

Metaverse as the Lifeworld; A Phenomenological View on the Metaverse

Mohamad Amin Shafiekhani^{*}, Hossein Motallebi Korbekandi^{}**

Abstract

“Metaverse” is a technological phenomenon that has attracted the special attention of the public and the elite. This new phenomenon, which is based on several new emerging technologies in the fields of information and communication, and which is more near to idea than implementation, has brought several questions about; from questions about the nature of this phenomenon to questions about its various functions and effects. In answer to the question about the nature of metaverse various answers have been given, most of which are technical ones. In this article, we tend to deepen the answer to the question about the nature of metaverse, using the philosophical concept of “Lifeworld” and phenomenological analysis of Edmund Husserl, the eminent German philosopher and with the help of a philosophical approach to this strategic question, we have tried to provide an understanding of the nature of metaverse, not achieved by common technical answers alone. In this, after a technical explanation about the metaverse and a review of its phenomenology literature, we explain our theoretical innovation, and by introducing the metaverse as an "Artificial Lifeworld", explain its contrast with the "Traditional-

* MSc in Philosophy of Science, Sharif University of Technology and Associate Researcher of Virtual Space Research Institute (corresponding Author), m.shafiekhani95@sharif.edu

** Ph.D. in Islamic Theology of Qom University and Researcher of Virtual Space Research Institute, motallebi@csri.ac.ir

Date received: 2022/ 08/09, Date of acceptance: 2022/11/03



Copyright © 2010, IHCS (Institute for Humanities and Cultural Studies). This is an Open Access article. This work is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Natural Lifeworld". at the end, we point out the results of this phenomenological approach to the metaverse and its effect on metaverse policy.

Keywords: Metaverse, Technology, Husserl, Artificial lifeworld, Traditional-natural lifeworld.



فراجهان به مثابه زیست جهان: نگاهی پدیدارشناختی به «متاورس»

محمد امین شفیعی خانی*

حسین مطلبی کربکندی**

چکیده

«متاورس» پدیدار فناورانه‌ای است که به تازگی مورد توجه ویژه عموم و خصوص جامعه قرار گرفته است. این پدیدار نوظهور که بر پایه‌ی چند فناوری پیشرو در حوزه‌ی اطلاعات و ارتباطات ایجاد می‌شود و بیشتر به مرحله‌ی ایده نزدیک است تا به مرحله‌ی اجرا، پرسش‌های بسیاری را برانگیخته است؛ از پرسش‌هایی در خصوص چیستی و چگونگی این پدیدار تا پرسش‌هایی از کارکردهای متنوع و آثار مختلف آن. در مقام پاسخ به پرسش از چیستی متاورس، پاسخ‌های متنوعی داده شده که البته عمده‌ی این پاسخ‌ها از منظری فنی مطرح گردیده‌اند. ما در این نوشتار با استفاده از مفهوم فلسفی «زیست جهان» و تحلیل پدیدارشناسانه‌ی ادموند هوسرل، فیلسوف برجسته آلمانی، به دنبال تعمیق پاسخ به پرسش از چیستی متاورس هستیم و با مدد از نگرشی فلسفی به این پرسش راهبردی، تلاش کرده‌ایم برداشتی از سرشت متاورس ارائه نماییم که با صرف پاسخ‌های فنی و رایج، حاصل نخواهد شد. در این مقاله، پس از یک توضیح فنی درباره متاورس و مروری بر ادبیات پدیدارشناسی آن، نوآوری نظری خود را توضیح داده و با معرفی متاورس به مثابه «زیست جهان مصنوعی»، تقابل آن با «زیست جهان

* کارشناسی ارشد فلسفه علم دانشگاه صنعتی شریف و پژوهشگر همکار پژوهشگاه فضای مجازی (نویسنده مسئول)، m.shafiekhani95@sharif.edu

** دکتری کلام اسلامی دانشگاه قم و پژوهشگر پژوهشگاه فضای مجازی، motallebi@csri.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۵/۱۸، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۸/۱۲



ستی طبیعی» را تبیین می‌کنیم. در پایان، به نتایج این نگاه پدیدارشناختی به متاورس و اثر سیاستگذارانه آن اشاره می‌نماییم.

کلیدواژه‌ها: متاورس، فناوری، هوسرل، زیست‌جهان مصنوعی، زیست‌جهان سستی طبیعی

۱. مقدمه

در روزگار کنونی، که با عنوان «مدرنیته» خطاب شده و دورانی متفاوت از دوران‌های گذشته به‌شمار می‌رود، ظهور فناوری مدرن یک پدیدار محوری انکارناپذیر است (Achterhuis 2001: 155). از نخستین روزهای این دوران که تحولات صنعتی عصر بخار چهره برانداخت، تا امروز که بحث از هوش مصنوعی در نظر و عمل بالا گرفته است، می‌توان مفهوم فناوری مدرن را به مثابه نخ تسبیحی میان این تطورات و تحولات گوناگون فناورانه شاهد بود. لیکن ظهور این فناوری‌ها از همان روزهای آغازین، بسیاری از اندیشه‌ورزان را به فکر فرو برد. برخی با خوش‌بینی، به حمایت از آن سخن راندند (Bacon 2000) و برخی به هشدار و انذار درباره‌ی فرجام جاده‌ی فناوری مدرن قامت راست نمودند. کسی همچون مارک الول، هشدار داد که فناوری، لجام‌گسیخته خواهد تاخت و تا چیرگی بر انسان طی مسیر خواهد نمود (Ellul 1964)، و دیگری چون هایدگر، غلبه‌ی نگاه متأثر از فناوری مدرن را تا تبدیل شدن همه‌چیز به محل تصرف و منبع محاسبه برای انسان عصر جدید، گوشزد کرد (هایدگر ۱۳۷۳).

گذشته از این بیم و امیدهای مطروحه توسط بنیاداندیشان، آنچه که انسان معاصر شاهد است، شتاب سرسام‌آور توسعه‌ی فناوری در اقسام آن است. از میان این اقسام متفاوت، فناوری‌هایی که زمینه‌ساز پدید آمدن «فضای مجازی» هستند، جایگاهی ویژه در منظر عوام و خواص دارند. فناوری‌های فضای مجازی به عنوان فناوری‌هایی که بخش مهمی از زندگی روزمره‌ی بشر امروز را از زمان شیوع اینترنت تا کنون به خود اختصاص داده‌اند، به دلیل تأمین نیازهای اطلاعاتی، ارتباطاتی و اجتماعی افراد، به‌خوبی در میان آحاد جوامع مختلف رسوخ نموده‌اند. همین اقبال عمومی و جهانی، انگیزه و پیشرانی برای تحول این فناوری‌هاست. گذار از اینترنت به سکوه‌های رسانه‌ای و اجتماعی، و تغییر چشمگیر امکانات سخت‌افزاری و نرم‌افزاری مربوطه، همگی شاهد این مدعا هستند.

اما در سیر این رشد سریع، آنچه که به موازات رشد نموده، دل‌مشغولی‌ها درباره‌ی آثار متعدد این فناوری‌ها بر جوامع انسانی است. اگرچه در ابتدای راه، پیش‌بینی‌های خوش‌بینانه‌ی متعددی درباره‌ی فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات می‌شد، لیکن در گذر زمان و به‌ویژه با

مشاهده‌ی آثار نامطلوب و گاه پیش‌بینی‌نشده‌ی انواع روزآمد این فناوری‌ها، بسیاری به فکر فرو رفته و به تکاپو واداشته شدند. امروز، پس از گذشت چند دهه از روزهای تولد رسمی فناوری‌های فضای مجازی، پاسخ این دو پرسش به جد در حال پیگیری است که: آثار فناوری‌های فضای مجازی بر ساحات مختلف جوامع بشری چیست؟ و چگونه می‌توان بشریت را از آثار سوء آن مصون نگه داشت و در عین حال، جوامع را هرچه بیشتر از دستاوردهای مطلوب آن بهره‌مند ساخت؟ شکی نیست که مطالعه و تأمل، به‌ویژه مطالعه‌ی پیش‌دستانه یکی از راهکارها برای یافتن پاسخ این دو پرسش مهم است.

این نوشتار نیز با انگیزه‌ی مواجهه‌ی پیش‌دستانه با یکی از پدیدارهای فناورانه‌ی روزآمد فضای مجازی نگاشته خواهد شد: پدیدار «متاورس»^۱. این پدیدار که البته هنوز تا قوام و یافتن شکلی نهایی فاصله‌ای محسوس دارد، به‌دلیل طرح توسط فناوران و توسعه‌دهندگان سرشناس و اثرگذار فضای مجازی، اذهان بسیاری را به خود مشغول ساخته است. در این نوشتار، نخست نگاهی به تعاریف و توصیفات موجود درباره‌ی این پدیدار خواهیم انداخت و به برخی از نقائص این تعاریف و توصیفات اشاره خواهد شد. سپس با اتکا به نگرشی بنیاداندیشانه، برای تبیین و تعمیق فهم از چیستی و سرشت متاورس، به تعریف متاورس به عنوان یک «زیست‌جهان مصنوعی» خواهیم پرداخت. لیکن برای تبیین این تعریف، نیازمند تنقیح مفهوم پدیدارشناختی «زیست‌جهان» هستیم. لذا پس از نگاهی فنی به متاورس، به تبیین مفهوم زیست‌جهان می‌پردازیم و پس از آن نیز به چرایی استفاده از این مفهوم در توصیف متاورس خواهیم پرداخت.

۲. نگاهی فنی به متاورس

برای شناخت متاورس به عنوان یک پدیدار فناورانه، مانند هر پدیدار فناورانه‌ی دیگری به ناچار نیازمند یک آگاهی فنی هرچند در حدّ اجمال هستیم. برای تبیین بُعد فنی متاورس، خالی از لطف نیست که به ریشه‌های چارچوب مفهومی آن در ادبیات نگاه کنیم. رمان «سقوط برف (Snow Crash)»^۲ نوشته‌ی نیل استیونسن (Neal Stephenson) از مبادی طرح ایده و واژه‌ی متاورس دانسته شده است (Stephenson 1993). این رمان که حدوداً ۳۰ سال پیش منتشر شده، ایده‌ی متاورس را در داستانی توصیف می‌کند که در آن، افراد از طریق رایانه‌هایشان به متاورس دسترسی می‌یابند و توصیفاتى درباره‌ی ظاهر این محیط و افراد شرکت‌کننده در آن داده شده است (Ning et al. 2021, p.10). این رمان اگرچه اصلی‌ترین و صریح‌ترین منشأ ادبی-هنری

برای متاورس به شمار می‌رود، اما منابعی دیگر همچون فیلم‌های چندگانه‌ی «ماتریکس» (The Matrix) نیز منابع الهام‌بخش و ریشه‌هایی برای متاورس انگاشته شده‌اند (Ibid).

تا کنون که قریب به سه دهه از طرح ایده‌ی اولیه‌ی متاورس می‌گذرد، ابهامات و پرسش‌های جدی درباره‌ی امکان‌پذیری و چگونگی آن وجود دارد. اما برای عملیاتی کردن این چارچوب مفهومی و تبدیل این ایده‌ی تخیلی به محصولی فناورانه، زمزمه‌هایی توسط فناوران مطرح عرصه‌ی فضای مجازی مطرح شده است. در بحبوحه‌ی دوران پس از همه‌گیری جهانی کووید-۱۹ (Covid-19) و نیز در میانه‌ی هجده‌های فراوان سیاستگذاران و گروه‌های مختلف اجتماعی به مارک زاکبرگ (Mark Zuckerberg)، مالک فیس‌بوک (Facebook) و سکوه‌های رسانه‌های اجتماعی نظیر اینستاگرام (Instagram)، وی با تغییر نام شرکت خود به «متا» (Meta) توجه اذهان عموم و خصوص جوامع را به خود جلب کرد (Facebook 2021). زاکبرگ با این تغییر نام، از چشم‌انداز مطلوب و حرفه‌ای خود مبنی بر ایجاد یک متاورس رونمایی کرد. اما چه رخدادها و وقایع فناورانه‌ای به او جسارت چنین رونمایی و افشاگری‌ای را داده است؟ می‌توان تصریح نمود آنچه که جسارت بحث از متاورس را به فناوران فضای مجازی داده است، توسعه‌ی فناوری‌ها و نوآوری‌هایی است که در صورت همگرایی و انسجام، متاورس را شکل خواهند داد. برای متاورس، اقسام گوناگونی از فناوری پیش‌بینی شده که در شکل زیر ذکر گردیده‌اند:



شکل ۱. فناوری‌های مختلف به کار رفته در متاورس (Ning et al. 2021, p.13)

از میان اقسام این فناوری‌های مورد اشاره، برخی از فناوری‌هایی که به نظر می‌رسد نقش کلیدی‌تری نسبت به سایر فناوری‌های نامبرده دارند و یا ارتباط بیشتری به موضوع این نوشتار دارند؛ فناوری‌هایی که به‌ویژه در سالهای اخیر با توسعه و تحول چشمگیری روبرو شده‌اند و مورد توجه بیش از پیش قرار گرفته‌اند. این فناوری‌ها عبارتند از:

- زنجیره‌بلوک (Blockchain): این فناوری نوظهور، برآمده از یک نوآوری در رمزنگاری رایانشی و نسخه‌ای از فناوری دفتر کل توزیع‌شده (Distributed Ledger Technology (DLT) است که نیاز به یک واسطه یا شخص ثالث در تراکنش داده بین دو کاربر را برطرف کرده و با ایجاد امنیت رمزنگارانه، یک ارتباط همتا-به-همتا (Peer-to-Peer) را برقرار می‌کند (Parra Moyano 2017, p.688). همین ویژگی برقراری ارتباط همتا-به-همتا و حذف نهادها یا افراد واسط در تراکنش داده، امکان یک تحول جدی در ساحات مختلف اجتماعی و روابط انسانی را فراهم نموده است (LaPointe and Fishbane 2019, pp.54-57). فناوری زنجیره‌بلوک دارای کارکردهای متنوع اجتماعی است که هم‌اکنون یکی از مهم‌ترین و شناخته‌شده‌ترین این کارکردها، کارکرد اقتصادی آن است. این کارکرد منجر به ظهور و فراگیری رمزارزها (Cryptocurrencies) و نیز نمادهای بی‌تا^۴ شده است. لیکن اساساً زنجیره‌بلوک کارکردهای مهم و متنوعی دیگری نیز دارد، که یکی از کارکردهای مهم آن با توجه به پدیداری نظیر نمادهای بی‌تا، کارآمدی نوین و راهبردی آن در توسعه‌ی اشیاء مجازی و مالکیت این اشیاء است (Swan and De Filippi 2017, pp.604).

- اینترنت اشیاء (Internet of Things (IoT): در نتیجه‌ی توسعه‌ی دسترسی به شبکه‌ی جهانی اینترنت به‌ویژه از طریق ارتباط بی‌سیم، ایده‌ی اینترنت اشیاء رشد یافت. این ایده در پی تحقق اتصال فراگیر اشیاء هوشمند مختلف به اینترنت و برقراری امکان تبادل داده میان کاربران با این اشیاء هوشمند و یا حتی ارتباط میان خود این اشیاء است (IoT for All 2021). اهمیت فناوری اینترنت اشیاء در اینست که با توجه به وسایل هوشمند متعدد و گسترده‌ای که واسطه‌ی اتصال افراد به فضای متاورس و ارتباطشان با یکدیگر در این فضا است^۵، نقش اینترنت اشیاء در ایجاد یک تعامل پایدار و هرچه واقع‌نماتر پررنگ می‌نماید (Ning et al. 2021, p.14).

- نسل‌های جدید اینترنت: وجود زیرساخت مناسب برای کارکرد اجزائی از متاورس همچون اینترنت اشیاء - که نیازمند رابطه‌ی پایدار و با کمترین تأخیر زمانی ممکن

هستند- وابستگی انکارناپذیری به شبکه‌ی فراگیر و پر مصرف ارتباطات بی‌سیم دارد. یکی از موانع فنی مهم در پیش روی ایجاد متاورس، وجود زیرساخت ارتباطاتی فراگیر و پرسرعتی است که بتواند رابطه‌ی بین کاربران از نقاط مختلف جهان را با بیشترین سرعت ممکن و کمترین تأخیر ارتباطی تأمین نماید. به این ضرورت زیرساختی، نیاز اینترنت اشیا به وجود این شبکه را نیز بیفزاید. طرح نسل‌های جدید ارتباطات بی‌سیم به‌ویژه نسل پنجم (5G) و نسل ششم (6G) اینترنت همراه، امیدها برای تحقق این زیرساخت مطلوب را زنده نگه داشته است (Ibid).

- رایانش‌های نوین: ایجاد آرمانی متاورس نیازمند سامانه‌ها و قدرت‌های رایانشی ویژه‌ای است که بتوانند ابعاد مختلف نیازهای متاورس را اجابت نمایند. بدین منظور بهره‌گیری از پارادایم‌های جدید رایانشی از قبیل رایانش کوانتومی (Quantum Computing)، رایانش ابری (Cloud Computing) و رایانش لبه‌ای (Edge Computing) ضروری است (Ibid).

- هوش مصنوعی: با توجه به خاص بودن متاورس از لحاظ تلاش برای ایجاد تجربه‌ی کاربری هرچه واقعی‌تر و شبیه‌تر به زیست‌جهان غیر مجازی، ایجاد تجربه‌ی کاربری با کیفیت در مواردی همچون بینایی رایانه‌ای، صدای هوشمند و پردازش زبان طبیعی مواردی ضروری در این‌باره هستند. هوش مصنوعی و مفاهیم مرتبط با آن - نظیر یادگیری ماشینی (Machine Learning) و یادگیری عمیق (Deep Learning) - از مهم‌ترین ابزارها در راستای ایجاد تجربه‌ی کاربری مطلوب و تجربیات دیداری و شنیداری با کیفیت است (Ning et al. 2021, p.15). به همین دلیل، هوش مصنوعی یک فناوری مهم در شکل‌دهی به متاورس به‌شمار می‌رود.

- واقعیت توسعه‌یافته (Extended Reality (XR): واقعیت توسعه‌یافته، مفهومی فناورانه است که به مثابه یک چتر، مفاهیم «واقعیت افزوده (Augmented Reality (AR)»، «واقعیت مجازی (Virtual Reality (VR)»، «مجازیت افزوده (Augmented Virtuality (AV)» و «واقعیت ترکیبی (Mixed Reality (MR)» را در بر گرفته است. واقعیت افزوده شامل نوعی از فناوریهاست که پدیدارهای مجازی را به‌گونه‌ای ایجاد می‌کنند که این پدیدارها در بستر جهان فیزیکی و به‌واسطه ابزارهایی فنی (مانند تلفن همراه یا عینک واقعیت افزوده)، پدیدار و نمایان می‌شوند. واقعیت مجازی اما فضایی است

فراجهان به‌منابه زیست‌جهان ... (محمدامین شفیع‌خانی و حسین مطلبی کربکندی) ۱۴۳

که کاملاً به‌صورت مجازی ساخته شده و میزان مجازی بودن آن، بیشتر از واقعیت افزوده است که در آن صرفاً حضور اشیاء یا پدیدارهایی مجازی محدود نمایان است. مجازیّت افزوده نیز شامل وضعیتی است که در آن، عمده‌ی محیط و پدیدارها شبیه‌سازی مجازی شده‌اند لیکن همچنان عناصری واقعی و فیزیکی در آن محیط حضور دارند و به یک «محیط مجازی» (Virtual Environment (VE)) تمام عیار تبدیل نشده است. واقعیت ترکیبی نیز عنوانی عمومی برای همه‌ی حالت‌ها و فضاهایی است که حاصل ترکیب واقعیت و مجازیّت است؛ اعم از واقعیت افزوده و مجازیّت افزوده. شکل زیر که به‌صورت یک پیوستار بین محیط واقعی و محیط مجازی است، به‌خوبی به درک چیستی و تمایز مفاهیم نامبرده کمک می‌کند (Çöltekin et al. 2020, p.3):



شکل ۲: پیوستار (طیف) واقعیت و مجازیّت (Milgram and Kishino 1994, p.3)

متاورس یکی از جدی‌ترین عرصه‌های تحقق واقعیت توسعه‌یافته است. سازندگان متاورس از آن روی که در پی بهبود تجربه‌ی زیسته‌ی کاربران هستند، در پی آنند که با بهره‌گیری از ظرفیت واقعیت افزوده، واقعیت مجازی و واقعیت ترکیبی نخست ارتباطی مناسب میان محیط فیزیکی و محیط مجازی ایفا کنند، و دوم اینکه محیط مجازی را هر چه بیشتر به محیط واقعی نزدیک کنند (Ning et al. 2021, pp.16-17).

آنچه که اشاره شد، بخشی از موضوعات فناورانه‌ی مرتبط با متاورس بود که از دید نگارندگان شایان اهمیت و دارای اولویت در مقام اشاره و تبیین بودند، اما بدیهی است که موضوعات فناورانه‌ی دیگری نیز به متاورس مربوط می‌شوند که توجه به آنها نیز خالی از لطف نیست، موضوعاتی نظیر سکوه‌های رسانه‌های اجتماعی (Brain-Computer Interface (BCI))، تصاویر هولوگرافیک، رابط مغز و رایانه و ...

اما پس از این توصیفات، آنچه رسالت اصلی این نوشتار است عبور از این نگاه جزئی‌نگر و ارائه‌ی توصیفی کل‌نگرانه و راهبردی است تا در رویارویی افراد و جوامع با این پدیدار نوین فناورانه راهگشا باشد.

۳. پیشینه پدیدارشناسی متاورس

هر چند تا کنون آثار متعددی در خصوص متاورس تولید شده است، و تحلیل‌های فلسفی قابل توجهی نیز درباره متاورس منتشر گردیده است، اما آثار تخصصی حاوی تحلیل پدیدارشناختی درباره‌ی متاورس، نسبتاً محدود است. کتاب «پدیدارشناسی مکان‌های واقعی و مجازی»^۱ یک نمونه از این آثار است که حاصل گردآوری مجموعه مقالاتی ذیل موضوع عنوان کتاب است (Champion 2019). این اثر دربردارنده‌ی تأملات پدیدارشناسی دقیق و متنوعی در خصوص مکان و مجازیت آنست. گوریچنز با اتکا به مفهوم «اقامتگاه» (Dwelling) که از پدیدارشناسی مارتین هایدگر وام گرفته، به تحلیلی درباره «تصور اجتماعی» (Social Imaginary) در جهان متاورس پرداخته است (Gorichanaz 2022). کانتونی نیز در ارتباط با مسئله بدنمندی (Embodiment) و با یک پرداخت میان‌رشته‌ای، نگاهی پدیدارشناختی به «بدن شبیه‌سازی‌شده» (Simulated Body) و نسبت آن با واقعیت مجازی داشته است (Cantone 2022). تلیاگمبل نیز با بهره‌گیری از اندیشه هوسرل و با تمرکز بر مسئله «ادراک» به پدیدارشناسی جهان دیجیتال پرداخته است (Tagliagambe 2022).

اما اثر مهم دیگری که اگرچه به پدیدارشناسی متاورس به طور مستقیم در آن پرداخته نشده، اما به دلیل نگاه پدیدارشناختی ویژه‌اش که به فناوری، به موضوع این نوشتار ارتباطی انکارناپذیر می‌یابد، «فناوری و زیست‌جهان»^۲ اثر دان آیده (Don Ihde)، فیلسوف معاصر فناوری است (Ihde 1990). آیده در این اثر با بهره‌گیری از مفاهیمی همچون زیست‌جهان، به طور خاص بر روی نقش میانجیگرانه‌ی ابزارها و مصنوعات فنی در ارتباط ادراکی افراد با زیست‌جهان (Lifeworld) متمرکز است. وی در چارچوب آنچه خود «پس‌پدیدارشناسی»^۳ (Postphenomenology) نام می‌نهد، به تحلیل ابزارها و مصنوعات فنی می‌پردازد (Ibid).

نکته حائز اهمیت اینست که این آثار نامبرده، علیرغم اشتراکاتی که با نوشتار پیش‌رو دارند، خالی از نوآوری اصلی این مقاله هستند. نوآوری اصلی این مقاله، استفاده استعاری از مفهوم پدیدارشناختی زیست‌جهان در توصیف متاورس است. در هیچ‌یک از آثار نامبرده، تحلیل شباهت‌های زیست‌جهان و متاورس، و در نتیجه انگاشتن متاورس به مثابه زیست‌جهان صورت

نگرفته است. چنین استفاده‌ای از مفهوم زیست‌جهان، حتی در پساپدیدارشناسی آینده که شامل استفاده‌ی مستقیم و مکرر از مفهوم زیست‌جهان است، مشهود نیست. ضمن آنکه نتیجه‌ی فرعی این نوآوری اصلی مقاله، یعنی دوگانه‌ی «زیست‌جهان مصنوعی و زیست‌جهان سستی طبیعی» نیز طبیعتاً مشهود نیست. ما در این مقاله با انگاشتن متاورس به مثابه یک زیست‌جهان، آن را در تقابل با مفهوم زیست‌جهان سستی طبیعی مطرح کرده و اوصافی بر آن مترتب دانسته‌ایم. این نوآوری دوم مقاله‌ی پیش‌رو که در امتداد نوآوری نخست آنست، در آثار نامبرده در حوزه پدیدارشناسی متاورس و نیز پساپدیدارشناسی فناوری آینده مشاهده نمی‌شود. از آن روی که در موارد استفاده از مفهوم زیست‌جهان، این آثار بدون انگاشتن متاورس به مثابه یک زیست‌جهان، اساساً به زیست‌جهانی غیر از زیست‌جهان سستی طبیعی (که درباره‌ی آن پیشتر توضیح خواهیم داد) التفات ننموده و فارغ از این بهره‌جویی استعاری از زیست‌جهان، طبعاً به قرائت رایج و غیر استعاری پرداخته‌اند، پس مقاله‌ی پیش‌رو با عنایت به دستاوردها و کوشش‌های پدیدارشناختی مذکور، دارای دو نوآوری مذکور است.

۴. درباره مفهوم «زیست‌جهان»

تعبیر «زیست‌جهان» یا جهان‌زندگی، تعبیری فلسفی است که از آثار ادmond هوسرل (Edmund Husserl)، فیلسوف آلمانی برگرفته شده است (Husserl, 1970). هوسرل پیشگام مکتبی معاصر در فلسفه با عنوان «پدیدارشناسی (Phenomenology)» است.

می‌توان نقطه‌ی آغاز اندیشه‌ی پدیدارشناسانه‌ی هوسرل را در این پرسش یافت که: چگونه می‌توانیم به خود حقیقی اشیاء دست یابیم و آنها را ادراک کنیم؟ این پرسش ناشی از این حقیقت در ادراک ماست که همیشه «پدیدار»، نمود یا تصویری از اشیاء در نزد مُدرک، فاعل شناسا یا «سوژه (Subject)» قرار دارد که واسطه‌ی شناخت آن شیء است. نکته اینجاست که این تصویر، چیزی غیر از حقیقت شیء خارجی است و به دلایلی فلسفی و تجربی، ای بسا این تصویر به کلی متفاوت از حقیقت خارجی شیء باشد!

در جریان تکاپوی هوسرل برای پاسخ به این پرسش مهم فلسفی، وی راهکارهایی را ابداع و پیشنهاد می‌کند که شامل کنارزدن موانع ادراک خود حقیقی اشیاء از منظر اوست؛ چه موانعی که مربوط به مُدرک یا شناخته (که شیء حقیقی است) می‌شود، و چه موانعی که مربوط به مُدرک، شناسا یا سوژه می‌شود. به طور نمونه، وی در این مسیر پیشنهادهایی برای تعلیق یا کنار نهادن اطلاعات زائد موجود درباره‌ی شناخته و شناسا، هر دو، مطرح نموده است.^۹ در این

نظام اندیشه‌ای ابداعی هوسرل، خویشتن شناسا یا «آگو» محوریت ویژه‌ای پیدا می‌کند (Ibid, p.10). لیکن در همین مسیر، هوسرل با یک چالش روبرو می‌شود: در شرایطی که ادراک با محوریت شناسا و پرداخت او به شناخته‌ها (که در واقع تصویر اشیاء نزد شناسا هستند) محقق می‌شود، ارتباط با دیگر شناساها و محتوای شناختی اذهانشان چگونه برقرار می‌شود؟ در واقع چگونه می‌توان شناخته‌هایی مشترک بین شناساها را گوناگون داشت؟ کوشش هوسرل برای پاسخ به این پرسش، منجر به یک انقلاب فلسفی در اندیشه‌ی هوسرل با محوریت زیست‌جهان شد (Ibid, pp.21-23). او که تا پیش از این در صدد دستیابی شناختی به خود حقیقی اشیاء بود، اکنون با تمرکز بر اشتراک و بین‌الذهانی بودن (Intersubjectivity) ادراکات شناساها گوناگون و «همدلی (Empathy)» و دریافت تبعی شناساها از یکدیگر، زیست‌جهان را به عنوان یک حقیقت بین‌الذهانی به عنوان نقطه‌ی آغاز تحلیل‌های پدیدارشناختی قرار داد (Ibid, p.82). زیست‌جهان، جهانی است که مجموعه‌ی ادراکات و تجربیات زیسته‌ی جمعی از شناساها در آن قرار دارد و شامل امور فیزیکی، اجتماعی- فرهنگی، تاریخی، قومی و ... می‌شود (قربانی سینی و رضایی، ۱۳۹۵، صص. ۱۸۴-۱۸۵). هوسرل زیست‌جهان را در قالب الفاظی همچون «محیط» و «جهان پیرامونی» و همچون لایه‌ای میان «جهان طبیعت» و «جهان فرهنگ» نیز توصیف نموده است (همان: ص. ۱۸۵). دو نکته‌ی مهمی که در وصف زیست‌جهان بایسته‌ی توجه است، اینست که:

۱. حاصل «تجربه» است؛ به گونه‌ای که گویا برگرفت و انتزاعی از عالم مجرب فیزیکی

است (Reynaert, 2011, p.85).

۲. امری اجتماعی است. به تعبیر دقیق‌تر، این جهان حاصل اراده‌ی گروه اجتماعی مشخصی

برای ایجاد ساختار ادراکی مشترکی از اشیاء و ابراهای جهان است (Husserliana, vol. VI, pp. 126-138, 140-145 as cited in Beyer 2020).

این جهان مشترک که برساخته‌ی تجربیات و ادراکاتی با سرشت اجتماعی است، طبیعتاً متأثر از قیود و ساختارهایی اجتماعی نظیر هنجارها و استانداردها و قراردادهای اجتماعی شکل گرفته است (Husserliana, vol. XV, pp. 135 ff, 142 as cited in Beyer 2020)، و چنانکه گفته شد، هوسرل با تعدیل نگرش خود، آغازگاه تحلیل فلسفی را همین زیست‌جهان موصوف بیان می‌کند و بی‌توجهی به آن را رهن شناخت حقایق و محل بروز خطای فلسفی می‌داند (قربانی سینی و رضایی ۱۳۹۵: ۱۸۵-۱۹۰).

۵. متاورس به مثابه زیست‌جهان

بنا بر آنچه در توصیف زیست‌جهان گفته شد، در این بخش از نوشتار برآنیم تا با بهره‌گیری از این مفهوم پدیدارشناختی، توصیفی از متاورس ارائه دهیم که به نظر می‌رسد یک توصیف راهگشا و راهبردی در فهم دقیق از متاورس و ابعاد و آثار گوناگون آن داشته باشد. حقیقت اینست که در مقام تعریف این پدیدار فناورانه‌ی نو، شاهد ارائه تعاریفی از متاورس هستیم که اولاً به طور عمده از سوی فناوران و مهندسان بوده است، ثانیاً در مقام تعریف به مقایسه متاورس با برخی از پدیدارهای فناورانه‌ی شناخته‌شده‌ی کنونی و حتی فروکاست به برخی از این فناوری‌ها پرداخته شده است^۱، و ثالثاً اقدامی شتاب‌زده و بی‌اعتنا به دیگر ابعاد مهم متاورس، خاصه ابعاد غنی و فراوان فلسفی آن رخ داده است.

آنچه در ابتدا شایسته‌ی تصریح است، تأکید بر استفاده‌ی استعاری از مفهوم زیست‌جهان در توصیف متاورس است. زیست‌جهان مفهومی با پیشینه و کارکردی مشخص در پدیدارشناسی است، که اساساً در پی توصیف وضع زندگی عموم و خصوص افراد، فارغ از تحولات فناورانه و مفهوم فضای مجازی است. لیکن نوآوری نوشتار پیش‌رو در اینست که ویژگی‌های مشترک مهمی میان زیست‌جهان و متاورس را مورد اشاره قرار می‌دهد که جسارت این استفاده‌ی استعاری را به نویسندگان این نوشتار داده است. استفاده استعاری از زیست‌جهان در توصیف متاورس بدین معناست که اگرچه ادعای نگارندگان این مقاله، تطابق کامل این دو مفهوم با یکدیگر نیست، لیکن ویژگی‌هایی را در زیست‌جهان یافته‌اند که مشترک با متاورس بوده و نیز موجب توصیف دقیق متاورس می‌شود. این اشتراک آنقدر جدی است که با تعبیری استعاری، متاورس را به مثابه یک زیست‌جهان می‌دانیم. در واقع در این نوشتار با اشاره به وجوه مشترک بین این دو، به کارآمدی کم‌نظیر زیست‌جهان در توصیفی دقیق و فراگیر از متاورس تأکید می‌نماییم.

این ویژگی‌های مشترک میان زیست‌جهان و متاورس، عبارتند از:

۱. متاورس همانند زیست‌جهان، نقشی اساسی در «ادراک» دارد: زیست‌جهان به عنوان جهانی که اذهان در آن زیست می‌کنند، نقشی انکارناپذیر در «ادراک» جهان‌وند^{۱۱} خود دارد. توضیح اینکه مطابق مفهوم نظریه باری مشاهده (Theory Ladenness of Observation) در فلسفه علم، نظریات پذیرفته شده توسط فرد مُدرک، مقدم بر مشاهده یا همان ادراک حسّی آن فرد بوده و بر روی مواجهه حسّی مُدرک و نتیجه‌گیری او از این ادراک حسّی، می‌تواند تأثیرگذاری پررنگی داشته باشد (Brewer and Lambert 1993). پس می‌توان گفت مجموعه نظریات

پذیرفته شده نزد مُدرک، به عنوان یک عامل درون‌آخته (Subjective)^{۱۲} شکل‌دهنده و میانجی ادراک او از جهان مُدرک و مورد شناخت است.

بر اساس توصیفی که هوسرل از نسبت علم و زیست‌جهان بیان می‌کند، در زیست‌جهان وجود یک علم آفاقی (Objective Science) واحد و غیر متأثر از عوامل درون‌آخته (نظیر نظریات و گرایش‌های درونی) بی‌معناست (Husserl 1970, pp. 36-37). پس بر اساس این عقیده هوسرل و با عنایت به سازوکار نقش نظریات (به عنوان یک عامل درون‌آخته) در ادراک تجربی (یا همان مشاهده) مطابق مفهوم نظریه‌باری مشاهده، می‌توان زیست‌جهان را امری مقدم بر مشاهده و ادراک جهان توسط مُدرک دانست.

افزون بر مفهوم نظریه‌باری مشاهده، مفهوم دیگری برای تبیین نقش زیست‌جهان در رابطه‌ی ادراکی جهان‌وند با جهان‌مدرک وجود دارد، و آن مفهوم عبارتست از «میانجیگری (Mediation)». این مفهوم که وام‌گرفته از پس‌پدیدارشناسی (Postphenomenology)، مکتب ابداعی دان‌آیده است، به نقش مصنوعات فنی (Technical Artefacts) در رابطه فرد مُدرک با جهان مُدرک می‌پردازد (Verbeek 2015) (Ihde 1990). بر اساس مفهوم میانجیگری، آنحاء مختلفی از «رابطه‌ی میانجیگرانه» بین «من» (که نماد مُدرک است) یا «جهان» (که منظور از آن، جهان مُدرک است) وجود دارد که در این روابط، مصنوعات فنی به شکل‌های مختلفی نقش می‌آفرینند (Verbeek 2005, pp. 121-129). یکی از انواع این روابط، رابطه‌ی «بدنمندی (Embodiment)» است. در این نوع رابطه، مصنوعی مانند «عینک» نوعی وحدت با «من» مُدرک می‌یابد و با این وحدت، در مواجهه‌ی ادراکی این مُدرک با جهان مُدرک اثری شایان توجه می‌گذارد. می‌توان رابطه‌ی بدنمندی را به صورت نمادین و به شکل زیر نشان داد (Ibid, p. 125):

من - مصنوع فنی ← جهان

حال با اتکا به دو مفهوم نظریه‌باری مشاهده و میانجیگری، می‌توان زیست‌جهان را به سان عینکی دید که در ارتباط جهان‌وند آن با جهان مُدرک، با عنایت به تقدم آن در رابطه ادراکی جهان‌وند-جهان مُدرک، نقشی انکارناپذیر دارد؛ به نحوی که حتی می‌توان رابطه نمادین بدنمندی را برای این رابطه‌ی ادراکی به میانجیگری زیست‌جهان، به ترتیب زیر تکرار نمود:

جهان‌وند-زیست‌جهان ← جهان (مُدرک)

متاورس نیز به سان زیست‌جهان، دارای چنین نقشی در قبال ادراک جهان‌وند^{۱۳} خود است. می‌توان متاورس را -به عنوان یک پدیدار فناورانه- دارای عملکردی شبیه مصنوعات فنی در

رابطه‌ی ادراکی انگاشت. به طور مثال، حداقل می‌توان نقشی همچون نقش عینک در رابطه‌ی میانجیگرانه‌ی بدنمندی، برای متاورس در ارتباط جهان‌وند آن با جهان مُدرک قائل شد^{۱۴}. فهم این نقش میانجیگرانه‌ی متاورس و تشابه آن به عینک، با عنایت به همه‌ی ابزارهای هوشمندی که به عنوان اجزاء فناورانه‌ی مهم متاورس، واسطه‌ی ادراک حسی در متاورس می‌باشند، نظیر عینک واقعیت افزوده و دستکش هپتیک (FaceBook 2021)، آسان می‌شود.

۲. متاورس همانند زیست جهان، یک تجربه زیسته رقم می‌زند: چنانکه ذکر شد، زیست جهان و متاورس هر دو در ادراک جهان‌وند خود نقشی اساسی ایفا می‌کنند. از این نکته می‌توان چنین برداشت نمود که متاورس و زیست جهان، هر دو در ادراک تجربی و در نتیجه، مجموعه تجربیات اندوخته‌ی جهان‌وند خود نیز تأثیرگذارند. بدین ترتیب متاورس و زیست جهان درباره‌ی مجموعه‌ی «تجربیات زیسته» جهان‌وندان خود نقش می‌آفرینند. این تنها دلیل نقش‌آفرینی متاورس و زیست جهان در خصوص تجربه زیسته‌ی جهان‌وند خود نیست، بلکه این دو یک ویژگی مشترک دیگر نیز دارند که موجب اثرگذاریشان بر تجربه زیسته‌ی جهان‌وند می‌شود: هر دو «بستر زیست» هستند.

زیست جهان، همانگونه که از نام آن بر می‌آید، به سان بستری برای جهان‌وند خود است که زیست روزمره‌ی این جهان‌وند در آن جریان داشته و مجموعه تجربیات جهان‌وند زیسته در بستر زیست جهان، اساساً در این بستر حاصل می‌شود. پس زیست جهان به واسطه‌ی «بستر زیست» بودن، رابطه‌ی اساسی با تجربه زیسته‌ی جهان‌وند خود دارد.

متاورس نیز به دو دلیل «بستر زیست» مهمی برای جهان‌وند خود است:

الف- این پدیدار فناورانه با «بهبود کیفیت رفع نیازهای اطلاعاتی و ارتباطاتی کاربر خود» بخش مهمی از زیست روزمره‌ی کاربران را به خود اختصاص می‌دهد. فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطاتی به عنوان ابزارهای رفع نیازهای اطلاعاتی و ارتباطاتی جامعه گسترده‌ی کاربران، با ایجاد نوعی از وابستگی، در زیست روزمره‌ی کاربران به خوبی جای می‌گیرند. آمار میزان حضور کاربران فناوری‌های رسانه‌ای گواه این مدعاست که با این میزان صرف روزانه‌ی زمان در سکوه‌ای رسانه‌ای اینترنتی (مانند پیام‌رسان‌ها)، بخش قابل توجه و روز افزون زیست روزانه‌ی افراد در این سکوها می‌گذرد^{۱۵}. در خصوص متاورس، پیش‌بینی می‌شود که این میزان از صرف وقت روزانه‌ی کاربران افزایش بیابد. اساساً از اهداف توسعه‌دهندگان افزایش کیفیت ارتباطات از طریق نزدیک‌تر شدن تجربه‌ی این ارتباط از راه دور و مجازی به تجربه یک ارتباط

می‌توان این رابطه دوسویه را میان متاورس و کاربران، یا همان جهان‌وندان آن، نیز مشاهده نمود. حقیقت اینست که ادراک جهان‌وندان حاضر در متاورس، اولاً با خود این پدیدار و اجزای آن به عنوان یک «مُدِرک» مواجه خواهد بود، و ثانیاً این فضای مصنوعی فناورانه، فارغ از مقصود طراحان و آگاهی جهان‌وندانش، بر ادراک و شناخت جهان‌وند خود اثر خواهد گذاشت^{۱۸}. این، توصیف تأثیر متاورس بر جهان‌وند است. اما تأثیر جهان‌وندان بر متاورس چگونه محقق می‌شود؟ حداقل دو سازوکار برای نحوه‌ی اثرگذاری جهان‌وندان بر متاورس قابل ذکر است: نخست سازوکار تولید محتوا توسط کاربران، و دیگر، سازوکار بازخوردگیری برای بروز رسانی مداوم متاورس. مطابق سازوکار نخست، همانگونه که عموم کاربران رسانه‌های اجتماعی کنونی در تولید مجموعه‌ی محتویات رسانه‌ای پیام‌رسان‌ها و شبکه‌های اجتماعی نقش محوری را ایفا می‌کنند، در متاورس -که به اذعان برخی توسعه‌دهندگان یک فناوری در امتداد فناوری‌های رسانه‌ای کنونی است (نیوتن ۱۴۰۱)- این تولید محتوای عمومی توسط کاربران ادامه خواهد یافت. مطابق با سازوکار دوم، متاورس نیز مانند غالب مصنوعات فناورانه‌ی رسانه‌ای کنونی، به ویژه از لحاظ نرم‌افزاری با ارائه‌ی بروزرسانی‌های متعدد همراه خواهد بود. آنچه در خصوص فناوری‌ها و برخی نرم‌افزارهای کنونی مشهود است، نقش مستقیم و غیر مستقیم نظرها، پیشنهادها و انتقادهای جامعه‌ی کاربران این محصولات فناورانه در ارائه‌ی نسخه‌های بروزرسانی شده است. پس مطابق این روند فناورانه، متاورس نیز از این سازوکار اثرگذاری و در واقع، شکل‌پذیری توسط کاربران و جهان‌وندان خود مستثنا نخواهد بود و در واقع این بروزرسانی‌ها در راستای نیاز و خواسته‌های جهان‌وندان خواهد بود.

۴. متاورس همانند زیست‌جهان، اجتماعی است: چنانکه تصریح شد، زیست‌جهان امری اجتماعی بوده و حاصل اراده گروهی اجتماعی و به تعبیری دیگر، یک ادراک جمعی است (Husserliana, vol. VI, pp. 126-138, 140-145 as cited in Beyer 2020). متاورس نیز همچون زیست‌جهان، سرشتی اجتماعی دارد؛ بدین معنا که متاورس نیز بر اثر اراده‌ی گروه اجتماعی کاربران شکل می‌یابد. برای استدلال به نفع این گزاره، افزون بر توضیحات مورد قبلی شباهت زیست‌جهان و متاورس و اثر جهان‌وندان بر متاورس، توجه به سرشت اجتماعی متاورس به عنوان یک پدیدار فناوری اطلاعاتی و ارتباطاتی راهگشاست. این فاوای آینده که در امتداد فاوای کنونی است، به عنوان یک تسهیلگر پیشرفته‌ی روابط اجتماعی و مانند هر فاوای دیگر، بر پایه‌ی گروه اجتماعی کاربران خود ایجاد شده و کارکرد دارد. پس این فاوا نیز تنها با اتکا و اعتنا به کاربران خویش است که می‌تواند کارکرد و در نتیجه، استفاده‌ی عمومی داشته باشد.

پس متاورس نیز مانند زیست‌جهان، وابسته به گروهی اجتماعی بوده و نیز متأثر و شکل‌یافته توسط این گروه اجتماعی یا همان مجموعه‌ی جهان‌وندان خود است.

۶. متاورس، زیست‌جهان مصنوعی

پیشتر از مفهوم «زیست‌جهان مصنوعی» و در مقابل آن، مفهوم «زیست‌جهان سنتی-طبیعی» سخن گفتیم. حال قصد معرفی متاورس را به عنوان یک «زیست‌جهان مصنوعی» داریم. دلیل «زیست‌جهان» خطاب نمودن متاورس را استفاده‌ی استعاری از مفهوم فلسفی «زیست‌جهان» با عنایت به تشابهات مهم یادشده نامیدیم. اما برای فهم چرایی «مصنوعی» نامیدن متاورس، دو مطلب زیر لازم به بیان است:

۱. متاورس از آن روی یک زیست‌جهان «مصنوعی» است که نقش آشکار مصنوعات فناورانه در ساخت آن آشکار است. همانطور که در بخش «نگاهی فنی به متاورس» در همین نوشتار بیان شد، متاورس برآیند هم‌گرایی تعداد متعدد و متنوعی از فناوری‌هاست که بخش قابل توجهی از این فناوری‌ها، فناوری‌های نوین و روزآمدی هستند که حتی همچنان در حال به‌روز رسانی و نوآوری هستند. پس به وضوح متاورس را می‌توان پدیداری فناورانه و یک زیست‌جهان حاصل مصنوعات فنی دانست.

۲. نکته‌ی نخست، مرز بین این زیست‌جهان مصنوعی و زیست‌جهان سنتی-طبیعی را مشخص کرد. در واقع زیست‌جهان مصنوعی یک مفهوم در تقابل با مفهوم زیست‌جهان سنتی-طبیعی است. پس روشن شدن تقابل این دو مفهوم و نیز تبیین چیرستی مفهوم ابداعی زیست‌جهان سنتی-طبیعی به فهم زیست‌جهان مصنوعی یاری خواهد رساند.

مقصود از زیست‌جهان سنتی-طبیعی، زیست‌جهانی است که در آن، زیست‌جهانی مصنوعی همچون متاورس نقشی تعیین‌کننده نداشته و زیست‌جهان‌وندان، با سازوکارهایی جریان دارد که «سنتی» یا «طبیعی» هستند. مقصود از سنتی بودن سازوکارها در اینجا، نفی حضور هرگونه فناوری در آن سازوکارها نیست، بلکه صرفاً آن زیست یا سبکی از زندگی مد نظر است که فناوری‌های خاص و مدرنی همچون متاورس، در آن نقش کلیدی ایفا نمی‌کنند و عمدتاً فارغ از چنین فناوری‌هایی هستند. به تعبیری دیگر، این سازوکارهای سنتی، به مراتب «طبیعی»‌تر از سازوکارهای مصنوعی و فناورانه‌ی مدرن هستند. لذا منظور از «طبیعی» بودن نیز در اینجا در تقابل با مفهوم «مصنوعی» بودن و تأثیرپذیری هرچه کم‌تر از مصنوعات و فناوری‌های بشرساخت است^{۱۹}. اساساً برای یک فهم شهودی و اجمالی از مفهوم زیست‌جهان سنتی-

طبیعی، توجه به زیست و سبک زندگی فارغ از متاورس راهگشاست، لیکن توجه به ذکر نمونه‌هایی از سازوکارهای رایج در زیست‌جهان سنتی طبیعی که در زیست‌جهان مصنوعی جایگزین دارند هم روشنگر خواهد بود. برگزاری جلسات و ارتباطات مجازی، رمز ارز یا نمادهای بی تا به عنوان نمونه‌های از سازوکارهای مصنوعی در زیست‌جهان مصنوعی متاورس هستند که به عنوان جایگزین‌هایی برای سازوکارهای نظیر خود در زیست‌جهان سنتی طبیعی هستند. مثلاً رمزارز به عنوان جایگزین پول رایج در زیست‌جهان سنتی طبیعی است و چنانکه ذیل نکته دوم بخش قبل گفته شد، این جایگزینی به قدری جدی است که چنین سازوکارهای جایگزینی در زیست‌جهان مصنوعی، به دنبال ایجاد استقلال نسبی از زیست‌جهان مصنوعی و گویی به دنبال رقابت با سازوکارهای زیست‌جهان سنتی طبیعی هستند.

۷. نتیجه‌گیری

با عنایت به اوصاف فنی متاورس، و با توجه به تعریف مفهوم فلسفی زیست‌جهان، اطلاق نام «زیست‌جهان» به متاورس موجب فهمی دقیق‌تر و جامع‌تر از این پدیدار نوظهور راهبردی می‌شود؛ فهمی که مقدمه‌ی لازم برای هرگونه مواجهه، به ویژه مواجهه‌ی سیاستگذارانه و فعال با آنست. اوصافی دیگر نظیر سکو یا اینترنت اشیا اجتماعی اگرچه جوهی مهم از متاورس را توصیف می‌نمایند، اما حقیقتاً جامعیت و دقت تعریف آن به عنوان یک زیست‌جهان مصنوعی را ندارند، چون بسیاری از ویژگی‌ها و آثار بنیادین فردی و اجتماعی متاورس با فروکاست آن به چنین تعاریف فنی سطحی و جزئی، نادیده گرفته می‌شوند.

اما در پایان، سه تذکر بایسته است:

۱. همانطور که گفتیم، استفاده از مفهوم پدیدارشناختی زیست‌جهان برای اطلاق به متاورس، استفاده‌ای استعاری است و نمی‌توان این دو را کاملاً مساوی یکدیگر دانست. یکی از دلایل این استفاده استعاری، عدم تطابق همه‌ی ویژگی‌های این دو است. هر چند چهار ویژگی مشترک مهم برای متاورس و زیست‌جهان بیان شد، که جسارت این استفاده‌ی استعاری را به نویسندگان بخشیده است، و هر چند ممکن است شباهت‌های بیشتری میان این دو وجود داشته باشد، اما شککی نیست که این دو با هم تفاوت‌هایی نیز دارند. از مهم‌ترین تفاوت‌های متاورس و زیست‌جهان، اینست که معنای اصیل زیست‌جهان در ادبیات پدیدارشناسی، حاصل مطالعه و تحلیل نحوه‌ی مواجهه‌ی دست اول و تقریباً بدون وساطت ادراکی مصنوعات فنی با امور واقع و جهان است^{۲۰}. زیست‌جهان برآمده از این برخورد دست اول و بی‌واسطه را

«زیست جهان سنتی-طبیعی» نامیده‌ایم، از آن روی که اولاً نوع بشر در طول حیات نسل‌های مختلف خود و به گونه‌ای تاریخی که می‌توان آن را «سنتی» دانست، چنین زیست‌جهانی را شکل داده است. ثانیاً این که چنین زیست‌جهانی حداقل به دو دلیل می‌تواند «طبیعی» نامیده شود: یکی به این دلیل که این زیست‌جهان برخاسته از مواجهه‌ی او با جهانی است که همچنان طبیعت و بخش غیر مصنوعی، بخش مهمی از آن را تشکیل می‌دهد. دوم به این دلیل که طی فرآیندی نسبتاً طبیعی و با حضور به مراتب کم‌رنگ مصنوعات انسانی به عنوان میانجی ادراک، این زیست‌جهان حاصل چنین ادراک بی‌واسطه‌ای شکل گرفته است. این زیست‌جهان اصیل سنتی و طبیعی در اینجا اصالتی ویژه دارد، به گونه‌ای که اگرچه استعاره‌ی زیست‌جهان را برای متاورس به کار می‌بریم، لیکن نبایستی فراموش کنیم که هر جهان‌وند زیست‌جهان مصنوعی متاورس، خواسته یا ناخواسته، در حال زیستن در این زیست‌جهان اصیل سنتی-طبیعی نیز هست.

۲. تعریف متاورس به عنوان «زیست‌جهان مصنوعی» و در تقابل با «زیست‌جهان طبیعی-سنتی» تعریفی مؤکد است. نخست به این دلیل که مصنوعی بودن متاورس، مقوله‌ای مهم و شایان درنگ فلسفی مجزاست^{۲۱}. دو دیگر آنکه نسبت این دو زیست‌جهان نیز اهمیت فلسفی بغرنجی دارد. چنانکه گفتیم، جهان‌وند زیست‌جهان مصنوعی متاورس همچنان در چنبره‌ی زیست‌جهان سنتی-طبیعی قرار دارد. این چنبره و احاطه‌ی جبری و هستی‌شناختی زیست‌جهان سنتی-طبیعی بر جهان بر زیست‌جهان مصنوعی و جهان‌وند آن، اگرچه تا حدی روشنگر نسبت این دو زیست‌جهان است؛ اما با نگاهی پدیدارشناختی این پرسش نیز اهمیتی خطیر می‌یابد: سهم هر کدام از این دو زیست‌جهان، از زیست‌جهان‌وند مشترکشان و همچنین شکل‌دهی به تجربه‌ی زیسته‌ی او چگونه و چه مقدار خواهد بود؟ ضمن آنکه پرسش از تبیین مفهوم «زیست‌جهان مصنوعی» و نیز مفهوم «زیست‌جهان سنتی-طبیعی» و همچنین تدقیق نسبت این دو زیست‌جهان، یک پرسش شایان طرح در امتداد این مقاله خواهد بود.

۳. شاید بتوان نخستین و بنیادی‌ترین دستاورد سیاستی توصیف متاورس به مثابه زیست‌جهان را «تدقیق موضوع سیاست‌گذاری» دانست؛ به این معنا که توجه سیاست‌گذار به متاورس به عنوان یک زیست‌جهان، به وضوح نتایج سیاستی متفاوتی را نسبت به وضعی رقم می‌زند که در آن، سیاست‌گذار متاورس را به مجموعه‌ای گردآمده از اجزاء فناورانه فروبکاهد و یا در بهترین حالت، آن را صرفاً یک کلان‌سکو بیانگارد. این تدقیق موضوع، منجر به نفی رویکرد فنی محض به متاورس می‌گردد. ضمن آنکه عناصر سیاست‌گذار و سیاست‌پژوه متاورس،

راهکارها و ابداعات سیاسی متنوع و متفاوتی را با عنایت به این تعبیر پدیدارشناسختی از متاورس شکل خواهند داد.

پی‌نوشت‌ها

۱. (Metaverse) نگارندگان مُصبر هستند که در مقام ترجمه و معادل‌سازی این پدیدار روزآمد احتیاط صورت گیرد؛ از آن روی که معادل‌های پیشنهادی این واژه -همچون «فراجهان»- به دلیل بار معنایی خاص این عبارات، پیامدها و نتایج بحث‌برانگیزی به‌ویژه در حوزه‌ی فلسفه و الاهیات خواهند داشت.

۲. مطابق پژوهش نگارندگان، رمان مورد بحث به دو نام متفاوت «Snow Crash» و «Avalanche» (به معنی: بهمن) در مطبوعات مختلف مورد اشاره و بحث قرار گرفته است.

۳. زاکربرگ تنها شخصیت برجسته‌ای نبود که از متاورس سخن به میان آورد، بلکه افرادی نظیر بیل گیتس (Bill Gates) و جنسین هوانگ (Jen-Hsun Huang) مالک شرکت انویدیا (Nvidia) نیز در این باره اظهار نظر نمودند و حتی اقداماتی را صورت دادند، رک: Caulfield 2021 و Huddleston 2021.

۴. معادل فارسی پیشنهادی نگارندگان برای Non Fungible Tokens (NFT) این نماده‌ها، شامل محتویات دیجیتالی معینی هستند که با استفاده از زنجیره‌بلوک، تحت مالکیت و انحصار یک کاربر قرار می‌گیرند و کاربر می‌تواند بر روی آن قیمت‌گذاری نموده و بر بستر شبکه‌ی زنجیره‌بلوک، حق مالکیت آن را به فروش بگذارد (Ethereum 2022).

۵. انواع مختلفی از وسائط هوشمند برای ایجاد متاورس ذکر گردیده است که برخی از آنها هم‌اکنون به یک محصول تبدیل شده‌اند و توفیق عملی حاصل نموده‌اند، مانند عینک‌های واقعیت افزوده (Augmented Reality) و برخی دیگر نیز بیشتر به مرحله‌ی ایده نزدیک هستند تا یک محصول، نظیر دستکش ارتباط از راه دور هپتیک (Haptic) شرکت متا (Meta) (FaceBook 2021)، اما آنچه که میان این اشیاء هوشمند مشترک است، مقصود از طراحی آنهاست که ایجاد تجربه‌ای هرچه نزدیک‌تر به زیست‌جهان غیر مجازی برای کاربر و تعاملی با کیفیت است.

6. The Phenomenology of Real and Virtual Places

هر چند متاورس متفاوت از یک «مکان مجازی» صرف است، لیکن به دلیل قرابت ویژه‌ی این دو مفهوم، می‌توان پدیدارشناسی مکان‌های مجازی را کارآمد برای پدیدارشناسی متاورس دانست.

7 Technology and the lifeworld: From garden to earth

ترجمه کامل این کتاب عبارتست از: «فناوری و زیست‌جهان: از باغچه به زمین»

۸. در ادامه در این باره بیشتر توضیح خواهیم داد و از آن در تحلیل پدیدارشناختی متاورس بهره خواهیم برد.

۹. تعلیق یا اپوخه (Epoche)، تعلیق ایده‌تیک (Idetic Epoche) و تعلیق مربوط به خویشتن شناسا یا اگو (Ego) از جمله‌ی این تعلیقات و کنارنهادن‌های معرفتی است، رک: قربانی سینی و رضایی ۱۳۹۵: ۱۷۵-۱۸۴.

۱۰. تعریف متاورس به عنوان یک سکو (Platform) یا اینترنت اشیا اجتماعی (Social Internet of Things: SIOT) از جمله این تعاریف فروکاهنده هستند. برای آشنایی با مفهوم اینترنت اشیا اجتماعی، رک: Atzori et al. 2012.

۱۱. به معنای فردی که در زیست‌جهان حاضر و در حال زیستن است.

۱۲. درون‌آختگی (Subjectivism) صفتی درباره علم و نظریات علمی است که در مقابل ادعای سستی آفاقی بودن، عینیت یا برون‌آختگی علم قرار دارد، و بر اساس آن، علم شدیداً متأثر از عواملی است که ناشی از ذهن یا روان سوژه (Subject) یا فاعل شناسا یا همان مُدرک بر روی نظریات علمی اثر می‌گذارند (Scheffler 1982).

۱۳. واژه‌ی «جهان‌وند» از این‌روی به جای واژه‌ی «کاربر» برای متاورس پیشنهاد می‌شود که با مقصود اصلی این نوشتار، یعنی انگاشتن متاورس به عنوان یک زیست‌جهان، قرابتی ویژه دارد و به دلیل غنای معنایی، فهم مخاطب از متاورس و کاربران آن را بهبود می‌بخشد.

۱۴. چنانکه گفته شد، انحاء مختلفی از رابطه‌ی میان‌جیگرانه وجود دارد که رابطه‌ی بدنمندی تنها یک نحوه از این انحاء مختلف است. ما در این نوشتار نقش متاورس را منحصر در رابطه‌ی میان‌جیگرانه‌ی بدنمندی نمی‌دانیم و متاورس را به مثابه یک پدیدار فناورانه‌ی خاص، مستعد نقش‌آفرینی دیگری می‌دانیم که به دلیل محدودیت گنجایش این نوشتار و ارتباط کم این نکته با موضوع اصلی این مقاله، تنها به عناوین برخی از دیگر انحاء رابطه‌ی میان‌جیگرانه اشاره می‌نماییم که متاورس را مستعد میان‌جیگری در قالب این روابط می‌بینیم: تفسیری (Hermeneutic) - غیریت (alterity) - پس‌زمینه‌ای (Background) - سایبورگ (Cyborg) - مرکب (Composite). برای آگاهی بیشتر درباره انواع روابط مذکور، رک: Verbeek, P. P. (2008). Cyborg intentionality: Rethinking the phenomenology of human-technology relations. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 7(3), 387-395.

۱۵. به دلیل این شباهت متاورس با سکوهای مرسوم، می‌توان متاورس را نوعی «سکو» نیز دانست و ویژگی‌های یک سکو را تا حد خوبی برای آن نیز قائل شد، لیکن فروکاست این پدیدار خاص فناورانه به یک سکوی معمولی اشتباهی آشکار است.

۱۶. درباره‌ی مفهوم ابداعی «زیست‌جهان سستی طبیعی» و مفهوم مقابل آن، یعنی «زیست‌جهان مصنوعی» به زودی توضیح خواهیم داد.

۱۷. (Cryptocurrency) این پدیدار فناورانه، نوعی از پول است که بر بستر فناوری زنجیره‌بلوک ایجاد شده است. سازوکار رمزارز بدین شکل است که مجموعه‌ای از اعضای یک شبکه، در دفتر کل توزیع شده (The Distributed Ledger Technology: DLT) آن عضو می‌شوند و امکان تراکنش بین آنها، بدون نیاز به وجود یک نهاد ناظر یا شخص ثالث، همانند بانک‌های مرکزی کشورها و یا بانک جهانی فراهم می‌شود. در این دفتر کل توزیع شده، افراد با حل معماهایی محاسباتی از طریق پردازنده‌های دستگاه‌های رایانه‌ای خود، مطابق یک «الگوریتم اجماع» و به نحوی که مورد پذیرش عموم اعضای دفتر کل باشد، شایسته و یا ناشایست برای فرآوری (Mining) رمزارز به‌شمار می‌رود (مازندرانی ۱۳۹۸: ۱-۴).

۱۸. دو مفهوم «نظریه‌باری مشاهده» و «میانجیگری» برای پشتیبانی و تبیین این گزاره نیز کارآمدند.

۱۹. ذکر این نکته برای خوانندگان دقیق خالی از لطف نیست که نگارندگان به قابل تفصیل و تدقیق بودن معانی عباراتی چون مصنوعی بودن، سنتی بودن و طبیعی بودن واقف هستند، لیکن در اینجا یک برداشت اجمالی و در حد توصیف صورت‌گرفته در این نوشتار را برای فهم دو مفهوم متقابل زیست‌جهان مصنوعی و زیست‌جهان سنتی-طبیعی به خوبی بسنده می‌دانند.

۲۰. برای فهم این عبارت، خواننده محترم را دوباره به نظریه پساپدیدارشناسی دان آیده و نگاه او به نقش میانجیگرانه مصنوعات فنی در ادراک جهان ارجاع می‌دهم، رک: Ihde 1990.

۲۱. این که انسان در این گام توسعه‌ی فناوری، به سراغ ساخت یک زیست‌جهان بر اساس مطالبات و آرمان‌های خود رفته، و چه انگیزه‌های بنیاد اندیشانه‌ای او را به چنین ایستگاه فناورانه‌ای کشانده، شایان درنگ جدی است.

کتاب‌نامه

- نیوتن، ک. (۱۴۰۱). مارک در متاورس: مدیرعامل فیسبوک از علت تبدیل شدن شبکه اجتماعی اش به «شرکت متاورس» می‌گوید. ترجمه نسیم حسینی، فصلنامه ترجمان علوم انسانی، شماره ۲۲.
- قربانی سینی، ع. و رضایی، ا. (۱۳۹۵). ضرورت طرح زیست-جهان در پدیدارشناسی هوسرل. فلسفه تحلیلی (جستارهای فلسفی-پژوهش‌های فلسفی)، ۱۲(۲۹)، ۱۶۹-۱۹۴.
- <https://www.sid.ir/fa/journal/ViewPaper.aspx?id=277327>
- مازندرانی، ح. (۱۳۹۸). هش گراف، پایان بلاک‌چین؟ پژوهشگاه فضای مجازی.
- نصیری‌یار، م و حق‌شناس، م (۱۳۹۹). فناوری زنجیره‌بلوکی. تهران: مرکز ملی فضای مجازی.
- هایدگر، م. (۱۳۷۳). پرسش از تکنولوژی، ترجمه شاپور اعتماد، ارغنون، شماره یکم

- Achterhuis, H. (Ed.). (2001). American philosophy of technology: The empirical turn. Indiana University Press.
- Atzori, L., Iera, A., Morabito, G., & Nitti, M. (2012). The social internet of things (siot)—when social networks meet the internet of things: Concept, architecture and network characterization. *Computer networks*, 56(16), 3594-3608.
- Bacon, F. (2000). Francis Bacon: the new organon. Cambridge University Press.
- Brewer, W. F., & Lambert, B. L. (1993). The theory-ladenness of observation: Evidence from cognitive psychology. In Proceedings of the fifteenth annual conference of the cognitive science society (pp. 254-259). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Cantone, D. (2022). The Simulated Body: A Preliminary Investigation into the Relationship Between Neuroscientific Studies, Phenomenology and Virtual Reality. *Foundations of Science*, 1-10.
- Caulfield, B. (2021) , What Is the Metaverse? With NVIDIA Omniverse we can (finally) connect to it to do real work - here's how. Retrieved from <<https://blogs.nvidia.com/blog/2021/08/10/what-is-the-metaverse/>>
- Champion, E. (Ed.). (2019). The phenomenology of real and virtual places. New York and London: Routledge.
- Çöltekin, A., Lochhead, I., Madden, M., Christophe, S., Devaux, A., Pettit, C., ... & Hedley, N. (2020). Extended reality in spatial sciences: A review of research challenges and future directions. *ISPRS International Journal of Geo-Information*, 9(7), 439.
- Ellul, J. (1964). The Technological Society. Translated From the French by John Wilkinson. With an Introd. By Robert K. Merton. Newyork: Alfred A. Knopf, Inc. and RandomHouse, Inc.
- Ethereum (2022). Non-fungible tokens (NFT). Retrieved from <<https://ethereum.org/en/nft/>>
- Facebook (2021) Inside Reality Labs Research: Bringing Touch to the Virtual World. Retrieved from <<https://about.fb.com/news/2021/11/reality-labs-haptic-gloves-research/>>
- Facebook (2021). The Facebook Company Is Now Meta. Retrieved from <<https://about.fb.com/news/2021/10/fac>>
- Gorichanaz, T. (2022). Being at home in the metaverse? Prospectus for a social imaginary. *AI and Ethics*, 1-12.
- Huddleston T. J. (2021) Bill Gates says the metaverse will host most of your office meetings within 'two or three years' — here's what it will look like. Retrieved from <<https://www.cnbc.com/2021/12/09/bill-gates-metaverse-will-host-most-virtual-meetings-in-a-few-years.html>>
- Husserl, E. (1970). The crisis of European sciences and transcendental phenomenology: An introduction to phenomenological philosophy. Northwestern University Press.
- Ihde, D. (1990). Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth. Indiana Univ. Press.

- IoT for All (2021) What is the Internet of Things, or IoT? A Simple Explanation. Retrived from <https://www.iotforall.com/what-is-internet-of-things>.
- Lapointe, C., & Fishbane, L. (2019). The blockchain ethical design framework. *Innovations: Technology, Governance, Globalization*, 12(3-4), 50-71.
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE TRANSACTIONS on Information and Systems*, 77(12), 1321-1329.
- Ning, H., Wang, H., Lin, Y., Wang, W., Dhelim, S., Farha, F., & Daneshmand, M. (2021). A Survey on Metaverse: the State-of-the-art, Technologies, Applications, and Challenges. arXiv preprint arXiv:2111.09673.
- Reynaert, P. (2011). Facticity and Transcendentalism: Husserl and the Problem of the "Geisteswissenschaften". In *Transcendentalism Overturned* (pp. 80-93). Springer, Dordrecht.
- Scheffler, I. (1982). *Science and subjectivity*. Hackett Publishing.
- Stephenson, N. (1993). *Snow Crash* [1992]. New York: Bantam-Random.
- Swan, M & De Filippi, P. (2017). *Toward a Philosophy of Blockchain*. Metaphilosophy, Wiley, 48. hal-01676883.
- Tagliagambe, S. (2022). Phenomenology and the Digital World: Problems and Perspectives. *Foundations of Science*, 1-18.
- Verbeek, P. P. (2005). *What Things Do*. Penn State University Press.
- Verbeek, P. P. (2008). Cyborg intentionality: Rethinking the phenomenology of human-technology relations. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 7(3), 387-395.
- Verbeek, P. P. (2015). Cover Story Beyond Interaction: A Short Introduction to Mediation Theory. *Interactions*, 22(3), 26-31.