

M oving into the M atrix

An Exam ination of Postm odernism ,Cyberpunk ,
And T echnology'sR ole in F uture Societies

حرکت به سوی ماتریکس

بررسی نقش پست مدرنیسم، سایبر پانک، و فناوری در جوامع آینده

نویسنده : تام کرونین (Tom Cronin)

آدرس سایت مقاله :

www.geocities.com/spacematters/matrix-intro.html

کلید واژه ها: فرهنگ غربی، سایبرپانک، فرهنگ سایبر، پست مدرنیسم، کاپیتالیسم

فرهنگ غربی از زمان شکل‌گیری خود همواره با «تغییر» همراه بوده و واژه‌ی «تغییر» از جمله‌ی مفاهیم نادری است که معنای آن در فرهنگ غربی تا به امروز ثابت باقی مانده است.

در قرن بیست‌ویکم، همانند دیگر قرن‌ها، دوره‌های معینی که بر قرن بیستم سایه افکنده بودند به پایان رسیده و دوره‌های جدیدی جایگزین آن خواهند شد. همانگونه که در قرن بیستم شاهد فراز و فرود دوره‌های مختلفی بودیم، در قرن بیست‌ویکم نیز چنین خواهد بود. دگرگونی مهمی که در طول قرن بیستم روی داد، گذار از عصر صنعتی و آغاز عصر اطلاعات بود. هر چند مفاهیمی چون تولید انبوه که در نظام صنعتی و تولید صنعتی رایج بودند، هم اینک نیز نقش مهمی در فرهنگ غربی ایفا می‌کنند، امروزه جست‌وجوی اطلاعات (نه لزوماً دانش) در صدر اولویت‌ها قرار گرفته است.

از رویدادهایی که با پایان عصر صنعتی و آغاز عصر اطلاعات پیوند دارد، تغییر از مدرنیسم به پست مدرنیسم است. هر چند توصیف کامل مفاهیم مربوط به پست مدرنیسم در این نوشتار نمی‌گنجد، میتوان آن را به شکلی ساده چنین تعریف کرد: «تبادلی بسیار سریع و افسارگسیخته که در آن بیشتر واکنش‌ها، تردیدآمیز، شتاب‌زده و متناقض است.

پست مدرنیسم با سلف خود یعنی مدرنیسم از جهاتی چند متفاوت است. نقش تکنولوژی در پست مدرنیسم در بردارنده‌ی پیشینه، نژاد، جنسیت، وضعیت اجتماعی - اقتصادی و سبک‌های مختلف زندگیست، در حالیکه در دوره‌ی مدرنیسم، نوعی امتیاز طبقاتی می‌شد. برخلاف مدرنیسم که در آن، مرجعیتی مرکزی وجود دارد، در پست مدرنیسم، قدرت عمدتاً در اختیار افراد است. به دلیل فقدان قدرتی مرکزی، فرهنگ غربی از وضعیت «طرد» به «شمول» گذر کرده است.

هرچند فرهنگ غربی وارد دوره‌ی پسا مدرن شده است، تردیدی نیست که وضعیت شمول آن فراگیر نشده و اینگونه نیست که نتوان هیچ مرجعیت مرکزی را در آن سراغ گرفت. در فرهنگ غربی، پست مدرنیسم جایگزین مدرنیسم نشده است، هر چند که میتوان برای توصیف گرایشی روبه رشد به سمت تکرار، تمرکززدایی از قدرت، واقعیت مجازی و کمرنگ شدن تمایز جنبه‌های فرهنگی واژه‌ی پست مدرنیسم را به کار برد. همانگونه که صاحب نظران یادآور شده‌اند، شرایط جامعه در هر زمانی، غالباً در ادبیات آن دوره نمود می‌یابد، به ویژه در گونه‌ی ادبی علمی - تخیلی. به تازگی، رویکردی در ادبیات علمی - تخیلی ظهور کرده است که بر ادغام تصنعی کامپیوتر و انسان (سایبرنتیک) (۱) و فرهنگ عرف ستیز مواد مخدر، رسانه‌ها و خشونت (فرهنگ پانک) متمرکز شده است.

این رویکرد را که سایبرپانک (۲) نامیده می‌شود، صاحب‌نظران، مظهر پست‌مدرنیسم برمی‌شمارند، از آن رو که سایبرپانک نشان‌دهنده‌ی تأثیرات گسترده‌ی زندگی در جامعه‌ای پست مدرن است.

سایبرپانک بخشی از گرایشی است در ادبیات علمی تخیلی که در دهه‌ی ۱۹۶۰ شکل گرفت و ویژگی آن توجه به درون‌پاشی انسانیتست و با اشتیاق به فروپاشی تشدید میشود. شاید بتوان آشکارترین مصداق پست‌مدرنیسم را در جامعه‌ی امروز اینترنت دانست. برخلاف دیگر رسانه‌ها اینترنت امکان «ورود» را از هر جایی برای کاربران فراهم می‌کند و ایفای نقشی یکسان را در فرهنگ رو به رشدی که غالباً از آن با نام فرهنگ سایبر (cyber culture) یاد می‌شود میسر می‌سازد. در اینترنت، مرجعیت مرکزی به هیچ شکلی وجود ندارد و در آن میتوان به طیف گسترده‌ای از تصاویر، فایل‌های فیلم و بازیابی نوشته‌ها از فرهنگ مکتوب (چاپی) دسترسی داشت. به زبانی ساده می‌توان گفت که اینترنت، لذتی پست‌مدرنیستی است. به راستی چه حقیقتی در آن سوی اینترنت نهفته است؟ تردیدی نیست که تأثیر پست‌مدرنیسم بر فرهنگ غربی روز به روز گسترده‌تر می‌شود، از این رو این پرسش مطرح است که پست‌مدرنیسم ما را به کجا خواهد برد؟

اگر نگاهی به رشد سریع اینترنت در سالیان گذشته بیفکنیم، میتوانیم بگوییم که در ۵ یا ده سال بعد، اینترنت چنان در تاروپود فرهنگ غربی تنیده می‌شود که دیگر نمیتوان آن را شناسایی کرد. با اینکه نویسندگان داستان‌های علمی - تخیلی به ندرت با هدف پیش‌بینی آینده، رمان می‌نویسند و یا فیلم می‌سازند، اما غالباً این گونه داستان‌ها، تصویری از آینده، محتمل در برابر دیدگان مردم قرار می‌دهند. برای نمونه واژه‌ی Cyberspace را در نظر بگیرید. این واژه که غالباً برای اشاره به فضای میان دو یا چند کامپیوتر که از طریق اینترنت با هم ارتباط دارند به کار میرود، از رمان ویلیام گیسون با نام Neuromancer، نوشته‌ی سال ۱۹۸۴ گرفته شده است. از آنجا که سایبرپانک، نمونه‌ی بارز و مظهر پست‌مدرنیسم است، میتوان گفت که آینده‌ی اینترنت و پست‌مدرنیسم را میتوان در فیلمها و نوشته‌های سایبرپانک نظاره کرد.

پست‌مدرنیسم

سلسله‌ی الاکویاگا معتقدست که مهمترین ویژگی پست‌مدرنیسم، چند منظورگی و بی‌معنی ساختن سلسله مراتبها است. هرچند میتوان پست‌مدرنیسم را به شیوه‌های گوناگونی توصیف کرد، باید توجه داشت که پست‌مدرنیسم، مجموعه‌ای ساختارمند از اندیشه‌ها نیست، بلکه فقط باز نمود گرایش‌ها و شرایط جوامع امروزی است. «به زبان ساده، پست‌مدرنیسم، همانند فرهنگ

رایج پیش از آن، چیزی است که هر تفسیری برای آنکه وجود داشته باشد به آن نیاز دارد، به کمک نظریه‌ای که به آسانی، به جای هدف تحقیق قرار می‌گیرد.» (O Jalquiaga, xiv).

با وجود این، برای آشنایی بیشتر با پست‌مدرنیسم، بهتر است گرایش‌های گوناگون در توصیف پست‌مدرنیسم را بشناسیم. برخی از مفاهیمی که در پست‌مدرنیسم وجود دارند عبارتند از: نادیده گرفتن اصالت، نادیده گرفتن مرجعیت، تمرکززدایی از قدرت، بازیابی عرف (سنت)، بازیابی فرهنگ و تکثیر و تجسم واقعیت.

ژان فرانسوآلیوتارد در کتاب «وضعیت پست‌مدرن» بر این باور است که ویژگی پست‌مدرنیسم، تغییر از تولید انبوه به تولید جزء جزء؛ از مرجعیت متمرکز به پلورالیزم نامتمرکز؛ از حقیقت به حقایق؛ از طرد به شمول؛ از مرکز به حاشیه؛ از خطی به غیرخطی؛ از احساس باثبات به احساس متغیر؛ از هنر خودمختار به هنر جمعی (گروهی)؛ از تجربه به شبیه‌سازی؛ از زبانی به دیداری؛ از فرهنگ چاپی به رسانه‌های گروهی؛ از اصالت به بازیابی؛ از بازنمایی به خویش‌نگری؛ و از کارکردگرایی به شوخی و طنز است. نویسنده‌ی دیگری که توصیف جالبی از پست‌مدرنیسم به دست می‌دهد، رابرت ونتوری است. وی در مانیفست خود چنین می‌نویسد: «من اجزایی را دوست دارم که دورگه هستند تا خالص، رسوا کننده هستند تا با نزاکت، غیرعادی تا ساده، مبهم تا روشن، نابه‌هنجار و بی‌روح، ملال‌آور و گیرا، قدیمی تا طراحی شده، انعطاف‌پذیر تا طردکننده، پر از خشونت تا ساده ... متناقض و نامشخص تا روشن و آشکار. من بیشتر طرفدار شور و نشاط در به هم ریختگی هستم تا یکپارچگی آشکار ...»

من طرفدار پرمایگی معنا هستم تا روشنی معنا؛ طرفدار نقش (کارکرد) تلویحی و نیز نقش آشکار هستم. یک معماری معتبر ... باید مظهر هماهنگی سخت‌گیرانه‌ی شمول باشد تا هماهنگی بی‌پیرایه‌ی طرد. بیشتر، کمتر نیست.

پست‌مدرنیسم به عنوان یکی از ویژگی‌های تعریف‌کننده‌ی فرهنگ غربی همگام با دیگر جنبه‌های فرهنگ غربی، همچون کاپیتالیسم، علم، تکنولوژی و رویاروی پیشرفت به پیش می‌رود.

O Jalquiaga می‌نویسد: «پست‌مدرنیسم تنها واکنش ممکن قرن‌ی است آسیب‌دیده از برآمدن و افول ایدئولوژی‌های مدرن، حاکمیت کاپیتالیسم و برداشت بی‌سابقه‌ای از مسوولیت و ناتوانی فردی.» (O Jalquiaga, xi) فردریک جیمسون در مقاله‌ی خود با عنوان «پیشرفت در برابر آرمان شهر؛ یا می‌توانیم آینده را تصور کنیم؟» می‌گوید، حیات اجتماعی کاپیتالیسم در بردارنده‌ی تفکیک حوزه‌ی خصوصی و عمومی، ذهن و عین؛ و فردی و سیاسی است. (جیمسون، ۱۴۸)

در عین حال، تفکیک چنین اصولی یکی از مفاهیم زیربنایی پست‌مدرنیسم است.

O laquiaga می‌گوید که فرایند تبادل - که غالباً آن را به تصاویر مکان‌هایی چون مرکز خرید و خواربار فروشی ربط می‌دهیم - تا این اواخر چیزی بیش از یک جاذبه در زندگی روزانه‌ی مردم به شمار نمی‌آمد. امروزه فرهنگ غربی به عنوان جامعه‌ای «مبتنی بر مصرف‌کننده» توصیف می‌شود که در آن اشتیاق دائمی به داشتن و مالکیت چیزها وجود دارد. مصرف - نیروی محرکه‌ی کاپیتالیسم - آنچنان اهمیتی در زندگی افراد یافته است که نمی‌توان آنرا از پست مدرنیسم جدا کرد.

در واقع O laquiaga پست مدرنیسم را رواج کاپیتالیسم می‌داند. ادبیات پست مدرن، چه داستانی و چه غیرداستانی، از آکنده‌گی روزافزون فرهنگ غربی با شبیه‌سازی و همانندسازی (کپی‌برداری) خبر می‌دهد.

پیش از قرن بیستم، هیچ تلویزیونی وجود نداشت، فیلم‌های انگشت‌شماری وجود داشتند، کامپیوترها ظهور نکرده بودند، از اینترنت نشانی نبود. تنها رسانه‌ی دیداری، عکاسی بود و البته تأثیرات عکاسی پیش از قرن بیستم به اندازه‌ای بود که امروز تأثیر دارد نبود، چراکه هیچ رسانه‌ی گروهی‌ای وجود نداشت تا با آن بتوان تصاویر را به همه جا فرستاد.

پیش از آنکه اینترنت به شکل امروزی آن پا به عرصه‌ی وجود بگذارد و حتی پیش از «عصر طلایی» تلویزیون، مارشال مک لوهان در سه کتاب خود، نقش تغییر تکنولوژیکی را در شیوه‌های دائماً متغیر برقراری ارتباط میان مردم مورد بحث قرار داد. این سه اثر، کهکشانشان گوتنبرگ (۱۹۶۲)، درک رسانه‌ها (۱۹۶۴) و رسانه پیام است (۱۹۶۷) - به گونه‌ای ارائه شده بودند که پست مدرن بودند، پیش از آنکه پست مدرنیسم ظهور کند. ریچارد کادری و لاری مک گافری در «سایبر پانک ۱۰۱» با اشاره به ساختار آثار مک لوهان، آنرا «آمیزه‌ای ناهمگون از افکار جسورانه، گزیده‌هایی از نقل قول‌ها، عکس‌ها، پانوشته‌ها و خارج شدن از موضوع.» میدانند. (کاردی و مک گافری، ۱۸)

همانگونه که مک لوهان یادآور شده است، تغییر تکنولوژیکی نیروی محرکه‌ی روش‌های متغیر تعامل افراد با یکدیگر است. پیش از قرن بیستم، فرهنگ غربی اساساً بر فرهنگ چاپی مبتنی بود. با بیشتر و بیشتر پیچیده شدن نوآوری‌های تکنولوژیکی در فرهنگ غربی، شکل‌های متنوعی از رسانه‌های جدید ظهور کردند، از جمله رادیو، تلویزیون و اینترنت.

هر یک از این رسانه‌های جدید، مظهر تغییر از شکل‌های متنی و چاپی ارتباط به ارتباط دیداری هستند. نسل ایکس اشاره به نخستین نسلیست که با تلویزیون رشد کرده است. با آنکه رسانه‌های چاپی در میان نسل‌های قدیمی‌تر همچنان پرطرفدار باقی مانده است، بررسیها نشان می‌دهد که جوانان آمریکایی کمتر و کمتری کتاب‌ها و روزنامه‌ها را مطالعه می‌کنند. حتی رسانه‌های چاپی نیز تغییر یافته و بیشتر گرافیکی و تصویری شده‌اند و در آنها کمتر متن به کار می‌رود.

زمانی که روزنامه‌ی USA Today نخستین بار منتشر شد، برای اولین بار بود که در روزنامه‌ها، از تصاویر رنگی بزرگ و خبرهای تصویری استفاده می‌شد. در واقع این روزنامه متوجه افرادی بود با گستره‌ی توجه محدود.

برخلاف روزنامه‌های متداول، همانند نیویورک تایمز، عناوین چاپ شده در یو اس ای تودی غالباً کوتاه و در حد صد کلمه و بسیار سطحی بودند. با وجود انتقادات، یو اس ای تودی بسیار موفق بود، از آنرو که توانست خوانندگان جوان‌تر را مخاطب خود سازد و هم به این دلیل که در سراسر کشور چاپ و توزیع می‌شد. موفقیت این روزنامه به همراه شکل‌گیری غول انتشاراتی گانت (Gannett)، چهره‌ی این روزنامه‌ی مدرن آمریکایی را تغییر داد.

امروزه، صفحه‌آرایی‌های روزنامه‌ها از نظر تصویری برای خواننده، بسیار جذاب‌تر از روزگار پیش از یو اس ای تودی است. ظهور یو اس ای تودی و تأثیر آن بر دیگر روزنامه‌های نوین، تنها عامل حرکت به سمت مصورسازی نبود.

تغییرات این چینی در حوزه‌ی صنعت چاپ روزنامه بخشی از تحولی بزرگ‌تر محسوب می‌شود. با ظهور پست‌مدرنیسم، مجلات نیز تغییر یافته‌اند. درحالی‌که مجلات عامه‌پسندی چون تایم (Time) و لایف (Life) در نیمه‌ی اول قرن بیستم پیش‌تاز بودند، امروزه بیشتر مجلات موفق، مخاطبان خاصی را به خود جذب می‌کنند.

به کارگیری تصاویر رنگی و خبرهای تصویری، حتی در مجلات، نمایان‌تر از روزنامه‌هاست و امروزه ملاک قضاوت درباره‌ی مجلات، نه محتوای مطالب چاپ شده، که روش طراحی آنهاست. کتاب‌های درسی نیز آشکارا چنین تغییری را نشان می‌دهند. در دهه‌ی ۱۹۶۰، کتاب‌های درسی - چه در سطح کالج، دبیرستان یا مدارس ابتدایی - با قالبی شبیه رمان‌ها چاپ می‌شدند: متن اینگونه کتابها بسیار فشرده و تصاویر کمی در آن استفاده می‌شد.

امروزه، کتابهای درسی در هر پایه‌ای، شامل تصاویر، نمودارها، جدولها و نقشه‌ها هستند. بعضی کتاب‌های درسی حتی پا را فراتر از رسانه‌های چاپی گذاشته‌اند و مواد آموزشی را بر روی اینترنت ارائه می‌کنند.

علاوه بر شمار فزاینده‌ی تصاویر در رسانه‌های مدرن، به نظر می‌رسد که میزان کپی‌برداری و بازیابی افکار نیز به رو به افزایش است. ژان بودریلارد، مارکسیست فرانسوی در کتاب خود بانام «(1983) Simulations»، مفهوم «Simulacra» را مطرح میکند که منظور از آن رونوشتی است بدون نسخه‌ی اصلی. از دوره‌ی روشنگری، فرهنگ غربی، فرهنگی مبتنی بر اندیشه‌ها بوده است. همانگونه که نسلی جایگزین نسلی دیگر میشود، اندیشه‌های جدید نیز پیوسته جایگزین افکار گذشته می‌گردد. درست به این دلیل که اندیشه‌های «قدیمی» با افکار جدیدتر پوشیده می‌شوند، ندرتاً اتفاق می‌افتد که به طور کامل متروک شوند. در واقع اندیشه‌های گذشتگان، پیشینه‌ی فرهنگ غربی به شمار می‌آیند و همچنان به حیات خود ادامه

می‌دهند تا اینکه بیشتر مردم آنها را به فراموشی بسپارند. به بیانی دیگر، به جای محو کامل این اندیشه‌ها، درپرتو جدیدی عرضه می‌شوند. گرایش‌های اوایل قرن بیستم نمونه‌ی بارز بازپیدایی اندیشه‌های قدیمی هستند. به نظر می‌رسید که گرایش‌های دهه‌های ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰ در دهه‌ی ۱۹۸۰ منسوخ شدند، با این حال با آغاز دهه‌ی ۱۹۹۰ گرایش دهه‌ی گذشته دوباره مورد توجه قرار گرفتند، ولی گرایش‌های رایج، مطابق پسند و فرهنگ دهه‌ی ۱۹۹۰ متحول شدند. بیشتر افکاری که دانش‌آموزان از معلمان، کلاس‌های درس، کتابها و حتی رسانه‌ها می‌آموزند، اندیشه‌های اصیل نیستند. هرچند ممکن است این افکار برای کسانی که با آنها آشنا می‌شوند جدید باشند، ولی بیشتر این افکار توسط فرهنگ بارها و بارها در جنبه‌های گوناگون فرهنگ غربی بیان شده‌اند. گاهی اوقات، چنین بازیافتی در فرهنگ چنان تکرار می‌شود که، همانگونه که بودریلارد مطرح می‌کند، انسان در شگفت می‌ماند که آیا اندیشه‌های اصیل وجود داشته‌اند؟

برخی فیلسوفان غربی چنین نظریه‌پردازی کرده‌اند که گسترش فرهنگ غربی با به همراه داشتن تکرار و تصاویر دیداری، ارتباط سرراستی با کاپیتالیسم دارد.

Debord Guy در کتاب خود با نام «La Society du Spectacle» غالباً از اولین آزمون تأثیرات کاپیتالیسم بر افراد سخن به میان می‌آورد و «جامعه‌ی صحنه‌های تماشایی» ما را به عنوان یکی از کاپیتالیسم توصیف می‌کند.

در آغاز این کتاب چنین آمده است: «در جوامعی که شرایط مدرن تولید حکمفرماست، زندگی، خود را به عنوان تجمع عظیمی از صحنه‌های تماشایی نشان می‌دهد. هر چیزی که حیات داشته، به یک نمایش تبدیل شده است.» (Debord, 1)

پست‌مدرنیسم نیز خبر از وقوع تغییر در طرز تلقی ما از تکنولوژی می‌دهد. ژان فرانسوا لیوتارد در کتاب «وضعیت پست مدرن» می‌گوید، پست‌مدرنیسم واکنشی است در برابر کامپیوتری شدن جامعه.

گذر زمان آشکار کرده است که هرچند ظهور تکنولوژی‌های نوین، زندگی برخی را آسان‌تر کرده، ولی تکنولوژی مشکلات گریبانگیر انسان را حل نکرده است. در دهه‌ی ۱۹۵۰، رویای «پیشرفت» چهره‌ی خود را نمایان ساخت و باور به یک «جهان بهتر» دیگر به پایان رسیده بود. (O Jaquaga, xx)

اختراع بمب اتم و استفاده از آن در جنگ جهانی دوم، پرده از توانایی ویرانگری تکنولوژی برداشت. از همین زمان بود که به تدریج اعتماد مردم به نقش تکنولوژی به عنوان ناجی انسان رو به ضعف نهاد و در عوض، هراس از تکنولوژی جایگزین آن شد. با این حال، در دهه‌ی ۱۹۵۰، فرهنگ غربی هنوز در میانه‌ی دوره‌ی مدرنیستی قرار داشت.

باید گفت که شکل واقعی پست‌مدرنیسم پس از دوران کشمکش‌های هسته‌ای جنگ سرد شروع به تجلی کرد.

بروس استرلینگ در کتاب خود با نام «جزایر در شبکه» (۱۹۸۸)، آینده‌ای را ترسیم می‌کند که سلاح‌های هسته‌ای ممنوع شده‌اند و اطلاعات، گران‌ترین و پرمشتری‌ترین دارایی به شمار می‌آیند.

این پیش‌بینی‌ها (شگفت آنکه محقق شده‌اند) زمینه‌ی توصیف مطلوب جامعه‌ی پست مدرن را فراهم می‌سازد. با اینکه هراس از جنگ هسته‌ای اکنون نیز وجود دارد، استفاده از سلاح‌های هسته‌ای همیشه منع و توسط سازمان‌های بین‌المللی جلوگیری می‌شود. همانگونه که استرلینگ خبر میدهد، دسترسی به اطلاعات در دوره‌ی پست مدرنیسم، یکی از مهم‌ترین مفاهیم فرهنگ غربی به شمار می‌رود. با اینکه با ظهور دنیای پست مدرن اینترنت، اطلاعات به کالایی ارزشمند تبدیل شده است، ولی تأکید چندانی بر دانش صورت نمی‌گیرد. الوین تافلر در کتاب خود با نام «شوک آینده» (۱۹۷۰) جامعه‌ای را تصویر می‌کند که در آن اطلاعات فزاینده‌ای وجود دارد ولی درک انسان‌ها کمتر شده است. هر چند آشکار است که تکنولوژی، بیشتر و بیشتر پیچیده می‌شود، این پرسش مطرح است که آیا تکنولوژی‌های جدید، واقعاً به کمال مطلوب «پیشرفت» منتهی می‌شود؟ والتر بنیامین در کتاب خود با عنوان «آرای فلسفه‌ی تاریخ» (۱۹۳۹) پیشرفت را این چنین توصیف می‌کند:

«توفانیست که از بهشت می‌وزد؛ با آنچنان قدرتی دربال‌هایش گرفتار شده است که دیگر فرشتگان نمیتوانند آنرا بگشایند. این طوفان مقاومت‌ناپذیرانه آن را به سوی آینده‌ای پیش میراند که وارونه شده، در حالیکه تکه پاره‌های باقیمانده آن، رو به آسمان قد می‌کشد. این طوفان آن چیزی است که ما آن را پیشرفت می‌نامیم.» (جیمسون، ۱۴۷)

معنای ضمنی واژه‌ی «پیشرفت» آنست که جهان برای همه‌ی انسان‌ها بهتر میشود. در جامعه‌ای که تأثیر تکنولوژی در هر جایی گسترش پذیر است؛ از ابزار پیشرفت تا ابزاری برای نابودی انسان، نمیتوان با اطمینان گفت که تغییر تکنولوژیکی لزوماً به نفع انسان است. با وجود این واقعیت، هنوز هم تکنولوژی در مسیر بیشتر و بیشتر پیچیده شدن گام برمی‌دارد، با سرعتی که روز به روز بر شتاب آن افزوده می‌شود. بی‌اطمینانی نسبت به تأثیر تکنولوژی، در پیوند با تغییرات پیوسته‌ی فرهنگ غربی و تکنولوژی، بنیاد پست مدرنیسم را پی‌ریزی می‌کنند. اگر تکنولوژی تا حدی که امروز گسترش یافته است، گسترش نمی‌یافت، پست مدرنیسم از ادامه‌ی حیات بازمی‌ایستاد.

ادبیات علمی - تخیلی و جامعه

یکی از موضوعات پیچیده درباره‌ی ژانر (گونه‌ی ادبی) داستان علمی - تخیلی، خودتعریف ژانراست. از یک سو برخی معتقدند ادبیات علمی - تخیلی شامل هر داستانی است که در جهانی روی می‌دهد که موقعیت‌های آن از نظر علمی شدنی

نیستند، برخی دیگر نیز می‌گویند باید نوعی توجیه (ترجیحاً علمی) فضای داستان علمی - تخیلی وجود داشته باشد. در بیان تمایز داستان علمی - تخیلی و فانتزی، بیشتر صاحب‌نظران معتقدند دیدگاه دوم (توجیه علمی دنیای تخیلی) توصیفی اجمالی از ادبیات علمی - تخیلی است. Parko Suvin می‌گوید، داستان علمی - تخیلی «نوعی بیگانگی شناختی» میان خواننده و نوشته به وجود می‌آورد. وی داستان علمی - تخیلی را «ژانری ادبی که شرایط لازم و کافی آن، وجود و تعامل بیگانگی و شناخت است و ترفند اصلی و رسمی آن، یک چارچوب تخیلی جایگزین محیط تجربه‌ی نویسنده است» می‌داند. وی با بحث درباره‌ی نظر سووین، می‌گوید، ادبیات علمی - تخیلی به موضوعات مربوط به دانش و تکنولوژی می‌پردازد، ولی در دنیایی رخ می‌دهد که بر اساس قوانین علمی فعلی نمیتواند حقیقی باشد. وی می‌افزاید ادراک خواننده‌ی این نوع داستان، بعنوان نتیجه‌ای از نوعی توجیه علمی عناصر تخیلی داستانی از این دست حاصل می‌شود.

(اسپنسر، ۳۷). در واقع، خوانندگان، با انتظارات خاصی چنین داستان‌هایی را می‌خوانند و فیلم‌های این چنینی را می‌بینند.

بر اساس کتاب اسپنسر، خوانندگان داستان‌های علمی - تخیلی، دو انتظار دارند:

نخست آنکه داستان در دنیایی متفاوت با آنچه خواننده به آن عادت دارد (بیگانگی) روی می‌دهد و دوم اینکه محیط تخیلی می‌تواند با بهره‌گیری از فرایندی شناختی (ادراک) تفسیر شود. (اسپنسر، ۳۸)

با وجود این تعاریف از داستان علمی - تخیلی، جدی‌ترین متون علمی - تخیلی، درباره‌ی زمان و مکانی که داستان نوشته شده است چیزهایی برای گفتن داشته‌اند. چون رابطه‌ی میان یک خواننده و یک متن علمی - تخیلی با بهره‌گیری از مفهوم بیگانگی شناختی توصیف می‌شود، خواننده قادر است دنیای واقعی خود را همانند دنیای بیگانه‌ی داستان علمی - تخیلی نظاره کند. وقتی که خوانندگان با فضاهایی روبه‌رو می‌شوند که با دنیای آنها متفاوت است و در عین حال شباهت‌هایی نیز وجود دارد، قادر خواهند بود تا مسائل و جنبه‌های مختلف دنیای خودشان را بررسی کنند، مواردی که شاید اگر چشم‌انداز داستان علمی - تخیلی در برابرشان قرار نمی‌داد، از آنها بی‌خبر می‌بودند. با اینکه بیشتر صاحب‌نظرانی که این گونه داستان‌ها را مطالعه می‌کنند (یا می‌نویسند) هم عقیده‌اند که ادبیات علمی - تخیلی موضوعاتی را نمایش می‌دهند که برای زمانی که داستان در آن دوره نگاشته شده محوری‌اند، این بحث وجود دارد که آیا ادبیات علمی - تخیلی ابزاری برای پیش‌بینی آینده به شمار می‌آید؟

در مصاحبه‌ای با تاکایوکی تاتسومی در سال ۱۹۸۷، ساموئل دلانی گفت که ادبیات علمی - تخیلی تلاشی برای پیش‌بینی آینده نیست، بلکه «انحراف معنی‌داری است از وضعیت کنونی. جیمسون می‌گوید دفاع رایج از ادبیات علمی - تخیلی

گویای آن است که این نوع داستان‌ها ابزاری هستند برای آماده‌سازی خوانندگان برای رویارویی با آینده‌ای که ویژگی آن، رشد فزاینده‌ی تکنولوژی است. وی تأکید می‌کند چنین توجیهی برای ادبیات علمی - تخیلی پذیرفتنی نیست، زیرا آینده‌های خیالی‌ای که در این داستان‌ها ترسیم می‌شود، تنها آینده‌ی محتمل گذشته هستند و برخی داستان‌های علمی - تخیلی که به شرح آینده پرداخته‌اند، امروز منسوخ گردیده‌اند. وی می‌گوید که خیال‌پردازیهای ادبیات علمی - تخیلی «آینده‌ی زمان‌هایی بوده‌اند که اینک گذشته‌ی ما محسوب می‌شوند.» (جیمسون، ۱۵۱)

هر چند دنیا‌های آینده‌گرایانه در برخی فیلم‌ها و رمان‌های علمی - تخیلی تحقق نیافته‌اند، (و احتمالاً در آینده‌ی نزدیک محقق نخواهند شد) ولی نمیتوان تأثیر ادبیات علمی - تخیلی را بر برخی نوآوری‌های تکنولوژیکی که در سی سال گذشته روی داده انکار کرد. برای نمونه، مفهوم «Cyberspace» (فضای الکترونیک) در رمان «Neuromancer» اثر گیبسون، قدیمی‌تر از استفاده‌ی امروزی از آن است. در دهه‌های پیش از اینترنت، کاراکترهای داستان علمی - تخیلی غالباً از طریق کامپیوتر با یکدیگر ارتباط داشتند، همان شکلی که امروز از طریق اینترنت به وجود آمده است. در واقع، در فیلم Star Trek، رابط‌های استفاده شده شباهت جالبی با تلفن‌های یاخته‌ای که امروزه متداول‌اند دارند. شاید گفته‌ی دلانی درست است که نویسندگان داستان‌های علمی - تخیلی برای پیش‌بینی آینده تلاش نمی‌کنند. هر چند ممکن است مقصود نویسندگان این گونه داستان‌ها، پیش‌بینی آینده نباشد، ولی به نظر می‌رسد که این نویسندگان دنیایی را خلق می‌کنند که می‌تواند آینده‌ی محتمل قلمداد شود. استفان سیسری - رونی در مقاله‌ی خود با نام «سایبرپانک و نئورومانتی‌سیسم» دو نوع متمایز داستان علمی - تخیلی را شناسایی می‌کند: داستان علمی - تخیلی گسترش‌دهنده و داستان علمی - تخیلی درون فروپاشنده یا درون‌نگر. نوع اول اینگونه داستان‌ها، گسترش‌دهنده‌ی تفکرات و آرمان‌های انسان‌اند و انتشار این افکار و اندیشه‌ها در کل عالم.

این نوع داستان که در سال ۱۹۵۰ شکل گرفت، متکی است بر رؤیاهای برنامه‌ی فضایی، برنامه‌ای که در آن محدودیتی برای آنچه ذهن انسان میتواند کشف کند وجود ندارد. وی همچنین به مفهوم «انسان‌گرایی علمی» اشاره می‌کند که در آن، «فضایل لیبرال کلاسیک تا حدودی بر تولید تکنولوژیکی، کنترل اخلاقی دارند.»

در واقع، او می‌گوید که داستان علمی - تخیلی گسترش‌دهنده، بر این عقیده مبتنیست که «خودآگاهی انسان می‌تواند آینده را در بر بگیرد.» (سیسری - رونی، ۱۸۶) یک نمونه از مجموعه داستان‌های علمی - تخیلی گسترش‌دهنده که حدود سه دهه ادامه داشت، عالم Star Trek است. براساس مقاله‌ای که در ۲۲ اکتبر ۱۹۹۹ در مجله‌ی Entertainment Weekly چاپ شد، خالق Star Trek، جین رُدنبری (Gene Roddenberry) گفت که این داستان توصیفی است از «بهترین

حلال مشکلات انسان و آموختن درباره‌ی انسانیت.» وی افزود، «کاراکترهای این فیلم نماد چیز نیست جایگاهی که انسان میتواند به آن برسد، اگر بخواهد چنین باشد.» (لی، ۱۰۰) در مقابل این تصور مثبت از انسانیت در داستان‌های علمی - تخیلی گسترش‌دهنده، داستان‌های علمی - تخیلی درون پاشنده قرار دارند که نگرشی منفی به انسانیت دارد. براساس نوشته‌ی سیسری - رونی، این نگرش در ادبیات علمی - تخیلی که در دهه‌ی ۱۹۶۰ آغاز شد، به سبب زوال خواهی (تمایل به فروپاشی) تشدید شد. همان گونه که علاقه به کشف فضا رو به افول نهاد، به نظر می‌رسد که علاقه‌ی بیشتری به فردگرایی به وجود آمد. وی می‌گوید این گرایش به درون‌نگری در علم نیز بازتاب داشت. چنین گرایشی در عرصه‌هایی چون میکروبیولوژی، کوچک‌سازی انبار داده‌ها، بیونیک، هوش مصنوعی، فیزیک ذرات و شبکه‌های کوچک‌کننده‌ی ارتباطات جهانی، همگی نشأت گرفته از گرایش به درون‌نگری است. (سیسری - رونی، ۱۸۷) سایبرپانک، رویکردی در ادبیات علمی - تخیلی که نمایش‌دهنده‌ی تلفیق سایبرنتیک و فرهنگ پانک است، در مقوله‌ی داستان‌های علمی - تخیلی فروپاشنده قرار می‌گیرد. همانند دیگر داستان‌های علمی - تخیلی، سایبرپانک یک «بیگانگی شناختی» میان متن و خواننده به وجود می‌آورد. در واقع، سایبرپانک توصیف‌گر جهان در زمانه‌ی نوشته شده است و در مورد سایبرپانک، دوره‌ی پست‌مدرنیسم است.

سایبرپانک

مفهوم واژه‌ی سایبرپانک با هریک از دو جزء آن متضاد است. این رویکرد، تلفیقی است از سایبرنتیک - که غالباً امتیاز طبقه‌ی ثروتمند قلمداد می‌شود - و فرهنگ پانک.

در دوره‌ی مدرنیسم، «سایبر» و «پانک» دو واژه‌ای بودند که در کنار هم قرار نگرفتند، از آن رو که تکنولوژی غالباً به عنوان ابزاری در دست طبقات بالای جامعه برای زیر فشار قرار دادن قشر کارگر قلمداد می‌شد.

با اینکه هنوز هم در برخی موارد، تکنولوژی امتیازی برای ثروتمندان در نظر گرفته می‌شود، تکنولوژی روز به روز، بیشتر و بیشتر در دسترس عموم مردم قرار می‌گیرد. دسترس‌پذیر بودن تکنولوژی برای همه‌ی افراد، یکی از عوامل گسترش پست‌مدرنیسم است. سیسری - رونی چنین نظر می‌دهند که سایبرپانک مظهر پست‌مدرنیسم است، از آن رو که ادغام‌کننده‌ی خرده‌فرهنگ بهره‌مند از تکنولوژی پیشرفته (که با سایبرنتیک مرتبط است) و فرهنگ عرف‌ستیز «زندگی پست» پانک دهه‌ی ۱۹۸۰ است. (سیسری - رونی) وی بر این توصیف خود از سایبرپانک می‌افزاید که فرهنگ‌های «سایبر» و «پانک» زوج پست مدرن ایده‌آل

هستند که تعریف آن چنین است: «یک فلسفه‌ی ماشینی که میتواند درانگاره خودش و آزادی خودویرانگر، دنیایی را خلق کند، یعنی انگاره‌های هرج و مرج طلب همچون گذشته خود. (سیسری - رونی، ۱۹۶)

وی همچنین به مفهوم «سوءنیت» به عنوان جنبه‌ای مهم از پست مدرنیسم می‌پردازد و می‌گوید، این «سوءنیت» در تکنولوژی است که بی‌اعتمادی را همراه با پست مدرنیسم به پیش می‌راند. «تمام راه‌حل‌های ضد و نقیض آثار سایبرپانک، نمونه‌هایی (موهوماتی از) از سوءنیت‌اند، چون این قبیل نوشته‌ها کاملاً به این مسأله بی‌توجه‌اند که آیا بعضی نظارت‌های سیاسی بر تکنولوژی مطلوب‌اند یا نه؟ بنابراین، سایبرپانک مظهر سوءنیت است، مظهر پست مدرنیسم است. ... ولی در دنیای سوءنیت مطلق که در آن حقیقت و واقعیت با شبیه‌سازی‌ها و فراواقعیت‌ها جایگزین می‌شود، مطلوب آن است که سوءنیت به نحوی شایسته نمایش داده شود. برای نامیدن یک اثر به عنوان سایبرپانک، یک فیلم یا یک متن می‌باید نمایش‌دهنده‌ی هر دو مفهوم سایبرنتیک و فرهنگ پانک باشد. پرتقال کوکی (A clockwork Orange) اثر کوبریک (۱۹۷۱)، نمونه‌ای است از اثری که واجد هر دو ویژگی است. شخصیت اصلی فیلم یعنی آلكس (Alex) که نماد فرهنگ پانک تصویر می‌شود، در نتیجه‌ی عمل ریکاوری (بازیابی)، وقتی که موسیقی کلاسیک مورد علاقه‌اش را می‌شنود دچار تهوع می‌شود. «عمل ریکاوری» نتیجه‌ای است از اتصال آلكس به تکنولوژی که می‌توان آن را زمینه‌ساز سایبرنتیک در نظر گرفت.

برخلاف بیشتر فیلم‌های علمی تخیلی، این فیلم زبانی را به کار می‌گیرد که با نام Nadsat شناخته شده است.

Nadsat پسوندی است در زبان روسی به معنای نوجوانی (Nadsat)، زبانی که به این فیلم منحصر است، فرصتی برای بیننده‌ی فیلم مهیا می‌کند تا «انگلیسی آمریکایی معیار» را بررسی کند. ویویان سونچاک در مقاله‌ی خود با عنوان «فضای فیلم» می‌گوید: پرتقال کودکی تنها فیلم در سینمای علمی - تخیلی آمریکا است که زبانی را ارائه می‌کند که هم‌ارز تصاویر آن است. به دلیل پیچیدگی زبان و تصاویر در این فیلم و گنجاندن هر دو عنصر سایبرپانک، میتوان این فیلم را در مقوله‌ی سایبرپانک دسته‌بندی کرد. البته تنها به دلیل پرداختن به موضوعات پیرامون تکنولوژی نمی‌توان یک فیلم را در زمره‌ی رویکرد سایبرپانک قرار داد. «متروپولیس» (Metropolis) اثر فریتز لانگ، با اینکه تأثیرات تکنولوژی را برجامعه به تصویر میکشد، ولی به جای پست مدرنیسم نمایش‌دهنده‌ی مدرنیسم است. در مقاله‌ای با عنوان «زن عشوه‌گر و ماشین: درباره‌ی متروپولیس فریتز لانگ»، آندریاس هویسن می‌نویسد، تکنولوژی مدرن به روایت این فیلم، ستمگر و ویرانگر است. در این فیلم، تکنولوژی ابزاری است در دست فرمانده متروپولیس، برای ستم راندن بر طبقه‌ی کارگر. همان گونه که وی اشاره می‌کند، ماشین‌ها در خدمت فرمانده متروپولیس‌اند و در عین حال کارگران را به اسارت خود درمی‌آورند. (هویسن، ۶۷)

با وجود این، در سایبرپاک، تکنولوژی غالباً به عنوان ضد فردگرا نشان داده می‌شود و این ویژگی، ویژگی غالب جامعه‌ی سایبرپانکی است. نقش تکنولوژی در سایبرپانک مشابه نقش آن در اینترنت است. هم در سایبرپانک و هم در اینترنت، مرجعیتی مرکزی وجود ندارد، بلکه هر فردی درست همان قدر که دیگری توسط تکنولوژی «انسان‌زدایی» می‌شود، انسان‌زدایی می‌شود. فیلمی که غالباً به عنوان نمونه‌ای از سایبرپانک مطرح می‌شود، قاجاقچی تیغ (1982) (Blade Runner) اثر ری‌دلی اسکات است. این فیلم وضعیتی را تصویر می‌کند که انسان‌ها دیگر هیچ رحمی نسبت به دیگری ندارند و یکدیگر را نمی‌شناسند. در چندین صحنه فیلم، مردم کشته می‌شوند و آنهایی که شاهد این کشتار هستند، هیچ تأثر و نگرانی از این بابت از خود نشان نمی‌دهند. در فیلم قاجاقچی تیغ نیز، تکنولوژی محور فیلم تصویر شده است. با اینکه فیلم فرانک «فرانکنستین» (1918) اثر ماری شلی معمولاً به عنوان فیلمی ترسناک شناخته می‌شود، ولی میتوان آنرا یکی از اولین فیلم‌های سایبرپانک محسوب کرد. با اینکه این فیلم پیش از ظهور پست‌مدرنیسم اتفاق می‌افتد، شامل مفاهیم پست‌مدرنی، همچون بازیابی اعضای بدن، آفرینش حیات، دانشمندی که خارج از قواعد کار می‌کند و رویکرد اسکیزوفرنی در برابر تکنولوژی است. «جذابیت آینده»، اثر فریتز لیبر نمونه‌ای دیگر از فیلم‌های متقدم سایبرپانک است و با استفاده از تصاویر سریع و شگفت‌انگیز روایت می‌شود. «The Crying of Lot 49» اثر توماس پینکن یک رمان مشهور سایبرپانک به شمار می‌رود، به دلیل توانایی آن در آمیختن «فرهنگ سطح بالا» با فرهنگ نامشروع «پانک». سیسری رونی، سایبرپانک را مظهر تام و تمام پست‌مدرنیسم میدانند. با اینحال، بنا بر ماهیت هنرهای نویسندگی و فیلم‌سازی، هیچ رمان یا فیلم علمی - تخیلی کاملاً بر تعریف سایبرپانک منطبق نیست. تحقق این امر، بدین معناست که یک فیلم یا یک رمان، نمایش‌دهنده‌ی پست‌مدرنیسم در محض‌ترین شکل آن است. در همان حال، تغییر به سمت حضور فزاینده‌ی پست‌مدرنیسم در جامعه‌ی امروزی در علاقه‌مندی فزاینده به سایبرپانک منعکس می‌شود.

جمع‌بندی

همانگونه که Ojalquiaga می‌گوید، پست‌مدرنیسم حیات دارد. حضور پست‌مدرنیسم در جنبه‌هایی چند از فرهنگ غربی آشکار است، ولی آشکارترین شکل آن در اینترنت است. بهره‌گیری از اینترنت را می‌توان اوج تجربه‌ی پست‌مدرنی نامید؛ چرا که هیچ سلطه‌ای بر اینترنت وجود ندارد. اینترنت هیچ ساختار طبقاتی‌ای ندارد و هر کس می‌تواند به اینترنت دسترسی

داشته باشد، مهم نیست که از کجا بدان راه یافته است. شبیه بیشتر پدیده‌های پست‌مدرنیسم در فرهنگ غربی، ایده‌ی اینترنت، آنگونه که امروزه آن را می‌شناسیم، نشأت گرفته از فیلم‌ها و ادبیات سایبرپانک است.

ماتریکس (Matrix) در نئورومانس‌ر گیسون شبیه اینترنت است، ولی ارتباط انسان - تکنولوژی، ارتباطی غیرمستقیم با اینترنت است درحالی‌که این ارتباط، زمانیکه فرد به ماتریکس در نئورومانس‌ر متصل میشود، مستقیم است. وقتی که سایبرپانک و تغییرات ادبیات و فیلم‌های سایبرپانک را در گذر زمان بررسی می‌کنیم، می‌باید به بعضی گرایش‌ها توجه داشته باشیم. همانگونه که تکنولوژی بیشتر و بیشتر پیچیده شده است، ارتباط انسان - تکنولوژی در سایبرپانک از مفهوم دسترسی فرد به شبکه از طریق کامپیوتر به دسترسی ذهنی به شبکه‌ای مشابه، به معنی واقعی کلمه، با اتصال به آن تغییر کرده است.

در فرهنگ غربی پست‌مدرن، تکنولوژی آنچنان پرشتاب رشد کرده است که دشوار می‌توان جایی را که تکنولوژی انسان را به آنجا هدایت می‌کند تعیین کرد. ده سال پیش، پیش‌بینی اینترنت به گونه‌ای که امروز آنرا می‌شناسیم کار بسیار دشواری بود.

البته، اگر کسی به پیشرفت تکنولوژی اینترنت در دهه‌ی گذشته بنگرد، باید پرسد که در ده سال بعد اینترنت به چه شکلی درخواهد آمد؟ با اینکه نویسندگان داستان‌های علمی - تخیلی با هدف پیش‌بینی آینده چنین داستان‌هایی را نمی‌نویسند، نگرش‌هایی که در برخی آثار علمی تخیلی نمایش داده می‌شود - به ویژه سایبرپانک - محقق شده‌اند. هنگام نظاره گرایش‌ها در فیلم‌ها و متون سایبرپانک، دیرپاترین روند، سایبرنتیک، یا تعامل مستقیم میان انسان‌ها و تکنولوژی است.

با اینکه ممکن است ایده‌ی سایبرنتیک برای برخی در فرهنگ امروزی غربی بی‌معنی باشد، ولی گرایش‌های ظهور یافته در ادبیات و فیلم‌های سایبرپانک گویای آن است که سایبرپانک می‌تواند موج آینده را شکل دهد. اگر فرهنگ غربی، دنباله‌رو این روند، در تعامل هر چه بیشتر انسان‌ها و تکنولوژی باشد، سایبرنتیک احتمالاً نتیجه‌ی پایانی (نهایی) خواهد بود. آنچه را که امروز شاهد آنیم به واقع گویای آن است که چنین خواهد شد. آنچه در برابر فرهنگ غربی، انسانیت و پست‌مدرنیسم سربر می‌آورد به نحوه عمل افراد در جوامع گوناگون بستگی دارد. این احتمال هست که سایبرنتیک در آینده هرگز تحقق نیابد، با این حال باز دشوار است بگوییم آینده به چه چیزی تعلق خواهد داشت.

- Baudrillard, Jean. Simulations. New York: Semiotext, 1983 In his book, Baudrillard proposes the idea of the "simulacra," a copy of something which has no original. In a postmodern society where recycling of culture is commonplace, Baudrillard addresses some key issues in Western culture.
- Benjamin, Walter. Theses on the philosophy of History, 1939 Benjamin's well-known quote about the definition of "progress" serves as a launching board for Jameson in his essay on utopia.
- Csicsery-Ronay Jr., Istvan. Cyberpunk and Neuromanticism. Durham : Duke University Press, 1991 In his comprehensive study of Cyberpunk, Csicsery-Ronay not only identifies Cyberpunk as the apotheosis of postmodernism, but also describes the relevance in the mixture of cybernetic and punk culture. He even expands to identify two types of science fiction: expansive and implosive science fiction.
- Debord, Guy. La Societe du Spectacle. Paris: Buchet-Castel, 1967 In his book, Debord provides the first examination of capitalism's effects on people. He addresses the concepts of the increasing role of visual images and representation, which are two important concepts of postmodernism.
- Delany, Samuel R. Silent Interviews. Hanover: Wesleyan University Press, 1994 In a 1987 interview with Takayuki Tatsumi, Delany addresses language, paraspaces and other important issues raised by both his science fiction novels and other pieces of science fiction literature.
- Gibson, William. Neuromancer. New York: The Berkley Publishing Group, 1984 Gibson writes what critics refer to as original Cyberpunk in Neuromancer. The novel focuses on Case, a "cow boy" of the Matrix, a computer-generated reality created by data from various computers in a fashion similar to the Internet.
- Huyssen, Andreas. After the Great Divide: Modernism, Mass Culture, Postmodernism. Bloomington: Indiana University Press, 1986 Huyssen not only discusses the more blatant issues found within Metropolis, such as the oppression of the working class by the Master of Metropolis and the machines, but also the significance of the machine-woman.
- Jameson, Fredric. Progress Versus Utopia; or, Can We Imagine the Future, 1982 In this essay, Jameson addresses Walter Benjamin's definition progress, and then he proceeds to address the "idea" of progress. The effects of capitalism on Western culture are discussed, in addition to the representation of these effects within the literary genre of science fiction.
- Kadrey, Richard and McCaffery, Larry. Cyberpunk 101: A Scheming Guide to Storming the Reality Studio. As stated in the essay, Cyberpunk 101 is "a quick list of the cultural artifacts that helped to shape cyberpunk ideology and aesthetics, along with books by the cyberpunks themselves, in roughly chronological order.
- Kubrick, Stanley. A Clockwork Orange, 1971 Alex, the leader of a youth group focused on violence, is the subject of an experiment that makes him ill when exposed to certain aspects of high culture, or in this case, the music of Beethoven. Lang, Fritz. Metropolis, 1927 (United States release)
- Lee, Will. Entertainment Weekly. "The Final Frontier," Oct. 22, 1999, p. 100

- Leiber, Fritz. Coming Attraction. Ballantine, 1974 In this short story, Leiber addresses issues of Cyberpunk and postmodernism before postmodernism was in full swing. The opening sentence of his story reads, "The coupe with the fishhooks welded to the fender shouldered up over the curb like the nose of a nightmare."
- Lyotard, Jean-Francois. The Postmodern Condition. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1979 Lyotard's comments on postmodernism lay the foundation for the Cyberpunk movement of science fiction. Such issues of computerization, the information age and changes in science are addressed in this report.
- McLuhan, Marshall. The Gutenberg Galaxy. Toronto: University of Toronto Press, 1962 Before the emergence of postmodernism in Western culture, McLuhan outlined how changing technology is changing the way people interact. McLuhan's three-part series is told in a way that was considered postmodern before postmodernism actually emerged.
- McLuhan, Marshall. Understanding Media. NAL, 1964 See annotation for The Gutenberg Galaxy.
- McLuhan, Marshall. The Medium is the Massage. Random House, 1967 See annotation for The Gutenberg Galaxy.
- O'Leary, Celeste. Megalopolis: Contemporary Cultural Sensibilities. Minneapolis: University of Minnesota Press This essay provides an analysis of the state of Western culture known as postmodernism. Drawing on relevant literature, O'Leary outlines the primary elements behind the far-reaching force of postmodernism. Pynchon, Thomas. The Crying of Lot 49. New York: Perennial, Scott, Ridley. Blade Runner, 1982 Shelley, Mary. Frankenstein. Penguin, 1818
- Sobchack, Vivian. Screening Space: The American Science Fiction Film. New Brunswick: Rutgers University Press In chapter three, "The Leaden Echo and the Golden Echo: The Sounds of Science Fiction," Sobchack identifies one problem that has been persistent throughout science fiction film: the lack of creative language. "Nadsat," the language in A Clockwork Orange, not only challenges the viewer to listen to the different language, but also calls for a reexamination of standard American English.
- Spencer, Kathleen L. The Red Sun is High, the Blue Low: Towards a Stylistic Description of Science Fiction, 1983 Spencer's essay addresses one of the most perplexing tasks faced by science fiction scholars: addressing a definition of the genre. Spencer uses Darko Sivin's definition to begin her discussion, and she also discusses the expectations of readers when reading science fiction and the techniques used by science fiction writers in meeting those expectations.
- Sterling, Bruce. Islands in the Net. New York: Arbor House, 1988 Sterling offers a vision of the future that epitomizes postmodernism. As in Western culture, information is the most valuable commodity, and nuclear weapons have also been banned.
- Toffler, Alvin. Future Shock. New York: Random House, 1970
- Venturi, Robert. Complexity and Contradiction in Architecture. "Manifesto for a Non-straightforward Architecture," 1966