

تحلیل امکان بازسازی تجربیات عرفانی با فناوری واقعیت مجازی در چهارچوب فلسفه نوصدرایی

سید حاتم مهدوی نور^۱

سیما رحمانی^۲

چکیده

این پژوهش با رویکردی میان‌رشته‌ای به بررسی امکان بازسازی تجربیات عرفانی در محیط واقعیت مجازی از منظر فلسفه نوصدرایی می‌پردازد. در حالی که مطالعات پیشین عمدتاً بر جنبه‌های روان‌شناختی این پدیده متمرکز بوده‌اند، نوآوری این مقاله در تبیین فلسفی مسئله با تکیه بر مفاهیم «علم حضوری» و «اتحاد عاقل و معقول» در حکمت متعالیه است. یافته‌ها نشان می‌دهد اگرچه واقعیت مجازی قادر به شبیه‌سازی مؤلفه‌های پدیداری تجارب عرفانی (مانند احساس وحدت و تعالی) است، اما از منظر معرفت‌شناختی نوصدرایی، ماهیت وجودشناختی علم حضوری چالش‌های بنیادینی را برای بازسازی کامل این تجارب ایجاد می‌کند. این مطالعه با روش تحلیلی-توصیفی و با بررسی همزمان شواهد تجربی و مبانی فلسفی، راه را برای کاربردهای درمانی این فناوری در حیطه معنویت‌درمانی هموار می‌سازد.

واژگان کلیدی

واقعیت مجازی، تجربه عرفانی، علم حضوری، فلسفه نوصدرایی، اتحاد عاقل و معقول.

۱. دانشیار، گروه معارف اسلامی، واحد یادگار امام خمینی (ره) شهرداری، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.
(نویسنده مسئول)

Email: hmahdavinoor@iau.ac.ir

۲. مربی، گروه معارف اسلامی، واحد تهران غرب، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

Email: sr136162sr@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۳/۸ پذیرش نهایی: ۱۴۰۴/۶/۳

طرح مسأله

تجربیات عرفانی یا حالات شهودی متعالی، از دیرباز نقش مهمی در سنت‌های دینی و معنوی ایفا کرده‌اند و اغلب با تحول عمیق فردی و معنایی همراه بوده‌اند. با این حال، دستیابی به چنین تجربیاتی معمولاً نیازمند ریاضت‌های معنوی طولانی‌مدت، مراقبه‌های عمیق یا به‌ندرت به‌صورت خودبه‌خودی و ناخودآگاه بوده است. در سال‌های اخیر، پرسشی نوین در مطالعات بین‌رشته‌ای مطرح شده است: آیا فناوری‌های نوظهوری مانند واقعیت مجازی می‌توانند به عنوان ابزاری برای بازسازی یا القای مصنوعی تجربیات عرفانی عمل کنند (Strutt 2020)؟ اهمیت این پرسش از آن جهت است که اگر پاسخ مثبت باشد، می‌تواند دریچه‌ای تازه به سوی درک علمی عرفان و بهره‌گیری درمانی و آموزشی از این حالات گشوده شود. پژوهش‌های مربوط به تأثیر روان‌گردان‌ها (نظیر سیلوسایبین) نشان داده‌اند که «تجربه عرفانی اوج» القاشده می‌تواند به کاهش اضطراب مرگ، افسردگی و اعتیاد کمک‌شایانی کند (Strutt 2020)؛ بنابراین بازتولید این حالات به شیوه‌ای کنترل‌شده و ایمن از طریق فناوری می‌تواند از نظر روان‌درمانی نیز ارزشمند باشد. با این وجود، تردیدهای مفهومی و اخلاقی نیز وجود دارد: آیا تجربه‌ای که توسط شبیه‌سازی رایانه‌ای ایجاد می‌شود از همان اصالت و ژرفای معنوی یک تجربه عرفانی «طبیعی» برخوردار است؟ مسئله محوری این پژوهش، بررسی امکان دستیابی به تجارب عرفانی اصیل از مسیر فناوری‌های مصنوعی است. در حالی که رویکردهای رایج در مطالعات واقعیت مجازی (مانند پروژه Isness) عمدتاً بر جنبه‌های روان‌سنجی این تجارب تأکید دارند، این مقاله با طرح پرسشی بنیادین به سراغ مبانی فلسفی می‌رود: آیا شبیه‌سازی «علم حضوری» - به عنوان هسته تجارب عرفانی در فلسفه صدرایی - از طریق دستکاری ادراک حسی ممکن است؟ برای پاسخ به این پرسش، سه فرضیه اصلی آزمون می‌شود:

۱. امکان بازسازی مؤلفه‌های پدیداری تجربه عرفانی در محیط VR
۲. انطباق این تجارب با چارچوب معرفت‌شناختی نوصدرایی
۳. کاربردهای معنوی-درمانی این فناوری با توجه به محدودیت‌های متافیزیکی

ضرورت انجام این تحقیق در آن است که شناخت مرزهای میان واقعیت مجازی و تجربه معنوی می‌تواند به ما در بهره‌برداری مسئولانه از فناوری‌های نوین در جهت رشد فردی و جمعی یاری رساند.

روش تحقیق

این پژوهش به روش کیفی و به صورت مطالعه اسنادی و تحلیلی انجام شده است. بدین منظور، ابتدا با جستجوی نظام‌مند در پایگاه‌های اطلاعات علمی و منابع دانشگاهی، مجموعه‌ای از مقالات پژوهشی و آثار نظری مرتبط با واقعیت مجازی، روان‌شناسی دین و فلسفه ذهن گردآوری گردید. سپس با رویکردی میان‌رشته‌ای، داده‌ها و یافته‌های به‌دست‌آمده مورد تحلیل محتوایی و تطبیقی قرار گرفتند. در این مطالعه از روش مرور ادبیات (Literature Review) جهت شناسایی پیشینه تحقیقات استفاده شد و نتایج تحقیقات تجربی و نظری موجود پیرامون القای حالات عرفانی با ابزارهای فناوری استخراج گردید. اعتبار منابع تضمین شده و عمدتاً شامل مقالات ژورنالی معتبر و گزارش‌های علمی بوده است. در مرحله تحلیل، تلاش شد با تلفیق دیدگاه‌های علمی (تجربی) و فلسفی (استدلالی)، امکان‌سنجی بازسازی تجربه‌های عرفانی در محیط واقعیت مجازی به صورت همه‌جانبه ارزیابی شود. به طور کلی، این پژوهش یک مطالعه توصیفی-تحلیلی مبتنی بر داده‌های کتابخانه‌ای است که نتایج آن به شکل استدلالی و با استناد به شواهد تجربی ارائه می‌گردد.

پیشینه تحقیق

ایده استفاده از فناوری برای القای حالت‌های تغییر یافته آگاهی (از جمله تجارب عرفانی) پیشینه‌ای چنددهه‌ساله دارد. در دهه ۱۹۹۰ میلادی، مایکل هایم (Michael Heim) در کتاب *مابعدالطبیعه واقعیت مجازی* پیش‌بینی کرد که واقعیت مجازی می‌تواند فراتر از تفریح صرف بوده و واجد ابعاد عمیق فلسفی و حتی دینی باشد. او استدلال کرد که مواجهه انسان با یک «واقعیت» مجازی می‌تواند چنان ژرف باشد که با لایه‌های زیرین فکر و حیات انسان درگیر شود و به چیزی «متافیزیکی» شباهت یابد (Heim 1993, xvii).

هم‌زمان، تحقیقات عصب‌روان‌شناختی مانند آزمایش‌های مایکل پرسینگر (Michael Persinger) با «کلاه خدا»^۱ نشان داد که تحریک مغناطیسی موقت لوب‌های گیجگاهی مغز می‌تواند در برخی افراد احساس حضور یک موجود متعالی و حالات شبه‌عرفانی ایجاد کند (Persinger, et al. 2010). اینگونه یافته‌ها نظریه پردازان را به این پرسش رهنمون ساخت که اگر مغز انسان مستعد چنین تجربیاتی است، آیا ابزارهای دیجیتال نوین قادر به راه‌اندازی سازوکار مشابهی در ذهن هستند؟

از اواخر دهه ۲۰۰۰ به بعد، با تکامل فناوری واقعیت مجازی، پژوهش‌های بیشتری به پیوند میان VR و معنویت پرداخته‌اند. هورن‌بک و برت (Hornbeck & Barrett) در مقاله‌ای (۲۰۰۸) از منظر علم شناخت دین (CSR) مطرح کردند که ذهن انسان در برابر پدیده‌های واقعیت مجازی واکنشی نشان می‌دهد که شباهت زیادی به واکنش نسبت به مفاهیم ماوراءطبیعی دارد (Hornbeck and Barrett 2008) به بیان دیگر، ورودی‌های حسی غیرمعمول در VR - که اغلب انتظارات شهودی ما از جهان واقعی را نقض می‌کنند - می‌توانند سازوکارهای شناختی مرتبط با تجربه امر قدسی را فعال نمایند. این دیدگاه نظری حاکی از آن است که واقعیت مجازی ظرفیت برانگیختن حس شگفتی و رازواری مشابه با مواجهه‌های معنوی را دارد.

در سال‌های اخیر چندین مطالعه تجربی به طور مستقیم امکان ایجاد تجارب عرفانی از طریق VR را آزموده‌اند. به عنوان نمونه، دیوید گلاواکی (David Glowacki) در پژوهشی با عنوان «دیدن و احساس کردن در واقعیت مجازی: ادراک بدنی در شکاف‌های بین واقعیت‌های لایه‌ای» به بررسی اثر واقعیت مجازی روی احساس پرداختند (Thomas and Glowacki 2018). همچنین گلاواکی و همکاران در پژوهشی یک محیط واقعیت مجازی گروهی به نام Isness طراحی کردند که هدف آن القای «تجربه‌های نوع عرفانی» در

۱. God Helmet (این دستگاه یک وسیله تجربی است که توسط مایکل پرسینگر طراحی شد. هدف آن بررسی تأثیر میدان‌های مغناطیسی ضعیف بر مغز و القای تجربیات عرفانی، تغییرات آگاهی و احساس حضور یک موجود ماورایی است. در آزمایش‌ها، برخی از افراد گزارش کردند که احساس حضور یک نیروی غیبی یا تجربه‌های شبیه به تجارب معنوی داشته‌اند. با این حال، اعتبار این نتایج همچنان مورد بحث است و برخی از دانشمندان تأثیر آن را به تلقین نسبت می‌دهند.)

شرکت کنندگان بود (Glowacki, et al. 2020) آنها با الگوبرداری از تحقیقات بالینی روان گردان‌ها، شاخص‌های روان‌سنجی تجربه عرفانی را در کاربران Isness اندازه‌گیری کردند و گزارش نمودند که شرکت کنندگان در این محیط مجازی، تجربه‌هایی قابل مقایسه با گزارش شده‌ترین حالات عرفانی القاشده توسط دوزهای بالای سیلوسایبین (قارچ‌های توهم‌زا) و LSD داشتند. این نتیجه مهم نشان می‌دهد که واقعیت مجازی توانسته است در شرایط کنترل‌شده آزمایشگاهی، کیفیتی شبیه به قوی‌ترین تجارب عرفانی زیسته را پدید آورد. افزون بر این، گلاواکی و همکاران، واقعیت مجازی و مواد توهم‌زا را در یک طیف دسته‌بندی کردند و اصطلاح «فناوری‌های روان گردان» را برای هر دوی آنها به کار بردند که بیانگر دیدگاهی است مبنی بر اینکه ابزارهای فناورانه نیز می‌توانند نقشی مشابه مواد در تغییر بنیادین هوشیاری ایفا کنند.

همچنین، تحقیقات دیگری نیز ابعاد مرتبط را کاویده‌اند. برای مثال، شارلوت مارشال (Charlotte Martial) و همکاران (۲۰۲۳) با بهره‌گیری از VR موفق به شبیه‌سازی تجربه خروج از بدن^۱ در محیط آزمایشگاه شدند و همزمان فعالیت الکتریکی مغز را پایش کردند (Munoz 2023) نتایج نشان داد که هنگامی که شرکت کنندگان احساس کردند از بدن خود جدا شده و از بالا نظاره‌گر پیکر خویش هستند، الگوی امواج مغزی آنها تغییراتی نظیر افزایش توان موج دلتا و کاهش آلفا نشان داد. چنین الگویی پیش‌تر در حالات تغییر یافته هوشیاری گزارش شده بود. این مطالعه شواهد عصب‌شناختی ارزشمندی را فراهم کرد دال بر اینکه حتی تجاربی به ظاهر رازآمیز مانند تجربه خروج از بدن را می‌توان با فناوری بازآفرینی و به صورت کمی مطالعه کرد.

به طور کلی، مرور کارهای انجام‌شده در این حوزه نشان می‌دهد که از یک سو تمایل نظری قابل توجهی برای بهره‌گیری از واقعیت مجازی به عنوان ابزاری جهت دستیابی به حالات معنوی پدید آمده است (Strutt 2020)؛ از سوی دیگر، نخستین نتایج تجربی در این حوزه نوپا نیز امیدوارکننده بوده‌اند. با این حال، خلأ پژوهشی آشکاری در تحلیل فلسفی این پدیده با مبانی حکمت متعالیه وجود دارد که این نوشتار به آن می‌پردازد.

امکان علمی و عقلی بازسازی تجربیات عرفانی با فناوری واقعیت مجازی

آیا از نظر علمی و عقلی امکان بازسازی تجربیات عرفانی با فناوری واقعیت مجازی میسر است. در این بخش بر اساس آزمایش‌های تجربی که گزارش آن در مجلات معتبر چاپ شده است و نیز تحلیل عقلی و در چهارچوب معرفت‌شناسی عامان مسلمان که علم را به حضوری و حصولی تقسیم می‌کنند به بررسی امکان علمی و عقلی بازسازی تجارب عرفانی با فناوری واقعیت مجازی پرداخته می‌شود.

امکان علمی (تجربی)

شواهد علمی موجود نشان می‌دهد در شرایط مناسب، می‌توان برخی از مؤلفه‌های اساسی تجربیات عرفانی را به صورت مصنوعی در محیط واقعیت مجازی ایجاد کرد. مهم‌ترین پشتوانه این ادعا، مطالعات عملی اخیر است که در آنها شرکت‌کنندگان حین استفاده از سامانه‌های واقعیت مجازی، گزارش‌هایی همخوان با حالت‌های عرفانی کلاسیک ارائه داده‌اند. برای مثال، در تجربه گروهی *Isness* کاربران به شکل ابرهای انرژی تجسم می‌یابند و مرزهای بدنی‌شان با یکدیگر ادغام می‌شود؛ نتیجه این طراحی، القای احساس «یگانگی عمیق با دیگران» و کاهش تمایز خود بوده است (Glowacki, et al. 2020) که این دقیقاً از ویژگی‌های گزارش‌شده تجارب عرفانی نظیر تجربه‌های وحدت وجودی است. ارزیابی‌های کمی نیز این مشاهدات را تأیید کرده‌اند؛ همان‌طور که اشاره شد، بر اساس چهار مقیاس استاندارد (پرسشنامه تجربه عرفانی عرفی MEQ30 - ، مقیاس فروپاشی خود یا *Ego Dissolution*، و غیره)، نمرات تجربه واقعیت مجازی *Isness* از نظر شدت احساس وحدت و تعالی، تفاوت معناداری با نمرات حاصل از مصرف داروهای توهم‌زا نداشته است. به بیان دیگر، به لحاظ آماری تجربه واقعیت مجازی مذکور همسنگ یک تجربه عرفانی ناشی از روان‌گردان‌ها ارزیابی شده است. افزون بر این، در مطالعه‌ای دیگر یک برنامه واقعیت مجازی موسوم به *Psyrrreal* که برای تقلید پدیده‌های ادراکی روان‌گردان‌ها طراحی شده بود، طی دو جلسه توانست موجب کاهش معنادار علائم افسردگی در شرکت‌کنندگان شود و برخی از آنان در مصاحبه‌ها از «بینش جدید» و تغییر در نگرش به خود سخن گفتند (Kaup, et al. 2023). این نتایج نشان می‌دهد تجربه‌های

القاشده توسط واقعیت مجازی نه تنها از حیث کیفی به تجارب عرفانی شباهت دارند، بلکه می توانند پیامدهای روان شناختی ماندگاری نیز بر جای بگذارند.

از منظر علوم اعصاب و شناختی نیز امکان پذیری چنین القایی تأیید می شود. مغز انسان واقعیت را بر اساس داده های حسی و تفسیر درونی می سازد؛ اگر ورودی های حسی به طریقی خارق العاده دست کاری شوند، مغز می تواند حالاتی کاملاً متفاوت از هشیاری معمول را تولید کند.

واقعیت مجازی دقیقاً با ایجاد محیط هایی که قوانین متعارف فیزیکی و مرزهای معمول خود و جهان را درهم می شکنند، شرایطی مشابه با شرایط تجربه های عرفانی فراهم می آورد. برای نمونه، تجربه «دیدن بدن خود از بیرون» که در بسیاری تجارب عرفانی (مانند تجربه های نزدیک مرگ) گزارش می شود (Munoz 2023) در محیط واقعیت مجازی قابل شبیه سازی است و پژوهش ها نشان داده اند که کاربران تحت پروتکل های خاص واقعیت مجازی واقعاً دچار توهم خروج از بدن شده و همان احساس شگفتی و تغییر ادراک را تجربه می کنند. مشاهده تغییرات الکتریکی مغز در این حالت نیز گواهی بر واقعیت پدیده از منظر فیزیولوژیک است (Munoz 2023). همچنین، پیشینه تاریخی چون آزمایش های «کلاه خدا» نشان می دهد تحریک مصنوعی مغز می تواند تجاربی شبیه مکاشفه عرفانی ایجاد کند (Stockdale 2013)؛ بنابراین به لحاظ علمی، هیچ مانع نظری بنیادینی برای القای تجربیات عرفانی از طریق دستکاری حواس و ادراک وجود ندارد.

امکان عقلی (فلسفی)

از منظر عقلی و فلسفی، امکان بازسازی یک تجربه عرفانی وابسته به تعریف ما از ماهیت آن تجربه است. اگر تجربه عرفانی را صرفاً یک حالت ذهنی - با ویژگی هایی همچون احساس وحدت، بی زمانی و وصف ناپذیری - بدانیم، در آن صورت هر روشی که بتواند چنین حالت ذهنی را پدید آورد عملاً تجربه عرفانی متناظر را «بازسازی» کرده است. بدین معنا، وقتی شرکت کننده ای در محیط مجازی احساس می کند که خودانگاره اش محو شده و با کلیت هستی یکی شده است، می توان گفت نوعی تجربه عرفانی (از حیث پدیدارشناختی) برای او رخ داده است، هر چند عامل ایجادکننده آن به جای مراقبه یا شرایط

طبیعی، فناوری بوده باشد. بسیاری از پژوهشگران این دیدگاه را پذیرفته‌اند؛ چنان‌که گلاواکی و همکاران استدلال کرده‌اند، واقعیت مجازی و مواد روان‌گردان هر دو ابزارهایی در یک طیف‌اند که امکان دست‌کاری تجربه آگاهی و دستیابی به حالات عرفانی را فراهم می‌کنند (Glowacki, et al. 2020). در مقابل، برخی فیلسوفان دین استدلال می‌کنند که تجربه عرفانی حقیقی مستلزم ارتباط با یک حقیقت متعالی یا امر قدسی مستقل از ذهن انسان است و صرف شبیه‌سازی ادراک درون‌ذهنی - هرچند شبیه به تجربه عرفانی - فاقد آن ارتباط وجودی است. به بیان دیگر، آیا دیدن نور و احساس حضور خداوند در یک برنامه واقعیت مجازی حقیقتاً همان «تجربه وحدت با خداوند» در سنت عرفانی است یا صرفاً یک توهم واقع‌نما است؟ این پرسش‌ها به بعد معرفت‌شناختی و الهیاتی موضوع اشاره دارد. با وجود این، حتی اگر از منظر متافیزیکی میان تجربه عرفانی اصیل و مصنوع تمایز قائل شویم، از منظر کارکردگرایانه نمی‌توان انکار کرد که تجربه‌های القاشده اگر همان اثر تحول‌بخش و معنابخش را بر فرد بگذارند، عملاً کارکرد تجربه عرفانی را ایفا کرده‌اند. برای مثال، شخصی که پس از یک تجربه عمیق واقعیت مجازی احساس آرامش وجودی و معنمندی بیشتری در زندگی می‌کند، تفاوتی عملی با کسی که همین احساس را از راه یک مراقبه سنتی به دست آورده است ندارد. بدین ترتیب، امکان عقلی بازسازی تجربه عرفانی را می‌توان تا حد زیادی موجه دانست، هرچند پذیرش نهایی آن در گرو جهان‌بینی فرد درباره منشأ آگاهی و امر قدسی خواهد بود.

مبانی و لوازم فنی، فلسفی و روان‌شناختی

در ادامه در سه بخش فنی، فلسفی و روان‌شناسی وصول به تجربه عرفانی از طریق واقعیت مجازی بررسی می‌شود.

مبانی و لوازم فنی

برای دستیابی به تجربه‌ای عرفانی در یک محیط واقعیت مجازی، صرف وجود همدست واقعیت مجازی کافی نیست بلکه طراحی دقیق تجربیات چندحسی و تعاملی ضرورت دارد. یکی از مبانی فنی مهم، ایجاد حس حضور (Presence) بسیار قوی در کاربر است؛ به طوری

که فرد کاملاً در دنیای مجازی غرق شده و مرز بین واقعیت فیزیکی و مجازی را موقتاً فراموش کند. این امر نیازمند گرافیک واقع گرایانه (یا به همان اندازه، گرافیک انتزاعی تأثیر گذار)، صدای فراگیر، و گاه بازخوردهای لمسی یا حرکتی هماهنگ است. برای نمونه، در تجربه *Isness* از تصاویر و جلوه‌های بصری انتزاعی (ابری شکل) استفاده شد تا کاربران خود را به صورت «جوهره‌های نوری» ببینند و از قالب انسانی معمول فراتر روند (Kiros 2022). چنین تمهیداتی در سطح فنی باعث گسستن مدل ذهنی کاربر از بدن فیزیکی و هویت فردی‌اش می‌شود. همچنین همگام‌سازی تجارب بین چند کاربر در واقعیت مجازی‌های چندنفره می‌تواند حس ارتباط جمعی فراشخصی را تقویت کند؛ همان‌طور که تجمع آواتارهای ابری در یک نقطه و ادغام آنها در هم به کاربران احساس «وحدت وجود جمعی» داده است (Kiros 2022).

از دیگر لوازم فنی مهم، کنترل ورودی‌های حسی به منظور ایجاد شرایط خاص ذهنی است؛ مثلاً کاستن یا افزودن ناگهانی محرک‌های بصری-شنیداری برای القای حس بی‌زمانی یا شگفتی. برخی سیستم‌ها ممکن است از داده‌های زیستی کاربر (نظیر ضربان قلب یا ریتم تنفس) نیز درون تجربه استفاده کنند تا هماهنگی درونی- بیرونی بیشتری ایجاد شود. به طور کلی، طراحی تجربه عرفانی در واقعیت مجازی نیازمند به کارگیری اصولی از هنر، مهندسی و علوم رایانه است تا صحنه‌آرایی‌ای خلق شود که کاربر را به آستانه یک «اوج تجربه» برساند.

مبانی فلسفی

فهم عمیق ماهیت تجربه عرفانی برای بازسازی موفق آن ضروری است. مبانی فلسفی در این زمینه شامل شناخت ویژگی‌های پدیدارشناختی عرفان (مانند وحدت، بی‌زمانی، وصف ناپذیری، یقین درونی) و نیز مباحث اصالت تجربه است. طراحان این تجارب می‌بایست به پرسش‌هایی چون «چه چیزی باعث می‌شود یک تجربه به لحاظ معنوی ژرف باشد؟» یا «کدام عناصر ادراک باید دگرگون شوند تا حس قدسی پدید آید؟» پاسخ دهند.

برای مثال، یکی از مفاهیم محوری در عرفان، وحدت یا عدم دویت^۱ است؛ بسیاری از سنت‌ها هدف عرفان را رسیدن به حالتی می‌دانند که در آن مرز میان خود و جهان یا خالق و مخلوق از بین می‌رود. در طراحی واقعیت مجازی نیز ایجاد چنین حالتی هدف‌گذاری می‌شود، نظیر تجربه یکی شدن با دیگران در *Isness*. از سوی دیگر، فلسفه ذهن و معرفت‌شناسی عرفانی به ما می‌آموزد که تجربه عرفانی علاوه بر مؤلفه‌های ادراکی، با تفسیر معنایی و زمینه ذهنی فرد نیز گره خورده است. بنابراین، مبنای فلسفی طراحی چنین تجربه‌هایی مستلزم فراهم کردن چارچوب معنایی یا فضای تفسیر برای کاربر است. پژوهشگران تأکید کرده‌اند که قرار دادن واقعیت مجازی عرفانی در یک بستر پشتیبان (مثلاً راهنمایی کاربر پیش و پس از تجربه، یا الهام‌گیری از نمادهای اصیل معنوی) به شرکت‌کنندگان کمک می‌کند معنا و بینش عمیق‌تری از آن کسب کنند (Glowacki, et al. 2020).

این نکته بیانگر آن است که فناوری به تنهایی ایجادکننده معنای عرفانی نیست، بلکه تلفیق فناوری با عناصر فرهنگی-معنوی می‌تواند به تجربه‌ای پربار بینجامد. از منظر اخلاق فلسفی نیز، لازم است به مسائلی چون حریم حسی و روانی افراد در این تجارب، رضایت آگاهانه کاربران از مواجهه با حالات تغییر یافته عمیق، و جلوگیری از سوءاستفاده تجاری یا فرقه‌ای از این فناوری توجه شود. به عنوان مثال، اگر واقعیت مجازی بتواند احساسی شبیه وحی یا دیدار الهی ایجاد کند، چه تأثیری بر باورها و تصمیمات افراد خواهد گذاشت و آیا باید مقرراتی برای آن وضع شود؟ این‌ها سوالاتی فلسفی‌اند که همراه با پیشرفت فناوری مطرح خواهند شد.

پرسشی که پاسخ به آن بسیار حائز اهمیت است آن است که در چهارچوب فلسفه صدرایی و نوصدرایی چنین امری ممکن است؟ در ادامه بر اساس سنت فلسفی علامه طباطبایی که فیلسوفی نوصدرایی است این پرسش پاسخ داده می‌شود.

علامه طباطبایی چون پیشینیان خود در حصری عقلی، علم به معنای مطلق ادراک را به حصولی و حضوری تقسیم می‌کند. علم حصولی، حضور ماهیت معلوم پیش عالم است.

(طباطبایی ۲۵۳۶، ۳۶-۳۷) علم حضوری یعنی علمی که معلوم آن با واقعیت خارجی خود- نه به صورت - پیش عالم حاضر است یعنی عالم با واقعیت خود واقعیت معلوم را یافته است (طباطبایی بی تا ب، ۲۳۷). بر این تعریف از علم حصولی این ایراد وارد است که بعضی از علوم حصولی انسان را در بر نمی گیرد. علم ما به خداوند، از نوع حصولی نیز هست؛ در حالی که خداوند ماهیت ندارد. (مصباح یزدی ۱۳۶۳، ج ۲، ۱۹۴) بنابراین بعضی علم حصولی و حضوری را تعریف می کنند به این که: علم حصولی یعنی علمی که واقعیت معلوم پیش عالم حاضر نیست و فقط مفهوم و تصویری از معلوم پیش عالم حاضر است در حالی که در علم حضوری، علم و معلوم یکی است؛ یعنی وجود علم عین وجود معلوم است و انکشاف معلوم پیش عالم به واسطه حضور خود معلوم نزد عالم است. از این جهت آن را علم حضوری می نامند. (مطهری ۱۳۷۹، ۱۰۳) همان طور که تعاریف نشان می دهد، در علم حضوری، علم بدون واسطه به ذات معلوم تعلق می گیرد و وجود واقعی و عینی معلوم برای عالم و شخص درک کننده، منکشف می شود. (مصباح یزدی ۱۳۸۳، ج ۱، ۱۵۳-۱۵۴)

یکی از قواعد حکمت متعالیه، اتحاد عقل و عاقل و معقول است که ملاصدرا و دیگران با ادله مختلف به اثبات آن پرداخته اند. (شیرازی ۱۳۵۴، ۷۷-۷۸) (شیرازی ۱۳۶۳، مشعر هفتم از منهج اول) (شیرازی ۱۳۶۰، ۲۴۲-۲۴۴) ملاصدرا اتحاد را به مطلق علم و ادراک، اعم از حضوری و حصولی و اعم از تعقل، تخیل و احساس توسعه داده در همه موارد قائل به اتحاد شده است. (مصباح یزدی ۱۳۸۳، ج ۲، ۲۳۱)

علامه طباطبایی علاوه بر اعتقاد به اتحاد عقل و عاقل و معقول قائل به اتحاد تمامی مراتب علم با معلوم است و در دو کتاب فلسفی خود *بدایه الحکمه* و *نهایه الحکمه* با عنوان اتحاد علم و عالم و معلوم از آن یاد کرده است و به اتحاد عالم و معلوم هم در علم حضوری و هم در علم حصولی قائلند. می گوید:

معنای حاصل بودن علم برای ما چیزی جز حصول معلوم برای ما نیست. زیرا علم همان معلوم بالذات است. چون مقصود ما از علم چیزی جز حصول معلوم برای ما نیست و حصول و حضور یک شی، همان وجودش است و وجود یک شی نیز خود آن شی است.

از طرفی حصول معلوم برای عالم معنایی جز اتحاد عالم با آن را ندارد، خواه معلوم حضوری باشد و یا حصولی. (طباطبایی بی تا الف، ۱۴۷-۱۴۸)

علامه طباطبایی اتحاد معلوم با عالم را از نوع اتحاد ناعت با منعوت می‌داند:

حصول معلوم بالذات برای عالم و حصول صورت منطبع در ماده و نیز حصول اعراض برای موضوعاتشان و به طور کلی حصول هر وجود ناعتی برای منعوتش از یک باب است و این سنخ از وجود مقتضی اتحاد ناعت و منعوت در وجود است. به گونه‌ای که منعوت که وجود ناعت متعلق به آن است از مراتب وجود ناعت بیرون نیست، خواه ناعت و منعوت یک شیء واحد در یک مرتبه واحد باشند، مانند علم انسان به خودش و معقول بودن عقل برای خودش، یا آن که منعوت در مرتبه‌ای از مراتب وجود ناعت باشد. مانند علم معلول به ذات علتش یا به عوارض علتش و یا مانند علم علت به ذات معلول یا عوارض معلول. با توجه به این که همه علوم حصولی به علم حضوری باز می‌گردند و علم حضوری نیز یا علم شی به خودش است و یا علم علت به معلول و یا علم معلول به علت پس علوم از اقسام سه‌گانه یاد شده بیرون نخواهد بود. (طباطبایی بی تا ج، ۳۱۹)

رابطه عالم و معلوم، رابطه ناعت و منعوت است و وجود معلوم با وجود عالم که نفس است متحد می‌شود. نفس با هر عالم شدنی چیزی می‌شود. نفس به هر چیز که عالم می‌شود آن چیز می‌شود؛ یعنی وجود آن چیز می‌شود. عالم شدن نفس نظیر رجل شدن یک کودک است نه سیر شدن انسان. اولی صیوروت است ولی دومی صیوروت نیست. (مطهری، ۱۳۶۹، ج ۲، ص ۱۸-۱۷)

در واقع رابطه بین عالم و معلوم از رابطه بین علت و معلول قوی‌تر است. در علت و معلول دو موجود است، یکی مستقل (حداقل در مورد خداوند) و دیگری رابط. وجود معلول عین ربط به علت است (طباطبایی بی تا ب، مرحله هشتم) و وجودی جدا و مستقل از او ندارد در حالی که در علم، دو موجود نیست، بلکه یک موجود است که از این موجود مفاهیم مختلف انتزاع می‌شود. شاید بتوان علم انسان را از لحاظ عینیت بین علم و عالم و معلوم با علم خداوند به موجودات در مرتبه ذات حق مقایسه کرد. یک وجود است که همان ذات اقدس اله است، لیکن در مرتبه ذات هم به خود علم دارد و هم به اشیاء.

در اصل وجود علم حضوری تقریباً بین فلاسفه مسلمان اتفاق است و غالباً آن را می‌پذیرند؛ لیکن در این که علم حضوری به چه چیزی تعلق می‌گیرد، بین فلاسفه اختلاف است. صدرالمآلهین گوید: علم حضوری بر دو نوع است: یکی علم عالم به ذات خود، مانند علم مجردات به ذات خود و علم نفوس انسانی به خود. و دیگر علم علت به معلولات خود که نفس حضور معلولات نزد علت است، زیرا علت در مرتبت علیت، واجد جمیع کمالات و مراتب و وجودات معلولات است. (شیرازی ۱۹۸۱م، ج ۱، ۳۰، ۱۰۲، ۲۷۳) به غیر از آن دو، علم معلول به علت مفیضه، علم دو معلول هم‌رتبه مجرد نسبت به یکدیگر و علم فانی نسبت به مفنی فیه نیز از انواع معرفت حضوری شمرده شده است. (ابراهیمی دینانی ۱۳۶۲، ۶۳) (مصباح یزدی ۱۳۸۳، ج ۲، ۲۲۰-۲۲۱). اقسام علم حضوری از نظر علامه طباطبایی عبارتند از:

۱. علم نفس به ذات خود و به تمامی شئون خود، علم حضوری نفس به ذات خویش را حکمای دیگر نیز قبول داشته و برای اثبات آن کوشیده‌اند. اتحاد عالم و معلوم در اینجا روشن است، چون معلوم عین عالم است و کثرتی نیست که اتحادی صورت گیرد؛
۲. علم علت به معلول خود و علم معلول به علت خود؛
۳. علم معلول یک علت به معالیل دیگر آن علت. (طباطبایی بی تا ب، مرحله یازدهم،

فصل دوم)

علامه طباطبایی علم معلول یک علت را به معالیل دیگر آن علت از نوع حضوری می‌داند (طباطبایی بی تا ب، مرحله یازدهم، فصل یازدهم).

در علم حضوری انسان به نفس، عالم و معلوم یکی هستند و تغایر آن‌ها اعتباری است، پس قاعده اتحاد، علم، عالم و معلوم، نقض نمی‌شود. در مورد علم حضوری علت و معلول به یکدیگر و نیز علم دو معلول، علت واحد به هم، قاعده مذکور به چه صورت در می‌آید؟ علامه در مورد علم علت به معلول می‌گوید: موجود معلول دو اعتبار دارد:

الف) اعتبار وجود معلول به صورت فی نفسه و با نظر به خودش، یعنی ارتباط آن بدون در نظر گرفتن ارتباطش با علت معلول. در این ارتباط یک شیء ممکن و دارای ماهیت است و وجود فی نفسه‌ای دارد که از ماهیت آن معلول، عدم را نفی می‌کند.

ب) اعتبار دیگر آن است که وجود معلول را در مقایسه با وجود علتش لحاظ کنیم. در این حالت وجود معلول نسبت به علتش یک وجود رابط است و هیچ نفسیتی ندارد. معلول بدین لحاظ چیزی نیست جز اتکا و وابستگی به وجود علت، نه می‌تواند موضوع قرار گیرد تا چیزی بر آن حمل شود و نه صلاحیت دارد محمول واقع شود تا بر چیزی حمل شود. (طباطبایی بی تا ب، مرحله یازدهم، فصل دوم)

آنگاه که علت، علم حضوری به معلول خود دارد، نسبت میان عالم و معلوم، نسبت موجود مستقل نفسی به موجود رابط است و موجود رابط، موجودیت برای یک شیء را نمی‌پذیرد؛ زیرا یک شیء تنها در صورتی می‌تواند وجود لئفسه لغیره داشته باشد که از وجود فی نفسه برخوردار باشد، در حالی که موجود رابط موجودی فی غیره است. از طرفی، معلوم بودن یک شیء مشروط به آن است که وجود آن شیء برای عالم بوده باشد. وجود معلول هم وجودی رابط و متکی به وجود علت است. بدین معنا که وجودش بیرون از وجود علت و پوشیده از آن نیست، لذا موجود بودن معلول برای علت، عین معلوم بودن معلول برای علت است. زیرا معلول مرتبه‌ای از وجود علت و شأنی از شؤن آن است، بنابراین باید برای علت حضور داشته باشد. به عبارت دیگر علت در آن مرتبه که مقوم وجود معلول است برای خودش در مرتبه وجود مستقل و نفسی‌اش حضور دارد؛ لذا معلوم علت همان علت است، لیکن در مرتبه‌ای که مقوم وجود معلول است. در این علم، علت بر معلول حمل می‌شود آن هم از نوع حمل حقیقه و رقیقه.

علم حضوری علت به معلول: علت در آن مرتبه که مقوم وجود معلول است برای خودش در مرتبه وجود مستقل و نفسی‌اش حضور دارد، لذا معلوم علت همان علت است، لیکن در مرتبه‌ای که مقوم وجود معلول است. در این علم، علت بر معلول حمل می‌شود آن هم از نوع حمل حقیقه و رقیقه.

در واقع در این علم، علت به خودش علم دارد و چون وجود علت در بردارنده وجود معلول است پس علم به علت علم به معلول نیز هست. البته این که می‌گوییم وجود علت در بردارنده وجود معلول است نه به این صورت که وجود معلول چیزی از وجود علت باشد و

علت مرکب باشد بلکه مقصود آن است که معلول شأنی از شئون علت است. علامه می‌گوید نظر این کلام در علم به رابط هم جریان دارد، یعنی هر معلوم رابطی با علم به مستقلی که آن رابط به آن قوام دارد معلوم است (همان).

در مورد علم حضوری معلول به علت می‌گوید:

چون باید وجود معلوم برای عالم باشد و از طرفی امکان ندارد چیزی برای وجود رابط که یک وجود فی‌غیره است موجود گردد، از این رو وجود علت برای معلول تنها بدین صورت می‌تواند باشد که علت برای مرتبه‌ای از خود که مقوم معلول است، حضور دارد و وجودش برای آن است، بنابراین، علت در حالی که دربردارنده معلول است خودش برای خودش موجود است و خودش به خودش علم دارد، و این علم علت به خودش از آن جهت که معلول بیرون از علت نیست و وجود علت احاطه بر معلول دارد به معلول نسبت داده می‌شود. (همان)

علم حضوری معلول به علت: علم معلول به علت در واقع عبارت است از علم علت در حالی که در مرتبه معلول لحاظ شده به خود علت در حالی که مرتبه استقلالی و کامل آن اعتبار شده است. حمل بین آنها، حمل معلول است که به علتش قوام دارد و از نوع حمل رقیقه و حقیقه است.

علمی که معلول به علت دارد یا علت به معلول دارد، حاصل علم علت به نفس خود در مرتبه معلول است. علت در مرتبه معلول وجود دارد و معلول نیز در مرتبه علت وجود دارد. علت ذات خود را تعقل می‌کند و معلول خارج از آن نیست، پس معلول برای علت حضور دارد. البته نه به معنی این که معلول جزئی از علت است یا علت مرکب است. حمل بین آنها، حمل معلول است که به علتش قوام دارد و از نوع حمل حقیقه و رقیقه است (طباطبایی بی تا ب، ۲۴۲).

با توضیح مذکور در تجربه عرفانی فرد نفس خود را در مراتب مختلف مشاهده می‌کند. زیرا علت در مرتبه معلول حضور دارد و این امر منحصر به علت نهایی (خداوند) نیست. تمام مراتب علت در مرتبه معلول حضور دارند. علم حضوری نیز علم به وجود

معلوم است که با نفس عالم متحد است. پس در تمام علوم انسان تجلی نفس خود را مشاهده می‌کند و امور بیرونی از نوع معدّات برای آن تجلی هستند. یکی از معدّاتی که می‌تواند نفس انسان را برانگیزاند واقعیت مجازی است. پس تجربه‌ای که حاصل واقعیت مجازی است می‌تواند حقیقی باشد. البته با توجه به تسویل نفس و توانایی تصویرسازی آن نمی‌توان به همه تجارب حاصل از واقعیت مجازی اعتماد کرد.

بر اساس حکمت متعالیه، علم حضوری مبتنی بر اتحاد وجودی عالم و معلوم است. این ویژگی منحصر به فرد، چالشی اساسی برای شبیه‌سازی در محیط VR ایجاد می‌کند، چرا که در تجربه مجازی:

✓ رابطه وجودی بین کاربر (عالم) و محتوای مجازی (معلوم) از نوع اتحاد وجودی نیست.

✓ ماهیت مصنوعی محرک‌ها فاقد جنبه قدسی ذاتی در تجارب عرفانی اصیل است

با این حال، از منظر کارکردگرایانه، اگر تجربه VR بتواند اثرات تحول‌آفرین مشابهی ایجاد کند، می‌تواند به عنوان ابزار کمکی در سیر معنوی مورد توجه قرار گیرد.

مبانی روان‌شناختی

تجربه عرفانی در نهایت یک رویداد ذهنی-شناختی است و بنابراین مبانی روان‌شناختی آن حائز اهمیت است. تحقیقات روان‌شناسی حاکی از آن است که حالات عرفانی با تغییراتی در الگوهای توجه، هیجان و حس خود همراه‌اند. برای مثال، در چنین تجاربی معمولاً خودآگاهی انعکاسی کاهش می‌یابد (فرد موقتاً از فکر کردن به خود به عنوان یک موجود جدا دست می‌کشد) و احساس «والایش هیجانی» یا شگفتی عظیم رخ می‌دهد. خوشبختانه، مطالعات نشان داده‌اند که حس شگفتی عمیق را می‌توان با محرک‌های مناسب در واقعیت مجازی برانگیخت؛ صحنه‌های گسترده کیهانی، مناظر طبیعی باشکوه یا معماری مقدس مجازی می‌توانند در کاربران احساس حیرت و کوچک شدن خود در برابر عظمت را ایجاد کنند که زمینه‌ساز حالت معنوی است (Kiros 2022).

علاوه بر این، مؤلفه ترس آمیخته با احترام که در تجارب عرفانی توصیف شده،

می‌تواند با طراحی هوشمندانه‌ای که احساس ورود به یک فضای ناشناخته و متعال را القا می‌کند در واقعیت مجازی پدیدار شود. از منظر روان‌شناختی، بسیار مهم است که کاربر در حین تجربه واقعیت مجازی احساس امنیت و پذیرش داشته باشد؛ بنابراین ایجاد یک «حالت» مناسب (نظیر موسیقی آرام‌بخش، راهنمای صوتی اطمینان‌بخش و امکان توقف در صورت اضطراب) جزو لوازم است. تجربه نشان داده است افرادی که در محیط‌های واقعیت مجازی عرفانی شرکت کرده‌اند عمدتاً پس از اتمام برنامه، احساسی از آرامش، شادی و کاهش اضطراب در خود گزارش کرده‌اند که بسیار مهم است (D. Glowacki 2022). این یافته‌ها موازی با نتایج گزارش شده درباره تأثیر تجارب عرفانی طبیعی بر بهزیستی روانی است. به عنوان نمونه، یکی از شرکت‌کنندگان در تجربه Isness بیان کرده بود «احساس شادی عمیقی دارم. چیزی در این تجربه هست که فوق‌العاده نشاط‌آور است» (D. Glowacki 2022) که بازتابی از همان سرخوشی معنوی موقتی پس از یک اوج تجربه است. از سوی دیگر، روان‌شناسان به پدیده تغییر پایدار/شخصیت پس از تجارب عرفانی اشاره کرده‌اند (مثلاً افزایش گشودگی ذهنی یا کاهش اضطراب مرگ). هرچند مطالعات واقعیت مجازی هنوز در مراحل اولیه‌اند، اما شواهدی از ایجاد بینش و تغییر نگرش در برخی کاربران دیده شده است (Kaup, et al. 2023) که نشان می‌دهد پتانسیل تأثیر درازمدت نیز وجود دارد. برای حداکثر کردن این اثرات مفید، روان‌شناسان پیشنهاد می‌کنند که تجربه VR عرفانی با جلسات تأمل و گفت‌وگو پس از آن همراه شود تا فرد بتواند مفاهیم دریافتی را در زندگی روزمره خود ادغام کند.

نتیجه‌گیری

نتایج به دست آمده حاکی از آن است که فناوری واقعیت مجازی، علی‌رغم ماهیت مصنوعی خود، توانایی چشم‌گیری در شبیه‌سازی وجوهی از تجربیات عرفانی دارد. این توانمندی فرصتی منحصر به فرد پدید می‌آورد تا پژوهشگران بتوانند حالات معنوی عمیق را در محیط آزمایشگاهی مطالعه کنند و به درک بهتری از سازوکارهای عصبی و شناختی آنها برسند. همچنین، کاربردهای عملی متعددی برای چنین فناوری‌ای متصور است. در حوزه روان‌درمانی، همان‌گونه که یافته‌های پیشین نشان داد، القای تجربه‌ای شبیه «حس وحدت و تعالی» می‌تواند اثرات درمانی قابل توجهی بر بیماران مبتلا به افسردگی، اضطراب یا ترومای روانی داشته باشد (Kaup, et al. 2023). واقعیت مجازی این مزیت را دارد که برخلاف داروهای روان‌گردان، کاملاً تحت کنترل درمانگر است و می‌توان شدت و مدت تجربه را بر حسب نیاز تنظیم کرد. علاوه بر این، واقعیت مجازی می‌تواند برای افرادی که به هر دلیل قادر به انجام مراقبه‌های طولانی یا سفر به اماکن زیارتی نیستند، دریچه‌ای به سوی تجربه‌های درونی معنادار بگشاید. برای نمونه، پروژه‌هایی وجود دارند که با شبیه‌سازی مجازی مکان‌های مقدس یا موقعیت‌های نزدیک مرگ، به افراد فرصتی برای تأمل معنوی عمیق می‌دهند.

از دیدگاه فلسفی و اجتماعی، ورود فناوری به قلمروی معنویت سؤالات و چالش‌های جدیدی مطرح می‌کند. یکی از مباحث مهم، مسأله اصالت (اصیل بودن) تجربه است. برخی نگران‌اند که دسترسی آسان و «ساختگی» به حالات عرفانی، ارزش و حرمت این تجارب را کاهش دهد یا افراد را از مسیرهای سنتی معنویت بی‌نیاز کند. برای مثال، اگر فردی بتواند با زدن یک هدست به سرعت به حالت سرور عرفانی را تجربه کند، آیا دیگر انگیزه‌ای برای طی طریق عرفانی کلاسیک خواهد داشت؟ در مقابل، می‌توان استدلال کرد که تجربه‌های واقعیت مجازی لزوماً جانشین راه‌های سنتی نمی‌شوند بلکه می‌توانند نقش تسهیل‌گر یا مقدمه را ایفا کنند. چه بسا افراد پس از یک تجربه عرفانی در واقعیت مجازی کنجکاوتر شوند تا درباره مفاهیم معنوی و عرفانی مطالعه کنند یا به تمرین‌های اصیل روی آورند. همچنین از منظر عرفان‌پژوهان، حتی اگر تجربه واقعیت مجازی نقطه آغاز باشد،

تبدیل آن به یک تغییر پایدار در زندگی نیازمند کار درونی مداوم است؛ درست مانند کسی که از طریق دارو به یک شهود موقتی می‌رسد اما برای بهره‌برداری کامل باید درونی‌سازی و تربیت نفس داشته باشد.

پیامد مهم دیگر این فناوری، دمکراتیزه کردن تجربه عرفانی است. در طول تاریخ، چنین تجربیاتی غالباً به عارفان مجرب یا زاهدان اختصاص داشت و عموم مردم بیشتر از رهگذر روایت‌ها با آن آشنا می‌شدند. اکنون واقعیت مجازی این پتانسیل را دارد که عناصر اصلی یک تجربه عرفانی (مثلاً احساس حضور در یک امر متعالی) را برای طیف وسیع‌تری از مردم قابل دسترس کند. این امر می‌تواند به افزایش همدلی و معنویت‌گرایی در جامعه منجر شود، زیرا افرادی که شخصاً چنان حالاتی را - هرچند به صورت شبیه‌سازی شده - تجربه کنند، ممکن است نگرشی بازتر و پذیرا تر نسبت به معنویت و ادیان پیدا کنند. در عین حال، باید مراقب بود که تجربه عرفانی مجازی به یک سرگرمی زودگذر تقلیل نیابد. اگر استفاده از آن صرفاً برای «هیجان معنوی» بدون رشد اخلاقی و شخصیتی باشد، شاید تأثیر عمیقی بر فرد نگذارد یا حتی به نوعی گریز از واقعیت بدل شود. بنابراین، توصیه می‌شود که این فناوری در بسترهای آموزشی، درمانی یا آیینی به کار گرفته شود که در آنها نیت و چارچوب روشنی برای بهره‌گیری سازنده وجود دارد.

به طور خلاصه، تحلیل حاضر نشان می‌دهد که واقعیت مجازی به عنوان یک فناوری همه‌حسی توانسته است در مواردی مرز میان واقعیت و خیال را چنان کمرنگ کند که ذهن انسان به حالت‌هایی غیرمتعارف از آگاهی قدم بگذارد؛ حالت‌هایی که از بسیاری جهات با توصیفات تجارب عرفانی همخوانی دارند. این تطابق نه تصادفی است و نه صرفاً یک تقلید سطحی، بلکه مؤید آن است که تجربه عرفانی نیز همچون سایر حالات ذهنی تا حدی تابع شرایط ادراکی و شناختی است و اگر آن شرایط به‌درستی بازآفرینی شوند، ذهن می‌تواند به تجربه‌ای همانند دست یابد (Glowacki, et al. 2020). البته، معنای چنین دستاوردی این نیست که همه ابعاد معنویت را می‌توان به فناوری فروکاست؛ بلکه نشان‌دهنده قابلیت انسان در به‌کارگیری خلاقانه ابزارها برای کاوش درونی خویش است.

پژوهش حاضر به این نتیجه کلی دست یافت که بازسازی تجربیات عرفانی با بهره‌گیری از فناوری واقعیت مجازی، در چارچوب تعریف پدیداری این تجربیات، تا حد زیادی

ممکن است. شواهد تجربی گواه آن است که VR قادر است احساس‌هایی نظیر یگانگی، بی‌خویشی (فنا شدن خود) و شگفتی عارفانه را در کاربران برانگیزد و حتی پیامدهای روان‌شناختی مثبتی را رقم بزند. به بیان دیگر، حداقل بخشی از «سفر عرفانی» را می‌توان از مسیر مجازی پیمود. با این حال، تحقق کامل این امر نیازمند درک عمیق مبانی فلسفی و روان‌شناختی تجربه عرفانی و نیز توسعه مداوم لوازم فنی واقعیت مجازی است. توصیه می‌شود تحقیقات آینده به بررسی بلندمدت اثرات این تجارب بر افراد پردازند؛ برای مثال، آیا تجربه عرفانی مجازی می‌تواند منجر به تغییرات شخصیتی یا بینش معنوی پایدار شود؟ همچنین مطالعه مقایسه‌ای بین انواع مختلف تجارب عرفانی (مثلاً تجربه وحدت وجود در مقابل تجربه احساس حضور الهی) در بستر واقعیت مجازی می‌تواند مشخص کند که فناوری در بازآفرینی کدام جنبه‌ها موفق‌تر است و کدام جنبه‌ها چالش‌برانگیزترند. از سوی دیگر، ورود مفاهیم اخلاقی و الهیاتی به بحث فناوری ضروری است؛ پیشنهاد می‌شود صاحب‌نظران علوم دینی و فلسفه اخلاق در کنار مهندسان و روان‌شناسان، دستورالعمل‌ها و چارچوب‌هایی برای استفاده مسئولانه از این فناوری تدوین کنند تا اصالت و شأن تجربه‌های معنوی حفظ شود.

در جمع‌بندی نهایی، می‌توان گفت واقعیت مجازی همچون پلی است که علم و معنویت را به هم نزدیک‌تر کرده و امکان آزمایش ایده‌های دیرینه عرفان را در آزمایشگاه فراهم ساخته است. این پل، اگر با دقت و خردمندی پیموده شود، می‌تواند به درک ژرف‌تری از ذهن و معنای زندگی انسان بینجامد.

این پژوهش نشان داد که واقعیت مجازی از دو منظر متفاوت قابل ارزیابی است:

۱. از دیدگاه پدیدارشناختی: توانایی القای تجاربی مشابه حالات عرفانی
۲. از منظر فلسفه نوصدرایی: محدودیت در بازسازی «علم حضوری» به دلیل فقدان

اتحاد وجودی

کاربردهای عملی این یافته‌ها در روان‌درمانی و معنویت‌درمانی نیازمند توسعه چارچوب‌های اخلاقی و الهیاتی است. پیشنهاد می‌شود مطالعات آینده به بررسی تأثیرات بلندمدت این تجارب بر تحول معنوی افراد پردازند.

فهرست منابع

۱. ابراهیمی دینانی، غلامحسین. (۱۳۶۲) *وجود رابط و مستقل*. تهران: شرکت سهامی انتشار.
۲. شیرازی، صدر المتألهین. (۱۹۸۱م) *الحکمة المتعالیة فی الاسفار العقلیة الاربعة*. بیروت: دار احیاء التراث العربی.
۳. —. (۱۳۶۰) *الشواهد الربوبیة فی مناہج السلوکیة*. مشهد: مرکز الجامعی للنشر.
۴. —. (۱۳۵۴) *المبدأ و المعاد*. تهران: انجمن حکمت و فلسفه ایران.
۵. —. (۱۳۶۳) *المشاعر*. تهران: کتابخانه طهوری.
۶. طباطبایی، محمد حسین. *اصول فلسفه و روش رئالیسم*. قم: مرکز بررسی های اسلامی، ۲۵۳۶.
۷. —. (بی تا) *بداية الحكمة*. قم: دفتر تبلیغات حوزه علمیة قم، الف.
۸. —. (بی تا) *تعليقه بر اسفار*. بی جا، ج.
۹. —. (بی تا) *نهاية الحكمة*. قم: مؤسسه النشر الاسلامی ب.
۱۰. مصباح یزدی، محمد تقی. (۱۳۸۳) *آموزش فلسفه*. چاپ چهارم. تهران: شرکت چاپ و نشر بین الملل.
۱۱. —. (۱۳۶۳) *تعليقة على النهاية الحكمة*. تهران: انتشارات الزهرا.
۱۲. مطهری، مرتضی. (۱۳۷۹) *مجموعه آثار*. چاپ هفتم. جلد ۶. تهران: صدرا.
13. Glowacki, David R. , et al. (2020) "Isness: Using Multi-Person VR to Design Peak Mystical-Type Experiences Comparable to Psychedelics." *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.
14. Glowacki, David. "Scientists obtain effects through virtual reality comparable to those of psychedelic drugs." *Medical Press*. September 14, 2022. <https://medicalxpress.com/news/2022-09-scientists-effects-virtual-reality-psychedelic.pdf> (accessed March 20, 2025).
15. Heim, Michael. (1993) *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford: Oxford University Press.
16. Hornbeck, R., and J. Barrett. (2008) "Virtual reality as a 'spiritual experience': a perspective from the cognitive science of religion." *Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook* 6, no. 1: 75–90.
17. Kaup, Karl Kristjan, Madis Vasser, Kadi Tulve, Mari Munk, Juhan Pikamäe, and Jaan Aru. "Psychedelic replications in virtual reality and their

potential as a therapeutic instrument: an open-label feasibility study." *Front Psychiatry*, Mar 2023.

18. Kiroos, Hana. "VR is as good as psychedelics at helping people reach transcendence On key metrics, a VR experience elicited a response indistinguishable from subjects who took medium doses of LSD or magic mushrooms." *MIT Technology Review*. August 6, 2022. <https://www.technologyreview.com/2022/08/06/1056727/vr-virtual-reality-psychedelics-transcendence> (accessed March 19, 2025).

19. Munoz, Lisa M.P. "Using Virtual Reality to Explore the Neuroscience of Out-of-Body Experiences." *The Journal of Cognitive Neuroscience*, August 2023.

20. Persinger, Michael A., Kevin Saroka, Stanley A. Kor, and Linda S. St-Pierre. (2010) "The Electromagnetic Induction of Mystical and Altered States Within the Laboratory." *Consciousness Exploration & Research* 1, no. 7: 808–830.

21. Stockdale, Craig Aaen. (2013) "Neuroscience for the Soul." *The Psychologist*. 25, no. 7: 520–523.

22. Strutt, Daniel . (2020) "Mystical-Type Experience at The Virtual Reality Interface, Technics, Aesthetics, and Theology in the Search for Cosmic Connection." *Illuminace* 32, no. 2: 71-95.

23. Thomas, Lisa May, and David R. Glowacki. (2018) "Seeing and feeling in VR: bodily perception in the gaps between layered realities." *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 14, no. 2.