

فضای مجازی؛ فضایی میان فضاها

ز طاهری



اشاره

واژه «فضای سایبر» را نخستین بار ویلیام گیسیون *William Gibson* نویسنده داستان علمی تخیلی در کتاب *Neuromancer* در سال ۱۹۸۴ به کار برده است. فضای سایبر در معنا به مجموعه‌هایی از ارتباطات درونی انسان‌ها از طریق کامپیوتر و مسائل مخابراتی بدون در نظر گرفتن جغرافیای فیزیکی گفته می‌شود. برخلاف فضای واقعی، در فضای سایبر نیاز به جابجایی‌های فیزیکی نیست و کلیه اعمال فقط از طریق فشردن کلیدها یا حرکات ماوس صورت می‌گیرد. این عدم جابجایی فیزیکی، محققان را واداشت که به مطالعه برخی شباهت‌های فضای سایبر با حالت‌های ناهشیاری، بخصوص حالت‌های ذهنی‌ای که در رؤیاها ظاهر می‌شوند، بپردازند. آنان از گفته‌های یکی از رهبران بزرگ «ژن» به نام چانگ تزو *Chuang Tzu* برای تحقیقات خود در زمینه کشف شباهت‌هایی بین فضای سایبر و رؤیا بهره‌جسته‌اند. گفته می‌شود چانگ تزو شبی در خواب می‌بیند که یک پروانه شده است. وقتی بیدار می‌شود با خود می‌اندیشد: آیا من مردی هستم که خواب می‌بیند پروانه شده است، یا پروانه‌ای هستم که اکنون خواب می‌بیند یک مرد شده است! روند کاری یک کاربر کامپیوتر در فضای سایبر دقیقاً نوعی یکی شدن یا محو شدن در درون واقعیتی متفاوت یعنی واقعیتی مجازی است که وراي قوانین و واقعیت‌های واقعی است. به واقع می‌توان گفت فضای سایبر، گستره‌ای از ذهن است که می‌تواند تمام اشکال زندگی منطقی را بسط و معنا دهد. شما می‌توانید حالت‌های متنوع و متفاوت ذهنی را از قبیل تخیلات، خیال‌پروری‌ها، توهمات، حالات هیپنوتیستیک و سطوح گوناگونی از هوشیاری را در فضای مجازی تجربه کنید. تحت این چنین شرایط است که فضای سایبر همانند دنیای رؤیا می‌شود.^۱

فضای مجازی؛ قلمروی وسیع و بکر

فضای مجازی مرز بین واقعیت و خیال را به هم نزدیک ساخته است. فضا نوعی خلأ است، مفهومی سه بعدی و تا حدودی نامتناهی است. سیال بودن و رهاشدگی از دیگر ویژگی‌های فضای مجازی است. بی‌زمانی و بی‌مکانی جزء لاینفک آن است. تنوع، نو بودن، به روز بودن حجم اطلاعات و قابلیت‌هایی که به صورت روزانه وارد این محیط می‌شوند، کسب تجارب غیرممکن در دنیای واقعی (این امکان در این فضا وجود دارد که هر اثر مورد علاقه کاربر با ابزاری که در اختیار است خلق شود)، این ویژگی‌ها باعث می‌شود کاربر هر روز انگیزه‌ای مضاعف برای تجربه امکانات جدید در این فضا داشته باشد.

چیزی که آریادنه (معمار رؤیا) از آن به خلق ناب تعبیر می‌کند؛ در سکانسی که او می‌گوید: «خیلی سعی کردم که برنگردم اما هیچی مثل این وجود نداره واقعا این کار، خلاقیت نو»

دامنه تخیل

تخیل و قدرت تصویرپردازی، دنیایی را در ذهن می‌سازد که به اندازه بازتاب واقعیت بیرونی، واقعی به نظر می‌رسد.

کاب شخصیت اصلی فیلم در زمان آموزش به معمار جدید (آریادنه) می‌گوید: «تا وقتی که در رؤیا هستیم احساس می‌کنیم در دنیای واقعی هستیم، فقط وقتی بیدار می‌شویم می‌فهمیم چه چیزهایی عجیب و ناشناخته بود.»

تخیل، قوه‌ای برای بازآفرینی و حکم کردن است، یعنی هم عمل بازآفرینی تصورات حسی بعد از آن که از دسترس حس دور شده‌اند را بر عهده دارد و هم قابلیت کنترل تصورات را در ترکیب کردن یا تجزیه نمودن آن‌ها برای ساختن تصویری جدید داراست.^۲

در جهان گسترده فضای مجازی، شرایط کنش‌های اجتماعی بسیار تغییر کرده است و حضور دیگر امری ضروری برای تبادل فکر، اندیشه و نظر نیست، بلکه فضای مجازی

شرایطی را برای فرد به وجود آورده است که می‌تواند فارغ از زمان و مکانی خاص هر هویتی را برای خود انتخاب کند. زمان نیز یکی دیگر از عوامل هویت‌ساز است. استوارت هال در این باره می‌گوید: اگر هویت را نوعی نظام بازنامی بدانیم زمان و فضا مختصات اصلی این نظام به شمار می‌آید. همه هویت‌ها در فضا و زمان نمادین قرار می‌گیرند.^۳

در سبک زندگی مجازی شده یک نوع «زجاکندگی» دیده می‌شود که افراد با وجود زندگی در محلی خاص، بدون مرز، در فضا و زمانی دیگر، در حال سیر هستند که شرط وقوع ازجاکندگی است.^۴

در هر یک از لایه‌های رؤیا، شخصیت‌های فیلم در لس آنجلس، فرانسه، کانادا و با هویت‌هایی غیر از هویت‌های خود در دنیای واقعی ظاهر شدند و در طلب مقصود خود برآمدند. همچنین کاب درباره زمان این‌طور توضیح می‌دهد که «در رؤیا ذهن انسان سریع‌تر کار می‌کند؛ از این‌رو گذر زمان به نظر کندتر می‌آید. پنج دقیقه در دنیای واقعی برابر یک ساعت در رؤیا است.» یکی از ابعاد تصورات قالبی در جهان‌های موازی این است که کاربران می‌توانند با انتخاب هویتی جدید و با آگاهی از این که در جهان واقعی نسبت به عناصر هویتی آن‌ها، چه کلیشه‌های ذهنی وجود دارند از آن‌ها رها شوند.^۵

واقعیت، حقیقت، خیال

قوه خیال یکی از شوون نفس است و به خودی خود نمی‌تواند تصویری را تولید کند بلکه تنها کاری که انجام می‌دهد این است که اگر با واقعیتی از واقعیت‌ها اتصال وجودی پیدا کرد، صورتی از آن واقعیت می‌سازد و به حافظه می‌سپارد و از آن جا که قوه خیال یکی از شوون نفس انسانی است هنگامی می‌تواند با واقعیت‌ها اتصال وجودی پیدا کند که خود نفس با آن واقعیت اتصال وجودی پیدا کند. قوه خیال کارش تمثیل دادن به معانی است یعنی معانی را خواه جزئی، خواه کلی به صورت اشیای محسوس درمی‌آورد.^۶

فضای مجازی بی‌شباهت به رؤیا و رؤیاپردازی نیست. فضای مجازی همانند رؤیا به خیال‌بافی و غیر افتادن بشر در آفریده‌های خود کمک می‌کند. انسان‌هایی که از خلط مجاز و واقعیت مصون نیستند و ساعات متمادی را در فضای مجازی سیر می‌کنند بدون این‌که گذر زمان را حس کنند تبدیل به افرادی می‌شوند که از بدن مادی خود جدا شده و در واقعیت مجازی زندگی می‌کنند، به طوری که به آن اعتیاد پیدا کرده و بدون آن قادر به زندگی نیستند.

زندگی دوم و مجازی است این دنیای ذهنی نیز این قابلیت‌ها را دارد. بشر نمی‌تواند از عالم واقع و بیرون خودش را منقطع کند. ذهن چنین ظرفیتی ندارد و این نوعی توهم و خیال در بالاترین مرحله، کابوس است و نمی‌توان انتظار داشت که چنین محقق شود. انسان مدرن‌نیم امروزی که خلاصه می‌شود در ذهن در اعلی‌ترین درجه‌اش چیزی که می‌تواند رقم بزند نوعی توهم و کابوس است.^۷ کارگردان خیلی ماهرانه مخاطب را فریب می‌دهد؛ هر چند چیزی که مخاطب آن را مشاهده می‌کند با قوانین علمی ناسازگار باشد. اما جمله کاب به سایتو در مرحله برزخ را نباید فراموش کرد: «به خاطر تو برگشتم تا به چیزی رو به یادت بندازم، چیزی که زمانی باور داشتی که این دنیا، دنیای واقعی است»^۸ نه دنیای مجازی و خیالی.

خداوند در قرآن می‌فرماید: «وَمَا يَتَّبِعُ أَكْثَرُهُمْ إِلَّا ظَنًّا إِنَّ الظَّنَّ لَا يُغْنِي مِنَ الْحَقِّ شَيْئًا إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ بِمَا يَفْعَلُونَ»^۹ و بیش ترشان جز از گمان پیروی نمی‌کنند [ولی] گمان به هیچ وجه [آدمی را] از حقیقت بی‌نیاز نمی‌گرداند. آری! خدا به آن چه می‌کنند داناست.^{۱۰} انسان عاقل زندگی‌اش را بر حقایق استوار می‌کند نه بر اوهام و خیالات؛ باید بر درک قطعی واقعیت‌ها و اعتقاد پایدار به آن‌ها اهتمام ورزد.

پی‌نوشت‌ها

۱. سجاد خلیل‌زاده، مبانی فضای مجازی.
۲. بلاک، بیورا ال، تاریخ فلسفه اسلامی، ترجمه روح الله عالمی، ص ۳۱۴.
۳. مجید نجات‌پور، فضای مجازی و تعامل هویت‌های خردمندی-جهانی، سال ۸، شماره ۸۰، تابستان ۱۳۹۳، پرتال جامع علوم انسانی.
۴. اتنونی گیدنز، چشم‌اندازهای جهانی، ترجمه محمدرضا جلالی‌پور، ص ۲۵.
۵. مرضیه خلقتی، تصورات قالبی در جهان‌های موازی، کتاب ماه علوم اجتماعی، آبان ۱۳۹۱، ش ۵۶.
۶. مریم سلگی، بررسی دیدگاه علامه طباطبایی و شاگردان در مساله علم، جستارهای فلسفی، ش ۳۳، بهار و تابستان ۱۳۹۲، ص ۷۸.
۷. برگرفته از سخنان دکتر حسن عباسی، منازعه در نبردگاه ذهن، ۹ دی سال ۱۳۸۹.
۸. یونس، ۳۶.

خود کمک می‌کند. انسان‌هایی که از خلط مجاز و واقعیت مصون نیستند و ساعات متمادی را در فضای مجازی سیر می‌کنند بدون این‌که گذر زمان را حس کنند، به افرادی تبدیل می‌شوند که از بدن مادی خود جدا شده و در واقعیت مجازی زندگی می‌کنند، به طوری که به آن اعتیاد پیدا کرده‌اند و بدون آن قادر به زندگی نیستند.

در سکانسی از فیلم در زیرزمینی که عده‌ای خواب هستند پیرمردی در آن جا می‌گوید: «بعد از مدتی جای دنیای حقیقی و رؤیا عوض می‌شود. رؤیا برایت واقعی‌تر از واقعیت خواهد بود.»

عالم مجازی تجسم تخیلات کارگران آن است؛ کسانی که از طلب و ولع مخاطب به موارد خارق‌العاده سوءاستفاده کرده و فضای مجازی را بستری برای جولان تخیلات خود قرار داده‌اند. ناشناخته ماندن واقعیت مجازی، مشخص نبودن مرز بین واقعیت و مجاز، التقاط مضامین باعث شده حضور در این فضا تبدیل به دغدغه شود. زمانی که پدر مال از کاب می‌خواهد که در عالم واقعی زندگی کند در پاسخ به او می‌گوید: «پادم دادی چطور در ذهن افراد کاوش کنم» این ذات جنگ نرم است. آن‌ها هیچ وقت وارد خواب نمی‌شوند بلکه مراحل آن را طراحی می‌کنند. جمله «می‌دونی پیشنهاد چیه، بزار خودشون تصمیم بگیرند» نشانگر اختیار فرد برای ورود به این فضا است.

زمانی که آرپادنه برای اولین بار در رؤیای کاب مورد حمله مال (همسر کاب) قرار می‌گیرد بیدار می‌شود و به آر تور می‌گوید: «من تصمیم ندارم ذهنم ساده به روی هم‌چین کسی باز کنم» در اسلام چیزی به نام ذهن وجود ندارد که انسان آن را برای دیگری بگشاید بلکه مفهومی به نام قلب وجود دارد که خانه وجود خداست و سازوکارش با ذهن متفاوت است. در جهان موازی (جهان ذهنی که فرد به خانه وجود خداست و سازوکارش با ذهن متفاوت است. در جهان واقعی ساخته است) دنیایی که ساخته می‌شود بیشتر از این که آدم‌ها در واقع، محقق کنند در ذهن محقق می‌شود. نوعی ذهن‌گرایی برای بشر امروز عینیت پیدا کرده است؛ همان طور که در دنیای سایبر زندگی که ساخته می‌شود یک

دنیای مجازی به قدری جذاب است که کاربر با یک بار وارد شدن به آن چنان مجذوب می‌شود که به آن عادت خواهد کرد و اهمیت آن برایش به گونه‌ای می‌شود که نمی‌تواند آن را به راحتی کنار بگذارد. در فیلم کاب به این نکته اشاره می‌کند و زمانی که آرپادنه پس از تجربه در اولین رؤیای کاب آن‌جا را ترک می‌کند به آر تور همکاری می‌گوید: «حالا دیگه دنیای واقعیت اونو راضی نمی‌کنه و وقتی که دوباره برگرده ...»

همان‌طور که انسان از محیط پیرامونش تاثیر می‌پذیرد، کاربر نیز از فضای مجازی تاثیر می‌گیرد. زمانی که مرز بین فضای مجاز و واقعیت گم شود آسیبی که به وجود می‌آید دیگر غیر قابل جبران است. کاب برای برگشت به دنیای واقعی یک فکر را در ذهن مال (همسرش) گذاشت؛ این فکر که با مرگ از خواب بیدار می‌شویم. مال حتی پس از بیداری نیز با این فکر زیست و سرانجام با خودکشی خود این فکر را عملی کرد. اهمیت تاثیرپذیری از فضای مجازی آن‌جاست که افراد به تبعیت از فضای مجازی خود را مجاز به شکستن خطوط قرمز فضای حقیقی نیز بدانند. این هنجارشکنی ممکن است به تدریج و با عادی سازی جامعه را به هم بریزد. عبور از مجاز، مستلزم شناسایی ظرفیت‌های خیال‌پردازی انسان، حدود خیال و روابط آن با واقعیت است. درماندن در خیال موجب اسارت در آفریده‌های خیالی می‌شود. تمام ساختار عالم مجازی بر پایه ثروت و قدرت استوار است. حتی شخصی مانند کاب مغلوب سایتو (سرمايه‌دار ژاپنی) می‌شود، او برای بازگشت به خانه مجبور به ریسک می‌شود و جان خود و همکاریانش را به خطر می‌اندازد. همچنین در این فرایند سایتو برای این‌که کاب و همکاریانش بدون هیچ مزاحمتی بتوانند وارد خواب فیشر (وارث رقیب تجاری سایتو) شوند کل خط هوایمایی لس‌آنجلس - سیدنی را می‌خرد.

بی‌گمان فضای مجازی بی‌شباهت به رؤیا و رؤیاپردازی نیست. فضای مجازی همانند رؤیا به خیال‌بافی و غیرافتادن بشر در آفریده‌های