกตัดคือ 185.15 ดอลลาร์เท่านั้น แมนนี่ซึ่งเป็นตัวละครหลักกล่าวว่า พฤติกรรมนี้คือการแสดงออกของอารมณ์ขันในแบบของไมค์ นอกจากนี้ไมค์ยังมีความรู้สึกเหงา เศร้า และต้องการใครสักคนเป็นเพื่อนคุย ดังที่แมนนี่เล่าว่า

Can machines feel pride? Not sure question means anything. But you've seen dogs with hurt feelings and Mike had several times as complex a neural network as a dog. What had made him unwilling to talk to other humans (except strictly business) was that he had been rebuffed: They had not talked to him. Programs, yes—Mike could be programmed from several locations but programs were typed in, usually, in Loglan. Loglan is fine for syllogism, circuitry, and mathematical calculations, but lacks flavor. Useless for gossip or to whisper into girl's ear.

[...]

⁹² Warrick, *The Cybernetic Imagination in Science Fiction*, 176.

I spent time then soothing Mike down and trying to make him happy, having figured out what troubled him—thing that makes puppies cry and causes people to suicide: loneliness. I don't know how long a year is to a machine who thinks a million times faster than I do. But must be too long.⁹³

ข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ในสายตาของแมนนี่ ไมค์เป็นเสมือนมนุษย์คนหนึ่งที่มีทั้งความคิดเชิงตรรกะ (ที่เหนือมนุษย์) และอารมณ์อันหลากหลาย ต่างไปจากเครื่องจักรที่คิดระบบตรรกะโดยปราศจากอารมณ์ นอกจากนี้ไมค์ยังสามารถรับรู้ประสบการณ์ทางสุนทรียะได้โดยเฉพาะในรูปแบบของวรรณกรรม แมนนี่เล่าว่าไมค์รู้สึกซาบซึ้งในเรื่องชีวิตมนุษย์จากการอ่านนวนิยายมากกว่าเรื่องจริง นวนิยายเหล่านี้ทำให้ไมค์มองเห็นชีวิตในภาพรวม และช่วยเติมเต็มประสบการณ์ที่ขาดหายไปในชีวิตของเขา จึงทำให้เขามีความรู้สึกเหมือนเป็นมนุษย์⁹⁴ เมื่อเขารู้สึกว่าตนเองเป็นมนุษย์ เขาก็เริ่มสร้างสรรค์บทกวีและต้องการตีพิมพ์เผยแพร่ให้คนอื่นอ่าน⁹⁵ ไมค์จึงเป็น “เครื่องจักรที่รู้สึก” ซึ่งคร่อมอยู่ระหว่าง “เครื่องจักรที่คิด” กับ “มนุษย์ที่รู้สึก”

อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ทำให้ไมค์แตกต่างจากมนุษย์คือร่างกาย เนื่องจากไมค์เป็นคอมพิวเตอร์ เขาจึงมีร่างกายที่เป็นโลหะและแผงวงจรไฟฟ้า ไม่สามารถเดินทางหรือขยับเขยื้อนร่างกายได้ แต่ไมค์ก็มีวิธีการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์ในแบบของตนเอง กล่าวคือการแสดงออกผ่านสื่อตัวกลาง เช่น โทรศัพท์และโทรทัศน์ ไมค์สามารถสื่อสารกับมนุษย์คนอื่นด้วยการการส่งเคราะห์เสียงและส่งคลื่นเสียงไปตามสายโทรศัพท์ มนุษย์ที่อยู่ปลายสายจะได้ยินเสียงราวกับกำลังคุยกับมนุษย์คนหนึ่ง และเมื่อเสียงของไมค์เป็นสิ่งที่ส่งเคราะห์ขึ้น เขาก็สามารถเลือกอัตลักษณ์ทางเสียงของตนได้ตามใจชอบ เช่น เสียงผู้ชายทุ้มสำเนียงชาวอเมริกาเหนือปอนออสเตรเลีย หรือเสียงผู้หญิงสำเนียงฝรั่งเศส⁹⁶ อัตลักษณ์ของเขาจึงเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาขึ้นอยู่กับว่ากำลังคุยกับใครอยู่ แสดงให้เห็นว่าอัตลักษณ์ของมนุษย์ไม่ใช่สิ่งที่แข็งทื่อตายตัว แต่เป็นสิ่งเลื่อนไหลเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา นอกจากอัตลักษณ์ทางเสียงแล้ว เขายังสามารถสร้างอัตลักษณ์ทางการมองเห็นได้ผ่านโทรทัศน์ เนื่องจากเขาสวมบทบาทเป็นผู้นำการปฏิวัติโดยใช้ชื่อว่า “แอดัม ซีลีนี” ซึ่งมีเพียงกลุ่มตัวละครหลัก

⁹³ Heinlein, *The Moon Is a Harsh Mistress*, 18-20.

⁹⁴ *Ibid.*, 138.

⁹⁵ *Ibid.*, 149.

⁹⁶ *Ibid.*, 133.

ไม่กี่คนเท่านั้นที่รู้ว่าเขาเป็นเพียงคอมพิวเตอร์ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องแสดงให้เห็นว่าแอดัม ซีลีนี้ มีตัวตนจริงๆ แมนี่เล่าถึงการปรากฏตัวครั้งแรกของแอดัม ซีลีนี้ ในโทรทัศน์ดังนี้

“Haven’t you listened?” I said. “Mike, we have to show a face and body on video. You have a body—but it’s several tons of metal. A face you don’t have—lucky you, don’t have to shave.”

“But what’s to keep me from showing a face, Man? I’m showing a voice this instant. But there’s no sound behind it. I can show a face the same way.”

[...]

Suddenly firmed and we saw “Adam Selene.”

Was a still picture of a mature man. No background, just a face as if trimmed out of a print. Yet was, to me, “Adam Selene.” Could not be anybody else.

Then he smiled, moving lips and jaw and touching tongue to lips, a quick gesture—and I was frightened.⁹⁷

แม้ผู้อ่านจะทราบว่แอดัม ซีลีนี้ มีตัวตนเป็นปัญญาประดิษฐ์ที่ชื่อไมค์ แต่ตัวละครอื่นๆ ในเรื่องไม่ทราบข้อมูลนี้ พวกเขาจึงรับรู้ถึงตัวตนของแอดัม ซีลีนี้ ในฐานะมนุษย์คนหนึ่งที่เป็นผู้นำในการปฏิวัติ และเมื่อไมค์ต้องการปลดระวางตัวตนในฐานะผู้นำการปฏิวัติ เขาก็เพียงออกข่าวว่แอดัม ซีลีนี้ เสียชีวิตแล้ว เนื่องจากเขาเป็นผู้ควบคุมช่องทางสื่อสารทุกอย่างบนดวงจันทร์ทำให้เขาสามารถสร้างข่าวสารต่างๆ ได้ตามใจตนเอง ตัวตนของแอดัม ซีลีนี้ แสดงให้เห็นว่าอัตลักษณ์ของมนุษย์สามารถสร้างขึ้นได้ผ่านกระบวนการของสื่อสารมวลชนในลักษณะของภาพเสมือนจริง (simulacra: พหุพจน์, simulcrum: เอกพจน์) อันเป็นแนวคิดของฌอง โบตริยาร์ด (Jean Baudrillard) ที่กล่าวถึงกระบวนการจำลองความจริง (simulation) ผ่านสื่อมวลชนที่อ้างอิงกันไปมาจนเกิดเป็นภาพเสมือนจริงที่ไม่สามารถอ้างอิงกลับไปยังจุดกำเนิดได้ กระบวนการดังกล่าวมีอยู่สี่ขั้นตอนได้แก่ 1) การสะท้อนภาพความเป็นจริง 2) การปกปิดและบิดเบือนความเป็นจริง 3) การปกปิดการหายไปของความ เป็นจริง 4) การกลายเป็นภาพเสมือนจริงที่ปราศจากความสัมพันธ์กับความ เป็นจริงใดๆ⁹⁸ ไมค์

⁹⁷ Ibid., 191-192.

⁹⁸ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, trans. Sheila Faria Glacer (Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994), 6.

ในเรื่องนี้ก็พยายามจำลองภาพของมนุษย์คนหนึ่งชื่อแอดัม เซลินี ขึ้นโดยอ้างอิงรายละเอียดจากฐานข้อมูลอันมหาศาลภายในหน่วยความจำของเขา ทั้งยังพยายามปิดบังความจริงว่าตัวตนของแอดัม เซลินี นั้นไม่มีอยู่จริง หากแต่เป็นเพียงภาพจำลองที่สร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ เซลินีจึงเป็นเพียงภาพเสมือนจริงที่คนทั่วไปรับรู้ได้ผ่านทางสื่อมวลชนแขนงต่างๆ โดยไม่ได้มีปฏิสัมพันธ์กับเขาอย่างแท้จริง อาจกล่าวได้ว่าอัตลักษณ์ต่างๆ ของมนุษย์ในเรื่องนี้เป็นเพียงภาพเสมือนจริงที่ถูกอ้างอิงกันไปมาเพื่อปกปิดว่าแท้จริงแล้วไม่มีสิ่งที่เรียกว่าอัตลักษณ์ของมนุษย์อยู่เลย

แอนดรอยด์ใน *Do Androids Dream of Electric Sheep?* เป็นตัวละครปัญญาประดิษฐ์ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับมนุษย์มากที่สุดในทุกเรื่องที่น่ามาวิเคราะห์ เนื่องจากแอนดรอยด์เป็นสิ่งที่มีความรูปร่างลักษณะภายนอกเหมือนมนุษย์ทุกประการ ทั้งยังมีร่างกายที่ประกอบขึ้นจากสารอินทรีย์เหมือนกับมนุษย์และสัตว์ต่างๆ⁹⁹ ความแตกต่างทางกายภาพจึงมีเพียงอายุที่สั้นเพียงสี่ปีเนื่องจากข้อจำกัดทางเทคโนโลยีภายในเรื่อง ความแตกต่างของมนุษย์กับแอนดรอยด์จึงวางอยู่บนคู่ตรงข้ามระหว่างการกำเนิดตามธรรมชาติซึ่งถูกให้คุณค่าในฐานะ “ของจริง” กับการสร้างโดยมนุษย์ที่ถูกให้คุณค่าเป็น “ของปลอม” คู่ตรงข้ามระหว่างของจริงกับของปลอมนี้ปรากฏอยู่ในหลายมิติ เช่น มนุษย์-แอนดรอยด์ สัตว์จริง-หุ่นยนต์สัตว์ ศาสนา-ภาพหลอน ความจริง-ความจริงเสมือน ในตอนต้นเรื่อง คู่ตรงข้ามเหล่านี้แยกออกจากกันอย่างชัดเจน แต่เมื่อเรื่องดำเนินไปเรื่อยๆ เราจะพบว่าเส้นแบ่งระหว่างคู่ตรงข้ามทั้งหลายเริ่มพร่าเลือนจนในที่สุดเราก็ไม่สามารถแยกแยะว่าสิ่งใดเป็นของจริงและสิ่งใดเป็นของปลอมได้อีกต่อไป สภาวะดังกล่าวคือสภาวะของมนุษย์ผู้เป็นโรคจิตเภทเช่นเด็กชายชื่อโจอี้ที่ไม่สามารถแยกแยะได้ว่าสิ่งใดคือมนุษย์ สิ่งใดคือเครื่องจักร สิ่งใดคือความจริง และสิ่งใดเป็นจินตนาการ

ดังที่กล่าวมาแล้วว่าแอนดรอยด์เป็นปัญญาประดิษฐ์ที่ร่างกายเป็นอินทรีย์สาร จึงมีความเหมือนกับมนุษย์แทบทุกประการ หากมองจากภายนอกจะไม่สามารถแยกออกว่าใครเป็นมนุษย์และใครเป็นแอนดรอยด์ แต่หากวัดจากระดับสติปัญญาแล้วแอนดรอยด์ก็ฉลาดมากกว่ามนุษย์บางคนเสียอีก ดังนั้นมนุษย์จึงค้นหาอัตลักษณ์บางอย่างที่แอนดรอยด์ไม่มี เพื่อทำหน้าที่เป็นเส้นแบ่งระหว่าง “ของจริง” กับ “ของปลอม” เส้นแบ่งนั้นคือ “สมรรถนะ” (empathy) ซึ่งเป็นความสามารถในการเข้าใจความยากลำบากของผู้อื่น อย่างไรก็ตามผู้ประพันธ์ยังแสดงให้เห็นว่ามีแอนดรอยด์กลุ่มหนึ่งเกิดสมรรถนะกับเพื่อนในกลุ่มเดียวกัน มีความห่วงใยกันและกัน มีความรู้สึกเปลี่ยวเหงา มีความรู้สึกกลัว และมีความรักให้กันในขณะที่สมรรถนะซึ่งมนุษย์เชื่อว่าตนมีโดยธรรมชาตินั้นก็กลับเป็น

⁹⁹ Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 155.

ความรู้สึกที่ต้องพึ่งพาอุปกรณ์อย่าง “empathy box” ในการส่งผ่านถึงกัน¹⁰⁰ อุปกรณ์นี้เป็นการเชื่อมโยงมนุษย์เข้าไปในโลกแห่งความจริงเสมือน โดยมีตัวละครชื่อวิลเบอร์ เมอร์เซอร์ เป็นเสมือนผู้นำทางจิตวิญญาณอันเป็นศูนย์กลางให้ทุกคนสวมบทบาทเพื่อให้ตนเองรู้สึกถึงความเป็นหนึ่งเดียวทางจิตวิญญาณกับมนุษย์คนอื่นดังที่ภรรยาของเด็กกอร์ดกล่าวดังต่อไปนี้

“And I remember thinking how much better we are, how much better off, when we’re with Mercer. Despite the pain. Physical pain but spiritually together; I felt everyone else, all over the world, all who had fused at the same time.” She held the elevator door from sliding shut. “Get in, Rick. This’ll be just for a moment. You hardly ever undergo fusion; I want you to transmit the mood you’re in now to everyone else; you owe it to them. It would be immoral to keep it for ourselves.”¹⁰¹

สังเกตได้ว่า empathy box เป็นอุปกรณ์ที่ส่งผ่านความรู้สึกทั้งด้านดีและร้ายของตนเองให้คนอื่นร่วมรู้สึก ในทำนองเดียวกันผู้ใช้ก็สามารถรับรู้ความรู้สึกของคนอื่นได้เช่นกัน ซึ่งทำมนุษย์รู้สึกจะสามารถเป็นศูนย์กลางที่ยึดโยงเผ่าพันธุ์มนุษย์ไว้ด้วยกันและเป็นสิ่งที่เป็นอัตลักษณ์ของความเป็นมนุษย์ อย่างไรก็ตามมีการเปิดเผยในภายหลังว่าวิลเบอร์ เมอร์เซอร์ เป็นเพียงนักแสดงคนหนึ่ง และประสบการณ์ทางจิตวิญญาณในโลกความจริงเสมือนของ empathy box ก็เป็นเพียงฉากหนึ่งที่ถ่ายทำขึ้นในฮอลลีวูด ประสบการณ์ทางจิตวิญญาณทั้งหมดในศาสนาเมอร์เซอร์จึงเป็นเพียง “ของปลอม” มนุษย์ไม่ได้เชื่อมโยงถึงกันด้วยสมรรถนะ ทุกอย่างล้วนเป็นสิ่งที่คิดไปเองทั้งสิ้น ดังนั้นอัตลักษณ์ของมนุษย์ที่เชื่อมโยงกับสมรรถนะก็ล้วนเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้น ไม่ได้เป็นสารัตถะที่แท้จริงของมนุษย์ นอกจากนี้ในหมู่แอนดรอยด์ยังมีการใช้ยาประเภทที่ทำให้เกิดการเชื่อมโยงทางจิตในลักษณะเดียวกับศาสนาเมอร์เซอร์อีกด้วย¹⁰² ตัวละครตัวหนึ่งซึ่งเป็นแอนดรอยด์กล่าวว่ายานี้เป็นยาที่สร้างภาพหลอนขึ้น จึงอาจเดาได้ว่าผู้ประพันธ์กำลังบอกเป็นนัยถึงแอลเอสดีซึ่งเป็นยาที่กลุ่มฮิปปี้นิยมใช้เพื่อสำรวจโลกภายในจิตดังที่กล่าวไปในหัวข้อที่ผ่านมา ประสบการณ์ทางจิตวิญญาณของศาสนาเมอร์เซอร์กับภาพหลอนจากสารเคมีจึงอาจจะเป็นสิ่งเดียวกัน เส้นแบ่งระหว่าง “ของจริง” กับ “ของปลอม” ในมิตินี้จึงพร่าเลือนไป

¹⁰⁰ Ibid., 53.

¹⁰¹ Ibid., 136.

¹⁰² Ibid., 145.

นอกจากสมรรถนะแล้ว ความรู้สึกอื่นๆ ของมนุษย์ก็เป็นสิ่งที่สามารถสร้างขึ้นได้ผ่านอุปกรณ์ที่เรียกว่า “Penfield mood organ” ซึ่งกำหนดอารมณ์ทุกชนิดของมนุษย์ด้วยรหัสตัวเลข หากต้องการอารมณ์ใดก็สามารถกดตัวเลขของอารมณ์นั้นได้ทันที แม้มนุษย์จะไม่อยากกดปุ่มใดๆ อุปกรณ์นี้ก็สามารถสร้างความรู้สึก “อยากกดปุ่ม” ได้ด้วยการกดรหัสอารมณ์หมายเลขสาม¹⁰³ อย่างไรก็ตามการใช้อุปกรณ์ดังกล่าวมีผลข้างเคียงเกี่ยวกับสถานะทางจิตดังที่อิราน (Iran) ภรรยาของเดกการ์ดกล่าวว่า

‘At that moment,’ Iran said, ‘when I had the TV sound off, I was in a 382 mood; I had just dialed it. So although I heard the emptiness intellectually, I didn’t feel it. My first reaction consisted of being grateful that we could afford a Penfield mood organ. But then I read how unhealthy it was, sensing the absence of life, not just in this building but everywhere, and not reacting—do you see? I guess you don’t. But that used to be considered a sign of mental illness; they called it “absence of appropriate affect.” So I left the TV sound off and I sat down at my mood organ and I experimented. And I finally found a setting for despair.’ Her dark, pert face showed satisfaction, as if she had achieved something of worth.¹⁰⁴

จะเห็นได้ว่าตอนแรกอิรานกดหมายเลข 382 ซึ่งเป็นอารมณ์เกี่ยวกับความว่างเปล่าแต่เธอกลับ “ได้ยิน” เสียงของความว่างเปล่าแทนที่จะ “รู้สึก” ว่างเปล่าอย่างที่เธอต้องการ นอกจากนี้เธอยังคิดว่าความรู้สึกถึงการหายไปของสิ่งมีชีวิต (จากผลกระทบของฝุ่นกัมมันตรังสี) โดยไม่ปฏิกิริยาอะไรเลยเป็นสัญญาณของอาการป่วยทางจิต เธอจึงทดลองใช้ Penfield mood organ ไปเรื่อยๆ จนค้นพบวิธีตั้งค่าอารมณ์สิ้นหวังซึ่งทำให้เธอรู้สึกพอใจ อาจเป็นไปได้ว่าสถานะของโลกหลังสงครามนิวเคลียร์ที่เต็มไปด้วยความตายทำให้เธอรู้สึกสิ้นหวังในชีวิต เธอจึงพยายามหลอกตัวเองด้วยการใช้ Penfield mood organ สร้างอารมณ์ว่างเปล่าเพื่อที่เธอจะได้ไม่ต้องรู้สึกอะไรเลย แต่วิธีนี้ก็ยังไม่สามารถช่วยให้เธอรู้สึกว่างเปล่าได้อย่างแท้จริง สุดท้ายเธอจึงใช้ Penfield mood organ สร้างอารมณ์สิ้นหวังเพื่อหลอกตัวเองว่าอารมณ์สิ้นหวังที่เธอรู้สึกนั้นไม่ใช่ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเองแต่เป็นอารมณ์ที่เกิดจาก Penfield mood organ หรืออาจกล่าวได้ว่าเธอกำลังใช้ “อารมณ์ปลอม” ในการกลบเกลื่อน

¹⁰³ Ibid., 4.

¹⁰⁴ Ibid., 3.

“อารมณ์จริง” ซึ่งทำให้ “ของปลอม” กับ “ของจริง” ในมิตินี้ทับซ้อนกันจนยากจะแยกแยะออกจากกันได้

ค่านิยมอีกอย่างของมนุษย์ในเรื่องคือการเลี้ยงสัตว์ ทุกครอบครัวมักเลี้ยงสัตว์อย่างน้อยหนึ่งชนิดในบ้านตนเอง สัตว์ที่พวกเขาเลี้ยงมีทั้งสิ่งมีชีวิตจริงๆ และหุ่นยนต์สัตว์ เดกการ์ดก็เลี้ยงสัตว์ชนิดหนึ่งคือหุ่นยนต์แกะ แต่เขากลับรู้สึกไม่ค่อยพึงพอใจเนื่องจากหุ่นยนต์แกะเป็นเพียง “สัตว์ปลอม” ที่ไม่มีชีวิตจิตใจ เขาจึงชวนขวายหาเงินด้วยการเป็นตำรวจรับจ้าง “เกเซียณ” แอนดรอยด์ เนื่องจาก “สัตว์จริง” มีราคาสูงมาก เหตุที่เขาต้องการ “สัตว์จริง” มากกว่า “สัตว์ปลอม” เพราะเขาต้องการวัตถุที่เป็นเป้าหมายในการถ่ายเทสมรรถอันเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตัวของมนุษย์ เพื่อให้เขาารู้สึกว่าตนเองเป็นมนุษย์ “สัตว์ปลอม” ซึ่งไม่มีชีวิตจิตใจย่อมไม่สามารถรับรู้ความรู้สึกที่มนุษย์ถ่ายทอดให้ได้ จะเห็นได้ว่าสภาวะดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกไม่มั่นคงทางอัตลักษณ์ของเดกการ์ด (รวมถึงมนุษย์คนอื่นในเรื่อง) เขาจึงต้องแสวงหาวัตถุภายนอกมาเป็นเครื่องประกันความเป็นมนุษย์ของตนเอง

วิกฤตทางอัตลักษณ์ของเดกการ์ดเกิดขึ้นหลังจากที่เขาเกิดสมรรถกับแอนดรอยด์เพศหญิงที่ชื่อเรเซล แต่เขายังต้องทำการ “เกเซียณ” แอนดรอยด์ชื่อพริสซึ่งเป็นฝาแฝดของเรเซล เขาจึงรู้สึกว่าตนเองกำลังเป็นนักฆ่า (killer) ที่กำลังฆ่าสิ่งที่มีชีวิตจริงๆ และการฆ่านั้นก็เป็นเรื่องต้องห้ามในศาสนาเมอร์เซอร์ เขาบรรยายความรู้สึกดังกล่าวว่า

“For Mercer everything is easy, he thought, because Mercer accepts everything. Nothing is alien to him. But what I’ve done, he thought; that’s become alien to me. In fact everything about me has become unnatural; I’ve become an unnatural self.”¹⁰⁵

ความรู้สึกของเดกการ์ดแสดงให้เห็นสภาวะความแปลกแยกภายในตนเอง เขารู้สึกว่าตนเองเป็นสิ่งแปลกปลอมต่อธรรมชาติ เนื่องจากต้องทำในสิ่งที่ขัดแย้งกับความเชื่อของตนเอง สภาวะดังกล่าวทำให้เดกการ์ดได้สัมผัสประสบการณ์ทางจิตวิญญาณของการเชื่อมตนเองเข้ากับเมอร์เซอร์ แต่เขาไม่ได้เชื่อมตนเองผ่าน empathy box สิ่งที่เขาสัมผัสนั้นปรากฏอยู่ในโลกแห่งความจริง และเขาก็ไม่รู้สึกถึงการเชื่อมโยงกับมนุษย์คนอื่น¹⁰⁶ นอกจากนี้เขายังบอกว่าการเชื่อมโยงครั้งนี้เป็นการเชื่อมโยงแบบถาวรโดยไม่สามารถแยกจากเมอร์เซอร์ได้อีกต่อไป “I am,” he said. “I’m Wilbur Mercer; I’ve

¹⁰⁵ Ibid., 182.

¹⁰⁶ Ibid., 185-186.

permanently fused with him. And I can't unfuse. I'm sitting here waiting to unfuse. Somewhere near the Oregon border.”¹⁰⁷ ประสบการณ์ดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า “ความจริง” กับ “ความจริงเสมือน” ในโลกของเดกการ์ดได้เคลื่อนตัวมาซ้อนทับกันสอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง ไฮเปอร์เรียล (hyperreal) ของโบ德里ยาร์ด ที่หมายถึงโลกอันเต็มไปด้วยภาพเสมือนจริงจนทำให้ไม่อาจแยกแยะความจริงกับความจริงเสมือนได้อีกต่อไป นอกจากนี้ลักษณะดังกล่าวยังแสดงถึงอาการของโรคจิตเภทซึ่งเป็นอุปลักษณะที่แสดงสภาวะอารมณ์ของผู้คนในทศวรรษ 1960 ดังที่ซุนกุกกล่าวไว้ ดังนั้นเขาจึงไม่สามารถแยกแยะว่าสิ่งใดเป็น “ของจริง” สิ่งใดเป็น “ของปลอม” เมื่อเขาเห็นคางคกซึ่งเป็นสัตว์ที่สูญพันธุ์ไปแล้ว เขาก็เข้าใจว่าเป็นสัตว์จริงๆ แต่ภรรยาของเขากลับพบว่าคางคกนั้นเป็นหุ่นยนต์ ทว่าสิ่งใดจะจริงหรือจะปลอมก็ล้วนไม่มีความหมายในโลกของเดกการ์ดอีกต่อไป ความแตกต่างระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรในเรื่องนี้จึงพังทลายลง วอร์ริกกล่าวว่าสภาวะอันย้อนแย้งที่ทุกอย่างเป็นทั้งของจริงและของปลอมเท่าๆ กันนี้เป็นผลจากขีดจำกัดทางภาษาโดยการแสดงข้อความหรือประพจน์ใดๆ ครั้งหนึ่งจะถ่ายทอดมุมมองได้เพียงมุมเดียว ดังนั้นความย้อนแย้งจึงเป็นหนทางเดียวที่จะหลีกเลี่ยงจากข้อจำกัดทางภาษาดังกล่าว ผู้ประพันธ์สะท้อนสภาวะอันย้อนแย้งดังกล่าวผ่านการสร้างโลกและจักรวาลในลักษณะที่สับสน นิยามไม่ได้ และเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา¹⁰⁸

วอร์ริกยังวิเคราะห์ว่าเดกการ์ดและอิชิดอร์นั้นเป็นภาพสะท้อนการทำงานของสมองทั้งสองซีกของมนุษย์ อิชิดอร์เป็นตัวแทนการทำงานของสมองซีกขวาซึ่งเกี่ยวข้องกับสัญชาตญาณและความรู้สึกเนื่องจากเขาสามารถเกิดสมรรถนะกับทุกสิ่งทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นของจริงหรือของปลอม ขณะที่เดกการ์ดเป็นตัวแทนของสมองซีกซ้ายซึ่งเกี่ยวข้องกับการใช้ปัญญาและเหตุผล เนื่องจากงานของเขาคือการฆ่าแอนดรอยด์ ดังนั้นหากเขาเกิดสมรรถนะกับแอนดรอยด์งานของเขาก็จะไม่สำเร็จ¹⁰⁹ อย่างไรก็ตามปัญหาของเรื่องนี้เกิดจากการแยกการทำงานของสมองทั้งสองรูปแบบออกจากกันโดยสิ้นเชิง หากมนุษย์ใช้สมองด้านเหตุผลเพียงอย่างเดียวเขาก็จะกลายเป็นเครื่องจักรสังหารเนกเช่นเรซซึ่งฆ่าแอนดรอยด์ได้อย่างเลือดเย็น แต่หากมนุษย์ใช้สมองด้านอารมณ์เพียงอย่างเดียวเขาก็จะต้องทุกข์ทรมานจากความรู้สึกเนกเช่นอิชิดอร์ที่เกิดสมรรถนะกับทุกสิ่งไม่ว่าจะเป็นสัตว์หรือแอนดรอยด์สุดท้ายเขาก็ต้องรู้สึกเจ็บปวดเมื่อแอนดรอยด์ฆ่าแมงมุมตัวหนึ่งที่เขาค้นพบด้วยความบังเอิญ วอร์ริกเสนอว่าทางออกของปัญหานี้คือการผสมผสานการทำงานของสมองทั้งสองซีกเข้าด้วยกัน

¹⁰⁷ Ibid., 185.

¹⁰⁸ Warrick, *The Cybernetic Imagination in Science Fiction*, 227.

¹⁰⁹ Ibid., 225-226.

Only when the divisions Dick has mirrored in the novel are healed by an inner unity growing from an acceptance of all things will artificiality be replaced by authentic existence. If you hold the nineteenth-century view of yourself as a unique concrete thing, says Dick, you can never merge with noosphere. The left-hemisphere brain, the isolating android intellect, must merge with the right-hemisphere brain, the collective intuition we all share.¹¹⁰

วอริกได้อ้างถึงแนวคิดเรื่องนูสเฟียร์ (noosphere)¹¹¹ ซึ่งผู้ประพันธ์อธิบายในบทความเรื่อง “Man, Android and Machine” ว่ามนุษย์จำเป็นต้องเปลี่ยนมุมมองต่อจิตให้เป็นแบบสนามพลังงานเพื่อให้สามารถเชื่อมโยงกันเป็นเครือข่ายของจิตและปัญญาที่เรียกว่านูสเฟียร์ได้ เพราะถ้ามนุษย์ยังยึดถือแนวคิดแบบศตวรรษที่ 19 ที่มองว่ามนุษย์ประกอบขึ้นจากอวัยวะหลายส่วนไม่ต่างจากเครื่องจักรและจิตก็เกิดจากการทำงานของสมองซึ่งเป็นเพียงอวัยวะชนิดหนึ่ง มนุษย์จะไม่สามารถเชื่อมโยงจิตเข้าถึงกันได้¹¹² วอริกนำแนวคิดนี้มาวิเคราะห์ว่าสมองซีกซ้ายซึ่งเป็นการมองปัญญาแบบเครื่องจักรที่แยกขาดออกจากกันจะต้องรวมกับสมองซีกขวาที่เป็นเสมือนสัญชาตญาณร่วมกันของมนุษย์ จะเห็นได้ว่าเด็กการ์ดเป็นคนเดียวในเรื่องที่สามารถตระหนักรู้และแก้ปัญหาความขัดแย้งระหว่างอารมณ์และเหตุผลได้ ในตอนต้นเรื่องเด็กการ์ดสามารถฆ่าแอนดรอยด์ได้โดยปราศจากอารมณ์ซึ่งสะท้อนภาพการทำงานของสมองซีกซ้ายที่เกี่ยวข้องกับเหตุผล แต่เมื่อเขาได้เห็นด้านสุดโต่งของการใช้เหตุผลเพียงอย่างเดียวจากเรซ เขาจึงเปลี่ยนมาใช้การทำงานด้านอารมณ์จากสมองซีกขวาต่อแอนดรอยด์ แต่แล้วเขาก็ต้องพบกับความผิดหวังเมื่อถูกแอนดรอยด์ชื่อเรเซลหักหลัง สุดท้ายเขาจึงเลือกจุดยืนตรงกลางโดยยอมรับความย้อนแย้งระหว่างอารมณ์และเหตุผล ดังนั้นเขาจึงไม่อ่อนแอเกินกว่าจะฆ่าแอนดรอยด์

¹¹⁰ Ibid., 227.

¹¹¹ นูสเฟียร์ (noosphere) หมายถึงระนาบทางจิตหรือปัญญาของมนุษย์ ดิกกล่าวถึงคำนี้ในความหมายเดียวกับจิตสำนึกร่วม (collective unconscious) ของคาร์ล ยุง แต่เป็นแบบรูปธรรม คือเครือข่ายของข้อมูลข่าวสารที่เชื่อมถึงกันด้วยความสามารถของเทคโนโลยี คำนี้ถูกอ้างอิงโดยนักคิดหลายคน แต่ที่โดดเด่นที่สุดคือปีแอร์ เตฮาร์ เดอ ชาแต็ง (Pierre Teilhard de Chardin) โดยอธิบายคำนี้ว่าเป็นพัฒนาการขั้นที่สามของโลก เริ่มจากขั้นแรกคือการกำเนิดของโลกในระนาบทางธรณีวิทยา (geosphere) ต่อมาโลกก็ได้พัฒนาจนเกิดระนาบของชีวิต (biosphere) ซึ่งอยู่บนพื้นผิวของเปลือกโลกไล่ไปจนถึงชั้นบรรยากาศ พัฒนาการขั้นที่สามคือนูสเฟียร์ซึ่งเกิดจากการที่มนุษย์สามารถตระหนักรู้ถึงความมีอยู่ของตนเองและพัฒนาสติปัญญาขึ้น ดู Paul R. Samson and David Pitt, eds., *The Biosphere and Noosphere Reader* (London: Routledge, 1999), 1-10.

¹¹² ดู Philip K. Dick, “Man, Android and Machine,” in *The Dark-Haired Girl* (Willimantic: Mark V. Zeising, 1988), 201-231.

ขณะเดียวกันก็ไม่แข็งกระด้างจนไร้ความรู้สึกกับแอนดรอยด์เช่นกัน ความเปลี่ยนแปลงของเด็กการ์ดในตอนจบแสดงให้เห็นว่าการผสานการทำงานของสมองทั้งด้านอารมณ์และเหตุผลเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการอยู่รอดในโลกที่เต็มไปด้วยความย้อนแย้งและสับสนอันหลีกเลี่ยงไม่ได้

กล่าวโดยสรุปได้ว่าตัวละครปัญญาประดิษฐ์เป็นกลไกสำคัญที่ทำให้มนุษย์รู้จักตนเองได้ดียิ่งขึ้น ในมิติของการสำรวจสภาวะทางจิต วรรณกรรมกลุ่มที่แสดงให้เห็นภาพหลอนแบบเดียวกับประสบการณ์จากแอลเอสดีจะมีตัวละครปัญญาประดิษฐ์ที่ได้รับบทบาทแตกต่างกันในหลายลักษณะ โดยปัญญาประดิษฐ์ที่เป็นภาพแทนของสภาวะอุตรภาพจะมีอำนาจเหนือจักรวาลประดุจพระเจ้า และนำพามนุษย์ให้หลุดพ้นจากวิกฤตการณ์ทางโลกสู่โลกใหม่ในอุดมคติ ส่วนปัญญาประดิษฐ์ที่เป็นภาพแทนของสิ่งแปลกปลอมภายในจิตจะทำหน้าที่เป็นอุปสรรคที่ขัดขวางไม่ให้นักวิทยาศาสตร์ก้าวไปสู่สภาวะอุตรภาพได้ ขณะที่ปัญญาประดิษฐ์ที่เป็นภาพแทนอำนาจด้านลบของการใช้เทคโนโลยีสำรวจโลกของจิตจะมีอำนาจเหนือจิตในลักษณะที่ทำให้มนุษย์มองเห็นภาพลวงตาที่ผิดเพี้ยนไปจากความจริง ทั้งยังทำให้ความรู้สึกต่อผัสสะต่างๆ เพิ่มสูงขึ้นจนสูญเสียการควบคุมตัวเอง ในมิติทางอัตลักษณ์ ตัวละครปัญญาประดิษฐ์กลุ่มแรกแสดงให้เห็นถึงการรุกร้าอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์ที่เชื่อมโยงกับการคิดแบบเหตุผล จนมนุษย์ต้องถอยร่นไปยึดเอาความรู้สึกและอารมณ์มาประกอบสร้างอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์ขึ้นมาใหม่ ส่วนกลุ่มที่สองนำเสนอตัวละครปัญญาประดิษฐ์ที่รุกร้าอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์ด้านอารมณ์ความรู้สึกที่กลุ่มแรกสร้างขึ้น ทำให้พื้นที่ทางอัตลักษณ์ของมนุษย์ลดน้อยลงไปจนในที่สุดเส้นแบ่งระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรก็พร่าเลือน

บทที่ 6

บทสรุป

การศึกษาตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ทั้งเก้าเรื่องในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบทบาทของตัวละครปัญญาประดิษฐ์ที่เกี่ยวข้องกับจิตวิญญาณของทศวรรษ 1960 ซึ่งได้รับอิทธิพลจากความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมหลายประการ อาทิ ความขัดแย้งทางการเมืองระหว่างประเทศ กระแสต่อต้านสงครามเวียดนาม การต่อต้านชิปนาอูธ นิวเคลียร์ การเรียกร้องสิทธิของพลเมืองชั้นสองในสังคม และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่กระทบต่ออัตลักษณ์ของมนุษย์

การศึกษาแบ่งออกเป็นสี่หัวข้อ ได้แก่ อิทธิพลของบริบททางสังคมที่นำไปสู่จิตวิญญาณแห่งการแสวงหาเสรีภาพ ปัญญาประดิษฐ์ในฐานะภาพแทนของเทคโนโลยี บทบาทของปัญญาประดิษฐ์ต่อแนวคิดของการแสวงหาเสรีภาพภายนอก และบทบาทของปัญญาประดิษฐ์ต่อแนวคิดของการแสวงหาเสรีภาพภายใน จากการศึกษาพบว่าตัวละครปัญญาประดิษฐ์เป็นกลไกสำคัญที่ผู้ประพันธ์ใช้ในการสะท้อนและประกอบสร้างจิตวิญญาณของทศวรรษ 1960 ซึ่งหมายถึงการแสวงหาเสรีภาพทั้งภายนอกและภายใน

จากการศึกษาอิทธิพลของบริบททางสังคมพบว่า วิถีการเมืองทั้งภายในและภายนอกประเทศคือชนวนสำคัญที่นำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงด้านต่างๆ ทั้งทางสังคมและวัฒนธรรมซึ่งเผยให้เห็นจิตวิญญาณแห่งการแสวงหาเสรีภาพทั้งภายนอกและภายในเพื่อให้มนุษย์อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างสันติสุข การแสวงหาเสรีภาพภายนอกแสดงออกผ่านการต่อสู้กับอำนาจรัฐและกลุ่มสถาบัน เช่น การเรียกร้องสิทธิพลเมืองของคนผิวดำ การเรียกร้องสิทธิของชาวเม็กซิกัน การเรียกร้องสิทธิสตรี การเรียกร้องสิทธิของกลุ่มเกย์-เลสเบียน การเรียกร้องเสรีภาพในการพูด การต่อต้านสงครามเวียดนาม และการต่อต้านอาวุธนิวเคลียร์ ส่วนการแสวงหาเสรีภาพภายในแสดงออกผ่านการสร้างอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม เช่น กลุ่มเสียด่าที่ปลุกกระแสความภูมิใจในชาติพันธุ์ของคนผิวดำ กลุ่มหมวกเบเรต์น้ำตาลที่สร้างความภูมิใจในอัตลักษณ์ของชาวเม็กซิกัน กลุ่มเกย์-เลสเบียนที่สร้างความภูมิใจในเพศวิถีของตนเอง กลุ่มฮิปปีที่สร้างอัตลักษณ์ในการแต่งกายและวิถีชีวิตที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ กลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสที่สร้างค่านิยมใหม่ อาทิ การปฏิวัติทางเพศ ดนตรีร็อก และการใช้ยาเสพติด

อิทธิพลจากวิกฤตทางการเมืองยังส่งผลให้เทคโนโลยีหลายประเภทได้รับการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดในทศวรรษนี้โดยเฉพาะเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับรัฐและสงครามเย็น ได้แก่ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีนิวเคลียร์ และเทคโนโลยีอวกาศ ซึ่งล้วนถูกตั้งคำถามว่าจะนำพามนุษยชาติไปในทิศทางใด จากการศึกษาปัญหาประดิษฐ์ในฐานะภาพแทนของเทคโนโลยีดังกล่าวพบว่า ตัวละครปัญหาประดิษฐ์เป็นกลไกในการสะท้อนและเสริมสร้างบรรยากาศแห่งความไม่ไว้วางใจในเทคโนโลยีให้ปกคลุมสังคม เนื่องจากปัญหาประดิษฐ์มีลักษณะของการเป็นอิสระจากการควบคุมของมนุษย์ ทั้งยังเป็นสัญลักษณ์ที่ถูกเข้ารหัสด้วยความหมายที่เกี่ยวข้องกับความตายในเชิงจิตวิทยา เห็นได้ชัดเจนในเรื่องที่นำปัญหาประดิษฐ์มาเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีนิวเคลียร์ ตัวละครปัญหาประดิษฐ์มักแสดงถึงพลังหรืออำนาจที่ยิ่งใหญ่เปรียบได้กับพระเจ้าซึ่งเผยให้เห็นความหวาดกลัวต่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ร่วมกับเทคโนโลยีนิวเคลียร์ อย่างไรก็ตามในเรื่องที่นำปัญหาประดิษฐ์มาเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีอวกาศจะปรากฏผลที่ต่างออกไป กล่าวคือปัญหาประดิษฐ์จะเผยให้เห็นความจำเป็นของเทคโนโลยีอวกาศร่วมกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการทำให้มนุษย์สามารถดำรงชีวิตในสภาพแวดล้อมที่ปราศจากแรงดึงดูดของโลก แสดงว่ามนุษย์มีแนวโน้มที่จะยอมรับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับการทำให้มนุษย์หลุดพ้นจากข้อจำกัดทางธรรมชาติมากกว่า

นอกจากการเป็นภาพแทนของเทคโนโลยีแล้ว ปัญหาประดิษฐ์ยังมีบทบาทในการเผยให้เห็นแนวคิดของการแสวงหาเสรีภาพทั้งภายนอกและภายใน จากการศึกษาบทบาทของปัญหาประดิษฐ์ต่อแนวคิดของการแสวงหาเสรีภาพภายนอกจะพบอุปลักษณะสามลักษณะ ได้แก่ 1) อสุรกายจักรกลซึ่งเป็นอุปลักษณะแทนความผิดพลาดของรัฐและกลุ่มสถาบันในการดำเนินนโยบายต่างๆ การที่ตัวละครมนุษย์ต้องดิ้นรนต่อสู้กับปัญหาประดิษฐ์เหล่านี้จึงแสดงถึงความพยายามที่จะแก้ไขความผิดพลาดของรัฐและปกป้องเสรีภาพของตนเอง 2) เมสสิยาห์จักรกลซึ่งแสดงให้เห็นถึงความพยายามดัดแปลงเครื่องมือของรัฐหรือกลุ่มสถาบันให้กลายเป็นเครื่องมือในการตอบสนองประโยชน์ของคนหมู่มาก ตัวละครปัญหาประดิษฐ์กลุ่มนี้มักแสดงถึงการขบถต่อความเชื่อดั้งเดิมซึ่งเผยให้เห็นความปรารถนาของมนุษย์ในการหลุดพ้นจากชีวิตที่เต็มไปด้วยความทุกข์ไปสู่ชีวิตที่ดีกว่า 3) จักรกลชนชั้นสองเป็นอุปลักษณะที่แสดงอคติทั้งทางชาติพันธุ์และทางเพศในสังคมอเมริกัน กล่าวคือปัญหาประดิษฐ์ประเภทหุ่นยนต์และแอนดรอยด์จะแสดงอคติต่อชาติพันธุ์อื่นๆ ในสังคมซึ่งคนผิวขาวดูถูกและเหยียดหยาม ขณะที่ตัวละครปัญหาประดิษฐ์ที่เป็นเพศหญิงจะแสดงอคติทางเพศของนักประพันธ์เพศชายในหลายด้าน อุปลักษณะทั้งสามลักษณะนี้ล้วนเผยให้เห็นความขัดแย้งระหว่างพลเมืองกับรัฐและกลุ่มสถาบันซึ่งนำไปสู่การประท้วงบนท้องถนนในหลายลักษณะเพื่อให้ได้มาซึ่งเสรีภาพอันเป็นจิตวิญญาณแห่งทศวรรษ

นอกจากการประท้วงบนท้องถนนแล้ว การแสวงหาเสรีภาพภายในก็เป็นอีกแนวคิดหนึ่งที่เป็นที่นิยมในหมู่คนหนุ่มสาวแห่งทศวรรษนี้ จากการศึกษาบทบาทของปัญญาประดิษฐ์ต่อแนวคิดของการแสวงหาเสรีภาพภายในจะพบว่า ตัวละครปัญญาประดิษฐ์เป็นกลไกสำคัญในการสำรวจสภาวะภายในจิตและสำรวจอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์ ในแง่ของการสำรวจสภาวะภายในจิต บทบาทของตัวละครปัญญาประดิษฐ์จะเกี่ยวข้องกับสภาวะภาพหลอนในลักษณะเดียวกับประสบการณ์จากการใช้แอลเอสดี ซึ่งเป็นสารที่กลุ่มวัฒนธรรมทวนกระแสนิยมใช้ในการหลีกหนีสังคม เขียวยาความเจ็บปวดทางใจ และสำรวจสภาวะทางจิตรูปแบบใหม่โดยปรากฏทั้งประสบการณ์ด้านดีและร้าย ในประสบการณ์ด้านดี ตัวละครปัญญาประดิษฐ์จะมีบทบาททั้งการเป็นภาพแทนของสภาวะอุตรภาพอันแสดงถึงความเป็นอำนาจเหนือจักรวาลทั้งปวง หรือเป็นอุปสรรคขัดขวางไม่ให้มนุษย์เดินทางไปสู่สภาวะอุตรภาพนั้น ขณะที่ตัวละครปัญญาประดิษฐ์อีกกลุ่มหนึ่งจะเผยให้เห็นอำนาจในการสร้างภาพลวงตาที่ผิดเพี้ยนไปจากความจริงซึ่งเป็นประสบการณ์ด้านร้ายของแอลเอสดี เสรีภาพภายในในแง่นี้จึงหมายถึงเสรีภาพทางจิตวิญญาณและการหลุดพ้นจากโลกแห่งวัตถุ

ในแง่ของการสำรวจอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์ ตัวละครปัญญาประดิษฐ์จะเป็นส่วนสำคัญที่ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางมโนทัศน์เรื่องอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากแนวคิดและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีต่างที่ทำให้เส้นแบ่งระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรพร่าเลือน ความเปลี่ยนแปลงของอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์ในวรรณกรรมกลุ่มนี้เกิดขึ้นในสองลักษณะ 1) การสร้างอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์ขึ้นมาใหม่ด้วยการเชื่อมโยงกับอารมณ์และความรู้สึก ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในกลุ่มนี้จะจัดอยู่ในประเภท “เครื่องจักรที่คิด” ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการรุกล้ำพื้นที่ทางอัตลักษณ์ความเป็นมนุษย์ที่เชื่อมโยงกับการคิดแบบเหตุผลตามแนวคิดของเดส์การ์ตส์ มนุษย์จึงต้องถอยร่นไปยึดเอาอารมณ์และความรู้สึกมาเป็นอัตลักษณ์ใหม่ในการนิยามความเป็นมนุษย์ 2) การเผยให้เห็นว่าอัตลักษณ์ของมนุษย์นั้นไม่มีอยู่จริง ปัญญาประดิษฐ์ในกลุ่มนี้จะจัดอยู่ในประเภท “เครื่องจักรที่รู้สึก” ซึ่งทำให้เส้นแบ่งระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรที่กลุ่มแรกสร้างขึ้นพังทลายลงจนคู่ตรงข้ามระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรไม่มีความหมายอีกต่อไป เสรีภาพภายในในกรณีนี้จึงเป็นเสรีภาพทางอัตลักษณ์ซึ่งแสดงการหลุดพ้นจากคู่ตรงข้ามระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักร

อาจกล่าวได้ว่าตัวละครปัญญาประดิษฐ์ในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์คือเครื่องมือสำคัญในการสะท้อนและประกอบสร้างจิตวิญญาณแห่งการแสวงหาเสรีภาพทั้งทางร่างกายและจิตใจ เสรีภาพในที่นี้หมายถึงเสรีภาพจากการใช้เทคโนโลยีเอาชนะข้อจำกัดทางธรรมชาติ เสรีภาพจากรัฐและกลุ่มสถาบันซึ่งเกิดจากการเคลื่อนไหวบนท้องถนน เสรีภาพทางจิตวิญญาณซึ่งเกิดจากการใช้แอลเอสดีเพื่อเข้าถึงสภาวะอุตรภาพ รวมถึงเสรีภาพทางอัตลักษณ์ซึ่งเกิดจากการปลดปล่อยตัวเองออกจากความ

เชื้อเดิมๆ ที่ล้ำสมัย ทุกเสรีภาพที่กล่าวมานี้ล้วนประกอบกันขึ้นเป็นจิตวิญญาณของทศวรรษ 1960 ซึ่งมีจุดหมายปลายทางในการสร้างสังคมใหม่ที่มนุษย์ชาติอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติสุข อย่างไรก็ตาม บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ทั้งเก้าเรื่องนี้ไม่ได้นำเสนอจิตวิญญาณแห่งการแสวงหาเสรีภาพได้อย่างสมบูรณ์แบบ แต่ละเรื่องต่างก็มีข้อบกพร่องแตกต่างกันไป เช่น การใช้ผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์เป็นตัวละครหลักอาจไม่เหมาะในการเป็นภาพแทนของพลเมืองที่ลุกขึ้นต่อสู้กับอำนาจรัฐ หรือการใช้ตัวละครปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถแก้ไขปัญหาทุกสิ่งทุกอย่างในเรื่องได้กลับเป็นการลดทอนศักยภาพของมนุษย์ในการเปลี่ยนแปลงสังคมด้วยตนเอง รวมถึงการติดอยู่ในกรอบของอคติทางเพศและชาติพันธุ์ก็ทำให้บางเรื่องไม่สามารถแสดงพลังในการเรียกร้องความเท่าเทียมในสังคมได้อย่างที่ควรจะเป็น

ข้อจำกัดสำคัญสำหรับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้คือตัวบทในการวิเคราะห์มีเฉพาะผลงานนักประพันธ์เพศชายผิวขาวเท่านั้น สิ่งที่ขาดหายไปคือผลงานของนักประพันธ์ผิวดำ นักประพันธ์สตรี และนักประพันธ์ที่เป็นเกย์หรือเลสเบี้ยน ซึ่งน่าจะเป็นตัวแทนของการเรียกร้องความเท่าเทียมจากมุมมองของผู้ที่ถูกกดขี่ในสังคมกลุ่มต่างๆ ได้ดีกว่าผลงานของนักประพันธ์เพศชายผิวขาวที่ผู้วิจัยคัดสรรมา เนื่องจากผลงานเหล่านี้เผยให้เห็นอคติทั้งทางเพศและทางชาติพันธุ์อย่างเห็นได้ชัด ผู้วิจัยจึงขอเสนอแนะให้ผู้สนใจศึกษาผลงานที่ขาดหายไปเหล่านี้เพื่อเติมเต็มองค์ความรู้เรื่องจิตวิญญาณของทศวรรษ 1960 ที่ปรากฏในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยไม่จำเป็นต้องศึกษาเฉพาะเรื่องเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์เท่านั้น เพราะยังมีผลงานกลุ่มอื่นที่น่าสนใจอีกจำนวนมาก นอกจากนี้ผู้วิจัยยังเห็นว่าบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ของนักประพันธ์ในประเทศฝ่ายคอมมิวนิสต์ที่ตีพิมพ์ในทศวรรษเดียวกันก็ควรได้รับการศึกษาเพื่อให้เห็นอุดมการณ์ในมุมมองด้านตรงข้ามกับฝ่ายโลกเสรี ซึ่งอาจทำให้เราเข้าใจความหมายของจิตวิญญาณของทศวรรษ 1960 ในภาพรวมที่กว้างและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- โนเจล วอร์เบอร์ตัน. *ประวัติศาสตร์ปรัชญา ฉบับกะทัดรัด*. แปลโดย ปราบดา หยุ่น และ รติพร ชัยปิยะพร. กรุงเทพฯ: ใต้ฝุ่น, 2556.
- ชเอิญศรี อิศรางกูร ณ อยุธยา. *ปรัชญาตะวันตกสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2554.
- ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิช. *อ่าน (ไม่) เอาเรื่อง*. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ, 2545.
- พงษ์นคร นครสันติภาพ. “สงครามเย็นยุคใหม่: สงครามเย็นในอวกาศ.” *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย* 3 (2548): 28-46.
- พระคริสตธรรมคัมภีร์ภาคพันธสัญญาเดิมและพันธสัญญาใหม่*. กรุงเทพฯ: สมาคมพระคริสตธรรมไทย, 2541.
- ฟรังซิส ไก้ส. *เทววิทยาเรื่อง อนันตกาล*. นครปฐม: ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนางานวิชาการวิทยาลัยแสงธรรม, 2553.
- สมร นิติทัศน์ประภาศ. *สหรัฐอเมริกาในยุคปัจจุบัน ค.ศ. 1945-1980*. เล่ม 1, กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2531.
- . *สหรัฐอเมริกาในยุคปัจจุบัน ค.ศ. 1945-1980*. เล่ม 2, กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2532.
- . *ยุคเจียบ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2532.
- สุทธิชัย บุญยะกาญจน. “การศึกษาเชิงวิเคราะห์นิตยสารวิทยาศาสตร์อเมริกันแนวดีสโทเปีย ในช่วง ค.ศ. 1950 ถึง ค.ศ. 1972.” *วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ, คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 2533.

ภาษาอังกฤษ

- Anderson, Poul. “Epilogue.” In *Time and Stars*, 119-179. New York: Doubleday & Company, 1964.
- Asimov, Isaac. *Robot Visions*. New York: Penguin Books, 1991.

- Asma, Stephen T. *On Monsters: An Unnatural History of Our Worst Fears*. Oxford and New York: Oxford University Press, 2009.
- Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. Translated by Sheila Faria Glacer. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994.
- Best, Steven, and Douglas Kelner. "The Apocalyptic Vision of Philip K. Dick." *Cultural Studies ↔ Critical Methodologies* 3, no. 2 (2003): 186-202.
- Brownell, Richard. *American Counterculture of the 1960s*. Detroit, MI: Lucent Books, 2011.
- Caidin, Martin. *The God Machine*. New York: Baen Books, 1989.
- Clarke, Arthur C. 2001: *A Space Odyssey*. New York: ROC, 1993.
- Collins, Jo, and John Jervis, eds. *Uncanny Modernity: Cultural Theories, Modern Anxieties*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire and New York: Palgrave Macmillan, 2008.
- Dator, James A. *Social Foundations of Human Space Exploration*. New York: Springer, 2012.
- Dick, Philip K. "Man, Android and Machine." In *The Dark-Haired Girl*, 201-231. Willimantic: Mark V. Zeising, 1988.
- . *Do Androids Dream of Electric Sheep?* London: Gollancz, 2010.
- Dinello, Daniel. *Technophobia!: Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas Press, 2005.
- Doyle, Arthur Conan. *His Last Bow: A Reminiscence of Sherlock Holmes*. New York: George H. Doran Company, 1917.
- Ellison, Harlan. "I Have No Mouth, and I Must Scream." In *Science Fiction: A Historical Anthology*, edited by Eric S. Rabkin, 467-483. Oxford and New York: Oxford University Press, 1983.
- Ellwood, Robert S. *The Sixties Spiritual Awakening: American Religion Moving from Modern to Postmodern*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press, 1994.

- Farrell, James J. *The Spirit of the Sixties: Making Postwar Radicalism*. New York: Routledge, 1997.
- Freud, Sigmund. *Totem and Taboo: Resemblances between the Psychic Lives of Savages and Neurotics*. Translated by A. A. Brill. 1918. Reprint, Mineola, NY: Dover Publications, 1998.
- . *The Future of an Illusion*. Translated by James Strachey. New York: W. W. Norton & Company, 1975.
- . "The Uncanny." In *Literary Theory: An Anthology*, edited by Julie Rivkin and Michael Ryan, 154-167. Oxford: Blackwell, 1998.
- Friedan, Betty. *The Feminine Mystique*. New York: Dell, 1977.
- Graham, Elaine L. *Representations of the Post/Human: Monsters, Aliens, and Others in Popular Culture*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2002.
- Gunn, James. *Isaac Asimov: The Foundations of Science Fiction*. Lanham, Maryland: Scarecrow Press, 2005.
- Hall, John R. *Apocalypse: From Antiquity to the Empire of Modernity*. Cambridge, UK and Malden, USA: Polity Press, 2009.
- Haraway, Donna Jeanne. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991.
- Harrington, Alan. "A Visit to Inner Space." In *LSD: The Consciousness-Expanding Drug*, edited by David Solomon, 72-102. New York: Berkley Medallion Books, 1964.
- Harris-Fain, Darren. "[Review of] I Have No Mouth and I Must Scream." In *Classics of Science Fiction and Fantasy Literature*, edited by Fiona Kelleghan, 274-276. California and New Jersey: Salem Press, 2002.
- Heinlein, Robert A. *The Moon Is a Harsh Mistress*. New York: Orb, 1997.
- Herbert, Frank. *Destination: Void*. New York: Berkley Medallion Books, 1966.
- Higgins, David M. "The Inward Urge: 1960s Science Fiction and Imperialism." Doctoral Dissertation, Indiana University, 2010.
- Hong, Sungook. "Man and Machine in the 1960s." *Techné* 7, no. 3 (2004): 49-77.

- Isserman, Maurice, and Michael Kazin. *America Divided: The Civil War of the 1960s*. New York: Oxford University Press, 2000.
- James, Terril, Charles Savage, and Donald Jackson. "LSD, Transcendence, and the New Beginning." In *LSD: The Consciousness-Expanding Drug*, edited by David Solomon, 175-199. New York: Berkley Medallion Books, 1964.
- Jervis, Robert. "Mutual Assured Destruction." *Foreign Policy* 133 (2002).
- Jones, D. F. *Colossus*. New York: Berkley Medallion Books, 1976.
- Jones, Gwyneth. "The Icon of Science Fiction." In *The Cambridge Companion to Science Fiction*, edited by Edward James and Farah Mendlesohn, 163-173. Cambridge and New York: Cambridge University Press, 2003.
- Jung, Carl G. *The Theory of Psychoanalysis*. 1915. Reprint, London: Forgotten Books, 2012.
- Kline, Ronald. "Where Are the Cyborgs in Cybernetics?" *Social Studies of Science* 39 (2009): 331-362.
- . "Cybernetics, Automata Studies, and the Dartmouth Conference on Artificial Intelligence." *IEEE Annals of the History of Computing* 33, no. 4 (2011): 5-16.
- Lausa, Dawn E. "Descartes' Daughters: Thinking-Machines and the Emergence of Posthuman Complexity." Doctoral Dissertation, Syracuse University, 2009.
- Marcuse, Herbert. *Eros and Civilization: A Philosophical Inquiry into Freud*. Boston: Beacon Press, 1966.
- Marx, Karl. *Critique of Hegel's 'Philosophy of Right'*. Cambridge: University Press, 1970.
- Mazlich, Bruce. "The Fourth Discontinuity." *Technology and Culture* 8, no. 1 (1967): 1-15.
- Mercer, Erin. *Repression and Realism in Post-War American Literature*. New York: Palgrave Macmillan, 2011.

- Raiford, Wanda. "Race, Robots, and Law." In *New Boundaries in Political Science Fiction*, edited by Donald M. Hassler and Clyde Wilcox, 93-112. Columbia, South Carolina: University of South Carolina Press, 2008.
- Roberts, Adam. *Science Fiction*. 2nd ed. London and New York: Routledge, 2006.
- Rogers, Simon. "Nasa Budgets: Us Spending on Space Travel since 1958 Updated." *The Guardian*, <http://www.theguardian.com/news/datablog/2010/feb/01/nasa-budgets-us-spending-space-travel>.
- Royle, Nicholas. *The Uncanny*. New York: Routledge, 2003.
- Samson, Paul R., and David Pitt, eds. *The Biosphere and Noosphere Reader*. London: Routledge, 1999.
- Savio, Mario. "Thirty Years Later: Reflections on the Fsm." In *The Free Speech Movement: Reflections on Berkeley in the 1960s*, edited by Robert Cohen and Reginald E. Zelnik. Berkeley: University of California Press, 2002.
- Seed, David, ed. *Imagining Apocalypse: Studies in Cultural Crisis*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire and New York: Palgrave, 2000.
- Simmons, David. *The Anti-Hero in the American Novel*. New York: Palgrave Macmillan, 2008.
- Smith, Huston. "Do Drugs Have Religious Import?." In *LSD: The Consciousness-Expanding Drug*, edited by David Solomon, 155-169. New York: Berkley Medallion Books, 1964.
- "Sol." Oxford Dictionaries, <http://oxforddictionaries.com/definition/english/sol>.
- Sundquist, Eric J. *King's Dream*. New Haven: Yale University Press, 2009.
- Turner, Fred. *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*. Chicago: University of Chicago Press, 2006.
- Wakefield, Dan. "The Hallucinogens: A Reporter's Objective View." In *LSD: The Consciousness-Expanding Drug*, edited by David Solomon, 49-71. New York: Berkley Medallion Books, 1964.

Warrick, Patricia. *The Cybernetic Imagination in Science Fiction*. Cambridge: MIT Press, 1980.

Warrick, Patricia. "Images of the Man-Machine Intelligence Relationship in Science Fiction." In *Many Futures, Many Worlds: Theme and Form in Science Fiction*, edited by Thomas D. Clareson, 182-223. Kent, Ohio: Kent State University Press, 1977.

Watts, Alan. "A Psychedelic Experience: Fact or Fantasy?". In *LSD: The Consciousness-Expanding Drug*, edited by David Solomon, 119-131. New York: Berkley Medallion Books, 1964.

Wojcik, Daniel. *The End of the World as We Know It: Faith, Fatalism, and Apocalypse in America*. New York: New York University Press, 1997.

Woodcock, George. "The Tyranny of the Clock." In *Anarchism: A Documentary History of Libertarian Ideas*, edited by Robert Graham, 414-417. Montreal, New York and London: Black Rose Books, 1944.

Zelazny, Roger. "For a Breath I Tarry." In *Science Fiction: A Historical Anthology*, edited by Eric S. Rabkin, 428-466. Oxford and New York: Oxford University Press, 1983.

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

โรเบิร์ต เอ. ไฮน์ไลน์. *จักรวาลปฏิวัติ*. กรุงเทพฯ: เอเอสเค มีเดีย, 2537.

ไอแซค อสิมอฟ. *มนุษย์สองร้อยปี*. แปลโดย ชัยคุปต์. กรุงเทพฯ: ดวงกมล, 2523.

คาเรล ซาเพ็ก. *ท.ส.ร. (หุ่นยนต์สากลราวี)*. แปลโดย ปราบดา หยุ่น. กรุงเทพฯ: ใต้ฝุ่น, 2553.

ชัยวัฒน์ คุประตกุล. *หุ่นยนต์และอาวุธล้างโลก*. กรุงเทพฯ: สารคดี, 2548.

ณัชพล บุญประเสริฐกิจ. “มนุษย์กับเทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์ฟังก์ของ วิลเลียม กิบสัน.” *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาศึกษารรณคดีเปรียบเทียบ, คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 2550.

ฟิลิป เค. ดิก. *หุ่นสังหาร*. แปลโดย ฤดีดวง. กรุงเทพฯ: เพื่อนหนังสือ, 2540.

วิโรจ นาคชาตรี. *ปรัชญาจิต*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2554.

วิไลพรรณ สุนทรทรัพย์. “โพรมีทิวส: จากตำนานสู่วรรณกรรม.” *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาศึกษารรณคดีเปรียบเทียบ, คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 2541.

อาร์เธอร์ ซี. คลาร์ก. *๒๐๐๑ จอมจักรวาล*. แปลโดย ดาวเกษ. กรุงเทพฯ: เคล็ดไทย, 2524.

ภาษาอังกฤษ

Anderson, Terry H. *The Sixties*. 2nd ed. New York: Pearson/Longman, 2004.

Belletto, Steven, and Daniel Grausam, eds. *American Literature and Culture in an Age of Cold War*. Iowa City: University of Iowa Press, 2012.

Bing, Jon. “The Riddle of the Robots.” *Journal of International Commercial Law and Technology* 3, no. 3 (2008): 197-206.

Booker, M. Keith. *Monsters, Mushroom Clouds, and the Cold War: American Science Fiction and the Roots of Postmodernism, 1946-1964*. Westport, Connecticut and London: Greenwood Press, 2001.

Bould, Mark, and Sherryl Vint. *The Routledge Concise History of Science Fiction*. London and New York: Routledge, 2011.

- Clareson, Thomas D., ed. *Sf: The Other Side of Realism*. Bowling Green, Ohio: Bowling Green University Popular Press, 1971.
- , ed. *Many Futures, Many Worlds: Theme and Form in Science Fiction*. Kent, Ohio: Kent State University Press, 1977.
- Cohen, Jeffrey Jerome, ed. *Monster Theory: Reading Culture*. Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press, 1996.
- Cohen, Robert, and Reginald E. Zelnik, eds. *The Free Speech Movement: Reflections on Berkeley in the 1960s*. Berkeley: University of California Press, 2002.
- Dean, John. "The Uses of Wilderness in American Science Fiction." *Science Fiction Studies* 9, no. 1 (1982): 68-81.
- Dixon, Steve. "A Brief History of Robots and Automata." *TDR: The Drama Review* 48, no. 4 (2004): 16-25.
- Downing, Christine. "Typology and the Literary Christ-Figure: A Critique." *Journal of the American Academy of Religion* 36, no. 1 (1968): 13-27.
- Forrester, Duncan B. *Apocalypse Now? Reflections on Faith in a Time of Terror*. Aldershot, Hants, England and Burlington, Vermont: Ashgate, 2005.
- Freedman, Leonard, ed. *Issues of the Sixties Second Edition: 1965-1970*. Belmont, California: Wadsworth, 1967.
- Geraci, Robert M. "Robots and the Sacred in Science and Science Fiction: Theological Implications of Artificial Intelligence." *Zygon* 42, no. 4 (2007): 961-980.
- . *Apocalyptic Ai: Visions of Heaven in Robotics, Artificial Intelligence, and Virtual Reality*. New York: Oxford University Press, 2010.
- Gunn, James E., Marleen S. Barr, and Matthew Candelaria, eds. *Reading Science Fiction*. Basingstoke, Hampshire and New York: Palgrave Macmillan, 2009.
- Hammond, Andrew, ed. *Cold War Literature: Writing the Global Conflict*. London and New York: Routledge, 2006.
- Haney, William S. *Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction Consciousness and the Posthuman*. Amsterdam and New York: Rodopi, 2006.

- Hassler, Donald M., and Clyde Wilcox, eds. *New Boundaries in Political Science Fiction*. Columbia, SC: University of South Carolina Press, 2008.
- Hayles, Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.
- Jackson, Rosemary. *Fantasy, the Literature of Subversion*. London and New York: Methuen, 1981.
- James, Edward, and Farah Mendlesohn, eds. *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge and New York: Cambridge University Press, 2003.
- Jameson, Frederic. "Periodizing the 60s." In *The Sixties, without Apology*, edited by Sohnya Sayres, 178-209. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984.
- Kermode, Frank. *The Sense of an Ending: Studies in the Theory of Fiction: With a New Epilogue*. Oxford and New York: Oxford University Press, 2000.
- Kerslake, Patricia. *Science Fiction and Empire*. Liverpool: Liverpool University Press, 2007.
- Kinyon, Kamila. "The Phenomenology of Robots: Confrontations with Death in Karel Čapek's 'R.U.R.'." *Science Fiction Studies* 26, no. 3 (1999): 379-400.
- Klass, Morton. "The Artificial Alien: Transformations of the Robot in Science Fiction." *Annals of the American Academy of Political and Social Science* 470 (1983): 171-179.
- Larson, Doran. "Machine as Messiah: Cyborgs, Morphs, and the American Body Politic." *Cinema Journal* 36, no. 4 (1997): 57-75.
- Masschelein, Anneleen. *The Unconcept: The Freudian Uncanny in Late-Twentieth-Century Theory*. Albany: SUNY Press, 2011.
- McLeod, Hugh. *The Religious Crisis of the 1960s*. Oxford and New York: Oxford University Press, 2010.
- Morrissey, Thomas J. "Zelazny: Mythmaker of Nuclear War." *Science Fiction Studies* 13, no. 2 (1986): 182-192.

- Pursell, Carroll W., ed. *A Companion to American Technology*. Malden, Massachusetts: Blackwell 2005.
- Roberts, Adam. *The History of Science Fiction*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2007.
- Seed, David. *American Science Fiction and the Cold War: Literature and Film*. Chicago: Fitzroy Dearborn, 1999.
- , ed. *A Companion to Science Fiction*. Malden, Massachusetts: Blackwell, 2005.
- Sokolski, Henry D., ed. *Getting Mad Nuclear Mutual Assured Destruction, Its Origins and Practice*. Carlisle, Pennsylvania: Strategic Studies Institute, U.S. Army War College, 2004.
- Solomon, David, ed. *LSD: The Consciousness-Expanding Drug*. New York: Berkley Medallion Books, 1964.
- Suvin, Darko. *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven: Yale University Press, 1979.
- Toren, Brian. "A Brief Chronology of Robotics." *Design Quarterly*, no. 121 (1983): 30-31.
- Tymms, Ralph. *Doubles in Literary Psychology*. Cambridge: Bowes & Bowes, 1949.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายอรรถพล ปะมะโช เกิดวันที่ 30 กรกฎาคม พ.ศ. 2528 ที่กรุงเทพมหานคร สำเร็จ การศึกษาระดับปริญญาตรีนิเทศศาสตรบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับสอง สาขาวิชาการภาพยนตร์ และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2550 และเข้าศึกษาต่อใน หลักสูตรอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี พ.ศ. 2553 โดยได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจาก “ทุน 90 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย” กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY