Shahid Rajaee Teacher Training University- Iran
Ontological Researches
Semi-Annual Scientific Journal
ISSN (print): 2345-3761 (online): 2676-4490
Type: Research

Vol.15, No. 29
Spring & Summer 2026
Journal Homepage: www.orj.sru.ac.ir

The Ontology of Digital Objects: A Post-Phenomenological Analysis of Existence in the Virtual World

Hamid Ahmadi-Hedayat[1]

Abstract

The proliferation of digital objects—such as social profiles, cryptocurrencies, and avatars—challenges traditional ontological frameworks premised on physical substance. Existing approaches often commit a form of ontological reductionism, reducing these objects to either their physical substrate (hardware) or an abstract concept (information). Consequently, they fail to provide a robust foundation for analyzing the concrete legal and ethical implications of these entities. To address this deficit, the present study adopts a post-phenomenological methodology to develop a relational and multistable ontology for understanding the mode of being of digital objects. The findings reveal that the being of a digital object is not intrinsic or static. Instead, it is dynamically constituted through three primary relations, contingent upon the context of human-technology interaction: an embodiment relation (as an extension of the self), a hermeneutic relation (as an interpretable text), and an alterity relation (as a quasi-other). The primary contribution of this research is a framework that transcends the simplistic real/virtual dichotomy. It provides a more precise

1 . Assistant Professor, Department of Educational Sciences, Farhangian University, P.O. Box 14665-889 Tehran, Iran. Email: h.hedayat@cfu.ac.ir
Received: 14/08/2025
Reviewed: 14/11/2025
Accepted: 21/05/2026

philosophical foundation for addressing emerging issues such as virtual identity, digital ownership, and the moral agency of artificial intelligence, ultimately shifting the inquiry from what a digital object is to how it is experienced.

Keywords: Ontology, Digital Objects, Post-phenomenology, Technological Mediation, Virtual Reality

Problem Statement

The contemporary lifeworld is increasingly saturated with digital objects that fundamentally shape our social, economic, and personal realities. From social media profiles that mediate our relationships to cryptocurrencies that hold significant financial value, these entities possess a tangible impact despite their intangible nature. This situation creates a profound philosophical problem: traditional Western ontology, from Aristotle's substance-based metaphysics to Descartes's mind-matter dualism (res cogitans and res extensa), is predicated on principles of physicality, discreteness, and stable location in time and space. Digital objects defy these categories; they are placeless, often immaterial, and their existence is contingent upon a fluctuating infrastructure of hardware, software, and networks.

Consequently, attempting to understand them through conventional lenses leads to an "ontological reductionism," where a digital object is inadequately reduced to either its physical substrate (the silicon chips and code) or to a mere abstract concept (pure information). Both approaches fail to capture its functional and experiential reality. This inadequacy leaves us without a coherent philosophical vocabulary to address critical questions concerning ownership, identity, and ethics in the digital realm. The central problem this research addresses, therefore, is the lack of a suitable ontological framework that can account for the relational and dynamic mode of being of digital objects, moving beyond the limitations of classical philosophy.

Method

This study employs a qualitative philosophical approach grounded in conceptual analysis, adopting the framework of post-phenomenology as its core methodology. Drawing principally on the work of Don Ihde, this method shifts the analytical focus away from abstract, a priori speculation and toward a pragmatic examination of the concrete, lived experience of technology. Rather than viewing technology as a neutral tool or a separate object of study, post-phenomenology investigates how technologies actively mediate the relationship between humans and their world, thereby co-shaping perception, action, and reality itself.

The analytical instruments for this inquiry are Ihde’s three key structures of human-technology-world relations: Embodiment Relations: Where technology integrates into the user's sensory-motor system and becomes a transparent extension of the self, through which the world is experienced (e.g., eyeglasses or a blind person's cane). Hermeneutic Relations: Where technology functions as a text that represents the world and requires an act of interpretation or "reading" by the user (e.g., a map or a

thermometer). Alterity Relations: Where technology is experienced as a quasi-other, a distinct entity with which the human engages in a form of interaction (e.g., an ATM or an AI assistant). This study systematically applies these three relational concepts to paradigmatic examples of digital objects (social media profiles, video game avatars, and cryptocurrency) to deconstruct and describe their unique modes of existence.

Findings and Results

The application of the post-phenomenological framework reveals that the "being" of a digital object is not a monolithic or static property. Instead, its ontology is relational, multiple, and dynamically constituted in the act of interaction. The analysis produced three primary findings:

Ontology is Relational, Not Intrinsic: The existence of a digital object is not contained within the object itself but emerges from the specific relationship it mediates between a human user and the world. For example, a video game avatar possesses its "being-as-extension" only when a player is actively controlling it. Digital Objects Manifest in Multiple Modes of Being: The study found that different digital objects tend to manifest predominantly through one of the three core relations, which define their experiential reality: Embodied Being: A video game avatar, when controlled seamlessly, becomes an embodiment of the player's agency and presence within the virtual world. The player acts through the avatar. Hermeneutic Being: A social media profile does not embody a person but functions as a text collection of data, images, and connections—that must be interpreted to understand the person's identity and social standing. Similarly, the value of a Bitcoin is not inherent but is a hermeneutic reality constituted by collective interpretation of market data. Alterity Being: Engaging with an AI-powered entity like Apple's Siri or a non-player character (NPC) in a game involves treating the digital object as an interactive "other," a conversational partner with its own (programmed) agency. The Principle of Multi-stability: A crucial finding is that a single digital object can shift between these ontological modes depending on the context of interaction. A video game avatar is embodied during immersive gameplay, becomes a hermeneutic object on a character customization screen (where it is "read" and modified), and could be perceived as an alterity if it were an AI-controlled companion.

In conclusion, this relational and multi-stable ontology allows us to move beyond the simplistic real/virtual dichotomy. As argued by thinkers like David Chalmers, events and objects within virtual worlds are not "less real"; they are simply real in a different, technologically mediated way. By shifting the philosophical question from "What is a digital object?" to "How is its being experienced?", this research provides a far more nuanced and descriptively powerful framework for understanding—and navigating—our increasingly digital existence.

References

Aagaard, J. (2016). Introducing post-phenomenological research: a brief and selective sketch of phenomenological research methods. International Journal of Qualitative Studies in Education, 30(6), 519–533.
https://doi.org/10.1080/09518398.2016.1263884

Ihde, D. (1990). *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*. Indiana University Press.

Rosenberger, R. (2020). " But, That's Not Phenomenology!": A Phenomenology of Discriminatory Technologies. *Techné: Research in Philosophy & Technology*, *24*.
https://doi.org/10.5840/techne2020210117

Rosenberger, R., & Verbeek, P. P. (Eds.). (2015). *Post-phenomenological Investigations: Essays on Human-Technology Relations*. Lexington Books.

Rosenberger, R., & Verbeek, P. P. C. C. (2015). A field guide to post-phenomenology. In R. Rosenberger, & P.-P. Verbeek (Eds.), *Post-phenomenological Investigations: Essays on Human-Technology Relations* (pp. 9-41). (Post-phenomenology and the Philosophy of Technology). Lexington Books.

Verbeek, P. P. (2005). *What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design*. Penn State University Press.

پژوهش‌های هستی‌شناختی
دو فصلنامهٔ علمی
نوع مقاله: پژوهشی
سال پانزدهم، شمارهٔ ۲۹
بهار و تابستان ۱۴۰۵
صفحات ۱۴۲-۱۱۷

Shahid Rajaee Teacher Training University- Iran
Ontological Researches
semi-annual scientific journal
ISSN (print): 2345-3761 (online): 2676-4490
Type: Research

Vol.15, No. 29
Spring & Summer 2026

هستی‌شناسی اشیای دیجیتال: تحلیلی پساپدیدارشناسانه از وجود در جهان مجازی

حمید احمدی هدایت[۱]

چکیده

گسترش روزافزون اشیای دیجیتال (نمایه‌های اجتماعی، ارزهای دیجیتال و چهرک‌ها) چارچوب‌های هستی‌شناختی سنتی مبتنی بر جوهر فیزیکی را به چالش کشیده است. رویکردهای موجود اغلب به فروکاهش هستی‌شناختی دچار شده و این اشیا را به بستر فیزیکی (سخت‌افزار) یا مفهوم انتزاعی (اطلاعات) تقلیل می‌دهند و در نتیجه، از ارائه مبنایی برای تحلیل پیامدهای انضمامی آن‌ها در حوزه‌های حقوقی و اخلاقی باز می‌مانند. این پژوهش با هدف رفع این کاستی و با بهره‌گیری از روش‌شناسی پساپدیدارشناسانه، به دنبال ارائه یک هستی‌شناسی رابطه‌ای و چندپایدار برای فهم نحوه وجود اشیای دیجیتال است. یافته‌ها نشان می‌دهد هستی یک شیء دیجیتال، امری ذاتی و ثابت نیست، بلکه به صورت پویا در سه نسبت اصلی بدنمندی (امتداد خود)، هرمنوتیک (متن قابل تفسیر) و غیریت (شبه‌دیگری) و بسته به زمینه تعامل انسان ــ فناوری شکل می‌گیرد. دستاورد نهایی این پژوهش، ارائه چارچوبی است که با عبور از دوگانه ساده‌انگارانه واقعی/ مجازی، مبنای فلسفی دقیق‌تری برای

---

۱ . استادیار گروه آموزش علوم تربیتی دانشگاه فرهنگیان،صندوق پستی ۸۸۹-۱۴۶۶۵ تهران، ایران،
h.hedayat@cfu.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۵/۲۳
تاریخ اصلاح: ۱۴۰۴/۰۸/۲۴
تاریخ پذیرش: ۱۴۰۵/۰۲/۳۱

پرداختن به مسائل نوظهوری چون هویت مجازی، مالکیت دیجیتال و عاملیت اخلاقی هوش مصنوعی فراهم می‌آورد و پرسش را از چیستی شیء به چگونگی تجربه شدن آن سوق می‌دهد.
کلیدواژه: هستی‌شناسی، اشیای دیجیتال، پساپدیدارشناسی ، واسطه‌گری فناوری، واقعیت مجازی.

مقدمه و بیان مسأله

جهانی که امروز در آن زندگی می کنیم با طیف وسیعی از اشیای دیجیتال درهم‌تنیده است که هر روز بر تعداد آن‌ها افزوده می‌شود و به نوعی زندگی ما با این اشیای دیجیتالی شده‌است. انسان‌ها زندگی اجتماعی خود را از طریق نمایه‌ها[۱] و ارتباطات در بن سازه‌هایی[۲] مانند فیسبوک[۳] هدایت می‌کنند، مسائل مالی خود را از طریق کیف‌پول‌های ارز دیجیتال مدیریت می‌کنند و از طریق چهرک‌هایی[۴] که می‌توانند به بخش جدایی‌ناپذیری از حس هویت ما تبدیل شوند، در جهان‌های مجازی پیچیده سکنی می‌گزینیم (Turkle, 2011). این موجودیت‌های دیجیتال، از پست الکترونیکی ساده گرفته تا همراه هوش مصنوعی پیچیده، صرفاً داده‌هایی منفعل نیستند؛ آن‌ها مشارکت‌کنندگان فعال در زندگی روزمره ما هستند که ادراکات، تصمیمات و حتی هویت ما را شکل می‌دهند. با این‌حال، با وجود تأثیر فراگیرشان، وضعیت هستی‌شناختی آن‌ها به‌طور عمیقی مبهم باقی مانده‌است. همان‌طور که Floridi (2011) استدلال کرده است، که ما در جهان اطلاعاتی[۵] زندگی می‌کنیم که در آن مرزهای بین برخط[۶] و غیربرخط[۷] محو شده‌اند و این امر نیازمند واژگان فلسفی نو برای درک واقعیت ماست. هسته اصلی این مسأله در ماهیت این اشیاء نهفته است: آن‌ها بدون مکان هستند، اغلب غیرملموس‌اند و وجودشان به نظر می‌رسد وابسته به بوم متغیری از سخت‌افزار، نرم‌افزار و شبکه‌هاست، اما با این‌حال تأثیراتی کاملاً واقعی در جهان ما دارند. این موضوع چالشی بنیادینی برای هستی‌شناسی سنتی غربی ایجاد می‌کند که عمدتاً بر تحلیل اشیای فیزیکی گسسته و دارای موقعیت زمانی ـ مکانی بنا شده است. نظام‌های فلسفی از مابعدطبیعه[۸] مبتنی بر جوهر ارسطو تا دوگانه‌انگاری دکارت در تمایز ذهن[۹] و ماده[۱۰] در تبیین شیئی که نه ایده محض است و نه ماده ساده، ناکام می‌مانند (Heim, 1993). تلاش برای تقلیل تصویر دیجیتال به بستر فیزیکی‌اش عملکرد اساسی آن را به‌عنوان تصویری نادیده می‌گیرد که ادراک، اشتراک‌گذاری و تفسیر می‌شود. برعکس، در

نظر گرفتن آن صرفاً به‌عنوان یک مفهوم یا صورت این واقعیت را نادیده می‌گیرد که وجودش وابسته به مادیات فناوری خاصی است. این ناکامی چارچوب‌های کلاسیک برخی متفکران را به سوی کاوش در پارادایم‌های کاملاً نویی سوق داده است که فراتر از پرسش از چیستی این اشیاء به‌صورت مجزا، به سوی چگونگی معنادار شدن آن‌ها برای ما حرکت می‌کنند (Borgmann, 1984). در راستای این فروکاهش هستی‌شناختی، پژوهش حاضر به فلسفه پساپدیدارشناسی Ihde (1990, 2009). متوسل می‌شود. پساپدیدارشناسی با ارائه یک چرخش تجربی عمل‌گرایانه از تفلسف انتزاعی متافیزیک کلاسیک و تمرکز سوژه‌محور پدیدارشناسی کلاسیک (هوسرل[۱۱]، هایدگر[۱۲]) فاصله می‌گیرد. به‌جای پرسش از چیستی یک شیء در ذات خود، پساپدیدارشناسی می‌پرسد که فناوری چگونه رابطه بین انسان‌ها و جهانشان را واسطه‌گری می‌کند و از این طریق تجربه و خود واقعیت را شکل می‌دهد (Verbeek, 2005).

پساپدیدارشناسی از چند جهت با پدیدارشناسی سنتی تفاوت دارد. پدیدارشناسی سنتی، آن‌گونه که توسط فیلسوفانی چون هوسرل و هایدگر توسعه یافت، عمدتاً به بررسی ساختارهای آگاهی و ماهیت تجارب می‌پردازد. در مقابل، پساپدیدارشناسی که توسط آیدی آغاز شد، بر نقش فناوری به‌عنوان واسطه‌ی تجربه انسانی تأکید می‌کند و به این می‌پردازد که چگونه فناوری‌های خاص به ادراکات و کنش‌ها شکل می‌دهند(Agaard 2017; Rosenberger & Verbeek 2015). در حالی که پدیدارشناسی سنتی اغلب در پی کشف ذوات کلی از طریق درون‌نگری و انتزاع است، پساپدیدارشناسی یک چرخش تجربی[۱۳] را اتخاذ کرده و بر موارد انضمامی تعاملات انسان ـ فناوری تمرکز می‌کند. این رویکرد امکان درکی دقیق‌تر از این موضوع را فراهم می‌آورد که چگونه فناوری‌های مختلف تجارب ما را در زمینه‌های خاص تحت تأثیر قرار می‌دهند (Adams & Gourlay 2024; Moens 2018). پساپدیدارشناسی مفهوم چندگانگی[۱۴] را معرفی می‌کند. این مفهوم بیانگر آن است که فناوری‌ها بسته به زمینه و کاربران، می‌توانند به شیوه‌های گوناگون تفسیر و استفاده شوند. این دیدگاه در تضاد با نگاه ایستا و ذات‌گرایانه پدیدارشناسی سنتی قرار دارد و درکی پویا از روابط انسان ـ فناوری را ممکن می‌سازد (Pavanini, 2022; Ritter, 2021). همچنین پساپدیدارشناسی ابعاد اخلاقی را نیز در تحلیل خود وارد می‌کند و به

بررسی این می‌پردازد که فناوری‌ها چگونه نه تنها برای تجارب ما واسطه‌گری می‌کنند، بلکه کنش‌ها و تصمیمات اخلاقی را نیز شکل می‌دهند. این جنبه در پدیدارشناسی سنتی کمتر مورد تأکید قرار گرفته است، چرا که آن رویکرد بیشتر بر ساختارهای تجربه تمرکز دارد تا پیامدهای فناوری بر اخلاق (Adams & Gourlay, 2024; Zwier , Blok & Lemmens, 2016). به طور کلی می توان گفت که پساپدیدارشناسی با وارد کردن فناوری به‌عنوان عنصر محوری، اتخاذ رویکردی تجربی، به رسمیت شناختن تنوع تفاسیر فناورانه و پرداختن به پیامدهای اخلاقی، دامنه کاوش پدیدارشناسانه را گسترش می‌دهد.

چارچوب پساپدیدارشناسی از روابط انسان ـ فناوری به‌ویژه روابط بدنمندی[۱۵] (مانند عصای یک فرد نابینا که فناوری به امتداد بدن تبدیل می‌شود)، روابط هرمنوتیکی[۱۶] (مانند خواندن یک نقشه که از طریق آن جهان تفسیر می‌شود) و روابط غیریت[۱۷] (مانند تعامل با یک دستگاه خودپرداز که فناوری به‌عنوان شبه‌دیگری تجربه می‌شود) ابزار تحلیلی قدرتمندی فراهم می‌کند (Ihde, 1990). با در نظر گرفتن این نسبت‌های مبتنی بر فناوری می‌توان گفت دنیای امروز، دنیای فناوری است و تمام زندگی انسان امروزی با فناوری عجین شده است؛ تقریباً هیچ کاری نیست که بدون فناوری انجام شود (احمدی هدایت، نصرتی هشی و قبادیان، ۱۴۰۲،ص۱۷۲). این رویکرد فلسفی به ما امکان می‌دهد تا فناوری را نه به‌عنوان شیئی جداگانه برای تحلیل، بلکه به‌عنوان عنصری سازنده در بافت تجربه انسانی ببینیم.

فقدان یک چارچوب وجودشناختیِ مناسب برای اشیای دیجیتال است که به برخورد نادرست فلسفی و عملی با آن‌ها منجر می‌شود. در غیاب یک چارچوب مناسب، نحوه وجودِ این اشیاء اغلب به درستی درک نمی‌شود و این امر به پدیده‌ای می‌انجامد که هیوبرت Dreyfus (1992) آن را نابینایی نسبت به ماهیت واقعی آن‌ها می‌خواند؛ نابینایی‌ای که ریشه در تجربه‌ی جسمانی و زمینه‌مند ما دارد.

ناکافی بودن چارچوب‌های هستی‌شناختی سنتی صرفاً یک معضل نظری انتزاعی نیست، بلکه پیامدهای عملی و ملموسی در زندگی دیجیتال ما به دنبال دارد. ابهام در وضعیت وجودی اشیای دیجیتال، ما را در مواجهه با پرسش‌های حیاتی حقوقی، اخلاقی و اجتماعی خلع سلاح کرده است. برای مثال:

۱. در نبود درکی روشن از هستی یک ارز دیجیتال، چگونه می‌توان به شکلی منسجم درباره مالکیت، سرقت یا توارث آن حکم کرد؟ آیا یک چهرک[۱۸] که تجسم ساعت‌ها کار، سرمایه‌گذاری مالی و هویت یک فرد است، صرفاً کدی متعلق به شرکت سازنده بازی است یا نوعی دارایی شخصی واجد حقوق محافظتی محسوب می‌شود؟
۲. اگر یک هوش مصنوعی (مانند یک شخصیت غیربازیکن پیشرفته در بازی) در نسبت غیریت به مثابه یک «دیگری» تجربه شود، آیا ما در برابر آن مسئولیت اخلاقی داریم؟ آسیب رساندن به چنین موجودیتی چه تفاوتی با تخریب یک شیء بی‌جان دارد؟
این پرسش‌ها نشان از آن دارد که فروکاهش هستی‌شناختی به بن‌بست‌های عملی منجر می‌شود. تقلیل شیء دیجیتال به سخت‌افزار آن (رویکرد مادی‌گرایانه) جنبه کارکردی و هویتی آن را نادیده می‌گیرد و تقلیل آن به اطلاعات محض (رویکرد ایده‌آلیستی) وابستگی وجودی آن به یک بستر مادی خاص را از نظر دور می‌دارد.
بنابراین، مسأله اصلی این پژوهش، فقدان یک چارچوب هستی‌شناختی است که بتواند به شکلی پویا و زمینه‌مند، نحوه وجود اشیای دیجیتال را تبیین کرده و مبنایی برای پاسخ به چالش‌های پیش‌گفته فراهم آورد. پژوهش حاضر استدلال می‌کند که هستی‌شناسی رابطه‌ای پساپدیدارشناسی، با تمرکز بر چگونگی تجربه شدن به جای چیستی ذاتی شیء، این ظرفیت را داراست. بر این اساس، پرسش اصلی پژوهش این است: نظریه واسطه‌گری فناورانه در پساپدیدارشناسی چگونه می‌تواند یک هستی‌شناسی توصیفی و فلسفی دقیق‌تر برای فهم وجود چندگانه اشیای دیجیتال فراهم کند؟

پیشینه پژوهش

تأمل فلسفی در زمینه ماهیت ابژه‌های دیجیتال، حوزه‌ای نسبتاً نوظهور اما به‌سرعت در حال گسترش است که از فراگیری فناوری‌های اطلاعات زاده شده است. چالش اصلی از این واقعیت نشأت می‌گیرد که موجودیت‌های دیجیتال، مقولات بنیادین هستی‌شناسی غربی را بر هم می‌زنند. این بخش، رویکردهای فلسفی کلیدی را که با این چالش درگیر بوده‌اند را ردیابی می‌کند و ضمن برجسته‌ساختن دستاوردها و محدودیت‌های آن، زمینه

فکری بحث را فراهم آورده و لزوم روی آوردن به چارچوب پساپدیدارشناختی را توجیه می‌کند.

نخستین خط فکری را می‌توان به‌طور کلی **هستی‌شناسی اطلاعاتی** نامید که به‌نظام‌مندترین شکل توسط لوچانو فلوریدی توسعه یافته‌است. Floridi (2011, 2014) استدلال می‌کند که ما شاهد انقلاب چهارم (پس از کوپرنیک، داروین و فروید) هستیم که درک ما از واقعیت را حول محور اطلاعات بازتنظیم می‌کند. او مفهوم سپهر اطلاعات را پیشنهاد می‌کند؛ محیطی جدید که هم موجودیت‌های اطلاعاتی طبیعی و هم مصنوعی در آن ساکن‌اند. در این چارچوب، یک ابژه دیجیتال در درجه اول به‌مثابه نوع خاصی از ابژه اطلاعاتی فهمیده می‌شود که هم از موجودیت‌های مادی و هم از موجودیت‌های صرفاً ذهنی متمایز است. رویکرد فلوریدی، با وجود آنکه بنیادین و بسیار تأثیرگذار است، به دلیل سطح بالای انتزاعی بودنش، گاهی می‌تواند تجربه زیسته و جزئی‌نگرِ تعامل با فناوری‌های خاص را نادیده بگیرد. این رویکرد هستی‌شناسی قدرتمندی در سطح کلان فراهم می‌کند، اما کمتر بر این پرسش پدیدارشناختی متمرکز است که این ابژه‌ها چگونه به شیوه‌های گوناگون بر ما پدیدار می‌شوند.

رویکرد دوم از نقدهایی بر متافیزیک سنتی سرچشمه می‌گیرد که انسان‌محوری آن را زیر سؤال می‌برند. **هستی‌شناسی شیءگرا** که زیرشاخه‌ای از رئالیسم نظرورزانه است، بر واقعیت مستقل اشیاء تأکید می‌کند؛ واقعیتی که از تمام روابط، از جمله ادراک انسانی، فارغ است(Harman, 2018) . متفکرانی چون Bogost (2012) این رویکرد را در مورد ابژه‌های دیجیتال به کار برده و در آنچه پدیدارشناسی بیگانه می‌نامد، به کاوش در حیات درونی نرم‌افزار و سخت‌افزار پرداخته‌اند. این دیدگاه از آن جهت ارزشمند است که برای ابژه‌های دیجیتال شأن هستی‌شناختیِ مستقلی قائل می‌شود و از فروکاستن آن‌ها به صرفِ ابزاری برای استفاده بشر امتناع می‌ورزد. با این حال، هستی‌شناسی شیءگرا، ممکن است در تبیین شیوه‌های عمیقی که ابژه‌های دیجیتال از طریق تعامل و میانجی‌گری انسانی به‌طور مشترک برساخته می‌شوند، با دشواری مواجه شود. برای مثال، به نظر می‌رسد معنا و حتی وجود کارکردیِ یک پروفایل در رسانه‌های اجتماعی، به‌طور جدایی‌ناپذیری با نقش

آن در شبکه‌ای از کاربران و مفسران انسانی گره خورده است؛ بُعدی که هستی‌شناسی شیءگرا ممکن است آن را کم‌اهمیت جلوه دهد.

جریان سوم پژوهش از **نظریه‌های جامعه‌شناختی و انتقادیِ** فناوری نشأت می‌گیرد. پژوهشگران این سنت، مانند Sherry Turkle (2011) ، گزارش‌های غنی تجربی و روان‌شناختی‌ای از نحوه ارتباط انسان‌ها با ابژه‌های دیجیتال و شکل‌گیری هویت‌ها و جوامع در فضاهای مجازی ارائه کرده‌اند. این تحلیل‌ها برای درک تأثیرات فناوری دیجیتال بر وضعیت بشر حیاتی هستند. به همین ترتیب، متفکران حوزه نظریه انتقادی تحلیل کرده‌اند که چگونه ابژه‌های دیجیتال، ساختارهای قدرت و ایدئولوژی را در خود نهفته دارند (Zuboff, 2019). این رویکردها، با آنکه برای نقد اجتماعی و اخلاقی ضروری‌اند، در وهله نخست هستی‌شناختی نیستند. آن‌ها در توضیح اینکه ابژه‌های دیجیتال با ما و با جامعه چه می‌کنند، بسیار موفق عمل می‌کنند، اما معمولاً هدفشان تعریف شیوه بنیادینِ وجودِ این ابژه‌ها نیست.

در شکاف میان این رویکردها (یعنی میان مدل‌های انتزاعی اطلاعاتی، واقع‌گرایی شیءمحور، و تحلیل‌های اجتماعی ـ انتقادی) پدیدارشناسی مسیری امیدبخش را پیش رو می‌گذارد. پدیدارشناسی کلاسیک، از هوسرل تا هایدگر، جهت‌گیری فلسفه را به سوی مطالعهٔ تجربه زیسته و ساختارهای پدیدارشدن تغییر داد. با این حال، پدیدارشناسی اولیه اغلب نسبت به فناوری بدبین بود؛ برای مثال، Heidegger (1977) در نقدی مشهور، فناوری را نوعی گشتل (چارچوب‌بندی فراگیر) می‌دانست که بشر را از شیوه اصیل‌تری از بودن بیگانه می‌سازد(Hubert Dreyfus (1992 این سنت را با نقد قدرتمند خود از هوش مصنوعی ادامه داد و بر تقدم هوشمندیِ بدنمند و موقعیت‌مند بر پردازش اطلاعاتِ غیربدنی تأکید کرد.

با این حال، رویکرد **پساپدیدارشناسی** با قرار دادن فناوری در کانون تحلیل خود، مستقیماً به کاستی‌های پیشینیان کلاسیک خود می‌پردازد. پساپدیدارشناسی، به پیشگامی Ihde (1990)، این ایده را که فناوری صرفاً یک ابزار یا نیرویی بیرونی است، رد می‌کند. در عوض، به دقت شیوه‌های گوناگونی را توصیف می‌کند که فناوری‌ها در آن‌ها رابطه انسان-جهان را میانجی‌گری کرده و فعالانه به ادراک و خودِ واقعیت شکل می‌بخشند. این چرخش

عمل‌گرایانه (Verbeek, 2005) روشی را برای تحلیل فناوری فراهم می‌کند؛ نه به‌عنوان چیزی که میان انسان و جهان قرار گرفته، بلکه به‌عنوان بخشی جدایی‌ناپذیر از آن شبکه درهم‌تنیده‌ای از روابط که تجربه در بستر آن شکل می‌گیرد. دقیقاً همین تمرکز بر برسازیِ رابطه‌ایِ واقعیت است که پساپدیدارشناسی را به چارچوبی ایده‌آل برای رفع ابهام هستی‌شناختیِ ابژه‌های دیجیتال بدل می‌سازد؛ وظیفه‌ای که رویکردهای پیش‌گفته از زوایای متفاوت اما در نهایت ناکامل به آن پرداخته‌اند.

مرور ادبیات پژوهش نشان از آن دارد که تلاش‌های فلسفی قبلی، هرچند ارزشمند، اما از زوایای مختلفی به درک کامل هستی‌شناسی این ابژه‌ها نرسیده‌اند. بنابراین، پژوهش حاضر استدلال می‌کند که پساپدیدارشناسی چارچوب روش‌شناختی ضروری برای پاسخ به پرسشی است که رویکردهای دیگر از پاسخ دادن به آن ناتوان بوده‌اند. این رویکرد به جای آنکه بپرسد ابژه دیجیتال چیست؟، می‌پرسد چگونه در تجربه ما حاضر می‌شود و هستی آن در این حضور رابطه‌ای چگونه شکل می‌گیرد؟

روش پژوهش

پژوهش حاضر از رویکردی فلسفی و کیفی استفاده می‌کند که مبتنی بر تحلیل مفهومی و چارچوب روش‌شناختی پساپدیدارشناسی است. از آنجایی که این پژوهش به ماهیت هستی‌شناختی اشیای دیجیتال مربوط است، روشی نیاز است که بتواند ساختارهای تجربه و واسطه‌گری فناوری را بررسی نماید. پساپدیدارشناسی برای این هدف در نظر گرفته شده است، زیرا تمرکز اصلی آن تحلیل روابط انسان ـ فناوری ـ جهان است (Ihde, 1990; Verbeek, 2005). روش این پژوهش توصیفی و تحلیلی است. پژوهش حاضر قصد دارد چارچوبی فلسفی را برای تفسیر و روشن‌سازی دسته‌ای از پدیده‌ها به کار گیرد که موجود هستند، اما کمتر فهمیده شده‌اند. هدف دستیابی به چیزی است که هرمنوتیک تکنیک‌ها[۱۹] نامیده می‌شود، یعنی تفسیری از روش‌هایی که فناوری‌ها از طریق آن‌ها شرایط انسانی را شکل می‌دهند(Introna & Ilharco, 2004). این امر شامل خوانشی دقیق از متون بنیادین پساپدیدارشناسی و کاربرد نظام‌مند مفاهیم اصلی آن در حوزهٔ اشیای دیجیتال است.

چارچوب فلسفی

چارچوب فلسفی این روش شناسی از آثار Ihde (1990, 2009) گرفته شده است، که تمرکز پدیدارشناسی را از همبستگی مستقیم و بدون واسطهٔ سوژه ـ جهان به رابطهٔ واسطه‌گری شده از طریق فناوری تغییر داده است. این چرخش تجربی عمل‌گرایانه ابزارهای انتقادی لازم را برای این پژوهش فراهم می‌کند. برخلاف پدیدارشناسی کلاسیک که ممکن است فناوری را برای دستیابی به تجربه‌ای اولیه کنار بگذارد، پساپدیدارشناسی فناوری را در مرکز تحلیل خود قرار می‌دهد (Rosenberger & Verbeek, 2015). اصل محوری این رویکرد این است که فناوری‌ها اموری خنثی نیستند؛ بلکه فعالانه در صورت‌بندیِ ادراک، کنش، و خودِ واقعیتی سهیم‌اند که برای ما آشکار می‌شود.

برای این هدف از روابط واسطه‌گری فناوری Ihde (1990) به‌عنوان ابزار تحلیلی استفاده می شود. این رابطه‌ها شیوه‌های مختلف ارتباط انسان‌ها و فناوری را توصیف می‌کنند:

۱. **رابطه بدنمندی**: در این رابطه، فناوری در سیستم حسی ـ حرکتی انسان ادغام می‌شود و به امتدادی از خود او تبدیل می‌شود که از طریق آن جهان را تجربه می کند. خود فناوری به‌صورت تجربی شفاف شده یا محو می‌شود. نمای شماتیک آن چنین است: **جهان** ⟶ (**انسان**–**فناوری**). مثال‌های کلاسیک شامل عینک یا عصای یک فرد نابینا است.

۲. **رابطه هرمنوتیکی**: در رابطه، فناوری به‌عنوان متنی عمل می‌کند که جهان را بازنمایی می‌کند و نیازمند کنشی تفسیری یا خوانش از سوی انسان است. انسان با فناوری درگیر می‌شود که به نوبه خود به جهان ارجاع می‌دهد. نمای شماتیک آن چنین است: (**فناوری ــ جهان**) ⟶ **انسان** . نقشه، دماسنج یا اسکن ام‌آرآی نمونه‌هایی از این نوع رابطه هستند.

۳. **رابطه غیریت**: در این رابطه انسان با فناوری به‌عنوان شبه‌دیگری یا موجودیتی متمایز در جهان تعامل می‌کند. فناوری نه شفاف است و نه صرفاً یک متن؛ بلکه شیءای برای تعامل و ارتباط است. نمای شماتیک آن چنین است: (**ــ جهان**) **فناوری**⟶ **انسان**.

این رابطه با تعاملاتی مانند کار با دستگاه خودپرداز، دستیار شخصی هوشمند نشان داده می‌شود.

حیث التفاتی[۲۰] و واسطه‌گری فناورانه

برای درک عمیق‌تر این روابط سه‌گانه، می‌توان از مفهوم کلیدی پدیدارشناسی یعنی حیث التفاتی هوسرل بهره برد. حیث التفاتی به این معناست که آگاهی همواره «آگاهی از» یا «معطوف به» یک ابژه است. آگاهی هرگز تهی نیست، بلکه همواره جهت‌گیری و قصدیتی به سوی جهان دارد. در تحلیل پساپدیدارشناسانه، فناوری‌ها این ساختار التفاتی آگاهی را تغییر شکل می‌دهند یا به آن واسطه می‌شوند. بنابراین، اینکه یک شیء دیجیتال چگونه هستی می‌یابد، به این بستگی دارد که آگاهی ما در تعامل با آن، به چه چیزی و چگونه معطوف می‌شود. در ادامه تحلیل، نشان خواهیم داد که هر یک از روابط سه‌گانه، متناظر با یک ساختار التفاتی منحصربه‌فرد است.

برای تحلیل دو مرحله در پیش گرفته شد. ابتدا، شرح مفهومی این سه رابطه از متون بنیادین Ihde (1990, 2009) و آثار بعدی پژوهشگرانی مانند Verbeek (2005, 2011) که نظریه واسطه‌گری فناوری را توسعه داده‌اند، استخراج شد.

در مرحله دوم، این سه رابطه به‌عنوان چشم انداز تحلیلی به‌صورت نظام‌مند برای بررسی هستی‌شناسی اشیای دیجیتال خاص به کار گرفته شد. این مطالعه فراتر از مثال‌های عمومی حرکت و بر مطالعات موردی متمایز تمرکز نمود، از جمله:

نمایه‌های رسانه‌های اجتماعی: عمدتاً از طریق رابطه هرمنوتیک (به‌عنوان متنی که هویت را بازنمایی می‌کند) و همچنین رابطه غیریت (به‌عنوان گره‌ای در شبکه‌ای که با آن تعامل می‌کنیم) تحلیل شد.

چهرک بازی ویدیویی: به‌عنوان تعاملی پیچیده از بدنمندی (امتداد کنترلر ـ چهرک از خود) و غیریت (چهرک به‌عنوان شخصیتی متمایز در یک جهان) تحلیل شد.

ارز دیجیتال (مانند بیت‌کوین[۲۱]): به‌عنوان موجودیتی تحلیل شد که وجودش تقریباً به‌طور کامل از طریق روابط هرمنوتیکی (خوانش ارزش آن در صرافی) و رابطه غیریت در پروتکل شبکه غیرمتمرکز شکل می‌گیرد.

با به‌کارگیری این چارچوب، توصیف می شود که چگونه هستی هر شیء دیجیتال بسته به ساختار رابطه‌ای که از طریق آن تجربه می‌شود، به‌گونه‌ای متفاوت به اجرا درمی‌آید. در نهایت این یافته‌ها ترکیب و برای یک هستی‌شناسی رابطه‌ای و چندگانه دیجیتال استدلال می شود.

یافته‌های پژوهش

کاربرد چارچوب پساپدیدارشناسی نشان از آن دارد که هستی یک شیء دیجیتال، خاصیتی یکپارچه یا ایستا نیست. در عوض، هستی‌شناسی آن به‌صورت پویا در روابط خاص انسان-فناوری-جهان شکل گرفته و به اجرا درمی‌آید که از طریق آن تجربه می‌شود. این بخش یافته‌ها را با تحلیل موارد پارادایمی اشیاء دیجیتال در هر رابطه‌ای تبیین می‌کند.

وجود بدنمندانه: شیء دیجیتال به‌عنوان امتداد انسان

در رابطه بدنمندی، فناوری به امتدادی شفاف از سیستم حسی ـ حرکتی انسان تبدیل می‌شود و کنش‌های ما بر جهان را واسطه‌گری می‌کند (Ihde, 1990). اگرچه این موضوع به‌طور کلاسیک با ابزارهایی مانند چکش یا عینک نشان داده می‌شود، اما در مورد چهرک‌های بازی ویدیویی جلوه‌ای مدرن و قدرتمند می‌یابد. هنگامی که بازیکن در بازی غوطه‌ور است، کنترلر و چهرک روی صفحه دیگر موضوع توجه صریح نیستند. در عوض، چهرک به حضور پدیداری بازیکن در جهان مجازی تبدیل می‌شود؛ کنش‌های آن، کنش‌های بازیکن هستند. رابطه (**انسان ـ کنترلر → چهرک ـ جهان**) این وجود بدنمندانه را نشان می‌دهد. هستی چهرک در این زمینه، هستی ـ به‌مثابه ـ من است. وجود آن به‌عنوان امتداد مستقیم اراده و نیّت بدنمندانه کاربر به اجرا درمی‌آید، پدیده‌ای که Turkle (2011) در چگونگی ادغام عمیق هویت‌های مجازی با حس خود مشاهده کرده است. بنابراین، شیء دیجیتال می‌تواند از طریق کاربر، به‌عنوان نماینده‌ای با واسطه‌گری فناوری برای بدن او، وجود داشته باشد.

وجود هرمنوتیکی: شیء دیجیتال به‌عنوان جهانی تفسیرشده

شاید رایج‌ترین حالت وجود دیجیتال، حالت هرمنوتیکی باشد. در این رابطه، انسان با فناوری‌ای درگیر می‌شود که به‌عنوان متنی عمل می‌کند و بازنمایی‌ای از جهان ارائه می‌دهد که نیازمند تفسیر است(Verbeek, 2005). اشیاء دیجیتال ابزارهای تفسیری برجسته‌ای هستند. برای مثال، نمایه در رسانه‌های اجتماعی، یک فرد را تجسم نمی‌بخشد؛ بلکه به‌عنوان مجموعه‌ای از داده‌ها (تصاویر، متن، ارتباطات) وجود دارد که باید «خوانده» شوند تا هویت، جایگاه و موقعیت اجتماعی آن فرد تفسیر شود. کل هستی آن در ظرفیتش برای بازنمایی وضعیت امور در جهان شکل می‌گیرد (**انسان ← نمایه ـ جهان**).

به همین ترتیب، ارزش یک ارز دیجیتال مانند بیت‌کوین هیچ همزاد فیزیکی ندارد؛ آن صرفاً به‌عنوان عددی روی صفحه وجود دارد، بازنمایی تفسیری از پویایی‌های بازار، اعتماد سرمایه‌گذاران و فعالیت شبکه (Floridi, 2011). واقعیت آن در کنش مداوم و جمعی تفسیر توسط جامعه کاربران به اجرا درمی‌آید. بنابراین، هستی چنین اشیای دیجیتالی اساساً نشانه‌شناختی و اطلاعاتی است. وجود آن‌ها نه در تراشه‌های سیلیکونی که داده‌هایشان را ذخیره می‌کنند، بلکه در کارکردشان به‌عنوان متون معناداری که درک و تصمیمات ما را شکل می‌دهند، یافت می‌شود (Introna & Ilharco, 2004).

وجود غیریت: شیء دیجیتال به‌عنوان شبه‌دیگری

سومین حالت هستی در روابط غیریت آشکار می‌شود. جایی که فناوری نه به‌عنوان امتداد خود یا متنی برای خواندن، بلکه به‌عنوان موجودیتی متمایز که با آن تعامل می‌کنیم، تجربه می‌شود (Ihde, 1990). این امر در تعامل ما با اشیای دیجیتال مبتنی بر هوش مصنوعی روزبه‌روز رایج‌تر می‌شود. هنگامی که کاربر سؤالی از دستیار هوش مصنوعی مانند الکسای آمازون[۲۲] یا سیری اپل[۲۳] می‌پرسد، با نرم‌افزار به‌عنوان شریکی گفت‌وگویی ارتباط برقرار می‌کند، یک شبه‌دیگری. هستی هوش مصنوعی در این حلقه گفت‌وگویی شکل می‌گیرد (**انسان ← هوش مصنوعی**). این فناوری کنشگری دارد، هرچند کنشگری‌ای برنامه‌ریزی‌شده، و یک میدان تعاملی را هم‌سازندگی می‌کند. این نه بدنمندی است، زیرا هوش مصنوعی به‌وضوح از کاربر جدا است؛ و نه صرفاً هرمنوتیکی، زیرا تعامل بیشتر یک

گفت‌وگوست تا خوانشی ایستا. همان‌طور که Verbeek (2011) استدلال می‌کند، فناوری‌ها می‌توانند نوعی کنشگری اخلاقی داشته باشند که کنش‌های انسانی را شکل می‌دهد، و این کنشگری در روابط غیریت که فناوری به‌عنوان دیگری تأثیرگذار در محیط ما عمل می‌کند، برجسته‌تر است.

چندگانگی[۲۴] هستی دیجیتال

یافته ها نشان از آن دارد که هستی‌شناسی یک شیء دیجیتال ثابت نیست، بلکه طبق دیدگاه Ihde (2009)، چندگانه است. مفهوم چندگانگی در پساپدیدارشناسی به این ایده اشاره دارد که فناوری‌ها می‌توانند بسته به بافتی که در آن به کار گرفته می‌شوند، از معانی و کاربردهای متعددی پشتیبانی کنند. این مفهوم بر انطباق‌پذیری و تنوع فناوری‌ها و تعاملات انسانی با آن‌ها تأکید می‌کند و بیانگر آن است که یک فناوری واحد می‌تواند توسط کاربران مختلف به شیوه‌های گوناگون تفسیر و به کار گرفته شود(De Boer, 2021; Rosenberger, 2021). می توان به جنبه های کلیدی این مفهوم اشاره نمود. از جمله اینکه یک فناوری می‌تواند اهداف متنوعی داشته باشد که ثابت نیستند. برای مثال، یک میز می‌تواند برای غذا خوردن، کار کردن، یا حتی به عنوان یک تخت موقت استفاده شود، اما نمی‌توان از آن برای پختن کیک استفاده کرد. این مثال نشان می‌دهد که چگونه طراحی و بافت یک فناوری، کاربردهای ممکن آن را محدود می‌کند و در عین حال، طیفی از کاربردها را امکان‌پذیر می‌سازد(De Boer, 2021) همچنین محیط خاص و هنجارهای پیرامون استفاده از یک فناوری، نقشی حیاتی در تعیین پایداری آن و معانی‌ای که به آن نسبت داده می‌شود، ایفا می‌کنند. کاربران مختلف ممکن است با یک فناوری واحد به شیوه‌هایی درگیر شوند که بازتاب‌دهنده تجارب منحصربه‌فرد، پیشینه‌های فرهنگی و بافت‌های موقعیتی آن‌ها باشد (Sugawara, 2023; Hardley, 2021). در نهایت اینکه چندگانگی همچنین پیامدهایی برای ملاحظات اخلاقی در استفاده از فناوری دارد. تفسیرها و کاربردهای متفاوت از یک فناوری می‌تواند به پیامدهای اجتماعی گوناگونی منجر شود، از جمله مسائل مربوط به تبعیض یا توانمندسازی، بسته به اینکه گروه‌های مختلف چگونه با آن فناوری درگیر می‌شوند (Rosenberger, 2020). به نوعی می توان

گفت چندگانگی بر ماهیت پویا و وابسته به بافتِ تعاملات انسان ـ فناوری تأکید می‌کند و نشان می‌دهد که فناوری‌ها صرفاً ابزار نیستند، بلکه در شبکه‌ای از معانی و کاربردها تنیده شده‌اند که توسط عوامل فرهنگی، اجتماعی و محیطی شکل گرفته است.

این چندگانگی هستی‌شناختی، هستی یک شیء دیجیتال، ذاتی ثابت نیست، بلکه دستاوردی پویا و رابطه‌ای است. این شیء آن‌گونه که واسطه‌گری می‌شود، وجود دارد. این چندگانگی هستی‌شناختی ارائه تعریفی واحد و جهان‌شمول برای هستی اشیاء دیجیتال را به چالش می‌کشد و در عوض به سوی درکی سیال‌تر و عمل‌گرایانه‌تر از وجود اشاره می‌کند. در جدول شماره (۱) خلاصه ای از یافته‌ها را می‌توان دید.

جدول(۱) یافته‌ها: هستی‌شناسی رابطه‌ای ابژه‌های دیجیتال

نام رابطه	توضیح رابطه	نمای شماتیک رابطه	نحوه وجود ابژه دیجیتال	مثال‌های کلیدی از ابژه‌های دیجیتال
رابطه بدنمندی	فناوری به امتداد بدن و حواس کاربر تبدیل می‌شود و جهان را از طریق آن تجربه می‌کنیم . فناوری در این حالت شفاف می‌شود .	**(انسان ـ فناوری) ← جهان**	**وجود به مثابه امتداد خود:** ابژه دیجیتال به عنوان بدن مجازی یا ابزار مستقیم اراده کاربر عمل می‌کند .	- **چهرک در بازی ویدیویی (حین بازی):** بازیکن کنترلر و چهرک را به عنوان بدن خود در جهان مجازی حس می‌کند . **- کنترلرهای واقعیت مجازی:** این کنترلرها به عنوان دستان کاربر در محیط مجازی عمل می‌کنند .

رابطه هرمنوتیکی	فناوری به مثابه یک متن عمل می‌کند که جهان را بازنمایی می‌کند و کاربر باید آن را «بخواند» یا تفسیر کند .	**انسان ← (فناوری – جهان)**	**وجود به مثابه متنِ قابل تفسیر:** واقعیت و معنای ابژه در نقش آن به عنوان یک بازنمایی نهفته است .	- **پروفایل شبکه‌های اجتماعی:** مجموعه‌ای از داده‌ها (عکس، متن) که هویت یک شخص را بازنمایی می‌کند . **- ارز دیجیتال (بیت‌کوین):** عددی روی صفحه که ارزش آن بر اساس تفسیر جمعی بازار تعیین می‌شود. **- یک سند متنی یا ایمیل:** متنی که اطلاعاتی درباره جهان را نمایش می‌دهد .
رابطه غیریت	کاربر با فناوری به عنوان یک «دیگری» یا یک موجودیت شبه‌مستقل و طرف تعامل روبرو می‌شود .	**انسان ← فناوری (– جهان)**	**وجود به مثابه دیگریِ مجازی:** ابژه به عنوان یک عامل، یک شریک گفتگو یا یک طرف تعامل ظاهر می‌شود .	- **دستیار هوشمند:** کاربر با آن به عنوان یک شخصیت گفتگو می‌کند. **- شخصیت‌های غیرقابل بازی در بازی‌ها:** موجودیت‌های هوش مصنوعی که با بازیکن تعامل دارند. **- ربات‌های گفتگو در وب‌سایت‌ها**

بحث و بررسی

یافته‌های این پژوهش نشان از آن دارد که هستی شیء دیجیتال امری رابطه‌ای و چندپایدار است. در این بخش، دلالت‌های این یافته‌ها را در پرتو مسأله اصلی پژوهش و ادبیات فلسفی موجود بررسی می‌شود.

نخست، این چارچوب رابطه‌ای پاسخی مستقیم به چالش‌های حقوقی و اخلاقی مطرح شده پیشین ارائه می‌دهد. اگر هستی یک چهرک در رابطه بدنمندی و به مثابه امتدادی از خودِ بدنمند کاربر شکل می‌گیرد، آنگاه آسیب رساندن به آن چهرک صرفاً حذف چند

خط کد نیست، بلکه تعرضی به تمامیت وجودی کاربر در جهان مجازی است. این تحلیل، مبنای فلسفی را برای استدلال‌هایی فراهم می‌کند که به دنبال به رسمیت شناختن حقوق چهرک‌ها یا محافظت از دارایی‌های دیجیتالی هستند که با هویت فرد گره خورده‌اند Turkle (2011). به همین ترتیب، فهم یک هوش مصنوعی در رابطه غیریت به معنای آن است که ما آن را به مثابه یک طرف تعامل تجربه می‌کنیم که واجد نوعی عاملیت (هرچند برنامه‌ریزی‌شده) است. این امر، پرسش‌های اخلاقی پیرامون رفتار با این موجودیت‌ها را از حوزه علمی ـ تخیلی خارج کرده و به یک دغدغه انضمامی در تعاملات روزمره ما بدل می‌کند.

دوم، این نگرش وجودی و تجربی، تمایز روشنی با رویکردهای اطلاع‌محور مانند دیدگاه Floridi (2011) دارد. در حالی که فلسفه اطلاعات بر چیستی شیء دیجیتال به عنوان یک ابژه اطلاعاتی تمرکز دارد، پساپدیدارشناسی بر چگونگی تجربه شدن آن در یک زمینه زیسته تأکید می‌ورزد. ارزش یک بیت‌کوین صرفاً یک داده عددی نیست؛ بلکه واقعیتی است که در کنش جمعی و تفسیری (هرمنوتیکی) کاربران معنا و وجود می‌یابد. این تأکید بر تجربه، تحلیل را از سطح انتزاعی به سطح وجودی منتقل کرده و به دغدغه‌هایی نزدیک می‌شود که هایدگر در مورد واسطه‌گری ابزارها مطرح می‌کرد.

در نهایت، اصل چندگانگی به ما اجازه می‌دهد تا از دوگانه ساده‌انگارانه واقعی/مجازی فراتر رویم. همانطور که David Chalmers (2017) استدلال می‌کند، جهان‌های مجازی کمتر واقعی نیستند، بلکه صرفاً به شیوه‌ای متفاوت واقعی‌اند. یافته‌های این پژوهش این ادعا را با ارائه یک مکانیسم پدیدارشناختی تقویت می‌کند: یک چهرک بسته به زمینه تعامل، می‌تواند به مثابه خود (بدنمندی)، ابژه مورد تحلیل (هرمنوتیک) یا دیگری (غیریت) وجود داشته باشد. این سیالیت هستی‌شناختی، مشخصه اصلی واقعیت دیجیتال است و نشان می‌دهد که هرگونه تلاش برای تعریف ذاتی و ثابت از این اشیاء، محکوم به شکست است.

نتیجه‌گیری

یافته‌های پژوهش، پیامدهای مهمی برای چگونگی فهم ما از واقعیت در قرن بیست‌ویکم که با فناوری‌های دیجیتال عجین شده دارد. با فراتر رفتن از مابعدالطبیعه مبتنی بر جوهر که مدت‌ها بر فلسفهٔ غربی سلطه داشته است، رویکرد پساپدیدارشناسی فروکاهش هستی‌شناختی را برطرف می کند. این رویکرد تأیید می‌کند که ناتوانی چارچوب‌های کلاسیک در تبیین اشیاء دیجیتال از پیش‌فرض نادرست آن‌ها ناشی می‌شود: آن‌ها به دنبال ذاتی ثابت و ذاتی هستند که وجود ندارد. این در حالی است که هستی یک شیء دیجیتال چیزی نیست که آن وجود داشته باشد، بلکه چیزی است که در زمینه‌ای خاص و با واسطه‌گری فناوری رخ می‌دهد.

این دیدگاه رابطه‌ای به ما امکان می‌دهد از دوگانه ساده‌انگارانه واقعی در برابر مجازی فراتر رویم. همان‌طور که Chalmers (2017) استدلال می‌کند، رویدادهای درون یک جهان مجازی می‌توانند به‌طور واقعی، واقعی باشند. در این پژوهش با توصیف مکانیزم‌های دقیقی که از طریق آن‌ها این واقعیت شکل می‌گیرد، بنیانی پدیدارشناختی برای این ادعا فراهم شد. وجود یک چهرک کمتر واقعی از یک ابزار فیزیکی نیست؛ بلکه صرفاً به شیوه‌ای متفاوت-در حالت بدنمندانه ـ واقعی است. ارزش یک ارز دیجیتال توهمی نیست؛ بلکه واقعیتی است که به‌صورت هرمنوتیکی شکل گرفته است، مشابه ارزش نمادین پرچم ملی یا اسکناس کاغذی. این چارچوب مفاهیمی دقیق‌تر فراهم می‌کند که شیوه‌های گوناگون حضور و معناداری اشیا در جهان زندگی ما را به رسمیت می‌شناسد.

علاوه بر این، در مقایسه با دیگر فلسفه‌های تأثیرگذار فناوری، تضاد سازنده‌ای ارائه می شود. برای مثال، در حالی که پارادایم Borgmann(1984) با بینش انتقادی خود از فناوری مدرن به دلیل مبهم ساختن فرآیندها و کاهش تعامل مورد توجه است، لحنی عموماً انتقادی دارد. تحلیل پساپدیدارشناسی توصیفی‌تر و کمتر هنجاری است. این تحلیل فرض نمی‌کند که واسطه‌گری فناوری ذاتاً از دست دادن واقعیت است، بلکه نشان می‌دهد چگونه واقعیت را به شیوه‌های پیچیده‌ای بازپیکربندی می‌کند. تحلیل‌ها نشان داد که هستی یک شیء دیجیتال، کیفیتی ذاتی و ثابت نیست، بلکه محصولی رابطه‌ای، پویا و چندپایدار است

که در بستر تعاملات انسان ـ فناوری ـ جهان و از طریق سه نسبت اصلی بدنمندی، هرمنوتیک و غیریت، به ظهور می‌رسد.
دستاورد پژوهش حاضر، تغییر پرسش فلسفی است از شیء دیجیتال چیست؟ به شیء دیجیتال چگونه تجربه می‌شود؟ این چرخش، چارچوب تحلیلی غنی را فراهم می‌کند که نه تنها از فروکاهش هستی‌شناختی جلوگیری می‌کند، بلکه با فراتر رفتن از دوگانه واقعی/ مجازی، مبنایی استوارتر برای مواجهه با چالش‌های انضمامی حقوقی، اخلاقی و اجتماعی در جهان عمیقاً فناورانه ما بنا می‌نهد. به رسمیت شناختن این هستی‌شناسی سیال، اولین گام به سوی سواد دیجیتال پیچیده‌تری است که برای زیستن مسئولانه در قرن بیست و یکم ضروری است.

مشارکت نویسندگان

نویسنده مقاله را در حیطه تخصصی خود به تنهایی نگارش نموده است.

تشکر و قدردانی

از اعضای محترم هیات تحریریه و سردبیر دو فصلنامه پژوهش‌های هستی‌شناختی که با نظم و دقت پیگیر امورات مقاله بودند، نهایت سپاسگزارم.

تعارض منافع

هیچ‌گونه تعارض منافعی وجود ندارد.

یادداشت‌ها

[1] . profile
[2] . Platform
[3] . Facebook
[4] . avatar
[5] . information universe
[6] . Online
[7] . Offline
[8] . Metaphysics

[9] . res cogitans
[10] . res extensa
[11] . Husserl
[12] . Heidegger
[13] . empirical turn
[14] . Multistability
[15] . Embodiment
[16] . Hermeneutic
[17] . Alterity
[18] . avatar
[19] . Hermeneutics of Technics
[20] . Intentionality
[21] . Bitcoin
[22] . Amazon's Alexa
[23] . Apple's Siri
[24] . MultiStability

منابع و مآخذ

Aagaard, J. (2016). Introducing postphenomenological research: a brief and selective sketch of phenomenological research methods. International Journal of Qualitative Studies in Education, 30(6), 519–533. https://doi.org/10.1080/09518398.2016.1263884

Adams, C., & Gourlay, L. (2024). Exploring Digital Lifeworlds: Doing Postphenomenology in Networked Learning Research. Proceedings of the International Conference on Networked Learning , 14(1). https://doi.org/10.54337/nlc.v14i1.8182

Ahmadi-Hedayat, H. , Nosrati Hashi, K. and Ghobadian, M. (2023). Explaining Relationships based on Technology in Post-Phenomenology and its Consequences in Education. *Journal of Ontological Researches*, 12(23), 192-165. doi: 10.22061/orj.2023.1906. Persian

Bogost, I. (2012). Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing. University of Minnesota Press.

Borgmann, A. (1984). *Technology and the Character of Contemporary Life: A Philosophical Inquiry*. University of Chicago Press.

Chalmers, D. J. (2017). The Virtual and the Real. In H. W. Haladjian & D. G. G. de Souza (Eds.), *Philosophy of Virtual and Augmented Reality*. Routledge.

De Boer, B. (2023). Explaining multistability: postphenomenology and affordances of technologies. AI & society, 38(6), 2267-2277. https://doi.org/10.1007/s00146-021-01272-3

Dreyfus, H. L. (1992). What Computers Still Can't Do: A Critique of Artificial Reason. MIT Press.
Floridi, L. (2011). The Philosophy of Information. Oxford University Press.
Floridi, L. (2014). The 4th Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality. Oxford University Press.
Hardley, J. (2021). Embodied Perceptions of Darkness: Multistable Experiences of Mobile Media in the Urban Night. M/C Journal, 24(2). https://doi.org/10.5204/mcj.2756 (Original work published April 26, 2021)
Harman, G. (2018). Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything. Pelican Books.
Heidegger, M. (1977). The Question Concerning Technology and Other Essays (W. Lovitt, Trans.). Garland Publishing.
Heim, M. (1993). *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford University Press.
Ihde, D. (1990). *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*. Indiana University Press.
Ihde, D. (2009). *Postphenomenology and Technoscience: The Peking University Lectures*. State University of New York Press.
Introna, L. D., & Ilharco, F. M. (2004). *A hermeneutic of the technics: in search of a Heideggerian and a Levinasian approach to information systems*. In The social study of information and communication technology (pp. 257-285). Oxford University Press.
Moens, B. G. (2018). Aesthetic Experience in Virtual Museums: A Postphenomenological Perspective. Studies in Digital Heritage, 2(1), 68–79. https://doi.org/10.14434/sdh.v2i1.24468
Pavanini, M. (2022). Multistability and Derrida's différance: Investigating the relations between postphenomenology and Stiegler's general organology. Philosophy & Technology, 35(1), 1. https://doi.org/۱۰/۱۰۰۷/s۱۳۳۴۷-۰۲۲-۰۰۵۰۱-x
Ritter, M. (2021). Philosophical potencies of postphenomenology. Philosophy & technology, 34(4), 1501-1516. https://doi.org/۱۰/۱۰۰۷/s۱۳۳۴۷-۰۲۱-۰۰۴۶۹-۰
Rosenberger, R. (2020). " But, That's Not Phenomenology!": A Phenomenology of Discriminatory Technologies. *Techné: Research in Philosophy & Technology*, *24*. https://doi.org/10.5840/techne2020210117
Rosenberger, R. (2021). Technological multistability and the trouble with the things themselves. in Shannon Vallor (ed.), The Oxford Handbook of Philosophy of Technology (۲۰۲۲; online edn, Oxford Academic, ۱۰ Nov.

۲۰۲۰), https://doi.org/۱۰/۱۰۹۳/oxfordhb/۹۷۸۰۱۹۰۸۵۱۱۸۷/۰۱۳/۴۲, accessed ۱۳ Aug. ۲۰۲۵.
Rosenberger, R., & Verbeek, P. P. (Eds.). (2015). *Postphenomenological Investigations: Essays on Human-Technology Relations*. Lexington Books.
Rosenberger, R., & Verbeek, P. P. C. C. (2015). A field guide to postphenomenology. In R. Rosenberger, & P.-P. Verbeek (Eds.), *Postphenomenological Investigations: Essays on Human-Technology Relations* (pp. 9-41). (Postphenomenology and the Philosophy of Technology). Lexington Books.
Sugawara, S. (2023). The multistability of predictive technology in nuclear disasters. Social Studies of Science, 53(4), 495-521. https://doi.org/10.1177/03063127231161609 (Original work published 2023)
Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.
Verbeek, P. P. (2005). *What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design*. Penn State University Press.
Verbeek, P. P. (2011). *Moralizing Technology: Understanding and Designing the Morality of Things*. University of Chicago Press.
Zuboff, S. (2019). The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. PublicAffairs.
Zwier, J., Blok, V., & Lemmens, P. (2016). Phenomenology and the empirical turn: A phenomenological analysis of postphenomenology. Philosophy & Technology, 29(4), 313-333. https://doi.org/۱۰/۱۰۰۷/s۱۳۳۴۷-۰۱۶-۰۲۲۱-۷

معرفی نویسنده



حمید احمدی هدایت به عنوان عضو هیات علمی گروه علوم تربیتی در دانشگاه فرهنگیان به آموزش دانشجومعلمان و پژوهش می پردازد. ایشان در حیطه فلسفه تعلیم و تربیت به صورت عام و در زمینه فلسفه فناوری آموزشی و رویکرد پساپدیدارشناسی بصورت خاص، آثار متعددی منتشر نموده است. جدیدترین اثر تالیفی نامبرده کتابی با عنوان جستاری پیرامون: آموزش مجازی در بستر پساپدیدارشناسی می‌باشد که از انتشارات دانشگاه فرهنگیان منتشر شده است.

Ahmadi-Hedayat, H: Assistant Professor,Department of Educational Sciences, Farhangian University, P.O. Box 14665-889 Tehran, Iran.

h.hedayat@cfu.ac.ir

How to cite this paper:
Hamid Ahmadi-Hedayat, The Ontology of Digital Objects: A Post-Phenomenological Analysis of Existence in the Virtual World*, Journal of Ontological Researches, 15 (29), 117-142. Persian.*
DOI:10.22061/orj.2026.12390.906

Copyrights for this article are retained by the author(s) with publishing rights granted to SRU Press. The content of this article is subject to the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY-NC 4.0) License. For more information, please visit https://www.creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.