# المصمم الصناعى في مابين عالم ما وراء الطبيعة Meta-physics والعالم الافتراضى Meta-verse

## فى ضوء رؤية دون نورمان

# The industrial designer is between the world of meta-physics and the virtual world of the meta-verse

**أ.د/ محمد عزت سعد محمود عزت**

**أستاذ متفرغ بجامعة حلوان – كلية الفنون التطبيقية - قسم التصصميم الصناعى**

**Prof. Mohamed Ezzat Saad**

**Emeritus professor at Helwan University - Faculty of Applied Arts - Department of Industrial Design**

**prof_ezzatsaad@hotmail.com**

**الملخص:**

"دون نورمان، متحدث متكرر، مؤلف، ومستشار الشركات، هو أستاذ ومدير مختبر التصميم في جامعة كاليفورنيا، سان دييجو والمؤسس المشارك ومدير مجموعة نيلسن نورمان. تلقى تعليمه الرسمي في الهندسة الكهربائية وعلم النفس. وقد شغل منصب عضو هيئة التدريس في جامعات هارفارد، جامعة كاليفورنيا، سان دييجو، نورث وسترن، وكايست (كوريا الجنوبية). وقد عمل أيضا في الصناعة كنائب للرئيس في شركة أبل، وكمسؤل تنفيذي في شركة هيوليت باكارد.

ينصب تركيز نورمان اليوم على مساعدة شركات التكنولوجيا في هيكلة خطوط منتجاتها وأعمالها ، مع التركيز على التفكير التصميمي للمساعدة في دفع الابتكار التدريجي والجذري. تشمل كتبه تصميم الأشياء اليومية، والعيش مع التعقيد، والتصميم العاطفي: لماذا نحب (أو نكره) الأشياء اليومية، وتصميم الأشياء المستقبلية، من بين أشياء أخرى كثيرة

**الكلمات المفتاحية:**

المصمم الصناعى، عالم ما وراء الطبيعة، العالم الافتراضى

## Abstract:

Don Norman, a frequent speaker, author, and corporate consultant, is professor and director of the Design Lab at the University of California, San Diego and co-founder and director of the Nielsen Norman Group. He received his formal education in electrical engineering and psychology. He has served as a faculty member at Harvard, UC San Diego, Northwestern, and KAUST (South Korea). He has also worked in industry as a vice president at Apple and as an executive at Hewlett-Packard.

Today Norman's focus is on helping technology companies structure their product and business lines, with an emphasis on design thinking to help drive incremental and radical innovation. His books include Designing Everyday Things, Living with Complexity, Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things, and Designing Future Things, among many others.

## Keywords:

Industrial designer, Meta-physics, Meta-verse

**أولا: الظاهرة موضوع البحث Research Phenomenon**

كتب : نورمان، د. (٢٠١٨). مقالا تحت عنوان "تصميم يركز على الناس (وليس التكنولوجيا)". والذى نشر يوم ٢٦ يوليو ٢٠١٩ فى موسوعة بريتانيكا، شيكاغو طبعة الذكرى السنوية (ص ٦٤٠-٦٤١ ) جاء فيه:

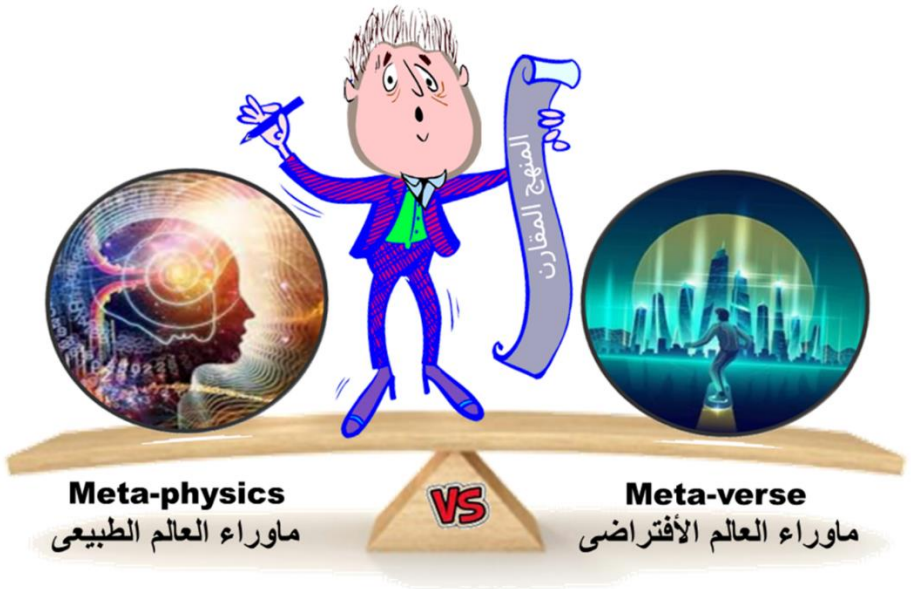
"نحن في فترة من التغييرات الرئيسية في التكنولوجيا، مما يؤثر على جميع مجالات الحياة البشرية تقريبا. تؤدي الزيادات في قوة الحوسبة والاتصالات، وظهور أجهزة استشعار صغيرة، وطرق جديدة لصنع الأجزاء المادية، والمواد الجديدة، وأدوات برمجية جديدة قوية (بما في ذلك، بالطبع، الذكاء الاصطناعي) إلى تغيير التعليم والعمل والرعاية الصحية والنقل والصناعة والتصنيع والترفيه.

تأثير هذه التغييرات على الناس والمجتمع إيجابي وسلبي. على الرغم من الاحتفال بالآثار الإيجابية، إلا أن الآثار السلبية غالبا ما يتم التعامل معها على أنها آثار جانبية مؤسفة ولكن لا يمكن تجنبها، والتى غالبًا ماتفسر على أنها أخطاء بشرية. لنفترض بدلا من ذلك أننا نتبنى وجهة النظر القائلة بأن هذه الآثار الجانبية السلبية شديدة لدرجة أننا بحاجة إلى إطار مختلف لتصميم عالمنا المعاصر"

**ثانيا: إدعاء البحث Research Assumption**

جاء فى مقال نورمان: كيف وصلنا إلى نقطة بالغة الخطورة، حيث أصبحت التكنولوجيا لدينا هي أكثر أهمية من الناس؟ والأهم من ذلك، كيف يمكننا مقاومة وعكس هذا الاتجاه من أجل ضمان تصميم تقنياتنا مع وضع الناس في الاعتبار، وأكثر إنسانية، وأكثر تعاونا، وأكثر فائدة لاحتياجات الناس والمجتمعات والإنسانية. بالنسبة لي، هذه بعض من أهم القضايا التي تواجه العالم. وعليه فإن المصمم الصناعى يجب يهتم بتلك القضية التى طالما عانى منها واثرت على دوره فى حل المشكلات المتعلقة بمفهوم الأنسانية مركز عناية المصمم الصناعى Designer Care. Humanity Centered Industrial.

ومن أخطر ماتواجه به البشرية هو السعى لإنشاء عالم ماوراء العالم الأفتراضى (عالم غيب الرقمى) Meta-verse مقابل عالم ماوراء الطبيعة Meta-physics (عالم الغيب الطبيعى). وعلى ذلك يحتاج الأمر الى إجراء دراسات وبحوث مقارنة عديدة فى ذلك المجال لدحض ذلك التوجه نحو وجود علم غيب رقمى.




**إدعاء البحث**

**Meta-physics VS Meta-verse**

**عالم ماوراء الطبيعة Meta-physics مقابل عالم الافتراض Meta-verse**

**ثالثا: هدف البحث Research Objective**

يجب أن يكون هناك طريقة أفضل بدلا من السعى لإنشاء عالم ماوراء العالم الأفتراضى (عالم غيب الرقمى) Meta-verse مقابل عالم ماوراء الطبيعة Meta-physics (عالم الغيب الطبيعى). وهى التوقف عن أن نكون متمركزين حول التكنولوجيا وأن نصبح متمحورين حول الإنسان؛ للأسف، قول هذا أسهل من فعله. حيث تهيمن التكنولوجيا الرقمية على حياتنا لدرجة أنه من الصعب للغاية عكس هذه النظرة المتأصلة بعمق (التصميم للتكنولوجيا الرقمية وليس للأنسانية). نحتاج إلى إستبدال نهج التصميم المتمحور حول التكنولوجيا الرقمية بنهج يركز على الإنسانية، حيث نبدأ بالبناء على القدرات البشرية ودعمها، ثم يتم تعزيز هذه الأخيرة من خلال قدرات التكنولوجيا الرقمية.

**رابعا: مناقشة إدعاءات البحث Research Assumptions**

إذا كانت رؤية "دونالد نورمان" فى العام ٢٠١٨ تدعوا إلى إستبدال نهج التصميم المتمحور حول التكنولوجيا بنهج يركز على الإنسان، حيث نبدأ بالبناء على القدرات البشرية، ثم يتم تعزيز هذه الأخيرة من خلال قدرات التكنولوجيا.

فإنه الآن فى فى نهايات العام الثالث والعشرين من الألفية الثالثة، وفى ظل تسارع الأتجاه الى الرقمنة الشاملة التى يعيشها الأنسان المعاصر، نجد أن الأمر قد وصل الى أبعاد غاية فى الخطورة على البشرية من تلك المفاهيم التى يحاول أصحابها ومروجيها تحويل الأنسان عن السبب الذى خلق من أجله من خلال سيطرة مفهوم العالم الأفتراضى Virtual-world (عالم الشهادة الرقمى). وكذلك مفهوم عالم ماوراء العالم الأفتراضى (عالم الغيب الرقمى) Meta-verse على مقدرات الأنسانية والوصول بها الى جعل الأنسان مجرد رقم وإنهاء رسالته التى خلقه الله لها كخليفة فى الأرض الاوهى عمارة الأرض وإقامة العدل حيث قال سبحانه وتعالى فى محكم التنزيل (سورة ص الآية ٢٦):

**"يَا دَاوُودُ إِنَّا جَعَلْنَاكَ خَلِيفَةً فِي الْأَرْضِ فَاحْكُم بَيْنَ النَّاسِ بِالْحَقِّ وَلَا تَتَّبِعِ الْهَوَىٰ فَيُضِلَّكَ عَن سَبِيلِ اللَّهِ ۚ إِنَّ الَّذِينَ يَضِلُّونَ عَن سَبِيلِ اللَّهِ لَهُمْ عَذَابٌ شَدِيدٌ بِمَا نَسُوا يَوْمَ الْحِسَابِ"**

يتمثل دور المصمم الصناعى فى خلق المناخ المنطقى المناسب لممارسة الأنسان دوره فى الحياه من خلال دعم مفهوم العالم الطبيعى Physical world (عالم الشهادة الطبيعى) فى مقابل مفهوم العالم الأفتراضى Virtual-world (عالم الشهادة الرقمى) من ناحية. وكذلك مفهوم عالم ماوراء الطبيعة Meta-physics (عالم الغيب الطبيعى) فى مقابل مفهوم عالم ماوراء العالم الأفتراضى (عالم الغيب الرقمى) Meta-verse من ناحية اخرى.

**1. العالم الرقمى فى مقابل العالم الطبيعى**

هناك فرق كبير بين مفهوم العالم الأفتراضى Virtual-world (عالم الشهادة الرقمى) ومفهوم العالم الطبيعى Physical world (عالم الشهادة الطبيعى)، وكذلك بين مفهوم عالم ماوراء العالم الأفتراضى (عالم الغيب الرقمى) Meta-verse ومفهوم عالم ماوراء الطبيعة Meta-physics (عالم الغيب الطبيعى) من وجهة النظر الرقمية Digital ووجهة النظر الفلسفية من ناحية أخرى. وسوف نحاول فك شفرة تلك الأشكاليات فى إيجاز فى السطور التالية.

- **العالم الأفتراضى Virtual world (عالم الشهادة الرقمى)**

العالم الافتراضي Virtual world هو محاكاة حاسوبية للعالم الطبيعى Physical world عادة ما تكون في وصف بيئة رقمية ثنائية أوثلاثية الأبعاد. مبرمجى العالم الافتراضي لديهم ما يسمى بالشخصية الافتراضية Persona أوالمجسّد

Avatar. حيث من خلال الشخصيات الافتراضية يمكن للأنسان التعامل مع البيئة الافتراضية المحيطة به وأيضا التعامل مع الشخصيات الافتراضية للبشر والكائنات الآخري فى تلك البيئة (شكل ١ ).

**شكل ١ : الشخصيات الافتراضية فى بيئة العالم الافتراضي المحيطة بالمستخدم**

يمكن كذلك تعريف العالم الافتراضي Virtual world بأنه ذلك العالم الذي يلجأ المبرمج لصنعه بالاعتماد بشكل أساسي على الحاسب الآلي، فيتفاعل معه الإنسان وينغمس فيه كأنه عالم حقيقي يحيط به.

واقعية العالم الافتراضي وإفتراض العالم الواقعي (راشد، ٢٠١٧) تتمحور حول إنه إفتراضي ذلك العالم الذي نحياه ولا نحياه!!.. أهو الحقيقة أم انعكاسها؟!.. إنه ليس ذلك العالم المحدود الذي قد نتوقعه أو بعض أمثلته التي تدور فى مخيلتنا عن الشبكة العنكبوتية (الإنترنت Internet) أوحتى نظام تشغيل الحاسب أومنصات البث التليفزيونى ووسائل الإعلام والتواصل الأجتماعى الأخرى التى توظف الذكاء الأصطناعى Artificial Intelligent (AT). إنه ليس مجرد بعض التطبيقات أو الآليات بل أكبر بكثير!!

إنه عالم كالحلم واقعي بقدر ما هو خيالي وإفتراضي بقدر ما هو حقيقي!!.. قد تظنه الوجود في حين يظنه آخر العدم!.. أهو المادة أم الفراغ؟.. إنه حولك في كل مكان وفي كل وقت ولكنك قد لاتعرف عنه شيء تماماً!

عالم اليوم وخاصة على الشبكة العنكبوتية أو على منصات الأقمار الأصطناعية والذي يسميه البعض (عالم افتراضي Virtual world) هو ذاته العالم الواقعي المزيف الذي أخرج الكثير والكثير من محبس (زنزانة) مكبوتاتهم البشرية .. من خلال فضفضات ودردشات وخرافات وإهتراءات وعلم وجهل وثقافة إيجابية وأخرى سلبية وإيمان وإلحاد وغيرها (شكل ٢) .

**شكل ٢: العالم الأفتراضى كأنه عالم حقيقى من خلال واقعية العالم الافتراضي وافتراض العالم الواقعى**

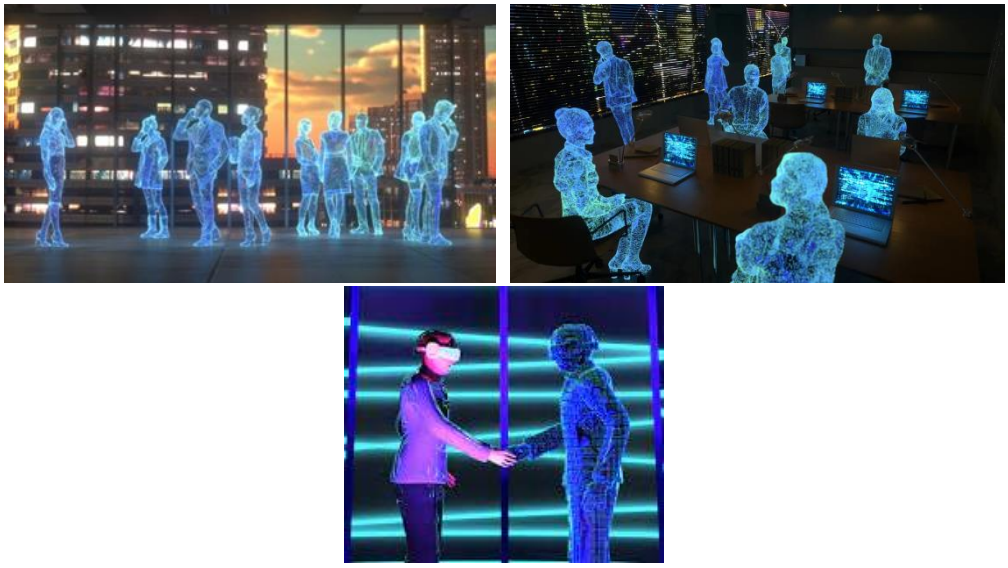
- **عالم ماوراء العالم الأفتراضى (عالم الغيب الرقمى) Meta Verse**

نشأ مصطلح "Meta Verse" في رواية الخيال العلمي Snow Crash لعام ١٩٩٢ باعتباره يمثل فيماوراء "Meta" العالم الأفتراضى المبرمج الذى ينغمس فيه الأنسان بكل جوارحه. غالبا ما يرتبط تطوير Meta Verse بتطور تقنية الواقع الافتراضي VR بسبب الطلبات المتزايدة على الانغماس Immergence. كما تتأثر الاهتمامات الأخيرة بتطوير Meta Verse فى ضوء مفهوم Web3، وهو مفهوم التكرار الآمركزي للإنترنت. حيث تم استخدام Web3 و Meta Verse كمصطلحات رنانة Soundly good للمبالغة في تقدم تطوير مختلف التقنيات والمشاريع ذات الصلة لأغراض العلاقات العامة. تعد خصوصية المعلومات وإدمان المستخدم وسلامة تفكير المستخدم من المخاوف داخل Meta Verse، وتنبع من التحديات التي تواجه وسائل التواصل الاجتماعي Social media وصناعات ألعاب الفيديو Video Games ككل.

يمكن تعريف تقنيات عالم الغيب الرقمى "Meta Verse" بأنها عالم ماوراء العالم الأفتراضى الرقمي الذى يجمع بين الوسائط الاجتماعية والألعاب عبر الشبكة الدولية العنكبوتية للمعلومات (الإنترنت Internet) وكذا السحابة المعلوماتية (Cloud)، وكذا من خلال تطبيقات الواقع المعزز Augmented Reality "AR" والواقع الافتراضي Virtual Reality "VR" بالإضافة إلى العملة المشفرة Crypto Currency مثل عملة البيت Bit coin للسماح للمستخدمين بالتفاعل.

مع نمو Meta Verse، سيتم إنشاء العديد من المساحات عبر الإنترنت حيث تكون تفاعلات المستخدم متعددة الأبعاد أكثر من دعم التكنولوجيا الحالية، بالإضافة إلى تغيير فكرة عرض المحتوى الرقمي فقط.

في Meta Verse ، ستكون قادرًا على فعل أي شيء يمكنك تخيله تقريبًا -الالتقاء بالشخصيات من الأصدقاء والعائلة حتى الذين رحلوا عن عالمنا، والعمل، والتعلم، واللعب، والتسوق، والابتكار- بالإضافة إلى تجارب جديدة تمامًا لاتتناسب حقًا مع الطريقة التى نفكر بها في تعاملنا مع أجهزة الكمبيوتر أوالهواتف المحمولة اليوم (شكل ٣).



**شكل ٣ : الالتقاء بالأصدقاء والعائلة، والعمل فى "Meta Verse"**

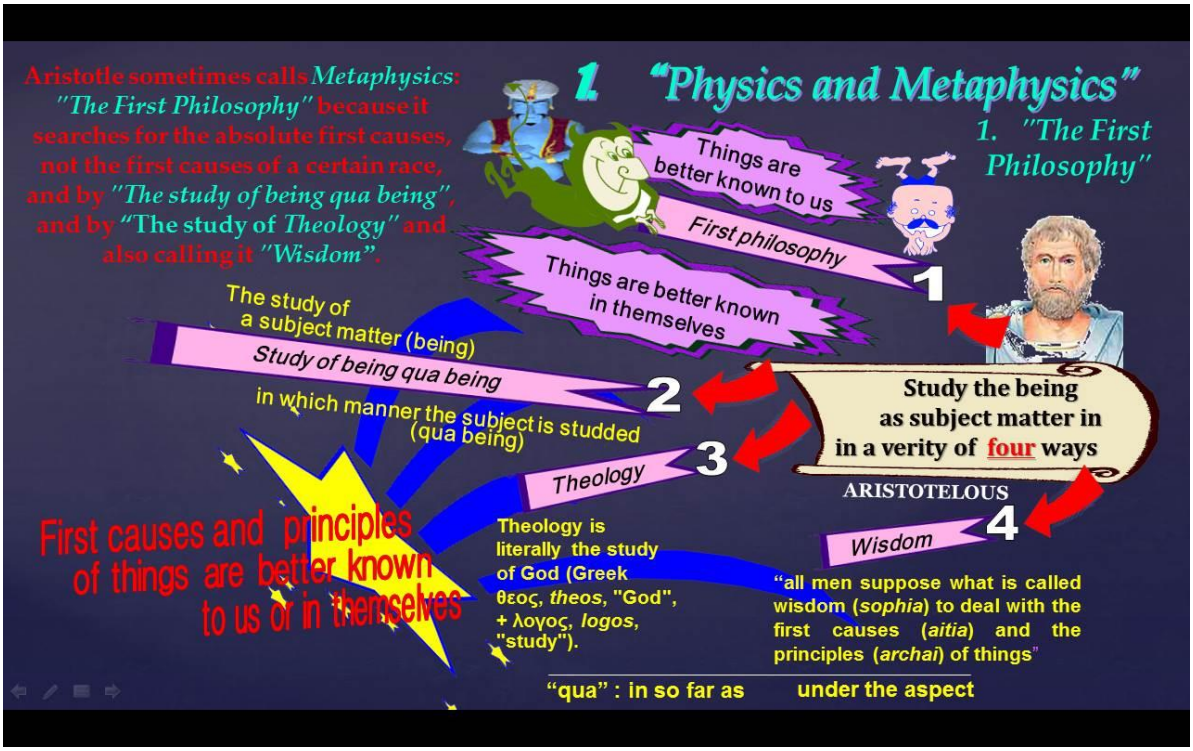
بينما الواقع الافتراضي Virtual Reality (VR) هو تجربة محاكاة تستخدم تتبع الوضع والشاشات ثلاثية الأبعاد D Screens٣ القريبة من العين لمنح المستخدم إحساسات غامرة بالعالم الافتراضي. بينما يمكن تعريف الواقع المعزز Augmented Reality (AR) على أنه نظام يتضمن ثلاث ميزات أساسية: مزيج من العوالم الحقيقية والافتراضية، والتفاعل في الوقت الفعلي، والتسجيل ثلاثى الأبعاد (المجسم) ٣D الدقيق للأشياء الافتراضية والحقيقية، حيث يقوم الواقع المعزز بتراكب المرئيات والصوتيات والمدخلات الحسية الأخرى في إعدادات العالم الحقيقي لتحسين خبرة المستخدم (UX) (شكل ٤).

**شكل ٤: التسجيل ثلاثى الأبعاد والواقع المعزز "AR" والشاشات ثلاثية الأبعاد والواقع الافتراضي "VR"**

- **عالم ماوراء الطبيعة Metaphysics فى الكتابات المعاصرة**

كانت الميتافيزيقيا Metaphysics عالم ماوراء الطبيعة (الغيب) مقابل العالم الذى نعيش فيه (الشهادة) مجالا أساسيا للنقاش الفلسفي Physics and Metaphysics. حيث يهتم بشكل أساسي بشرح طبيعة الوجود والعالم. تقليديا، لدي الميتافيزيقا مجالان مختلفان للدراسة، علم الكونيات Cosmetics والأنطولوجيا Ontology. حيث يركز علم الكونيات Cosmeticsعلى فهم أصل الكون وتطوره ومصيره النهائي، والذي يتضمن القوانين التي تبقيه في حالة ديمومة. بينما تبحث الأنطولوجيا Ontology من ناحية أخرى، فى ماهية الموجودات وعلاقتها ببعضها البعض. وقد تم طرح جميع

الأشكاليات المتعلقة بالعلوم كجزء من الميتافيزيقيا. قبل وضع العلوم الحديثة بفترة طويلة، حيث خرجت العلوم الفيزيقية الحديثة من عباءة الميتافيزيقا (شكل ٥).




**شكل ٥ : الفيزيقا والميتافيزيقا - الفلسفة الأولى لأرسطو**

ذلك أن الميتافيزيقيا معنية بدراسة طبيعة الواقع والوجود ومن نحن حقا. وكيف ندرك تجربة حياتنا الجسدية إذا لم نفهم الحقيقة بشكل صحيح، فإن ما بدأ كمحاولة فلسفية للإجابة على الأسئلة الكبيرة حول من نحن حقًا، ولماذا نحن هنا، ومن أين أتينا، وماهية الطبيعة الحقيقية لعالمنا المادي، وخبراتنا البشرية، قد تحول من خلال تطوير واستخدام العلم والتكنولوجيا الرقمية الى تساولات إستنكارية وإدعاءات كاذبة للمدافعون عن عالم الغيب الأفتراضى الرقمى "Meta Verse"، والتى جاءت على النحو التالى:

- يمكن الآن قياس الطبيعة الأساسية للجسد والعقل وعواطفنا وكيفية إدراكنا للعالم المادي باستخدام الأدوات والتكنولوجيا التي لم يكن من الممكن تصورها في زمن أرسطو (أو كانط ، أو هيوم ، أو أي شخص آخر كبير من أسماء في مجال الفلسفة).
- أضافت نظرية الكم Quantum Theory والفيزياء الكمومية Quantum Physics أبعادًا جديدة لما نسميه الآن بالعلوم الميتافيزيقية Metaphysical Science، حيث زودتنا بنماذج مجربة ومثبتة توضح كيف أن عالمنا المادي ليس فيزيائيًا فقط.
- أظهرت دراسات علم الأعصاب والوعي كيف أن العالم الذي ندركه بحواسنا كشيء متجسد في الواقع يتم إنشاؤه أولا من خلال الفكر والشعور في العقل. وتوضح المساعي العالمية مثل تجربة النية insentience ومبادرة التماسك العالمي وتأثير الفكر والعواطف البشرية على كوكبنا وبعضنا البعض.

- اكتسبت الميتافيزيقا معنى جديدًا في عصر التغيُّر السريع والترابط الكوكبي. لم تعد الإجابة عن الأسئلة المتعلقة بمن نحن حقًا والطبيعة الحقيقية لوجودنا قضية شخصية. هذه الأسئلة وكيف نجيب عليها هي الآن أولاً وقبل كل شيء فيما إذا كان بإمكان البشرية البقاء على قيد الحياة والازدهار على هذا الكوكب بطريقة صحية ومتحضرة أم لا.
- يدور موضوع Metaphysics for Life حول الدور الذي يمكن أن تلعبه الميتافيزيقيا في جعل تجربة حياتك تجربة أفضل.
- استخدم الموارد التي ستجدها لمساعدتك على تذكر من أنت حقًا، ولماذا أنت هنا، وعلاقتك الحقيقية مع الآخرين والعالم الذي نعيش فيه معًا. ثم استخدام ما تتعلمه لإنشاء عالم أفضل - ليس لنفسك فقط ، لأنك كما ستكتشف، نحن جميعًا متصلون حقًا-!
- علينا البدء فى استكشاف التعريفات والتاريخ وفروع الفلسفة و"الميتافيزيقيا" لأرسطو حول -Metaphysics-for Life. حتى نتمكن من اتخاذ القرارات المناسبة واتخاذ الإجراءات المناسبة لضمان بقائنا ونجاحنا.

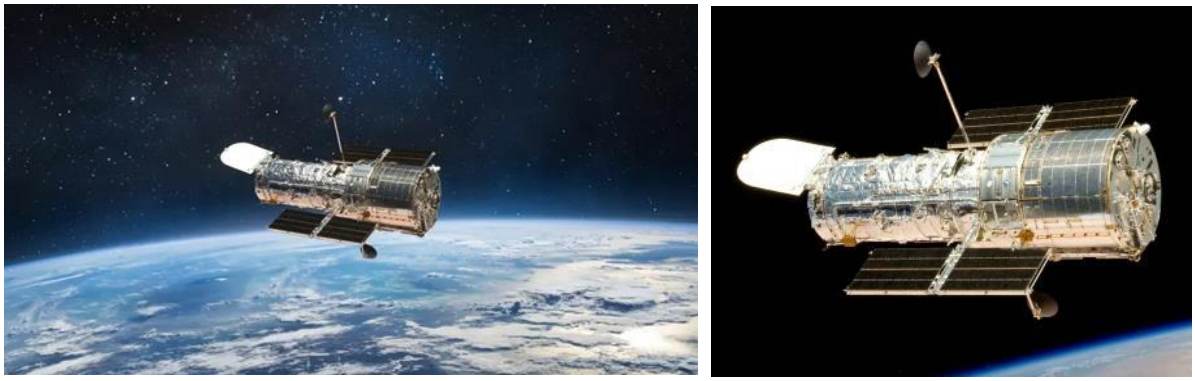
قبل مناقشة كل تلك التساؤلات والأدعاءت علينا أن نتعرف على تسلسل الأحداث الذى أودت بالأنسان الى تلك الحالة التى وصل اليها اليوم، فى ضوء ما أشار اليه "نورمان" فى مقاله حيث يقول: "تم تطوير الكثير من تقنياتنا من خلال نهج يركز على التكنولوجيا. في الأساس، يخترع التقنيون - وشركات التكنولوجيا- ما في وسعهم- ويبدعون من التكنولوجيا المساعدة Assistive technology للأنسان مايساعده على مهامه، ولكن رغم ذلك يتركون العديد من المهام التي يمكن أن تقوم بها تلك التكنولوجيات ليقوم بها الناس، مما يجبرهم على العمل وفقا لشروط التكنولوجيا. ونتيجة لذلك، غالبا ما يطلب من البشر القيام بأشياء من المعروف أن البشر يسيؤن أدائها. وبعد ذلك، عندما يقومون بهذه الوظائف بشكل سيء، يتم إلقاء اللوم عليهم من منطق " الخطأ البشري" هل هذا هو الحكم العادل؟. بالطبع لا، هذا ليس خطأ بشري: "إنها تكنولوجيا غير مناسبة".

على سبيل المثال إذا أخذنا تقنية الطيار الألى الرقمى نجد ان دوره يبدأ بعد الأقلاع بالطائرة من قبل الطيار البشرى وينتهى عند الهبوط بالطائرة من قبل الطيار البشرى أيضًا. وهكذا نجد أن الطيار الألى قد تخلى عن دوره عند الأقلاع والهبوط، وتلك فى الواقع أصعب ما يقابل الأنسان الذى يقود الطائرة ولاتقاس بصعوبة التحكم فى الطائرة أثناء الرحلة. فإذا حدث حادث للطائرة القى اللوم مباشرة على قائد الطائرة كخطأ بشرى.

ما نأمل مع "نورمان" في المستقبل؟ وجود علاقة تكافلية بين الناس والتكنولوجيا، حيث يتم إستبدال نهج التصميم المتمحور حول التكنولوجيا بنهج يركز على الإنسان، حيث نبدأ بالبناء على القدرات البشرية، ثم يتم تعزيز هذه القدرات البشرية من خلال قدرات التكنولوجيا. حيث كانت بداية النهاية الوصول الى حافة العلم Edge of Science فى نهايات القرن العشرين، والذى أدى الى الرجوع الى الفلسفة لعودة الوعى بضرورة تضافر كل الجهود مرة أخرى لتحقيق الدور الذي يمكن أن تلعبه الفلسفة في جعل تجربة حياة الأنسان المعاصر تجربة أفضل.

- **الوصول الى حافة العلم Edge of Science**

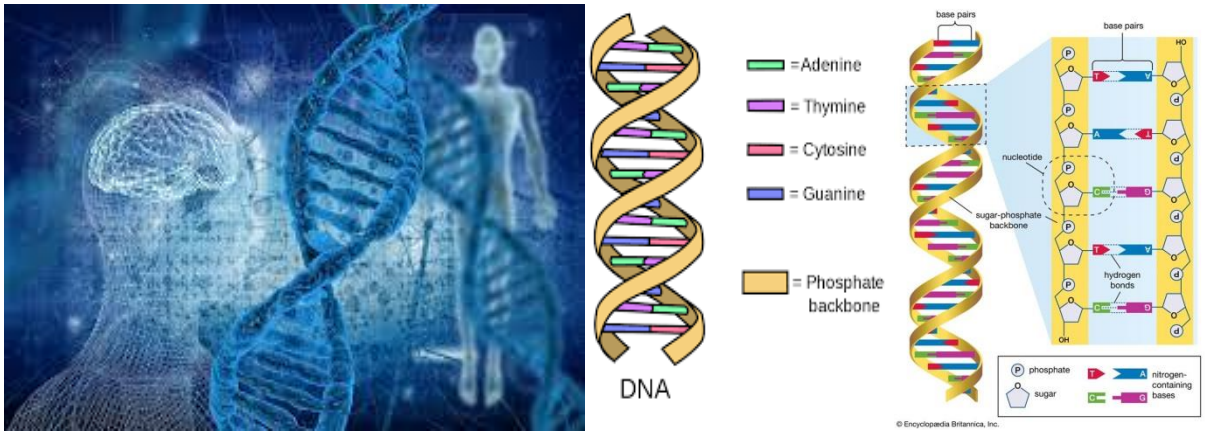
بعد أن وصل العلم الى حافته Edge of Science فى نهايات القرن العشرين وتأكد الأنسان من أنه كلما إزداد علمًا إزداد جهلاً وكان ذلك بعد وضعه لتيليسكوب هابيل Hubble Space Telescope فى الفضاء حيث بدأ مشرُوع بنائه عام ١٩٧٧ والذى افضى إلى تحقق الأنسان من إطلاعه على بعض من ذلك الكون الفسيح والذى أثبت له بما لايدعوا الى الشك انه قد ازداد جهلا بهذا الكون الذى يعيش فيه (شكل ٦).



شكل ٦: تيليسكوب هابيل Hubble Space Telescope

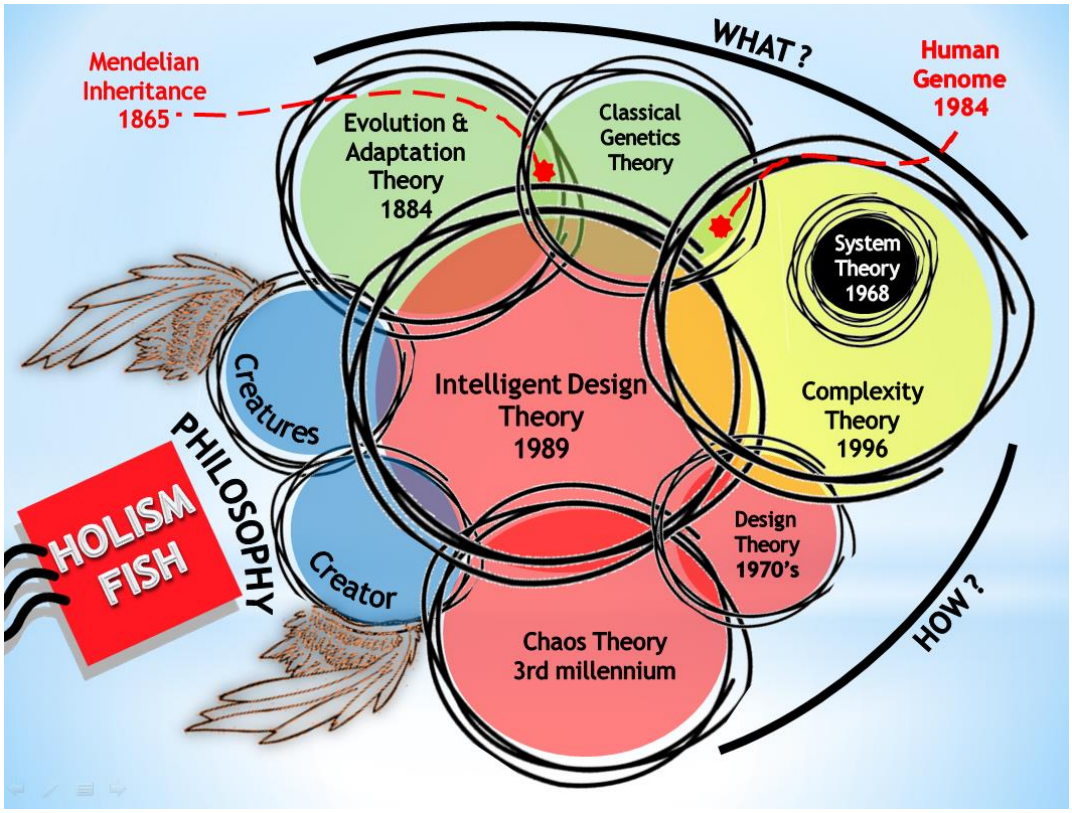
- **الوصول الى الخريطة الجينية للأنسان Human Genome**

وكذا فقد اكد تلك الحقيقة وصول الأنسان الى الخريطة الجينية للأنسان فى الثمانيات من القرن العشرين، وجذور هذا المشروع تعود إلى عام ١٩٨٤حين تم طرح فكرة وجوب عمل رسم تسلسلى للجينوم البشرى للمرة الأولى، وكانت أولى الخطوات الفعلية تتمثل فى إنشاء منظمة الجينوم البشرى "HUGO" » Human Genome Organization والتى رأت النور فى عام ١٩٨٩، ثم جاء بعد ذلك مشروع الجينوم البشرى Human Genome Project، الذى بدأ فى أكتوبر ١٩٩٠. والذى أفضى الى إعتراف الأنسان بأنه كان جاهلا بنفسه وأصبح أكثر جهلا بوصوله الى ذلك الجانب من العلم (شكل ٧).




شكل ٧: الجينوم البشرى Human Genome

وعندما تحقق الأنسان من إمكانية الأجابة عن سؤال "الماهية؟ What" عن الكون ومخلوقاته من خلال العلم Science (فروع المعرفة المختلفة)، تحول الى محاولة الأجابة عن سؤال "الكيفية؟ How" عن خلق الكون ومخلوقاته، فى بدايات الآلفية الثالثة 3rd. Millennium فلم يجد سبيلا الى ذلك إلا بالرجوع الى نقطة البداية ألاوهى الفلسفة Philosophy أُم العلوم عندما فشل فى الأجابة على تساؤلاته فى سبر أغوار ماوراء الطبيعة Meta-physics مستعينا بكل العلم الذى وصل اليه (شكل ٨).

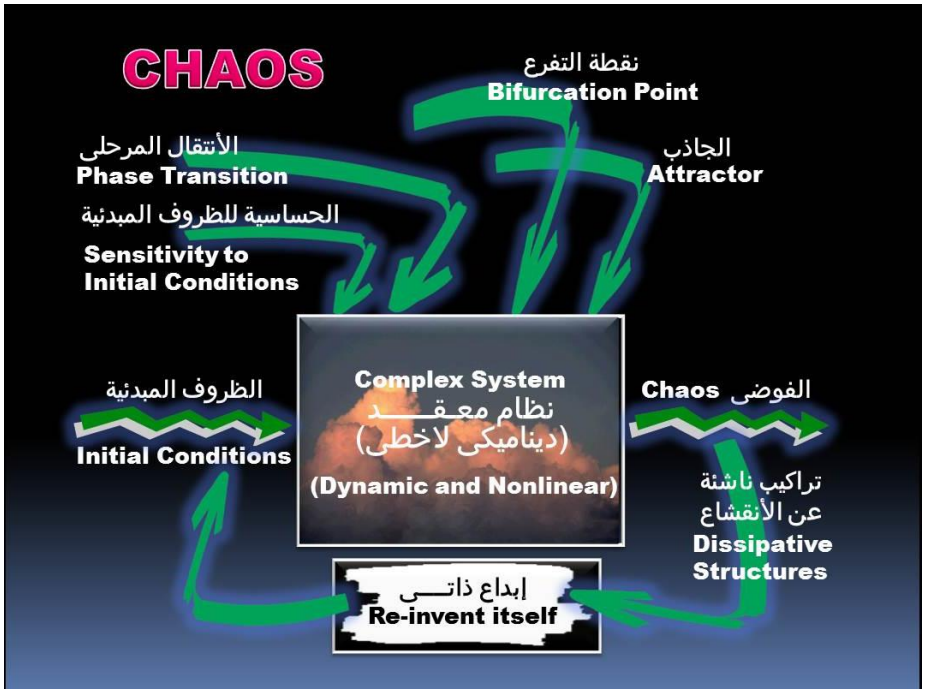



**شكل ٨ : فروع المعرفة التى أفرزتها العقول البشرية فى القرن العشرين**

عندها أسقط فى يد الأنسان نتيجة لعناده وإقتناعه الجازم بأن العقل البشرى ليس له سقف وأنه يمكن من خلاله فقط وبمساعدته عبور حاجزالطبيعة الى ماورائها. عندها قرر أن يبنى بالعلم البشرى وحده عالما إفتراضيا بنفسه ولنفسه غرورا بذلك العقل البشرى الذى وهبه الله له ليسير فى الأرض ويتدبر كيف بدأ الخلق (سورة العنكبوت الأية ٢٠):

**"قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ بَدَأَ الْخَلْقَ ۚ**
**ثُمَّ اللَّهُ يُنشِئُ النَّشْأَةَ الْآخِرَةَ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ"**

بدلا من أن يرجع الأنسان إلى خالق الكون ليهديه ويدله على ما يريد أن يعرفه وييسر له الوصل إليه، فهو عز وجل جلاله فقط القادر على كشف أسرار عالم الغيب (ماوراء الطبيعة Meta-physics) للأنسان. رغم ذلك ساعد الله الأنسان بتنبيهه الى نظرية "الكيؤس Chaos" الفلسفية أو ما أطلق عليه جهلا (الفوضى المنظمة) عن خلق الكون فى طريقه للوصول الى كيفية خلق عالم الشهادة (الطبيعة Physics المحسة المشاهدة)، إلا أنها لم تفسر له كل الحقيقة وظلت الأشكالية موجودة بل تضخمت حيث تضمنت نظرية الكيؤس مرحلة أطلق عليها الأنسان "الشواش" (عدم التأكد Uncertainty) حيث عندما يصل ذلك النظام المعقد الديناميكى الاخطى الذى يحكم التنظيم الموجود فى ظاهرة الكيؤس الى حافته Edge of Kayos عندها يصير النظام الكيؤسى Kayotic System الى حالة إضطراب Entropy or Disturbance أوبمعنى آخر كما يشار فيه فى نظرية الأتصال Communication Theory الى حالة لايمكن حسابها Uncountable case من عدم التأكد Uncertainty من المخرجات Outcome. أو وصول النظام الى درجات عالية من حالة عدم الأتساق Uniformity (شكل ٩).



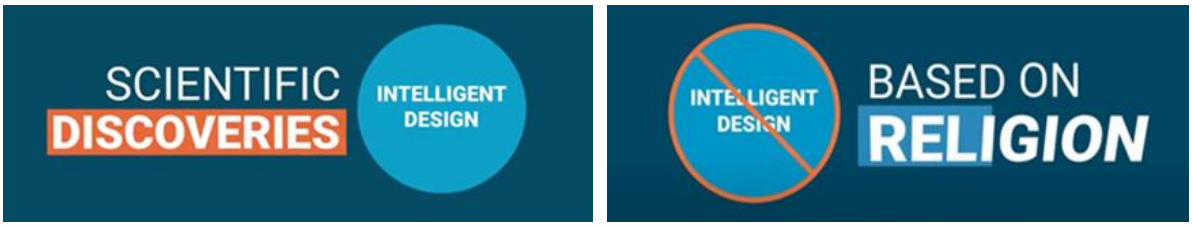

**شكل ٩: نظرية الكيوس Chaos**

عندئذ إدرك الأنسان الرافض للألوهية والربوبية التى تسبب الأسباب وتخلق وتسيِّر الكون، أن وراء هذا الكون عقلًا مدبرًا Great Mind أوذكاء Intelligence، كبديل لنظرية دارون Darwin عن أصل الأنواع 'Origin of Speeches التى سقطت بعد التعرف على الخريطة الجينية للأنسان فى الثمانيات من القرن العشرين حيث أثبتت أن أصل الأنسان شيئين (الجديلة الوراثية الثنائية المكونة من DNA & RNA) وليس شيء واحد كما أشار دارون فى نهاية كتابه الى: "إنه إذا أثبت العلم أن أصل الأنواع أثنان سقطت نظريتى عن النشوء والأرتقاء".

في أواخر القرن العشرين بدأت إرهاصات فلسفة ناشئة عن خلق الكون أطلق عليها "التصميم الذكى "Intelligent Design حيث أصبح من المقبول فلسفيًا أن يقال على سبيل المثال أن "الشجرة تصميم ورائه عقل مدبر". وعليه أمكن اعتبار نظرية "التصميم الذكى Intelligent Design" الفلسفية كنوع من النظريات الثورية التى تحاول توسيع منظور النظريات العلمية والفلسفية القديمة أو/ والتقليدية لإستيعاب وتفسير النتائج الجديدة النابعة من مكتشفات حديثة، ومنها على سبيل المثال تطور "علم الإحاثة" أو البليونتولوجيا Paleontology والمعنى بموضوع مطمورات الأرض في الجيولوجيا، وهو علم يدرس حياة ماقبل التاريخ ويشمل تطور الكائنات وعلاقاتها بعضها البعض وعلاقتها بالبيئة التي تعيش فيها. وهو علم تأريخ يهتم بتفسير المسببات وأن أحداث الماضى تقود نظريات المستقبل (شكل ١٠).

**شكل ١٠ : أحداث الماضى تقود نظريات المستقبل**

لكن الحجج الأساسية تبقى هى نفسها: النظم الكيؤسية المعقدة تقتضي وجود ذكاء Intelligence ولا يمكن وجودها اعتباطاً أو بالصدفة ومن هنا جاءت نظرية "التصميم الذكى Intelligent Design" الفلسفية والتى لم تبنى على الدين Religion أوكتطور ضمن الإلهيات Theology الطبيعية التي تبحث عن تغيير في أسس العلوم أوالتنقيب في نظرية التطور وإعادة صياغتها. ولكن بنيت على الأكتشفات العلمية. (شكل ١١).




**شكل ١١ : نظرية "التصميم الذكى" لم تبنى على الدين ولكن على الأكتشفات العلمية**

من الجدير بالذكر هنا أن مصطلح "التصميم Design" الذى ظهر فى مفهوم تلك النظرية الفلسفية فى نهايات القرن العشرين قد أخذت إسمها من نظرية التصميم Design Theory الوضعية، الى وضعها الأنسان فى الخمسينيات من القرن العشرين لقيادة أنشطة التصميم الصناعى على يد كل من هورست ريتيل Rittle ويوانس فولفانج Wolfgang Jonas وكريستوفر أليكسندر .Alexander Christopher وبروث أرشر Archer Broth آنذاك والتى أسست وإستمرت على أركانها فلسفة المدرسة العليا للتصميم hfg أولم Ulm بعد الحرب العالمية الثانية فى مدينة أولم بألمانيا Germany (شكل ١٢).

**شكل ١٢: نظرية "التصميم الذكى Intelligent Design" الوضعية**

هكذا فقد الأنسان البوصلة التى ترشده الى حقيقة خلق الكون، بل تجاوز ذلك الى تصوراته المريضة التى يخلط فيها مابين عالم الحقيقة الفيزيقية Physical Reality الذى خلقه الله سبحانه ليعيش فيه الأنسان، سيِّدا مقدرا فوق كل الكائنات الأخرى، وبين عالم الحقيقة الأفتراضية Virtual Reality الذى تصوره الأنسان نفسه من ناحية أخرى. وخلطه كذلك مابين عالم ماوراء الطبيعة (الميتافيزيقا) Metaphysics الذى خلقه الله سبحانه وبين ما وراء عالم الحقيقة الأفترضية Meta Verse الذى تصوره الأنسان ليعيش فيه طليقًا بلاحدود بعد أن يصير الى مجرد رقم كودى إفتراضى أبدى بعد أن

تخلص من ذلك الجسد الفانى، الذى يربطه بالعالم الحقيقى وكل إشكالياته وضوابطه الأنسانية والأخلاقية التى تحكم علاقاته بالآخرين فيعيش حرا طليقًا يفعل مايشاء أنى شاء.فى أى مكان شاء.

**خامسا: الخلاصة ونتائج البحث Research Resume & Achievements**

**تتمثل الخلاصة والنتائج الفلسفية التى وصل اليها البحث فى ماتم من مناقشة تساولات وإدعاءت المدافعون عن عالم الغيب الأفتراضى الرقمى "Meta-verse"والتى جاءت على النحو التالى:**

بعد أن تعرفنا على تسلسل الأحداث الذى أودت بالأنسان الى تلك الحالة التى وصل اليها اليوم والذى حدى به أن يقدم تبريراته **وتساولاته وإدعاءت المدافعين عن عالم الغيب الأفتراضى الرقمى "Meta-verse" الذى يمثل عالم ماوراء العالم الأفتراضى Virtual Reality الرقمي** كما سيق أن أشرنا فسنقوم بتفنيد صحتها الفلسفية من عدمه من خلال مناقشة تلك التساولات والإدعاءت التى قدمها المدافعون عن عالم الغيب الأفتراضى الرقمى "Meta-verse" والتى نعيد عرضها فى الجدول التالى (شكل ١٢)

| |
|---|
| • يمكن الآن قياس الطبيعة الأساسية للجسد والعقل وعواطفنا وكيفية إدراكنا للعالم المادي باستخدام الأدوات والتكنولوجيا التي لم يكن من الممكن تخيلها في زمن أرسطو (أو كانط ، أو هيوم ، أو أي شخص آخر كبير من أسماء في الفلسفة)." |
| • أضافت نظرية الكم والفيزياء الكمومية أبعادًا جديدة لما نسميه الآن بالعلوم الميتافيزيقية، حيث زودتنا بنماذج مجربة ومثبتة توضح كيف أن عالمنا المادي ليس فيزيائيًا حقًا. |
| • أظهرت دراسات علم الأعصاب والوعي كيف أن العالم الذي نختبره كجسدي يتم إنشاؤه من خلال الفكر والشعور في العقل. وتوضح المساعي العالمية مثل تجربة النية ومبادرة التماسك العالمي تأثير الفكر والعواطف البشرية على كوكبنا وبعضنا البعض. |
| • اكتسبت الميتافيزيقا معنى جديدًا في عصر التغير السريع والترابط الكوكبي. لم تعد الإجابة عن الأسئلة المتعلقة بمن نحن حقًا والطبيعة الحقيقية لوجودنا قضية شخصية. هذه الأسئلة وكيف نجيب عليها هي الآن أولاً وقبل كل شيء فيما إذا كان بإمكان البشرية البقاء على قيد الحياة والازدهار على هذا الكوكب بطريقة صحية ومتحضرة أم لا. |
| • يدور موضوع Metaphysics For Life حول الدور الذي يمكن أن تلعبه الميتافيزيقيا في جعل تجربة حياتك تجربة أفضل. |
| • استخدم الموارد التي ستجدها هنا لمساعدتك على تذكر من أنت حقًا ، ولماذا أنت هنا ، وعلاقتك الحقيقية مع الآخرين والعالم الذي نعيش فيه معًا. ثم استخدم ما تتعلمه لإنشاء عالم أفضل - ليس لنفسك فقط، لأنك كما ستكتشف، نحن جميعًا متصلون حقًا! |
| • علينا البدء فى إستكشاف للتعريفات والتاريخ وفروع الفلسفة و"الميتافيزيقيا" لأرسطو حول Metaphysics-for-Life. حتى نتمكن من اتخاذ القرارات المناسبة واتخاذ الإجراءات المناسبة لضمان بقائنا ونجاحنا." |

**شكل ١٢: التساولات والإدعاءات التى قدمها المدافعون عن عالم الغيب الأفتراضى الرقمى "Meta Verse"**

❖ **مناقشة تساؤل:**

**"يمكن الآن قياس الطبيعة الأساسية للجسد والعقل وعواطفنا وكيفية إدراكنا للعالم المادي باستخدام الأدوات والتكنولوجيا التي لم يكن من الممكن تخيلها في زمن أرسطو (أو كانط، أو هيوم، أو أي شخص آخر كبير من أسماء الفلاسفة)."**

وعليه إذا رجعنا الى ماقاله "أبو الوليد إبن رشد" الفيلسوف القرطبى شارح فلسفات "أرسطو Aristotle" الفيلسوف الأغريقى صاحب نظرية المعرفة Epistemology فى مجال الطبيعة Physics وماوراء الطبيعة الميتافيزيقا Metaphysics حيث الميتافيزيقيا (اليونانية: τὰ μετὰ τὰ φυσικά ، "تلك بعد الفيزياء" ؛ Metaphysica) هو أحد الأعمال الرئيسية لأرسطو، حيث يطور العقيدة التي يسميها الفلسفة الأولىFirst Philosophy.

الفلسفة الأولىFirst Philosophy عبارة عن مجموعة من النصوص المختلفة التي تعالج الموضوعات المجردة Abstract Subjects، ولا سيما نظرية الجوهر Substance Theory، وأنواع مختلفة من السببية Causation، والشكل والمادة Form and Matter، ووجود اشياء الرياضيات Existence of Mathematical Objects والكون The Cosmos، والتي تشكل معًا الكثير من فرع الفلسفة الذي عرف لاحقا باسم الميتافيزيقيا Metaphysics ومنها:

- الوصول إلى ما وراء الطبيعة (فيزياء) كما ندركها، واكتشاف" الطبيعة الحقيقية" للأشياء، وجوهرها النهائي وسبب وجودها.
- الميتافيزيقيا هي دراسة الهياكل والفئات الأساسية لما هو موجود، أو الواقع.
- السؤال الكبير: كيفية العمل على حساب منطقي لكل ما نعرفه أو نؤمن به عن الوجود؟
- لا تهتم فقط بطبيعة الأشياء الموجودة في المكان والزمان، ولكن أيضا بطبيعة الأشياء التي قد لا تكون موجودة في المكان والزمان ولكن نؤمن بوجودها .
- يمكن التعبير عنها بالماهية Ontology:
  - فرع من الميتافيزيقيا يتعلق بطبيعة علاقات الوجود.
  - نظرية معينة حول طبيعة الوجود أوأنواع الوجود.
- الميتافيزيقيا كدراسة لبنية الواقع: الفئات الأنطولوجية، العلاقات بين الكيانات، الكيانات والفئات الأساسية، إلخ.
- سؤال عام: كيف يرتبط هذا التخصص بطرق أخرى للتحقيق في العالم، على سبيل المثال، العلوم
- أسئلة أكثر تحديدا: سوف تنشأ بالنظر إلى إجابات معينة على السؤال العام - على سبيل المثال
  - الميتافيزيقيا كطريقة أساسية لفهم الواقع
  - العلوم الطبيعية كطرق أساسية

**فى ضوء نظرية المعرفة عند إبن رشد الشارح لأرسطو نجد الأجابات عن ذلك التساؤل والأدعاء الذى طرحته تلك الكتابات كما سبق أن أشرنا نقول:**

كيف يكون ذلك حقيقى Really وفرع المعرفة المرتبط به الأنسان (البيولوجى Bio-logy) ينتهى بالمقطعه logy- بمعنى شيء ضبابي غائم أو غامض، مليء بالضباب. مثل المنظر الضبابي غير واضح، وغير واضح تماما مثل العقل الضبابي. لازال فى طور الأستقرار ولم يصل بعد الى أن يكون مستقرا. حيث يمثل المقطع Syllabus الأخير من مصطلح أى فرع

معرفة Discipline مقدار إستقراره أو فى حاجة الى استمرار تدعيمه بالمعرفة. فإذا كان المقطع الأخير (log-) فإن ذلك يدل على الحاجة الى الأستمرار فى تدعيمه حتى يصل الى حالةالأستقرار.

Bio-logy Eco-logy Techno-logy Psycho-logy Physio-logy Socio-logy, etc.

بينما إذا كان المقطع الأخير لفرع المعرفة (ics-) فإن ذلك يشير الى إستقرار فرع المعرفة وإحتوائه على عناصر إستقراره. فعلى سبيل المثال مقارنة بفرع معرفة البيولوجى Bio-logy الغير مستقر نجد فرع معرفة الرياضيات Mathematics قد إستقر على أن عناصر بنائه الأربعة وهى عمليات الجمع والطرح والضرب والقسمة.

Mathemat-ics phys-ics Ergonom-ics Metaphys-ics, etc.

### ❖ مناقشة تساؤل:

**"اكتسبت الميتافيزيقا معنى جديدًا في عصر التغير السريع والترابط الكوكبي. لم تعد الإجابة عن الأسئلة المتعلقة بمن نحن حقًا والطبيعة الحقيقية لوجودنا قضية شخصية. هذه الأسئلة وكيف نجيب عليها هي الآن أولاً وقبل كل شيء فيما إذا كان بإمكان البشرية البقاء على قيد الحياة والازدهار على هذا الكوكب بطريقة صحية ومتحضرة أم لا".**

كيف يكون ذلك حقيقى Really فمن بيده الإبقاء على العنصرالبشري دون إنقراض والازدهار على هذا الكوكب بطريقة صحية ومتحضرة أو إفناء البشرية عن بكرة أبيها غير الله بديع السماوات والأرض الذى حفظ بقائها منذ نزول سيدنا "آدم" أبو البشرية الى الأرض وحتى تقوم الساعة، فى الوقت الذى انقرض فيه الكثير والكثير من أنواع المخلوقات التى قامت بدورها فى إستمرارالحياة على الأرض ماشاء الله لها إن تبقى.

فما خلق الأنسان للفناء ولكن للبقاء. حيث قال الشيخ أبو جعفر رحمه الله: "اعتقادنا في النفوس أنها هي الأرواح التي بها الحياة، وأنها الخلق الأول، لقول النبي محمد صلى الله عليه وآله وسلم:

**"إن أول ما أبدع الله سبحانه وتعالى هي النفوس المقدسة المطهرة، فأنطقها بتوحيده،**

**ثم خلق بعد ذلك سائر خلقه."**

**واعتقادنا في النفوس أنها خلقت للبقاء ولم تخلق للفناء، لقول النبي صلى الله عليه وآله وسلم:**

**"ما خلقتم للفناء بل خلقتم للبقاء، وإنما تنقلون من دار إلى دار"**

**واعتقادنا فيها أنها إذا فارقت الأبدان فهي باقية، منها منعمة، ومنها معذبة،**

**إلى أن يردها الله تعالى بقدرته إلى أبدانها"**

### ❖ مناقشة تساؤل:

**"أضافت نظرية الكم والفيزياء الكمومية أبعادًا جديدة لما نسميه الآن بالعلوم الميتافيزيقية، حيث زودتنا بنماذج مجربة ومثبتة توضح كيف أن عالمنا المادي ليس فيزيائيًا حقًا."**

**نقول:** "هذا التشابك الكمي Entanglement الذى ورد فى فيزياء الكم Quantum Physics مبني اساسا على وجود اجسام مادية Physical Bodies تتباعد، واذا تباعدت مهما تباعدت تظل على اتصال؛ فيزياء الكم تقوم على التشابه مع النفس البشرية في حالة مقيدة نووية، حيث يتم الحفاظ على جميع عناصر العائلة مرتبطة ببعضهل البعض عن طريق التفاعل المستمر، سواء كان ذلك تفاعلا عاطفيا أو ماليا أو اجتماعيا ناتجا عن العيش في نفس المنزل. التشابه في التشابك الكمي بين شخصين هو على سبيل المثال، الروابط المستمرة بين الأولاد البالغين مع والديهم المسنين. في مثل هذه الحالة، لم يعد هناك

اي اعتماد مالي أو غيره؛ لكن التشابك يمكن أن يستمر رغم المسافات الكبيرة الفاصلة وعبر عدة عقود. إن العلاقة بين هؤلاء الأفراد الغير متصلين يتم التعبير عنه بمفهوم "التشابك الكمي" لنفسيتين أو أكثر يمكن أن يفسر تشابك العقل الواعي مع الاواعي الجماعي (مع الاشخاص الذين تربطنا بهم روابط عاطفية وما الي ذلك) الصدف التي تظهر فيها نفسين أو اكثر متصلة ببعضها البعض لكن العقل الواعي يكون متشابكا مع المادة وهو ما يفسر الصدف التي يبدو فيها العالم المادي من حولنا يعكس أفكارنا؛ ان وجود التزامن (الأحداث المتزامنة بين المجالات العقلية والمادية نتيجة للتشابك بين العقل والمادة) يدحض وجهة النظر المادية الصارمة التي ترى بأن (الكائن له حقيقية محددة بشكل مستقل عن المحيط الذي يلاحظ فيه) التأثير الكمي دقيق جدا وهو ليس تأثيرا سببيا ولكن تأثير ارتباطي يمكن أن يكون له نتائج مهمة في الظواهر العقلية مثل الوعي حيث يفقد كل جسيم فرضيته لصالح سلوك شامل جماعي." (من منشور الدكتور فرانسوا مارتن بعنوان النفسية الكوانتية نظرية المجال الكمي في النفس البشرية "نشرت عام ٢٠٠٥ .Neuro (Quant-ology

أما مناقشة القول **بأن: " أظهرت دراسات علم الأعصاب والوعي كيف أن العالم الذي نختبره كجسدي يتم إنشاؤه من خلال الفكر والشعور في العقل. وتوضح المساعي العالمية مثل تجربة النية ومبادرة التماسك العالمي تأثير الفكر والعواطف البشرية على كوكبنا وبعضنا البعض."**

**نقول:** "في هذه القضية الانسان (الجسد) لديه عقل واعي ومن خلاله يتم شحن العقل الاواعي من خلال التأمل Speculation والتركيز Concentration الناتج عن الملاحظة Observation ثم يترك العقل الاواعي لافراز النتائج.

النية في اصلها هي القصد وأن القصد Intention أوالتصور Concept الذي في مخيلة Schema الأنسان لابد وأن ينشأ في عقل واعي، ومن ثم يتحول الى حدس Intuition (الوسيلة التي يفكر بها الانسان في العقل الاواعي) وبالتتابع الي تصورات Concepts تتحقق في الواقع Reality او الواقع الافتراضي Virtual Reality وعلى ذلك فإن وجود العقل ألاواعي مبني اساسا على العقل الواعي ولا يمكن أبدا ان ينشأ دون وعي عاقل.

وتقول " لين ماك تاجارت Lynne McTaggart" فى كتابها تجربة النيه ترجمة جانبوت.م. وليد حافظ، ٢٠١٣ - عن استخدم افكارك لتغيير حياتك والعالم: حيث يدور موضوع Metaphysics for Life حول الدور الذي يمكن أن تلعبه الميتافيزيقيا في جعل تجربة حياتك تجربة أفضل. مهما حلقت في الوهم والخيال فإن الرجوع الى الواقع يتسبب في صدمة، وان الرجوع الى الواقع سيحدث عاجلا ام اجلا، حينها قد تزداد في التحليق في الوهم أو تتخلص من الحياة نهائيا، لعبة البوكيمون Pokémon Game ولعبة الحوت الأزرق Blue Whale Game خير دليل على ذلك، فلم تكن إذن مصادفة بل نوع من أنواع التجارب على التخلص من الواقع الصادم."

أما مناقشة القول **بأن: "استخدم الموارد التي ستجدها هنا لمساعدتك على تذكر من أنت حقًا ، ولماذا أنت هنا ، وعلاقتك الحقيقية مع الآخرين والعالم الذي نعيش فيه معًا. ثم استخدم ما تتعلمه لإنشاء عالم أفضل - ليس لنفسك فقط ، لأنك كما ستكتشف، نحن جميعًا متصلون حقًا!"**

**نقول:** "انها دعوة للإنغماس في العالم الإفتراضي Virtual World، وما ورائه Meta Verse أملا في تحقيق عالم أفضل من ناحية، ومن ناحية اخرى تشجيعا على انك لن تكون وحدك في هذا العالم الموازي بل ستأتنس بالاخرين من مجتمعك الحالي والماضى أيَضًا وتعيش بسعادة، ان كل ذلك قابل للتنفيذ بالفعل بكل مافيه، بل وتغير العالم والسيطرة عليه وإنشاء عالم أفضل للجميع. ذلك إنما هو عالم وهمي إفتراضى لا يمكن الحياة فيه بالجسد المادي. فى الوقت الذى سيظل فيه

جسدك المادي موجودًا ومعلقًا في عالم آخر مادى لا تستطيع السيطرة عليه لأن له رب مهيمن عليه هو الله جل جلاله ؛ أو كما قال نورمان: "إن ذلك جميل ولكن مستحيل التحقيق". وفى هذا يقول رب العزة فى الآية ١٨ من سورة الحج :

**"أَلَمْ تَرَ أَنَّ اللَّهَ يَسْجُدُ لَهُ مَنْ فِي السَّمَاوَاتِ وَمَنْ فِي الْأَرْضِ**
**وَالشَّمْسُ وَالْقَمَرُ وَالنُّجُومُ وَالْجِبَالُ وَالشَّجَرُ وَالدَّوَابُّ وَكَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ ۖ**
**وَكَثِيرٌ حَقَّ عَلَيْهِ الْعَذَابُ ۗ وَمَنْ يُهِنِ اللَّهُ فَمَا لَهُ مِنْ مُكْرِمٍ ۚ إِنَّ اللَّهَ يَفْعَلُ مَا يَشَاءُ"**

## ❖ مناقشة تساؤل:

**"علينا البدء فى استكشاف التعريفات والتاريخ وفروع الفلسفة و"الميتافيزيقيا" لأرسطو حول Metaphysics-for-Life. حتى نتمكن من اتخاذ القرارات المناسبة واتخاذ الإجراءات المناسبة لضمان بقائنا ونجاحنا."**

**نقول:** "إن الحياة بالجسد المادي الذي خلقنا الله به له قوانينه المتراكمة وتاريخه، ومنها ماوضعه أرسطو من مفاهيم خاصة بالمنطق والحياة، وطالما تواجد الجسد المادي (وهذا ما لا يتنافى مع الميتافيرس Meta-verse إذ انها قائمة على الوجود وعلى الأشخاص القائمين بالفعل والمحيطين بالعالم الحقيقي الحالي بكل قوانينه ومنطقه القائمة منذ بداية الخلق وحتى نهايته) إن وضع قوانين ومفاهيم للعالم الإفتراضي Meta-verse لا يغير من قوانين الميتافيزيقا **Metaphysics** لأرسطو ولا يمسها بشيء فهى ستظل قائمة مادامت الحياة على الأرض حتى تقوم القيامة. حيث أن العالم الأفتراضى أو عالم ماوراء عالم الحقيقة الأفتراضية Virtual Reality، سيظل إفتراضيًا وسوف ينتهى فى أى لحظة حسب إرادة الله عز وجل وهو القادر على عباده حيث يقول جلت قدرته فى الآيات ٦٣ الى ٦٥ من سورة الأنعام:

**"قُلْ هُوَ ٱلْقَادِرُ عَلَىٰٓ أَن يَبْعَثَ عَلَيْكُمْ عَذَابًا**
**مِّن فَوْقِكُمْ أَوْ مِن تَحْتِ أَرْجُلِكُمْ أَوْ يَلْبِسَكُمْ شِيَعًا وَيُذِيقَ بَعْضَكُم بَأْسَ بَعْضٍ ۗ ٱنظُرْ كَيْفَ نُصَرِّفُ ٱلْـَٔايَـٰتِ لَعَلَّهُمْ يَفْقَهُونَ"**

وفى هذا المقام يقول الكاتب المفكر والفيسوف الدكتور/ يوسف إدريس: "هناك نوعان من الفكر البشرى هما "فكر الفقر" و"فقر الفكر". وهو هنا يشير الى أن "فكر الفقر" يرتبط بعدم القدرة على أداء الأنسان ماهو مطلوب منه فيفعل كل ما فى طاقته أن يفعله. بينما يرتبط "فقر الفكر" بعدم المقدرة على فهم حقيقة شيء ما، ومع ذلك يتمادى الأنسان فى غيه دون النظر الى عواقبه فيصل به ذلك الى الهلاك المحقق."

## مراجع


•لين ماك تاجارت Lynne McTaggart ، تجربة النيه، ترجمة جانبوت.م. وليد حافظ، ٢٠١٣
•Lynne McTaggart, The Experience of Intention, translated by Gunbot.M. Walid Hafez, 2013
•Norman, People-Centered (Not Tech-Driven) Design, 2019
•Virtual World in Support of Industrial Design Philosophy for the Realization of the “Industrial Design for Happiness" Slogan, Ezzat Saad, etal.
•Mazuryk, Tomasz and Michael Gervautz, http://www.cg.
tuwienVirtual Reality History, Applications, Technology and Future, Institute of Computer Graphics Vienna University of Technology, Austria.
•Papp, Raymond, The University of Tampa Virtual worlds and social networking: reaching the millennials .Journal of Technology Research, 2017