

فهرست مطالب

صفحه	عنوان
۱	مقدمه
۱۳	فصل اول: تحول در ذهن
۱۳	تحول در جهان کلمات
۱۸	تحول در کنش‌های اجتماعی
۲۲	یکم. پویش با چاشنی انقلاب
۲۳	دوم. پویش با چاشنی اقتصاد
۲۳	سوم. پویش با چاشنی اصلاح فرایندهای حاکمیت و حکمرانان
۲۳	چهارم. پویش با چاشنی حمایت
۲۴	تحول در فراشناخت
۳۲	راهکارهای فردی
۳۳	راهکارهای نهادی
۳۵	فصل دوم: تحول در «می دانم»
۳۵	تحول در معرفت
۴۰	تحول در صدق
۴۸	تحول از معرفت‌شناسی فردی به معرفت‌شناسی اجتماعی
۵۹	راهکارهای فردی
۶۲	راهکارهای نهادی
۶۵	فصل سوم: تحول در فرایندهای معرفتی
۶۶	تحول در فرایند معرفت‌زا
۷۱	صورت‌های کنترل باور
۷۷	تحول در فرایندهای باورساز
۸۳	تحول در مؤلفه‌های معرفت‌شناختی اخلاق‌باور
۸۶	راهکارهای فردی
۹۲	راهکارهای نهادی

صفحه	عنوان
۹۵	فصل چهارم: تحول در تحلیل معرفتی
۹۵	تحول در باور
۹۸	تحول در مرجعیت‌های معرفتی
۱۰۳	تحول از تجربه‌های زیسته به تجربه‌های مقطعی اجتماعی
۱۰۵	تحول از ذهن خلاق به ذهن ثبت‌کننده تجربه
۱۰۶	راهکارهای فردی
۱۱۰	راهکارهای نهادی
۱۱۳	فهرست منابع

مقدمه

تقدیم به برادرم علی

به پاس رشادت‌ها، مسئولیت معرفتی، و عشقش به حقیقت

در راستای ترسیم تلقی از فضای مجازی و تحولات معرفت‌شناختی آن، به چند نکته اشاره می‌کنم:

فضای مجازی به مثابه مسئله معرفتی

امروز یازدهم فروردین سال ۹۷، ساعت ۱۵، همراه با خانواده به روستایی رسیدیم. تلفن همراه به سختی آنتن می‌داد و شبکه اتصال بی‌سیم اینترنتی^۱ هم فعال نبود. پسرم بلافاصله پس از اینکه از این ماجرا اطلاع یافت پرسید: «اهالی این روستا چگونه با این وضعیت می‌توانند زندگی کنند؟» این پرسش برای من جالب و البته تکان‌دهنده بود!! در ذهن ما چه اتفاقاتی رخ داده که زندگی را با فضای مجازی گره زده‌ایم؟ چرا فکر می‌کنیم بدون شبکه‌های اجتماعی مجازی نمی‌توان زندگی کرد؟ و پرسشی جدی‌تر اینکه چرا در فضای مجازی زندگی می‌کنیم؟ زندگی در فضای مجازی از سرناچاری است یا محصول انتخاب ما؟ آگاهانه انتخاب کردیم یا ناآگاهانه؟ چرا پسرم این پرسش را در پنج سال پیش که به این روستا آمدیم مطرح نکرد؟ آیا فضای مجازی یک نیاز واقعی یا در امتداد نیاز واقعی است یا صرفاً احساس نیاز است آن هم احساسی با فرسنگ‌ها فاصله از واقعیت؟ آیا امروزه فضای مجازی جای واقعیت نشسته است؟ به تعبیری: فضای مجازی یک جامعه جایگزین است یا جایگزینی برای جامعه؟ اساساً مؤلفه‌ها و مختصات فضای مجازی چیست؟ آیا فضای مجازی صرفاً ابزار است؟ یا به تعبیر مایکل هایم آیا فضای مجازی یک افسانه است، همانند برج بابل (Heim, 1998: 144)؟ آیا واقعیت مجازی برای تسلائی اشیاء طبیعی از دست رفته است؟ آیا واقعیت مجازی مواد مخدري است که مانع از احساس درد ناشی از دست دادن زمین می‌شود؟

شاید از منظر عرف، این پرسش‌ها پاسخی ساده داشته باشند و پاسخ این باشد:

1. Wi-Fi

خودرو هم در گذشته نبود الآن که هست باید از آن بهره برد و قاعدتاً بدون آن نمی‌شود زندگی کرد. فضای مجازی و دیگر وسایل ارتباطی و فناوری‌های بشری نیز همین‌طور هستند.

اما از دریچهٔ یک فیلسوف، پرسش‌های بالا پرسش‌هایی پیچیده است که پاسخ‌های پیچیده‌تری می‌طلبد. فیلسوف:

اول: نه شیفتهٔ فضای مجازی است نه ابطال‌گر آن. او می‌کوشد از مسئله، فاصلهٔ معناداری بگیرد و به دقت رگ و ریشه‌ها و صدر و ذیل و ابعاد مسئله را نقادانه واکاوی کند. دوم: به نظر فیلسوف، خوش‌بین بودن یا بدبین بودن نسبت به فضای مجازی ما را از دیدن دقیق فضای مجازی محروم می‌کند؛ بنابراین، آنچه باید دیده شود سرشت و سرنوشت فضای مجازی است، اینکه فضای مجازی چیست و ما را با خود به کجا می‌برد.

سوم: میان مقام فناوری فی نفسه و مقام فناوری برای ما - یعنی تمایل ما به آن فناوری و به کار بستن آن - تفکیک قائل می‌شود و مطرح می‌کند که تاریخ اکتشافات و فناوری‌ها نشان داده است گاهی میان اختراع یک ابزار و استفاده از آن، فاصلهٔ زمانی زیادی وجود دارد و این فاصله نشان می‌دهد میان خلق یک فناوری و تمایل بدان تفاوت وجود دارد و آنچه این فاصله را پر می‌کند تغییرات ذهنی، معرفت‌شناختی، و قبل‌تر از آن تحولات هستی‌شناختی است؛ بنابراین تمایل به استفاده از یک فناوری مسبوق به تغییراتی بنیادین در آدمی است.

چهارم: فیلسوف میان فضای مجازی به مثابه اثر و فضای مجازی به مثابه مؤثر تفاوت قائل می‌شود و این پرسش را مطرح می‌کند: فضای مجازی دماسنج و زلزله‌نگار است یا دما و زلزله؟ آیا چون در ما تغییر هستی‌شناختی رخ داده است فضای مجازی شکل گرفته و در حال گسترش است یا اینکه فضای مجازی خود مهم‌ترین عامل در تغییر هستی‌شناختی آدمی است؟ در حالت نخست فضای مجازی، دماسنج و زلزله‌نگار است و در حالت دوم فضای مجازی، دما و زلزله است؛ به عبارت دیگر، فضای مجازی خادم نیازها و خواسته‌های ماست یا یکی از مهم‌ترین عوامل شکل‌گیری نیازهای ماست و مدام نیاز جدید تعریف می‌کند؟

پنجم: فیلسوف اگر آسیبی از فضای مجازی مطرح می‌کند یا آسیب‌شناسی‌ای در این فقره انجام می‌دهد آن را نه به عنوان مشکل در قالب اشکالات پراکنده که به عنوان یک مسئلهٔ معرفتی مطرح می‌کند، یعنی مجموعه مشکلات، معطوف به حوزهٔ معرفت‌شناختی را در چهارچوب رهیافت وجودی صورت‌بندی می‌کند و پرسش‌هایی ناظر به این مسئله مطرح می‌کند. طیفی از این پرسش‌ها به حوزهٔ سیاست‌گذاری اختصاص دارد که عبارت‌اند از:

در فضای مجازی باید محصولات معرفتی را کنترل کرد یا فرایند ایجاد معرفت؟ در فضای مجازی باید اسناد بالادستی داشت یا از سندنویسی به سمت عملیاتی کردن سیاست‌ها قدم برداشت تا بتوان از آسیب‌های معرفتی کاست؟ مبانی سیاست‌گذاری در کنترل یا پیشگیری آسیب‌های معرفتی در فضای مجازی چیست؟

دو پرسش بنیادین مرتبط با هم در کتاب حاضر به این قرار است: فضای مجازی چه تغییرات ذهنی و معرفتی در ما پدید آورده است؟ و پرسش بعدی اینکه در فتره تحول در فضای مجازی راهکارهای فردی و سازمانی کنترل یا کاهش تهدیدات و آسیب‌های معرفت‌شناختی چیست؟

تعریف

ویلیام گیسونِ رمان‌نویس برای اولین بار اصطلاح «فضای مجازی» را استفاده کرد (Lepawsky & Kyonghwan, 2006: 110). همچنین، اصطلاح واقعیت مجازی را نخستین بار جارج لانیِر وضع کرد، اما طیفی همانند محققان مؤسسه فناوری ماساچوست و پژوهشگران دانشگاه کارولینای شمالی، در اوایل دهه ۱۹۹۰، از استفاده اصطلاح «واقعیت مجازی»^۱ اجتناب و به جای آن «محیط‌های مجازی»^۲ را بیان کردند (Heim, 1998: 5).

امروزه اگر از اشخاصی که پیرامون ما هستند بخواهیم تعریف دقیقی از فضای مجازی ارائه دهند شاید از عهده این کار برنایند، اما همه آن‌ها فضای مجازی را می‌شناسند و در آن زندگی می‌کنند. یکی از کسانی که به سادگی فضای مجازی را تعریف کرده است خانم شری تورکل است. او می‌نویسد: «زمانی که رایانامه می‌زنیم یا در شبکه اینترنت قرار می‌گیریم در فضای مجازی هستیم» (Turkle, 1995: 9). هایم نیز در تعبیری مشابه می‌گوید: مجازی هر چیزی است که وابسته به رایانه است (Heim, 1998: 3).

گوشی هوشمند ما معجونی از دستگاه‌های مختلف با کارکردهای متنوع است: دستگاه تلفن، رادیو، تلویزیون، دستگاه ضبط و پخش، دماسنج، نقشه، قبله‌نما، دستگاه مراقبت رژیم غذایی و لاغری، اینترنت و شبکه‌های اجتماعی مجازی، بازار، بانک با انواع تراکنش‌های خرید، فروش، انتقال وجه، پرداخت اقساط، دستگاه بازی، دوربین عکاسی، دوربین فیلم‌برداری، چراغ قوه، دستگاه فکس، ماشین حساب، کتابخانه، کلاس درس، و هواشناسی.

1. virtual reality
2. virtual environments

اینترنت، رایانامه، بازی رایانه‌ای، تصویربرداری دیجیتال پزشکی، شبکه‌های اجتماعی همانند فیسبوک، توئیتر، اینستاگرام، واتساپ، سروش، وایبر، اسکایپ، لاین، و نرم‌افزارهای کاربردی متنوع، به مدد گوشی‌های هوشمند، دستگاه‌های دیجیتال، رایانه، و تلویزیون‌های هوشمند در دوره کنونی زیست جهانی را اضافه کرده‌اند با نام جهان مجازی؛ این جهان را نمی‌توان از جهان پیشین^۱ جدا کرد؛ بنابراین که جهان مجازی در تار و پود جهان پیشین ریشه دوانده و ذهن و زبان و واقعیت و متافیزیک و ظهور دین و همه تعاملات و روابط را متأثر از خود کرده است. هایدت از این تغییر، به جابه‌جایی هستی‌شناختی یاد می‌کند که در دل آن تحول معرفتی نیز جای دارد.

درباره قدرت اعمال تغییر فضای مجازی، بل بر این باور است: به مدد رایانه و شبکه‌های جهانی، جهان موازی‌ای خلق شده است که در آن، متغیرات و مؤلفه‌های جهان فیزیکی دستخوش دگردیسی شده است، مؤلفه‌هایی همانند: دانش، اندازه‌گیری‌ها، شاخص‌ها، و سرگرمی‌ها (Bell, 2001: 6-7).

همچنین، یکی از اموری که دچار دگردیسی در فضای مجازی می‌شود مفهوم نزدیکی اجتماعی و فیزیکی است. در این نوع دگردیسی، کسانی که به لحاظ اجتماعی به ما نزدیک‌ترند لزومی ندارد به حسب فیزیکی هم به ما نزدیک باشند و برعکس. به گفته آنتونی گیدنز: «زمان و مکان از هم جدا می‌شوند» و این امر شرایط بیگانگی از مکان را فراهم می‌کند (رزا، ۱۳۹۶: ۱۰۴).

زندگی در صفحه نمایش

اگر موافق باشید از منظر دیگری به تماشای فضای مجازی بنشینیم: «زندگی دوم» یا «زندگی در

۱. برخی از دوگانه جهان مجازی و جهان واقعی سخن گفته‌اند و برخی از دو جهان موازی مجازی و واقعی و پیشی گرفتن جهان مجازی بر جهان واقعی پرده برداشتند؛ اما نگارنده با دو دیدگاه بالا مخالف است: مخالفتم با دیدگاه نخست آن است که جهان مجازی خود واقعی است و در مقابل جهان واقعی نیست؛ بنابراین بهتر است به جای جهان واقعی و مجازی از دوگانه جهان مجازی و جهان پیشین (= جهان پیش از سیطره جهان مجازی یا جهان فیزیکی) بهره ببریم؛ بنابراین که دوگانه مستقلی با نام جهان واقعی و جهان مجازی وجود ندارد و جهان مجازی در تار و پود جهان واقعی ریشه دوانده است و به همین دلیل، با دیدگاه توازی دو جهان مخالفم، زیرا جهان مجازی نه در کنار و جدا از جهان پیشین که در تار و پود آن جاری است و تمایز جهان مجازی و جهان پیشین صرفاً تمایز منطقی و ذهنی است نه تمایز واقعی و فیزیکی.

صفحه نمایش». زندگی در صفحه نمایش عنوان کتابی از شری تورکل است. او یک دهه پیش از نوشتن کتاب زندگی در صفحه نمایش: هویت در عصر جدید، در کتاب خود دوم، رایانه را «خود دوم» نامید. او در کتاب زندگی در صفحه نمایش: هویت در عصر جدید، تصریح می‌کند: فضای مجازی جریان عادی از زندگی هر روزه ماست (Turtle, 1995: 9). زندگی در صفحه نمایش با خاموش شدن رایانه یا گوشی همراه هوشمند یا فاصله گرفتن از آن‌ها متوقف می‌شود و در این هنگام رخ‌نماها/ تصاویر کاربران^۱ در حال سکوت کامل درمی‌آیند گویی در خواب هستند یا به نوعی در کمای مجازی فرو رفته‌اند. غیبت طولانی مدت در فضای مجازی نیز مرگ مجازی^۲ محسوب می‌شود (Williams, 2006: 57).

این موارد حاکی از فرو رفتن در صفحه نمایش و ترجیح دادن حضور در فضای مجازی بر حضور در جهان فیزیکی است. به یک معنا به ابر واقعیت ژان بودریار نزدیک می‌شویم که در آن، مجازی واقعی‌تر از واقعیت شده است.

تصویر ما از خود

شوپنهاور سه گانه‌ای را برای تحلیل زندگی و کنش‌های انسانی مطرح می‌کند: (۱) آنچه هستیم؛ (۲) آنچه داریم؛ (۳) آنچه می‌نماییم. بعد می‌گوید آنچه در سعادت آدمی نقش دارد «آنچه هستیم» است نه «آنچه می‌نماییم». همچنین، به نظر او «به علت ضعف خاصی که در سرشت آدمی وجود دارد همه ما بدون استثنا برای نظر دیگران در مورد خود، اهمیت بیش از اندازه قائل هستیم، حال آنکه اندک تعمقی نشان می‌دهد که تصویر ما در ذهن آنان در سعادت‌مند بودن ما نقشی ندارد» (شوپنهاور، ۱۳۸۸: ۷۳-۷۴).

حدود ۱۷۰ سال پیش، شوپنهاور سخنان بالا را مطرح کرد؛ زمانی که هنوز چیزی با نام فضای مجازی ظهور نیافته بود. با این حال، «آنچه می‌نماییم» به همراه عناصری همانند: خودشیفتگی، نیاز افراطی به تحسین و تأیید، نیاز گسترده به دیده شدن و شنیده شدن، با قدرت بالایی توان تحلیل برخی از مؤلفه‌های فضای مجازی و نقش آفرینی آن‌ها را داراست. همچنین، به مدد فضای مجازی، تصویری که از خود داریم دستخوش تغییر بنیادین می‌شود. تصویر از خود، بنیان بسیاری از رفتارهای ماست و با دگردیسی آن، بی‌تردید رفتارها و تعاملات معرفتی ما نیز تغییر می‌کند.

1. profiles/ avatars
2. virtual death

اعتیاد ذهنی

شکسپیر از زبان شایلاک می‌گوید: وقتی وسیله‌ای را که با آن زندگی می‌گذرانم از من می‌گیری زندگی‌ام را گرفته‌ای (شوینهار، ۱۳۹۴: ص ۳۱).

این سخن شکسپیر دلالت‌های گوناگونی می‌تواند داشته باشد. یکی از آن دلالت‌ها این است که: امور بیرون از ذهن ما همانند رفتار ما و حتی برخی ادوات و تجهیزات اما مرتبط به ما به یک معنا با ذهن ما گره خورده است و در برخی موارد، از ذهن فرمان می‌گیرد و گاهی آنچنان پیوند عمیقی با ذهن ما یافته که با از دست رفتن آن، تو گویی بخشی از وجودمان از دست رفته است. به دیگر سخن: رفتار بدون شناخت کور است و نظریه‌پردازی روان‌شناختی بدون ارجاع به پردازش شناختی درونی به لحاظ تبیینی ناتوان است. این طور نیست که ما صرفاً بدویم و غذا بخوریم. ما در کنار این کارها فکر می‌کنیم، دسته‌بندی می‌کنیم، دست به تحلیل می‌زنیم و نظریه‌پردازی می‌کنیم و افزون بر رفتار بیرونی، حیات درونی بسیار پیچیده‌ای نیز داریم (گراهام و لوین، ۱۳۹۴: ۶۲).

به این اقوال توجه کنید:

تلفن همراه ما را به شخصی تماس‌گرفتنی و در دسترس تبدیل می‌کند (ایترونا، ۱۳۹۵: ۲۲).
در دوره جدید، جهان به مثابه منبع انرژی قاب‌بندی می‌شود و ما برخلاف گذشته به جهان مجال بودن نمی‌دهیم و نمی‌گذاریم جهان خود را به شیوه خود نشان دهد، بلکه جهان به عنوان امری در دسترس ما برای سامان بخشیدن تلقی می‌شود (ایترونا، ۱۳۹۵: ۳۰-۳۱).

اکنون رابطه ما با محیط به ابزار کنترلی که به آسانی آن را به دلخواه تنظیم می‌کنیم فروکاسته شده است و این چنین متفاوت از گذشته بر ما منکشف می‌شود (ایترونا، ۱۳۹۵: ص ۴۱).

اقوال یادشده همگی حاکی از تغییر سریع در ذهن آدمی است.

در مواضعی، از این تغییر ذهنی با تعبیر سایبورگ^۱ یاد می‌شود. سایبورگ ترکیبی از موجود زنده و موجود غیرزنده است؛ غالباً زمانی که در بدن موجود زنده‌ای ابزار مصنوعی به کار رود از این موجود زنده به سایبورگ یاد می‌شود؛ برای نمونه انسانی که در گوشش سمعک می‌گذارد یا گربه‌ای که در گردنش تراشه الکترونیک کار می‌گذارند هر دوی این‌ها سایبورگ هستند، اما کلارک طور دیگر فکر می‌کند. از نظر او انسان، سایبورگ به دنیا می‌آید.

کلارک می‌گوید: به زیر پوست گردن گربه من تراشه نصب شده تا در صورت گم شدن او از طریق اطلاعات این تراشه بتوان مالک او را یافت. با وجود ترکیب بیولوژیک و

1. cyborg

غیربیولوژیک در این گربه، نمی‌توان او را سایبورگ دانست، بنابراین آنکه تراشه الکترونیکی در ذهن و شناخت این گربه تغییر و تحولی ایجاد نمی‌کند؛ اما من از تراشه‌های سیلکونی و ایمپلنت شبکه‌ای یا کچلار و دستگاه تنظیم‌کننده ضربان قلب استفاده نمی‌کنم و حتی از عینک بهره نمی‌برم. با وجود این، من در حال سایبورگ شدن هستم. من می‌خواهم شما را متقاعد کنم که شما سایبورگ‌های طبیعی هستید. همچنین او می‌گوید: زمانی که لپ‌تاپم را گم کردم به بخشی از مغزم آسیب رسید.

از نظر کلارک، به لحاظ تاریخی سایبورگ از گفتار و شمارش آغاز شد. سپس متن و نوشتن و بعد با صنعت چاپ همراه شد و اخیراً به مدد کدگذاری‌های دیجیتال، متن، صدا و تصویر را به فرمت واحد انتقال می‌دهد. فناوری دیجیتالی یادشده صرفاً به مثابه منبع ذخیره‌سازی و انتقال نیست، بلکه تحولات شناختی بنیادینی ایجاد می‌کند که در آن، معماری ذهن، تغییر و تحول می‌یابد (Clark, 2003: 3-6). در فضای مجازی هم می‌توان گفت: بدن‌ها به سایبورگ‌ها تبدیل می‌شوند و انسان در این فضا متشکل از بدن و متن تکنیکی-اندامی است (Haraway, 1991: 212).

افزون بر آن، تهدیدها و فرصت‌های فضای مجازی در دو گانه بازنمایی و تولید قرار دارند؛ با این توضیح که بخشی از آن‌ها بازنمایی جهان فیزیکی است و بخشی دیگر در خود فضای مجازی تولید می‌شوند. به نظر بودریار اگر عالم مجازی در نظر ما طبیعی و عادی می‌نماید از آن روست که پیوسته و با انواع حيله‌ها خویش را پنهان می‌کند.

فناوری فی‌نفسه می‌تواند در کنار مزایای فراوانش، آسیب‌هایی هم در پی داشته باشد، اما بخشی از آسیب‌ها متوجه فناوری برای ماست، یعنی مواجهه ما با فناوری.

طیفی با نادیده گرفتن تفکیک بالا، همه آسیب‌ها را یکسره متوجه فضای مجازی و مشخصاً اینترنت نمی‌دانند، بلکه نحوه مواجهه ما با فضای مجازی را در تقلیل دادن آسیب‌ها و تهدیدها یا افزایش آن‌ها مؤثر می‌دانند. یکی از این تهدیدها، اعتیاد به فضای مجازی است. طیفی بر این باورند که: اعتیاد به فضای مجازی اصطلاح وسیعی است که مجموعه‌ای از رفتارها و معضلات را دربر می‌گیرد. اعتیاد به اینترنت به پنج زیرمجموعه تقسیم می‌شود:

- اعتیاد جنسی مجازی (استفاده زیاد و مداوم از وبگاه‌های هرزه‌نگاری)،

- اعتیاد به رابطه در فضای مجازی (درگیر شدن بیش از حد با روابط شخصی در محیط

برخط)،

- اجبارهای شبکه (قماربازی برخط و خرید یا خریدهای یک‌روزه)،

- سرریز اطلاعاتی (جستجوی غیرارادی اطلاعات در اینترنت)،
- اعتیاد به رایانه (عادت به بازی کردن با رایانه).

در مقابل، طایفه‌ای معتقدند که بسیاری از این کاربران افراطی، به فضای مجازی معتاد نیستند، بلکه از آن به منزلهٔ ابزاری برای پاسخگویی به اعتیادهای دیگر خود استفاده می‌کنند، یعنی فردی که به قماربازی در اینترنت می‌پردازد، به اینترنت معتاد نیست، بلکه رفتار اعتیادی خود در مورد یک پدیده را در اینترنت دنبال می‌کند. با این حال طبق برخی مطالعات، افراد به خود اینترنت نیز معتاد شده‌اند (عاملی، ۱۳۹۰: ۱۱۹).

مشکل دیگری که فناوری به‌ویژه فضای مجازی فراهم می‌کند بیگانگی با اشیاء و مواجههٔ سرسری با آن‌هاست. رُزا در این باره می‌گوید: با نرم‌افزارهای جدید و سخت‌افزارهای نوین در فضای مجازی کاملاً بیگانه هستیم و از خیلی از امکانات آن‌ها بی‌اطلاع هستیم و هرچه سیستم پیچیده‌تر می‌شود ناآشنایی و نابلدی ما نسبت بدان بیشتر می‌گردد و ما هم فرصت نمی‌کنیم به اندازهٔ کافی دربارهٔ ابزاری که از آن استفاده می‌کنیم و دربارهٔ کارهایی که انجام می‌دهیم اطلاعات کسب کنیم. دفترچهٔ راهنما را مطالعه نمی‌کنیم یا آیین‌نامه‌ها و قراردادهایی را که امضا می‌زنیم درست و حسابی نمی‌خوانیم (ر.ک.: رزا، ۱۳۹۶: ۱۰۸-۱۰۹).

همچنین، ذهنی که به بازی اینترنتی انس گرفته سیستم پاداش‌دهی مرحله به مرحله و امتیازگیری در او نهادینه می‌شود و دیگر محتوای این بازی اینترنتی برایش اهمیت ندارد. همچنین، دیگر مهم نیست که این سیستم امتیازگیری بخواهد در جهان فیزیکی رخ دهد یا در فضای مجازی. ذهن‌هایی که با این سیستم انس گرفته‌اند به مثابهٔ ابزاری می‌شوند در دستان گروه‌های منفعت‌طلب و زیاده‌خواه و طغیان‌گر در راستای گسترش تخریب و خشونت علیه مردم عادی یا علیه مذهب خاص.

در گذشتهٔ نه چندان دور، فرهنگ، هویت، و دین در جهان آنالوگی جریان داشت و در همین جهان و مختصات فرهنگ، هویت، و دین شکل می‌گرفت و ادامه حیات می‌داد، اما امروزه، جهان مجازی زمام فرهنگ، هویت، و دین را به دست گرفته است و این سیطره تا آنجا پیش رفته که جهان آنالوگ هم متأثر از این اثربخشی جهان دیجیتال است.

بنابر اقوال و تحلیل‌های مذکور می‌توان گفت: فضای مجازی صرف ابزار تسهیل‌کنندهٔ امور نیست، بلکه ابزاری است که ذهن ما را دستخوش تحولاتی می‌کند. افزون بر آن، به‌کار گرفتن این ابزار و ورود به دنیای مجازی و ماندن در آن به تغییراتی در ذهن و خلق ضرورت نیازمندی به فضای مجازی نیاز دارد.

شبکه روابط

در نگاه فلسفی، روابط، یکی از مؤلفه‌های اساسی در تحلیل شخصیت آدمی است. همچنین، یکی از مقومات فضای مجازی و در عین حال، لوازم و نتایج آن، شبکه روابط است؛ با این توضیح که در فضای مجازی با چرخه‌ای روبه‌رو هستیم: از شبکه روابط به فضای مجازی و از فضای مجازی به شبکه روابط. روابط و نیاز به تقویت آن ما را به فضای مجازی سوق می‌دهد و با حضور مستمر در فضای مجازی، شاهد تحول در روابط و شکل‌گیری شبکه پیچیده و گسترده‌ای از روابط هستیم.

به نظر مرلوپونتی، آدمی جز شبکه‌ای از روابط نیست و طیفی از مؤلفه‌های این شبکه عبارت‌اند از: تصمیم و انتخاب، آزادی، مسئولیت، گشودگی به جهان و جهان مشترک، و دیگری. با این توضیح که ما هم در جهان اول، یعنی جهان پیش از فضای مجازی و هم در جهان مجازی آزاد هستیم و براساس این آزادی، تصمیم می‌گیریم و انتخاب می‌کنیم و مسئولیت داریم. گفتنی است انتخاب‌های گذشته با آزادی صورت می‌گیرد، اما همین انتخاب‌ها، آزادی ما را محدود می‌کنند. به تعبیری موانع و محدودیت‌های آزادی از سوی آزادی گسترش می‌یابد؛ برای مثال ما آزادیم که از مسیر ساحلی به رامسر برویم یا از مسیر کوهستانی، اما زمانی که مسیر ساحلی را برگزیدیم دیگر نمی‌توانیم در طی این مسیر ساحلی از چشم‌اندازهای زیبای کوهستانی بهره‌مند شویم.

همچنین، به میزان تصمیم و انتخاب‌هایی که درگیرشان هستیم مسئولیت داریم. طبیعی است که در فضای مجازی با توجه به گسترده شدن شبکه روابط، مسئولیت بیشتری خواهیم داشت (Merleau-Ponty, 2002: xxiii, 416, 507, 530).

مرلوپونتی بر این باور است که برای برقراری ارتباط در شبکه‌های اجتماعی به همزیستی در جهان مشترک نیاز داریم. او در ادامه می‌گوید: دو نفر که با فاصله صد مایلی دارند با هم شطرنج‌بازی می‌کنند از طریق تلفن یا مکاتباتی می‌توانند دیگری را از حرکت خود آگاه کنند، این یعنی این دو در جهان مشترکی به سر می‌برند (Merleau-Ponty, 2002: 416).

آنچه مرلوپونتی گفته در جهان مجازی تشدید می‌شود؛ بنابراین آنکه در جهان مجازی، شبکه روابط آدمی به صورت نجومی رشد بی‌رویه می‌کند و با این رشد، انتخاب، آزادی، مسئولیت، و مواجهه با دیگری دستخوش تغییر می‌شوند و این تغییر، پیش و بیش از آنکه تغییری در برون باشد تغییری در درون آدمی و مشخصاً تغییری در ذهن اوست. این حاکی از قدرت فضای مجازی در تغییر ذهن و تعاملات معرفتی آدمی با پدیده‌های جهانی است.

بنابراین، از دریچه شبکه روابط در فضای مجازی می‌توان به تحول در معرفت به حسب تجربه زیسته سخن گفت. بنابر آنکه در دنیای دیجیتال، انبوهی از شبکه روابط شکل می‌گیرد و بنابر دو گانه تقلیل و تشدید، با رشد بی‌رویه روابط در عین حالی که امکاناتی فرا روی ما قرار می‌گیرد امکاناتی دیگر از دست می‌رود یا دستخوش تحول می‌شود. صدق، معرفت، مکانیسم درست ساخت معرفت ساز و باورساز، تحلیل معرفتی، مسئولیت معرفتی، و ذهن خلاق از امکانات تقلیل یافته یا تحول یافته یا از دست رفته هستند.

همچنین، فضای مجازی با دارا بودن شبکه‌های پیام‌رسان و سازه‌های متنوع دیگر، کاربران را در انبوهی از ارتباطات رها می‌کند و روز به روز هم بر دامنه ارتباطات کاربر افزوده می‌شود؛ بنابراین، کاربر باید به این خودآگاهی برسد که در ورود به سازه‌های مختلف فضای مجازی، در کنار مزایای قابل توجه، تنگناهایی را هم برای خویش پدید می‌آورد که یکی از آن تنگناها روابط گسترده است. روابط گسترده از کاربر وقت و انرژی می‌برد. افزون بر آن، گسترش فارچی روابط، سبب می‌شود روابط ضروری تحت الشعاع قرار گیرند؛ روابط ضروری همانند روابط خانوادگی، روابط شاگرد-استادی، و روابط شغلی، بنابر این خودآگاهی، کاربر باید برای ورود به سازه‌های جدید دلایل محکمی داشته باشد و الا بدون آنکه چیز قابل توجهی دریافت کند صرفاً برای خویش تنگناها و محدودیت‌هایی جدید خلق می‌کند.

مباحث پیش‌رو

فضای مجازی از شبکه اینترنت، نرم‌افزارهای کاربردی،^۱ فناوری اطلاعات، و شبکه‌های پیام‌رسان بهره می‌برد، اما موارد یادشده معادل با فضای مجازی نیستند و فضای مجازی صرفاً با آن‌ها قوام نمی‌یابد، بلکه همه این‌ها امکانات ارتباطی نوینی هستند که با افزوده شدن آدمی به مثابه کاربر بدان‌ها، فضای مجازی شکل می‌گیرد؛ بنابراین، ذهن آدمی و باورها، انتخاب‌ها، و معرفت اوست که در تعاملی دوسویه به سمت شکل‌گیری فضای مجازی تمایل می‌یابد و هم از فضای مجازی متأثر می‌شود. به عبارتی انسان به مثابه کاربر جزء اخیر علت فضای مجازی است و معرفت به معنای عام (انگاره‌ها، طرح‌های مفهومی، باورها، معرفت و توجیه) و وظایف معرفتی، جزء اخیر علت کاربر هستند، یعنی انسان با این انگاره‌ها، طرح‌های مفهومی، باورها، توجیه، و وظایف معرفتی است که به کاربر مبدل می‌شود و این اثر به نقش معرفت در فضای مجازی و تأثیرپذیری آن از فضای مجازی می‌پردازد.

معرفت‌شناسی را می‌توان از دو دریچه واکاوی کرد: (۱) معرفت در ساحت تعریف؛ (۲) معرفت در ساحت تجربه‌های زیسته. معرفت در ساحت تعریف، اصول و قواعدی ثابت و لایتغیر دارد، اما معرفت در ساحت تجربه، حالت انضمامی دارد و ممکن است بر اثر عوامل محیطی و انفسی، چهره متفاوتی به خود بگیرد. از این منظر، می‌توان گفت: معرفت‌شناسی زیسته‌شده در فضای مجازی، دستخوش تحولاتی شده و تفاوت‌هایی با معرفت‌شناسی در ساحت تعریف می‌یابد؛ به دیگر سخن تحولات معرفت‌شناختی در فضای مجازی، ناظر به معرفت در ساحت تجربه‌های زیسته و فاصله گرفتن آن با معرفت در ساحت تعریف است.

در کتاب حاضر فضای مجازی به مثابه مسئله معرفتی مطرح و در آن، به تعریف فضای مجازی و برخی از مسائل مرتبط اشاره می‌شود. طیفی از تحولات واکاوی‌شده در این اثر عبارت‌اند از: تحول در فراشناخت، تحول در «می‌دانم»، تحول در صدق، تحول در جهان‌کلمات، تحول از معرفت‌شناسی فردی به معرفت‌شناسی اجتماعی، تحول در فرایندهای معرفت‌زا، تحول در فرایند باورساز، تحول در تحلیل معرفتی، تحول در باور، تحول در مرجعیت‌های معرفتی، و تحول از ذهن خلاق به ذهن ثبت‌کننده. در هر یک از تحولات یادشده راهکارهای فردی و نهادی ارائه شده است.

گفتنی است در هر یک از تحولات یادشده راهکارهایی ارائه شده است. این راهکارها در دو بخش راهکارهای فردی و نهادی است. راهکارهای نهادی ناظر به سیاست‌گذاری و برنامه‌ریزی سازمان‌ها و نهادها در فضای مجازی است.

با حمایت مادی و معنوی پژوهشکده «سمت»، طرح پژوهشی‌ای با نام «تحول معرفت‌شناختی فضای مجازی» انجام شده است. پس از اختتام طرح یادشده و انجام اصلاحات گسترده در ساختار و محتوای آن، این کتاب تدوین شده است. بر خود لازم می‌دانم که از دقت نظرهای عالمانه و اصلاحات پیشنهادی داوران محترم این کتاب تشکر و قدردانی کنم. همچنین از مسئولان محترم سازمان «سمت» به‌ویژه حجت‌الاسلام والمسلمین دکتر محمد ذبیحی (رئیس محترم سازمان «سمت»)، آقای دکتر حمیدرضا خادمی (مدیر محترم گروه فلسفه و کلام وقت)، و سرکار خانم دکتر زهرا ابوالحسنی چیمه (رئیس محترم پژوهشکده تحقیق و توسعه علوم انسانی) و از زحمات و دقت نظرهای سرکار خانم مریم ربانی، ویراستار محترم این اثر، و تمامی همکاران کاربلد سازمان «سمت» سپاسگزارم.