

Hình tượng *cyborg* trong khoa học viễn tưởng Đông Á đương đại: Trường hợp *The Membranes* (Chi Ta-wei) và *Jung-E* (Yeon Sang-ho)

The Representation of the *Cyborg* in Contemporary East Asian Science Fiction:
A Case Study of *The Membranes* (Chi Ta-wei) and *Jung-E* (Yeon Sang-ho)

Trần Thanh Nhân^{a*}, Trần Ý Nhiên^b, Nguyễn Thị Nhung^b, Mai Phan Thùy Trinh^b
Tran Thanh Nhan^{a*}, Tran Y Nhen^b, Nguyen Thi Nhung^b, Mai Phan Thuy Trinh^b

^aKhoa Khoa học xã hội - Nhân văn, Trường Ngôn ngữ - Xã hội nhân văn, Đại học Duy Tân

^aFaculty of Social Sciences and Humanities, School of Languages, Humanities and Social Sciences, Duy Tan University

^bKhoa Ngữ Văn - Truyền Thông, Trường Đại học Sư phạm, Đại học Đà Nẵng

^bFaculty of Linguistics, Literature and Communication, The University of Danang, University of Science and Education, Da Nang, Viet Nam

(Ngày nhận bài: 04/05/2026, ngày phản biện xong: 21/5/2026, ngày chấp nhận đăng: 25/5/2026)

Tóm tắt

Nghiên cứu này phân tích hình tượng *cyborg* trong khoa học viễn tưởng (sci-fi) Đông Á đương đại, tập trung vào tiểu thuyết *The Membranes* (Chi Ta-wei) và tác phẩm điện ảnh *Jung-E* (Yeon Sang-ho), như là một ẩn dụ cho các vấn đề về bản thể luận con người trong bối cảnh hậu nhân loại và kỹ nguyên tư bản dữ liệu. Dựa trên khung lý thuyết *cyborg* của Donna Haraway, Katherine Hayles và Rosi Braidotti, bài viết khẳng định *cyborg* là một trạng thái hiện hữu mới, một bản thể luận ưu tiên sự lai ghép, thay thế cho quan niệm của nhân văn chủ nghĩa về một chủ thể người toàn vẹn, thuần khiết và thống nhất, phổ quát. Trạng thái hiện hữu *cyborg* được biểu hiện qua 2 khía cạnh: Thứ nhất, đặc tính lai ghép ở *cyborg* dẫn đến việc coi trọng yếu tố phi thân thể (trí não, dữ liệu) hơn hiện thân vật lý, qua đó giải phóng con người khỏi sự ràng buộc về mặt sinh học và giới tính, hướng đến chấp nhận đa dạng bản sắc. Thứ hai, hình tượng *cyborg* phơi bày sự vận hành của quyền lực sinh học trong kỹ nguyên tư bản dữ liệu, nơi bộ não con người bị thương mại hóa thành hàng hóa thông tin có thể nhân bản và thao túng. Các tập đoàn công nghệ không chỉ kiểm soát hành vi thông qua việc điều chỉnh dữ liệu trong não bộ (như *Jung-E*) mà còn kiểm soát cả nhận thức, kiến tạo một hiện thực giả lập hoàn toàn (như Momo trong *The Membranes*). Song, đối thoại trở lại với khung lý thuyết điều khiển học và hậu nhân loại mang màu sắc Âu tâm trên, chúng tôi cho rằng việc kiến tạo hình tượng *cyborg* trong hai tác phẩm sci-fi Đông Á đương đại trên đã phản ánh cảm thức công nghệ hướng đến viễn cảnh cộng sinh hòa hợp thay vì là một yếu tố đe dọa đến sự tồn vong của nhân loại.

Từ khóa: *cyborg*, khoa học viễn tưởng Đông Á, *The Membranes*, Chi Ta-wei, *Jung-E*, Yeon Sang-ho

Abstract

This research examines the *cyborg* as a pivotal ontological metaphor in contemporary East Asian science fiction, utilizing Chi Ta-wei's *The Membranes* and Yeon Sang-ho's *Jung-E* as primary case studies. By synthesizing the posthumanist theories of Donna Haraway, Katherine Hayles, and Rosi Braidotti, the study identifies a paradigm shift wherein the *cyborg* functions as a hybrid ontology, supplanting the traditional humanist ideal of the unified, autonomous subject. The study identifies two primary dimensions of this *cyborg* state. First, the inherent hybridity of the *cyborg* prioritizes non-corporeal neural data over physical embodiment, which facilitates the transcendence of biological and gendered constraints, thereby promoting identity pluralism. Second, the *cyborg* figure serves as a lens to critique the

*Tác giả liên hệ: Trần Thanh Nhân

Email: tranthanhnhan133@gmail.com

operations of biopower within data capitalism, where human consciousness is commodified into replicable and manipulable information. This systemic control is manifested through the direct manipulation of neural datasets, as illustrated in Jung-E, and the engineering of total perceptual simulations, as evidenced in *The Membranes*.

In contrast to Eurocentric paradigms that frequently frame technology as an existential threat, this study argues that the two contemporary East Asian science fiction works examined here reflect a distinct technological sensibility oriented toward harmonious symbiosis.

Keywords: cyborg, East Asian science fiction, The Membranes, Chi Ta-wei, Jung-E, Yeon Sang-ho

1. Mở đầu

1.1. Cyborg và vấn đề tái định nghĩa bản thể người

Trong cái nhìn đại chúng, khái niệm *cyborg* thường gọi lên những hình ảnh đầy quyền năng, siêu phàm, thậm chí là cả sự khiếp sợ, lo âu, được vun đắp ít nhiều từ các sản phẩm nghe nhìn như phim ảnh, hoạt hình và truyện tranh. Có thể kể đến hình ảnh sát thủ máu lạnh T-800 trong *The Terminator* (1984), viên cảnh sát được hồi sinh bằng thép và mạch điện trong *RoboCop* (1987), hay gần đây là nữ chiến binh Alita với đôi mắt to tròn và cơ thể cơ khí tinh vi trong *Alita: Battle Angel* (2019). Không chỉ phổ biến trong nền giải trí đại chúng phương Tây, các sản phẩm văn hóa đại chúng ở Đông Á cũng khắc họa hình dung tương tự về *cyborg* qua nhân vật thiếu tá Motoko Kusanagi trong *Ghost in the Shell* (1995) - một thực thể mà ranh giới giữa vỏ bọc máy móc (shell) và linh hồn vô hình (ghost) luôn nằm trong trạng thái bất định. Những sản phẩm giải trí này vô hình trung đã đóng khung khái niệm “cyborg” như một “người máy” theo nghĩa vật lí, chỉ sự lắp ghép cơ thể một cách cơ khí với mục đích sau cùng là vượt qua giới hạn sinh học.

Những hình dung trên màn ảnh về *cyborg* không phải là không có cơ sở, nhưng lại chưa phản ánh đầy đủ bản chất và những vấn đề xung quanh khái niệm này. Bối cảnh ra đời của thuật ngữ *cyborg* gắn liền với lĩnh vực thiên văn vũ trụ khi mà trong nghiên cứu của mình, Manfred Clynes và Nathan Kline đề xuất *cyborg* như một giải pháp nâng cao hiệu quả khám phá không gian bên ngoài Trái Đất. *Cyborg* là sự kết hợp

giữa hai từ: “cybernetics” (điều khiển học) và “organism” (sinh vật) và được định nghĩa như “một tổ chức phức hợp, mở rộng từ bên ngoài cơ thể”. Tổ chức này “hoạt động như một hệ thống cân bằng nội môi một cách vô thức”, kết hợp các thành phần ngoại sinh, qua đó mở rộng chức năng kiểm soát tự điều chỉnh của sinh vật để thích nghi với môi trường mới [5; tr.27]. Nói cách khác, *cyborg* ban đầu được hình dung như một giải pháp sinh tồn: bằng cách tích hợp thiết bị máy móc với cơ thể sinh học, con người không chỉ có thể thích nghi với những môi trường khắc nghiệt ngoài vũ trụ mà còn có thể tự do khám phá, sáng tạo, suy nghĩ và cảm nhận. Như thế, *cyborg* vốn từ đầu đã không chú ý hướng đến xây dựng người - máy mà nhấn mạnh vào sự kết hợp giữa máy móc, chính xác hơn là các tổ chức máy móc, với cơ thể sinh học, xem chúng như một phần mở rộng hoặc bổ sung cho thân thể sinh học. Trong hình dung của Kline và Clynes, *cyborg* là một phương thức để qua đó tận dụng và khai phá tốt hơn những “khả năng tự nhiên” (natural abilities) của con người [5; tr.74].

Song cùng với làn sóng của các lí thuyết điều khiển học cũng như sự phát triển của khoa học kĩ thuật, vai trò của máy móc trong quá trình tích hợp không còn chỉ là những công cụ hỗ trợ cho khả năng sinh học nguyên bản mà đã tiến đến sự thay thế về hành động hay sự hiện diện (tự động hóa), thậm chí là tái định hình. Thực trạng này đã trực tiếp đẩy hình ảnh “con người” truyền thống vào một cuộc khủng hoảng bản thể luận, chất vấn lại những gì mà ta vẫn cho là gắn liền với nhân vị, nổi bật trong đó là các vấn đề xoay quanh thân thể và tâm trí.

Cuộc khủng hoảng này không phải là một sự kiện đột phát mà đã manh nha từ những lập luận của Michel Foucault trong *Trật tự của sự vật* (The Order of Things, 1970). Foucault khẳng định rằng “con người” trong cách mà chúng ta vẫn hình dung không phải là một sản phẩm của quy luật tất yếu, mang tính tự nhiên bẩm sinh (innate characteristics) mà có tính kiến tạo, là di sản của tri thức/quyền lực thời Khai sáng ở châu Âu cách đây hơn một thế kỉ. Không chỉ phủ nhận hình ảnh con người do các nhà nhân văn chủ nghĩa cũng như triết gia Khai sáng thiết lập - vốn gắn liền với các tính chất như tính tự chủ, khả năng tư duy, tính phổ quát của các giá trị đạo đức, Foucault còn nhận ra mô hình tư duy này đang dần đi đến hồi kết [6; tr.421-422] bởi sự thay đổi về tri thức. Donna Haraway đã tiếp nối mạch tư duy này và đặt nền tảng cho cái nhìn triết học đối với khái niệm *cyborg* trong *Tuyên ngôn cyborg* (A cyborg Manifesto, 1985). Với bà, *cyborg* gắn liền với đặc tính lai ghép xuất phát từ những hình tượng dị thường trong thần thoại. *Cyborg* trong cái nhìn của Haraway không phải là hiện tượng mới mẻ, mà chỉ đơn giản là nó đi từ chỗ là thực thể hư cấu (fiction figure) để trở thành một thực tại xã hội dưới hình thức của sinh vật điều khiển học (cybernetic organism), lai ghép giữa máy móc và cơ thể sinh học [7; tr.5]. Xuất phát từ đặc tính lai ghép này, Haraway xem *cyborg* như một công cụ triết học và chính trị để phá vỡ các nhị nguyên nền tảng trong tư duy triết học phương Tây: con người/động vật, thực thể sống/máy móc, cái hữu hình/vô hình [7; tr.10]. Việc vượt qua các ranh giới truyền thống đó đồng nghĩa với khả năng chấp nhận trạng thái lai ghép như một cơ hội để thoát khỏi hình dung về con người như một chủ thể tự chủ và toàn vẹn – vốn là một di sản của chủ nghĩa nhân văn. Bà nhận ra rằng nỗi ám ảnh về sự thuần khiết, nguyên bản mà hình dung ấy nuôi dưỡng chính là mầm mống cho thái độ thù địch với “cái Khác” (the Other), đồng thời góp phần hình thành chủ nghĩa dân tộc cực đoan và

chủ nghĩa phát xít - những động lực dẫn tới Thế chiến II cùng hàng loạt cuộc thảm sát và diệt chủng trong thế kỷ XX. Vì thế, *cyborg* trong cái nhìn của Haraway còn là bản thể luận mới của con người, bản thể của sự giải phóng khỏi hệ hình tri thức/quyền lực nhân văn chủ nghĩa vốn không còn có thể phản ánh được thực tại từ sau Thế chiến II nữa.

Việc khẳng định sự tồn tại của *cyborg* như một trạng thái hiện hữu mới đã thực sự biến bài tiểu luận của Donna Haraway thành một bản “tuyên ngôn” đúng như cái tên của nó, chính thức ghi nhận và khuyến khích thừa nhận sự tồn tại của trạng thái *cyborg*. Số liệu và phân tích của N. Katherine Hayles trong *Chúng ta đã bước vào hậu nhân loại như thế nào?* (How We Became Posthuman, 2000) đã chứng minh sự phổ biến của *cyborg* trong thực hành cuộc sống hằng ngày cũng như cách chủ thể *cyborg* ra đời như một minh chứng cho bản thể *cyborg* mà Haraway đã đề xuất. Bà cho biết khoảng 10% dân số hiện đại đã là những *cyborg* theo nghĩa kĩ thuật khi mang trên mình máy tạo nhịp tim, khớp nhân tạo hay các thiết bị hỗ trợ sinh học [8; tr.115]. Song, Hayles không chỉ tiếp nối quan điểm của Haraway mà bà mở rộng yếu tố “cybernetics” trong khái niệm “cyborg”, để nó vượt ra khỏi phương diện hiện diện cơ khí. Với bà, ngay khi chúng ta gõ bàn phím và kết nối với màn hình trong một mạch điều khiển học (cybernetic circuit), ranh giới giữa thân xác bằng xương bằng thịt ngồi trước màn hình và cơ thể số hóa (avatar, dữ liệu,...) trên mạng đã hòa quyện làm một. Trạng thái này cho thấy con người đương đại đang dần dịch chuyển ưu tiên từ một thực thể sinh học thuần túy sang một chủ thể thông tin, nơi nhận thức không còn bị đóng khung trong vỏ bọc thân thể vật lí. Thực trạng này tất yếu biến cá nhân hiện đại thành một *cyborg*, bởi vì cơ thể con người không còn là một khối toàn vẹn mà thông qua công nghệ để liên kết cơ thể được thực thi (enacted body) và cơ thể được biểu diễn (represented body) [8; tr.104].

Khái niệm *cyborg* sẽ không thể hoàn chỉnh nếu không đến nhắc đến Rosi Braidotti với công trình *Hậu nhân loại* (The Posthuman, 2013). Đặt *cyborg* vào bối cảnh của chủ nghĩa tư bản toàn cầu, bà khẳng định *cyborg* chính là hình thái văn hóa và xã hội đang chiếm ưu thế, nếu không muốn nói là thống trị. Bà lập luận rằng sự lên ngôi của công nghệ và “ảnh hưởng của các mạng lưới tài chính toàn cầu và các quỹ đầu cơ không được kiểm soát đã dẫn đến sự gia tăng nghèo đói, đặc biệt là trong giới trẻ và phụ nữ, do sự bất bình đẳng trong việc tiếp cận các công nghệ mới” [3; tr.112]. Nghĩa là, *cyborg* lúc này không chỉ còn là những tổ chức máy móc ngoại lai tích hợp với cơ thể con người, mà giờ đây nó gắn với các vấn đề thượng tầng, là nguyên nhân bất bình đẳng xã hội cũng như làm nảy sinh các nguy cơ, hình thức tổn thương mới mà con người cần đối diện. Braidotti nhìn ra đằng sau vẻ hào nhoáng của các chiến binh hay phi công kỹ thuật cao là sự tồn tại của giai cấp mới: giai cấp vô sản kỹ thuật số (digital proletariat) [3; tr.90]. Họ là những người duy trì nền kinh tế công nghệ nhưng chính họ lại là những người dễ bị loại bỏ và dễ bị tổn thương bởi sự bất bình đẳng trong phân bổ hệ thống công nghệ, khiến họ có nguy cơ mắc bệnh di truyền cao, không được trợ cấp bảo hiểm xã hội đầy đủ [3; tr.118]. Giai cấp vô sản kỹ thuật số xuất hiện kéo theo sự ra đời của những cơ thể có thể vứt bỏ (disposable bodies) trong guồng quay của chủ nghĩa tư bản công nghệ, nơi con người bị bóc lột dưới dạng dữ liệu thông tin. Nói cách khác, Rosi cho ta thấy rằng, *cyborg* không chỉ là sự giải phóng hay số hóa, bà nhìn thấy ở bản thể luận mới mẻ này tính cộng sinh lẫn tính dễ thương tổn, khiến “cyborg” mang màu sắc hiện sinh của trạng thái hiện hữu mà con người đã và đang trở thành trong bối cảnh hậu nhân loại.

Bên dưới lớp vỏ giải trí đại chúng của hình ảnh siêu anh hùng trên màn ảnh, *cyborg* thực chất là một lăng kính để chúng ta nhìn lại chính mình: không còn là một chủ thể tự chủ, toàn vẹn

của thời kì Khai sáng mà là một thực thể lai đang không ngừng tự vấn và kiến tạo lại bản sắc giữa kỉ nguyên của công nghệ, kĩ thuật số. Từ những lập luận trên, nghiên cứu này không quan niệm *cyborg* đơn thuần là một thực thể cơ khí viễn tưởng mà xem nó như một cách nhìn về bản thể luận, một trạng thái của hiện hữu con người trong bối cảnh hậu nhân loại. Phương thức tồn tại mới này không chỉ dịch chuyển bản sắc từ xác thân sinh học sang các mô thức thông tin số hóa mà còn phơi bày những mạng lưới quyền lực phức tạp cùng những hình thái tổn thương mới của chủ thể trong kỉ nguyên tư bản dữ liệu.

1.2. The Membranes, Jung-E và sự hé mở về hình tượng cyborg trong bức tranh sci-fi Đông Á đương đại

Những phân tích khái lược về quá trình vận động của khái niệm *cyborg* ở trên cho thấy các khung lí thuyết liên quan đến *cyborg*, điều khiển học nói riêng, hay rộng hơn là hậu nhân loại (posthumanism) là đứa con của tư tưởng phương Tây, nên không khó hiểu nếu thể loại khoa học viễn tưởng thường được xem là địa hạt nổi trội của họ. Tuy nhiên, cùng với sự phát triển của kỹ nguyên số hóa, khoa học viễn tưởng tại Đông Á đang cho thấy sự trỗi dậy mạnh mẽ ở nhiều loại hình nghệ thuật khác nhau, đáng chú ý với điện ảnh và văn học. Trong đó nổi lên tiêu thuyết *The Membranes* của Chi Ta-wei và bộ phim *Jung-E* do Yeon Sang-ho đạo diễn.

Kể từ khi ra mắt, tiêu thuyết *The Membranes* và *Jung-E* không chỉ để lại dấu ấn cho các tác phẩm khoa học viễn tưởng trong nước mà còn nhận được nhiều đánh giá cao từ công chúng thẩm mỹ và giới chuyên môn trên thế giới. Tại Đài Loan, *Thủy triều rác* (*The Waste Tide*, 2013) của Chen Qiufan có sự tiếp nối *The Membranes* khi cả hai cùng khai thác không gian hậu công nghiệp, trong đó con người không còn là chủ thể trung tâm mà trở thành mắt xích trong chu trình xử lý rác thải điện tử toàn cầu. Trong khi đó, *Jung-E* cũng tạo ra dư âm tương tự trong điện

ảnh Netflix Hàn Quốc, tiêu biểu như *Nữ sát thủ Boksoon* (*Kill Boksoon*, 2023), khi hình tượng nữ sát thủ lạnh lùng nhưng nhiều lần rơi nước mắt vì con gái được triển khai như một “bi kịch có chủ đích”, từ đó cho thấy sự tiếp nối và biến đổi của motif nhân vật nữ gắn với bạo lực, công nghệ và các quan hệ gia đình. Trên trường quốc tế, Kim Stanley Robinson, tác giả của tiểu thuyết khoa học viễn tưởng *Hỏa tinh đỏ* (*Red Mars*, 1992) đã đánh giá tác phẩm *The Membranes* là “một sự bổ sung đầy bất ngờ và thú vị cho khoa học viễn tưởng và văn học thế giới” [11]. Quan điểm này của ông không chỉ dừng lại ở lời khen ngợi mà còn khẳng định sức ảnh hưởng cùng những đóng góp vượt khỏi giới hạn địa lí của cuốn tiểu thuyết. Trong khi đó, tác phẩm điện ảnh *Jung-E* đã được các trang phê bình và cập nhật dữ liệu phim ảnh trực tuyến như IMDb, Rotten Tomatoes ghi nhận xếp hạng đánh giá trên mức trung bình. Với một tác phẩm điện ảnh lấy tiền đề khoa học viễn tưởng quen thuộc là nhân bản não người làm cốt truyện, nhà làm phim Gabriel Serrano Denis người Puerto Rico nhận định bộ phim đã có “một cách tiếp cận độc đáo đối với khái niệm trí tuệ nhân tạo, đưa *Jung-E* vào cùng đẳng cấp với *Blade Runner* của Ridley Scott về độ phức tạp” [13]. Thêm vào đó, NME - tạp chí phê bình văn hoá - điện ảnh uy tín của Anh cũng dành sự ghi nhận đối với những đóng góp của bộ phim này khi cho rằng nó “có thể sánh ngang với các tác phẩm Hollywood, nhờ sự kết hợp liền mạch giữa kỹ xảo CGI và hiệu ứng thực tế [...] các nhịp kịch tính mạnh mẽ của *Jung-E* đã thổi vào nhiều tính nhân văn cho một tiền đề vốn đã quá quen thuộc và dễ đoán” [10]. Trước thực trạng thương hiệu, thương mại hóa thể loại, Gabriel Serrano Denis cho rằng, trong sự sáng tạo *Jung-E* vẫn giữ được tinh thần bản địa khi bước ra thị trường thế giới, nằm ở việc “điện ảnh Hàn Quốc và Sang-ho đang đặt cược vào những câu chuyện tập trung sâu sắc vào cảm xúc con người” [13]. Cùng với đó, dịch giả Heinrich cũng dành sự đánh giá cao cho tính

tiên phong và đại diện của *The Membranes* trong dòng văn học khoa học viễn tưởng Hoa ngữ về “những khám phá lệch chuẩn giới, tính phi sinh sản” [4; tr.149]. Việc liên tục dành được sự công nhận từ quốc tế trong một sân chơi thể loại vốn được thống trị bởi phương Tây vừa cho thấy sức hút độc đáo vừa cho thấy tiềm năng hé mở các đặc trưng bản địa ở cả hai tác phẩm, cho phép chúng ta hiểu được phần nào bức tranh khoa học viễn tưởng Đông Á.

Với sức lan tỏa và ảnh hưởng như thế, lại thêm những điểm gặp gỡ trong việc thể hiện chủ đề và cách xây dựng hình tượng *cyborg*, chúng tôi chọn khảo sát hình tượng *cyborg* trong *The Membranes* và *Jung-E* với mong muốn làm rõ phần nào về bức tranh khoa học viễn tưởng đang phát triển ở Đông Á, cũng như cho thấy được quan niệm thẩm mỹ Đông Á về hình tượng *cyborg* - hình tượng vốn quen thuộc trong khoa học viễn tưởng ở Phương Tây.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Hình tượng *cyborg*: sự phá vỡ các ranh giới nhị nguyên truyền thống về bản thể người

2.1.1. Tinh thần coi trọng yếu tố phi thân thể

Về bản chất, lai ghép giữa máy móc và sinh thể là đặc tính của hình tượng *cyborg*. Dưới sự phát triển của công nghệ và y học, con người được tăng cường khả năng đối kháng với các nguy cơ xâm hại nhờ vào sự hòa kết với máy móc lên thân thể, khai phóng con người khỏi giới hạn tồn tại vật chất và tạo sự thích nghi với điều kiện môi trường hậu tận thế khắc nghiệt. “Trong khi người máy được sản xuất để giải quyết những việc nặng nhọc thì các *cyborg* có khả năng thực hiện những công việc vừa phức tạp vừa cần đến sự tỉ mỉ”, “chúng sở hữu sự khéo léo vượt trội hơn robot và cho năng suất cao hơn con người” [4; tr.23]. Quá trình lai ghép biểu hiện trong *The membranes* và *Jung-E* đều được tiến hành theo cùng motif, khi nhân vật bị đẩy đến ngưỡng sinh tồn, đối diện trước vấn đề sinh tử. Trong *The Membranes*, trước khi virus

LOGO hủy diệt cơ thể Momo, não bộ của cô - “phần duy nhất còn khả năng duy trì sự sống” [4; tr.116] - đã trở thành đối tượng của một hợp đồng sở hữu tư bản và được cấy ghép vào cơ thể một người máy trên Mặt Đất. Tương tự với trường hợp *Jung-E*, nhân vật Yun Jung-yi (nguyên mẫu Jung-E) rơi vào trạng thái sống thực vật sau khi gặp chấn thương nặng nề trong lúc thực hiện nhiệm vụ kích nổ thanh nhiên liệu ở khu tị nạn B-25 thuộc Cộng hòa Adrian. Phần não bộ của chiến binh - thứ duy nhất may mắn còn hoạt động - được viện nghiên cứu Kronoid nhân bản và chuyển hóa thành dữ liệu, rồi lắp đặt vào các robot thử nghiệm được đánh số thứ tự nhằm phân tích sơ đồ não bộ và hiện thực hóa tham vọng xây dựng đội quân mang tư chất chiến binh Yun, có khả năng chấm dứt cuộc nội chiến phi nghĩa. Motif trong hành trình trở thành thực thể hậu nhân bản ở cả hai hình tượng nhân vật Momo và Jung-E có thể diễn giải: bằng cách sáng tạo nên tình huống mang tính đột biến dồn ép nhân vật rẽ vào bi kịch, đẩy phần thân thể phân rã đến mức cực hạn của sự hủy hoại, ngoại trừ phần não bộ trung tâm vẫn nguyên vẹn, từ đó dẫn đến quyết định cứu chữa bằng phương pháp lai ghép, biến máy móc thành lớp vỏ thân thể nhân tạo để bao chứa phần não bộ của nhân vật. Việc thay thế cơ quan sinh học bằng máy móc trong trường hợp này đã được hợp thức hóa thành một giải pháp y học nhằm can thiệp vào dòng chảy của số mệnh, cản trở sự chết để kéo dài sự sống cho con người. Đặc tính lai ghép được mô tả trong khoa học viễn tưởng Đông Á vì thế khiến cho hình tượng *cyborg* hiện lên như một dạng thức tiếp biến trong quá trình tiến hóa sau *Homo sapiens*, với một bản thể mới linh hoạt và đa nhiệm hơn. Thêm vào đó, việc não bộ là bộ phận duy nhất còn được bảo toàn nguyên vẹn không đơn thuần là một chi tiết ngẫu nhiên, mà còn nói tiếp cuộc tranh luận triết học kéo dài nhiều thế kỷ về quan hệ giữa thân thể và tâm trí.

Từ thời kì hoàng kim của nhân văn chủ nghĩa phương Tây, khi con người được xem là kiểu

mẫu của muôn loài, thân thể và tâm trí luôn là yếu tố được ca tụng và đề cao. Từ hội họa, điêu khắc đến văn chương, từ *Nàng Mona Lisa* của Leonardo da Vinci, bức tượng *David* của Michelangelo, đến vở kịch *Hamlet* của William Shakespeare,... con người luôn là trung tâm của sự hiện diện, với vẻ đẹp hài hòa, cân đối và hoàn hảo. Một mặt, chủ nghĩa nhân văn ngợi ca cái đẹp hình thể của con người; mặt khác, trong chính giai đoạn này cũng đã manh nha xu hướng xem trọng giá trị thuộc về phương diện tinh thần, nhận thức của con người hơn cả, điển hình với tuyên ngôn của Descartes. Mối quan hệ giữa thân và tâm, giữa phần “con” và phần “người” cùng sự đề cao yếu tố tinh thần đến chủ nghĩa hậu nhân loại đã được khuếch đại lên mức cực đoan, bằng cách coi trọng mô thức thông tin (informational pattern) hơn mọi dạng tồn tại vật chất, xem “sự hiện hữu trong một nền tảng sinh học như là một sự ngẫu nhiên thay vì là điều tất yếu của sự sống” [8; tr.2]. Điều này được phóng chiếu qua hình thức lai ghép của thực thể *cyborg*, nơi cơ thể biểu trưng cho sự hiện hữu của tồn tại vật chất, do đó, bị chối bỏ giá trị về mặt thông tin và triệt tiêu chức năng định danh bản thể. Cơ thể trở nên không còn được cố kết thành một chỉnh thể thống nhất mà có khả năng chấp nhận sự phân rã, tháo rời, lắp ráp, kể cả sự xâm lấn của máy móc thông qua hình thức lai ghép. Thậm chí, cơ thể còn trình hiện trong trạng thái đứt gãy, bị bạc đãi, thương tích. Qua hành động tra tấn vật lí bằng cách thức cưa tay mẫu thử Jung-E số 18, tăng cấp nỗi đau thể xác nhưng không mang xu hướng trừng phạt nhằm vào nỗi đau xác thịt mà để phục vụ cho việc phân tích sơ đồ não bộ biểu hiện rằng, thân thể có chăng chỉ là thứ yếu, bị giản lược giá trị trở thành công cụ hỗ trợ cho quá trình bảo tồn và phát triển nghiên cứu tâm trí con người. Bên cạnh đó, sự thay thế liên tục các thân xác người máy cũng là một bảo chứng cho thấy cơ thể không còn là nhân tố làm nên bản dạng của con người. Dù não bộ Jung-E đã được lắp ghép vào hơn mười mấy cơ thể

robot, trong thân xác của mẫu thử số 16, 17 hay 18; dù nhân vật Momo hiện diện trong hình hài của người máy Andy, trong thân xác của một người máy vô danh hay có lúc chỉ trần trụi là một bộ não tách rời hoàn toàn khỏi thể xác, thì vẫn không chi phối đến việc bản thân nhân vật được (công nhận) là chính mình. Ngược lại, não bộ, nơi lưu trữ thông tin cá nhân của các nhân vật bao gồm tư duy, nhận thức, tình cảm,... lại được coi trọng và là cơ sở để định danh một sinh thể. Bộ não của nhân vật Momo sau khi chuyển ra khỏi phần cơ thể bị virus tàn hoại được nâng niu “đặt trang trọng trong một chiếc hộp pha lê đặc biệt được kết nối với hệ thống duy trì sự sống” [4; tr.119]. Với nhân vật Jung-E, trải qua lần lượt các cuộc thử nghiệm với hơn mười tám mẫu thử, phần não bộ đều được cẩn thận lưu giữ lại, còn thân thể người máy tàn phế sau khi bước ra từ cuộc chiến mô phỏng sẽ đem đi tiêu hủy. Như thế, đặc tính lai ghép ở hình tượng *cyborg* được xây dựng trong sci-fi Đông Á đã hướng đến việc đề cao yếu tố tinh thần của con người hơn phần thân xác. Con người vẫn có thể duy trì khả năng tồn tại bằng dữ liệu thông tin khi tách rời hoàn toàn khỏi nền tảng sinh học. So với quan niệm ở chủ nghĩa nhân văn, mối quan hệ thân - tâm giờ đây đã được đẩy lên cực hạn và thể hiện thái độ dứt khoát, rạch ròi hơn hẳn.

2.1.2. Sự lật đổ khuôn mẫu giới

Khai thác đặc tính lai ghép ở hình tượng *cyborg* trong sci-fi Đông Á không chỉ cho thấy việc coi trọng yếu tố phi thân thể mà còn có thể suy rộng ra đây chính là một nỗ lực phá vỡ sự cầm tù của định kiến mà điển hình là những khuôn mẫu ràng buộc về giới. “Thân thể là nơi con người có thể khai thác để tạo nên các mã văn hóa, đạo đức hay để phục trang cho bản ngã. Nhưng mặt khác, [...] luôn có những áp đặt, những hạn chế, thậm chí những cấm kỵ được đặt ra đối với các thực hành của con người trên thân thể” [9; tr.109]. Trong nhiều hệ hình văn hoá, yếu tố giới thường neo chặt với cơ thể sinh học,

do đó, sự bất định thân thể thông qua đặc tính lai ghép ở hình tượng *cyborg* biểu tượng cho khát vọng tháo xích, cởi trói con người khỏi sự dán nhãn về giới nói riêng. Trong *The Membranes*, Chi Ta-Wei đã chủ đích cài cắm nhiều chi tiết xoay quanh hình tượng *cyborg* Momo hướng đến lật đổ tính cố định rạch ròi của giới. Có thể thấy, ở hình tượng người máy vô danh không có gì ngoài dãy số seri, nơi thực sự chứa đựng bộ não của Momo, là chi tiết ẩn dụ mạnh mẽ cho sự triệt tiêu hoàn toàn dấu vết giới trên bề mặt cơ thể. Tác giả cũng thường xuyên đặt nhân vật vào tình huống phải chuyển đổi thân xác, tạo nên sự bất định về giới ở cả phương diện sinh học (sex) lẫn xã hội (gender). Bản thể của Momo xuyên suốt thiên truyện có thể được hệ thống hóa qua nhiều lần biến đổi. Khi còn trong ống nghiệm, mẹ của Momo chủ động muốn “nhân tạo” một bé gái, nhưng sai sót từ bệnh viện lại gửi đến họ một Momo trong hình hài bé trai. Đến khi virus LOGO xâm nhập, người mẹ tiếp tục truyền cho Momo kí ức giả lập rằng nhân vật đã được lai ghép với robot Andy và vẫn sống trong thân phận nữ giới. Tuy nhiên, trên thực tế, sau khi kí hợp đồng với tập đoàn ISM, bộ não của Momo đã được “cấy ghép vào thân xác của một công nhân người máy vô danh” [4; tr.123] không còn mang dấu hiệu giới tính rõ rệt. Nếu dựa vào sự trình diện của thân thể được phân xuất từ các thời đoạn riêng lẻ trong cuộc đời ắt sẽ khó nắm bắt được đích xác bản dạng giới của nhân vật Momo, bởi ngay từ ban đầu, ranh giới đó đã bị chủ động làm cho mờ nhòe đi. Việc di động giữa thân xác nam/nữ đã phá vỡ quy luật sinh học tự nhiên, đồng thời cắt đứt mọi cơ sở để các ràng buộc, định kiến về giới bám trụ. Bên cạnh đó, thái độ thỏa hiệp của chính nhân vật trước sự biến đổi bất thường của giới cũng ánh lên việc chấp nhận cái dị biệt như là một điều hiển nhiên. Nhân vật người mẹ khi tiếp nhận được thông tin sơ suất từ bệnh viện đã giao lại cho họ một bé trai chỉ cảm thấy bất ngờ và lập tức “đành phải chấp nhận - và cũng tốt thôi, vì cậu bé rất đáng yêu”

[4; tr.133]. Hay khi Momo lần đầu cảm nhận thân thể mới của mình cũng không biểu hiện cảm thức âu lo, hoang mang với diện mạo mới lạ: “Cô cởi hết quần áo và tự sờ soạng cơ thể mình - thân thể, ngực, bụng - nhưng “của quý” của cô đã biến mất [...] Momo trần truồng chạy vào phòng tắm. Dòng nước ào vào nơi “của quý” đã bị cắt đứt, một cách tê tê dễ chịu” [4; tr.63-64]. Thái độ hiển nhiên của nhân vật đã xác tín một điều, rằng *cyborg* đích thực là dạng tồn tại mà con người sẽ không còn “sợ hãi mối quan hệ huyết thống với động vật và máy móc, không sợ hãi những bản sắc luôn luôn bất toàn” [7; tr.15]. Sự trình diễn giới/biểu hành giới vì vậy đã đi đến bờ vực rạn vỡ mà cụ thể thông qua sự dừng dưng của nhân vật trước thân thể, giới tính, thậm chí là sự đảo chiều trong cán cân quyền lực giới vốn thường lệch về phía người nam. Ở *Jung-E*, những định kiến về vai trò giới trong xã hội đã được tháo gỡ một cách tế vi. Bên cạnh các hình tượng *cyborg* ở tuyến nhân vật phụ như bác sĩ, nhân viên y tá,... có hai hình tượng *cyborg* được thiết lập đáng chú ý khi ở tuyến nhân vật chính: đội trưởng Yun (nguyên mẫu Jung-E) và viện trưởng viện nghiên cứu Kronoid - Kim Sang-hoon. Trong tác phẩm, Jung-E nguyên mẫu là một nữ chiến binh đã nhiều lần lập chiến công và nắm giữ vị trí quan trọng trong đội quân của phe Đồng Minh, đã trở thành đối tượng nghiên cứu của dự án và được đặt kì vọng là cơ hội để chấm dứt cuộc chiến tranh phi nghĩa. Nhân vật *cyborg* Kim Sang-hoon trong hình hài một người nam được tiết lộ là bản sao của chủ tịch trung tâm nghiên cứu Kronoid. Xuyên suốt các sự kiện, bản sao của vị chủ tịch dù nắm trong tay chức quyền, địa vị nhưng luôn được phản ánh như kẻ ngoài cuộc của dự án bởi những biểu hiện bông bột, nghiệp dư của mình. Nếu đặt hai nhân vật này trong sự đối sánh dựa trên cảm quan về giới có thể nhận thấy nhân vật nữ Jung-E hoàn toàn được coi trọng hơn cả. Khuôn mẫu truyền thống áp đặt lên đối tượng nam/nữ lúc này đã bị xô đổ. Quyền lực nam giới trong tác phẩm dần suy giảm, song điều

đó không đồng nghĩa với việc tác phẩm tuyệt đối hóa quyền năng nữ giới trên cơ sở phủ định nam giới. Dù được kiến tạo như một chiến binh ưu tú, Jung-E vẫn bộc lộ những giới hạn nhất định, khiến nhiều cuộc thử nghiệm sau đó không đạt kết quả như mong muốn. Cách thức xây dựng hai hình tượng *cyborg* trung tâm của tác phẩm với giao diện nam - nữ cùng những biểu hiện tương phản so với quan niệm truyền thống đã cho thấy không có một ranh giới nào là đúng để áp đặt lên một sinh thể chỉ vì họ mang đặc điểm nhận dạng của bất kể giới nào. Nếu trước đây thân thể luôn được xem như một thực thể toàn vẹn và phải chịu sự chi phối của vô số quy ước, luật lệ, thì hình tượng *cyborg* trong sci-fi Đông Á lại nỗ lực bước ra khỏi khuôn mẫu ấy bằng cách phá vỡ tính nguyên bản của thân thể. Điều này đặc biệt có ý nghĩa đối với văn hóa bản địa Đông phương, nơi định kiến giới cổ kim vẫn luôn là nan đề tri níu xã hội, đàn áp con người.

Tóm lại, việc khai thác đặc tính lai ghép ở hình tượng *cyborg* trong *The Membranes* và *Jung-E* đã chỉ ra hai vấn đề: thứ nhất, hình tượng này coi trọng sự tồn tại của con người ở dạng thức phi thân thể; thứ hai, nó hướng đến việc đặt ra một cách nhìn nhận khác về vấn đề giới nói riêng cũng như bản sắc của con người nói chung. Đó là sự chấp nhận tính đa dạng của bản sắc và giới, đồng thời gạt bỏ những ranh giới hạn chế tự do con người. Như Donna Haraway từng nhấn mạnh, việc truy tìm một “ngôn ngữ chung” (*common language*) thực chất chỉ là một “giấc mộng mỉa mai” (*ironic dream*) [8; tr.5], đặc biệt trong bối cảnh công nghệ không ngừng biến đổi hiện nay.

2.2. Hình tượng *cyborg*: phơi bày cơ chế vận hành của quyền lực trong kỷ nguyên tư bản dữ liệu

2.2.1. Thương mại hóa thông tin và thao túng dữ liệu

Trong lịch sử tư tưởng phương Tây, vấn đề chủ thể và tự do cá nhân từng được đặt nền tảng

từ triết học cận đại: từ quan điểm của Descartes khẳng định chủ thể là trung tâm của nhận thức và có khả năng tự quyết định thực tại thông qua tư duy đến quan niệm của Karl Marx nhấn mạnh chủ thể là một cá thể tự do, có khả năng hành động theo ý muốn mà không bị ràng buộc tuyệt đối bởi các giới hạn bên ngoài. Thế nhưng, bước sang thế kỉ XX, Michel Foucault đã đưa ra phê phán mạnh mẽ đối với quan niệm về chủ thể tự do này. Theo Foucault, ý niệm “tôi tư duy, tôi nên làm gì” mới là đúng, bởi trên thực tế, chủ thể luôn chịu sự chi phối liên tục của các cơ chế quyền lực. Từ đây, Foucault cho rằng các công cụ quyền lực ngày càng xem nhẹ tự do của chủ thể, khiến cá nhân dần mất đi tính tự chủ và trở thành đối tượng bị quan sát. Trên nền tảng này, ông đặt ra khái niệm “quyền lực sinh học” (biopower) - một trong những nền tảng lí thuyết quan trọng cho các nghiên cứu hậu nhân loại. Đó là “loại quyền lực được thực thi trên cơ thể con người”, “là loại quyền lực mà nhà nước sử dụng để kiểm soát các quá trình sống” [1; tr.4]. Đồng thời, “loại quyền lực này hướng vào cơ thể và được thiết kế để biến cá nhân thành một đối tượng dễ uốn nắn và ngoan ngoãn” [1; tr.4]. Từ góc nhìn này, có thể nhận thấy dấu hiệu của một xã hội kiểm soát cơ thể đang manh nha hình thành, nơi cá nhân không còn được nhìn nhận như một chỉnh thể toàn vẹn mà bị phân tách thành những thành phần có thể đo lường và điều chỉnh. Sự dịch chuyển này mở đường cho hình thức kiểm soát mới của xã hội đương đại: kiểm soát bằng thông tin.

Từ khung lí thuyết quyền lực sinh học của Foucault, có thể nhận thấy một bước chuyển quan trọng của xã hội hiện đại: quyền lực không chỉ kiểm soát con người trên bề mặt cơ thể mà còn hướng đến việc kiểm soát con người bằng thông tin. Trong bối cảnh đó, bộ não được xem như một “mô thức thông tin” có thể thu thập, sao lưu và tiêu dùng. Quá trình này dẫn đến sự biến đổi căn bản: con người dần bị chuyển hóa thành dữ liệu, và dữ liệu trở thành hàng hóa. Khi bộ

não có thể được số hóa thành các dãy mã trên màn hình điện tử, con người không còn tồn tại chủ yếu như một thực thể sinh học mà trở thành “hàng hóa thông tin” có thể trao đổi, khai thác và tái sử dụng trong hệ thống tư bản dữ liệu. Trong bộ phim *Jung-E*, quá trình hàng hóa hóa bộ não con người được thể hiện rõ thông qua dự án của viện Kronoid. Sau khi chiến binh Jung-yi qua đời, bộ não của cô bị nhân bản để tạo ra các AI chiến đấu. Từ một cá thể duy nhất, hàng loạt phiên bản được sản xuất và gắn mã số như Jung-E 16, 17, 18,... liên tục bị đưa vào các thử nghiệm phục vụ nghiên cứu trí tuệ nhân tạo quân sự. Quá trình này cho thấy bộ não con người đã bị tách khỏi cơ thể và trở thành tài nguyên có thể tái sản xuất vô hạn. Tuy nhiên, điều đáng chú ý là khi dự án chiến đấu kết thúc, bộ não Jung-yi không được “giải phóng” mà tiếp tục bị tái sử dụng trong các dự án AI gia đình, từ dọn phòng, phục vụ đến các mục đích giải trí. Sự dịch chuyển này cho thấy *cyborg* bị đối xử như một món hàng có thể thay đổi giá trị sử dụng tùy theo nhu cầu thị trường. Xã hội tư bản trong thế giới *Jung-E* thậm chí phân loại các *cyborg* theo ba cấp độ giá trị: loại A vẫn được đảm bảo nhân quyền với chi phí cao; loại B bị hạn chế các quyền cơ bản như kết hôn, di chuyển hay nhận con nuôi; loại C có thể bị sử dụng cho mọi mục đích. Việc phân tầng này cho thấy quyền lực sinh học đã mở rộng sang quyền lực kinh tế, nơi quyền con người có thể được định giá và phân cấp theo khả năng chi trả. *Cyborg* vì thế không còn là chủ thể mà trở thành đối tượng tiêu dùng, thử nghiệm và khai thác - đúng với logic của quyền lực sinh học khi biến cá nhân thành “một đối tượng dễ uốn nắn và ngoan ngoãn”. Tương tự, trong tiểu thuyết *The Membranes*, bộ não của Momo cũng bị đặt vào mạng lưới kiểm soát của tư bản công nghệ. Sau khi nhiễm virus LOGO và chỉ còn tồn tại bộ não, mẹ của Momo ký hợp đồng với Draupadi và trao quyền giám hộ bộ não cho tập đoàn ISM. Dưới vỏ bọc hỗ trợ y tế và duy trì sự sống, ISM thực chất biến bộ não

Momo thành nguồn lao động kéo dài 20 năm. Công việc của Momo bao gồm “kiểm tra các robot M được gửi đến để sửa chữa và phục hồi bề mặt của chúng, bôi trơn và thay thế các bộ phận khác nhau” [4; tr.124]. Qua đó, bộ não con người được định vị như một công cụ lao động đặc biệt có giá trị cao hơn máy móc, nhưng đồng thời cũng bị biến thành tài sản thuộc quyền sở hữu của tập đoàn.

Nếu ở trên, quyền lực chỉ thể hiện qua việc biến bộ não thành hàng hóa thông tin, thì bước tiếp theo của quá trình này là sự xâm nhập trực tiếp vào thế giới nội tâm - nơi vốn được xem là “bất khả xâm phạm” của con người, bao gồm trí nhớ, cảm xúc và ký ức. Khi bộ não đã có thể sao lưu, nhân bản và trao đổi, các tập đoàn tư bản công nghệ không dừng lại ở việc khai thác năng lực lao động mà tiến xa hơn: thao túng thông tin bên trong não bộ nhằm kiểm soát hành vi của cá nhân. Đây chính là biểu hiện cao hơn của quyền lực sinh học khi quyền lực không chỉ quản trị sự sống mà còn can thiệp vào nền tảng hình thành bản sắc con người. Trong *Jung-E*, quá trình thao túng này được thể hiện thông qua việc não Yun Jung-yi bị tách rời ra khỏi thân thể thành một vật thể có thể cầm, truyền và sao chép để phục vụ nghiên cứu. Điều đáng chú ý là các nhà tư bản có thể điều chỉnh trực tiếp các thông số trong não, như tăng mức độ đau đớn hoặc giảm khả năng chiến đấu, thông qua các mã dữ liệu nhằm tối ưu hóa hiệu quả thử nghiệm. Việc bộ não được truyền từ người máy này sang người máy khác cho thấy cá nhân đã hoàn toàn bị tách khỏi tính duy nhất của bản thể. Quyền lực ở đây đạt đến mức kiểm soát tuyệt đối: con người không chỉ bị quản trị mà còn bị lập trình. Sự kiểm soát thông tin còn thể hiện qua “bài kiểm tra đạo đức” dành cho nhóm trưởng Seo-hyun. Những câu hỏi tưởng chừng vô hại như “Cô đã từng có thú cưng chưa?”, “Cô từng thấy gắn bó với một sản phẩm hay đồ vật nào chưa?”, “Cô đã từng đặt tên cho vật đó chưa?”, “Cô đã từng sáng tác quá ba câu thơ khi ngắm hoàng hôn chưa?”, “Cô đã từng

mua tác phẩm nghệ thuật gốc nào với mức giá quá cao so với dự định mua chưa?” thực chất là quá trình thu thập dữ liệu về cảm xúc và trải nghiệm cá nhân. Việc chủ tịch tập đoàn tạo ra bác sĩ nhân tạo để khám bệnh cho Seo-hyun mà cô không hề hay biết cho thấy hệ thống quyền lực đã thiết lập mạng lưới giám sát tinh vi nhằm tích trữ dữ liệu con người cho mục đích nhân bản não trong tương lai. Như vậy, quyền lực sinh học đã chuyển hóa thành quyền lực dữ liệu, nơi cảm xúc và ký ức - những yếu tố từng được xem là riêng tư trở thành nguồn tài nguyên có thể khai thác. Ngược lại, trong *The Membranes*, biểu tượng của sự thao túng thông tin được thể hiện thông qua lớp da M (memory skin). Momo với vai trò chủ tiệm chăm sóc da sử dụng lớp da M để thu thập thông tin của khách hàng. Lớp da này theo dõi, số hóa và truyền dữ liệu về trải nghiệm cảm giác của khách hàng sang cơ thể Momo, khiến “Momo có thể trải nghiệm những cảm giác của khách hàng trong suốt tuần như thể đó là cảm giác của chính mình” [4; tr.58]. Tuy nhiên, ở cấp độ sâu xa hơn, lớp da M thực chất thuộc về tập đoàn ISM, được sử dụng để đánh cắp bí mật quân sự của các tập đoàn và quốc gia. Khi các thiết bị M được gửi về sửa chữa, ISM âm thầm bôi lớp kem để thu thập thông tin chiến lược. Như vậy, từ trải nghiệm cá nhân đến bí mật quốc gia, mọi tầng lớp thông tin đều nằm trong mạng lưới kiểm soát của tư bản công nghệ. Từ đây, vấn đề bản sắc con người trở nên đặc biệt đáng chú ý. Nếu “bản sắc là tập hợp các ý nghĩa mà con người sử dụng để xác định mình là ai trong các phạm trù xã hội (bản sắc phân loại), trong các nhóm mà họ thuộc về (bản sắc nhóm), trong các vai trò xã hội (bản sắc vai trò), hoặc như một cá nhân độc nhất (bản sắc cá nhân)” [2; tr.1]; vậy, khi trí não có thể bị sao chép, chỉnh sửa và tái sử dụng, câu hỏi đặt ra là: điều gì còn lại để định nghĩa con người? Cả hai tác phẩm đều gợi mở rằng yếu tố còn lại chính là cảm xúc. Dầu vậy, cảm xúc lại là một phạm trù mơ hồ, khó đo lường và khó kiểm soát hoàn toàn. Chính sự mơ hồ này

khuyến cảm xúc trở thành giới hạn cuối cùng mà quyền lực dữ liệu chưa thể hoàn toàn chinh phục. Nói cách khác, trong khi quyền lực sinh học và tư bản dữ liệu có thể kiểm soát cơ thể, bộ não và thông tin, thì cảm xúc vẫn tồn tại như phần dư bất định của con người - yếu tố mở ra khả năng kháng cự trước sự kiểm soát toàn diện của công nghệ.

2.2.2. Kiểm soát hiện thực và kiến tạo hiện thực giả lập

Không chỉ dừng lại ở việc kiểm soát cơ thể, trí não, quyền lực của các nhà tư bản dữ liệu, *The Membranes* và *Jung-E* còn mở rộng sang việc kiểm soát chính nhận thức về thế giới của *cyborg*. Nói cách khác, không chỉ thân thể và tâm trí bị quản trị, mà “hiện thực” các chủ thể trải nghiệm cũng được kiến tạo bởi các tập đoàn công nghệ. Trong bối cảnh đó, hiện thực không còn là thực tại khách quan mà trở thành sản phẩm của công nghệ mô phỏng. Thông qua việc kiểm soát dữ liệu, ký ức và môi trường nhận thức, các tập đoàn có khả năng kiến tạo một thế giới giả lập và khiến cá nhân tin rằng đó là thực tại có thật. Trong *Jung-E*, sự thao túng hiện thực được thể hiện qua nhân vật viện trưởng Kim Sang-hoon - một chi tiết điện ảnh mang tính bất ngờ. Suốt hơn nửa bộ phim, nhân vật này xuất hiện như một con người hoàn toàn bình thường với quá khứ, mối quan hệ và vị trí xã hội rõ ràng. Tuy nhiên, ở phần cuối, tác phẩm tiết lộ rằng ông thực chất cũng là một sản phẩm nhân bản. Sự lật mở này cho thấy tập đoàn tư bản không chỉ tạo ra *cyborg* mà còn xây dựng cho họ một hiện thực giả lập hoàn chỉnh, trong đó thân phận thật bị che giấu ngay cả với chính chủ thể. Việc khán giả không biết con người nguyên bản của Kim Sang-hoon là ai càng nhấn mạnh mức độ kiểm soát toàn diện của tập đoàn: họ có thể sản xuất cả thân thể, ký ức lẫn tiểu sử xã hội. Còn trong *The Membranes*, sự thao túng hiện thực được triển khai ở mức độ tinh vi hơn thông qua nhân vật Momo. Ngay từ đầu, Momo đã cảm nhận được

sự bất thường khi tự nhận rằng “Có lẽ, cô giống quân cờ. Hoặc một con ốc vít nhỏ xíu trong một nhà máy nào đó trên bề mặt Trái Đất” [4; tr.37]. Tuy nhiên, thay vì được tiếp cận sự thật, cô lại bị đặt vào một hệ thống sản xuất ký ức giả. Lo sợ rằng bộ não Momo không thể tưởng tượng như một cô gái bình thường, mẹ cô “kích thích các tế bào thần kinh của Momo bằng cách viết nhật ký” [4; tr.121] và gửi những cuốn nhật ký đĩa laser cho ISM chiếu lại, nhằm thuyết phục cô rằng “những thứ cô thấy trong cuốn nhật kí này thực sự là ký ức của chính cô” [4; tr.121]. Theo đó, ba lực lượng đã cùng nhau định hình nhận thức của Momo: “Thứ đầu tiên là những cuốn nhật kí giả mà mẹ cô gửi cho cô. Thứ hai là những suy nghĩ được ISM gieo rắc. Và điều thứ ba là những kí ức còn sót lại từ trước ca phẫu thuật của Momo” [4; tr.125]. Ba tầng thông tin này hợp lại để tạo nên toàn bộ thế giới mà Momo tin là thật. Chính vì sống trong hiện thực được lập trình, Momo hoàn toàn hiểu sai về chính công việc và cuộc sống của mình. Cô tin rằng mình là kĩ thuật viên chăm sóc da, nhưng thực chất đang sửa chữa vũ khí quân sự cho ISM. Cô tưởng rằng mình đang chăm sóc khách hàng, trong khi “cô đang đánh vecni hoặc phục hồi bề mặt của một thiết bị M” [4; tr.125]. Cô tin rằng đã thành công khi mở thăm mĩ viện, nhưng đó chỉ là một xưởng sản xuất. Những tạp chí làm đẹp và chăm sóc sức khỏe được ISM cung cấp nhằm củng cố niềm tin rằng cô là chuyên gia chăm sóc da hàng đầu. Thậm chí, chú chó Andy mà cô yêu quý nhất cũng không tồn tại, mà chỉ là thiết bị ổn định sóng não. Sự thao túng đạt đến đỉnh điểm khi chính bản chất của làn da M cũng bị che giấu: Momo tin rằng lớp da giúp cô thu thập thông tin khách hàng, nhưng thực chất cô đang đánh cắp bí mật quân sự. Với mỗi lớp da M bóc ra, cô vô thức ghi lại trải nghiệm chiến đấu, gián điệp, huấn luyện của các đơn vị M - nguồn tình báo cho ISM. Như vậy, toàn bộ đời sống của Momo được xây dựng như một “lời nói dối ngọt ngào”, nơi cô sống trong một hiện thực hoàn

toàn giả lập do ISM và người mẹ đồng kiến tạo. Nếu trước đây quyền lực chi quản trị sự sống, thì nay nó có khả năng sản xuất cả thế giới mà cá nhân trải nghiệm. Khi kí ức, thông tin và môi trường nhận thức đều có thể bị kiểm soát, ranh giới giữa thực và giả trở nên mong manh.

Có thể thấy quyền lực sinh học trong bối cảnh tư bản dữ liệu đã làm biến đổi căn bản cách con người được nhìn nhận về mặt bản thể học. Con người không còn được xem như một cá thể trọn vẹn, thống nhất, mà dần trở thành những cá nhân phân tán (dividuals) - những thực thể bị chia nhỏ thành dữ liệu, chức năng và thông tin có thể quản trị. Bộ não, ký ức và trải nghiệm bị tách rời, lưu trữ, sao chép và tái sử dụng, khiến bản thân con người không còn là một chỉnh thể thống nhất mà trở thành các thành phần rời rạc có thể thao tác. Trong xã hội kiểm soát mới, quyền lực không vận hành chủ yếu bằng luật lệ hay bạo lực hữu hình mà bằng các mã code và hệ thống dữ liệu. Con người dần bị chuyển hóa thành các thông số có thể đo lường, phân loại và khai thác. Khi đó, cá nhân không còn được nhận diện như một chủ thể sống mà tồn tại dưới dạng hồ sơ dữ liệu, tập hợp thông tin sinh học được lưu trữ trong hệ thống. Sự chuyển dịch từ xã hội kiểm soát bằng luật lệ, sinh học sang xã hội kiểm soát bằng thông tin như vậy đã triệt tiêu quyền riêng tư, phơi lộ con người một cách cực đoan và dường như hoàn toàn.

3. Kết luận

Những phân tích trên cho thấy *cyborg* trong khoa học viễn tưởng Đông Á đã vượt ra khỏi khuôn khổ của một hình tượng đơn thuần, trở thành phương tiện tư duy về con người trong thời đại công nghệ. Qua việc tiếp cận hai trường hợp là *The Membranes* và *Jung-E*, nghiên cứu đã làm rõ hai bình diện nổi bật: (1) đặc tính lai ghép dẫn đến việc đề cao tồn tại phi thân thể và chấp nhận sự đa dạng bản sắc như một hiện hữu hiển nhiên; (2) sự vận hành của quyền lực sinh học trong kí

nguyên tư bản dữ liệu, nơi thông tin bị thao túng để kiểm soát con người, từ cơ thể, trí não đến cả nhận thức về hiện thực. Theo đó, nghiên cứu góp phần khẳng định hình tượng *cyborg* trong hai tác phẩm trên là một dạng sinh thể mới được kiến tạo nhằm khắc phục những giới hạn cố hữu của con người - một bản thể lai ghép giữa tự nhiên và công nghệ. Cách hình dung này phần nào tương thích với quan niệm hậu nhân loại khi đề cao mô thức thông tin hơn sự hiện hữu sinh học của con người. Tuy nhiên, chính trong quá trình vận động này, việc khai thác hình tượng *cyborg* từ hai tác phẩm sci-fi Đông Á cho thấy trong sci-fi Đông Á một mặt vẫn thể hiện đặc trưng của tư tưởng hậu nhân loại khi coi trọng mô thức thông tin hơn thân thể con người, đề cao khả năng thay thế hoàn toàn con người bằng máy móc; mặt khác, hai tác giả với cảm quan trong cái nhìn Đông Á vẫn ưu chuộng hướng đến sự hài hòa, thừa nhận một trạng thái lai ghép không hoàn toàn máy móc nhưng cũng không còn là chủ thể con người toàn vẹn. Trong trạng thái lai ghép ấy, yếu tố giữ lại tính người chính là cảm xúc, khả năng vượt thoát khỏi logic thuần túy của tính toán, trở thành một điểm mở cho việc suy tư về giới hạn của công nghệ trong việc tái tạo trọn vẹn “con người”. Đây có thể được xem như một dấu vết của tính người trong các thực thể lai ghép. Song, trước sự thâm nhập ngày càng sâu rộng của khoa học - kĩ thuật vào đời sống, hình tượng *cyborg* trong các sáng tác khoa học viễn tưởng Đông Á đương đại như *The Membranes* và *Jung-E* không chỉ mang tính biểu tượng cho sức mạnh công nghệ mà còn gợi mở nhu cầu tái tư duy về mối quan hệ giữa công nghệ và con người trong các cấu trúc lai ghép ngày càng phức tạp.

Lời cảm ơn:

Nghiên cứu này được tài trợ bởi Quỹ Phát triển khoa học và công nghệ Quốc gia (NAFOSTED) trong đề tài mã số 602.04-2025.13.

Tài liệu tham khảo

- [1] Agoni, A. (2021). *An academic analysis of the notion of biopower, biopolitics and governmentality according to Michel Foucault*. Truy cập ngày 12 tháng 4 năm 2026, từ https://www.researchgate.net/publication/354370572_An_Academic_Analysis_of_the_Notion_of_Bi.
- [2] Aldecoa, J. M. (2019). *Identity development in identity theory* (Luận án tiến sĩ, Đại học California, Riverside).
- [3] Braidotti, R. (2013). *The posthuman*. Cambridge: Polity Press.
- [4] Chi, T.-w. (2021). *The membranes*. New York: Columbia University Press.
- [5] Clynes, M. E., & Kline, N. S. (1960). "Cyborgs and space". *Astronautics*, 14(9), 26-27.
- [6] Foucault, M. (1970). *The order of things: An archaeology of the human sciences*. New York: Pantheon Books.
- [7] Haraway, D. J. (2016). *A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- [8] Hayles, N. K. (2000). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago: The University of Chicago Press.
- [9] Hiếu, T. N. (2021). "Thân thể và văn học: Hệ đề tài nghiên cứu". *Nghiên cứu văn học*, (5), 108-119.
- [10] Junaini, H. (2023). '*JUNG_E*' review: 'Universal Soldier' meets 'Westworld' in this South Korean sci-fi dystopia. Truy cập ngày 19 tháng 5 năm 2026, từ https://www.nme.com/reviews/film-reviews/jung-e-review-yeon-sang-ho-netflix-3384323?utm_source.
- [11] MCLC Resource Center (2021). *The Membranes*. Truy cập ngày 19 tháng 5 năm 2026, từ https://u.osu.edu/mclc/2021/02/15/the-membranes/?utm_source.
- [12] Netflix. (2023). *Jung-E*. Truy cập ngày 20 tháng 3 năm 2026, từ <https://www.netflix.com/vn/title/81465109>.
- [13] Serrano Denis, G. (2023). *JUNG_E is sci-fi action with equal amount of brains and heart*. Truy cập ngày 19 tháng 5 năm 2026, từ https://www.comicsbeat.com/jung_e-is-sci-fi-action-with-equal-amount-of-brains-and-heart/#comments.