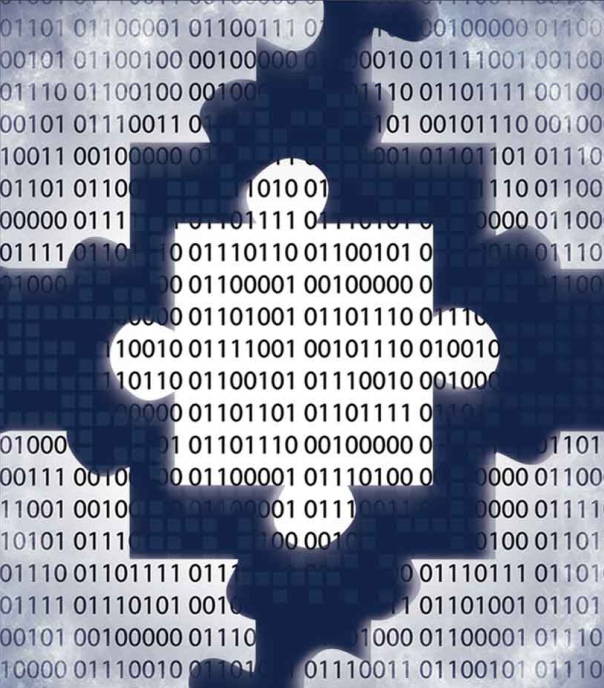




مرکز ملی فضای مجازی  
پژوهشگاه فضای مجازی

عصر  
فضای  
مجازی  
صدم



## نظام مسائل بنیادین فضای مجازی

Fundamental issues of cyberspace

سپهر

عصر  
فضای  
مجازی

گزارش شماره ۱۰۰

خرداد ۱۴۰۱



مرکز ملی فضای مجازی  
پژوهشگاه فضای مجازی

## نظام مسائل بنیادین فضای مجازی

محتوای انتشار یافته در این اثر  
الزاماً بیانگر دیدگاه مرکز ملی فضای مجازی نیست

تهیه شده در پژوهشگاه فضای مجازی  
(گروه مطالعات بنیادین)

تهیه کننده: دکتر علیرضا کاظمی (دکتری فلسفه  
علم و فناوری دانشگاه صنعتی شریف)

ناظر علمی: دکتر حسین مطلبی کربکندی

حقوق مادی و معنوی این اثر متعلق به مرکز ملی فضای  
مجازی است و استفاده از آن با ذکر منبع مجاز می باشد.

نشانی: تهران، میدان آرژانتین، خیابان بیهقی، نش  
خیابان ۱۶ غربی، پلاک ۲۰  
تلفن: ۰۲۱-۸۶۱۵۱۰۶۱  
کد پستی: ۱۵۱۵۶۷۴۳۱۱

## فهرست

۵	سخن نخست
۹	چکیده
۱۳	مقدمه

### جداول

۳۵	نظام مسائل بنیادین فضای مجازی
۳۷	فلسفه فناوری فضای مجازی
۴۰	متافیزیک و هستی‌شناسی فضای مجازی
۴۲	معرفت‌شناسی فضای مجازی
۴۴	فلسفه اخلاق و فضای مجازی
۴۹	فلسفه علم و فضای مجازی
۵۰	بحث‌های تاریخ فلسفه و فضای مجازی
۵۰	معنای زندگی و فضای مجازی
۵۱	فلسفه ذهن، فلسفه علوم شناختی و فضای مجازی
۵۲	فلسفه هوش مصنوعی و حیات مصنوعی
۵۴	فلسفه سیاسی و فضای مجازی
۵۵	فلسفه عمل در فضای مجازی
۵۶	انسان در فضای مجازی
۵۷	فلسفه فناوری‌های خاص فضای مجازی
۵۸	رویکردهای مکتب انتقادی به فضای مجازی
۶۰	رویکردهای پدیدارشناختی به فضای مجازی
۶۱	رویکردهای هرمنوتیکی به فضای مجازی
۶۱	فلسفه بازی‌های کامپیوتری

- ۶۳ ——— بحث‌های فلسفی و بنیادین دین در فضای مجازی
- ۶۵ ——— فلسفه هنر و زیبایی‌شناسی فضای مجازی
- ۶۶ ——— فلسفه حقوق
- ۶۷ ——— فلسفه اقتصاد
- ۶۷ ——— فلسفه تمدن، فلسفه فرهنگ و فلسفه اجتماع در فضای مجازی
- ۶۹ ——— فلسفه رسانه‌های دیجیتال
- ۶۹ ——— سایر موارد

# سخن نخست



101001  
01101111 0111010  
001110110 01100101 0  
001100001 00100000 0  
00001101001 01101110 01110  
110010 01111001 00101110 010010  
110110 01100101 01110010 00100  
0000 01101101 01101111 0  
01 01101110 00100000 0  
001100001 01110100 0  
01100001 01110011  
00001



فضای مجازی با شتاب شگرف و رو به تزایدی که در حال بسط و گسترش است تمام ساحات اجتماعی، اقتصادی، سیاسی و فرهنگی زندگی بشر را درنوردیده و هر روز بخش بزرگی از زندگی واقعی را در خود فرو برده و حیات متفاوت و جدیدی به آن می‌دهد. لذا به نظر می‌رسد دو نگاه کلان به فضای مجازی وجود دارد: نگاه اول که بالاخص در ابتدای رشد و تکوین فضای مجازی مسلط شده بود، آن را همچون ابزاری کنار سایر ابزارهای بشری تصویر می‌کرد که تنها طریقت داشت. اما نگاه دوم، در نتیجه رشد تحولات خیره‌کننده فضای مجازی و سایه گسترتری آن در حوزه‌ها و شئون بشر در یک دهه اخیر آن را چون سکویی می‌داند که بسیار فراتر از شأن ابزاری حیات انسان‌ها را سامان جدیدی داده و ادعای تمدن نوینی را دارد. رویکردی که از قضا از چشمان بصیر رهبر انقلاب نیز دور نمانده و انتظاری تمدنی از فضای مجازی در ایران را مطالبه داشته‌اند.

در همین راستا گزارش‌های عصر فضای مجازی تلاش می‌کند تا فهم سازمان‌ها و دستگاه‌های مرتبط با حوزه فضای مجازی را ارتقاء بخشیده و آن‌ها را برای مواجهه فعال و خردمندانه با تحولات این عرصه مهیا سازد.

سید ابوالحسن فیروزآبادی

دیسرورای عالی‌ترین مرکز ملی فضای مجازی





# چکیده

101001  
01101111 011101010  
001110110 01100101 0  
001100001 00100000 0  
00001101001 01101110 01110  
110010 01111001 00101110 010010  
110110 01100101 01110010 00100  
0000 01101101 01101111 0  
01 01101110 00100000 0  
001100001 01110100 0  
01100001 01110011  
00001



فضای مجازی تمامی شئون زندگی انسان معاصر را تحت تأثیر قرار داده و متحول کرده است. حیات انسان معاصر با اینترنت، بازی‌های کامپیوتری و شبکه‌های اجتماعی گره خورده است و به یک معنا می‌توان گفت که تفکر، ادراک، عمل و روابط انسانی تحت تأثیر عمیق فضای مجازی و فناوری‌های نوظهور آن قرار گرفته است. روند روبه‌رشد فضای مجازی نیز حاکی از گسترش نفوذ آن در آینده دارد. از این رو جای تعجبی ندارد که مسائل بنیادین و فلسفی فراوانی حول فضای مجازی و نسبت آن با انسان و جهان شکل گرفته است. امروزه فلاسفه و متفکران با جدیت مشغول کنکاش روی ماهیت فضای مجازی و مسائل پدیدآمده حول آن هستند. بدیع بودن فضای مجازی و پیچیدگی آن سبب شده است تا بسیاری از جنبه‌های آن و تأثیر و تأثرات احتمالی آن بر انسان در هاله‌ای از ابهام قرار داشته باشد. از این رو تأمل عمیق و دقیق که فلسفه سردمدار آن است، برای فهم بهتر فضای مجازی گریزناپذیر است. در این گزارش، اهم حوزه‌ها، مسائل و سؤالات بنیادین و فلسفی حول فضای مجازی استخراج شده است و در یک تقسیم‌بندی منظم عرضه شده است. همچنین جدیدترین

آثار فلسفی و بنیادین ارزشمند که توسط فلاسفه مطرح و انتشارات و مجلات معتبر در چند سال اخیر به چاپ رسیده است، به عنوان مراجع پیشنهادی برای دنبال کردن خطوط پژوهشی معرفی شده است. به طور کلی بالغ بر ۱۵۰ کلان مسئله در ۲۲ حوزه معرفی شده است که ذیل آن‌ها سؤالات متعددی قابل طرح و پاسخ دادن است. همچنین ذیل مسائل بالغ بر ۲۵۰ مرجع روز منحصربه‌فرد و تخصصی کاملاً مرتبط، اعم از کتاب و مقاله، ذکر شده است که می‌تواند نقطه شروع مناسبی برای تفکر و پژوهش روی این مسائل باشد. این گزارش می‌تواند راهنمایی برای کسانی باشد که می‌خواهند تصویر کلی از مهم‌ترین سؤالات بنیادین حول فضای مجازی به دست آورند و قدم‌های نخست برای پژوهش حول این مسائل را بردارند. گسترش فهم عمیق و تأمل روی حوزه‌های متکثر و درهم‌پیچیده فضای مجازی که این گزارش در پی آن است می‌تواند چراغ راهی برای مواجهه آگاهانه و فعالانه با این پدیده نوظهور جهان معاصر و همچنین اتخاذ سیاست‌ها و خط‌مشی‌های مؤثرتر و جامع‌تر در برابر آسیب‌ها و چالش‌های این فضا و استفاده حداکثری از فرصت‌های آن باشد.

**واژگان کلیدی:** فلسفه فضای مجازی، نظام مسائل بنیادین فضای مجازی، متافیزیک فضای مجازی، معرفت‌شناسی فضای مجازی، انسان‌شناسی فضای مجازی

# مقدمه



101001  
01101111 01110101  
001110110 01100101 0  
001100001 00100000 0  
00001101001 01101110 01110  
110010 01111001 00101110 010010  
110110 01100101 01110010 00100  
0000 01101101 01101111 0  
01 01101110 00100000 0  
001100001 01110100 0  
01100001 01110011  
00001



ویلفرد سالرز، فیلسوف آمریکایی معروف قرن ۲۰ معتقد است که هدف فلسفه کشف این است که امور در عام‌ترین معنای ممکن چگونه به امور در عام‌ترین معنای ممکن مرتبط هستند. در این تعریف، موضوع فلسفه کشف عام‌ترین روابط امور و به دست دادن یک جهان‌بینی گسترده از جهان است. طبیعی است که برای فلاسفه انسان جایگاهی محور دارد. تأمل روی معرفت، اخلاق، زیبایی‌شناسی، معنا، ذهن و شناخت همواره از مسائل مورد علاقه فلاسفه در دو هزار و پانصد سال گذشته بوده است. چپستی جهان و امور بنیادین آن و ارتباط انسان با این جهان نیز یکی از دل‌مشغولی‌هایی عمده فلاسفه بوده است. طبیعی است که موضوعی مانند خداوند و ارتباط آن با جهان و انسان نیز همواره مورد توجه فلاسفه قرار گرفته است. در این تلقی عام از فلسفه، هر امری که ارتباطی عمیق با انسان و جهان پیرامون وی برقرار نماید، شایسته تفکرورزی فلاسفه می‌شود. با این مقدمه، کمتر کسی است که منکر اهمیت فضای مجازی و نقش تحول‌آفرین وی برای زیست انسان در جهان معاصر باشد. حضور انسان‌ها در فضای مجازی چه شامل بازی‌های ویدئویی باشد،



چه ارتباطات گسترده در شبکه‌های اجتماعی به یک معنا زیست انسان معاصر را دچار تغییرات جدی نموده است. از این رو جای تعجبی ندارد که فضای مجازی علاقه فلاسفه را به خود جلب نموده باشد. در ادامه به بررسی کلی مسائل و خطوط پژوهشی فلسفه فضای مجازی در شاخه‌های گوناگون فلسفه می‌پردازیم.

### ۱.۱. طرح کلی حوزه‌ها، مسائل و سؤالات بنیادین فضای مجازی

فناوری‌های فضای مجازی که روزه‌روز بر تعداد آن‌ها افزوده می‌شود، مورد تفلسف جدی فلاسفه فناوری قرار گرفته است. فناوری‌های فضای مجازی از جمله فناوری‌هایی هستند که بیشترین و نزدیک‌ترین تعامل و ارتباط را با انسان‌ها برقرار می‌کنند. از این رو این سؤال که آیا این فناوری‌ها نسبت به ارزش‌های انسانی خنثی هستند و یا این که آیا می‌توانند آگاهانه و غیر آگاهانه ارزش‌هایی خاصی را اشاعه دهند یکی از سؤالات اصلی فلاسفه فناوری بوده است. در همین راستا چهارچوب‌های جامع متنوعی در راستای بررسی و گنجانیدن ارزش‌ها در فناوری‌های فضای مجازی توسعه داده شده است و این چهارچوب برای ارزش‌های خاص در فناوری‌های خاص پیاده‌سازی شده‌اند.

متافیزیکی و هستی‌شناسی فضای مجازی نیز از موضوعات عمیقی بوده است که کنجکاوترین اذهان فلسفی را مفتون خود کرده است. رابطه جهان مجازی با جهان فیزیکی چگونه است؟ آیا این جهان به موازات جهان فیزیکی است، در امتداد آن است یا یک ارتباط متافیزیکی خاص‌تر و پیچیده‌تر بین آن‌ها برقرار است؟ چه

موجوداتی در جهان مجازی وجود دارند و روابط ایشان با یکدیگر و با موجودات جهان فیزیکی به چه طریقی قابل تصور است؟ آیا می‌توان از واقعیت اجتماعی مجازی در شبکه‌های اجتماعی صحبت کرد و اگر بله چه مدل‌ها و نظریاتی در این راستا بیشتری کارایی را دارند؟ سؤالات اصلی متافیزیکی در مورد زمان، حرکت و مکان چه پاسخی در فضای مجازی می‌یابند؟ آیا تئوری‌های سنتی در این حوزه نیز کاربرد دارند یا نیاز به پاسخی جدید وجود دارد؟ تلاش‌هایی ارزشمند برای پاسخ به این سؤالات در قالب کتاب‌ها و مقالات متعدد در سال‌های اخیر بازتاب یافته است.

معرفت‌شناسی نیز که در فلسفه به سؤال در مورد معرفت و شرایط و مقومات آن می‌پردازد، سؤالات و معماهای فراوانی در فضای مجازی یافته است. توجیه یک باور، برای مثال از طریق شهادت و گواهی افراد دیگر، در فضای مجازی چه صورتی به خود می‌گیرد. بالأخص در شبکه‌های اجتماعی با میزان بالایی از گمنامی چگونه و تحت چه شرایطی می‌توان از موجه بودن باورهای به دست آمده سخن گفت. تصاویر و فیلم‌ها که بخش جدایی‌ناپذیر اطلاعات موجود در فضای مجازی هستند از نظر معرفت‌شناختی چه جایگاهی در ایجاد و تغییر باورهای موجه دارند؟ دانش مجازی، که دانش ایجادشده، انتشار یافته و تغییر یافته در فضای مجازی است از نظر معرفت‌شناسی چه جایگاهی دارد. منابع اطلاعات که با مشارکت افراد مختلف در فضای مجازی تولید و اصلاح می‌شود تا چه اندازه موثق هستند؟ ادراک حسی که در جهان فیزیکی یکی از منابع اصلی کسب معرفت انسانی است در فضای مجازی چه جایگاهی می‌یابد؟ فناوری‌ها و روش‌های

نوظهور فضای مجازی از جمله کلان داده‌ها و معرفت به دست آمده از طریق آن‌ها چه جایگاه معرفت‌شناسی دارند و چه سؤالات جدیدی پیرامون آن‌ها وجود دارد؟ این‌ها نیز سؤالات عمیق معرفت‌شناختی حول فضای مجازی است که بررسی کارایی پاسخ‌های سنتی و لزوم ارائه پاسخ‌های جدید منجر به بروز آثاری ارزشمند توسط فلاسفه شده است.

تجربی ندارد که فلسفه اخلاق نیز حضوری پررنگ در تأملات فلسفی در فضای مجازی یافته است. رفتارها و اعمال شخصی و اجتماعی فراوانی در فضای مجازی رخ می‌دهد و به دست دادن یک چهارچوب هنجاری برای ارزیابی اخلاقی اعمال انسانی در این فضا (اخلاق هنجاری فضای مجازی) و همچنین استفاده از این چهارچوب‌ها برای پاسخ دادن به سؤالات جزئی و کاربردی در این فضا (اخلاق کاربردی فضای مجازی) برای فلاسفه اخلاق مهم شده است. این که آیا در کنار انسان‌ها عاملان اخلاقی دیگری نیز در فضای مجازی وجود دارند، چه شرکت‌های بزرگ سکویی و چه ربات‌ها و عاملان هوش مصنوعی، از دیگر سؤالات جدیدی است که ذهن فلاسفه اخلاق را به خود مشغول کرده است. بررسی چهارچوب‌های اخلاقی موجود و کاربست آن‌ها به فضای مجازی بخش مهمی از مطبوعات فلسفه اخلاق است. عاقبت‌گرایی، وظیفه‌گرایی، اخلاق فضیلت محور و قراردادگرایی از جمله چهارچوب‌هایی هستند که کاربست آن‌ها روی فضای مجازی تاکنون انجام شده است و هنوز سؤالات زیادی حول آن‌ها وجود دارد. اخلاق اطلاعات لوچیانو فلورییدی<sup>1</sup> نیز چهارچوبی جدید است که به طور اختصاصی توسط وی برای فناوری اطلاعات و فضای مجازی

1. Luciano Floridi

توسعه داده شده است. سؤالاتی از جمله چهارچوب اخلاق اسلامی فضای مجازی نیز از جمله سؤالاتی است که آثاری را در ادبیات به خود اختصاص داده است. در حوزه اخلاق کاربردی نیز، کشف سؤالات و چالش‌های اخلاقی پدیده آمده توسط فضای مجازی و بررسی میزان کاربرد چهارچوب‌های هنجاری موجود برای پاسخ‌گویی به این سؤالات ادبیات گسترده‌ای را ایجاد کرده است. بحث‌هایی چون حریم خصوصی، نظارت، آزادی بیان، امکان اسناد مسئولیت به هوش مصنوعی، پول مجازی، هک، و سؤالات خاص اخلاقی حول بازی‌های کامپیوتری تنها بخشی از این دغدغه‌ها هستند که بدون شک روزبه‌روز به آن‌ها افزوده خواهد شد و در عین حال امکان‌های جدیدی برای پاسخ‌گویی به آن‌ها بر اساس چهارچوب‌های موجود یا جدید متصور است.

برای بسیاری جالب است که فضای مجازی از نظر فلسفی چه ارتباطی با حوزه فلسفه علم برقرار می‌کند. از یک طرف ارتباط فناوری و علم یکی از سؤالات اساسی در حوزه فلسفه علم و فلسفه فناوری است. کافی است به نقش بی‌نظیر فضای مجازی و فناوری‌های آن در علم‌ورزی معاصر و توسعه علوم توجه شود تا اهمیت فضای مجازی برای حوزه فلسفه علم روشن شود. تحلیل کلان داده، یادگیری ماشین و شبیه‌سازی‌های کامپیوتری تنها بخشی از این فناوری‌ها هستند. در نگاه اول ممکن است این فناوری‌ها صرفاً ابزارهایی ارزشمند در علم‌ورزی و توسعه علم قلمداد شوند. ولی تعدادی از فلاسفه علم معتقدند این فناوری‌های نقشی ژرف در علم بازی می‌کنند و همان‌طور که ورود آزمایش به روش علمی و تلسکوپ

گالیه به مشاهده یک تغییر انقلابی در روند علم محسوب می‌شود، ورود فناوری‌های فضای مجازی نیز تغییر عمیق و شگرف در علم، روش‌شناسی آن، هدف آن و ارتباط آن با جهان واقع برقرار کرده است. چپستی توضیح علمی، که یکی از سؤالات فلاسفه علم است، در فضای مجازی یکی از سؤالات مطرح در این حوزه بوده است. ماهیت توضیحات مبتنی بر تحلیل کلان‌داده‌ها و ارتباط آن‌ها با دیگر مفاهیم مرتبط مانند پیش‌بینی چیست؟ حیات مصنوعی و ویژگی‌های آن چگونه توضیح داده می‌شود و ارتباط این توضیحات با توضیحات موجود در زیست‌شناسی و حیات زیستی چگونه است؟ بسیاری از خروجی‌های فناوری‌های مبتنی بر هوش مصنوعی امروزه متکی بر یادگیری عمیق است که به هوش مصنوعی درجه‌ای از خودمختاری می‌دهد به این معنا که خروجی‌های آن و انتخاب‌های آن برای انسان قابل فهم و درک نیست. آیا حرکت به سمت فهم‌پذیر کردن و توضیح‌پذیر کردن هوش مصنوعی یک امر ضروری در جهان امروز و آینده است؟ در نهایت آیا همان‌طور که بسیاری از فلاسفه علم معتقدند که مشاهده به یک معنا متأثر از نظریات علمی (نظریه بار) است آیا داده‌ها نیز که عنصر اصلی فضای مجازی هستند و در فرایند علم‌ورزی نقش محوری ایفا می‌کنند به نوعی متأثر از نظریات علمی و نظریه بار هستند؟ در نهایت آیا می‌توان علم‌ورزی را به طور کامل ماشینی و صوری سازی کرد و به هوش مصنوعی و فضای مجازی انتقال داد یا ابتکار، خلاقیت، هوشمندی و تفکر انسانی نقشی محوری در فرایند علم‌ورزی دارد؟ طبعاً پاسخ به این سؤال عمیق منوط به این است که آیا می‌توان تعقل علمی را به طور کامل

صوری سازی کرد و به ماشین و هوش مصنوعی واگذار کرد یا خیر. مفهوم مجازی بودن در مقابل حقیقی بودن، فیزیکی بودن، غیرواقعی بودن و موارد دیگر قرار می‌گیرد. می‌توان گفت در جهان امروز بسیاری از پدیده‌های موجود در فضای مجازی به اندازه‌های پدیده‌های فیزیکی واقعی هستند. از این رو تحلیل دقیق مفهوم مجازی بودن، فضای مجازی، حیات مجازی و تعاملات مجازی و همچنین کشف مقومات و شرایط آن سؤالی عمیق و فلسفی است. بررسی سیر تطور تاریخی این مفهوم که ما از نظر تاریخی وارث آن هستیم از این رو حائز اهمیت است. به طور کلی تحلیل دقیق مفاهیم نوظهور در فضای مجازی و همچنین شرایط امکان و تحقق‌پذیری و مقومات آن‌ها به یکی از دستور کارهای اصلی فلاسفه معاصر تبدیل شده است. مفاهیمی مانند امنیت سایبری، بازدارندگی سایبری و تعارض سایبری از جمله مفاهیمی هستند که تأمل، تحلیل و تدقیق آن‌ها توسط برجسته‌ترین فلاسفه معاصر در حال انجام است.

حال به عنوان مهم‌ترین سؤال به بحث انسان و فضای مجازی می‌رسیم. می‌توان گفت تک‌تک سؤالات عمیق فلسفی در مورد انسان، با رنگ و لعابی جدید در مورد انسان در فضای مجازی مجدداً مورد پرسش واقع می‌شوند. معنای زندگی در فضای مجازی چیست؟ آیا بودن در فضای مجازی ارزش کمتری از زندگی در فضای فیزیکی دارد؟ آزادی انسان در فضای مجازی که علی‌رغم وجود یک رهایی خاص مقهور الگوریتم‌ها و ساختارهای طراحی است چه جایگاهی پیدا می‌کند؟ چگونه می‌توان از رشد اصیل انسان در فضای مجازی سخن گفت؟ چه اتفاقی برای ارتباطات اصیل انسانی (مانند رابطه دوستی)

در فضای مجازی می‌افتد؟ نقش بدنمندی انسان که در فضای فیزیکی جایگاهی محوری دارد در فضای مجازی چگونه می‌شود؟ به طور کلی حضور و بودن انسان در فضای مجازی چگونه است و چه نسبتی با حضور انسان در جهان به طور کلی دارد؟ از نظر پدیدارشناختی چگونه می‌توان این حضور و تفاوت آن با حضور در جهان فیزیکی را درک کرد؟ از نظر اگزیستنیال نیز چگونه می‌توان شرایط اصیل وجود انسانی در فضای مجازی را به چنگ آورد؟ در مورد این‌همانی نفس انسانی نیز فضای مجازی سؤالات اصیل جدید و فلسفی پیچیده‌ای را مطرح می‌کند. ارتباط این‌همانی نفس انسانی در جهان فیزیکی و مجازی چگونه است. به بیان دقیق‌تر رابطه این‌همانی آفلاین و آنلاین چگونه قابل ترسیم است. صاحبان تئوری‌های مختلف این‌همانی و هویت نفس در فلسفه وارد این میدان شده‌اند و تلاش کرده‌اند تا نگاه‌های سنتی‌شان را با این سؤال جدید درگیر نمایند.

در یک نگاه مرتبط‌تر با فلسفه ذهن، فلسفه علوم شناختی و فلسفه هوش مصنوعی می‌توان سؤالات بیشتری نیز پرسید که امروز دست‌مایه بسیاری از جذاب‌ترین فیلم‌ها و سریال‌ها شده است. آیا ذهن انسان به فناوری‌های فضای مجازی (مانند گوشی موبایل در دست شما) بسط پیدا می‌کند یا منحصر به مغز و جمجمه شما باقی می‌ماند. آیا می‌توان از نگاشت و آپلود ذهن انسان در فضای مجازی صحبت کرد یا این که دلایلی فلسفی علیه این نگاه وجود دارد؟ ارتباط انسان قبل و پس از آپلود چه ارتباطی است؟ آیا جاودانگی مجازی ممکن است یا صرفاً امری تصورپذیر ولی غیرممکن است؟ سایبورگ‌ها<sup>۱</sup> که انسان‌های ترکیب‌شده با ادوات و فناوری‌های

1. Cyborg

فضای مجازی هستند از نظر متافیزیکی چگونه قابل تحلیل هستند؟ شرایط این‌همانی آن‌ها چگونه است؟ آیا هوش مصنوعی، مانند دستیار صوتی روی گوشی همراه من که به تمام سؤالات و درد دل‌های من جواب می‌دهد، برای من وقت دکتر و آرایشگاه رزرو می‌کند و برنامه‌های آتی من را به من یادآوری می‌کند، واقعاً صاحب تفکر است یا این که فکر ویژگی‌هایی دارد که آن را مختص انسان می‌کند؟ آینده هوش مصنوعی و سیطره روبه‌رشد آن بر انسان چگونه خواهد بود؟ آیا دلایلی برای بدبینی و ناامیدی نسبت به روند فعلی سیطره روبه‌رشد فضای مجازی بر انسان وجود دارد؟

در حوزه سیاست و حکمرانی امروزه بسیاری از مفاهیمی جدید مانند حاکمیت دیجیتال، حکمرانی داده و الگوریتم‌سالاری<sup>۱</sup> صحبت می‌کنند. همچنین ارتباط فضای مجازی با مدل‌های موجود در فلسفه سیاسی (برای مثال انواع مردم‌سالاری) برای بسیاری از فعالان حوزه فلسفه سیاسی جذاب بوده است. برای مثال آیا فضای مجازی در خدمت مردم‌سالاری است یا ضد آن؟ همچنین آیا دخالت حکومت در فضای مجازی به منظور جهت‌دهی به آن قابل قبول است؟ این بحث مفصل که تحت عنوان لیبرالیسم پدرم‌آبانه<sup>۲</sup> در فضای مجازی مطرح می‌شود بحث گسترده‌ای در فلسفه سیاسی به خود اختصاص داده است. فلسفه عمل نیز حوزه‌ای گسترده در فلسفه محسوب می‌شود که تحلیل و بررسی فلسفی عمل، فعل و عاملیت انسان در فضای مجازی بسیار حائز اهمیت است. این که تفاوت‌های عمل در فضای مجازی با عمل در فضای فیزیکی چیست، از نظر ذهنی چگونه قابل تحلیل است و از نظر تعمدی بودن و بار کردن



مسئولیت چه تفاوت‌های وجود دارد، تنها بخشی از این سؤالات است. صحبت از عاملیت جمعی، حیث التفاتی جمعی، فعل مشترک و گروهی در فضای مجازی نیز از نظر فلسفی بسیار پربار نموده است. این جنبه‌های اجتماعی و جمعی عمل انسان‌ها دهه‌هاست که بسیاری از فلاسفه را مفتون خویش کرده است ولی باید پذیرفت که فضای مجازی ظرفیتی جدید و حیرت‌انگیز برای بروز عاملیت جمعی و حیث التفاتی جمعی انسان‌ها فراهم کرده است که از این رو کاربست نظریات موجود روی فضای مجازی و بررسی کارایی آن‌ها یا لزوم توسعه نگاه‌های جدید بسیار حائز اهمیت خواهد بود.

علاوه بر این سؤالات، تک‌تک فناوری‌های نوظهور در فضای مجازی نیز سؤالات جدیدی فلسفی را با خود حمل می‌کنند. زنجیره‌بلوک (بلاک‌چین) و چیستی متافیزیکی و هنجاری آن، اینترنت اشیاء اجتماعی و سؤالات اخلاقی پیرامون آن، یادگیری ماشین و کلان‌داده و سؤالات عمیق متافیزیکی، اخلاقی و معرفت‌شناسی حول آن، تنها بخشی از این ادبیات هستند. شکی نیست که روزبه‌روز فناوری‌های جدید و تحول‌آفرینی در فضای مجازی بروز خواهند کرد و مسائل جدید فلسفی را با خود حمل خواهند کرد. آمادگی و تفلسف روی زمینه‌های فضای مجازی تنها راه‌حل برای یک درگیری فلسفی اصیل و عمیق با این مسائل خواهد بود.

رویکردهای انتقادی در فلسفه و جامعه‌شناسی نیز زمینی بارور در حوزه فضای مجازی یافته‌اند. کشف زیربناهای سرمایه‌دارانه در فضای مجازی، انتقاد از آن‌ها و ارائه راهی برای تغییر محور تفلسف‌های انجام شده در این حوزه بوده است. کار، تفریح و سرگرمی، ارتباطات،

آموزش و بهداشت از جمله مهم‌ترین جبهه‌های حملات از جانب مکتب انتقادی به فضای مجازی بوده است. رویکردهای فمینیستی به فضای مجازی نیز به نقد زیربنای قدرتمند ولی پنهان مردم‌محورانه به فضای مجازی می‌پردازد و تلاش می‌کند زمین بازی را تغییر دهد. از طرف دیگر، مکتب پدیدارشناسی در فلسفه قاره‌ای نیز از دیرباز به تفکر روی فضای مجازی پرداخته است. پسا پدیدارشناسی فناوری‌های فضای مجازی و شیوه وساطت آن‌ها در تعامل انسان با جهان، نقدهای پدیدارگرایانه به هوش مصنوعی و حضور انسان در فضای مجازی، پدیدارشناسی مکان‌های فیزیکی و مجازی، پدیدارشناسی ارتباطات و تعاملات انسانی در فضای مجازی و فیزیکی، پدیدارشناسی بدنمندی در فضای مجازی، پدیدارشناسی غرق شدن در فضای مجازی (مثلاً بازی‌های کامپیوتری) و پدیدارشناسی محاسبه از جمله محورهای جذاب برای فلاسفه پدیدارشناس بوده است. مکتب هرمنوتیک نیز در این حوزه ورود کرده است و حوزه‌ای تحت عنوان هرمنوتیک دیجیتال برای کاربست چهارچوب هرمنوتیکی به فهم کنش‌های فضای مجازی توسعه داده شده است.

فلسفه بازی‌های رایانه‌ای از نظر حجم مطبوعات و سؤالات از جمله گسترده‌ترین حوزه‌های تفلسف در فضای مجازی محسوب می‌شود. مبانی فلسفی بازی‌های رایانه‌ای، اخلاق بازی‌های رایانه‌ای به طور کلی و سؤالات خاص اخلاقی حول بازی‌های رایانه‌ای، روش‌های کشف ارزش‌های مستتر در بازی‌ها و چهارچوب‌هایی برای گنجاندن ارزش‌ها در طراحی بازی‌ها، رویکردهای مکتب انتقادی به بازی‌های رایانه‌ای، هستی‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای، فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای و ارتباط

آن با فرهنگ انسانی به طور کلی، معرفت‌شناسی و زیبایی‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای و ماهیت عاملیت بازیکن در بازی‌های رایانه‌ای از جمله محورهای مسائل فلسفه بازی‌های کامپیوتری است که خیل عظیمی از مطبوعات و کتاب‌ها را به خود اختصاص داده است.

جالب است که پای بحث‌های فلسفه دینی نیز به حوزه فضای مجازی باز شده است. تحلیل چیست و امکان عبادت مجازی، امکان و چگونگی تعالی دینی در فضای مجازی، نقش فضای مجازی در فهم و نظریه‌پردازی در مورد رابطه خدا با جهان و انسان، مسئله شر در فضای مجازی و ابعاد فلسفی مرگ و زندگی پس از مرگ دیجیتال و آنلاین از جمله این مسائل است. فلسفه هنر و زیبایی‌شناسی از مسائل مورد علاقه فلاسفه از دیرباز بوده است که فضای مجازی محملی جدید برای این تفلسف‌ها شده است. رابطه تئوری‌های موجود در فلسفه هنر با فضای مجازی و نیاز به توسعه نظریات جدید برای فهم امر زیبا در فضای مجازی از جمله محورهای این تفلسف‌ها است. فلسفه حقوق نیز به میدان آمده است تا به بررسی مفهوم عدالت و شرایط آن در عصر اینترنت و دیگر حقوق مانند آزادی بیان، مالکیت و حریم خصوصی در فضای مجازی بپردازد. در نهایت حقوق داده و شرایط آن از جمله مباحث مورد علاقه فلاسفه حقوق است. در حوزه فلسفه اقتصاد نیز، چیستی پول مجازی و بررسی متافیزیکی و هنجاری آن و همچنین ارتباط پارادایم‌های اقتصادی رایج با فضای نوظهور مجازی مورد علاقه قرار واقع شده است.

شکل (۱) اهم حوزه‌ها و مسائل بنیادین مربوط به فضای مجازی را خلاصه می‌کند.



شکل ۱-۱- اهم حوزه ها و مسائل بنیادین مربوط به فضای مجازی

## ۱.۲. روش شناسی جمع آوری اطلاعات

طبیعی است که اصل فلسفه با سؤال پرسیدن در مورد مسائل بنیادین آغاز می شود. گرچه این امر بسیار ارزشمند و محوری است ولی تفلسف عمیق نیازمند فعالیت گروهی و تشریح مساعی فلاسفه است. از این رو است که ارزشمندترین کار فلسفه در پی نقد و بررسی آراء همدیگر و ارائه نظریات بدیل ناظر به نظریات موجود صورت

می‌گیرد. از این رو در گزارش پیش رو به مسائلی پرداخته شده است که یک ادبیات نسبتاً گسترده و روز توسط گروهی از فلاسفه حول آن شکل گرفته است. از این رو مسائل فلسفی‌ای که علی‌رغم جذابیتشان فاقد ادبیات کافی هستند در این گزارش مورد بررسی و احصاء قرار نگرفته است.

در مورد منابع بررسی شده در این گزارش کتاب‌های منتشرشده توسط معروف‌ترین ناشران فلسفی (انتشارات دانشگاه آکسفورد، انتشارات دانشگاه کمبریج، انتشارات دانشگاه MIT، راتلج،<sup>۱</sup> پالگریو،<sup>۲</sup> بلومزبری<sup>۳</sup> و ...) در ۱۰ سال اخیر (منتهی به ۲۰۲۲) در حوزه‌های مرتبط به فلسفه فضای مجازی مورد بررسی قرار گرفته‌اند. همچنین مقالات منتشرشده در ژورنال‌های معتبر فلسفی در حوزه فضای مجازی به بحث گذاشته شده‌اند. این شامل مجلاتی است که به طور تخصصی حوزه‌های مربوط به فضای مجازی را پوشش می‌دهند. مجلات Minds and Machines, Philosophy and Technology, Ethics and Information Technology, Philosophy of Video Games, Techne, Big Data and Society در این زمینه قابل ذکر هستند. در این زمینه گزارش‌های آقای دکتر محمدحسین محمد علی خلیج با عنوان «مروری بر خطوط پژوهشی مجلات حوزه فلسفه فضای مجازی» منتشر شده توسط پژوهشگاه فضای مجازی بسیار راهگشا بوده‌اند. همچنین گزارش «وضعیت‌شناسی پژوهش‌های فلسفه فضای مجازی در ایران» به سرپرستی دکتر حسین مطلبی و با پژوهش آقای سید علی حسینی و دکتر سید جمال قریشی (منتشرشده توسط پژوهشگاه فضای مجازی) برای آگاهی از وضعیت فعلی کشور در این حوزه بسیار

1. Routledge  
2. Palgrave McMillan  
3. Bloomsbury

مورد استفاده قرار گرفته است. همچنین دیگر مجلات معتبر فلسفی نیز که به انتشار مقالات مرتبط با فلسفه فضای مجازی می‌پردازند مورد استفاده قرار گرفته است. Erkenntnis, Synthese, Episteme, Consciousness Studies در این باره قابل ذکر هستند. در مجموع حدود ۲۵۰ مرجع منحصر به فرد تخصصی، به‌روز و کاملاً مرتبط با مسائل ذکر شده در این گزارش، اعم از کتاب و مقاله، ذیل مسائل و سؤالات آورده شده است که می‌تواند نقطه شروع مناسبی برای پژوهش باشد. طبعاً این ادبیات با سرعت زیادی تغییر خواهد کرد و مراجع جدید و خطوط پژوهشی نوین به آن اضافه خواهد شد. با این وجود می‌توان گفت که مراجع گردآوری شده و ذکر شده در این گزارش زیربنای پژوهش‌های آینده در سرتاسر دنیا خواهند بود و آثار جدیدی که در سالیان آتی نگاشته خواهد شد، متکی بر این آثار خواهد بود.

روش‌شناسی گردآوری مسائل در این گزارش مبتنی بر جستجوی کلیدواژه‌های اساسی دربردارنده مفاهیم مرتبط با فلسفه فضای مجازی در موتورهای جستجو و وبسایت‌های جمع‌آوری مقالات علمی بوده است. سایت‌های ناشران معروف و سامانه‌هایی چون Google Scholar نیز در این جستجوها مورد استفاده قرار گرفته‌اند. با رصد ارجاعات انجام‌شده به مقالات کلیدی مرتبط با فضای مجازی، مقالات و کتاب‌های به‌روزتر بررسی شده است و دیگر آثار فلاسفه فعال در حوزه فضای مجازی برای یافتن منابع بیشتر بررسی گشته است. از این رو می‌توان گفت که روش اصلی جمع‌آوری اطلاعات این گزارش روش گلوله برفی<sup>۱</sup> بوده است. پس از جمع‌آوری خزانه‌ای گسترده

از منابع روز مرتبط با فضای مجازی (از جمله مقالات و کتاب‌های معتبر)، بر اساس تقسیم‌بندی‌های رایج آکادمیک از فلسفه در فلسفه تحلیلی (متافیزیک، معرفت‌شناسی، فلسفه ذهن، فلسفه اخلاق، فلسفه فناوری و ...) و همچنین فلسفه قاره‌ای (اگزیستنیالیسم، پدیدارشناسی، هرمنوتیک و مکتب انتقادی)، منابع به دست آمده در این تقسیم‌بندی‌ها قرار گرفته است. طبعاً برای این کار مروری اجمالی روی محتوای منابع (اعم از چکیده مقالات، توصیف و فهرست کتاب‌ها) انجام پذیرفته است. مسائل اصلی و زیرسئوالات نیز با استفاده موضوعات مشترک استخراج شده از کتاب‌ها و مقالات طبقه‌بندی شده است.

جدول (۱) تعداد و مسائل و مراجع معرفی شده در این گزارش را خلاصه می‌کند.

جدول (۱) تعداد مسائل و مراجع بررسی شده در حوزه‌های مختلف فلسفه فضای مجازی

تعداد مراجع	تعداد مسائل	حوزه
۱۷	۱۴	فلسفه فناوری فضای مجازی
۲۶	۶	متافیزیک و هستی‌شناسی فضای مجازی
۱۵	۷	معرفت‌شناسی فضای مجازی
۵۵	۳۲	اخلاق فضای مجازی
۱۱	۴	فلسفه علم و فضای مجازی
۸	۶	معنای زندگی و فضای مجازی

تعداد مراجع	تعداد مسائل	حوزه
۱۰	۶	فلسفه ذهن و فضای مجازی
۱۳	۱۴	فلسفه هوش مصنوعی
۸	۶	فلسفه سیاسی و فضای مجازی
۱۱	۲	فلسفه عمل و فضای مجازی
۲۱	۶	انسان در فضای مجازی
۵	۷	فلسفه فناوری‌های خاص فضای مجازی
۱۴	۹	مکتب انتقادی و فضای مجازی
۱۱	۹	پدیدارشناسی فضای مجازی
۲	۲	هرمنوتیک و فضای مجازی
۲۷	۱۱	فلسفه بازی‌های کامپیوتری
۱۶	۵	فلسفه دین و فضای مجازی
۱۱	۲	فلسفه هنر و فضای مجازی
۸	۷	فلسفه حقوق و فضای مجازی
۳	۳	فلسفه اقتصاد و فضای مجازی
۲۱	۷	فلسفه تمدن، فرهنگ، اجتماع و فضای مجازی
۲	۱	فلسفه رسانه‌های دیجیتال
۵	۴	سایر موارد



در پایان بایستی خاطرنشان کرد که با توجه به داغ بودن حوزه فلسفه فضای مجازی و ماهیت سیال و پویای پژوهش‌ها، طبیعی است که ادبیات فلسفی موجود در این حوزه به طور مستمر به‌روزرسانی می‌شود و خطوط پژوهشی جدیدی به آن اضافه می‌شود. از این رو بنا بر این است که محتوای این گزارش به صورت سالانه در پاسخ به این تغییرات به‌روزرسانی گردد.

### ۱.۳. یک دعوت فلسفی

در نهایت سخنی با دانشجویان گرامی، اساتید محترم و پژوهشگران حوزه فلسفه کشور داریم. با شناخت کلی که از فضای فلسفی کشور داریم حدس می‌زنیم که برای بسیاری از فعالان این حوزه، وجود یک ادبیات گسترده و عمیق فلسفی در حوزه فضای مجازی شامل نزدیک به ۱۵۰ مسئله و صدها سؤال که در ده‌ها جلد کتاب و صدها مقاله بازتاب یافته است، در ابتدا عجیب و غیرمنتظره خواهد رسید. از طرف دیگر در بادی امر بسیاری فکر می‌کنند که احتمالاً سؤالات این حوزه منحصر به سؤالات اخلاقی یا سؤالاتی خاص در حوزه فلسفه فناوری است. گرچه شکی در این نیست که این دو از خطوط اصلی پژوهش در فلسفه فضای مجازی هستند ولی همان‌طور که در این گزارش به تفصیل نشان داده می‌شود سؤالات بسیار عمیق و حتی محض و بنیادین در متافیزیک، هستی‌شناسی، معرفت‌شناسی و فلسفه ذهن و انسان‌شناسی فلسفی حول فضای مجازی وجود دارد که متأسفانه در کشور ما مورد غفلت واقع شده است. از طرف دیگر، ماهیت همه‌شمول فضای مجازی به نحوی است که تمامی

نحله‌های فلسفی (تاریخی، قاره‌ای، اسلامی و تحلیلی) برای تفکر روی مسائل آن دعوت هستند. نگاهی به مسائل اصلی احصاء شده در این گزارش و همچنین عناوین کتاب‌ها و مقالات منتشرشده به خوبی نشان می‌دهد که تمامی تخصص‌ها و رویکردهای فلسفی در این حوزه جای عرض اندام دارند. همچنین پژوهشگران حوزه فلسفه با نیم‌نگاهی به نویسندگان آثار احصاء شده در این گزارش نام‌هایی آشنا از جمله معروف‌ترین و برجسته‌ترین فلاسفه معاصر را خواهند یافت؛ دیوید چالمرز،<sup>۱</sup> متافیزیسیست و فیلسوف معروف ذهن، و تامس متزینگر،<sup>۲</sup> فیلسوف ذهن معروف در این راستا قابل ذکر است. همچنین کاربست آراء معروف فلاسفه در این حوزه دست‌مایه مقالات و کتاب‌های متعددی شده است. برای مثال آزمایش ذهنی ماشین تجربه<sup>۳</sup> رابرت نوزیک<sup>۴</sup> که در فلسفه اخلاق بسیار معروف است، موضوع کتابی جدید برای بررسی ارزش فضای مجازی و زیستن در آن شده است. همچنین نگاه ارسطو به دوستی اصیل برای بررسی امکان روابط عمیق انسانی در فضای مجازی مورد استفاده قرار گرفته است. استفاده از ادبیات گسترده واقعیت اجتماعی (جان سِرل،<sup>۵</sup> ریمو توملا،<sup>۶</sup> مایکل برتمن<sup>۷</sup> و مارگارت گیلبرت<sup>۸</sup>) برای تحلیل واقعیت اجتماعی در فضای مجازی نیز مثالی دیگر از کاربست بحث‌های سنتی و عمیق فلسفی روی حوزه فضای مجازی است. همچنین این علاوه بر صدها پژوهشگر جوان و استاد برجسته فلسفه است که حوزه‌های کاری خود را به طور ویژه به فلسفه مجازی اختصاص داده‌اند و به کشف و بحث روی مسائل جدید پرداخته‌اند. ماهیت جدید و پویای فلسفه فضای مجازی این امکان را به دانشجویان و پژوهشگران می‌دهد تا

1. David Chalmers  
2. Thomas Metzinger  
3. Experience Machine  
4. Robert Nozick

5. John Searle  
6. Raimo Tuomella  
7. Michael Bratman  
8. Margaret Gilbert

فضایی برای نظریه‌پردازی‌های بدیع و زدن حرف‌های تازه بیابند. پژوهشگران فلسفه به خوبی می‌دانند که ادبیات فلسفی عموماً به نحوی است که امکان ایده‌پردازی جزء در موارد بسیار اندک و جزئیات میسر نیست. از این رو فضای مجازی فرصتی مغتنم برای کسانی است که مایل هستند تلاش‌هایی فلسفی‌شان در حوزه جدید با امکان ایده‌پردازی بدیع و خلاقانه صرف شود. فضای مجازی یکی از مهم‌ترین مسائل مبتلا به انسان معاصر است و این یک پیش‌بینی معقول به نظر می‌رسد که ابعاد فلسفی و عمق و گستره سؤالات فلسفی آن روزبه‌روز بیشتر خواهد شد. از این رو در پایان می‌خواهیم از فعالان و پژوهشگران حوزه فلسفی کشور، با تمامی تخصص‌ها، رویکردها و علایق فلسفی دعوت کنیم تا انرژی پژوهشی و آموزشی خود را معطوف به این حوزه مهم و تأثیرگذار در حیات انسان کنند تا جامعه ایران بتواند با نگاهی عمیق، آگاه از پیچیدگی‌ها و تکثر نگاه‌ها و رویکردها با فضای مجازی و مسائل آن رو در رو شود. اگر قرار است از مواجهه سطحی، انفعالی، ناآگاهانه و در بسیاری از موارد اشتباه با فضای مجازی فاصله بگیریم، چاره‌ای جز عمیق و جامع اندیشیدن نسبت به این پدیده نداریم. ما جایی جز فلسفه برای این امر سراغ نداریم.

# جداول

## نظام مسائل بنیادین فضای مجازی

```
010101  
01101111 0111010  
001110110 01100101 0  
001100001 00100000 0  
00001101001 01101110 01110  
110010 01111001 00101110 010010  
110110 01100101 01110010 00100  
000001101101 01101111 0  
01 01101110 00100000 0  
001100001 01110100 0  
01100001 01110110  
00001
```



## نظام مسائل بنیادین فضای مجازی

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
فلسفه فناوری فضای مجازی	بحث‌های بنیادین در باره رابطه ارزش و فناوری	Value Ladeness of Technology; Value- Neutrality of Technology; Autonomy of Technology	آیا فناوری نسبت به ارزش‌های حقیقی است یا این که ارزش‌بار است؟	Friedman, B., & Hendry, D. G. (2019). Value Sensitive Design: Shaping Technology with Moral Imagination. The MIT Press.
		چهارچوب طراحی حساس به ارزش برای گنجاندن ارزش‌ها در فضای مجازی	هر کدام از این چهارچوب‌هاکی چیستند؟ نقاط قوت و ضعفشان چیستند؟ چگونه در فضای مجازی و فناوری‌های آن قابل پیاده‌سازی هستند؟ چگونه می‌توان با استفاده از آن‌ها به اصلاح ارزشی طراحی‌های موجود و طراحی فناوری‌های مکنی بر ارزش‌های ایرانی-اسلامی پرداخت؟	Nissenbaum, H., & Flanagan, M. (2014). Values at Play in Digital Games. The MIT Press.
	چهارچوب طراحی حساس به ارزش برای گنجاندن ارزش‌ها در فضای مجازی	Value Sensitive Design, Batya Friedman	چگونه در فضای مجازی و فناوری‌های آن قابل پیاده‌سازی هستند؟ چگونه می‌توان با استفاده از آن‌ها به اصلاح ارزشی طراحی‌های موجود و طراحی فناوری‌های مکنی بر ارزش‌های ایرانی-اسلامی پرداخت؟	Flanagan, M. (2013). Critical Play: Radical Game Design. MIT Press.
	چهارچوب طراحی حساس به ارزش برای گنجاندن ارزش‌ها در فضای مجازی	Critical School, Critical Play	چهارچوب طراحی حساس به ارزش برای گنجاندن ارزش‌ها در فضای مجازی	Dyer-Wilheford, N. & de Peuter, G. (2009). Games of Empire: Global Capitalism and Video Games. University of Minnesota Press.

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سئوالات اصلی	اهم منابع
فلسفه فناوری فضای مجازی	چهارچوب‌های گنجاندن ارزش‌ها در فناوری‌های فضای مجازی	چهارچوب فناوری مبتنی بر کنش و کپیولوزی در فضای مجازی	Persuasive Technology; Captology, B. J. Fogg, Design by intent	Sicart, M. (2013). Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay; MIT Press. Lippitz, A. (2021). Killswitch Engage: Ethics in Game Design Fogg, B. J. (2002). Persuasive Technology: Using Computers to Change What we Think and Do. Oinas-Kulkkonen H., et al. (2019). Persuasive- Technology. 14th International Conference Persuasive. Bogost, I. (2010). Persuasive Games: the ex- pressive power of video games. MIT Press.
		چهارچوب طراحی مشارکتی و فضای مجازی	Responsible Design, Innovation	Lakovlora, T. et al (2019). Responsible Innova- tion in Digital Health.
	چهارچوب اخلاق افشای و ارزش‌ها در فضای مجازی	Participatory Design	Devisch, O. et al (2019). Participatory Design Theory: using technology and social media to foster civic engagement.	
		Discloisive computer ethics		Brey, P. (2012). Values in technology and discloisive computer ethics. Cambridge University Press. <a href="https://doi.org/10.1017/CBO9780511845239.004">https://doi.org/10.1017/ CBO9780511845239.004</a>

حوزه	مسائل		کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
	گنجیندین ارزش‌های مردم‌سالاری	سیاست‌گذاری مشارکتی			
فلسفه فناوری فضای مجازی	گنجیندین ارزش‌های خاص	سیاست‌گذاری مشارکتی	Eno Chambers, Filter Bubbles, Information Cocoon, Participatory Democracy, Deliberative Democracy, Social Media, Value Sensitive Design	ارتقاءهای پرواک چیستند؟ چگونه فضای مجازی این پدیده را دامن می‌زند؟ این پدیده چگونه به ارزش مردم‌سالاری خدشه وارد می‌کند؟ چگونه می‌توان با طراحی جدید فناوری‌های رسانه‌های اجتماعی با این خدازش مقابله کرد؟ انواع مردم‌سالاری و تاثیر فضای مجازی بر هر کدام از آن‌ها چگونه است؟ چگونه از این مسئله رنج می‌برد و چگونه می‌توان با طراحی ارزش‌پار به آن کمک کرد؟	Bozdag, E., et al (2015). Breaking the filter bubble: democracy and design. Paris: E. (2011). The filter bubble: What the Internet is hiding from you. Penguin UK.
	گنجیندین ارزش‌های خاص	سیاست‌گذاری مشارکتی	Values Sensitive Design, UrbanSim	اطلاعات کذب چیست؟ چگونه فضای مجازی به آن دامن می‌زند؟ چگونه می‌توان با طراحی ارزش‌پار با این ضد ارزش مقابله کرد؟	An Examination of Land Use Models, Emphasizing UrbanSim, TELUM, and Suitability Analysis <a href="https://www.rand.org/research/projects/truth-decay/fighting-disinformation/search.html">https://www.rand.org/research/projects/truth-decay/fighting-disinformation/search.html</a>
	گنجیندین ارزش‌های خاص دیگر	سیاست‌گذاری مشارکتی	Privacy, Cultural Difference	ارزش حریم خصوصی چیست؟ تفاوت‌های فرهنگی در آن چگونه است؟ چگونه از فضای مجازی آسیب می‌بینند؟ چگونه می‌توان با طراحی ارزش‌پار این آسیب را حناقلی کرد؟	Nakada, M., & Tamura, T. (2005). Japanese conceptions of privacy: an intercultural perspective. Ethics and Information Technology, 7(1), 27-36.



حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
<p>مناقض‌پژیک و هستی‌شناسی فضای مجازی</p>	<p>ارتباط واقعیت مجازی و واقعیت فیزیکی</p>	<p>Metaphysics of Virtual World, Ontology of Virtual Reality</p>	<p>واقعیت مجازی چیست؟ ارتباط آن با واقعیت فیزیکی چگونه است؟ تاثیر و تأثر آن با واقعیت فیزیکی چگونه قابل مدل‌سازی است؟ ارتباط آن با ذهن انسان، جهان خارج و جهان اجتماعی چگونه است؟</p>	<p>Durante, M. (2020). Technology and the Ontology of the Virtual. In S. Vallor (ed.), The Oxford Handbook of Philosophy of Technology.</p> <p>Damer, B. &amp; Hinrichs, R. (2014). The Virtuality and Reality of Avatar Cyberspace.</p> <p>Massumi, B. (2014). Emvisioning the Virtual.</p> <p>Heim, M. R. (2014). The Paradox of Virtuality.</p> <p>Chalmers, D. (2017). The Virtual and the Real. Disputatio</p> <p>Laas, O. (2015). Contemporary Philosophical Theories of Virtuality A Critical Examination and a Nominalist Alternative Johnny Hartz Soraker. «Virtual Environments»</p> <p>Evens, A. (2017) Logic of the Digital. Bloomsbury Westhoff, J. (2016). What It Means to Live in a Virtual World Generated by Our Brain. Erkenntnis 81(3): 507-528.Noller, J. (2021). Philosophie der Digitalität Realität – Virtualität – Normativität. Springer</p>
	<p>مناقض‌پژیک و واقعیت اجتماعی فضای مجازی</p>	<p>Social Ontology of Virtual worlds</p>	<p>با استفاده از نگاه‌های امثال مارت گیلبرت، ریچو توتومللا جان سول، جودید برمن، جودید واسمن و فلیپ توری، سرشت اجتماعی فضای مجازی از نظر چگونه قابل فهم است؟</p>	<p>Brey, P. (2014). The Physical and Social Reality of Virtual Worlds. Phillip Brey (2003). Social Ontology of Virtual Worlds. Ivan Mosea (2014). Social Ontology of Digital Games. In Handbook of Digital Games.</p>
<p>مناقض‌پژیک حرکت و زمان در فضای مجازی</p>	<p>Metaphysics of time, change and space.</p>	<p>حرکت، زمان و تقسیم در جهان مجازی چگونه است و چه تفاوت و شباهتی با جهان فیزیکی دارد؟</p>	<p>Eldred, M. (2019). Movement and Time in the Cyberworld: Questioning the Digital Cast of Being. De Gruyter</p>	

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
متافیزیک و هستی‌شناسی فضای مجازی	متافیزیک حرکت و زمان در فضای مجازی	Metaphysics of Place in the virtual world	حرکت، زمان و تغییر در جهان مجازی چگونه است و چه تفاوت و شباهتی با جهان فیزیکی دارد؟	Barber, T. S. (2012). Time and the Digital: Connecting Technology, Aesthetics, and a Process Philosophy of Time. Dartmouth College Press. Hui, Y. (2016). On the Existence of Digital Objects. The University of Minnesota Press. Part 2.
	متافیزیک مکان در فضای مجازی	مکان و مکانمندی در فضای مجازی چیست و چگونه تعریف می‌شود؟ ارتباط مکان و مکانمندی فیزیکی و مجازی چگونه است؟	مکان و مکانمندی در جهان مجازی وجود دارند؟ به چه معنایی می‌توان از واقع‌گرایی مجازی صحبت کرد؟	Holschka, T. (2016). CyberPlaces- Philosophische Annäherungen an den virtuellen Ort. Transcript Verlag. Evens, A. (2017). Logic of the Digital. Bloomsbury (2019). Digital Existence: Ontology, Ethics, and transcendence in digital culture. Routledge: Part 1 Welsch, T. J. (2016). Mixed Reality Videogames and the Violence of Fiction. The Minnesota Press. Hui, Y. (2016). On the Existence of Digital Objects. The University of Minnesota Press Capurro, R. (2017). Homo Digitalis Beiträge zur Ontologie, Anthropologie und Ethik der digitalen Technik. Floridi, L. (2019). The Logic of Information: A Theory of Philosophy as Conceptual Design. Oxford University Press.
	هستی‌شناسی دیجیتال	Digital ontology		

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
مناظریک و هستی‌شناسی فضای مجازی	مناظریک اطلاعات مناظریک فلسفی دانش مجازی	Metaphysics of Information, metaphysics of infosphere Virtual Knowledge	مناظریک هستی‌شناسی و مناظریک اطلاعات چگونه است؟ آیا جهان متشکل از داده و کل جهان یک کامپیوتر است؟ مناظریک چیست؟ تفاوتش با دیگر انواع دانش چیست؟ ارزش معرفتی آن چگونه است؟	Janich, P. (2018). What is Information? University of Minnesota Press. Holtschka, T. (2016). CyberPlaces- Philosophische Annäherungen an den virtuellen Ort. Transcript Verlag, Chap. 5 Rappaport, W. J. (2020). Philosophy of Computer Science. (Chapter 9.8). Schankweiler, K., et al (2019). Image Testimonies Witnessing in Times of Social Media. Routledge. Part I Millar, B. (2019). The Information Environment and Blameworthy Beliefs. Social Epistemology Miller, B., & Record, I. (2013). JUSTIFIED BELIEF IN A DIGITAL AGE: ON THE EPISTEMIC IMPLICATIONS OF SECRET INTERNET TECHNOLOGIES. Episteme Prost-Arnold, K. (2016). Social Media, Trust, and the Epistemology of Prejudice. Social Epistemology Goldberg, K. (2000). The Robot in the Garden: Telerobotics and Teleepistemology in the Age of the Internet. The MIT Press. Chap. 3-7 Wouters, P. et al. (2012). Virtual Knowledge. MIT Press. Lievrouw, L. A. (2010). Social Media and the Production of Knowledge: A Return to Little Science? Social Epistemology
معرفت‌شناسی فضای مجازی	معرفت‌شناسی توجیه و گمراهی در فضای مجازی	Testimony epistemology in the virtual world	توجیه در فضای مجازی چه شاگانه‌ای دارد توجیه بر اساس گمراهی در فضای مجازی چگونه است؟	

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
معرفت‌شناسی فضای مجازی	معرفت‌شناسی ادراک حسی در فضای مجازی	Virtual Knowledge	دانش مجازی چیست؟ تفاوتش با دیگر انواع دانش چیست؟ ارزش معرفتی آن چگونه است؟	Jos, M. (2018). Encyclopedias, Hive Minds and Global Brains: A Cognitive Evolutionar Weinberger, D. (2011). Too Big To Know: Rethinking Knowledge Now That The Facts Arent The Facts, Experts Are Everywhere, and the Smartest Person in the Room is the Room. Basic Books&y Account of Wikipedia
	معرفت‌شناسی مسئولیت در فضای مجازی	Epistemology of responsibility in virtual worlds	مسئولیت‌شناسی ادراک حسی در جهان مجازی چگونه است؟ انجام می‌گیرد؟	arter, E. J. & Pollick, F. E. (2014). Not Quite Human: What Virtual Characters Have Taught Us About Person Perception. Pietra&, M. (2010). Sinnesf&ahung in virtu- eller Realit&at. Springer
معرفت‌شناسی فضای مجازی	معرفت‌شناسی کلان‌داده	Epistemology of Big Data	کلان‌داده چه مسائل معرفت‌شناختی جدیدی را پیش می‌آورد؟ در انفجار اطلاعات، امور مرتبط و مهم چگونه بایستی گزینش شوند؟	Burk, D. L. (2011). Toward an epistemology of ISP secondary liability. Philosophy & Technol- ogy, 24(4), 437-454.
	معرفت‌شناسی انفکده‌های فضای مجازی دیگر مسائل معرفت‌شناختی در فضای مجازی	Epistemology of Echo Chambers	اتفاکده‌های بزرگ در فضای مجازی از نظر معرفت‌شناسی و توجه به چه مسائلی را باید می‌آوردند؟	Floridi, L. (2012). Big data and their epistemo- logical challenge. Philosophy & Technology, 25(4), 435-437. Noller, J. (2021). Philosophie der Digitalit&at Realit&at – Virtualit&at – Normativit&at. Springer
	معرفت‌شناسی انفکده‌های فضای مجازی دیگر مسائل معرفت‌شناختی در فضای مجازی			Nguyen, C. T. (2018). ECHO CHAMBERS AND EPISTEMIC BUBBLES. Episteme

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
فلسفه اخلاق و فضای مجازی	اخلاق فضیلت محور در فضای مجازی	Ethics, Philosophy of Morality of the virtual space	مبانی اخلاقی فضای مجازی چیست؟	Ess. C. M. (2014). Ethics at the Boundaries of the Virtual. Elliot, D. & Spence, E. H. (2017). Ethics for a Digital Era. Wiley Van den Hoven (2012). Information Technology and Moral Philosophy. Cambridge University Press. (2017). Spaces for the Future A Companion to Philosophy of Technology Edited By Joseph C. Pitt, Ashley Shew Vallor, S. (2017). Technology and the Virtues: A Philosophical Guide to a Future Worth Wanting. Oxford University Press Vallor, S. (2010). Social networking technology and the virtues. Ethics and Information Technology. 12(2), 157-170.
	اخلاق وظیفه‌گرایی (کانتی) در فضای مجازی			
اخلاق فرادادگرایی در فضای مجازی	اخلاق عاقبت‌گرایی در فضای مجازی	Deontology Ethics and the virtual world	هر کدام از این چهار چوب‌های اخلاقی چگونه در حوزه مجازی قابل توسعه و استفاده هستند؟ تقاطع قوت و ضعف آن چیست؟	Kant and Information Ethics: A Special Issue of Ethics and Information Technology Spahn, A. (2020). Digital Objects, Digital Subjects and Digital Societies: Deontology in the Age of Digitalization Moore, J. H. (1999). Just consequentialism and computing. Ethics and Information Technology
	اخلاق قراردادگرایی در فضای مجازی			
	اخلاق قراردادگرایی در فضای مجازی	Contractualism, Scanlon, Virtual World		Ward, S. J. A. (2020). Contractualism for Media Ethics. De Gruyter Mouton

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سئوالات اصلی	اهم منابع
فلسفه اخلاق و فضای مجازی	اخلاق دیجیتال (فلوریدی) در فضای مجازی	Information Ethics, Luciano Floridi	فناوری‌های فضای مجازی چه نوع عواقب ناخواسته‌ای پیش‌بینی می‌کنند؟ چگونه باید با آنها برخورد کرد؟	Floridi, L., The Fourth Revolution: How the Infosphere is Shaping Human Reality.
	اخلاق دیجیتال اسلامی	Islamic Digital Ethics		
اخلاق دیجیتال	رویکرد‌های پدیدارگرایی به اخلاق دیجیتال	Phenomenological Approaches to Digital Ethics	نقطة قوت و ضعف آن چیست؟	Introna, L. D. (2005). Phenomenological approaches to ethics and information technology. <i>Stanford Encyclopedia of Philosophy</i> . From <a href="http://plato.stanford.edu/entries/ethics-it-phenomenology/">http://plato.stanford.edu/entries/ethics-it-phenomenology/</a> . Accessed on 10 September 2008.
	عواقب ناخواسته فناوری‌های فضای مجازی	Unintended/unforeseen consequence of digital technologies	می‌توان برای این عواقب آماده بود؟	Frabetti, E. (2014). <i>Software Theory: A Cultural and Philosophical Study</i> . Rowman & Littlefield. Last Chapter.
اخلاق کاربرد و فضای مجازی	اخلاق کلان‌داده	Ethics of Big Data	مسائل اخلاقی حول هر کدام از این موارد و راه‌حل‌های موجود در ادبیات به آن‌ها چیست؟	Deborah Johnson (2017), «Ethical Issues in Big Data» Carathin, C., Raffie, I., Asyiah, D. N., Sartain, F., & Kozlakidis, Z. (2019). Big data analytics, infectious diseases and associated ethical impacts. <i>Philosophy &amp; technology</i> , 32(1), 69-85.
	اخلاق کاربرد فضای مجازی	Surveillance Ethics in the Virtual World		
اخلاق دیجیتال	اخلاق بیان و آزادی بیان در فضای مجازی	Ethics of Expression in Digital world	مسائل اخلاقی حول هر کدام از این موارد و راه‌حل‌های موجود در ادبیات به آن‌ها چیست؟	Fors, V. et al. (2019). <i>Imagining Personal Data Experiences of Self-Tracking</i> . Routledge
	اخلاق بیان و آزادی بیان در فضای مجازی	Ethics of Expression in Digital world		

اهم منابع	سوالات اصلی	کلیدواژه‌ها	مسائل	حوزه
Silcox, M. (2019). <i>A Defense of Simulated Experience</i> . New Noble Lies. Routledge.	مسائل اخلاقی حول هر کدام از این موارد و راه‌حل‌های موجود در ادبیات به آن‌ها چیستند؟	Experience Simulation Ethics	اخلاق شبیه‌سازی مجازی تجربه	فلسفه اخلاقی و فضایی مجازی
		Machine Learning Ethics	اخلاق یادگیری ماشین	
Coeckelbergh, M. (2020). <i>AI Ethics</i> . The MIT Press. Chap. 6	مسائل اخلاقی حول هر کدام از این موارد و راه‌حل‌های موجود در ادبیات به آن‌ها چیستند؟	Ethics of AI, Responsibility Gap	چالش مسئولیت	فلسفه اخلاقی و فضایی مجازی
		Ethics of AI, Moral Algorithm	الگوریتم اخلاقی مصنوعی	
Leben, D. (2019). <i>Ethics for Robots How to Design a Moral Algorithm</i> . Routledge	مسائل اخلاقی حول هر کدام از این موارد و راه‌حل‌های موجود در ادبیات به آن‌ها چیستند؟	Ethics of AI, Robot Rights	حقوق ربات‌ها	فلسفه اخلاقی و فضایی مجازی
		Virtual Money Ethics	اخلاق پول مجازی	
Coeckelbergh, M. (2016). <i>Money Machines: Electronic Financial Technologies, Distancing, and Responsibility in Global Finance</i> . Routledge	مسائل اخلاقی حول هر کدام از این موارد و راه‌حل‌های موجود در ادبیات به آن‌ها چیستند؟	Hacking Ethics	اخلاق هک	فلسفه اخلاقی و فضایی مجازی
		Digital Business Ethics	اخلاق کسب‌وکار دیجیتال	
Krieger, D. J. (2021). <i>Hacking Digital Ethics</i> . Anthem Press.				
(2019). <i>Corporate Ethics in a Digital Age</i> . Institute of Business Ethics				

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
فلسفه اخلاق و فضای مجازی	اخلاق بازی‌های کامپیوتری	مقاله	مسائل اخلاقی حول هر کدام از این موارد و راه‌حل‌های موجود در ادبیات به آن‌ها چیستند؟	Bartel, C. (2020). Video Games, Violence, and the Ethics of Fantasy: Killing Time.Bloomsbury. Young, G. (2013). Ethics in the Virtual World: The Morality and Psychology of Gaming. Routledge Monique Wondery (2017). «Video Games and Ethics» Schulze, M. (2010). Defending the morality of violent video games. Ethics and Information Technology, 12(2), 127-138. Patrick Gortsching (2021). Pushing the Lever: Rule-Consequentialism and Utilitarianism in Life is Strange. Garry, Y. (2016). Resolving the Gamer's Dilemma Examining the Moral and Psychological Differences between Virtual Murder and Virtual Paedophilia. Palgrave Garry, Y. (2016). Resolving the Gamer's Dilemma Examining the Moral and Psychological Differences between Virtual Murder and Virtual Paedophilia. Palgrave Bartel, C. (2020). Video Games, Violence and the Ethics of Fantasy: Killing Time. Bloomsbury. Chap. 6.
	اخلاق مالکیت در فضای مجازی	مغفل بازیکن Video Games Ethics, Gamer's Dilemma		
	اخلاق کاربردی فضای مجازی			Spaces for the Future A Companion to Philosophy of Technology Edited By Joseph C. Pitt, Ashley Shew



اهم منابع	سوالات اصلی	کلیدواژه‌ها	مسائل	حوزه
<p>Mittelstadt, B. D., Allo, P., Taddeo, M., Wachter, S., &amp; Floridi, L. (2016). The ethics of algorithms: Mapping the debate. <i>Big Data &amp; Society</i>, 3(2), 2053951716679679.</p> <p>Evan Selinger and Woodrow Hartzog (2017), «Obscurity/ and Privacy» Kitayadisai, K. (2005). Privacy rights and protection: foreign values in modern Thai context. <i>Ethics and Information technology</i>, 7(1), 17-26</p> <p>Nakada, M., &amp; Iamurra, I. (2005). Japanese conceptions of privacy: an intercultural perspective. <i>Ethics and Information Technology</i>, 7(1), 27-36.</p> <p>Göttingen, A. der W. zu (2020). <i>Digitalisierung, Privatheit und öffentlicher Raum</i>. Universitätswissenschaften Göttingen.</p> <p>Craig Condeala and Julie Swierczek (2017), "The Cloud"</p>	<p>مسائل اخلاقی حول هر کدام از این موارد و راه‌حل‌های موجود در ادبیات به آن‌ها چیستند؟</p>	<p>Ethics of Alogrithm</p> <p>Privacy Ethics, Virtual World</p>	<p>اخلاق الگوریتم</p> <p>اخلاق حریم خصوصی در فضای مجازی</p>	<p>اخلاق کاربردی فضایی مجازی</p>
<p>Floridi, L., &amp; Taddeo, M. (Eds.). (2014). <i>The ethics of information warfare</i> (Vol. 14). Springer Science &amp; Business Media.</p>		<p>Cloud Space Ethics.</p> <p>Information Warfare, Cyber conflict, Ethics</p>	<p>اخلاق فضای ابری</p> <p>اخلاق جنگ‌های اطلاعاتی</p>	<p>اخلاق کاربردی فضایی مجازی</p>
<p>Taddeo, M. (2019). <i>The Civic Role of Online Service Providers</i>. <i>Minds and Machines</i>, 29(1), 1-7.</p> <p>Taddeo, M., &amp; Floridi, L. (2017). The moral responsibilities of online service providers. In <i>The responsibilities of online service providers</i> (pp. 13-42). Springer, Cham.</p>		<p>Moral Responsibility of Virtual Action</p> <p>New Moral Responsibilities in Virtual Worlds</p>	<p>مسئولیت اخلاقی در افعال فضایی مجازی</p> <p>مسئولیت‌های اخلاقی جدید در فضای مجازی (مسئولیت سکوت، مسئولیت حکومت‌ها و ...)</p>	<p>فلسفه اخلاق و فضای مجازی</p>

حوزه	مسائل		کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
	اخلاق کاربردی فضای مجازی	اخلاق موجودات مجازی			
فلسفه اخلاقی و فضای مجازی		نقش کلان‌داده در علم	Epistemology of Big Data, Big Data and Science, Philosophy of Data-Driven Science	نقش کلان‌داده در علم جدید چیست و چه اثری بر چسبیت و چهارچوب‌های کلی علم می‌گذارد؟	Preisch, W. (2016). The Causal Nature of Modeling with Big Data Leonelli, S. (2016). Data-Centric Biology: A Philosophical Study. The University of Chicago Press. Leonelli, Sabina. "Scientific Research and Big Data." The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Summer 2020 Edition). Edward N. Zalta (ed.). URL = < <a href="https://plato.stanford.edu/archives/sum2020/entries/science-big-data/">https://plato.stanford.edu/archives/sum2020/entries/science-big-data/</a> >
فلسفه علم و فضای مجازی	نظریه بار بودن اطلاعات	Theory-Ladenness of Information	آیا داده مانند مشاهده نظریه بار است؟ اگر بله این چه تأثیری بر نقش داده در علم خواهد داشت؟	Wimsberg, E. (2010). Science in the Age of Computer Simulation. The University of Chicago Press. Weisberg, M. (2015). Simulation and Similarity: Using Models to Understand the World. Oxford Studies in Philosophy of Science Delanda, M. (2015). Philosophy and Simulation: The Emergence of Synthetic Reason. Bloomsbury.	
	مورف شناسی و نقش شبیه‌سازی دیجیتال در علم	Simulation in Science, Philosophy of Digital Simulation	شبیه‌سازی‌های دیجیتال در علم چه نقشی دارد و چه استراتژی‌هایی برای جایگاه علم و ارتباط آن با واقعیت خواهد داشت؟		

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
فلسفه و علم و فضای مجازی	توضیح علمی در پدیده‌های فضای مجازی	Explanation in Virtual Space	توضیح علمی پدیده‌های مجازی، مانند رفتار هوش مصنوعی و موجودات دارای حیات مصنوعی چگونه خواهد بود؟	Langue, M. (2010). 17 - Life, "artificial life" and scientific explanation. In M. Bedau (ed.), <i>The Nature of Life</i> . Pietusch, W. (2016). <i>The Causal Nature of Modeling with Big Data. Explainable AI, Understandable AI</i>
بحث‌های تاریخ فلسفه و فضای مجازی	سیر تطور مفهوم مجازی بودن در تاریخ فکر مجازی	Virtuality; Mythologies, History of the Virtual Deleuz, Bergson	مفهوم مجاز و مجازی بودن در تاریخ فکر چه تطوراتی داشته است؟	Biarreola, M. B. (2014). <i>Mythologies of Virtuality: 'Other Space' and 'Shared Dimension' from Ancient Myths to Cyberspace</i> . Frankel, R. & Krebs, V. J. (2022). <i>Human Virtuality and Digital Life Philosophical and Psychoanalytic Investigations</i> . Routledge. Part 1
معنای زندگی و فضای مجازی	ارزش فضای مجازی	The Value of Virtual Space	آیا امر مجازی کم‌ارزش‌تر یا پر ارزش‌تر از فضای فیزیکی است؟	Rothblatt, M. (2015). <i>Virtuality Human: The Promise—and the Peril—of Digital Immortality</i> .
معنای زندگی و فضای مجازی	آزادی انسان در فضای مجازی	The Freedom of human being in the virtual world	آیا امر مجازی کم‌ارزش‌تر یا پر ارزش‌تر از فضای فیزیکی است؟ آیا انسان و فضای مجازی چیست؟ آیا فضای مجازی آزادی حقیقی را زیاده یا کم می‌کند؟	Sloux, M. (2017). <i>Experience Machines: The Philosophy of Virtual Worlds</i> . Sloux, M. (2019). <i>A Defense of Simulated Experience</i> . New Noble Lies. Routledge. John Danaher. <i>Freedom in an age of Algorithmic Meias</i> . U. J. (2013). <i>Off the Network Disrupting the Digital World</i> . University of Minnesota Press. Chap. 7

حوزه	مسئله	کلیدواژه‌ها	سئوالات اصلی	اهم منابع
معنای زندگی و فضای مجازی	معنای زندگی در فضای مجازی	The Meaning of Life in the Virtual World	چگونه می‌توان از معنای زندگی در فضای مجازی صحبت کرد؟	John Danaher: Virtual Reality and the Meaning of Life In Oxford Handbook on Meaning in Life
	زندگی برخط انسانی	Onlife	زندگی انسانی در جهانی که فناوری اطلاعات و ارتباطات به صورت روزافزون در حال رشد است چه صوتی می‌یابند؟	Floridi, L. (2015). The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era, Springer: Chap: 22
فلسفه ذهن، فلسفه علوم شناختی و فضای مجازی	رشد انسان در فضای مجازی	Human Flourishing in the Virtual World	رشد انسان در فضای مجازی چگونه ممکن است؟	Danaher, John. (2019). Automation and Utopia: Human Flourishing in a World without Work. Harvard University Press.
	بندبندی در فضای مجازی (بندبندی مجازی)	Virtual Embodiment	بندبندی انسان در فضای مجازی چگونه می‌شود؟	Chan, M. (2020). Digital Reality: The Body and Digital Technologies. Bloomsbury.
	آلودگی ذهن	Mind Mapping, Mind Upload	آیا آلودگی ذهن انسان در فضای مجازی ممکن است؟ آیا ذهن آلود شده این همان با ذهن دارای بدن فیزیکی است؟	Keogh, B. (2018). A Play of Bodies: How We Perceive Videogames. The MIT Press.
ذهن بسط یافته با فناوری‌های فضای مجازی	Extended Mind	Extended Mind	آیا ذهن انسان از طریق فناوری‌های فضای مجازی بسط پیدا می‌کند؟	Sneider, S. (2019). Artificial You: AI and the Future of Your Mind. Princeton University Press.
	Record, I., & Miller, B. (2018). Taking iPhone Seriously: Epistemic Technologies and the Extended Mind. Oxford.			
				Domenicucci, J. (2018). Trust, Extended Memories and Social Media. Palgrave MacMillan

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سئوالات اصلی	اهم منابع
فلسفه ذهن، فلسفه علوم شناختی و فضای مجازی	انسان‌های سایبری با فناوری‌های دیجیتال	Cyborgs	فناوری مجازی (شبکه‌های اجتماعی، بازی‌های کامپیوتری و ...) چگونه به صورت ناخودآگاه ضمنی، خودکار و تدریجی بر ذهن و شناخت و رویکردهای انسان‌ها اثر می‌گذارد؟	Benjamin, G. (2016). <i>The Cyborg Subject: Reality, Consciousness, Parallax</i> . Palgrave
	مبانی اثرگذاری فضای مجازی بر ذهن، شناخت و رفتار	Implicit Association, Unconscious and Subconscious effects, implicit bias, priming effect	–	Weinberger, J. & Solycheva, V. (2020). <i>The Unconscious: Theory, Research, and Clinical Implications</i> . The Guilford Press. Heath, R. (2012). <i>Seducing the Subconscious: the Psychology of Emotional Influence in Advertising</i> . Wiley Blackwell. Van Der Pligt, J., & Vlek, M. (2017). <i>The Psychology of Influence: Theory, Research and Practice</i> . Routledge
تفکر تصویری (بصری) و فلسفی مجازی	تفکراتی بصری (ارتاق چینی، گوجل، پدیدارشناسی)	Visual Thinking	–	Reed, S. K. (2022). <i>Thinking Visually</i> . Psychology Press. Chap. 4
فلسفه هوش مصنوعی	تفکراتی بصری (ارتاق چینی، گوجل، پدیدارشناسی)	Chinese Room Argument, Lukas-Penrose Argument, Phenomenological Argument	–	Frankish, K., & Ramsey, W. M. (2014). <i>The Cambridge Handbook of Artificial Intelligence</i> . Cambridge University Press. Chap. 2 & 3
	هوش مصنوعی قوی و ضعیف، آیا ماشین واقعا فکر می‌کند؟	Moral Responsibility of Virtual Action	آیا هوش مصنوعی به معنای حقیقی کلمه صاحب تفکر و شناخت است و اگر خیر تفاوت فکر و شناخت انسان و هوش مصنوعی در چیست؟ استفاده‌های له و علیه این نگاه چیست؟	Smith, B. C. (2019). <i>The Promise of Artificial Intelligence: Reckoning and Judgment</i> . The MIT Press. EKbia, H. R. (2012). <i>Artificial Dreams: The Quest for Non-Biological Intelligence</i> . Cambridge University Press. Campbell, J. (2020). <i>Causation in Psychology</i> . Harard University Press. Lee, E. A. (2020). <i>The Coevolution: The Entwined Futures of Human and Machines</i> . The MIT Press

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
فلسفه هوش مصنوعی و حیات مصنوعی	مسئله تکنیکی و نگاه‌های ویران‌شهری به هوش مصنوعی	Explainable AI (XAI) Understandable AI (UAI)	چگونه می‌توان هوش مصنوعی‌ای را ساخت که خروجی‌های آن را برای انسان قابل فهم و توضیح‌پذیر باشد؟ نگات مثبت این هوش مصنوعی چه خواهد بود؟	Chalmers, D. (2010). The singularity: A philosophical analysis. Journal of Con- sciousness Studies
			ایا از هوش ممکن است؟ استدلالات از هوش برای حیات انسان چه خواهد بود؟ ماهیت از هوش چیست؟ ایا از هوش درد هم می‌کشد؟	Lee E. A. (2020). The Coevolution: The Entwined Futures of Human and Ma- chine. The MIT Press.
فلسفه هوش مصنوعی و حیات مصنوعی	تقدیم‌های سنتی گودال، پدیدارشناسی (تاتی چینی)	Chinese Room Argument, Lukers-Fleurnse Argument, Phi- nomenological Argument	نگاه انسان و ماشین با یکدیگر چگونه آینده را رقم خواهد زد؟	Frankish, K. & Ramsey W. M. (2014). The Cambridge Handbook of Artifi- cial Intelligence. Cambridge University Press. Chap. 14
			حیات مصنوعی چیست؟ قوانین حاکم بر آن و موجودات آن چیستند؟	
			Philosophy of Artificial Life	
			Philosophy of Artificial Life	
فلسفه هوش مصنوعی و حیات مصنوعی	ایستغال آموزش سیالات حکمرانی دموکراسی و هوش مصنوعی	Democracy and AI Justice and AI	ایجاد بنیادی اقتصاد، فرهنگ، سیاسی، و اجتماعی هوش مصنوعی در هر کدام از این امور چگونه است؟	Acemoglu D. (2021). Redesigning AI: Work, Democracy and Justice in the Age of Automation. The MIT Press.
			ایجاد	
			بنیادی اقتصادی و فرهنگی و سیاسی AI	
			ایستغال	
فلسفه هوش مصنوعی و حیات مصنوعی	عزت و هوش مصنوعی	Justice and AI	عزت و هوش مصنوعی	Acemoglu D. (2021). Redesigning AI: Work, Democracy and Justice in the Age of Automation. The MIT Press.
			عزت و هوش مصنوعی	
			عزت و هوش مصنوعی	
			عزت و هوش مصنوعی	
فلسفه هوش مصنوعی و حیات مصنوعی	سایر موارد	Justice and AI	سایر موارد	Acemoglu D. (2021). Redesigning AI: Work, Democracy and Justice in the Age of Automation. The MIT Press.
			سایر موارد	
			سایر موارد	
			سایر موارد	

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
فلسفه سیاسی و فضای مجازی	رابطه انواع مدل‌های سیاسی دیگر (سوسیالیسم و ...) با فضای مجازی چگونه است؟	Different Kinds of Democracy (Deliberative, Argumentative, Participatory, Islamic, etc)	انواع دموکراسی چیست و ارتباط آن با فضای مجازی چگونه است؟	Smith, T. G. (2017). Politicizing Digital Space: Theory, the Internet and Renewing Democracy; University of Westminster Press. Barney, D., et al (2016). The Participatory Condition in the Digital Age. The University of Minnesota Press.
	رابطه مدل‌های سیاسی دیگر (سوسیالیسم و ...) با فضای مجازی چگونه است؟	Socialism and the Cyber Space	رابطه مدل‌های سیاسی مختلف با فضای مجازی چگونه است؟	Mai, T. S. (2021). The Force of Political Action in the Technological Polis. Rowman and Littlefield
	چیستی فعل سیاسی در فضای مجازی	-	-	-
	مبانی مفهومی - فلسفی، حاکمیت و حکمرانی دیجیتال	Digital Governance	حکمرانی دیجیتال چیست؟	-
	پدرمایی آزادمورانه در فضای مجازی	Liberal Paternalism	پدرمایی آزادمورانه چیست؟ مبانی فکری آن چگونه است و در فضای مجازی چگونه پیاده سازی می‌شود؟	1. Paternalism: Theory and Practice 2. Thaler, Sunstein, Nudge: Improving Decisions about Health, Wealth, and Happiness 3. Why Nudge?: The Politics of Libertarian Paternalism

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اقدام منابع
فلسفه عمل در فضای مجازی	عاملیت در فضای مجازی	Agency in the Virtual World, Virtual Agency	عاملیت انسان چگونه است؟ در فضای مجازی این عاملیت چه تغییری می‌کند؟ فعل انسان و نبرد آن و همچنین: تمدنی و غیر تمدنی بودن آن در فضای مجازی چه صورتی به خود می‌گیرد و چه تفاوتی با فعل فیبریک دارد؟	Rebecca Darnall 2020. What does the gamer do? Falcao, T. (2012). Structures of Agency in Virtual Worlds. In N. Zagola et al. (eds.) Virtual Worlds and Metaverse Platforms. Phillip Brey (2014). Virtual Reality and Computer Simulation. In Book: Ethics and Emerging Technologies Andrew Feenberg. (2017). "Agency and Citizenship in a Technological Society" Joyce, L. (2021). Agents in Space and Time: Fundamentals of Interactive Narrative Systems. Betancourt, M. (2020). The Digital Agent versus Human Agency: The Political Economy of Alienation and Agnotology in Digital Capitalism. Punctum Books. Hatten, R. S. (2018). A Theory of Virtual Agency for Western Art Music. Indiana University Press. Galernti, S. (2018). A Philosophy of "Doing" in the Digital. Palgrave MacMillan Goldberg, K. (2000). The Robot in the Garden: Telebots and Telepresence in the Age of the Internet. The MIT Press. Chap. 6 Brey, P. (2014). The Physical and Social Reality of Virtual Worlds. Phillip Brey (2003). Social Ontology of Virtual Worlds.
حیث‌التفاتی و عمل جمعی در فضای مجازی	Collective Intentionality: Joint Action, Group Action in the Virtual World. Seattle, Tuomela, Weisman, Bratman, Gilbert	حیث‌التفاتی جمعی، فعل گروهی و اشتراکی در فضای مجازی چگونه است؟ نکات فلافلسفه مختلف (سول، توهمان، گابریل، برتمن و...) در این زمینه چه تفاوت‌هایی دارد؟		



حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
انسان در فضای مجازی	این همانی (هویت) نفس در فضای مجازی	Personal Identity in the Virtual World, Offline Identity, Online Identity, The Narrative Account of the self, the No Self View, The Other Factor View, Reductionism, Animalism, Psychological Account of Personal Identity	این همانی و هویت نفس انسانی در فضای مجازی چگونه است؟ ارتباط نفس در فضای مجازی و خارج از فضای مجازی چگونه است؟ تئوری‌های مختلف (نگاه روایت گراییانه، نگاه تئوئال گراییانه، به معنای بدن، نگاه روان‌شناختی (مکتبی) بر حلقه‌ها و استمرار روانی) و ... چگونه به این مسائل پاسخ می‌دهند؟	Nusselder, A. (2014). Being More Than Yourself: Virtuality and Human Spirit. Kleps, D. (2014). Why is Virtual Reality Interesting for Philosophers? Identity and distinctness in online interaction: encountering a problem for narrative accounts of self Molly Gardner and Robert Sloane (2019). Personal Identity in Black Mirror: Is Your Cookie You? Artini, S., Parandera, L. B., Gazzaniga, C., Maffioletti, N., & Tacchino, A. (2020). Online Identity Crisis Identity Issues in Online Communities, Minds and Machines, 1-20 Floridi, L. (2011). The construction of personal identities online. Minds and machines, 21(4), 477-479. Floridi, L. (2011). The informational nature of personal identity. Minds and machines, 21(4), 549-566. Hongladarom, S. (2011). Personal identity and the self in the online and offline world. Minds and Machines, 21(4), 533. Ward, D. (2011). Personal identity, agency and the multiplicity thesis. Minds and Machines, 21(4), 497.
	وجود و گرایی مجازی	Virtual Existentialism	معنا و سلجکتیویته در فضای مجازی چگونه می‌شود؟	Gaetani, S., & Vella, D. (2020). Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds. Palgrave macmillan. Cyberspace as a new Existential Dimension of Man. Ametsesasa Paschaldou (2011). Virtuelle/Realtatalsexistentialsches Phänomen: Ein philosophischer Versuch
	پدیدارشناسی بودن و حضور در جهان مجازی	Being in the World, Presence in the World, Immersion in the World.	حضور و بودن انسان در فضای مجازی از منظر پدیدارگراییانه چگونه می‌شود؟	Riva, G., & Waterworth, J. A. (2014). Being Present in the Virtual World. Calleja, G. (2014). Immersion in the Virtual World.
	خود مصنوعی انسان	Artificial You	آیا ساخت انسان مصنوعی ممکن است؟ ارتباط انسان مصنوعی و انسان با بدن فیزیکی چیست؟	Snyder, S. (2019). Artificial You: AI and the Future of Your Mind. Princeton University Press.

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
انسان در فضای مجازی	نفس مجازی	Virtual Self; Virtual Humanity	نفس مجازی چیست و چگونه در فضای مجازی به وجود می‌آید؟ ارتباط نفس مجازی و نفس غیر مجازی چگونه است؟	Evans S. (2015). Virtual Selves in Virtual Worlds: Towards the Development of a Social Psychological Understanding of the Self in Contemporary Society. Frankel R. & Krebs, V. J. (2022). Human Virtuality and Digital Life. Philosophical and Psychoanalytic Investigations. Routledge. Part 1 Friedenberg, J. (2020). The Future of the Self An Interdisciplinary Approach to Personhood and Identity in the Digital Age. University of California Press. Simone Lackerbauer (2009). Leben im Netz - Philosophie und Realität Die virtuelle Identität. Hongladarom, S. (2016). The Online Self: Extremalism, Friendship and Games. Springer
فلسفه فناوری‌های خاص فضای مجازی	اینترنت اشیاء اجتماعی	Internet of Things	این فناوری‌های نوظهور چیستند و استعارات بنیادین و فلسفی آن‌ها برای انسان چه خواهد بود؟	Richard Coyne (2021). Transactions in virtual places: Sharing and excess in blockchain worlds A Special Issue in Metaphilosophy Journal Coeckelbergh, M. (2020). AI Ethics. The MIT Press. Chap. 6 Schubach, A. (2019). Judging machines: Philosophical aspects of deep learning. Synthese. <a href="https://doi.org/10.1007/s11229-019-02167-z">https://doi.org/10.1007/s11229-019-02167-z</a>
		Social Internet of Things		
		Big Data		
		Blockchain		
یادگیری ماشین	یادگیری ماشین	Machine Learning, deep learning		

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
فلسفه فناوری‌های خاص فضای مجازی	دیگر فناوری‌ها	-	انسان چه خواهد بود؟	-
	فضای ابری	Cloud Space	این فناوری‌های بومی‌تر چیستند و استازمات بنیادین و فلسفی آن‌ها برای انسان چه خواهد بود؟	Peters, J. D. (2015). <i>The Marvelous Clouds: Toward a Philosophy of Elemental Media</i> . The University of Chicago Press.
رویکردهای مختلف انتقادی به فضای مجازی	مکتب انتقادی و فضای مجازی	Critical School, Digital Capitalism, Culture Industry, Softwarization of Society	مکتب انتقادی به طور کلی چگونه با فضای مجازی به عنوان یک پدیده جدید مواجه می‌شود؟	Berry, D. M. (2014). <i>Critical Theory and the Digital</i> . Bloomsbury.
	رویکردهای فمینیستی به فضای مجازی	Digital Feminism	-	Lazarato, M. (2014). <i>Signs and Machines: Capitalism and the Production of Subjectivity</i> . MIT Press.
				Betancourt, M. (2016). <i>The Critique of Digital Capitalism: An Analysis of the Political Economy of Digital Culture and Technology</i> . Punctum Books.
				Betancourt, M. (2020). <i>The Digital Agent versus Human Agency: The Political Economy of Alienation and Agriology in Digital Capitalism</i> . Punctum Books.
				Fuchs, C. (2019). <i>Rereading Marx in the Age of Digital Capitalism</i> . Pluto Press.
				Fuchs, C. (2017). <i>Marx In The Age Of Digital Capitalism: Studies in Critical Social Science</i> .
				Franklin, S. (2021). <i>The Digitally Disposed: Racial Capitalism and the Informatics of Value</i> . The University of Minnesota Press.
				Jarrett, K. (2015). <i>Feminism, Labour and Digital Media: The Digital Housewife</i> . Routledge.

اهم منابع	سوالات اصلی	کلیدواژه‌ها	مسائل	حوزه
Genosko, G. (2016). <i>Critical Semiotics: Theory from Information to Affect</i> . Bloomsbury Galloway, A. R. (2006). <i>Gaming: Essays on Algorithmic Culture</i> . University of Minnesota Press. Flanagan, M. (2013). <i>Critical Play: Radical Game Design</i> . MIT Press. Dyer-Witheford, N. & de Peuter, G. (2009). <i>Games of Empire: Global Capitalism and Video Games</i> . University of Minnesota Press. Hudis, C. (2016). <i>Critical Theory of Communication: New Readings of Lukács, Adorno, Marcuse, Honneth and Habermas in the Age of the Internet</i> . University of Westminster Press	سمیوتیک انتقادی چیست و چگونه فضای مجازی را تحلیل می‌کند؟  رویکرد مکتب انتقادی به هر کدام از این جنبه‌های فضای مجازی چگونه است؟	Critical Semiotics	سمیوتیک انتقادی	رویکردهای مکتب انتقادی به فضای مجازی
		Critical School and Gaming Critical Play	مکتب انتقادی، تفریح و فضای مجازی	
Ohman, C., & Floridi, L. (2017). The political economy of death in the age of information: A critical approach to the digital afterlife industry. <i>Minds and Machines</i> , 27 (4), 639-662		Critical Theory of Education in the Age of Internet	مکتب انتقادی، آموزش و فضای مجازی	
		Critical Theory of Labour in the Age of Internet	مکتب انتقادی، کار و فضای مجازی	
		Critical Theory of Health in the Age of Internet	مکتب انتقادی، سلامت و فضای مجازی	
			مکتب انتقادی و فضای مجازی، دیگر موارد	

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
رویکرد‌های پدیدارشناسانه به فضای مجازی	تقدیمی پدیدارگرایی به فضای مجازی	Post-Phenomenology of the Virtual Space, Virtual Technology Mediation, Ihde, Verbeek	رویکرد پدیدارپیدا شناسی در فلسفه فناوری چگونه فضای مجازی و وسایط فضای مجازی را با ارتباط انسان و جهان روشن می‌کند؟	Irwin, S. O., Ihde, D. (2016). Digital Media: Human-Technology Connection (Postphenomenology and the Philosophy of Technology). Lexington Books King H. D. K. (2019). 'Virtual existence and its ambiguities: how postphenomenology of technology clarifies our situation in a digital world.
	پدیدارشناسی مکان‌های فیزیکی و مجازی	Phenomenology of Virtual Places, Spaces	تقدیمی پدیدارگرایی به جنبه‌های مختلف فضای مجازی و راه‌حلهای پیشنهادی آن‌ها چیستند؟	Dreyfus, H. (2008). On the Internet  Champion, E. M. (2021). 'The Phenomenology of Real and Virtual Places  Berger V. (2020). Phenomenology of Online Spaces Interpretation/Modern Spatialities, Human Studies  Rieger, S., et al. (2021). Virtuelle Lebenswelten, Körper – Räume – Affekte. De Gruyter.  Körper – Räume – Affekte. De Gruyter.
	پدیدارشناسی ارتباطات اجتماعی فیزیکی و مجازی	Phenomenology of Physical/ Virtual Social Connections	پدیدارشناسی تعاملات و ارتباطات انسانی در فضای مجازی و خارج از آن چه شباهت‌ها و تفاوت‌هایی را بازنمایی کند؟	Rieger, S., et al. (2021). Virtuelle Lebenswelten, Körper – Räume – Affekte. De Gruyter.
	پدیدارشناسی ارتباطات انسان در فضای مجازی	Human's Presence in the Virtual World	حضور انسان در فضای مجازی از نظر پدیدارشناسی چگونه تحلیل می‌شود؟	Chan, M. (2020). Digital Reality 'The Body and Digital Technologies. Bloomsbury.
	پدیدارشناسی بنیادی در فضای مجازی (دایره‌های کامپیوتری و...)	Phenomenology of the Immersion in the Virtual World	بنیادشناسی انسان در فضای مجازی از نظر پدیدارشناسی چگونه تحلیل می‌شود؟	Callieja, G. (2011). In-Game: From Immersion to Incorporation. MIT Press. Keogh, B. (2018). A Play of Bodies: How We Perceive Videogames. The MIT Press.
پدیدارشناسی محاسبه	Phenomenology of Computation	Phenomenology of Computation	–	Berry, D. M. (2011). 'The Philosophy of Software. Palgrave. Chap. 5: Towards a Phenomenology of Computation

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سئوالات اصلی	اقدام منابع
رویکردهای هرمونتیک به فضای مجازی	مبانی هرمونتیک دیجیتال	Digital Hermeneutics	هرمونیک چیست؟ هرمونتیک دیجیتال چیست؟	Romneo, A. (2021). Digital Hermeneutics: philosophical investigation in new media and technologies. Routledge
	فهم کنش‌های فضای مجازی با رویکرد هرمونتیک	Understanding the actions and conations in the virtual world using hermeneutics	چگونه می‌توان از هرمونتیک برای فهم کنش‌ها و رفتارهای فضای مجازی استفاده کرد؟	Chown, E., & Nascimento, F. (2021). Software and Metaphors: The Hermeneutical Dimensions of Software Development.
فلسفه بازی‌های کامپیوتری	مبانی فلسفه بازی‌های رایانه‌ای	Philosophy of Video Games	مبانی فلسفی بازی‌های کامپیوتری چیست؟	Surber, J. P. (2020). The Philosophy of Video Games. Bloomsbury.
				Sicart, M. (2009). The Ethics of Computer Games. MIT Press.
				Upton, B. (2015). The Aesthetic of Play. The MIT Press
				Gunkel, D. J. (2018). Gaming the System: Deconstructing Video Games. Games Studies, and Virtual Worlds. Indiana University Press.
				Bogost, I. (2011). How to Do Things With Videogames. The University of Minnesota Press.
				Hege, D., et al. (2018). Philosophie des Computerspiels: Theorie – Praxis – Ästhetik. Springer
				(2013). Ethics in the Virtual World: The Morality and Psychology of Gaming.
				Ivan Mosea (2014). Social Ontology of Digital Games. In Handbook of Digital Games. https://doi.org/10.1002/9781118796443.ch23
				Faber, S. (2021). Representing Interpersonal Relationships in Video Games.
				Upton, B. (2015). The Aesthetic of Play. The MIT Press.
	مبانی فلسفی بازی‌های کامپیوتری	Ethics of Computer Games	سئوالات اخلاقی بین‌الملی بازی‌های کامپیوتری چیست؟ چرا اصول مابقی به این سئوالات اخلاقی ارائه شده است؟	
	مبانی فلسفی بازی‌های کامپیوتری	Ontology of Computer Games	هستی‌شناسی بازی‌های کامپیوتری و موجودات و روابط این بازی‌ها چگونه است؟	

حوزه	مسئله	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
فلسفه بازی‌های کامپیوتری	چهارچوب «ارزش‌ها در بازی» برای گیم‌پلندن ارزش‌ها در طراحی کامپیوتری	Culture of Video Games	فرهنگ بازی‌های کامپیوتری چیست و اهمیت آن برای فرهنگ انسان به طور کلی چگونه است؟	Muiral D., & Crawford G. (2018). Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society. Routledge. Joyce, L., et al. (2020). Culture at Play: How Video Games Influence and Replicate Our World. Brill
	چهارچوب «ارزش‌ها در بازی» برای گیم‌پلندن ارزش‌ها در طراحی کامپیوتری	Values at Play Framework	چهارچوب ارزش‌ها در بازی چگونه به جای گذاری ارزش‌های انسانی در مقام طراحی بازی‌های کامپیوتری می‌پردازد؟	Bogost, I. (2010). Persuasive Games: the expressive power of video games. MIT Press. Nissenbaum, H., & Fineman, M. (2014). Values at Play in Digital Games. The MIT Press.
	معرفت‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای	Epistemology of Video Games	مسئله معرفت‌شناسی - حول بازی‌های کامپیوتری چیست؟	Rautzenberg, Markus (2020), Framing Uncertainty: Computer Game Epistemologies. Palgrave McMillan Keogh, B. (2018). A Play of Bodies: How We Perceive Videogames. The MIT Press Upton, B. (2015). The Aesthetic of Play. The MIT Press.
	زیبایی‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای	Aesthetics of Video Games	زیبایی‌شناسی بازی‌های کامپیوتری چیست؟ چگونه یک بازی کامپیوتری به عنوان یک اثر هنری قابل فهم است؟	Tavinor, G. (2009). The Art of Videogames Upton, B. (2015). The Aesthetic of Play. The MIT Press.
	عالمیت بازیکن در بازی‌های رایانه‌ای	Player's Agency in the Virtual World	عالمیت بازیکن‌ها در بازی‌های کامپیوتری چگونه است؟	Rebecca Davnall 2020. What does the gamer do? Hege, D, et al. (2018). Philosophie des Computers: Theorie – Praxis – Asthetik. Springer: Chap. 7

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
فلسفه بازی‌های کامپیوتری	رویکردهای مکتب انتقادی به بازی‌های رایانه‌ای	Critical School and Video Game	رویکردهای مکتب انتقادی به بازی‌های کامپیوتری چیستند؟	Hanagan, M. (2013). <i>Critical Play: Radical Game Design</i> . MIT Press. Dyer-Witherford, N. & de Peuter, G. (2009). <i>Games of Empire: Global Capitalism and Video Games</i> . University of Minnesota Press. McKenzie, M. (2007). <i>Game Theory</i> . MIT Press. Nichols, R. (2013). <i>Bourdieu's Forms of Capital and Video Game Production</i> . In J. C. Thompson & M. A. Ouellette (Eds.), <i>The Game Culture Reader</i> . Newcastle on Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
	رویکردهای نقد ادبی به بازی‌های رایانه‌ای	Literary Critics and Video Games	چهار چوب بازی‌های متقاعدکننده چیست و چگونه می‌توان از بازی برای متقاعد کردن یا خودراه‌انگیزان استفاده کرد؟	Bogost, I. (2008). <i>Unit Operations: An Approach to Video Game Criticism</i> . The MIT Press
	چهار چوب بازی‌های متقاعدکننده در طراحی بازی‌های کامپیوتری	Persuasive Games Framework		Bogost, I. (2010). <i>Persuasive Games: the expressive power of video games</i> . MIT Press.
بحث‌های فلسفی و بنیادین دین در فضای مجازی	تحلیل فلسفی عبادت مجازی	Virtual Ritual, Prayer Bots	عبادت چیست، عناصر آن چیستند و در فضای مجازی چگونه محقق می‌شود؟	Wagner, R. Godwired, Religion, Ritual and Virtual Reality; Rachel Wagner: Routledge Chauthary, Y. (2019). <i>Delegating Religious Practices to Autonomous Machines, A Reply to "Prayer-Bots and Religious Worship on Twitter: A Call for a Wider Research Agenda"</i> . <i>Minds and Machines</i> , 29(2), 341-347. Ohman, C., Gorwa, R. & Floridi, L. (2019). <i>Prayer-bots and religious worship on twitter: A call for a wider research agenda</i> . <i>Minds and machines</i> , 29(2), 331-338. Campbell, H. A. (2022). <i>Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media</i> . Routledge.
	نمای دینی در فضای مجازی	Transcendence in and through the virtual world	آیا تعالی دینی در فضای مجازی ممکن است؟	(2019). <i>Digital Existence: Ontology, Ethics, and transcendence in digital culture</i> . Routledge: Carl Mitcham (2017). "Religious Transcendence"



حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
بحث‌های فلسفی و پیدایش دین در فضای مجازی	نقش فضای مجازی در فهم ارتباط خدا، جهان و انسان	God, World and the virtual World	چگونه می‌توان از طریق فضای مجازی ارتباط خدا با جهان و انسان را بهتر فهمی کرد؟	Genard, R. M. (2014). <i>A Virtual Assembly: Constructing Religion out of Zeros and Ones</i> . Davis, E. (2015). <i>TechGnosis: Myth, Magic &amp; Mysticism in the Age of Information</i> Wilkander, O. (2015). <i>The God in the Machine: Occultism, Demurgic Theory, and Gnostic Self-Knowledge in Japanese Video Games</i> Schut, K. (2013). <i>Of Games and God: A Christian Exploration of Video Games</i>
	ایجاد فلسفی مرگ و زندگی و پس از مرگ دیجیتال و آنلاین	Philosophy of Online Death, Death in the Digital world, Online Afterlives	مرگ و زندگی پس از مرگ در فضای مجازی و آنلاین به چه معناست و چه استزایمات فلسفی و دینی دارد؟	Steinhart, E. (2007). <i>Survival as a digital ghost. Minds and Machines</i> , 17(3), 261-271. Sisto, D. (2020). <i>Online Afterlives: Immortality, Memory and Grief in Digital Culture</i> . The MIT Press. Stokes, P. (2021). <i>Digital Souls A Philosophy of Online Death</i> . Bloomsbury
	مسئله شر در فضای مجازی	The Problem of Evil and the Virtual World	مسئله شر در فلسفه دین چگونه با استفاده از فضای مجازی قابل فهم و بررسی است؟	Brendan, S. (2017). <i>The Problem of Evil in Virtual Worlds</i> .

حوزه	مسئله	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
فلسفه هنر و زیبایی‌شناسی فضای مجازی	تئوری‌های فلسفی هنر و فضای مجازی	Artificial Aesthetics, Philosophy of Art, and the Virtual World, Digital Aesthetics, Computational Aesthetics	تئوری‌های فلسفه هنر و زیبایی‌شناسی چینستند و چگونه در فضای مجازی به کار می‌آیند؟	Don Ihde (2017), "TechnoArt Sack, W. (2019). The Software Arts. The MIT Press 2019). From Fingers to Digits: An Artificial Intelligence. The MIT Press. Tavinor, G. (2022). The Aesthetics of Virtual Reality. Routledge Hazi, M. B. (2018). Contingent Computation Abstraction, Experience, and Indeterminacy in Computational Aesthetics. Rowman and Littlefield Lachry, P. (2014). The Translation of Art in Virtual Worlds. Sack, W. (2019). The Software Arts. The MIT Press. Boden, M. A. & Edmonds, E. A. (2019). From Fingers to Digits: An Artificial Aesthetic. The MIT Press Vesna, V. (2007). Database Aesthetics Art in the Age of Information Overflow. The University of Minnesota Press.
	توجه هنر در فناوری‌های فضای مجازی	Translation of the art in the virtual world	توجه از روش‌های هنری در فضای مجازی چگونه ممکن است؟	

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
فلسفه حقوق	فلسفه عدالت در فضای مجازی	Philosophy of Property in the Virtual World	هر کدام از این حقوق در فضای مجازی از نظر فلسفی چگونه قابل تحلیل و بررسی هستند؟	(2015). Internet Justice: Philosophy of Law for the Virtual World.  Birchal, C. (2021). Radical Secrecy: The Ends of Transparency in Datafied America. The University of Minnesota Press
	فلسفه حق مالکیت در فضای مجازی	Philosophy of Privacy Rights in the Virtual World	هر کدام از این حقوق در فضای مجازی از نظر فلسفی چگونه قابل تحلیل و بررسی هستند؟	Klang, M. (2014). 56 - The rise and fall of freedom of online expression. Cambridge University Press. <a href="https://doi.org/10.1017/CBO9780511979033.064">https://doi.org/10.1017/CBO9780511979033.064</a>
فلسفه حقوق داده	فلسفه عدالت در فضای مجازی	Online Bill of rights	مشور حقوق برخط چیست، موانعی آن چیست؟ نقش عوامل بومی در آن چیست؟	Floridi, L. (2015). The Onlie Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era, Springer: Chap. 22
	فلسفه حق آزادی بیان در فضای مجازی	Free Expression Right in the Virtual World	هر کدام از این حقوق در فضای مجازی از نظر فلسفی چگونه قابل تحلیل و بررسی هستند؟	Lastowka, G. (2014). Virtual Law Yumming, L. (2019). Data Rights Law and the New Order of Digital Civilization Research Handbook on the Law of Virtual and Augmented Reality

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
فلسفه اقتصاد	مبتغای بزرگ پول مجازی	Metaphysics of the Virtual Money	سروش پول مجازی چیست و چه تفاوتی با پول فیزیکی می‌کند؟ پول مسئولیت‌های حول پول مجازی و مسائل اقتصادی آن برای انسان‌ها و حکومت‌ها چیست؟	Lehtdonvirta, V. (2014). Virtuality in the Sphere of Economics. Coeckelbergh, M. (2016). Bitcoin and the Metaphysics of Money
	ارتباط فضای مجازی با پارادایم‌های اصلی اقتصادی (سرفایناجرای، سودسپانلیسم و ...)	The Responsibility of the virtual money Virtual World and Economic Paradigms	مسئولیت‌های حول پول مجازی و مسائل اقتصادی آن برای انسان‌ها و حکومت‌ها چیست؟ چه ارتباطی بزرگ می‌کند؟ فضای مجازی با پارادایم‌های اصلی اقتصادی	Coeckelbergh, M. (2016). Money Machines: Electronic Financial Technologies, Distancing, and Responsibility in Global Finance. Routledge
فلسفه تمدن، فلسفه فرهنگی و فلسفه اجتماع	مبانی فلسفی تمدن مجازی و دیجیتال	Virtual Civilization, Digital Civilization, Cyber Civilization	تمدن چیست؟ چه شاخصه‌های دارد؟ آیا می‌توان از تمدن مجازی صحبت کرد؟ ویژگی‌های تمدن مجازی چیست؟ آیا می‌توان از تمدن مجازی اسلامی سخن گفت؟	Targowski, A. (2016). Virtual Civilization in the 21st Century. Yuning, L. (2019). Data Rights Law and the New Order of Digital Civilization
	مبانی فلسفی فرهنگ دیجیتال	Digital Culture	فرهنگ چیست؟ فرهنگ دیجیتال چیست؟ فرهنگ دیجیتال اسلامی چیست؟ فرهنگ دیجیتال اسلامی چیست؟	Miller V. (2012). Understanding Digital Culture. Bollmer, G. D. (2018). Theorizing Digital Cultures. Sage Publishing Krapf, P. (2011). Noise Channels: Glitch and Error in Digital Culture. The University of Minnesota Press.

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سؤالات اصلی	اهم منابع
فلسفه تمدن، فلسفه فرهنگی و فلسفه اجتماع در فصلی مجازی	مسئله‌های فلسفی جامعه دیجیتال	Digital Memes, Internet Memes	مهم در تکامل فرهنگی و فرهنگ چیست و چه نقشی دارد؟ مهم‌های دیجیتال چیستند و چگونه در انتشار عادات‌های رفتاری و فرهنگی ایفای نقش می‌کنند؟  جامعه و اجتماعی دیجیتال چه بناها و سرشتی دارد و تفاوت آن با اجتماع عادی چیست؟	Shifman, L. (2014). Digital Memes: Memes in Digital Culture, MIT Press, Gratch, L. M. (2022). Digital Performance in Everyday Life. Chap. 7  Nassschi, A. (2019). Muster: Theorie der digitalen Gesellschaft (3. Aufl), C.H.Beck.  Elder, A. (2017). Figuring out Who Your Real Friends Are  Elder, A. M. (2018). Friendship, Robots, and Social Media False Friends and Second Selves. Routledge  Robert Grant Price (2019). Love in Black Mirror: Who Do We Really Love?  Fröding, B., & Peterson, M. (2012). Why virtual friendship is no genuine friendship. Ethics and Information Technology, 14(3), 201-207.  Sharp, R. (2012). The obstacles against reaching the highest level of Aristotelian friendship online.  Ethics and information technology, 14(3), 231-239.  Hongladarom, S. (2016). The Online Self: Extremism, Friendship and Games. Springer, Billow, W., & Felix, C. (2016). On friendship between online equals. Philosophy & Technology, 29(1), 21-34.  Lopato, M. S. (2016). Social media, love, and Sartre's look of the other: Why online communication is not fulfilling. Philosophy & Technology, 29(3), 195-210.
	مسئله فلسفی ماهیت و اصالت دوست‌های دیجیتال و انواع آن‌ها	Digital society	دوستی چیست؟ ماهیت فلسفی دوستی چیست؟ تئوری‌های فلسفی مختلف چگونه دوستی و روابط عمیق انسانی را تحلیل می‌کنند؟ دوستی در فضای مجازی از منظر تئوری‌های مختلف چگونه تحلیل می‌شود؟	

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
فلسفه تمدن، فلسفه فرهنگ و فلسفه اجتماع در فضای مجازی	فرهنگ الگوریتمی	Social media friendship, virtual friendship,	فرهنگ الگوریتمی چیست؟ مضرات و فواید آن چیست؟	Calloway, A. R. (2006). <i>Gaining: Essays on Algorithmic Culture</i> . University of Minnesota Press. Hutchinson, J. (2017). <i>Cultural Intermediaries: Audience Participation in Media Organisation</i> . Palgrave Chap 9 How Big Data and Artificial Intelligence are transforming everyday life. Lexington Books. Seyfert, R., & Roberge J. (2016). <i>Algorithmic Cultures: Essays on Meaning, Performance and New Technologies</i> . Routledge
دیگر موارد فلسفی - بنیادین مربوط به تمدن، جامعه و فرهنگ	-	-	-	Hunter, A., & Mosco, V. (2014). <i>Virtual Dystopia</i>
فلسفه رسانه‌های دیجیتال	فلسفه رسانه‌های دیجیتال	-	ماهیت رسانه‌های دیجیتال چیست؟ تفاوت رسانه‌های دیجیتال با رسانه‌های معمولی در چیست؟ نسبت رسانه (مثلا شبکه‌های اینترنتی) و محتوای تولیدشده در آن چیست؟	Romelle, A., & Terrone, E. (2018). <i>Towards a Philosophy of Digital Media</i> . Palgrave McMillan Peters, J. D. (2015). <i>The Marvellous Clouds: Toward a Philosophy of Elemental Media</i> . The University of Chicago Press.
سایر موارد	تحلیل مفهومی امنیت، جنگ و تفاد سایبری و امکانسنجی این	Cybersecurity, cyberconflict, cyberwar	این مفاهیم بدیع چگونه قابل تحلیل است؟ عناصر مفهوم و ویژگی‌های اصلی آن‌ها چیست؟ آیا این امور امکان پذیر است؟	Benjamin Janzen (2017), "Cyberwarfare" Taddeo, M. (2017). <i>Cyber conflicts and political power in information societies</i> . <i>Minds and Machines</i> , 27(2), 265-268. Christianson, B. (2015). <i>Not Just Cyberware: Philosophy &amp; Technology</i> , 28(3), 359-363. Jogue, J. (2018). <i>Deconstruction Machines Writing in the Age of Cyberwar</i> . The University of Minnesota Press.

حوزه	مسائل	کلیدواژه‌ها	سوالات اصلی	اهم منابع
سایر موارد	تحلیل مفهومی بازآرندگی سایبری و امکان‌سنجی	Cyber deterrence	این مفاهیم بدیع چگونه قابل تحلیل است؟ عناصر مفوم و ویژگی‌های اساسی آن‌ها چیست؟ آیا این امور امکان‌پذیر است؟	Taddeo, M. (2018). Deterrence and norms to foster stability in cyberspace. <i>Philosophy &amp; Technology</i> , 31 (3), 323-329.
	تحلیل مفهومی و امکان‌سنجی دیگر مفاهیم بدیع در حوزه سایبری و مجازی	cyberpower		
				-
				-







مرکز ملی فضایی مجازی  
پروژه نگاه فضایی مجازی

[csri.majazi.ir](http://csri.majazi.ir)

حوزه فضای مجازی به اندازه انقلاب اسلامی اهمیت دارد. این فضا مثل یک رودخانه پر از آب و خروشان است که می آید و دائماً هم پر آب آن افزوده و خروشان تر می شود. اگر ما بر این رودخانه تدبیر کنیم و برنامه داشته باشیم، زهکشی کنیم و هدایت کنیم این رودخانه را تا به سد بریزد، می شود فرصت. اگر رهاش کنیم و برنامه ای برای آن نداشته باشیم می شود یک تهدید.



[csri.majazi.ir](http://csri.majazi.ir)