

اسطوره‌های شبکه مجازی جهانی (بر پایه‌ی چهارچوب نظری بارت و استروس) Myths of Global Virtual Network (Based on Theory of Barthes and Strauss)

سمیه مهریزی‌ثانی¹

¹ دانش‌آموخته دکتری تخصصی پژوهش هنر، دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده هنر و معماری، تهران، ایران.

s.mehrizi@gmail.com

somayehmehrizi.com

چکیده

شاید در دریافت نخست، اساطیر داستان‌هایی کهن محسوب شوند. اما حقیقت آن است که آن‌ها ماحصل شیوه‌ای از تفکر حکمی بشری هستند که در قالب روایت و کنش تداوم یافته‌اند. از آنجا که اساطیر پاسخی به نیازهای هستی‌شناختی بشر ارایه می‌دهند، در عصر حاضر و با غلبه‌ی دانش، از طریق انطباق بر ساختارهای ذهنی بشر به حیات خود ادامه می‌دهند. یکی از جدیدترین حوزه‌هایی که به واسطه‌ی قابلیت‌های خود به محملی برای بازآیش اساطیر بدل شده، فناوری اینترنت است. گسترش این شبکه‌ی فراگیر آن‌را به محیط زیست نوینی بدل نموده است. طرح مقوله‌ی کالبد دیجیتال در این زیستگاه جدید و قابلیت‌های آن در تحقق آرمان‌های جمعی، محملی برای شکل‌گیری معانی و مفاهیم اساطیری فراهم ساخته که خردگرایی دانشورانه را به چالش می‌کشد. از این‌رو هدف پژوهش حاضر بررسی قابلیت‌های این رسانه در گسترش مفاهیم نوین اساطیری با اتکا به نظریه‌ی اسطوره معاصر «رولان بارت» و تحلیل اساطیری «لوی استروس» است. روش پژوهش توصیفی-تحلیلی و متکی به استفاده از منابع کتابخانه‌ای بوده است. نتایج آشکار می‌سازد که در این فضای نوین واقعیت، آرمانگرایی و توهم به شیوه‌ی دیرپای اسطوره‌سازی‌های کهن درهم آمیخته و موجب تغییر اعتبار بسیاری از مفاهیم شده است. اندیشه آزادی، فرار از ممنوعیت، ناآشکاری، حضور هم‌زمان، لازمانی و لامکانی، جهان یکپارچه، اکسیر جاودانگی، غلبه بر تنهایی و تملک که آرزوهای برآورده شده در بطن اساطیری بوده اکنون در فضایی زنده، تعاملی و قابل تجربه، سپهر فکری نوینی را شکل داده که به بازآیی اساطیر در بطن این شبکه جهانی می‌پردازد.

کلمات کلیدی

بارت، استروس، وب و اسطوره

1- مقدمه

زیستی نوین به محملی برای کنش مبتنی بر بینش بدل گشته و حاملی برای سنت روایی آن یعنی اساطیر اینترنت خواهد بود. با این هدف پژوهش حاضر به اندیشه‌ی «رولان بارت»² در مفاهیم فرهنگ و اسطوره‌ی معاصر توجه دارد و به منظور ساخت مفاهیم اساطیری اینترنت از اندیشه تقابل دوتایی «کلود لوی استروس»³ بهره گرفته شده است. تحقیق با اتکا به این نظریه‌ها و ارایه شواهدی در ماهیت ساختاری و گفتمان‌های شکل گرفته حول اینترنت طی سال‌های گذشته، سعی در برملا ساختن جایگاه بینش و تفکر اساطیری در این فضای زیستی نوین را دارد. از اینرو پرسش‌های پژوهش حاضر نحوه‌ی بدل شدن اینترنت به محمل زایش اسطوره‌ها و اساطیری است که در این فضا، دگرپرسی یافته و از نو آفریده شده‌اند.

2- نظریه اسطوره معاصر بارت

در پاسخ به چیستی اسطوره، وحدت نظری وجود ندارد. برخی اسطوره‌ها را نماد دوران پیش از دانش و متعلق روزگار باستان می‌دانند. با این فرض، زمان را به سه بخش روزگار اسطوره، فلسفه و دانش تقسیم می‌کنند. با این استدلال که امروز در روزگار دانش به سر می‌بریم و شناخت ما از جهان دانشورانه شده است بیان می‌دارند که روزگار اسطوره به پایان رسیده است. اما امروزه هم اسطوره‌هایی وجود دارند که بر زندگی ما حاکم هستند و ما نیز همچون انسان‌های دوره‌ی اساطیری در دل این اسطوره‌ها به سر می‌بریم. اما از درک آن ناتوان هستیم. میرچا الیاده معتقد است که اسطوره‌ها روایت‌های زنده‌ای هستند که در رویای جمعی تمامی جوامع بشری حضور دارند (Bennett, 2013: 2-12). از دیدگاه فریدمن، اسطوره مجموعه‌ای از مفروضات، ارزش‌ها، باورها و خواسته‌های شخصی یا اجتماعی را در تمامی زمان‌ها آشکار می‌سازد. از اینرو ارتباطی تنگاتنگ میان اسطوره و واقعیت اجتماعی وجود دارد و همواره اساطیر جدید پدیدار می‌شود تا جهان در حال تغییر امروز را توضیح دهند (Ferguson, 1992: 73-74). رولان بارت به انتها رسیدن اسطوره‌سازی را به معنای بی‌حرکت شدن جهان می‌داند. معتقد است اسطوره‌ها نمی‌میرند بلکه با پویندگی خود را در کالبد‌های جدید احیا می‌کنند تا همواره احساس نیاز انسان به قدرت، جاودانگی و آزادگی را پاسخ دهند. اسطوره با ویژگی‌های فرا تاریخی، مفاهیم را از تجارب بشری انتزاع می‌نماید. اسطوره با تبدیل واقعیت جهان به یک تصویر خیالی از جهان، تاریخ را به طبیعت بدل می‌سازد. به این ترتیب آن را

اسطوره به مثابه‌ی احیای روایت‌گونه‌ی واقعیتی ازلی و جزئی حیاتی از تمدن بشری است که جهت برآوردن نیازهای روانی و آرزوهای آرمانی به زبان آمده است. اسطوره بیانی است که ژرف ساخت آن حقیقت و تاریخ و روساختش افسانه و رویا است. اسطوره‌ها با کنش و اجرا پیوند دارند. در نظر یونانیان باستان «کنش» در اسطوره نقشی انکارناپذیر داشته و تجربه‌ای زیستی بوده که با فراگردهای روزمره آدمیان در ارتباط است. در این تجربه‌ی زیستی، مردم به فعل در آورندگان روایت‌ها هستند، روایاتی که از اقتدار برخوردارند. در بدنه این روایت‌ها فرهنگ، باور، اخلاق و مشروعیت‌ها مستتر است. در حقیقت اساطیر فرآورده‌ی بینش هستند که در قالبی روایی، به عنوان عامل انتقال بینش، تداوم یافته‌اند. بینش یا به تعبیر دیگر حکمت، در صدد تبیین هستی-

شناسانه‌ی انسان و پاسخ به مسایل وجودی وی است. بینش 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.

همانگونه که «کاسیرر»¹ بیان می‌کند، برخلاف ادوار پیشین که اساطیر در نماد و شهود متجلی می‌شدند، در دنیای دانش به ماهیت‌های عقلی-مفهومی بدل گشته‌اند (Cassirer, 2012: 83). از این‌رو ساحت بینش همچون فرهنگ و تعلیم و تربیت، در بطن جامعه باقی می‌ماند. گذار به دانش به معنای از میان رفتن بینش نیست. اما 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. از سویی دانش می‌تواند به ابزاری در دست بینش بدل شود. از سوی دیگر توان آن‌را دارد که محملی نوین جهت رشد و تفسیر بینش باشد. همانند بسیاری از نظریه‌های آن که به محملی برای رویکردهای اجتماعی، فلسفه، جریان‌های هنری بدل گشته است.

پیش فرض پژوهش حاضر بر این پدیده استوار است که دانش قادر است زمینه‌ای برای بروز بینش مفهومی پدید آورد. صورتی نو برای مفاهیم آفریده و عاملی برای به فعلیت در آوردن آن‌ها باشد. در این میان با فرا رفتن اینترنت از یک فضای اطلاعاتی و ابزاری فنی جهت انتقال اطلاعات، امروزه این فضا به محلی وسیع برای فعالیت‌های فیزیکی انسانی، ارتباطات و روابط اجتماعی بدل گشته است. با بدل شدن به یک فضای زیستی، تفکر بینش محور به عنوان یک سنت فکری به این فضا نیز راه می‌یابد. به این ترتیب این سپهر

امری بدیهی و همیشگی جلوه می‌دهد (McQuillan, 2011: 80).

از منظر بارت، ذهنیت جوامع امروز به‌گونه‌ی حیرت‌انگیزی توانایی اسطوره‌سازی از رویدادهای روزمره‌ی سیاسی، اجتماعی، اقتصادی، فرهنگی، هنری و تکنولوژی را در راستای ترویج ایدئولوژی یافته‌اند. اسطوره‌های امروز، آگاهی، رفاه، آزادی، هنر، عدالت، قدرت، تولید، ثروت، کمیت، هوش، جهان‌اشتراکی، فرو ریختن حصار زمان و مکان، نابودی مرزها، زوال دولت‌ها و ملیت است (McQuillan, 2011: 94-96). اسطوره‌های مذکور بازتابی از ترس‌ها و انگیزه‌های دنیای مدرن و ابزار ذهنی هستند که تبدیل و تفسیر تجربه‌ها، حس هویت و توجیه نقش ما در تعامل با تکنولوژی را برعهده دارند (Friedman, 1971: 41).

اسطوره از نظر بارت نوعی گفتار⁴ و نظام ارتباطی است که به‌منظور تبدیل شدن به اسطوره هر چیزی را می‌توان در غالب آن ریخت. از این‌رو وظیفه‌ی اسطوره‌شناس است که در هر عنصر خنثی و ساده‌ای، بیگانگی ژرف و اسطوره‌ای بیابد. بارت با اتکا به تعاریف خود به بررسی مجموعه‌ای از اساطیر می‌پردازد که در دنیای مدرن مجموعه‌ای از ایدئولوژی‌ها را به اسطوره بدل می‌سازند. از طریق تبدیل ایدئولوژی‌ها به طبیعت، که به معنی ازلی بودن ارزش‌ها و غیر تاریخی ساختن آن‌ها است، ایدئولوژی‌ها را برای مردم به حقایقی بدون تغییر بدل می‌سازد (McQuillan, 2011: 80-83).

بر مبنای این چارچوب نظری، اسطوره نمی‌تواند یک مفهوم یا یک ایده‌ی میرا باشد. بلکه هر چیزی در هر زمانی قابلیت بدل شدن به اسطوره یعنی رساننده‌ی پیام را دارد. اسطوره از زبان سیستم‌های مختلف اعم از نوشتاری، تصویری یا عرفی استفاده می‌کند. بنابراین قلمرو اسطوره غیر از گفتار می‌تواند نوشتار یا اشکال ارتباطی دیگر حاوی پیام باشد. تاریخ انسانی واقعیت‌ها را به‌صورت گفتار و غالباً به شکل اسطوره در می‌آورد. در جوامع مدرن اسطوره‌ها با دوام‌های گوناگون و حتی نیمه عمرهای بسیار ناچیز ساخته می‌شود. در حالیکه معمولاً ماهیت اسطوره‌ی فرآورده این روند تولد پنهان می‌ماند. از این منظر اسطوره نظامی نشانه‌شناختی است که حامل ارزش‌هایی است که معانی را پنهان نمی‌کند بلکه «کژ و مژ»⁵ می‌کند.

الگوی نظام نشانه‌شناسانه‌ی بارت با الگوی دوگانه‌ی سوسور در تمایز دال و مدلول، متفاوت است. او دال را شکل - معنا⁶، مدلول را مفهوم⁷ و نشانه را دلالت⁸ می‌نامد. الگوی مشهور

سوسوریعی دال / مدلول / نشانه را به معنا - شکل / مفهوم / دلالت بدل می‌کند (McQuillan, 2011: 36-37).

از این‌رو، نشانه‌شناسی بارت نه تنها دربردارنده‌ی مفهوم ایدئولوژی است بلکه به وجود آمدن یک روش علمی در درک فرهنگ توده‌ای را نوید می‌دهد. چراکه واقعیت همواره از طریق یک نظام معنایی ساخته و برای انسان‌ها قابل درک می‌گردد. این نظام هدف خاصی را دنبال می‌کند که از طریق نشانه‌شناسی تبیین می‌شود (بشریه، ۱۳۷۹: ۱۵۳). به این ترتیب نشانه‌شناسی با ایجاد معنی با آنچه بارت آن‌را فرآیند معنی‌دار شدن می‌نامد، سر و کار دارد. اسطوره از دیدگاه بارت نوعی زبان نظام نشانه‌هاست که گرچه مقید به تاریخ و جامعه است، اما خود را عام و کلی نشان می‌دهد (همان: ۱۵۳).

از نظر بارت، نشانه‌ها قراردادی نیستند، بلکه دارای انگیزش هستند، اما دائماً انگیزه‌ی خود را کتمان می‌کنند. هر اسطوره، به‌عنوان نظامی از نشانه‌ها، ظاهر و باطن جداگانه‌ای دارد. نشانه‌ها بر حسب نوع متن و شرایط تاریخی و فرهنگی معانی مختلفی می‌یابند. به این ترتیب فرهنگ مدرن شامل مجموعه‌ای از اسطوره‌ها است که در آن امر تاریخی به امر ذاتی و طبیعی بدل شده و موجب می‌شود مردم آن‌را نه به‌عنوان امر تاریخی، بلکه به‌عنوان امور عینی و طبیعی تلقی و مصرف کنند. اگر چه از پدیده فرهنگی بر حسب علایق مختلف می‌توان معانی مختلفی را استنباط نمود، اما در کنار آن نشانه‌شناسی به فهمی ساختاری از فرهنگی می‌پردازد و ایدئولوژی نهفته در بطن آن‌را آشکار می‌سازد. زیرا اسطوره‌های فرهنگ مدرن در خدمت تأمین منافع بورژوازی هستند و با مکانیسم نام‌زادایی وجود خودشان را توجیه یا انکار می‌کنند (بشریه، ۱۳۷۹: ۷۹). پژوهش بارت از یک وجه با پژوهش حاضر هم راستا است، در حقیقت، پژوهش حاضر نیز در صدد کشف مکانیسم‌های زبانی است که فضای مجازی را به دلیلی اساطیری مبدل می‌سازد. اما بارت با اینکه نقطه مشترک حرکتش مفاهیم استروسی است. در تحلیل فرهنگی، دوره‌های فکری گوناگونی دارد. در نخستین اثر خود، درجه صفر نوشتار، تحلیلی تاریخی و طبقاتی را بکار می‌بندد؛ در نقد و حقیقت از ساختارگرایی فاصله می‌گیرد و به هرمنوتیک نزدیک می‌شود. از یک، دستیابی به زیرساخت فرهنگی پدیده، هدف پژوهش حاضر نیست و از سوی دیگر اینترنت، در دوره‌ای شکل گرفته که اعتقاد به حضور روایت کلان اعتبار خود را از دست داده و اینترنت بواسطه ماهیت ساختاری خود، فاقد هرگونه سازمان کنترل‌کننده ذاتی است.

2.1- تحلیل اساطیری استروس

شناسایی اساطیر در دو روش مقوله‌بندی⁹ و تبیینی¹⁰ سازماندهی می‌شود. در روش تبیینی سعی بر تأویل‌های روانی، اجتماعی، تاریخی و زیست‌شناختی اساطیر برای دستیابی به زیرساخت فکری شکل‌دهنده‌ی آن‌ها است. استروس نیز بر پایه‌ی این روش کوشید تا منطق اساطیر را از دیدگاه روش‌شناسی بررسی کند.

از نظر استروس، فصل‌ها و رخدادها از پی هم می‌آیند اما از یکدیگر نتیجه نمی‌شوند. در این میان رابطه‌ی علت و معلولی یا وجود ندارد یا از اهمیت چندانی برخوردار نیست. نشانه‌شناسی استروس به دنبال ساختارهای زیرین غیر قابل رویت و ناآگاه، اما واقعی و جهان‌شمول است که مبتنی بر شبکه‌ای منطقی از تقابل‌های دوتایی است. در این الگو نظام کامل مناسبات متقابلی در هر اسطوره وجود دارد که فراتر از نظام روایی و محدودیت زمانی است. لوی استروس، نشان داد که اساطیر با یکدیگر در نظامی واحد جای می‌گیرند و مناسبات اجزا در این نظام نه استوار بر همانندی، بلکه استوار بر تقابل همترازی است. در جهت شناخت و کشف اسطوره‌های امروز، استروس با تاریخ ارتباط برقرار می‌کند. او اساطیر را نمادهایی از تجربیات بشر در زندگی و تولیداتی همسان از اذهان همانند، می‌داند که از یک ساخت واحد و مشترک برخوردارند. وی اسطوره را مانند نظام‌های زبانی، اقتصادی و خویشاوندی، وجهی از ارتباطات میان افراد یک جامعه یا قوم می‌پندارد که در پیوند با یکدیگر و در یک مجموعه‌ی کلی اعتبار و ارزش یافته و پیام ویژه‌ای را القا می‌کند. از این‌رو اسطوره را نوعی تفکر دنیوی می‌پندارد. همان‌گونه که به جنبه‌های در زمانی¹¹ اسطوره‌ها اشاره دارد، جنبه‌های هم‌زمانی¹² آن‌را فراتر از مرزهای زمانی می‌پندارد. به یکی بودن ساختارهای اصلی اسطوره و تکرار آن در فرهنگ‌های گوناگون باور دارد. در نتیجه بر خویشاوندی بنیادین اساطیر ملل تأکید می‌ورزد (Strauss, 2005: 17-18).

تفاوت لوی استروس و بارت در مفهوم اسطوره است:

- استروس اسطوره را حوادث کهنی می‌داند که الگوی ویژه‌ی آن بی‌زمان و ازلی است و به واسطه یکسان بودن کارکرد ذهن انسانی در مناطق گوناگون به صورت مشابه رخ می‌دهد.
- بارت، اسطوره را نظام نشانه‌شناسی در سطح مرتبه دوم می‌داند که هدفش مخدوش نمودن واقعیت و طبیعی جلوه دادن بسیاری از امور است.

با این تعریف اسطوره تنها تداعی‌گر فرهنگ‌های ابتدایی نیست. همچنین، تأثیر اندیشه استروس بر بارت را باید در تحلیل اسطوره‌ای او جستجو کرد:

- از نظر استروس معنای نه در عناصر منفرد بلکه در شیوه‌ی ترکیب آن‌ها نهفته است.
- بارت به دنبال گزینش نماد و تفسیر است.

3- بازایش اساطیر در شبکه جهان‌گستر وب

بر پایه‌ی این چهارچوب نظری، دو مقوله اصلی در این پژوهش مورد توجه قرار گرفته است:

۱- نگرش بارت، که هر چیزی را در قالب گونه‌ای پیام، مولد اسطوره می‌داند.

۲- تقابل دوتایی استروس، که مفاهیم متضاد را در کنار هم قرار داده و ابزاری برای تولید معنا فراهم می‌سازد.

بر اساس این نظریه پاره‌های یک اسطوره در راستای یک هدف کلی شکل گرفته و هر یک برای دستیابی به ایده کلی به صورت مکمل یکدیگر عمل می‌کنند. در اینجا فناوری اینترنت به مثابه‌ی عینیت به‌کار گرفته نمی‌شود، بلکه این شرایط تاریخی است که معنای ضمنی را بر آن حمل نموده و به محملی برای شکل‌گیری اساطیر بدل می‌گردد.

بر این اساس در بخش بعدی، مجموعه‌ای از تقابل‌ها، محمل عینی آن‌ها و معنای متبادر شده بر آن‌ها مورد کاوش قرار گرفته تا معنای ضمنی آن‌ها آشکار گردد. در نهایت این پاره‌ها به هم می‌پیوندند تا کلان اسطوره شکل گرفته حول اینترنت را آشکار نمایند.

3.1- اسطوره بردگی و آزادگی

اندیشه آزادی و برابری از کهن‌ترین مضامین اساطیری محسوب می‌شود. در بستر پیش‌های اساطیری، اساطیر عصر طلایی همواره یادآور دورانی است که بشر از قید بندگی‌ها رها بوده است (رابینسون، ۱۳۸۵: ۵۱-۴۲) جامعه بدون طبقه مارکس نیز صورت تازه‌ای از اسطوره عصر طلایی را در خود دارد (ضیمران، ۱۳۸۰: ۲۳). در دوره‌ی اخیر نیز بازگشت این اسطوره را شاهد هستیم. اسطوره‌ی مقدس صدور آزادی، مردم‌سالاری، در اختیار گذاشتن فرصت‌های برابر، برقراری صلح و تحقق عدالت جهانی اسطوره‌ای قدیمی است که در درون فضای مجازی اینترنت احیا شده است.

در سال ۱۹۹۸، بیل کلینتون، رییس جمهور وقت آمریکا، پی برد که اسطوره‌های شکل‌گیری آمریکا یعنی آزادی بدون جریان آزاد اطلاعات، برای طبقه‌ی متوسط به سادگی تحقق پیدا نخواهد کرد. به‌منظور در اختیار گذاشتن فرصت‌های برابر و تحقق اسطوره‌ی آزادی باید جریان آزاد اطلاعات را در جهان و در بین کشورهای در حال توسعه گسترش داد (Wheeler, 196: 2010). به این ترتیب شبکه‌ی اینترنت بر پایه‌ی اسطوره‌ی سیاسی آمریکا زاده شد و به سراسر جهان گسترش یافت. به تعبیری، گذر از جهان واقعی به فضای مجازی، آزادی مورد علاقه‌ی گاوچران‌های اسطوره‌های آمریکایی را باززایی کرد (Baym, 2010: 152). این مهم مطابق با آینده‌ی دیجیتالی به وقوع پیوست که در آن شیوه زندگی شبکه‌ای جایگزین شیوه سنتی پیشین و آزادی گسترش یافته‌ی دیجیتالی جایگزین آزادی فیزیکی خواهد شد¹³. امروزه این مفهوم اساطیری به تبلیغات عمده در این فضا بدل شده و دلالت ضمنی آن در قالب کشورهای پیام‌آور آزادی و مخالفان و دشمنان آن به تعبیر بارت، به نوعی طبیعت بدل شده‌است. بنیان فناورانه این مقوله در ساختار جهان‌گستر، فاقد نظام سلسله مراتب، تعامل دو سویه و عدم قاهریت آن بر کاربر نهفته است.

در بسیاری از بافت‌های اساطیری جهان، حضور قهرمانان اساطیری فارغ از زمان و مکان مطرح می‌شود. ویژگی اصلی اسطوره‌ها این است که با پیوند تاریخ به طبیعت، آن‌را جاودانه و لایزال جلوه داده و فارغ از زمان محدود و مکان معلوم مطرح می‌سازند. کهن الگوهای زمان و مکان به‌عنوان اولین و دومین عناصر هستی در بستر شبکه‌ی جهان‌گستر وب، معانی خود را از دست می‌دهند. ساختن چنین شبکه‌ی گسترده‌ای، که محدودیت زمانی و مکانی را بر نمی‌تابد، پاسخی از سوی انسان امروزی به نیازهای ژرف روانی‌اش است. بی‌زمانی در اینترنت را می‌توان یادآور بازگشت دگرباره‌ی خداوند زمان فرساینده و نقطه‌ی مرکز جهان کروئوس¹⁴ دانست. این الگو و انگاره‌ی کیهانی زمان در حرکتی دورانی و غیرخطی که در روایت‌های اساطیری، درباره‌ی «بدایت زمانمند» و «بن دهش» وجود داشته است در اینترنت نیز تجسم می‌یابد.

از سوی دیگر تهی شدن محتویات خاص زمان در جهان مجازی را نمی‌توان بی‌ارتباط به دستاوردهای اجتماعی در گذشته دانست. در جوامع پیشامدرن، قبل از شناخت نجوم و اختراع

ساعت مکانیکی، محاسبه‌ی زمان، محدود به ارتباط با محل بود. از این‌رو تعیین هنگام روز بدون اشاره به بافت محل و نشانه‌های زمانی - مکانی امکان‌پذیر نبود. با زمان‌دار شدن جوامع صنعتی، فعالیت‌های اجتماعی به‌سوی رهایی از وابستگی محلی پیش رفت. اما غلبه بر زمان و مکان، همیشه اسطوره‌ای عظیم برای بشر باقی ماند.

از این دیدگاه اینترنت نیز با درهم شکستن حصار زمان و مکان و نزدیک آوردن دور دست‌ها، امکان برقراری ارتباط با افرادی در آن‌سوی جهان در موقعیت زمانی معکوس را فراهم ساخته است. به این طریق ادراک ما از زمان، مکان و جسمیت را دگرگون می‌سازد. به این ترتیب شکل‌های تازه‌ای از تعامل را پدید آورده که دیگر منوط به اشتراک در محل نیست (ون‌لون، ۱۳۸۸: ۱۰۶). در نتیجه مکان از معنا تهی شده و ارتباطات معنای تاریخی‌اش را از دست می‌دهد (ون‌لون، ۱۳۸۸: ۶۳).¹⁵ هر کاربر در آن واحد می‌تواند در هر مکانی که اراده کند حضوری غیرفیزیکی داشته باشد و در میان صفحات وب به زمان‌های مختلف سفر کند. حتی متن اینترنتی نیز از نوع متن عادی نیست. اصطلاح فرامتن¹⁶ به نوشتاری اشاره دارد که بر خلاف سنت کهن قرایت ممتد در زمان نبوده و می‌توان در هر نقطه به متن وارد و از آن خارج شد. لایه‌های گوناگون متن را به‌طور هم‌زمان مورد بررسی قرار داد.

از سوی دیگر گسترش اینترنت به حیطه‌ی متحرک موبایل‌ها نیز هویت ثابت مکانی را زیر سوال می‌برد. همچنان‌که نرم‌افزارهای راهیاب شهری، مفهوم حافظه مکانی به‌عنوان عاملی برای تعلق به مکان خاص که عامل برتری بر غریبه است را مختل ساخته و اکنون نیازی به حافظه مکانی به‌عنوان عامل برتری معنا نمی‌یابد.

فشرده‌ی زمان و فضا با جا دادن جهانی در صفحه‌ی مانیتور و برقراری ارتباطی دوسویه انسان‌ها را از انزوا خارج ساخته است (Haggett, 2001: 587). گاه قرار ملاقات‌های واقعی و شرکت در گردهمایی و برنامه‌های گروه‌های تخصصی به تحکیم این ارتباط و احساس واقعی‌تر از آن کمک کند. این سرعت و سهولت در ارتباطات، رویای دیرینه‌ی بشر در مورد سفرهای غیرجسمانی را نیز محقق ساخته و سبب شده انسان امروز ارتباطات نابرابر را به ارتباطی واقعی در دنیای مادی ترجیح دهد¹⁷.

قدیمی‌ترین اساطیر در درون خود ذات جدایی فیزیکی و متافیزیک به‌همراه دارند. به این ترتیب همواره تلاشی جهت پیوند میان این دو جهان در بستر اساطیر رخ داده است. اساطیر عصر طلایی این نقطه‌ی آغاز را در زمان ازلی پیش از افتراق قرار داده‌اند. در اساطیر دیگر نیز این وحدت کامل نوید داده شده است.

در فضای اینترنت به‌هم پیوستگی این دو و عدم امکان حضور یکی بدون دیگری با تعریف تن دیجیتالی و فضای دیجیتال، تعبیری نوین را برای این آرمانشهر ساخته است. در متافیزیک هندو، هستی از جنس تفکر و آگاهی بوده و قصد آگاهی تبلور به شکل ماده است. بر این اساس جهان، رویای رویابینی است که تمام اجزای این رویا خود نیز رویا می‌بینند. این دیدگاه اساطیری با تجربه‌ی حضور مجازی در اینترنت که به یکسانی جهان اکبر به معنای جهان هستی و جهان اصغر به معنای وجود انسان، می‌انجامد برابری می‌کند. این شبکه‌ی جهان‌گستر، همچون تارهای سیستم عصبی، فضایی به‌هم متصل را ایجاد نموده است که می‌تواند جهانی نو را سازمان دهد. اینترنت جامعه‌ی معاصر را از وابستگی‌های جغرافیایی و ملی‌رهایی بخشیده و با نزدیک کردن ملت‌ها و تقویت روابط انسانی، آرزوی دیرین بشر برای ایجاد جهان یکپارچه فراهم آورده است. این شبکه‌ی به‌هم پیوسته‌ی جهان‌گستر به‌عنوان قوی‌ترین تکنولوژی و زیرساخت رسانه‌ای، منشأ پیوند میان جهان تکه‌تکه یا به تعبیر «مک‌لوهان» سازنده‌ی «دهکده‌ی جهانی» است را می‌توان تصور آرمان‌گرایانه‌ی اتحاد دوباره‌ی تمام بشریت دانست.

نیازهای اجتماعی ما به برقراری ارتباطات با سایرین، اینترنت را از یک شبکه‌ی نظامی و علمی به بخش اصلی از زندگی هر روزه تبدیل کرده است. «ویلیام گیسن»¹⁸ در سال ۱۹۸۴ در رمان علمی-تخیلی با نام «نورمنس»¹⁹، آینده‌ی رایانه‌گرایی را با واژه‌ی جدید «فضای مجازی» توسعه داد. او فضای مجازی ساختگی‌اش را به‌مثابه‌ی توهمی از غیر فضا، شبیه یک شهر بی‌پایان به‌تصویر کشید (Baym, 2010: 151). بر این اساس جهان به دو جهان مختلف غیر برخط²⁰ و برخط²¹ تقسیم می‌شود (Christensen, 2003: 49). دو جهانی شدن به نوع خاصی از جهانی شدن هم‌زمان و ظهور یک جهان رقابتی جدید در کنار دنیای واقعی اشاره دارد. جهان اول با خصیصه‌هایی همچون جغرافیا داشتن، نظام سیاسی مبتنی بر

دولت-ملت، طبیعی-مصنوعی بودن، محسوس و معطوف به احساس قدیمی‌تر بودن؛ از جهان دوم با خصیصه‌هایی همچون بی‌مکانی، لامتناهی و فرازمانی قابل تمایز است. ورود هنر به این عرصه، فضایی زیستی را ایجاد نمود که توانست توهم جهان مجازی را تحقق بخشد.

پیش از ورود هنر، صفحات وب، صامت، متن‌محور و مجموعه‌ی وسیعی از اطلاعات نابسامان بود. با ورود هنر، تصویر، صدا و حرکت، به فضای اینترنت افزوده شد. به این ترتیب، اینترنت جنبه‌ای زیستی یافت که امکان ساخت جهانی مجازی را با تمامی قابلیت‌های یک فضای حقیقی شبیه‌سازی می‌نماید. این واقعیت خلق شده توسط رایانه، حقیقت مجازی است که مکانی را در دنیای واقعی و محیط مادی، اشغال نمی‌کند. به‌عبارت دیگر، واقعیتی است که وجود فیزیکی نداشته و توسط نرم‌افزار و سخت‌افزار تولید می‌شود. دوفضای شدن را می‌توان به‌معنای ایجاد سپهر زیستی جدیدی تفسیر نمود که رویای دیرین بشر جهت تسلط بر طبیعت تحقق بخشیده است؛ آرزویی که علیرغم پیشرفت‌های بسیار، در عینیت، تحقق نیافتنی است. از این‌رو انسان در فضای مجازی به دنبال خلق جهانی جدید است که رها از محدودیت‌های تن و خشم طبیعت بتواند بر تمامی محدودیت‌های آن چیرگی یابد.

از سوی دیگر این اسطوره دارای گونه‌های ملی و منطقه‌ای نیز هست. به این ترتیب هنری که در بستر آن مطرح می‌شود هنری عامه‌پسند در راستای اهداف پسامدرنیستی است که به محض خلق و بارگذاری در تمامی جهان قابل دریافت است. صادرات و واردات این هنر که از طریق طراحی صفحات وب یا هنر تولید و عرضه شده در بستر اینترنت صورت می‌پذیرد می‌تواند به تولیدات هنری مشابه منجر شود. از این طریق هنری فراملی یا جهانی پدید می‌آید که از هویت جمعی مبتنی بر الگوهای مشترک و مشابه برخوردار است. دستورالعمل‌های دولتی که برای ایجاد هویت هنری ملی و حفظ اصالت فرهنگ‌های منطقه‌ای مورد تصویب قرار می‌گیرد را می‌توان در این راستا دانست. این تلاش‌ها با تکیه بر مفاهیم تابعیت، مالکیت یا حاکمیت مشترک به‌منظور حفظ، ترویج یا ایجاد هویت ملی صورت می‌پذیرد. تشکیل‌دهنده‌ی چنین هویتی، ویژگی‌های تاریخی، اشتراکات جغرافیایی، تصاویر و نمادهای فرهنگ ملی است. مورد نخست سبب ایجاد هنری یکپارچه در راستای اهداف جهانی‌سازی می‌شود که تصاویر مشابهی را در

ذهن مجسم می‌سازد. اما در مورد دوم با هنری متکثر و دارای ویژگی‌های بومی در راستای تحقق جهانی شدن مواجه هستیم. هرچند برخلاف پیش‌بینی‌ها، آنچه به راستی تحقق پیدا کرده جهانی یکپارچه با ویژگی‌های قومی و محلی است.

بسیاری از صفحات وب، حسی از بودن در یک محل خاص را ایجاد می‌کند. ابعاد متفاوتی از ارتباطات و هویت محلی وجود دارد که می‌توان در صفحات وب یافت اما به سختی می‌توان درباره‌ی یک ویژگی هویتی معین صحبت نمود. در حقیقت باید از چندین هویت محلی صحبت کرد که نشان‌دهنده‌ی تصویری از اثر متقابل جهانی-منطقه‌ای است (Christensen, 2003: 45-46). در اینجا وقتی با دو جهانی شدن‌ها روبرو هستیم اسطوره‌ها نیز جابجا می‌شوند و در این بستر جدید شکل می‌گیرند. اسطوره‌ها به تفکر بینش‌محور مربوط می‌شوند و در بینش است که هویت شکل می‌گیرد. نخستین ویژگی اسطوره‌های این آرمان‌شهر، تحقق دلالت ضمنی اسطوره‌ی آزادی است.

ایدیولوژی خلق فضای مجازی به‌عنوان یک فضای آزاد بدون مرز ایجاد شد؛ یک پناهگاه امن آرمانی، جایی که بدن انسانی و محدودیت‌های فیزیکی جهان‌های دیگر وجود ندارد. در این جهان مجازی ماده، مرز، قومیت، ملیت، مذهب، جغرافیا، زبان و جنسیت معانی خویش را از دست داده، متعالی و ماورایی می‌شود (Christensen, 2003: 47). علاقه‌مندان این فضا، خود را در گستره‌ی نامحدودی از ابعاد مرزهای فیزیکی، اجتماعی، سیاسی و اقتصادی می‌یابند (Christensen, 2003: 48).

از نظر مک‌لوهان رسانه امتداد انسان است (ون‌لون، ۱۳۸۸: ۲۷). این سخن بدان معناست که اینترنت به‌عنوان غایت رسانه‌های ارتباطی، قوای بشری را تقویت کرده، آن‌را امتداد بخشیده و بخشی از وجود ما خواهد شد؛ اینترنت قدرت جسمانی، بینایی، شنوایی و بیانی ما را امتداد می‌بخشد تا بتوانیم جسم خود را در مکان‌های دور دست تصور کنیم، مکان‌هایی را که در آنجا حضور نداریم ببینیم، صداهایی را از دور دست‌های بشویم و همچنین صدای خویش را به آن سوی جهان برسانیم. صفحه‌ی کیبورد امتداد انگشتان و مانیتور امتداد نگاه خیره‌ی ما خواهند بود. به این ترتیب ارتباط آرمانی³ میان انسان، رایانه و جهان تحقق یافته و ارزش‌های فیزیکی بدن انسان به ارزش‌های مجازی بدل می‌شود²².

از این امر تعبیر به تن‌یافتگی می‌شود این دیدگاه انسان‌مدارانه از یک منبع اسطوره‌ای بی‌همتا یعنی از انسانی²³، سرچشمه می‌گیرد که نیچه آن‌را به منزله‌ی موجودی با گوهری ازلی و اسطوره‌ای می‌داند (همان: ۲۷). از سوی دیگر به کمک اینترنت می‌توان با هر کسی در هر جایی که هست ارتباط برقرار نمود. بدین ترتیب، رسانه‌ای چون اینترنت علاوه بر آنکه امتداد قوای انسان است، نوعی آزادسازی و رهایی آدمی از محدودیت‌های تن مادی را نیز فراهم می‌کند. از این وصف به تن‌زدودگی²⁴ تعبیر شده و یگانگی فرد با رسانه کامل شود (ون‌لون، ۱۳۸۸: ۲۷). تن‌یافتگی تکنولوژیک پایه‌ی تن‌زدودگی رخ می‌دهد. تن‌یافتگی را می‌توان نوعی تجسد تعبیر نمود. این تن‌یافتگی یا تجسد با کاربرد تکنولوژی شکل و ماده‌ای خاص به خود می‌گیرد (ون‌لون، ۱۳۸۸: ۱۴۲).

یعنی نوعی بدل شدن تن مولکولی با به تن پیکسلی است تا بتواند در این بستر زیستی جدید به حیات ادامه دهد. تعامل پویای تن‌یافتگی و تن‌زدودگی بر اسطوره‌ی داروینسیم و تکاملی بشر تکیه دارد که با مقایسه‌ی تفاوت نسل دیجیتال با نسل پیشین، می‌توان به این تکامل یافتگی پی برد. اتکای روزانه ما به اینترنت بر فرهنگ، اندیشه و زندگی تأثیر گذاشته است. اکنون بر خلاف نظر هایدگر به‌جای آنکه رایانه را رقیب خود بدانیم در حال تعامل با آن هستیم. روز به روز ارتباط نزدیک‌تری با رایانه پیدا می‌کنیم و بخش بیشتری از فعالیت‌های ما به واسطه‌ی اینترنت انجام می‌پذیرد. به‌طوری‌که به جزیی از بدن ما تبدیل شده و حسی از اندام مصنوعی که بدون آن ساختار اندیشه و زندگی ما مختل خواهد شد (Heim, 2004: 540-541). همچنین، هر روزه با تغییرات تکنولوژی تلاش بر آن است که واسطه‌های فیزیکی این رسانه حذف و به نوعی ارتباط بی‌واسطه ما با این رسانه فزونی یابد. هم‌زیستی با رایانه تا آنجا می‌تواند ادامه یابد که ما دیگر فاصله‌ای میان خود و رسانه‌ها قایل نباشید. با پیشرفت تکنولوژی این امر جنبه‌ای عینی‌تر نیز پیدا خواهد کرد. زمانی که از طریق عصب سیلکونی بتوان بی‌واسطه به اینترنت متصل شد و رایانه را به‌عنوان ابزار واسط حذف نمود.

3- اسطوره روح آفریننده و روح نابودگر

در بستر اینترنت اسطوره‌های کهن بازایش می‌شوند. با ظهور وب دو و امکان تعامل با این شبکه‌ی جهان‌گستر هر

فردی در اینترنت خود را در جایگاه یک آفرینشگر و مداخله‌گر می‌بیند که به تنهایی قادر است به خلق هر عنصری دست زده و یا به تغییر در آنچه هست بپردازد. در این میان روح آفریننده یکی از مهم‌ترین اسطوره‌هایی است که اینترنت را به سپهری اساطیری بدل می‌کند. اگر در این باره از برنامه‌نویسان و طراحان صفحات وب، پرسیده شود شاید نتوانند میان کاری که انجام می‌دهند و کهن‌الگویی که به آن شکل می‌بخشد، پیوندی برقرار سازند. ایشان هدفشان را کاربردپذیری بیشتر تکنولوژی و زیباسازی آن بیان می‌دارند. اما از دیدگاه اسطوره‌شناسانه می‌توان این علاقه به نظم، زیباسازی تکنولوژی و سازماندهی اطلاعات را متأثر از حسی ناخودآگاه و مرتبط با اسطوره‌ی آفرینش دانست. از این دیدگاه یک برنامه‌نویس یا طراح صفحات وب، با حفاظت، گسترش، بازتولید و زیستی کردن این فضای نابسامان بی‌آنکه آگاه بوده یا باور داشته باشد بر اسطوره‌ی آفرینش صحنه می‌گذارد. به‌عنوان مثال نام‌گذاری برخی از نرم‌افزارهای تحت وب با نام اسطوره‌ها و خدایان باستان، نمودار تسلط اساطیر کهن بر اندیشه‌ی علمی معاصر است: از دلفی²⁵ می‌توان به‌عنوان سرنمون نرم‌افزارهای تحت وب اسطوره‌ای نام برد. دلفی نخستین نرم‌افزار تجاری در جهان بود که در نوامبر ۱۹۹۲، نشانی پست الکترونیکی، صفحه‌های شبکه‌ای مجانی و اتاق‌های گفتگو را جهت ایجاد مجتمع‌های اینترنتی فراهم ساخته و در اختیار کاربران قرار داد. معماری اینترنت، رابط کاربری، نرم‌افزارهای جستجو، طرح درخواست، فرایند پاسخ، ترجمه از زبان رایانه و در اختیار گذاشتن اطلاعات به کاربر، قابل قیاس با فرایند پیشگویان آپولو²⁶ در معبد دلفی است.

تروجان‌ها یا نرم‌افزارهای مخرب جاسوسی که به‌صورت مخفیانه و با هدف دریافت اطلاعات، توسط هکرها برای قربانی ارسال می‌شوند با الهام از نیرنگ به‌کار رفته در یکی از بزرگترین جنگ‌های اسطوره‌ای یونان یعنی جنگ تروا²⁷، طراحی شده‌اند. تروجان یک فایل جاسوسی است که همانند اسطوره‌ی هم‌نامش توسط یک هکر، در پوشش یک نرم‌افزار³ یا فایل کاربردی بی‌ضرر به رایانه‌ی قربانی راه می‌یابد اما پس از کلیک کردن توسط کاربر، فعال شده و به انجام ماموریت خواهد پرداخت.

همچنین قابلیت‌های اسطوره‌ای نرم‌افزار آپولو²⁸، پروژه‌ی شرکت ادوبی²⁹، در جهت توسعه‌ی وب و کمک به گسترش

مهارت‌هایی چون فلش³⁰ و جاوا³¹ که از طریق آن می‌توان برنامه‌های کاربردی میزکار اینترنتی را بدون نیاز به مرورگر نوشت و اجرا کرد یادآور اسطوره‌ی یونانی هم‌نامش است که خدای روشنایی، موسیقی، آوازهای خوش، هنر، پیشگویی بود. آژاکس³²، ترکیبی از چندین فناوری و قوی‌ترین تکنیک برای ایجاد برنامه‌های ترکیبی و کاربردی تحت وب تعاملی، باززایش جنگجوی دلیر جنگ تروا³³ است؛ قهرمانی اسطوره‌ای که پس از آشیل، قوی‌ترین و دلیرترین قهرمان سپاه بود. زمانی که از دیونیسوس³⁴، صحبت می‌شود، ابزار ترکیبی کدباز تحت وب و دارای قابلیت تصویری است که همچون اسطوره‌ی هم‌نامش لذت مادی، نشاط و سرمستی را برای کاربرانش محقق می‌سازد.

خیر و شر یا روح آفریننده و روح نابودگر، یکی دیگر از جلوه‌های اساطیری است که در برخی از ادیان باستانی به‌صورت اعتقاد به ثنویت متجلی است. این امر قابل قیاس با ویژگی اصلی اساطیر در اندیشه‌ی زروانی یعنی اعتقاد به ثنویت است که بر اساس آن سپند مینو یا روح مقدس در برابر انگره مینو یا روح خرابکار قرار می‌گیرد (هینلز، ۱۳۷۷: ۱۱۸). در اساطیر کهن این ستیز مداوم میان خیر و شر، رفع ناشدنی است.

دیری نگذشت که اسطوره‌ی شر به فضای مجازی نیز راه یافت. چراکه اینترنت همانند تمام اسطوره‌ها دارای یک نقطه‌ی ضعف عمومی است. ویروس‌ها همچون بیماری‌های مسری و هکرها همانند ارواح سرگردان، از روزنه‌های امنیتی، سیستم‌عامل‌ها وارد شده، آرامش این جهان مجازی را برهم زده و با تهدید این اسطوره‌ی شکست‌ناپذیر آن را به جنگی نابرابر و نافرجام فرا می‌خوانند. در اینترنت اسطوره‌ی تقابل خیر و شر میان ویروس‌ها به عنوان عناصر شیطانی و آنتی‌ویروس‌ها به‌عنوان نجات‌بخشان این جهان مجازی مطرح است که در نهایت خیر بر شر و دانایی بر جهل چیره خواهد شد. هرچند این تقابل و پیکار تا ابد ادامه داشته باشد.

3.3- اسطوره هویت فردی و هویت جمعی

یکی از مهمترین مسایل دستیابی به هویت انسانی در دوره‌ی اساطیری کهن تعیین مفهومی است که یونگ آن را هویت اطلاقی به فرد از سوی سرنمون‌ها می‌نامد (مورنو، ۱۳۸۰: ۷۰-۶۵). در این دوران، از منظر یونگ «ماسک»، ابزاری برای شکل دادن به هویت درونی و برونی (یونگ، ۱۳۸۱:

۵۶) و از منظر استروس ابزار برای تعیین اجتماعی و پوشش اجتماعی (وایزمن، ۱۳۷۹: ۱۲۵-۱۲۴) محسوب می‌شد. اما در دوران مدرن، که هویت فردی متولد شده است، جایگاه اجتماعی در قید کارکرد شخصی هر فرد بوده که در قالب سازمانی معنا می‌یابد. در نتیجه هویت افراد در جهان واقعی اطلاقی بوده و جنسیت، طبقه اجتماعی، رنگ و نژاد اموری اطلاقی و تغییر ناپذیرند. اما بروز هویت دیجیتال در فضای مجازی، تمامی این موارد را به شخص واگذار می‌کند. در نتیجه هویت در فضای مجازی انتخابی و وابسته به ادراک شخص از خود است. از این رو، تعارض ناخودآگاه، خودآگاهی که فروید از آن سخن می‌گوید قابل رخ دادن نیست. در طی این فرایند شخص، به آزادی مطلق در انتخاب دست می‌یابد.

از آغازین روزهای شکل‌گیری شبکه‌های مجازی اجتماعی، مقوله‌ی هویت جعلی، که پیش فرض آن انطباق میان واقعیت و فضای مجازی است، همواره وجود داشته است. اما مهمترین نکته در این میان، هویت برساخته توسط شخص به عنوان واقعیت وجود خود، فارغ از هر نوع سیطره بیرونی دنیای واقعی است. دلالت ضمن این امر ناشی از نیاز به هویت جامعه مدرن و مقوله الزام طرح «فردانیت» است. هویت ثانویه به مثابه ماسک، تعیین خود ساخته‌ی فردی و پاسخی به اسطوره آزادی انسان از قید و بند اجتماعی است. کارکرد این هویت ثانویه، پاسخ خود³⁵ به غرایز³⁶، بدون قرار گرفتن تحت سیطره فرامن³⁷ است. در اینترنت این موضوع در قالب نامیدن نام کاربری افراد به ID³⁸ و تبادل ضمنی آن بر خود واقعی و درونی فرد تجسم می‌یابد.

3.4- اسطوره دانایی و نادانی

در اساطیر کهن، خدایان دانایان کلی هستند که منشأ معرفت محسوب شده و قهرمانان، پیامبران و رهپویان به مدد آنها به بدنه اصلی اندیشه دست می‌یابند. از طریق این الهه‌گان و تسری به حریم آنهاست که راه حقیقت مکشوف می‌گردد. در اینترنت این دانای کل در فضای مجازی حضوری قاهر دارد. از آغازین روزها، اندیشه دستیابی به تمامی رازها با اینترنت همراه بوده است.

اگر جهان واقعی را نماد زمین تهی و فضای مجازی را نماد آسمان منشأ رازها و پاسخ دهنده به پرسش‌ها بدانیم، موتورهای

جستجوی اینترنت، تجسم نه موز الهام‌بخش³⁹، فرزندان منوموزینه⁴⁰، خدایانوی حافظه، مبدع لغات، کسی که به خاطر دارد و به یاد می‌آورد، خواهند بود. در اینترنت با سپهر دانشی روبرو هستیم که نرم‌افزارهای کاوشگر اینترنتی همچون پریان ساکن در جهان دیگر، این ذخایر دانش را نگرهانی نموده، به آن نظم بخشیده و دستیابی به وقایع آن را امکان‌پذیر می‌سازند. آنها الهام بخش کسانی هستند که به دانش راه می‌یابند. تعبیری اساطیری که در آغازین سطور ایلید قابل مشاهده است؛ آنجا که هومر موزها را به یاری می‌طلبد تا توان گفتن حقایق ازلی را به وی بدهند. در تضاد با اندیشه فلسفی افلاطونی که این الهام الهی را با شیوه تعلیمی پایدایی خود در تضاد دانسته و از مدینه فاضله خود بیرون رانده و بر تمرین و ممارست بر کشف حقیقت اصرار دارد، حال آنکه اینترنت الهام بخش است و مخاطب را مورد سنج قرار نمی‌دهد، بر خلاف آنچه در مکالمه فایدروس تحت لوای طرد نوشتار به حافظه درونی و ارزش نقش شدن دانش بر جان انسانی تعبیر می‌شود. حال آنکه، با وقوع انقلاب اطلاعات، در حال گذر به سپهری هستیم که حافظه‌های انسانی بی ارزش خواهند شد (Wheeler, 2010: 196).

اکنون بخش اعظم دانش بشری از طریق اینترنت قابل دریافت است. علاوه بر این بسیاری از دانشگاه‌ها و کتابخانه‌های جهان نسخه‌های دیجیتال از منابع اطلاعاتی خود را تهیه نموده‌اند. دانش در حال تن زدایی فیزیکی از خود است و به این ترتیب کتابخانه‌های پر از کتاب جای خود را به میز کار کامپیوتری داده است و تحقیق و پژوهش به یک دانشمند سایر⁴¹ نیاز پیدا کرده است.

هم‌اکنون تجلی داستان‌های اسطوره‌ای از گوی جهان‌نما، با پروژه زمین گوگل، تحقق یافته است. خدمات زمین گوگل، تصویری از اشتیاقی است که قرن‌ها وجود داشته است. کاربر اینترنت با استفاده از این سرویس از حسی خدای‌گونه و تسلط بر عالم گیتی لذت می‌برد. همچنین ماهواره‌های اطلاعاتی در فضا که در هر لحظه این تصاویر ثبت شده از زمین را مخابره می‌کنند نیز با اسطوره‌ی الهام‌بخش آن قابل قیاس است. معادلی برای اساطیر کهنی از فرا انسان جهان بین همچون باور اساطیری دین مهر که پیروانش باورد داشتند که هیچ چیز از دید وی پنهان نیست و در ودا در قالب میتره، در گردونه‌ای آسمانی⁴² به همراه ورونه گردد زمین می‌چرخد، این عقیده در

اوستا نیز منعکس شده است: آن‌که اهورامزدا او را هزار گونه چالاکی ارزانی داشت و نگریستن را ده‌هزار چشم بدو بخشید (اوستا، مهریشت، بند ۸۲). در اساطیر هند نیز خورشید چشم جهان است، چشمی که با معایب دیدگان زمینی معیوب نمی‌شود (بهار، ۱۳۶۲: ۴۷۳). و به‌عنوان چشم میترا و ورونه مراقب آسمان، زمین، دریا، جاسوس جهان و بینای خوب و بد است (رضازاده شفق، ۱۳۴۵: ۵۴).

3.5- اسطوره مرگ و بی‌مرگی

اندیشه‌ی فرورفتن در کام مرگ، چیرگی بر آن و حیات مجدد که به‌عنوان یک اسطوره‌ی جهانی در همه‌ی ادیان و تمدن‌ها نهفته است به اشکال گوناگون جلوه‌گر می‌شود. یکی از مصادیق این اندیشه در کهن‌ترین اسطوره جهان یعنی گیلگمش، تبلور یافته‌است.

بشر معاصر نیز در صدد است تا در وضعیت پرمخاطره‌ی امروز به مهم‌ترین دغدغه‌ی تاریخی‌اش یعنی اسطوره‌ی دستیابی به اکسیر جوانی، غلبه‌ی بر مرگ و حیات دوباره دست یابد. تحقق این

اسطوره نیز در فضای مجازی امکان‌پذیر است. در این فضا به دلیل **4- نتیجه**

مخدوش شدن فیزیک انسان، با تجارب متفاوتی از مفهوم حضور و غیاب و میرایی مواجه هستیم. نخست تجربه‌ی خارج شدن و ورود دوباره در بازی‌های برخط است. در این بازی‌ها میرایی به معنای متداول جهان واقعی وجود ندارد بلکه کاربر همچون کسی که از چشمه‌ی آب حیات نوشیده از بازی خارج شده و دوباره می‌تواند بازی را از نو آغاز کند.

مفهوم دیگر میرایی، برخط و غیر برخط شدن است. در این فضا یک کاربر حتی پس از ترک دنیای مادی نیز می‌تواند به فعالیت خود ادامه دهد. این جاودانگی با سپردن رمز و کلمه‌ی عبور عضویت در یک شبکه‌ی مجازی به بازماندگان و یا ایجاد تنظیمات ویژه که برخی از شبکه‌های مجازی در اختیار کاربران می‌گذارند محقق می‌شود. از سوی دیگر عکس صفحه‌ی مشخصات⁴³ هر کاربر با وجود گذر عمر و تغییر چهره‌ی واقعی، می‌تواند تا سالیان سال، بدون تغییر باقی مانده یا حتی با تصویری جوان‌تر جایگزین شود. به این ترتیب سایر مراجعه‌کنندگان به صفحه‌ی مشخصات که هیچ‌گاه فرصت دیدار رودررو با کاربر مذکور را نداشته‌اند همچنان همان تصویر جوان، شاداب و بی‌مرگ را به ذهن خواهند سپرد.

برخی از شبکه‌های مجازی و سرویس‌های ارسال پیام الکترونیکی این امکان را در اختیار کاربران خود می‌گذارند که پیام‌ها و هدایای تبریک را در تاریخی مشخص، برای دوستان خود

ارسال نموده یا پیغام‌های آن‌ها را دریافت نمایند. این ارسال و دریافت پیغام‌ها حتی پس از اتمام فعالیت کاربر و در صورت بسته‌نشدن حساب کاربری همچنان ادامه خواهد یافت.

از سوی دیگر در این فضا، امکان جبران خطا وجود دارد. به‌راحتی و بدون آسیب جسمانی می‌توان هر عمل مخاطره‌آمیزی را تجربه نمود و در صورت پشیمانی با استفاده از قدرتی ماورایی همانند اسطوره‌ی فرشته‌ی مهربان که با عصای جادویی‌اش همه‌چیز را به وضعیت پیشین بازمی‌گرداند، به مرحله‌ی قبل بازگشت؛ بازی را از نو آغاز کرد، متن پست شده را از وب‌گاه حذف نمود، فرم‌ها را دوباره پر کرد و مسیر طی شده را درگرباره طی نمود. به این ترتیب انسان در فضای مجازی به قهرمان شکست‌ناپذیر تبدیل می‌شود که امکان آزمون و خطا برایش وجود دارد. به‌نظر می‌رسد همین ترس از میرایی بود که سبب شکل‌گیری پروژه‌ی آرشیو اینترنتی شد به این ترتیب در هر لحظه از زمان می‌توان به تمامی آنچه در گذشته ایجاد شده نیز دسترسی داشتیم.

اساطیر با وجود تغییر شکل، بواسطه تعلق خود به ساختار اندیشه‌ی انسانی و توانایی پاسخگویی به پرسش‌های هستی‌شناسانه وی همواره حضور دارند. اسطوره‌ها از سویی بر ساخته بر تقابل‌های دوتایی و از سوی دیگر مبتنی بر بطن اندیشه و جامعه بری یافتن دلالت‌های ضمنی حمل شده بر پدیدارهای فناورانه یا نوآوری‌های علمی هستند که قادرند محمل رشد و توسعه یا دگرگذیسی صورت تکنولوژی باشند.

این پژوهش، شبکه‌ی جهان‌گستر وب را به‌عنوان فناوری مطرح می‌سازد که با بسط و توسعه خود بیش از آنکه ابزاری علمی باشد، به سپهر زیستی عمومی نوینی برای حال حاضر و آینده بدل شده - است. واکاوی اسطوره‌ها، بر پایه‌ی چارچوب نظری بارت مبنی بر پذیرش پیام به‌عنوان اسطوره (به شرط حمل شرایط گفتاری خاص) و تحلیل تقابل‌های دوتایی استروس در قالب پاره‌هایی گسسته و از طریق واکاوی نشانه‌شناسی و جستجوی نمادهای قابل تفسیر مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است.

نتایج این مطالعه روشن ساخت که شبکه‌ی جهان‌گستر وب، در قالب اسطوره‌ای زنده، با قابلیت پاسخگویی به بسیاری از آرمان‌های بشر، به همراه خود نوعی از بینش را تداوم بخشیده و به محملی برای باززایی و تجربه‌ی برخی ساحت‌های اساطیری بدل گشته است. اگر این پاره‌ها را به هم بیوندیم، خواهیم دید که تمامی

- [14] نرسیسیانس، امیلیا، (۱۳۸۲) **انسان ، نشانه ، فرهنگ**، نشر افکار، تهران.
- [15] ون لون، (۱۳۸۸) **تکنولوژی رسانه ای از منظری انتقادی**، ترجمه: احد علیقلیان، همشهری، تهران.
- [16] هایدگر، مارتین، (۱۳۷۹)، **عصر تصویر جهان**، ترجمه: دکتر حمید طالبزاده، فصلنامه فلسفه، دوره جدید، ضمیمه مجله دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه تهران، سال اول، شماره اول، انتشارات دانشگاه تهران، صص 156-139.
- [17] هینلز، جان راسل، (۱۳۸۶)، **شناخت اساطیر ایران**، ترجمه: ژاله آموزگار و احمد تفضلی، نشر چشمه، تهران.
- [18] یونگ، کارل گوستاو، (۱۳۸۱)، **انسان و سمبول‌هایش**، ترجمه: محمود سلطانی، تهران، نشر جامی.

[19] Anderson, Stephen. Bagarozzi, Dennis. (1988), **Family myths: psychotherapy implications**, The Haworth Press, USA.

[20] Barthes, Roland. (2013), **Mythologies: The Complete Edition, in a New Translation**. Translator: Richard Howard. publisher: New York : Hill and Wang, USA.

[20] Baym, Nancy K. (2010), **Personal Connections in the Digital Age**, Polity press, USA.

[20] Bennett, Pete. McDougall, Julian. (2013), **Barthes' "Mythologies" Today: Readings of Contemporary Culture (Routledge Research in Cultural and Media Studies)**, Routledge publish, United Kingdom.

McQuillan, Martin. (2011), **Roland Barthes**, Palgrave Macmillan Publishing, USA.

[20] Cassirer, Ernst. (2012), **Language and Myth**, Courier Corporation Publishing, USA.

[21] Christensen, Neil Blair (2003), **Inuit in cyberspace: embedding offline, identities online**, Museum Tusulanum Press, Denmark.

[22] Ferguson, Marjorie. (1992), **the mythology about globalization**, European Journal of Communication, Vol.7, pp.69-93.

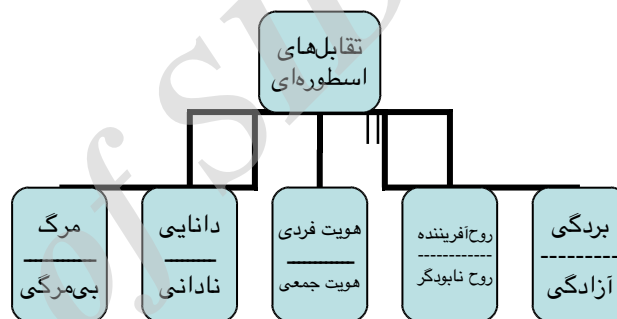
[23] Friedman, Albert. (1971), **The Usable Myth: The Legends of Modern Mythmakers**, pp. 37-46 m American Folk Legend: A Symposium, edited by Wayland D. Hand. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, USA.

[24] Haggett, P. (2001), **Geography A Global Syntheses**, Prentice Hall Press, USA.

[25] Heim, Micheal, H. (2004) **Heidegger and McLuhan and The Essence of Virtual Reality**, in Robert

اساطیر حاضر در صدد پاسخگویی به مسایل بنیادین بشری شکل گرفته و قصد دارند تا پاسخگوی پرسش بنیادینی باشند که هایدگر آن را پرسش از هستی برمی شمارد. در این پژوهش قصد عمده بر تبیین این ساحت بود، هرچند دیگر پژوهشگران می‌توانند به مثابه بارت رویکردی انتقادی اتخاذ نموده و به ژرف‌ساخت‌های مکانیسم فرهنگی شکل‌دهنده به این معانی در جهان معاصر راه یابند.

مطابق (نمودار ۱-۴) تبیین گردید.



نمودار ۱-۴: اسطوره‌های شبکه مجازی جهانی

مراجع

- [۱] احمدی، بابک، (۱۳۷۲)، **ساختار و تاویل متن**، نشر مرکز، تهران.
- [۲] بارت، رولان، (۱۳۷۵)، **اسطوره، امروز، ترجمه: شیرین دخت**، نشر مرکز، تهران.
- [۳] بارت، رولان، (۱۳۸۴)، **امپراطوری نشانه‌ها**، فکوهی، ناصر، نشرنی، تهران.
- [۴] بشیریه، حسین، (۱۳۷۹)، **نظریه‌های فرهنگ در قرن بیستم**، موسسه فرهنگی آینده پویای تهران، تهران.
- [7] رابینسون، دیو، (۱۳۸۵)، **روسو**، ترجمه: شکوفه محمدی، نشر شیرازه، تهران.
- [8] رضایی، محمد، (۱۳۸۳)، **مطالعات فرهنگ عامه**، کتاب ماه علوم اجتماعی، تهران.
- [10] ضیمران، محمد، (۱۳۷۹)، **گذار از جهان اسطوره به فلسفه**، نشر هرمس، تهران.
- [11] فکوهی، ناصر، (۱۳۸۱)، **تاریخ اندیشه و نظریه‌های انسان‌شناسی**، نشر نی، تهران.
- [12] کولی، میسن، (۱۳۸۲)، **رولان بارت**، خشایار دیهیمی، نشر ماهی، تهران.
- [13] مورنو، آنتونیو، (۱۳۸۰)، **یونگ، خدایان و انسان مدرن**، ترجمه: داریوش مهرجویی، نشر مرکز، تهران.

زیر نویس ها

C. Scharf; Val Dusek, **Philosophy of Technology, The Technological Condition: an Anthology**, Blakwell Publishing, Pp. 539-555.

[26] Lévi-Strauss, Claude. (2005), **Myth and Meaning**, University of Toronto Press, United Kindgdom.

[27] Wheeler, Deborah L. (2010), **A Look at the internet and international Development**, Burnett, Robert; Consalvo, Mia; Ess, Charles, **The Handbook of Internet Studies (Handbooks in Communication and Media)**, Wiley Blackwell Publishing, Printed in Singapore, Pp 188-204.

Archive of SID

¹ Ernst Cassirer (1874-1945)

² Roland Barthes (1915, 1980)

³ Claude Lévi-Strauss (1908-2009)

⁴ Parole : در یونانی واژه Muthos به معنای گفتار و در نتیجه پیام است.

⁵ Inflexion

⁶ Meaning- form

⁷ Concept

⁸ Signification

⁹ Classification

¹⁰ Explanation

¹¹ Diachronic

¹² Synchronic

¹³ البته این اسطوره‌ای است که هنوز به‌طور کامل تحقق پذیرفته است. چرا که به‌رغمی و ضریب نفوذ اینترنت در جهان متفاوت است و فاصله آن بین کاربران کشورهای پیشرفته و عقبمانده زیاد است. به‌عنوان برابر با آمار در ۳۰ ژوئن ۲۰۱۱ ضریب نفوذ اینترنت در قاره آفریقا ۱٫۵ درصد (آخرین رتبه درجهان) و در آمریکای شمالی برابر با ۳٫۳ درصد (اولین رتبه در جهان) بود و در ایران ۴۶٫۹ درصد است (Internet world stats, 2011).

¹⁴ Khronos

¹⁵ فضا در قیاس با مکان، مفهومی انتزاعی است که درک آن بدون تبیین معنی مکان امکان‌پذیر نیست. مکان بر جایی معین و فضا بر همه جا دلالت دارد. مکان دارای محتوا و فضا به معنی نوعی خلاء است. مکان وابسته به موقعیت جغرافیایی و فضا بدون وابستگی است. مکان مفهومی مرزپذیر اما فضا نامتناهی است. مکان به تثبیت و فضا به رهاشدگی گرایش دارد. مکان در ارتباط با زمان و فضا فرازمانی است. مکان دارای جسمیت و فضا فاقد مادیت است. ساختن فضای مجازی، ورای مکان واقعی، که در آن تمامی رویاها و اسطوره‌ها قابل تحقق باشد یکی دیگر از انگیزه‌های اسطوره‌سازی انسان امروزی است.

¹⁶ Hypertext

¹⁷ از سوی دیگر بحران‌های زیستی محیطی همچون گرم شدن زمین، تخریب لایه‌ی ازن و اسطوره‌ی پایان جهان، به ترس بشر امروز تبدیل شده است. نجات‌بخش کرمی زمین، انتقال تعاملات و معاملات به فضای مجازی است که سبب کاهش تردهای غیر ضروری و در نتیجه کاهش تولید آلاینده‌های محیط زیست خواهد شد. تلاش دولت‌ها برای ایجاد دولت الکترونیک، ایجاد امکان دورکاری از طریق یک سیستم برخط، انتقال بسیاری از فعالیت‌ها و مسولیت‌های اجتماعی، اقتصادی، سیاسی و اداری به شبکه‌ی اینترنت را می‌توان در همین راستا تعبیر نمود. به این ترتیب مقاومت واقعیت در برابر مجازی که سال‌ها مسأله بوده از میان می‌رود و معانی پیشین تکنولوژی در نزد فلاسفه‌ای همچون هایدگر بی معنی می‌شود.

¹⁸ William Gibson

¹⁹ Neuromancer

²⁰ Offline

²¹ Online

²² پیش از انقلاب صنعتی، بدن و منشاء ماهیچه‌ای به خاطر کارکرد اجتماعی و ارزش اقتصادی دارای ارزش بود. امری که با جامعه صنعتی و پس از آن فرا صنعتی ارزش خود را از دست داده و جای خود را به ذهنیت و خلاقیت به عنوان عوامل اصلی پیشرفت جوامع داده است. این پدیده در فلسفه امروز به از دست رفتن بدن فیزیکی، مفقود شدن ارزش‌های آن و جایگزینی ذهنیت به جای آن تعبیر شده است.

²³ Ursprung

²⁴ Disembodiment

²⁵ Delphi بر اساس باوری اسطوره‌ای، یونانی‌ها معبد دلفی را مرکز جهان می‌پنداشتند و آنرا ارج می‌نهادند. محل این عبادتگاه بسیار وسیع بود و بر روی دامنه یک کوه، مشرف به دشتی زیبا قرار داشت. این معبد، زیستگاه خدای آپولو بود.

²⁶ آپولو در مقام یک غیبگو، به واسطه‌ی یک فرشته با مردم سخن می‌گفت، مشکلات آن‌ها را حل و فصل می‌کرد و به سوالاتشان پاسخ می‌داد. افرادی که برای طرح سوال یا حاجت خود به معبد آپولو می‌آمدند پس از پرداخت وجوه و یا قربانیان مناسب، ابتدا سوال خود را از یکی از دستیاران فرشته می‌پرسیدند، آن دستیار نیز سوالاتشان را از فرشته معبد می‌پرسید. سپس فرشته‌ی معبد پیشگویی‌هایش را به‌صورت ترکیبی از زبان‌های مختلف اعلام می‌کرد. پس از آن یک کاهن این ترکیب نامفهوم را تاویل می‌کرد و به شکل یک بیت شعر در می‌آورد.

²⁷ Trojan War

²⁸ Apollo

²⁹ Adobe

³⁰ Flash

³¹ Java

³² Asynchronous Java Script and XML

³³ Trojan War

³⁴ Dionysus

³⁵ Ego

³⁶ Id

³⁷ Super Ego

³⁸ Identity document

در اساطیر یونان «موزها» نه دخترند که حاصل عشق «زئوس» و «منه‌موزین» هستند و هر یک از آنان مظهر هنری خاص به‌شمار می‌روند (فاطمی، ۵) «کلیو» موز تاریخ، «اورانیا» موز ستاره‌شناسی، «ملپومنه» موز تراژدی، «تالییا» موز نمایش کمدی،

«ترپسیکوره» موز رقص، «کالیوپه» موز اشعار حماسی، «اراتو» موز شعر شاعرانه و غزل، «پولیهمینیا» موز آواز خواندن برای خدایان و «اوترپه» موز نواختن چنگ و اشعار غنایی است.

⁴⁰Mnemosyne

⁴¹وب معنایی یا وب مفهومی روشی برای کدگذاری و بازیابی اطلاعات است. به گونه‌ای که جویشگرها را به پردازش و فهم اطلاعات در وب قادر سازد. از این رهگذر هنگام بازیابی اطلاعات، تنها به تطابق کلیدواژه‌های درخواستی کاربر با واژه‌های موجود در منابع اطلاعاتی نمی‌پردازد، بلکه به جستجوی هوشمند در منابع به هم پیوسته‌ای اقدام می‌کند که محتوای آن‌ها معنادار شده است. طرف‌نظر از مسائل فنی ارزش وب معنایی حل مسائل ارتباطی در محیط وب است.

⁴²تعبیر گردونه‌ی آسمانی یکی از کهنترین نمادها از تأثیر دگرگونی تکنولوژی بر بینش انسانی است. اقوام آریایی که پیشرفت‌های خود در توسعه‌ی مکانی را مرهون ساخت آرایه بودند، این قابلیت را به خدایان نیز توسعه دادند و خدایان آریایی همواره بر گردونه‌های آسمانی تصویر شده‌اند.

⁴³Profile

Archive of SID