

نقدی رآلیستی بر نظریه‌های پسامدرن سایبراسپیس

بهار رهادوست

اصطلاح سایبراسپیس ترکیبی از cyber (در واژه سبیرنتیک یا فرمانش) و space به معنی فضا (و نه مکان جغرافیایی) است که به داده‌ها، فعالیت‌ها، ارتباط‌ها و تعامل‌های الکترونیکی شبکه‌ی جهانی رایانه‌ها – به‌ویژه اینترنت – اطلاق می‌شود. [۲ و ۱] این اصطلاح، نخستین بار در ۱۹۸۲ توسط ویلیام گیسون، نویسنده‌ی کانادایی داستان‌های علمی – تخیلی، در داستانی کوتاه و بعدها در رمان معروف او با نام نورومانس به کار رفت. در این دهه، اصطلاح سایبرپانک به منزله‌ی ژانری ادبی باب شد و از ویژگی‌های این ژانر، خلق فضاهای ناکجاآبادی، تأکید بر تکنولوژی‌های اطلاعاتی و رایانه، و تعارض شرکت‌های بزرگ و برهم‌زنندگان نظم اجتماعی (هکرها) بود که در فیلم معروف ماتریکس به‌خوبی قابل مشاهده است. زبان سایبراسپیس انگلیسی و خود آن ساخته‌ی دوران پسا صنعتی غربی و به‌ویژه آمریکایی است و چون ناظر به ایزه‌ها و هویت‌هایی است که به صورت واقعیت‌های مجازی در شبکه‌ها موجودند، به‌شدت وجه استعاری دارد. در واقع آنچه در اینترنت رخ می‌دهد – نه در کشور زیست‌گاه کاربران و نه در محل استقرار تکنولوژی – بلکه در فضای رایانه‌ای شبکه‌ها وجود مجازی دارد و قدمت این مفهوم، یعنی مجازی بودن واقعیت، به عصر باستان بازمی‌گردد: تمثیل غار در نظریه‌ی مثل افلاطون، واقعیتی مجازی است. دیدگاه نخستین فلاسفه‌ای که دنیای غیر واقعی هنر و بازنمایی‌های هنری را مایه‌ی فریب مردم می‌دانستند، اشاره به مفهوم واقعیت مجازی بوده است و تعبیر واقعیت کاذب دکارت شبه مترادف اصطلاح واقعیت مجازی است. [۳]

در گفتمان‌های عصر جدید اصطلاح «وانموده» و «واقعیت مجازی» در برابر جهان واقعی به کار

می‌رود. در این جا واژه‌ی «جهان» معنی فلسفی ظریفی دارد: به تعبیر هایدگر، انسان‌ها برخلاف حیوانات که به حکم غریزه در زیست‌بوم‌شان زندگی می‌کنند، در دنیاهای خودشان سکنی می‌گزینند و این دنیاهای مفهوم محیط و مکان‌های مادی متفاوت است. [۴] از این رو بی‌مناسبت نخواهد بود اگر اصطلاح «دنیای شبکه‌ای» را معادلی تقریباً مناسب برای سایبراسپیس بدانیم. کم نیستند اندیشمندانی که سایبراسپیس را یک پدیده‌ی پسامدرن می‌دانند: مارک نانز در قیاس جالبی اینترنت را نقشه یا کره جغرافیایی عصر پسامدرن می‌داند و معتقد است اینترنت در مقایسه با نقشه‌ی جهان که کل جهان را باز می‌نمایاند، خود کل جهان است چون جهان وانموده‌ها را جانشین جهان واقعی می‌سازد و این جایگزینی تا حدی است که ما به جای ارجاع به مصداق‌ها در جهان واقعی، به وانموده‌های شفاف و بی‌واسطه در جهان سایبراسپیس تکیه می‌کنیم. [۵]

سایبراسپیس و سوژه‌ی پسامدرن

در حال حاضر تکنولوژی‌های شبکه‌ای، امکان ارتباط‌های گسترده‌ای را به صورت پیوسته (online) فراهم می‌سازند. این تعامل‌ها که به صورت غیرهم‌زمان (مثل پست الکترونیکی و گروه‌های خبری) یا هم‌زمان (نظیر تله‌کنفرانس‌ها و گپ‌های دوسویه) صورت می‌گیرد و فرستندگان پیام‌های آن ممکن است یک، دو یا چند نفر، و یا جمعیتی غیر قابل شمارش باشند، تأثیر عمیق و تأمل‌برانگیزی بر سوژه‌ی انسانی می‌گذارند. اما این سوژه کیست و چه پیشینه‌ای دارد؟
به لحاظ تاریخی و فلسفی، انسان غربی امروز یا انسان پسامدرن ترکیبی است از انسان قرون وسطی، عصر رنسانس، عصر روشنگری، مدرنیسم و پسامدرنیسم. تاریخ چندصد ساله‌ی این سوژه را در چند جمله‌ی ساده می‌توان مرور کرد: [۶]

من باور دارم	خدایم محوری
من فکر می‌کنم	دکارت و عصر روشنگری
من احساس می‌کنم	رمانتیک‌ها
من بازنمایی می‌کنم	رالیسم
کم تصویر می‌کنم	ناتورالیسم
من مشاهده می‌کنم	نظریه‌ی داروین و پوزیتیویسم
من نفی می‌کنم	نیچه و آغاز مدرنیسم
من خواب می‌بینم	فروید
من تغییر می‌دهم	مارکس
من انتخاب می‌کنم	اگزستانسیالیسم
من فرو می‌ریزم	ژاک لاکان و آغاز پسامدرنیسم
من کارکرد زبانم	ژاک دریدا
من می‌سازم و ساخته می‌شوم	میشل فوکو

با توجه به این طرح فشرده، می‌توان دغدغه‌ی پسامدرنیسم را ساختارشکنی سوژه دکارتی قلمداد کرد [۷] و او را از جهات گوناگون مورد بررسی قرار داد که در این‌جا موضوع تأثیر سایبراسپیس و به‌ویژه ارتباط پیوسته (رایانه‌ای) بر سوژه موردنظر است.

مارک پوستر در سال ۱۹۹۰ در کتاب خود با عنوان شکل اطلاعات: پسا-ساختارگرایی و بافت اجتماعی به تبیین چهار تأثیر عمده‌ی ارتباط پیوسته بر سوژه می‌پردازد که نخستین تأثیر «امکان بازی با هویت‌ها» در تعامل‌های مبتنی بر متن است. در اینترنت افراد می‌توانند خود را به هر صورت که می‌خواهند معرفی کنند. پیام‌های مبتنی بر متن به‌ندرت هویت حقیقی نویسنده را نشان می‌دهند و غالباً موقعیتی فراهم می‌سازند که فرستندگان پیام‌ها کاملاً ناشناس بمانند و یا با هویت‌های ساختگی معرفی شوند.

تأثیر مهم دیگر «امکان پنهان‌سازی جنسیت و تبدیل سوژه‌ها به وانموده‌ها» در تعامل‌های مبتنی بر متن است. فردی که در برابر صفحه‌ی رایانه نشسته، می‌تواند جنسیت خود را پنهان سازد و چون در اکثر این تعامل‌ها مشخصات جسمانی کاربران ناشناخته می‌ماند، حتی اگر اطلاعاتی هم در این زمینه ردوبدل شود، نمی‌توان به اعتبار و پایایی آن اعتماد کرد. در سایبراسپیس، جسم تبدیل به واژه و ذات فرد تبدیل به داده‌ها و وانموده‌ها می‌شود. محدودیت‌های دنیای واقعی کم‌ترین دخالتی در انتخاب هویت، جنسیت، نژاد و مشخصات کاربران ندارد و وقتی می‌توان در اینترنت، به‌قول فیشر، تبدیل به درخت یا موجودی مریخی شد انتظار نمی‌رود به داده‌هایی مرتبط با منابع‌شان دست یابیم.

سومین تأثیری که مارک پوستر برمی‌شمرد «تغییر عناصر و سلسله‌مراتب حاکم بر روابط انسانی» است. تعامل‌های رودررو تحت تأثیر مشخصات واقعی - نظیر جنسیت، صدا، دیگر نشانه‌های قابل دیدن و شنیدن مربوط به وضعیت اجتماعی - صورت می‌گیرند، در حالی که در تعامل‌های پیوسته در سایبراسپیس، متغیرهایی چون سرعت تایپ، آشنایی با واسطه‌های رایانه‌ای و امیال و احساسات فردی نقش مهمی ایفا می‌کنند.

و سرانجام چهارمین و مهم‌ترین نتیجه‌ی تعامل پیوسته، «تجزیه‌ی سوژه به‌دلیل بی‌معنا شدن زمان خطی و تاریخی، مکان، و فاصله‌ی واقعی» است: به این معنا که به‌علت از بین رفتن محدودیت‌های زمانی و مکانی و غیرضروری بودن حضور فیزیکی، مکان و فاصله‌ی جغرافیایی بین کاربر و محل ذخیره‌ی داده‌ها معنای متداول‌شان را از دست می‌دهند. می‌توان بدون سفر به قاره‌ای دیگر از راه دور و با حداقل فعالیت فیزیکی به گردآوری و مبادله‌ی اطلاعات پرداخت. البته ممکن است تصور شود اینترنت ابعاد مکانی دارد، اما واقعاً این‌طور نیست. چون شبکه عملاً مفهوم مکان را نفی می‌کند، اهمیت زمان و سرعت بیشتر می‌شود و در واقع مکان در هستی‌شناسی دنیای دیجیتالی، تبدیل به زمان و فواصل زمانی در مقیاس نانو و میکرو می‌شود. [۸]

تأثیرات شمرده‌شده در بالا - بازی با هویت؛ نفی جنسیت و نژاد واقعی و تبدیل خویشتن به وانموده‌ها؛ تغییر متغیرهای حاکم بر روابط انسان؛ تجزیه‌ی سوژه به‌دلیل بی‌معنا شدن زمان و مکان و فاصله‌ی واقعی - به‌شدت مورد تحلیل اندیشمندانی قرار گرفته که سایبراسپیس را دنیای پسامدرنی

ورای واقعیت مادی می‌دانند و نگارش رایانه‌ای را نوعی فعالیت زبان‌شناختی پسامدرن تلقی می‌کنند. به نظر آنان، فعالیت زبان‌شناختی یادشده، زمان و مکان خطی را از بین می‌برد، مادیت و وحدت و هویت پایدار سوژه را نفی می‌کند و زمینه‌های نظری سوژکتیویته‌ی پسامدرن را فراهم می‌سازد. البته انتقاداتی هم بر این تحلیل‌ها وارد است؛ مثلاً در بحث مربوط به بازی با هویت، می‌توان گفت امکان ناشناس ماندن یا تغییر هویت، مشخصه‌ی هر ارتباط پیوسته‌ای نیست. در بسیاری از موارد مثل شرکت در تله‌کنفرانس‌ها و تجارت الکترونیکی، کاربران ملزم به ارائه‌ی اطلاعات واقعی‌اند. ناشناختگی تنها در برخی محیط‌ها اجباری است و غالباً تکنولوژی مانع استفاده از نام‌های واقعی و افشای نشانی‌ها نمی‌شود. پس بازی با هویت یا پذیرش یک هویت ساختگی صرفاً مقوله‌ای انتخابی و قراردادی است، نه مشخصه‌ی اصلی هر ارتباط پیوسته در سایبراسپیس. از طرفی مشخصات چهارگانه‌ای که برشمردیم، خاص ارتباط پیوسته نیست؛ چرا که در دنیای واقعی هم امکان بازی با هویت وجود دارد و دیگر اشکال تکنولوژی مثل تلویزیون و رادیو هم کم‌وبیش وجوهی از تأثیرهای یادشده را بر ما می‌گذارند. هم‌چنین ارتباط‌های پیوسته‌ای که مبتنی بر متن نباشند، از این تأثیرها برکنارند. بنابراین نمی‌توان با قاطعیت گفت که این تأثیرها ویژگی اصلی ارتباط پیوسته‌اند و در ساختن سوژکتیویته‌ی پسامدرن نقش تعیین‌کننده دارند و شاید سخن دقیق‌تر این باشد که بگوییم ارتباط پیوسته در سایبراسپیس، به شکل‌های ارتباطی پیشین شدت می‌بخشد و همین شدت و ترکیب عوامل گوناگون تأثیرگذار، به سوژه‌ی پسامدرن شکل می‌دهد. [۹]

نقد بهشت پسامدرن سایبراسپیس

رایانه همانند توستر، تلویزیون، تلفن و اتومبیل بخشی از زندگی ما شده است؛ ضرورتی اجتناب‌ناپذیر برای غالب مردم و جزئی از پس‌زمینه‌ی تکنولوژیکی که به فعالیت‌های فکری و حرفه‌ای امکان بروز می‌دهد. چیزی نخواهد گذشت که برای گروهی از محققان، رایانه – همچون اتومبیل – به امری ضروری، جالب و عادی تبدیل خواهد شد و برای گروهی دیگر که با آن آشنا نیستند، باز هم مثل اتومبیل، امری رمزآمیز باقی خواهد ماند ... در صورت استفاده‌ی مناسب قادر است بیش از فیش یا برگه‌ی کتاب ما را در استفاده از ذهن‌مان آزاد بگذارد ... نفرات بیشتری خواهند توانست به‌نحو آسان‌تری از آن استفاده کنند. همه قادر خواهند بود کاری را انجام دهند که زمانی اجرای آن مستلزم عمری مطالعه بود. مهم‌تر آن‌که انسان خواهد توانست پرسش‌هایی را طرح کند که تا پیش از این برای او قابل تصور نبوده است. [۱۰] از طرفی نسل جوان امروز و آینده، نسلی رایانه‌محور است و خواهد بود ... نسل جدید چنان پرورش یافته که با سرعتی باورنکردنی مطالعه کند. امروز یک استادیار با سابقه‌ی دانشگاه، این توانایی را ندارد که به‌سرعت یک نوجوان صفحات رایانه را بخواند. [۱۱]

صرف‌نظر از نقد و نظرهای فراوانی که درباره‌ی اهمیت و نفوذ رایانه در زندگی معاصر بیان و نوشته می‌شود، گروهی نیز به لایه‌های درونی‌تر فضای سبیرنتیکی می‌پردازند: ادگار رایتس به نکته‌ی مهمی اشاره می‌کند و معتقد است روایات و تصاویر دیجیتالی نوین با پویایی‌های غیرخطی وجدان

انسانی و جسم زیست‌شناختی شباهتی منحصر به فرد دارند. [۱۲] آثار پسامدرن غالباً سایبراسپیس را گفتمانی رهایی‌بخش می‌دانند و بر این داعیه‌اند که سایبراسپیس، نه تنها تفاوت و تکرار را ارج می‌نهد بلکه اشکال سلطه را نفی می‌کند و موقعیتی در اختیار ما می‌گذارد تا از محدودیت‌های دنیای طبیعی و اجتماعی، و نیز از محدودیت‌های فیزیکی و جسمانی‌مان آزاد شویم؛ به جاهای بیشتری سفر کنیم؛ بیشتر بدانیم و در واقع بیشتر شویم. سایبراسپیس یک بهشت پسامدرن است که در آن از ضرورت‌های مادی می‌گریزیم و دردهای زندگی گذشته‌مان را در فراخوانی که حاصل مجازی‌شدن بی‌وقفه‌ی واقعیت است فراموش می‌کنیم. به این آزادی می‌رسیم که خود و دنیای خود را از نو توصیف کنیم و خویشتن و ناموده‌مان را بسازیم و در محیطی زندگی کنیم که بهتر از محیط زندگی واقعی است. [۱۳ و ۱۴]

در این گفتمان به اصطلاح رهایی‌بخش، نکته‌های ظریفی هست که جای تأمل دارد: به نظر کولیر، مادامی که این آزادی آرمانی در عمل و متن جامعه رخ ندهد ارزشی ندارد. من در محیط رایانه خود را مرد معرفی می‌کنم و به این دلیل از سوی مخاطبانم با رفتار متفاوتی مواجه می‌شوم، اما بیرون از این محیط زنی هستم که به زندگی در جامعه‌ای سرشار از نابرابری‌های جنسیتی ادامه می‌دهم؛ بنابراین مشکل می‌توان تصور کرد که این گفتمان رهایی‌بخش بتواند در دنیای واقعی مؤثر و مفید باشد و اگر گفتمان بهشت پسامدرن نتواند در دنیای واقعی مؤثر باشد، سخن گفتن از آزادی بی‌معنا خواهد بود.

از طرفی مشخص نیست این گفتمان [ایده‌آلیستی] پسامدرن که ما می‌توانیم خودمان را در سایبراسپیس بازآفرینی کنیم، چه رابطه‌ای با واقعیات فراگفتمانی دارد و چگونه این گفتمان‌ها می‌توانند تحول اجتماعی ایجاد کنند؟ از دیدگاه رالیسم انتقادی ما ناگزیریم به محدودیت‌هایی که جهان و به‌ویژه زیست‌شناسی انسان به ما تحمیل می‌کند، توجه کنیم. چرا که به قول ساپر در جهان جبرهایی وجود دارد که ما تنها به بهای از دست دادن خویشتن یا از خودبیگانگی‌مان آنها را نقض می‌کنیم. جسم واقعی فراگفتمانی دارد و نقش و تأثیر تعیین‌کننده‌ی زیست‌شناسی بر زندگی آدمیان انکارناپذیر است - اگرچه از منظر رالیستی، پذیرش این نقش و تأثیر مستلزم نفی عاملیت انسان در سطح اجتماعی نیست. [۱۵]

وجه اخلاقی سایبراسپیس نیز بحث‌های تأمل‌برانگیزی مطرح می‌سازد. در واقع، نظریه‌های پسامدرن سایبراسپیس، بی‌آن‌که داعیه‌ی اخلاقی روشنی داشته باشند، تلویحاً درباره‌ی این که ما انسان‌ها چه هستیم و چگونه باید زندگی کنیم فرض‌هایی را پیش روی ما می‌نهند که به مهم‌ترین‌شان اشاره می‌شود: ۱. محیط‌های مجازی به دلیل این که امکان «بیشتر شدن» را برای ما فراهم می‌کنند، بهتر از زندگی واقعی‌اند؛ ۲. گرچه حقیقت‌گویی شرط لازم ارتباط انسانی در دنیای واقعی است، می‌توان در سایبراسپیس از حقیقت‌گویی چشم پوشید چون در این جهان مجازی، ارتباط نوعی قصه‌گویی است؛ ۳. ما بخواهیم یا نخواهیم، به طرف تکنولوژی می‌رویم [و این اشاره‌ی تلویحی به دترمینیسمی تکنولوژیکی است]؛ ۴. به جای این که تکنولوژی برای مناسب

شدن با نیازهای پایدار مردم سازگار شود، مردم ناچار خواهند شد خودشان را با تکنولوژی سازگار کنند؛ زیرا نمی‌توانند بر توسعه‌ی تکنولوژی تأثیر بگذارند و لذا مسئولیتی هم در قبال شکلی که این تکنولوژی به خود می‌گیرد ندارند.

بدیهی است بدون درک واقع‌گرایانه از چیستی انسان و چگونگی جهان، مشکل بتوان ارزش‌هایی را توصیه کرد که کاربرد عام داشته باشد و این پیش‌فرض‌ها، نه‌تنها عاری از تبیین‌های نظری منسجم‌اند بلکه با مبنای نظری پسامدرنیسم که نفی طرح‌های از پیش طراحی شده است تضاد و تباین دارند. باومن در کتاب تقلیدهای پسامدرنیته توصیف می‌کند که چگونه پسامدرنیته دلخوشی هدایت عام را از افراد دریغ می‌کند و در عین حال آنان را در انتخاب اخلاقی آزاد می‌گذارد. این پارادوکس در سایبراسپیس هم آشکار است، چنان که سرکوب جسم و نادیده گرفتن دنیای واقعی – و به‌عکس اصالت بخشیدن به دنیای مجازی – منجر به گرایش به بت‌ها و شیء‌واره‌سازی بیشتر تجربه‌های بشری می‌شود.

پورنوگرافی و ادبیات هرز و فوور می‌یابد؛ ددمنشی و خشونت در بسیاری از محیط‌های مجازی امری عادی است و ارتباط‌ها غالباً به جنگ‌های داغ لفظی بدل می‌شود. در غیاب حضور فیزیکی، اعضای جوامع سایبراسپیس غالباً شخصی را که با او در تعامل‌اند حتی به‌عنوان شخصی حقیقی نمی‌شناسند. لذا این اشخاص را عضو جامعه‌ی اخلاقی‌شان نمی‌دانند و در نتیجه مسئولیتی هم در قبال آنان احساس نمی‌کنند. بدون دیدار دیگران، اصول اخلاقی ما تحلیل می‌رود و ارتباط حضوری، محبت و وابستگی و نوعی الزام ایجاد می‌کند که جوامع رایانه‌ای امکان آزمودن و تجربه‌ی آن را ندارند.

البته ماهیت اینترنت در حال دگرگونی است و روز به روز تجاری‌تر و شبیه یک مرکز خرید بزرگ می‌شود. اما این تغییرات توسط کسانی صورت می‌گیرد که در دنیای واقعی عمل می‌کنند نه رؤیاهای افرادی که شیفته‌ی تکنولوژی‌اند. در واقع آنان که سایبراسپیس را بهشت پسامدرن می‌دانند، آثارشان پر از اندیشه‌های ایده‌آلیستی مبتنی بر فراروی از جهان مادی و جسمانی است، در حالی که رالیست‌ها واقعیت فراگفتمانی دنیای مادی و جسمانی را نادیده نمی‌گیرند و به زمینه‌ی تاریخی، فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی پیشرفت تکنولوژی و گفتمان‌ها توجه می‌کنند. به‌همین دلیل رویکرد رالیستی از پذیرش غیرانتقادی و حتی ستودن ارتباط‌هایی که شرایط لازم برای تعامل موفقیت‌آمیز را ندارند، سر باز می‌زند و ضمن ارزش‌یابی و جوه ارتباط به‌شیوه‌ی انتقادی، توصیه‌هایی نیز ارائه می‌دهد. [۱۶]

فراموش نکنیم که جهان واقعی، به‌خاطر فاصله‌های مکانی و افق‌های پنهانش، ارزش شناختن دارد.

منابع:

1. **The Internet Encyclopedia**. Edited by Hosein Bidgoli, New Jersey, 2004. p. 490.
2. **Encyclopedia of Information Systems**. Edited by Hosein Bidgoli, Amsterdam: Academic press, 2003, p. 377.
3. Jon. Ippotilo. **Cyberspace**. Available at:

<http://en.wikipedia.org/wiki/cyberspace>

4. Louise Sundararajan. *Dwelling after Heidegger*. (Excerpts from *Dwelling, building & thinking: from Heidegger to habitat theory*. Paper presented at the International Society for Theoretical Psychology. Berlin Conference, April 1997).

5. Pam Higham. *Keeping it Real: A Critique of Postmodern Theories of Cyberspace*. In *After Postmodernism: An Introduction to Critical Realism*. Edited by Joes Lopez & Garry Potter. London

: Athlone Press, 2001. p. 16.

۶. فاطمه (بهار) رهادوست. مباحث نظری در کتابداری و اطلاع‌رسانی. تهران: کتابدار، ۱۳۸۴.

7. Reinhard Dussel. *Three Postmodern Concerns*. Presented at After Postmodernism Conference, c1997.

8. Pam Higham. pp. 160-162.

9. *Ibid.* p. 63.

۱۰. گرگوری کالم، مارک ترنر. «رایانه، نظریه‌ی ادبی، نظریه‌ی معنا»، ترجمه‌ی مشیت علایی، زیباشناخت، ش ۸، ۱۳۸۲، ص. ۱۳۵.

۱۱. اومیر تو آکو. «آینده کتاب»، ترجمه‌ی مریم حدادی، فرشید فرهمندنیا، زیباشناخت، ش. ۸، ۱۳۸۲، ص. ۲۲۱.

۱۲. تیم جکسون. «به سوی زیباشناسی جدید»، ترجمه‌ی عباس محمدپور، زیباشناخت، ش. ۸، ۱۳۸۲، ص. ۲۶.

13. Adam Roberts. *Science Fiction*. London: Routledge, 2000. p. 174.

14. pam Higham. p. 164.

15. *Ibid.* pp. 164-165.

16. *Ibid.* p. 168.





پروشکاه علوم انسانی و مطالعات فرہنگی
پرتال جامع علوم انسانی