



สารนิพนธ์

เรื่อง การศึกษาไททันในเชิงอาวุธยุทธโศปกรณ์ โดยใช้แนวคิดปรัชญาเทคโนโลยีของ Andrew Feenburg ผ่าน
แอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง Attack on Titan

โดย

นางสาวมนสิชา พุ่มพวง
รหัสนักศึกษา 620510808

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของอักษรศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อสารนิพนธ์	การศึกษาไททันในเชิงอาวุธยุทธโปกรณ์ โดยใช้แนวคิดปรัชญาเทคโนโลยีของ Andrew Feenburg ผ่านแอนิเมชันเรื่อง Attack on Titan
ผู้เขียน	นางสาวมนสิชา พุ่มพวง
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ชลลดา นาคใหญ่
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2565

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์ “การศึกษาไททันในเชิงอาวุธยุทธโปกรณ์ โดยใช้แนวคิดปรัชญาเทคโนโลยีของ Andrew Feenburg ผ่านแอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง Attack on Titan” มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดของ Andrew Feenburg ที่มีต่อการวิเคราะห์ไททันและอาวุธรูปแบบอื่น ๆ ภายในเรื่อง

ผลการศึกษาพบว่า แอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง Attack on Titan สะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของมนุษย์และเทคโนโลยี (อาวุธ) ตามแนวความคิดของ Feenburg ซึ่งมีการสะท้อนซึ่งกันและกันอยู่ อีกทั้งไททันยังเป็นอาวุธที่มีความซับซ้อนเพราะมีเจตจำนงเป็นของตัวเองซึ่งส่งผลต่อการทำสงครามเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังพบว่าอาวุธรูปแบบอื่น ๆ ต่างก็มีบทบาทสำคัญในสงครามอีกด้วยเนื่องจากเป็นสิ่งที่ถูกพัฒนาเพื่อใช้ต่อสู้กับไททัน ซึ่งถ้าไททันไม่ทรงอิทธิพลมาก อาวุธต่าง ๆ ก็ไม่สามารถถูกพัฒนาได้อย่างหลากหลาย นอกจากนี้ยังสามารถเห็นได้ชัดถึงผลกระทบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในสงครามเมื่อเทคโนโลยีทางด้านอาวุธมีอิทธิพลมาก

จากการวิเคราะห์ไททันและอาวุธรูปแบบอื่น ๆ ภายในเรื่อง พบว่า เทคโนโลยีไม่เพียงแต่ถูกใช้เป็นเครื่องมืออย่างเดียวแต่ยังมีส่วนช่วยมนุษย์ด้านต่าง ๆ อีกทั้งมนุษย์ก็ต้องการพึ่งพาเทคโนโลยีเพื่อนำไปสู่ผลสำเร็จร่วมกัน

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง “การศึกษาไททันในเชิงอาวรุยุทธ์โทปกรณ์ โดยใช้ปรัชญาเทคโนโลยี จากแอนิเมชันเรื่อง Attack on Titan” เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study) สารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจากอาจารย์ชลดา นาคใหญ่ อาจารย์ที่ปรึกษา งานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดี จนทำให้สารนิพนธ์ชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า สารนิพนธ์ฉบับนี้จำเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจไม่มากนักน้อย หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขออภัยมา ณ ที่นี้

มนสิชา พุ่มพวง

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามวิจัย.....	4
วัตถุประสงค์.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
การทบทวนแนวความคิดและงานศึกษาที่เกี่ยวข้อง.....	4
ขอบเขตการศึกษา.....	11
วิธีการศึกษา.....	11
กรอบการศึกษาและการวิเคราะห์.....	12
ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	12
บทนำ.....	13
ประเภทของไททัน.....	14
1. ไททันจูโจม.....	14
2. ไททันหีมา.....	15
3. ไททันเกราะ.....	15
4. ไททันหญิง.....	16
5. ไททันกราม.....	17
6. ไททันค้อนสงคราม.....	17
7. ไททันอสูร.....	18
8. ไททันเกวียน.....	19
9. ไททันบรรพบุรุษ.....	19
10. ไททันไร้สติ.....	20
พัฒนาการของไททันมีสติและอาวุธรูปแบบต่าง ๆ.....	21
1. กลุ่มมนุษย์ที่มีบทบาทในการใช้อาวุธแบบอื่น ๆ.....	21
2. การแบ่งช่วงเวลาตามพัฒนาการของอาวุธ.....	21

สารบัญ (ต่อ)

2.1 พัฒนาการช่วงแรก.....	22
2.2 พัฒนาการช่วงกลาง.....	22
2.2.1 เครื่องเคลื่อนย้ายสามมิติพร้อมดาบสองมือ.....	23
2.2.2 ปืนใหญ่ประจำกำแพง.....	24
2.3 พัฒนาการช่วงท้าย (ยุคสมัยใหม่).....	24
2.3.1 หอกสายฟ้า.....	25
2.3.2 เรือเหาะ.....	25
2.3.3 ปืน.....	26
2.3.4 ปืนใหญ่ต่อต้านไททัน.....	27
มุมมองของ Feenburg ที่ส่งผลต่อการวิเคราะห์ไททัน.....	30
สรุป.....	35
บรรณานุกรม (จากสื่อออนไลน์).....	36
บรรณานุกรม (จากหนังสือ).....	37
บรรณานุกรม (จากการสัมภาษณ์).....	38

การศึกษาไททันในเชิงอาวุธยุทธโปกรณ์ โดยใช้ปรัชญาเทคโนโลยี จากแอนิเมชันเรื่อง Attack on Titan

1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

สังคมในยุคปัจจุบันเป็นยุคที่ผู้คนใช้เทคโนโลยีกันอย่างแพร่หลาย ตัวอย่างเช่น การใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ การใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เป็นต้น การใช้เทคโนโลยีจึงเป็นเรื่องที่สำคัญมากในยุคปัจจุบัน แต่ในความเป็นจริงแล้วเทคโนโลยีมีมาตั้งแต่สมัยก่อน และเทคโนโลยียังถูกนำมาใช้ในการทำสงครามอีกด้วย เนื่องจากมนุษย์มีพลังกำลังไม่เพียงพอต่อการต่อสู้ จึงต้องคิดค้นเครื่องมือในการต่อสู้แทน เพื่อเป็นการหาผลประโยชน์แก่อาณาจักรของตนเอง

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความประสงค์จัดทำโครงร่างวิจัยเรื่องนี้เพื่อศึกษาบทบาทการใช้เทคโนโลยีในยุคสงคราม โดยเฉพาะจนถึงเทคโนโลยีอาวุธภายในแอนิเมชัน เรื่อง Attack on Titan : ไททัน เป็นหลัก ซึ่งไททันเป็นหนึ่งในอาวุธที่มีพลังกำลังสูงมากจึงถูกนำมาใช้ตามเจตจำนงของมนุษย์เอง แต่ไททันเป็นอาวุธที่แตกต่างจากอาวุธทั่วไป กล่าวคือ มีไททันประเภทที่มีความคิดเป็นของตัวเอง สามารถทำตามคำสั่งได้และสามารถขัดคำสั่งได้เช่นกัน สามารถสรุปได้ว่าไททันประเภทนี้ถูกมองว่าเป็นอาวุธได้ด้วยตัวของมันเองและยังถูกนำมาใช้ในฐานะอาวุธอีกด้วย ส่งผลต่อการเกิดภาพในการพิจารณาว่าจริง ๆ แล้วสถานะไททันในสภาวะสงครามมีความสำคัญอย่างไร และส่งผลกระทบต่ออะไรบ้างต่อการทำสงคราม

ไททันที่นำมาวิเคราะห์มีดังต่อไปนี้ **1. ไททันมีสติ** ไททันประเภทนี้เมื่อถูกใช้ในยามสงครามเมื่อผู้บังคับบัญชาได้มอบหมายภารกิจงานให้ก็สามารถทำตามคำสั่งได้เป็นอย่างดี แต่ครั้งเมื่อคำสั่งนั้นมีความไม่แนชัดหรือเป็นคำสั่งที่ขัดต่อความคิดของตัวไททันเอง ไททันประเภทนี้จะกระทำไปในทิศทางที่ตนเองคิดว่าดีกว่าและเหมาะสมกว่าในทันที โดยรากฐานวิธีการคิดของไททันมีสติคือ ความต้องการชัยชนะในการทำสงคราม เพื่อที่จะปกป้องพวกพ้องและการได้รับผลประโยชน์ต่าง ๆ จากการทำสงคราม สามารถแสดงได้ถึงการสะท้อนความสัมพันธ์กันระหว่างอาวุธกับผู้ใช้งานได้ว่า อาวุธไม่เป็นเพียงแค่อาวุธที่ทำตามคำสั่งธรรมดาแต่ยังสามารถแสดงถึงพัฒนาการของอาวุธในสงครามที่มีความต้องการความสำเร็จ ซึ่งมนุษย์อาจจะทำไม่ได้ด้วยตนเองหากปราศจากความคิดของไททันที่เข้ามาช่วยเหลือ กล่าวคือไททันมีสติกับมนุษย์กำลังมีบทบาทที่สะท้อนซึ่งกันและกันในการทำสงครามในเชิงพึ่งพาอาศัยกันและกันเพื่อไปสู่เป้าหมายเดียวกัน สามารถสรุปนัยยะที่สำคัญใน

การวิเคราะห์ในครั้งนี้ว่าในการทำสงครามไททันกับมนุษย์จำเป็นที่จะต้องร่วมมือกันเพื่อมุ่งสู่เป้าหมายเดียวกัน คือการใช้ไททันเพื่อตอบสนองประโยชน์ในการทำสงคราม ซึ่งมีการแสดงถึงบทบาทที่สะท้อนซึ่งกันและกันของ Andrew Feenburg อยู่และไททันยังเป็นอาวุธได้ด้วยตัวของมันเองเนื่องจากไททันมีสติสามารถตัดสินใจโดยพลະการได้ด้วย อีกทั้งยังแสดงถึงเจตจำนงของมนุษย์ที่ต้องการจะใช้ไททันเป็นเครื่องมือ

ไททันมีสติมีการสืบล้างต่อกันมาเป็นเวลา 2,000 ปีแล้ว จากเด็กหญิงที่ได้รับพลังไททันตัวแรกจากการทำสัญญากับปีศาจ ชื่อของเธอมีนามว่า ‘ยูมีร์ ฟิริทซ์’ ซึ่งพลังไททันมีอายุขัย 13 ปี จำเป็นต้องสืบทอดการเป็นไททันต่อกันมาเรื่อย ๆ ด้วยการกินเพื่อรักษาอำนาจไว้ เพราะการมีพลังไททันเปรียบเสมือนการเป็นเทพเจ้าในช่วงยุคนั้น พลังของไททันจึงสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการล่าอาณานิคมได้ เป็นต้น อีกทั้งคนที่ต้องการสืบทอดพลังไททันจะต้องเป็นชาวเอลเดียและถูกทำให้เป็นไททันวิปริตแล้วเท่านั้น จึงสามารถกินคนที่มีความพลังไททันได้ (คนที่มีความพลังไททันต้องอยู่ในร่างมนุษย์เท่านั้น) จากการกล่าวข้างต้น พลังไททันจึงถูกนำมาใช้เป็นอาวุธหลักในการทำสงคราม ไททันมีสติสามารถแบ่งออกได้เป็น 9 ชนิด รูปร่างและลักษณะจะมีความแตกต่างกันไปตามผู้ถือครองของแต่ละชนิดนั้น ๆ กล่าวคือผู้ถือครองในอดีตและปัจจุบันของแต่ละชนิดจะมีหน้าตาเปลี่ยนไปตามลักษณะเฉพาะคน พลังพื้นฐานของไททันมีสติคือสามารถทำให้ส่วนต่าง ๆ ของตนเองเป็นผลึกแข็งได้ **1) ไททันบรรพบุรุษ (Founding Titan)** ในอดีตเป็นไททันที่ครอบครองได้เฉพาะคนในราชวงศ์เท่านั้น ต่อมา ‘กรีซ่า เเยเกอร์’ คนนอกสายเลือดราชวงศ์ซิมโยมา และถูกส่งต่อมาให้ ‘เอเรน เเยเกอร์’ ลูกชาย ซึ่งเป็นผู้ถือครองปัจจุบัน ความสามารถของไททันบรรพบุรุษคือ สามารถสร้างไททันหรือปลุกไททันขึ้นมาโดยไม่จำเป็นต้องใช้น้ำไขสันหลัง สามารถเปลี่ยนความทรงจำของชาวเอลเดียได้ สามารถปรับเปลี่ยนโครงสร้างร่างกายของชาวเอลเดียได้ อีกทั้งยังสามารถเชื่อมกระแสจิตของชาวเอลเดียทุกคนให้เข้าไปใน ‘สายธาร (Path)’ เพื่อสื่อสารหรือประกาศข้อมูลต่าง ๆ ว่าผู้ถือครองกำลังดำเนินการอะไร นอกจากนี้ราชวงศ์เท่านั้นที่สามารถใช้พลังนี้ได้ทันที คนนอกราชวงศ์จำเป็นต้องสัมผัสกับคนที่มีสายเลือดของราชวงศ์เท่านั้น **2) ไททันหญิง (Female Titan)** มีความสามารถสร้างผลึกแข็งได้รวดเร็วและสามารถส่งเสียงกรีดร้องให้ไททันไม่มีสติเข้ามาดมตัวเองเพื่อเกิดการซุลมุนและหนีออกจากสถานการณ์นั้น ๆ ได้ ผู้ถือครองปัจจุบันคือ ‘แอนนี่ เลออนฮาร์ท’ **3) ไททันมหึมา (Colossus Titan)** มีความโดดเด่นเรื่องความสูง และสามารถปล่อยไอน้ำที่มีความร้อนสูงออกมาจากร่างกายสามารถกล่าวได้ว่าเป็นพลังการทำลายล้างสูงมาก ผู้ถือครองปัจจุบันคือ ‘อาร์มิน อัลเลอร์ท’ **4) ไททันเกราะ (Armored Titan)** มีจุดเด่นเรื่องเกราะห่อหุ้มทั้งร่างกายเป็นเกราะที่แข็งแรงมาก แต่ในปัจจุบันอาวุธรูปแบบต่าง ๆ ถูกพัฒนาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เกราะของไททันเกราะก็ไม่สามารถต้านทานอาวุธบางอย่างได้ ผู้ถือครองปัจจุบันคือ ‘โรเนอร์ บราวน์’ **5) ไททันกราม (Jaw Titan)** ลักษณะเด่นคือมีกรงเล็บที่แหลมคม มีฟันกรามที่แข็งแรง มีลักษณะพิเศษเพิ่มเข้ามาเมื่ออยู่กับผู้ถือครองปัจจุบัน ‘ฟิลโก้ ไกรซ์’ เป็นไททันกรามที่มีปีกด้วย **6) ไททันเกวียน (Cart Titan)** เป็นไททันชนิดเดียวที่เดินด้วย 4 ขา

ความสามารถคือมีความมอดทนสูงกว่าไททันชนิดอื่น ๆ ผู้ถือครองสามารถอยู่ในร่างไททันได้นานมากถึง 2 เดือน และสามารถแปลงร่างเป็นไททันได้หลายครั้งติดต่อกัน นอกจากนี้ยังถูกใช้เป็นพาหนะสำหรับบรรทุกลูกของต่าง ๆ อีกด้วย ผู้ถือครองปัจจุบันคือ ‘ฟิค ฟิงเกอร์’ 7) **ไททันอสูร (Beast Titan) หรือไททันสัตว์ป่า** มีลักษณะพิเศษคือ มีลักษณะคล้ายสัตว์ต่าง ๆ แตกต่างไปตามผู้ถือครอง ไททันสัตว์ป่าของผู้ถือครองปัจจุบัน ‘ซีค เยเกอร์’ มีจุดเด่นกว่าไททันสัตว์ป่าในอดีต เนื่องจากเขามีสายเลือดราชวงศ์ด้วย ทำให้มีพลังคล้ายกับไททันบรรพบุรุษ ซีคสามารถสร้างไททันได้โดยใช้น้ำไขสันหลังของเขาแปรรูปเป็นของสถานะต่าง ๆ และให้ชาวเอลเดียรับเข้าไปในร่างกาย เมื่อเขาคำรามคนที่ได้รับน้ำไขสันหลังเขาจะกลายเป็นไททันไม่มีสติในที่สุด อีกทั้งยังควบคุมไททันไม่มีสติส่วนใหญ่ให้ทำตามคำสั่งได้ 8) **ไททันค้อนสงคราม (War Hammer Titan)** ถูกสืบทอดโดยตระกูล ‘ไทเบอร์’ มาตั้งแต่อดีต แต่ปัจจุบันถูกแย่งชิงไปแล้ว ความสามารถของไททันชนิดนี้คือสามารถสร้างอาวุธต่าง ๆ ได้ฉับพลัน และสามารถควบคุมได้จากระยะไกล กล่าวคือร่างของผู้ถือครองจะไม่อยู่ที่หลังคอกของร่างไททันแบบชนิดอื่น อีกทั้งร่างของผู้ถือครองจะถูกปกคลุมไปด้วยผลึกแข็ง ผู้ถือครองปัจจุบันคือ ‘เอเรน เยเกอร์’ 9) **ไททันจู่โจม (Attack on Titan)** สามารถเห็นอดีตและอนาคตผ่านความทรงจำได้ ผู้ถือครองคือ ‘เอเรน เยเกอร์’ 2. **ไททันไร้สติ** ขอบกินมนุษย์และมีความโหดร้ายเฉพาะตัว ส่งผลให้ไม่สามารถคาดเดาทิศทาง การต่อสู้ได้ โดยรากฐานวิธีการคิดของไททันไร้สติคือมีเพียงแต่ความต้องการที่จะกินคนเพียงเท่านั้น โดยไม่มีเป้าหมายแรงจูงใจที่จะชนะในการทำสงครามแต่อย่างใด จึงมักถูกโดนใช้เป็นตัวล่อในการทำสงคราม

โดยใช้แนวคิดเทคโนโลยีกับมนุษย์มีบทบาทสะท้อนซึ่งกันและกัน ของ Andrew Feenburg เป็นตัววิเคราะห์ จากแนวคิดผลการศึกษาและปัญหา ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะใช้แนวความคิดของ Andrew Feenburg เป็นตัววิเคราะห์เนื่องจากไททันที่นำมาวิเคราะห์นั้น สามารถเป็นสื่ออำนวยความสะดวกให้กับมนุษย์อยู่ได้ในหลาย ๆ เรื่อง และมนุษย์ก็มีส่วนจะต้องพึ่งพาไททันเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จของการหาผลประโยชน์ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะไททันถูกมองว่าเป็นอาวุธที่ทรงพลังเป็นอย่างมาก ดังนั้นผู้วิจัยมีความสนใจเกี่ยวกับไททันในฐานะอาวุธโดยใช้มุมมองที่ไททันเป็นอาวุธได้จากตัวของมันเองและเป็นเจตจำนงของมนุษย์ที่ต้องการใช้ไททันเป็นอาวุธในสงคราม กล่าวคือการพิจารณาทั้ง 2 ทางเลือกนี้สามารถส่งผลกระทบต่อในสภาวะสงครามและยังสนใจเกี่ยวกับการศึกษาไททันมีสติและไททันไม่มีสติว่าสิ่งใดมีความเหมาะสมในการทำสงครามมากกว่ากัน เนื่องจากไททันทั้ง 2 ชนิดนี้มีความแตกต่างกันในเรื่องของความคิดที่มีในตัวและประโยชน์ในการใช้ เพื่อนำไปใช้วิเคราะห์สร้างประโยชน์ต่อเทคโนโลยีต่าง ๆ โดยใช้แนวคิดนี้ที่พบเห็นในอนาคต

2. คำถามวิจัย

- 2.1. ไททันในเชิงอาวุธยุทธโปกรณ์ หมายถึงตัวไททันเองที่มีความเป็นอาวุธเนื่องจากเจตจำนงที่อยู่ภายใน และการใช้ไททันในเชิงของการอาวุธ มีความสำคัญอย่างไรบ้าง
- 2.2. แนวคิดของ Andrew Feenburg สามารถนำไปวิเคราะห์เกี่ยวกับไททันได้อย่างไรบ้าง
- 2.3. ผลกระทบของการใช้ไททันในฐานะอาวุธไททันมีอะไรบ้าง

3. วัตถุประสงค์

- 3.1. เพื่อศึกษาความสำคัญของไททันในเชิงอาวุธยุทธโปกรณ์
- 3.2. เพื่อศึกษาแนวคิดของ Andrew Feenburg ที่มีต่อเทคโนโลยีผ่านตัวไททัน

4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 4.1. ทำให้เข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของไททันในเชิงอาวุธยุทธโปกรณ์
- 4.2. ทำให้เข้าใจแนวคิดของ Andrew Feenburg ที่มีต่อเทคโนโลยีผ่านตัวไททัน

5. การทบทวนแนวความคิดและงานศึกษาที่เกี่ยวข้อง

- 5.1. แนวความคิด เทคโนโลยีกับมนุษย์มีบทบาทสะท้อนซึ่งกันและกัน ของ Andrew Feenburg
- 5.2. งานศึกษาที่เกี่ยวข้อง

เอกสารที่ใช้เป็นกรอบความคิดในการวิจัย ได้แก่ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชันเรื่อง Attack on Titan เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเทคโนโลยีกับมนุษย์ และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของเทคโนโลยี

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชันเรื่อง Attack on Titan

เป็นเอกสารที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลของไททันรูปแบบต่าง ๆ และเนื้อเรื่องแบบย่อรวมถึงรูปแบบอารมณ์ของแอนิเมชันที่สามารถส่งต่อให้กับผู้ชม โดยข้อมูลจากแอนิเมชันที่นำมาใช้วิเคราะห์มีแหล่งที่มาจากแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต ได้แก่ Netflix, Amazon Prime Video, Bilibili, Crunchyroll, Disney+, Netflix ตอนนี้มีจำนวนทั้งหมด 4 ภาค จำนวน 87 ตอน

1. รัญวรัชญ์ กอบศิริธีร์วรา และปพนพัชร์ กอบศิริธีร์วรา (2561) ได้กล่าวถึงเนื้อเรื่องไว้ว่า “เรื่องราวเปิดเผยภายหลังว่าไททันนั้นถูกสร้างขึ้น เมื่อ วายเมียฟริทซ์ (Ymir Fritz) พบแหล่งของชีวิตอินทรีย์ทั้งหมด “source of all organic life” และกลายเป็นไททันต้นแบบที่เธอสามารถสร้างและควบคุมไททันอื่นได้

เมื่อวายุเมียดตายลง ผลข้างเคียงก่อให้เกิดไททันตามมาในสิบสามปีให้หลัง ตัวเธอแยกกลายเป็นไททัน เก้าตนที่ความสามารถของพวกมันสามารถส่งทอดให้ใครก็ได้ เมื่อคนรุ่นก่อนหน้าที่เป็นไททันตายลง ไททันแบ่งออกเป็นเก้าชนิดคือ the Founding Titan, the Attack Titan, the Colossus Titan, the Armored Titan, the Female Titan, the Beast Titan, the Jaw Titan, the Cart Titan และ the War Hammer Titan กษัตริย์องค์ที่ 145 ผู้มีพลังของไททันบุกเบิก (The Founding Titan) เดินทางมาที่เกาะพาราดีส (Paradis) ที่เขาเคยใช้ Colossus Titans สร้างกำแพงและลบความทรงจำเรื่องวายุเมียดเพื่อที่พวกเขาจะได้ไม่รู้อะไรเกี่ยวกับโลกภายนอก เรื่องราวของ *ผ่าพิภพไททัน* จึงเกี่ยวข้องกับการผจญภัยของ อีเรน, มิคาสา, อาร์มิน ผู้ซึ่งเคยอยู่ที่เมืองชินกาซึนา แต่เมื่อกำแพงมาเรียพังลงเพราะ the Colossal Titan กับ the Armored Titan เหล่าไททันจึงสามารถบุกเข้าเมืองชินกาซึนาได้ทำให้เกิดการอพยพจลาจล อีกทั้งการถูกจับตาโดยไททันสร้างความหวาดกลัวแก่พลเมือง แม้ของอีเรนถูกจับกิน พ่อของเขาหายไปอย่างลึกลับหลังจากมอบกุญแจห้องใต้ดินให้เขาอีเรนจึงต้องการฆ่าไททันให้สิ้นไปและสมัครเข้าสู่กองทัพพร้อมกับเพื่อนๆ ของเขา”

2. **ตีตัวชนโรง (2563)** ได้วิจารณ์แอนิเมชัน Attack on Titan ไว้ว่า “Attack on Titan มีองค์ประกอบที่ทำทนายคนดูที่ไม่คุ้นเคยกับแอนิเมชันที่มีประเด็นหนักๆ ให้จับต้อง ทั้งไต่เต้าไททันที่นำกลัว เรื่องราวที่เข้มข้นเต็มไปด้วยปริศนาใหม่ๆ เพิ่มเข้ามาเกือบทุกตอน ไม่ประนีประนอมกับแฟน ๆ จนเป็นที่มาของเหตุการณ์สะเทือนขวัญ หดหู่ สยอง และชวนช็อกมากมาย แม้เรื่องราวจะดราม่าแค่ไหน แต่ฉากการต่อสู้ระหว่างมนุษย์และไททันก็นำเสนอออกมาได้สนุก ลุ้นระทึก ที่ไม่ใช่แค่สู้ด้วยกำลัง แต่ยังใช้ปัญญา ที่ทำให้เห็นว่ามนุษย์สามารถต่อสู้กับศัตรูที่ขนาดใหญ่ยักษ์นี้ได้ เมื่อเรื่องดำเนินไปเรื่อย ๆ ก็มีการเพิ่มประเด็นทางการเมืองที่เข้มข้นและดุเดือดมาก เป็นเหมือนภาพสะท้อนความเลวร้ายของสิ่งมีชีวิตที่เรียกว่ามนุษย์ เหตุการณ์ต่างๆ ที่จะว่าไปก็แอบคล้ายกับสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นบนโลกความจริง เช่น การหลอกใช้ หักหลัง ขัดกันทางผลประโยชน์ การปกปิด

ข้อมูล สร้างความจริงลวง ฯลฯ ยิ่งจำนวนซีซั่นเพิ่มขึ้นเท่าไร ประเด็นตรงนี้ก็ถูก
 ขบเน้นมากยิ่งขึ้นจนเริ่มไม่แน่ใจแล้วว่าอะไรที่มากกว่ากันระหว่าง สิ่งที่ไททัน
 กระทำต่อมนุษย์ หรือมนุษย์กระทำกับมนุษย์ด้วยกันเอง”

3. **Peerawut (2565)** ได้อธิบายเกี่ยวกับข้อมูลแหล่งรับชมแอนิเมชันและจำนวน
 ตอนไว้ว่า “Attack on Titan ผ่าพิภพไททัน ทั้งสี่ซีซั่นมีอยู่ใน Amazon
 Prime Video, Bilibili, Crunchyroll, Disney+ และ Netflix พร้อมเสียง
 ภาษาญี่ปุ่นและคำบรรยายภาษาอังกฤษWit Studio ซึ่งเป็นที่รู้จักจากการผลิต
 Vinland Saga และ Spy x Family เป็นสตูดิโอผลิตสำหรับสามซีซั่นแรก
 ก่อนที่ Studio MAPPA จะเข้ามาทำต่อในซีซั่นที่สี่และซีซั่นสุดท้าย โดยคุณ
 สามารถรับชมได้ฟรีผ่าน Bilibili ที่ความชัด 720p สำหรับผู้ที่สมัครใช้งาน ส่วน
 ที่เหลือจำเป็นต้องสมัครสมาชิก ซึ่งราคาแต่ละแพลตฟอร์มก็จะแตกต่างกัน
 ไป รวมแตกต่างกันตามประเทศที่คุณอยู่อีกด้วย ณ เวลาที่เขียน Attack on Titan
 มีทั้งหมด 4 ซีซั่น และมีจำนวน Episode รวมกันทั้งหมด 87 Episode”

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเทคโนโลยีกับมนุษย์

เป็นเอกสารที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของเทคโนโลยีกับมนุษย์ โดยมีการพูดถึงความสัมพันธ์
 บางอย่างที่แฝงอยู่ระหว่างทั้งสองฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นการเอื้อเพื่อซึ่งกันและกัน หรือการครอบงำ
 ของเครื่องจักร หรือการที่เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่อำนวยความสะดวกให้มนุษย์ฝ่ายเดียว

1. **ณัชพล บุญประเสริฐกิจ (2550)** ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ของเทคโนโลยีกับมนุษย์ โดย
 เปรียบเทียบเทคโนโลยีเป็นหุ่นยนต์ไว้ว่า “ให้ความสำคัญกับมนุษย์เหนือเครื่องจักร
 กล่าวคือ หุ่นยนต์ต้องปกป้องและเชื่อฟังคำสั่งของมนุษย์เหนือกว่าการดำรงอยู่ของตน
 ทว่าเมื่อพัฒนาการทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีเพิ่มขึ้น การกำหนดสถานะผู้ควบคุมอาจ
 ทำได้ยากกว่าการกำหนดเป็นตรรกะให้เครื่องจักรปฏิบัติตามดังที่อาซิมอฟเขียน
 เนื่องจากอันตรายจากการใช้งานเทคโนโลยีมิได้เกิดกับตัวมนุษย์โดยตรง หรือแม้กระทั่ง
 ในบางกรณีมนุษย์เลือกที่จะตกอยู่ใต้อำนาจควบคุมของเครื่องจักรเมื่อต้องอยู่ในสภาวะ

การณืที่ตนคิดไว้ว่าไม่ปลอดภัย ดังนั้นงานของอาซิโมฟแม้ว่าจะแสดงถึงความระแวง ต่อเครื่องจักรแต่ยังมั่นใจว่ามนุษย์จะต้องแสวงหากลวิธีเพื่อให้ควบคุมเครื่องจักรได้ในที่สุด”

2. **บริษัท ซาลแมค เพาเวอร์ จำกัด (2561)** ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ของเทคโนโลยีกับมนุษย์ไว้ว่า “มนุษย์มีการดำเนินชีวิตมาตั้งแต่อดีตกาล ผ่านการดำรงชีวิตมาในรูปแบบต่างๆตามยุคตามสมัยและมีการดำรงชีวิตในแต่ละยุคที่ไม่เหมือนกัน อาจจะมีคล้ายกันบ้างแต่ก็ไม่เหมือนกันซะทีเดียว ซึ่งในการดำรงชีวิตของมนุษย์นั้นต้องมีการประสบพบเจอกับเรื่องหรือปัญหาต่างๆทำให้มนุษย์เกิดการคิด คิดที่จะทำอะไรซักอย่างเพื่อแก้ปัญหาเหล่านั้นๆ แรกเริ่มอาจจะคิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้าไปก่อนแล้วจากนั้นก็มีการพัฒนาและต่อยอดความคิดนั้นให้สามารถแก้ปัญหาได้ดีขึ้นกว่าเดิม จนสามารถแก้ปัญหาเหล่านั้นได้ และมนุษย์ก็มีการคิดอยู่ตลอดเวลา ทำให้มนุษย์มีพัฒนาการ เกิดความคิดประดิษฐ์ในเรื่องต่างๆ ซึ่งมีมากมายตามยุคสมัยของมนุษย์ เทคโนโลยีเองก็เป็นสิ่งหนึ่งที่เกิดจากความคิดและการพัฒนาขึ้นของมนุษย์ เทคโนโลยีมีความสัมพันธ์กับการดำรงชีวิตของมนุษย์มาเป็นเวลานาน เป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้ในการแก้ปัญหาพื้นฐาน ในการดำรงชีวิตไม่ว่าจะเป็น การเพาะปลูก ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค ในระยะแรกเทคโนโลยีที่นำมาใช้เป็นเทคโนโลยีพื้นฐานไม่สลับซับซ้อนเหมือนดังปัจจุบัน การเพิ่มจำนวนของประชากรและข้อจำกัดด้านทรัพยากรธรรมชาติ รวมทั้งมีการพัฒนาความสัมพันธ์กับต่างประเทศ เป็นปัจจัยสำคัญในการนำและพัฒนาเทคโนโลยีมาใช้มากขึ้น เทคโนโลยีกับวิทยาศาสตร์เองก็มีความสัมพันธ์กันมากเพราะเทคโนโลยีเกิดจากพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ที่มนุษย์ได้ศึกษาค้นคว้าทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์มาอย่างต่อเนื่อง ทำให้การพัฒนาเทคโนโลยีเจริญก้าวหน้า ซึ่งความรู้ทางวิทยาศาสตร์ก็เป็นความรู้ที่เกิดจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่มนุษย์ได้สังเกตเห็น โดยหลักสำคัญคือ สิ่งที่มนุษย์ใช้อธิบายว่าทำไมจึงเกิดอย่างนั้น ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาเป็นอย่างมากและในการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน”
3. **จันทร์รอน (2561)** ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ของเทคโนโลยีกับมนุษย์ โดยเปรียบเทียบเทคโนโลยีเป็นหุ่นยนต์ไว้ว่า “สำหรับหุ่นยนต์นั้น ทั้งความรู้และความสามารถขึ้นกับการป้อนให้ มีข้อมูลเป็นความรู้ และโปรแกรมที่ออกแบบมาเพื่อเอาข้อมูลหรือความรู้มาจัดการให้เป็นเรื่องนั้นเรื่องนี้ เป็นความสามารถ เขียนโปรแกรมได้ดีก็มีความสามารถ

มาก จะเห็นได้ว่าที่สุดแล้ว “หุ่นยนต์” ต้องขึ้นกับมนุษย์ว่าจะใส่ข้อมูลอะไรลงไปให้ และจะให้จัดการด้วยโปรแกรมที่ทำงานได้ระดับไหน มนุษย์คิดได้มากกว่าหุ่นยนต์ จึงเหมือนไม่มีเหตุผลอะไรที่ “มนุษย์” จะทำงานสู้ “หุ่นยนต์” ไม่ได้ แต่ความเป็นจริงไม่ได้เป็นอย่างนั้น เพราะ “มนุษย์ต่างกับหุ่นยนต์ตรงที่มีความรู้สึกนึกคิดของตัวเอง ซึ่งหุ่นยนต์ไม่มี” และความรู้สึกนึกคิดนี้เองที่ทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานแตกต่าง งานที่ประกันประสิทธิผลได้คือ การนำความรู้ที่เหมาะสมมาใช้ด้วยวิธีการที่ถูกต้อง ถ้าหุ่นยนต์ถูกป้อนความรู้เข้ามาพอกับการนำมาใช้อย่างเหมาะสมได้ และโปรแกรมที่เขียนไว้สามารถจัดการได้อย่างถูกต้องตามที่คิดจะให้ เป็นงานโดยหุ่นยนต์จะออกมาอย่างเหมาะสมเจาะพอดี ไม่ขาดไม่เกิน ใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าในผลงานที่สมบูรณ์ ง่ายๆ อย่างนั้น แต่ในงานเดียวกันนี้ หากทำโดยมนุษย์ แม้จะมีข้อมูลหรือความรู้ที่มากพอ และประสบการณ์ความเชี่ยวชาญในงานนี้จะมีเหลือเฟือ ทว่าผลงานที่ออกมาอาจจะไม่ง่าย และไม่สมบูรณ์เต็มร้อย เหมือนที่จัดการโดยหุ่นยนต์ เพราะอารมณ์ ความรู้สึกของมนุษย์อันเกิดระหว่างทำงานนั่นเองที่เป็นปัจจัยให้เกิดความเบี่ยงเบน แต่ในบางครั้งงานจะออกมาดีกว่าที่คิดไว้ เพราะการคิดไปทำไปขณะทำเช่นเดียวกัน ความไม่แน่นอนในผลงานจึงมีสูงกว่า อย่างไรก็ตาม การผลิตในโลกยุคใหม่ที่เชื่อมผู้คนเข้าหากันอย่างใกล้ชิด การผลิตจำนวนมากที่มีมาตรฐานเดียวกันเป็นความต้องการของบริษัทขายสินค้า ในแนวคิดนี้ หุ่นยนต์จึงจะตอบสนองได้มากกว่า ในสถานการณ์เช่นนี้ชะตากรรมของมนุษย์ที่การมีชีวิตถูกทำให้ขึ้นอยู่กับความสามารถในการหารายได้จะเป็นอย่างไร”

4. เวทีน ซาติกุล (2554) ได้สรุปแนวคิดความสัมพันธ์เกี่ยวกับเทคโนโลยีกับมนุษย์ในเชิงความหมายของอารูธในด้านลึกของ นักปรัชญาเทคโนโลยีไฮเดกเกอร์ ไว้ว่า “จากแง่มุมของสำนักปรากฏการณ์วิทยาไฮเดกเกอร์กล่าวว่าความสัมพันธ์ที่เป็นพื้นฐานระหว่างมนุษย์กับโลกหรือสภาพแวดล้อมในประสบการณ์ของมนุษย์นั้น ไม่ใช่ความสัมพันธ์เชิงมโนทัศน์ (conceptual relation) แต่เป็นความสัมพันธ์ในทางปฏิบัติ (praxical relation) ของการกระทำซึ่งปรากฏให้เห็นในชีวิตประจำวัน เช่น การใช้ค้อน ช่างทำรองเท้าจะหยิบค้อนขึ้นมาตามบริบทการใช้งานแบบหนึ่ง ในที่นี้ ค้อนจะมีตำแหน่งแห่งที่ในบริบทนั้นโดยอิงกับสิ่งอื่นๆ เช่น ตะปู รองเท้า และการผลิตรองเท้า ในที่นี้ ค้อนที่นำมาใช้จะไม่ใช้ “แค่-สิ่ง-ของ” (object-as-such) อีกทั้งการใช้ค้อนก็สัมพันธ์กับความรู้อื่นๆ อีกด้วย”

เฉพาะในเชิงปฏิบัติแบบหนึ่ง ซึ่งไม่ใช่ความรู้เชิงโมโนทัศน์ แต่เป็นความรู้จากการกระทำ ครั้นเมื่อเราวิธีใช้และเรียนรู้ที่จะใช้งานค้อนได้จริง เมื่อนั้นค้อนก็จะกลายเป็นเพียง สิ่งของและกลายเป็นเครื่องมือ (mean) ไปในที่สุด

จะเห็นว่าไฮเดกเกอร์ไม่เพียงไม่เห็นด้วยกับการนิยามเทคโนโลยีในเชิงเครื่องมือเท่านั้น แต่เขายังมองว่าเทคโนโลยีมีลักษณะสำคัญบางประการอยู่ในตัวมันเองด้วย ในกรณีของ ค้อน เราจะพบว่าสิ่งที่ดูเหมือนเป็นเครื่องมือ (ค้อน) มีนัยถึง “เนื้องาน” (work project) แบบหนึ่ง และเนื้องานดังกล่าวก็มีนัย “โลก” หรือ “สภาพแวดล้อม” ตัวอย่างเช่น ถ้วยชาโบราณที่ใช้ในประเทศญี่ปุ่นแม้จะเก็บความร้อนได้ไม่เท่ากับถ้วย โฟมสมัยใหม่ แต่มันสะท้อนถึงความหมายทางสังคม (เช่น วิถีชีวิต และสุนทรียศาสตร์) ในประเพณีดั้งเดิมของญี่ปุ่น ขณะที่ถ้วยโฟมสมัยใหม่ก็สะท้อนถึงความเข้าใจเกี่ยวกับ ความเป็นมนุษย์ในอีกแบบหนึ่ง ซึ่งสะท้อนในความหมายของสิ่งต่างๆ รวมถึงการปฏิบัติ ทางสังคม เช่น มนุษย์ที่มีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น มีพฤติกรรมเชิงรุกและก้าวร้าว ขึ้น (ใช้เสร็จแล้วโยนทิ้ง) เป็นต้น”

5. **พิพัฒน์ สุยะ (2565)** ได้ให้สัมภาษณ์กับ ภาววรรณ ธนาเลิศสมบูรณ์ ผู้เขียนบทความบน สื่ออิเล็กทรอนิกส์เกี่ยวกับข้อมูลระหว่างเทคโนโลยีกับมนุษย์ไว้ว่า “เทคโนโลยีเป็น Sociotechnical Systems of Use คือเห็นว่าเทคโนโลยีไม่ได้เป็นเพียงแค่ hardware แต่ยังเป็นระบบที่ผสมผสานด้านเทคนิคและสังคมเกี่ยวกับการใช้งานใดๆ ให้ประสบความสำเร็จขึ้นมา ซึ่งมนุษย์อาจจะทำไม่ได้หากไม่มีสิ่งเหล่านี้ช่วยเหลือ มันเหมือนเป็น สิ่งที่มาเพิ่มศักยภาพของมนุษย์ เช่น รถยนต์ เรามีระบบผลิต มีความรู้ในการใช้งาน แต่ มันจะใช้ไม่ได้เลยถ้าสังคมไม่มีระบบกฎหมาย ระบบถนน กฎจราจรที่เกี่ยวข้องกัน เห็น ไหมครับว่าแก่นิยามของเทคโนโลยีก็สามารถเข้าใจแตกต่างกันหลายแบบ ดังนั้นตัว ปรัชญาจะค่อยๆ แงะคำตอบแต่ละแบบออกมา ชวนให้คนถกเถียงและทำความเข้าใจไป กับมัน”
6. **Feenburg (2003)** ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์เกี่ยวกับเทคโนโลยีกับมนุษย์ โดยผู้วิจัยนำ ข้อมูลมาสรุปได้ว่า ในกรณีของ French Videotex.13 ที่ถูกเรียกว่า Teletel ระบบนี้ ได้รับการออกแบบเพื่อนำฝรั่งเศสเข้าสู่ยุคข้อมูลข่าวสาร โดยให้ผู้คนสามารถเข้าถึง ฐานข้อมูลโทรศัพท์ได้ง่ายขึ้น และยังออกส่วนเสริม Minitel ซึ่งใช้โทรศัพท์แบบไม่ระบุ ตัวตนโดยใช้สำหรับแชทออนไลน์ เพื่อความบันเทิง มิตรภาพ และเซ็กซ์ ในยุคข้อมูล

ข่าวสารนี้ผู้บริโภคหิวกระหายข้อมูลดังนั้นในกรณีนี้เทคโนโลยีไม่เพียงผู้ใช้ของ
 วัตถุประสงค์ทางสังคมที่ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้า แต่มันคือสิ่งแวดล้อมภายในซึ่งได้อธิบาย
 วิธีชีวิตอย่างละเอียด สรุปความแตกต่างในวิธีที่กลุ่มสังคมตีความและใช้เทคนิควัตถุไม่ได้
 เป็นเพียงสิ่งภายนอกแต่สร้างความแตกต่างในลักษณะของวัตถุ สิ่งที่เป็นวัตถุสำหรับกลุ่ม
 ที่ในที่สุดตัดสินชะตากรรมของมันกำหนดสิ่งที่มีมันจะกลายเป็นเมื่อมันได้รับการออกแบบ
 ใหม่และ ดีขึ้นเมื่อเวลาผ่านไป หากเป็นอย่างนี้จริง เราก็จะเข้าใจว่าการพัฒนา
 เทคโนโลยีโดยศึกษาสถานการณ์ทางสังคมการเมืองของ กลุ่มต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเท่านั้น
 ข้อโต้แย้งในประเด็นนี้อาจถูกสรุปแยกได้ว่า ความหมายทางสังคมและเจตจำนงในการใช้
 งานนั้นมีความสัมพันธ์กันอย่างแยกไม่ออกในมิติของเทคโนโลยี และเป็นการสะท้อนซึ่ง
 กันและกันอยู่

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของเทคโนโลยี

เป็นเอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของเทคโนโลยีที่ส่งผลกระทบต่อตัวมนุษย์และสังคม และ
 ด้านต่าง ๆ ซึ่งสามารถนำมาต่อยอดพูดถึงผลกระทบที่จะเกิดในภาวะสงครามได้

1. **นำพล คงพันธ์ (ม.ป.ป.)** ได้กล่าวถึงผลกระทบของเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่มี
 มีต่อสภาวะแวดล้อมด้านความมั่นคงไว้ว่า “จากสภาพแวดล้อมความมั่นคงของ
 โลกในทุกกระดืบตั้งแต่ระดับโลกจนถึงระดับภัยคุกคามในประเทศไทย จะพบว่า
 จุดเปลี่ยนที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของภัยคุกคามอย่างรวดเร็วและ
 ก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ มากขึ้น ได้แก่ การพัฒนาด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม
 ซึ่งได้ส่งผลกระทบในด้านที่เป็นผลเสีย ดังนี้ 1) ด้านการติดต่อสื่อสารที่ส่งผล
 กระทบมุมมองกลับจากการเผยแพร่ข่าวสารที่รวดเร็ว 2) ด้านการผลิตอาวุธ
 ยุทธโปกรณ์ที่ทันสมัยแต่มีสภาพการทำลายล้างสูงและมีผลกระทบต่อประเทศ
 ต่าง ๆ ทั่วโลก อันได้แก่ อาวุธนิวเคลียร์ ชีวะเคมี 3) ผลกระทบต่อความมั่นคง
 ทางสังคมทั้งในด้านอาชีพและการว่างงานค่านิยมที่เปลี่ยนไป การขาดแคลนที่
 อยู่อาศัย ยาเสพติดและอาชญากรรม และการเพิ่มภาระการเลี้ยงดู 4)
 ผลกระทบต่อความมั่นคงด้านสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้ การพัฒนาของเทคโนโลยีและน
 วัตกรรมจะก่อให้เกิดประโยชน์หรือก่อให้เกิดโทษต่อสังคมนั้น สิ่งที่สำคัญคือ

วิจารณ์ญาณและควมามีคุณธรรมของผู้ใช้ ที่จะทำให้เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นก่อให้เกิดความสันติสุขต่อสังคม”

2. สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2560) ได้กล่าวถึงผลกระทบของเทคโนโลยีไว้ว่า “การดำเนินชีวิตของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน มีความสัมพันธ์และเชื่อมโยงอยู่กับความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี ซึ่งเทคโนโลยีเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจให้มั่นคงและเติบโตอย่างต่อเนื่อง นำไปสู่การยกระดับคุณภาพชีวิต อย่างไรก็ตามมนุษย์จำเป็นต้องเตรียมรับมือกับผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นได้จากการใช้ พัฒนา และการสร้างเทคโนโลยี ซึ่งมีทั้งด้านบวกและด้านลบ ดังนั้นในบทนี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงผลกระทบที่เกิดจากการใช้ การพัฒนา และการสร้างเทคโนโลยี ปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในหลายด้าน จึงมีการพัฒนา และการสร้างเทคโนโลยีให้เจริญก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้งโดยเทคโนโลยีเป็นเครื่องอำนวยความสะดวกให้แก่มนุษย์ไม่ว่าจะเป็นด้านการสื่อสาร การคมนาคม การศึกษา การแพทย์ ฯลฯ แต่ถ้ามนุษย์นำเทคโนโลยีไปใช้ในทางที่ผิด เช่น สร้างชิปนาอูธระเบิดนิวเคลียร์ สิ่งเหล่านี้ล้วนก่อให้เกิดโทษอย่างร้ายแรง ทำให้เกิดการสูญเสียชีวิตและทรัพย์สิน ดังนั้นมนุษย์จึงต้องตระหนักถึงผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบของการใช้การพัฒนาและการสร้างเทคโนโลยี ซึ่งผลกระทบของเทคโนโลยีสามารถแบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ดังนี้ ผลกระทบของเทคโนโลยีต่อมนุษย์และสังคม ผลกระทบเทคโนโลยีต่อเศรษฐกิจ และผลกระทบของเทคโนโลยีต่อสิ่งแวดล้อม”

6. ขอบเขตการศึกษา

- 6.1. ศึกษาอาวุธภายในแอนิเมชัน Attack on Titan จำนวน 87 ตอน
- 6.2. วิเคราะห์ความมีบทบาทของอาวุธกับมนุษย์ซึ่งสะท้อนกันและกันจากแอนิเมชัน Attack on Titan
- 6.3. วิเคราะห์เจตจำนงที่ส่งผลต่อการจัดการระหว่างมนุษย์กับสงคราม

7. วิธีการศึกษา

การศึกษาวิจัยเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวิธีศึกษาโดยการเก็บข้อมูลจากแอนิเมชัน Attack on Titan โดยใช้ข้อมูลจากประเภทของไททันรูปแบบต่าง ๆ และอาวุธรูปแบบอื่น ๆ ภายใน

เรื่อง นำมาวิเคราะห์ร่วมกับทฤษฎีของ Andrew Feenburg อีกทั้งยังวิเคราะห์ถึงเจตจำนงการใช้ จากบทความใน เว็บไซต์และจากหนังสือต่าง ๆ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

8. กรอบการศึกษาและการวิเคราะห์

- 8.1. ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องราวของไททันในแอนิเมชัน Attack on Titan ในเชิงของอาวุธ
- 8.2. ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจากเอกสารของ Andrew Feenburg ในเรื่องของการสะท้อนซึ่งกันและกันของ เทคโนโลยีกับมนุษย์ และในเรื่องของเจตจำนง

9. ขั้นตอนการดำเนินงาน

- 9.1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลของอาวุธ: ไททัน ปรัชญาเทคโนโลยี แนวคิดของนักปรัชญา Andrew Feenburg และความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับมนุษย์
- 9.2. เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลของอาวุธ: ไททัน ปรัชญาเทคโนโลยี แนวคิดของนักปรัชญา Andrew Feenburg และความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับมนุษย์จากเอกสารและสื่ออิเล็กทรอนิกส์
- 9.3. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลของอาวุธ: ไททัน ปรัชญาเทคโนโลยี แนวคิดของนักปรัชญา Andrew Feenburg และความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับมนุษย์
- 9.4. เรียบเรียงผลการศึกษารูปแบบของบทความวิจัย

บทนำ

เทคโนโลยี หมายถึง สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อช่วยในการทำงาน เช่น อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องจักร วัสดุ หรือกระบวนการต่าง ๆ เทคโนโลยีถูกกล่าวว่าเป็นการประยุกต์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาใช้เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ในทางปฏิบัติแก่มนุษย์ ในปัจจุบัน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีต่างเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในสังคม มีการสร้างนวัตกรรมหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ขึ้นมา เพื่อตอบสนองความต้องการการใช้ ทำให้เกิดผลทั้งทางด้าน เศรษฐกิจ สังคม การเมือง สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม ทั้งนี้เมื่อพิจารณาถึงการดำรงอยู่ของเทคโนโลยีสามารถสรุปได้ว่า เทคโนโลยีในปัจจุบันมีความสำคัญอย่างมากทั้งช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ ให้พัฒนาต่อไปในทางที่ดีขึ้น

เมื่อนำความหมายทั้งหมดมาพิจารณาว่าเหตุใดจึงต้องนำเรื่องไททันมาวิเคราะห์ สามารถกล่าวได้ว่า ไททันภายในแอนิเมชันเปรียบเสมือนตัวแทนของความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทางด้านอาวุธในการทำสงคราม การกล่าวถึงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ใช้ในสงครามโดยใช้ไททันเป็นตัวแทนของเทคโนโลยี เพราะว่า ณ ปัจจุบัน ยังมีสถานการณ์เกี่ยวกับสงครามที่ยังคงเป็นประเด็น การมองถึงอาวุธที่แต่ละฝ่ายใช้งานจึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจอย่างยิ่งเกี่ยวกับพัฒนาการของเทคโนโลยีของแต่ละฝ่าย เนื่องจากสงครามต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นนั้น หากปราศจากอาวุธที่ทันสมัย หรือเทคโนโลยีต่าง ๆ การทำสงครามก็จะเป็นไปอย่างไม่มีพลังทางกายภาพและกลายเป็นเพียงสงครามทางจิตวิทยา เมื่อวิเคราะห์ถึงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ใช้สงครามก็สามารถมองเห็นภาพที่สะท้อนถึงความเจริญ ความก้าวหน้าของแต่ละฝ่ายที่เป็นอยู่ ณ ขณะนั้นๆ ด้วย

นอกจากนี้อาวุธที่ถูกพัฒนาตามหลังขึ้นมานั้นต่างถูกพัฒนาตามการมีอยู่ของไททันเป็นหลัก ทำให้เทคโนโลยีทางด้านอาวุธมีความหลากหลายมากขึ้น ทางผู้วิจัยจึงมองเห็นถึงความสำคัญของพัฒนาการของไททัน และอาวุธรูปแบบอื่น ๆ ว่าสามารถนำมาวิเคราะห์เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่กำลังศึกษาเรื่องนี้ภายหลังเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการมีอยู่ของไททันมากยิ่งขึ้น

Attack on Titan เป็นวรรณกรรมญี่ปุ่น ผลงานการแต่งเรื่องราวและวาดภาพประกอบของ อิซะยะมะ ฮะจิเมะ ซึ่งถูกนำมาทำเป็นแอนิเมชัน Attack on Titan มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับไททันและมนุษย์โดยสื่อถึงประเด็นทางการเมืองที่แฝงอยู่ในเนื้อเรื่อง นอกจากนี้ภายในแอนิเมชันยังกล่าวถึงพัฒนาการของไททันประเภทต่าง ๆ และอาวุธรูปแบบอื่น ๆ ที่แฝงอยู่ตามเบื้องหลังของเนื้อเรื่อง ทางผู้วิจัยจึงมองเห็นถึงประเด็นทางด้านอาวุธที่ถูกนำมาใช้ในสงครามผ่านตัวไททันเป็นหลัก ผลการวิเคราะห์มีดังนี้

ประเภทของไททัน

ไททันมีสติ

ไททันมีสติเกิดจากคนที่ได้รับพลังสืบทอดต่อ ๆ มาเป็นไททันชนิดต่าง ๆ โดยสามารถแปลงร่างกลายเป็นไททันได้ ภายในร่างกายไททันมีสติจะมีเจ้าของพลังอยู่ตรงส่วนบริเวณหลังคอ คอยควบคุมการกระทำต่าง ๆ

เจตจำนงของไททันมีสติคือต้องการได้รับชัยชนะจากสงครามเพื่อผลประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ซึ่งเป็นเจตจำนงของพวกเขาพร้อมกับเจตจำนงของผู้บังคับบัญชา สามารถกล่าวได้ว่าชัยชนะเป็นสิ่งที่น่าภาคภูมิใจแก่กลุ่มของตน โดยไททันมีสติถูกใช้ทำหน้าที่เป็นอาวุธหลักในการต่อสู้เพื่อเรียกร้องให้แก่กลุ่มของตน มีการรับคำสั่งจากผู้บังคับบัญชาให้ดำเนินการตามรูปแบบที่วางไว้ แต่ไททันมีสติมีจิตสำนึกในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน ซึ่งในบางครั้งอาจมีการตัดสินใจกระทำบางอย่างโดยพลการ

อีกทั้งไททันมีสติแต่ละประเภทส่งผลต่อการจัดวางกำลังในการทำสงครามด้วย เนื่องจากไททันแต่ละประเภทมีข้อเด่นและข้อด้อยแตกต่างกัน ส่งผลให้ต้องมีแผนต่าง ๆ ให้เหมาะสมแก่ตัวไททัน

1. ไททันจูโจม (Attack on Titan)



ที่มา <https://thematter.co/thinkers/beyond-the-wall/9-titan-power/133458>

-มีร่างกายที่แข็งแกร่งกว่าไททันทั่วไป

-มีความสามารถพิเศษคือสามารถมองเห็นอดีตและอนาคตบางส่วนของผู้สืบทอดพลังคนถัดไปได้ผ่าน

ความทรงจำ

-เป็นตัวดำเนินเรื่องหลัก

-เป็นไททันที่ซัดซิ้นคำสั่งของกองทัพมากที่สุด ทำตามความคิดของตนเอง นำพรรคพวกเข้ามาเสี่ยง

อันตรายในแผนของตน

2. ไททันมหึมา (Colossal Titan)



ที่มา <https://www.sportskeeda.com/pop-culture/who-colossal-titan-armin-attack-titan>

-มีร่างกายสูงใหญ่สุด

-สามารถพ่นไอน้ำออกมาจากร่างกายเพื่อสังหารคนและทำลายเมืองได้ เนื่องจากไอน้ำที่พ่นออกมามีความร้อนสูงมาก

3. ไททันเกราะ (Armored Titan)



ที่มา [https://attackontitan.fandom.com/wiki/Armored_Titan_\(Anime\)](https://attackontitan.fandom.com/wiki/Armored_Titan_(Anime))

-มีจุดเด่นคือมีเกราะห่อหุ้มทั้งร่างกาย

-ในตอนต้นเกราะมีความแข็งแกร่งมาก แต่เมื่ออาวุธต่าง ๆ ถูกวิวัฒนาการขึ้นมาเพิ่มเติม ทำให้เกราะมีประสิทธิภาพน้อยลง

4. ไททันหญิง (Female Titan)



ที่มา [https://attackontitan.fandom.com/wiki/Female_Titan_\(Anime\)](https://attackontitan.fandom.com/wiki/Female_Titan_(Anime))

-สามารถเลียนแบบไททันตัวอื่น ๆ ได้

-สามารถสร้างผลึกแข็งได้อย่างรวดเร็ว

-เมื่อกริดร้องจะดึงดูดไททันไร้สติจำนวนมากเข้ามาหาตนเอง เป็นการสร้างข้อได้เปรียบทำให้สถานการณ์มีความปั่นป่วนมากขึ้น

-ผู้สืบทอดพลังปัจจุบันมีความสามารถด้านการต่อสู้มาก ทำให้ไททันหญิงกลายเป็นไททันที่มีประสิทธิภาพมาก

5. ไททันกราม (Jaw Titan)



ที่มา [https://attackontitan.fandom.com/wiki/Jaw_Titan_\(Anime\)](https://attackontitan.fandom.com/wiki/Jaw_Titan_(Anime))

- มีกรงเล็บแหลมคม
- เคลื่อนที่ได้ว่องไวเพราะมีขนาดตัวเล็ก
- ผู้สืบทอดพลังปัจจุบันทำให้ไททันกรามเกิดความสามารถพิเศษเพิ่มเติม คือการมีปีกบินได้และมีรูปร่างคล้ายนก

6. ไททันค้อนสงคราม (Warhammer Titan)



ที่มา <https://gamerant.com/attack-on-titan-warhammer-titan-history/>

- มีพลังในการสร้างโครงสร้างที่แข็งแกร่งต่าง
- สามารถคอยคุมตัวไททันได้จากระยะไกล โดยปกติแล้วไททันตัวอื่น ๆ คนควบคุมจะอยู่ที่บริเวณหลังคอ

-สามารถสร้างโครงสร้างขึ้นมาจากพื้นดินได้ มีพลังทำลายล้างสูงมาก

7. ไททันอสูร (Beast Titan)



ที่มา [https://attackontitan.fandom.com/wiki/Beast_Titan_\(Anime\)](https://attackontitan.fandom.com/wiki/Beast_Titan_(Anime))

-มีลักษณะคล้ายสัตว์ป่า ชนิดของสัตว์จะเปลี่ยนไปตามผู้ครอบครองพลัง

-สำหรับผู้ถือครองปัจจุบัน “ซีค เยเกอร์” ตอนนี้ไททันอสูรมีรูปร่างเป็นลิง มีความสามารถขว้างปาสิ่งของได้อย่างทรงพลัง และนอกจากนี้ ซีค เยเกอร์ยังมีสายเลือดของราชวงศ์ทำให้สามารถใช้ความสามารถได้คล้ายคลึงกับไททันบรรพบุรุษ

-สามารถใช้ประโยชน์จากน้ำไขสันหลังของตัวเองได้ เมื่อชาวเอลเดียได้สัมผัสกับน้ำไขสันหลังในรูปแบบใดก็ตาม (แก๊ส, ของเหลว) เมื่อไททันอสูรค้ำราม คนที่สัมผัสน้ำไขสันหลังจะกลายร่างเป็นไททันไร้สติ

-สามารถควบคุมไททันได้แต่ไม่ทั้งหมด

8. ไททันเกวียน (Cart titan)



ที่มา <https://fictionhorizon.com/cart-titan-in-attack-on-titan-explained/>

-ทำหน้าที่คอยบรรทุกปืนใหญ่ ขนสำภาระ และกำลังคน

-มีความอดทนสูง สามารถอยู่ในร่างไททันได้ถึง 2 เดือน ว่องไว เป็นไททันรูปแบบเดียวที่ยืน 4 ขา

-ผู้ครอบครองปัจจุบันสามารถแปลงร่างเป็นไททันเกวียนได้หลายครั้งติดต่อกันโดยที่พลังไม่หมด

9. ไททันบรรพบุรุษ (Founding titan)



ที่มา [https://attackontitan.fandom.com/wiki/Founding_Titan_\(Anime\)](https://attackontitan.fandom.com/wiki/Founding_Titan_(Anime))

- มีความสามารถในการสร้างไททัน โดยไม่ต้องใช้พลังงานน้ำไฮสั่นหลัง ซึ่งพลังนี้จะสามารถใช้ได้ก็ต่อเมื่อเป็นคนในสายเลือดราชวงศ์หรือผู้ครอบครองนอกลายเลือดไปสัมผัสกับคนที่มีสายเลือดราชวงศ์ และสามารถควบคุมไททันพวกนั้นได้
- สามารถสร้างไททันอีก 8 ชนิดได้ โดยเป็นรูปลักษณะของผู้สืบทอดคนก่อน ๆ (ไม่ใช่ไททัน 8 ชนิด รูปลักษณะในปัจจุบัน)
- สามารถปรับเปลี่ยนความทรงจำของประชากรชาว “เอลเดีย” ได้ทุกคน
- สามารถปรับเปลี่ยนโครงสร้างร่างกายของชาวเอลเดียได้ ครั้งหนึ่งผู้ครอบครองก่อนหน้า “กษัตริย์ฟริทซ์” ได้ใช้พลังนี้ทำให้ชาวเอลเดียหายจากโรคระบาดเมื่อ 600 ปีก่อน
- สามารถเชื่อมกระแสจิตของชาวเอลเดียทุกคน นำพาทุกคนเข้าไปในสายธาร (Path) เพื่อสื่อสารบอกข้อมูล

จากไททันมีสติทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า “ไททันบรรพบุรุษ” มีบทบาทมากที่สุดเนื่องจากเป็นไททันตัวแรก เก้าแก่และทรงพลังทางด้านความสามารถมากที่สุด มีความสามารถในการควบคุมไททันตนอื่นได้หรือกระทั่งเข้าควบคุมกระแสจิตได้เป็นวงกว้าง เหมาะสมแก่การแจ้งข้อมูลหรือกลยุทธ์วิธีต่าง ๆ ได้

ไททันไร้สติ

เป็นประชากรชาวเอลเดียที่ถูกฉีดน้ำไฮสั่นหลังไททันเข้าไปในร่างกาย ไม่มีความสามารถอะไรเป็นพิเศษ แต่สามารถสร้างความปั่นป่วนในการต่อสู้ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากคนส่วนใหญ่ไม่สามารถควบคุมและเดาทางการต่อสู้ของพวกนี้ได้ ไททันไร้สติยังถูกใช้เป็นเครื่องมือของกลุ่มไททันมีสติเพื่อขัดขวางการปฏิบัติการ กล่าวคือกลุ่มไททันมีสติจะมีการแบ่งฝ่ายกัน เนื่องจากเติบโตมาในพื้นที่ที่ต่างกัน ส่งผลให้มีความคิดที่แตกต่างกัน และเมื่อต้องการชัยชนะ จึงมองหาตัวช่วยอย่างไททันไร้สติเพื่อเปรียบเสมือนเป็นเครื่องทุ่นแรงในการต่อสู้

การเป็นไททันไร้สติสามารถกล่าวได้ว่า ชาวเอลเดียถูกด้อยค่าหรือหมดประโยชน์จึงถูกทำให้เป็นไททันไร้สติ ซึ่งการเป็นไททันไร้สติเปรียบเสมือนการสูญเสียของครอบครัว เพราะวิธีการทำให้กลับไปเป็นคนเกิดขึ้นได้ยากมาก ซึ่งพอเป็นไททันไร้สติแล้วจึงไม่มีความคิดเป็นของตนเองอีก ไม่มีจุดมุ่งหมายใด ๆ และไม่เป็นการยินยอมแต่ต้องจำนนต่อการเป็นไททันไร้สติ

พัฒนาการของไททันมีสติกับอาวุธรูปแบบต่าง ๆ

พัฒนาการของไททันมีความสัมพันธ์กับกลุ่มมนุษย์ด้วย โดยอาวุธรูปแบบต่าง ๆ ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อต่อสู้กับไททันเป็นหลัก แต่ในภายหลังกลับถูกใช้เพื่อต่อสู้กันเองเนื่องจากเกิดความขัดแย้งกันภายในกลุ่มมนุษย์ที่มีบทบาทในการใช้อาวุธแบบอื่น ๆ เพื่อต่อสู้กับไททันมีดังนี้

1. **กลุ่มหน่วยสำรวจที่มาจากเกาะสวรรค์(เกาะพาราดีส์)** เป็นกลุ่มที่มีอิทธิพลมากในการทำสงคราม เนื่องจากคนบนเกาะนี้เป็นชาวเอลเดียที่มีพลังไททันครอบครอง อีกทั้งเป็นกลุ่มตัวแทนจากคนในเกาะที่สามารถรับรู้เรื่องภายนอกได้ เพราะว่าเป็นกลุ่มที่สามารถออกสำรวจโลกภายนอกได้ กล่าวคือคนบนเกาะสวรรค์เป็นกลุ่มชาวเอลเดียที่เคยยิ่งใหญ่ แต่ถูกจองจำบนเกาะแห่งนั้นและถูกคนนอกเกาะรังเกียจ ถูกมองว่าเป็นเกาะปีศาจ เนื่องจากเป็นกลุ่มที่อยู่ภายในเกาะ การพัฒนาด้านสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ จึงด้อยกว่าฝั่งมาเลย์มาก อาวุธสำคัญต่าง ๆ ที่มาจากกลุ่มนี้ได้แก่ **เครื่องเคลื่อนย้ายสามมิติพร้อมดาบสองมือ ปืนใหญ่ประจำกำแพง และหอกสายฟ้า**
2. **กลุ่มทหารมาเลย์** เป็นกลุ่มจากประเทศมหาอำนาจทางการทหารที่มีความสัมพันธ์กับเกาะสวรรค์และชาวเอลเดียที่ซับซ้อน เนื่องจากเป็นกลุ่มที่ทรงอิทธิพลทางด้านกองทัพ ส่งผลให้อาวุธที่ถูกพัฒนามีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเป็นอย่างมาก อาวุธสำคัญต่าง ๆ ที่มาจากกลุ่มนี้ได้แก่ **เรือเหาะ ปืน** นอกจากนี้ชาวมาเลย์บางส่วนที่มีเชื้อสายเอลเดียก็มีพลังไททันในการครอบครองอีกด้วย เป็นการเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้กับกองทัพเพิ่มขึ้น
3. **ฝ่ายสัมพันธมิตร** เป็นกลุ่มที่ไม่ถูกกับชาวมาเลย์ ไม่สามารถระบุงูหาเหตุได้ แต่ตั้งสมมติฐานได้ว่าเนื่องจากกลุ่มชาวมาเลย์ทรงอิทธิพลทางการทหารมาก และเมื่อทำสงครามจึงมีอิทธิพลมากทางด้านนี้ อีกทั้งยังครอบครองพลังไททันไว้อีกด้วย อาจจะมีการเกิดการรุกรานหรือต่อสู้เพื่อแย่งชิงทรัพยากรต่าง ๆ กัน ทางฝ่ายสัมพันธมิตรจึงสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่เรียกว่า **ปืนใหญ่ต่อต้านไททัน** เป็นอาวุธที่สามารถกำจัดได้ทั้งคนทั้งกองทัพและไททันพร้อม ๆ กันได้ เพื่อสร้างความได้เปรียบให้แก่ฝ่ายของตน

การแบ่งช่วงเวลาตามพัฒนาการของอาวุธ

นับช่วงเวลาได้จากการแบ่งตอนของแอนิเมชัน สามารถระบุได้ว่า ภาค 1-3 คือช่วงกลาง และภาค 4 คือช่วงสุดท้าย ส่วนในช่วงแรกข้อมูลต่าง ๆ ถูกแทรกอยู่ตามตอนต่าง ๆ ภายในแอนิเมชัน

ช่วงแรก

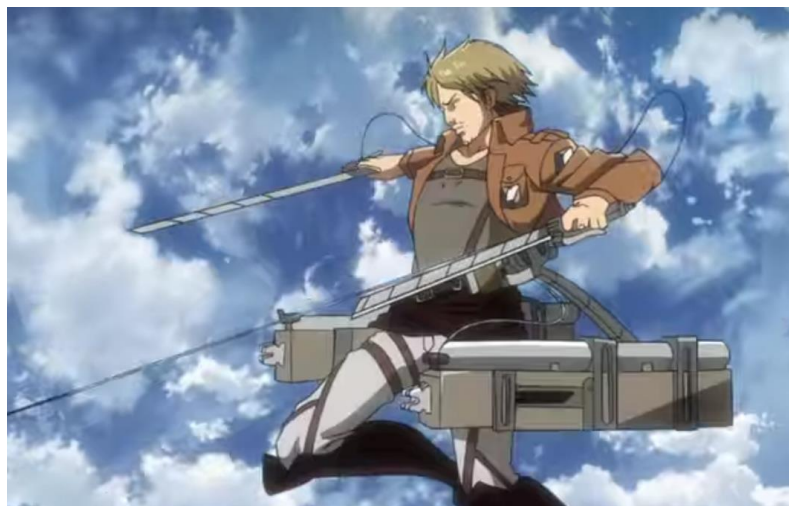
ไททันมีสติเกิดจากเด็กหญิง “ยูมีร์ ฟริตซ์” ซึ่งทำการสืบทอดพลังมาเป็นเวลากว่า 2,000 ปีแล้ว เมื่อครั้งในอดีตไททันมีสติถูกมองว่าเป็นสิ่งที่น่าเกรงขามและทรงพลังมากที่สุด เนื่องจากมีขนาดใหญ่และไม่ใช่ทุกคนที่สามารถครอบครองพลังไททันจำนวน 9 ตัวในขณะนั้นได้ อีกทั้งอาวุธในรูปแบบอื่น ๆ ยังด้อยพัฒนา พลังไททันจึงถูกใช้เพื่อหาผลประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างเช่น การรุกรานเขตพื้นที่อื่น โดยใช้ไททันเป็นอาวุธหลัก อาวุธรองลงมาคืออาวุธจำพวกดาบ หอก เป็นต้น โดยไททันมีสติที่ถูกใช้ในขณะนี้คือ **ไททันบรรพบุรุษ** โดยยูมีร์ ฟริตซ์ เป็นผู้ใช้พลังไททันนี้ (การใช้พลังไททันบรรพบุรุษของยูมีร์เป็นการใช้พลังแบบไม่เต็มประสิทธิภาพ เนื่องจากเธอเพิ่งค้นพบพลังนี้) เพื่อทำการต่อสู้กับพวกมาเลย์และสร้างอาณาจักร และยังไม่มีความรู้ที่จะนำความสามารถของไททันออกมาใช้ได้ เป็นการตอบสนองความต้องการของกษัตริย์ นามว่า คิงส์ ฟริตซ์ ต่อมากองทหารเอลเดียจำนวนมากเริ่มคิดที่จะหักหลังคิงส์ ฟริตซ์ โดยร่วมมือกับชาวมาเลย์เพื่อจะชิงพลังไททัน แต่ยูมีร์ได้ออกตัวเข้าไปบังหอกจากการลอบโจมตี ทำให้เธอเสียชีวิต ณ ขณะนั้น ต่อมากิงส์ ฟริตซ์ พยายามที่จะรักษาพลังไททันไว้ จึงให้ลูก ๆ ของยูมีร์ 3 คน กินซากชิ้นส่วนตัวของยูมีร์เข้าไป พลังไททันนี้จึงถูกแตกออกไปเป็น 8 พลังไททันตัวอื่น

ช่วงกลาง

อาวุธอื่น ๆ ถูกพัฒนาให้แข็งแกร่งมากยิ่งขึ้นตามการมีอยู่ของไททัน เป็นช่วงที่พัฒนาอาวุธเพื่อให้สามารถต่อสู้กับไททันได้ดียิ่งขึ้นกว่าในอดีต และเริ่มมีบทบาทในการต่อสู้มากยิ่งขึ้น อาวุธในช่วงนี้ยังมีพัฒนาการที่ยังไม่ดีที่สุดแต่สามารถกล่าวได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการประดิษฐ์อาวุธในรูปแบบต่าง ๆ ให้เข้ามามีบทบาทในสงคราม ส่งผลให้สงครามมีความหลากหลายทางด้านอาวุธและมีแผนการรับมือมากขึ้น ได้แก่ **เครื่องเคลื่อนย้ายสามมิติพร้อมดาบสองมือและปืนใหญ่ประจำกำแพง** ทำให้ไททันเริ่มได้รับผลกระทบเป็นอย่างมาก เนื่องจากเครื่องเคลื่อนย้ายสามมิติเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่ และรับมือได้ยาก เนื่องจากมนุษย์ที่ใช้เครื่องเคลื่อนย้ายสามมิติสามารถเคลื่อนย้ายไปมาได้โดยสะดวกรอบ ๆ ไททัน เปรียบเหมือนแมลงหรือยุงที่คอยบินก่อกวนรำคาญแก่มนุษย์ อีกทั้งมนุษย์ที่ใช้เครื่องเคลื่อนย้ายสามมิตียังมีความสามารถในการใช้ดาบเพื่อต่อสู้กับไททัน สามารถทำให้ไททันบาดเจ็บหรือสามารถกำจัดไททันได้เมื่อฟันเข้าจุดสำคัญตรงบริเวณหลังคอ โดยไททันที่สติที่มีบทบาทในช่วงนี้คือ **ไททันจูโจม ไททันมัทธา ไททันเกราะ ไททันหญิง ไททันกราม ไททันสัตว์ป่า และไททันเกวียน**

- **เครื่องเคลื่อนย้ายสามมิติพร้อมดาบสองมือ** มีความสามารถในการช่วยให้ผู้สวมใส่สามารถเคลื่อนที่ไปตามกำแพงหรือขึ้นไปบนสิ่งปลูกสร้างต่าง ๆ ได้อย่างดีเยี่ยม เพื่อหาตำแหน่งที่เหมาะสมในการต่อสู้กับไททันหรือหาทางหลบไปที่ปลอดภัย สาเหตุที่ต้องสร้างเครื่อง

เคลื่อนย้ายสามมิตินี้มาต่อสู้กับไททันก็เพราะว่า มนุษย์มีขนาดตัวที่เล็กกว่าไททันมาก ถ้าสู้กันโดยตรงแบบตาต่อตาสามารถกล่าวได้ว่าเป็นเรื่องที่ยาก เครื่องเคลื่อนย้ายสามมิตินี้เข้ามาตอบโจทย์การต่อสู้ของมนุษย์เป็นอย่างมาก ทำให้มนุษย์สามารถเคลื่อนที่ในระดับเดียวกับไททันได้

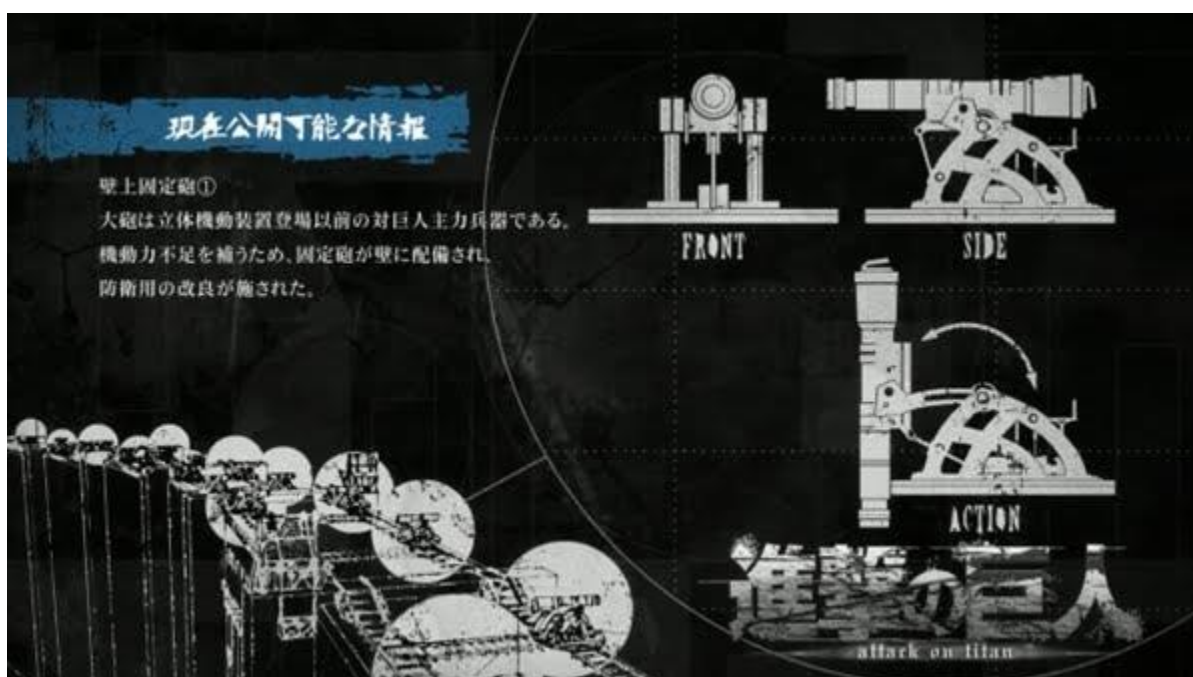


ที่มา จากแอนิเมชัน Attack on Titan ภาคที่ 2 ตอนที่ 26



ที่มา <https://www.amazon.com/Mtxc-Attack-Cosplay-Three-Dimensional-Maneuvering/dp/B00XCMS49W>

- **ปืนใหญ่ประจำกำแพง** เป็นอาวุธที่ถูกสร้างขึ้นมาก่อนอุปกรณ์เครื่องย้ายสามมิติ แต่ภายหลังเครื่องเคลื่อนย้ายสามมิติมีบทบาทมากกว่ามาก เนื่องจากปืนใหญ่ประจำกำแพงเป็นอาวุธที่ไม่มีความคล่องตัว เมื่อถูกโจมตีก็กลายเป็นเป้านิ่ง ทำให้อาวุธชนิดนี้มีบทบาทในการต่อสู้ น้อยลงจึงมีเพียงเพื่อไว้จัดการไททันอย่างเดียวเท่านั้น โดยบทบาทของอาวุธชนิดนี้ไม่ได้ระบุไว้ แต่หน้าที่ของอาวุธชนิดนี้มีไว้เพื่อยิงเพื่อชะลอไททันเท่านั้น เนื่องจากจุดอ่อนไททันอยู่บริเวณหลังคอ ปืนใหญ่จึงทำหน้าที่ได้แค่คอยสร้างความรำคาญให้แก่ไททันและต้องร่วมมือคนที่ใช้เครื่องเคลื่อนย้ายสามมิติ เพื่อทำให้ง่ายต่อการกำจัด



ที่มา <http://blog.livedoor.jp/chunibyouoyaji/archives/26562337.html>

ช่วงท้าย(ยุคสมัยใหม่)

พลังไททันในช่วงนี้ได้รับผลกระทบจากอาวุธมากที่สุด เนื่องจากเป็นยุคปัจจุบันเทคโนโลยีอาวุธต่าง ๆ ถูกพัฒนาอย่างเต็มประสิทธิภาพ โดยมีผู้พัฒนาหลักคือฝ่ายกองทหารมาเลย์ที่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้มากที่สุด เพราะเป็นเกาะที่มีอิทธิพลมากที่สุด และมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี จึงส่งผลให้ง่ายต่อการพัฒนาอาวุธ ทำให้อาวุธอื่น ๆ สามารถต่อสู้กับไททันได้ดียิ่งขึ้น อาวุธที่มีบทบาทในช่วงนี้ ได้แก่ หอกสายฟ้า เรือเหาะ ปืน และปืนใหญ่ต่อต้านไททัน โดยไททันที่สดีที่มีบทบาทในช่วงนี้คือ ไททันจูโจม ไททันหมึมา ไททันเกราะ ไททันหญิง ไททันกราม และไททันสัตว์ป่า ไททันเกวียน ไททันค้อนสงคราม และไททันบรรพบุรุษ

1. หอกสายฟ้า เป็นอาวุธที่สามารถโจมตีไปที่ไททันโดยตรงและได้รับผลในทันที เนื่องจากมีพลังทำลายล้างสูง อีกทั้งสามารถใช้เจาะเกราะของไททันเกราะที่หนาмаกได้ กลุ่มที่ใช้อาวุธนี้คือกลุ่มหน่วยสำรวจที่มาจากเกาะสวรรค์



ที่มา ตอนที่ 76 จากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น Attack on Titan เป็นฉากการต่อสู้ของไททันเกราะที่กำลังโดนหอกสายฟ้าโจมตี



ที่มา โปสเตอร์ตอนจบของตอนที่ 66 Attack on Titan

2. เรือเหาะ เป็นยานพาหนะไว้สำหรับบรรทุกทหาร พลเรือน สำหรับทำสงคราม กลุ่มที่ใช้อาวุธนี้คือกลุ่มทหารมาเลย์



ที่มา จากแอนิเมชัน Attack on Titan ภาคที่ 4 ตอนที่ 67

3. ปืน เป็นปืนธรรมดาไม่สามารถรับมือกับไททันได้ดี แต่ยังถูกใช้ในยามสงครามเนื่องจาก ในการทำสงครามไม่ได้มีเพียงไททันอย่างเดียวเท่านั้นที่ถูกมองว่าเป็นศัตรู แต่ยังมีมนุษย์ร่วมทำ

สงครามอีกด้วย ปืนจึงใช้เพื่อกำจัดกองกำลังคนที่คอยช่วยส่งเสริมไททัน กลุ่มที่ใช้อาวุธนี้คือกลุ่มทหารมาเลย์



ที่มา จากแอนิเมชัน Attack on Titan ภาคที่ 4 ตอนที่ 65

4. **ปืนใหญ่ต่อต้านไททัน** เป็นอาวุธที่ถูกบรรจุอยู่บนรถไฟของฝั่งสัมพันธมิตร สามารถจัดการกับไททันได้ 1 ตัว ต่อการยิง 1 ครั้ง ซึ่งปืนใหญ่ต่อต้านไททันสามารถจัดการกับไททันได้ทุกประเภททั้งมีสติและไม่มีสติ ซึ่งอาวุธชนิดนี้เมื่อเทียบกับปืนใหญ่ประจำกำแพงสามารถกล่าวได้ว่ามีความคล่องตัวกว่ามากและสามารถการันตีประสิทธิภาพได้มากกว่า เนื่องจากอาวุธชนิดนี้สามารถเคลื่อนที่ได้และมีอนุภาพการทำลายล้างสูง **กลุ่มที่ใช้อาวุธนี้คือฝั่งสัมพันธมิตร**





ต่อให้เป็นไททันทั้งเก้าก็เถอะ

ที่มา จากแอนิเมชัน Attack on Titan ภาคที่ 4 ตอนที่ 60

จากข้อมูลสามารถกล่าวได้ว่า การมีอาวุธอื่น ๆ เข้ามามีอิทธิพลมากขึ้น ทำให้สงครามเกิดความหลากหลายทางอาวุธมากขึ้น การต่อสู้ระยะประชิดระหว่างไททัน-ไททันเกิดความยากลำบาก เนื่องจากมีกองกำลังเสริมที่มีอาวุธอื่น ๆ คอยช่วยเหลืออยู่เบื้องหลัง อีกทั้งสงครามเกิดความยืดเยื้อจากผลของการเริ่มมีอาวุธหลากหลายทำให้ต้องเริ่มมีการคิดค้นกลยุทธ์ใหม่ ๆ เพื่อรับมือการต่อสู้ และผลกระทบจากการทำสงครามเกิดเป็นวงกว้าง บ้านเมืองเสียหาย คนบริสุทธิ์ถูกฆ่าโดยไม่จำเป็น

นอกจากนี้จากการกล่าวข้างต้นยังพบว่ามีประเภทคู่สงครามที่เกิดขึ้นระหว่างการทำสงครามมีดังนี้ 1.ไททัน-ไททัน 2.ไททัน-มนุษย์ 3.มนุษย์-มนุษย์ แต่ละประเภทยังมีบทบาทที่สำคัญดังนี้

ไททัน-ไททัน

บทบาทการต่อสู้ในสงครามระหว่างไททัน-ไททัน คือการต่อสู้ระหว่างไททันทั้ง 2 ฝ่าย (ชาวเกาะสวรรค์-ชาวมาเลย์) เป็นการต่อสู้ที่สร้างผลกระทบทางกายภาพเป็นวงกว้าง

เนื่องจากขนาดตัวของไททันมีขนาดใหญ่ และการที่ไททันต่อสู้กันมีนัยยะสำคัญ เปรียบเสมือนการใช้อาวุธที่มีประสิทธิภาพและทรงพลังที่สุดที่มี เพื่อชัยชนะแก่กลุ่มของตน เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเห็นว่าอีกฝ่ายครอบครองพลังไททันรูปแบบใดไว้ก็ต้องเริ่มวางแผนเพื่อรับมือให้เหมาะสม

ไททัน-มนุษย์

การต่อสู้ระหว่างไททัน-มนุษย์ คือการต่อสู้ที่มนุษย์พยายามใช้อาวุธรูปแบบอื่น ๆ เข้าสู่เพื่อสร้างความได้เปรียบหรือยื้อเวลา และยังเป็นการป้องกันเพื่อนมนุษย์คนอื่น ๆ ด้วยอาวุธอื่น ๆ ที่มี แต่เมื่อไททันเข้าโจมตีฝ่ายที่เสียเปรียบที่สุดคือฝ่ายมนุษย์ ถึงแม้จำนวนคนที่ร่วมต่อต้านไททันจะมีมากกว่า แต่เมื่อเปรียบเทียบขนาดตัวและพลังทางกายภาพ ไททันสามารถสร้างความเสียหายให้แก่มนุษย์มากกว่ามนุษย์สร้างความเสียหายให้แก่ไททัน

มนุษย์-มนุษย์

การต่อสู้ระหว่างมนุษย์-มนุษย์คือการต่อสู้ที่สามารถกล่าวได้ว่าเป็นการใช้สมองหรือแผนการเข้าต่อสู้ และยังมีอาวุธแบบใช้อาวุธซึ่งนำไปสู่ความรุนแรงถึงแก่ชีวิต ส่งผลให้จำนวนคนในสังกัดมีจำนวนน้อยลง ต้องมีการเปลี่ยนแผนการต่อสู้ใหม่

มุมมองของ Feenberg ที่ส่งผลต่อการวิเคราะห์ไททัน

เมื่อกล่าวถึงเทคโนโลยี เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้กับมนุษย์อย่างมาก ส่งผลให้เกิดความน่าสนใจในการศึกษาถึงบทบาทหน้าที่ของเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อมนุษย์ว่าเทคโนโลยีส่งผลต่อมนุษย์อย่างไรบ้าง ในงานวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาบทบาทของเทคโนโลยีกับมนุษย์ผ่านแนวคิดของ Andrew Feenberg ที่กล่าวถึงเทคโนโลยีในเชิงสะท้อนซึ่งกันและกันกับมนุษย์ ซึ่งเทคโนโลยีภายในวิจัยเล่มนี้มีความหมายถึงไททันและอาวุธรูปแบบอื่น ๆ ที่ปรากฏภายในเรื่อง โดยแนวคิดของ Andrew Feenberg มีความสำคัญตรงเป็นหลักปรัชญาสมัยใหม่ที่มีการกล่าวถึงทั้งเทคโนโลยีและมนุษย์มีผลประโยชน์ซึ่งกันและกัน อีกทั้งเทคโนโลยียังมีความหมายแฝงซ่อนไว้เพื่อสื่อถึงเบื้องหลังที่มาของเทคโนโลยีนั้น ๆ

Andrew Feenberg หรือ Feenberg นักปรัชญาชาวอเมริกัน สาขาปรัชญาเทคโนโลยีที่ School of Communication ใน Simon Fraser University รัฐแวนคูเวอร์ ซึ่งแนวคิดของ Feenberg มีความแตกต่างกันเมื่อเทียบกับนักปรัชญาเทคโนโลยีคนอื่น ๆ อย่าง Martin Heidegger และ Jacques Ellul ที่มีความคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีว่าเป็นเพียงแค่เครื่องมือที่อยู่ภายใต้การควบคุมของมนุษย์เท่านั้น

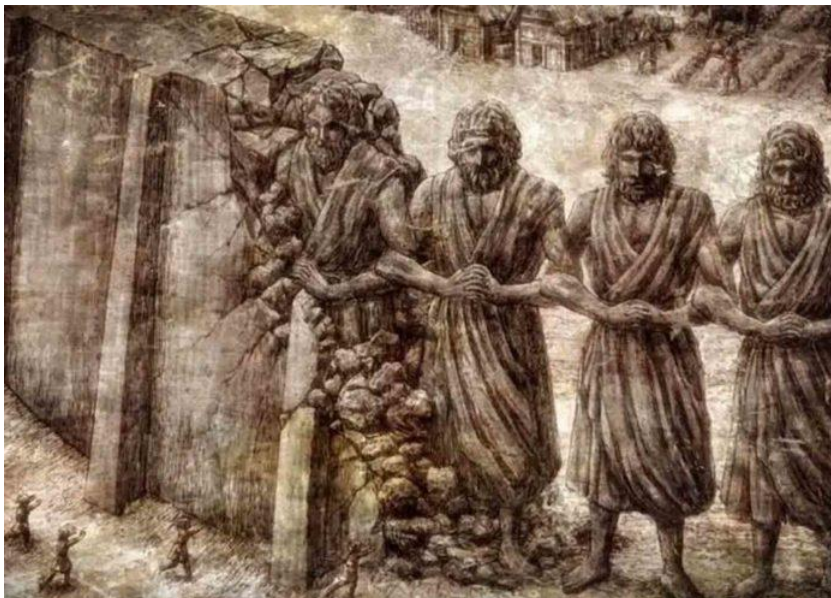
แต่ Feenberg มีความคิดต่อเทคโนโลยีกับมนุษย์ว่า มนุษย์และเทคโนโลยีมีการสะท้อนซึ่งกันและกัน และมีความไม่เป็นกลางแต่สามารถสะท้อนถึงคุณค่าและผลประโยชน์ของสังคมที่สร้างเทคโนโลยีนั้นขึ้นมาได้ อีกทั้งยังมีข้อโต้แย้งว่าเทคโนโลยีถูกออกแบบมาในลักษณะส่งเสริมคุณค่าทางประชาธิปไตย และมีความเห็นอกเห็นใจ หรือถูกออกแบบมาในลักษณะที่เสริมสร้างโครงสร้างอำนาจและอุดมการณ์ที่โดดเด่น

เมื่อขยายความข้อความดังกล่าว สามารถกล่าวได้ว่า Feenberg มองว่าเทคโนโลยีเป็นหนึ่งในแหล่งอำนาจมหาชนที่มีความสำคัญต่อสังคมสมัยใหม่ และมีความเกี่ยวกับการเมืองแบบประชาธิปไตย กล่าวคือ เมื่อเปรียบเทียบกับฝั่งเผด็จการในด้านแนวคิดจะถูกจำกัดความคิดให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน หมดตามความคิดของผู้นำ ทำให้เทคโนโลยีมีความไม่หลากหลายและพัฒนาการของเทคโนโลยียังคงอยู่กับฝั่งประชาธิปไตย เนื่องจากฝั่งประชาธิปไตยไม่มีการปิดกั้นทางความคิดส่งผลให้เทคโนโลยีที่ถูกผลิตออกมานั้นมีความก้าวหน้าและทันสมัยมากกว่า นอกจากนี้ความมุ่งมั่นเกี่ยวกับเทคโนโลยีขึ้นอยู่กับข้อสันนิษฐานว่า เทคโนโลยีมีความอิสระเกี่ยวกับตรรกะการกระทำ ที่สามารถถูกอธิบายโดยปราศจากการอ้างอิงต่อสังคมได้ อีกทั้งเทคโนโลยีมีลักษณะคล้ายกับวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์โดยมีความเป็นอิสระอย่างแท้จริงของโลกทางสังคม แต่เป็นแค่ความคล้ายคลึงเท่านั้น เทคโนโลยีมีความเป็นปัจจุบันและมีอิทธิพลต่อสังคมมาก และมีการให้การจำกัดความว่า เทคโนโลยีไม่ถือว่าเป็นอุปกรณ์อีกต่อไป การจำกัด

ความทำให้เทคโนโลยีดูเหมือนว่าใช้งานได้ดีกว่าและสื่อถึงด้านสังคมน้อยกว่าความเป็นจริง ในฐานะที่เทคโนโลยีเป็นวัตถุทางสังคม เทคโนโลยีควรอยู่ภายใต้การตีความเช่นเดียวกับสิ่งประดิษฐ์ทางวัฒนธรรมอื่น ๆ แต่โดยทั่วไปแล้วจะถูกแยกออกจากการศึกษาเกี่ยวกับมนุษย์นิยม วัตถุทางเทคนิคมี 2 มิติที่เรียกว่า ความหมายทางสังคมและความหมายทางคุณค่า จากตัวอย่าง จักรยาน ในความหมายทางสังคมคือถูกควบคุมใช้ในการแข่งขัน ส่วนความหมายทางคุณค่าจะถูกมองลงไปถึงที่มาว่าจริง ๆ แล้วจักรยานเป็นของเล่นของนักกีฬาหรือเป็นยานพาหนะกันแน่ มองไปถึงคุณสมบัติของการออกแบบ เช่น ขนาดล้อ ใช้เพื่อ บ่งชี้ว่าใช้วัตถุประเภทใด อาจถูกคัดค้านว่าเป็นเพียงความขัดแย้งเบื้องต้นเกี่ยวกับเป้าหมายที่ไม่มี ความสำคัญใด ๆ ครั้งหนึ่งเพื่อวัตถุถูกทำให้เสถียร วิศวกรจึงมีคำตอบสุดท้ายให้เกี่ยวกับธรรมชาติของมัน กล่าวคือพวกเขาเข้าใจแนวคิดของ “เป้าหมาย” อย่างง่ายดายแต่ไม่มีที่ให้กับ “ความหมาย” อย่างไรก็ตาม ภาพที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้นจะถูกถ่ายทอดโดยการศึกษาบทบาททางสังคมของวัตถุทางเทคนิคและรูปแบบ การใช้ชีวิตที่ทำให้มันเป็นไปได้ ภาพดังกล่าวนำเสนอแนวคิดเชิงนามธรรมของ “เป้าหมาย” ในบริบททางสังคมที่เป็นรูปธรรม ทำให้มองเห็นถึงเหตุและผลตามบริบทของเทคโนโลยีแทนที่จะบดบังเบื้องหลังการทำงานที่ไม่ได้ประสิทธิภาพ กล่าวคือสามารถมองเห็นประโยชน์ของเทคโนโลยีมากกว่าข้อเสียที่ไม่ได้ระ สิริภาพ

เมื่อพิจารณาตามแนวคิดของ Feenburg ที่มีต่อการให้ความหมายต่อเทคโนโลยีแล้ว เห็นได้ว่ามี ข้อสังเกตที่น่าสนใจภายใต้การพิจารณาสิ่งที่เกิดขึ้นในบริบทที่ถูกทำเสนอในไททัน โดยเราสามารถเห็นมิติ ของการใช้เทคโนโลยีที่มีความสอดคล้องกับความต้องการของมนุษย์และคุณค่าภายในของตัวเทคโนโลยี เอง อีกทั้งยังสามารถเห็นถึงพัฒนาการของอาวุธรูปแบบต่าง ๆ ที่ตามมา ตามหลังวิวัฒนาการการมีอยู่ของ ไททัน โดยมนุษย์จำเป็นต้องพึ่งพาไททันเป็นตัวขับเคลื่อนในการหาผลประโยชน์ต่าง ๆ ผ่านการทำ สงคราม แต่อาวุธรูปแบบอื่น ๆ ก็ถูกใช้และให้ความสำคัญด้วย ถึงแม้ยังเป็นรองกับไททันแต่ก็สร้าง ประโยชน์ให้กับมวลมนุษย์ได้มาก นอกจากนี้ไททันยังถูกมองว่าเป็นอาวุธพิเศษทั้งมีขนาดใหญ่และทรง พลัง ส่งผลทำให้สงครามเปลี่ยนไปอีกด้วย ในสถานะสงครามไททันมีสติเปรียบเสมือนสัญลักษณ์แสดงถึง ความเป็นอาวุธที่ทรงพลังชนิดหนึ่ง มีทั้งความรู้และร่างกายที่แข็งแรง สามารถปรับเปลี่ยนแผนการต่อสู้ เฉพาะหน้าได้ตามใจ ทำให้ผู้ที่รับมือต้องมีแผนการที่ซับซ้อนมากกว่าเดิม แต่ไททันที่มีเจตจำนงของตัวเอง นั้นไม่ต้องการพึ่งพามนุษย์เสมอไป อย่างไรก็ตามเมื่อไททันต้องการความช่วยเหลือในแผนการ มนุษย์ก็ พร้อมเข้ามาให้ความช่วยเหลืออย่างเต็มที่ เป็นการสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และไททันในเชิง มิตรภาพได้เป็นอย่างดี สามารถเห็นภาพในชัดจากตัวอย่างเหตุการณ์ที่คาร์ล ฟริตซ์ กษัตริย์ที่ 145 ทรง เป็การทำสงครามจึง ได้หนีสงครามและย้ายมาอยู่บนเกาะ(ที่ชาวเอลเดียอาศัยอยู่ในปัจจุบัน) และได้

สร้างกำแพงขึ้นมา 3 ชั้นโดยใช้พลังของไททันบรรพบุรุษที่สืบทอดมา สร้างไททันจำนวนหลายสิบล้านตัว อยู่ภายในกำแพงเพื่อป้องกันอันตรายจากโลกภายนอก เป็นการสร้างดินแดนสวรรค์ขึ้นมาใหม่ จากเหตุการณ์นี้เปรียบเสมือนมนุษย์ต้องการพึ่งพาไททันเพื่อหาความสุข



ที่มา <https://www.greenscene.co.id/2021/02/12/berapa-jumlah-wall-titan-yang-lakukan-rumbling/>

ส่วนเหตุการณ์ที่ไททันต้องพึ่งพามนุษย์สามารถเห็นได้ชัดจากตัวอย่างเหตุการณ์ ไททันจากฝั่งมาเลย์ พยายามเข้ามาป่วนและโจมตีฝั่งเอลเดีย โดยผู้ถือครองพลังไททันจูโจมคนปัจจุบันจากฝ่ายเอลเดียกำลังต่อสู้กับไททันเกราะจากฝ่ายมาเลย์ และต้องการกำลังเสริมจากหน่วยสำรวจ(หนึ่งในกองกำลังทหาร)เข้ามาช่วยวางแผนการต่อสู้เอาชนะไททันเกราะ



ที่มา จากอนิเมชัน Attack on Titan ภาคที่ 2 ตอนที่ 32

อีกทั้งเมื่อมองไททันด้วยอีกมุมมองหนึ่ง ไททันจะไม่ถูกมองว่าเป็นเพียงเครื่องมือธรรมดาอีกต่อไป เนื่องจากไททันมีเจตจำนงของตนเองที่ซับซ้อนซ่อนอยู่ภายใน แต่ถูกมองว่าไททันสามารถเป็นอาวุธได้ด้วยตัวของไททันเอง โดยบทบาทของไททันตามบริบทนี้คือไททันสามารถโต้กลับมนุษย์ได้ด้วยตัวของไททันเอง ทำให้เมื่อทำสงครามแล้วส่งผลให้เกิดความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ไททันยังสามารถตัดสินใจได้เองและดำเนินแผนการต่อเองได้โดยปราศจากการควบคุมของมนุษย์ อีกทั้งไททันแต่ละประเภทต่างก็มีความสามารถพิเศษที่แตกต่างกัน

และเมื่อนำอาวุธรูปแบบอื่นไปเปรียบเทียบกับแนวคิดของ Feenburg แล้ว สามารถกล่าวได้ว่าอาวุธรูปแบบอื่น ๆ ก็ส่งผลต่อสงครามเช่นเดียวกัน เราไม่อาจมองอาวุธว่าเป็นเพียงเครื่องมือหากแต่เป็นสิ่งที่มีความหมายดำรงอยู่ภายใน กล่าวคือ เมื่อการดำรงอยู่ของไททันมีการส่งผลกระทบต่อสงคราม อาวุธอื่น ๆ จึงต้องถูกพัฒนาประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นให้สามารถสู้กับไททันได้อย่างสูสี ตัวอย่างที่สามารรถเห็นได้ชัดจากเหตุการณ์ที่เครื่องเคลื่อนย้ายสามมิติที่ถูกพัฒนาหลังจากการมีอยู่ของปืนใหญ่ประจำกำแพง เนื่องจากปืนใหญ่ประจำกำแพงไม่สามารถตบโจทย์ในการต่อสู้กับไททันได้ เครื่องเคลื่อนย้ายสามมิติจึงเข้ามาตบโจทย์ตรงนี้ในเรื่องของความคล่องตัว รวดเร็ว และเข้าถึงระยะประชิดได้มากกว่า เป็นต้น ส่งผลให้มนุษย์ก็ยิ่งมีความต้องการใช้อาวุธมากยิ่งขึ้น และอาวุธรูปแบบอื่น ๆ จะไม่ถูกมองว่าเป็นเพียงแค่อาวุธธรรมดา เนื่องจากต้องมีการพัฒนาอาวุธให้พิเศษขึ้น เช่น จากหอกธรรมดา ก็พัฒนาให้เป็นหอกสายฟ้า เพราะเมื่อระยะเวลาทำสงครามยาวนานขึ้น ทุก ๆ ฝ่ายจึงต้องพัฒนาอาวุธของตนเองให้ดีขึ้น อาวุธรูปแบบอื่น ๆ จึงถูกพัฒนาให้สามารถพอสู้กับไททันได้ดียิ่งขึ้นด้วย

การพิจารณามิติที่ปรากฏในไททันและอาวุธรูปแบบอื่น ๆ เมื่อถูกนำไปเปรียบเทียบกับมุมมองของ Feenburg จึงเป็นภาพที่น่าสนใจในแง่ที่มีการให้ความหมายของชุดคุณค่าที่สะท้อนซึ่งกันและกันระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีอยู่จริงและความสัมพันธ์นั้นไม่ได้ดำเนินไปอย่างเป็นกลาง จากการวิเคราะห์บทบาทของไททันในสถานะสงครามแล้ว ไททันถูกให้ความสำคัญมากกว่าอาวุธรูปแบบอื่นในภาวะสงคราม เพราะว่าอาวุธรูปแบบต่าง ๆ ถูกพัฒนาให้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้นตามการมีอยู่ของไททัน เปรียบเสมือนการมองไททันเป็นใหญ่ในโลกสงคราม การดำเนินการต่าง ๆ จึงต้องเอื้อให้กับการมีอยู่ของไททันมากกว่า อีกทั้งพลังของไททันแต่ละประเภทยังมีการเอื้อประโยชน์ในการต่อสู้มากกว่า เนื่องจากการต่อสู้สำหรับไททันสามารถยืดหยุ่นได้เสมอตามเจตจำนง ส่วนการใช้อาวุธโดยทั่วไปนั้น บทบาทการมีอยู่ของอาวุธทั่วไปจะด้อยกว่าไททันนิดหน่อย แต่อาวุธรูปแบบต่าง ๆ นั้นก็ถูกสร้างขึ้นตามพัฒนาการของไททันเช่นเดียวกัน เป็นพัฒนาการที่ซับซ้อนกันอยู่ ถึงแม้ในภาวะสงครามไททันจะถูกให้ความสำคัญมากกว่า แต่ถ้าหากขาดอาวุธรูปแบบอื่น ๆ ไป สงครามก็ไม่สามารถนำไปสู่ชัยชนะหรือผลสำเร็จได้ เปรียบเสมือนอาวุธรูปแบบอื่น ๆ เป็นตัวช่วยผลักดันให้การต่อสู้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

สรุป

แอนิเมชัน Attack on Titan เป็นแอนิเมชันจากญี่ปุ่นที่มีเนื้อเรื่องเข้มข้นและหักมุมได้อย่างคาดไม่ถึง อีกทั้งยังมีวิวัฒนาการของอาวุธต่าง ๆ รวมถึงใจหลักสำคัญอย่างไททันที่เป็นตัวหลักของแอนิเมชันเรื่องนี้ โดยไททันและอาวุธรูปแบบต่าง ๆ ก็ได้ถูกนำมาวิเคราะห์ตามแนวคิดของนักปรัชญาอย่าง Andrew Feenburg ในเชิงลึกเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุผลของการมีอยู่ของไททันและอาวุธต่าง ๆ

แนวคิดของ Feenburg ยังสามารถช่วยให้การวิเคราะห์เทคโนโลยีเกิดแง่มุมต่าง ๆ ระหว่างเทคโนโลยีกับมนุษย์ หรือการที่เทคโนโลยีมีเจตจำนงของตนเอง อีกทั้งยังสามารถสื่อถึงเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่ถูกพัฒนาตามหลังเทคโนโลยีก่อน ๆ เพื่อสร้างประโยชน์และตอบโจทย์การใช้งานมากขึ้น

จากข้อมูลการวิเคราะห์ข้างต้นสามารถสรุปภาพรวมทั้งหมดของเทคโนโลยีกับมนุษย์ได้ว่า ด้วยเหตุนี้มุมมองในการวิเคราะห์เทคโนโลยีจึงไม่ได้เป็นเพียงการถูกควบคุมหรือการไปควบคุมเอง แต่เป็นการเล่นไปตามบริบทของทั้ง 2 ฝ่าย คือมนุษย์และเทคโนโลยีนั่นเอง กล่าวคือ มนุษย์และเทคโนโลยีต่างก็มีมุมที่ให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เหมือนกับไททันและกลุ่มมนุษย์ต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่เป้าหมายสุดท้ายร่วมกัน เปรียบเสมือนไททันและมนุษย์ อีกทั้งยังมีการกล่าวถึงความหมายแฝงของเทคโนโลยีคือเทคโนโลยีที่ไม่ใช่แค่เทคโนโลยีที่ถูกใช้งานเพียงด้านเดียว แต่เทคโนโลยียังถูกมองลงไปถึงเบื้องหลังที่มาของเทคโนโลยีนั้น ๆ ว่ามีประวัติที่มาอย่างไร หรือใช้ส่วนประกอบใดบ้างเพื่อสร้างเป็นเทคโนโลยี 1 อย่าง อีกทั้งยังทราบถึงผลกระทบต่าง ๆ ของเทคโนโลยีในเชิงอาวุธที่ถูกใช้ในสงคราม

บรรณานุกรม (จากสื่อออนไลน์)

- จันทร์รอน [นามแฝง]. (2561). **หุ่นยนต์กับมนุษย์** โดย จันทร์รอน. เข้าถึงเมื่อ 20 ตุลาคม. เข้าถึงได้จาก https://www.matichon.co.th/columnists/news_1176749
- ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2564). **การออกแบบเทคโนโลยี**. เข้าถึงเมื่อ 19 มีนาคม. เข้าถึงได้จาก <https://www.scimath.org/lesson-technology/item/11313-2020-02-18-04-06-04>
- ดีตัวชนโรง [นามแฝง]. (2563). **รีวิวซีรีส์ Attack on Titan สงครามระหว่างมนุษยชาติและไททัน!**. เข้าถึงเมื่อ 20 ตุลาคม. เข้าถึงได้จาก <https://www.thairath.co.th/entertain/movie/1990171>
- บริษัท ซาลแมค เพาเวอร์ จำกัด. (2561). **เทคโนโลยีมีผลต่อการดำรงชีวิตในปัจจุบัน**. เข้าถึงเมื่อ 2 ตุลาคม. เข้าถึงได้จาก <https://salmecpower.com/th/สาระน่ารู้/เทคโนโลยีมีผล/>
- ผมดูการ์ตูน [นามแฝง]. (2564). **เรื่องที่ไม่ต้องรู้ก็ได้ของ Attack on Titan : ตำรวจแนวคิดของกษัตริย์องค์แรกแห่งกำแพง**. เข้าถึงเมื่อ 27 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก <https://www.blockdit.com/posts/5ffab8dd8b7dae0cf2518bb6>
- ภิญญพันธ์ พจนะลาวัณย์. (2565). **สงครามความทรงจำ Attack on Titan, ประวัติศาสตร์ไทย และนิยาย 24-7/1**. เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม เข้าถึงได้จาก <https://www.the101.world/attack-on-titan-and-24-7-1/>
- เครือข่ายพลเมืองเน็ต มูลนิธิเพื่ออินเทอร์เน็ตและวัฒนธรรมพลเมือง. (2558). **ชู “ความเป็นกลางทางเทคโนโลยี” ตัวส่งเสริมการแข่งขันนวัตกรรมไอซีที**. เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม. เข้าถึงได้จาก <https://thainetizen.org/2015/07/media-convergence-seminar/>
- เวทิน ชาติกุล. (2554). **ปรัชญาเทคโนโลยี Philosophy of Teachnology**. เข้าถึงเมื่อ 3 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก <http://www.parst.or.th/philospedia/philosophyofteachnology.html>
- โอตาคูใส่แว่น [นามแฝง]. (2564). **พลังของ “ไททัน” ทั้ง “9” ตอน Attack on Titan**. เข้าถึงเมื่อ 1 มีนาคม. เข้าถึงได้จาก <https://www.blockdit.com/posts/606454b9c23caf0c51093a19>
- Josephbb [นามแฝง]. (2564). **[Attack on Titan]: บอกเล่าถึงพลังของไททัน จุดกำเนิดและ พลังไททันทั้ง 9 แบบละเอียด**. เข้าถึงเมื่อ 13 มีนาคม. เข้าถึงได้จาก <https://pantip.com/topic/40617488>

- Peerawut [นามแฝง]. (2566). **Attack on Titan ผ่าพิภพไททัน: ช่องทางการรับชม**. เข้าถึงเมื่อ 26 มีนาคม. เข้าถึงได้จาก <https://www.oneesports.co.th/culture/where-to-watch-attack-on-titan/>
- Watchman [นามแฝง]. (2564). **เจาะลึกพลังแห่งไททัน : เข้าใจความหมายของพลังและอำนาจที่เหล่ายักษ์ครอบครอง**. เข้าถึงเมื่อ 1 มีนาคม. เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/thinkers/beyond-the-wall/9-titan-power/133458>

บรรณานุกรม (จากหนังสือ)

- ณัชพล บุญประเสริฐกิจ. (2550). มนุษย์กับเทคโนโลยีในบันทึกคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์ฟังก์ของวิลเลียม กิบสัน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- นำพล คงพันธ์. (ม.ป.ป.). “ภัยคุกคามต่อความมั่นคง จากเทคโนโลยีและนวัตกรรม The threat to security from the technology and innovation.” เอกสารประกอบการบรรยายแก่นักศึกษา หลักสูตร วปอ. รุ่นที่ 60
- รัฐวรชัย กอบศิริธีร์วรา และปพนพัชร์ กอบศิริธีร์วรา. (2561). “ตัวละครมนุษย์กับวัฒนธรรมศึกษาในมังงะญี่ปุ่น” ระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2560). “บทที่3 ผลกระทบของเทคโนโลยี.” ในหนังสือ **เรียนรายวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์ | เทคโนโลยี (การออกแบบและเทคโนโลยี)**, 36-46. กรุงเทพฯ: ส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.), สถาบัน.
- Feenburg, Andrew. (2003) “Democratic Rationalization: Technology, Power, and Freedom.” In **Philosophy of Technology The Technological Condition An Anthology**, 652-665. Edited by Robert C. Scharff and Val Dusek (Oxford: Blackwell Publishing.

บรรณานุกรม (จากการสัมภาษณ์)

พิพัฒน์ สุยะ. (2565). ภาควิชาปรัชญา มหาวิทยาลัยศิลปากร. สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ สัมภาษณ์เรื่อง “มนุษย์คืออะไรในเมตาเวิร์ส?” จินตนาการโลกใหม่ในเลนส์ปรัชญาเทคโนโลยี”.