المجلة الدولية للإتصال الإجتماعي
جامعة عبد الحميد بن باديس- مستغانم
ISSN: 2437 – 1181
EISSN: 2710-8139

المجلد 09 / العدد 02 (2022)، ص 42 – ص 51

فلسفة الواقع الافتراضي، من الكائن الطيني إلى الشبكة الديكارتية

Virtual world's philosophy, between Golem and Cartesian networks

عزوز وهيبة حنان*

جامعة وهران، أحمد بن بلة 1، (الجزائر)، azzouz.777@hotmail.com

تاريخ الاستلام: 2020/10/03 تاريخ القبول: 2021/11/27 تاريخ النشر: 2022/06/30

DOI : 10.53284/2120-009-002-020

الملخص

يسلط المقال الضوء على مرحلة من مراحل الوجود الإنساني، فَرضت على الإنسان الحديث التخلي عن جسده والعيش بجسد آخر متغير وديناميكي، قابل للزوال والاختيار، جسد متلاشي وافتراضي أعاد فكرة الكائن الطيني، فكرة ارتبطت بالفلسفة الغنوسطية التي اعتبرت الجسد سجن الروح، إذ يتطرق المقال إلى ما سمي بالغنوسطية الجديدة أين يكون الجسد فان دون الفكر في الشبكة الديكارتية العالمية، ذلك أن الوجود بالفكر طغى على الوجود المادي، وطرح فكرة الكودجيتو حيث يوجد الإنسان في الأنترنت أين يوجد تفكيره. كما يقارب المقال الانغماس الحواسي بفلسفة الإدراك، فإذا كانت الحواس غير كافية لمعرفة الحقيقة، فالعالم الافتراضي يخيل للمستخدم أنه حقيقي بالرغم من أنه مصطنع لا علاقة له بالواقع، عالم مثل أفلاطوني جعل من الأفراد والأشياء والعلاقات منسوخة تقنيا، منتجا ازدواجية الوجود، إذ يجد الإنسان نفسه موجودا بنسخته الرقمية، مما أدى إلى اغترابه، فكرة هيجيلية طرحت قبل ظهور الأنترنت بعصور.

كلمات مفتاحية: الاغتراب، الأنترنت، الكائن الطيني، الواقع الافتراضي، فلسفة الويب.

Abstract:

The article enlightens philosophy of virtual space, a world with incredible changes in way of life and relations. Virtual identity, as neo Gnosticism's idea engendered inevitable effects on the user, changing his way of thinking, reacting and interacting with himself, a new version of alienation, this concept of Hegel's philosophy, old phenomenon takes a new form under interactive web area, which made construction, exposition and creation of self on platforms, it brought double existence, between reality and virtual reality. Technologies create by immersion another Plato's Cave world, this existence with the soul pushes on the reconsideration of the Golem idea, new peoples without their physical body will interact in the Cartesian network.

Keywords: alienation, Golem, internet, virtual space, web philosophy.

*المؤلف المرسل

1. مقدمة:

مع انتهاء عهد التلفزة واختفاء مفهوم الجمهور وتلاشي المستخدم السلبي الذي يستقبل أمام الشاشات دون أي رد فعل، دخل المجتمع عصر الويب التفاعلي، وانتقل الأفراد إلى العيش داخل الشاشات وإلى الانغماس في واقع بديل يحاكي كل ما يعرفه الواقع التقليدي من محيط خارجي وعلاقات اجتماعية، فلسفة جديدة جرّت في طياتها إعادة النظر في فلسفات قديمة لم يعش أصحابها عهد الأنترنت ولا حتى عهد التلفزة، بالرغم من ذلك، اقتربت أفكارهم من حقيقة الواقع الافتراضي ومن خصائصه الجديدة المتمثلة في حضور الفكر دون الجسد وطغيان الخيال على الحقيقة وازدواجية الحضور، **فما خصائص الوجود الجديد الذي فرضه الواقع الافتراضي؟ وما أهم الأفكار الفلسفية التي أعادها إلى الطرح؟**

يهدف البحث إلى الإحاطة بمفهوم الواقع الافتراضي، عالم بديل فرض نفسه ضمن حياة الإنسان وأثر على علاقاته، ليكون الأفراد في المجتمع بالرغم من اختلاف وتفاوت اهتماماتهم بالانغماس وتعدد استخداماتهم للتكنولوجيات متعرضين لهذا الواقع الذي غزى كل ميادين حياتهم.

كما يهدف البحث إلى إلقاء الضوء على مرحلة جديدة من الوجود الإنساني، ظهر من خلالها الكائن الطيني الذي شُبه بالجسد الآلي المحاكي للجسد الإنساني، ليختفي فيما بعد نحو الوجود بالفكر فقط في عهد الكائن الطيني الافتراضي.من تم، تحاول الورقة البحثية إسقاط بعض الأفكار الفلسفية على الواقع الافتراضي الذي خلق أفكارا جديدة، بمثابة مقارنة بين الواقع التقليدي بخصائصه المختلفة في الوجود، التفكير والتعامل، والواقع البديل المحاكي لهذه الخصائص بطريقة تقنية، تخيل للمستخدم بأنه حقيقة، إذ يتفاعل ويعيش دون أية قيود، لذلك، فلا يخفى على أحد درجة تعلق الأفراد بالتطبيقات والوسائل التكنولوجية والوسائط التفاعلية، حيث يلجون يوميا إلى عدد ضخم من المواقع التفاعلية ومنصات المحاكاة بشتى أنواعها.

وتكمن أهمية البحث في إخراج الواقع الافتراضي من الشق التقني المحض إلى الشق العلائقي الإنساني، فبالرغم من اعتباره محاكاة تقنية متعلقة بالإعلام الآلي، إنه مرتكز على محاكاة العلاقات الاجتماعية والإنسانية، ومفعل بشبكة أفراد عالميين متفاعلين فيما بينهم، فلسفة ونمط استخدام جديد، جعلا من الضروري التفكير والبحث في هذا الواقع ضمن حقول أخرى تتعدى الجانب التقني والبرمجة.

كما تظهر أهمية البحث في أنه يمثل تلاقي الفلسفة مع هذا الواقع الجديد الذي جاء بمعاني وبمعايير قد تنبأ لها الفلاسفة القدماء، وإن هذا النوع من البحوث قد يفتح المجال لتنبؤات أخرى متعلقة بأنواع مختلفة من الوجود قد تفرضها التطورات المستقبلية.

ومن أجل الإجابة على الإشكالية، قسمت الورقة البحثية إلى محورين، بدءا بالمحور الأول الذي حاولنا من خلاله الإحاطة بماهية الواقع الافتراضي وبخصائصه التي أعادت تمحور أفكار جوهرية في الفلسفة مثل ما جاءت به الغنوسطية حول الجسد، وتنبؤات السيبرناطيقا حول الكائن الطيني، أما المحور الثاني فخصص لمقاربة بعض الأفكار الفلسفية بفلسفة الواقع الافتراضي، من أهمها حقيقة الوجود والشك في الجسد المادي، وبعد الخيال عن الحقيقة، أفكار وجدت سياقا جديدا مع انتقال الأفراد إلى العيش ضمن واقع بديل خلق معاني أخرى للوجود، حيث أصبحت الأنترنت تسمى بالشبكة الديكارتية وبعالم المثل الرقمي.

2.الواقع الافتراضي، نحو فلسفة جديدة

1.2. ماهية الواقع الافتراضي

تعتبر الفلسفة مهد كلمة الافتراضية، حيث أُستعمل لفظ (virtualis) لأول مرة في العصور الوسطى لترجمة المفهوم الأرسطي للقوة (dunamis) فعند أرسطو [1](Aristote)القوة والفعل شكلان من الوجود، فالشيء يوجد في القوة وفي الفعل، ففي القوة يكون في الحالة الافتراضية، أما عندما يوجد في الفعل فهو يحدث في الزمن والمكان ليكون فعليا، بهذا، جعل أرسطو في فلسفته من القوة والفعل نمطين من الوجود لا يمكن للشيء أن يوجد تحتهما معا(Vial, 2013, p152).

ومع تطور الأنترنت وانفجار التكنولوجيات، ظهر نوع من الجمع بين القوة والفعل،فالواقع الافتراضي كسيرورة يمكنها بفضل تقنيات البرمجة أن تحاكي سلوكا باستقلالية عن المجال الفيزيائي (المادي)(Vial, p157)، أصبح يعبر عن تناقض متعلق بالوجود في اللاموجود، إذ أن "الافتراضية والواقعية هما طريقتان مختلفتان للتعبير عن الوجود" (بونيلي، د.س، ص 5)، فكيف للواقع الموجود أن يكون افتراضيا غير فعليا؟.

وتعني عبارة (virtualreality) المحيط الإلكتروني الذي يخلقه الكمبيوتر ويجعله يظهر كأنه حقيقي (Stevenson, 1997, p168)، محيط يسمح للمستخدم بالتحرر من شكله، من هويته الاجتماعية ومن قيود الزمن والمكان، عالم يحاكي المحيط الخارجي والعلاقات الإنسانية بطريقة تقنية، ليكون واقعا لأنه موجود، وافتراضيا لأن الموجود فيه ليس موجود بشكل تقليدي.

بذلك، يجمع الواقع الافتراضي بين الشق التقني، ذلك أنه منصة تضم شبكات ومواقع مفعلة بالإعلام الآلي، والشق العلائقي الإنساني لإرتكازه أساسا على فلسفة جاء بها الويب بتمحوره حول المستخدم في خلق المضمون، ليكون مفعلا بآلاف الأفراد المنغمسين عبر العالم في المواقع والتطبيقات التفاعلية.

2.2 الكائن الطيني الجديد (le néo Golem)

شَبهت البحوث الأولى حول المحاكاة، الإنسان البيوني بالكائن الطيني، كائن ذكرته السيبرناطيقا منذ بداياتها، لوصف الآلة في مراحلها النهائية كنسخة حقيقية للجسد البشري بكل خصائصه، آلة غير واعية بوجودها أو بنتائج أفعالها لأنها مبرمجة لأعمال أتماتيكية خارجة عن نطاق التحكم الواعي، لذلك، فقد تم إسقاطها على الحالة الأولية التي كان عليها الإنسان قبل نفخ الروح فيه.

وورد في القواميس أن الكائن الطيني (leGolem) كائن مصطنع من طين (Hachette, 1997, p827) تحرك بصفة مؤقتة من خلال كتابة لفظ (حقيقة) على جبهته، كما وجد في أفكار واعتقادات اليهود في أوربا الشرقية على أنهكائن على شكل إنساني أدخل إلى الحياة(https://www.cnrtl.fr/definition/golem)، وكان نوربرت وينر[2] (NorbertWiener)يرى أن الآلة المصطنعة تقارب هذا الكائن كحالة تسبق تزويد المادة بالروح التي تعتبر مصدر الحياة (Wiener, 1962, p95) وهو ما حدد المراحل الأولى من محاكاة الجسد الإنساني.

ومع ظهور الواقع البديل، طرحت الفكرة في سياق آخر، ذلك أن الكائن الطيني المحاكي للجسد الإنساني دخل مرحلة التلاشي والاختفاء في محيط حكمته الشفافية، الإبداع والفبركة، وجود طغى عليه الخيال والفكر على المادة،ليظهر الكائن الطيني

الجديد (le néo Golem) الجسد المتلاشي في محيط يمنح حرية تامة للمستخدم في تخيل نفسه على الشكل الذي يريد، حيث يصف جسده وهويته في بضع نقرات، ويصنع وجوده الذي حُكم في العالم المادي بهيئة معينة وبهوية ثابتة.

3.2 الفلسفة الغنوسطية[3]

بفرضه عنصر التخلي عن الجسد، أعاد الواقع الافتراضي أفكار الغنوسطية، تلك الحركة المسيحية القديمة التي كانت ترى أن المعرفة تنقذ النفس، وأن الروح تتناقض مع الجسد لأنها غريبة عن العالم الملموس(Pétrement, 1947, p 132)، وبتشبيهها الجسد بسجن يحكم الروح ويمنعها من الارتقاء نحو عالم آخر، دعت الحركة إلى نسيان هذه المادة الجامدة المنتمية إلى العالم المادي من أجل العيش في إطار روحاني ووجداني (Casilli, 1997, p124).

ويرى البعض أننا نعيش فكر ما بعد الغنوسطية أو الغنوسطية الجديدة (lenéognosticisme)، وذلك بطرح الواقع الافتراضي فكرة التحرر التي حاولت هذه الفلسفة القديمة الوصول إليها بشكل آخر، إذ أتاح الواقع البديل إمكانات فائقة في الانغماس بكل أبعاده، إضافة إلى الانخراط في الجماعات الافتراضية، ليظهر الجسد الافتراضي والهوية الافتراضية كحتمية لتلاشي الجسد الحقيقي والهوية التقليدية للفرد.

بهذا، أصبح المستخدم موجودا بجسد آخر في مختلف ألعاب الفديو والمواقع التفاعلية، أين يختار اسما جديدا ومواصفات تتبع رغباته في التخفي ولعب أدوار مختلفة أو تجريب هويات جديدة وما يترتب عنها من علاقات وتفاعلات، إذ تعد الهوية ما بعد الحديثة التي يصنعها المستخدم على الشبكات والمواقع مثالا لتجسيد رغباته، حيث تضم مجموع النشاطات، الصور والمعلومات التي يتركها في الويب ليعرّف نفسه على أساسها، فحتى لو كانت هذه التراكمات معبرة عن معلومات وصور حقيقية، فإن الطابع الاستخداماتي والتحكمي يجعلها خاضعة لسياق حكمه الاختيار والفبركة، حيث يذكر المستخدم ما يريد ويخفي ما يريد من جزئيات حياته، هذا ما أنتج تجاوزا للجسد المادي الذي يعرفه الإنسان، فكرة تشبه ما كانت الفلسفة الغنوسطية تصبو إليه من خلال اعتبارها الجسد المادي سجنا للروح، داعية إلى التخلي عنه للعيش في تحرر فكري.

3.الوجود اللامادي، من حقيقة الخيال إلى تخيل الحقيقة

1.3 الانغماس الحواسي وخداع الحواس

ربط العديد من الفلاسفة الحواس بالمعرفة، ذلك أن الإنسان في معرفته للعالم الخارجي لا بد أن يستعمل حواسه، حيث أعتبر أفلاطون[4] (Platon) "أن المعرفة والوجود يصعد من المحسوس إلى المعقول"(غالب، 1985، ص 46).

وإن الواقع الافتراضي من خلال نزوحه تدريجيا نحو حياة الإنسان، بدءا بالانخراط الحواسي الجزئي ثم الكلي (l'immersionsensoriellepartielleettotale)جعل من الحواس متصلة بالجهاز ليتفاعل العقل مع الصور والأصوات، بمثابة تفاعله مع العالم الحقيقي، هذا ما ينسي المستخدم أنه حاضر في محيط مصطنع ومحاكاتي مادامت الحواس تعبر عن حقيقته.

كما كان سبينوزا (BaruchSpinoza)[5] يرى أن "الفكرة ليست كيانا مجردا يطابق موضوعا أو يتفق معه، وإنما هي ذاتها ذلك الموضوع [...] فهناك حقيقة واحدة [...] تكون فكرة ومن ناحية أخرى تكون موضوعا" (باقر، 2013، ص 135).

وبالرغم من ظهور هذه الفكرة في سياق تقليدي فإنها وجدت طرحا جديدا بظهور الواقع البديل، الذي جعل من الأفكار محورا للوجود، لتظهر حقيقة واحدة يخلقها المستخدمون تكون مسايرة لأفكارهم وفقا لنمط استخداماتي يفرض الاختيار والتحكم.

كما كان أفلاطون يرى أن "الإدراك الحسي ليس معرفة لأنه لا يأخذ بنصيب في إدراك الحقيقة مادام لا يأخذ بنصيب في إدراك الوجود" (باقر، ص 53)، لذلك، فقد كان يظن أن الحواس غير كافية من أجل معرفة الوجود ما لم يكن العقل حاضرا.وبالرغم منانخراط الإنسان ما بعد الحديثفي الواقع البديل الذي استحوذ على حواسه وجعله يعيش ضمن البيئة الافتراضية، إنه يتخيل دائما وجوده انطلاقا من جزئيات الواقع، ليكون إدراك الوجود ضمن العالم الافتراضي يتم من خلال الحواس فقط، فالمستخدم يدرك أن ما يحس به ليس موجودا حقيقة، كما أنه يعلم أن العلاقات التي يربطها لا تصل إلى حقيقة العلاقات الاجتماعية المبنية بمعايير أخرى.

2.3 الشبكة الديكارتية العالمية

لا يخفى على أحد المرتبة التي يحتلها الكودجيتو في مختلف الكتابات، ذلك بما أتى به من أفكار لمست وجود وتفكير الإنسان القديم والمعاصر، فمن خلال سيرورة تساؤلاته، وضع ديكارت (René Descartes)[6] شرطا ضروريا للتفكير يتمثل في الإبتعاد عن العالم المحسوس ومتطلبات الجسد، فالتأملات الميتافيزيقية تضع الشك في وجود الحواس والجسد والعالم، ليكتشف أن بما أنه يشك يعني أنه يفكر، إذن هو موجود (بيدوع، 2009، ص 22)، وأنكر "كل ما هو يقيني كوجود العالم الخارجي [...] ووجود جسده، إنكارا يتضمن دائما إثبات وجود الكائن الذي يفكر [...]، إذ صرح ديكارت أنه موجود، هذا أمر يقيني، لكن كم يدوم هذا الوجود، إنه يستمر بمقدار ما يستمر التفكير، ومن الممكن إذا انقطع التفكير أن ينقطع الوجود أيضا" (روديس، 1988، ص ص 37، 39).

بهذا، صورت الأنترنت "على أنها أسست حسب منطق الكودجيتو [...] حيث انفرد العقل بالحضور، فكل حضور عقلي فيها، إذ اعتبرها البعض (الشبكة الديكارتية)" (إبن دودة، 2005، ص ص 3، 4) فعندما رأى ديكارت أنه موجود لأنه يفكر، فالمستخدم أيضا موجود في الواقع البديل بأفكاره وبأفعاله المتخلية عن جسده وبآثاره التي تركها على المنصات التي يجمعها الويب ويوثقها لتتصاعد مع الزمن مشكلة هويته على الشبكات.

وعندما تسائل ديكارت حول مصير وجوده عندما ينقطع تفكيره ذلك أنه ربط عنصر الوجود بالتفكير، فإن الواقع الافتراضي جعل من المستخدم موجودا باستمرار بمجرد دخوله الشبكات حيث لا يعتبر خروجه اليومي منها إلا غيابا مؤقتا لا يمنع من ظهوره أو الاتصال به، ذلك أنه يظل موجودا بصوره وآثاره التي تشكل هويته الافتراضية الخاضعة لعنصر الاستمرارية، الدوام والحضور غير المنقطع، فلسفة جاء بها الويب 2.0 عكسا عن الويب في أولى تطبيقاته الذي تميز بحضور المستخدم المتقطع وغير الدائم، حيث يختفي بمجرد قطع اتصاله بالشبكة، بهذا، فرض الويب بنسخته الثانية منطق الوجود حتى بالغياب، لتقلب مقولة الكودجيتو إلى (فكرت إذا أنا موجود).

من جهة أخرى، كان ديكارت يرى "أن الحواس تخدع أحيانا، وأراد فرض أن لا شيء هو في الواقع على الوجه الذي تصوره لنا، كما شك في جميع الأفكار التي تُعرض لنا في اليقظة، لأن الإنسان من عادته أن ينام وأن يرى أحلامه أشياء لا حقيقة

لها خارج فكره، فلعل حالة اليقظة ليست إلا نوما [...] كما أنه ليس هناك يقينا للتمييز بين اليقظة والنوم تمييزا دقيقا [...]" (ميمون، 1982، ص ص 28، 29).

كذلك، يمكن تشبيه الواقع الافتراضي بالحلم الذي يحاكي الواقع التقليدي، حلم تميز بارتكازه بصفة كبيرة على الواقع، ذلك أن الشبكة بكل مواقعها ومنصاتها مفعلة من طرف أفراد وجدوا حقيقة، سمحت لهم التعبيرية الكبيرة والحرية المفرطة ببناء أنفسهم حسب رغباتهم، حيث يعرضون ذواتهم أمام عدد كبير من المنخرطين، فما الأجدر بالحقيقة، الافتراضية أو الحقيقة التقليدية؟ سؤال أنتجته العلاقة المعقدة بين المحاكاة والحقيقة واختلاط المعالم وتلاشي الحدود بين الوجود والوجود الجديد، وخاصة تعلق الأفراد المفرط بالواقع البديل.

3.3 عالم المثل الجديد

تعتبر استعارة الكهف من بين أهم الأفكار الفلسفية المذكورة في الكتابات القديمة والمعاصرة، حيث كان أفلاطون يرى "أن العالم الذي يحيط بنا بأشياءه المختلفة هو صور باهتة [...] لعالم المثل المفارق لها [...]" (باقر، 2013، ص 53)، وأعطى مثاله الشهير عن أناس موجودين في كهف منذ الطفولة، لا يمكنهم النهوض ولا التلفت لأنهم موثوقون بسلاسل ثقيلة، وهم يرون على جدار الكهف ضوء نار عظيمة وأشباح أشخاص وأشياء تمر ورائهم، وهم يعتقدون أن العلم الحق هو معرفة هذه الأشباح، فالكهف هو العالم المحسوس وإدراك الأشباح هو المعرفة الحسية (غالب، 1985، ص ص 44، 45).

انطلاقا من هذا، يمكن تصور عالم المثل عند أفلاطون على أنه العالم المادي الذي يضم الأشياء والأفراد بحقيقتهم، أما العالم الظاهر على جدار الكهف فيمكن تشبيهه بالعالم الافتراضي الذي يضم نسخا لكل ما وجد في نظيره المادي، من أماكن حقيقية تمت محاكاتها بتقنيات ثلاثية الأبعاد، ومن هويات وشخصيات وعلاقات افتراضية تحاكي العلاقات الإنسانية الأصلية.

وإن الطابع التخيلي والحرية الكبيرة في التحرك، التعبير والعيش، جعل من الواقع الافتراضي يعبر أكثر عن حقيقة الأفراد المنغمسين، ذلك أنهم يحسون بحرية أكثر في الإدلاء بخصوصياتهم، وفي اختيار الشكل والهوية التي يريدونها عكسا عن وجودهم المادي الذي يفرض عليهم شكلا وهوية ومعايير اتصال مؤطرة وثابتة، هذا التحكم والتغير والوجود الدائم جعل من الواقع الافتراضي يقترب من فكرة عالم المثل، ذلك أنه يشكل النسخة المثالية لما وجد حقيقة، نسخة يتخيلهاالمستخدم على أنها أكثر تشعبا وحركية وغنى ونشاطا وتفاعلا من واقعه المادي.

ختم أفلاطون مثاله بتحرر الأفراد من السلاسل التي كانت تمنعهم من التحرك، حيث يتعرفون عند التفاتهم على العالم الخارجي الذي كانوا يعتقدون خياله حقيقة، سيرورة تتم حسبه بالجدل، كذلك فلا بد من النظر بجدل إزاء ما دخل إلى حياة الأفراد من تطورات تكنولوجية، ذلك أن المستخدم المنغمس في الشبكات والمواقع التفاعلية، يعود دائما إلى الواقع الذي يعيش فيه، عودة قد تكون صعبة خاصة عند ألفته لنمط استخداماتي وتفاعلي معين، قد يغنيه عن التفاعلات الحقيقية التي تتميز بالصعوبة وترتكز على الوقت اللازم لبناء الذات وتطورها خارج المحاكاة التقنية.

4.3 نيتشه، من التفكير إلى الاستقرار

أصبحت التكنولوجيات بشتى أنواعها جزءا من حياة الفرد الذي وجد نفسه متصلا طوال الوقت بهاتفه أو بحاسوبه، حيث يتفقد في كل لحظة مختلف الشبكات ومواقع التواصل مترقبا لأية رسالة أو تعليق يخصه، وإذا كانت البحوث في عهد التلفزة ترى أن وسائل الاتصال والإعلام تملي للفرد (في ماذا يفكر) حسب الأولويات التي تضعها، ففي عهد الويب والمستخدم النشط

والمنخرط، فإن الوسيلة تحدد للفرد (أين وكيف يفكر وبأي نمط)، ذلك أنها سهلت وأطرت عملية التفاعل والتعبير، حيث فرضت كل شبكة طابعها التعبيري المحدد آنفا، كما اقترحت إطارا مبرمجا للتعبير عن المشاعر والانفعالات الإنسانية، التي اعتبرها البعض غير قابلة للتأطير بهذه السهولة، نظرا لكثافتها وغناها.

وإذا كان التفكير يرتبط بالوجود في عدة فلسفات، خاصة عند ديكارت الذي جعل منه الدليل الوحيد عن وجوده، فإن الواقع الافتراضي عند تحديده لأدوات التفكير قد حدد الوجود، حيث كان نيتشه (FriedrichNietzsche)[7] يرى أن أدوات الكتابة تشارك في انبثاق الأفكار الإنسانية (Bourssin, 2011, p 80)، فكرة بالرغم من أنها لم تشهد عهد الأنترنت وجدت نفسها صحيحة في ظل الأداة 2.0، حيث منحت الشبكات سياقا معينا لكتابة، توثيق، تخزين، استرجاع وظهور أفكار المستخدمين.

إذ تفرض شبكة (التويتر) على المنخرطين ميكرو–مضمونا لصياغة رسائلهم (أقل من 140 حرفا) هذا ما قد يرتبط حسب البعض بالميكرو–ذكاء(Bourssin, p 80)، كما تقترح شبكة (الفايسبوك) عددا من الأيقونات التي تعبر عن مشاعر المستخدم، مزاجه أو حالته النفسية، قائمة لا تمثل بصفة كلية ما يمكن للإنسان أن يحس به، نظرا لتعقد وتشعب الطبيعة الإنسانية، هذا ما يُدخل المستخدم في نوع من الحرية المقيدة لأفكاره ولوجوده في الواقع البديل أولا وفي الواقع في مرحلة أخرى.

من جهة أخرى، كان نيتشه يرى في فلسفته "أن الإنسان في محاولة دائمة لا تعرف الاستقرار، فهو لا يرضى بشيء ولا يقف عند حد [...]، فعدم تحديد ماهيته هو الذي مكنه من أن يحدد وجوده على الدوام، حيث عُرف الإنسان بأنه خالق ذاته، أي أن هذا النقص الأساسي هو مصدر الحرية، وهو الذي يمكنه من تحديد ذاته وخلقها على الدوام" (غالب، 1985، ص ص 42، 43).

وإن السرعة والآنية التي حكمت منصات الويب أخضعت المستخدم إلى النشاط السريع من أجل الوجود في الواقع البديل، حيث يلجأ الأفراد إلى عرض أنفسهم على المنصات، مقحمين الجزئيات المشكلة لحياتهم في سيرورة تحديث مستمر، هذا ما أجبرهم على تجديد المعلومات والصور المتعلقة بهم، وخلقها يوميا حتى لا تتلف صورتهم في نظر الآخر. وهو ما أعاد فكرة نيتشه، ذلك أن المستخدم في الواقع الافتراضي مقحم في رحلة طويلة بحثا عن تحديد نفسه من أجل الاستقرار في فضاء سمي بالفضاء الذي يطفو (l'espaceflottant)[8]للدلالة على عدم استقراره.

إضافة إلى ذلك، إن بناء الذات (كسيرورة تهدف إلى إدارة الأحداث التي عاشها الفرد لتمثل تجربته فيما بعد) تتعلق بإطار زمني يختلف حسب درجة أهمية المحطات المشكلة لحياة الفرد، هذا ما لا يتوازى ونمط استخدام الشبكات الرقمية (كالفايسبوك والأنستغرام)، التي تَعتبر كل ما يُنشر فيها مجرد معلومة ضمن الكم الهائل من المضامين سريعة التلف، ليدخل المستخدم في دوامة تجديد لا يعطي فيها أهمية لآثاره السابقة وبالتالي لحياته.

5.3الاغتراب[9]، من المفهوم الهيجيلي إلى الذات الرقمية

احتل مفهوم الاغتراب مكانة هامة في الكتابات الفلسفية، حيث يعود البعض به إلى أفكار أوغسطين (Augustin)[10] وأفلاطون، كما ربطه البعض الآخر بفلسفة هيجل (FriedrichHegel)[11]، ليمر بثلاث مراحل[12]، حمل فيها الاغتراب معان مختلفة، حيث مثلت المرحلة الأولى مرحلة ما قبل هيجل، ارتبط الاغتراب فيها بالسياق القانوني ليعني انتقال الملكية عن صاحبها، وبالسياق الديني ليعني انفصال الإنسان عن الإله، ثم بالسياق النفسي الاجتماعي ليصب في انفصال الإنسان عن ذاته

ومخالفته لمجتمعه، ومثلت المرحلة الثانية المرحلة الهيجيلية، ذلك أن هيجل يعد أول من استخدم مفهوم الاغتراب في فلسفته استخداما منهجيا، مقصودا ومتصلا (خليفة،2003، ص 21)، إذ "فسره تفسيرا مجردا انطلاقا من الفكر[...]وهو ما يعرف لديه باغتراب الوعي عن ذاته [...]حيث ربطه بمسار الفكر، وعرض من خلال ما سماه بجدلية الوعي (ladialectiquedelaconscience)مرحلة يمر عبرها الوعي باغترابه عن ذاته (laconsciencealiénée) (وابل،2013، ص ص 7، 15)، لتأتي المرحلة الثالثة التي مثلت مرحلة "ما بعد هيجل، بظهور النظرة الأحادية إلى مصطلح الاغتراب والتركيز على معنى واحد[...]اقترن بكل ما يهدد وجود الإنسان وحريته" (خليفة، 2003، ص 22).

وبالرغم من تعدد استعمالات الاغتراب من المعنى الفلسفي إلى النفسي، يصب مفهومه أساسا في أنه عدم التوافق بين خصائص مختلفة للإنسان، لوصف العلاقة بين (ما هو) و(ما يجب أن يكون) (Schweitzer, 1981, p586) ذلك أن علاقة الإنسان بعالمه الخارجي والداخلي تفرض عليه مميزات قد تتناقض مع ما يتخيله عن محيطه وعن نفسه.

وإذا كان هيجل قد وصف مرحلة يكون فيها وعي الإنسان مغتربا عن ذاته حيث يكون للتخيل مكانة كبيرة في العملية، فإن الواقع الافتراضي قد ارتبط بطابع استخداماتي فعلي غير مقتصر على التخيل. وإذا كان عهد التلفزة قد جر ظاهرة التقمص الوجداني، من خلال تخيل المشاهد المتلقي نفسه على الشكل الذي تصوره له البرامج من شخصيات، فإن الشبكات الرقمية قد أضافت جانب الفعل المرتبط بهذا التخيل، ليصبح المستخدم قادرا على صنع نفسه، جسده وشخصيته على الشكل الذي يتخيله.

هذا ما أنتج عدم توافق بين ما هو عليه الفرد حقيقة وما يصنعه ويقوله عن نفسه في المنصات، لتكون هويته الافتراضية بكل ما تضمه من صور وتعليقات ومعلومات وآثار تراكمت مع الوقت غير معبرة عنه حقيقة، إذ أنها خاضعة لسياق تقني يفرض عليها نمط التحكم، السرعة، التغير والتلف السريع، هذا ما يخلق ظاهرة ازدواجية الإنسان ما بعد الحديث الذي يوجد في العالم المادي وفي العالم الافتراضي بطريقتين مختلفتين، ليدخل الاغتراب الذي تكلم عنه الفلاسفة القدماء، مرحلة التكنولوجيات التي جعلت منه اغترابا جديدا(nouvellealiénation) متعلقا بوجود آخر جاء به الواقع البديل الذي لا يزال في تطور سريع ربما سيفرض فيما بعد اغترابا من نوع آخر.

4. خاتمة

إن الفلسفة مهد مفهوم الافتراضية، ذلك أنها احتوت على المرونة والتخيل اللازمان للتفكير في وجود بديل وعالم آخر، وإذا كان أرسطو قد ميز بين الشيء الموجود بالفعل والشيء الافتراضي الذي يملك القوة ليوجد، فإن الواقع الافتراضي قد جمع بين الوجود المفترض والفعلي وبقوة أكبر، كما أدخل الطابع الاستخداماتي على البعد التخيلي، لذلك، فقد انتقل الأنا المثالي الذي يصبو الإنسان إلى تحقيقه إلى حقيقة تمتاز بالتحكم والقوة، تحكما أدى إلى تلاشي الجسد المادي معيدا فكرة الكائن الطيني نحو إنسان دون جسد، يتفاعل وينشط بأفكاره ضمن الشبكة الرقمية الديكارتية، حرية فكرية أدخلت المستخدم عصر الغنوسطية الجديدة، متسما بمحاكاة كبيرة للعالم الخارجي وللعلاقات الإنسانية التي وجدت مثيلاتها الافتراضية في عالم المثل الأفلاطوني المبرمج، مانحا المستخدم الحرية في إخراج أناه المثالي ضمن شبكات الويب، فلسفة أظهرت فكرة الاغتراب الهيجيلي بخلقها فجوة بين الإنسان ونسخته الرقمية.

5. الإحالات

[1](Aristote) (384 ق.م- 322 ق.م) فيلسوف إغريقي.

[2](Norbert Wiener) (1894- 1964) عالم رياضيات وفيلسوف أمريكي.

[3](la gnose) من اليونانية (gnosis) أي معرفة، وتعني كل علم يرتبط بمعرفة عليا (Hachette, 1997, p 825) والغنوسطية تيار مسيحي يعتبر من أقدم التيارات الدينية، ظهر في عصر الحواريين لكنه لم يعرف إلا مع القرن الثاني (Pétrement, 1947, p 132).

[4](Platon) (348 ق.م- 427 ق.م) فيلسوف إغريقي.

[5] (Baruch Spinoza) (1632- 1677) فيلسوف هولندي.

[6] (René Descartes) (1596- 1650) فيلسوف وعالم رياضيات وفيزياء فرنسي.

[7] (Friedrich Nietzsche) (1844- 1900) فيلسوف ألماني.

[8] تسمية الفضاء الذي يطفو ل (Jacques Perriault) أستاذ بجامعة باريس (Cotant, 2012, p 56).

[9](Aliénation) من اللاتينية (alienare) أي جعل من الشيء غيره، والاغتراب هو اضطراب العلاقة مع الآخر، وهو خلل في وظيفة الاتصال (Sillamy, 1980, p 50).

[10](Augustin d'Hippone) (354-440) فيلسوف مسيحي.

[11] (Friedrich Hegel) (1770- 1831) فيلسوف ألماني.

[12] تقسيم الباحث محمود رجب 1988.

6. قائمة المراجع

المراجع باللغة العربية

1. إبن دودة سقيني مليكة، التكنولوجيات الجديدة للاتصال والإعلام والمعنى الجديد للجسد، les cahiers du Cread، رقم 71، الجزائر، 2005.

2. باقر إبراهيم حسين، الأنا والعالم، جدل العلاقة بين الذات والموضوع في الفلسفة الحديثة، دار الروافد، الجزائر، 2013.

3. بونيلي كلود، الافتراضية والتكنولوجيات الجديدة، مجلة معالم، عدد 6، الجزائر، دون سنة.

4. بيدوع سمية، فلسفة الجسد، دار التنوير، تونس، 2009.

5. خليفة عبد اللطيف،دراسات في سيكولوجية الاغتراب، دار غريب، مصر، 2003.

6. روديس جنفياف لويس، ديكارت والعقلانية، ترجمة عبده الحلو، ط2، عويدات، لبنان، 1988.

7. غالب مصطفى، أفلاطون، دار الهلال، بيروت، 1985.

8. غالبمصطفى، نيتشه، دار الهلال، بيروت، 1985.

9. ميمون الربيع، مشكلة الدور الديكارتي، ط2، الشركة الوطنية للنشر، الجزائر، 1982.

10. وابل نعيمة، الاغتراب عند كارل ماركس، كنوز الحكمة، الجزائر، 2013.

المراجع باللغة الأجنبية

11.Bourssin Ludovic, le média humain, danger et opportunités des réseaux pour l'entreprise, Eyrolles, Paris, 2011.

12.Casilli Antonio, les liaisons numériques, vers une nouvelle sociabilité, le Seuil, Paris, 1997.

13.Cotant Alexandre, des techniques de soi ambivalentes, Hermès, n° 59, Paris, 2012.

14.Dictionnaire Hachette, ed Hachette, Paris, 1997.

15.Pétrement Simone, le dualisme chez Platon, les gnostiques et les manichéens, Puf, Paris, 1947.

16.Schweitzer David, théories et recherches sur l'aliénation, tendances, problèmes, priorités, revue internationale des sciences sociales, n° 3, Paris, 1981.

17.Sillamy Norbert, dictionnaire encyclopédique de psychologie, Bordos, Paris, 1980.

18.Stevenson Janet, dictionary of library and information management, Peter Colling, Britain, 1997.

19.Vial Stéphane, l'être et l'écran, comment le numérique change la perception, 1ed, Pu France, France, 2013.

20. Wiener Norbert, God and Golem, Mit press, USA, 1964.

21.https://www.cnrtl.fr/definition/golem, consulté le : 18/11/2019 à 15h.