



A philosophical contemplation on the concept of "Cyberspace"

Fateme Razizade ¹

1. PhD, University of Tehran, Farabi College, Iran. Email: F.razizade@ut.ac.ir

Article Info:

Article type:

Research Article

Article history:

Received:

26 January 2024

Received in revised form:

11 May 2024

Accepted:

21 June 2024

Published online:

5 January 2026

Keywords:

Virtual,
Cyberspace,
Physical Space,
Transcendental,
Real

Abstract: Technological phenomena, including cyberspace, have profoundly impacted the facilitation of human life and the enhancement of human capabilities. While they have become indispensable components of modern existence, their wide-ranging effects and influence warrant serious philosophical investigation. This research, by interrogating the nature of cyberspace, seeks to facilitate the resolution of other challenges associated with this significant, interactive phenomenon through a conceptual analysis of the term itself. The study adopts a phenomenological approach and employs conceptual analysis in a comparative examination of the concept of "space" in both its common, physical sense and its application in relation to cyberspace. After surveying the views of a number of philosophers and thinkers on the concept of space, it concludes that the notion of space in its virtual sense, while sharing certain commonalities with physical space, possesses important distinctions. These distinctions emerge from the transcendental dimension of the virtual within the discourse on cyberspace. The principal finding of this research in the phenomenological semantics of embedded terms is that the "virtual" meaning in this context cannot be reduced to its dictionary definition. Rather, only through the development of the virtual toward a meaning of transcendence can the concept of cyberspace be fully clarified. Therefore, the duality between physical space and cyberspace is not equivalent to the literary dichotomy of truth versus fiction. When the element of virtual transcendence is considered, cyberspace may be understood as a space that has transcended the senses—an interpretation that, within Islamic philosophy, corresponds to the world of imagination (*'ālam al-khayāl*). Moreover, transcendence in the more Kantian sense—meaning the conditions of the possibility of experience—more accurately reflects humanity's role as influencer, subject of influence, or even creator of the virtual world. Ultimately, the transcendental approach to cyberspace challenges the view that this space is empty or lacking reality. It distances itself from the traditional concept of the virtual as something deprived of truth or detached from the physical realm and instead depicts it as a parallel reality.

Cite this article: Razizade, F (2026). A philosophical contemplation on the concept of "Cyberspace", *Philosophical Meditations*, 15(36), 443-446.

<https://doi.org/10.30470/phm.2024.557717.2243>

© The Author(s).

Publisher: University of Zanjan.

DOI: <https://doi.org/10.30470/phm.2024.557717.2243>

Homepage: phm.znu.ac.ir



Introduction: This article examines the meaning of “cyberspace” and its relationship with the philosophical concept of “space.” By comparing cyberspace with physical space, it argues that cyberspace possesses unique characteristics that set it apart from its physical counterpart, while still sharing certain structural features with it.

Methodology: The research employs a phenomenological method combined with conceptual analysis in the semantics of terms, enabling a focused exploration of the meanings and dimensions of “space” across both physical and virtual contexts.

Findings: The shared use of the term “space” in reference to both physical and virtual realms reveals both similarities and differences in its semantic applications in general and specialized contexts. In common usage, the physical

meaning predominates in everyday language; this dominance has overshadowed the term’s potential in theoretical and applied contexts, marginalizing the critical perspectives of philosophers and scientists such as Leibniz, Kant, and others.

A similar issue arises in the figurative meaning of the term, particularly within the discourse on virtual space: the term is often used in a way that mirrors its literary function, without sufficient consideration of its appropriate philosophical context or specific conceptual demands.

Bridging this semantic gap—through the synthesis of the term’s usage in both domains—can illuminate the transcendent status of the figurative meaning while advancing the philosophical development of the concept of space. In this way, both the transcendental and enabling aspects of experience, embedded within the figurative term, can be brought to light. This enables

the term to capture the phenomenological reality of virtual space with greater accuracy, especially given the inherent flexibility of the meaning of "space."

Discussion and Conclusion: This study explored the concept of cyberspace, focusing on its philosophical semantics and implications. The key points derived from this analysis include:

- The meaning of "space" in cyberspace shares key aspects with physical space, such as location, distance, size, and trajectory.
- Cyberspace also manifests unique features that extend beyond existing theories of physical space.
- The figurative element in the term "cyberspace" signals a transcendental meaning—a realm beyond the immediate physical and sensory world.
- This transcendental dimension aligns closely with the concept of the world of

imagination (*'ālam al-khayāl*) in Islamic philosophy.

- Cyberspace reflects aspects of the physical world, including human fears and limitations, but transcends them by enabling new forms of experience.
- Employing a transcendental approach to cyberspace enriches our understanding of this domain and highlights its philosophical import.
- The proliferation of advanced technologies—such as artificial intelligence, virtual reality (VR), and augmented reality (AR)—adds further complexity to our understanding of cyberspace and its role in human life.
- These developments raise urgent ethical and philosophical questions, particularly concerning the integration of such technologies into human realities and their potential effects on autonomy and consciousness.

In summary, the concept of cyberspace resonates with key elements of Islamic philosophy, especially the Suhrawardian vision of the 'ālam al-khayāl, or the imaginal world. Suhrawardī's philosophical writings provide sophisticated insights into the nature of imagination and its epistemological role in apprehending reality. This philosophical parallel offers a valuable framework for examining cyberspace beyond the physical-sensory dichotomy. Studying cyberspace through a transcendental lens opens vast avenues for philosophical inquiry, compelling us to reconsider the implications of the digital realm for our concepts of reality, identity, consciousness, and the human condition. As technology continues to evolve and permeate daily life, such philosophical explorations will prove increasingly vital in navigating the complexities of the digital age.

References

- McCaffery, Larry. "An Interview with William Gibson." Retrieved November 5, 2007.
- Okasha, Samir. *Philosophy of Science: A Very Short Introduction*. Oxford University Press, 2002.
- Jones, Stephen. "Towards a Philosophy of Virtual Reality: Issues Implicit in 'Consciousness Reframed.'" MIT Press, pp. 125–132, 2010.
- Cogburn, Jon, and Mark Silcox. *Philosophy Through Video Games*. Routledge, 2009.



تأملی فلسفی در مفهوم «فضای مجازی»

فاطمه رازی زاده^۱

۱. دکتری دانشگاه تهران، دانشکده‌گان فارابی، ایران. رایانامه: F.razizade@ut.ac.ir

چکیده: پدیده‌های فناورانه در حالی که اثر شگرفی بر تسهیل زندگی بشر و افزایش توانمندی‌های او دارند، خود را با فرایندهای زندگی بشر هماهنگ می‌سازند. یکی از این پدیده‌ها که به بازوی حیاتی زندگی انسان تبدیل شده، فضای مجازی است که با وسعت اثرپذیری‌ها و اثرگذاری‌ها، به‌خصوص پس از ماجرای کوید ۱۹، مستحق مطالعه جدی فلسفی است. پژوهش حاضر با پرسش محوری چستی فضای مجازی تلاش می‌کند با مفهوم‌شناسی این اصطلاح، راه را برای پاسخ به سایر چالش‌های همراه با این پدیده مهم تعاملی فراهم کند. این تلاش با استفاده از روش پدیدارشناسی و استفاده از تحلیل مفهومی در مطالعه مقایسه‌ای مفهوم فضا در برداشت عام از فضای فیزیکی و فضای مجازی آغاز می‌شود و پس از بررسی رویکرد برخی اندیشمندان و فیلسوفان به چستی فضا به این نتیجه می‌رسد که مفهوم فضا در معنای مجازی آن در عین داشتن نقاط مشترک با معنای فضا در اصطلاح فیزیکی، دارای تمایزات شایان توجهی است که برخاسته از موقعیت استعلایی مجاز در بحث از فضای مجازی است. دستاورد پژوهش حاضر در معناشناسی پدیدارشناختی از اصطلاحات نهفته با این نتیجه که معنای مجاز در اصطلاح مدنظر، ارتباط مستقیمی با معنای لغت‌نامه‌ای آن ندارد و تنها توسعه در معنای مجاز به معنای استعلایی می‌تواند مفهوم فضای مجازی را روشن کند. بنابراین دو گانه فضای فیزیکی- فضای مجازی، دو گانه حقیقت و مجاز در ادبیات نیست. وقتی مجاز استعلا ملاحظه شود، فضای مجازی به معنی فضای استعلایافته از حس خواهد بود که در تعبیر فلسفه اسلامی اشاره به عالم خیال دارد؛ همچنین استعلا، به معنی رایج‌تر کانتی یعنی شرط امکان تجربه، موقعیت انسان را در مقام اثرگذاری، اثرپذیری و یا حتی خلق عالم مجازی، بهتر منعکس می‌سازد. در نهایت، رویکرد استعلایی به فضای مجازی، خالی بودن این فضا از ترس‌ها و محدودیت‌های انسان متاهی را تحت تأثیر قرار داده و از مفهوم سستی مجاز به معنای محروم از واقعیت و دور از جهان فزیکال واقعی فاصله می‌گیرد و به‌عنوان بازتابی از جهان فیزیکی همراه با یکپارچگی محدودیت‌ها، یک جهان واقعی موازی به تصویر می‌کشد.

اطلاعات مقاله:

نوع مقاله: پژوهشی

تاریخ‌ها:

دریافت: ۱۴۰۲/۱۱/۶

بازنگری: ۱۴۰۳/۲/۲۲

پذیرش: ۱۴۰۳/۴/۱

انتشار: ۱۴۰۴/۱۰/۱۵

واژگان کلیدی:

مجاز، فضای مجازی،

فضای فیزیکی،

استعلایی، واقعی.

استناد: رازی زاده، فاطمه (۱۴۰۴). نقد خداناباوری همدلانه. تأملات فلسفی ۱۵(۳۶)، ۴۴۳-۴۶۸.

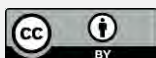
<https://doi.org/10.30470/phm.2024.557717.2243>

© نویسندگان.

ناشر: دانشگاه زنجان.

DOI: <https://doi.org/10.30470/phm.2024.557717.2243>

Homepage: phm.znu.ac.ir



مقدمه

اولین دوره تاریخی را جامعه باستانی دانسته که تنها مجهز به ابزار ارتباط زبانی و آواهای اولیه بوده است؛

دوم دوره تاریخی، جامعه شکاری خوانده شده که با اضافه شدن ابزارهای حجاری و نوشتن روی سنگ به ابزارهای اولیه ارتباط زبانی، از دوره اول متمایز می‌شود؛

دوره سوم، جامعه متمدن است، که با مهیا شدن امکان نوشتن روی پوست، اختراع کاغذ و انواع چاپ تحول مهمی را شاهد بوده است؛

دوره چهارم را جامعه صنعتی با ابزارهای روزنامه، عکس، تلفن و مانند این‌ها تشکیل می‌دهد که پیشرفت مهمی در عرصه ارتباطات را تجربه کرده است؛

دوره پنجم، جامعه اطلاعاتی است، دوره‌ای که رادیو، تلویزیون، اینترنت (ایمیل و وب^۱) به عنوان ابزارهای ارتباط در آن به جهش ارتباطی منتهی شدند؛

دوره ششم، جامعه دانشی با مشخصه وب^۲ است، همراه با امکاناتی نظیر پادکست، وبلاگ، ویکی، شبکه‌های اولیه اجتماعی و مانند این‌ها، که راه‌های ارتباط را

پدیده‌های فناورانه اثر شگرفی در تسهیل زندگی بشر و افزایش توانمندی‌های او در دوره‌های مختلف تاریخی داشته‌اند. در سال‌های گذشته این روند با رشد بیشتری ادامه داشته است؛ به‌ویژه که علم و فناوری و در نتیجه سرعت تحولات دانش‌محور در این سال‌ها به قدری بوده که هر پدیده پیش از آنکه به‌خوبی شناخته شود و کاربردش در تسهیل زندگی افراد، در کنار مزایا و معایبش مورد بررسی و مطالعه قرار گیرد، به یکی از بازوهای اصلی در زندگی انسان و البته بخشی از سبک زندگی او تبدیل می‌شود.

یکی از عوامل محوری این تحولات پرشتاب و شاید مهم‌ترین آنها، مقوله رسانه و ارتباطات است. گسترش چشمگیر شکل‌های متنوع ارتباط کاملاً مشهود است؛ به نحوی که دوران اخیر با هیچ‌یک از ادوار گذشته قابل مقایسه نیست. اندیشکده ترندوان^۱ آلمان، بر اساس عنصر رسانه و ارتباطات، تقسیم‌بندی‌ای از تاریخ جوامع بشری به ترتیب زیر عرضه نموده^۲ که قابل توجه است؛ این اندیشکده:

به نحو چشمگیری توسعه دادند.

پس از این ادوار، ظهور جامعه مجازی پیش‌بینی شده بود، که با نوع سوم وب و مفاهیمی مانند فضای مجازی، واقعیت مجازی، جست‌وجوی هوشمند و مانند این‌ها عینیت می‌یابد و پس از جامعه مجازی این پژوهش‌کننده جامعه الحاقی^۱ را پیش‌بینی کرده است؛ جامعه‌ای که ابزارهای فناورانه ارتباطی در درون انسان کاشت (ایمپلنت) شده و دسترسی همه‌جایی و همه‌زمانی را تثبیت می‌کنند.^۲

شرایط کنونی گواه آن است که بشر از جامعه اطلاعاتی عبور کرده و با همگانی شدن استفاده از وب^۲ که نمود آن در شبکه‌های اجتماعی به وضوح روشن است، ظهور محیط جامعه دانشی را ملاحظه می‌کند که البته با رویداد کوید ۱۹ و مسأله قرنطینه و لزوم دورکاری، ضریب نفوذ وب^۳ وسیع و عمیق‌تر شد و استفاده ناگزیر از فضای مجازی و واقعیت‌های مجازی لاجرم ما را به جامعه مجازی پرتاب کرد و مفاهیم ناظر به محتوا و کاربردهای این جامعه وسیع و

اثرگذار را به ما تحمیل نمود.

شایان دقت است که تمایز مهم میان جامعه دانشی و جامعه مجازی با جوامع پیشین در نوع تعامل کاربر با این رسانه‌ها نهفته است. در جوامع پیشین، مخاطب مطلقاً منفعل بود و در تولید محتوا هیچ نقشی نداشت و صرفاً اطلاعاتی از فرستنده دریافت می‌کرد که حتی تأیید و تکذیب آن اطلاعات هم بر عهده همان فرستنده بود؛ چنان‌که دوره حکومت مطلق رادیو و تلویزیون را به‌خاطر داریم؛ اما در جامعه دانشی و به دنبالش جامعه مجازی مخاطب، فعال، کنش‌گر و تولیدکننده محتواست. او می‌تواند اطلاعات و پیام‌های گوناگون به اشتراک گذارد؛ یعنی علاوه بر این‌که اثر می‌پذیرد، اثرگذار و فعال است؛ در نتیجه محدوده و گستره تأثیر و تأثر هم بسیار وسیع‌تر از گذشته است؛ تأثیر و تأثری که علاوه بر حوزه اطلاعاتی، زندگی فیزیکی را هم تغییر می‌دهد و همین امر اهمیتش را بیشتر می‌کند.

وسعت اثرپذیری‌ها و اثرگذاری‌ها ضرورت مطالعه فلسفی و بازشناسی مبانی

مهیاکردن امکان شنوایی و بینایی و حتی بازی کردن به گوش می‌خورد و به‌عنوان مقدمه‌ای برای نورولینک انسانی قابل ملاحظه هستند.

1 Augmented society

۲ چنانکه در حال حاضر اخبار مربوط به نورولینک و کاشت تراشه‌هایی در مغز برخی حیوانات برای

روشن شدن مفاهیم پایه در بحث مورد نظر می‌انجامد. بنابراین، پرسش ساده «فضای مجازی چیست؟» (که البته پاسخ ساده‌ای ندارد)، موضوع پژوهش حاضر خواهد بود تا فتح بابی در جهت تصویر مرزهای فلسفه فضای مجازی و مطالعات نه‌چندان نوظهور فلسفی در این خصوص باشد. شایان توجه است که این نحو ملاحظه و چنین جست‌وجویی در حوزه مفاهیم فلسفی برای یافتن جغرافیای فضای مجازی حکم پرسشی نوزاد در مرزهای فلسفه در کشورمان داشته و چنانکه گفته شد، امید است که توجه‌ها را به فضای فلسفی ناظر به موضوع مهم فضای مجازی همراه کند.

۱. واژه فضای مجازی

اصطلاح فضای مجازی نخستین بار در سال ۱۹۸۴ در رمان علمی تخیلی ویلیام گیسن^۱ با عنوان *نیورومنسر*^۲ مطرح شد. این واژه برای توصیف یک فضای خیالی به کار برده شد؛ جایی که در آن واژه‌ها، روابط، داده‌ها و حتی ثروت و قدرت از طریق ارتباطات رایانه‌ای پدیدار می‌شدند. خود گیسن، فضای مجازی را فضای توهمی (تخیلی)^۳ ای تصویر نموده

نظری برای مواجهه صحیح با لوازم این اتفاق را برجسته می‌کند. همان‌طور که از حیثیت‌های گوناگونی مثل حوزه اخلاق، حقوق، روابط اجتماعی، روان‌شناسی و غیره به فضای مجازی پرداخته شده و هریک شاخه‌های متنوع خاص خود را دارند و همچنان هم این شاخه‌ها و حوزه‌ها در حال توسعه و تکامل هستند، ملاحظه و تأمل فلسفی هم یکی از جهاتی است که باید در مسأله فضای مجازی و موضوعات مرتبط با آن مورد توجه قرار گیرد. بنیان‌های فکری آینده مثل زیرساخت یک بناست؛ بنابراین هرچه می‌توان برای استحکام آن باید کوشید و منظر فلسفی به‌عنوان زیربنای فکری می‌تواند به ساختن چشم‌انداز ما از حیات کنونی و آینده کمک کند، امری که متأسفانه کم‌وبیش از نظرها مغفول مانده است. این نوشتار تلاش خواهد کرد، مقدمات معاشناختی تأمل فلسفی در باب فضای مجازی را مهیا کند. برای تحقق این مهم، ابتدا باید روشن شود که وقتی از فضای مجازی سخن می‌گوییم، دقیقاً از چه سخن می‌گوییم؛ همان چیزی که در ملاحظات آکادمیک عنوان مفهوم‌شناسی می‌یابد و به

3 Hallucinatory

1 William Gibson (1948-)

2 Neuromancer

اصطلاح در زبان فارسی دارد؛ همین معنای روزمره فضای مجازی در زبان فارسی که بین گویشوران زبان فارسی جا افتاده، موضوع توجه و مطالعه این پژوهش قرار خواهد گرفت.

۱-۱. مسأله فضا

برای فهم درست معنای فضای مجازی ابتدا باید روشن شود که آیا اساساً واژه «فضا»^۴ به همان معنایی که در تعاملات روزانه و بحث از «فضا» در فضای فیزیکی درک می‌کنیم، در اصطلاح فضای مجازی نیز به کار می‌رود؛ به بیان دیگر، آیا «فضا» در اصطلاح فضای مجازی با «فضا» در اصطلاح فضای فیزیکی به یک معنا است؟ تا سپس نوبت به بررسی این مهم برسد که مراد از «مجاز» در اصطلاح فضای مجازی چیست؟

۱-۱-۱. مسأله فضا از منظر عام

مفهوم فضای فیزیکی، زندگی روزمره ما را اشباع کرده و پایه و اساس درک ما از فضا و مکان را تشکیل می‌دهد؛ امری که مبتنی یا برخاسته از دنیای اطراف ماست؛ حقیقتی که ما و دیگران در آن حرکت و زندگی

است که از اتصال رایانه‌ها پدید آمده و تمامی انسان‌ها و منابع اطلاعاتی را به هم متصل کرده است (McCaffery, 2007: 273).

بر اساس این پیش‌زمینه، به‌طور کلی امروزه هرآنچه که با شیوه زندگی و تفکر مرتبط با فناوری نوین اطلاعاتی در رابطه باشد، موصوف به صفت «سایبر»^۱ می‌شود و به فضای رایانه‌ای که سازنده یک فضای جغرافیای مجازی است، فضای سایبری^۲ یا مجازی می‌گویند.

شایان توجه است که در زبان فارسی در ترجمه اصطلاحات فضای مجازی و فضای سایبر با آشفتگی مواجهیم. آنچه امروز به-عنوان فضای مجازی^۳ شناخته می‌شود، همان چیزی است که در غرب با عنوان فضای سایبر معرفی می‌شود و در بیان عامه مردم، مفهوم محدودی از شبکه‌های اجتماعی عمدتاً با کارکردهای رسانه‌ای نظیر تلگرام، اینستاگرام و مانند این‌ها به‌عنوان فضای مجازی شناخته می‌شوند. با آگاهی از این نکته که در زبان انگلیسی فضای مجازی اعم از فضای سایبر و واقعیت مجازی است و بنابراین عمومیت بیشتری نسبت به معنای این

3 virtual space
4 space

1 Cyber
2 Cyberspace

گنجانند.

مفهوم فرعی «فاصله» را می‌توان در پرسش‌هایی در مورد «میزان فاصله» یافت. این که یک شیء از شیء دیگر چقدر فاصله دارد، یا مثلاً وقتی قرار است گشت و گذاری انجام شود، باید تشخیص داد که ضروری است از وسیله نقلیه استفاده شود یا می‌توان پیاده مسیر مورد نظر را طی کرد.

مفهوم فرعی «اندازه» بر سؤالات متوجه «مقدار اندازه» تمرکز دارد؛ یعنی درگیری ما با ابعاد اشیاء را نمایان می‌کند؛ برای نمونه، در نحوه بسته‌بندی اشیاء، یا جا دادن وسایل درون کوله، ساک سفر یا جعبه ظاهر می‌شود و موضوع توجه قرار می‌گیرد.

مفهوم فرعی «مسیر» را با سؤالاتی از نوع چگونگی مسیریابی یا به تعبیری ناوبری^۱ می‌یابیم. مثلاً برای رفتن از تهران به قم باید بدانیم کدام بزرگراه یا مسیر، این دو شهر را به هم متصل می‌کند و یا کدام مسیر سر راست تر است و ...

می‌کنیم.^۱ در مورد فضایی که در آن حضور داریم و زندگی می‌کنیم، می‌توان پرسش‌هایی پرسید، مانند نزدیک‌ترین فروشگاه کجاست؟ آیا این شیء در این جعبه جا می‌شود؟ چطور می‌توان از تهران به قم رفت؟ با پرسش‌هایی از این قبیل، می‌توان به فهم عام و معمول از فضای فیزیکی نزدیک شد. این پرسش‌ها جنبه‌های مختلف برداشت‌های مشترک ما از واقعیت فضای فیزیکی را بیان می‌کنند. بر اساس طبقه‌بندی همین پرسش‌ها می‌توان چهار جنبه یا مفهوم فرعی که کلان‌مفهوم ما از فضای فیزیکی را می‌سازند، استقرا کرد که عبارتند از: مکان، فاصله، اندازه و مسیر.

مفهوم فرعی «مکان» ما را درگیر پرسش‌هایی در محدوده مفهوم «کجا؟» می‌کند. می‌خواهیم بدانیم اشیاء در نسبت با ما یا دیگر اشیاء، کجا قرار گرفته‌اند؛ به این ترتیب می‌توان آنها را یافت، از آنها اجتناب کرد یا در نقشه ذهنی خود از محدوده اطراف

می‌شود، اصطلاحی است برای مکان و رای جو زمین چنانکه می‌گوییم سفر به فضا با موشک‌های فضاپیما مقدور است. اینجا و اکنون مقصود فضای اطراف ماست، فضایی که در آن زندگی می‌کنیم.

۱ جالب است که توجه کنیم به‌طور عموم در گویش فارسی‌زبانان نسبت به معنای فضا دو رویکرد وجود دارد. گاه منظور و مقصود، مکان و محدوده مکانی است چنانکه می‌پرسیم این بسته چقدر فضا اشغال می‌کند و گاه وقتی از واژه فضا استفاده

وبسایت خاص، روی کدام سرور قرار دارد را مطرح می‌کند؛ یا اینکه به کدام آدرس ایمیل باید پیام ارسال شود.

در مورد پرسش «فاصله» که با چقدر مطرح می‌شود نیز همین مهم جریان دارد؛ چقدر طول می‌کشد، اطلاعاتی بارگیری یا بارگذاری شود؟

در مورد «اندازه» می‌توان پرسید چه مقدار اطلاعات در این حافظه داخلی یا در وبسایتی خاص وجود دارد؟ چه اندازه پیوند با سایت‌های دیگر جریان دارد؟ و یا می‌توان در مورد اندازه فایل‌ها سؤال کرد.

در مورد «مسیر» نیز همین‌طور است؛ مثلاً مرورگرهای وب ما را قادر می‌سازند از طریق رایانه‌ها جهان الکترونیکی را جست‌وجو کنیم و از طریق پیوندها مسیرها را دنبال نموده، از سایتی به سایت دیگر برویم.

بنابر این شواهد به نظر می‌رسد که اصطلاح فضا در فضای فیزیکی و فضای مجازی، حداقل در مورد وجوهی که ذکر شد، تقریباً به یک معنا و مفهوم به کار می‌رود.

۲-۱-۱. مسأله فضا از منظر خاص

هنوز قضاوت در باب هم‌ارزی معنایی واژه فضا در اصطلاح «فضای فیزیکی» با «فضای مجازی» زود است. لازم است توجه داشته

حالا زمان آن است که نسبت بین این مفاهیم فرعی اخذشده از فضای فیزیکی با فضای مجازی سنجیده شود. اگر اصطلاحات امروزی ناظر به بحث از فضای مجازی ملاحظه شود، متوجه شباهت‌هایی خواهیم شد. فضای مجازی هم به مثابه یک فضای رابط (همان‌طور که خود واژه سایبر پیشنهاد می‌کند) همان مفاهیم فرعی را پوشش می‌دهد و به گونه‌ای با هم‌ارزی واژه فضا در فضای فیزیکی با این واژه در فضای مجازی مواجه می‌شویم. ما وبسایت‌ها را مشاهده می‌کنیم، بر بزرگراه‌های اطلاعاتی متمرکز می‌شویم، وارد شبکه‌های اجتماعی و فضاهای گفت‌وگوی خصوصی و عمومی می‌شویم؛ تبلیغ‌های الکترونیکی تلاش می‌کنند توجه ما را به سایت‌های مختلف جلب کنند و به تعبیری تلاش می‌کنند ما را به جاهایی ببرند که برنامه نداریم برویم و مانند این‌ها.

پس فضای مجازی نیز مانند فضای فیزیکی همان چهار ویژگی را نشان می‌دهد و در همان صورت معنایی برخاسته از آن چهار ویژگی موجود در فضای فیزیکی، قابل مشاهده است. مثلاً بحث از «مکان»، همان پرسش محوری مکان‌یابی را به این شکل که

در مقابل دیدگاه مطلق‌گرایی در باب فضا، دیدگاه نسبی‌گرای لایب‌نیتس قابل طرح است. لایب‌نیتس معتقد بود، فضا به جز موقعیت مکان نسبی جرم، معنی دیگری ندارد. از دید او فضای مطلق امری صرفاً توهمی است؛ هر آنچه هست رابطه بین اشیاء است؛ نسبت فضایی بین اشیاء، مثل مکان صندلی نسبت به میز یا فاصله‌های اشیاء نسبت به هم و اندازه‌های آنها. از این منظر خود فضا بماهو فضا، حقیقتی ندارد (ibid: 105).

این دو نوع تصویر از فضا لوازم بسیار جالبی در بحث از حرکت، اصل این‌همانی نامتمایزها، جهان‌های ممکن و مسائلی از این دست دارد و بحثی بسیار تفصیلی است؛ اما از آنجا که فلسفه فیزیک خارج از بحث و گفت‌وگوست از استدلال‌ها و لوازم آرای این دو متفکر بزرگ گذر می‌کنیم. آنچه جالب توجه پژوهش حاضر است، تفاوت موضع نیوتنی و لایب‌نیتسی در باب فضا و لوازم آن در مواجهه با بحث از فضای مجازی است. تفاوت‌های مطلق‌گرایی و نسبی‌گرایی در باب فضای فیزیکی را می‌توان در سه بخش به ترتیب زیر جمع‌بندی کرد تا هدف

باشیم که علاوه بر دریافت‌های معمول انسانی، دانشمندان نیز در طی سال‌ها تلاش کرده‌اند، تصویر علمی یا فلسفی در توجیه و تبیین فضایی که در آن زندگی می‌کنیم، یعنی این فضای فیزیکی به دست دهند.

پس برای انجام قضاوت پیش‌گفته، باید حداقل آرای برخی اندیشمند برجسته را نیز مورد مطالعه قرار داد. مهم‌ترین آرای متوجه این مهم در وهله نخست، نظریه فضای مطلق نیوتن^۱ و فضای نسبی لایب‌نیتس^۲ است.

۱-۲-۱. نظریه فضای نیوتن- لایب‌نیتس

نیوتن، فیزیکدان بزرگ قرن ۱۶ میلادی، نظریه فضای مطلق^۳ را عرضه داشت؛ به این معنا که فضا مطلق است و جنبه‌ای مستقل از واقعیت عینی است، به خودی خود و مستقل از طبیعت و در نظر گرفتن هر عامل خارجی‌ای وجود دارد و همواره یکسان و بدون تغییر و حرکت باقی مانده و می‌ماند. نقاط ثابت و محدوده‌های مکانی ثابت، چارچوب‌هایی مکانی شکل می‌دهند که ما در آنها به جهات داخل این فضا اشاره می‌کنیم (Okasha, 2002: 102).

3 Absolute space

4 Relative space

1 Isaac Newton (1647-1727)

2 Gottfried Wilhelm Leibniz (1646-1716)

که مقایسه با فضای مجازی است، تسهیل شود.

اول) مطلق‌گرایی دو نوع حقیقت وجودی در رابطه با فضا مطرح می‌کند؛ یکی خود فضا یا مکان فیزیکی که اصالت دارد و دیگری حقیقت‌های فیزیکی یا به تعبیر ساده‌تر، اشیای فیزیکی که می‌توانند آن مکان‌ها را اشغال کنند؛ اما نسبی‌گرایی لایب‌نیستی تنها حقیقت وجودی در رابطه با فضا را اشیای فیزیکی می‌داند، زیرا برای خود فضا اصالتی قائل نیستند.

دوم) حتی اگر جسم فیزیکی‌ای وجود نداشته باشد و به تعبیری ناگهان اشیای فیزیکی معدوم شوند، از دید مطلق‌گرایی فضا همچنان وجود دارد. در حالی که با فرض معکوس، یعنی معدوم شدن ناگهانی فضا، اشیاء نیز معدوم می‌گردند؛ چراکه اشیای فیزیکی بدون فضا نمی‌توانند وجود داشته باشند، چون اشیاء مکان‌مندند و وجودشان متوقف بر وجود فضاست؛ اما بر اساس نظر نسبی‌گرایی چون فضا در واقع ربط و نسبت‌های بین اشیای فیزیکی است، نابودی اشیای فیزیکی به معنی نابودی فضا و اشیاء باهم هست.

سوم) بر اساس نظر مبتنی بر مطلق‌گرایی

هیچ تأثیر و تأثری بین فضا و اشیای فیزیکی وجود ندارد و فضا نه بر اشیاء اثر می‌گذارد و نه اثری می‌پذیرد؛ اما از دید نسبی‌گرایی همه اشیای فیزیکی نسبت به هم اثر دارند، یا می‌توانند با یکدیگر وارد اثرگذاری یا اثرپذیری شوند و اساساً فضا همین اثرات متقابل اشیاء با یکدیگر است.

حال پرسش آن است که فضای مجازی ذیل تصویر مطلق‌گرایانه از فضا قرار می‌گیرد، یا این تصویر نسبی‌گرایانه است که برای تبیین ویژگی‌های فضای مجازی پاسخگوست؟ برای رسیدن به پاسخ این مهم، جمع‌بندی در خصوص تفاوت‌های مطلق‌گرایی و نسبی‌گرایی در باب فضا را به اصطلاح «فضا» در فضای مجازی عرضه می‌کنیم.

یک) آیا فضای مجازی می‌تواند به-عنوان وجودی مستقل از اشیای مجازی وجود داشته باشد؟ پاسخ مثبت است؛ مثلاً حتی اگر کسی ایمیل نداشته باشد، باز هم امکان ذخیره‌کردن نامه‌های الکترونیکی در فضای مجازی برایش وجود دارد؛ یا سایت‌ها یا وبلاگ‌هایی که محتوا ندارند، و به بیانی در انتظار پر شدن یا تزریق محتوا هستند، فضای ذخیره‌سازی برایشان مهیا هست؛ یعنی فضا

وجود دارد، اگرچه شیء فضایی آن را پر نکرده باشد.

دو) آیا فضای مجازی می‌تواند در غیاب اشیای مجازی وجود داشته باشد، یا به بیان دیگر اگر همه اشیای مجازی ناگهان از میان بروند، آیا فضا باقی خواهد بود؟ بله، در این حالت نیز فضای ذخیره‌سازی رایانه باقی می‌ماند. هنوز توانایی ذخیره‌کردن اشیای مجازی وجود دارد و از طرف دیگر با توجه به زیرساخت‌های سخت‌افزاری رایانه‌های مادر یا ابررایانه‌ها، کابل‌های اتصال و ... امکان و استعداد انتقال اطلاعات همراه با از بین رفتن اشیاء و اطلاعات مجازی از بین نمی‌رود.

از طرف دیگر، اشیای مجازی هم بدون فضای مجازی نمی‌توانند وجود داشته باشند؛ یعنی اگر تمام فضای ذخیره‌سازی رایانه‌ها به همراه اتصالات سخت‌افزاری و ... از بین بروند، همه اشیای مجازی هم از بین می‌روند؛ یعنی اطلاعات و اشیای مجازی در پیوند مستقیم با فضای مجازی هستند و در غیاب آن نه می‌توانند وجود داشته باشند و نه منتقل می‌شوند. پس وجود اشیای مجازی متوقف بر وجود فضای مجازی است، اما وجود فضای مجازی وابسته به وجود اشیای مجازی نیست.

سوم) آیا فضای مجازی وارد روابط علی با اشیای مجازی می‌شود؟ یعنی بر اشیای مجازی اثرگذار است؟ پاسخ مثبت است؛ فضای مجازی واسطه وجود اشیای مجازی و به نحوی مسئول وجود آنهاست؛ چراکه اولاً امکان انتقال اطلاعات الکترونیکی را فراهم می‌کند که موجب ظهور اشیای مجازی روی صفحه رایانه می‌شود؛ همچنین وقتی شیء مجازی‌ای را در یک وب‌سایت پیدا می‌کنیم، آن شیء مجازی از حافظه آن وب‌سایت بازیابی شده، از طریق فضای مجازی ارسال می‌شود و سپس مجدداً روی صفحه دستگاه بازتصویر می‌گردد؛ به همین دلیل، همان‌طور که صاحب یا سازنده آن شیء مجازی خواسته، دوباره برایمان ظاهر می‌گردد، یعنی فضای مجازی امکان تخریب، محو کردن و بازسازی یا بازآوری اشیای مجازی را مهیا می‌کند.

اکنون با توجه به بیان نسبت ویژگی‌های مطلق‌گرایی و نسبی‌گرایی با فضای فیزیکی و فضای مجازی، زمان قضاوت درخصوص سازگاری معنای فضای مجازی با نظریه مطلق‌گرایی در باب فضا یا نظریه نسبی‌گرایی فرارسیده است؛ اما بر اساس آنچه عنوان شد، به واقع نمی‌توان به جمع‌بندی قاطعی رسید؛

اساس نظریه نسبیت انیشتین، زمان نسبی و در ارتباط با سایر مفاهیم مربوط به فضا است؛ بنابراین، فضا و زمان به خودی خود و به تنهایی بی معنا هستند و فقط ذیل نوعی اتحاد و همراهی بین این دو است که واقعیت مستقل حفظ می‌شود (Okasha, 2002: 126).

تأثیر نظریه فضا-زمان در فهم ما از فضای مجازی این است که باید به نقش بنیادین زمان نیز در کنار چهار مفهوم فرعی مکان، فاصله، اندازه و مسیر در خصوص بحث از فضا توجه شود.

بنابراین برای معناکردن فضا، علاوه بر چهار پرسش قبلی که عنوان شد و سخن در باب آنها گذشت، باید به پرسش چقدر زمان می‌برد، یا چقدر طول می‌کشد، هم پاسخ داده شود؛ یعنی مثلاً چقدر طول می‌کشد تا فایلی بارگذاری شود یا اطلاعات سایتی در دسترس قرار گیرد.

با این وصف، دیگر معنای فاصله جغرافیایی و فاصله مجازی کاملاً از هم جدا می‌شود. در فاصله‌های جغرافیایی، مسافت بین دو نقطه اندازه‌گیری می‌شود و سپس با ملاحظه سرعتی که آن مسیر با وسیله نقلیه یا پیاده طی می‌شود، تخمین زده می‌شود؛ برای

زیرا اگرچه به نظر می‌رسد شواهد به نفع مطلق‌گرایی سنگینی می‌کند، مثلاً در این مسأله که فضای مجازی و اشیای مجازی دو حقیقت غیرقابل انکار در کنار هم هستند، یا این که فضای مجازی می‌تواند مستقل و ورای همه اطلاعات و اشیای مجازی وجود داشته باشد، که همگی شواهدی متوجه تأیید مطلق‌گرایی در باب فضا هستند؛ اما در مورد تأثیر و تأثر اشیای مجازی و فضای مجازی، لاجرم نظریه نسبی‌گرایی ترجیح دارد. روشن است که فضای مجازی با اشیای مجازی رابطه علی برقرار می‌کند و بر موجودیتشان اثر مستقیم دارد؛ در حالی که در مطلق‌گرایی به صراحت استدلال می‌شود که فضای مطلق، واقعیتی فیزیکی است که بر اشیای فیزیکی نه اثر دارد و نه اثری می‌پذیرد.

۲-۱-۱. نظریه انیشتین

نمی‌توان از فضا سخن گفت و از نسبیت انیشتین^۱ غافل بود. با نظریه نسبیت انیشتین، تصورات از فضا و همین‌طور زمان معنای جدیدی به خود گرفت؛ البته قرار نیست در اینجا به تشریح نظریه انیشتین پرداخته شود؛ اما بیان نتیجه مهم انیشتین که نظرها را به سمت خود جلب کرد، ضروری است. بر

1 Albert Einstein (1879-1955)

هرگونه فاصله این‌چنینی مستلزم درک ابعاد زمانی-فضایی فضای مجازی است.

این تفاوت اساسی بین فاصله فیزیکی و مجازی تا حد زیادی تفاوت متافیزیکی فضای فیزیکی و مجازی را نیز منعکس می‌کند. آدمی می‌تواند فاصله مکانی فیزیکی بین دو نقطه را محاسبه کند، صرف‌نظر از این‌که در آن مسیر واقعاً جاده یا مسیر پرواز وجود داشته باشد یا نه؛ در حالی‌که در فضای مجازی هیچ تصویری از مسافت به این معنا وجود ندارد. از طرف دیگر فضای فیزیکی (با فرض موجودبودن) نامحدود است و مخلوق بشر نیست در حالی‌که فضای مجازی با همه وسعتی که دارد، محدود است و ساخته بشر. در ضمن جالب است که فضای مجازی ما را به شکلی محدود می‌کند که از لحاظ نظری در فضای فیزیکی چنین محدودیتی نداریم؛ به‌عنوان مثال، دو همسایه دیواربه‌دیوار را فرض کنید که دارای رایانه‌هایی متصل به شبکه‌های مختلف هستند؛ اگر بخواهیم از یک رایانه به رایانه دیگر برویم، در فضای فیزیکی، از حیث نظر فقط باید از درون دیوار عبور کنیم؛ در حالی‌که برای انتقال اطلاعات الکترونیکی از یک رایانه به رایانه دیگر، همیشه مسیرهای تعیین‌شده خاصی در فضای

نمونه، محاسبه می‌کنیم که چقدر طول می‌کشد از تهران به مشهد برویم؛ اما در فضای مجازی چنین محاسبه‌ای نمی‌توان داشت؛ چون اطلاعات به‌طور مستقیم از مبدأ به مقصد نمی‌رسد و سرورهایی در این میان وجود دارند که هیچ ربطی به فاصله‌های جغرافیایی ندارند؛ مثلاً ما گاهی به سایت‌هایی در اروپا یا استرالیا سریع‌تر و راحت‌تر از سایت‌هایی در خود ایران دسترسی پیدا می‌کنیم. در واقع برداشت ما از فاصله‌های مجازی بیشتر از طریق مقایسه بین زمان صرف‌شده برای رسیدن به اطلاعات محاسبه یا ملاحظه می‌شود و چنان ارتباطی به فواصل جغرافیایی ندارد. بنابراین برای نشان دادن درک درستمان از فواصل در فضای مجازی باید بازهم به انیشتین رجوع کنیم و فضا و زمان مجازی را باهم مطالعه کنیم. به-عنوان مثال دو فرد علاقه‌مند به محتوایی خاص که می‌خواهند به سایتی واحد دسترسی پیدا کنند که اتفاقاً از نظر جغرافیایی با هر دو نفر فاصله‌ای برابر دارد، ممکن است متوجه شوند که رسیدن به اطلاعات برای هر کدامشان زمان متفاوتی را می‌طلبد. از این‌رو مفهوم دوری یا نزدیکی فضایی بین مکان‌های مجازی کاملاً مبهم است، چون

ذهن با آن امور را ادراک می‌کند. بیان کانت آن است که اصلاً فهم جهان پیرامون از طریق همین مفاهیم ممکن می‌شود؛ بنابراین بخش عمدهٔ درک عالم خارج، به ذهن انسان بستگی دارد (کورنر، ۱۳۹۹: ۱۶۷).

حال اگر بخواهیم تفسیری کانتی از فضای مجازی به دست دهیم، باید عنوان کرد که از دید کانت نمی‌توان در غیاب فضای مجازی، اشیای مجازی را تجربه کرد یا حتی در نظر آورد. در واقع ما به اشتباه فضای مجازی را به جای اینکه یک قالب یا برنامهٔ پیشینی برای تجربه بشناسیم، به آن ذات نسبت می‌دهیم. کانت اصرار دارد که ما هرگز نمی‌توانیم خود را خالی از مفهوم فضا تصور کنیم، چون این مفهوم بخشی از امکان درک ما را تشکیل داده، به همین دلیل با دید مسامحی^۲ به نظر می‌رسد از دید کانت ما می‌توانیم فضای مجازی را خالی از اشیای مجازی تصور کنیم و این فضای خالی ممکن است همان ساختار پیشینی ذهن من باشد.

با این وجود فضای مجازی خیلی بیش از آنچه که تحلیل کانتی به فضای مجازی

مجازی وجود دارند که از سرورهای خاصی عبور می‌کنند؛ یعنی حتی امکان عبور صرفاً نظری از دیوارها در فضای مجازی وجود ندارد، محدودیتی که به ظاهر کم‌اهمیت است اما شکاف متافیزیکی میان فضای فیزیکی و مجازی را برجسته‌تر می‌سازد.

۳-۱-۱-۲. نظریهٔ کانت

مطالعهٔ فلسفی در باب فضا و زمان باید همراه با بررسی اندیشه‌های کانت^۱ باشد. کانت با تحلیلی در حوزهٔ معرفت‌شناسی انسان، این نظریه را طرح می‌کند که فضا و نسبت‌های فضایی وابسته به ذهن هستند؛ یعنی مفاهیمی هستند که ما از طریق آنها جهان خارج را می‌فهمیم و به تعبیر دیگر قالب‌های ذهنی انسانند که داده‌های حواس از طریق آنها تفسیر و ادراک می‌شوند. بنابر این نظریه، تصورات ما دربارهٔ گستردگی جهان خارج یا ویژگی‌های زمانی-مکانی واقعیت متعلق به عالم خارج نیست، بلکه قالب ذهنی فاعل مدرک است؛ یعنی قالب ذهن ما در فهم امور است یا به تعبیر ساده‌تر مثل عینکی است که

1 Immanuel Kant (1724-1804)

۲ زیرا کانت معتقد است همان‌طور که نمی‌توان درکی از شیء فی‌نفسه جدا از مقولات ذهنی داشت، مقولات ذهنی نیز به خودی خود و به تنهایی قابل تصویر در ذهن نیستند؛

به تعبیر خود کانت: داده‌های حسی بدون صورت کور و بدون ماده تهی هستند؛ در واقع داده‌های حسی به‌واسطهٔ مادهٔ ادراک واقع‌شدن، به ظهور مقولات ذهنی کمک می‌کنند.

مشاهده معمول پدیده فضا در نظر عام گفته شد، زمان قضاوت در باب این است که آیا می‌توان فضا را به همان معنای فضای فیزیکی در مورد فضای مجازی ملاحظه کرد؟

شواهد پیش گفته گویای آن است که واقعاً نمی‌توان ادعا کرد که معنای «فضا» در فضای مجازی دقیقاً شبیه فضای فیزیکی است و صدا البته که فضای مجازی را نمی‌توان تحت یک نظریه خاص جاری در مورد فضای فیزیکی قرار داد؛ زیرا چنانکه مشاهده شد، فضای مجازی برخی ویژگی‌های مرتبط با هریک از نظریه‌های ارائه شده را نشان می‌دهد، اما در کنارش ویژگی‌های دیگری فراتر از محدوده هریک از این نظریه‌ها را هم در بر می‌گیرد.

همین امر گواه تمایز فوق‌العاده فضای مجازی است که امکان برقراری ارتباط، آموزش و ... را از طریق روش‌هایی که به تصور نمی‌آید، مهیا می‌کند. به‌رغم همه این تفاوت‌ها فضای مجازی از جهتی با دنیای فیزیکی نیز ارتباطی تنگاتنگ دارد؛ فضای مجازی در اصل خود، به سخت‌افزار و نرم‌افزار، کابل‌ها و پیونددهنده‌های باسیم یا بدون سیم وابسته است؛ یعنی وابستگی بسیار شدیدی به اشیای فیزیکی موجود در دنیای

نسبت می‌دهد، وابسته به ساختارهای انسانی است. مسأله فقط این نیست که ما اشیای موجود در فضای مجازی را درک و دریافت می‌کنیم، بلکه در واقع اصلاً ما کار دیگری نمی‌توانیم بکنیم. ما انسان‌ها مسئول خلق و حفظ این اشیای مجازی و فضایی که اشیاء در آن وجود دارند، هستیم. به تعبیر ساده‌تر، اساساً فضای مجازی وابسته به کاربرانش است؛ کاربرانی که محتوای آن را تهیه می‌کنند، به اشتراک می‌گذارند و به توسعه‌اش کمک می‌کنند و به راستی فضای مجازی چیزی جز این‌ها نیست. ما مسئول در دسترس قرار دادن اطلاعات، اطمینان از سهولت پیمایش‌ها، سرعت فناوری، سانسورها، پاسخ به سؤالات، رشد دانش و ... هستیم. به واقع بدون این افعال مداوم ما انسان‌ها، فضا و اشیای مجازی بی‌معنا هستند و حتماً این حرف و این حقیقت را نمی‌توان در مورد بیشتر اشیای فیزیکی نظیر کوه‌ها و ستاره‌ها، سنگ‌ها و ... گفت؛ و این یعنی ظهور تمایزهای متافیزیکی دیگر بین معنای فضا در فضای فیزیکی و مجازی.

۴-۲-۱-۱. جمع‌بندی مواضع در باب فضا

حالا با توجه به همه آنچه درباره نظریه‌های نیوتن، لایب‌نیتس، انیشتین، کانت و البته

حقیقی بدانند (همانجا).

پس مجاز، عبور از این سه معناست؛ اما سؤال این است که از این حقیقت‌های پیش گفته چقدر تجاوز باید صورت بگیرد تا مجاز محقق گردد؟ با توجه به همان مسیر طی شده، یعنی استفاده از قالب‌های زبان‌شناختی و لغت‌نامه‌محور، پاسخ یعنی بازه و محدوده خروج از معنای حقیقی بسیار وسیع خواهد بود، بنابراین می‌توان گفت مجاز حد و حدود ندارد و وسعت معنایی بسیاری را در بر می‌گیرد.

سؤال دوم در این خصوص آن است که وسعت مجاز که عنوان شد به معنی عبور از معنای حقیقی است و در هر موضوعی حوزه بسیار وسیعی را پوشش می‌دهد، به معنای گسترش معناست یا استعلا؟ بین استعلا و گسترش معنایی تفاوت عمیقی وجود دارد. یک چیز ممکن است بی‌نهایت گسترده باشد، اما استعلا نباشد. واژه استعلا یا استعلایی از مفاهیم کلیدی فلسفه کانت است (کورنر، ۱۳۹۹: ۱۷۲) که البته آنچه اکنون مورد ملاحظه پژوهش حاضر است چندان ربطی به فلسفه کانت ندارد و فقط اصطلاح از او وام گرفته شده است.

سخن این است که گاهی امر مجازی،

فیزیکی دارد و این وابستگی شدید و ارتباط تنگاتنگ، خودش گواه تمایز دیگری بین این دو است؛ چراکه جهان فیزیکی موجود از دید علمی، به هیچ چیزی وابستگی ندارد.

۱-۲. مسأله مجاز

تا اینجا تلاش شد که «فضا» با ملاحظه نسبت میان فضای فیزیکی و فضای مجازی به مثابه یک پدیدار معنا شود و این نکته که مخاطب من معنای مجاز را می‌داند، پیش فرض گرفته شد و البته تلاش فوق‌العاده‌ای نیز شد تا واژه مجازی در مقابل فیزیکی به کار برده شود و نه در مقابل واقعی یا حقیقی. اکنون به معنای مجاز و مجازی پرداخته می‌شود.

کلمه مجاز در لغت‌نامه دهخدا، تجاوز از معنای حقیقی یا کاربرد واژه در معنایی غیر از معنای حقیقی تعریف شده است (<https://www.vajehyab.com/deh>)

(khoda). برای فهم بهتر باید معنای «حقیقی» را دانست. حقیقی یعنی امر مسلم، آنچه وجود خارجی دارد، امر واقعی، صدق. سه نوع حقیقی وجود دارد: لغوی، شرعی و عرفی. حقیقی لغوی یعنی واضح لغتی را برای معنایی وضع می‌کند؛ حقیقی شرعی در علم اصول مورد بحث قرار می‌گیرد و حقیقی عرفی هم متوقف بر این است که عرف مردم امری را

توسعه معنا و مفهوم است که در کنایه و استعاره که از اقسام آرایه‌های ادبی هستند، خود را نشان می‌دهد و در برابر حقیقت قرار می‌گیرد؛ این معنا به تفصیل در ادبیات موضوع توجه و بررسی بوده است؛ اما گاه مجاز و مجازی نظر به ملاحظه استعلائی دارد، استعلا به معنی‌ای نزدیک به تعالی. مثلاً در همین اصطلاح فضای مجازی، با توجه به آنچه در باب فضا و مفهوم فضا، شباهت‌ها و تمایزهایش با فضای فیزیکی عنوان شد، مشاهده می‌شود که منظور، عدول از معنای حقیقی نیست، بلکه همین علو و تعالی و یا همان استعلاست و مهم است که در نظر گرفته شود که دوگانه فضای فیزیکی-فضای مجازی، دوگانه حقیقت و مجاز در زبان ادبیات نیست و معنا به واقع فراتر است. وقتی اینجا مجاز، استعلا ملاحظه شود، در کنار این که بنا بر مراتب عالم وجود فضای فیزیکی مساوق عالم حس دیده می‌شود، نتیجه این خواهد بود که فضای مجازی به معنی فضای استعلا یافته از حس است، که در تعبیر فلسفه اسلامی اشاره به عالم خیال که بالاتر از عالم حس است، خواهد داشت. عالم خیالی که به هیچ نحو مجاز در مقابل حقیقت یا واقعیت نیست.

از سوی دیگر اگر استعلا به معنی رایج‌تر کانتی یعنی شرط امکان تجربه هم ملاحظه شود، جدا از اینکه انطباقش بر عالم خیال همچنان قابل دفاع است، موقعیت انسان یا صحیح‌تر، موقعیت ذهن را در مقام اثرگذاری، اثرپذیری و یا حتی خلق عالم مجازی بهتر منعکس می‌سازد. اگر انسانی نبود، فضای مجازی جدا از اینکه بی‌معنا بود، اصلاً خلق نمی‌شد و اگر انسانی نباشد، فضای مجازی نه تنها بی‌معنا خواهد شد، بلکه موضوعیت خود را از دست خواهد داد. هرچند این مسأله‌ای بدیهی بلکه توضیح واضحی و اباحت به نظر می‌رسد، ولی در تحلیل سطحی از فضای مجازی گاه موضوع توجه قرار نمی‌گیرد و به همین دلیل گاه در تحلیل فلسفی نیز از نظر دور می‌ماند. چنانکه کاملاً محسوس است، فضای مجازی منشأ اثر است و دارای حقیقت و انعکاس وجودی در عالم فیزیکی؛ پس نباید و نمی‌توان فضای مجازی را در مقابل فضای واقعی یا حقیقی قرار داد؛ بلکه معنای حقیقی باید توسعه پیدا کند و همه مفاهیم ناظر به فضای مجازی را در کنار فضای فیزیکی در بر گیرد.

شایان توجه است که فیلسوفان غربی فضای مجازی نیز در عین اینکه از بحث‌های

اکنون فیزیکی خود بی توجه می شود و به - همین دلیل گاه حتی زندگی فیزیکی اش به خطر می افتد و به عمد حیات مجازی خود را به زندگی فیزیکی ترجیح می دهد (Cogburn, 2009: 97).

پس روشن است که فضای مجازی بسیار بیش از یک پیشرفت مهم در رسانه های الکترونیک است و می تواند و باید یک آزمایشگاه بسیار مهم و اثرگذار برای آزمودن معنای ما از واقعیت شود.

۲. بررسی و تأمل فلسفی مفهوم فضای مجازی

دانشمندان در گذشته طرح هایی را خلق می کردند که در تولیدات تجاری و تسهیل گری زندگی دنبال می شد و ذره ذره اثر خود را بر جامعه می گذاشت؛ اما امروزه فناوری ها با رشدهای برق آسا حتی امکان سنجش اثرات احتمالی و تعریف مسئولیت ها را از انسان سلب می کنند. یکی از این فناوری ها که با وسعت چشمگیری در اثرگذاری و اثرپذیری همراه است، فضای مجازی است.

فضای مجازی به جد در جریان رابطه ما با فناوری مسائل جدیدی را به ارمغان آورده است. سال ها پیش در ابتدای صنعت سینما و

عوالم وجودی عالم خیال و مراتب نفس و مرتبه تخیل نفس موجود در فلسفه اسلامی دور هستند، به این مسأله جابه جایی هستی شناختی توجه جالبی داشته اند. مایکل هایم، اندیشمند آمریکایی، که او را با عنوان فیلسوف مجازی هم می خوانند در کتاب *متافیزیک واقعیت مجازی* عنوان می کند که مجازی سازی در اصل نوعی جابه جایی هستی شناختی است که تغییر حاصل از آن بنیادی تر از تحول معمولی در حیطه های معرفت شناختی است. به عبارت دیگر، مجازی سازی ما را به سوی اقلیمی دیگر از هستی می برد؛ یکی از عبارت او چنین است: «گویی زمین زیر پای ما دهان باز می کند، گویی زمینه ای که شیوه های مأنوس شناخت و هستی ما در آن ریشه دارند، زیر و زبر می شوند و ما را به سوی قاره ای ناشناخته پرتاب می کنند» (هایم، ۱۳۹۶: ۲۲۳). جالب توجه است که این مهم در خصوص فضای بازی های رایانه ای، به عنوان بخشی از فضای مجازی، خود را بیشتر و بهتر نشان می دهد. تأثیر و تأثر هستی شناختی و معرفت شناختی کاملاً نامحسوس در بازی ها انعکاس وسیع تر و روشن تری دارد. زمانی که بازی باز غوطه ور در فضای مجازی بازی کاملاً به اینجا و

بعدها تلوزیون، فیلم‌ها مکان‌هایی را به وجود می‌آوردند که می‌شد انسان‌ها در کنار هم تخیل‌پردازی‌های مشترکی را تجربه کنند و در مورد امور ممکن بحث کنند. اگرچه هرگز فیلم‌ها تجربه‌های غوطه‌وری فضای مجازی را به دست ندادند، اما کم‌وبیش با همین‌ها بود که اضطراب‌های فناورانه آغاز شد و تخیل‌ورزی مشترک مورد توجه عموم قرار گرفت؛ اما آنچه اکنون با آن روبه‌رویم این امکان است که در دنیای مجازی بدن‌های خود را با هم‌کنشگری حسی یا بازنمود آواتاری همراه خود به فضایی ببریم که برخوردار از درجه‌ای از واقعیت‌گرایی است که حتی گاه تمیز آن از فضای غیرمجازی دشوار می‌شود. برای نزدیک شدن به این امر نوظهور نیاز است که ابتدا به چیستی آن پرداخته شود.

معنای فضای مجازی چیست؟ با کدام تعریف از فضا یا مجاز می‌توان به معنای فضای مجازی نزدیک شد و حقیقت درباره آن را دریافت؟ پژوهش حاضر همین پرسش را دنبال می‌کند و با هدف تعیین مرزهای معنای فضای مجازی برای تأمل پسین فلسفی به رویکردهای مختلف در باب معنای فضا و مجاز می‌پردازد.

نخست رویکرد عام به معنای فضا در تحلیل اصطلاح فضای مجازی مورد بررسی قرار گرفت، از این منظر و بر اساس برداشت‌های مشترک ما از واقعیت فضای فیزیکی چهار جنبه یا مفهوم فرعی که کلان-مفهوم ما از فضای فیزیکی را می‌سازند، استقرا شد و تلاش شد معنای فضا با این کلان‌مفهوم‌ها در اصطلاح فضای مجازی مورد بررسی قرار گیرد. بنابر بررسی‌ها و شواهدی که عرضه شد، چنین به نظر می‌رسد که معنای فضا در دو اصطلاح فضای فیزیکی و فضای مجازی، حداقل در مورد کلان-مفهوم‌های مکان، فاصله، اندازه و مسیر، تقریباً به یک معنا به کار می‌رود.

سپس تلاش شد معنای فضا در اصطلاح فضای مجازی به چالش با نظریه‌های علمی یا فلسفی در باب توجیه و تبیین فضایی که در آن زندگی می‌کنیم، یعنی همین فضای فیزیکی برده شود. حاصل بررسی‌ها آن است که نمی‌توان ادعا کرد که معنای «فضا» در فضای مجازی دقیقاً شبیه فضای فیزیکی است و صدا البته که فضای مجازی را نمی‌توان تحت یک نظریه خاص جاری در مورد فضای فیزیکی قرار داد؛ زیرا مشاهده شد که فضای مجازی برخی ویژگی‌های مرتبط با

نیست، بلکه اشاره به علو و استعلا دارد و همین مهم زاویه معنای اصطلاحی با معنای واژگانی را نشان می‌دهد. پس برخلاف نظر مشهور دوگانه فضای فیزیکی-فضای مجازی، دوگانه حقیقت و مجاز ادبی نیست.

به این ترتیب وقتی اینجا مجاز استعلا ملاحظه شود، نتیجه این خواهد بود که فضای مجازی فضای استعلا یافته از حسی خواهد بود که در تعبیر فلسفه اسلامی به عالمی فراتر از عالم محسوس اشاره دارد؛ یعنی عالم خیال. به اضافه این که اگر استعلا به معنی کانتی یعنی شرط امکان تجربه هم به معنای پیش گفته اضافه شود، ربط و نسبت ذهن انسان به عنوان فاعل مدرک و خالق فضای مجازی و موقعیت و مقام اثرگذاری، اثرپذیری آن را بهتر و صریح تر منعکس می‌سازد.

رویکرد استعلایی به فضای مجازی در مقام جمع‌بندی معنای اصطلاحی با توجه تحلیل‌های پیش گفته، خالی بودن فضای مجازی از ترس‌ها و محدودیت‌های انسان فیزیکی متناهی را زیر سؤال می‌برد. به این ترتیب دیگر مجازی بودن به معنای محروم از واقعیت و دور از جهان فیزیکال واقعی تعریف نمی‌شود؛ بلکه بازتابی از جهانی را که

نظریه‌های مطلق‌گرایی نیوتنی، نسبی‌انگاری لایب‌نیتس، نسبت انیشتین و حتی زمان و مکان استعلایی کانت را نشان می‌دهد، اما در کنارش ویژگی‌های دیگری فراتر از محدوده هریک از این نظریه‌ها را هم در بر می‌گیرد. همین امر گواه تمایز فوق‌العاده فضای مجازی است که امکان برقرار کردن ارتباط، آموزش و ... را از طریق روش‌هایی که به تصور نمی‌آید، مهیا می‌کند و به‌رغم همه این تفاوت‌ها فضای مجازی از جهاتی نیز با دنیای فیزیکی ارتباط تنگاتنگ دارد.

پس از جمع‌بندی مختصر در باب فضا فرصت به بررسی واژه مجاز رسید. اگرچه معنای لغت‌نامه‌ای مجاز به تجاوز از معنای حقیقی یا کاربرد واژه در معنایی غیر از معنای حقیقی اشاره دارد، اما حتی بازگشت و تبیین معنای حقیقی دقیقاً معنای مجاز را به آن نحوه‌ای که در اصطلاح فضای مجازی القا می‌کند به دست نمی‌دهد و تعریف مجاز و مجازی در اصطلاح فضای مجازی نظر به ملاحظه استعلایی دارد؛ استعلا به معنی تعالی. با توجه به آنچه در باب فضا و مفهوم فضا، شباهت‌ها و تمایزهایش با فضای فیزیکی عنوان شد، دیده می‌شود که در اصطلاح فضای مجازی منظور، عدول از معنای حقیقی

کمرنگ و تمییز آنها را از هم دشوار می‌کند؛ امری که فلسفه را به‌عنوان استاد بزرگ ما حیوانات متافیزیکی^۱ به چالش‌های جدید فرامی‌خواند.

نتیجه‌گیری

در نوشتار حاضر، به‌طور خلاصه نتایجی به شرح زیر حاصل شد:

۱. اشتراک واژه فضا در دو اصطلاح فضای مجازی و فیزیکی گویای شباهت‌ها و تفاوت‌هایی در معناشناسی کاربردی این واژه به‌طور عام و خاص است. با توجه به کاربرد عام‌تر معنای فیزیکی واژه در زبان متعارف این معنا بر توانایی توسعه کاربردی واژه سایه افکنده و مواجهات و نگاه‌های تخصصی فیلسوفان و دانشمندانی چون لاینیتس، کانت و دیگران را به حاشیه رانده است. همین آفت در ملاحظه معنای اصطلاح مجاز نیز مشهود است و دلالت واژه بر معنای متناسب با خود در اصطلاح فضای مجازی از نظر دور مانده و گاه به همان معنای کارا در سیاق ادبی استعمال می‌شود.

۲. عبور از این شکاف و حرکت در برآیند معنایی برخاسته از کاربرد این واژگان

در آن سکنی گزیده‌ایم، همراه با ترس‌ها و دواپسی‌ها از مرگ، تناهی و از محدودیت‌ها و ناداری‌ها بر فراز جهان واقعی به تصویر می‌کشد. علاوه بر همه این‌ها، فضای مجازی با یکپارچه کردن تمام محدودیت‌ها و همچنین توسعه امکان‌ها تخیل را برمی‌انگیزد و موقعیتی برای تأمل دوچندان و زایش وسیع فلسفی در حوزه‌های مختلف فراهم می‌کند و مسائل سنتی فلسفی را از منظر جدیدی به چالش و بازآوری فرامی‌خواند. اینکه زمان در فضای مجازی درونی می‌شود و حتی وابسته به هر نرم‌افزار یا بازی‌ای معنای ویژه‌ای می‌یابد؛ اینکه حرکت خارج از موعدهای مقرر فضای فیزیکال شکل و توسعه می‌یابد؛ اینکه تصویر نه‌بازنمایی واقعیت که مرتبه‌ای از خود واقعیت می‌شود و همه و همه این امور و امور مشابه، تجربه باشکوه و شگفت‌انگیزی از واقعیتی مهم برای تجربه فلسفی را به دست می‌دهند. واقعیت‌هایی که گاه با واقعیت فیزیکی خلط می‌شوند و با توجه به تجربه غوطه‌وری، هم‌کنشگری و حسی مشابه توهمات ناشی از مصرف مواد مخدر تجارب منفعلی را به دنبال می‌آورند که گاه زاویه ذاتی میان فضای مجازی و غیرمجازی را

۱ تعبیر شوینهاور در مورد انسان

در پایان این بحث نیاز است که مجدداً و با تأکید، به زمینه‌های بسیار جذابی که فلسفه اسلامی برای تصویر و تفهیم این فضا در قالب عالم خیال به دست می‌دهد، توجه شود؛ به‌ویژه عالم خیال سه‌روردی که در رساله‌های تمثیلی تصویر شده و در قالب جابلقا و جابلسا جغرافیای معناشناختی خاصی به دست داده و در پی آن توسعه همین موضع در دید ملاصدرا، می‌تواند بسیار راهگشای مطالعات متافیزیکی اسلامی ناظر به حوزه فلسفه فضای مجازی و زیرشاخه‌های آن باشد.

در هر دو حوزه می‌تواند موقعیت استعلایی معنای مجاز را در کنار توسعه معنای فضا روشن کند؛ به‌نحوی که هر دو معنای تعالی و شرط امکان تجربه در واژه مجاز را اظهار نموده، امکان واژه در تصویر بهتر پدیدارشناختی واقعیت فضای مجازی را با توجه به انعطاف معنای فضا محقق سازد.

این مهم می‌تواند راهگشای بحث‌های وجودشناختی، معناشناختی، روان‌شناختی و سایر مباحث مهم در حوزه‌های گوناگون باشد، از جمله مسایل مربوط به زندگی دوم^۱ و تعدد هویت، هوش مصنوعی^۲ و مواجهه با چت‌جی‌پی‌تی^۳ و مانند این‌ها.

ملاحظات اخلاقی:

حامی مالی: این پژوهش هیچ کمک مالی از سازمان‌های تأمین مالی دریافت نکرده است.

تعارض منافع: طبق اظهار نویسندگان، این مقاله تعارض منافع ندارد.

برگرفته از پایان نامه / رساله: این مقاله مستخرج از رساله/پایان نامه نمی‌باشد.

very short introduction,
oxford university press.

Jones, Stephen. (2010).
Towards a Philosophy of
Virtual Reality: Issues
Implicit in "Consciousness
Reframed". MIT press:125-
132.

Cogburn, Jon and Mark Silcox.
(2009). Philosophy Through
Video Games, Routledge.

منابع

کورنر، اشتفان. (۱۳۹۹). فلسفه کانت. تهران:
خوارزمی.

هایم، مایکل. (۱۳۹۶). متافیزیک واقعیت
مجازی. ترجمه سروناز تربتی. تهران:
رخداد نو.

داوری اردکانی، رضا. (۱۳۹۷). فلسفه،
تکنولوژی و فضای مجازی در فلسفه در
مواجهه با فضای مجازی: مجموعه
مقالات منتخب بیست و یکمین همایش
حکیم ملاصدرا»، زیر نظر سیدمحمد
خامنه‌ای. تهران: بنیاد حکمت اسلامی
صدرا.

ابراهیمی دینانی، غلامحسین. (۱۳۹۷).
واقعیت مجاز در فلسفه «در مواجهه با
فضای مجازی: مجموعه مقالات منتخب
بیست و یکمین همایش حکیم
ملاصدرا»، زیر نظر سید محمد خامنه‌ای.
تهران: بنیاد حکمت اسلامی صدرا.

<https://www.vajehyab.com/dehkhoda>

McCaffery, Larry. (2007). An
Interview with William
Gibson". retrieved
November 5.

Okasha, Samir. (2002).
Philosophy of science, a