مجلة كامبريدج للبحوث العلمية: مجلة علمية محكمة
تصدر عن مركز كامبريدج للبحوث والمؤتمرات–العدد التاسع والاربعون – أيلول ٢٠٢٥– ربيع الاول ١٤٤٧
ISSN–2536–0027

الفضاء الثالث: ثلاثيات الفضاء الحقيقي/الواقعي والافتراضي والمختلط

المشرف عباس عموري
دكتوراه علوم الاتصال جامعة طهران
الباحث ارشد موحان غضيب

ملخص

تسعى هذه المقالة إلى إقامة علاقة ثلاثية بين المفاهيم الثلاثة: الفضاء الحقيقي، والفضاء الافتراضي، والمستهلك/المستخدم، من خلال إعادة تعريف مفهوم الفضاء الثالث. لا تتطلب هذه العلاقة الثلاثية مراجعة تعريف الفضاء الثالث كما يستخدمه بعض المؤلفين فحسب، بل تتطلب أيضًا فهمًا جديدًا للفضاء الافتراضي كفضاء مستقل نسبيًا. كما تتطلب هذه العلاقة فهمًا جديدًا للعلاقة بين الجسد (البدن) والفضاء الافتراضي، والاهتمام بدور الجسد في العلاقة بين والمستهلك/المستخدم والفضاء الافتراضي استنادًا إلى نهج فيمونولوژي/ظاهراتي. وقد برزت الفضاءات الحدودية - تقنية الواقع الافتراضي وألعاب - كحدود للتفاعل بين الفضاءين الحقيقي/الواقعي والافتراضي، والتي تتزايد يومًا بعد يوم. مع توسع الفضاءات الافتراضية بأشكالها المختلفة، يتعرض المستخدمون لضغط أكبر لإدارة تفاعلاتهم "داخل" و"بين" الفضاءين الحقيقي/الواقعي والافتراضي، وهذا يسبب لهم قلقًا بالغًا. إن الاهتمام بالفضاء الثالث الذي يُدير من خلاله المستخدم/المستهلك تفاعلاته في الفضاءات الواقعية والافتراضية والحدودية يُمثل وسيلةً لتكوين تصور أفضل للفضاء الافتراضي وعلاقته بالفضاء الحقيقي/الواقعي، ودور والمستهلك/المستخدم في هذا الوسط. الفضاء الثالث هو فضاء مختلط أو مُركّب (سينتتيك)، وهو نتاج الإدراكات والانفعالات المُستمدة من تجربة والمستهلك/المستخدم المُعاشة في الفضاءات الواقعية والافتراضية والحدودية، والتي يُتوسطها الجسد (البدن). لفهم هذه العلاقة الثلاثية (تريالكتيك) بين الفضاءات الواقعية والافتراضية والحدودية، نُقّح مفهوما الفضاء الذهني والفضاء المُختلط لفوكونييه وتيرنر، وأُتيحت إمكانية فهم جديد للفضاء الثالث بفضل إلهام منظّرين مثل سوجا.

مقدمة

على مدى العقود الثلاثة الماضية، استخدم العديد من المنظرين مفهوم "الفضاء الثالث" أو مفاهيم قريبة منه، مثل مفهوم بوبر للعالم الثالث. بادئ ذي بدء، يجب أن نذكر فوكونييه (انظر تيرنر ١٩٩٣، ١٩٩٦؛ فوكونييه ١٩٩٤، ١٩٩٧؛ فوكونييه وتيرنر ٢٠٠٢)، الذي ذكر في نظريته المعرفية مفهوم الفضاء العقلي باعتباره الفضاء الثالث. ووفقًا لفوكونييه وتيرنر، فإن الفضاء العقلي هو فضاء المخططات والخرائط العقلية/المعرفية التي تسهل سلوكنا في مواجهة الحقائق التي ندركها. في العقد الماضي، استخدم أيضًا هومي بابا (١٩٩٤) وإدوارد سوجا (١٩٩٦)، وهما منظّران في النظرية الثقافية ما بعد الاستعمارية والدراسات الحضرية، مفهوم "الفضاء الثالث". وفقًا لهومي بابا (١٩٩٤)، فإن الشخص المجازي أو المهاجر الذي يعيش في الشتات لم يعد يتنفس ثقافته الأصلية، ولا في ثقافة المستعمر أو البلد المضيف. يمتلك الشخص المستعمر/المهاجر ثقافة ثالثة، يسميها بابا "الفضاء الثالث". هذا الفضاء الثالث، وفقًا لبابا، هو فضاء "جسر/هجين[١]" يتمتع في الوقت نفسه بخصائص كلتا الثقافتين أو الفضاءين الأول والثاني. قدمت نظرية بابا تصورًا مناسبًا لفهم وتفسير الإنتاج الأدبي والثقافي للمستعمر أو الطريقة التي يعيش بها المهاجرون في

مجلة كامبريدج للبحوث العلمية: مجلة علمية محكمة
تصدر عن مركز كامبريدج للبحوث والمؤتمرات–العدد التاسع والاربعون – أيلول ٢٠٢٥– ربيع الاول ١٤٤٧
ISSN-2536-0027

العالم متعدد الثقافات الحالي. من ناحية أخرى، لدى سوجا، وهو منظّر معاصر للدراسات الحضرية، فهم مماثل للفضاء الثالث. استخدم سوجا (١٩٩٦) مفهوم الفضاء الثالث في كتابه الفضاء الثالث: رحلات إلى لوس أنجلوس وأماكن أخرى حقيقية وخيالية. وفقًا لبهابها، عندما ننظر إلى المدينة من أعلى ناطحة سحاب، يكون لدينا الفضاء الأول في الاعتبار. عندما نصور المدينة بمساعدة الأعمال الفنية (من أي نوع، وخاصة اللوحات)، فإننا نصل إلى الفضاء الثاني. وأخيرًا، يُعتبر الفضاء المتشكل في ذهن الشخص الذي يعيش في المدينة والناتج عن تجربته المعيشية الفضاء الثالث. وهذا، في الواقع، هو نفس فهم ليفير (١٩٩١؛ ٢٠٠٤) للفضاءات الثلاثة الإدراكية والخيالية والمعيشة. إن تجربة ليفبفر وسوجا المعيشية تشبه إلى حد كبير مفهوم سيميل ودي سيرتو (١٩٨٨) للتجوال. ووفقًا لدي سيرتو، عندما نتجول في المدينة فإننا نختبر المدينة أو نكتشفها بمعناها الحقيقي. استخدم جاكوبس (٢٠٠٩) نفس الأسلوب لاستكشاف الفضاء الحضري في كتابه موت وحياة المدن الأمريكية العظيمة. وصفه للمدينة هو ثمرة عيشه في أحياء مختلفة، وتجواله في الشوارع والأزقة والتجمعات العامة. يُحلل كيف أثر شكلٌ معماريٌ مُعيّن، من خلال إنشاء الطرق السريعة، على الحياة الاجتماعية للمدن الأمريكية.

أدت نظريات بابا وسوجا حول الفضاء الثالث إلى بحوث عديدة في دراسات ما بعد الاستعمار والدراسات الحضرية. ومع ذلك، لم يجد هذا المفهوم أرضيةً كافيةً في دراسات الفضاء الإلكتروني ونظرية الثقافة الإلكترونية/سايبركالچر(بيل وكينيدي ٢٠٠٠؛ بيل ٢٠٠٥؛ ٢٠٠٧)، وغيرها. ومع ذلك، يُمكن أن يكون هذا المفهوم مفهومًا مهمًا ومفيدًا للغاية في مثل هذه الدراسات. في هذه المقالة، نُبيّن أن هذا المفهوم لا يُوفر فهمًا أفضل وأعمق للعلاقة بين الفضاء الحقيقي/الواقعي والفضاء الإلكتروني/ الافتراضي فحسب، بل يُلقي الضوء أيضًا على كيفية ارتباط المستخدم/المستهلك بهذين الفضاءين والفهم والتفسير اللذين يتشكلان في ذهنه. من ناحية أخرى، يُفضي مفهوم الفضاء الثالث إلى مرحلة جديدة في فهم علاقة المستخدم/المستهلك بالأجهزة الإلكترونية الجديدة (الهواتف المحمولة ذات الشاشات اللمسية، والألعاب الرقمية، والمتاحف الافتراضية). هل نحن في الفضاء الإلكتروني أم في الفضاء الحقيقي/الواقعي عندما نجلس في سيارة أجرة ونُدير مهامنا المختلفة باستخدام هواتفنا المحمولة؟ هل نبحث في الفضاء الحقيقي أم في الفضاء الافتراضي/الإلكتروني عندما نبحث عن المخلوقات السحرية ونصطادها في لعبة بوكيمون جو باستخدام هواتفنا المحمولة ومواصفات نظام تحديد المواقع العالمي (GPS)؟ من المستحيل الإجابة على هذه الأسئلة بناءً على النظرة الثنائية للفضاء الواقعي-الافتراضي. فإذا كان هناك عند نشأة الإنترنت وظهور الشبكة العنكبوتية العالمية حدود واضحة بين الفضاء الواقعي والفضاء الافتراضي/الإلكتروني، ولوحظ نوع من الانفصال بينهما، فإننا اليوم نشهد، أكثر من أي وقت مضى، تقاربًا وتشابكًا بينهما. وقد قدم توركل (١٩٩٧أ؛ ١٩٩٧ب) أمثلة عديدة على تشابك حياة الأطفال في اللعب بالألعاب الإلكترونية الجديدة وحالة الهوية في ظل الظروف الجديدة. وقد لاقت استعارته "الحياة على الشاشة" تطبيقًا واسعًا اليوم، وحتى مع التقنيات الحديثة، يمكننا الحديث عن "الحياة في الفضاء الإلكتروني (الافتراضي)" (١٣٨٩). سعت نظريات التقارب[٢]، مثل نظريات الفضاء الذهني[٣] ونظرية الاندماج المفاهيمي[٤] (انظر تيرنر ١٩٩٣، ١٩٩٦؛ فوكونييه ١٩٩٤، ١٩٩٧؛ فوكونييه وترنر ٢٠٠٢)، إلى تحقيق التقارب في الأجهزة الإلكترونية أو فضاءات المعيشة - العمل والمنزل والترفيه - بدلاً من الاهتمام بالمستخدم/بالمستهلك. ومع ذلك، فقد حدث التقارب الأكثر أهمية في عقل المستخدم/ المستهلك، وهو تكوين فضاءات ثالثة هي نتيجة لنمو وتحسين الأجهزة الإلكترونية، وأداء العديد من مهام الحياة اليومية من خلال الشبكات الافتراضية، والأهم من ذلك، "وساطة" المستخدم/المستهلك بين الفضاتين الحقيقية والافتراضية. في هذه المقالة، على الرغم من أننا

مجلة كامبريدج للبحوث العلمية: مجلة علمية محكمة
تصدر عن مركز كامبريدج للبحوث والمؤتمرات–العدد التاسع والاربعون – أيلول ٢٠٢٥– ربيع الاول ١٤٤٧
ISSN-2536-0027

استخدمنا تصور سوجا للفضاءات الثالثة لتصورها، إلا أننا لا نعتبرها كافية لفهم علاقة المستخدم/المستهلك بالفضاءات الحقيقية والافتراضية وتكوين فضاء ثالثة. لذلك، بالاعتماد على نظريات الفضاء الذهني والاندماج° المفاهيمي لفوكونييه وتيرنر، مع استكمالها بمنهج ظاهراتي، قدمنا نموذجًا ثلاثيًا (ثلاثي الأبعاد) لعلاقة المستخدم/المستهلك بالفضاءين الواقعي والافتراضي. في هذا النموذج، الفضاء الأول هو الفضاء الحقيقي/الواقعي، والفضاء الثاني هو الفضاء الافتراضي، والفضاء الثالث هو الفضاء الإدراكي المتشكل في ذهن المستخدم/المستهلك. هذا الفضاء هو فضاء مختلط يجمع خصائص كلا الفضاءين في آن واحد. في هذا الفضاء، يمكن للمستخدم/للمستهك إدارة حياته بشكل أفضل في الفضاءين، وتقليل الضغوط الناجمة عن التنقل بينهما. الفضاء الثالث، بمعنى ما، هو مكتب تحكم وتنسيق، يمكن للمستخدم/ للمستهلك من خلاله التوسط في تفاعلاته في الفضاءين الواقعي والافتراضي، والانتقال من مكان إلى آخر. مع توسع الفضاء الافتراضي وتشابكه، سيصبح مستوى مهارة المستهلك/المستخدم في إدارة تفاعلاته في الفضاءين الواقعي والافتراضي قضية مهمة في المستقبل القريب.

المكان، والفضاء، والمكانية/الفضائية

دون الخوض في نقاشات نظرية حول تعريف المكان، نحتاج إلى تعريف عملي للمكان والفضاء والمكانية/الفضائية. ولحسن الحظ، وفّرت الأعمال النظرية لليفير (١٩٩١؛ ٢٠٠٤) أساسًا مناسبًا لتعريف هذه المفاهيم الثلاثة. يعتبر عمل ليفير (١٩٩١) حول مفهوم المكان، والذي لاقى استحسانًا واسعًا بين المنظرين، أن المكان، قبل كل شيء، شيء مُنتَج اجتماعيًا. ووفقًا لليفير، ينبغي التمييز بين ثلاثة جوانب للمكان. فهو يعتبر المكان الأول مكانًا مُدرَكًا، والفضاء الثاني مكانًا خياليًا، والفضاء الثالث مكانًا مُعاشًا/الحياة. ينشأ المكان الأول من تفاعل الفرد مع مكان حقيقي وإدراكه له. وتُعدّ إدراكات مثل البعيد، والقريب، والعالي، والمنخفض، والشمال والجنوب، والمسافة، وطرق ربط الأماكن ببعضها، والاختصارات، وعشرات الأشياء الأخرى، نتائج هذه الإدراكات للمكان. الفضاء الثاني هو فضاءٌ ناتجٌ عن تمثيل إدراكات الفرد. يُمثّل تمثيل الفضاء في الرسم والأدب والسينما وغيرها من أساليب التمثيل البعدَ الثاني للفضاء، والذي يُطلق عليه ليفير اسم "الفضاء المُمَثّل". أما الفضاء الثالث فهو الفضاء المُعاش، وهو نتاج عيش الفرد في مكانٍ ما. يرتبط هذا الفضاء بالجانبين الآخرين للفضاء (الفضاء المُدرَك والفضاء المُتخيّل) ويحتوي عليهما في آنٍ واحد. مهّد مفهوم ليفير للفضاء، والذي يُمكن تسميته بالتركيب الثلاثي للفضاء، الطريقَ لمنظّرين آخرين للفضاء، من هارفي إلى سوجا.

الفضاء والمكانية

يُقرّ سوجا (١٩٩٦)، مستندًا إلى مُنظّرين سابقين مثل ليفير، بأنّ الفضاء إنتاج اجتماعي ينشأ من المكان. وبالتالي، يُعدّ الفضاء نتاجًا اجتماعيًا. من ناحية أخرى، يتقبّل سوجا أيضًا مفهوم ليفير الثلاثي لثلاثة جوانب للمكان. يرى سوجا أنّه يجب النظر إلى كل تشكيل اجتماعي (الإقطاع، الرأسمالية) من ثلاثة مناظير: التاريخ، والمكان، والعلاقات الاجتماعية. يرتبط التاريخ بالزمن، والأحداث الطبيعية والتاريخية، وكل ما يُشير إلى تشكيل تشكيل اجتماعي. المكانية هي كيفية تموضع الجماعات البشرية في المكان، والعلاقة بين الإنسان والطبيعة وعالمه المُصنّع. يشير البُعد الثالث إلى العلاقات الاجتماعية وعلاقات الإنتاج. يرى سوجا أنّ دراسة المكانية دون أبعادها التاريخية والاجتماعية أمرٌ عقيم، ويُوقعنا في نوع من قصر النظر للمكان. لذلك، فإنّ أيّ جغرافيا بشرية تُناقش المكان دون مراعاة التاريخ والعلاقات الاجتماعية ستكون ذات منظور ضيق. لذا، يدعونا سوجا إلى مقاربة ثلاثية الأبعاد بين التاريخية والمكانية والاجتماعية. نحن كائنات

مجلة كامبريدج للبحوث العلمية: مجلة علمية محكمة
تصدر عن مركز كامبريدج للبحوث والمؤتمرات–العدد التاسع والاربعون – أيلول ٢٠٢٥– ربيع الاول ١٤٤٧
ISSN–2536–0027

تاريخية ومكانية واجتماعية في آن واحد. يتشكل كل جانب من هذه الجوانب الثلاثة في علاقة متبادلة مع الجانبين الآخرين، ولا يمكن فهمه إلا من خلال مقاربة ثلاثية الأبعاد.

الشكل ١. العلاقة الثلاثية للوجود (گرگوری، ٢٠٠٩)

بالنسبة لسواجا، يجب أن تكون هناك أيضًا رؤية ثلاثية (تريالكتيك) للفضاء. بالنسبة لساجا، واتباعًا لوفور، يجب على المرء التمييز بين ثلاثة مفاهيم: الفضاء المحيطي، والفضاء الإدراكي، والفضاء الحي. الفضاء المُستقبل هو فضاء جغرافي تحدث فيه أفعالنا. بالنسبة لساجا، فإن مفهوم الفضاء هذا يحظى باهتمام أكبر من الجغرافيين التقليديين. هذا هو نفس الفضاء المُشكل، والمسافة من الأشياء الطبيعية (الجبال والأنهار والأشجار)، والاصطناعية (الطرق والمباني) والبشر (المجموعات البشرية). الفضاء الثاني، أو الفضاء الإدراكي، هو تمثيل وصورة هذا الفضاء بأشكال مختلفة - من الخريطة إلى الأعمال الأدبية واللوحات. الفضاء الأخير الذي أكد عليه سوجا أكثر هو ما يسميه الفضاء الثالث أو الحي. بالنسبة لساجا، هناك أيضًا علاقة ثلاثية (تريالكتيك) بين ثلاثة جوانب للفضاء. وغني عن القول أنه لا يمكن فهم هذه العلاقة الثلاثية بين الجوانب الثلاثة للمكانية دون مراعاة الجانبين الآخرين للوجود (التاريخية والاجتماعية).

الشكل ٢. العلاقة الثلاثية (تريالكتيك) للمكانية/للفضائية (گرگوری، ٢٠٠٩)

الفضاء الذهني عند فوكونييه وتيرنر

اقترح كلٌ من فوكونييه (١٩٩٤، ١٩٩٧)، وتيرنر (١٩٩٣، ١٩٩٦)، وفوكونييه وتيرنر (٢٠٠٢)، الذين انخرطوا في البحث في العلوم المعرفية لأكثر من ثلاثة عقود، مفهوم الفضاء الذهني[٦] أو الفضاء المختلط/المُركّب[٧] في عدة أعمال. ويقصد فوكونييه وتيرنر بالفضاء الذهني أو الفضاء المختلط أن إدراكنا للفضاءات المختلفة يؤدي إلى تكوين فضاء جديد، يُسمّيانه الفضاء الذهني أو الفضاء المختلط/المُركّب. على سبيل المثال، إذا تسلّق متسلّق جبال جبل دماوند عام 2001 وجبل إيفرست عام ٢٠١١، فقد تشكّلت في ذهنه إدراكات مختلفة لكلٍّ من هذين الجبلين. يستطيع العقل إنشاء فضاء مُركّب، يُسمّى الفضاء الذهني، مع إدراك هاتين المعلومتين من فضاءين مختلفين. يُعدّ جبل دماوند وكل ما يُختبر أثناء تسلّقه المُدخل الأول، بينما يُعدّ جبل إيفرست وكل ما يُختبر أثناء تسلّقه المُدخل الثاني. من هذين المُدخلين، يُنشئ العقل فضاءً مُركّبًا جديدًا،

مجلة كامبريدج للبحوث العلمية: مجلة علمية محكمة
تصدر عن مركز كامبريدج للبحوث والمؤتمرات–العدد التاسع والاربعون – أيلول ٢٠٢٥– ربيع الاول ١٤٤٧
ISSN–2536–0027

يُسمى الفضاء الذهني أو الفضاء المُختلط. يرى فوكونييه وتيرنر أن الفضاءات الثالثة هي في الأساس مُخططات أو خرائط معرفية، وظيفتها توسيع الشبكات المفاهيمية وتسهيل سلوكنا في مواجهة عالم الواقع. كما أن تشكيل التلميحات والاستعارات يتبع نفس المنطق أساسًا. فالاستعارة ليست سوى إقامة صلة بين شيئين من خلال التشابه واستخلاص معرفة جديدة. على سبيل المثال، عندما نقول إن الحياة كعلبة شوكولاتة، يُنشأ رابط بين الحياة كمفهوم وعلبة الشوكولاتة كمفهوم آخر، ونحصل على معرفة ثالثة غير موجودة في أي من المعرفتين الأساسيتين. بالنسبة لفوكونييه وتيرنر، فإن عمل العقل هو في الأساس تطوير وتوسيع الخرائط المعرفية التي تُحدد كيفية تفكيرنا وتُوجّه سلوكنا تجاه العالم الطبيعي والبشري. بالنسبة لفوكونييه وتيرنر، ما يُميزنا كبشر عن سائر المخلوقات هو هذه القدرة الرائعة على بناء فضاءات ذهنية أو مُختلطة.

يقترب نهج فوكونييه وترنر من فهم ما نعنيه بالفضاء الثالث كفضاء مختلط بين فضاءين حقيقيين وافتراضيين؛ ومع ذلك، لفهم علاقة المستخدم/المستهلك بالفضائين الحقيقي والافتراضي، نحتاج أيضًا إلى نهج فيمونولوجيا/ظاهراتي، وهو ما سنناقشه لاحقًا. يفضلنا النهج فيمونولوجيا/ظاهراتي إلى حد ما عن نهج فوكونييه وترنر. وكما يقول سوجا، فإن الفضاء الثالث هو نتيجة تجربة المستخدم المعيشية وهو في الوقت نفسه عقلي وجسدي (بدني). لذلك، لا تكفي مناهج العلوم المعرفية لفهم هذه العلاقة لأنها تركز فقط على الجانب المعرفي وتطور الخرائط الذهنية؛ بينما نتعامل مع التجارب المعرفية والعاطفية والسلوكية فيما يتعلق بالفضاءين الحقيقي والافتراضي.

الفضاء الذهني

يرى فوكونييه (١٩٩٤، ١٩٩٧) أن الفضاء الذهني حلقة وسيطة لم يُعرها المنظرون اهتمامًا كبيرًا في البنية المعرفية البشرية. وتُبرز أبحاث هذين المجالين في مجالات مختلفة - من اللغويات إلى الإبداع والفن - أهمية الفضاء الذهني، أو ما أطلقوا عليه لاحقًا اسم الفضاء المختلط/المركب، بشكل متزايد. وقد هاجموا اللغة أولًا، ولم يعتبروا التفسير اللغوي للدلالات كافيًا. فبالنسبة للغويين، فإن بنية الجملة هي التي تُنشئ "المعنى"(سمانتيك)، بينما تُرشدنا القواعد النحوية إلى كيفية التعبير عن المعنى في سلسلة من الارتباطات. ومع ذلك، يرى فوكونييه أن "الجمل لا تنقل المعاني. بل إن المعنى الذي سيتحقق يعتمد على الفضاء الذهني الذي تخضع له الجمل نفسها أيضًا" (١٩٩٤: xi-xxiii). إذن، ما يكمن وراء اللغة واستخدامها هو هذه الفضاءات الذهنية. ومن ثم، يمكن القول إن اللغة ليست هي عامل التواصل، بل هذه الفضاءات (المساحات) الذهنية (العقلية) هي التي تجعل التواصل ممكنًا. ولا شك أن لهذه الفضائات الذهنية أبعادًا اجتماعية وثقافية تختلف من ثقافة إلى أخرى. وبعبارة أخرى، يقول فوكونييه: "لذلك، لا تُفسر اللغة ببساطة فيما يتعلق بالعوالم والنماذج والسياقات والمواقف وما شابه ذلك. بل تشارك اللغة أيضًا في هياكلها الخاصة. وبطريقة ما، فإنها تشكل الفضائات الذهنية والعلاقات بينها والعلاقات بين العناصر داخلها. وبقدر ما يشكل اثنان منا، باستخدام بيانات لغوية أو عملية متشابهة، تركيبات مكانية متشابهة ويتواصلان من خلالها. والتواصل هو نتاج ثانوي لهذا النوع من عملية التهيئة المكانية." (فوكونييه، ١٩٩٤: ٢) في الواقع، ما يتواصل مع بعضنا البعض من خلال اللغة هو المساحات الذهنية للأفراد.

وفقًا لتيرنر (١٩٩٣)، يُراجع البشر مفاهيمهم باستمرار. أي أن هناك عملية "ذهابًا وإيابًا" لإتقان المفاهيم. ويرى أن عملية المراجعة هذه شاملة ومستمرة في كل شيء، حتى في اللغة. يتطلب تعلم اللغة عملية مراجعة مستمرة للمفاهيم لتحقيق إتقان اللغة. "كل من يتحدث لغة أم يكون قد خضع بطبيعته لمراجعات عديدة لمفهوم

مجلة كامبريدج للبحوث العلمية: مجلة علمية محكمة
تصدر عن مركز كامبريدج للبحوث والمؤتمرات–العدد التاسع والاربعون – أيلول ٢٠٢٥– ربيع الاول ١٤٤٧
ISSN-2536-0027

اللغة لتحقيق هذا المستوى من الإتقان." (تيرنر، ١٩٩٣: ٢٨). تعود هذه القدرة على بناء المساحات العقلية إلى قدرة العقل. ولكن ما هو العقل؟ وفقًا لتيرنر، العقل هو أنماط نشاط الدماغ. الدماغ جزء من الجسد، وليس شيئًا منفصلًا عنه. الثقافة والمجتمع واللغة ليست أشياء خارج الدماغ البشري. الثقافة والمجتمع واللغة أنماط داخل الدماغ. المعنى هو أيضًا أنماط داخل الدماغ البشري. "المعنى هو ما ينسبه الدماغ البشري إلى عالمه. الأشياء خارج الدماغ ليس لها معنى في حد ذاتها." "المفاهيم لا تُقدّم لنا من العالم، بل هي نتاج أفعالنا كجنس بشري وأفراد لفهم العالم من حولنا. إنها خيالية تمامًا ولا وجود لها إلا في الدماغ" (تيرنر، ١٩٩٣: ٤٦). يرى كل شيء "أنماطًا من النشاط العقلي": "الثقافة والمجتمع والذاتية واللغة والفن والرقص وجميع موضوعات العلوم الإنسانية هي أنماط من النشاط في العقل والدماغ. وبالتالي فإن دراسة العلوم الإنسانية هي في الأساس دراسة للعقل والدماغ" (تيرنر، ١٩٩٣: ٤٨). يرسم فوكونييه العلاقة بين العقل واللغة والعالم الخارجي بهذه الطريقة: "عندما تعكس المصطلحات اللغوية أحداثًا ومواقف موضوعية، فإنها لا تعكسها بشكل مباشر، بل من خلال البنى المعرفية المعقدة للإنسان" (فوكونييه، ١٩٩٧: ٨).

يُعد الدماغ، أو "أنماط نشاطه"، أي العقل، محورًا أساسيًا في منهج العلوم المعرفية. في هذا المنهج، بدلًا من النهج الفلسفي للعقل وتصوره كملكة غامضة لدى البشر، يتبعون نهجًا بيولوجيًا عصبيًا. في هذا النهج، يكون العقل هو الدماغ مضافًا إليه أنماط نشاطه. يُصرح تيرنر بوضوح: "أولًا، العقل هو الدماغ، والهوية البشرية هي أنماط داخل الدماغ. ثانيًا، العقل ليس مجرد العقل الواعي، بل هو أيضًا جميع الوظائف المعرفية اللاواعية للدماغ، وهي وظائف أعظم بكثير وتتجاوز ما يُرى في العقل الواعي. ثالثًا، يُرسم الجسد في الدماغ من خلال هذه الآلية اللاواعية..." (تيرنر، ١٩٩٣: ٣٤). تُعبّر عبارة تيرنر بوضوح عن العلاقة بين العقل والجسد. يُرسم الجسد في العقل من خلال آليات لاواعية. استخدم تيرنر وفوكونييه مصطلح "الرسم" أو "الترسيم" كثيرًا في أعمالهما. لذا، وفقًا لترنر، فإن الإدراك الذي لدينا لجسدنا هو رسم أو تخطيط للجسم من خلال آليات معرفية غير واعية.

يقول تيرنر عن الجسد: "إن مفهومنا الشائع عن الجسد هو مفهوم غير واقعي. نعتقد أن مفهومنا عن الجسد مرتبط بالأطراف والمفاصل والأظافر الحقيقية لجسدنا. لكن الجسد نفسه لا يفهم أن لديه أيادي متشابهة يمكنها التصفيق معًا، إن الدماغ هو الذي يفعل ذلك. في الواقع، ليست الأيدي هي التي تصفق، بل الدماغ هو الذي يصفق. ليس الجسد هو الذي يشعر بالألم، بل الدماغ هو الذي يفعل ذلك. لا يشعر الجسد بالحرارة أو الجوع أو النشوة الجنسية، إن الدماغ هو الذي يفعل ذلك. وليست عضلاتنا وأعضاؤنا الحقيقية هي التي تتفاعل مع الصور الجنسية، إن دماغنا هو الذي يفعل ذلك" (تيرنر، ١٩٩٣: ٣٥). الدماغ والعقل لا ينفصلان عن الجسد، لأن الدماغ مليء بطبيعة الجسد. بعبارة أخرى، يصف تيرنر (١٩٩٣: ٣٦) العلاقة بين العقل والجسد على النحو التالي: "العقل يمتلئ بمعرفته بالجسد في كل وقت وفي أفكاره. ولكي نفهمه بهذه الطريقة، يجب أن نبتعد عن مفهوم الجسد ككتلة من المادة تُرى من الخارج، وأن ننظر إليه كمعرفة الدماغ به، والتي تقع طبيعيًا داخله، لا في جلدنا. قد يحاول الدماغ في حالة تركيز التخلص من بعض المشتتات، لكنه متصل دائمًا وبشكل كامل بالجسد من خلال صورة الجسد المرسومة في العقل. تُشكل صورة الجسد المرسومة في العقل أساسًا لأنواع مختلفة من المعرفة، بما في ذلك المعرفة المجردة، وتُشكل باستمرار الأفكار والآراء من مختلف الأنواع." على الرغم من وجود تشابه في أعمال فوكونييه وتيرنر فيما يتعلق بالعلاقة بين العقل والجسد في الفلسفة الظاهراتية؛ نهج يُسهّل فهم مكان جسد المستخدم في الفضاءين الحقيقي/الواقعي والافتراضي. ومع ذلك، فإننا نعارض اختزال الجسد إلى مجرد نموذج أو خريطة ذهنية. العواطف ومشاعر الألم والمتعة ليست أمورًا يُمكن اختزالها بسهولة في نماذج وخرائط ذهنية. من ناحية

مجلة كامبريدج للبحوث العلمية: مجلة علمية محكمة
تصدر عن مركز كامبريدج للبحوث والمؤتمرات–العدد التاسع والاربعون – أيلول ٢٠٢٥– ربيع الاول ١٤٤٧
ISSN–2536–0027

أخرى، وكما يقول جيجيك (٢٠٠٩: ٣٢ وما بعدها)، فإن الاعتماد المفرط على الجانب المعرفي أو الرمزي في النظريات المعرفية يُغفل فهمنا للدوافع والدوافع "الحقيقية" التي لا تخضع تمامًا للرمزية.

الخرائط الذهنية

تتكون الفضاءات الذهنية من خرائط ذهنية (خرائط مجازية ورمزية، إلخ)، وبمساعدة هذه الخرائط يصبح التواصل اليومي ممكنًا. اللغة، كما نشأت، هي وسيلة لتوصيل الفضاءات الذهنية أو الخرائط الذهنية. مع النقاشات التي أثارها فوكونييه وتيرنر وآخرون حول الاستعارة، يمكن القول إن المستخدم/ المستهلك بدأ يُنتج العديد من الاستعارات من خلال الربط بين العالمين الحقيقي/الواقعي والافتراضي. تُنتج هذه الاستعارات أحيانًا بالإشارة إلى تشابه العالم الحقيقي مع العالم الافتراضي أو بين الافتراضي والواقعي. على سبيل المثال، بدلًا من الحديث عن التعب وقلة التركيز، يتحدث الناس عن بطء تحميل نظامهم. يُعد ظهور مفهوم فيروس الحاسوب مثالًا بارزًا في هذا المجال، وهو مُستعار بوضوح من مجالات الصحة والبيولوجيا والطب. في الواقع، حدث إنتاج مفهوم فيروس الحاسوب في عملية رسم خرائط ذهنية. (فوكونييه، ١٩٩٧: ١٨)

الاستعارات هي نتاج ما أسماه فوكونييه وآخرون "إسقاط التطابقات". في هذه العملية، يُسقط جزء من التطابق على جزء آخر. تذكّر العلاقة بين الحياة وعلبة الشوكولاتة. "الفكرة الرئيسية هي أنه للتحدث أو التفكير في بعض المجالات (المجالات المستهدفة)، نستخدم بنية مجالات أخرى (المجالات المصدر) ومفرداتها المقابلة." (فوكونييه، ١٩٩٧: ٨). تلعب الاستعارات والتشبيهات دورًا بالغ الأهمية في تطوير شبكاتنا المفاهيمية. كما تلعب دورًا بالغ الأهمية في الخيال الشعري وإنتاج الأعمال الفنية.

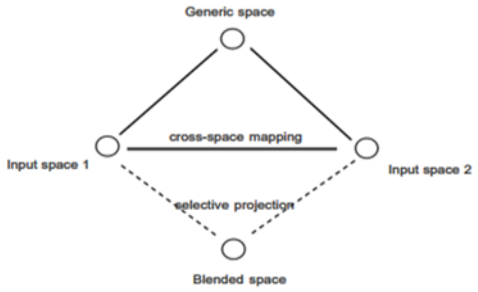
يوضح فوكونييه بوضوح العلاقة بين اللغة والتعيينات والفضاءات العقلية في جملة واحدة: "اللغة، كما نعرفها، هي مظهر سطحي لهياكل معرفية خفية ومجردة للغاية. تتطلب هذه الهياكل وجود إسقاطات هيكلية بين المجالات. وبالتالي، فإن فهم الهياكل المعرفية يتطلب معرفة المجالات التي تحدث بينها الإسقاطات. (فوكونييه، ١٩٩٧: ٣٤) الفضاءات العقلية هي مجالات هي على وجه التحديد نتيجة لإسقاطات من مجالين آخرين أو أكثر (مجالات الإدخال) وتوفر الأساس لمنطقنا وتفاعلنا مع العالم عندما نتحدث. لذلك، بالنسبة لفوكونييه، لا يمكن أن يُعزى المعنى إلى الجملة في حد ذاتها، بغض النظر عن البنية التحتية المعرفية أو الفضاءات العقلية: "لكننا نعلم الآن أن الجملة لها بنية معقدة معرفيًا، لأنها تجمع بين المعلومات والتعليمات الهيكلية على مستويات مختلفة. يعتمد ما تعنيه الجملة بالفعل على ترتيب الفضاء العقلية التي تُطبق عليها بالفعل (والذي تم تأسيسه من خلال المناقشات السابقة). من المهم تذكر أن الجملة الطبيعية تختلف تمامًا عن معنى الجملة ومفهومها في المنطق التقريري. فالجملة الطبيعية في الواقع هي مجموعة من التعليمات غير المحددة لبناء بنى معرفية على مستويات مختلفة (فوكونييه، ١٩٩٧: ٤٠-٤٨). لذلك، يمكن القول إن القواعد ليست هي التي تحدد معنى الجملة، بل هي الطريقة التي تُوجّه بها تلك البنى العقلية الأساسية. ووفقًا لفوكونييه، "... تحمل بعض الكلمات والبنى النحوية معها أيضًا ثروة من المعلومات الأساسية، مثل الأطر والنماذج المعرفية والافتراضات والمعلومات الموسوعية" (فوكونييه، ١٩٩٧: ٧٠).

وهكذا، يرى فوكونييه أن "الفكر واللغة، وغيرهما الكثير، يعتمدان على قدرتنا على استخدام شبكات الترابط بين الفضاءات العقلية" (فوكونييه، ١٩٩٧: ١٤٩).

الترابط بين الفضاءات العقلية هو ما يؤدي إلى إنشاء فضاء مُركّب أو مُدمج. يرى فوكونييه أن "المزج في الواقع عملية بسيطة، لكنه عمليًا يُتيح إمكانيات لا تُحصى. يعمل المزج على فضاءين عقليين مُدخلين لإنشاء

مجلة كامبريدج للبحوث العلمية: مجلة علمية محكمة
تصدر عن مركز كامبريدج للبحوث والمؤتمرات–العدد التاسع والاربعون – أيلول ٢٠٢٥– ربيع الاول ١٤٤٧
ISSN–2536–0027

فضاء ثالث، هو الفضاء المُدمج. يرث المزج أجزاءً مختلفة من بنيته من فضاءات الإدخال، ومع ذلك يُظهر بنيته الخاصة." (فوكونييه، ١٩٩٧: ١٩٤). يُمكن توضيح ذلك بوضوح في الشكل ٣.



الشكل ٣. كيف يتم تشكيل الفضاء المختلط

أطلق فوكونييه أيضًا على الاندماج اسم "الاندماج المفاهيمي"[٨]، وكلاهما يشير إلى نفس الشيء. ومن ثم، تُسمى نظريته أحيانًا بنظرية الاندماج/الفضاء المختلط وأحيانًا أخرى بنظرية الاندماج المفاهيمي[٩]. ويعود ظهور النظريات الجديدة ونمو العلم إلى حد كبير إلى هذه الاندماجات المفاهيمية. "عندما تنجح الاندماجات، فإنها تصبح فهمنا الجديد للواقع." (فوكونييه، ١٩٩٧: ١٦٨). لا تنشأ الاندماجات بالضرورة من فضاتين، وفي بعض الأحيان قد تلعب ثلاثة مساحات أو أكثر دورًا في بناء فضاء الاندماج. قد تتكون الاستعارات من ثلاثة فضاءات إدخال أو أكثر. وكما ذكر، وفقًا لفوكونييه، "تلعب فضاءات الاندماج دورًا رئيسيًا في التعيينات المجازية" (فوكونييه، ١٩٩٧: ١٦٨). كما يوجد تكوين فضاء مختلطة في التصميم. تُعدّ واجهات مستخدم الحاسوب مثالاً على دمج فضائين: مكتب حقيقي (يتكون من مكتب، ومجلدات، ورفوف، ومجلدات قابلة للفتح) وفضاء الإفتراضي/حاسوب (تتكون من تعليمات، ومجلدات، إلخ) (فوكونييه، ١٩٩٧: ١٧١). بل يعتبر فوكونييه التواصل نتيجة عملية إبداعية بين عقلين أو بين فضاءين ذهنيين لشخصين: "الفهم إبداع. التواصل يعني تنشيط عمليات ديناميكية وإبداعية في عقول الآخرين وفي عقولنا" (فوكونييه، ١٩٩٧: ١٨٢).

يُعرّف فوكونييه الاندماج على النحو التالي: "بشكل عام، الاندماج هو نوع من العمليات المعرفية التي تُفضي إلى الإبداع على مستويات مختلفة وفي مختلف مجالات الحياة العقلية والنفسية." (فوكونييه، ١٩٩٧: ١٨٦). لذا، فإن الإبداع في جميع جوانب العلم والثقافة والفن، وحتى الحياة اليومية، هو نتيجة اندماج الفضاءات العقلية. وقد أطلق عليه ستيفن ميتن[١٠] اسم "السيولة المعرفية"[١١].

الاندماج المفاهيمي

يحتل الاندماج المفاهيمي مكانة محورية في فكر فوكونييه وتيرنر. "يعمل الاندماج المفاهيمي غالبًا خلف الكواليس وبعيدًا عن الوعي... فهو، تقريبًا خارج نطاق الوعي، يُنظّم شبكات واسعة من المعاني والمفاهيم، مما يُنتج نواتج معرفية تبدو بسيطة للغاية على المستوى الواعي. في الواقع، تختلف طريقة تفكيرنا تمامًا عن الطريقة التي نعتقد أننا نفكر بها. تبدو أفكارنا اليومية واضحة تمامًا، ولكن حتى أبسط أفكارنا معقدة بشكل مذهل" (فوكونييه وتيرنر، ٢٠٠٢: v-vi).

مجلة كامبريدج للبحوث العلمية: مجلة علمية محكمة
تصدر عن مركز كامبريدج للبحوث والمؤتمرات–العدد التاسع والاربعون – أيلول ٢٠٢٥– ربيع الاول ١٤٤٧
ISSN–2536–0027

صحيح أن الفضاءات العقلية تتحد في عملية الاندماج، لكنها ليست مصممة للقيام بذلك منذ البداية. إن عمليتنا الإبداعية هي التي تربطها وتصنع منها معنى جديدًا. ولكن ما هي المبادئ التي تكمن وراء هذا الاندماج؟ وفقًا لفوكونييه وترنر (٢٠٠٢: xii-xiii)، "هناك نظام كامل من المبادئ التفاعلية وراء إمكانيات الاندماج المفاهيمي، ويجب أن نفهم هذا النظام بأكمله لشرح أي من منتجاته. جزء من هذا النظام يتعلق بالاكتناز المفاهيمي. يتعامل الاكتناز في شبكات الاندماج مع مجموعة صغيرة جدًا من العلاقات المتجذرة في المبادئ الأساسية لعلم الأعصاب البشري والتجارب الاجتماعية المشتركة. هذه العلاقات الأساسية، والتي تشمل السبب والنتيجة والتغيير والوقت والهوية والقصدية والتمثيل والعمومية الخاصة، ليست صحيحة عبر الفضاءات العقلية فحسب، بل تحدد أيضًا طوبولوجيتها الخاصة داخلها. "الجمع هو أفضل أداة للاكتناز". يتجلى الاكتناز بوضوح في الاستعارات. هذا الاكتناز، بحسب فوكونيه وتيرنر، هو ما يجعلنا "على مقياس الإنسان"، وهو في الواقع ما يميزنا عن غيرنا من الكائنات، التي تمتلك أحيانًا القدرة على التعلم.

الاندماج المفاهيمي هو جوهر الخيال. فهو يربط بين فضاءات الإدخال، ويعكس أجزاءً مختارة منها في فضاء مدمج، ويطور البنية الناشئة من خلال الجمع والتكامل والتوسع في عملية الاندماج (فوكونييه وتيرنر، ٢٠٠٢: ٨٢). تجدر الإشارة إلى أن هذه الاندماجات لا تقتصر على هياكل الفكر، بل تشمل أيضًا طيفًا واسعًا من الاختراعات والفنون والسلوكيات والتصاميم، وما إلى ذلك. "نعيش في عصر الشكليات. في الرياضيات والفيزياء والموسيقى والفن والعلوم الإنسانية، اختُزلت المعرفة الإنسانية وتقدمها إلى حدٍّ مذهل في هياكل شكلية أساسية وتحولاتها. وأصبحت المنتجات العملية لهذه الهيمنة جزءًا من حياتنا اليومية وثقافتنا" (فوكونييه وتيرنر، ٢٠٠٢: ٣).

التماثل والتكامل/الاندماج والخيال

تستند وظائف العقل، التي تُؤدي إلى تكوين مساحات ذهنية مختلطة، والتي تُشكل أساس حياتنا اليومية، بل وحتى حياتنا العلمية والفنية، إلى ثلاث وظائف أساسية للغاية: التماثل والتكامل والخيال. ولكن ما هي هذه الوظائف؟ "التماثل والتكامل والخيال، هذه الوظائف الأساسية، الغامضة، القوية، المعقدة، واللاواعية في الغالب، موجودة في صميم أبسط المعاني الممكنة" (فوكونييه وتيرنر، ٢٠٠٢: ٦). ووفقًا لفوكونييه وتيرنر، "العقل ليس عملاقًا أعور. إنه يتكون من أكثر من ذات واحدة. تشمل هذه الذات الثلاث التماثل والتكامل والخيال، جميعها تعمل معًا... التكامل هو إحدى الوظائف العقلية الأساسية في اللغة والفن والفعل والتخطيط والتفكير والاختيار والحكم واتخاذ القرار والفكاهة والرياضيات والعلوم والطقوس وأبسط الأحداث الذهنية في الحياة اليومية." (فوكونييه وترنر، ٢٠٠٢: ١٥) ووفقًا لهذين المنظرين، فإن "الحياة في العالم البشري هي حياة في اندماجات" (فوكونييه وترنر، ٢٠٠٢: ٣٩٠).

في كتابه العقل الأدبي (١٩٩٦)، يناقش تيرنر الأنواع الأدبية مثل المجاز ويشرح خلفيتها المعرفية. المجاز، مثل الاستعارة، هو نتيجة هذه التركيبات: "لا يمكن لفضاءات الإدخال أن توفر تعيينات للتركيبات فحسب، بل يمكنها أيضًا أن تكون متلقية للتعيينات من التركيبات الناتجة" (تيرنر، ١٩٩٦: ٦٠). ووفقًا لتيرنر، "يمكن أن يكون للتركيبة أكثر من مدخلين ويمكن أن تحدث بشكل متكرر، حيث يمكن دمج تركيبة واحدة مع مدخلات أخرى لإنتاج تركيبة أخرى" (تيرنر، ١٩٩٦: ٨٥). يجادل تيرنر بوجود بنية مشتركة بين فضاء الإدخال تجعل من الممكن وجود اتصالات متناظرة بين فضاء الإدخال (تيرنر، ١٩٩٦: ٨٦). توجد هذه الاتصالات المتناظرة بشكل خاص بين الفضاء الحقيقي والفضاء الافتراضي وتؤدي إلى اندماجات معقدة بين الاثنين. ذكرنا مثال الفيروس سابقًا. يؤكد تيرنر مجددًا أن "الاندماج المفاهيمي من الأدوات الأساسية للعقل اليومي، ويُستخدم في البنى الأساسية لجميع حقائق حياتنا، الاجتماعية والعلمية على حد سواء"

مجلة كامبريدج للبحوث العلمية: مجلة علمية محكمة
تصدر عن مركز كامبريدج للبحوث والمؤتمرات–العدد التاسع والاربعون – أيلول ٢٠٢٥– ربيع الاول ١٤٤٧
ISSN-2536-0027

(تيرنر، ١٩٩٦: ٩٣). ما جعل تطوير المعرفة الإنسانية بمعناها الأوسع ممكنًا هو خلق فضاءات الاندماج: "تلعب فضاءات الاندماج دورًا هامًا في تطوير حتى أكثر المفاهيم العلمية جوهرية" (تيرنر، ١٩٩٦: ٩٥-٩٦).

المزج مهم بشكل خاص في علاقته بالمعنى: "المزج عملية أساسية. لا يوجد المعنى في مكان واحد، ولكنه بشكل عام نمط ديناميكي ومتغير من الروابط بين العناصر المختلفة. توحي لنا تجربتنا الواعية بأن المعاني كاملة ومتكاملة ومحلية. ولكن هذا ليس هو الحال. يشارك المزج حتى في أكثر التصورات والمفاهيم توحيدًا وتكاملاً للأشياء المادية الأكثر بدائية" (تيرنر، ١٩٩٦: ١١٠-١١٢). المزج واضح حتى في أبسط أحداث حياتنا. "حتى الحدث الذهني البسيط، مثل النظر إلى الشارع وتذكر سيارة حمراء كانت تتحرك فيه بالأمس، يعتمد على مزج (ذهني) غير واقعي للتجربة الإدراكية للشارع اليوم مع ذكرى التجربة الإدراكية للشارع بالأمس. هذا النوع من المزج غير الواقعي للواقع الذي ينتمي إلى مساحات/فضاءات عرضية/زمنية مختلفة هو جزء طبيعي من العمليات الإدراكية" (تيرنر، ١٩٩٦: ١١٣). ومع ذلك، فإن هذه التصورات المختلفة - تصوراتنا المختلفة مع تصوراتنا السابقة - لا تندمج في بنية ذهنية واحدة إلا من خلال الاندماج (تيرنر، ١٩٩٦: ١١٦-١١٩). ووفقًا لتيرنر، "نحن لا نعيش في فضاء ذهني سردي واحد، بل ننتشر ديناميكيًا وبتنوع بين فضاءات ذهنية متعددة. إذا اخترنا فضاءً واحدًا كفضاء نسكنه، فسيكون الاندماج نتيجةً لجميع هذه الفضاءات" (تيرنر، ١٩٩٦: ١٣٦).

في كتابه أصول أفكارنا، ينص تيرنر (٢٠١٤) صراحةً على أن التركيبات هي المصادر الرئيسية لأفكارنا: "التركيبات تحيط بنا. نحن دائمًا نبنيها أو نعيد بنائها" (تيرنر، ٢٠١٤: ٣). باختصار، يمكن القول أن التركيبات، وفقًا لتيرنر، تعطي شكلًا للأفكار وهي المصدر الرئيسي لأفكارنا المعقدة. من الواضح أن التركيبات تحدث بين الفضاءات العقلية التي اعتبرها فوكونييه، والتي هي في الواقع ترتيبات عقلية لإدراكاتنا، وهي تعني تكوين نسيج شبكي عقلي. "تحتوي الشبكة العقلية على فضاءات عقلية واتصالات بينها، وعندما نفكر في شيء ما، فإننا نخلق المزيد من الفضاءات العقلية والمزيد من الاتصالات" (تيرنر، ٢٠١٤: ٥). المزج نفسه هو فضاء عقلية يمكن أن تكون بمثابة نقطة انطلاق لتكوين مزيج جديد. يُصرّح تيرنر صراحةً بأنّ "المزج هو تجريد، أو استعارة، أو أي شيء آخر لم يُعترف به أو يُسمّى حتى الآن. المزج هو فضاء ذهنية جديدة تجمع عناصر من فضاءات ذهنية مختلفة موجودة في شبكة ذهنية، وتُطوّر معانٍ جديدة غير موجودة في أيٍّ من تلك الفضاءات" (تيرنر، ٢٠١٤: ٦). يُمكّننا المزج، كمصدر للأفكار، من استيعاب العالم الواسع من حولنا في عقولنا البشرية، من خلال خلق أفكار جديدة مُركّزة وسهلة الإدارة تُساعدنا على فهم العالم الواسع من حولنا وإدارته كأداة ذهنية. للمزج ثلاثة جوانب: ١) يُتيح لنا المزج ابتكار أفكار جديدة تتوافق مع عقولنا، أي أنه مصدر الأفكار. ٢) يُزوّدنا المزج بالأدوات المناسبة للعمل على الشبكة الذهنية الواسعة التي يخدمها. ٣) المزج صغير بما يكفي ليندمج بسهولة في العقول، ويمكن توسيعه ليرتبط بمواقفنا الحالية (تيرنر، ٢٠١٤: ١٦).

ما اعتبرناه الفضاء الثالث في هذه المقالة، والذي يختلف عن استخدامه من قِبل بابا وسوجا، هو نفس إدراك الفضاء الذهني والفضاء المختلط الذي يسكن ذهن المستهلك/المستخدم ويشكل بنيته المعرفية. سبب اعتبارنا للفضاء الثالث، أو الفضاء المختلط لفوكونييه وتيرنر، الفضاء الثالث هو اعتبار الفضاء الافتراضي الفضاء الثاني. لا نعتبر الفضاء المجري مجرد تقنية أو تمثيل للفضاء الحقيقي، ولذلك نعتبره "مستقلاً نسبيًا". نعرض تصورنا في شكل اقتراحات حول الفضاء الافتراضي أدناه.

عبارات حول الفضاء الإفتراضي

مجلة كامبريدج للبحوث العلمية: مجلة علمية محكمة
تصدر عن مركز كامبريدج للبحوث والمؤتمرات–العدد التاسع والاربعون – أيلول ٢٠٢٥– ربيع الاول ١٤٤٧
ISSN-2536-0027

١. الفضاء الأفتراضي/الإلكتروني فضاءٌ ناتجٌ عن التكنولوجيا (الفضاء التقني/تكنو اسپيس). إذا كان الفضاء الحقيقي نتاجًا للعالم الحقيقي، ويشير إلى الجغرافيا بمعناها الدقيق، فإن الفضاء الأفتراضي هو نتاج التكنولوجيا. لذلك، فإن الواقع المرير الذي يُشكل أساس الفضاء الأفتراضي، وليس الجغرافيا، هو التقنيات الإلكترونية. بدأت هذه التقنيات بتقنيات الراديو والتلفزيون، وامتدت الآن لتشمل الإنترنت وألعاب الكمبيوتر وأنواعًا أخرى من التقنيات الإلكترونية.

٢. الفضاء الأفتراضي ليس مجرد تمثيل للفضاء الحقيقي. فرغم أنه في بعض الحالات (مثل السينما والتلفزيون)، يُرى تمثيل العالم الحقيقي في الأفلام والتلفزيون، وينطبق هذا أيضًا على ألعاب الكمبيوتر والواقع الافتراضي (VR)، وإلى حد ما الواقع المعزز، إلا أنه يمكن القول إن الفضاء الإلكتروني ليس "مجرد" تمثيل للعالم الحقيقي. وهذا يُعادل اختزال الفضاء الأفتراضي إلى تمثيل للفضاء الحقيقي/الواقعي.

٣. الفضاء الأفتراضي ليس مجرد نتاج لفضاء التدفقات. على الرغم من أن فضاء التدفقات (كاستلز، ١٣٨٢) أو كما وصفه فيريليو، "قنبلة المعلومات" (٢٠٠٥)، هو ما يؤدي في كثير من الحالات إلى ظهور الفضاء الأفتراضي بمعناه الشبكي، إلا أنه ليس شرطًا ضروريًا لظهوره. يوجد الفضاء الأفتراضي أيضًا في جهاز كمبيوتر واحد وفي فضاء الواجهة (واجهة المستهلك/المستخدم). بالإضافة إلى ذلك، توجد الألعاب غير المتصلة بالإنترنت والواقع الافتراضي (VR) دون الاعتماد على فضاء التدفقات، وبالتالي على الاتصالات والعلاقات الشبكية.

٤. الفضاء الأفتراضي حاضر في إدراكنا وتجربتنا المعيشية. على الرغم من أن الفضاء الحقيقي/ الواقعي ليس كيانًا ذهنيًا بحتًا، إلا أن الفضاء بمعناه الاجتماعي موجود فقط في إدراكنا وتجربتنا المعيشية. لذلك، فإن الفضاء أكثر من مجرد "مكان"، ويعتمد بشكل كبير على إدراكنا وتجربتنا المعيشية له.

٥. يتمتع الفضاء الأفتراضي باستقلال نسبي عن الفضاء الحقيقي/الواقعي. على الرغم من أن عمل الفضاء الحقيقي/الواقعي يعتمد إلى حد كبير على الكهرباء، وعندما تنطفئ، يختفي الفضاء الافتراضي، إلا أن هذا الاختفاء لا يعني اختفائه الفعلي. الفضاء الافتراضي ليس سوى فائض من الفضاء الحقيقي/الواقعي. تساءل موريس ميترلينغ ذات مرة: أين ينطفئ لهب الشمعة؟ وهنا أيضًا، يمكننا أن نتساءل: ماذا يحدث للفضاء الافتراضي عند انقطاع الكهرباء؟ بناءً على الافتراض السابق، يمكننا القول إنه طالما ظل الفضاء الافتراضي حاضرًا في إدراكنا وتجربتنا المعاشة، فإنه يستمر في "الوجود" ولا يمكننا الحديث عن زواله.

٦. للفضاء الافتراضي آثار معرفية وعاطفية وسلوكية. ومثل الفضاء الحقيقي/الواقعي، للفضاء الافتراضي آثار معرفية وعاطفية وسلوكية. ترتبط هذه الآثار أحيانًا بالفضاء الحقيقي/الواقعي، وأحيانًا أخرى بنتاج ذلك الفضاء الافتراضي "الاصطناعي". وتظل هذه الآثار قائمة حتى عند انقطاع الكهرباء، حيث يختفي الفضاء الافتراضي.

٧. للفضاء الإفتراضي مستويات مختلفة - من البريد الإلكتروني إلى ألعاب الكمبيوتر. ولكل هذه المستويات خصائص مختلفة من منظور مفهوم المكانية.

٨. الفضاء الإفتراضي هو نتاج التفاعل الاجتماعي للمستهلكين/للمستخدمين في فضاء التكنولوجيا. الفضاء شيء اجتماعي ينشأ من خلال التفاعلات الاجتماعية، ويرتبط بإدراكنا وتجربتنا المعاشة. هذا التفاعل في الفضاء الإفتراضي أكثر تعقيدًا، ويشتمل على علاقات متعددة (فرد-فرد؛ فرد-صورة رمزية/ آواتار؛ فرد-حاسوب/آلة).

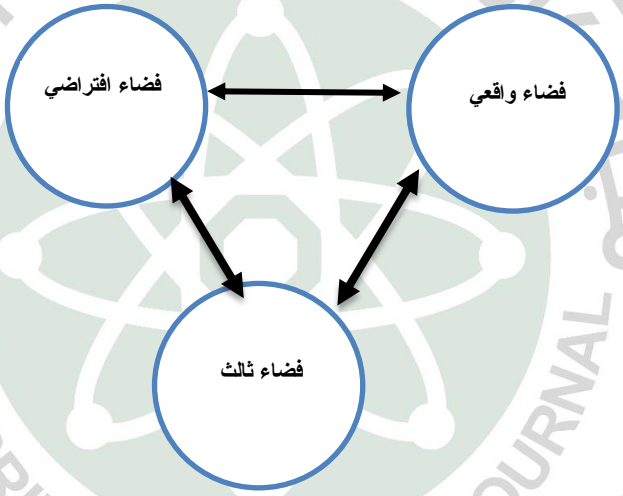
٩. يخوض مستخدمو الفضاء الإفتراضي تجربة جسدية غير مباشرة. على الرغم من أن الفضاء الإفتراضي/الإلكتروني فضاء "غير مجسد/بلا جسد"، إلا أن الفرد يخوض فيه تجربة جسدية في الأساس.

مجلة كامبريدج للبحوث العلمية: مجلة علمية محكمة
تصدر عن مركز كامبريدج للبحوث والمؤتمرات–العدد التاسع والاربعون – أيلول ٢٠٢٥– ربيع الاول ١٤٤٧
ISSN–2536–0027

هذه التجربة الجسدية هي نوع من "التجربة الجسدية غير المباشرة" التي تتم بمساعدة حركة مؤشر الحاسوب (المؤشر/كرسر)، وحركة الفأرة، وذراع التحكم في اللعبة (عصا التحكم/جوى استيك)، وفي شكلها الأكثر تعقيدًا، عن طريق توصيل أجهزة استشعار بيد المستخدم أو رأسه.

الفضاء الثالث

لشرح مفهومنا للفضاء الثالث في هذه المقالة، لا بد من ذكر بعض النقاط. أولًا، تجدر الإشارة إلى أن استخدامنا لهذا المفهوم يختلف عن استخدام بابا وسوجا، وحتى فوكونييه وتيرنر. في رأينا، على الرغم من أن بابا وسوجا يُوليان اهتمامًا لذاتية الذات وتجربتها المعيشية، وهذه نقطة قوة لمفهومنا للفضاء الثالث، إلا أنه يختلف عن استخدامه في هذه المقالة. كل ما يقوله سوجا يمكن وضعه في الفضاء الأول (الفضاء الحقيقي/الواقعي) في هذه المقالة. فضاءا بابا الأول والثاني يقعان أيضًا تقريبًا في هذا الفضاء، لكن فضاءه الثالث، أو فضاءه الهجين، يُشبه إلى حد ما الفضاء الذهني أو الفضاء المختلط لفوكونييه وتيرنر. كما أن استخدام نظرية بابا في مجال التعليم والتعلم قريب من فضاءات فوكونييه الذهنية والمختلطة، والتي نضعها في نموذجنا في الفضاء الثالث. أما الفضاء الثاني في نموذجنا فهو الفضاء الافتراضي، وهو، كما ذكرنا، فضاء مستقل نسبيًا، مع اتصاله بالفضاء الحقيقي/الواقعي. يوضح الشكل ٤ العلاقة الثلاثية بين هذه الفضاءات الثلاثة.



الشكل٤. العلاقة الثلاثية (تريالكتيك) بين الفضاء الحقيقي/الواقعي والافتراضي والثالث

على مدى العقود الثلاثة الماضية، سعى العديد من المؤلفين (على سبيل المثال، انظر عاملى، ١٣٨٤؛ عاملى وحسنى، ١٣٩١) إلى مناقشة وجود فضائين واقعيين/حقيقيتين وافتراضيتين جنبًا إلى جنب كتوأمين ملتصقين ببعضهما البعض بمفاهيم مثل العولمة المزدوجة أو التوطين المكاني المزدوج. لا يعترف هذا المفهوم بالفضاء الإفتراضي كمساحة جديدة للحياة الاجتماعية فحسب، بل يتحدث أيضًا عن التأثيرات المتبادلة لهذين الفضائين، والتي قد تكون مثيرة للاهتمام للعديد من الباحثين في الفضاء الإلكتروني أو الفضاء الافتراضي. ومع ذلك، فإن هذا النهج يعاني من ضعف أساسي، وهو موقع المستخدم/المستهلك بين هذين الفضائين. في الواقع، في هذا النموذج، نحن إما في الفضاء الحقيقي/الواقعي أو في الفضاء الافتراضي. ومع ذلك، يبدو أنه لفهم علاقة المستهلك/المستخدم بهذين الفضائين بشكل أفضل، نحتاج إلى نموذج بثلاثة أقطاب. القطب الثالث لهذا النموذج هو الفضاء الثالث. الفضاء الثالث هو مفهوم يمهد الطريق

مجلة كامبريدج للبحوث العلمية: مجلة علمية محكمة
تصدر عن مركز كامبريدج للبحوث والمؤتمرات–العدد التاسع والاربعون – أيلول ٢٠٢٥– ربيع الاول ١٤٤٧
ISSN-2536-0027

لفهم أفضل للتفاعل الذي نشأ بين الفضاء الحقيقي/الواقعي للحياة اليومية والفضاء الافتراضي، والذي يختبره المستهلك/ المستخدم. يتخطى الفضاء الثالث الثنائية السابقة لهذين الفضاءين (الواقعي والافتراضي) كتوأم ملتصق، ويتحدث عن فضاء تفاعلي جديد يتشكل في ذهن المستهلك/المستخدم. وقد استُخدم مفهوم الفضاء الذهني والفضاء المختلط لفوكونييه وتيرنر بشكل كامل في صياغة الفضاء الثالث. قد لا يكون هذا الفضاء الثالث ملموسًا جدًا للمستخدمين/للمستهلكين أنفسهم أو لمن يختبرون الفضاءين الواقعي والافتراضي ويتنقلون بينهما باستمرار؛ لكن الحقيقة هي أن هذا الفضاء قد تشكل. في الواقع، ووفقًا لما يقوله فوكونييه وتيرنر، لا يمكن فهم هذا الفضاء الثالث على الإطلاق بدون وساطة.

لتوضيح النقاش، يمكننا عمومًا النظر في أربعة أنماط لتفاعل المستخدم/المستهلك في الفضاءين الواقعي والافتراضي، وهي مرتبطة بطبيعة الحال بالنمو المتنامي لتقنيات الإنترنت. من بين الأنماط الأربعة المذكورة أدناه، يُعدّ النمط الرابع الأقرب إلى ما نتصوره من تجربة الفرد في الفضاءين الواقعي والافتراضي.

١. نعيش أكثر في الفضاء الواقعي، ونغامر أحيانًا بالدخول إلى الفضاء الافتراضي.

٢. نعيش ظاهريًا أكثر في الفضاء الواقعي، لكننا في الواقع نقضي معظم وقتنا في التفاعل "داخل" الفضاء الافتراضي و"خارجه."

٣. نتحرك باستمرار ذهابًا وإيابًا بين الفضاءين الواقعي والافتراضي.

٤. لا نعيش في فضاءين، بل في فضاء ثالث مُركّب يجمع خصائص كلٍّ من الفضاءين الواقعي والافتراضي في آنٍ واحد.

لذلك، فإن الفضاء الثالث هو فضاء ذهني/مختلط يتشكل في ذهن المستهلك/المستخدم، ويُسهّل التوسط بين الفضاءين الآخرين. ونظرًا للتنقل السريع بين المستهلكين/المستخدمين بين الفضاءين، لا يُمكن الحديث عن واقع عالم واحد فقط بالنسبة لهم. بالنسبة للمستهلكين/للمستخدم، كلا العالمين حقيقيان في آنٍ واحد، لما لهما من آثار حقيقية عليه. فهو خاضع لقواعد هذين العالمين، ولا يستطيع تشكيلهما كما يشاء. هذان العالمان قبله وبعده، وكلٌ منهما، منفردًا أو متفاعلًا، يُشكّل فضاءات ذهنية متعددة في ذهنه.

النقطة الأخيرة المتبقية هي شرح الخطوط المنقطة في نموذجنا. في هذا النموذج، تُعدّ الخطوط المنقطة، التي نسميها "فضاءات الحدودية"، نتيجةً لظهور فضاءات تجمع بين الواقع والافتراضي أو الواقع الافتراضي في آنٍ واحد. تُعدّ أجهزة محاكاة تدريب الطيارين اليوم أمثلةً على فضاءات حدودية واقعية-افتراضية. كما تُعدّ العروض ثلاثية الأبعاد للمنحوتات باستخدام تقنية الهولوغرام مثالاً آخر على فضاءات الحدود الواقعية-الافتراضية. تُعدّ ألعاب الكمبيوتر، وخاصةً لعبة بوكيمون جو، أمثلةً على فضاءات الحدود الافتراضية-الواقعية. أصبحت الهواتف المحمولة ذات شاشات اللمس اليوم أفضل نقطة اتصال بين الفضاءات الواقعية والافتراضية، وهي من أفضل الفضاءات الحدودية المزدوجة.

النهج المعرفي الذي اتبعه فوكونييه وتيرنر لتكوين الفضاء الذهني أو الفضاء المختلط هو نهج معرفي، ورغم شرحه الجيد لتكوين المخططات والخرائط الذهنية (الخرائط)، إلا أنه يعجز عن تفسير مواجهة المستهلك/المستخدم الفعلية للفضاءين الواقعي والافتراضي، وتكوين فضاء ذهني أو مختلط جديد. لفهم هذه العلاقة بشكل أفضل، نحتاج إلى نهج فيمونولوجي/ علم ظواهر أساسي. السؤال الأساسي هو: هل يُعدّ المضمون/الجسدية[١٢] شرطًا أساسيًا للوجود الحقيقي؟ في رأينا، صحيح أن أجسادنا غير موجودة بالمعنى الشائع في الفضاء الإفتراضي، وأننا نختبرها في حالة من اللاجسدية، لكن هذه التجربة ليست منزوعة الجسد تمامًا، ونواجه نوعًا من "الجسدية البديلة[١٣]". معنى تجربة الجسدية البديلة هو أنه على الرغم من عدم وجود

مجلة كامبريدج للبحوث العلمية: مجلة علمية محكمة
تصدر عن مركز كامبريدج للبحوث والمؤتمرات–العدد التاسع والاربعون – أيلول ٢٠٢٥– ربيع الاول ١٤٤٧
ISSN–2536–0027

جسد مباشر في الفضاء الإلكتروني، فإننا نختبر معظم تجاربنا المادية فيه. يكشف بحث هانسن[١٤](٢٠٠٤؛ ٢٠٠٦) المتعمق، الذي اتبع نهجًا ظاهريًا لتجربة الرؤية وعلاقتها بالجسد في التجارب الجديدة للفن الافتراضي الحديث، عن حضور الجسد بوضوح. يُظهر هانسن في أمثلة عديدة أن الجسد حاضر في كل من حالتنا الإدراكية والعاطفية، وهذا الحضور ليس فقط في الفضاء الواقعي، بل أيضًا في تجربة الفضاء الافتراضي. لا يقتصر وجود الجسد على خريطة في أذهاننا، كما يعتقد فوكونيه وتيرنر، بل يُختبر أيضًا في صورة ألم وإرهاق وعصبية وحالات أخرى في كل من الفضاءين الواقعي والافتراضي. لذلك، فإن اختزال الجسد إلى نموذج في العقل يحد من فهمنا لوجوده في الفضاءين الواقعي والافتراضي. تجدر الإشارة إلى المسألة نفسها فيما يتعلق بالعواطف والمشاعر. فوفقًا للنهج المعرفي لفوكونييه وتيرنر، يمكن اختزال العواطف والمشاعر إلى نموذج في العقل، ولكن هذا ليس كل شيء. نحتاج إلى نموذج للجسد في نموذج الفضاءات الثلاثة، يسهل فهمه من خلال منهج ظاهراتي. في هذا المنهج، ترتبط الفضاءات الذهنية والفضاءات المختلطة الناشئة عن ارتباطها، سواءً كانت ناشئة عن فضاء حقيقي/الواقعي أو افتراضي أو حتى عن الارتباط بينهما، بالجسد كجسد، لا بنموذج ذهني.

إن التداخل المتزايد بين الفضاءات الواقعية والافتراضية يزيد من ضغوطنا ويتطلب منا تحسين مهاراتنا في إدارة التفاعلات داخل هذه الفضاءات وفيما بينها. الشخص الذي لا يستطيع تنسيق أنشطته المختلفة عبر جهاز الكمبيوتر المحمول أو الهاتف المحمول أثناء وجوده في المنزل أو في سيارة أجرة سيواجه المزيد من التوتر يومًا بعد يوم. لا تقتصر هذه المشكلة على إدارة مهام مكتبنا أو أعمالنا فحسب، بل تتعلق أيضًا بشكل متزايد بإدارة علاقاتنا ومشاعرنا. توفر لنا كل من الفضاءات الواقعية والافتراضية العديد من العلاقات العاطفية التي يصعب إدارتها وتتطلب مهارة في إدارة علاقاتنا العاطفية. الفضاء الثالث هو بالتحديد المفهوم الذي لم تهتم به نظريات التقارب مثل برادلي (راجع ٢٠١١) وليس له مكان في النماذج التي اقترحتها. هذه مشكلة لم يتم الاهتمام بها أيضًا في النهج المعرفي لفوكونييه وتيرنر.

الخلاصة/النتيجة

تتمثل الفكرة الرئيسية لهذه المقالة في التركيز على موقع المستهلك/المستخدم في التفاعل مع فضاءين حقيقيين وافتراضيين. فالمستخدم/فالمستهلك ككيان يتفاعل الآن ليس فقط مع الفضاءات الحقيقية، بل أيضًا مع الفضاءات الافتراضية والحدودية، وتتوسع بنيته المعرفية. إن تطور الفضاءات الذهنية والمختلطة، الناتج عن مواجهة فضاءات جديدة وحدودية (واقعية-افتراضية، وافتراضية-واقعية)، يضيف بُعدًا جديدًا إلى بنيتنا الذهنية. لذلك، يمكن القول إن الفضاءات الذهنية والمختلطة، والتي نسميها الفضاء الثالث، تتوسع في مواجهة الفضاءات الثلاثة الحقيقية والافتراضية والحدودية. الفضاء الثالث هو فضاء ذهني جوهره الأنماط المعرفية، ويُسهّل سلوكنا في مواجهة الفضاءات الواقعية والافتراضية. يتكون الفضاء الثالث من فضاءات ذهنية مختلطة تُحسّن مهارات المستخدم في إدارة سلوكه وانفعالاته في مواجهة الفضاءات الواقعية والافتراضية. لذا، في الإجابة على سؤال "أين المستخدم/المستهلك؟" يجب الإجابة على هذا السؤال بأنه على الرغم من وجود جسد المستهلك/المستخدم في فضاء حقيقي/واقعي، إلا أن المستخدم/المستهلك كموضوع ليس في فضاء حقيقي ولا في فضاء افتراضي، بل في فضاء ثالث جوهره الأنماط العقلية. في هذا الفضاء، لا يُجدي الحديث عن ثنائية الفضاءين الحقيقي والذهني نفعًا. في هذا الفضاء المختلط، يزداد مصير الثقافة الإنسانية (وخاصة المنتجات الثقافية والفنية) تشابكًا وتعقيدًا. يتطلب العيش في الفضاء الثالث مهارات حياتية جديدة لا تقتصر على مهارات الحاسوب والتطبيقات الرقمية الأخرى، بل تؤدي إلى فهم عميق ومعقد للقاء المستخدم/المستهلك بالفضاءين الواقعي/الحقيقي والافتراضي. لذلك، يتطلب الفضاء الثالث إعادة

مجلة كامبريدج للبحوث العلمية: مجلة علمية محكمة
تصدر عن مركز كامبريدج للبحوث والمؤتمرات–العدد التاسع والاربعون – أيلول ٢٠٢٥– ربيع الاول ١٤٤٧
ISSN–2536–0027

تعريف المجتمع والتفاعلات الاجتماعية. إن التوسع المتزايد للفضاءات الحدودية، والذي يُعد "التشابك" الكلمة الأدق لوصفه، يستلزم الحاجة إلى تعقيد متزايد للفضاءات العقلية/المفاهيمية المختلطة.

المصادر

١. جيكوبز، جين (١٣٨۶) *مرگ و زندگی شهرهای بزرگ امریکایی*، مترجمان حمیدرضا پارسی و آرزو افلاطونی، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.

٢. ژیژک، اسلاووی (١٣٨٨) *وحشت از اشک‌های واقعی: کریستف کیسلوفسکی بین نظریه و مابعد نظریه*، مترجم فتاح محمدی، تبریز: نشر هزاره.

٣. عاملی، سعیدرضا (١٣٨۴) دوفضایی‌شدن شهر: شهر مجازی، ضرورت بنیادین برای کلان شهرهای ایران، *مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، شماره ٢-٣، دوره ١، بهار و تابستان ١٣٨۴، صص ١١٧-١٣۴.

٤. عاملي سعيدرضا، حسني، حسين (١٣٩١) دوفضايي‌شدن آسيب‌ها و ناهنجاري‌هاي فضاي مجازي: مطالعه تطبيقي سياست‌گذاري‌هاي بين‌المللي، *تحقيقات فرهنگي ايران*، بهار ١٣٩١،دوره ٥، شماره ١ (پياپي ١٧)، از صص ١-٣٠.

٥. کاستلز، مانوئل (١٣٨٢) *عصر اطلاعات: ظهور جامعه شبکه‌ای*، ٣ج. مترجمان احد علیقلیان و افشین خاکباز، ویراستار علی پایا، چاپ سوم، تهران: نشر طرح نو.

٦. کوثری، مسعود (١٣٨٩) *عصر بازی: بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای در جامعه معاصر*، تهران: نشر دریچه نو.

1 Bell, D. (2005). *An Introduction to Cybercultures*. London: Routledge.

2 Bell, David & Kennedy, Barbara M. (eds.) (2000) *The cybercultures reader*, London: Routledge.

3 Bell. D. (2007). *Cyberculture Thoerists: Manuel Castles and Donna Haraway*. London: Routledge.

4 Bhabha, H. (1994). *The Location of Culture*. London: Routledge.

5 Bradley, Gunilla (2011) 'The Convergence Theory on ICT, Society, and Human Beings: Towards the Good ICT Society', in Haftor, Darek M, Mirijamdotter, Anita and Bradley, Gunilla (2011) Information and Communication Technologies, Society and Human Beings: Theory and Framework, New York: Idea Group Inc (IGI).

6 Certeau, Michel de (1988). *The Practice of Everyday Life*. Berekeley: University of California Press.

7 Fauconnier, G. (1994) *Mental Spaces: Aspects of Meaning Construction in Natural Language*.

8 Fauconnier, G. (1997). *Mappings in thought and language*. Cambridge: Cambridge University Press.

9 Fauconnier, G., & Turner, M. (1998). Conceptual integration networks. *Cognitive Science, 22*(2), 133-187.

مجلة كامبريدج للبحوث العلمية: مجلة علمية محكمة
تصدر عن مركز كامبريدج للبحوث والمؤتمرات–العدد التاسع والاربعون – أيلول ٢٠٢٥– ربيع الاول ١٤٤٧
ISSN–2536–0027

10 Fauconnier, G., & Turner, M. (2002). *The way we think: Conceptual blending and the mind's hidden complexities*. New York: Basic Books.
11 Gregory, D. (2009). 'Production of Space' in *The Dictionary of Human Geography*, Blackwell.
12 Gregory, D. (2009). 'Trialectic' in *The Dictionary of Human Geography*, Blackwell.
13 Hansen, Mark B. N. (2004). *New Philosophy of New Media*. The MIT Press.
14 Hansen, Mark B. N. (2006). *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*. London: Sage.
15 Lefebvre, H. (1991 [1974]). *The Production of Space*. Oxford: Basil Blackwell.
16 Lefebvre, H. (2004). *Rhythmanalysis: Space, Time and Everyday Life*. London: Continuum.
17 Turkle, S. (1997a). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: A Touchstone Book.
18 Turkle, S. (1997b). *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. Cambridge, Massachusstes: The MIT Press.
19 van Dijk, J. (2006). *The Network Society: Social Aspects of New Media*. London: Sage.
20 Virilio, P. (2005). *The Information Bomb*. London: Verso.

---

[١] Hybrid spce
[٢] Convergence theory
[٣] Conceptual blending theory
[٤] Conceptual integration theory
[٥] Blended space
[٦] Mental space
[٧] مفهوم blended space را به فضای هم‌آمیز ترجمه کرده اند که ما ترجمه فضای آمیخته را ترجیح می دهیم.
[٨] Blending space theory
[٩] Conceptual integration theory
[١٠] Stephen Mithen
[١١] cognitive fluidity
[١٢] Embodiment
[١٣] Disembodiment
[١٤] Mark B. Hansen