

درآمدی بر پدیدارشناسی فضای مجازی

روح ا... احمدزاده کرمانی (نویسنده و مسئول مکاتبات)

چکیده

امروزه یکی از چالش‌های جدی در حوزه مسائل نظری، تدوین چارچوبی تئوریک برای فهم فضای مجازی است. چارچوبی که بتواند مبانی تکوین فضای مجازی، عناصر موجود فرآیندهای موجود در فضای مجازی و کار ویژه‌های توسعه و گسترش فضای سایر را برای همگان درک‌پذیر سازد. آنچه مسلم است در این شرایط جدید، نسبت عینیت و ذهنیت در حال تحول است و بیناذهنیتی در حال باز تولید است که در سپهر اندیشگی گذشته قابل فروکاست و تأویل نیست. این جستار در تلاش است تا با بهره‌گیری از رویکرد پدیدارشناسی - با تأکید بر رویکرد هایدگر - به فهمی از تحولات حوزه سنایبر دست بیازد.

واژگان کلیدی: فضای مجازی، پدیدارشناسی، دازاین، هستی‌شناسی، زمانمندی.

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳ بهمن ۱۳۸۹

تاریخ پذیرش نهایی: ۱ اسفند ۱۳۸۹

مقدمه

بسیاری از تعابیر مصطلح در حوزه فناوری اطلاعات، جز ترجمان مبالغه‌آمیزی از مضامین اصلی متعلق به عصر روشنگری^۱ نیست: هویت^۲ (هویت‌های تغییر یافته در فضای شبکه)، نزدیکی^۳ (همگام با توسعه ارتباطات الکترونیک جهان کوچک‌تر می‌شود)، اجتماع^۴ (جوامع مجازی، عجین شدن اذهان در یک فضای داده‌ای)، تجسدزدایی^۵ (ماورای محدودیت‌های جسمی، حلول در ظواهر داده‌ای و آلات الکترونیک)، الگو^۶ (مجموعه نمادهای دیجیتال، اطلاعات)، بازنمایی^۷ (تناظرهای بین داده‌ها و چیزها)، و آرمان شهر^۸ (جستجوی جهانی بهتر از رهگذر اطلاعات). با این وصف، می‌دانیم که هایدگر روایت دیگری از این مضامین دارد. به عبارتی، غیر از رویکرد رومانتیسیسمی^۹ که امروزه در حوزه مباحث فن آوری اطلاعات متداول است، مضامین متعلق به عصر روشنگری را می‌توان از منظر هایدگر به گونه‌ای دیگر در این حوزه مطرح ساخت. چارچوب پدیدارشناسی^{۱۰} هایدگر مبتنی بر فهمی است اصیل‌تر از مفاهیم هویت، نزدیکی، اجتماع، تجسدزدایی، الگو، بازنمایی و آرمان شهر. هایدگر می‌کوشد تا قبل از مسایل فنی ذهنی، شما را متوجه مسایل فنی «هر روزه» کند؛ و به عبارتی، قبل از مفاهیم هویت، نزدیکی، اجتماع، تجسدزدایی، الگو، بازنمایی و آرمان شهر به دازاین^{۱۱}، دل مشغولی^{۱۲}، بودن با^{۱۳}، جسمانیت^{۱۴}، عادت^{۱۵}، آشکارسازی^{۱۶}، و نه هنوز^{۱۷} اصالت

^۱ Enlightenment^۲ Identity^۳ Proximity^۴ Community^۵ Disembodiment^۶ Pattern^۷ Representation^۸ Utopia^۹ Romantisim^{۱۰} Phenomenology^{۱۱} Dasein^{۱۲} Care؛ دل مشغولی به مقوم اساسی وجود انسان گفته می‌شود و ساختاری سه لایه دارد که عبارت است از: امکان، واقع بودگی و سقوط. این

واژه در نزد برخی مترجمین و هایدگر شناسان ایرانی به دلواپسی و تیمار نیز معنا و ترجمه شده است. (مک کواری، احمدی)

^{۱۳} Being with^{۱۴} Corporality^{۱۵} Praxis

می‌دهد. پدیدارشناسی هایدگری بر می‌گردد به هر روزه‌ای که همیشه بوده اما سیطره جهان‌بینی تکنیکی ما را از آن غافل ساخته است. فهمی که براساس این رویکرد از مقوله فن‌آوری اطلاعات حاصل می‌شود پراگماتیک بوده و ریشه در فعل بشر دارد. از هویت تا دزاین

در حوزه مباحث فن‌آوری اطلاعات، عده‌ای بر این عقیده‌اند که اینترنت و سایر شبکه‌های ارتباطات رایانه‌ای می‌تواند «ما را از قید و بند سلسله مراتب آزاد ساخته، به هر فردی اجازه اظهار وجود داده، و به نحوی عالی انسانیت را در تمامی ابعاد فردی و جمعی آن قابل تعریف کند» (پرس ۱۸، ۱۹۹۵، ص ۷). به نظر استفیک^{۱۹} مقصد این شاهره اطلاعاتی «رسیدن به خود و آینده‌ای است که ما برای خود انتخاب می‌کنیم» (استفیک، ۱۹۹۶، ص ۲۳). به گفته وایتلی^{۲۰} (۱۹۹۷) عده‌ای دیگر با توجه به نابسامانی ایجاد شده توسط فن‌آوری اطلاعات بر این عقیده‌اند که فن‌آوری اطلاعات پیشقراولان خود را که منادی یک حس تشخیص^{۲۱} تازه هستند، در مهلکه^{۲۲} تکثیر^{۲۳}، گسست^{۲۴} و نابسامانی سرگردان می‌سازد. به نظر تارکل^{۲۵} «خود»^{۲۶} در فضای مجازی رایانه‌ای «متکثر و نامشخص بوده و در روابط ماشینی تعریف می‌شود» (تارکل، ۱۹۹۵، ص ۱۵). کاربر رایانه در استفاده از بازی‌های آن معمولاً نقش‌هایی را می‌پذیرد که هویت او را در قالب «روابطی تازه» به تصویر می‌کشد. پاستر^{۲۷} هم معتقد است که رسانه‌های الکترونیک «ظواهر جدیدی به ویژگی‌های شخصی می‌بخشد» (پاستر، ۱۹۹۵، ص ۸۰). به عقیده این گروه از صاحب‌نظران، فهم این دوره با فهم عصر مدرنیته متفاوت است؛ و همین امر باعث

^{۱۶} Disclouser^{۱۷} Not yet^{۱۸} Pearce^{۱۹} Stefik^{۲۰} Whitley^{۲۱} Sensibility^{۲۲} Multiplication^{۲۳} Fracturing^{۲۴} Dislocation^{۲۵} Turkle^{۲۶} Self^{۲۷} Poster

کم رنگ شدن اهمیت فن آوری اطلاعات از نظر فرهنگی می‌گردد. به نظر پاستر، در حالیکه جامعه مدرن مهد پرورش «افراد عقل‌گرا»^{۲۸}، مستقل^{۲۹}، متمرکز^{۳۰}، و باثبات^{۳۱} بود، امروزه شاهد شکل‌گیری جامعه پست‌مدرنی هستیم که هویت‌هایی متفاوت یا احیاناً معارض با هویت‌های مدرنیته پرورش می‌دهد» و فن آوری ارتباطات الکترونیک این روند را شتاب می‌بخشد (پاستر، ۱۹۹۵).

هایدگر، «خود» را تمیز ناپذیر^{۳۲} دانسته و در عمل و بصورت ممکن خاص^{۳۳} تعریف می‌کند. هایدگر به مفهومی که دکارت از «خود» ارایه می‌دهد (از نظر دکارت، خود فاعل فعل تفکر است)، انتقاد کرده و قبل از تفکر به اشتغال^{۳۴} اصالت می‌دهد. دکارت تصویری کمی از جهان ارائه می‌دهد و آن را جوهری می‌داند که ذاتش امتداد است و لازمه ذاتش حرکت. این جوهر دیگر نه معادل هستی و حیات، بلکه ماشینی است بی‌روح که تنها بر حسب قوانین علی تبیین می‌شود، دکارت این جوهر را در برابر جوهر روحانی - یعنی من - قرار می‌دهد و از آنجا که به تبیین ذاتی جوهر قائل است میان آن دو جدایی می‌افکند، از این رو «من» ذاتاً بدون جهان می‌شود و برای اثبات وجود آن، محتاج اقامه دلیل و برهان خواهیم بود. طرحی که هایدگر در تحدی با طرح دکارتی پیشنهاد کرده، کوششی است برای از بین بردن این جدایی میان من یا خود و جهان که به گفته هگل نمایانگر اوج تاریخ از خودبیگانگی است. هایدگر در این راستا به فلسفه‌روی می‌آورد اما نه برای دانستن آنچه هست، بلکه بیشتر برای آنکه بار دیگر، جوهریت و استحکام از دست رفته آدمی را به او باز گرداند و او را از بی‌جهانی رهایی دهد. بدین منظور وی با تکیه بر روش پدیدارشناسی به تقریری نوین از جهان دست می‌یازد. (خاتمی، ۱۳۷۹، صص ۲۰ - ۱۹)

۲۸ Rational
۲۹ Autonomous
۳۰ Centred
۳۱ Stable

۳۲ Indeterminacy, Undifferentiated, Nondeterminate
۳۳ Contingency
۳۴ Engagement

معمولی‌ترین لحظه‌های ما زمانی است که ما غرق فضای تمییز ناپذیری از اشتغال هستیم. ما هر لحظه مشغول افعال و کردار خود هستیم. در واقع، هایدگر به جای مرجع ضمیر «فکر می‌کنم»، مرجع ضمیر «مشغولم» را خود بالفعل معرفی می‌کند. ویژگی این خود، وجود انضمامی^{۳۵} آن است و قبل از متفکر بودن، اصالتاً مشغول است. دزاین سیال^{۳۶}، واقع در^{۳۷}، و تمییز ناپذیر است و روایت‌های هویت گونه قابل ارایه راجع به آن، ممکن خاص یا اصطلاحاً پراگماتیک است: در هر لحظه آنچه به هویت ما شکل می‌دهد و تعریفی از «خود» محسوب می‌شود در فضای مشخصی از اشتغالات بالفعل واقع می‌گردد.

هایدگر به جای اصرار به یکپارچگی^{۳۸} یا تجزیه‌پذیری^{۳۹} «خود»، آن را بصورت ممکن خاص تعریف می‌کند. در فضای فن‌آوری اطلاعات که ظاهراً موافق نظر قائلین به اصالت تجزیه‌پذیری «خود» است، صاحب‌نظرانی نظیر تارکل، به اصرار از مفاهیم ذهنی یکپارچگی و انسجام «خود» طرفداری می‌کنند. به اذعان خود تارکل یک انسان در هنگام انجام بازی‌های شبکه‌ای، هویت‌های مختلفی به خود می‌گیرد و «خود نه تنها تجزیه‌پذیر که بی‌اندازه قابل تکثیر می‌شود» (تارکل، ۱۹۹۵، ص ۱۸۵). تارکل قبول می‌کند که با توجه به امکان تعریف شخصیت‌های کاملاً ابتکاری در بازی‌های رایانه‌ای، تازه بودن ویژگی‌های ایشان در مقایسه با هویت مصرف‌کننده آن بازی‌ها بسیار طبیعی و متداول است. با این وصف وی اصالت تجزیه‌پذیری، گسست، و تمییز ناپذیری را نمی‌پذیرد بلکه شرایط بوجود آمده را «محل شکل‌گیری شخصیت و خود» می‌داند (تارکل، ۱۹۹۵). وی به توانمندی اینترنت در «تسهیل توسعه الگوهای سلامت روانی» (تارکل، ۱۹۹۵، ص ۲۶۳)، توسعه هویت‌های هر چند «متکثر اما در عین حال یکپارچه» (ص ۲۵۹) اشاره کرده و اهمیت کندوکاو راجع به معمای «خود واقعی» در اینترنت (ص ۲۴۱) را گوشزد

۳۵ Being-in-the world

۳۶ Fluid

۳۷ Situated

۳۸ Unity

۳۹ Fragmentation

می‌کند. تارکل می‌خواهد بداند که پدیدارهای بی‌نهایت چندبعدی^{۴۰} (MUDها) تا چه اندازه قادر به فضاسازی آن هستند که «به افراد امکان شناخت اجزای ناشناخته خود را بدهد» (ص ۱۸۵) و لزوم «تسامح در برابر آرای متکثر» را از جمله آموزه‌های «پست مدرنیسم» قلمداد می‌کند (ص ۲۶۸). راجع به جامعه مجازی جدیدی که اکنون در حال تکوین است، به نظر می‌رسد که با این چالش مواجه هستیم که «آیا جامعه مجازی یک جهان مستقلی است که ابعاد ناشناخته آن خیلی بیشتر از این است که در حال حاضر برای ما روشن شده یا اینکه واقعیت و مجاز را باید داخل در یکدیگر و دارای ابعادی مشابه و متناظر یکدیگر دانست؟» (ص ۲۶۸). مطابق رویکرد رومانتیسم، روایت ما از جهان مجازی از قول به تجزیه‌پذیری «خود» شروع شده و به ایده‌هایی نظیر اعتقاد جزم به انسجام و یکپارچگی «خود»، که در مبحث عام «روان‌شناسی خود» تاکید می‌شود، پایان می‌پذیرد (فروم^{۴۱}، ۱۹۵۶).

تیینی که هایدگراز ایده «دازاین» ارائه می‌کند اثر تعیین‌کننده‌ای در رویکرد لکان^{۴۲} در اصالت دادن به نظریه‌های روان‌کاوانه^{۴۳} دارد (زیزک^{۴۴}، ۱۹۹۳) که در واقع ادامه رویکرد اصالت‌تمیز ناپذیری «خود» است (تارکل همین رویکرد را در یکی از مباحث خود توضیح داده (تارکل، ۱۹۷۹) اما ظاهراً جایی آن را بکار نگرفته است). لکان معتقد است برای ما فاعل نفسانی، نه مبنایی زنده و واجد حیات را برای تظاهرات نفسانی تشکیل می‌دهد، نه جوهر و ماهیتی است مستقل، نه موجودیتی است واجد معرفت و شناسایی با انفعالاتی اولیه یا ثانوی و نه حتی لوگوس یا عقلی که در جسمی حلول کرده باشد (پیر کلو، ۱۳۸۵، ص ۱۳۲) او معتقد است دکارت در رنسانس، سنتی پی‌افکنند که خود آگاهی و من را مرکز ذهنیت و هستی انسان کرد - من می‌اندیشم، پس من هستم - لکان علناً به تصور دکارت از تفوق من حمله می‌کند و می‌گوید من می‌اندیشم، جایی که

۴۰ Multi-User Dungeon, Domain or Dimension

۴۱ Fromm

۴۲ Lacan

۴۳ Psychoanalytic

۴۴ Zizek

نیستم، پس من هستم جایی که می‌اندیشم. لکان منکر هر باوری به حقیقت به مثابه یک مطلق یا بنیانی برای دانش بیرون از عمل آدمی است (ایستوپ، ۱۳۸۲، صص ۲۸ - ۲۲۶) اما علاوه بر نفس ایده «دازاین»، نحوه استعمال پراگماتیکی که هایدگر از آن دارد نیز اثرگذاری قابل ملاحظه‌ای دارد. از جمله اصول قابل ملاحظه در استعمال دازاین توجه به ممکن خاص بودن برداشت‌های ما از «خود» است. می‌توان پذیرفت که توسعه ارتباطات شبکه، به تمام معنا تغییر ایجاد کرده است؛ اما ماهیت این تغییر چیست؟ برداشت پراگماتیک از دازاین عصر فن آوری اطلاعات، یعنی اینکه به جای هویت‌های تغییر یافته، از شکل‌گیری یک برداشت روایی تازه صحبت کنیم؛ این رویکرد گیدنز و سایرین است. از جمله لوازم جامعه‌فراسننی یا مدرنیته متأخر، به تشخیص گیدنز^{۴۵}، رواج روایت‌های فردی از مسایل است. خود به منزله تصویری بازتابی از خویشتن است که فرد مسوولیت آن را بر عهده دارد. حقیقت وجود ما همانی نیست که هستیم، بلکه چیزی است که از خویشتن می‌سازیم. این درست نیست که بگوییم «خود» کاملاً خالی از محتواست، زیرا فرآیندهای روان‌شناختی معین در شکل‌گیری «خود» ما دخیل‌اند. باز تابندگی خود تا محدوده بدن ما نیز امتداد می‌یابد و در اینجا، بدن جزئی از نظام کنشی است و نه صرفاً یک شیء منفعل. هویت شخصی نیز به عنوان پدیده‌ای منتظم، مستلزم روایت معینی است: روایتی صریح از خود. (گیدنز، ۱۳۸۳، صص ۱۱۴ - ۱۱۱)

به عکس شرایط «جوامع سنتی» که افراد آن واقف به جایگاه خود بودند، امروزه مسأله تعریف هویت و صیانت از آن یک مسأله کاملاً شخصی است: «در حال حاضر، خود برای هر کس یک امر کاملاً شخصی است - یک استفسار کمابیش بی‌وقفه راجع به گذشته، حال، و آینده؛ جار و جنجالی که از دل انبوهی از گزینه‌های سلیقه‌ای موجود نظیر انواع و اقسام دستورالعمل‌های روان‌درمانی و خودیاری، برنامه‌های تلویزیونی و مطالب روزنامه‌ها و مجلات سر برآورده است» (گیدنز، ۱۹۹۲، ص ۳۰). ازدحامی که با ظهور اینترنت، فرهنگ مجازی، بازی‌های رایانه‌ای و پدیدارهای بی‌نهایت چندبعدی

(MUD ها) شدت بی‌اندازه مضاعفی به خود گرفته است. در حال حاضر، چانه‌زنی بر سر هویت آنچنان بالا گرفته است که «دیگر خبری از الگوها و عادت‌های از پیش تعیین شده در بسیاری از ابعاد زندگی اشخاص نیست و یک شخص هر روزه با گزینه‌های متنوع تازه‌ای به نام الگوی زندگی مواجه است» (گیدنز، ۱۹۹۲، ص ۷۴). از این گذشته، روابط نیز دستخوش چانه‌زنی قرار می‌گیرد؛ «در یک جامعه مدرن، روابط بین اشخاص، شامل روابط جنسی، به گونه‌ای کاملاً شخصی تعریف می‌شود» (ص ۱۴۷). روایت‌های ما از خود در چنین شرایطی شکل می‌گیرد و دائماً روابط و قوانین تازه‌ای می‌طلبد؛ و این یعنی ویژگی دازاین عصر مدرنیته متأخر. اینطور نیست که گسست هویت‌ها را مشخصاً ناشی از توسعه فن‌آوری اطلاعات بدانیم، بلکه از آنجا که دازاین اصالتاً وجود انضمامی دارد، اشتغال دایم در فرآیند تعریف و بازتعریف ویژگی ذاتی آن است. از نظر هایدگر، فهم چنین وضعیت متلاطمی از اشتغال تمییزناپذیر بالفعل، مقدم بر سایر مفاهیم راجع به هویت، خود، و شخصیت است.

از نزدیکی تا دل مشغولی

به عقیده صاحب‌نظران فضای مجازی، فن‌آوری اطلاعات مکان و زمان را منقبض می‌کند. این فن‌آوری فاصله مکانی را کاهش داده و مسیر حوادث را شتاب می‌بخشد: فضای مجازی «جهان نامحدودی است که در آن افراد فارغ از زمان و مکان، قادر به تعامل با یکدیگرند» (راشکوف^{۴۶}، ۱۹۹۵، ص ۱۳). به پیش‌بینی نگروپونت^{۴۷}، انسان به زودی «به روابط اجتماعی دیجیتالی خو می‌کند که در آن بعد فیزیکی بی‌معناست و زمان رنگ دیگری به خود خواهد گرفت» (نگروپونت، ۱۹۹۵، ص ۷)؛ و در نهایت، بعد مکان بالکل حذف شده «و یک سیاره دیجیتالی چه به وسعت زمین باشد و چه به اندازه سرسوزن، تفاوتی با هم نخواهد داشت» (ص ۶).

^{۴۶} Rushkoff

^{۴۷} Negroponte

عمده تحلیلی که هایدگر در کتاب هستی و زمان^{۴۸} ارائه می‌دهد متمرکز بر این مضمون است که نزدیکی را از جمله فروع دل مشغولی می‌داند. دل مشغولی^{۴۹}، ویژگی ذاتی دازاین است. به عقیده هایدگر، «مرجع واقعیت، پدیده دل مشغولی است.» (هایدگر، ۱۹۶۲، ص ۲۵۵). از آنجا که موضوعات نزدیکی، اشتغال در واقعیت دارد، بنابراین در تعریف آن لازم است تا آن را به پدیده دل مشغولی ارجاع دهیم. به عبارتی، دل مشغولی را نباید با مفاهیم روان‌شناسانه نیت^{۴۹}، اراده^{۵۰}، خواست^{۵۱}، اعتیاد^{۵۲}، یا اشتیاق^{۵۳} خلط کرد: «دل مشغولی نمی‌تواند از این موارد استنتاج شود، چرا که خود آنها فروع منتج از دل مشغولی هستند» (ص ۲۲۷). دل مشغولی ابدأ یک ویژگی موردی نوع دوستی یا نزدیکی با افراد و اشیاء نیست بلکه ویژگی دازاین در ارتباط با واقعیتی است که هر لحظه برای ما مکشوف می‌شود. دل مشغولی (تیمار) آن تمامیت صوری است که پایه و بنیاد محسوب می‌شود و تمامی تأویل‌های انتیک از دازاین به سوی آن پیش می‌روند. هرگونه برداشت و جهان‌بینی انتیک از انسان، اگر بناست که معنا بدهند و به کاری بیابند، باید به این ساختار کلی هستی‌شناسانه دازاین منجر شوند. رویارویی دازاین با چیزها، از فهم از چگونگی چیزها شکل می‌گیرد. ارتباط این فهم و فهم دازاین از خویشتن او، دل مشغولی (تیمار) است. دل مشغولی (تیمار) یعنی هستنده‌ای که «پیشاپیش» در جایی افتاده است، «دوشادوش» چیزها و هستندگان هست و «پیشاروی» جهان است. در گذشته پرتاب شده بود، اکنون با دیگران و چیزهاست و آینده را طرح می‌ریزد. (احمدی، ۱۳۷۷، صص ۳-۴۸۲)

ذیل تجربه وجود انضمامی است که فهم پراگماتیکی از نزدیکی امکانپذیر می‌گردد و این نزدیکی مقدم بر هرگونه برداشتی راجع به بعد مکان است؛ به این معنا که در هر زمان

۴۸ Being & time

۴۹ Intention

۵۰ Will

۵۱ Wish

۵۲ Addiction

۵۳ Urge

مشخص، نزدیک‌ترین چیز به ما، آن چیزی است که بیشترین دل مشغولی ما راجع به آن است. در مسیری که راه می‌رویم، سنگفرش راه نزدیک‌ترین (از نظر بعد مکان) چیز به ماست، اما در مقایسه با نزدیکی فلان آشنایی که چند لحظه پیش با وی ملاقات داشته‌ایم می‌توان گفت که نزدیک‌تر از نزدیک‌های مکانی بسیار است. شخص بغل دست شما روی صندلی مترو، از نظر بعد مکانی، نزدیک‌ترین فرد به شماست که در حال صحبت با فلان دوست خود از طریق تلفن همراه هستید، اما از منظر هستی‌شناختی، شما قاعدتاً نزدیک‌تر به آن شخصی هستید که در حال صحبت با او هستید. از این منظر، شبکه‌های رایانه‌ای موجود، داخل در «شبکه‌های سیال دل مشغولی» ای است که اصیل‌تر از آن است، هر چند وجود این شبکه از قبل، متضمن امکان شکل‌گیری شبکه‌های رایانه‌ای بوده است. با این وصف، نفس‌انده دل‌مشغولی، به عنوان یکی از ویژگی‌های ذاتی دازاین، حتی سابق و اصیل‌تر است نسبت به برداشت ما از دل‌مشغولی راجع به اشخاص و اشیاء. از این منظر، همانطور که برخی دیگر از صاحب‌نظران جامعه‌شناسی نیز بدان معتقدند، ویژگی عصر اطلاعات، شبکه‌های تغییر یافته‌ای از دل‌مشغولی ای است که در صورت نبود فن‌آوری اطلاعات بصورت دیگری از روابط تغییر یافته بین جزء و کل مکانی تجلی پیدا می‌کرد (گیدنز، ۱۹۹۰).

از اجتماع تا بودن - با

عمده صاحب‌نظران جوامع مجازی بر این عقیده‌اند که تحقق جامعه منوط به وجود ارتباطات است و تحقق ارتباطات منوط به انتقال اطلاعات از شخصی به شخص دیگر است. طبق این دیدگاه، یک شبکه رایانه‌ای، به مثابه کانالی که برای انتقال اطلاعات انتخاب شده است و ظرفیت انتقال آن به واحد بیت تعریف می‌شود، تحقق جوامع را بی‌اندازه تسهیل می‌کند. به نظر رینگلد^{۵۴}، فن‌آوری اطلاعات، آرمان عصر روشنگری در تقلیل نابرابری‌ها و تعصبات را تحقق خواهد بخشید: «از آنجا که در فضای مجازی قادر به

۵۴ Rheingold

دیدن یکدیگر نیستیم، جنسیت، سن، ملیت و شکل ظاهری افراد پوشیده مانده و جز به خواست خود ایشان آشکار نخواهد شد. افرادی که معلولیت‌های جسمی ایشان مانع از بر خورداری آنها از روابط مطلوب با سایرین بوده است در فضای مجازی به این روابط دست پیدا می‌کنند (رینگلد، ۱۹۹۳، ص ۲۶). و در یک کلام می‌توان گفت که بسیاری از مضامین متعلق به دوره روشنگری شامل قول به تمایز بین ذهن و جسم در فضای مجازی براحتی تحقق خواهد یافت. در این روایت‌ها، خود فاعل «فکر می‌کنم» است که اصالتاً مورد نظر است نه جسم صرفی که با تمام نقص‌های خود ذهن را احاطه کرده است. فن‌آوری اطلاعات، فنی است که اصالتاً به ذهن مربوط است و جوانب مربوط به آن را منتقل می‌کند.

به نظر هایدگر، قبل از مفاهیم چند نفر، جامعه، یا چند ذهن، دازاین از یک ویژگی ذاتی جمعی بودن برخوردار است. «بودن با» از جمله ویژگی‌های طبیعی فعل بشر است. ما نمی‌توانیم به تنهایی کاری انجام دهیم. درون یک جامعه همواره دیگرانی خواهند بود که کار شما را گرفته و با کنار گذاشتن شما آن را ادامه می‌دهند. منظور ما از عدم امکان انجام کار به تنهایی، این نیست. بلکه، به عقیده هایدگر یک دازاین تنها و قائم به خود اصلاً وجود ندارد. حتی ماتریالیست‌ترین صاحب‌نظران هم راجع به این قضیه موافق هستند. اساساً هیچ دازاین کاملاً مجزایی وجود ندارد. به محض آنکه دازاین عالم را کشف می‌کند، همانطور از پیش دیگری با دازاین هم - بود را کشف می‌کند، کسی که به همان نحو بر هستی‌های دیگر باز بوده و بنابراین، از آن حیث که در همان عالم مشارکت دارد، وارد رابطه طرفینی با دازاین می‌گردد. به عبارتی، این شراکت در یک عالم است که با هم بودن را قوام می‌بخشد. به دلیل این حقیقت که آنها در یک عالم شراکت دارند چیزی را به اشتراک واجدند یعنی، این عالم را. بر مبنای این تملک عمومی یک عالم می‌تواند اجتماعی بر حسب شئون متمایز «بودن با» ساخته گردد که از عشق تا نفرت، از همبستگی تا گسستگی را مترتب باشد (کاکلمانس^{۵۵}، ۱۳۸۰، صص ۵ - ۸۴)

۵۵ Kockelmans

علم زیست‌شناسی، انسان را یک موجود جمعی می‌داند. انسان بی‌اندازه تابع محیط خود است. پایه‌های جریان تعاملات درون جوامع، بین جوامع یا در هر محیط قابل‌تصور، گونه‌های انسانی توسعه پیدا می‌کند. اما بنابر قواعد پدیدارشناسی، درک ویژگی «بودن-با» برای دازاین بدون نیاز به استفاده از فروض زیست‌شناختی، رفتار شناختی، و یا وجود محیط طبیعی نیز امکانپذیر است. ما قبلاً «با» هستیم و آن برداشت زیست‌شناختی یا (احیاناً جامعه‌شناختی) که جهت توضیح آن (بودن - با) به یک صورت مشخص ارایه می‌دهیم، به نوبه خود، فهمی است که از آن ویژگی نتیجه شده است. نباید جوامع مجازی را بدو تشکیل یافته از خودهای ایزوله‌ای بدانیم که از طریق شبکه به هم مرتبط شده‌اند بلکه وجود ویژگی‌های انسانی شامل بودن-با، اصالت دارد بر مرحله‌ای که قرار است فنون مختلف نظیر اتاق جلسه، سیستم‌های حمل و نقل، خطوط تلفن، و شبکه‌های رایانه‌ای را در ارتباط با یک یا چند انسان تعریف کنیم. از این منظر، این فن‌آوری اطلاعات نیست که جامعه ایجاد می‌کند؛ بلکه حداکثر چیزی که راجع به فن‌آوری اطلاعات می‌توان گفت آن است که بافت افعال جمعی بشر به گونه‌ای است که سیر تکامل آن معمولاً متضمن ایجاد و توسعه فن‌آوری اطلاعات است. همین ادعای سرسختانه «نیل به دموکراسی از طریق فن‌آوری اطلاعات» بروشنی گویای آن است که اصل توسل به جامعه در حوزه فن‌آوری تا چه اندازه جا افتاده و مورد اعتناست.

از تجسدزدایی تا جسمانیت

وینر^{۵۶}، واضع اصطلاح «علم سایبرنتیک»^{۵۷}، از جمله نخستین صاحب‌نظرانی است که تبدیل نه تنها ذهن، که بدن، را به اطلاعات از نظر علمی قابل فرض می‌دانند. از این نظر مثل حمل و نقل بوسیله هواپیما و قطار، می‌توان انسان را به کمک «خطوط تلگراف» نیز جابجا کرد: «در خصوص انواع روش‌های جابجایی بین‌کشوری، هیچ تفاوت اساسی مطلقاً بین یک پیام و یک موجود زنده نظیر انسان، لااقل در مرحله فرض، وجود ندارد»

^{۵۶} Wiener

^{۵۷} Science of cybernetics

(وینر، ۱۹۵۰، ص ۱۰۹). درای^{۵۸} (۱۹۹۶) در چکیده جامعی که راجع به «فرهنگ مجازی» نوشته است، علی القاعده، به توضیح مضمون متداول «جسمانیت‌زدایی» پرداخته و نمونه‌های متعددی را در اثبات امکان خلاص شدن از قید جسم و رها شدن در جهانی تازه از رهگذر رایانه ذکر می‌کند. «بیت به بیت، ما در حال فاصله گرفتن از بدنی هستیم که لحظه به لحظه با ما بیگانه‌تر می‌شود» (درای، ۱۹۹۶، ص ۲۳۴). در حال حاضر انسان دچار نوعی نفرت از بدن خود شده است، بدگمانی و بی‌اعتنایی نسبت به جسمانیت ملال آوری که باعث ایجاد اصطکاک و کند شدن حرکت او در مقایسه با پیشرفت‌های فنی می‌گردد. نرم افزار ذهن انسان به نحو کلافه‌کننده‌ای وابسته به سخت‌افزاری که آن را احاطه کرده است، یعنی بدن، می‌باشد» (ص ۲۳۴). به عکس فرهنگ فنی که سعی در فاصله گرفتن از جسم دارد، روایت هایدگر از وجود انضمامی تلویحاً معنایی جز جسمانیت نمی‌تواند داشته باشد. (به عنوان مثال، در نگاه هایدگر اشتغال ما در جهان به گونه‌ای است که انگار همه چیز دم دست است. اما هایدگر ویژگی دیگری برای دازاین قائل است که مقدم بر داشتن جسم است. این ویژگی، جسمانیت یا تجسد است (هایدگر، ۱۹۷۱). نحوه وجود انضمامی ما به گونه‌ای است که ما جهت یافته هستیم و این ویژگی از دل مشغولی ناشی می‌شود.

با این توضیح که این جهت‌یافتگی ما به سمت سایر چیزها در مورد هیچ دو چیزی یکسان نیست. مانند همان چیزی هستیم که دل ما به آن مشغول است. ویژگی جسمانیتی که هایدگر برای دازاین قائل است مقدم بر هرگونه مفهومی از یک جسم مشخص است. هایدگر ما را به یک جسم تجرید شده به روش ایده‌آلیستی یا به روش تعریف آن جهانی و تنزیه آن ارجاع نمی‌دهد و، به جای تعریف انتزاعی تجربه‌گرایانه از جسم و استفاده از آن در دسته‌بندی داده‌های حسی، در پیشبرد مطالعات و موشکافی‌های دقیق‌تر بعدی، یا در تجدید ساخت جسم از روی «محتوای اطلاعاتی» آن، دازاین را اصالتاً واقع در و مشغول می‌داند.

۵۸ Dery

ابداع مفهوم «هویت سایبورگ»^{۵۹} (هاراوی، ۱۹۹۱)، نیز حرکتی است جهت طرح دوبارهٔ مبحث جسمانیت در حوزه فناوری اطلاعات، که به رابطه بین ماشین و انسان اصالت می‌دهد. نیازی به گفتن نیست که هایدگر، به هیچ وجه بدنال تنزیه دازاین از جسمانیت نیست. در استفاده از ابزار، خواه چکش باشد خواه یک رایانه، آنچه به نحو پراگماتیک تحقق بالفعل دارد جهت یافتگی ماست و این تلویحاً یعنی ما جسم هستیم. به عکس این فرهنگ فنی که روز به روز در حال فاصله گرفتن از بدن است، محور مباحث هایدگر وجود انضمامی است که تلویحاً متکی به اصل جسمانیت است. به عنوان مثال، نحوه اشتغال انسان در جهان طبق توضیح هایدگر به گونه ای است که وی می‌تواند همه چیز را دم دست خود ببیند.

از الگو تا عادت

آنطور که از مثال‌های ذکر شده توسط موراوک^{۶۰} در زمینه علم روباتیک بر می‌آید، فضای مجازی به عقیده فن عقل‌گرایان^{۶۱} معاصر به الگوها، یعنی مشخصه‌های تکرارپذیر معقولات و ممکنات خاص هر روزه، می‌پردازد. دیدگاه «بدن هویت»^{۶۲} که «مبتنی بر تعریف شخص انسان به مواد تشکیل دهنده بدن وی است» از نظر موراوک مردود است (موراوک، ۱۹۸۸، ص ۱۱۷). وی به تبعیت از وینرایده «الگو هویت»^{۶۳} را مطرح می‌کند. «ماده شخص انسان» در این دیدگاه عبارتست از «الگو و فرآیندی که در فکر و بدن انسان جریان دارد نه تشکیلاتی که عهده دار پشتیبانی از آن فرآیند است. اگر آن فرآیند محفوظ بماند، شخص انسان محفوظ است و غیر از آن، باقی چیزها اصل نیست» (موراوک، ۱۹۸۸). فن آوری رایانه به عنوان فنی در تکثیر، دخل و تصرف، و انتقال الگوها، ابزاری است که دخل و تصرف در ماده شخص انسان، خلق شخصیت‌های

۵۹ Cyborg identity

۶۰ Moravec

۶۱ Techno-rationalist

۶۲ Body-identity

۶۳ Pattern-identity

تازه، ظهور قوانین جدید، و انبساط هستی را امکانپذیر ساخته و همه ما یا لاقلاً خود جمعی ما را در خود فرو برده است.

نظریه پیچیدگی^{۶۴} از رهگذر کاوش ویژگی‌های دقیق اعداد و الگوریتم‌هایی که الگوهای ثابت و بی‌ثباتی از آن پدید می‌آید، ایده اصالت الگو را هرچه بیشتر تقویت می‌کند چنان‌که گویی در تمام این ویژگی‌ها، قوانین به شکل پیچیده آن اصالت دارد. در حالیکه چنین قوانینی در الگوریتم‌های بسیط پایه شکل‌گیری الگوها وجود ندارد. نمودارهای درختی مندلبورت و سایرین که الگوهای رایانه‌ای بی‌نهایت مکرر را به تصویر می‌کشد حد‌اعلای بکارگیری نظریه پیچیدگی است. پن رز^{۶۵} (۱۹۸۹)، جلمن^{۶۶} (۱۹۹۴) و سایرین این ویژگی‌های سری‌های عددی را به مفاهیم ثابت و بی‌ثباتی در طبیعت و نیز به نظریه کوانتوم ربط می‌دهند. به عقیده جلمن «از طریق تفکر راجع به مسایل بساطت و پیچیدگی به وجود روابطی بین آنها پی می‌بریم که تمامی پدیده‌های طبیعی را توضیح داده و رابطه بین ساده‌ترین و پیچیده‌ترین آنها را روشن می‌سازد» (جلمن، ۱۹۹۴، ص ۱۰). همچنین به نظر جنکز^{۶۷}، به کمک فیزیک کوانتوم و نظریه آشوب ازلی^{۶۸} انسان به کشف مجددی از «مفاهیم طبیعی از نظر زیبایی‌شناختی و معناشناختی» نایل می‌گردد: «هر چه یافته‌های ما از طریق این دو علم جدید بیشتر می‌شود، اتصال ما به جهانی بدیع و پر رمز و راز برای ما مکشوف‌تر می‌گردد» (جنکز، ۱۹۹۵، ص ۲۳)

با این وصف، از منظر پدیدارشناسی، مفهوم تکرار مسبوق به عادت^{۶۹} یا کار علمی^{۷۰} است. مطابق رویکرد تجربه‌گرایی، عادت مستلزم تکرار است (از قبیل عادت به موسیقی، یا یادگیری مهارت‌های تاییپی، نقاشی، یا ورزشی). اما طبق رویکرد پدیدارشناسی، عادت اعم از معنای متعارف آن و به معنای نفس‌فرآیند «مسلط شدن» است. انسان از رهگذر وجود انضمامی خود بر اعمال بسیاری تسلط پیدا می‌کند. ما عادات استفاده از یک

۶۴ Complexity theory

۶۵ Penrose

۶۶ Gell-Mann

۶۷ Jencks

۶۸ Chaos theory

۶۹ Practice

۷۰ Praxis

دستگاه رایانه را فرا می‌گیریم، نحوه استفاده از فلان نرم افزار رایانه ای را با مراجعه به توضیحات دفترچه راهنمای آن یاد می‌گیریم و در همان لحظه هزاران عادت مرتبط دیگری تحصیل می‌کنیم که در دفترچه راهنما اشاره ای به آن نشده است؛ و این مهارت ها وجه مشترک تمامی عادات و اعمال ما می‌گردد. هایدگر در کتاب هستی و زمان این دیدگاه پدیدار شناسانه خود را در «پراگماتا»^{۷۱} (واژه یونانی معادل «اشیاء») خلاصه می‌کند؛ «پراگماتا یعنی آنچه که یک شخص باید در مشغولیت (یعنی کار عملی) های خود انجام دهد» (هایدگر، ۱۹۶۲، صص ۶۷-۶۶). مادامیکه ما اشیاء را به منزله اشیاء تلقی کنیم، اشتغال ما به آنها بصورت عادی است. اگر فن آوری اطلاعات قبل از الگوها به عادات تعلق داشته باشد آنگاه عادات، هنجارها، و روش های آن، واقع در است. واکاست^{۷۲} مسایل به الگو به معنای رسیدن به کنه ارتباطات، ماده، طبیعت، یا وجود انضمامی نیست. خود واکاسته های الگوئی مفاهیم، به نوبه خود، قابل واکاست به عادت و برداشت^{۷۳} است. شناسایی هر یک از الگوها تنها یکی از ابعاد قضیه است، چرا که در بافت مشخصی از عادات معنا پیدا می‌کند. از این منظر، فن آوری رایانه نمی‌تواند امتیازی در پی بردن به کنه حیات، هوش، فضا، یا ارتباطات محسوب شود. بافت عاداتی که به ظهور فن آوری رایانه انجامیده است، یک بافت مشخصی است که به نوبه خود عادات مشخصی را ایجاب می‌کند، که متعلق به فرایندهای رایانه ای، منطق دو دویی، دخل و تصرف و برنامه ریزی به روش سمبلی است.

از بازنمایی تا آشکارسازی

باز نمایی یا واگویه از جمله مضامین اصلی مباحث فن آوری اطلاعات است. معماران ساختمان، مهندسین، طراحان، برنامه ریزها، متخصصین شبیه سازی و بازی های رایانه، و کارشناسان علوم جغرافیا در بازنمایی وضعیت و موقعیت موضوعات مطالعه خود از رایانه استفاده می‌کنند. به این منظور در سیستم های اطلاعات رایانه ای از پایگاه داده ای

^{۷۱} pragmata

^{۷۲} Reduction

^{۷۳} Interpretation

استفاده می شود که در آن داده های عددی و سایر داده های مناسب مبتنی بر یک سیستم هم آرا^{۷۴} ذخیره می شود و بر پایه قوانین ریاضیات و هندسه قابل دخل و تصرف است. بازنمایی موضوعات در فضای رایانه ای نوعاً مستلزم بکارگیری ایده تناظر^{۷۵} است. به عنوان مثال، رابطه تناظری بین سمبل ها و اشیاء از جمله مفاهیم اصلی مورد استفاده در عادت نقشه کشی است. در یکی از کتاب های معتبر مهندسی معماری آمده است که: «نقشه کش، مکان های مشخصی از ساختمان واقعی، نظیر خطوط پشت بام، گوشه ها، و ورودی های آن را تعیین موقعیت نموده و آن را روی کاغذ رسم خود «منطبق» می سازد. در اینجا یک تناظر یک به یک بین واقعیت و واگویه آن بر روی کاغذ رسم، و بالعکس، وجود دارد» (مارس و استیدمن،^{۷۶} ۱۹۷۱، ص ۱۳). در نقشه کشی های دقیق، و در مدل های CAD^{۷۷}، نقاط و خطوط مدل طراحی شده در فضای دکارتی متناظر گوشه ها و لبه های شیئی در فضای فیزیکی است. فایده مسلم استفاده از این رویکرد در نقشه کشی (یعنی رویکرد توجه به رابطه تناظر) قابلیت تکثیر نتایج آن است؛ به نحوی که یک نقشه کش در زمان های مختلف و در موقعیت های متفاوت می تواند با بکارگیری یک مجموعه روش ها و فنون تکراری از تجربه خود استفاده کند. عمده مباحث واقعیت مجازی^{۷۸} بر این فرض مبتنی است که با استفاده از هم آرایه های مکانی می توان بین جهان معمول و جهان های مهندسی قابل تعریف رابطه تناظر برقرار ساخت و براحتی تعامل با فضای فیزیکی، به تعامل با فضاهاى مجازى نیز پرداخت.

هایدگر در هستی و زمان، در توضیح رابطه تناظر به مفهوم حقیقت متوسل می شود. قبل از اینکه بتوانیم بین یک چیز و یک امر تناظری تشخیص دهیم لازم است تا ابتدا یک میل یا یک گرایش بین آن چیز و آن امر وجود داشته باشد. اشیاء آزاد هستند که خود را آشکار کنند (کاکلمان، ۱۹۸۵، ص ۲۷). به عقیده هایدگر چنین معنایی از آشکارسازی در معنای قدیمی واژه یونانی «aletheia» (معادل حقیقت) به چشم می خورد. هایدگر در

۷۴ Co-ordinate

۷۵ Correspondence

۷۶ March and Steadman,

۷۷ Computer-aided design

۷۸ Virtual reality

«پیدایش هنر»^{۷۹} (۱۹۷۱) یک معبد یونانی را مثال می‌زند. مطابق رویکرد متعارف، باید گفت که در وهله اول بافتی از مردم، اشجار و سایر مشخصه‌های توپوگرافی وجود دارد و ایشان فضای مناسبی را برای ساخت یک معبد در نظر می‌گیرند (کاکلمان، ۱۹۸۵، ص ۱۴۳). و پس از آن است که در یک مقطع زمانی مشخص، ساختمانی به نام معبد به مشخصه‌های توپوگرافی اضافه می‌شود. اما اگر ماهیت آشکارسازی معبد (به عنوان یک شیء) را در نظر بگیریم (یعنی توجه به «نقش حقیقت» در ارتباط با معبد) باید بگوییم که رابطه محیط / مصنوع از آن طرف است. به عقیده هایدگر، معبد در وهله اول موجود است و همراه با آشکارسازی خود «جهان پیرامون خود را» آشکار می‌کند. ساختمان معبد، به سهم خود، به محیط فیزیکی (یعنی زمین) پیرامون خود وجود می‌بخشد (و بعدی از ابعاد آن را آشکار می‌سازد) و هویتی برای افراد استفاده‌کننده از آن تعریف می‌کند (یعنی دورنمایی از خود ایشان در اختیار می‌دهد). فیزیک معبد، در ابعاد مختلف آن، آشکار کننده محدوده فیزیک فلان درخت و فیزیک فلان اقیانوس است. به عبارتی، معبد به بسیاری از صفات درخت و اقیانوس وجهه تعیینی می‌بخشد. ستون‌های معبد جلوی پرتوی خورشید سایه می‌کند و از این طریق محدودیت‌های آن را آشکار می‌سازد. به همین شکل، فیزیک یک پل آشکار کننده وجود و مشخصه‌های کرانه‌های رودخانه‌ای است که آن پل روی آن قرار دارد؛ و هم زمان ما را متوجه جاری بودن آب رودخانه می‌سازد.

رویکرد متعارف راجع به مدل‌های رایانه‌ای، نظیر انواع نرم افزارهای CAD در نقشه‌کشی ساختمان، آن است که این مدل‌ها همانند دستورالعملهایی که نقشه‌کش به بنای ساختمان می‌دهد، عیناً اطلاعاتی راجع به مواد و مصالح، اندازه‌ها و نیز محاسبات مکانی در اختیار قرار می‌دهد. به عبارتی، این رویکرد قائل است که رابطه تناظر بین نرم افزار و کاربر از طرف نرم افزار به کاربر تعریف می‌شود. در حالیکه از منظر پدیدارشناسی، نقطه شروع، فعل است. هر کاربری عادات مشخصی دارد که متناسب با این عادات از نرم

^{۷۹} The origin of the work of art

افزارهای مربوطه بهره می برد. بر این اساس، یک نرم افزار رایانه ای و نتایج حاصل از بکارگیری آن به مثابه یک نسخه پیشرفته تر از فعل عادی کاربرد آن است؛ به این نحو که یک نرم افزار وضوح هر چه بیشتری به ابعاد افعال عادی کاربرد آن می بخشد. و این ویژگی نه مختص فقط به نرم افزارهای رایانه ای امروزی بلکه ویژگی تمامی محاسبات معمول در همه زمان ها بوده است.

از آرمان شهر تا نه هنوز

به نظر می رسد که صاحب نظران فن آوری اطلاعات مجذوب فضای مجازی شده و متوقع ظهور جوامع کاملاً دیجیتالی هستند و قائل به اصالت کل نگری در تطبیق نظام های جاندار و غیرجاندار بوده و معتقد به وحدت حیات و ممات هستند. پر مدعاترین روایتی که در این ارتباط وجود دارد، هر چیزی را معطوف فقط به گذشت زمان تحقق پذیر می داند. ایده آرمان شهر در حال حاضر به صورت پیش بینی های گزافی مبنی بر امکان تحقق هر چیز تجلی یافته است به نحوی که در یک مقاله آمده است که: «ظرف مدت ده سال آینده افراد قادر خواهند بود تا سفرهای مجازی کاملاً واقعی به کشورهای دیگر، یا حتی سایر جهان ها، داشته باشند» (لمونیک^{۸۰}، ۱۹۹۵، ص ۶۵). رینگلد در توضیح خود راجع به واقعیت مجازی، به جای ارائه هیچ راهکاری در خصوص رفع محدودیت های ابزارهای رایانه ای، بی مقدمه به آنچه وی آن را مشخصه های کلیدی فن آوری رایانه می داند پرداخته و می گوید «در آینده، انسان جهت تکثیر تجربه های خود اجبار کمتری به استفاده از فن آوری های جدید خواهد داشت. و در این ارتباط، رایانه قدرتمندترین و ارزان ترین فن آوری است که به راحتی اجازه می دهد تا برای همه افراد تجربه مجاز به صرفه تر بوده و واقعی تر جلوه کند» (رینگلد، ۱۹۹۳، ص ۱۷). راجع به آینده ای که رینگلد در مطلب ۱۹۹۳ خود تحت عنوان دستاوردهای قریب الوقوع شرکت های فعال در فضای واقعیت مجازی پیش بینی می کند (تحقق دسترسی عیناً واقعی به فضای مجازی) باید گفت که منظور از این قریب الوقوع، قطعاً، دهسال نبوده است. و اساساً

۸۰ Lemonick

چنین آرمان شهر طلبی هایی هر زمان که مطرح شود، شروع فن آوری آرمان ساز مد نظر خود را از آن پس می داند.

مبحث انتظار در پدیدارشناسی هایدگر نیز مطرح است. در پدیدارشناسی هایدگر، پیش‌پیش بینی ای^{۸۱} وجود دارد که ما با آن وارد چرخه تفسیر^{۸۲} (چرخه هرمنوتیک) می شویم. مضافاً به اینکه، در خصوص انتظارات، «نه هنوز» بصورت محقق وجود دارد که دال بر عدم تحقق انتظارات در هر زمانی است که هنوز انتظارات تحقق نیافته است. فرض کنیم حواس ما از اشتغالات خود در جهان موجود منقطع شود، آنگاه ما بیانی هستیم از آرزوها و انتظارات خود؛ در این لحظه، دل مشغولی تبدیل می شود به انتظارات و آرزوهایی که هنوز تحقق نیافته است. در این لحظه، «نه هنوز» در رابطه با آنچه ما آن را «زمان» و «آینده» می نامیم (و به اشکال مختلفی نظیر احساس ناراحتی، نقص، اضطراب و ترس تجلی می یابد) تحقق پیدا می کند. (به نظر هایدگر، بهترین مثال برای «نه هنوز»، انتظار مرگ است، وضعیتی که وجود در آن متوقف می شود)

همچنین، «نه هنوز» متضمن معنای زمان، یا دست کم، گذشت زمان در خود است. دیدگاه هایدگر در این عبارت از کتاب هستی و زمان که در آن خلاصه وار به توضیح گذشت زمان می پردازد، به روشنی مشخص است: «در استعمال واژه شناختی از این اصطلاح، لازم است تا از تمام آن معانی «آینده»، «گذشته»، و «حالی» که مفهوم متعارف زمان بر ما تحمیل می کند، فاصله بگیریم.»

برداشت ذهنی^{۸۳}، عینی^{۸۴}، کامن^{۸۵} یا فراتجربی^{۸۶} از مفهوم زمان نیز جز در چنین فضایی صحیح نخواهد بود. اما تا آنجا که شناخت دازاین از خود تقریباً و عمدتاً، بدلی باشد می توانیم برداشت متعارف از زمان را یک پدیده اصیل فرض کنیم، اصالتی که می دانیم اشتقاق است» (هایدگر، ۱۹۶۲، ص ۳۷۴). مفهوم گذشت زمان، ارتباطی به مبحث

۸۱ Fore-projection

۸۲ Circle of interpretation

۸۳ Subjective

۸۴ Objective

۸۵ Immanent

۸۶ Transcendent

تجربه های شخصی یا ذهنی یا مقوله شناخت موضوعی نفس زمان ندارد. مفهوم گذشت زمان در مقوله برداشت های روان شناختی از زمانمندی و در مبحث سنجش زمان مطرح است. زمانمندی^{۸۷} امری هستی شناختی است و هستی دازاین فارغ از آن قابل تفسیر نیست. هستی دازاین هستی رو به پیش، هستی فراروند و آن جایی، هستی برون خویش و از خود در شونده^{۸۸} است. برون خویشی حالت زمانمندی است و گذشته، حال و آینده افق های برون خویشی اند. هیچ موجودی جز انسان، آینده مند نیست. مقصود از آینده لحظه های بعد نیست و گذشته نیز صرفاً لحظه های قبل نیست. چنین گذشته و آینده ای جز توالی «اکنون»ها نیست. تنها دازاین دارای گذشته، حال و آینده است. گذشته، حال و آینده سه حالت برون خویشی است و تنها انسان، برون خویش است. موجودات دیگر فرو بسته اند و فرو افتاده در حال می مانند، مگر زمانمندی دازاین آنها را زمانی کند. از این برون خویشی است که دازاین، واقع بودگی را در می یابد. او خود را در افتاده و افکنده در اوضاعی می یابد که خود در انتخاب آن هیچ دخالتی نداشته است. افکنده گی، واقع بودگی دازاین است. حال و گذشته حاضر یا واقع بودگی، جبر یا به تعبیر هایدگر، افکنده گی را بر دازاین آشکار می سازد، اما افق آینده، به عنوان اصیل ترین امکان، برون خویشی و فراروندگی آزادی دازاین را بر وی منکشف می نماید. (جمادی، ۱۳۸۵، صص ۵۱۳-۱۷)

از منظر هایدگر، مفهوم «آینده» بنایی است که برای جا گرفتن «نه هنوز» ایجاد

^{۸۷} Temporality

؛ هایدگر در فصل پنجم از بخش دوم کتاب هستی و زمان با عنوان «زمانمندی و تاریخیت»، در ضمن بیش از دویست صفحه، سلسله مطالبی را بسط می دهد که از طرح پرسش مجدد درباره معنای هستی آغاز و با تأکید بر این که ساختار وجودی - هستی شناختی تمامیت دازاین بر بنیاد زمانمندی است و پرسش هایی که به دنبال آن مطرح می گردد، تمام می شود. هم چنین باید یاد آور شد که در زبان آلمانی برای تاریخ دو کلمه همان تاریخ به مفهوم رایج است، یعنی گزارش وقایع گذشته، و مورخ «Historie» به نظر هایدگر «Geschichte» و «Historie» وجود دارد: «را می توان ماجرا یا آنچه در جریان است، تعریف کرد. تاریخ به این معنا به واقع بودگی مربوط است که از «Geschichte» نیز وقایع نگار است. اما راجع (temporality) «Zeitlichkeit» حالت هستی شناختی دازاین ریشه می گیرد. در این معناست که تاریخ مندی دازاین خود به زمانمندی در دیدگاه هایدگر، از منظر هستی شناسی ارزشی چندانی ندارد (جمادی: ۵۱۴) «Historie» می گردد. لازم به توضیح است که تاریخ در معنای

^{۸۸} EK-static

می شود. به عبارتی، آنچه به آینده شکل می دهد، به موقعیت بستگی دارد. «آینده آرمان شهرهای آینده»ی بسیاری وجود خواهد داشت که تجدید ساختاری از گذشته خود بوده و در بردارنده قول های عمل نشده فن آوری اطلاعات در خود خواهد بود. گذشته، بنایی است که بسیاری از پدیده ها را توضیح می دهد؛ بنایی شامل یادها، برآوردها، فرض ها، پیش فرض ها، آراء، و سابقه هر آنچه تا به حال تجربه شده است. از جمله اصطلاحاتی که

هایدگر در اشاره به این ویژگی گذشت زمان از آن استفاده می کند «اصالت» است. مفهوم «چیز» اصیل تر از مفهوم «موضوع» است، اشتغال صرف اصیل تر از تحلیل نظری انتزاعی است، و گذشت زمان اصیل تر از زمان است. منظور هایدگر از این اصالت، اصالت زمانی نیست، هر چند می توانیم بنا را بر آن بگیریم. اما اصیل تر از توالی زمانی، تقدم و تاخر دیگری نیز قابل تصور است. به نظر دریفوس، برداشت هایدگر در استعمال «اصالت»، ناظر به مستقیم ترین و آشکارترین برخورد ما با چیزهاست. همچنین، اگر فهم نسبتاً کامل تر، دقیق تر و منسجم تر باشد، اصالت بیشتری دارد (دریفوس، ۱۹۹۰، ص ۲۰۰).

دریفوس ویژگی های فهم به عنوان فرافکنی بر امکان و عالمیت که دازاین را به خودش منعکس می نماید و یا به زبان دیگر از طریق آن دازاین خود را تعیین می بخشد، را

در قالب جدولی (بر مبنای فهم دارای اصالت و فاقد اصالت) تنظیم نموده

است (خالقی، ۱۳۸۵، ص ۱۸۳)

<p>۴ گم شدن در عالم: مانند رفتن به سراغ فرهنگ های دیگر برای دستیابی به «خود» بهتر (تمایل به بودایی شدن نزد غربیان). و یا همه چیز دانی به معنای تلاش برای یاد گرفتن همه چیز که شاید از این طریق بتوان به «خود»ی بهتر دست یافت.</p>	<p>غیرخالص</p>	<p>غیر اصیل «فرافکنی به سمت عالم»</p>	<p>فهم</p>
<p>۴ گم شدن در خود: که در آن شخص به موشکافی های روانکاوانه برای دستیابی به «خود» بهتر</p>	<p>خالص</p>		

می پردازد (مانند تیپ‌شناسی)		
وقتی است که انسان همان کاری را که در روزمرگی و توسط «آنها» به او تحمیل شده را به راحتی انجام داده و فکر کند که «خود» آن را انتخاب کرده (یا به زبان هایدگر انگار در جای خودش است و احساس در خانه بودن بنماید (at home))		
وقتی است که دازاین درگیر اضطراب آگریستانسیالی می‌شود. در این حالت نه عالم برایش معنا دارد و نه قادر است که هیچ کاری انجام دهد اگر در این حالت بماند. این یک فهم غیراصیل است.	غیرخالص	اصیل «فرافکنی به سمت دازاین»
این است که دازاین به اصلی‌ترین امکانش، یعنی مرگ برگشته و از این طریق از روزمرگی خارج شود.	خالص	

در خصوص برداشت هایدگر از گذشت زمان مشاهده می‌کنیم که این برداشت نسبت به برداشت متعارف از زمان هم خوانی روشن تری با صحنه‌های عملی روزمره دارد.

رویکرد پدیدارشناسی مبتنی بر «نه- هنوز»، توصیف ناپذیرهای راجع به «اضطراب» یا دلشوره را نیز تبیین می‌کند (هایدگر، ۱۹۶۲، ص ۶۷). به عقیده هایدگر، اضطراب بعد توصیف ناپذیر رابطه بین دازاین و وجود است. برای اضطراب، بعضاً ناراحتی هم عنوان می‌شود. اضطراب، گرایش دازاین به فکر کردن و نیافتن، و به قول هایدگر، گرایش به «در خانه نماندن» است: «آنچه اضطراب، مضطرب آن است نفس وجود انضمامی است» (هایدگر، ۱۹۶۲، ص ۲۳۲). از این زوایه که نگاه کنیم، عادات هر روزه خود را ما سامان می‌دهیم تا این اضطراب اصیل را کتمان کنیم؛ و به بیان دیگر، هدف ما از سامان‌دهی عادات روزمره خود آن است که وانمود کنیم که همه چیز برای ما در راحت و آسایش است. اما به رغم اینکه با توسل به قرائت‌های تکنولوژیک سعی می‌کنیم تا گرایش اصیل خود به اضطراب یا دلشوره را از رهگذر مانور دادن روی مباحث گسترش‌فزاینده شبکه‌های رایانه‌ای و تحت لوای مدعای محدودیت ناپذیری فضاهای مجازی مکتوم نماییم، اما

باید گفت که نمی‌توانیم. به عقیده هایدگر، نفس همین اشتغالات جز سایه ای هرچند کم رنگ از همان گرایش اصیل به اضطراب نیست، اصلتی که ریشه در غیر از این مباحث دارد. رویکرد متعارف، فن آوری رایانه را برای ما مرموز جلوه می‌دهد، در حالیکه پراگماتیسم هایدگر قبل از اقدام به بناسازی آینده دیجیتال، ما را متوجه انگیزه بکارگیری این فن آوری می‌سازد.

نتیجه‌گیری

در این جستار نشان داده شد که چگونه برخی از مفاهیم کلیدی در گفتمان تکنولوژی اطلاعات همچون هویت، نزدیکی، اجتماع، تجسد زدایی، الگو، بازنمایی و آرمان شهر، در چارچوب رویکرد پدیدارشناسانه هایدگر، به مقولاتی عملی و هر روزه همچون دازاین، دل مشغولی، بودن - با، جسمانیت، عادت، آشکارسازی و نه - هنوز مبدل می‌گردد. آنچنان که پیشتر رفت، به نظر می‌آید فضای تئوریک تکنولوژی اطلاعات، کمتر از عقلانیت اندیشه‌های شارحان معاصر هوش مصنوعی تأثیر پذیرفته است و اساساً تحت تأثیر نوعی رمانتیسم است. امروزه، شرایط و آیین مسلط، نوعی رمانتیسم می‌باشد که بر سوژ کتیوتیه ارتکاز یافته است؛ ادعای طرح یک تفسیر نوین متافیزیکی از مفهوم نزدیکی، احیای مجدد مفهوم اجتماع در پرتو رویایی جامعه شناختی، تخفیف جسمانیت بواسطه محدودیت‌های تحمیل کننده‌اش در شرایط تکوین یافته جدید، دعوی الگوپردازی جامع و واحد از نظریه آشوب ازلی، بازنمایی جهانی عینی و ادعای تعالی نامتناهی از مسیر تکنولوژی‌های فضای مجازی و نهایتاً اراده معطوف به آینده‌ای بهتر، منصفانه تر و دموکراتیک، از جمله دعاوی و مدعیات رویکرد رمانتیسم در حوزه توسعه فضای مجازی است. در چنین شرایطی است که برخی نویسندگان مشخصی، از رایانه به مثابه منادی و پیامبر عصر پسامدرن یاد نموده‌اند که البته این رویکرد [انگار متافیزیک سازی بر بنیاد فضای سایبر]، در تضاد و تقابل با نگره‌های رادیکال ضد متافیزیکی مارتین هایدگر است؛ خاصه آنجا که رمانتیسم خود را در باز تولید متافیزیک سوژه محور موفق می‌یابد. تارکل در قالب رمانتیسم اصلاح شده‌اش، بر این نکته پای می‌فشرد که اساساً

چشم‌انداز مدرن و نوگرایانه کلاسیک از هوش مصنوعی، اتافی برای یک انسان پسانوگرای رمانتیک بنا نموده است (تارکل، ۱۹۹۵، ص ۶۳). واقعیت آنست که فناوری اطلاعات برای برخی، نوعی نشان دادن یک قله اوج یا گذار به عصری جدید است که به خودی خود، به آشکارگی ماهیت فناوری و تفکر تکنولوژیک قابل ارجاع است. هایدگر معتقد است در متافیزیک در باب ماهیت آنچه هست تأمل می‌شود و تصمیمی نیز درباره ماهیت حقیقت اتخاذ می‌شود. متافیزیک بنیان عصری را پی‌می‌ریزد، یعنی از رهگذر تفسیر خاص آنچه هست و از رهگذر فهم خاص حقیقت، پایه‌ای برای آن عصر تدارک می‌یابد که [آن عصر] بر مبنای آن ذاتاً شکل می‌گیرد. این پایه بر تمامی پدیده‌هایی که وجه ممیزه آن عصراند، تسلط دارد. [با این وصف] نباید تکنولوژی را به غلط، صرف کاربرد علمی علوم فیزیکی ریاضی مدرک متصور شویم. تکنولوژی ماشینی تا به حال بارزترین تحقق برونی ماهیت تکنولوژی مدرن بوده است که با ماهیت متافیزیک مدرن یکی است (هایدگر، ۱۳۷۵، ص ۱)

هایدگر در بخشی زیاد از نوآورهای زبان شناختی‌اش، بیشتر در تلاش است تا در این تغییرات، ماهیت هستی را برملا سازد که به واسطه آن در باب ماهیت تکنولوژی دلالت‌گری کرده باشد. از نظر هایدگر آشکارگی هستی سرتاسر خویش را فرامی‌گیرد، به گونه‌ای که عاملیت^{۸۹} آن، تحت پوشش تکنولوژی اختفاء می‌یابد. آنچه که به هستی [هم‌اکنون] شناخته می‌شود، جز اموری بیان‌ناشدنی، مبهم و تهی که فاقد زمینه علی‌اند، چیزی نمی‌باشد. به نظر می‌رسد برای آنکه شناخت‌شناسی فضای سایبر در دام چاله‌های متافیزیک، گرفتار نوعی رمانتیسم نگردد باید در قالب نظامی از سازه‌های شناختی، هویت معنایی پیدا کند که مبتنی است بر یک فهم عملی و هر روزه و پدیدارشناسی هایدگر این امکان را فراهم ساخته است.

منابع فارسی

- احمدی، بابک (۱۳۷۷)، هایدگرو پرسش بنیادین، تهران: نشر مرکز.
- استوپ، آنتونی (۱۳۸۲)، ناخودآگاه، شیوا رویگران، تهران: نشر مرکز.
- پیرکلرو، ژان (۱۳۸۵)، واژگان لکان، کرامت موللی، تهران: نشر نی.
- جمادی، سیاوش (۱۳۸۵)، زمینه و زمانه پدیدارشناسی، تهران: نشر شمشاد.
- خاتمی، محمود (۱۳۷۹)، جهان در اندیشه هیدگر، تهران: مؤسسه فرهنگی دانش و اندیشه معاصر.
- خالقی، احمد (۱۳۸۵)، قدرت، زبان، زندگی روزمره، تهران: نشر گام نو.
- کاکلمانس، جوزف جی (۱۳۸۰)، مارتین هایدگر، موسی دیباج، تهران: انتشارات حکمت.
- گیدنز، آنتونی (۱۳۸۳)، تجدد و تشخیص، ناصر موفقیان، تهران: نشر نی.
- مک کواری، جان (۱۳۷۶)، مارتین هایدگر، محمدسعید حنایی کاشانی، تهران: نشر گروس.
- هایدگر، مارتین (۱۳۸۳)، درآمد وجود و زمان، منوچهر اسدی، تهران: نشر پرسش.
- هایدگر، مارتین (۱۳۷۵)، عصر تصویر جهان، یوسف ابادری، فصلنامه ارغنون، شماره ۱۱ و ۱۲.

Bloch, E. (۱۹۸۶), *The Principle of Hope*, (translated by Plaice, N., Plaice, S. and Knight, P.), Basil

Blackwell, Oxford.

Coyne, R.D. (۱۹۹۵), *Designing Information Technology in the Postmodern Age: From Method to Metaphor*, MIT Press, Cambridge, MA.

Coyne, R.D. (۱۹۹۹), *Technoromanticism: Digital Narrative, Holism and the Romance of the Real*, MIT Press, Cambridge, MA, forthcoming.

Coyne, R.D., McLaughlin, S. and Newton, S. (۱۹۹۶b), "Information technology and praxis: a survey of computers in design practice", *Environment and Planning B: Planning and Design*, Vol. ۲۳, pp. ۵۱۵-۵۱.

Coyne, R.D., Sudweeks, F. and Haynes, D. (۱۹۹۶a), "Who needs the Internet? Computer-mediated communication in design firms", *Environment and Planning B: Planning and Design*, Vol. ۲۳, pp. ۷۴۹-۷۰.

Đery, M. (۱۹۹۶), *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*, Hodder & Stoughton, London.

Đreyfus, H.L. (۱۹۹۰), *Being-in-the-World: A Commentary on Heidegger's Being and Time Division I*. MIT Press, Cambridge, MA.

- Freud, S. (۱۹۹۰), "The 'uncanny'", in Dickson, A. (Ed.), *The Penguin Freud Library, Vol. ۱۴: Art and Literature*, Penguin, Harmondsworth, pp. ۳۳۰-۶ (first published in German in ۱۹۱۹).
- Fromm, E. (۱۹۵۶), *The Sane Society*, Routledge and Kegan Paul, London.
- Gell-Mann, M. (۱۹۹۴), *The Quark and the Jaguar: Adventures in the Simple and the Complex*, Abacus, London.
- Giddens, A. (۱۹۹۰), *The Consequences of Modernity*, Polity Press, Cambridge.
- Giddens, A. (۱۹۹۲), *The Transformation of Intimacy: Sexuality, Love and Eroticism in Modern Societies*, Polity Press, Cambridge.
- Haraway, D.J. (۱۹۹۱), *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Fab, London.
- Heidegger, M. (۱۹۶۲), *Being and Time*, translated by Macquarrie, J. and Robinson, E. SCM Press, London.
- Heidegger, M. (۱۹۷۱), "The origin of the work of art", in Heidegger, M. (Ed.), *Poetry, Language, Thought*, translated by Hofstadter, A., Harper & Row, New York, pp. ۱۵-۸۷.
- Jencks, C. (۱۹۹۵), *The Architecture of the Jumping Universe: A Polemic: How Complexity Science Is Changing Architecture and Culture*, Academy Editions, London.
- Kockelmans, J.J. (۱۹۸۵), *Heidegger in Art and Art Works*, Martinus Nijhoff, Dordrecht.
- Lakoff, G. and Johnson, M. (۱۹۸۰), *Metaphors We Live By*, University of Chicago Press, Chicago, IL.
- Lemonick, M.D. (۱۹۹۵), "Future tech is now", *Time Australia*, July ۱۷, Vol. ۲۸, pp. ۴۴-۷۳.
- March, L. and Steadman, P. (۱۹۷۱), *The Geometry of Environment: An Introduction to Spatial Organisation in Design*, RIBA, London.
- Moravec, H. (۱۹۸۸), *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*, Harvard University Press, Cambridge, MA.
- Negroponte, N. (۱۹۹۵), *Being Digital*, Hodder & Stoughton, London.
- Paulos, E. and Canny, J. (۱۹۹۷), "Ubiquitous tele-embodiment: applications and implications", *International Journal of Human-Computer Studies*, Vol. ۴۶, pp. ۸۶۱-۷۷.

- Pearce, M. (۱۹۹۵), "From urb to bit", Architectural Design Profile No. ۱۱۸: Architects in Cyberspace, Vol. ۷, Academy Edition, London.
- Penrose, R. (۱۹۸۹), The Emperor's New Mind: Concerning Computers, Minds, and the Laws of Physics, Vintage, London.
- Poster, M. (۱۹۹۵), "Postmodern virtualities", in Featherstone, M. and Burrows, R. (Eds), Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment, Sage, London, pp. ۷۹-۹۵.
- Rheingold, H. (۱۹۹۳), The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier, Addison Wesley, Reading, MA.
- Rushkoff, D. (۱۹۹۵), Cyberia: Life in the Trenches of Hyperspace, HarperCollins, London.
- Solaiyappan, M., Poston, T., Heng, P.A., McVeigh, E.R., Guttman, M.A. and Zerhouni, E.A. (۱۹۹۶), "Interactive visualization for rapid noninvasive cardiac assessment", IEEE Computer, Vol. ۲۹ No. ۱, pp. ۵۵-۶۲.
- Stefik, M. (Ed.) (۱۹۹۶), Internet Dreams: Archetypes, Myths, and Metaphors, MIT Press, Cambridge, MA.
- Turkle, S. (۱۹۷۹), Psychoanalytic Politics: Freud's French Revolution, Burnett Books, London.
- Turkle, S. (۱۹۹۵), Life on the Screen: Idein the Age of the Internet, Weidenfeld and Nicolson, London.
- Whitley, E.A. (۱۹۹۷), "In cyberspace all they see is your words: a review of the relationship between body, behaviour and identity drawn from the sociology of knowledge", Information Technology & People, Vol. ۱۰ No. ۲, pp. ۱۴۷-۶۳.
- Wiener, N. (۱۹۵۰), The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society, Houghton Mifflin, Boston, MA.
- Zizek, S. (۱۹۹۳), Tarrying with the Negative: Kant, Hegel, and the Critique of Ideology, Duke University Press, Durham.