

زندگی در ناواقعیتِ ماتریکس و فضای سایبری

مرتضی سعیدی ابواسحاقی^۱، راضیه سعیدی ابواسحاقی^۲

دانشجوی دکتری فلسفه دانشگاه تهران، پژوهشگر پژوهشگاه فضای مجازی
morteza.saeidi@ut.ac.ir

دانش آموخته کارشناسی تعلیم و تربیت، دانشگاه فرهنگیان
raziyesaeedi9819@gmail.com

چکیده

فیلم ماتریکس (۱۹۹۹) انسان‌ها را به نحوی تصویر می‌کند که در فضایی کامپیوتری اسیر شده‌اند و بدن آنها در خمراه‌ای لژ و مغذی به‌عنوان منبع انرژی ماتریکس قرار دارد و ماتریکس جهانی می‌سازد و به ذهن انسان‌ها این را القاء می‌کند که همین، واقعیت است. فضای ماتریکس را با فضای سایبری و شبکه‌های مجازی مقایسه کرده‌ایم که در فضای مجازی نیز واقعیتی شبیه به ماتریکس در حال رقم خوردن است و انسان‌ها در حال تخدیر شدن هستند، تا جایی که زندگی در ماتریکس و زندگی در فضای سایبری همانند زندگی در ناواقعیت است. ناواقعیتی که انسان‌ها به دلیل تخدیر و احساس لذت خیلی وقت‌ها نمی‌خواهند از آن آزاد شوند. در این مقاله بیان شده است که این امکان بر اساس حقیقت سوپزکتیوته و ریاضیاتی شدن جهان و ابژه شدن انسان وقوع پیدا می‌کند، و فیلم ماتریکس را تذکری هوشمندانه از طرف هنر هفتم برای انسان‌ها می‌دانیم.

کلمات کلیدی: ماتریکس، سوپزکتیوته، فضای سایبری، ابژه، انسان.

۱ مقدمه

همواره هنر این امکان را داشته است که زودتر از دیگران و به نحوی با درک شهودی هنرمند، زودتر از دیگران مسئله را بفهمند و به تصویر بکشند، آیا این همان چیزی نبوده است که هنر هفتم زودتر از سایرین آن را گوشزد کرده است، یعنی چیزی که اکنون در واقعیت آن را می‌بینیم و متجلی در شبکه‌های مجازی و فضای سایبری و هوش مصنوعی و علوم شناختی و متاورس و ... است، که انسان گرفتار و اسیر هوش مصنوعی و فضای سایبری و شبکه‌های مجازی و ... می‌شود و تفسیری کامپیوتری از ذهن انسان در علوم شناختی ارائه می‌شود، همه و همه به‌نحوی یک سال مانده به هزاره سوم (یعنی سال ۱۹۹۹) توسط برادران و اچوفسکی در فیلم ماتریکس به پرده سینما رفت و اقبال از آن نیز نشان از همدلی با آن داشت.

این فیلم در ژانر سایبرپانک، یکی از شاخه‌های ژانر علمی-تخیلی ساخته شده است. موضوع این ژانر عمدتاً مربوط به داستان‌های پادآرمان‌شهری محسوب می‌شود که جوامع در آینده به وضعی مهلک و دارای

اختلالی های شدید دچار می شوند که مربوط به تکنولوژی های پیشرفته و هوش مصنوعی و کامپیوتر و ارتباطات و سایبرنتیک است. زمان و مکان این نوع داستان ها در ابتدا در فضاهای دوردست بوده است ولی هر چه به قرن ۲۱ نزدیک شدیم داستان آن در کره زمین دنبال می شد، مثلاً در فیلم ماتریکس مربوط به نابودی کره زمین و اشغال آن توسط هوش مصنوعی یا AI است که تنها یک شهر از کره زمین باقی مانده است و مقاومت می کند و البته جایگاهش را در نزدیکی مرکز زمین قرار داده است.

فیلم موفق برادران واچوفسکی یعنی ماتریکس، فیلمی است که بیش از هر فیلم دیگری بحث های فلسفی را برانگیخته است (Wartenberg, 2015). برای مثال کتاب «خوردن قرص قرمز: دانش، فلسفه و مذهب در ماتریکس» و مقاله های «از اهریمن شریر دکارت تا ابرایانه خبیث ماتریکس؛ نگاهی به فرضیه های فلسفی ماتریکس» یا مقاله های «همه آنچه را که به تو خواهیم گفت درک نخواهی کرد!»، «مذهب، هگل و هایدگر به زبان تکنولوژیک»، «ماتریکس به مثابه متافیزیک» و «اتوپای پراگماتیستی» و ... هر کدام به نحوی فیلم را مورد بررسی و مذاقه قرار داده اند. از این حیث که این فیلم متناسب با مباحث فلسفی مهمی درباره اینترنت و هوش مصنوعی و فضای سایبری و سایبرنتیک و ... به وجود آمده است، اهمیت آن را چندین برابر می کند، و از این نظر که در فلسفه از وجود بما هو موجود سخن می گویند، و اکنون مباحث مهمی درباره این فیلم مطرح می شود، نشان از آن دارد که آن وجودی که در قرن ۲۱ ظهور پیدا کرده است می تواند مباحث مربوط به تکنولوژی کامپیوتری و فضای سایبری باشد، و به همین دلیل توجه اهالی علم و فلسفه و سینما و فرهنگ و اندیشه را معطوف به خود کرده است.

این فیلم چیزهایی را متذکر می شود که امکان داشت انسان و بشریت در آنها گرفتار شود و البته از برخی حیثیت به آن دچار شد. در این مقاله بر آنیم که این مطلب را با نگاه به ماتریکس و شباهت آن به فضای سایبری که برآمده از حقیقت و اصالت مدرنیته و غرب (یعنی سوژکتیویته و ریاضیاتی شدن جهان و تکنولوژی ماشینی یا کامپیوتر) هستند، به بحث گذاریم.

۲ ریاضیاتی شدن جهان و سوژکتیویته

پس از قرون وسطی و در دوره رنسانس اتفاقاتی در غرب رقم می خورد که بر اساس آن نگرشی مکانیستی درباره جهان به وجود آمد که جهان را به صورت ماشینی بزرگ تلقی می کنند. دکارت، هابز و اسپینوزا هر کدام به نحوی آن را صورت بندی کرده اند. دکارت که تنها دو جوهر اندیشه و امتداد را باور دارد (دکارت، ۱۳۷۱، ص ۷۳) جهان را به مثابه امتداد همچون ماشینی بزرگ می داند؛ اما تلاش میکند که اندیشه را از این نگرش مکانیستی به دور نگه دارد، یعنی انسان را فدای نگرش مکانیستی اش نمی کند، اما اسپینوزا که همانند دکارت جهان را ماشینی بزرگ تلقی می کند، اندیشه و آگاهی و اراده را خارج از این ماشین بزرگ نمی داند و این گونه انسان همانند طبیعت درون ماشینی بزرگ به نام جهان قرار دارد. اسپینوزا درباره اعمال و اراده انسان می گوید: «من اعمال و امیال انسان را همان طور ملاحظه کردم که خطوط و سطوح و اجسام را ملاحظه کردم» (اسپینوزا، ۱۳۹۲، ص ۱۴۲) و این نگرش مکانیستی درباره جهان و انسان در هابز به نحوی دنبال می شود که او انسان را جسمی همچون دیگر اجسام می داند (هابز، ۱۳۹۳، ص ۵۴۳) و از نظر او در جهان

چیزی به جز جسم نداریم و در این نگرش مکانیستی انسان همچون دیگر اجسامی است که در فیزیک مطالعه می‌شوند.

این نگرش در غرب روز به روز عمق بیشتری پیدا می‌کرد تا جایی که در قرن بیستم این امر با آمدن کامپیوتر و هوش مصنوعی و فضای سایبری جان بیشتری گرفت. در سایبرنتیک بر آن بودند که همه شئون انسانی و حیوانی و نباتی همچون ماشینی کنترل شده است که بر اساس فیدبک یا بازخورد همواره سعی دارد که با محیط انطباق یابد و رشد کند. وینر معتقد بود که با پیشرفت علم که تشابهاتی میان ماشین و موجود زنده مشاهده کرده‌ایم، دیگر مشکل حیات و روح داشتن و ... نباید وجود داشته باشد واز شر این گونه مسائل بایست خلاص شد و آنها را مشکلاتی صرفاً سمانتیک (معنایی) دانست (Wiener, 1951, pp 31-32). یعنی آنها را بایست صرفاً اموری دانست که در زبان انسان ایجاد شده‌اند و بایست به نفع نگرشی ساینتیفیکی (علمی) - مکانیستی منحل شوند و همه چیز همچون ماشین رفتار می‌کند. در هوش مصنوعی نیز می‌خواهند ذهن و رفتار و احساس و عواطف و خرد انسان را به صورت الگوریتم یا برنامه تلقی کنند و به نحوی کامپیوتری (که می‌توان آن را ماشین پیشرفته دانست) تبیین کنند و در پی ایجاد انسان‌های مصنوعی هستند و در حقیقت نگرشی ماشینی و کامپیوتری به انسان و جهان دارند که سعی دارند آن را در فضای آزمایشگاهی و حتی در فضای کامپیوتری و کدنویسی و برنامه و الگوریتم تکرار کنند.

ولی اگر بخواهیم این مسئله را عمیق‌تر بررسی کنیم باید درباره کامپیوتر و تکنولوژی ماشینی اندیشه کنیم و به لایه‌های عمیق‌تر آن وارد شویم. باید پرسیم خاستگاه و اصل آنها از کجا می‌آیند، و البته این کار ساده نخواهد بود چرا که هایدگر معتقد است حتی هگل و مارکس هم نمی‌توانستند درباره آن اندیشه کنند، چرا که در سایه ذات تکنولوژی حضور داشتند (هایدگر، ۱۳۸۸، ص ۱۱۰) و به همین دلیل نمی‌توانستند مسئله را به درستی درک کنند. هایدگر معتقد است «تکنولوژی ماشینی با ماهیت متافیزیک مدرن یکی است و در آن ابتدائاً به کارگیری علوم فیزیکی ریاضی را طلب می‌کند.» (هایدگر، ۱۳۹۵، ص ۱). فیزیک ریاضیاتی شده همان مسئله اصلی است که می‌تواند ما را به یک لایه عمیق‌تر درباره ماشین و کامپیوتر ببرد، در حقیقت در فیزیک ریاضی است که تکنولوژی ماشینی و کامپیوتر امکان ظهور می‌یابند. فیزیک ریاضیاتی در عصر مدرن ماهیت اشیاء را شکل می‌دهد و دیگر صورت ارسطویی تعیین‌کننده ماهیت اشیاء نیست؛ بلکه ریاضیات است که ماهیت بخش اشیاء (اعم از انسان و موجودات زنده و غیرزنده) است و اینگونه فیزیک خصلتی ریاضیاتی پیدا می‌کند مثلاً برای شناخت انسان در دانش جدید باید معادله و چند عدد برای آن به کار برده شود تا شناخته شود، و این کار در کامپیوتر به صورت عمیق‌تری جریان می‌یابد. در حقیقت آنچه در عصر جدید و پس از رنسانس و حتی اواخر قرون وسطی رخ داده بود، این بود که همه معرفت و همه علوم را به علم طبیعی فرو کاستند و نگرشی مکانیستی به جهان به وجود آمد و علم طبیعی هم چیزی جز ریاضیات نبود؛ در آن هر چه در عالم وجود دارد همچون جسم و کمیت تفسیر می‌شد تا ریاضیاتی شود و این گونه از بقیه وجوه اشیاء صرف نظر می‌شد.

اما برای اینکه عمیق‌تر به تکنولوژی ماشینی و کامپیوتر که بر اساس فیزیک ریاضیاتی شده امکان ظهور پیدا کردند، بپردازیم بایست ریاضیات را در عمیق‌ترین معنای آن بفهمیم. «Ta mathemata (ریاضیات) از نظر یونانیان هر چیزی است که آدمی از قبل (یعنی به صورت پیشینی) به هنگام مشاهده آنچه هست و

در مراد با اشیاء می‌داند: مثل جسمانی بودن جسم، انسانیت انسان، حیوانیت حیوان، خصوصیت نباتی گیاهان» (هیدگر، ۱۳۹۵، ص ۳). صفت پیشینی بودن همان چیزی است که باعث می‌شود چیزی ریاضیاتی شود و کانت این صفت را باعث ضرورت و کلیت برای معرفت و علم می‌دانسته است (A128, kant, 1998, A131). بنابراین از آنجایی که اشیاء در عصر مدرن بایست به صورت پیشینی دیده شوند تا بتوانند امکان ریاضی شدن داشته باشند و موجودیت و تعین یابند «تعیین این شرط ضروری در واقع معادل برنامه ریزی یا فراافکندن آن چیزی است که بعد از این باید طبیعت باشد.» (هیدگر، ۱۳۹۵، ص ۴) فرا افکندن طرحی پیشینی برای اشیاء باعث می‌شود که در فیزیک ریاضیاتی شده جای بگیرند و همه جهان به صورت ریاضیاتی شده درآید، به عبارتی اساس همه چیز در این طرح پیشینی تعین می‌یابد که سوژه آن را فرا افکنده است، و اینگونه سوژه یا انسان به مرکز همه عالم تبدیل می‌شود و همه چیز را سوژه بنیاد می‌نهد، و این همان ماهیت عصر مدرن یا سوژکتیویته است که انسان یا سوژه همه نسبت‌های جهان را طرح‌اندازی می‌کند و بقیه چیزها به عنوان ابژه در خواهند آمد و سوژه است که ابژه‌ها را طرح‌اندازی می‌کند، یعنی اراده‌اش را بر آنها بار می‌کند و بر خلاف قرون وسطی که اشیاء و موجودات و انسان‌ها و ... در نظام خلقت در رتبه‌های خاصی قرار می‌گرفتند، در جهان مدرن و سوژکتیویته هر چه هست بایست خصوصیت ابژه را داشته باشد. هایدگر ابژه شدن را همان بازنمایانده شدن توسط انسان می‌داند، یعنی تبدیل به تصویر شود (همان، ص ۱۳-۱۶). به این ترتیب عین یا ابژه در فراافکندن پیشینی سوژه بازنمایی می‌شود و به تصویر مبدل می‌گردد و جهان به مثابه تصویر یا ابژه در می‌آید که به صورت پیشینی طرح‌اندازی شده است یعنی ریاضیاتی شده است و بنیاد جهان مدرن در سوژکتیویته بنا نهاده می‌شود و این امر عین ریاضیاتی شدن و ابژه شدن جهان است.

سوژکتیویته عبارت است اصالت من انسان که همه چیز بر محور آن قابلیت موجود شدن پیدا کنند. در حقیقت در رنسانس، اومانیزم و رسیدن به این معنا بود که بشر نیازی به هدایت غیبی ندارد، و اراده و عقلش او را کفایت می‌کند، و به نوعی خودبنیادی روی آوردند که اصالت با من انسانی خواهد بود و محوریت امور و دایره مدار عالم را نه خدا، بلکه انسان و عقل انسان و من انسانی می‌دانستند. این امر با نام سوژکتیویته در فلسفه طرح‌ریزی شد، و دکارت با تأسیس اصل کوژیتو (cogito ergo sum: می‌اندیشم، پس هستم)، بنیاد هستی را سوژه یا من انسانی دانست که همه موجودات به او قائم و معتبرند و سایر موجودات در حکم بازنمودها یعنی ابژه‌های او هستند. در ادبیات فلسفی غرب من انسانی به عنوان سوژه به کار رفت که سایر موجودات قائم به آن هستند. به این ترتیب هم من انسانی یا سوژه بنیاد همه چیز گردید و هم موجودات دیگر به ابژه بدل شدند و سوژه اراده‌اش را در همه موجودات جاری می‌کند و عالم به جز تصویر یا بازنمودی که انسان یا سوژه از آن می‌سازد، حقیقت دیگری ندارد. غرب با چنین نگرشی که انسان را خود بنیاد یا سوژه، و بقیه جهان را ابژه و قائم به سوژه تلقی کرده است، در مسیر جدیدی گام برداشته که از آن به سوژکتیویته تعبیر می‌شود و همه ساحات و شئون فرهنگی، علمی، تکنولوژیکی و ... بر اساس آن بنا نهاده شده است.

ابژه در برابر سوژه است که درباره آن بایست گفت، همان چیزی است که سوژه به آن فکر می‌کند، و سعی دارد با طرحی پیشینی که بر آن می‌اندازد، آن را برساخته عقل و خرد خویش سازد، یعنی بنیاد آن را طرح‌اندازی کند و به این ترتیب اراده خودش را در آن جاری سازد. یعنی شأنیت ابژه، خالی شدن اراده از آن و بار کردن اراده سوژه بر آن است. در این حالت است که گفته می‌شود: «ابژه در برابر سوژه یا ذهن است

که درباره‌اش گفته می‌شود، بر خلاف سوژه یا ذهن که خود گوینده است. ابژه فکر می‌شود و به صورت طرحی در انداخته می‌شود ولی سوژه فکر می‌کند و طرح‌اندازی می‌کند. یعنی سوژه طرحی بر ابژه بار می‌کند که از این طریق اراده و خرد سوژه در ابژه جاری می‌شود و ابژه حقیقتش را از سوژه دریافت خواهد کرد.»؛ تعریفی که از انسان در هوش مصنوعی و علوم شناختی و فضای سایبری ارائه می‌شود. از طرفی این نکته را یادآوری کنیم، انسانی که هوش مصنوعی و علوم شناختی و فضای سایبری می‌خواهند بساخته شود، در حقیقت ابژه خواهد بود. به عبارتی در سایبرنتیک و هوش مصنوعی و علوم شناختی و فضای سایبری سعی بر آن است که خرد، احساسات، عواطف و کنش‌های انسان را در الگوریتمی ریاضیاتی و پیشینی طرح‌ریزی و تبیین کنند که در این صورت می‌توان گفت که با انسان معامله‌ای ریاضیاتی می‌شود و سعی بر آن است که انسان در این فضا به صورت ابژه در آورده شود و اراده‌اش در اختیار سوژه قرار گیرد. مصداق این امر در جهان دوم و به عنوان مثال در متاورس دیده می‌شود. یکی از علت‌هایی که رسانه‌ها و فضای مجازی می‌توانند انسان را جهت‌دهی کنند و آن طوری که خودشان می‌خواهند پیش ببرند این است که تا حدی توانسته‌اند انسان را در طرح‌های پیشینی خودشان در آورند و نوعی از ابژه شدن انسان‌ها به دست اینترنت و کامپیوتر و رسانه‌ها رقم می‌خورد. در حقیقت غرب به دنبال آن بوده است که بهشت را در زمین محقق کند، و همه چیز را در اراده انسان در آورد و معنا بخشد، و به صورت یک یوتوپیا در آورد که آن را «سوپرکتیویته» می‌نامیم. حال آیا ماتریکس تحقق یک یوتوپیا است؟ یعنی یوتوپایی که در آن همه جهان ریاضیاتی شده است؟ و یا اینکه زنگ خطر برای یک یوتوپیا است؟ یعنی انتهای جایی که همه جهان ریاضیاتی شده باشد در ماتریکس و هوش مصنوعی است که سعی دارد بشریت را در خود هضم کند و اراده انسان را از او بگیرد؟ و اکنون چقدر این امر به سرانجام رسیده است؟ یوتوپایی که در آن سوپرکتیویته است و سوژه سعی دارد جهانی را طرح‌اندازی کند و رقم بزند که در آن به نحوی خدای گونه شده باشد.

۳ ماتریکس

ماتریکس فضایی است که انسان‌ها را به اسارت و بندگی و بردگی خود در آورده است و انسان‌ها در خمره‌هایی شیشه‌ای در مایعی لزج‌مانند گرفتارند که بدن آن از همان تغذیه می‌کند و از انرژی بدنشان به عنوان سوخت ماتریکس استفاده می‌شود. انسان‌ها توسط ابرکامپیوتری کنترل می‌شوند که در آن با اتصال سیم‌هایی به بدن انسان، آنچه را در فضای کامپیوتری و کدبندی شده و برنامه‌نویسی شده ماتریکس وجود دارد بر ذهن آنها القا می‌کند، و در حالی که انسان‌ها در برنامه ماتریکس قرار دارند فکر می‌کنند که در حال زندگی روزمره و فعالیت‌ها و کار و تلاش در زندگی‌شان هستند.

اما در این میان برخی از افراد متوجه این موضوع شده و در اسارت ماتریکس نیفتاده‌اند و یا از آن گریخته‌اند، یکی از کسانی که در خود ماتریکس حضور دارد و اختلالاتی را مشاهده می‌کند، توماس اندرسون است که با نام نئو به عنوان هکر حضور دارد، و مورفئوس و گروه او سعی در نجات او از دست ماتریکس را دارند. آنها از نئو قدرتی را می‌بینند که امکان مبارزه و غلبه با ماتریکس را فراهم آورد یعنی او را ابرقهرمان می‌دانند.

مورفئوس که رهبر گروه است و به نحوی سعی دارد که انسان‌ها را از مخمصه و اسارت ماتریکس آزاد کند، تنها شهر باقی مانده از کره زمین (Zion: زایون) را در امان نگاه دارد، در اولین دیدار با نئو به او دو قرص آبی و قرمز می‌دهد که اگر قرص قرمز را بخورد به حقیقت ماتریکس پی خواهد برد و باعث بیداری و آزادی او از ماتریکس می‌شود و اگر قرص آبی را انتخاب کند، به زندگی پیشین و روزمره و در اسارت ماتریکس برخواهد گشت. انتخاب قرص قرمز، باعث در هم شکستن واقعیتی می‌شود که نئو در آن قرار داشت و با بیدار شدن خودش را درون سفینه‌ای با اتصالاتی عجیب و غریب می‌بیند.

یکی از هوشمندی‌های نویسنده و کارگردان ماتریکس استفاده از اسطوره‌های گذشتگان در این فیلم است، مورفئوس که اسطوره خواب در اسطوره‌های باستان است، در اینجا نیز وظیفه دارد که انسان‌ها را بیدار کند. نئو پس از خوردن قرص قرمز متوجه می‌شود که عمری است در خمرهای تنگ خوابیده و در ماتریکس و در برنامه کامپیوتری به او القا می‌شده که زندگی می‌کرده است، مورفئوس او را از خواب بیدار می‌کند.

ماتریکس در جنگ میان انسان‌ها و هوش مصنوعی یا AI به وجود آمده است و ماتریکس توانسته است انسان‌ها و کره زمین را در اختیار بگیرد؛ انسان‌ها را همانند منبع انرژی استفاده کند و انسان‌ها را در محیطی برنامه‌نویسی شده و کدنویسی شده نگاه دارد و به آنها واقعیت شبیه‌سازی شده را القا کند و آن را برای اذهان انسان‌ها به صورت جمعی به نمایش بگذارد. به قول نیچه آنچه حقیقت است ناحقیقت است (نیچه، ۱۳۹۷، ص ۱۴) و آنچه در ماتریکس به عنوان حقیقت به انسان‌ها خورانده می‌شود، عین ناحقیقت است و به عبارت دیگر هر آنچه که ماتریکس برای انسان صورت‌بندی کند و همان جهانی که برای انسان طراحی کند همان را حقیقت و واقعیت می‌پندارند یعنی اراده و حقیقت و واقعیت را ماتریکس برای انسان‌ها می‌سازد و انسان‌ها اراده شان را در اختیار ماتریکس قرار داده‌اند، و این همان چیزی است که در سوژکتیویته رقم می‌خورد یعنی انسان اراده‌اش را به دیگری می‌سپارد و این بار متأسفانه اراده در اختیار ماشین قرار گرفته است.

اما انسان‌ها در آن گرفتار شده‌اند و چون از ابتدای زندگی در آن هستند، حس نمی‌کنند که در ناحقیقت و ناواقعیت باشند و آن را حقیقی‌ترین و واقعی‌ترین واقعیت می‌پندارند و نمی‌خواهند از آن جدا شوند، چراکه فهم حقیقت برای آنها دردناک و دلهره‌آور است. مورفئوس در پاسخ به سؤال نئو که: «آیا این وسایل واقعی نیستند؟» است، می‌گوید: «واقعیت اگر همان چیزی است که می‌توان چشید و حس کرد و دید، پس واقعیت تفسیر علائم الکتریکی توسط مغز انسان است» و چون زمین این بازی در دست انسان نیست، پس واقعیت توسط ماشین و کامپیوتر و ماتریکس ساخته و به انسان القا می‌شود. این نحوه نگاه به واقعیت باعث ایجاد شکاکیت می‌شود. مورفئوس می‌گوید که در ماتریکس «دنیا فقط به صورت شبیه‌سازی متقابل عصبی وجود دارد» و آنچه در آن می‌بینیم صرفاً رؤیا است. بنابراین ماتریکس، چیزی نیست جز کنترل، که در آن دنیایی خیالی ساخته کامپیوتر به منظور کنترل انسان و تبدیل شدن انسان به یک منبع انرژی است.

این دنیای ایجاد شده در حالی است که هوش مصنوعی یا AI به جای انسان فکر می‌کند و تمدن انسان تبدیل به تمدن AI می‌شود. در فضای شبیه‌سازی شده از ماتریکس که به آن ساختار یا محل راه‌اندازی برنامه‌ها می‌گویند، می‌توانند هر چیزی را طراحی کنند و مثلاً لباس و تجهیزات و اسلحه و شبیه‌سازی تمرینات را می‌توان راه‌اندازی کرد یعنی در یک برنامه کامپیوتری قرار می‌گیرند، این فضا بازتاب ذهنی خود دیجیتالی هر فردی است که در آن قرار می‌گیرد و مثلاً نئو که در خارج از ماتریکس مو نداشت، اینجا مو در آورده است.

مورفئوس به همراه شهر زایون که آخرین امید و پناه انسان‌های آزاد از ماتریکس یا آزاد شده از ماتریکس است، سعی دارند با هک کردن ماتریکس و مبارزه علیه آن، انسان‌ها را آزاد کنند.

۴ شباهت ماتریکس و فضای سایبری

سوپرکتیویته یا ریاضیاتی شدن جهان با توجه به سوژه انسانی محقق شده است، حال در فیلم ماتریکس سوژه دیگر انسان نیست که همه چیز را معنا و تعین بخشد و به سان ابژه خودش در آورد بلکه سوژه ماشین است و این وضع خیلی خطرناک‌تر از حالتی است که انسان سوژه باشد و احساس خدایگانی کند، و برای عالم طرح‌اندازی کند. اینگونه برخلاف غایتی که غرب مدرن به دنبال آن بود، این دیگر انسان نیست که اراده‌اش و عقلش را خودبنیاد می‌کند، بلکه انسان اسیر و برده و ابژه هوش مصنوعی و ماتریکس می‌شود. یک نمونه عینی و ملموس و مهم که در آن این اتفاق افتاده است و هوش مصنوعی سعی در کنترل انسان دارد و تلاش دارد اراده انسان را در اختیار خود در آورده است، در هوش مصنوعی به کار رفته در یوتیوب و اینستاگرام و ... مشاهده می‌کنیم. در واقع هوش مصنوعی به کار رفته در آنها بر اساس لایک‌ها و فیلم‌ها و کلیپ‌هایی که هر کاربر در آنها مشاهده می‌کند، کلیپ و فیلم و عکس‌هایی به کاربر پیشنهاد داده می‌شود، و ترستان هریس کارمند ارشد شرکت گوگل این را تصریح کرده است و می‌گوید ۷۰ درصد فیلم‌هایی که در یوتیوب دیده می‌شود به پیشنهاد خود یوتیوب است (حراری و هریس، ۱۳۹۷). به این ترتیب اراده انسان‌ها را تا حد زیادی در اختیار خود گرفته است و بر اساس الگوریتم‌های خاصی ساعت‌ها انسان‌ها را همراه خود نگه می‌دارند، در حقیقت فیلم‌های پیشنهادی بعدی را به گونه‌ای طراحی می‌کند که گاهی بدون اینکه زمان فهمیده شود ۲ یا ۳ ساعت در آن برنامه‌ها وقت گذاشته می‌شود بدون اینکه آگاه باشیم این چند ساعت را در آنها گذرانده‌ایم و بسیار شنیده‌ایم که افرادی گفته‌اند ساعت‌ها در شبکه‌های مجازی و اینترنت چرخ می‌زدند بدون اینکه گذر زمان را بفهمیم. این یعنی با الگوریتم‌های خاصی در حال برنامه‌ریزی و کنترل ذهن افراد هستند.

در فضای ماتریکس انسان‌ها در محیط برنامه‌نویسی و کدنویسی شده حضور دارند و بازتاب ذهنی خود دیجیتال هر فردی در ماتریکس به عنوان آن فرد شناخته می‌شود؛ مثلاً نثو که در خارج از ماتریکس موهایش کوتاه بود، در فضای ماتریکس موهایی لخت و بلند داشت، یعنی بازتاب ذهنی‌اش از خودش با واقعیت جسمانی‌اش تفاوت داشت و این را می‌توانیم در متاورس ببینیم که در آن آواتار هر فردی همان چیزی است که در ذهنش اراده می‌کند و با واقعیت جسمانی‌اش ممکن است متفاوت باشد، حتی می‌تواند جنسیت خودش را در متاورس تغییر دهد.

مورفئوس در پاسخ به سؤال نثو که: «آیا این وسایل واقعی نیستند؟»، می‌گوید: «واقعیت اگر همان چیزی است که می‌توان چشید و حس کرد و دید، پس واقعیت تفسیر علائم الکتریکی توسط مغز انسان است» و چون زمین این بازی در دست انسان نیست، پس واقعیت توسط ماشین و کامپیوتر و ماتریکس ساخته و به انسان القا می‌شود، این بدان معنی است که اراده انسان توسط ماتریکس متعین می‌شود، یعنی انسان در ماتریکس به ابژه تبدیل شده است. از طرف دیگر با توجه به اینکه نثو واقعیت را تفسیر علائم الکتریکی توسط مغز می‌داند، یعنی واقعیت کاملاً ریاضیاتی شده و کدبندی شده است، یعنی انسان همچون ماشین

و کامپیوتر دانسته می‌شود که واقعیت برای او تفسیر علائم الکتریکی توسط مغز است. این مدل از تفسیر انسان را می‌توان در علوم شناختی دید، که نظریه محاسباتی ذهن در آن مهم‌ترین نظریه و با نفوذترین نظریه است. در پی تلاش برای پاسخگویی به آزمون تورینگ این ایده نیز به وجود آمد که انسان اساساً شبیه یک ماشین محاسباتی یا کامپیوتر است. از آنجا که گزاره‌های منطق را می‌توان به فرمان‌های محاسباتی برگرداند، و ماشین‌هایی که می‌توانستند فرمان‌های محاسباتی را اجرا کنند، یعنی ماشین‌هایی که قابلیت فکر کردن دارند و همین امر را درباره انسان‌ها نیز جاری می‌دانستند، یعنی انسان همچون این ماشین‌ها فرمان‌های محاسباتی و منطقی را اجرا می‌کند و مغز را سخت‌افزار یک کامپیوتر تلقی می‌کردند. در علوم شناختی، معتقد بودند که انسان‌ها همانند کامپیوتری هستند که اطلاعات را از محیط می‌گیرد و به صورت رمز در می‌آورد و بر روی آنها عملیات محاسباتی و پردازش اطلاعات انجام می‌دهند و به صورت اطلاعاتی پردازش شده یا محاسبه شده در می‌آورند (Loftus, 2019, pp1-13). این گونه در هوش مصنوعی سعی دارند که فرایندهای ذهنی را به نحو الگوریتمی توصیف کنند و مدل‌های صوری و ریاضیاتی برای رفتار و ذهن انسان کنند. مدل ریاضیاتی برای انسان و ذهن در عمیق‌ترین معنای آن این است که انسان به ابژه تبدیل می‌شود و با او معامله ریاضیاتی می‌شود و امکان کنترل او فراهم می‌شود.

مورفئوس در توضیح برای نئو درباره ماتریکس، آن را جهانی خیالی، ساخته کامپیوتر به منظور کنترل انسان معرفی می‌کند، که انسان را به مثابه انرژی نگهدارنده ماتریکس نگه دارد، چراکه انرژی ماتریکس از انسان‌ها تأمین می‌شود، یعنی انسان را همچون باتری و انرژی می‌داند که بقای آن به انسان است و برای اینکه ادامه پیدا کند بایست انسان را در کنترل خودش داشته باشد. سایبرنتیک (که cyberspace یا فضای سایبری از آن گرفته شده است) مطالعه بازخورد، ارتباطات و کنترل در حیوان و ماشین است. (Wiener, 1948, p18)، سایبرنتیک بر آن بود که علاوه بر ماشین و کنترل همه زمینه‌های اجتماعی و اخلاقی و انسانی و ... را به تسخیر خود درآورد و همه مسائل را بر اساس سایبرنتیک حل و فصل نماید، و همه شئون انسانی و حیوانی و نباتی را کنترل کند.

فضای سایبری که برگرفته از سایبرنتیک است، اولین بار توسط گیبسون در رمان‌های علمی تخیلی به کار گرفته شد همان‌گونه که ماتریکس نیز فیلمی علمی تخیلی است. گیبسون فضای سایبری را توهمی توافقی می‌داند که روزانه توسط میلیاردها کاربر بر اساس نمایشی گرافیکی از داده‌های انتزاعی در بانک‌های هر کامپیوتر در سیستم انسانی به وجود می‌آید (Gibson, 1984, p69). در ماتریکس نیز با همین امر روبرو هستیم که انسان‌ها در توهم‌شان در ماتریکس زندگی می‌کنند که این توهم روزانه توسط سیستم ماتریکس و بر اساس فضای گرافیکی و کدنویسی و برنامه‌نویسی شده ماتریکس بر ذهن انسان‌ها تحمیل می‌شود.

این توهم روزانه باعث زندگی‌ای در فضای ماتریکس می‌شود و مأمور اسمیت به نئو می‌گوید که تو دارای دو زندگی هستی، در یکی توماس اندرسون که در آن برنامه‌نویس یک شرکت معتبر برنامه‌نویسی هستی و دیگری نئو، که در آن هکری با نامی دیگر و هویتی دیگر. در حقیقت جهان ماتریکس که برای اداره‌اش قوانین خاصی را دارد، مأمورانی دارد که اجازه نمی‌دهد انسان‌ها از این توهم بیرون بیایند و توماس اندرسون در فضای ماتریکس حضور دارد اما دچار اختلالاتی می‌شود و احساس می‌کند همه چیز درست نیست، پس با نام نئو هویتی دیگر برای خودش می‌سازد که پس از آزاد شدن او از این فضا نیز نئو اسمی است که مورفئوس

برای او انتخاب می‌کند. اما این عبارت که نئو دارای دو زندگی است، در فضای سایبری نیز به‌عنوان زندگی دوم شناخته می‌شود که در فضای سایبری هر کس می‌تواند هویتی به غیر از هویت اصلی خودش داشته باشد و با آن زندگی کند و حتی پول درآورد و جنسیت خودش را تعیین کند و آواتاری از خود بسازد که دوست دارد آن باشد.

۵ برده شدن و اسارت انسان در ماتریکس

مورفئوس درباره ماتریکس به نئو می‌گوید ماتریکس را همه جا می‌شود حس کرد. اما این جهان (ماتریکس) پرده‌ای بر روی چشمان انسان‌ها انداخته تا حقیقت را نبینند. این حقیقت که انسان در ماتریکس برده است و در اسارت به دنیا آمده است. تولد در زندانی که طعم و رنگ و بوی آن را حس نمی‌کند چرا که در آن به دنیا آمده و از ابتدا با آن انس گرفته و چیزی غیر از آن را تصور نمی‌کند، یعنی در زندانی است که افکار و اندیشه‌ها را در بر گرفته و غیر از آن را نمی‌توان دید و فردی مثل نئو تنها ناسازگاری و ناهماهنگی‌هایی حس می‌کرد، به‌همین دلیل پس از آزاد شدن از ماتریکس مورفئوس به او گفت: به کسی نمی‌شود توضیح داد که ماتریکس چیست و باید خودت آن را ببینی.

و مورفئوس درباره آن توضیح می‌دهد که در ابتدای قرن ۲۱ انسان سرمست از عظمت خودش بود زمانی که موفق به ساختن هوش مصنوعی (AI) شد، یعنی شعوری منحصر به فرد که قالب نسل کاملی از ماشین‌ها شد. در ابتدای قرن ۲۱، هوش مصنوعی متکی به انرژی خورشیدی بود و بر این باور بودند که یک منبع انرژی که مثل خورشید بی‌پایان باشد برای ادامه زندگی نیاز دارند. جسم انسان بیش از یک باتری ۱۲۰ ولت برق و بیش از ۲۵۰۰۰ واحد انرژی حرارتی تولید می‌کند. ماشین‌ها با بهره‌گیری از نوعی آمیزش تمام انرژی‌ای که لازم داشتند به‌دست آورند و مزارعی بی‌پایان هست که انسان در آن متولد نمی‌شود، بلکه کشت می‌شود. یعنی انسان در ماتریکس به نحوی تصویر می‌شود که همانند یک باتری و منبع انرژی و ماشین است و در این تفسیر از انسان، با انسان معامله‌ای ماشینی و ریاضیاتی شده است و دیگر قلب و کرامت و ایثار و ... برای انسان مطرح نیست بلکه انسان را به ماشین و ریاضیات فروکاستند، یعنی انسان به‌مثابه ابژه درآمد و اراده و آگاهی‌اش توسط ماتریکس گرفته شد و اراده ماتریکس بر او تحمیل شد و آن آگاهی‌ای که ماتریکس بخواهد برای او حاصل می‌شود و به‌همین دلیل انسان برده و ابژه می‌شود.

انسان‌ها در سیستم قدرتمند ماتریکس به‌صورت عادی متولد نمی‌شوند، بلکه در یک مزرعه کشت می‌شوند و پرورش می‌یابند و نهایت استثمار از جسم انسان می‌شود و روح و ذهن انسان را هم در اختیار گرفته‌اند و هر طور که بخواهند انسان فکر می‌کند.

حال سؤال مهمی پیش می‌آید که آیا انسان‌ها در شبکه‌های مجازی و فضای سایبری به‌صورت کنونی وضعیتی مشابه دارند یا نه؟ یعنی آیا ذهن انسان‌ها در حال کنترل است یا نه؟ این در حالی است که در علوم شناختی به سمتی می‌روند که انسان‌ها را همچون ماشین و ابژه و دستگاه محاسباتی کنند و برای انسان الگوریتم پیاده کنند، یعنی ذهن انسان را در اختیار بگیرند. درست است که همانند ماتریکس برده نشده‌اند اما تا حدی به دنبال آن هستند که انسان را به‌صورت ریاضیاتی در آورند و این زنگ خطر است.

بنابراین ریاضیاتی شدن و ابژه شدن و اسارت انسان در ماتریکس در دو جنبه کامپیوتری شدن و کدهای کامپیوتری و برنامه‌نویسی برای ایجاد ادراک و آگاهی در مغز انسان و همچنین ماشینی شدن انسان با توجه به این که در خمره‌های شیشه‌ای در مایعی لزج و مغذی به‌عنوان انرژی و باتری در ماتریکس است.

۶ خودآگاهی و آزادی انسان در ماتریکس و فضای سایبری

اما آزادی از ماتریکس چگونه رخ می‌دهد؟ با این فرض که در فضای سایبری و شبکه‌های مجازی تا حدی انسان دچار غفلت و ناآگاهی شده است، و سعی در کنترل انسان و آگاهی انسان دارند، در فضای سایبری چگونه این آزادی رخ می‌دهد؟

در اولین لحظه‌ای که نئو فهمید که ماتریکس دقیقاً چیست و چه می‌کند و انسان‌ها در آن کشت می‌شوند و انسان عملاً تبدیل به منبع انرژی شده و در حال کنترل کردن است، آنقدر برایش غیر قابل باور بود که دیوانه‌وار خواستار خروج از محیط شبیه‌سازی شده به ماتریکس را داشت، و پس از خروج از آن حالتش بد بود. البته روز بعد به دلیل مسئولیت سنگینی که خودش حس می‌کرد و مورفئوس باور داشت که او شخص برگزیده و ابرقهرمان برای شکست دادن ماتریکس است، و البته هیجانی که در فضای ماتریکس حس می‌کرد، دوباره به فضای شبیه‌سازی شده ماتریکس برگشت تا مأموریتش - نجات انسان‌ها از ماتریکس - را انجام دهد. اما شخصی دیگر به نام سایفر در سفینه مورفئوس بود که اگرچه با قرص قرمز از ماتریکس نجات یافته بود اما به دلیل سختی‌هایی که حس می‌کرد، نمی‌خواست ادامه دهد، یعنی همان حس خوبی که ماتریکس به همه انسان‌ها منتقل می‌کرد و زندگی خوبش در ماتریکس را بر آزادی‌اش ترجیح می‌داد، و زندانی بودن و برده بودن و استفاده از او به‌عنوان باتری و منبع انرژی در ماتریکس را به دلیل سختی‌هایی که مبارزه با ماتریکس داشت، به جان می‌خرید.

قصه کپسول آبی و قرمز و فهمیدن حقیقت و اینکه آیا انسان‌ها به حقیقت روی می‌آورند یا از آن گریزان هستند، همانند تمثیل غار افلاطون است که در آن افلاطون بیان می‌کند که بر دست و پای انسان‌ها زنجیرهایی بسته شده است و در تمام زندگی آنها فقط سایه‌هایی که روبرویشان وجود دارد را می‌بینند و این سایه‌ها از بیرون که خورشید حقیقت وجود دارد بر دیوار روبروی افراد در غار تابیده می‌شود، اما چون چشم‌ها و بدن‌ها به این تاریکی و زندانی بودن عادت کرده و نگاه به نور و خورشید را ناخوشایند و پرمشقت می‌بینند (Plato, 1997, \$541)، پس اگر کسی از آنها آزاد شود و به بیرون از غار برود و بگردد و بخواهد آنها را نجات دهد، با او مبارزه می‌کنند و حتی ممکن است او را بکشند. این امر در ماتریکس رخ داده است و سایفر سعی داشت که گروه مورفئوس و نئو را بکشد و خودش به فضای اسارت در ماتریکس برگردد.

در شبکه‌های مجازی و فضای سایبری نیز به نحوی انسان در آن تخدیر می‌شود که کسانی که در آن حضور دارند حتی می‌گویند که واقعاً گذر زمان چند ساعته و گشت‌وگذار در آن را نفهمیدیم، اما ناظر بیرونی که بخواهد آنها را بنگرد متوجه تخدیر انسان‌ها در آن می‌شود؛ پس احتمالاً احساسی ناخوشایند برایش دارد (همان‌طور که نئو پس از فهمیدن و دیدن حقیقت ماتریکس این احساس برایش پدید آمد)، اما برای کسانی که در شبکه‌های مجازی سیر می‌کنند، نوعی لذت و حس خوشایندی هست که احتمالاً با استدلال و منطق

نتوان آنها را مجاب کرد، چون آن را نمی‌بینند بلکه حس و لذتی آنها را فرامی‌گیرد که امکان فهم حقیقت آن برایشان سخت می‌شود. به نظر مک‌لوهان این از اثرات تکنولوژی ماشینی و رسانه است که در آن سعی دارند الگوهای احساسی انسان را تسخیر کنند، و پس از تسخیر الگوهای احساسی هر کسی، او همانند موم در دست تسخیرکنندگان خواهد بود، اینکه الگوهای احساسی انسان را تسخیر می‌کنند و انسان را مسخر و مسحور خود می‌کنند به نحوی همانند این است که بگوییم انسان را به صورت ریاضیاتی کنترل کنند و اختیار و اراده انسان را تا حدی در کنترل خودشان بگیرند و انسان به مثابه ابژه در آورند.

اما با همه این اوصاف هر انسانی یک آستانه تحملی دارد و این احتمال وجود دارد که اگر آستانه تحمل انسان‌ها در حالتی که قرار است همچون ابژه شوند به سرآید، آنگاه همچون نئو دیوانه‌وار خروج از شبکه‌های مجازی و در اختیار گرفتن آن را طلب کنند و این البته به آگاهی و خودآگاهی انسان‌ها بستگی دارد. آنجایی که انسان به صورت خودآگاه وارد ماتریکس می‌شود، آنگاه است که امکان گذار از آن و نجات انسان به وجود می‌آید، آیا در فضای سایبری و شبکه‌های مجازی و اینترنت که انسان دچار رخوت و سستی و ... می‌کند و سعی می‌کند اراده انسان‌ها را بگیرد، نسخه نهایی همین است؟ همان گونه که در نئو چیزی را تعبیه می‌کنند که در آن امکان رفتن به ماتریکس به صورت خودآگاه وجود داشته باشد یعنی با اتصال یک ورودی او را به فضای ماتریکس می‌فرستند و نئو همان قهرمانی می‌شود که امکان مبارزه علیه گرفتن اراده کامل از انسان در او فراهم می‌شود، انسان‌ها نیز اگر آگاهانه در این فضا حضور داشته باشند و الگوهای احساسی آنها توسط رسانه‌ها و فضای سایبری تسخیر نشود، آنگاه امکان حضوری فعال و به دور از ابژه شدن و ریاضیاتی شدن را خواهند داشت.

در فیلم ماتریکس نشان داده شد که تنها خودآگاهی برای غلبه بر ماتریکس کافی نیست و به دنبال ابرقهرمان یا برگزیده بودند تا نجات یابند. ویژگی نئو برای نجات دادن آنها حرکات عصبی نئو است که بالاتر از حد معمول بود و باعث می‌شد در دنیای ماتریکس، مبارزه‌ای قوی‌تر و سریع‌تر از مورفئوس ارائه دهد یعنی حرکات عصبی‌ای که در ماتریکس مبارزه را کنترل می‌کند. همین عامل چون در نئو بسیار سریع است در ماتریکس هیچ کس حریف او نمی‌شود و او به ابر انسان تبدیل می‌شود. البته شرط آن این است که ذهن نئو در ماتریکس آزاد شود که قابلیت‌های خودش را بفهمد، مورفئوس سعی دارد که ذهن نئو را رها کند تا از یک ساختمان به ساختمان دیگر پرشی به طول چند ده متر داشته باشد ولی چون هنوز ذهن نئو آزاد نشده است آن را انجام نمی‌دهد. پس در ماتریکس ذهن آزاد شده و حرکات عصبی است که باعث می‌شود نئو به ابرقهرمان تبدیل شود و کم کم نئو به آن دست می‌یابد و در انتهای فیلم به حدی می‌رسد که می‌تواند در ماتریکس حتی سرعت گلوله‌ها را متوقف کند. نئو وقتی پیش‌پیشگو رفته بود، توجهش به کودکی که قاشق را با قدرت ذهنش خم می‌کرد، افتاد، کودک به نئو گفت: «سعی نکن قاشق را خم کنی، چون نمی‌توانی. سعی کن حقیقت را درک کنی که قاشق وجود ندارد و آن وقت می‌فهمی آنچه خم می‌شود قاشق نیست، بلکه خود تو هستی که خم می‌شوی». در حقیقت نئو با همین قدرت توانست گلوله‌هایی را که به او شلیک می‌شود را متوقف کند چون حقیقت ماتریکس را دریافته بود و فهمیده بود که در حقیقت گلوله‌ای وجود ندارد و ماتریکس است که آن را بر ذهن‌ها تحمیل می‌کند. از طرفی به گفته مورفئوس قدرت و سرعت افراد ماتریکس (که مهم‌ترین و قدرتمندترین آنها مأمور اسمیت است) ریشه در جهانی دارد که متکی به قوانین آن

جهان است، پس در مقابله با نئو که قدرت و سرعت بیشتری دارد در مانده خواهند بود و نئو همان ابر قهرمانی است که می‌تواند فضای ماتریکس را بشکند.

اما اینها در فیلمی علمی تخیلی رخ داده بود، در فضای سایبری و شبکه‌های مجازی و رسانه‌ها که سعی در برده کردن انسانها دارند، سعی آنها بر آن است که انسان همچون شیء باشد و ریاضیاتی شود، این گونه سعی بر آن است که روح و قلب انسانها را ضعیف کنند تا بتوانند او را ابژه کنند و در این فضا هر چقدر انسانها از اصالت و قلب و روح اصیل خودشان جدا نشوند، ابژه نمی‌شوند اما اگر روح و قلب انسانها ضعیف شد آنگاه اراده‌ها سست می‌شود و همچون شیئی قابل کنترل در خواهند آمد و وظیفه همین است که انسانها از اصالت و روح و قلب خودشان جدا نشوند تا اسیر فضای سایبری و شبکه‌های مجازی و رسانه نشوند. البته این به معنای استفاده نکردن آنها نیست، بلکه اکنون جهان به نحوی است که بایست از آنها استفاده شود اما آگاهانه حضور داشتن در آن و تخدیر نشدن باعث می‌شود که بازیچه دیگران نشوند.

۷ نتیجه‌گیری: ماتریکس آمریکایی

ادوارد کورتین واقعیت جدید آمریکا را زندگی در ناواقعیت می‌داند که در آن مردم مصرف‌کنندگان غیرواقعیت شده و از تجربه مستقیم دلسرد شده‌اند. تماشای زندگی از نتفلیکس یا فیس‌بوک به فیلم زندگی تبدیل شده است و اعوجاج نورانی واقعیت دستکاری شده از یک جامعه نمایشگری به‌گونه‌ای است که گویی مردم را از واقعیت‌های بنیادین دور می‌کند و این ایده را تقویت می‌کند که واقعیتی که از طریق فانتری‌های نمایشگری دیده شود واقعیت است و این را پورنوگرافی آمریکایی می‌داند که در ناواقعیت زندگی از طریق برنامه‌های تلویزیونی، فیلم‌ها و دل‌مشغولی‌های آن‌لاین زندگی می‌کند (کورتین، ۱۳۹۷).^۱ این ایده ادوارد کورتین نه در فضایی غیر از زمین و در فیلم‌های سایبرپانکی و نه در آینده‌ای دور و نه در فیلمی علمی-تخیلی، بلکه در واقعیت و در جامعه‌ای که در آن زندگی می‌کند در حال رخ دادن است. مردمی که در ناواقعیت زندگی می‌کنند و از تجربه مستقیم با زندگی دلسرد شده‌اند، دقیقاً همانند ماتریکس است که مردم آن در فضای ناواقعیت که ماتریکس برایشان ساخته زندگی می‌کنند، و از روبرو شدن با حقیقت دلسرد هستند، همان‌گونه که سایفر بردگی در ماتریکس را بر زندگی واقعی ترجیح می‌داد.

در ماتریکس آمریکایی واقعیت و زندگی از طریق شبکه‌های مجازی -نتفلیکس یا فیس‌بوک- در جریان است و ناواقعیت را واقعی می‌پندارند و در دل‌مشغولی‌های فضای سایبری زندگی می‌کنند. البته این فقط برای آمریکا نیست -هر چند شاید در آمریکا به‌نحوی عمیق‌تر در جریان است- بلکه تذکری است برای تمامی جوامع که ممکن است همه در ناواقعیت زندگی کنند و تجربه مستقیم زندگی را رها کنند. اینها همه یعنی

^۱ «ایالات متحده جامعه‌ای پورنوگرافیک است. منظورم از پورنوگرافیک هم فقط به معنی فروش رایج و همه‌جایی سکس همراه با بهره‌کشی نیست؛ کاری که از طریق تمامی رسانه‌ها برای به جنبش درآوردن گرایش جنسی یک جامعه گرفتار معضل محظوظ شدن از طریق تماشای صحنه‌های جنسی انجام می‌شود؛ جامعه‌ای که در ناواقعیت «زندگی» نمایشگری و سکس نمایشگری از طریق برنامه‌های تلویزیونی، فیلم‌ها و دل‌مشغولی‌های آن‌لاین زندگی می‌کند. منظورم یک شعور کالاسازی شده است که در آن همه‌کس و همه‌چیز بخشی از یک حلقه روسپی‌گری با ژرف‌ترین معنایی که از پورنوگرافی مستفاد می‌شود است؛ برای فروش و خرید. و مصرف کردن از طریق به‌دست آوردن، هزینه کردن و فروختن. گرفتار در تور برادر بزرگ که کار او اطمینان یافتن از این است که تمام چیزهای اساساً انسانی و فیزیکی از این روند متأثر می‌شود.» (کورتین، ۱۳۹۷)

گام‌هایی که انسان را تبدیل به برده و ابژه در فضای سایبری می‌کند که از طریق ریاضیاتی شدن جهان و انسان امکان وقوع می‌یابند.

مراجع

- [۱] اسپینوزا، باروخ، ۱۳۹۲، اخلاق، ترجمه محسن جهانگیری، تهران، مرکز نشر دانشگاهی.
- [۲] حراری، یووال نوح؛ هریس، ترستان، ۱۳۹۷، وقتی فناوری شما را بیشتر از خودتان می‌شناسد، وبسایت:
<https://www.farsnews.ir/news/13971025001399>
- [۳] دکارت، رنه، اصول فلسفه، ترجمه منوچهر صانعی، تهران، انتشارات بین‌المللی الهدی، ۱۳۷۱.
- [۴] کورتین، ادوارد، ۱۳۹۷، واقعیت جدید آمریکا: زندگی در ناواقعیت، وبسایت:
<https://www.farsnews.ir/news/13971015001243>
- [۵] نیچه، ۱۳۹۷، چنین گفت زرتشت، ترجمه داریوش آشوری، تهران، انتشارات آگه.
- [۶] هابز، لویاتان، تهران، نشر نی، ترجمه حسین بشیریه، ۱۳۹۳.
- [۷] هیدگر، مارتین، ۱۳۸۸، چه باشد آنچه خوانندش تفکر، ترجمه سیاوش جمادی، تهران، انتشارات ققنوس.
- [۸] هیدگر، مارتین، ۱۳۹۵، عصر تصویر جهان، ترجمه یوسف اباذری، مجله ارغنون شماره ۱۱ و ۱۲.
- [9] Gibson, William (1984). *Neuromancer*. New York: Ace Books.
- [10] Loftus ,Geoffrey R.; Loftus, 2019, Elizabeth F., *Human Memory: The Processing of Information*, New York, Psychology Press.
- [11] Plato (1997), *Complete Works*, Trans by G. M. A. Grube Edited by Johnm Cooper, United States of America: Hackett Pulishing Company.
- [12] Wartenberg, Thomas, 2015, *Philosophy of Film*, Stanford Encyclopedia of Philosophy.
- [13] Wiener, Norbert, *THE HUMAN USE OF HUMAN BEINGS*, MIT Press, 1951.
- [14] Wiener, Norbert, *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, MIT Press, 1948.

