

مجازی سازی و انمود سازی

علی اصغر دارایی

مقدمه

اکنون دیگر تردیدی نیست که آینده‌ی جهان به نوعی مرتبط با آینده‌ی ارتباطات و به ویژه «واقعیت مجازی» خواهد بود. گسترده‌گی و قدرت جهان مجازی باعث شده است که بسیاری از امکانات و ظرفیت‌های دنیای واقعی، بر عهده‌ی این فضای جدید مجازی گذاشته شود. چنین تغییر و تحولی به تعبیر مایکل هایم^۱، در اصل گونه‌ای «جابه‌جایی هستی‌شناختی»^۲ است که اثرات حاصل از آن، به مراتب بنیادی‌تر از دگرگونی در حیطه‌های معرفت‌شناختی و زندگی بشر را با بحرانی عمیق‌تر مواجه می‌سازد. بحران هنگامی معنا دارتر است که سرعت پیوستن شهروندان از جهان واقعی به جهان مجازی به شکل تصاعدی فزونی می‌گیرد. فضای مجازی، در انگلستان با جمعیتی در حدود صد هزار نفر آغاز شد و امروز با سرعتی باورنکردنی، جمعیت آن به حدود ۴۰ میلیون نفر افزایش پیدا کرده است [عاملی، ۱۳۸۳: ۱۸].

حوزه‌ی عمومی آزاد مبدل می‌شود [پیشین]. جهت‌گیری‌های گسترده و فراگیر ظرفیت‌های جهانی مجازی، علائمی جدی از غلبه‌ی جهان مجازی بر جهان واقعی را به نمایش می‌گذارد. مهم‌ترین عاملی که منشأ اقتدار جهان مجازی می‌شود، فشرده‌شدن عامل زمان و مکان و به تبع آن، تسهیل در دسترسی به منابع تمدنی است. بی‌گمان همان‌طور که انقلاب صنعتی بنیان‌های اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جامعه را متحول کرد، «انقلاب فناوری اطلاعات» نیز به سبب تحول بنیادینی که ایجاد کرده است، نسبت به دوران پیش از خود یک گسست فناورانه محسوب می‌شود. پارادایم جدید با گذر دروندادهای ارزان انرژی به دروندادهای ارزان اطلاعات

به نظر پاره‌ای از متفکران، نسبت «جهان واقعی» و «جهان مجازی» به یکدیگر، چونان نسبت دوقلوهای به هم چسبیده و همزاد است که اگر یکی را از دیگری جدا کنید، حیات هر دو به خطر می‌افتد؛ یا اگر رشد یکی خیلی بیش‌تر از دیگری باشد، منجر به سرطانی خواهد شد. البته این دو جهان موازی، تفاوت‌های اساسی با هم دارند. جهان واقعی جهان مسؤلیت و حقوق متقابل و قابل کنترل است، در حالی که جهان مجازی فاقد مسؤلیت معنادار است و به‌طور نسبی کم‌تر تن به کنترل می‌دهد. اگرچه فیلترهایی هم برای جهان مجازی طراحی می‌شود ولی با همه‌ی این محدودیت‌ها و کنترل‌ها، سمت‌وسوی جهان مجازی، فرایندی را سپری می‌کند که طی آن جهان واقعی به یک



ها) جهان مجازی از خاصیت نوار مویبوس، یعنی گذر از درون به برون و برعکس نیز بهره‌مند است که در سطوح متعدد نمایان می‌شود؛ مثلاً میان ذهنی و عینی، واقعی و خیالی، حقیقی و استعاری، خصوصی و عمومی، مؤلف و خواننده و... از این رو، «مجازی سازی همواره گونه‌های دگرزایی را در پی دارد، دیگر شدن و حتی پذیرفتن دگربودگی، فرایندی است که باید آن را از دشمن نزدیکش، یعنی از خود بیگانگی بازشناخت که مشخصه‌ی آن «شیءواره» شدن یا تقلیل همه چیز به امر واقع است.

(و نکته‌ی آخر آن که مجازی سازی

برخلاف نظام‌های درختی، کاملاً «ریزوم دار» است؛ یعنی فاقد مرکزیت، سلسله مراتب و فرماندهی مطلق است [شایگان، ۱۳۸۰: ۳۴۳-۳۳۷].

البته باید توجه داشت که مجازی سازی، با وجود شباهت‌هایی که با معرفت‌شهودی و باطنی دارد، حتی یک قدم هم ما را به سطوح برتر هستی نزدیک‌تر نمی‌کند، بلکه به شبیه‌سازی جهان شدت می‌بخشد. این جمله‌ی انکارناپذیر بوردیار به نوعی بیانگر واقعیت مجازی سازی است: «اجسام سایه‌ی خود را نمی‌افکنند، بلکه سایه‌ها هستند که جسم خود را می‌افکنند» [پیشین، ص ۳۷۶].

اقلیم مجازی سازی با دنیای تخیلی تمثیل‌ها و اسطوره‌ها شباهتی حیرت‌انگیز دارد، اما لازم است برای اجتناب از هرگونه سوءتفاهمی تأکید شود که این دو به سطوح وجودی متفاوتی متعلق هستند و شباهتشان از این حد ظاهری فراتر نمی‌رود. به عبارت دیگر، مجازی سازی زمینه‌پرداز ورود ما به هستی‌های جدیدی است که فلسفه‌ی کلاسیک ما را از دخول به آن منع می‌کرد. زیرا مجازی سازی با وجود آن که زمان و مکان را در زمان واقعی در هم می‌شرد، در سطح افقی یعنی محسوسات باقی می‌ماند. در حالی که عالم مثال مشاهدات باطنی، 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. جهان مجازی به گفته‌ی بوردیار، توهم را از میان می‌برد، زیرا واقعیت را به «حاد واقعیت»^۲ و «وانمود» تبدیل می‌کند. اما عالم مثال مشاهدات باطنی، از توهم، تخیلی فعال می‌سازد که به عوالم برتر از عالم محسوس راه می‌برد.

که ناشی از پیشرفت‌های فناوری میکروالکترونیک و مخابرات است، مشخص می‌شود. نخستین ویژگی پارادایم جدید آن است که ماده‌ی خام آن «اطلاعات» است. برخلاف انقلاب‌های فناورانه‌ی قبلی که در آن‌ها اطلاعات روی فناوری عمل می‌کرد، در این انقلاب، فناوری روی اطلاعات عمل می‌کند که تأثیر آن فراگیر و دامن‌گستر و منطبق آن شبکه‌ساز است. [پولادی، ۱۳۸۲: ۴۲].

مانوئل کاستلز^۳ روی این نکته تأکید دارد که گذر از عصر صنعتی به عصر اطلاعاتی (انفورماتیک) با گذر از عصر کشاورزی به عصر صنعتی قابل قیاس نیست. در گذر از عصر صنعتی به عصر اطلاعاتی، دگرگونی تازه‌ای با کیفیت متمایزی رخ داده است. آنچه دگرگون شده است، در قلمرو فعالیت کشاورزی یا صنعتی آدمی نیست، بلکه تغییر در توانایی فناورانه‌ی انسان برای استفاده‌ی از چیزی است که او را به عنوان گونه‌ی زیست‌شناسانه‌ی بگانه‌ای از دیگر گونه‌ها متمایز می‌سازد: یعنی توانایی بهتر انسان در پردازش اطلاعات.^۴

تعریف مجازی سازی

پی پرلوی^۵ با تأکید بر جنبه‌های مثبت مجازی سازی، آن را چنین تعریف می‌کند: «مجازی سازی حرکتی فراگیر است که علاوه بر اطلاعات و ارتباطات، سایر قلمروهای زندگی جمعی ما را نیز در برمی‌گیرد. اکنون شاهد پیدایش اجتماع مجازی، اقتصاد مجازی، مؤسسه‌ی مجازی، دموکراسی مجازی و نظایر آن‌ها هستیم. ویژگی‌های برجسته‌ی مجازی سازی عبارتند از:

الف) مجازی سازی پیش از هرچیز، فرایند تبدیل یک شیوه‌ی هستی به شیوه‌ی دیگر است. هر فعلیت فلسفی، از ابتدا برگزیده از قوه به فعل مبتنی بوده است، در حالی که آنچه در روزگار ما در حال وقوع است، «تبدیلی معکوس» است.

ب) مجازی سازی گونه‌های «دگرجایی» را متحقق می‌کند که در هیچ نقشه‌ی جغرافیایی جایی ندارد. یعنی در مورد مجازی سازی می‌توان گفت، هم هستی است و هم نیستی، هم حضور است و هم غیبت، هم این جاست و هم دگرجا.

ج) در مجازی سازی، «هم‌زمانی» جایگزین وحدت مکانی می‌شود و ارتباط متقابل به جای وحدت زمانی می‌نشیند. پس طبیعی است که خروج از «این جا»، یعنی بیرون رفتن از مختصات زمانی مکانی، را یکی از شاهراه‌های مجازی سازی محسوب کنیم.

د) مجازی سازی شیوه‌های متعددی برای جاری شدن در قالب مکان و زمان عرضه می‌کند. هر شکل زندگی دنیای خود را ابداع می‌کند و به همراه آن، مکان و زمان خاص آن را می‌آفریند. بدین ترتیب، تکثر فضاها از ما انسان‌هایی سیار می‌سازد که در نوعی نقشه‌ی جغرافیایی با سطوح متعدد حرکت می‌کنیم.

نظام وانمودها

علائم هرگونه بیماری را «تولید» کرد، اگر دیگر نتوان آن علائم را به منزله‌ی حقیقتی طبیعی پذیرفت، آن‌گاه هرگونه بیماری و دردی را می‌توان وانمودنی انگاشت و پزشکی دیگر معنایی نخواهد داشت. در این جا ممکن است روان‌کاوان، در ضمیر ناخودآگاه به جستجوی علائم واقعی بپردازند، ولی چرا وانمودن باید در آستانه‌ی ضمیر ناخودآگاه متوقف شود؟ علائم ناخودآگاه هم مثل علائم هرگونه بیماری دیگری در پزشکی کلاسیک، می‌توانند «تولید» شوند! مگر نه این که می‌توان رویاها را تولید کرد؟ [حقیقی، ۱۳۷۴: ۸۷-۸].

ژان بوردیار خوش‌بینی نظریه‌پردازانی چون مک‌لوهان را که می‌گویند، با پیشرفت رسانه‌ها حجم بیش‌تری از اطلاعات دقیق در دسترس مردمان قرار می‌گیرد، روکرد و نوشت، این حکم مشهور مک‌لوهان که «رسانه پیام است»، فرمول از خودبیگانگی در جامعه‌ی تکنیکی است [احمدی، ۱۳۷۴: ۴۶۴]. بوردیار در تمام آثارش به یاری استعاره‌هایی از زبان علمی، و گفتمان انفورماتیک و سایبرنتیک، از دروغ‌گویی و خشونت ناب‌خردانه‌ی رسانه‌های همگانی انتقاد کرد و نوشت که این رسانه‌ها، توده‌ها را با مجموعه‌هایی از نشانه‌ها بمباران می‌کنند و آنان نیز با رضایت کامل این کنش و نتیجه‌ی منطقی‌اش را، یعنی از میان رفتن توان ذهنی و اثرزوی آفریننده‌ی خود را می‌پذیرند.

به گمان بوردیار رسانه‌های ارتباطی امروزی، از راه شکل‌شان دگرگونی مناسبات اجتماعی را ممکن کرده‌اند، و نه از راه محتوای خود. این رسانه‌ها را باید سازنده‌ی «توهم دلالت» نامید؛ آنچه که وانمود می‌کند به واقعیتی مربوط می‌شود. برای مثال، در تصویرهایی که تلویزیون‌ها از جنگ‌های منطقه‌ای ارائه می‌کنند، در اخباری که ظاهراً جنبه‌ی مستند آن‌ها از تصویرها برمی‌خیزد، فقط در ظاهر امر چیزهایی شبیه واقعیت را به جای واقعیت نشان می‌دهند. این همه آشکار می‌کنند که نشانه‌ها و رمزگان، دیگر به واقعیت بیرونی مرتبط نیستند، و به چیزی دلالت نمی‌کنند. آن‌ها فقط وانمود می‌کنند که واقعیتی در میان است و خود را شکل تقلیدی آن نمودار می‌سازند [پیشین، ص ۴۶۶-۷].

مهم‌ترین عاملی که منشأ اقتدار جهان مجازی می‌شود، فشرده‌شدن عامل زمان و مکان و به تبع آن، تسهیل در دسترسی به منابع تمدنی است

«پنهان‌کاری»، یعنی تظاهر به نداشتن آنچه که داریم و «وانمودن»، یعنی تظاهر به داشتن چیزی که نداریم. بدیهی است که این دو با هم فرق می‌کنند. کسی که تظاهر به بیمار بودن می‌کند در بسترش می‌خوابد و تمارض می‌کند، اما کسی که وانمود به بیمار بودن می‌کند، بعضی از علائم بیماری را در خود تولید می‌کند. به دیگر سخن، در تظاهر و پنهان‌کاری، اصل واقعیت دست نخورده باقی می‌ماند. واقعیت همان است که بود، فقط رخ نهانی کرده و پنهان شده است. در حالی که وانمودن، تفاوت میان «درست» و «نادرست»، «واقعی» و «تخیلی» را تهدید می‌کند. اگر وانمود کننده، علائم «درست»ی را از بیماری تولید کند، آیا بیمار هست یا خیر؟ او را نمی‌توان به گونه‌ای عینی، به منزله‌ی بیمار یا نایب‌مدوا کرد. روان‌شناسی و پزشکی در این نقطه، در مقابل حقیقت کشف‌ناشدنی یک بیماری، متوقف می‌شوند. چرا که اگر بتوان

حادث واقعیت

همان‌طور که گفته شد، «وانمودن» به این معناست که نشانه‌ها دیگر فقط میان خود مبادله می‌شوند و عمل می‌کنند، و ارتباطی به واقعیت ندارند. این بی‌ارتباطی به واقعیت، «شرط» نشانه‌هاست، برای این که میان خودشان مبادله شوند. براین اساس می‌توان گفت، بیان رسانه‌ها از راه مبادله‌ی درونی شکل می‌گیرد و نه از راه ارجاع به جهان خارج. مسابقه‌ی فوتبالی که از تلویزیون می‌بینیم، دیگر ارتباطی با مسابقه‌ای واقعی در دنیا ندارد و این‌ها از یک بازی واحد خبر نمی‌دهند. مورد واقعی فاقد کارگردانی است، تصویرهای بزرگ و نزدیک (کلوزآپ) از چهره‌ی بازیگران که در واقعیت قابل دیدن نیستند، بازگشت به گذشته‌ی بازی (اسلوموشن) به همراه ترفندهایی برای توجیه این توقف زمانی، نماهای بسیار دور از ورزشگاه که تصویری فرازمانی و فرامکانی از رخداد می‌سازند، همه شگردهایی در راه «وانمایی» هستند.

امروزه برای ادراک آنچه به واقع از پیش چشمان ما می‌گذرد، نیازمند تصویرهای تلویزیونی شده‌ایم؛ چرا که تلویزیون قاعده‌های تمرکز حسی تازه‌ای ساخته است که فقط از راه وانمودن واقعیت ممکن می‌شود. به این ترتیب، یک بازی فوتبال که در تلویزیون می‌بینیم، پیش از هر چیز یک رخداد تلویزیونی^۸ است. همان‌طور که به گفته‌ی بوردیار «اردوگاه‌ها و جنگ به رخدادهای تلویزیونی تبدیل شده‌اند.» تلویزیون دستگاه وانمود کننده‌ای است که مورد اصلی تقلید را بی‌اهمیت می‌کند. در نتیجه «حادث واقعیت» می‌سازد. پیش از این، رسانه، آینه‌ای انگاشته می‌شد که واقعیت را منعکس می‌کرد. اما امروز رسانه «خود واقعیتی را از راه وانمودن می‌سازد» که حتی مهم‌تر از خود واقعیت است. در واقع، جهانی را که از راه وانمودن ساخته می‌شود و

باید «حاد جهانی» خواند، دنیایی غیر واقعی نیست، بلکه «حادتر از واقعیت» است. همان‌طور که «دیزنی‌لند» واقعیت نیست، غیر واقعیت هم نیست، بلکه واقعیت جامعه‌ی ایالات متحد را وانمود می‌کند، و نه فقط شهرها و تصویرهای کلیشه‌ای تاریخ آن را، بلکه ذهنیت آن را، و به همین دلیل حاد واقعیت است [احمدی، ۱۳۴۷: ۴۷۳].

با گسترش رسانه‌های انفورماتیک - الکترونیک، «حاد واقعیت» تازه‌ای پدید آمده که دیگر میان رسانه و واقعیت، موقعیت خاص و مبهمی پدید آورده است. یعنی فاصله‌ی راست و دروغ و واقعیت و خیال را از میان برده است. با وانمودن، حاد واقعیتی بی‌ریشه در واقعیت شکل می‌گیرد که در آن نشانه‌ی واقعیت به جای خود واقعیت می‌نشیند [حقیقی، ۱۳۷۴: ۱۰۰]. بودریار در کتاب «درباره‌ی اغواگری» می‌گوید: «رسانه‌های همگانی جدید، همگی اخباری داغ چون جنگ‌ها، فاجعه‌های طبیعی، رخدادهای حاد سیاسی، ترورها، خیزش‌های انقلابی و... را تبدیل به رخدادهایی سرد می‌کنند. آن‌ها هرگونه رخدادی را به وانموده مبدل می‌سازند.»

است و می‌نمایاند که فرهنگ به رشته‌ای از نشانه‌های مستقل تقلیل یافته است؛ نشانه‌هایی که با مغلوب کردن واقعیت مورد اشاره، دیگر به آن اشاره نتوانند کرد و در عوض فقط مدل‌های «حاد واقعی»، یعنی وانموده‌ها را از راه باز بیانگری تجزیدی نشانه‌ها بیان می‌کنند.

وانمودسازی حاصل از وفور تصویرهای فاقد نسخه‌ی اولیه، به جای توهم نشسته است. به عبارت دیگر، وانمودسازی در حکم کشتن توهم و جایگزین شدن دنیایی بیش از حد واقعی است که افراط واقعیت آن را بیمار کرده است. اما آیا توهم چیزی است، جز فاصله‌ی مفیدی که موجب می‌شود، چیزها خود را به صورتی بنمایانند «که در اصل نیستند؟» اما در وانمودسازی، جنبه‌ی توهم‌آمیز نشانه از میان می‌رود و عملکرد آن به جا می‌ماند. عدم تمایز واقعی و غیر واقعی که توهم عامل آن بود، به دلیل نبود مبنای پایه، جای خود را به عدم تمایز واقعیت و نشانه یعنی به وانمودسازی، می‌دهد و بنابراین، تصویرهای فاقد نسخه‌ی اولیه، کل واقعیت را در احاطه‌ی خویش می‌گیرند. [شایگان، ۱۳۸۰: ۲-۳۶۱].

«وانمودن» به این معناست که نشانه‌ها دیگر فقط میان خود مبادله می‌شوند و عمل می‌کنند، و ارتباطی به واقعیت ندارند

پس دیگر بحثی هم از مشارکت در معناسازی نمی‌تواند در میان باشد. تلویزیون چیزی نمی‌گوید، بلکه پایانه‌ای است که کوچک که به سرعت در سر تماشاگر شکل می‌گیرد؛ انگار که او پرده است و تلویزیون تماشاگر. اساس آفرینش تصویری، ایجاد سرگیجه است. ارتباطی شکل نمی‌گیرد، پندار ارتباط، یعنی دنیای وانموده‌ها پدید می‌آید. ارتباط که در میان نباشد، هنر نیز جز وانمودن نخواهد بود.

در حالی که بسیاری از هنرشناسان، تکوپین پرسپکتیو (چشم انداز)، و ایجاد پندار ژرفا در نقاشی را دستاورد مهم رنسانس می‌دانند، بودریار آن را «نادرستی کنش تقلید از چیزی که طبیعت و واقعیت دانسته می‌شود، خواننده که هنر را هم به قلمرو «وانمودن» کشانیده است. بنابراین از نظر او، «کل هنر پس از رنسانس یاره است» [احمدی، ۱۳۷۴: ۴۷۴]. و از این حکم می‌توان شدت دشمنی بودریار را با فرهنگ غربی، دریافت. هنر (یا علم) در قلمرو حاد واقعیت دچار وضعیتی شده است که در آن نشانه‌های واقعیت (دال‌ها) خود واقعیت (مدلول‌ها) را مغلوب کرده‌اند و جایگزین آن شده‌اند؛ یا به بیانی عمیق‌تر، وضعیتی که در آن، اشاره‌ی نشانه‌ها به یکدیگر، در گردشی پایان‌ناپذیر، ناموجودی مدلول‌ها را پنهان می‌کند.

بنابراین، وانموده هرگز آن چیزی نیست که حقیقت را پنهان می‌دارد. وانموده حقیقی است که فقدان حقیقت را پنهان می‌دارد. وانموده حقیقی

زیرنویس

1. Virtualisation and Simulation.
2. Michael Heim.
3. Intological shift.
4. Manual Castells
5. برای اطلاعات بیش‌تر به سه گانه‌ی عصر اطلاعات، اقتصاد، جامعه و فرهنگ نوشته‌ی مانوئل کاستلز و ویراستاری علی پایا رجوع کنید که طرح نوی آن را در حجمی بالغ بر ۱۷۰۰ صفحه منتشر کرده است.
6. Pierre Levy
7. Hyperreality
8. Media event
9. Signifiers.
10. Signifieds

منابع

۱. عاملی، سعیدرضا، در جهان موازی، روزنامه ایران شماره ۳۰۰۷، دوم دی ماه ۸۳، ص ۱۸.
۲. بولادی، کمال، عصر اطلاعات و پیدایش جامعه شبکه‌ای، کتاب ماه علوم اجتماعی، شماره ۶۹-۷۰، تیر و مرداد ۸۲، ص ۴۲.
۳. شایگان، داریوش. افسون‌زدگی جدید. ترجمه‌ی فاطمه لیانی. انتشارات فرزان روز. چاپ اول. ۱۳۸۰. ص ۳۳۷-۳۴۳.
۴. احمدی، بابک. حقیقت و زیبایی. نشر مرکز. چاپ اول ۱۳۷۴. ص ۴۶۴.
۵. حقیقی، مانی. سرگشتگی نشانه‌ها. نشر مرکز. چاپ اول. ۱۳۷۴. ص ۸۷-۸.