



محسن خیمهدوز

فوتبال و واقعیت مجازی

۱. زمینه تاریخی واقعیت مجازی

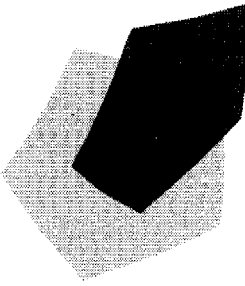
ارنست مندل، اقتصاددان معاصر، سرمایه‌داری را به سه دوره کلاسیک امپریالیسم و معاصر تقسیم می‌کند. با همین ایده، ولی با قرائتی متفاوت، می‌توان نگاهی دیگر به دوران تاریخی سرمایه‌داری انداخت تا از یک سوزینه‌های تاریخی شکل‌گیری نظام‌های فکری- فرهنگی، از جمله شناخت مفهوم امر واقع در هر دوره بهتر فهمیده شود و هم این که نگاه ایدئولوژیک مندل به دوره‌های تاریخی سرمایه‌داری نیز نقد شود. سه دوره تاریخی سرمایه‌داری، زمینه‌ساز شکل‌گیری سه رویکرد فرهنگی متناسب با هر دوره بوده است.

دوره اول یا دوره کلاسیک سرمایه‌داری، دوره تولیدات انبوه کارخانجات صنعتی است. دوره‌ای که در آن مشابه‌سازی و سسری‌سازی کالا، مناسبات مسلط تولیدی را در نظام سرمایه‌داری تشکیل می‌دهد. تحلیل مارکس و انگلس از شیوه تولید سرمایه‌داری و تدوین تئوری "زیربنا و روبنا" در همین دوره تاریخی انجام گرفت. در این دوره و تحت تاثیر ویژگی اصلی آن، یعنی فضای رقابت آزاد، مفهوم ملیت‌گرایی نیز گسترش یافت و فراگیر شد. نظام فکری- فرهنگی که متناسب با این دوران شکل گرفت و حوزه‌های هنر و ادبیات را تحت تاثیر قرار داد، اندیشه "رنالیسم" بود. در این دوران علم و علم‌اندیشی به شکل خام و افراطی فراگیر شد، به طوری که امر واقع تحت تاثیر الگوی واقعیت فیزیکی در طبیعت مبنای همه نوع شناخت و تبیین قرار گرفت. تساوی علمی = با معنا و تساوی غیرعلمی = بی معنا، محصول همین دوران است که به تدریج به پوزیتیویسم منطقی رسید. ایدئولوژی علم نیز که بیانگر رئالیسم خام و اولیه است، در دوران اولیه نظام سرمایه‌داری شکل گرفت. دوره دوم سرمایه‌داری، دوره سرمایه‌داری انحصاری

است. این دوره شروع حاکمیت بانک‌داران، کارتل‌ها و تراست‌های صنعتی است. در این دوره گسترش حوزه نفوذ نظام سرمایه‌داری از طریق صدور کالا به کشورهای پیرامونی در دستور کار قرار گرفت. در این مرحله نظام سرمایه‌داری با دو مشکل اساسی روبرو بود، اول مشکل کارگرانی که بار تولید بر دوش آنان بود و دوم مشکل بازاریابی کالا‌های انبوه تولید شده که عمدتاً از طریق دستکاری حکومت‌های محلی، بازار مناسب برایشان فراهم می‌شد. غلبه بر این مشکلات با وجود سودآوری مناسبه پیامدهای نامطلوب سیاسی و فرهنگی هم ایجاد می‌کرد. رشد اعتراضات کارگری در درون نظام سرمایه‌داری همراه با رشد جنبش‌های آزادی‌بخش در کشورهای پیرامونی، محصول همین دوره از نظام سرمایه‌داری است. دوره‌ای که در ادبیات ایدئولوژیک لیبرال به آن مدرنیسم می‌گویند و در ادبیات ایدئولوژیک مارکسیسم کلاسیک از آن با عنوان امپریالیسم یاد می‌شود. تئوری امپریالیسم به مثابه بالاترین مرحله سرمایه‌داری را لنین در همین دوره تدوین کرد. این تئوری در آغاز دوره سوم سرمایه‌داری با ظهور مورد نقضی چون شرکت‌های چندملیتی ابطال شد. بنابراین برخلاف نظر باورمندان به تئوری امپریالیستی لنین (از جمله مندل)، نمی‌توان دوره سوم سرمایه‌داری را با آن تبیین کرد. صنعت موجود در دوره دوم که بیشتر متکی بر ماشین‌آلات مکانیکی است، به صنعت کثیف معروف شده است. نظام فکری- فرهنگی متناسب با این دوران نیز "رمانتیسیسم" است. اندیشه رمانتیک با ظهور مدرنیته تمام حوزه‌های ادبیات، هنر و فلسفه را فرا گرفت. فیلم‌های سینمایی بازمانده از دوران ظهور مدرنیته، سرشار از فرم‌های رمانتیک و محتوای فکری و رفتاری رمانتیک است. دوره ظهور اندیشه‌های رمانتیک دوران اعتراض به علم‌اندیشی

ایدئولوژیک و علم‌گرایی افراطی و در واقع اعتراض به "واقعیت فیزیکی" و به عبارت بهتر، اعتراض به شیء‌شدگی انسان است. در این دوران زمینه‌های بروز "واقعیت آرمانی" فراهم شد. آرمان‌گرایی و اهمیت یافتن نیازهای انسانی، به تدریج در تمام قلمروهای فرهنگ و هنر گسترش یافت و به رفتار انسان‌ها و نظام‌های اجتماعی شکل داد. اگر در دوره اول، علم به زندگی انسان‌ها معنا می‌داد، در دوره دوم، معناسازی به صورت رمانتیک، هنری و ادبی ایجاد می‌شد. از دیگر سو انتقاد به وضعیت علم و تکنیک و تبعات نامطلوب آن‌ها بر زندگی انسان‌ها نیز به تدریج آغاز شد (نیچه، هایدگر، مکتب فرانکفورت). منتقدان بر این باور بودند که مدرنیته از جهان اسطوره‌زدایی و تخیل‌زدایی کرده است و اگر هنر و فرهنگی در این دوران وجود دارد، از جنس صنعت فرهنگی و تابع نظام تولید و عرضه کالا برای سودآوری است و نه اصالت بخشیدن به تخیل و زیبایی‌شناسی فرهنگ. سیر رو به فزونی جریان منتقد مدرنیته منجر به ظهور واقعیت آرمانی در انواع ایدئولوژی‌ها شد. بنابراین "واقعیت" دیگر آن چیزی نبود که باید به صورت علمی شناخته می‌شد، بلکه آن چیزی بود که پس از نقد ایدئولوژیک واقعیت رثال، باید آرمان‌گرایانه ساخته می‌شد (مکتب فرانکفورت).

دوره سوم سرمایه‌داری، دوره صدور سرمایه است. دوره‌ای که سرمایه‌داری با اصلی‌ترین متن آسیب‌شناسانه در مورد خود آشنا شد، یعنی دوران آشنایی با کتاب کاپیتال مارکس. آسیب‌شناسی مارکس از نظام سرمایه‌داری از یک سو و شکل‌گیری مخالفت‌های جهانی علیه سرمایه‌داری از دیگر سو، همراه با ظهور انقلاب الکترونیک و پیامد آن یعنی صنعت دیجیتال، نظام سرمایه‌داری را وارد دوران سوم حیات خود کرد. دورانی فراصنعتی که برخی آن را دوران پست‌مدرن می‌نامند. اگر



سینما و فوتبال دو بازی اند و دو واقعیت، اما بازی و واقعیتی مجازی. واقعیتی که هست، اما واقعی نیست

دوران دوم سرمایه‌داری دوران فتح بازار بود، دوران سوم سرمایه‌داری دوران ایجاد بازار است و همین "واقعیت" سرمایه‌داری را در مسیر نوعی تکثرگرایی^۷ قرار داده است. صنعت موجود در دوره سوم سرمایه‌داری که بر تکنولوژی الکترونیک استوار است، به صنعت تمیز^۸ معروف شده است. پس از شروع دوره سوم سرمایه‌داری، به تدریج انتقال صنعت کثیف (صنعت مکانیک و کارگر بر) به کشورهای پیرامونی و در حال رشد در دستور کار قرار گرفت و در همان حال پایه‌های صنعت تمیز (صنعت الکترونیک و روباتیک) در کشورهای رشد یافته سرمایه‌داری روز به روز تقویت شد، تا این که بشر امروز را به عصر انفجار اطلاعات و دوران ارتباطات نوین، اما مجازی (اینترنت) وارد کرد. با شکل‌گیری دوران سوم سرمایه‌داری و ظهور تکنولوژی الکترونیک و دیجیتال، فرهنگ بشر وارد دورانی شد که در گذشته‌اش به هیچ وجه نشانی از آن وجود نداشته یعنی دوران "واقعیت مجازی".^۹ "واقعیت مجازی" داستان تازه دوران معاصر بشر است که حتی نظام زمینه‌ساز خود، یعنی نظام سرمایه‌داری را نیز تحت تاثیر قرار داده است. واقعیت مجازی نه موضوع بحث رئالیسم خام و اولیه است و نه موضوع آرمان‌گرایی‌های رمانتیک-ایدئولوژیک ثانویه. دوران واقعیت مجازی، دورانی است که در آن دیگر نه واقعیت فیزیکی، تنها واقعیت شناخته شده بشری است و نه واقعیت آرمانی ایدئولوژیک-رمانتیک، تنها واقعیت مرجع انسان‌ها به شمار می‌رود. "واقعیت مجازی" رقیبی بسیار قوی است که ایدئولوژی‌ها و سایر دانش‌های فیزیکی و انسانی کلاسیک در برابرش خلع سلاح‌اند. کالین مک کیب^{۱۰} در مقدمه کتابی از

فردریک جیمسون^{۱۱} در همین مورد پرسش جالبی مطرح می‌کند. او می‌پرسد اگر فلسفه سیاسی دوران اول سرمایه‌داری مبتنی بر واقع‌گرایی و رفورم و اصلاح‌گری است و اگر فلسفه سیاسی دوران دوم سرمایه‌داری بر آرمان‌گرایی و رادیکالیسم ایدئولوژیک استوار است، وضعیت فلسفه سیاسی دوران سوم (دوران واقعیت مجازی) چیست؟

۲. زمینه معرفت‌شناختی واقعیت مجازی
در نظام معرفت‌شناسی، خبر و دیتا^{۱۲} در فرم گزاره‌ای و قضیه‌ای آن، مبنای دانایی و کسب خبر از جهان خارج از ذهن به شمار می‌رود. صرف نظر از این که این گزاره‌ها چگونه توجیه و ارزیابی می‌شوند و با چه متد و روشی صدق و کذبشان تحقیق می‌شود، مبنای اتصال ذهن ما به واقعیت جهان پیرامونی هستند. واقعیت حقیقی از طریق دیتا و خبر واقعی، خود را بر ما باز می‌نمایاند و بازنمایی می‌شود. پدیده واقعیت مجازی از یک طرف واقعی است و موجود و تاثیرگذار و از سوی دیگر کاملاً کاذب است و غیر حقیقی. اگر دستگاه ذهن انسان با دیتایی تحریک شد و عکس‌العمل نشان داد و رابطه‌اش را با جهان خارج تنظیم کرد، اما این دیتا و خبر صدق معرفتی نداشت، در این صورت ما با چه واقعیتی روبرو هستیم؟ واقعیتی حقیقی؟ یا دیتایی غیر صادق؟ یا مجموعه دیتایی کاذب، اما مولد امری واقع و حقیقی؟ به نظر می‌رسد پاسخ در فهم پدیده‌ای به نام "واقعیت مجازی" نهفته است. یک نمونه عینی از این واقعیت مجازی موردی است که اخیراً در دنیای پزشکی اتفاق افتاده است. پزشک در حین انجام عمل جراحی تصمیم می‌گیرد درد عمل را به کلی از بدن بیمار حذف کند. برای این کار یک سری اطلاعات کاذب به بخش‌هایی از مغز می‌فرستد و مغز از طریق دریافت این اطلاعات، نه تنها درد را در عضو مورد نظر فراموش می‌کند، بلکه احساس راحتی و آرامش را در همان جا تصور می‌کند. این عمل از یک سو بر ارسال اطلاعات کاذب به مغز و ساخت جهانی کاذب و غیر واقعی از بدن بیمار مبتنی است، به طوری که ادراک انجام شده توسط مغز بیمار، به لحاظ معرفت‌شناختی ادراک معتبری نیست، اما از طرف دیگر آن چنان واقعی است که کاربرد مفید آن غیر قابل انکار است، به طوری که بیمار درد سنگین عمل جراحی را تا بهبودی کامل تحمل می‌کند، بی‌آن که آن را حس کند و درد بکشد. چنین اتفاقی را در فیلم ماتریکس^{۱۳} هم می‌بینیم. فیلمی که بر اساس تئوری مغز در محفظه^{۱۴} (یا مغز در خمره) هیلاری پاتنم، فیلسوف تحلیلی

معاصر، ساخته شده است. این تئوری به مغزی اشاره دارد که جهان را به صورت غلط برای ما بازنمایی می‌کند و چون ما همواره تحت تاثیر مغزی هستیم (به قول دکارت مغزی شیطانی) که حصول معرفت را برای ما ناممکن می‌سازد، بنابراین آنچه در عمل شناخت اصالت می‌یابد، شکاکیت است و نه عقلانیت و کسب معرفت.

نشانه صحت این تئوری هم ناقص بودن دائمی ادراکات ذهن بشر است. اما پاتنم نشان داد که باور به این تئوری از شکاکیت افراطی سر در می‌آورد، به طوری که دامن خود شکاکیت را هم می‌گیرد. اگر مغز در محفظه (یا خمره)، مغزی است که دائم خطای شناختی تولید می‌کند، پس باید بپذیریم که تصور مغز در خمره را هم همان مغز شکاک آفریده و از این رو خود مغز شیطانی و به عبارت بهتر، اصل شکاکیت هم مورد سوال و تردید قرار می‌گیرد. تئوری مغز در خمره مبنای اساسی خلق واقعیت مجازی شده است. واقعیتی که نیست، اما شناخته و ادراک می‌شود و در دنیای واقعی هم کاملاً تاثیرگذار است. چنین واقعیتی مولد صدق و کذب مجازی هم هست. در فیلم ماتریکس^{۱۵} کامپیوتر فرمانده، نقش مغز در خمره را بازی می‌کند و پیوسته در حال ساخت جهان‌های مجازی با عناصر واقعی است.

اما واقعیت مجازی را نباید با تخیل یکسان گرفت، زیرا تخیل، امری واقعی (و نه فیزیکی) است. غیر فیزیکی بودن تخیل به معنای غیر واقعی بودن آن نیست، مانند ذهن که غیر فیزیکی بودنش آن را غیر واقعی نمی‌سازد. اما واقعیت مجازی، واقعی نیست، گرچه در جهان حقیقی تاثیرات واقعی دارد. همین وضعیت است که تعیین مرز جهان واقعیت مجازی با جهان واقعیت حقیقی را دشوار می‌سازد. پیش فرض‌های نامعتبر ذهنی که تنقیح نشده و نقد نشده مانده‌اند، به تدریج نقش مغز در خمره را بازی می‌کنند و مولد جهان‌های مجازی به ظاهر واقعی، ولی در ماهیت غیر واقعی می‌شوند. جهان‌هایی که متعلق باور باورنده قرار می‌گیرند و فضا را برای جهان‌های حقیقی مبتنی بر دیتا و خبرهای واقعی تنگ می‌کنند. نقد مداوم، تمایز این دو جهان را آشکار می‌سازد و رابطه باور و معرفت را که در واقعیت مجازی از تنظیم خارج شده است، دوباره تنظیم می‌کند. مثلاً وقتی فردی می‌گوید: "باور دارم که در بیرون از اطاق باران می‌بارد"، گزاره‌ای بیان کرده که از دو قسمت تشکیل شده: قسمت اول: باور دارم که... و قسمت دوم: در بیرون اطاق باران می‌بارد. قسمت اول را گرایش‌های

گزاره‌های^{۱۴} و قسمت دوم را گزاره معرفتی می‌نامند. در پرسش از امر واقع^{۱۵}، گزاره معرفتی است که مبنای تحلیل و سنجش قرار می‌گیرد. صلق گزاره معرفتی در بیرون از اطلاق باران می‌بارد و وابسته است به واقعیت بارش باران در بیرون از اطلاق و کذب این گزاره با واقعیت "عدم بارش باران" نسبت مستقیم دارد. در سنجش صدق و کذب گزاره معرفتی "در بیرون باران می‌بارد"، سنجش گرایش گزاره‌های "باور دارم که" چندان مهم نیست، زیرا می‌توان باور داشت که در بیرون اطلاق باران می‌بارد، اما در واقع در بیرون اطلاق بارش باران وجود نداشته باشد و بالعکس. بنابراین همان طور که بارش باران مستقل از باور یا عدم باور مشاهده‌گر وجود دارد، معرفت هم مستقل از فاعل شناسا^{۱۶} وجود دارد و به مثابه یک واقعیت جمعی و جاری شکل می‌گیرد و ارزیابی می‌شود. اما در پدیده واقعیت مجازی موضوع کاملاً بر عکس می‌شود. به این معنا که پرسش از گرایش‌های گزاره‌های جای پرسش از گزاره معرفتی را می‌گیرد. به عبارت ساده‌تر "باور دارم که..." اصالت می‌یابد و نه گزاره معرفتی "در بیرون اطلاق باران می‌بارد/ باران نمی‌بارد"، چرا که ممکن است در بیرون باران بیبارد، ولی باران مصنوعی باشد یا تصاویر هولوگرافیکی تصور بارش باران را ایجاد کند (آن چنان که در کارهای نمایشی دیوید کاپرفیلد شعبده‌باز می‌بینیم، به طوری که با تصاویر هولوگرافیک از دیوار چین رد می‌شود یا مجسمه آزادی را غیب می‌کند یا بدن خودش را برش می‌دهد و به دو نیم تقسیم می‌کند). بنابراین بنیان معرفت‌شناختی واقعیت مجازی این نیست که معرفت درست چیست؟ یا واقعیت چیست؟ بلکه اساس این است که من به چه چیز باور دارم و من چه چیز را باورپذیر یا باورپذیرتر می‌دانم. به همین دلیل است که اصل باورپذیری^{۱۷} یک اصل اساسی در سینمای داستانی عامه‌پسند و بازی‌های مربوط به همین ژانر سینمایی است و به همین دلیل اساس و پایه هر نوع واقعیت مجازی هم محسوب می‌شود. هر چه از واقعیت مجازی به سمت واقعیت حقیقی می‌رویم، از باورپذیری به سمت معرفت‌اندیشی رفته‌ایم. اگر در هنر عامه‌پسند (و از جمله سینمای عامه‌پسند) و به طور کلی در فرهنگ عامه‌پسند، باورپذیری مبنای تولید اثر و فعل و مبنای فهم اثر و فعل است، در هنر اندیشه (و از جمله در سینمای اندیشه) و به طور کلی در فرهنگ روشنفکری و اندیشه‌ورزانه، حصول معرفت است که مبنای تولید اثر و رفتار و مبنای فهم اثر و رفتار قرار می‌گیرد.

۳. زیبایی‌شناسی واقعیت مجازی

زیبایی‌شناسی واقعیت مجازی را می‌توان در دو سطح عامه‌پسند و اندیشه مشاهده کرد. زیبایی‌شناسی واقعیت مجازی در سطح اندیشه از جنس همان چیزی است که در فیلم ماتریکس ۱ دیدیم. اینک هم در فیلم "آغاز"^{۱۸}، ساخته جدید کریستوفر نولان، می‌توان مشاهده کرد که زیباتر از ماتریکس ۱ و جذاب‌تر از فیلم قبلی خود نولان (شوالیه تاریکی) ساخته شده است. فیلم "آغاز" سرشار از خلق جهان‌های مجازی در دل جهان‌های واقعی است و داستان فیلم شامل در هم تنیدن هر دو جهان واقعی و مجازی است (با میزانشن‌های بسیار زیبا و بدیع)، اما شعار پوسترهای تبلیغاتی فیلم این است: *dream is real*، رویه واقعی است. نولان در این فیلم به درستی رویا و تخیل را متعلق به جهان واقعی می‌داند و نه جهان مجازی و وقتی در زمان آکران ویژه فیلم در برابر این پرسش قرار می‌گیرد که پس واقعیت چیست؟ پاسخ جالبی می‌دهد و می‌گوید بهتر است سوال را عوض کنیم و بپرسیم غیر واقع چیست؟ تا به این ترتیب تمایز واقعیت مجازی با رویا و رویاسازی که اساسی برای ساخت واقعیت‌های بعدی است، بهتر شناخته شود. همین دقت نولان، بعد زیبایی‌شناختی فیلم "آغاز" را افزایش داده است.

فردریک جیمسون، متفکر معاصر مارکسی (و نه مارکسیست) نیز در اثر درختانش به نام زیبایی‌شناسی ژئوپولیتیک/ سینما و زمان در سیستم جهانی^{۱۹} به طرح تئوری تازه‌ای در فهم زیبایی‌شناسی فیلم به مثابه واقعیتی مجازی پرداخته است؛ واقعیتی مجازی، اما در یک حوزه واقعی به نام جغرافیای سیاسی. جیمسون تئوری زیبایی‌شناسی خود را نقشه‌شناختی^{۲۰} می‌نامد. او بر این باور است که واقعیت مجازی فیلم مدرنیسم و پست‌مدرنیسم را بر جهان معاصر حاکم کرده و با انواع فرهنگ‌های بومی در تعارض قرار داده است. جیمسون با بازخوانی رابطه کلاسیک اقتصاد و فرهنگ و تجدیدنظر در تئوری رابطه زیربنا و روبنا، ضمن ایجاد جایگاه تازه‌ای برای زیبایی‌شناسی به مثابه یک عنصر زیربنایی، اقدام به تعریف نقشه جغرافیای سیاسی می‌کند که بر اساس رابطه سرمایه‌داری پست‌مدرن با کشورهای پیرامونی تنظیم شده؛ او متن این رابطه را که بر اساس توطئه سرمایه‌داری علیه کشورهای پیرامونی تشکیل شده، "متن توطئه‌ای" می‌نامد که همان نقشه‌شناختی است، به طوری که هر فیلم یا هر واقعیت مجازی در این نقشه یک جای ویژه دارد. فهم جایگاه هر فیلم و واقعیت مجازی در این متن

توطئه‌ای، اساس زیبایی‌شناسی جیمسون در چارچوب نقشه‌شناختی است که به عقیده او در خدمت ایجاد ناخودآگاهی سیاسی^{۲۱} است که طبقات فرودست را فرا می‌گیرد و لطمه‌اش از سایر توطئه‌های سرمایه‌داری پست‌مدرن کاراتر است. بنابراین در تئوری زیبایی‌شناسی فردریک جیمسون مربوط به واقعیت مجازی (در فرم فیلم)، نقشه‌شناختی برای فهم کذب و توطئه، جایگزین تئوری "تقریب به حقیقت"^{۲۲} می‌شود که قصدش شناخت و حصول معرفت معتبر بوده است.

تئوری زیبایی‌شناسانه اومبرتو اکو، فیلسوفه رمان‌نویس و زیبایی‌شناس معاصر ایتالیایی نیز زیبایی‌شناسی واقعیت مجازی را در سطح پدیده هنرهای عامه‌پسند از منظر دیگری تعریف می‌کند.^{۲۳} پدیده هنرهای عامه‌پسند شامل فیلم‌های داستانی قصه‌گوی غیر مفهوم کاو، تلویزیون، داستان‌ها، رمان‌های قصه‌محور خطی و فوتبال است. فوتبال پدیده‌ای است که هم وجود دارد و تاثیرگذار است و هم مجازی و غیر حقیقی است. پدیده‌ای با قواعدی مجازی و خشونت‌های مجازی (خشونت واقعی، ولی بدون موضوع واقعی). اساس مجازی بودن فوتبال، همچون سایر هنرهای عامه‌پسند، در بازی بودن آن است. فوتبال، نه واقعیت فیزیکی طبیعی با قانون علمی است و نه واقعیت اعتباری اجتماعی با قواعد علمی (نهاد)، بلکه واقعیتی است بر ساخته که اساس آن را بازی بودنش تشکیل می‌دهد. ویژگی بازی این است که سراسر بر ساخته خود انسان است و هیچ عنصر ماورایی در آن وجود ندارد. بازی، حاصل تخیل انسان و نیاز او به رهایی است. رهایی از هر قید و شرط و قاعده و قانون و حکم و جزم و ضرورت. انسان در بازی با تمام وجودش ظاهر می‌شود، چون بازی، او را به تمامی آزاد می‌کند. آزادی در قید قانون و ویژگی زندگی اجتماعی انسان است، اما بازی آزادی بدون قید است. بازی، درجه آزادی و حس آزادی انسان را که هرگز در رفتار اجتماعی‌اش به دست نمی‌آورد، بالا می‌برد. دو جلوه فراگیر از پدیده "بازی" در دوران معاصر، سینما و فوتبال است که به بارزترین وجه، نیاز نهفته انسان به "چیز دیگر بودن" را نشان می‌دهد. نیاز به شاد بودن، به آزاد بودن، به با دیگری بودن و نیاز به تخیل. بازی، نیاز روح انسان است به یادگیری. بازی سرشار از صداقت است. بازی انتهای انسانیت انسان است. شروع آن دلچسب و خاتمه آن حزن‌انگیز است. در بازی قواعد و نظم‌ها، اگرچه هستند، ولی اصالت ندارند، چون هر آن و هر لحظه می‌توانند جور دیگری باشند.

در بازی است که عالمی دیگر و آدمی دیگر به راحتی خواستنی و شدنی است، چیزی که در عالم واقعیات فیزیکی - طبیعی و اجتماعی امکانپذیر نیست. در طبیعت نمی‌توان جاذبه رو به بالا داشته در جامعه نمی‌توان دانشگاه را به روش بازار یا میدان تره‌بار اداره کرد. همان طور که نمی‌توان در میدان تره‌بار کنکور برگزار کرد یا از رساله دکترا دفاع کرد. اما در بازی همه چیز امکانپذیر است. همین ویژگی است که بازی را مجازی می‌سازد. در یک نگاه عرفانی و شهودی می‌توان دنیای واقعیات فیزیکی و اجتماعی و حتی خود زندگی را یک واقعیت مجازی در نظر گرفت و از همین جا آن را به مثابه یک بازی و انسان را به مثابه بازیگر آن به حساب آورد. زیرا در بازی و فقط در بازی است که الیناسیون و از خود بیگانگی انسان به صفر می‌رسد و انسان سرشار از حس معنا و رهایی مطلق از نیهیلیسم می‌شود. سینما و فوتبال دو بازی‌اند و دو واقعیت، اما بازی و واقعیتی مجازی. واقعیتی که هسته اما واقعی نیست. در سینما واقعیت تصویر را می‌بینیم، واقعیت رفتار بازیگر و کارگردان و فیلمبردار و... را می‌بینیم، اما حاصل کار واقعیتی مجازی است. اشکی واقعی از چشم‌ها جاری می‌کند، ولی با واقعیتی مجازی. لبخندی واقعی بر لب‌ها می‌نماید ولی با واقعیتی مجازی. در فوتبال هم وضع همین طور است. در طبیعت و در جهان فیزیکی و واقعی چیزی به نام آفساید، هند، تکل، اوت، پنالتی و امثالهم نداریم. در حالی که همین واقعیات جعلی و برساخته، میلیون‌ها انسان را به هیجان می‌آورد. فوتبال واقعیتی است که وجود حقیقی ندارد، اما تأثیری حقیقی دارد. اگر سینما حس مجازی است، فوتبال آیین مجازی است. یکی از ویژگی‌های نوین و حیرت‌انگیز آیین مجازی فوتبال، خلق پدیده نوظهور قدرت مجازی زنان^{۲۳} است. زنان از طریق همذات‌پنداری با فوتبال و قدرت‌های برتر فوتبال، بخشی از ضعف تاریخی خود را در برابر مردان بازسازی می‌کنند. زنان از طریق درگیر شدن با اضطراب‌های پیروزی و شکست تیم محبوبشان به قدرت مجازی که قبل از آن نداشته‌اند، دست می‌یابند، بی‌آن که منشا چنین قدرتی مرد-ساخت باشد. هر چند ابزار قدرت مجازی زنان، مردانه است، اما انتخاب تیم و همراه شدن با آن تا مرحله پیروزی و طی کردن تمام مراحل همذات‌پنداری، کاملاً زنانه است. این قدرت مجازی زنانه وقتی با حضور واقعی زنان در بازی فوتبال به مثابه بازیگر، هوادار، مربی، کمک‌مربی و اشغال جایگاهی در نیمکت مربیان (که تاکنون سابقه نداشته) همراه

می‌شود، به یک قدرت مدنی تبدیل می‌شود. قدرتی مدنی مبتنی بر قدرتی مجازی که مدنی نوین را در ارتباط با مناسبات مردانه ایجاد کرده است. یک نمونه از تأثیر قدرت زنان در ارتباط با پدیده فوتبال، اعتراض مدنی مادران عزادار آرژانتینی است که فرزندانشان توسط دیکتاتوری حاکم کشته شده بودند. آن‌ها پس از کسب قهرمانی تیم آرژانتین در جام جهانی ۱۹۷۸ در اعتراض به جشن‌های حکومتی (و البته مردمی هم) گفتند: دیدن جشن و پایکوبی در تلویزیون خیلی دردناک و وحشتناک بود.^{۲۴} تا جایی که این اعتراض‌ها در شعری از کارلوس فویرا، شاعر و اندیشمند و خبرنگار مطرح آرژانتینی ثبت و جاودانه شد.^{۲۵} بنابراین فوتبال به مثابه یک قدرت مجازی، سیری از لمپنیسم رفتاری (در هواداران و بازیکنان) و لمپنیسم سیاسی (در روش حکومتگران) تا مدنیت را طی کرده است. جدا از لمپنیسم رفتاری هواداران تیم‌ها و لمپنیسم رفتاری بازیکنان که در همه جای دنیا تقریباً مساله‌ای جدی و شایع است، لمپنیسم سیاسی حکومتگران در مواجهه با پدیده واقعیت مجازی فوتبال نیز قابل توجه است. ژنرال ویدلا، رئیس جمهور دیکتاتور آرژانتین، پس از قهرمان شدن آرژانتین در ۱۹۷۸ درباره فوتبال گفت: فوتبال افیون جدید توده‌هاست. برای زیردستانان جام جهانی برگزار کنید آن‌ها عاشقان خواهند شد^{۲۶} و این در حالی است که مدنیت برآمده از فوتبال هم به همان اندازه جدی و اساسی است. این که سزار منوتی، مربی وقت آرژانتین، پس از قهرمان شدن آرژانتین گفت: فوتبال نوعی هنر است.^{۲۷} یا این که در هیچ زمانی به اندازه زمان معاصر در مدیریت فوتبال به اندیشه و علم توجه نشده، تا حدی که مربیان تیم‌های مطرح از میان ریاضی‌دان‌ها و فیلسوف‌ها انتخاب می‌شوند. در همین جام (۲۰۱۰ آفریقا) بود که دو تیم ریاضی‌دان، یکی در دانشگاه سلفورد و دیگری در دانشگاه مریلند انگلیس به رهبری دکتر خاویر لویز بنا و دکتر هوگو تاجت به کمک نظریه گراف، قهرمانی تیم اسپانیا را پیش‌بینی کرده بودند.^{۲۸} مدنیت نوین فوتبال پدیده‌ای چند وجهی است که هم لمپنیسم فوتبال را به حاشیه رانده، هم با فرهنگ عامه‌پسند (پدیده اختاپوس آلمانی) همراه است، هم با ارزش‌های تجاری نفع‌طلبانه پیوند خورده، هم راه را برای ورود ریاضی و فلسفه به حوزه مدیریت باز کرده (پدیده‌ای که بیش از آن و پیش از آن، سیاست به آن محتاج بوده و هست) و هم قدرت مجازی زنان را آفریده و خلق کرده است. بنابراین می‌توان پذیرفت که مدنیت نوین

جهان معاصر تحت تأثیر پدیده واقعیت مجازی فوتبال شکل خواهد گرفت. واقعیت مجازی، منطبق با ارزشی را به منطبق چند ارزشی و حقیقت رئال را به حقیقت هولوگرافیک تبدیل کرده است. واقعیت مجازی، مدرنیته را به پست‌مدرنیته تبدیل کرده است. واقعیت مجازی، تنها جهان واقعی در سنت بشری را به جهان‌های ممکن^{۲۹} معاصر تبدیل کرده است.

پانوش‌ها

1. Nationalism
2. Fact
3. Physical fact
4. Scientism
5. Dirty industry
6. Ideal fact
7. Pluralism
8. Clean industry
9. Virtual reality
10. Colin mac cobe
11. Fredric Jameson: The Geopolitical Aesthetic - Cinema and Space in the World System.
12. Data
13. Brain in the vat
14. Propositional attitude
15. Factual reality
16. Knowing subject knowledge without
17. Believability
18. Inception
19. Fredric Jameson, Ibid.
20. Cognitive mapping
21. Verisimilitude
22. Umberto Eco and Alastair McEwen: History of Beauty, 2004.
۲۳. ایده قدرت مجازی زنان از طریق فوتبال برگرفته از نکته‌سنجی هنگامه مظلومی است.
۲۴. کوپر، سایمون: فوتبال علیه فوتبال، ترجمه عادل فردوسی‌پور، نشر چشمه، ۱۳۸۹.
۲۵. کارلوس فویرا، شاعر نامدار آرژانتینی، در نقد لمپنیسم فوتبال و تأثیرات منفی آن بر سیاست مدنی آرژانتین چنین سرود: قسمت بدش پایانش بود/ تحقیر شده و گنج/ آن جسدها باز می‌گشتند/ به بستر رودخانه‌ها/ به گورهای دسته‌جمعی/ سرهاشان را تکان می‌دادند/ و آواز فراموشی سر می‌دادند/ و ما آن جا هستیم/ با آن طبل‌ها/ با آن پرچم‌های عرق کرده/ احمقانه/ با دنیایی وارونه (منبع فوق).
- ۲۶ و ۲۷. کوپر، سایمون: فوتبال علیه فوتبال.
28. <http://www.khabaronline.ir/74447.aspx>
29. possible worlds

منابع

Eco, Umberto and Alastair McEwen: *On Ugliness*, 2007.
 History of Beauty, 2004.
 Jameson, Fredric: *The Geopolitical Aesthetic - Cinema and Space in the world System*, U.S.A, Indian University, 1995.
 Jarvie, Ian: *Philosophy of the Film - Epistemology, Ontology, Aesthetics*, Routledge, York University, Toronto, 1987.