

ترجمه انگلیسی این مقاله نیز با عنوان:
Digital Epistemology as an Attitude Based on McLuhan's Thoughts
در همین شماره مجله به چاپ رسیده است.

مقاله پژوهشی

معرفت‌شناسی دیجیتال به مثابه شیوه نگرش، براساس آرای مک‌لوهان*

محدثه وحیدی مهر^۱، ابوالفضل داودی رکن‌آبادی^{۲*}، مهسا خویی^۳، علی‌اکبر جهان‌گرد^۴

۱. دانشجوی دکتری پژوهش هنر، گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، واحد بین‌الملل کیش، دانشگاه آزاد اسلامی، کیش، ایران.
۲. استاد تمام گروه طراحی پارچه و لباس، دانشکده هنر و معماری، واحد یزد، دانشگاه آزاد اسلامی، یزد، ایران.
۳. استادیار گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، واحد تهران مرکز، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.
۴. استادیار گروه هنر و معماری، دانشکده هنر و معماری، واحد شیراز، دانشگاه آزاد اسلامی، شیراز، ایران.

تاریخ انتشار: ۱۴۰۳/۰۹/۰۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۶/۰۱

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۳/۲۷

چکیده

بیان مسئله: در دنیای جدید، «دیجیتال» به چیزی فراتر از ابزارهایی بی‌طرف تبدیل شده است. عصر دیجیتال، مفهوم «معرفت‌شناسی دیجیتال» را وارد زندگی انسان‌ها کرده است. این معرفت‌شناسی آن‌گونه که مک‌لوهان «منطق موزاییکی» و کارکرد رسانه به مثابه یک «رابط» در تقابل بین کهکشان‌های فرهنگی را شرح می‌دهد، رویکردی از جنس «عدسی» دارد. انسان معاصر، به کلیت هستی از طریق این عدسی می‌نگرد و آن را درک می‌کند. سؤالات اساسی که مطرح می‌شود بدین شرح است:

آیا دیجیتال صرفاً شامل ابزارها و مفاهیم خنثی است یا نگاه انسان و درک انسان از زندگی را نیز تحت‌تأثیر قرار داده است؟ آیا تأثیرات «معرفت‌شناسی دیجیتال»، بر زمان حال و آینده اعمال می‌شود یا گذشته و تاریخ را نیز تحت‌تأثیر قرار می‌دهد؟ و «نشان»‌ها در عصر دیجیتال، چگونه زیست انسان‌ها را متأثر ساخته‌اند؟

هدف پژوهش: این پژوهش در پی آن است با دیجیتال به‌عنوان «چیزی برای اندیشیدن» مواجه شود و به توصیف معرفت‌شناسی دیجیتال بپردازد.

روش پژوهش: روش این پژوهش بر مبنای تبارشناسی است. موضوع بررسی شده در تبارشناسی، سیر تاریخ نیست و مطالعه منفرد سوژه‌های تاریخی را مدنظر ندارد. تبارشناسی رخدادها و پراکندگی را بررسی می‌کند که حاصل منازعات و تعامل نیروها است.

نتیجه‌گیری: نتایج این پژوهش نشان می‌دهد در عصر حاضر، دیجیتال چیزی خنثی نیست، بلکه فراتر از ابزارهای بی‌طرف رفتار کرده و معرفت‌شناسی دیجیتال را وارد زندگی انسان‌ها کرده است؛ این معرفت‌شناسی، نگاه انسان به مفاهیم گذشته و حال را تحت‌تأثیر قرار می‌دهد. همچنین زندگی انسان در عصر دیجیتال، چنان تحت‌تأثیر نشان‌ها قرار گرفته است که این نشان‌ها کارکردی از جنس معرفت‌شناسی یافته‌اند.

واژگان کلیدی: معرفت‌شناسی دیجیتال، باستان‌شناسی رسانه، گنجۀ کنجکاو، نشان، مارشال مک‌لوهان.

و مشاوره دکتر «علی‌اکبر جهان‌گرد» در دانشکده هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد بین‌الملل کیش در حال انجام است.
* نویسنده مسئول: davodi@iauyazd.ac.ir، ۰۹۱۳۱۵۱۳۷۹۶

* این مقاله برگرفته از رساله دکتری «محدثه وحیدی‌مهر» با عنوان «تأثیر نهادهای قدرت بر صورت‌بندی انگاره دانایی در اقتصاد هنر عصر دیجیتال» است که به راهنمایی دکتر «ابوالفضل داودی رکن‌آبادی و دکتر «مهسا خویی»

مقدمه

باستان‌شناسی رسانه‌ای است که در آن دیجیتال عمدتاً به‌عنوان مجموعه‌ای از ابزارها، ماشین‌ها یا شبکه‌های الکترونیکی برشمرده نمی‌شود، بلکه بیشتر به‌عنوان شیوه‌های فکری نگریسته می‌شود. مک‌لوهان^۵ نیز رسانه‌ها را به‌عنوان عدسی یا رابطی برای مشاهده فرهنگ، تاریخ و جامعه تلقی می‌کند. برای تبیین روشن‌تر ویژگی‌های عصر دیجیتال در این پژوهش از دو مفهوم «گنجۀ کنجکاوی» و «نشان» مربوط به دوره‌های ماقبل دیجیتال استفاده می‌شود. این مطالعه قصد دارد با بررسی کارکرد این دو مفهوم در معرفت‌شناسی در کنار نظریات مک‌لوهان، توصیفی از معرفت‌شناسی دیجیتال ارائه دهد. شیوه پژوهش در این مطالعه مبتنی بر تبارشناسی است.

پیشینه پژوهش

تاکنون ویژگی‌های عصر دیجیتال از منظرهای مختلفی بررسی شده است. مکنزی و همکاران (MacKenzie et al., 2021)، معرفت‌شناسی فریب در دوره پسادیجیتال را مطالعه کرده‌اند. آن‌ها در کتابی با همین عنوان، به نحوه تعامل پلتفرم‌ها و الگوریتم‌هایشان با سیستم ادراکی و اعتقادی انسان‌ها برای فریب‌دادن پرداخته‌اند. آن‌ها تأثیرات فریب‌دانه پسادیجیتال را چنان می‌دانند که حتی در شکل‌گیری دولت‌ها و جنبش‌های اجتماعی مختلف نیز ردپای این فریب را دنبال می‌کنند. ترنر (Turner, 2022) از ویژگی‌های عصر دیجیتال در زمینه معرفت‌شناسی، به‌مقوله واقعیت افزوده پرداخته است. او ابتدا مشکلات معرفتی عصر دیجیتال در بستر دنیای وب را در سه بخش طرح می‌کند: حواس‌پرتهی دیجیتال، فریب دیجیتال و واگرایی دیجیتال. ترنر سپس با بررسی قابلیت‌های واقعیت افزوده به تحلیل پدیدارشناختی این مشکل در بستر واقعیت افزوده می‌پردازد. شوارتزنگر (Schwarzenegger, 2020)، معرفت‌شناسی در عصر دیجیتال را از منظر رسانه‌ها بررسی کرده است. او در این بررسی، سه مفهوم انتقاد انتخابی، اعتماد عمل‌گرایانه و اعتماد به شایستگی را در زمینه معرفت‌شناسی عصر دیجیتال مطالعه کرده است. رایس (Risse, 2021) در مقاله‌ای با‌عنوان «نسل چهارم حقوق بشر: حقوق معرفت‌شناختی در دنیای دیجیتال»، به حقوق انسان‌ها در عصر دیجیتال پرداخته است. او همچنین در این بررسی، کارکرد معرفت‌شناختی دیجیتال را در چین، با کشورهای غربی مقایسه کرده است. رایس در باب اعلامیه جهانی حقوق بشر می‌گوید، این اعلامیه در

دیجیتالی شدن ارتباطات، اطلاعات، رسانه‌ها و کنش‌های روزمره، امور مختلف زندگی را تحت تأثیر قرار داده است. دامنه این تأثیر محدود به مسائلی که به‌صورت ذاتی وابسته به مفاهیم دیجیتال هستند، نیست. تأثیرات دیجیتال‌شدن علاوه بر خلق مفاهیم و امکانات جدید در حوزه‌های مختلف از جمله هنر، علوم انسانی و اقتصاد، تجربیات و دستاوردهای پیشینی^۱ در این حوزه‌ها را نیز تحت تأثیر قرار داده است. معنایی که نگارنده برای مفهوم معرفت‌شناسی «دیجیتال»^۲ در این پژوهش به‌کار می‌برد بر این موضوع تأکید دارد که کاربردهای این مفهوم در حوزه‌های مختلف، لزوماً به استفاده اشیا دیجیتال این حوزه‌ها مربوط نیست. پیامدهای معرفت‌شناختی دیجیتال‌سازی را می‌توان در متون و آثاری که درباره اشیا دیجیتال نیستند ردیابی کرد. موضوعات مطالعه‌شده، به بازی‌های رایانه‌ای، آثار هنری الکترونیکی یا متون ادبی و آثار هنری که به صراحت به اصطلاحات دیجیتال می‌پردازند محدود نیست. این پژوهش نشان می‌دهد، دیجیتال‌شدن حتی بر آثاری که در مسیر دیجیتال قرار نمی‌گیرند نیز تأثیر می‌گذارد. این سؤالات اساسی در کل پژوهش دنبال می‌شود که آیا می‌توان با دیجیتال به‌عنوان «چیزهایی برای فکر کردن» به تعبیر شری ترکل^۳ برخورد کرد؟ آیا دیجیتال صرفاً شامل ابزارها و مفاهیم بی‌طرف است یا نگاه انسان و درک او از هستی را نیز متأثر می‌کند؟ آیا «معرفت‌شناسی دیجیتال» می‌تواند نگاه انسان به گذشته و تاریخ خود را تحت تأثیر قرار دهد؟ همچنین این پژوهش در پی آن است تا به این موضوع بپردازد که نشان‌ها به‌عنوان عناصری برآمده از قرن شانزدهم، در تحلیلی تبارشناسانه چگونه خارج از معیارهای علت و معلولی مجدداً در عصر دیجیتال، در زندگی انسان‌ها حضور یافته‌اند؟ مدعای این پژوهش آن است که دیجیتال را می‌توان به‌عنوان یک چشم‌انداز، «عدسی»^۴ یا به‌عنوان نقطه شروعی برای نگریستن به اشکال مختلف تأمل تاریخی در نظر گرفت. ارتباط بین عصر دیجیتال و شیوه‌های تفکر پیشینی، شباهتی به روش مارشال مک‌لوهان در کنارهم قراردادن عصر تلویزیون با فرهنگ رنسانس دارد. با مطالعه شیوه‌های تفکر پیشادیجیتال، می‌توان زمانه تکنولوژیکی حاضر را بهتر درک کرد. اما با تأمل انتقادی بر فرهنگ تکنولوژیک معاصر، بینش جدیدی در مورد زیبایی‌شناسی و بلاغت پیشادیجیتال و گفتمان‌های معرفت‌شناختی/هستی‌شناختی که آن‌ها را دربر می‌گیرد، به دست می‌آید. این یک رویکرد

مبنای نظری

مبنای نظری این پژوهش بر آرای مک‌لوهان خاصه در باب منطق موزاییکی^۶ تکیه دارد. به باور مک‌لوهان، پرداختن به اجزای پدیده‌ها، موجب انحراف از شناخت و درک درست آن‌ها می‌شود. او معتقد بود عناصر مختلف باید در یک نمای کلی بررسی شوند تا بتوان به درکی جدید رسید. براین اساس، مطالعه شیوه‌های تفکر پیشاديجیتال و نگریستن به چیدمانی از عناصر گذشته و حال در یک تصویر، می‌تواند درک بهتری از عصر حاضر به‌دست دهد. در ادامه برخی آرای مک‌لوهان در راستای موضوع پژوهش واکاوی می‌شوند که نگارنده برای بررسی کارکرد معرفت‌شناسی دیجیتالی از این مفاهیم استفاده می‌کند.

• مفهوم تقابل^۷های مک‌لوهان: منطق موزاییکی

مک‌لوهان معتقد است بررسی پدیده‌ها باید در شکلی کلی و در قالبی موزاییکی صورت پذیرد. وی باور داشت پدیده‌ها باید در کنارهم قرار گیرند و به‌صورت کلی نگریسته شوند. همان‌طور که لامبرتی (Lamberti, 2012) بیان می‌کند: «مک‌لوهان از موزاییک خود برای زیر سؤال بردن ایده‌های سنتی دانش استفاده می‌کند و خواننده را از یک دیدگاه خطی (منطقی، منظم و انحصاری) به یک دیدگاه غیرمنطقی، همزمان و فراگیر سوق می‌دهد». او معتقد است این نگاه باعث می‌شود تا انسان نگرشی تک‌بعدی نداشته باشد و معناهای جدیدتری کشف کند. مک‌لوهان در رویکردی مشترک با باستان‌شناسی رسانه، رسانه‌ها را عدسی یا رابطی برای مشاهده فرهنگ، تاریخ و جامعه در نظر می‌گیرد. به اعتقاد او چنین رویکردی موجب می‌شود تا با عدسی رسانه بتوان به گذشته نگریست، عصر تلویزیون و فرهنگ رنسانس را کنارهم قرار داد و به خلق معرفتی نو دست زد. مک‌لوهان باور داشت پدیده‌ها در یک سیر و نظم خطی منطقی قرار ندارند بلکه باید برای رسیدن به یک درک بهتر، مانند قطعات موزاییک در کنارهم چیده شوند. از نگاه مک‌لوهان این مواجهه، هم در درک عصر تلویزیون و هم در درک دوره رنسانس تحولی اثرگذار ایجاد خواهد کرد. مک‌لوهان در «کهکشان گوتنبرگ»^۸ می‌گوید: «دو فرهنگ یا فناوری می‌توانند مانند کهکشان‌های نجومی بدون برخورد از یکدیگر عبور کنند. اما نه بدون تغییر پیکربندی. این تلاقی (که نقش رابط بین دو فرهنگ را دارد) کلید اصلی رنسانس در قرن بیستم ماست» (McLuhan, 1962). نگارنده نیز از چنین رویکردی برای دست‌یافتن به درکی جدید از عصر دیجیتالی و مفاهیم پیشاديجیتال

زمانی تدوین شده است که انسان در دنیایی آنالوگ می‌زیست و به این موضوع می‌پردازد که این اعلامیه در عصر دیجیتالی چگونه می‌تواند همچنان کارکرد خود را حفظ کند. با توجه به نبودن مباحث مربوط به معرفت‌شناسی دیجیتالی، هنوز جوانب متعددی در این زمینه نیاز به مطالعه دارد. در این پژوهش، معرفت‌شناسی دیجیتالی به‌مثابه یک عدسی بررسی می‌شود و این عدسی چیزی است که درک انسان را از گذشته، حال و آینده متأثر می‌کند.

روش پژوهش

روش پژوهش بر مبنای تبارشناسی است. تبارشناسی به‌عنوان یک روش تحلیلی، مبتنی بر گسست‌ها و عدم پیوستگی است. تبارشناسی از وحدت در معنا گریزان است و برخلاف روش‌های تاریخی متداول، به دنبال کشف منشاء اشیاء و مشخص کردن روابط علی بین پدیده‌ها نیست. تبارشناسی به تنوع و عدم پیوستگی رویدادها و پراکندگی‌های نهفته در آن‌ها اشاره دارد. موضوع بررسی‌شده در تبارشناسی، سیر تاریخ نیست و مطالعه منفرد سوژه‌های تاریخی را نیز مدنظر ندارد (خنیفر و مسلمی، ۱۳۹۵). تبارشناسی رخدادها و پراکندگی را بررسی می‌کند که خود حاصل منازعات و تعامل نیروها است. ویژگی منحصر به فرد تبارشناسی آن است که پدیده مطالعه‌شده را به‌صورت تاریخی و با نگاه فلسفی رئالیسم تحولی، بررسی می‌کند. تبارشناسی اعلام می‌دارد که یک پدیده و درک انسان از آن پدیده، همواره آن چیزی نبوده که در حال حاضر است و آن را با توجه به مجموعه تغییرات تاریخی بررسی می‌کند (فوکو، ۱۳۹۵). مسیری که این مطالعه طی می‌کند نشان می‌دهد نگریستن از عدسی دیجیتالی، مفاهیم قدیمی را حتی برای بررسی در بستر زمانی خودشان دچار تغییرات اداری و معنایی می‌کند. رخدادها و عناصر به‌ظاهر نامرتب در بستر تاریخی، در این مطالعه به‌شکلی تبارشناسانه، اجزای تصویری را شکل خواهند داد که معنای جدیدی نیز به آن عناصر می‌بخشد. از دیگر سو، عناصر دیجیتالی در تقابل با مفاهیمی در ظاهر نامرتب از گذشته، معنایی جدید می‌یابند و ادراکی جدید از آن عناصر خلق می‌شود. در این پژوهش، نگارنده با رویکردی تبارشناسانه، به واکاوی معرفت‌شناسی دیجیتالی، بر مبنای آرای مک‌لوهان می‌پردازد. از این رو در این پژوهش مفاهیم مختلف در کلاژی غیرخطی از نظر تاریخی، کنارهم قرار می‌گیرند تا درکی جدید از معرفت‌شناسی دیجیتالی حاصل شود.

مک‌لوهان در شرح کامل‌تر سخنانش می‌گوید: «چیزهای جدید همیشه با قدیمی‌ها ساخته می‌شوند؛ یا، بهتر است بگوییم، آنچه مردم در چیزهای جدید می‌بینند، همیشه همان چیز قدیمی است، آینهٔ عقب. آیندهٔ آینده، همین حال است و این چیزی است که می‌تواند مردم را وحشت‌زده کند» (McLuhan, 1967).

آنچه از سخن مک‌لوهان برمی‌آید این است که گذشته در وضعیت زمان حال، فعالانه حضور دارد و آنچه مواد سازندهٔ آینده را تشکیل می‌دهند، عناصری از زمان حال هستند.

تیل (Theall, 1969) از شاگردان مک‌لوهان در این خصوص می‌گوید: «به‌طور متناقض مک‌لوهان، مانند الیوت، اهمیت تاریخ را مرتبط با ساختن آن در «اینجا و اکنون» می‌داند. علاوه بر این، مک‌لوهان تاریخ را با تبدیل آن به روشی برای درک «اکنون» مهم می‌کند. بدون بحث در مورد یونانیان، قرون وسطی، رنسانس، و قرون میانی، نمی‌توان دید که در دورهٔ کنونی چه اتفاقی می‌افتد».

• سیر مفاهیم از دنیای گذشته به حال

تلاقی گفتمان‌های تاریخی منجر به خلق وضعیتی مبتنی بر نگاه موزاییکی مک‌لوهان می‌شود. در چنین وضعیتی، این امکان فراهم می‌آید تا نگاه به رویدادها، به‌صورت خطی انجام نگیرد، بلکه موزاییکی از عناصر در شکلی کلی مشاهده شوند.

نگارنده برای درک ویژگی‌های معرفت‌شناختی دنیای اینترنت و اشیای دیجیتال در یک رویکرد جدید، از دو مفهوم قدیمی گنجۀ کنجکاوی متعلق به دوران مدرن اولیه و نشان مفهومی برآمده از قرن شانزدهم استفاده خواهد کرد. نتیجهٔ این بررسی تبارشناسانه، کلاژی است که پژوهش‌گر قصد طراحی آن را دارد. در این چیدمان مفاهیمی گسسته از نظر توالی تاریخی در یک تصویر چیده می‌شوند تا بتوان درکی جدید از آن‌ها استخراج کرد.

• گنجۀ کنجکاوی

گنجۀ کنجکاوی یکی از پدیده‌های دوران مدرن اولیه است. زمانۀ اوج پرداختن به این گنج‌ها در قرون شانزدهم، هفدهم و هجدهم میلادی بود. گنج‌های کنجکاوی می‌توانستند به‌شکل گنج‌های بزرگ با محفظه‌ها و کشوهای متعدد طراحی شوند یا حتی به‌گونه‌ای تعریف شوند که چندین اتاق را به خود اختصاص دهند، مانند نوعی موزه. هدف این مجموعه‌ها، ایجاد نمای کلی از دانش انباشتهٔ آن زمان بود. تصویر ۱ نمونه‌ای از یک گنجۀ کنجکاوی را نشان

سود می‌برد. در این شیوه، دیجیتال صرفاً به‌عنوان مجموعه‌ای از ابزارها، ماشین‌ها یا شبکه‌های الکترونیکی مدنظر نیست، بلکه به‌عنوان شیوهٔ نگرش و اندیشیدن مهم است.

رویهٔ مک‌لوهان، شیوهٔ دعوت و کنارهم قراردادن عناصر توسط او، شیوه‌ای خلاف نظم منطقی و خطی مدرنیته بود. نگارنده، موزاییک مک‌لوهان را برآمده از اصل تناسب و در تقابل با شیوهٔ استاندارد دانش غربی می‌داند. لذا برای درک بهتر کارکرد موزاییک مک‌لوهان، ارتباط آن با اصل تناسب بررسی می‌شود.

• اصل تناسب و موزاییک مک‌لوهان

طبقه‌بندی مطابق اصل منشأ، نقش مهمی در دوران مدرن داشت. در این شیوه، دسته‌بندی امور مختلف براساس ارتباط آن‌ها از منظر وابستگی خویشاوندی صورت می‌گرفت. شکل بصری این طبقه‌بندی، مانند یک نمودار درختی است. این نوع طبقه‌بندی بود که داروین را به درک جدیدی از شکل‌گیری گونه‌های مختلف جانوری رساند. این دسته‌بندی اکنون به‌خصوص در موزه‌ها اعمال می‌شود. نقطهٔ مقابل این تقسیم‌بندی، طبقه‌بندی براساس تناسب است. که در آن عناصر مختلف براساس شباهت، موضوع و مضامین چیدمان می‌شوند؛ شیوه‌ای که در گذشته در آرشیو داده‌ها و بایگانی‌ها بسیار کاربرد داشت. دسته‌بندی براساس تناسب، فرصتی برای یک درک خلاقانه ایجاد می‌کند. این دسته‌بندی، مفاهیم و اشیاء را بدون لحاظ ارتباطات قطعی منطقی کنارهم قرار می‌دهد تا کارکردی مانند موزاییک مک‌لوهان برای استخراج معانی جدید داشته باشند. به زعم نگارنده، مواجههٔ انسان با اطلاعات و مدیریت آن‌ها در عصر دیجیتال نیز بر همین اساس انجام می‌شود. بدین‌سان نگاهی که از این طبقه‌بندی در ذهن افراد شکل می‌بندد فرهنگ معاصر را تحت‌تأثیر قرار می‌دهد.

• گذشته و حال

مک‌لوهان در یک فیلم از وبسایت مارشال مک‌لوهان باعنوان «آیندهٔ آینده، حال است»، عنوان می‌دارد که اغلب رسانه‌ها از عناصری از گذشته استفاده می‌کنند و درعین‌حال پدیده‌های فرهنگی جدید را خلق می‌کنند. مک‌لوهان بر این ایده تأکید دارد که رسانه‌ها و فناوری، ابزارهایی خنثی نیستند، بلکه عوامل قدرتمندی برای تغییرات فرهنگی به‌شمار می‌روند که می‌توانند ادراک و رفتار انسان را شکل دهند. در زمینهٔ رسانه و فناوری، مک‌لوهان بر توانایی این نیروها برای ایجاد حسی از پیوستگی و تجربهٔ مشترک در بین مردم، صرف‌نظر از پیشینهٔ آن‌ها، تأکید می‌کند.

از آن رو کنارهم قرار گرفته‌اند تا بازیگوشی ذهن، خلاقیت و تأمل را برانگیزند. کرین (Crane, 2000) گنجه کنجکاوی را جایی می‌داند که «کنجکاوی» برای درک اشیائی که آزادانه در گنجه جمع‌آوری شده‌اند و داستان‌های آن‌ها، برانگیخته می‌شود؛ داستان‌هایی که آمیخته با خیال و واقعیت هستند. در برخی گنجه‌های کنجکاوی اشیائی خیالی چون شاخ تک‌شاخ به‌نمایش گذاشته می‌شد همراه با داستانی که از واقعیت به دور بود^{۱۱}. اما موزه‌ها که از قرن نوزدهم پدیدار شدند، اشیای خود را به‌منظور بیان سیستماتیک یک روایت بزرگ‌تر از تاریخ، سفارش می‌دادند و کنارهم می‌چیدند. آن‌گونه که گفته‌شد نحوه قرارگرفتن اشیاء در گنجه‌های کنجکاوی براساس تناسب انجام می‌شد. در عصر دیجیتال نیز، مواجهه انسان با اطلاعات و مدیریت آن‌ها بر همین اساس انجام می‌شود.

نشان

در این پژوهش، نشان به‌عنوان شیوه تفکر که با «معرفت‌شناسی» مرتبط است بررسی می‌شود. پیترا ام. دالی (Daly, 1979) پیشنهاد می‌کند که باید «نماد» را به‌عنوان شکل هنری، از نشان به‌عنوان شیوه‌ای از تفکر جدا کرد. این نشان که به‌عنوان یک ژانر در نظر گرفته می‌شود، اشکال متنوعی داشت، می‌توانست یک عنوان، یک تصویر یا یک نظر باشد. نشان‌ها که بیشتر در کتاب‌های نشان گردآوری شده‌اند یک ژانر بسیار محبوب در قرن‌های شانزدهم و هفدهم، به‌ویژه در فرانسه، آلمان، بلژیک و هلند بود. نشان گاهی تصویری بود که می‌توانست ترکیبی کاملاً عجیب و غریب یا گروتسک^{۱۲} داشته باشد. این تصاویر از نظر سبک‌شناختی، بازمانده‌ای از حیاط‌های قرون وسطایی بودند که یکی از منابع مهم الهام به‌شمار می‌آمدند. تصاویر نشان نمونه‌های بسیاری از شگفتی‌های خلقت را به‌نمایش می‌گذاشتند، حاوی افسانه‌ها و اخلاقیات بودند، از این رو می‌توان آن‌ها را تنها محدود به کتاب‌های نشان ندانست، بلکه به‌عنوان عناصری پیش‌گوکننده در کتاب‌های نمادین نیز در نظر گرفت. نکته مهم این است که کتاب‌های نشان مجموعه‌ای از قوانین یا مقررات ثابتی را در مورد آنچه که باید نشان نامیده شود ارائه نمی‌دهند. برخی از این کتاب‌ها اصلاً حاوی تصویر نبودند، درحالی‌که برخی فقط حاوی تصاویر بودند. قابل توجه است که ژانر نشان به موازات رشد صنعت در حال تکامل چاپ کتاب، رشد کرد. مینینگ و دالی (Daly, 1979؛ Manning, 2002)، نشان‌ها را ابزارهایی برای به‌حرکت درآوردن فرایندهای

می‌دهد. گنجه کنجکاوی، آثار هنری (اغلب عجیب و غریب) و اشیای طبیعی یا مصنوعات خاص یافت‌شده را در چیدمان‌های هنری به‌نمایش می‌گذاشت و البته نشان و یادبودی برای صاحب قدرتمند خود نیز می‌ساخت^{۱۳}. برای ساخت یک گنجه کنجکاوی، مادیت ملموس با قواعدی نسبتاً سختگیرانه، با آداب انجمنی و رویکردهای هنری ترکیب می‌شد. بریدکمپ (Bredekamp, 1995) مورخ هنر، اهمیتی که فرانسیس بیکن^{۱۴} به طراحی گنجه کنجکاوی داده است را برجسته می‌کند: بیکن به اهمیت «بازی» در فرایند ارتباط اشیای مختلف با یکدیگر را توجه می‌کند. بازی در این‌جا معنای گسترده‌ای دارد: تداعی‌ها، جوک‌ها، بازی‌ها یا اجازه‌دادن به اشیاء که با یکدیگر بازی کنند. بیکن در مواجهه با گنجه کنجکاوی، رویکرد انجمنی و لذت‌گرایی را دارای اهمیت محوری می‌داند. بریدکمپ با تشریح این جنبه بازی علم اشاره می‌کند که مهم‌ترین سهم گنجه‌های کنجکاوی این بود که به دانش نه به‌عنوان هسته پنهان یک امر، بلکه به‌عنوان چیزی که در تداعی آزاد حاصل می‌شود، توجه می‌کند.

بازتاب اندیشه‌ای که از طریق گنجه کنجکاوی به‌وجود آمد در روانکاوی و شمائل‌شناسی، زنده مانده است. به این معنی که این اندیشه، در اموری که بازیگوشی را پیش‌شرط لازم برای خلاقیت ذهن می‌دانند و بدون هدفی از پیش مشخص برای کشف دانش اقدام می‌کند، همچنان زنده است.

در گنجه‌های کنجکاوی، ترتیب علت و معلولی برای پدیده‌ها وجود ندارد و پدیده‌ها بدون هیچ هدفی آشکار،



تصویر ۱. «Musei Wormiani Historia»، (۱۶۵۵) از موزه ورمیانوم که گنجه کنجکاوی متعلق به اوله ورم را به‌تصویر می‌کشد. مأخذ: <http://www.sil.si.edu/Exhibitions/wonderbound/crocodiles.htm> Smithsonian Museum

استفاده شده در روانشناسی گشتالت^{۱۵} قرار گرفته است. مانند تصویر معروف نیمرخ‌های صورت که یک گلدان را نیز تشکیل می‌دهند (تصویر ۲). در این تصاویر، بسته به اینکه کدام بخش به‌عنوان زمینه و کدام بخش به‌عنوان شکل، در نظر گرفته شود، مخاطب درک متفاوتی خواهد داشت.

مک‌لوهان از این مفهوم استفاده می‌کند، تا نشان دهد تغییر از توصیف محتوای رسانه به خود رسانه، عامل چنین تغییری اساسی در دیدگاه است. نگارنده نیز ورود به عصر دیجیتال را موجد شکل‌گیری معرفت‌شناسی دیجیتال می‌داند که در مقام یک عدسی قرار می‌گیرد و موجب جهت‌گیری مجدد یا پیکربندی مجدد جنبه‌های ادراکی انسان می‌شود. این موضوع نشان می‌دهد روش‌های سنتی درک دانش، حقیقت و اطلاعات با ظهور فناوری‌های دیجیتال و فرهنگی که پیرامون آن‌ها پدیدار شده است، تغییر یافته یا بازتعریف شده‌اند.

• معرفت‌شناسی دیجیتال

امروزه شبکه‌ای از رسانه‌ها و سیستم‌های ارتباطی تجربه می‌شود که با وضعیتی که تنها چند دهه پیش تجربه شده است، کاملاً متفاوت است. این وضعیت شرایط تولید، انباشت و انتقال دانش را متأثر می‌سازد. فضای دیجیتال در قالب‌هایی چون بازی‌ها، رسانه‌های اجتماعی، ابزارهای اقتصادی، هوش مصنوعی و ابزارهای کاربردی در زندگی انسان‌ها حضور مداوم دارد. نگارنده بر این باور

فکری، اغلب با گرایش اخلاقی یا مذهبی می‌دانند فراخوانی برای ایجاد، به‌جای تفسیر.

دالی پیشنهاد می‌کند با تغییر تمرکز از مطالعه نشان به‌عنوان یک فرم به یک شیوه فکری، می‌توان نشان را نه تنها به‌عنوان مجموعه‌ای از نشانه‌ها و نمادها، بلکه حتی فراتر، می‌توان آن را متناظر با پیش‌فرض‌های اساطیری و تمثیلی کتاب مقدس در مورد چگونگی سازمان‌دهی جهان در نظر گرفت (Daly, 1979; Manning, 2002). اساساً در این نگاه، موضوع «شکل» نشان یا هر نوع «رنالیسم» نیست، بلکه مسئله بازتاب تجربیاتی است که خواننده (یا بیننده) از یک نشان دارد.

جان منینگ در خصوص مشاهدات خود از واقعیت‌های قرن شانزدهم و هفدهم اروپا و مفاهیمی که تحت عنوان نشان در آن دوران تجسم یافته‌اند می‌گوید: «به معنای واقعی کلمه، هیچ چیزی زیر آفتاب وجود نداشت که نمادین نباشد، حداقل به طور بالقوه. چهار عنصر، بهشت، جانوران چهارپا، پرندگان، ماهی‌ها، گیاهان، سنگ‌ها و حشرات می‌توانند «چشم فهم» را راهنمایی کنند. آنچه این جهان نمادین را از «کتاب طبیعت»^{۱۳} قرون وسطایی متمایز می‌کرد، مشارکت فعال فرد در ساختن معنای آن بود (Manning, 2002).

نشان در مقام یک شیوه فکری، خواستار فعالیت است، برخلاف تفسیر منفعلانه‌تر که مشخصه رویکرد قرون وسطی به کتاب طبیعت بود. نگارنده بر این اعتقاد است که آنچه در قرن هفدهم به‌عنوان معرفت‌شناسی مبتنی بر نشان ایجاد شد دارای شباهت‌های چشمگیری با عصر دیجیتال است. در ادامه به این موضوع بیشتر پرداخته می‌شود.

بحث

نگارنده در تعریف معرفت‌شناسی دیجیتال، تمرکز را از خود فناوری، به تأثیرات دیجیتال بر آثار هنری، نظم اشیاء و آرشیوها معطوف می‌سازد. در این نگاه، به‌جای کاوش کلان داده‌ها، پایگاه‌های داده، تابلت‌ها، گوشی‌های هوشمند، برنامه‌های کاربردی، شبکه‌ها و دیگر امور مادی و فنی دیجیتال، تمرکز بر روابط انتزاعی‌تر قرار می‌گیرد. در معرفت‌شناسی دیجیتال موضوعاتی مانند اینکه چگونه ادبیات، هنر، فلسفه و جهان‌بینی به‌نحوی تحت تأثیر دیجیتال قرار می‌گیرند، اهمیت می‌یابد. به‌طور خلاصه، نگارنده معرفت‌شناسی دیجیتال را به معنای تغییر رابطه شکل/زمینه^{۱۴} در فرهنگ دیجیتال می‌داند.

مبنای مفهوم شکل/زمینه براساس تصاویر مبهم



تصویر ۲. شکل/زمینه گشتالت. مأخذ: https://www.researchgate.net/figure/The-most-common-example-of-a-gestalt-image-of-a-vase-formed-by-two-profiles-of-human_fig1_335889230

می‌کنند» و این روابط بین انسان و ماشین را موتورهای معرفت‌شناسی می‌نامد و بیان می‌کند که موتورهای معرفت‌شناسی پرسش‌هایی با این موضوعات تولید می‌کنند: ادراک چگونه شکل می‌گیرد؟ انسان چگونه فهم خود را از محیط کسب می‌کند و به چه نحو این ادراک را توزیع می‌کند؟ بر این اساس نویسنده، تولید و توزیع دانش در عصر دیجیتال را فرایندی متمرکز نمی‌داند، بلکه معتقد است با توجه به شکل‌گیری شبکه‌ای از انسان‌ها و ابزارهای دیجیتال که با یکدیگر در ارتباط هستند، این فرایند در حال گسترش است. به عنوان مثال سریع و قابل درک از آنچه بیان شد، می‌توان به موتورهای جست‌وجو اشاره کرد. موتورهای جست‌وجو مانند گوگل و بینگ یا بخش جست‌وجو در پلتفرم اینستاگرام، با کاوش در مطالعات گذشته مخاطبان و کنارهم قراردادن کم‌وبیش تصادفی بین موضوعات یا لحظات تاریخی، مخاطب را به جست‌وجو در موضوعات خاصی تشویق می‌کنند. این‌گونه در فضایی آمیخته از گذشته و حال، امکان حصول معرفتی جدید برای کاربر ایجاد می‌شود. همچنین بررسی تکامل موتورهای جست‌وجو و پایگاه‌های داده دیجیتال نشان می‌دهد در معرفت‌شناسی دیجیتال، جدید آنقدرها جدید نیست و گذشته در پشت سر قرار ندارد. گذشته و حال با روش‌های جدید به هم مرتبط شده‌اند. نگارنده مجدداً مخاطب را به گنج‌های کنجکاوی ارجاع می‌دهد. در فضای اینترنت همچون گنج‌های کنجکاوی مخاطب بازیگوشانه با اطلاعاتی که به‌صورت ناهمگون در کنارهم قرار گرفته‌اند مواجه می‌شود. در این گنج‌های کنجکاوی دیجیتال، اطلاعاتی از زمان‌ها و مکان‌های متفاوت به‌صورت همزمان در دسترس است که راه را برای درکی نو و خلاقانه، مبتنی بر تداعی هموار می‌کند. مخاطب در مواجهه با اینترنت در تجربه مداوم بازی انتخاب اطلاعات و کنارهم گذاشتن آن‌ها قرار دارد؛ یک بازی بی‌انتها که هر بار می‌تواند او را به درکی نو برساند. به‌منظور روشن‌تر شدن معنای معرفت‌شناسی دیجیتال در عمل تحلیلی، می‌توان به موارد زیر اشاره کرد که مخرج مشترک آن‌ها، پررنگ‌بودن استفاده از دیجیتال به‌عنوان یک عدسی است نه به‌عنوان شیء یا ابزار. کارکرد دیجیتالی‌شدن به‌عنوان عدسی موجب می‌شود که از طریق آن ابعاد جدیدی از مفاهیم، ژانرها و مصنوعات فرهنگی قدیمی کشف شوند. با توجه به اهمیت این بحث، نگارنده دو نمونه مهم از تقابل بین عبارات دیجیتال و مفاهیم پیشادigital را برای واکاوی برگزیده است.

است که دیجیتالی‌شدن نه تنها هسته فعالیت‌های هنری، فرهنگی و اقتصادی را به چالش می‌کشد، بلکه شیوه‌های اندیشیدن و روشمندی را نیز متأثر ساخته است. لینده (Lindhe, 2013) دیجیتال را به‌مثابه یک ابزار برای تغییر دیدگاه معرفی می‌کند که موجب می‌شود در مورد معرفت‌ها و دانسته‌های پیشینی نیز تجدید نظر صورت گیرد و مفاهیم از منظر این ابزار مجدداً درک شوند. «دیدگاه‌های دیجیتالی در مفاهیم کلاسیک می‌توانند فرضیات کم و بیش بدیهی در علوم انسانی و هنر را به چالش بکشند یا مورد تجدیدنظر قرار دهند». بر این اساس نگارنده معتقد است دیجیتال باید به‌عنوان یک عدسی انتقادی یا چشم‌انداز، با همان پتانسیل انتقادی مانند مفاهیمی چون پسااخترگرایی یا نظریه جنسیتی در نظر گرفته شود. بدین ترتیب دیجیتال اساساً به‌عنوان ابزار (رایانه‌ها، پایگاه‌های اطلاعاتی و شبکه‌ها) یا به‌عنوان ابژه (هنر دیجیتال، آرشیو، شعر توییتری، بازی‌ها و ادبیات الکترونیک) در نظر گرفته نمی‌شود، بلکه به‌عنوان یک گفتمان تحلیلی و رسانه‌ای انتقادی تلقی می‌گردد. نگارنده، معرفت‌شناسی دیجیتال را مفهومی معرفی می‌کند که برای فرهنگ دیجیتال رویکردی به‌عنوان یک عدسی یا رابط قائل است و می‌توان آن را در برابر مفاهیمی چون زیبایی‌شناسی و ژانرها در دوران پیشادigital دانست. باید توجه داشت که «معرفت‌شناسی دیجیتال» مفهومی درباره‌ی علت و معلول نیست، بلکه در مورد روابط است. رابطه بین هنر و زمینه آن، میان بدن و متن، میان انسان، ماشین و محیط، و میان شیوه‌های فکری پست مدرن و مدرن اولیه. در واقع می‌توان این روابط را در تمام طول تاریخ مصنوعات فرهنگی شناسایی کرد. معرفت‌شناسی دیجیتال این دیدگاه تاریخی رسانه‌ای را پیش‌ازپیش برجسته خواهد کرد که رسانه‌های جدید همیشه رابطه مفاهیم قدیم و جدید را یادآوری می‌کنند. در معرفت‌شناسی دیجیتال موضوع اصلی، تولید معرفت خاص زمانه است و انعکاسی که این معرفت در فرهنگ می‌یابد. دان ایهد (Ihde, 2002) در بدن‌های فناوری به این بازتاب تأملات معرفت‌شناسانه که برآمده از ابزار فناورانه هستند می‌پردازد. او نوآوری‌های فنی را، ابژه‌هایی می‌داند که در طول تاریخ، عامل انسانی و مکانیکی را کنار هم قرار می‌دهند و منجر به تولید دانش می‌شوند. او ادعا می‌کند که «دستگاه‌هایی (که من استفاده می‌کنم)، ماشین‌ها یا فناوری‌های خاصی هستند که خودشان استعاره‌های پارادایمیک برای دانش را ارائه

• فرهنگ سالن در مقابل رسانه‌های اجتماعی

سالن محل ملاقات غیررسمی و در عین حال با ساختار مناسب برای روشنفکران بود. سالن‌ها مکان‌های مهمی برای گفت‌وگو، تبادل افکار، خواندن کتاب، سخنرانی، سرگرمی‌هایی بر مبنای موسیقی و دسیسه‌های سیاسی بودند. سالن‌ها به شکستن موانع اجتماعی کمک می‌کردند، موجب ارتقای اعتماد به نفس حاضران در سالن می‌شدند و مسائل جنسی در این سالن‌ها به صورت آزادانه‌تری بحث می‌شد. به‌طور خلاصه، سالن‌ها که در آن‌ها هنر، سیاست و فرهنگ در فضایی خصوصی تحلیل می‌شدند، ویژگی‌های مشترکی با رسانه‌های اجتماعی مانند وبلاگ‌ها و ولاگ‌ها، اینستاگرام، فیس‌بوک، یوتیوب، تیک‌تاک و توییتر دارند. از ویژگی‌های رسانه‌های اجتماعی می‌توان به ایجاد اعتماد به نفس، نقش‌آفرینی در حوزه‌های اجتماعی، پرداختن به امور جنسی، محلی برای مکالمه‌های غیررسمی، انتشار یادداشت‌های آنلاین روزانه، امکان انجام بحث‌های فکری، سیاسی و حتی پرداختن به آشوب‌ها اشاره کرد. این کارکردهای رسانه‌های اجتماعی دیجیتال، به‌صورت آنلاین و در جوامع کم‌ویش بسته به اشتراک گذاشته می‌شوند.

در این بررسی توجه به تفاوت‌های سالن و رسانه‌های اجتماعی نیز مهم است. برای مثال، اعضای رسانه‌های اجتماعی از طریق دعوت یا پذیرش درخواست برای پیوستن انتخاب می‌شوند. کنترل اجتماعی سالن‌ها اما یک امر کاملاً متفاوت بود. برای عضویت در سالن‌ها، طبقه اجتماعی جایگاه و موقعیت‌های فرهنگی مهم بودند. قابل توجه است که جایگاه و وضعیت یک شخص برای عضویت در سالن، به هیچ وجه مانع پیوستن او به فیس‌بوک یا اینستاگرام نیست.

با مشاهده این شباهت‌ها و تفاوت‌ها، منصفانه است که فرض شود با نگاه مجدد به فرهنگ سالن از دریچه رسانه‌های اجتماعی، و نگاه به رسانه‌های اجتماعی از دریچه فرهنگ سالن، به بینش جدیدی در مورد هر دو پدیده می‌توان دست یافت.

• ادبیات الکترونیک در مقابل نشان دوره رنسانس

منطق صفحه وب، ادبیات الکترونیک، الگوهای رفتاری یا بازی‌های رایانه‌ای چگونه با ژانر نشان مرتبط است؟ مجدداً با اشاره به نظر مینینگ باید گفت «به معنای واقعی کلمه، چیزی زیر نور خورشید وجود نداشت که نمادین نباشد» (Manning, 2002)، قابل توجه است که محیط پیرامونی انسان‌ها (مصنوعی یا طبیعی) یک بار دیگر (یا همیشه) پر از نشانه است. اقبال شدیدی که

چند سال پیش نصیب بازی دیجیتالی «Pokémon Go» شد، یک مثال قابل توجه از پرداختن به دنیای نشان‌ها در عصر دیجیتال است. در این بازی بازیکنان باید اقدام به گرفتن موجودات مرموزی به نام پوکمون‌ها و تمرین دادن‌شان برای مبارزه کنند. کاربران در دنیای حقیقی اطراف خود حرکت می‌کنند اما روی گوشی تلفن همراه یا تبلت خود، تصویری براساس قابلیت واقعیت افزوده^{۱۶} (AR) مشاهده می‌کنند و به کشف و شکار پوکمون‌هایی که در محیط می‌بینند می‌پردازند. برای شکار پوکمون‌ها، باید ردپای آن‌ها را دنبال کرد، ردپایی که حین حرکت در دنیای واقعی، روی تصویری که از محیط اطراف روی گوشی تلفن دیده می‌شود، قابل ردیابی است. از همین دست مثال‌ها می‌توان به تعداد روزافزون برنامه‌های واقعیت افزوده، که در آن خرابه‌های قدیمی را می‌توان با هدایت تلفن‌هوشمند به شکوه سابق خود بازگرداند، یا اکثر بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرد.

مشاهده نشان‌ها در آثار ادبیات الکترونیک، بازی‌های رایانه‌ای و حتی در ساختار اکثر صفحات وب دشوار نیست. در معرفت‌شناسی مبتنی بر نشان، فرایندی در اندیشه طی می‌شود تا از مشاهده یک نشان بتوان به درکی رسید. مخاطب در ابتدا با یک شکل کامل معنایی مواجه نمی‌شود، امری که در مورد صفحات وب و میم‌ها نیز صدق می‌کند. میم^{۱۷}‌ها اغلب ترکیبی از متن، صدا و عناصر بصری هستند، نشان‌هایی که اغلب به اسطوره‌ها و باورهای معاصر اشاره می‌کنند.

نتیجه‌گیری

آنچه در پایان برای پاسخ به سؤالات طرح‌شده در ابتدای پژوهش حاصل می‌شود بیانگر آن است که در عصر حاضر و با حضور عناصر دیجیتال در تمام شئون زندگی انسان‌ها، دیجیتال به چیزی فراتر از اشیائی خنثی تبدیل شده است و همراه خود معرفت‌شناسی دیجیتال را وارد زندگی انسان‌ها کرده است. دیجیتال در عصر حاضر کارکردی از جنس عدسی دارد که نگاه انسان به مفاهیم گذشته و حال را تحت‌تأثیر قرار می‌دهد. می‌توان اینترنت را در عصر حاضر، گنجۀ کنجکاو جدید نامید. در این گنجه، مفاهیم مختلف زمان‌های گذشته و حال، در شکلی موزاییکی و در کنارهم نگریسته می‌شوند تا آنگونه که مک‌لوهان عنوان می‌کرد، معرفت و نگاهی جدید خلق شود. این وضعیتی است که انسان معاصر (به‌صورت آگاهانه یا ناخواگاه) در آن قرار دارد و با چنین لنزی به دنیا می‌نگرد. باید توجه داشت این ادراک جدید، از جنس هرمنوتیک نیست، بلکه صفحه‌ای است

سنت پل معتقد بودند که کتاب طبیعت منبع وحی خدا برای نوع بشر است. او معتقد بود وقتی کتاب مقدس در کنار کتاب طبیعت خوانده شود، مطالعه مخلوقات خداوند به شناخت خدا خواهد انجامید. از این نوع وحی اغلب به عنوان وحی عام یاد می‌شود. این مفهوم با باور فلسفی اولیه یونان مطابقت دارد که انسان‌ها به عنوان بخشی از یک جهان منسجم، قادر به درک طراحی جهان طبیعی از طریق عقل هستند.

۱۴. Figure/Ground

۱۵. Gestalt

۱۶. Artificial Intelligence

۱۷. memes

فهرست منابع

- خنیفر، حسین و مسلمی، ناهید. (۱۳۹۵). *اصول و مبانی روش‌های پژوهش کیفی*. نگاه دانش.
- فوکو، میشل. (۱۳۹۵). *دیرینه‌شناسی دانش* (ترجمه افشین جهانزاده و نیکو سرخوش). نشر نی. (اثر اصلی منتشره ۱۳۸۷).
- فوکو، میشل. (۱۳۹۹). *الفاظ و اشیا: باستان‌شناسی علوم انسانی* (ترجمه فاطمه ولیانی). نشر ماهی. (اثر اصلی منتشره ۱۳۴۵).
- Bredekamp, H. (1995). *The Lure of Antiquity and the Cult of the Machine*. Markus Wiener Publishers.
- Crane, S. A. (2000). *Museums and Memory*. Stanford University Press. <https://doi.org/10.1515/9781503618008>
- Daly, P. M. (1979). *Emblem theory: recent German contributions to the characterization of the emblem genre*. KTO Press.
- Ihde, D. (2002). *Bodies in Technology*. University of Minnesota Press.
- Lamberti, E. (2012). *Marshall McLuhan's mosaic: Probing the literary origins of media studies*. University of Toronto Press.
- Lindhe, C. (2013). A Visual Sense is Born in the Fingertips: Towards a Digital Ekphrasis. *Digital Humanities Quarterly*, 7(1).
- MacKenzie, A., Rose, J., & Bhatt, I. (Eds.). (2021). *The epistemology of deceit in a postdigital era: Dupery by design*. Springer.
- Manning, J. (2002). *The Emblem*. Reaktion Books.
- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. University of Toronto Press.
- McLuhan, M. (1967). *The Future of Future Is the Present*. Super Campus.
- Risse, M. (2021). The fourth generation of human rights: Epistemic rights in digital lifeworlds. *Moral Philosophy and Politics*, 8(2), 351-378. <https://doi.org/10.1515/mopp-2020-0039>
- Schwarzenegger, C. (2020). Personal epistemologies of the media: Selective criticality, pragmatic trust, and competence-confidence in navigating media repertoires in the digital age. *New Media & Society*, 22(2), 361-377.

که در آن رویدادهایی از گذشته و حال چیده می‌شوند، صفحه‌ای چرخان که رویدادها جایی ثابت و قطعی در آن ندارند. همچنین این مسئله مهم از پژوهش استنتاج می‌گردد که در عصر دیجیتال، انسان‌ها به شکلی کاملاً محسوس، در دنیایی از نشان‌ها به سر می‌برند. نشان‌هایی که طیفی گسترده از یک ایموجی ساده تا نشان‌های بازی‌های رایانه‌ای را در بر می‌گیرند. نشان‌هایی که کارکردی فراتر از نماد به عنوان یک اثر هنری یافته‌اند و به اندیشه و نگرش انسان‌های این عصر رسوخ کرده‌اند. شاید اغراق‌آمیز نباشد که ادعا شود امروزه انسان‌ها با نشان‌ها می‌اندیشند.

در پایان نگارنده سؤالی که حصول به پاسخ آن را موکول به آینده می‌داند طرح می‌کند: انسان‌ها در برقراری ارتباط و انتقال مفاهیم از نمادها و تصویرهای منقوش بر دیواره غارها به زبان و خط رسیدند. آیا امکان دارد در آینده، شاهد دوره‌ای باشیم که مفاهیم صرفاً از طریق نشان‌ها منتقل شوند؟ این تغییرات چه تأثیری بر ارتباطات انسانی می‌گذارد؟

پی‌نوشت‌ها

۱. مربوط به به قبل از دوره دیجیتال شدن

۲. Digital Epistemology

۳. Sherry Turkle

۴. Lens

۵. Marshall McLuhan

۶. Mosaic

۷. Juxtaposition

۸. Gutenberg Galaxy

۹. هورست بریدکمپ، در نمای کلی خود از گنجه‌های کنجکاو در زندگی فرهنگی اروپا، نظم نسبتاً رایجی برای آن‌ها در قرن هفدهم ارائه می‌کند. بریدکمپ اشیا گنجه‌های کنجکاو را به چهار دسته زیر تقسیم‌بندی می‌کند: Naturalia: اشیا خارق‌العاده، نادر و عجیب از طبیعت (گاهی نیز برای جذاب‌تر شدن، این اشیا دستکاری و جعل می‌شدند) و مجسمه‌های باستانی. Artificialia: اشیا مربوطه به هنر و صنایع دستی. Scientifica: ابزار علمی خاص مانند کره، ساعت، ابزار اندازه‌گیری و توزین. Exotica: اشیا عجیب و غریب که می‌توانند در هر دسته دیگری ظاهر شوند (Bredekamp, 1995).
۱۰. Francis Bacon

۱۱. برای درکی بهتر از دسته‌بندی گنجه کنجکاو می‌توان به دایره‌المعارفی که فوکو در کتاب «الفاظ و اشیا» به آن می‌پردازد، اشاره کرد. فوکو در این کتاب نوشته‌ای از بورخس درباره «یک دایره‌المعارف چینی» را بررسی می‌کند که در آن حیوانات به چند دسته تقسیم می‌شوند: ۱- متعلق به امپراتور، ۲- مومیایی شده، ۳- اهلی، ۴- بچه خوک، ۵- پری دریایی، ۶- افسانه‌ای، ۷- سنگ‌های ولگرد، ۸- حیواناتی که با قلم‌مویی بسیار ظریف، ساخته شده از پشم شتر، ترسیم شده‌اند، ۹- حیواناتی که هم‌اکنون تنگ را شکسته‌اند و ۱۰- حیواناتی که از دور شبیه مگس به نظر می‌رسند (فوکو، ۱۳۹۹). متنی که فوکو از آن نقل می‌کند مقاله‌ای است از بورخس درباره زبان فلسفی جان ویلکینز، که برای خلق یک زبان جهانی بدون الفبا تلاش می‌کرد.

۱۲. Grottesque

۱۳. Book of Nature: کتاب طبیعت یک مفهوم دینی و فلسفی است که از قرون وسطای لاتین سرچشمه می‌گیرد. این مفهوم به بررسی رابطه دین و علم می‌پردازد و طبیعت را کتابی برای کسب دانش می‌داند. متکلمان اولیه، مانند

<https://doi.org/10.1177/1461444819856919>

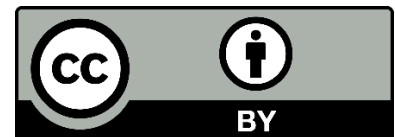
• Theall, D. F. (1969). *The medium is the rear view mirror: Understanding McLuhan*. McGill-Queen's University Press.

• Turner, C. (2022). Augmented reality, augmented epistemology, and the real-world web. *Philosophy & Technology*, 35(1), 19. <https://doi.org/10.1007/s13347-022-00496-5>



COPYRIGHTS

Copyright for this article is retained by the author(s), with publication rights granted to the Bagh-e Nazar Journal. This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



نحوه ارجاع به این مقاله:
 وحیدی مهر، محدثه؛ داودی رکن آبادی، ابوالفضل؛ خویی، مهسا و جهان گرد، علی اکبر. (۱۴۰۳). معرفت شناسی دیجیتال به مثابه شیوه نگارش، براساس آرای مک لوهان. *باغ نظر*، ۲۱(۱۳۸)، ۵-۱۴.

DOI: 10.22034/bagh.2024.457224.5604

URL: https://www.bagh-sj.com/article_208592.html?lang=fa

