

تغییر ماهیت انسان در سپهر زیستی وب (بر اساس ساختار پیشنهادی جوزف کمبل)

سمیه مهریزی ثانی^۱

^۱ دانش‌آموخته دکتری تخصصی پژوهش هنر، دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده هنر و معماری، تهران، ایران.

s.mehrizi@gmail.com
sodayehmehrizi.com

چکیده

هم‌راستا با پیشرفت وب، از سپهر اطلاعاتی عبور نموده، به سپهر ارتباطی و سپس سپهر زیستی وارد شدیم. شکل‌گیری این سپهر زیستی، زیربنای طرح ایده‌ای نو با نام پارادایم سه‌جهانی شدن‌ها را می‌گشاید. انسان به‌عنوان یک کنش‌گر فعال به فضای مجازی وارد شده و این فضا جایگزین زیستگاه پیشین وی یعنی طبیعت شده است. به طبع آن تفکر بینش‌محور به این فضا راه یافته و اسطوره‌ها نیز در بستر آن باززایش می‌شوند. اکنون این سپهر جدید زیستی، به بستری وسیع برای فعالیت‌های فیزیکی انسانی، ارتباطات و روابط اجتماعی بدل شده است. با پذیرش تحقق سپهر زیستی، باید ساختارهای نوین اندیشه‌ای و شیوه‌های پذیرش تبعات هم‌زیستی با این شرایط جدید را مورد بررسی قرار داد. هدف از این مطالعه، ارائه الگویی جهت منطبق شدن با این فضا، بر پایه‌ی ساختار پیشنهادی کمبل است. روش پژوهش توصیفی-تحلیلی و متکی به استفاده از منابع کتابخانه‌ای است.

زندگی وب‌وار ما را با یک جهان جدید آشنا نموده است. در نتیجه اسطوره‌های مربوط به اینترنت نیز به تبیین جایگاه و شیوه‌ی تعامل انسان در این زیستگاه جدید می‌پردازند. در این پژوهش ساختارهای نوین اندیشه‌ای و برداشت‌های هویتی که زیربنا و ایده‌بخش این فضای جدید بوده‌اند، بررسی شد. مشخص شد که منطبق شدن با این فضا نیازمند چه تغییراتی در هویت و شیوه‌ی تعاملات ما است. نتایج این مطالعه، نشان می‌دهد که اسطوره سفر قهرمان، جامعه یکپارچه، آرمان‌شهر، هویت‌های چندگانه و پایان جهان، چگونه سبب تغییر ماهیت انسان در اینترنت شده‌اند.

کلمات کلیدی

وب، کمبل، اسطوره، سپهر زیستی، اینترنت

۱- مقدمه

جزیی حیاتی از تمدن بشری هستند که جهت برآوردن نیازهای روانی و آرزوهای آرمانی به زبان آمده‌اند. اسطوره‌ها بازگوکننده‌ی روش زیستن بشر و زندگی پس از مرگ هستند. اسطوره‌ها در ناخودآگاه جمعی بشر رسوب کرده و بیان هستی را با تخیل، هنر، تاریخ، ادبیات و مذهب در هم می‌آمیزند. از این رو با کنش و اجرا پیوند دارند. در نظر یونانیان باستان «کنش»^۱، تجربه‌ی زیستی بوده که با فراگردهای روزمره آدمیان در ارتباط است. در این تجربه‌ی زیستی مردم به فعل در آوردگان روایت‌ها هستند.

با توجه به این پیشینه، پیش فرض کلی بر این پدیده استوار است که دانش‌قادر است زمینه‌ای برای بروز بینش مفهومی پدید آورد. صورتی نو برای مفاهیم آفریده و عاملی جهت به فعلیت در آوردن آنها باشد. با فرا رفتن اینترنت از ابزاری فنی جهت انتقال اطلاعات، امروزه این فضا به محلی وسیع برای فعالیت‌های فیزیکی انسانی، ارتباطات و روابط اجتماعی بدل گشته است.

تفکر بینش‌محور یا به تعبیری اسطوره‌ای، در صدد تبیین هستی‌شناسانه‌ی انسان و پاسخ به مسایل وجودی وی است. از طریق درک کلیت جهان، تفسیرکننده‌ی پدیده‌های هر عصر بوده و بر خلاف دانش که به امور جزئی اشاره دارد، به توجیه تمامیت پدیده‌ها می‌پردازد. از این رو گذار به دانش به‌معنای از میان رفتن بینش نیست. به دلیل یک سنخ نبودن، قیاس دانش و بینش و تصور ارجحیت دانش بر بیش تصویری خالی از معنا است. رابطه بینش و دانش دوسویه است. دانش توان آن‌را دارد که به محملی برای رویکردهای اجتماعی، فلسفه، جریان‌های هنری بدل گشته و زمینه‌ی رشد و تفسیر بینش را فراهم آورد.

اساطیر فرآورده‌ی بینش هستند که در قالب روایی، به‌عنوان عامل انتقال بینش، تداوم یافته‌اند. اساطیر به‌مثابه‌ی احیای روایت‌گونه‌ی واقعیتی ازلی و

به طبع آن تفکر بینش محور به عنوان یک سنت فکری به این سپهر زیستی جدید نیز راه یافته است. این سپهر زیستی، محملی برای کنش مبتنی بر بینش، و حاملی برای سنت روایی آن یعنی اساطیر اینترنت خواهد بود.

فرضیه اصلی پژوهش آن است که زندگی و بوار ما را با یک جهان جدید آشنا نموده است. زیستن در این فضا، نیازمند تغییر در شیوه اندیشه و کسب مهارت‌های ویژه جهت ملحق شدن به جامعه‌ی شبکه‌ای است.

مظاهر عصر حاضر که عصر شتاب نام گرفته، در بسیاری از موارد با اسطوره‌پردازی، تناقض داشته و چنین می‌نماید که انسان امروزی به این عناصر بی‌توجه شده است. اما در ناخودآگاه، زمینه‌ی تولید اسطوره‌ها، همواره فراهم است. یکی از جایگاه‌های اسطوره‌ای، اینترنت است. اسطوره‌های مربوط به اینترنت به تبیین جایگاه و شیوه‌ی تعامل انسان در این زیستگاه جدید می‌پردازد. نادیده انگاشتن این جهان، به معنای حذف نیمی از جهان کنونی خواهد بود. شایسته است تا تحقق یک سپهر زیستی نوین در بستر شبکه‌ی جهان گستر اینترنت را پذیرفت و شیوه‌های مختلف پذیرش تبعات هم‌زیستی با این شرایط جدید را مورد بررسی قرار داد. در صورت پذیرفتن این پیش‌فرض، باید ساختارهای نوین اندیشه‌ای و برداشت‌های هویتی را بیابیم که زیربنا و ایده‌بخش این فضای زیستی است.

هم‌راستا با تحول وب و تکنولوژی مسلط بر آن، از سپهر اطلاعاتی عبور کرده، به سپهر ارتباطی و سپس سپهر زیستی وارد شدیم. شکل‌گیری این سپهر زیستی، زیربنای طرح ایده‌ای نو با نام پارادایم سه‌جهانی شدن‌ها را می‌گشاید. به این ترتیب انسان به عنوان یک کنش‌گر فعال به فضای مجازی وارد شده و این فضا جایگزین زیستگاه پیشین وی یعنی طبیعت شده است. این سپهر، به بستری وسیع برای فعالیت‌های فیزیکی انسانی، ارتباطات و روابط اجتماعی بدل خواهد شد. با پذیرش تحقق سپهر زیستی، باید ساختارهای نوین اندیشه‌ای و شیوه‌های پذیرش تبعات هم‌زیستی با این شرایط جدید مورد بررسی قرار گیرد.

این پژوهش، پس از منطبق نمودن انسان با این فضای زیستی جدید، شناخت قابلیت‌هایش در تحقق آرمان‌های جمعی و تبیین جایگاه آن به عنوان اسطوره‌ای زنده، برخی از پندارهای متداول درباره‌ی معنا و مفهوم اسطوره و امکان بازآییش و خلق اسطوره‌های جدید در روزگار خردگرایی دانش‌ورانه به چالش فرا می‌خواند. در اینترنت، واقعیت، آرمان‌گرایی و توهم به شیوه دیرپایه‌ی اسطوره‌سازی‌های کهن درهم آمیخته، بسیاری از مفاهیم اعتبار خود را از دست می‌دهند. این فضای بی‌انتهای مجازی با دارا بودن ویژگی‌های اساطیری، مهم‌ترین بستر تحقق آرمان‌های جمعی بشر است.

۲- اسطوره‌سازی از دیدگاه کمبل

«جوزف کمبل»^۲، با توجه به بن‌مایه‌ها و مضامین مشترک اساطیر در فرهنگ‌های مختلف، به این امر اشاره می‌کند که اسطوره‌ها از اشکال واحد کهن‌الگوها تبعیت می‌کنند. با توجه به فرهنگ‌های مختلف استحاله یافته و شکل‌های نوین به خود می‌گیرند. «کمبل» اسطوره‌ها را محصول مشترک ناخودآگاه با خودآگاه، و ارتباط میان فرد با جامعه می‌داند. از نظر او اسطوره‌ها، محصولات خودبه‌خودی برآمده از خواب نیستند، بلکه الگوی آن‌ها تحت تاثیر خودآگاه ما قرار داشته و کنترل شده است. از دیدگاه کمبل، اسطوره‌ها، کهن‌الگوهایی هستند که کشف و درک شده‌اند. آن‌ها بازتابی از ترس‌ها، آرمان‌ها، اهداف و انگیزه‌بخش ما در زندگی هستند. قدرت اسطوره به زندگی

ما معنا و به تلاش‌هایمان هدف بخشیده و نیروی خیال ما را شبیه‌انگیز و پندارگونه برمی‌انگیزانند (کمبل، ۱۳۸۵: ۱۵-۴۸).

از نظر کمبل، اسطوره‌ها در تمامی دوران‌ها حضور داشته و به تبیین ارتباط درون و بیرون ما می‌پردازند (همان: ۴۸-۱۵). به عبارتی، اسطوره‌های جهان، داستان واحدی را بیان می‌کنند. تعدد اسطوره‌ها به دلیل ویرایش‌هایی گوناگون از داستان است. با توجه به تجربیات اجتماعی منحصر در هر فرهنگ، اسطوره‌ها به گونه‌ای متفاوت، در جوامع مختلف و در زمان‌ها مختلف متجلی می‌شوند. در این میان، یک اسطوره‌شناس تطبیقی با شناخت گسترده‌ی خود، می‌تواند ارتباط بینادین میان آنها را مشاهده و کشف کند (همان: ۳۵). از این رو اسطوره را روح زنده آن چیزهایی می‌داند که از فعالیت‌های ذهنی و فیزیکی بشر نشأت گرفته و عامل پویایی و تکامل جامعه‌ی انسانی است. در نتیجه نمی‌توان تمایل اسطوره‌سازی بشر را برای همیشه سرکوب کرد.

با این نگرش، چهار کارکرد اصلی برای اسطوره‌ها در نظر می‌گیرد. نخستین تابع از زندگی اسطوره، برقراری ارتباط میان دوجهان یا نقش عرفانی است. این کارکرد مذهبی اسطوره، مردم را به حفظ تواضع و به رسمیت شناختن راز و رمز اسطوره وا می‌دارد. دومین کارکرد، آرایه‌ی بعد کیهان‌شناختی است. کارکرد سوم، نقش جامعه‌شناختی است. کارکرد چهارم که مهم‌ترین بخش در اسطوره‌شناسی است. فرد در توافق با خود به مثابه‌ی جهان اصغر و دنیا به مثابه‌ی جهان اکبر است. همچنین بر اساس دیدگاه کمبل، اساطیر سرچشمه‌ای از تجربه‌های فردی، یادگیری و منافع سیاسی برای نوسازی جامعه و تجربه‌ی زیستن هستند (Campbell, 1991: 4-9).

۳- تغییر ماهیت اسطوره‌ها بر اساس ساختار

پیشنهادی کمبل

کمبل در بحث از اسطوره‌ها، نخست ذهن ما را به این پرسش جلب می‌کند: «تا کی زمین گهواره‌ی ما خواهد ماند و ما را در پناه خویش خواهد پذیرفت؟» (Campbell, 1991: 6). از نظرگاه کمبل، اسطوره‌ها همانند ذرات سفال شکسته بخشی از پیشینه و اعتقادات دورنی ما را نمایان می‌سازند. فناوری و رایانه، برای نجات ما کافی نیست. ما باید به شهود و احساس مان تکیه کرده و از خرد عقب‌نشینی کنیم (همان: ۸-۶). تا بتوانیم از زندگی و بوار لذت ببریم. اکنون که این سپهر زیستی جدید جایگزین بستر باستانی شده است، بینش اسطوره‌ای به جای تبیین ارتباط با طبیعت به تبیین ارتباط ما با این بستر جدید می‌پردازد. این جهان نو برخلاف زمین قدیم، وابسته‌ی وجود ما است. ما پاره‌ای از آن، بلکه تمام آن هستیم.

بر پایه چهارچوب نظری به تحلیل اسطوره‌شناسانه‌ی سپهر زیستی جدید، پرداخته شد. هدف از این مطالعه، تبیین رابطه‌ی انسان، و بررسی تغییرات هویتی و شیوه‌ی تعامل مورد نیاز جهت منطبق شدن با این فضا است. جهت دست‌یابی به این هدف دو پرسش آغازین طرح شده است:

۱- آیا فضای اینترنت ما را با یک سپهر اسطوره‌ای جدید آشنا نموده است؟

۲- منطبق شدن با این فضا نیازمند چه تغییراتی در هویت‌یابی و شیوه‌ی تعاملات انسان است؟

۳-۱- اسطوره سفر قهرمان

قهرمان، مهم‌ترین تک اسطوره‌ای است که کمبل بخش گسترده‌ای از آثار خود را به آن اختصاص داده است. قهرمان از دیدگاه او، تجسم آرمان‌های

۳-۲- اسطوره جامعه یکپارچه

نقش جامعه‌شناختی، سومین کارکردی است که کمبل برای اسطوره‌ها در نظر می‌گیرد. از دیدگاه کمبل با شکل‌گیری یک جامعه و گسترش ارتباطات، اساطیر نیز در درون آن از طریق تجربه‌های فردی و با اهداف گوناگون زاده می‌شوند (Campbell, 1991: 5-84). کمبل می‌گوید: هر نظام اسطوره‌ای در جامعه‌ای معین و در محدوده‌ای بسته رشد می‌کند. در نتیجه کلید راهنما، جامعه‌ای است که با آن پیوند دارید (کمبل، ۱۳۸۵: ۴۸). مطابق این ویژگی اسطوره‌ای، ما یک انسان در طبیعت نیستیم، بلکه عضوی از یک جامعه هستیم. الزام به وابستگی‌های جغرافیایی و تاریخی از شرایط لازم جهت عضویت در یک گروه اجتماعی است. با عضویت در یک گروه است که جدایی از طبیعت و همبستگی با اساطیر ممکن می‌شود (Campbell, 1991: 5).

در این سپهر، شبکه‌های اجتماعی مجازی، یک جامعه‌ی گسترده‌ی جهانی را شکل داده است (Christensen, 2003: 45). این شبکه‌ها زیربنای تشکیل جوامعی از افراد هم‌فکر سراسر جهان را فراهم آورده که موجب دگرگونی در تعاملات اجتماعی شده است. جامعه‌ی نوین را می‌توان جامعه‌ی شبکه‌ای نامید که ارتباطات و تلقی نسبت به خود، دیگران و جهان را متحول نموده است. برخلاف جهان واقعی، شرط عضویت در گروه اجتماعی مجازی، الزاماً وابستگی‌های جغرافیایی و فرهنگی نیست، برخورداری از اندیشه‌ی پیچیده، از مهم‌ترین شرایط ملحق شدن به جامعه‌ی شبکه‌ای است. اندیشه‌ی پیچیده به نوع خاصی از شیوه‌ی تفکر گفته می‌شود که برخلاف اندیشه‌ی تک بعدی، تفکری غیر خطی و چند ساحتی است. این اندیشه از یک منبع واحد سرچشمه نمی‌گیرد بلکه رفت و برگشتی بی‌وقفه میان قطعیت و عدم قطعیت است (Cilliers, 1998: 107-108). اندیشه‌ی پیچیده مغایر با اندیشه ساده‌گر، یعنی نظم، جدایی‌پذیری و منطقی نیست، بلکه اصول نظم و بی‌نظمی، جداسازی و پیوند، خودگردانی و وابستگی را در طرحی وسیع‌تر، در درون خود ادغام می‌کند.

۳-۳- اسطوره آرمان شهر

با عضویت در شبکه‌های اجتماعی مجازی و برقراری ارتباطات جهانی، می‌توان شهرهایی به وسعت جهان بنا کرد. ولی این شهر بدون اسطوره‌پردازی، شهری بی‌شناسه و بی‌هویت است. فضای مجازی را می‌توان به‌عنوان اسطوره‌ی آرمان شهری در نظر گرفت که در آن با عدم قطعیت‌ها و تداخل انسان‌ها با فرهنگ‌های مختلف مواجه هستیم. بدون آنکه هیچ کدام بر دیگری برتری داشته باشد. این فضا به گروه‌های اجتماعی صرف نظر از جنسیت، هویت، قومیت و مذهب اجازه حضور هم‌زمان داده و آن‌ها می‌پروراند. این شهر، فضایی زیستی است که هر کس می‌تواند آن را مطابق خواسته‌ی خود بنا کند. در این «شهر بی‌شناسه»^۲ «تصور عمومی» جایگزین «فضای عمومی» می‌شود.

به‌عنوان مثال در بازی‌های شخصیت‌محور، امکان ساخت فضای آرمانی مهیا می‌شود. می‌توان صاحب دهکده یا کشوری وسیع بود، با دشمنان واقعی‌اش جنگید، با سایر کشورها متحد شد و قلمرو خود را گسترش داد. این تأثیرگذاری به میزانی است که کشورهای مجازی در بتن جهان واقعی به رسمیت شناخته شده است. به‌طوری که در اجلاس سال ۲۰۱۱ گروه «جی‌هشت»^۴ و «مارک زاکربرگ»^۵ بنیانگذار شبکه اجتماعی «فیس‌بوک»^۶ و «اریک اسمیت»^۷ مدیر اجرایی شرکت گوگل، به‌عنوان سران وسیع‌ترین و

بشری است. انسانی است که توانایی غلبه بر محدودیت‌های شخصی و بومی را دارد. بازتاب‌دهنده‌ی امیدهایی هست که به زندگی معنا می‌دهند. نماد غلبه بر تمایلات درونی و واجد ارزش‌های قابل ارج است. دانش و قدرت را به خدمت می‌گیرد و برای به‌دست آوردن آزادی تلاش می‌کند (همان: ۶). کمبل معتقد است شخصیت‌های اسطوره‌ای همانند قهرمانان در تمامی فرهنگ‌ها، فرایندی مشخص را سپری می‌کنند که به‌صورت الگویی معین قابل پیگیری است (کمبل، ۱۳۸۵: ۳۵). طبق این فرایند قهرمان معاصر نیز، مراحل مشابه با قهرمان کهن را سپری می‌کند. در نتیجه الگوی تک‌اسطوره‌ی قهرمان کمبل را می‌توان در اسطوره‌شناسی نوین و در تحلیل سفر انسان به یک سپهر زیستی جدید نیز مورد استفاده قرار داد.

کمبل در تشریح سفر قهرمان سه مرحله جدایی، تشرف و بازگشت را در نظر می‌گیرد. در نخستین مرحله، قهرمان دعوت به ماجراجویی را می‌پذیرد و از شناخته‌ها به سوی ناشناخته‌ها حرکت می‌کند. این مرحله، خطر رویارویی با شکست، زیان و جسارت پیش‌رفتن به سوی اهداف یا باورهای بزرگتر است. مطابق با الگوی سفر قهرمان کمبل، قهرمان جهان مجازی نیز با ورود به فضای پر رمز و راز اینترنت، سفر خود را به سوی ناشناخته‌ها و دریچه‌های نوینی از زندگی آغاز می‌کند. او جهت پیمودن مسیر قهرمانی، شجاعت به خرج می‌دهد. با پا گذاشتن در این راه از محدودیت‌ها عبور کرده و بر اهریمن چیرگی می‌یابد. پس از ملحق شدن به جامعه‌ی شبکه‌ای، جرات فراتر رفتن از ضوابط وضع شده را می‌یابد. با تنظیم دوباره‌ی هویت و ساختن جهانی نو، بر مشکلات فایق می‌آید. قادر است چیزهایی را بیش از آنچه هست ببیند. ویژگی قهرمان، پشتکار بی‌حد، بلندپروازی و تصمیم برای رفتن به سمت ناشناخته‌ها است. به این ترتیب به دومین مرحله از سفر قهرمان می‌رسیم.

دومین مرحله‌ی جست‌وجوی قهرمان، مواجهه با چالش‌ها و تلاش برای کشف تازه‌ها است. پس از ورود به این جهان جدید، خود را در مرزهای سیال قلمروهای ناآشنا می‌یابد. در این مرحله با نیروی ذهن بر وضعیت ناپایدار چیرگی یافته و تلاش می‌کند منابع کنونی را به نحوی متفاوت، سامان دهد. پشتکار او مانع از تسلیم در برابر شکست‌ها می‌شود. این راه با وجود مخاطرات فراوان، بستری جهت یافتن فرصت‌های سودمند است.

مرحله‌ی سوم بازگشت است. در این مرحله، قهرمان همراه دانش یا دستاوردی جدید به میان جامعه بازمی‌گردد. استقبال مردم نشانه‌ی موفقیت او است. هدف او، جسارت دوباره رفتن به سمت ناشناخته‌ها برای آوردن دانشی است که مردم ارج می‌نهند.

مطابق الگوی کمبل، در این جهان نوساخته، هر فرد به تنهایی می‌تواند قهرمان فضای متکثر مجازی باشد. قهرمان جهان مجازی را می‌توان بانی یک شهر، یک روش و یا بخشی از فرآیندی دانست که سبب بهبود زندگی مردم می‌شود. بازگشت قهرمان به زندگی عادی، خود مرحله‌ای است که باید سپری شود (Campbell, 2008: 179). پس از بازگشت، قهرمان متعلق به قلمروی محدود این جهانی نیست، بلکه شهروند هر دو جهان است. می‌تواند به آزادی در هر دو قلمرو رفت و آمد کند. آخرین عمل قهرمان که در زندگی‌نامه‌اش ثبت و جاودانه می‌شود، مرگ یا عزیمت اوست (همان: ۱۰).

این اسطوره نشان می‌دهد که عصر قهرمانان بزرگ به پایان رسیده و اکنون قهرمانان متکثر دانش‌محور، فرصتی برابر برای قهرمان شدن و تغییر جهان در اختیار دارند. در این فضا یک قهرمان به‌عنوان مغز متفکری می‌تواند کنترل جهان مجازی را در دست داشته باشد.

پرجمعیت‌ترین کشورهای جهان، در میان سران هشت کشور بزرگ صنعتی جهان حضور یافتند.

۳-۴- اسطوره‌های چندگانه

کمبل این تفکر را که ماوراءطبیعی چیزی بر فراز طبیعت است تفکری ویران‌گر می‌داند. از دیدگاه او، این تفکر در قرون وسطی سبب شده بود که دنیای آن روز به یک سرزمین ویران بدل شود. سرزمینی که مردم در آن مطابق خواسته‌ی خویش عمل نمی‌کردند. زیرا قوانین وضع شده، هم‌راستا با قوانین ماوراءطبیعی، از آن‌ها می‌خواست آن‌طور که حاکمان هدایتشان می‌کردند رفتار کنند. در چنین سرزمینی، مردم ناگزیر از ساخت هویتی هستند که جبر جامعه بر ایشان تحمیل می‌کند (کمبل، ۱۳۸۵: ۱۵۵-۱۵۴). اما فضای مجازی محلی رها از محدودیت‌های مادی و فضایی مهیای ساختن هویت‌های جدید است. خلق هویت‌هایی که در جهان فیزیکی نمی‌توان ایجاد نمود در فضای مجازی فراهم است. آزادی موجود در شبکه‌های اجتماعی مجازی این اجازه را به کاربران می‌دهد تا هویت شخصی‌سازی شده و چندگانه‌ای را بنا کنند. این فضاها بر اساس هویتی مبهم ساخته شده‌اند که ارتباط مستقیمی با میزان آزادی‌های اجتماعی دارد. از این‌رو کاربران می‌توانند هویت حقیقی خود را که در جامعه پوشیده بود، بروز دهند (Christensen, 2003: 48).

بر اساس تحلیل کمبل هویت‌های چندگانه‌ی مجازی-واقعی، یادآور اسطوره‌های معاصر همانند «بت‌من»، «مرد عنکبوتی» و «سوپرمن» است. در این اسطوره‌ها با یک آبرانسان روبرو هستیم که هم‌زمان دارای دو هویت متضاد هستند. با بررسی تعامل کاربران در بازی‌های نقش‌محور اینترنتی مشخص می‌شود که در فضای مجازی ملاحظات اخلاقی غایب نیست و این سپهر زیستی فی‌نفسه مانع شکل‌گیری پیوندهای اجتماعی نمی‌شود. در حقیقت بخش عمده‌ای از کاربران فعالانه به دنبال ارتباطات اجتماعی‌اند زیرا ارتباط همواره قسمت لذت‌بخش در تجربه‌ی بازی‌های اینترنتی است (ون‌لون، ۱۳۸۸: ۱۴۵).

۳-۵- اسطوره پایان جهان

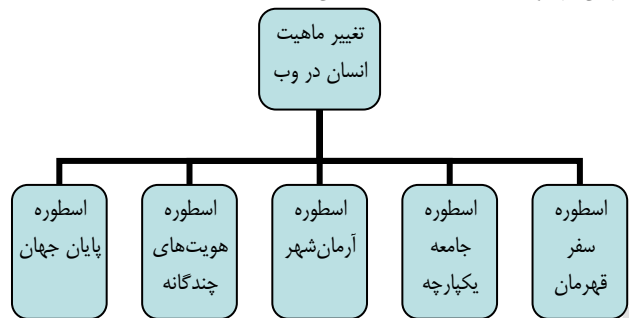
طبق نظریه‌ی کمبل، همانند جهان اسطوره‌ای، فضای مجازی نیز می‌تواند نشانه‌هایی از جهان در انتظار گودو را بازنمایی کند (Campbell, 1991: 5). زمانی که انسان، پا به فضای مجازی می‌گذارد، حتی در آرمان‌شهر خود بناداشته‌اش نیز در انتظار بی‌پایان تحقق اسطوره‌ی رستاخیر است. نمونه‌ی توهم این فروپاشی عظیم، هشدارها و ترس‌های فراوان در پایان سال ۱۹۹۹ میلادی است. باوجود آنکه همه می‌دانستند پایانی بر این جهان مجازی نیست و رستاخیزی به وقوع نخواهد پیوست. اما گویی اعتقاد به پایان جهان به نیازی فطری بدل شده و جامعه‌ی شبکه‌ای نیز از آن رهایی ندارند. در جهان بی‌پایان و در شهر بی‌شناسه، تلاش کردن، خسته شدن و از پی آن دوباره تلاش کردن، کنش‌هایی بی‌پهلو است.^۸ این انتظار بی‌پایان، انتظاری اسطوره‌ای است که سرنوشت انسان را در هر دو جهان ترسیم می‌کند. حکایت این تلاش و انتظار، حکایت ناتوانی مطلق انسان و امیدش به رهایی است. در حالی که سازمان‌دهندگان، تولیدکنندگان و ویروس^۹ و نام‌های تجاری اینترنتی، در جایگاه حاکمان این جهان مجازی، مهار سرنوشت بندگان هراسان را در دست دارند. حقیقت آن است که دانش به پیش خواهد رفت و این جهان در حال گسترش پایانی نخواهد داشت. دامن زدن به توهم پایان این جهان و در هم پاشیدگی‌اش، نمودگار نیازی تشویش‌آمیز در موقعیت فقر اندیشه است. امری

که به‌رغم پیش‌بینی‌های گوناگون و تعیین تاریخ‌های متوالی تا امروز، تحقق نیافته است.

۴- نتیجه

با فرا رفتن اینترنت از ابزاری فنی جهت انتقال اطلاعات، و اهمیت یافتن مخاطب و تمایلات انسانی، تفکر بینش‌محور به مثابه‌ی یک سنت فکری به فضای مجازی وب راه پیدا کرد و اسطوره‌ها نیز در بستر آن بازآیش شدند. به این ترتیب، زندگی وب‌وار ما را با یک جهان جدید آشنا نمود. در نتیجه اسطوره‌های مربوط به اینترنت نیز به تبیین جایگاه و شیوه‌ی تعامل انسان در این زیستگاه جدید می‌پردازند.

با اثبات این فرضیه، ساختارهای نوین اندیشه‌ای و برداشت‌های هویتی کشف شد که زیربنا و ایده‌بخش این فضای جدید بوده‌اند. به این ترتیب، اسطوره‌ها در کالبد بیش تولد یافته و به طبع آن فرهنگ و سپس، هویت نیز در این فضا متجلی شد. نتایج مطالعه شکل (۱)، نشان می‌دهد که اسطوره سفر قهرمان، جامعه یکپارچه، آرمان‌شهر، هویت‌های چندگانه و اسطوره پایان جهان، چگونه سبب تغییر ماهیت انسان در اینترنت شده‌اند.



شکل (۱): تغییر ماهیت انسان

مراجع

- [۱] کمبل، جوزف، قدرت اسطوره، ترجمه عباس مخبر، تهران: نشر مرکز، ۱۳۸۵.
- [۲] مورنو، آنتونیو، یونگ، خدایان و انسان مدرن، ترجمه: داریوش مهرجویی، تهران: نشر مرکز، ۱۳۸۰.
- [۳] ون‌لون. تکنولوژی رسانه‌ی ای از منظری انتقادی، ترجمه: احد علیقلیان، تهران: انتشارات همشهری، ۱۳۸۸.
- [4] Beckett, Samuel, *Waiting for Godot: A Tragicomedy in Two Acts*, New York: Grove West Press, 2011.
- [5] Campbell, Joseph, *Joseph Campbell, The Masks of God: Creative Mythology*, USA: Published by the penguin Group, 1991.
- [6] Campbell, Joseph. (2), *The Power of Myth, with Bill Moyers*, USA: Published by Anchor Books, 1991.
- [7] Campbell, Joseph, *The Hero with A Thousand Faces*. New Jersey: Princeton University Press, 2008.
- [8] Christensen, Neil Blair, *Inuit in Cyberspace: Embedding Offline, Identities Online*, Denmark: Museum Tusulanum Press, 2003.
- [9] Cilliers, Paul, *Complexity and postmodernism, Understanding complex systems*, USA and Canada: Press, 1998.

^۱ Praxis

^۲ Joseph Campbell (1904-1987)

^۳ Generic City

^۴ G8

^۵ Mark Elliot Zuckerberg (B.1984)

^۶ Facebook, (Launched date: February 4, 2004)

Available from: www.facebook.com

^۷ Eric Emerson Schmidt (B.1955)

^۸ ساموئل بکت در نمایش‌نامه‌ی در انتظار گودو می‌گوید:
آنگاه که خسته شدی، آنگاه که از پای در آمدی، مهم نیست. باز
تلاش کن، باز بجنگ و شکست بخور. این بار، شکست بهتری
خواهی خورد. اما برای همین شکست دوباره خوردن نیز، باید
تلاش کرد و خسته نشد (Beckett, 2011: 1-67).

^۹ Virus

Archive of SID