

# واقع‌انگاری فضای مجازی (تحلیلی فلسفی از واقعیت مجازی با تأکید بر مبانی حکمت متعالیه)

مهدی گنجور<sup>(۱)</sup>

زوایایی از ماهیت این واقعیت مرموز و پیچیده را بکمک مبانی صدرایی، نمایان ساخته است. «واقع‌انگاری فضای مجازی»، میتواند این اندیشه را به ذهن متبادر نماید که واقعیت مجازی با نحوی از وجود – که در فلسفه اسلامی با عنوان «عالم مثال» یا «عالم صور مقداری» مطرح شده – مماثلت و مشابهت دارد، زیرا صرف‌نظر از تفاوت و تباین این دو پدیده، بنیاد واقعیت مجازی نیز بر اعداد و صورتهای مقداری استوار است و در این ساحت از هستی – همچون عالم مثال – خبری از حضور ماده نیست، هرچند آثار و لوازم وجودی ماده در آن یافت میشود. کمترین دستاورد فلسفی تتبع در واقعیت مجازی اینست که با نمایاندن ساحتی از هستی – مشتمل بر صورتهای غیرمادی و لطیف – انسان معاصر را مستعد ادراک و تجربه «حقایق مجرد» و آماده پذیرش امور قدسی، انتزاعی و غیرملموس میکند.

کلیدواژگان: فضای مجازی، تکنولوژی، واقعیت مجازی، عالم مثال، حکمت متعالیه.

چکیده  
«فضای مجازی» را بلحاظ هستی‌شناختی باید ساحتی از واقعیت اصیل و منشأ اثر دانست که با رشد فراگیر خود، تأثیراتی عمیق بر شئون زندگی انسان مدرن گذاشته است. پرداختن به ابعاد وجودشناختی این ساحت از واقعیت، از چند وجه اهمیت دارد؛ هم از این حیث که بخش مهمی از حیات انسان و جهان امروز، متشکل از مظاهر متنوع فضای مجازی است و هم بدان لحاظ که حضور این پدیده، زوایای مختلف اندیشه و رفتار آدمی را تحت تأثیر قرار داده و شیوه نوینی از زندگی را برای انسان معاصر و نسل بعدی او رقم زده است. نوشتار حاضر، ضمن بررسی وجودشناختی و ارائه تحلیل متافیزیکی از فضای مجازی، با تکیه بر اثربخشی آن بر سرشت و سرنوشت انسان، به اثبات عقلانی این مدعا پرداخته که «فضای مجازی، امری واقعی و برخوردار از عینیت و واقعیت است». سپس به اقتضای قاعده منطقی «تعرّف الأشياء بأَسماءها»، با تبیین و تأکید بر آثار و لوازم عینی فضای مجازی،

(۱). دانشیار گروه فلسفه و کلام اسلامی، دانشگاه اصفهان، اصفهان، ایران؛ m.ganjvar@ltr.ui.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۱/۱۴ تاریخ تأیید: ۱۴۰۰/۴/۱۹ نوع مقاله: پژوهشی

DOR: 20.1001.1.15600874.1400.27.1.5.1

## ۱. مقدمه

ظهور و بروز ساحتی از واقعیت بنام «فضای مجازی» که محصول پیشرفت تکنولوژیهای نوین اطلاعاتی بشر است، بارشد سریع و فراگیر خود نه تنها تأثیرات عمیقی بر نظامهای اجتماعی، سیاسی و اقتصادی جوامع انسانی گذاشته بلکه بنیادترین مسائل زندگی فردی و خصوصی انسان در چهار حوزه ارتباطی کلان و اساسی - یعنی ارتباط او با خود، با خدا، با دیگر انسانها، و با طبیعت - را تحت تأثیر قرار داده است. محققان برجسته‌یی مانند آنتونی گیدنز، جامعه‌شناس بریتانیایی و مانوئل کاستلز، جامعه‌شناس اسپانیایی، تحول مفاهیم فلسفی از قبیل ماهیت زمان و مکان در حوزه اطلاعات ناشی از فضای مجازی را یکی از علل مهم این تغییرات و تأثیرگذاری میدانند (عباسی قادی و خلیلی کاشانی، ۱۳۹۰: ۲۴).

برخی صاحب‌نظران، واقعیت مجازی را از مرزهای مشترک علم، فلسفه و فناوری در روزگار ما دانسته (Lanier, 2017: p.10) و معتقدند: «این پدیده را میتوان شاخه‌یی از مهندسی، یا هنر و مصنوع دست بشر، یا حتی یک علم دانست. واقعیت مجازی، همه این موارد هست، اما از نظر من، بیشتر فلسفه کاربردی یا بهتر از آن، یک نوع فلسفه تجربی است» (Ibid: p.308). بنظر میرسد کم‌اهمیت جلوه‌دادن واقعیت مجازی، در نهایت جنبه مفیدتر این طرز تفکر را پنهان میکند: «اگر به برکت فضای مجازی، طرز فکرها تغییر کند، شاید چهره دنیا مهربانتر و هوشمندتر شود» (Ibid: p.234).

به هر حال، با توجه به تأثیرات عظیم و فراگیری که فضای مجازی بر - تقریباً - تمامی شئون

زندگی انسان گذاشته، بیتوجهی به ابعاد فلسفی - وجودشناختی این تحول گسترده، غفلتی عظیم محسوب میشود. از سویی، غالب تبعات و تحقیقات گسترده صاحب‌نظران و اندیشمندان درباره فضای مجازی، معطوف به ابعاد تکنولوژیکی و تأثیرات مثبت یا منفی این پدیده بر شئون زندگی فردی و اجتماعی بشر بوده و کمتر به ساحت فلسفی و مبانی وجودشناختی این واقعیت پرداخته شده است. گواه این مدعا، فقر پژوهشی و فقدان پیشینه مطالعاتی نظام‌مند در باب تحلیل فلسفی واقعیت مجازی با رویکرد اسلامی، بویژه حکمت متعالیه است. با وجود این، در مورد برخی از ابعاد فضای مجازی با رویکرد فلسفی بطور عام، تحقیقاتی صورت گرفته است. از جمله این پژوهشها میتوان به کتاب جستاری فلسفی در ماهیت اینترنت گورڈن گرام اشاره کرد که در آن به تبیین وجودشناختی ساحتی خاص از فضای مجازی و تأثیر آن بر شئون زندگی فردی و اجتماعی بشر پرداخته شده است. همچنین کتاب متافیزیک واقعیت مجازی اثر مایکل هایم فیلسوف معاصر امریکایی، در صدد است تا با رویکردی عمل‌گرایانه نسبت به فناوری اطلاعات و ارتباطات، و با تأکید بر اندیشه‌های فلسفی هایدگر، تحلیلی متافیزیکی از واقعیت مجازی بدست دهد.

نظر به این ضرورت و خلأ معرفتی، نوشتار حاضر بدنبال ارائه تأملاتی وجودشناختی و فلسفی درباره واقعیت مجازی با رویکرد واقع‌نگری انتقادی است. مهمترین مسئله پژوهش حاضر اینست که فضای مجازی بلحاظ فلسفی از چه نوع واقعیت و چه نحوه وجودی‌یی برخوردار است؟ آیا میتوان از مسائل کهن فلسفی - بویژه حکمت

صدرایی - در تبیین ماهیت و واقعیت نوظهور فضای مجازی بهره برد؟ نسبت این ساحت از واقعیت با مراتب هستی بخصوص عالم مثال در فلسفه اسلامی چگونه است؟

این پرسشها و نظایر آن، بیانگر پیچیدگی مسئله وجود مشکلات عدیده در درک ما از ماهیت و ابعاد فضای مجازی بویژه در بُعد فلسفی آن است. بنابراین هدف و تلاش ما در این نوشتار، یافتن پاسخی روشن و قانع کننده به این پرسشها و حل مسائل مذکور با تکیه بر مبانی وجودشناختی صدرایی، با رویکردی مسئله محور، مبتنی بر روش عقلی و مطالعه تحلیلی منابع خواهد بود.

## ۲. مفهوم شناسی «فضای مجازی»

اصطلاح فضای مجازی (Cyberspace) نخستین بار در سال ۱۹۸۴م در رمان علمی-تخیلی ویلیام گیبسون با عنوان «نیورومنسر» (Neuromancer) مطرح شد. این واژه برای توصیف یک فضای خیالی بکار برده شد؛ جایی که در آن واژه‌ها، روابط، داده‌ها، ثروت و قدرت از طریق ارتباطات بواسطه کامپیوتر پدیدار میشوند (Vrooman, 2002: 4: 1).

بطور کلی امروزه آنچه را که با شیوه زندگی و تفکر مرتبط با تکنولوژی نوین اطلاعاتی در رابطه باشد، با صفت «سایبر» (Cyber) نام می‌برند و به فضای رایانه‌ای که سازنده یک فضای جغرافیای مجازی است، فضای «سایبرنتیک» (Cybernetic) یا فضای مجازی می‌گویند (محسنی، ۱۳۸۰: ۲۰۰).

با ظهور و حضور فضای سایبرنتیک، مجاز جایگزین واقعیت میشود و بهمین دلیل فضای

مجازی نامیده میشود که حضور قابل لمس فیزیکی یا واقعیت مادی و محسوس ندارد بلکه فقط در جهان الکترونیک، تکنولوژیهای ارتباطی انعکاسی انتزاعی دارد. این فضا، انتقال سریع و آنی داده‌ها را امکانپذیر میکند و در حقیقت فاصله‌های مکانی و زمانی موجود را از میان میبرد (همان: ۷۲).

پی‌یر لوی (Pierre Levy) در کتاب مجازی چیست؟ مجازی سازی را چنین تعریف میکند: امروزه مجازی سازی، حرکتی است فراگیر که علاوه بر اطلاعات و ارتباطات، جسم، چرخش اقتصادی، حساسیتهای جمعی و کاربرد هوش را نیز در بر میگیرد. مجازی سازی حتی به شیوه‌های باهم بودن ما نیز دست درازی کرده است... هر چند دیجیتال کردن پیامها و گسترش سپهر اطلاعات در جهش در حال انجام تأثیری حیاتی دارند، موج مجازی سازی از حیطة اطلاعات بسی فراتر می‌رود (Levy, 1995: p.9).

مایکل هایم اندیشمند امریکایی، در کتاب متافیزیک واقعیت مجازی پا را از محدوده بحث لوی، فراتر می‌گذارد. بزعم او، مجازی سازی چیزی بیش از تغییر شیوه زندگی است؛ مجازی سازی در اصل گونه‌ی «جابجایی هستی شناختی» (Ontological Shift) است. تغییر حاصل از این جابجایی بمراتب بنیادینتر از دگرگونی عادی در حوزه‌های معرفت شناختی است. بعبارت دیگر، مجازی سازی ما را بسوی اقلیمی دیگر از هستی میبرد؛ گویی زمین زیر پای ما دهان باز میکند؛ گویی زمینه‌ی که شیوه‌های مأنوس شناخت هستی مادر آن ریشه دارند، زیر و زبر میشود و ما

را بسوی قاره‌یی ناشناخته پرتاب میکند (XIII Heim, 1994).

سعیدرضا عاملی، ارائه‌کننده نظریه «دوجہانی‌شدن‌ها» در تعریف این عصر جدید میگوید: جهان امروز جهانی است که جامعه انسانی را با دو جهان موازی مواجه کرده است؛ «جهان واقعی» و «جهان مجازی». جهان اول، جهانی است که در آن زندگی و فعالیت اجتماعی عینی جریان دارد. جهان دوم، جهانی است که انسان را در مواجهه با «واقعتهای مجازی» قرار میدهد. در جهان موازی، انسان با سرزمینی بی‌مرز و چندفرهنگی و در عین حال برخوردار از «فضای واحد» روبروست. جهان دوم، جهانی با قاعده‌های خاص و در عین حال خالی از هر نوع قانون و ضابطه عقلانی است. جهان مجازی، جهانی است با جهتگیریهای مشخص و در عین حال فارغ از هر نوع جهتگیری ماندگار و هزاران ویژگی متضاد که هم در این جهان مشخص شده است و هم در مواجهه با جهان واقعی موجب تولید تضاد، تناقض و امور متزاحم میشود. تضادهایی که ضمن بوجود آوردن ظرفیتهای جدید و همچنین توسعه قدرت انتخاب، عامل بن‌بست، سردرگمی و ناکامیهای جبران‌ناپذیر نیز میتواند باشد (عاملی، ۱۳۸۲: ۱۴۵-۱۴۴). در واقع در این دو جهان - که مانند دوقلوهای به هم چسبیده در تعامل با یکدیگرند و بدون هم استمرار حیات اجتماعی آنها ممکن نیست - دو واقعیت در جریان است؛ واقعیت طبیعی و واقعیت مجازی (همو، ۱۳۸۳: ۵۳).

عده‌یی نیز فضای مجازی را به حیثی نامشخص و نامرئی و بی‌حد و مرز از جستجو و تبادل، و سرزمینی پراز داده‌ها و دروغها با تخیلات

و مواد ذهنی با انبوهی از صداها و نگاهها توصیف کرده‌اند (Bendikit, 1991: p.2). محیط مجازی همچون لایه‌یی بر محیط واقعی قرار میگیرد، بدون آنکه با آن درگیر شود؛ گویی جهانی موازی با طبیعت و جهان عینی است که میتواند بدون حضور جسم فیزیکی، زمینه لذت و هیجان و کسب تجربه‌های جدید را برای انسان فراهم آورد. برخی از مهمترین مؤلفه‌ها و خصوصیات وجودی این جهان مجازی عبارتند از: بی‌مکانی، فرازمانی بودن، هویت تعلقی داشتن (وابستگی به تکنولوژی)، عدم محدودیت به قوانین مدنی و وضعی بشر، همه‌جایی بودن و قابلیت دسترسی بطور همزمان برای افراد (ر.ک: عباسی قادی و خلیلی‌کاشانی، ۱۳۹۰: ۵۹).

### ۳. دنیای مجازی؛ تجربه حضور انسان در قلمرویی متفاوت از وجود

فضای مجازی را بلحاظ فلسفی باید ظهور عرصه‌یی متفاوت از وجود دانست که برغم غیاب ماده در آن، آثار و ویژگیهای ماده و همچنین اشکال و صورتهای اشیاء بنحو واضح و متمایز حضور دارند.

حضور فعال و زنده انسان در این ساحت نوین از واقعیت بنحوی پویا و پررنگ است که گاهی تفاوت چندانی با حضور در دنیای واقعی و عینی ندارد. تاجایی که برخی صاحب‌نظران معتقدند «واقعیت مجازی میتواند آنقدر واقعی باشد که مردم تصور نکنند که در واقع در یک «شبیه‌سازی» زندگی میکنند» (Blascovich & Bailenson, 2011: p.7).

وجود روابط، مناسبات و تعاملات بشری در حوزه‌های اجتماعی، علمی، فرهنگی، سیاسی و

اقتصادی و تقریباً تمام شئونات زندگی حتی ساحت عاطفی آن از قبیل دوستیها و ایجاد روابط عمیق احساسی بین افراد که از طریق اینترنت و فضای مجازی صورت میگیرد، همگی از نوعی تجربه حضور زنده انسان در قلمروی دیگر از هستی بنحو مجازی حکایت دارد. در واقع این زندگی است که بمعنای نسبتاً واقعی کلمه بر روی اینترنت و فضای سایبری جریان دارد. کوتاه سخن اینکه، «نه تنها میتوان دنیای اینترنت را مشاهده نمود بلکه میتوان در آن زیست و فعالیت نمود؛ بهمین دلیل است که واژه‌ی بنام فضای مجازی طرح شده که بُعد فضایی کاملاً نوینی است... بُعدی که میتوان در آن حضور زنده داشت» (گرام، ۱۳۹۳: ۴۳).

شاید بتوان یکی از عوامل و انگیزه‌های جدی انسان در فضای مجازی را خصوصیات درونی و ساختار وجودی خود او دانست. بدین معنا که میان اقتضائات متنوع و نیازهای تکرار شونده نفس آدمی و قدرت انتخاب او رابطه‌ی نزدیک وجود دارد که میتوان آن را به یکی از ویژگیهای مهم و منحصر بفرد قلمرو مجازی وجود نسبت داد؛ زیرا در این ساحت از واقعیت، خطرها، محدودیتها، هزینه‌ها و عواقب ارضای نیازها و پاسخ به امیال متنوع و سیری ناپذیر انسان، نسبت به عالم عینی و خارجی بمراتب کمتر و براساس عقل جزئی و حسابگر او، مقرون به صرفه‌تر است.

افزون بر این، فضای مجازی امکان شکوفایی استعدادها، ظرفیتها و قوای وجودی انسان از قبیل آگاهی و معرفت، قوه تخیل، اراده و اختیار و... را بیش از پیش فراهم آورده و صرف نظر از آسیبها و تهدیدهای جدی و احتمالی‌یی که در مسیر رشد و

تعالی انسان میتواند ایجاد کند، فرصتها و زمینه‌های سهل الوصول و بیشماری را پیش روی او قرار میدهد.

امروزه اینترنت و شبکه جهانی مجازی، قدرت و فرصتی برابر در دست مردم است و این امکان را در اختیار آنها قرار میدهد تا بتوانند بر رخدادهای سرنوشت‌ساز اجتماعی و سیاسی خود در جامعه نیز تأثیرگذار باشند. به همان اندازه که کنترل و تأثیر انسانها بر جنبه‌های سیاسی و اجتماعی زندگیشان افزایش پیدا میکند، عزت نفس، خودباوری و استقلال شخصی آنها نیز فزونی می‌یابد.

#### ۴. تحلیل متافیزیکی واقعیت مجازی

واقعیت مجازی بمتابه جهانی تحقق یافته در قلمرو مجازی همین جهان عینی و واقعی، بعنوان شکل متمایزی از وجود بمعنای واقعی کلمه، قابل تصور است؛ شکلی از وجود که فقط شبیه‌سازی یا بازی خیالی نیست، بلکه جهانی در نوع خود است که حوزه‌ی از امور مهم و اثربخش میتواند در آن پدید آید و معدوم شود. حتی نظر به اینکه اینترنت و فضای مجازی در مراحل اولیه رشد و توسعه خود است، میتوان تصور کرد که آینده فضای سایبری، نوآوریهای متافیزیکی نیز به همراه داشته باشد؛ بدین معنی که واقعیت مجازی - که امروزه بیشتر در قالبهای مجازی و شبکه‌های اجتماعی توصیف میشود - تا حدی میتواند دنیای جدید و متفاوتی تلقی گردد که ما هنوز در آستانه آن قرار داریم (همان: ۲۱۲).

برای روشن شدن مفهوم نوآوریهای متافیزیکی، توجه به آنچه امروزه «فروشگاه مجازی یا اینترنتی» (Cyber Store) نام گرفته، میتواند مفید باشد.



توصیف صاحب‌نظرانی چون «نیل بارت» از فروشگاه مجازی، قابل تأمل و راهگشا است: «فروشگاه سایبری، بزرگترین و مهمترین شکل تحقق‌یافته یک واقعیت مجازی است. مصرف‌کنندگان میتوانند در اطراف و اکناف فروشگاه اینترنتی با استفاده از یک ماوس یا کیبورد به جستجو بپردازند. قفسه‌ها پراز کالا است و خریدار میتواند انتخاب کند و حتی از کالا نمونه بگیرد» (Barrett, 1996: p.112). جالبتر از آن، فروشگاه‌های اینترنتی بی هستند که صرفاً محصولات الکترونیکی مانند متن، فیلم، موسیقی، نرم‌افزارها و... می‌فروشند، بنحوی که مستقیماً بر روی کامپیوتر شخصی خریدار بارگذاری میشوند و پرداخت وجه نیز بوسیله سیستم کارت اعتباری که تماماً الکترونیکی است، صورت می‌گیرد. نکته قابل تأمل اینست که عملیات چنین فروشگاه‌هایی تماماً در درون دنیای مجازی انجام میشود. در این عملیات، نه کالا، نه انتقال آن، نه دریافت و پرداخت مالی، هیچ‌کدام دارای عینیت فیزیکی نیستند اما با وجود این، واقعی هستند، چون منشأ اثر یا واجد اثر خارجی - یعنی همان مصرف و رضایت یا عدم رضایت مصرف‌کننده - است.

افزون بر این، یکی از مزایای متافیزیکی فضای مجازی، برقراری عدالت در توجه به هویت وجودی کاربران صرف‌نظر از اوصاف فیزیکی و ظاهری آنهاست: «افراد انسانی میتوانند از هر جنس، سن، نژاد، رنگ یا شکلی از امکانات مجازی استفاده کرده و از طریق آنها در فضاهای مجازی با دیگران ملاقات کنند بدون اینکه در مورد ویژگیهای جسمی و هویت فرد سرنخی به کسی داده شود»

(Blascovich & Bailenson, 2011: p.10). بهمین دلیل، جان کارماک در مورد مزیت و کارکرد واقعیت مجازی گفته است: «این یک ضرورت اخلاقی (moral imperative) است» (Harris, 2019: p.24)، چرا که واقعیت مجازی میتواند هرکسی را از هر نظر اقتصادی - اجتماعی، قادر به تجربه هر چیزی کند.

#### ۴-۱. اثبات واقعیت مجازی

نزاع پیرامنه‌یی که میان مخالفان و موافقان تکنولوژی و فضای مجازی که در حد افراط و تفریط از بدو پیدایش و طرح این ساحت وجودی از حیات انسان مدرن بوجود آمده و همچنان نیز ادامه دارد، علاوه بر تقویت رویکرد واقع‌انگاری فضای مجازی، تا حدودی ماهیت این پدیده نوظهور را نیز آشکار می‌سازد.

در این بخش از نوشتار لازم است نخست براساس کارآیی و اثربخشی دنیای مجازی در زندگی و سرنوشت انسان، واقعیت داشتن این فضا بنحو منطقی و عقلانی اثبات گردد و سپس از روی آثار و لوازم عینی آن، ماهیت و هویت این پدیده تحلیل و بررسی شود. استدلال منطقی در اثبات واقع‌انگاری فضای مجازی بدین صورت صورتبندی میشود:

**مقدمه ۱) فضای مجازی - اعم از اینترنت و فناوریهای مرتبط با آن - نه تنها منشأ اثر و سبب تغییر (Alter)، بلکه باعث دگرگونی (Transform) در سبک زندگی و فهم بشر از دنیا، ارزشها، اهداف و آرمانهای او گردیده و از جهتی تهدید و از جهت دیگر نوعی فرصت برای تمامیت، کمال و سرنوشت انسان محسوب میشود.**

مقدمه ۲) به بدهات عقلی و فلسفی، هر امری که منشأ اثر و سبب تغییر و دگرگونی در سبک زندگی و فهم بشر، خواه در راستای تعالی و بهبود و خواه برای انحطاط و تخریب حیات و سرنوشت انسان شود، قطعاً امری واقعی خواهد بود.

نتیجه) فضای مجازی، امری واقعی و برخوردار از عینیت و واقعیت است.

#### ۴-۲. تبیین ماهیت فضای مجازی بر اساس آثار و لوازم آن

پس از اثبات عقلانی واقعیت مجازی بر اساس اثربخشی آن در زندگی و سرنوشت انسان، این پرسش مطرح میشود که آیا میتوان به اقتضای قاعده منطقی «تُعرف الأشياء بأثمارها» با تبیین و تأکید بر آثار و لوازم عینی فضای مجازی، به شناختی هر چند اجمالی از ماهیت این دنیای مرموز و پیچیده دست یافت؟

قبل از پاسخ به این پرسش، توجه به چند نکته ذیل راهگشا و در حل مسئله فوق مؤثر خواهد بود:

— اولاً، نگاه یک سویه و متعصبانه و توأم با حب و بغض، همواره چشم انسان را بر روی بخشی از واقعیت میندود و بالتبع قضاوت او درباره کل واقعیت مورد نظر، را تحت الشعاع قرار میدهد. بدون شک کاوش در ماهیت فضای مجازی نیز از این قاعده عقلی — که در آموزه‌های دینی نیز با عنوان «حُبک للشیء [و بغضک للشیء] یعمی و یصم» (صدوق، ۱۴۱۳: ۴/۳۸۰، ح ۵۸۱۴) مورد تأکید قرار گرفته است — مستثنی نخواهد بود. افزون بر اینکه چنین رویکرد احساسی بی‌نه با جستجوی علمی و فلسفی سازگار است و نه دستاورد و نتیجه‌ی قابل قبول و مطابق با واقع بدنبال خواهد

داشت.

— ثانیاً، فضای مجازی بمنزله یک واقعیت مؤثر در زندگی و هستی انسان و جهان، مشروعیت حضور و میزان تأثیرگذاری خود را از هیچ فرد یا گروه و یا حتی از هیچ مرجع قدرتی دریافت نمیکند. بسیاری — حتی در محافل علمی و دانشگاهی — گمان میکنند که فناوری بطور عام و فضای مجازی بطور خاص، برای خدمت به انسانها پا به عرصه وجود نهاده و لاجرم در خدمت بشریت و اهداف و آرمانهای اوست. شاید در نگاه خوشبینانه و ظاهری، این ادعا درست بنظر آید، اما در نگاهی واقع بینانه و عمیقتر، این سخن بنحو مطلق درست و پذیرفتنی نخواهد بود.

واقعیت و تجربه حاکی از اینست که بمحض پیدایش فضای سایبری و تکنولوژیهای مشابه و حضور کاربری انسانها در دنیای مجازی، برخلاف تصور و انتظار اولیه آنها، این تکنولوژی و واقعیت مجازی است که آنها را به خدمت خود گرفته و انسانهایی که قرار بود مخدوم این فناوری باشند، در واقع خود به خادمان وابسته و وفادار به این آستان مجازی بدل شده‌اند و بناچار باید به اقتضات و منویات آن تن دهند!

با این اوصاف، وضع بسیار آشکارتر از اینست که مخالفت یا موافقت به حق یا ناحق عده‌ی از انسانها با واقعیت مجازی، در کیفیت یا چند و چون آن تأثیر داشته باشد. امروزه خواهناخواه فضای مجازی مانند هر تکنولوژی دیگری خود را بر ما تحمیل کرده و جزئی از زندگی ما شده است و ظاهراً هیچ راه‌گریزی از آن وجود ندارد. اما این حضور و تحمیل واقعیت مجازی، مانع وجودشناسی این پدیده جدید و شناخت ماهیت و تحلیل فلسفی

آثار و عوارض آن نیست.

– ثالثاً، بعقیده نگارنده، واقعیت مجازی برغم تمام آثار و لوازم مثبت و منفی یا مفید و مخرب برای بشر، و گستردگی قلمرو این اثرگذاری در همه ابعاد زندگی انسان امروزی – اعم از حوزه نظامی، آموزشی، علمی و پژوهشی، دانشگاهی، کسب و کار، صنعت، تجارت، اقتصاد، بانکداری، سیاست، اخلاق، دین، فرهنگ و... – ذاتاً واقعیتی خنثی و بلحاظ ارزشی بیطرف است.

برای روشن شدن مطلب لازم است نخست به بررسی اجمالی ماهیت فضای مجازی از دو دیدگاه کلان «تکنوستیزی» و «تکنوگرایی» و سپس به تبیین نظریه مختار خود با رویکرد واقع گرایی نقادانه از واقعیت مجازی پردازیم.

#### الف) دیدگاه تکنوستیزی (نئولادیسم)

طرفداران نظریه<sup>۱</sup> «نئولادیسم» (Neo-Luddism) با رهبری افرادی چون ایان بول، نویسنده کتاب ایستادگی در برابر زندگی مجازی و همچنین وندل بری نویسنده کتاب چرا نمیخواهم یک کامپیوتر بخرم؟، با دفاع سرسختانه از حفظ روشها و اسلوب سنتی زندگی و تقبیح روشها و سبک نوین آن و همچنین تأکید مغرضانه و یک جانبه بر عواقب مخرب و آثار زیانبار تکنولوژی جدید، در ارائه تصویری هولناک و ماهیتی شریر و مضر از دنیای مجازی، نقش بسزایی داشته‌اند (ر.ک: گرام، ۱۳۹۳: ۲۳-۲۱).

مدافعان این دیدگاه با رویکردی جبرگرایانه، فضای مجازی را ساختاری عینی، خارجی و متصلب فرض میکنند که در چارچوب آن، ذهنیت افراد شکل میگیرد و کاربران و مخاطبان خویش را

تحت سیطره خود قرار داده و نگرشها، ارزشها و مقاصد خود را بر آنها تحمیل میکند.

#### ب) دیدگاه تکنوگرایی (تکنوشیفتگی)

این جریان با عنوان «شیفتگی تکنولوژی» (Technophilia) براساس گزارش «نیل پُستمن» در کتاب تکنوپلی با تأکید جانبدارانه بر دستاوردهای مفید تکنولوژی، فضای مجازی و نوآوریهای آن را اکسیری معجزه‌گر میدانند که درمان هر دردی را میتوان در آن جست. طبق تعریف پُستمن، شیفتگان تکنولوژی کسانی هستند که «آنچنان به کامپیوتر خیره میشوند که عاشق به معشوقش؛ هیچ عیب و نقصی در آن نمیینند و هیچ بیم و هراسی در مورد آینده‌اش به خود راه نمیدهند» (Postman, 1993: p. 5).

صاحبان این نظریه با رویکردی خوشبینانه، فضای مجازی را بمنزله فرصت و زمینه‌ی در جهت تواناسازی انسان برای کسب انبوه اطلاعات و رشد آگاهی و فعلیت یافتن بُعد نظری او میدانند (عباسی قادی و خلیلی کاشانی، ۱۳۹۰: ۲۶).

#### ج) نظریه مختار (تکنورئالیسم)

دیدگاه مختار، نه رویکرد افراطی تکنوستیزی است و نه رهیافت تفریطی تکنوشیفتگی، بلکه نظریه‌ی است که میتوان آن را «تکنو رئالیسم» (Techno-Realism) نامید. طبق این نظریه باید با نگرشی بینابینی و بیطرفانه، به بررسی آثار و عوارض فضای مجازی پرداخته و با رویکردی واقع‌بینانه ماهیت این پدیده را مطالعه و تحلیل کرد. در این رهیافت عقلی، پژوهشگران ابعاد هستی‌شناختی واقعیت مجازی را نادیده نمیگیرند،



اما معتقدند این پدیده تکنولوژیک، تصمیم‌گیرنده و تعیین‌کننده نهایی برای انسان و سرنوشت او نخواهد بود. به بیان دیگر، آنها در عین اینکه ظرفیتها و تواناییها و آثار فضای مجازی را در نظر دارند، به اختیار و آزادی عمل او در مواجهه با دنیای مجازی نیز التفات دارند (ر.ک: معینی علمداری، ۱۳۸۴: ۱۱۳-۱۱۲). براساس این نظریه، تردیدها و نگرانیهایی که درباره ارزش نوآوریهای فضای مجازی و آثار و تبعات ناگوار آن مطرح میشود، بی‌اساس نیست. در عین حال، رویگردانی از این عرصه نوظهور نیز در حکم ستیز با واقعیت است.

سیطره فضای مجازی بر انسان و آینده او امری اجتناب‌ناپذیر است و بهمین دلیل، موضوع مهم و سرنوشت‌سازی است که برای فهم و درک عمیق آن و بالتبع دستیابی به ارزیابی بی‌درست و معقول، ناگزیر از اخذ رویکردی منصفانه در تحلیل فلسفی ماهیت و آثار و لوازم وجودی این واقعیت خواهیم بود؛ رویکردی مبتنی بر واقع‌نگری انتقادی که در پرتو آن، بحثها و بررسیها به هیچیک از دو طرف دلواپسان و شیفتگان فضای مجازی متمایل نگردد. برای این منظور لازم است که اولاً، بسوی نوآوریهای مجازی، صرفاً به این دلیل که نوآوری هستند نلغزیم، ثانیاً، باید با دیدی باز به ماهیت حقیقی و مزیت‌های ممکن آن نگاه کنیم. بعبارت دیگر، ما باید نسبت به دو نظری که در ذیل می‌آید به یک اندازه حساس و آگاه باشیم: اول اینکه، فضای مجازی ممکن است واقعاً راهی جدید و فرصتی مناسب برای رشد و کمال بشر و جوامع بشری باشد؛ دیگر اینکه، در نوآوریها و مزایایی که به جهان مجازی نسبت داده شده، ممکن است

مبالغه‌ها و اغراقهایی صورت گرفته باشد. پژوهش حاضر نیز با رویکرد تکنورئالیسم موافق است و سعی میکند که از این منظر، ماهیت فضای مجازی و نحوه وجود این واقعیت را بررسی و تحلیل فلسفی نماید.

#### ۴-۳. تمثیل متافیزیکی دنیای مجازی به «عالم مثال» در فلسفه اسلامی

در تحلیل فلسفی از واقعیت مجازی میتوان به شباهت این مرتبه از هستی به نحوه‌ی وجود که در فلسفه اسلامی از آن با عنوان «عالم مثال» یا «عالم خیال منفصل» یاد میشود، پی برد. توصیف و تبیین جایگاه و وجوه متعدد این دنیای مثالی که خود از عناصر غالب جهان معنوی اسلام، بویژه ایران باستان است، نیازمند پژوهشی مستقل است. در تفکر اسلامی، سهروردی، نخستین کسی است که مرتبه هستی‌شناختی دنیای مثالی را آشکار ساخت. اما ظاهراً پیش از او، ابن‌سینا در حکمة‌المشرقیین از آن سخن گفته بود (شایگان، ۱۳۸۰: ۳۳۳).

تحلیلی مختصر از مفهوم عالم مثال، به فهم بیشتر مطلب و درک شباهت آن با دنیای مجازی کمک خواهد کرد. در اصطلاح فلسفی، مفهوم «عالم» به موجود یا موجوداتی اطلاق میشود که از نظر مراتب کلی وجود، درجه یا مرتبه‌ی خاص از هستی را اشغال کرده‌اند، بطوریکه محیط و مسلط بر مادون خود، و مُحاطِ مافوق خویش هستند. براساس این تعریف، همه اجسام و موجودات جسمانی و مادی با اینکه اجناس و انواع مختلفی هستند، یک عالم بشمار می‌روند؛ زیرا هیچ نوعی از انواع و هیچ جنسی از اجناس، بر انواع و

اجناس دیگر احاطه وجودی ندارد (طباطبایی، ۱۳۶۶: ۵ / ۱۴۵).

اما عوالم بر حسب مراتب وجود، به سه عالم کلی تقسیم میشوند؛ عالم عقلی، عالم مثال و عالم مادی. بدین معنا که عوالم هستی یا مادی هستند یا مجرد؛ و مجرد یا عقلی است یا مثالی (ملاصدرا، ۱۳۸۰: ۷ / ۱۰۷). بیان وجوه تمایز و تفاوت این مراتب سه‌گانه نیز در تبیین شباهت دنیای مجازی با عالم مثال رهگشاست.

اولین تفاوت میان این سه عالم، در نسبت آنها به ماده و آثار ماده است؛ عالم عقلی، عالمی است که هم در مقام ذات و هم در مقام فعل، از ماده و آثار ماده مانند زمان و مکان و ابعاد و اشکال و کم و کیف و... مبراست. عالم مثال، عالمی مجرد از ماده است ولی آثار و خواص ماده را دارد؛ یعنی موجودات در این عالم، دارای ماده نیستند ولی آثار و لوازم ماده از جمله شکل و بُعد و وضع را دارند. عالم مادی، عالمی است که هم مقرون به ماده است و هم دارای آثار ماده. به بیان فلسفی، عالم مادی عالمی است که صور موجود در آن، ذاتاً و فعلاً به ماده تعلق دارند و قهرآز آثار مادی نیز برخوردارند (طباطبایی، ۱۳۸۵: ۳۲۲-۳۱۴).

در آثار فلسفی از عالم مثال به عالم مقدر، عالم مثل معلقه [صورت‌های مجرد] و عالم صور مقدری تعبیر میشود (ملاصدرا، ۱۳۸۳: ۸ / ۲۳۸؛ طباطبایی، ۱۳۶۶: ۵ / ۱۴۸). بر اساس این نامگذاری که بیانگر ماهیت و چیستی عالم مثال است، میتوان به یکی از وجوه اساسی شباهت دنیای مجازی با عالم مثال دست یافت؛ چرا که بنیاد واقعیت مجازی نیز بر ارقام و مقادیر، استوار است و در این ساحت از هستی، خبری از حضور ماده و

اجسام مادی نیست، هر چند آثار و خواص ماده یعنی شکل و بُعد و وضع و مقدار و رنگ و... را داراست؛ منتها نه بعنوان صورتهای مادی و اعراض خارجی بلکه بنحو مثالی و صورتهای مجرد از ماده.

صدرالمتألهین معتقد است صورتهای مجرد مثالی یا خیالی، نه در ذهن موجودند (بدلیل امتناع انطباق کبیر بر صغیر)، نه در خارج و عالم عینی (وگرنه هر انسان سلیم الحسی آنها را میدید) و نه در عالم عقول و مجردات محض (بدلیل جسمانی بودن این صور). بنابراین صورتهای مجرد مقدری و جسمانی ضرورتاً باید در صُقع و کرانه دیگری از هستی موجود باشند که همان عالم مثال یا عالم خیال منفصل است (ملاصدرا، ۱۳۸۳ الف: ۱ / ۳۰۲-۳۰۱). در واقع، این جهان، عرصه پیوند و رویارویی ماده و مجرد - غیرمادی - است؛ فضایی است که در آن بتعبیر ملاصدرا «نفس آدمی بین تجسم مادی و تجرد عقلی است» (همو، ۱۳۸۲: ۲۶۷).

مطلب فلسفی دیگری که درباره عالم مثال و شباهت آن با دنیای مجازی، قابل تأمل است و به فهم ماهیت واقعیت مجازی کمک میکند اینست که بر اساس وجودشناسی صدرایی، حقیقت وجود، یک امر واحد تشکیکی و دارای مراتب است<sup>۲</sup> و هر مرتبه‌یی که از نظر وجودی قویتر باشد، بر مرتبه دیگر مقدم است (همو، ۱۳۸۱: ۱۹۴؛ همو، ۱۳۸۲: ۷۳)؛ از اینرو، عالم عقلی به سبب شدت و قوتش بر عالم مثال و عالم مثال نیز بدلیل شدت و قوتش بر عالم مادی، مقدم است. بنابراین عالم عقلی محیط بر عالم مثال و عالم مثال محیط بر عالم مادی است (همو، ۱۳۸۱: ۴۹۵).

از این قاعده هستی‌شناختی برمی‌آید که هر ساحت و مرتبه‌یی از هستی، یا محیط بر مرتبه‌ی دیگر یا محاط به مرتبه‌ی دیگر، بنحو مانعة‌الخلو است؛ یعنی ممکن است هم محیط بر مرتبه‌یی و هم محاط به مرتبه‌ی دیگری باشد، مانند عالم مثال که از یکسو محیط بر عالم مادی و از سوی دیگر محاط به عالم عقلی است، ولی امکان ندارد که نه محیط باشد و نه محاط. بر همین اساس دنیای مجازی نیز بعنوان مرتبه و ساحتی از واقعیت، از این قاعده وجودشناختی مستثنی نخواهد بود؛ منتها این مرتبه وجودی در تحلیل عقلی و واقع‌بینانه، به عالم مثال (که از جهتی محیط بر عالم مادی و از جهت دیگر، محاط به عالم عقلی است) شباهت بسیاری دارد؛ احاطه‌ی دنیای مجازی بر جهان مادی بر حسب شدت و قوت بر کسی پوشیده نیست. از طرفی، محدودیتها و ضعف وجودی این مرتبه‌ی هستی نسبت به عالم عقلی، حاکی از محاط‌بودن آن است.

یکی دیگر از وجوه شباهت دنیای مجازی با عالم مثال در فلسفه‌ی صدرایی، از این اصل وجودشناختی روشن میگردد که مرتبه‌ی مافوق هستی، مشتمل بر کمالات مرتبه‌ی مادون خود بنحو اعلی و اتم است (همو، ۹۴: ۱۳۸۹).

به همین دلیل، عالم مثال دارای نظام مثالی است که مطابق با نظام عالم مادی است و همه‌ی کمالات وجودی آن را بنحو اشرف و اعلا دارد. بر این اساس، دنیای مجازی نیز که همچون عالم مثال، مطابق با نظام عالم مادی است، بلحاظ وجودی قلمرویی وسیعتر از عالم مادی داشته و در عین حال، آثار، کمالات و صفات وجودی عالم مادی را داراست. افزون بر اینکه بسیاری از محدودیتها، تضاد و تراحم

عالم مادی، در عالم مثال و دنیای مجازی دیده نمیشود؛ زیرا بسیاری از این محدودیتها، مزاحمتها و موانع ناشی از حضور ماده و اسباب مادی و قوانین حاکم بر این عالم است و دنیای مجازی همچون عالم مثال بدلیل تجرد و رهایی از ماده و قیودات مادی، از این محدودیتها و موانع نیز مبرا است. برخی از صاحب‌نظران معاصر نیز بر این شباهت تصریح کرده‌اند:

از آنجا که جهان مثالی، جهانی اوسط است، دو بُعد دارد و این امر آن را از دو جهان دیگر یعنی جهان معقول و جهان محسوس متمایز میکند. این جهان به جهان مجازی «سایبرسپیس» شبیه است؛ با این تفاوت که هم جزئی از کلیتی رده‌بندی شده است — یعنی در سلسله مراتب وجود، جایگاه خاصی دارد — و هم از دید بصیرت، بهره‌مند است (شایگان، ۱۳۸۰: ۳۳۴ — ۳۳۳).

برغم این شباهت ظاهری که میان دنیای مجازی و عالم مثال وجود دارد، نباید از تفاوت‌های آن دو غافل بود. با توجه به جایگاه وجودی و معرفت‌شناختی هر یک میتوان دریافت که این دو جهان، در سطوح ادراکی واحدی جای ندارند؛ زیرا یکی برغم آنکه زمان و مکان را در زمان واقعی درهم می‌فشرده، در سطح افقی — یعنی محسوسات — باقی میماند در حالیکه دیگری حلقه‌ی انتقالی است برای دستیابی به سطوح عالیتر مشاهده و بصیرت و در نتیجه اهمیت آن ناشی از جایگاه آن در مرتبه‌ی عمودی هستی است... با این حال باید اذعان کرد که شیوه‌های مجازی‌سازی آنان شباهتهای حیرت‌انگیز دارد» (همان: ۳۴۴).

در هر دو جهان، حیطه‌ها و مقامهای گوناگونی وجود دارد و در هر دو، خاصیت گذر از درون به

برون و برعکس برقرار است؛ زیرا هر دو جهان شیوه تبدیل یک حالت به حالتی دیگر هستند. در هر دو با دیگر جا و لا مکان سر و کار داریم؛ چرا که جا و مکان این دو جهان را نمیتوان معلوم کرد و در هیچ نقشه جغرافیایی بی جای ندارد. در هر دو جهان با شیوه‌های خاص فعلیت یافتن مواجهیم؛ چرا که در دنیای مجازی – همچون عالم مثال – بجای گذر از قوه به فعل، با حرکتی معکوس یعنی فعلیتی مبدل به قوه سر و کار داریم. توضیح مطلب اینکه، به اعتقاد برخی از صاحب‌نظران مانند «پی‌یر لوی» مجازی‌سازی پیش از هر چیز، فرایند تبدیل یک شیوه هستی بشیوه‌ی دیگر است. هر فعلیت فلسفی بی اساساً از ابتدا بر گذر از قوه به فعل مبتنی بوده است؛ در حالیکه آنچه در روزگار ما در ساخت مجازی در حال وقوع است، «تبدیلی معکوس» است، یعنی اکنون فعل است که به قوه تبدیل میشود؛ «بنابراین مجازی‌سازی را میتوان خیلی ساده، حرکتی معکوس فعلیت دادن تعریف کرد» (Levy, 1995: p.15).

یکی دیگر از شباهتهای دو عالم مجازی و مثال اینست که در هر دو جهان با انسانهای سالک و مهاجر بسیار مواجه هستیم. در دنیای مجازی، امواج دیدارها و تلاقیها، مخاطب سالک را در میان شبکه‌ها و اقلیمهای مجازی به اینسو و آنسو به جستجوی ناشناخته‌ها و کشف ساحتهای جدید میبرد؛ در عالم مثال نیز مخاطب مهاجر، سالکی است که با قوه تخیل گام‌بگام از مراتب و درجات هستی عبور و صعود میکند «تاسرانجام در سکوت نیستی، فنا گردد» (شایگان، ۱۳۸۰: ۳۴۵ – ۳۴۴). این شباهتهای ظاهری – که نباید آنها را مطلق پنداشت – انسان امروزی را مستعد ادراک و تجربه

تجرد فلسفی و آماده پذیرش امور غیر ملموس کرده و او را در معرض استحاله صورتها و شیوه‌های مجازی‌سازی قرار داده است. اگرچه این شیوه‌ها کاملاً به پدیده‌های محسوس وابسته‌اند، لیکن جوهری از هستی را بنمایش میگذارند که با اندکی تسامح میتوان آنها را «لطیف» و «مجرد فرامادی» توصیف کرد. این کمترین دستاورد فلسفی مجازی‌سازی در روزگاری است که انس و علاقه و شاید امید به تجربه امور متعالی و قدسی برای آدمیان کمرنگ شده است.

### جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

در این پژوهش، ضمن توصیف مفهومی فضای مجازی، مهمترین خصوصیات وجودی این پدیده – از قبیل لامکانی و فرازمانی بودن، هویت تعلق‌ی داشتن، عدم محدودیت به قوانین وضعی، همه‌جایی بودن و قابلیت دسترسی بطور همزمان برای افراد بشر – مورد اشاره قرار گرفت.

واقعیت مجازی بلحاظ فلسفی میتواند دنیایی جدید و متفاوت از جهان عینی و فیزیکی تلقی شود، بنحوی که علاوه بر دستاوردهای تکنولوژیکی، نوآوریهای متافیزیکی ارزشمندی را نیز برای بشر به ارمغان آورد. بنابراین از دید این نوشتار، واقعیت مجازی برغم تمام موضعگیریهای موافقان و مخالفان در تبیین آثار و تبعات مفید یا مخرب آن، فی‌نفسه واقعیتی خنثی و بلحاظ ارزشی بیطرف است و در عین حال، بعنوان قلمرویی از هستی و زندگی انسان، امری اجتناب‌ناپذیر است که ظاهراً راه‌گریزی از آن نیست. بر این اساس، همگام و همراه با رویکرد تکنو رئالیسم – واقع‌نگری نقادانه به

تکنولوژی — دریافتیم که فضای مجازی شاید واقعاً مجرایی جدید و فرصتی مناسب برای رشد و کمال بشر و جوامع انسانی باشد و درعین حال در نوآوریها و مزایایی که تکنو شیفتگان به این دنیای مجازی نسبت میدهند ممکن است افراط و اغراقهایی صورت گرفته باشد.

در این تأمل فلسفی از واقعیت مجازی، به شباهت این ساحت وجودی به «عالم مثال» یا «عالم صور مقداری» در فلسفه اسلامی نیز اشاره گردید؛ زیرا بنیاد واقعیت مجازی بر اعداد و ارقام و صورتهای مقداری، استوار است و در این عرصه نیز همچون عالم مثال، با اینکه خبری از حضور ماده و اجسام فیزیکی نیست ولی آثار و لوازم ماده — یعنی شکل، رنگ، بُعد، مقدار و... — وجود دارد.

در عین حال با وجود شباهتهای مذکور، نباید از تفاوتهای اساسی این دو عالم نیز غافل شد؛ با تأمل در جایگاه هستی شناختی و معرفت شناختی هر یک دریافتیم که این دو جهان در سطوح وجودی و ادراکی واحدی جای ندارند؛ زیرا یکی — دنیای مجازی — برغم درهم شکستن قالب زمان و مکان واقعی، همچنان در سطح افقی و عرضی محسوسات باقی میماند و دیگری — عالم مثال — در مراتب طولی و عمودی هستی، نقش واسطه و حلقه انتقال برای دستیابی به حقایق متعالی و سطوح عالیترا مشاهده و بصیرت را ایفا میکند.

بنظر نگارنده، کمترین دستاورد فلسفی «مجازی سازی» در روزگار ما اینست که با ترسیم و بنمایش گذاشتن جوهری از هستی — که میتوان آنها را با اندکی تسامح، «صورتتهای مجرد» و «لطیف» نامید — انسان امروز را مستعد ادراک و

تجربه «حقایق مجرد» و آماده پذیرش امور قدسی، انتزاعی و غیر ملموس کرده است.

### پی نوشتها

۱. این افراد، خود را پیرو «ند لاد» (Ned Ludd) تکنوستیز مشهور بریتانیایی، در اوایل قرن نوزدهم میلادی میدانند که در برابر اختراعات جدید و نوآوریهای تکنولوژیک ایستادگی و مخالفت میکرد.
۲. عین عبارت ملاصدرا چنین است: «و الوجودات فی ذاتها لا تختلف بالذات إلا بالشدّة و الضعف و الکمال و النقص و التقدّم و التأخّر» (ملاصدرا، ۱۳۸۱: ۱۹۴).

### منابع

- شایگان، داریوش (۱۳۸۰) افسون زدگی جدید: هویت چهل تکه و تفکر سیار، ترجمه فاطمه ولیانی، تهران: فروزان روز.
- صدوق، محمدبن علی بن بابویه (۱۴۱۳ق) من لایحضره الفقیه، قم: جامعه مدرسین.
- طباطبایی، سید محمد حسین (۱۳۶۶) اصول فلسفه و روش رئالیسم، ۵ جلدی، تهران: دفتر نشر اسلامی.
- — — — — (۱۳۸۵) نه‌ایة الحکمة، قم: مؤسسه آموزشی امام خمینی.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۲) «دو جهانی شدن‌ها و آینده جهان»، نامه علوم اجتماعی، تهران: دانشگاه تهران، دانشکده علوم اجتماعی، ش ۶۹ و ۷۰، ص ۲۸ — ۱۵.
- — — — — (۱۳۸۳) «جهانی شدن‌ها؛ مفاهیم و نظریه‌ها»، فصلنامه ارغنون، ش ۲۴، ص ۵۸ — ۱.
- عباسی قادی، مجتبی؛ خلیلی کاشانی، مرتضی



Barrett, n. (1996). *The State of the Cybernation*, London: Koganpage.

Bendikit, M. (1991). *Cyberspace: First steps*, Cambridge: the Mit press.

Berry, W. (1990). *Why I am not going to buy a computer?* New York: Northpoint.

Blascovich, J., & Bailenson, J. (2011). *Infinite reality: Avatars, eternal life, new worlds, and the dawn of the virtual revolution*. New York: William Morrow & Co.

Harris, B. J. (2019). *The history of the future: Oculus, facebook, and the revolution that swept virtual reality*, New York: HarperCollins.

Heim, M. (1994). *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford: university press,

Lanier, J., (2017). *Dawn of the new everything: Encounters with reality and virtual reality*. New York: Henry Holt and Company.

Levy, Pierre, 1995, *Quest-cee quele virtuel?*, Paris: La decouverte.

Postman, N. (1993). *Thechnopoly: The surrender of culture to Technolo*, New York: Vintage Books.

Vrooman, S. S. (2002). *The art of invective: Performing identity in cyberspace*. New Media & Society, 4(1), 51-70.

(۱۳۹۰) تأثیر اینترنت بر هویت ملی، تهران: پژوهشکده مطالعات راهبردی.

گرام، گوردن (۱۳۹۳) جستاری فلسفی در ماهیت اینترنت، ترجمه محمدرضا امین ناصری، تهران: کویر.

محسنی، منوچهر (۱۳۸۰) جامعه‌شناسی جامعه اطلاعاتی، تهران: دیدار.

معینی علمداری، جهانگیر (۱۳۸۴) «هویت و مجاز: تأثیر هویتی اینترنت»، فصلنامه مطالعات ملی، ش ۴، ص ۱۲۳-۱۰۷.

ملاصدرا (۱۳۸۰) الحکمة المتعالیة فی الاسفار الاربعة، ج ۷، تصحیح و تحقیق مقصود محمدی، تهران: بنیاد حکمت اسلامی صدرا.

— — — — — (۱۳۸۱) المبدأ و المعاد، تصحیح و تحقیق محمد ذبیحی و جعفر شاه‌نظری، تهران: بنیاد حکمت اسلامی صدرا.

— — — — — (۱۳۸۲) الشواهد الربوبیة فی المناهج السلوکیة، تصحیح و تحقیق سیدمصطفی محقق داماد، تهران: بنیاد حکمت اسلامی صدرا.

— — — — — (۱۳۸۳ الف) الحکمة المتعالیة فی الاسفار الاربعة، ج ۱، تصحیح و تحقیق غلامرضا اعوانی، تهران: بنیاد حکمت اسلامی صدرا.

— — — — — (۱۳۸۳ ب) الحکمة المتعالیة فی الاسفار الاربعة، ج ۸، تصحیح و تحقیق علی اکبر رشاد، تهران: بنیاد حکمت اسلامی صدرا.

— — — — — (۱۳۸۹) مجموعه رسائل فلسفی صدر المتألهین، تصحیح و تحقیق سید محمد یوسف ثانی و حامد ناجی اصفهانی، تهران: بنیاد حکمت اسلامی صدرا.

فردا صدرا