

چشم طوفان: پوچی هویتی و شناختی سوژه پسانسانی در داستان‌های

علمی-تخیلی سایبرپانک

حسین محسنی^۱

کیان سهیل^۲

چکیده

گونه ادبی سایبرپانک یکی از متاخرترین گونه‌های داستان‌نویسی علمی-تخیلی است که در آن شخصیت‌ها در فضاهای شهری قرار می‌گیرند که غرق در پیشرفت‌های سایبرنتیکی و رایانه‌ای آینده‌نگر هستند. مطالعه حاضر بر آن است که به پاسخی برای این پرسش برسد: در شرایطی که ارزش‌ها و تصاویر سطحی تنها نمودهای بارز در دنیای سایبرپانک است، تعریف و شناخت شهروند دنیای سایبرپانک از هویت چگونه شکل خواهد گرفت؟ با یاری جستن از نظریات گارفیلد بنجامین و ویلیام هینی، دو منتقد به‌نام در زمینه فرهنگ سایبر و هویت‌های سایبرگ و پسانسانی، نویسنده بر این باور است که تعریف شهروند دنیای سایبرپانک از خود تعریفی از هم‌گسیخته و غیرجوهری است. هر شهروند می‌تواند برای خود چندین تعریف داشته باشد که به همه آنها به طور همزمان تعلق و عدم تعلق دارد. تمامی تعاریف شهروند سایبرپانکی حول پوچی هویتی وی شکل گرفته و از این رو، او بین آنها سیال است و می‌تواند هر کدام از آنها را در برهه‌ای از زمان انتخاب کند. این خصوصیات، به گمان پژوهشگر، شهروندان را به سوژه‌هایی پسانسانی و سایبرگی تبدیل می‌کنند.

واژگان کلیدی: سایبرپانک، سایبرگ، پسانسانی، شناخت، هویت

دوره شانزدهم شماره ۲۲، بهار و تابستان ۱۳۹۸

۱. دانشجوی دکتری زبان و ادبیات انگلیسی، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران

h_mohseni@sbu.ac.ir

۲. عضو گروه زبان و ادبیات انگلیسی، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران (نویسنده مسئول)

k-soheil@sbu.ac.ir

مقدمه

سایبرپانک یکی از زیرگونه‌های داستان‌های علمی-تخیلی است که در دهه ۸۰ میلادی ظهور می‌کند. ویلیام گیبسون و بروس استرلینگ نویسندگان موسس این زیرگونه به حساب می‌آیند. سایبرپانک بیشتر به "تاثیر پیشرفت‌های فناوری سایبرنتیکس مثل دنیای مجازی، کامپیوترها، سایبرگ‌ها، هوش مصنوعی و اندام مصنوعی" بر انسان می‌پردازد و در تلاش است که تصویری "شسته‌ورفته" از این تاثیرات آینده‌نگر نشان دهد (Bell، ۴). مطالعه حاضر رمان‌های ایدورو^۱، نوشته ویلیام گیبسون، اسکیزاماتریکس پلاس^۲، نوشته بروس استرلینگ و شهر جایگشتی^۳ و کربن تغییر یافته^۴، به ترتیب نوشته گرگ ایگان و ریچارد مورگان را به مثابه نمونه‌های داستان‌های سایبرپانک انتخاب می‌کند. این انتخاب به این دلیل انجام شد که طیف زمانی گسترده‌ای از داستان‌های سایبرپانک پوشش داده شود و بتوان برای نتایج مطالعه جامعیت نسبی در نظر گرفت. افزون بر این دلیل، داستان‌های انتخاب‌شده درونمایه‌های اصلی گونه سایبرپانک را برجسته کرده‌اند. در داستان‌های سایبرپانک، جریان انسانی شهر - چیزی که آرجون آپه‌ادوری، منتقد بنام مطالعات شهری پهنه‌های انسانی^۵ شهر می‌خواند (Bell، 69) - درگیر ارزش‌های سطحی هستند و خواننده نمی‌تواند هیچ‌نوع عمقی و رای این ارزش‌ها درک کند. شهروندان سایبرپانک سوژه‌هایی هستند که مشغول تعویض و یا تغییرات اساسی اعضای بدن خود هستند، هویت‌های آنلاین خود را به صورت اغراق‌شده‌ای می‌سازند و درصددند که زندگی فیزیکی خود را بر اساس هویت‌های آنلاین خود وفق دهند. مطالعه حاضر این پرسش را طرح می‌کند: پیامد چنین درگیری سوژه‌های سایبرپانک با ارزش‌های سطحی دنیای فیزیکی و مجازی در شکل‌گیری هویت و شناخت آنها چیست؟ برای پاسخ به این پرسش، پژوهشگر گمان می‌کند که سوژه‌های سایبرپانک را بایستی سوژه‌هایی در نظر گرفت که خصوصیات هویتی پسانسانی دارند، چون که آنها در فضائی بین ارزش‌ها و معیارهای انسانی و مبانی دنیای سایبرنتیک و دنیای مجازی قرار گرفته‌اند. گویی در داستان‌های سایبرپانک - که به عنوان یکی از دوره‌های متاخر داستان‌نویسی علمی-تخیلی شناخته می‌شود - تمامی تصاویر و مفاهیم حالاتی

1. Idoru

2. Schisamatrix Plus

3. Permutation City

4. Altered Carbon

5. Ethnospaes

"ضدآرمانی" و "غیر قابل توصیف" و "نامعین" دارند (Parvizi)، 33 برای داشتن دریافتی بهتر از سوژه‌های پسانسانی، از نظریات گارفیلد بنجامین، منتقد بنام فرهنگ سایبر و هویت‌های پسانسانی کمک گرفته خواهد شد. در سوژه سایبرگ، بنجامین بر این گمان است که گرفتاری انسان با ارزش‌های سطحی دنیای امروز شناخت او از "پوچ بودن مرکز هویتیش را به تعویق" می‌اندازد (۱۰). گویی انسان نمی‌خواهد قبول کند که اساسی وجود ندارد که بتوان با تکیه به آن هویتی یکتا را تعریف کرد و از همین رو است که او تلاش می‌کند مجموعه‌ای از هویت‌های متفاوت را تعریف کند. بنا بر این سه نتیجه برای شهروندان داستان‌های سایبرپانک با خصوصیات هویتی پسانسانی حاصل می‌شود. این سه نتیجه - که در مطالعه مورد بررسی قرار می‌گیرد - موجب می‌شود مطالعه پرسش دیگر خود را مطرح می‌کند: آیا شناختی به چندپارگی هویتی و غیراصیل بودن همه آنها در شکل‌گیری تعریف هویتی در داستان‌های سایبرپانک حاصل می‌شود؟ برای جواب به این پرسش، مطالعه از ایده‌های ویلیام هینی، منتقد سرشناس داستان‌های سایبرپانک و سوژه پسانسانی، و کتابش به نام فرهنگ سایبر، سایبرگ‌ها و داستان‌های علمی-تخیلی: آگاهی و پسانسان^۲ بهره می‌گیرد. او، در کنار بنجامین، بر این گمان است که سوژه پسانسانی در تعلق و عدم تعلق به جنبه‌ها و تعاریف مختلف هویتی فضایی بینابین را اشغال می‌کند و از این رو به هویتی "پارالکتیک" تبدیل می‌شود (۹). چنین هویتی میان تعاریف و جنبه‌های هویتی قرار می‌گیرد. او نمی‌تواند هیچ‌کدام از این جنبه‌ها و تعاریف را هویت و شناخت غایی خود قلمداد کند. اگر چنین سوژه‌ای بتواند به صورت موقتی از تنش‌های داشتن احساس تعلق و عدم تعلق به این جنبه‌ها و تعاریف گذر کند، فقط به شناختی از پوچی خود می‌رسد. این شناخت جزئی و گذرا است و بوسیله "شناخت از طریق هویت" حاصل می‌شود (۹). شناخت از طریق هویت چهار خصوصیت دارد که مقاله حاضر آنها را برخواهد شمرد و در مورد آنها سخن به میان می‌آورد.

پیشینه تحقیق

در کنار دو منتقد یاد شده، این مقاله از آثار نویسندگانی همچون نظریه‌پردازان فرهنگ

1. The Cyborg Subject: Reality, Consciousness and Parallax

2. Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction: Consciousness and the Posthuman

سایبر^۱ نوشته دیوید بل، تباهی استودیوی واقعیت^۲ نوشته لاری مک‌کافری و ورای سایبرپانک^۳ نوشته گراهام مورفی بهره می‌گیرد تا به ادراک کلی از گونه سایبرپانک و جریان شهروندیش برسد. این سه تنها منابعی هستند که مطالعه به طور مستقیم از آنها بهره جسته است. در کنار این منابع، کتبی مانند داستان‌های علمی‌تخیلی^۴، نوشته آدام رابرتز و در پهنه کهکشان‌های زخم‌خرده^۵، به ویراستاری لاری مک‌کافری ادراک کلی را به مطالعه از گونه داستان‌نویسی علمی‌تخیلی ارائه کرده‌اند. بعد از به‌دست آوردن این ادراک کلی، مطالعه منابع دیگری را مدنظر گرفت که به ادراک جزئی‌تری از گونه داستان‌نویسی سایبرپانک رسیده بودند. از جمله این منابع می‌توان به اثر دانی کوالرو اشاره کرد که مجموعه سایبرپانک و فرهنگ سایبر: داستان‌های علمی‌تخیلی و آثار ویلیام گیبسون^۶ را نوشته است. این اثر در کنار دیگر منابع درباره گونه داستان‌نویسی سایبرپانک مانند سایبرپانک، استیم‌پانک و افسون‌گری: داستان‌های علمی‌تخیلی دهه ۸۰ به بعد^۷، نوشته نادر الفناوی، فرهنگ سایبر، بدن‌های سایبری و سایبرپانک: فرهنگ‌های تجسم فناوریانه^۸، نوشته مایک فدراستون و داستان سایبری^۹، نوشته پول یانگکوئست به این پژوهش ادراک جزئی‌تری را از گونه داستان‌نویسی سایبرپانک می‌دهند.

از آنجایی که پژوهش حاضر در مورد سوژه پسانسانی و حضور آن هم در دنیای مجازی و هم در دنیای فیزیکی سخن به میان می‌آورد، برخی از منابعی را که در مورد سایبرگ‌ها و پیشرفت‌های دنیای سایبرنتیکس بحث کرده‌اند بررسی کرده است. در این دسته از منابع، می‌توان به دو اثر ویلیام میچل به نام‌های من ++: هویت سایبرگ و شهر شبکه‌شده^{۱۰} و شهر بیت‌ها^{۱۱} اشاره کرد که در مورد پتانسیل‌های شهری سخن می‌گویند که سوژه پسانسانی در آن ظهور کرده است. چنین شهری درگیر نمادهای تصویری و ظاهری خواهد بود و در آن شهروندان نمی‌توانند به نقطه اتکای خاصی رجوع کنند.

1. Cyberculture Theorists
2. Storming the Reality Studio
3. Beyond Cyberpunk
4. Science Fiction
5. Across the Wounded Galaxies
6. Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Works of William Gibson
7. Cyberpunk, Steampunk and Wizardry: Science Fiction Since 1980
8. Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment
9. Cyberfiction
10. Me ++: Cyborg Self and Networked City
11. City of Bits

یکی دیگر از پتانسیل‌های شکل‌گرفته در دنیای داستان‌های سایبرپانک شکل متفاوتی از نظارت^۱ و شناختی است که نهادهای دولتی و غیر دولتی به آن دست پیدا می‌کنند. مانند هر اقدام شناختی دنیای سایبرپانک، نظارت دولتی و غیردولتی آن همواره ناقص است، ولی سطح گستردگی و میزان نفوذ آن بسیار بالا است. این نکته، که این مقاله آن را به عنوان یکی از خصوصیات شناختی شهروندان دنیای سایبرپانک می‌داند، از کتب برجسته دیوید لیون، منتقد به‌نام مطالعات علم نظارت الهام گرفته شده است. او در آثاری همچون چشم الکترونیک^۲، نظارت سیال^۳، نظریه‌پردازی در مورد نظارت: ساختار سراسری و ورای آن^۴ و نظارت و طبقه‌بندی اجتماعی^۵ دنیای اطلاعات امروز را دنیایی می‌داند که در آن حتی تظاهری برای داشتن نقطه مرکزی نظارت وجود ندارد (تظاهری که در ایده ساختار سراسری جرمی بنتم و سپس در بحث‌های میشل فوکو مطرح شده بود). در ساز و کار نظارت عصر اطلاعات ترس و در عین حال تمنا برای نظارت شدن در دل شهروندان کاملاً خانه کرده است. همین ترس و تمنا است که تمنای تعلق و عدم تعلق به تعاریف و جنبه‌های هویتی را شکل می‌دهد و ادراک پوچی هویتی را به تعویق می‌اندازد.

بررسی و یافته‌ها

ادراک چند شخصیتی و پوچی: خصوصیات هویتی سوژه پسانسانی

در این قسمت به اولین پرسش پژوهش پاسخ داده می‌شود: پیامد چنین درگیری سوژه‌های سایبرپانک با ارزش‌های سطحی دنیای فیزیکی و مجازی در شکل‌گیری هویت و شناخت آنها چیست؟ در جواب این سوال، خصوصیات هویتی سوژه پسانسانی بررسی خواهند شد. شهروندان و پهنه‌های انسانی شهرهای سایبرپانک در موقعیت بینابین دنیای فیزیکی و دنیای مجازی قرار می‌گیرند. گارفیلد بنجامین، متفکر بنام مطالعات سایبرنتیکس، این موقعیت را موقعیت پارالاکس^۶ و پارالاکتیک^۷ می‌خواند. در سوژه سایبرگ، او بر این گمان است که شهروندان سایبرپانک تمایل دارند که سایبرگ

1. Surveillance

2. The Electronic Eye

3. Liquid Surveillance

4. Theorizing Surveillance: The Panopticon and Beyond

5. Surveillance And Social Sorting

6. Parallax

7. Parallax

باشند و سایبرگ همواره "دنیای فیزیکی و دیجیتالی را میان دوپای خود قرار می‌دهد." (۸) بنجامین توصیف خود را از سوژه سایبرگ - که می‌توان آن را به مثابه نمود بارز سوژه پسانسانی در نظر گرفت - اینگونه ادامه می‌دهد: "سایبرگ نهایت سیالیت است و برخلاف تعریف فمینیستی-سوسیالیستی هاروی از سایبرگ، آن می‌تواند با چنین جریان‌های مکتبی فقط به صورت گذرا و موقتی همراه شود. {...} سایبرگ به هیچ‌روی بهانه‌ای برای بازگشت فتیشیستی^۱ به تمامیتی الهامی و متعالی نیست. اگر به مثابه چنین بازگشتی قلمداد شود، دیگر نمی‌تواند رسالت خلاق و متهاجم خود را انجام دهد." (۱۱-۱۲)

به گمان بنجامین، سایبرگ‌ها و هویت‌های پسانسانی بوسیله موقعیت بینابین و پارالکتیک میان دنیاهای فیزیکی و مجازی (و به ظاهر غیر واقعی) از پوچی هویتی خود آگاه می‌شوند و به این ادراک نزدیک می‌شوند که هویت‌های چندگانه آنها حول مرکزیتی پوچ^۲ و بی‌اساس^۳ شکل گرفته است. برای چنین هویت و سوژه پسانسانی و سایبرگی بازگشت به نقطه‌ای هویتی و یا دانش و شناختی متمرکز معنا ندارد. سوژه پسانسانی و سایبرگی کم‌کم به این ادراک می‌رسد که نقطه اتکای خاصی در گذشته و یا آینده هویتی آن وجود ندارد و تمنا برای چنین نقطه‌ای عبث است. این ادراک اولین نتیجه داشتن هویتی پسانسانی است. در داستان اسکیزاماتریکس پلاس، ول درمورد شکست پروژه ارتباط با موجودات فضایی رمان صحبت می‌کند. او می‌گوید: "ماموریت ما در ارتباط با فضایی‌ها شکست خورده چون که ما حتی نمی‌توانیم با موجودات فضایی و غریبه‌ای که درون ما و در میان نیاکان ما هستند کنار بیاییم. ما فقط در چند دسته اقماری حول تعریفی نامشخص از انسان بخش شده‌ایم. پس باید بگذریم و در سطح بنیادی‌تری متحد شویم." (۱۵۶) این "سطح بنیادی" هیچ‌گاه در این رمان و در رمان‌های سایبرپانک فرا نمی‌رسد چون که نقطه بازگشت اساسی برای انسان‌ها تعریف نشده است. در این رمان، مشخص می‌شود که با بزرگ‌تر شدن اهداف انسان (شخم دنیا، اشاعه حیات مصنوعی و زمین‌سازی مصنوعی برخی از این اهداف بزرگ در رمان هستند) وجود آنها پوچ‌تر می‌شوند. هیچ‌کدام از این اهداف به تحقق نمی‌رسند. این عدم تحقق نشان می‌دهد که تمناهای انسان برای یافتن نقطه‌ای اصیل در گذشته، آینده و هویت خود در

1. Fetishistic

2. Void

3. Insubstantial

دنیای سایبرپانک امر مهم غیر ممکن است.

دنیای سایبرپانک به شهروندان خود با هویت پسانسانی وعده رهایی رستگاری بخش و یا آخرالزمانی نمی‌دهد. آنها به این مهم پی می‌برند که تنش میان دنیای فیزیکی و دنیای غیر فیزیکی (دنیای مجازی) منجر به شکل گرفتن مفهومی رهایی‌بخش، چه در حالت مثبت و چه در حالت منفی، نمی‌شود. این مهم دومین نتیجه برای شهروندانی است که در دنیای سایبرپانک هویت پسانسانی دارند. در رمان ایدورو، شخصیت ایدورو شکست چنین وعده و بشارت رهایی‌بخش را نشان می‌دهد. ایدورو یک شبیه‌سازی رایانه‌ای است که در رمان به عنوان "سازه شخصیتی، توده عوامل نرم‌افزاری و خلق طراحان داده" معرفی می‌شود (۹۲) او حالت جنسی و مجازی دارد و با وجود اینکه که "با پوست و استخوان خود میان مخاطبین خود نیست و فقط یک رسانه مجازی است، آنها او را به خاطر این غیبت فیزیکی و درعین حال حضور دوست دارند (۵۵). ایدورو در شاکله هویتی هوش مصنوعی با همین نام بشارتی را برای رهایی نمی‌دهد. این رمان تعریف قابل تاملی را از هوش مصنوعی ارائه می‌دهد. این تعریف تاکید دارد که زمانی انسان می‌تواند به هوش مصنوعی برسد که آن را تصادفی و به دور از مبانی انسانی بسازد. در چنین هوش مصنوعی، تقلید از انسان مدنظر نخواهد بود و انسان نمی‌تواند آن را به عنوان سوژه و یا ابژه مطالعه خود در نظر بگیرد. در ایدورو، راوی می‌گوید: "هوش مصنوعی واقعی تا زمانی که اصل تولید نرم‌افزار بر اساس تقلید از رفتارهای انسانی باشد نمی‌تواند شکل گیرد. اگر قرار است روزی هوش مصنوعی تولید شود، تظاهر به انسان بودن و یا تقلید از موجود و مفهوم دیگری در آن نبایستی ملاک باشد. {...} هوش مصنوعی احتمالاً به صورت تصادفی خلق خواهد شد و مردم ابتدا خلق آن را تمیز نخواهند داد و درک نخواهند کرد." (۱۸۵) رمان بر این گمان است که هوش مصنوعی به مثابه یکی از بارزترین نمادهای هویت پسانسانی زمانی شکل می‌گیرد که از هیچ چیز تقلید نکند، به صورت تصادفی خلق شود و انسان نتواند آن را تمیز دهد. چنین تعریفی از هوش مصنوعی پارالکتیک است، چون با وجود اینکه هوش از انسان تقلید نکرده و توسط عاملیتی مشخص تولید نشده است، ولی حداقل تمایز را با انسان دارد. از این رو است که انسان‌ها

نمی‌توانند چنین هوشی را از خود تمیز دهند. گویی هوش مصنوعی مدنظر رمان به صورت همزمان دنیایی است و قرار نیست بعد از حضور آن اتفاق متعالی و یا شوم خاصی بیفتد، ولی در عین حال آن را نمی‌توان توسط مبانی انسانی مورد قیاس و بررسی قرار داد و با عاملیت انسانی آن را خلق کرد.

در ایدورو، حیرت و تعجب شهروندان به خاطر این نیست که با "موجود الهی روبرو شده‌اند، بلکه آنها در مواجهه با تبدیل فناوری به فناوری هویت‌دار قرار گرفته‌اند." (Be-yond Cyberpunk، 216) این تبدیل برای آنها تبدیلی است که نتایج مشخصی ندارد و از این رو، غامض می‌شود. در دنیای سایبرپانک، هویت پسانسانی که در انسان و یا غیرانسان نمود پیدا می‌کند، خیر یا شر نیستند، فقط مفهوم نوظهور پیچیده‌ای هستند که نمی‌توانند تمامیتی فیزیکی و یا مجازی را محقق سازند. آنها فقط پیچیدگی هویتی انسان را به رخ او می‌کشند که با تمامی پیچیدگی و چندگانگی‌اش بی‌اساس و پوچ است. شهروندان فقط می‌توانند به صورت جزئی این پیچیدگی را درک کنند و وراى دانش آنها و دیگر رخ‌داده‌ها برهان، کلان‌روایت و یا فلسفه خاصی قرار ندارد. در شهر جایگشتی، خواننده می‌تواند مشاهده کند که دلیل مشخص و غایت‌داری وراى رخ‌داده‌های رمان وجود ندارد. به این مهم تا جایی تاکید می‌شود که راوی چنین شرایطی را تحت عنوان "تاثیر پروانه‌ای" معرفی می‌کند:

تاثیر پروانه‌ای را هواشناسی به نام ادوارد لرنز در اواخر دهه ۷۰ مطرح کرد. او بر این گمان بود که پیش‌بینی‌های بلندمدت برای تغییرات آب‌وهوایی بی‌فایده است، چون سیستم‌ها و سامانه‌های آب‌وهوایی به کوچک‌ترین تغییرات در حد تکان خوردن بال یک پروانه حساس هستند. به گمان او، تکانه‌های بال یک پروانه در برزیل می‌تواند روی طوفانی بودن و یا نبودن هوای یک ماه آینده در تگزاس تاثیر بگذارد. هیچ مدل رایانه‌ای نمی‌تواند همه این جزئیات را در نظر بگیرد و از این رو، پیش‌بینی‌ها منجر به شکست است (۲۵).

در این رمان، سازنده شهر جایگشتی در دنیای مجازی و کاربرانی که تمنا دارند در آن سکنی بگزینند از شهر جایگشتی انتظارات خاصی دارند. با این وجود، بیشتر پیش‌بینی‌های آنان شکست می‌خورد و شهر ساخته‌شده با جهش‌های ساختاری و

ژنتیکی غیرقابل باوری روبرو می‌شود. این جهش‌های غیرقابل پیش‌بینی نتیجه حضور متعالی، آخرالزمانی و یا آرمانی هیچ کلان‌روایت و یا فلسفه‌ای نیست و فقط نتیجه تأثیرات پروانه‌ای است که تصادفی عمل می‌کنند و به سوژه پسانسانی آگاهی جزئی می‌دهند.

سومین نتیجه داشتن هویت پسانسانی ادراک حضور چندین شخصیت و جنبه هویتی در هر یک از شهروندان دنیای سایبرپانک است. در فصول پایانی ایدورو، یکی از شخصیت‌ها به نام لینی از تراکم بیش از حد اطلاعات در ایدورو شگفت‌زده می‌شود. او متوجه می‌شود که ایدورو به خاطر قرار گرفتن بین دنیای به اصطلاح واقعی انسان‌ها و دنیای مجازی، موجودی پسانسانی می‌شود که عقلانیت، نظم، شهوت، انگیزش، احساس و تصادف را به طور همزمان در خود جای می‌دهد. برای ایدورو فقط این مهم نیست که انسان‌ها در مورد چه چیزی فکر می‌کنند و چه می‌خواهند، بلکه او می‌خواهد بداند که آنها چگونه انسان هستند و این امال را در خود دارند. این ادراک زمانی حاصل می‌شود که چیزی مانند ایدورو، که هویتی سایبرگی، بینابینی و پسانسانی دارد، برای خود و نهایتاً انسان "اساسی ثابت در نظر نگیرد." (۲۵۱) وجود جنبه‌های تصادفی و فیزیکی و غیرفیزیکی در ایدورو گواه وجود جنبه‌های متعدد هویتی و شخصیتی در شهروندان سایبرپانک است. مانند ایدورو، هیچ‌کدام از جنبه‌های هویتی شخصیت‌ها جوهر غایی هویت شخصیت آنها نیستند و شهروندان همواره در تنش میان تمایل به مفاهیم فیزیکی و تمایلات غیرفیزیکی گرفتار هستند. بعضی از این شهروندان در ایدورو، فرد و شخصیتی انسانی جستجو می‌کنند و بعضی دیگر و حتی خود همان شهروندانی که ایدورو را انسان می‌پندارند، در آن فقط سازه‌ای غیرفیزیکی و شبیه‌سازی شده می‌یابند. گویی تلاش شهروندان برای شناخت ایدورو، آنها را با چندشخصیتی خودشان آشنا می‌کند.

بعد از بررسی نتایج سه‌گانه دارا بودن هویت پسانسانی، این پژوهش درصدد خواهد شد که پاسخ سوال دوم را به دست بیاورد که آیا سوژه پسانسانی می‌تواند به شناختی از خصوصیات هویتی خود و دنیای سایبرپانک برسد. این جاست که موضوع شناخت از طریق هویت در سوژه پسانسانی مطرح می‌شود. از آنجایی که این نوع شناخت خصوصیت‌های قابل تاملی دارد، مطالعه حاضر آن را در موضوع بعدی خود بررسی می‌کند.

شناخت از طریق هویت: خصوصیت شناختی سوژه پسانسانی

اولین بار، عبارت شناخت از طریق هویت را ویلیام هینی، منتقد به نام داستان‌های سایبرپانک و فرهنگ سایبر، بکار برد. او اولین خصوصیت این چنین شناختی را تاخیر اولیه رسیدن به دانش و شناخت در مورد پوچی هویت پسانسانی می‌داند و برای توضیح بیشتر این موضوع، از قیاس ژیزک برای سوژه پسانسانی و پوچی هویتی وی استفاده می‌کند: "سوژه پارالکتیک چشم طوفان است؛ آن مرکز توخالی که اطرافش گرداب بی‌پایان وقایع ذهنی در جریان است. {...} چنین سوژه‌ای پوچی است که به خودی خود هیچ نیست، در عین حال انسان می‌خواهد از آن به عنوان نقطه غیرقابل نمایش ارجاع هویتی خود استفاده کند." (۱۳)

هینی بر این گمان است که تمامی ابرهای اطراف چشم طوفان هویتی سوژه هویت‌ها و حس آگاهی چندگانه او است که ادراک وی از پوچی مرکز خود را به تعویق می‌اندازد. سوژه پارالکتیک پسانسانی نفوذ جزئی خود به این ابر و ادراک پوچی مرکزیت هویتی را تسهیل می‌کند و در این مسیر به او نشان می‌دهد که آمال و هویت‌های چندگانه‌ای ابرهای اطراف این هویت را شکل داده‌اند. در مسیر نفوذ به این ابرها و تلاش برای ادراک پوچی هویتی، حتی سوژه می‌خواهد بعضی اوقات امید متضاد و غیرمعینی^۱ را برای بقا به عنوان سوژه‌های عاملیت‌دار و با کنترل شناختی در خود بپروراند. در شهر جایگشتی^۲، خوانندگان امید کاربری را مشاهده می‌کنند که می‌خواهد به نوعی تمامیت هویتی و شناختی در دنیای مجازی برسد. در قسمتی از رمان، راوی می‌گوید: "هستی مجازی داشت او را می‌فریبید. برای یک لحظه، او خود را به احساس ذره‌ای هویت تسلیم کرد. {...} این بدن مجازی نمی‌خواست که تبخیر شود و شانه خالی کند. اصلاً برایش مهم نبود که در دنیای دیگری یک نسخه به اصطلاح واقعی‌تر و فیزیکی‌تر از وی وجود دارد. او اینجا احساس تمامیت می‌کرد و می‌خواست آن را نگه دارد." (۱۴) در رمان زمانی رویای گذرا و جزئی تمامیت داشتن محقق می‌شود که پول درهام^۳، شخصیت اصلی رمان، می‌تواند به وسیله هویت شبیه‌سازی خود در دنیای مجازی خود را به صورت همزمان به مثابه سوژه و ابژه ببیند. کپی پول درهام در دنیای مجازی (که در رمان از آن به عنوان آتورس^۴ یاد می‌شود) آگاه است که صاحب به اصطلاح حقیقی

1. Ambivalent

2. Permutation City

3. Paul Durham

4. Autoverse

او در حال نظارت و کنترل وی است. از این رو، سوم شخصی او را کنترل و نظارت می‌کند. در عین حال، درهام دنیای مجازی (که به عنوان کپی پول درهام معرفی شد) مایل است با اختیار کردن موقعیت هویتی اول شخص در دنیای مجازی به نوعی استقلال در آن برسد. قرار گرفتن در تجربه اول شخص و سوم شخص هویتی تنها شناختی است که بوسیله آن سوژه‌های سایبرپانک امید متضاد و واهی خود را به دستیابی تمامیت هویتی حفظ می‌کنند و در ابتدای مسیر شناخت، به پوچی هویتی خود علم پیدا نمی‌کنند. این بی‌خبری از پوچی هویتی را می‌توان در صحنه نمایشی در اسکیزاماتریکس پلاس ملاحظه کرد. در این رمان، یکی از شخصیت‌ها نمایشی کاملاً دروغین را برای اهالی تبه‌کار یک شهر تدارک می‌بیند. در وهله اول آنها از دروغین بودن این نمایش آگاه نیستند و به گفته رومین، یکی دیگر از شخصیت‌های رمان، هویت آنها بیش از یک مشت تبه‌کار و "تروریست" می‌شود:

برای یکبار هم که شده، به آنها بیش از یک مشت تبه‌کار و تروریست نظر می‌شود. حتی روسبیان خود را دیگر اسباب‌بازی‌هایی شهوانی لحاظ نمی‌کنند. آنها خود را هنرپیشگانی حرفه‌ای می‌بینند که مخاطب و نمایش‌نامه واقعی دارند. برای آنها مهم نیست که من و تو می‌دانیم که همه اینها دروغ و کلک است. یک نماد زمانی معنا می‌گیرد که معنا و عنصری به آن داده شود و این جماعت تمام زندگی‌اشان را برای این نمایشنامه وقف کرده‌اند (۴۳).

برای "روسبیان" و "تروریست‌های" این شهر مهم نیست که نقش داده‌شده به آنها سنخیتی با پیشه و هویت آنها ندارد. آنها این نقش‌ها را می‌پذیرند، چون مانند هر سوژه پسانسانی تعلق آنها به تمامی جنبه‌های هویتی‌اشان شکننده و موقتی است و از این رو آنها می‌توانند از هر کدام از این جنبه‌ها به آرامی عبور کنند و آن را پشت سر بگذارند. این تبه‌کاران و روسبیان مانند شخصیتی به نام لیندزی نمی‌شوند، چون مانند او به حقیقت هویتی خود، که همانا پوچی هویتی است، پی نمی‌برند و می‌خواهند در برهه‌های مختلف زندگی خود تعاریف و جنبه‌های هویتی گوناگون را به‌سان نقش‌های نمایشی و سینمایی ایفا کنند.

دومین خصوصیت شناخت از طریق هویت، پی بردن شهروندان به پوچی هویتی

خودشان است. در مثال شهر جایگشتی، مشاهده شد که پول درهام دنیای مجازی، بعد از اینکه متوجه می‌شود توسط صاحب خود، پول درهام دنیای فیزیکی، می‌تواند به راحتی حذف شود و یا تغییر پیدا کند، به ادراک پسانسانی از پوچی خود می‌رسد. درهام دنیای مجازی با وجود ادراک این مهم که هیچ کنترل و عاملیت در ادامه بقای خود ندارد، ولی چنین بقایی را دوست دارد و می‌خواهد به آن ادامه دهد. او می‌داند که این چنین بقایی تنها بقایی است که می‌تواند عاملیت و امیدی بسا محدود و ازهم‌گسیخته به هویت پسانسانی هر شهروند و جنبنده دنیای سایبرپانک عطا کند. در اسکیزاماتریکس پلاس، لیندزی^۱ از یکی از شخصیت‌ها به نام رومین^۲ سوال می‌کند که علت علاقه او به دنبال کردن مردم با دوربین چیست و چرا در بازخورد اولیه وی چهره خود را به آنها نشان نمی‌دهد. او در جواب می‌گوید که دوربین به وی این امکان را می‌دهد که مردم را بشناسد. گویی با این ادعا او می‌خواهد اعلام کند که در جایگاه استیلائی و اول شخص است و نسبت به لیندزی عاملیت دارد. این در حالی است که رومین و لیندزی را عاملیت با مقیاس بزرگتری با نام نیفراین بلک مدیکالز^۳ نظارت می‌کنند که خود آنها فقط یکی از گروه‌های تبه‌کار شهر هستند. با این تعبیر، حتی عناصری مانند رومین و گروه تبه‌کار نیفراین نمی‌توانند عاملیت مطلق داشته باشند و در جایگاه سوم شخص و تحت مشاهده و مناظره قرار می‌گیرند. لیندزی با ادراک این مهم تصمیم می‌گیرد که توهم جایگاه استیلائی افراد و ارکانی مانند رومین و نیفراین را حفظ کند و برای آنها "نمایش اجرا کند." (۲۴) او بر این گمان است که "برای شکار کردن یک پرنده، قرار دادن آینه جلوی آن می‌تواند آلت شکار ایده‌آلی باشد." (۲۴) آنها می‌خواهند فکر کنند که عاملیت دارند، مورد "تحسین" قرار گیرند (۲۴) و در مقام استیلائی اول شخص در تجارب خودشان هستند و از این رو، لیندزی که پی برده است چنین عاملیتی برای هیچ‌کس قابل دست‌یافتن نیست، از چنین دانشی به نفع خود بهره می‌گیرد. او توهمی را در نیفراین‌ها تقویت می‌کند که گمان کنند آنها در مقام "فاخر و پرنفوذ حامیان تئاتر قرار دارند." (۲۴) البته چالاکي لیندزی نباید این توهم را در خواننده ایجاد کند که وی عاملیت بلند مدتی دارد. عاملیت او موقتی و گذرا است و او فقط توانسته به شناختی ناقص از موقتی و گذرا بودن این عاملیت دست یابد.

1. Lindsay

2 Ryumin

3. Nephreine Black Medicals

سومین خصوصیت شناخت از طریق هویت سیالیت بین جنبه‌های هویتی شهروندان دنیای سایبرپانک است. به گمان هینی، شناخت از طریق هویت به هیچ‌رو "الهی" و "متعالی" نیست و فقط حضور متعدد جنبه‌های هویتی و شخصیتی را نشان می‌دهد که حول "پوچی شکل گرفته‌اند که انسان آن را هویت جوهری خود می‌خواند." (۲۵) شهروندان می‌توانند در شرایط گوناگون یکی از جنبه‌های غیرجوهری هویت خود را به‌سان تعریف خود در نظر بگیرند، چون هیچ‌کدام از آنها نمی‌تواند جایگاه ثابت، جوهری و غایی را در تعریف هویتی شهروندان به خود اختصاص دهد. خصوصیت سیال بودن هویتی بین جنبه‌های هویتی در رمان ایدورو بارز است. در این رمان ایدورو یک هویت شبیه‌سازی شده تجاری است و در موقعیت بینابین و پارالکتیک دنیای فیزیکی و مجازی قرار دارد. او همواره به سیال بودن خود بین این دو دنیا تاکید دارد و مرتبه خود را در مقام مشاهده‌گر و مورد مشاهده قرار می‌دهد. تعریف راوی از شخصیت به هیچ‌روی ثابت و جوهری نیست و سیالیت و در تغییر و تحول همیشگی را تاکید می‌کند: "تنها واقعیت ایدورو سرزمین خلق‌های پی‌درپی است؛ سرزمین سرشار از فرایند. این فرایندها همواره از تجمیع هویت‌های وی به‌صورت نامتناهی بیشترند. هرچقدر که متراکم‌تر و پیچیده‌تر می‌شود، مظاهر نمایان‌گر او قدرت خود را یک‌به‌یک از دست می‌دهند. { ... } حتی ازدواجش اکسیریش، به‌تدریج و همواره در حال ایجاد است و ادامه خواهد یافت." (۱۵۴) در رمان، تلاش می‌شود که سیالیت ایدورو و شناخت او از طریق هویت در هنجارهای فرهنگ ستاره‌ساز^۱ محدود شود. برخلاف شهر جایگشتی، در ایدورو، این انسان‌ها، و نه مانند درهام دنیای مجازی، هستند که تمنا دارند سیالیت هویت پسانسانی و پارالکتیک را محدود کنند و خمار هویتی تمامیت‌دار را در ذهن خود پیروانند. چنین محدودیتی برای ذهن انسانی لازم است، چون او نمی‌تواند محدودیت سیال و پوچ خود و موجودات و چیزهای اطراف خود را قبول کند و همواره می‌خواهد در تعاریفی مناسب، ملموس و دم‌دستی^۲ به ادراک خود و چیزها بپردازد. از این رو، برخی شهروندان می‌خواهند جوهر سیال ایدورو را نیز به صورت محدود شده درک کنند: "ایدورو در استمرار شکل گرفته است. ولی کم‌کم این استمرار محدود می‌خورد و تزئین می‌شود و به چیزی کوچک‌تر تبدیل می‌شود. در این نقطه است که لینی مشاهده می‌کند که استمرار به چیزی تبدیل می‌شود که کیتی همواره از آن متنفر بوده است."

ایدورو فضای فرهنگ ستاره‌ساز را به خود اختصاص می‌دهد، چون فقط در این فضای کوچک محدود شده و برای مردم قابل ادراک شده است." (۱۸۸) به محض اینکه تمایل به چنین محدودسازی مطرح می‌شود، ایدورو از خود نوعی پیچیدگی غیرمترقبه‌ای را بروز می‌دهد که هیچ‌ساختاری نمی‌تواند آن را محدود کند. در همین صفحه از رمان، راوی روایت را اینگونه ادامه می‌دهد: "با وجود اینکه داده ایدورو در فرهنگ ستاره‌ساز ملموس می‌شود و پیچیدگی خود را از دست می‌دهد، ولی در همان سادگی و ملموسیت ظاهری نوعی پیچیدگی و تصادفی بودن نیز نهفته است. این پیچیدگی و تصادفی بودن و در عین حال مستعد بودن برای نرم شدن در فرهنگ ستاره‌ساز، ایدورو را انسانی جلوه می‌دهد." (۱۸۸)

درهام دنیای مجازی در شهر جایگشتی و ایدورو در ایدورو در صددند که شناخت خود از طریق هویت خود بدست بیاورند و خود را توامان در تجارب هویتی اول‌شخص و سوم‌شخص قرار دهند. به این تعبیر آنها هم مشاهده‌کننده و سوژه هستند و هم در مقام مشاهده‌شده و ابژه قرار می‌گیرند. این دو تجربه چیزی است که آنها را پساانسانی می‌کند و به آنها ادراک بهتری از انسان بودن به عنوان مفهومی عام می‌دهد. انسان بودن در هویت پساانسانی معادل ادراک فقدان جایگاه استیلائی و عاملیت‌دار انسان است. به بیان دیگر، انسانی که هویت‌های متکثر را در خود جا داده و در عین حال به هیچ‌کدام آنها تعلق ندارد. قرار دادن ایدورو در تعریفی یگانه ممکن نیست، چون او مانند هر جنبنده پساانسانی دنیای سایبرپانک از مجموعه‌ای از جنبه‌ها و تعاریف هویتی شکل گرفته که به طور همزمان به همه آنها تعلق و عدم تعلق دارد و بین آنها سیال است. در مثالی دیگر از اسکیزاماتریکس پلاس، کنستانتین شخصیتی است که نگاه محدودی به تعریف هویتی خود دارد و خود را فقط یک مکانیست^۱ می‌داند. در دنیای رمان، مکانیست‌ها در مقابل گروه دیگری از شهروندان به نام شیپرز^۲ قرار می‌گیرند که نگاه بازتری به تحولات جامعه خود دارند. کنستانتین تا آخرین لحظات رمان هویت رادیکال‌شده و محدود خود را حفظ می‌کند، ولی در آخر، تنها چالش هویتی رمان برایش رخ می‌دهد. او در پایان رهایی از چنین بندش‌های هویتی را تنها راه چاره ادراک و تعریف صحیح از هویت در دنیای سایبرپانک می‌بیند: "من تمنای چیزی را دارم که آن را به دست آورده‌ام! حیرت‌زدگی جاودانه که به‌طور همیشگی برآورده می‌شود... حتی خود جاودانگی را

1. Mechanist

2. Shapers

نمی‌خواهم، بلکه تمنای بی‌تعریف آن را آرزو دارم. در این تمنا تمام زیبایی نهفته است ... امید دارم که در دنیا دوام بیاورم تا ببینیم بعد چه اتفاقی می‌افتد! در این اثنا، آیا انتظار برای این "چه" تمام آمال ما نیست؟" (۲۴۳)

پایان رمان بر این گمان است که فرایند رسیدن به هدفی مقدس مانند جاودانگی اهمیت دارد. کنستانتین در پایان رمان به این ادراک رسیده که جاودانگی خود نماینده پوچی است که انسان حول آن هویت‌های مختلف و شناخت خود را تعریف کرده است. افزون بر این ادراک، او به این فهم نیز رسیده که مستحکم‌ترین جنبه هویتی او (که به عنوان یک مکانیست متحجر در نظر گرفته شده بود) می‌تواند کنار گذاشته شود، چون آن هم هویت غایی و جوهری او را نمی‌تواند تعریف کند و فقط یکی از جنبه‌های چندگانه و سیال هویت او را شکل می‌دهد. متزلزل بودن تعریف هویتی انسان در دو شخصیت دیگر به نام‌های تاکشی کوواچ^۱ و بنکرافت^۲ در کربن تغییر یافته نمود پیدا می‌کند. تاکشی کوواچ، شخصیت اصلی رمان، در بدن پلیس ازنیا رفته‌ای به نام رایکر^۳ زندگی می‌کند. طی رمان، کوواچ با دوست صمیمی او به نام کریستین اورتگا^۴ آشنا می‌شود. ابتدا کوواچ گمان می‌کند که می‌تواند رابطه خود با کریستین را غیرشخصی نگه دارد. با این وجود، بعد از اینکه کوواچ در خود احساس علاقه را برای کریستین می‌یابد متوجه می‌شود که دیگر نه به صورت کامل کوواچ باقی مانده و نه کاملاً به رایکر تبدیل شده است. رایکر به خود و به بدن و هویتی که در آن قرار گرفته با نگاه اول‌شخص و سوم‌شخص به صورت همزمان نگاه می‌کند و با این نگاه پارالکتیک، که منجر به شناخت از طریق هویت می‌شود، راز قتل بنکرافت را برملا می‌سازد. بنکرافت، شخصیتی است که قدرت شهر را در دست دارد و با وجود اینکه می‌خواهد تصویری نسبتاً اخلاقی از خود نشان دهد نمی‌تواند خود از انگیزش‌ها و تمناهای پست و فرومایه بگریزد. تأیید وجود این جنبه از وجود متعالی او و کنار آمدن با آن آنقدر برای بنکرافت سخت و غیرممکن است که او خود بدن موقتی را که در آن این تمناها را به مقام عمل رسانیده نابود می‌کند. از این رو، مشخص می‌شود که قاتل بنکرافت خودش بوده است. بعد از برملاسازی جنبه هویتی حیوانی بنکرافت، میریام، همسر وی، خطاب به کوواچ می‌گوید: "او {بنکرافت} خود را برای آن‌کار محاکمه و اعدام کرد. او جبران مافات کرد و مردی که آن جنایات را انجام

1. Takeshi Kovacs

2. Bancroft

3. Ryker

4. Christian Ortega

داده بود از بین برد. اکنون مردی که کوچکترین خاطره‌ای از آن جنبه وجودش و از آن جنایت ندارد با احساس گناه در حال ادامه زندگی خود است. حالا راضی شدی آقای کوواچ؟" (۴۴۰)

بنکرافت احساس گناه می‌کند، چون تحقیقات کوواچ باعث شد جنبه‌های هویتی پنهان خود را بشناسد و وجود آن‌ها را با شناخت از طریق هویت، و نه با علم خطی و منطقی و یا علم متعالی و دینی، تایید کند. در رمان، بنکرافت در موقعیتی قرار می‌گیرد که شناخت خود را بوسیله نوسان میان خاطرات کدر خود در مورد جنایت، تجارب حسی مستقیم و شناخت بوسیله هویت بدست می‌آورد. او بعد از تحقیقات کوواچ می‌تواند خود را در تجارب اول‌شخص و سوم‌شخص قرار دهد و به شناخت از طریق هویت برسد.

چهارمین خصوصیت شناخت از طریق هویت شناخت و پذیرش آسیب‌پذیرترین جنبه‌های هویتی است. در کربن تغییر یافته، کاواهارا نیز شخصیتی پسانسانی است که جنبه‌های آسیب‌پذیر جامعه خود را می‌شناسد و از آنها دوری نمی‌کند و سعی می‌کند در موقعیتی بینابین دنیای تابو و دنیای هنجارها قرار گیرد. او می‌داند که در موقعیت خاصی قرار دارد. این موقعیت به او مانند هر سوژه پسانسانی دیگری عاملیت جزئی می‌دهد و او آن را می‌پذیرد، چون می‌داند این تنها عاملیت و در غایت شناختی است که شهروند سایبرپانکی در اختیار دارد. در رمان او صاحب یک سری روسبی‌خانه است. از آنجا که چنین مکان‌هایی بدنام هستند، او در این مکان‌ها، که به آنها کمتر پلیس و بازرسی سرکشی می‌کنند، برنامه‌های ویروسی خاصی را تعبیه می‌کند تا بتواند بوسیله آن بنکرافت را به سمت نمایان‌سازی جنبه حیوانی‌اش ترغیب کند. سرانجام بنکرافت با آری گفتن به حیوانیت خود مرتکب جنایت می‌شود و یکی از روسبیان را در این مرکز می‌کشد. اقدامات او در روسبی‌خانه کاواهارا ضبط شده است. کاواهارا در مورد علت انتخاب جک ایت آپ^۱ (نام روسبی‌خانه) به عنوان مکانی مناسب برای به دام انداختن بنکرافت می‌گوید:

مکان‌های پست و طردشده مکان‌های مناسبی هستند که در آن کارها و ملاقات غیرقانونی و پنهانی انجام می‌شود. چنین مکان‌هایی خود را از رده‌خارج و قدیمی‌نشان می‌دهند تا دخالت نیروهای رسمی و یا خرابکار در آنها کم شود. از این رو، جک ایت آپ را برای به دام انداختن بنکرافت انتخاب کردیم. این مکان، جایی بود که هیچ پوشش

1. Jack It Up

ماهورهای مستقیمی نداشت تا بتواند دست‌کاری نرم‌افزاری ما را تشخیص دهد. افزون بر این نکته، جک ایت آپ در مکانی بود که اعمال تبه‌کارانه اطرافش زیاد انجام می‌شد و هیچ‌کس فکر نمی‌کرد علت خاصی پشت یک نرم‌افزار ویروسی باید پیدا کند. گزینه‌های نرم‌افزاری آنجا آنقدر مشمئزکننده بود که احتمال دادیم پلیس هیچ‌گاه زحمت تحقیقات دقیق آنجا را نخواهد کشید (۳۴۳).

نظریه‌پردازانی مانند بنجامین و هینی، شخصیت‌هایی مانند کاواهارا را پسانسانی و حتی سایبرگ می‌خوانند چون که آنها در فضایی پارالکتیک و بینابین دو دنیا قرار گرفته‌اند و قابلیت شناخت از طریق هویت را به خاطر داشتن همزمان تجربه اول‌شخص و سوم‌شخص را پیدا کرده‌اند. شخصیت‌هایی مانند کاواهارا و آنهایی که اهمیت شخصیت‌های پارالکتیک را درک می‌کنند نمی‌خواهند از جنبه‌های شرمناک خود دوری کنند و از آن استقبال می‌کنند. کاواهارا می‌داند که جک ایت آپ در موقعیت پارالکتیک و بینابین دنیای تابو و دنیای هنجارها قرار گرفته و از این رو، هویت مشخصی ندارد. او از پوچی هویتی این مکان استفاده می‌کند بدون اینکه در اعمال نقشه خود عاملیت مطلق خرج کند. او فقط سیالیت هویتی روسبی‌خانه را درک کرده و با اغراق جنبه تابوی روسبی‌خانه بوسیله کمترین میزان عاملیت و تلاش، از جنبه پوششی آن برای تعبیه ابزار کنترل بهره می‌گیرد تا بنکرافت را به دام بیندازد. او به همراه روسبی‌خانه هویتی پسانسانی است، چون عاملیت و تعریف هر دو به صورت سیال تعریف شده و با کوچکترین عاملیتی می‌تواند به صورت غیرقابل پیش‌بینی تغییر کند. هینی چنین مکان‌هایی را در داستان‌های سایبرپانک هالون^۱ می‌خواند؛ به گمان او، هالون‌ها مکان‌هایی هستند که "منحصربه‌فرد و جامع به نظر می‌رسند و کاربری ثابتی دارند، ولی در عین حال خود تعلق به کاربری جامع‌تر دیگری دارند و جزء آن می‌شوند." (۵۷) در این رمان، جک ایت آپ چنین مکان پارالکتیکی است که به نظر می‌رسد مظهر مطلق تابوی روسبی‌گری است و ساختار منحصربه‌فردی در این زمینه دارد ولی خود جزء بزرگ‌تری از نظام کنترل و جاسوسی است. خود این نظام جاسوسی و کنترل هم نمی‌تواند هویت غایی این روسبی‌خانه را شکل دهد، چون توانسته است بر اساس فعالیت چنین مکان‌هایی هویت بگیرد و از منظری دیگر آن جزء چنین مکان‌های تابویی است.

نتیجه‌گیری

مطالعه حاضر نشان داد که سوژه پسانسانی دنیای سایبرپانک تعلق خاطر به هیچ‌کدام از هویت‌های ابرگونه‌ای ندارد که گرد چشم توخالی طوفانی شکل گرفته‌اند. همه شهروندان دنیای سایبرپانک می‌توانند هویتی پسانسانی داشته باشند، و خود را در مقام مشاهده‌کننده (سوژه) قرار دهند و هم می‌توانند آن را در مقام سوم‌شخص، مورد مشاهده و ابژه تجربه کنند. چنین سیالیتی بین مشاهده‌گر و مشاهده‌شده ناشی از عاملیت بی‌اساس و پوچ سوژه‌های پسانسانی است و سبب می‌شود آنها به شناخت از طریق هویت برسند. از یک سو، بعضی از آنها مانند بنکرافت در کربن تغییر یافته بیش از حد شیفته یکی از تعاریف هویتی خود می‌شوند و از یاد می‌برند که خود را در مقام مشاهده‌شده قرار دهند. چنین افرادی، فقط تجارب مستقیم حسی خود و شنیده‌های خود را ملاک شناخت قرار می‌دهند. از سوی دیگر، شخصیت‌هایی مانند کاواهارا و روسبی‌خانه‌هایش در همین رمان و ایدورو و یود در رمان‌های دیگر تحلیل شده در این بررسی به داشتن عاملیت جزئی و ناقص خود پی می‌برند. سوژه پسانسانی می‌داند که ادراک آنها از پوچی خودشان هم فقط زمانی میسر می‌شود که کامل و مطلق نباشد و مرتب با درگیر شدن آنها در روزمرگی و آرزوی تمامیت داشتن مختل شود. کواچ در کربن تغییر یافته، دیگر شخصیت‌های رمان ایدورو و پول درهام در شهر جایگشتی مرتب می‌خواهند با تمنا به یک هویت به نوعی آرامش و تمامیت برسند؛ تمنایی که با ذات پوچ آنها در تضاد است و سبب می‌شود که هیچ‌گاه به آرامش نرسند، و همزمان، در ادراک پوچی خود نیز به صورت مطلق موفق نباشند. کواچ می‌داند که رایکر نیست، در عین حال، به رابطه احساسی خود با کریستین ادامه می‌دهد؛ درهام دنیای مجازی در دنیای مجازی می‌داند که این دنیا به اصطلاح واقعی نیست، با این وجود می‌خواهد به نوعی تمامیت حاضر در آن دنیا دسترسی پیدا کند. گویی تجربه سوژه پسانسانی که بین دو دنیا (دنیای فیزیکی و مجازی و یا دنیای تابوها و هنجارها و یا هر تقابل دیگری) قرار می‌گیرد ناقص است، چه زمانی که می‌خواهد به پوچی خود علم پیدا کند و چه زمانی که می‌خواهد در روزمرگی و تجارب حسی و شنیده‌های سطحی خود محو شود. او در تبلور هر دو نوع تجاربش عاملیت ندارد و یا بهتر است بگوییم عاملیت جزئی دارد. تجربه شناخت سوژه پسانسانی که بوسیله قرار گرفتن در موقعیت‌های بینابینی و پارالکتیک حاصل می‌شود و وی را از پوچیش باخبر می‌کند به هیچ‌وجه کامل نیست و

به تجربه‌ای متعالی و روحانی تبدیل نمی‌شود. این تفاوت پوچ‌گرایی سایبرپانک با فلسفه پوچ‌گرایی است. در سایبرپانک، علم پیدا کردن به پوچی همواره ناقص است، همانطور که دیگر تجارب انسانی به خاطر بی‌اساس بودن مرکز هویتی شهروندان سایبرپانک ناقص است.

The Eye/I of the Storm: The Hollowness of Identity and Knowledge of Posthuman Subjects in Cyberpunk Fiction

Hossein Mohseni¹/Kian Soheil²

Abstract

Introduction: *Cyberpunk is one of the latest genres in the development of science fiction. In it, characters deal with various cybernetic and technological advancements with futuristic affinities. In this genre, characters experience such futuristic advancements through a series of images and surface values.*

Background Studies: *Alongside Garfield Benjamin's The Cyborg Subject: Reality, Consciousness and Parallax, and William Haney's Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction: Consciousness and the Posthuman as the two key critical sources of the study, it considers David Bell's Cyberculture Theorists, Larry McCaffery's Storming the Reality Studio and Graham Murphy's Beyond Cyberpunk so that the position of the utilized critical premises within the historical development of cyberpunk fiction can be determined. Next, to these sources which have critically discussed cyberpunk fiction, the study also considers sources such as Adam Robert's Science Fiction and Larry McCaffery's Across the Wounded Galaxies so that cyberpunk fiction's position in the overall development of science fiction as a literary genre can be understood. After reviewing the critical position of cyberpunk fiction in the development of science fiction, the study searches for the sources which have directly discussed cyberpunk fiction as a genre in itself. In this search, Dani Cavallero's Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson and Nader Elhefnawy's*

1. Ph.D. student of English Literature. Shahid Beheshti University. Tehran-Iran.

2. Member of the English department. Shahid Beheshti University. Tehran-Iran.

Cyberpunk, Steampunk and

Wizardry: *Science Fiction since 1980 are two of the sources which have been engaged directly with the genre and its various aspects.*

Methodology and Argument: *Through reviewing works of key writers in the genre - including Bruce Sterling's Schismatrix Plus (1985), Greg Egan's Permutation City (1994), William Gibson's Idoru (1996), and Richard Morgan's Altered Carbon (2002) – the present study asks what the status of characters' knowledge and identity is in the cyberpunk world. This general research question is parsed into two minor questions, creating the final structure of the article: First, what are the repercussions for citizens who are involved with superficial values both in the physical and virtual aspects of the cyberpunk world? Second, can citizens gain any knowledge in regards to their identity status in the cyberpunk world? In answering the first question, the key features of the posthuman identity of cyberpunk citizens are enumerated. Being incapable of referring to a fixed identity center; being incapable of acquiring redemption or absolution, identity multiplicities, and knowledge through identity as the only means of knowledge acquisition are the four features of the posthuman identity of cyberpunk citizens. In answering the second question, the features of knowledge through identity as the only means of acquiring knowledge are enumerated. Being in initial deterrence and oblivion regarding the hollowness of identity, partial and temporary realization of identity hollowness, remaining fluid among identity multiplicities, strengthening of a non-nihilistic and non-religious urge to return to nothingness, embracing one's basest and vulnerable identity aspects, and embracing the partial and temporary nature of all knowledge acquisition processes are the six features which knowledge through identity has in the cyberpunk world.*

Conclusion: *Through the utilization of ideas of Garfield Benjamin and William Haney, two well-known critics in Cyberculture and Posthuman/Cyborg Identity, the study concludes that cyberpunk citizens' knowledge and definition from their identities are shattered and non-essential. Cyberpunk citizens have fluid movement between their various identities and have a simultaneous sense of belonging and non-belonging to all of them. All these identities are formed around the hollowness and emptiness of the citizens' identity core, which is the only essence of posthuman subjects. These identities only create deterrence in citizens' paths to realize their emptiness. Only a few of the citizens manage to understand temporarily their identity hollowness and their fluidity among their exchangeable identities.*

Keywords: *Cyberpunk, Cyborg, Posthuman, Knowledge, Identity*

References

- Benjamin, Garfield. *The Cyborg Subject: Reality, Consciousness and Parallax*. London: Palgrave Macmillan, 2016.
- Bell, David. *Cyberculture Theorists*. London and New York: Routledge, 2007.
- Egan, Greg. *Permutation City*. New York: Harper Prism, 1994.
- Gibson, William. *Idoru*. New York: Viking Press, 1996.
- Haney, William S. *Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction: Consciousness and the Poŝthuman*. Amsterdam and New York: Rodopi, 2006.
- McCaffery, Larry. *Storming the Reality Studio*. Durham and London: Duke University Press, 1991.
- Morgan, Richard. *Altered Carbon*. London: Orion Publishing Group, 2002.
- Murphy, Graham J. and Sherry Vint. *Beyond Cyberpunk*. New York and London: Routledge, 2010.
- Parvizi, Fariba, and Shideh Ahmadzadeh Heravi. "The Concept of Motherhood in Feminist Theory and Fiction: A Study of Sheri S. Tapper's *The Gate to Woman's Country*". *CLLS*, Vol. 8, No. 5, 2012, 33-52.
- Sterling, Bruce. *Schismatrix Plus*. New York: ACE Books, 1996.