تجليات الاغتراب والتشيؤ في الفضاء الافتراضي

سلمان فضيل البدور[1]، صبحي رأفت الريماوي[2]

ملخّص

تتناول هذه الدراسة الاغتراب والتشيؤ من حيث معانيهما اللغوية والفلسفية بوصفهما حدثا أنطولوجيا أو ظاهرة إنسانية نفسية واجتماعية من خلال الكشف عن تجلياتهما في الفضاء الافتراضي الذي خلق عالما موازيا لعالمنا المعيش وأوجد حياة موازية أخرى لحياتنا الحقيقية، وأبرز وأفرز نمط وجود جديد، اعتماداً على ممارسة نقدية تستكشف جوانب تقنية وأخرى غير تقنية لها دور مباشر أو غير مباشر في تعظيم التشيؤ والاغتراب في ذلك الفضاء الافتراضي الذي حكم الإنسان، وغيّر في حياته وعلاقاته مع ذاته ومع غيره ومع الطبيعة، و سبب التحول في أحكامه القيمية والجمالية.

الكلمات الدالة: الاغتراب، التشيؤ، الفضاء الافتراضي، الإنترنت.

المقدمة

لقد سُخرت التكنولوجيا الرقمية للإنسان لتحقيق حاجاته وتلبية رغباته، ورغم ذلك فالكثير من الفلاسفة علقوا جرس إنذار انهيار الحضارة، أو ضياع إنسانية الإنسان، واذا ما استمر منوال نمط العيش هكذا: "عندئذ يمكن الرهان على أن الإنسان سوف يندثر، مثل: وجه من الرمل مرسوم على حد البحر" (فوكو، 2013، ص422)، وبدأ الإنسان يشعر أنه فى ظل هيمنة التكنولوجيا الرقمية وعالمها الإلكترونى الذي شكل فضاءً افتراضياً كونياً أنه: "ترس فى الآلة الاقتصادية الضخمة" (فروم، 1972، ص94) وشيء من الأشياء، فعلى غفلة عقلانية، وانتكاسة فلسفية، وجد الإنسان نفسه مشبعًا بالاغتراب ومحكومًا عليه بالتشيؤ.

وفى ظل هذا التطور التكنولوجى يجد الإنسان نفسه يعيش مع نظام اقتصادي جديد، ومع نظام اجتماعى متغير بقيمه وأعرافه، وسوف يُصاحب هذا التطور تغير؛ مما يجعل الأمور مضطربة مختلطة بين أوهام وحقائق، مع موانع كثيرة تحجب الحقيقة عنه وتحد من كفاءته المعرفية، وتمنع تراكمه المعرفى الضروري لإنسانيته، وتتركه فريسة للاغتراب والتشيؤ ونتائجهما.

وهذا الفضاء الافتراضى يُدخل الإنسان فى التحول إلى نمط وجود جديد، وقطيعة معرفية، والغاية هنا الكشف عن التجليات التى أنتجها هذا الفضاء الافتراضى باعتباره نمط وجود، وهناك من يرى أن العالم الافتراضى بريء من الكوارث وأنه ليس عدوا للعالم المعيش، "ليس الافتراضي ضد الواقعي أبدا" (ليفى، 2018، ص10).

وان هذه الدراسة غير موجهة لأي استقطاب أبستمولوجيا مع أو ضد مخرجات ثورة الاتصالات والمعلومات إلا أنها دراسة نقدية تستكشف الجوانب المؤثرة على حياة الإنسان، حيث أصبحت التكنولوجيا الرقمية ومنتجاتها جزءا أساسيا من حياة البشر، لا أمورًا كمالية أو ملحقات، فهى تضطلع بدور أساسى فى كل التفاصيل وعلى كل المستويات وفي كل القطاعات الطبية والتعليمية والإعلامية وغيرها.

إن العيش في فضاء افتراضي مع استخدام كوني لا يكترث بأي حدود زمانية أو جغرافية، هيأ الأجواء للاغتراب

1 أستاذ الفلسفة، قسم الفلسفة، كلية الآداب، الجامعة الأردنية، عمان.
2 طالب دكتوراه، قسم الفلسفة، كلية الآداب، الجامعة الأردنية، عمان.
تاريخ استلام البحث 2020/12/10 وتاريخ قبوله 2021/3/30.

© 2021 عمادة البحث العلمي/ الجامعة الأردنية. جميع الحقوق محفوظة.

والتشيؤ، ورغم أن ما فيه مبنى على أساس التواصل والترابط والتشبيك إلا أن هناك فوضى مفاهيمية أنتجها هذا الفضاء الافتراضى وعوالمه الرقمية، وارباك فى تفاصيل عيش الإنسان، وتغيير حقيقي في قيمه، وحياته وأفكاره، وأحكامه القيمية والجمالية.

تجليات الاغتراب والتشيؤ فى الفضاء الافتراضى:

يمكن تصور استخدام الفضاء الافتراضى على أنه عمل لا إرادي وان بدا شكلا أنه اختياري، فهناك جدل جديد ما بين الجهاز الرقمى والمستخدِم (الإنسان)، والتفاعل بينهما يُنتج التشيؤ والاغتراب.

طبيعة الاغتراب فى الفضاء الافتراضى تبدأ من كون الإنسان مفصولاً عن منتجات استخدامه سواء أدرك هذا أم لم يدركه، حيث سُيختزل كاملا بكل تفاصيله إلى مستخدِم بدلالة رقمية تعتمد لغة الآلة من أصفار واحدات (0s and 1s)، حتى يصبح الإنسان مجرد شيفرة رقمية، فقدان الحضور الفيزيائى فى الفضاء الافتراضى شكلا جديدا من أشكال الاغتراب والتشيؤ؛ إذْ الاعتماد هنا على هوية رقمية وشخصانية رقمية، فتتحول ذات الإنسان إلى بديل إلكترونى، يمكن التعبير عنه بأنه الذات الإلكترونية (e-self)، حيث تقدم ذاتك رسومياً (graphical) أو نصياً (textual).

والإنسان فى الفضاء الافتراضى يتماهى مع العالم الرقمى حتى يصبح جزءًا منه وكأنه مكون رقمى أو شىء رقمى وجزءٌ من الجهاز الرقمى، وتتداخل المفاهيم ليشعر الإنسان بالاغتراب كونه منفصلاً عن ذاته أو يتشيأ من حيث يشعر بالاغتراب.

وأكثر ما يميز الإنسان هو شعوره بذاته، وبالخيال تنعكس ذاته على كينونته، بمعنى أنه قادر على التعرف على نفسه كما يصفه هيجل (Georg W. F. Hegel)، فالذات والموضوع مرتبطان جدلياً ببعضهما ولا يمكن فصلهما، والفصل بينهما مصطنع؛ ولأن الفضاء الافتراضى قائم على الفصل بين الذات والموضوع، وتكون نتيجة هذا الفصل هى الاغتراب والتشيؤ، من حيث يصبح العمل والخيال ميدانا للأجهزة الرقمية، وميدان الإنسان فقط الاستخدام، كل ما على الإنسان أنْ يكون مستخدماً وما يخصه كلمة السر، وربما كلمة السر هذه هى الخصوصية الوحيدة للإنسان فى الفضاء الرقمى التى ولدت من بنات خياله وأفكاره وهي الشيء الوحيد الذي يختاره بإرادته.

وفى ضوء الفرضية التى تؤمن بها الدراسة وهى تلازم الاغتراب والتشيؤ فى الفضاء الافتراضى، وبدلالة سلبية فقط، فسنحاول أن نقدم المفاهيم والظواهر والتقنيات التى لها دور في تمثلات الاغتراب والتشيؤ وتجلياتهما التقنية وغير التقنية.

ولقد غيرت الشبكة العنكبوتية وجه الحياة وطبيعة عيش الإنسان، وأصبحت جزءًا من الحياة، ولا يمكن إنكار بعض المحاسن للإنترنت، وكما يُقال فى أي مجال متصل، ولقد أصبح العالم قرية صغيرة بالإنترنت، هذه العبارة المضللة تُذكر مع أي حديث عن الإنترنت، وكأنها تفرض نفسها دون تردد، بأنّ الحياة صارت أفضل بعد الإنترنت، ولكن الإنسان أصبح دمية لنظام اجتماعى صنعه، ربما جعلت الإنترنت هيكل الحياة مسطحا فلا هرمية فيه ولا جغرافيا تحكمه، وهذا له تداعيات؛ لأن الإنسان أضحى يتعامل مع الكوكب بأكمله بدلا من محيطه القريب الذي يحتويه، ولكن هذا كان على حساب الإنسان ومجتمعه الذي تغير وتفكك.

ولم تنتج لنا الإنترنت رأس مال بشري ثقافى اجتماعى بسبب التوجه الربحي والغايات التجارية والسوقية، ولكن "استحالت الإنترنت إلى مفردة ثقافية عولمية تستوعب جميع مفردات ثقافتنا المعاصرة، وتسخّر التقنيات المعلوماتية السائدة فيها لمعالجة هذه المفردات وعرضها بلغة الخطاب المعلوماتي الذي يسعى لتأسيس منطق محوسب، يوظف الصورة كمفتاح سحري يجمع بين العقد المعلوماتية التي تقطن بيئة شبكة الإنترنت من جهة والوسط البيئي الذي يجلس قبالته المستخدم من جهة أخرى، بغرض ترسيخ تواصله مع الفضاء المعلوماتي السحري الذي بات يشكل الخزين المعرفي الشامل للمعرفة الإنسانية"(الرزو، 2007، ص232).

وكل مستخدم فى الإنترنت عرضة لاختراق خصوصيته ووضعه تحت المراقبة فى أي مكان بهذا الكوكب، وهذا أساس نشوء الاغتراب الرقمى حيث الخصوصية المنتهكة والإنسان المُستغل، والذات الرقمية المشيئة بطبيعة الحال.

ومن هذه الوسائل المستخدمة روبوت الدردشة (chatbot) وهي تقنية (برنامج حاسوبي) يُستخدم كمُحاور للإنسان،

ويشكل توسعا كبيرا فى الاعتماد على الآلة على حساب الإنسان، ليس هناك أبسط وأكثر بديهية من أن يجد الإنسان من يتحدث معه أو يشرح له عن حاجة لمساعدة أو استمتاع بالتفاعل، وتبادل الإيماءات والتواصل البصري إذا كان اللقاء وجاهيا بين إنسان وانسان، أما أن يحاور الإنسان روبوتا؛ فهذا استحداث يجعل الإنسان فى طرف من الحوار، والطرف الآخر فى الحوار شيئا، ومهما بلغ من عبقرية هذا الطرف الآخر فإن الإنسان محكوم سلفا بالاغتراب.

ومهما حاولنا عدم التحيز إلا أنها تبقى تقنية بشعة وخطيرة وآثارها مدمرة، وهى استحداث وابتداع غير مسبوق ولا حل له، وقد نصل لاحقا إلى فيلسوف روبوت يعطينا الحل حين يُخزن فيه آراء كل الفلاسفة وأفكارهم؛ ليبدع نظريات وجود جديدة، وفلسفات يرشدنا بها ويقود الإنسان الروبوت الفيلسوف، كما تزعم إلزا غودرا (Godart Elsa) فى كوجيتو جديد "أنا أوسيلفى إذن أنا موجود"؛ وهكذا: "لن يكون الروبوت الفيلسوف الذي يتحدث عنه باسكال شابو مجرد خيال"(غودرا، 2019، ص33)، وفى تصوره لمسرحية تحدث فى عام 2025 عن رجل آلى من نوع chatbot يأخذ ثلاثة أشهر للتعلم ليُختبر فيما بعد، ويكون قد أنهى وتعلم مذاهب فكرية ومؤلفات قديمة وحديثة فى الفلسفة، يُختبر فى قدرته الإجابة على أسئلة أجوبتها ليست قائمة فقط على المضاهاة والاسترجاع كما هو الحال بأي رجل آلى، بل بمعنى أنه فكر من تلقاء نفسه وتمكن من الإجابة، ونجح بالطبع وأصبح فيلسوفا.

وإنترنت الأشياء (Internet of things (IOT، حيث دلالة اللفظ لها تعنى تشيىء وتشيؤ، وهى تقنية إذا طُبقت على الإنسان صار شيئا تمامًا مثل أي شىء آخر. الإنترنت مصطلح معروف ولكن لو سألنا ما هى الأشياء؟ فستكون أي جهاز أو ما يسمى بالطرفية (Terminal) أو أي شىء فى الدنيا يمكن تعريفه على الإنترنت بإعطائه رقما يتفرد به وهو رقم يمثل عنوان بروتوكول الإنترنت أو ما يسمى IP مثل أي شىء جمادًا كان أم عاقلًا حياً، ولكن الإنسان مثله مثل أي شىء إذا ما أُلصق به عنوان إنترنت أو ألصق فى لباسه أو ساعته أو نظارته أو ربما يُزرع فى جسده على جلده، أو داخل جسمه ليكون شيئا مثله مثل الجمادات، هذه التقنية من التجليات التي لا تستدعي الشرح وهي مثلها مثل أي تقنية رقمية فى هذا الفضاء تتطور وبنشوئية خيالية وسريعة، فماذا ستفعل بالإنسان أكثر من تحويله إلى شيء؟ وما الموقف الأخلاقى من تطبيقها عليه؟

وهذه التقنية تذكرنا بالتجليات المرتبطة بأسماء التقنيات، التى تنشأ وتصبح توجها، يتم بها بامتهان الإنسان ودون أي اعتبار لكرامة الإنسان أو خصوصيته، مثلاً نسمع عن القدرة على تطبيق أي تقنية على الإنسان ليكون متصلاً (connected) بمعنى أن يكون مُداراً ومُسيطراً عليه، وهذا مثلاً ينطبق على أي شىء مثل الحيوانات قد تكون متصلة (connected animals)، ومنها تطبيق مشهور يسمى البقرة المتصلة (connected cow). وهذه تقنيات تعظم الاغتراب والتشيؤ وتفرض تداعيات أخلاقية وعلمية بل ووجودية.

والواقع الافتراضى (virtual reality) يشير إلى "ما يتعرض فيه المستخدم تماما للغمر أو الانغماس فى بيئة مصطنعة ثلاثية الأبعاد يولدها الحاسب عن طريق البرمجيات" (بسيونى، 2015، ص10)، فالواقع الافتراضى هو محاكاة للواقع والتفاعل مع هذه البيئة المصطنعة فى الوقت الحقيقى، نحن نتحدث عن عالم بديل ينقل معه وعى الإنسان إلى عالمه هذا بمشاركة حواس الإنسان الفعلية للوصول إلى طبيعة جديدة متخيلة زائفة وهمية غير حقيقية، هذه التقنية تخلق إنساناً جديداً لا يشترك مع إنسان آخر بالتواصل البصري أو وجها لوجه؛ ولأن الإنسان خُلق اجتماعياً فلا ينفع أنْ ينغمر فى تقنيات فوق الواقع ويشكل له واقعا غير العالم المعيش الذي سيحقق وجوده فيه، والا بقى مغتربًا وشيئًا، تقنية أساسها الغمر والانغماس فى عالم افتراضى يصبح الإنسان فيه شيئا ويتجلى فيه معنى التشيؤ كصنمية (Reification as fetishism).

والحقيقة المبالغة (Augmented Reality) ويسمى أحياناً الحقيقة المدمجة، فإذا حصلت:"بيئة يتم فيها تجسيد الأشياء المادية فى صور تخيلية مع اتصال بين ما يولده الحاسب وبين ما هو موجود فى العالم الحقيقى" (بسيونى، 2015، ص19) ظهر واقع معزز ويختلف عن الواقع الافتراضى؛ بأن الواقع الافتراضى كل صوره مولدة باستخدام الحاسب، والعالم الحقيقى كله مستبدل لا جزء منه موجود فى العالم الفيزيائي الحقيقي، أما في الواقع المعزز تكون الصور

مفروضة على العالم الحقيقى بمعنى أن نقوم بفرض صورة وهمية ونُدخلُها بالعالم الحقيقى، إذْ لا نستبدل العالم الحقيقى كله كما يفعل الواقع الافتراضى، بل نُبقى على بعض أشياء حقيقية مع أشياء مصطنعة، لذلك يسمى الواقع الافتراضى تقنية غمر كامل، والواقع المعزز تقنية غمر جزئى، وأشهر مثال على الواقع المعزز هى لعبة بوكيمون غو التى اكتسحت العالم على الأجهزة المحمولة، وأصبح اللاعب فيها يلاحق البوكيمون بالعالم الحقيقى بصورته رغم أنه غير موجود، وأيضا تطبيق آخر خطير يزيد الإنسان اغترابا وتشيئاً هو الفلاتر* فى تطبيقى سناب شات وانستغرام.

والبوكيمون ليست مجرد لعبة، بل هى ومثيلاتها أدوات للاغتراب والتشيؤ، والتعامل مع مخلوقات رقمية وبالتالى مع طبيعة جديدة كاملة، والفلاتر فى تطبيقات المحمول التى تغزو الحياة هذه الأيام وتجعل الإنسان غير الإنسان تذكرنا بأن ما قاله سارتر (Jean-Paul Sartre) يوماً عن نظرة الغير وحتمية الاغتراب أصبحت حقيقة، ففعلاً بالفلاتر التى تغير الصور أنا لست أنا، بالتالى حسب سارتر:"فإن نظرة الآخر تحولنى إلى موضوع إلى شيء تحول وجودي إلى طبيعة إلى جوهر تسلب إمكانياتى وتجعلها منفصلة أو مغتربة عنى وتسرق عالمى" (البيطار، 2001، ص84)، لكن هنا عن أي آخر نتحدث؟ آخر بفلتر أم آخر بلا فلتر؟ أو أن الفلتر الذي يغير الصورة هو من أصبح يكوّن نظرة الآخر نيابة عنه؟ لتتشكل نظرتى إلى نفسى من خلال هذا البديل عن الآخر بشكل إلكترونى رقمى؟ إنها فوضى وتخبط تؤثر على وجود الإنسان وأزمته وخطورة ما يجري له، فالإنسان قطعا تغير؛ فهل يدرك كيف وكم تغير؟

ولقد تمكنت بعض المواقع أو الألعاب المعتمدة على تقنيات ثلاثية الأبعاد من جعل الإنسان يعيش فى عالم آخر تماما ضمن الفضاء الافتراضى ومن أشهرها https://secondlife.com، والاسم مليء بالدلالات، ينقلك إلى الحياة الثانية! هذه اللعبة تدخل عليها من خلال هذا الموقع فيها عالم غير العالم الحقيقى، وفيها أناس يمثلون حياة موازية تماماً لحياة الإنسان الحقيقية:"تشبه الحياة الثانية الحياة الحقيقية التى نحياها، لكنها حياة افتراضية فى موقع محاكاة وواقع افتراضى يمكن أن تعيش فيها: البيع والشراء والترفيه والتعليم والعمل، وممارسة الشعائر الدينية، والسير فى الشوارع، وقيادة السيارات، والدردشة مع الزوار، والأصدقاء وبناء بيت، وانشاء مكتب وغيرها، من نعم الخيال بتفاصيلها فى عالم افتراضى ثلاثى الأبعاد على الإنترنت أطلقه فيليب روسيدال(Philip Rosedale) عام 2003 من مختبر ليندن لاب فى سان فرانسيسكو ويبلغ عدد سكان هذا العالم الافتراضى عدة ملايين نسمة ويزوره سنويا حوالي 7 مليون سائح".(بسيونى،2015،ص23).

وهذا فيه كل معانى التجلى للاغتراب والتشيؤ وربما يحتاج المرء عقلاً إضافياً كى يستوعب هذا العالم الافتراضى، ملايين من البشر تعيش حياة أخرى موازية وبكل التفاصيل تماماً، ونسمع عن تنافس الدول فى افتتاح مؤسسات لها فى هذه الحياة الثانية، ويُسوّقُ لها إعلاميا على أنها إنجازات. إذا ما فكرنا بحلول الاغتراب والتشيؤ وحددناها فلا يمكن لها التغلب على هذا الاغتراب الذي يحقق اللامعيارية بكل الجوانب وبشتى الطرق، هذه المواقع تجلِ لكل أنواع الاغتراب ومعانيها التى تعقبها ملفن سيمان (Melvin Seeman) على الإطلاق، وتحقق أكبر من تشيؤ لوكاش (Georg Lukacs) ولن يفلح معها نظرية الفعل التواصلى لهبرماس (Jurgen Habermas)، إنها بدعة أكبر من التماهى مع العقل الأداتى وأفظع من تفكيك المفكك الذي تداعى مع ما بعد الحداثة، وربما سنجد فيه يوما الإنسان السوبر الذي دعا ونادى به نيتشه(Friedrich Nietzsche) ولكن إنسان سوبر افتراضى.

ولقد أدى انتشار استعمال خرائط جوجل (Google maps) إلى تتبع التنقل بإحداثيات محددة تحت المراقبة، سيُقال أنها توفر الوقت وتخفف أزمات السير عند استعمالها، وبالمحصلة يكون الإنسان تابعا ولا قرار له حتى فى قيادة سيارته، ويرتبط معها بعد ذلك فى ملفه الشخصى (profile personal) أين ذهب، وتأتيه الدعايات والإعلانات التجارية،

* خاصية أو ميزة في تطبيقي سناب شات وإنستغرام الشهيرين، تمكن المستخدم من إعطاء تدخلات بصرية مع إضافات مثل: التيجان، وقبعات عديدة وبالطبع تغير الصورة الشخصية للإنسان وتنتج واحدة أخرى، وهي منتشرة جداً إلى أن أصبحت تستخدم كصورة رسمية معتمدة.

لتؤكد أن ما جرى ليس لخدمة الإنسان بقدر ما هو لاستغلاله، ويُطلب من المستخدم التقييم أو ما يسمى الاستعراض التقييمى (reviews) ليشعر وهما أنه لا زال إنسانا، هذا فى الواقع الفيزيائى، وأما إلكترونياً فعند الإبحار فى مواقع الإنترنت فسيلاحقك ملفات تعريف الارتباط (Cookies) كى يتم تنميط دخولك للموقع ولأي صفحة فيه وماذا جذبك وبماذا تهتم، وهنا لا يسعنا إلا أن نتذكر ماركوز (Herbert Marcuse) والإنسان ذو البعد الواحد المتضمن الاغتراب والتشيؤ حيث وهم الخيارات المتاحة والحرية المشوهة.

ويُعزز ذلك مخاطبة الإنسان من خلال مفاهيم تشعره بأنه يملك وهو فى الحقيقة لا يملك، مثل: التخصيص (personalization) أو إضفاء الطابع الشخصى، فعندما تزور موقع إنترنت أو محرك بحث مثل (Google) تشعر بأنه لك، وهذه التقنيات أو نماذج التصميم لها دور كبير في التشيؤ وأيضا فى الاغتراب.

ويمكن النظر لهذا الفضاء الافتراضى مثل مصنع ماركس (Karl Marx)؛ الذي مثل بالنسبة إليه أهم إفرازات الرأسمالية، لكن حتى فى اغتراب ماركس كان العامل يدرك بعض أشكال الاغتراب الضمنية، حيث يدرك اغترابه حينما يدرك كم يُستغل ولا يمكن إخفاء استغلاله، ولكن بالفضاء الافتراضى يبدو هذا صعبا كى يُدرك هذا الكم من الاستغلال والتشيؤ والتسليع، هو ما يُوهم الإنسان ما بين واقع وخيال، وما بين حقيقة أو زيف، أو إخفاء أو اصطناع وتكلف:"الإخفاء هو التظاهر بعدم امتلاك ما لا نملك، بينما الاصطناع هو التظاهر بامتلاك ما لا نملك، الأول مرجعتيه الحضور فى حين أن الغياب هو مرجعية الثانى"(بودريار،2008، ص47) وهذه أيام الإنسان فى الفضاء الافتراضى، التظاهر قد يجعله يدعى ويتحايل لكن بحقيقة داخله يعرف أنه يُخفى ويُمثل والواقع لا يتغير ويبقى، وأما الاصطناع فيتطلب أكثر من الادعاء وكأنه يتطلب دليلاً حقيقياً على الادعاء مما يجعل الإنسان فى الفضاء الافتراضى بحالة فصام فقد غيّر واقعه وألزم نفسه ببعض الحقيقة، وهذا بسبب العيش فى وهم الاصطناع والتكلف، وكأنه يملك بينما بالفعل هو لا يملك، وهذا يذكرنا بالقصة الرمزية عن الغراب الذي اصطنع مشية الحبارى أو الحمامة ولم يتقنها ونسي مشيته الأصلية الحقيقية وفشل في العودة إليها فغدا أعرجا يتعثر عند كل خطوة.

وهذه التقنيات تجعل دور الإنسان وقيمته نخبا ثانيا والتقنية نخباً أولاً، ما نود الإشارة إليه هنا هو التوسع فيما يسمى تعلم الآلة (Machine Learning)، إذْ فتح الباب على مصراعيه لدخول الآلة لمنطقة الإنسان حيث كان الإنسان هو دوما الخيار؛ فلا بديهة للآلة ولا مهارات مُختلقة؛ لأن هذه كلها تخص الإنسان، ومع أن هذه التقنيات التى يستخدمها الذكاء الاصطناعى جعلت الألة تهاجم الإنسان فى عقر خصوصياته وتفرده، حتى يكاد ما يصنعه الإنسان يسيطر عليه.

وبدأت المواجهة بين الإنسان مع نفسه وبنفسه ويحذف جزءاً من دوره لمصلحة الآلة وهذا فى صميم الاغتراب وفى طريق التشيؤ، عندما يتنازل الإنسان عن جزء من هويته وذاته الذي (وهو العمل) لحساب آلة هو صنعها وبرمجها ليصبح فيما بعد تابعا لها كما كان يرى ماركس؛ لأن جوهر الإنسان عنده هو العمل، وحتى الوعى سيفقد عضويته ليصبح وعيا تكنولوجيا، فالخيارات إما تكون منافسة الذكاء الاصطناعى وتقنياته أو مباشرة العمل تبعا لأوامره، وسيبتعد الإنسان أكثر وأكثر عن إنسانيته حتى ينفصل عنها مغتربا.

لقد تم إيجاد بديل لهوية للإنسان من خلال صورة رمزية أو تشخيصية أو ربما مقطع فيديو، كلها بالمحصلة تمثيل رسومى له أشكال كثيرة، وقد يكون صورة ثنائية البعد، أو ثلاثية البعد، أو أيقونة، وتُستخدم لكيلا يكون المستخدِم مجهول الهوية، هذه الصور الرمزية تجسد الاغتراب تماماً من خلال كون الإنسان بملفه الشخصى فى لعبة أو فى موقع تواصل اجتماعى أو تطبيق هاتف محمول أصبح له هوية غير الهوية الحقيقية فى العالم المعيش، وهو انفصام حقيقى، ويؤدي إلى انفصال سلبى ويصبح الإنسان شخصين: واحد فى الحقيقة، وآخر فى صورته التشخيصية (Avatar). والفيلم الشهير أفاتار كان يشير إلى الاغتراب والغرباء Aliens and alienation.

يُستذكر ويُستحضر فى هذا المقام الفيلسوف الفرنسى جان بودريار (Jean Baudrillard) الذي له دور بارز فى تتناول غياب الواقع الحقيقي وموته لحساب الافتراضي والمحاكاة وما

فوق الواقع (Hyper reality) "ففى مؤلف مجتمع الاستهلاك يركز بودريار على الأشياء باعتبارها مصدرا للرموز التى تحدد العالم وترسم علاقاته" (بودريار،2008، ص34)، تحت تأثير ماركس والاعتقاد بفكرة الاغتراب: "لا شك أن قدراً من أفكار ماركس الفلسفية ظل منبثا فى ثنايا فكر بودريار من ذلك فكرة استلاب الإنسان"(بودريار،2008، ص34). الأفاتار والصور التشخيصية خطيرة على الإنسان لأن فيها مغامرة اغترابيه تشيؤية، ولكن بنتيجة حتمية سلبية ضارة: "هكذا كان الرهان على الدوام متعلقاً بالقدرة القاتلة التى للصور، القاتلة للواقع ولنموذجها بالذات، تماماً كما قُدر للأيقونات البيزنطية أن تكون قاتلة للهوية الإلهية"(بودريار،2008، ص51).

ويدور الحديث عن الاغتراب الرقمى وعن تداعياته مع قضية الخصوصية، وتنفرد تقنيات استخراج المعرفة من البيانات بأنها تهدف لاتخاذ قرارات وبناء تحليلات تخدم فى محصلتها أهدافاً سوقية ربحية وقدرة على التنبؤ للقادم، وتقدم على دعم نظم المعلومات المتنوعة؛ ولأن التنفيذ آلى فإنه لا يأخذ أي اعتبار لأي خصوصية للمستخدم (الإنسان) وأحيانا تكون بعض التقنيات قد أخذت موافقة للاختراق، ولكنها شكلية وقد لا تكون بلغة المستخدم بل بلغة البرمجية، وكل التفاصيل فى هذا السياق غير معنية بكرامة الإنسان وكأنه شيءٌ من الأشياء، وبياناته متاحة ومستباحة ومشرعة بلا أي حرمة ومعروضة لمن يريد استغلالها، وهذا يذكر بغياب المعايير كأحد معانى الاغتراب مع لفظ الأنومى وهو: "مصطلح من أصل فرنسى أدخله إميل دوركايم (David Emile Durkheim) وأول مرة فى عام 1893، ضمن مؤلفه تقسيم العمل الاجتماعى، ويشير به إلى انحلال المعايير التى تضبط سلوكات الناس فى مجتمع ما وتؤمِّن سير النظام الاجتماعى" (هبرماس،2020، ص 84)، وهذا حسب نقد دوركايم الحضارة الصناعية، وكيف أنها تعانى الأنومى.

وأما الاتجاهات الحديثة فى البيانات مثل البيانات الضخمة (Big data) والحوسبة السحابية (cloud computing) وعلوم البيانات (data science) فإنها كلها لها مهام سوقية وأهداف ربحية وركائز بحثية تقوم على غياب أي اعتبارات إنسانية، و تحقق مقولة الغاية تبرر الوسيلة، وتتجه نحو الهيمنة التكنولوجية وتأخذ معها الإنسان لعبودية جديدة، وتشكل عصرًا جديدًا مثل: عصر المعلومات (Information age) أو عصر البيانات (data age)، وبتفاصيل فنية، ومعدات لا تراعى الطبيعة وتلوثها واستنزافها وأي قضايا أخلاقية أخرى، وتتجاهل الإنسان وتعنى بخدمة التطور التكنولوجى والذي يُزيّن بادعاء خدمة الإنسان، والحقيقة أن الخدمة تُسدى فقط للنظام الاقتصادي القائم والمهيمن الذي يستعبد الإنسان، ومن أدواته وأذرعه هذه التقنيات الحديثة غير المسبوقة فى تاريخ البشر، ليعيش الإنسان اغترابه بيده، وتجعله شيئا مثله مثل البرمجيات والمعدات.

إن التوجه نحو تطوير البرمجيات وتهميش دور الإنسان لا محصلة له إلا الكسب ولا هدف له إلا جودة مخرجات النظام المحوسب، وان التعمق فى منهجيات تطوير البرمجيات (software development methodologies) لا يجد دور الإنسان حاضرًا إلا من حيث كونه زبونًا أو مطورًا أو فاحصًا أو مستخدمًا نهائيا أو أي دور يقوم به فى عملية تطوير البرمجيات، والتسميات والأدوار تختلف من منهجية إلى أخرى، ولكن لا تجد فيها الإنسان باعتباره إنساناً، ولا يكون هناك ميزات للإنسان الفرد عن غيره فى كل المستويات، فقد تجد فيها رسماً انسيابياً فيه الإنسان فى نفس التصنيف مع الخادم (server) الذي هو جزء من المعدات.

ويضاف إلى ذلك التقنيات التى تختص بالهواتف المحمولة من حيث التسجيل والمراقبة وحفظ كل التفاصيل صوتاً وصورة ورسائل وكل ما يخص المشتركين التى يمكن الرجوع إليها فى أي وقت وهذه ترتبط بانتهاك الخصوصية، والفحص الدقيق للعينات(Deep packet inspection) وحلول الاعتراضات القانونية (Lawful Interception solutions)، واستخدام بعض وسائل التواصل الاجتماعى كمحركات بحث، ورغم أنها لم تُصنع لهذا الغرض، وهذا يعنى ان كل ما فيها من محتوى إنسانى وتفاصيل إنسانية تتحول إلى مادة خام تتعامل معها خوارزميات بحث مثلها مثل: الأشياء وتفاصيل الأشياء، وما وراء هذا التحول هو غايات ربحية وسوقية قطعاً، وفيها تبادلات تجارية واعلانات وغيرها، ويتم هذا من خلال ربط وسائل التواصل الاجتماعى مع محركات البحث الشهيرة، أو قيام بعض وسائل التواصل ببيع بياناتها إلى جهات راغبة

باقتنائها لغايات معينة قد تكون اقتصادية، أو ربما سياسية.

وأما التجليات غير التقنية للاغتراب والتشيؤ فى الفضاء الافتراضى فهى الأخطر من حيث صعوبة السيطرة عليها أو ضبط تحولاتها، ففيها المعانى الأعمق وانتظام فلسفة حياة جديدة، وتحولات جذرية فى حياة الإنسان اليومية مقترنة بالفكر واللغة وكل ما يصنع الوعى ويشكل حضوره الذهنى والفعلى، ورغم أن لها ميزات تواصلية تُعمّق الحوار، وتبادل الثقافات، وتشكيل فضاءات عامة تساهم فى الحياة الإنسانية بما هو جميل ونافع، لكن هناك كثيرا من المصائد توقع الإنسان فى شرك جاذبيتها، واغراءات حرية وهمية زائفة، تُخفى خلفها ستارا عن الحقيقة ودعوات الاستهلاك وتبنّى الهيمنة بكل أشكالها القبيحة، وعندما ينغمس فيها الإنسان تصبح هى ذاته ويندمج فيها حد عدم القدرة على الانفصال عنها مرة أخرى، وعند أي اختبار اجتماعى إنسانى سيجد الإنسان نفسه معزولا، أو فاقدا للثقة، أو مكتئبا بخلل كيميائى أثر عليه عقلانيا ونفسيا، فليس موقفنا سلبيا من الفضاء الافتراضى بإطلاق.

ولكن الاستغلال (exploitation) أصبح ظاهرة شاملة لها أسبقيات وجودية وأنثروبولوجية فى رحلة البحث عن شقاء الإنسان، ويُنظر لها فى ضوء الفضاء الافتراضى بطابع اقتصادي، وتشير العديد من الدراسات للاستغلال الرأسمالى، ولكن حتى مع العودة لماركس أو أيا من الفلاسفة الذين عايشوا الثورة الصناعية الأولى، كان محور الحديث والبحث هو السلع المادية، وعلاقات الإنتاج، والنظام الاجتماعي والاقتصادي القائمين، وعلاقتيهما.

وأما فى ضوء الفضاء الافتراضى فنحن نتحدث عن عالم غير ملموس افتراضى و:"يصبح الافتراضى مرادفا للشبح" (ريجو، 2009، ص133)، وعن خدمات أكثر من سلع أو أشياء مادية، تبدأ إشكالية الاستغلال حيث هذه الخدمات والعوالم الرقمية والفائض الضخم فى الإنتاج الرقمى والإنترنت وتطبيقات الهاتف المحمول ووسائل التواصل الاجتماعى وكل مخرجاتها غير ملموسة، فلا يشعر الإنسان أنه مُستغل إذا قام بزيارة موقع ويب أو موقع تواصل اجتماعى أو قام بحركات بحث أو أي تفاعل مع أي برمجية قائمة على الإنترنت (online) وموصولة ومتصلة، ولا يدرك ماهية الوضع القسري الذي يتواجد فيه.

واذا كان ماركس قد تعامل مع الاغتراب فى ظل قلة الخيارات للعامل والضرورة التى دعته للعمل كى يستطيع العيش، فعليه أن يعمل مقابل أجر كى يعيش، بينما يكون مستخدمو الفضاء الافتراضى قرروا الاشتراك فيه بكل حرية وبقرار شخصى، بغض النظر عن الأهداف والتداعيات لهذا الاستخدام، فهو استخدام طوعى، هكذا يبدو ظاهريا، ولكنه جعل الاغتراب حاضراً والإنسان شيئا، إذا كان العامل عند ماركس قد عَمِلَ وتقاضى أجرا ربما قلنا جزافا أن فيه ثمناً للاغتراب والتشيؤ الذي عاناه، وبالتأكيد فإنه ثمنٌ غيرُ عادل، فهل ينطبق هذا على مستخدمى الفضاء الافتراضى بكل أدواته وخياراته؟ وهناك كمية لا يمكن إدراكها من الاستغلال الذي يمكن أن يقع على هؤلاء المستخدمين من حيث استغلال معلوماتهم وصورهم وغيرها من المعلومات الرقمية، والتى فيها الوسيط رقمى، وتحقق ربحية لأناس آخرين من غير المستخدمين. يقول ماركس: "إن العامل يزداد فقرا كلما زادت الثروة التى ينتجها" (ماركس، 1974، ص68)، وقياساً على ذلك يمكن القول إن المستخدم يزداد تشيؤ كلما زادت الثروة التي تنتج من استخدامه.

ومع حتمية الاستخدام فهذا كله يرمى إلى أن المستخدم لم يعد حراً مختاراً للاستخدام، بل هذا استخدام قسري وتحكمية واقعة عليه، تجعله يفسد جوانب مهمة فى حياته منها ليحصل الشعور بالاغتراب والتشيؤ، وصحيح هو ليس مُكره جسدياً؛ لكنه مسجونٌ ذهنياً ومأسورٌ فكرياً، وهناك حديث عن أنماط إنتاج غير تقليدية وفى الفضاء الافتراضى تتجلى هذه الأنماط بالمنتجات الرقمية والتطبيقات والبرمجيات عموما، ويمكن اعتبارها وسائل إنتاج غير تقليدية وفعلاً متحققة وموجودة، وقد أشار ماركس إلى هذا بفكرة تعقيد الآلات وتسهيل العمل، ولكن فى الفضاء الافتراضى لم يكن من الممكن احتساب الاستغلال الذي يقع على عاتق المستخدمين، وكيف أنَّ هذا الفضاء الافتراضى ما وُجد إلا لقنص قيمة، واستغلال مورد، أو سرقة جهد من آخر، وبالمحصلة هناك ربحية ضخمة وثراء متزايد لقلة محدودة.

وعلى غرار ذلك تُباع التكنولوجيا الرقمية بسعر عالٍ جداً، وأصبحت القيمة النقدية للمنتجات الرقمية هي الأعلى بين كل

ما يمكن أن يُسلّع، وتشكل ركيزة فى الفضاء الافتراضى، وهذا يدلل على اغتراب وتشيؤ وتسليع واستغلال تجعل من الإنسان بلا إنسانية.

ويدخل فى الاستغلال ما تقوم به البرمجيات بالعادة من عملية التحديث والترقية (update and upgrade) وتكون أحياناً غير مدفوعة؛ ولكنها بالمحصلة فيها إجبار على القيام بذلك يتبعه استغلال.

وتشير الكثير من الدراسات النفسية والاجتماعية عن دور الأجهزة الرقمية فى البلادة وتزايدها ولاسيما عند الأطفال والمراهقين، ويقول شاخت (Richard Schacht): "قبل عصر التلفزيون بزمن طويل شن نيتشه حملة شعواء ضد الترهل أو البلادة التى اتسم بها شعبه، واليوم ترتبط البلادة إلى حد كبير بأجهزة الإعلام" (شاخت، 1980،ص42) ويمكن لنا ربط البلادة بمفهوم الاغتراب عند كارين هورنى (Karen Horney)، إذْ نرى فى وصف الاغتراب عندها شرحا للبلادة التى تنتُج عن تتالى الكبت، وعدم الرد، وكبح جماح الرغبة الانتقامية مما يجعل الإنسان يداري وينصاع إلى أنْ يصبح محترفاً فى الهروب وعدم المواجهة، وهذا حتما سيؤدي إلى قلة الاكتراث بالمحيط وما فيه من أحداث، ويترافق ذلك مع عدم الكفاءة على اتخاذ القرار السليم المؤثر والحاسم فى المصير، إلى أن يصبح فى مهب الريح مجرد فرد مغترب عاجز بلا دور شخصى أو مجتمعى، وتتحكم فيه عوامل مجتمعية تأخذ أشكال عدة، والمهم أنها كلها عوامل خارجية، وخارجة عن إرادته واختياره أو إسهامه، وكأنه متفرج سلبى لا يساهم بأي نفع، وهذه بلادة تؤهل الإنسان للاغتراب وتحضره للتشيؤ.

وفى مجال العلاقة بين الإنسان والجهاز، فإنها ظاهرة لها عدد من التمثيلات أو الأشكال، منها مثلاً المساواة بين الإنسان العامل فى مجال تكنولوجيا المعلومات، وبين جهازه الذي يعمل عليه، إذْ لا يمكن قبول حضور هذا العامل إلى العمل دون جهازه، بل ربما قيل له إن وجود جهازه أهم من حضوره، ونسيانه فى البيت يعنى أنه لن يستطيع العمل فى ذلك اليوم، وهذا ليس جانب ممكن نقاشه بأن طبيعة العمل فرضت هذا، ونحن نتحدث عن إنسان وجهاز واعتمادية تامة من الإنسان على الجهاز حتى أصبح الاثنان فى طبقة واحدة تصنيفاً، أو في مستوى واحد من ناحية عملية أو تشغيلية.

وان ارتباط الإنسان بالجهاز إلى هذا الحد يُظهر أن أهمية الجهاز أكبر أو لا يمكن الاستغناء عنه، ومنذ خلق الله الإنسان خلقه مع شريك ومع علاقات اجتماعية ورباط اجتماعى وسخّر له ما ينفعه، ولم يخلق الله الإنسان مع جهازه الرقمى، ومن المظاهر الأخرى هو إصابة عمل الإنسان بالشلل إذا ما نسى هاتفه المحمول، أو نفد شحنه، وكأن نسبة البطارية أصبحت وقود حياة إذا نفدت بطارية الجهاز الرقمى سواء كان هاتفاً ذكياً أو حاسباً شخصياً محمولاً أو غيره، تكون قد تعطلت الحياة وتعطلت الأعمال وتوقفت الاتصالات، وارتبكت الأمور كلها.

وان استسلام الإنسان لجهازه واستخدام ذاكرة الجهاز وعدم استخدام ذاكرته، وصار ينفذ أبسط العمليات على جهازه بدلاً من عقله، وهذا هو الاغتراب والتشيؤ بمعنى انفصال الإنسان وفقدانه لإنسانيته، وسيطرة الآلة وسطوة التقنية.

ومن جهة أخرى يفرض التطور السريع للتقنيات حتمية المواكبة لتحقيق استمرار الدعم والخدمات خصوصاً فى البرمجيات وتطبيقات الهاتف المحمول كجزء من سطوة الممارسة على الإنسان دون اعتبارات تخص الإنسان وظروفه ومشاعره أو حتى حاجاته، فيرضخ المستخدم لكل ما تمليه هذه التطبيقات والبرمجيات ودون وعى وبالتالى دون حرية، ويصف لنا فروم (Erich Fromm) تبدل دور رأس المال من خدمة الإنسان إلى أن أصبح سيده فى النظام الحديث، و "فى النشاط والنجاح والكسب المادي أصبح فى الرأسمالية غايات فى حد ذاتها ولقد أصبح قدر الإنسان أنْ يُساهم فى نمو النظام الاقتصادي وزيادة رأس المال لا من أجل أغراض سعادته أو خلاصه بل كغاية فى ذاتها" (فروم، 1972، ص94)، وهو وصف ينطبق على الفضاء الافتراضى ومجتمعه وسطوة التكنولوجيا الحديثة ودور الإنسان فيه، مما يزيد إشكاليات الإنسان المأزوم أصلاً من حيث أن التغيير حتمى فى عالم اليوم ولا مفر منه، لا بد من المواكبة.

وهنا لا بد من القول إنه ليس كل ما هو متاح من نظم المعلومات والإنترنت يعنى بالضرورة أن الاستخدام المتاح متساو عند الجميع من حيث الجودة وتحقق المتعة أو تحقق الفائدة أو الراجع المنشود، فليس هناك برمجيات مثلاً تراعى الفقراء، وإذا كانت هناك برمجيات تراعي حقوق الآخرين من

ذوي الاحتياجات الخاصة، فإنها تكون من أغلى أنواع التقنية سعرا كما هو الحال في البرمجيات الخاصة بالمكفوفين.

والتساؤل هنا فيما إذا كانت نظرة الماركسية أن أفكار الطبقة السائدة هي الأفكار السائدة نفسها في كل وقت، بمعنى أن القوة المادية للطبقة السائدة أيضاً تمنح هذه الطبقة القوة الفكرية أيضاً لتمارس تأثيرها وتوجه غيرها، ويصبح قياساً على ذلك أن تكون أهداف الطبقة السائدة هي الأهداف السائدة في المجتمع، وكل من فيه يعمل لخدمة تلك الأهداف والسعي لتحقيقها بسبق القصد أو بتلقائية، وهذه الطبقة تملك وسائل الإنتاج المادي فإذن ستملك وسائل الإنتاج الفكري أيضاً، وفي عالم اليوم الطبقة السائدة في الفضاء الافتراضي تملك وسائل الإنتاج في هذا الفضاء والإنتاج الفكري الافتراضي، وكطبقة سائدة تشرف على هذا الإنتاج لتستمر الأفكار السائدة أفكاراً تضمن ديمومة سيطرة هذه الطبقة السائدة المسيطرة (انجلز، ماركس، 1968، ص56–58)، وهذا ما يحدث في الفضاء الافتراضي وسيطرة الطبقة السائدة فيه هذه الأيام والمسماة التكنولوجيا الكبيرة (Big Tech) أو عمالقة التكنولوجيا (Tech Giants) أو تسمى الجافام (GAFAM)[†] التي تشير لأكبر شركات لتكنولوجيا الرقمية التي تتحكم بالعالم الافتراضي وتمثل فعلياً الطبقة لسائدة.

وإن غياب العقل والعقلانية والنقد من حيث هو مشروع هادف ومنحاز للعقلانية لا يتواءم مع ما هو مشاهد على منصات التواصل الاجتماعى وتطبيقات الهاتف المحمول، وان مشاهدات فيديو على اليوتيوب لمحاورات هبرماس لا تصل لبضعة ألاف، بينما شيء تافه أو أغنية لا تحمل ذوقا جماليا بأي شكل يصل عدد مشاهداتها إلى مئات الملايين، بل إن بعضها تجاوز المليارات، إن هذه تعتبر أشكالا جديدة للاغتراب، فلا ذوق ولا فلسفة جمالية تُذكر.

ومع تزايد أعداد المستخدمين للفضاء الافتراضى والاعتماد عليه أكثر وأكثر كل يوم وعن بُعد فلا تفاعل بين البشر ولا وجاهة ولا نخب مجتمعية، وما شكله بضع أشخاص تافهين من الفضاءات المختلفة بلا شكل ولا مضمون، وأصبحوا نجوما فى عالم اليوم وبثروات مادية هائلة، وصرنا نسمع عن التسويق من خلال استغلال وسائل التواصل الاجتماعى ويُوسم بالتسويق الفيروسى لشدة الانتشار، وان تصدر التافهين وشهرة الأغبياء فى هذه الأيام تشكل أزمة كبيرة وخطيرة، أعرَضُ عنوان لها الاغتراب والتشيؤ.

وأصبح الفعل جَوجلها أو (google it) كلمة حاضرة فى كلامنا، وتُمارس اليوم صياغة لغوية جديدة، تصف الكثير من ممارسات وأفعال مستخدمى الفضاء الافتراضى، لا ذكر لها فى كل القواميس ولا بأي اللغات الطبيعية المتداولة، إذا كان هذا جزءاً من اللعبة اللغوية كما يصفها فيتجنشتاين (Ludwig Wittgenstein) فى بناء معانى الكلمات من خلال استخدامها فى سياقات اجتماعية دون أن تصنعها قواعد المنطق الرياضى أو قواعد لغوية محددة أو نحوية، إذْ إن اللغة اختراع وليست اكتشاف، وهذا له دلالة مهمة جداً فى هذه الدراسة، فللجميع الحق فى ممارسة اللعبة اللغوية ممّا يعنى عدم وضوح بعض المصطلحات ولاسيما فى سياق التكنولوجيا والفضاء الافتراضى، وبالطبع عدم الاتفاق على معيار حقيقة يُخضع المصطلحات لتعريف قياسى علمى، فاللغة تفرض نفسها على الفكر وبكل جوانبه، ليُشكل بالمحصلة مفهوم اللعبة اللغوية دورا فى فهم أفضل للعلم واضفاء شرعية أكبر على المعرفة وتجنب الخلو من المعنى فى الفضاء الافتراضى، وهذا خطير جدا وحساس فى ضوء بحث التناول اليومى والاجتماعى، كما يريد فى تجنشتاين لنُخرج اللغة من الاستخدام الميتافيزيقى إلى الاستخدام اليومى، وهذه مهمة قائمة للفلسفة وللفيلسوف، فهل هناك لغة متكاملة تخص الفضاء الافتراضى بينما أصبح لبعض التطبيقات لغتها الخاصة، حيث إنها أنتجت لغة متكاملة يمكن أن يفهمها مستخدمو هذا التطبيق، وهى لغة غير اللغة الطبيعة.

استخدام البادئة cyber مع المصطلحات لتشير إلى هذا الفضاء الافتراضى؛ فقد نتحدث عن اغتراب افتراضى cyber-alienation وتشيؤ افتراضى cyber-fetishism، والبادئة -e للدلالة على كل شيء إليكترونى أو مَن ذو علاقة بالإنترنت، ولهذا دور كبير فى نشوء مجتمع متواصل (يُستحضر هابرماس ومنهجه اللغوي والدور النقدي في محاربة

[†] تشير إلى الشركات الأكبر في صناعة تكنولوجيا المعلومات في الولايات المتحدة الأمريكية، وهي:Google، Amazon، Facebook ، Microsoft،Apple .

التشيؤ)، ولكن غياب اللغة ودورها الصحيح يُعتبر جانباً مهماً فى الاغتراب والتشيؤ حيث ينفصل الإنسان حتما عن إنسانيته فى الحقيقة والواقع، ويتماهى مع أشياء الفضاء الافتراضى، مع وجود لغة خاصة، وهنا جدير بالذكر أن الكلمة الشهيرة "سيلفى" غير المسبوقة بأي لغة طبيعية، ودخلت القواميس بل "فى سنة 2013 اختيرت السيلفى كلمة السنة فى قواميس أكسفورد، وستدخل فى سنة 2015 إلى القاموس الفرنسى لاروس (Larousse) وبعدها ستجد طريقها إلى قاموس بوتى روبير(Petit Robert) وابتداءً من هذا التاريخ لم يعد أحد يتجنب الحديث عنها" (غودرا، 2019، ص26).

فرط الإفصاح:

لم يعد هناك مستور فى حياة الإنسان وأصبح مستباحاً على وسائل التواصل الاجتماعى، ويُحدِّث عن نفسه كل أمر وكل حدث وكل شىء، والأهم ينعكس هذا على الأحكام القيمية وله تبعات تَحرِم الإنسان من خصوصية العلاقات، ويحذر لوكاش من "الموضوعية الوهمية" (لوكاش، 1982،ص80) “phantom objectivity” (LUKACS, 1971, P83) إذْ الرباط أو الصلة بين الأشخاص تأخذ طابع الشىء، وتجعل الإنسان عرضة للتسطيح العاطفى – إن جاز التعبير، ويقدم الإنسان كل ما فى جعبته وما يسكن عقله إلى من يتواصل معهم وربما يكونوا كل البشر فى الفضاء الافتراضى المفتوح المتشابك الذي لا سقف له ولا حدود ولا زمان، وبعد هذه الشفافية المفرطة والتواصلية المتطرفة ماذا سينتج، غير أن الإنسان صار شيئا معروضاً للملأ مستباحاً فى كل الأوقات، فماذا يفرق عن كونه سلعة أو منتجا أو خدمة؟ ماذا يعنى أن ينشر الإنسان كل تفاصيل حياته ولحظة بلحظة وعلى الملأ؟ ألا يعنى انتشار وتفريغ دائم ومتواصل ومكثف يوازي بعمله الكبت الشديد الذي أشارت اليه هورنى وان عاكسه بالطريقة، وهذا سيؤدي إلى اغتراب حتمى، وأما التشيؤ فهو تحصيل حاصل بلا شك، ولا أسرار ولا كتمان سيفضيان إلى فراغ قاطع يفصل الإنسان عن إنسانيته ويفقده إياها حتما.

وان قانون مور (Moore's law) ونصه: "يتضاعف عددُ الترانزستور على الدوائر المدمجة كلَّ عامين تقريبًا" (سيل، 2017، ص29)، ويبدو معلومة علمية عادية؛ لكنه أسهم بإفراز مجتمع استهلاكى من خلال تعاظم التكنولوجيا وانتشارها وسيطرتها على الكون، حتى لقد أصبح كونا رقميا، والتكنولوجيا أسرع وأصغر وأرخص ثمنا، فإذا تم ربط ذلك بالاغتراب والتشيؤ، سيكون قانون مور من أسباب الاغتراب والتشيؤ؛ لأنه يمثل نبوءة تحققت وأثرت أيما تأثير على الإنسان والإنسانية.

الخاتمة

لقد كان هناك مفكرون حذّروا مِن التكنولوجيا وتغولها، من فلاسفة الثورة الصناعية الأولى، وصولاً لرواد مدرسة فرانكفورت، ولكن الجديد الذي لم يُطرق بعد هو عن وضعنا مع تجليات التقنيات الحديثة جداً وغير المسبوقة التى أوجدت فضاء جديداً هو الفضاء الافتراضي وتجلياته في حياة الإنسان في الاغتراب والتشيؤ.

وان ما هو مُشاهد اليوم أن الإنسان استسلم للعلم بحجة الموضوعية، وصار العلم أيديولوجيا تحكمنا ونحن عبيد لها وصارت التقنية نظاما حياتيا يوميا إنسانيا.

وهذه الدراسة حاولت توضيح الوضع الإنسانى فى الفضاء الافتراضى ليستقيم الدور للإنسان كمحور، وعلى أنه غاية، وليس وسيلة وأنه كينونة تحقق ذاتها وليس شيئاً يتم إلباسه لبوسا غيّر مضمونه الحقيقى كإنسان، من خلال استكشاف تمثلات الاغتراب والتشيؤ وتجلياتهما فى الفضاء الافتراضى والتنبيه منها والاشارة اليها ليصل الإنسان إلى عالم افتراضي مؤنسن.

وتبدل نفوذ الإنسان من المعرفة والعقلانية إلى نفوذ يتمثل فى كثرة الإعجاب (اللايك) بالفيس بوك (Facebook like) ورقم إعادة التغريد (الريتويت) بالتويتر (retweet twitter) وعدد المتابعين (الفلورز) على إنستغرام (Instagram followers) وعدد المشاهدات (الفيوز) على اليوتيوب (YouTube views). وما عادت الصورة للإنسان سليمة مع الذات والآخر والعالم، وأصبحت الصورة سيلفى؛ صورة كنهها اغتراب وماهيتها تشيؤ، يصاحبها علاقة سقيمة مُختلقة بين الذات والموضوع.

المصادر والمراجع

أولاً: المرجع العربية:

البيطار، سالم (2001)، *اغتراب الإنسان وحريته*، لبنان: المؤسسة الحديثة للكتاب.

الرزو، حسن(2007)، *الفضاء المعلوماتي*، ط1، بيروت: مركز دراسات الوحدة العربية.

بسيوني، عبد الحميد(2015)، *كيف تعيش الحياة الثانية في العالم الافتراضي؟*، ط1، القاهرة: دار النشر للجامعات.

بودريار، جان(2008)، *المصطنع والاصطناع*، ترجمة: جوزيف عبد الله، ط1، بيروت: المنظمة العربية للترجمة.

ريجو، فيليب(2009) *ما بعد الافتراضي استكشاف اجتماعي للثقافة المعلوماتي*، ترجمة: عزت عامر، ط1، القاهرة: المركز القومي للترجمة.

سيل، بيتر (2017)، *الكون الرقمي الثورة العالمية في الاتصالات*، ترجمة: ضياء وراد، المملكة المتحدة، مؤسسة هنداوي.

شاخت، رينشارد (1980)، *الاغتراب*، ترجمة: كامل حسين، ط1، بيروت: المؤسسة العربية للدراسات والنشر.

غودار، إلزا (2019)، *أنا أوسيلفي إذن أنا موجود*، ترجمة: سعيد بنكراد، ط1، المغرب: المركز الثقافي للكتاب.

فروم، إريك (1972)، *الخوف من الحرية*، ترجمة: مجاهد مجاهد، ط1، بيروت: المؤسسة العربية للدراسات والنشر.

فوكو، ميشل(2013)، *الكلمات والأشياء*، ترجمة: مطاع الصفدي وآخرون، بيروت: دار الفارابي.

لوكاش، جورج(1982)، *التاريخ والوعي الطبقي*، ترجمة: حنا الشاعر، ط2، بيروت: دار الأندلس.

ليفي، بيير(2018)، *عالمنا الافتراضي: ما هو؟ وما علاقته بالواقع*؟، ترجمة: رياض الكحال، ط1، المنامة: هيئة البحرين للثقافة والآثار.

ماركس، كارل(1974)، *مخطوطات كارل ماركس*، ترجمة: محمد مستجير مصطفى، القاهرة: دار الثقافة الجديدة.

ماركس وانجلز، كارل وفريدريك (1968)، *الأيديولوجيا الألمانية*، ترجمة: فؤاد أيوب، دمشق: دار دمشق.

هبرماس، يورجن (2020)، *نظرية الفعل التواصلي*، المجلد الأول، ترجمة: فتحي المسكيني، ط1، قطر: المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات.

المراجع الأجنبية:

LUKACS, GEORG (1971), History and Class Consciousness Studies in Marxist Dialectics, Translated by Rodeny Livingstone, 1E, Great Britain: The Merlin Press Ltd.

Manifestations of alienation and fetishism in Cyberspace

*Salman Albdour, Subhi Rimawi **

ABSTRACT

This study aims at tackling the linguistic and philosophical meanings of alienation and fetishism, both in view of an ontological event or a human psychological and social phenomenon, by analyzing their manifestations in cyberspace, which created a parallel world to our living world, created another parallel life to our real life, as well as fabricating a new pattern of existence. Following a critical approach, this study explores technical and other non-technical aspects that have a direct or indirect role in maximizing fetishism and alienation in that cyberspace that has governed mankind, and changed his life and his relationships with himself and with others and with nature, as well as the reason for the shift in his values and aesthetic judgments.

Keywords: Alienation, Fetishism, Cyberspace, Internet.

* The University of Jordan.
Received on 10/12/2020 Accepted for Publication on 30/3/2021.