تجربهٔ تنانه شهر در گذار متروپولی‌س به مدی‌اپولی‌س: خوانشی تن‌زی‌باشناسانه

چکی‌ده

طرح مسئله: گسترش رسانه‌ها و زیرساخت‌های دیجیتال، تجربهٔ شهر را از وضعیتی مبتنی‌بر هم‌حضوری مادی (متروپولیس کلاسیک) به تجربه‌ای چندلایه و رسانه‌میانجی تبدیل کرده است. درحالی‌که متروپولیس بر تراکم حسی و ریتم‌های صنعتی استوار بود، مدیاپولیس با درهم‌تنیدن فضاهای فیزیکی و دیجیتال، نقش رسانه‌ها را در هدایت ادراک، توجه و حرکت بدن شهری برجسته می‌سازد. پرسش پژوهش این است که این تحولات چگونه تجربهٔ بدنی را دگرگون کرده و چه صورت‌های پدیداری تازه‌ای برای آن در شهر رسانه‌ای شکل داده است.

هدف و روش: این پژوهش با رویکردی کیفی-تفسیری و بهره‌گیری از مطالعات شهری، رسانه و فلسفهٔ بدن (تن‌زیباشناسی)، تبیینِ دقیقِ تحول تجربهٔ بدنی در این گذار را هدف قرار داده است.

ی‌افته‌ها: گذار به مدیاپولیس، بدن را از سوژه‌ای درگیر با «فشار حسی محیطی» به سوژه‌ای درگیر با «پراکندگی توجه» بدل کرده است. این تحول در چهار صورت پدیداری متبلور می‌شود: «بدن کنش‌گر» (کنشگری ترکیبی فیزیکی-دیجیتال)، «بدن بازنمایی‌شده» (پیوند با گردش تصویر)، «بدن هدایت‌شده» (تحت تأثیر ناوبری الگوریتمی) و «بدن رصدشده» (تبدیل حضور به داده‌های قابل‌پایش).

نتی‌جه‌گی‌ری: در مدیاپولیس، بدن نه صرفاً در درگیری با تراکم کالبدی، بلکه در تعامل با زیرساخت‌های رسانه‌ای معنا می‌یابد. کیفیت «زیباشناسی شهری» از «شدت مواجهه حسی» به «نحوهٔ پیوند لایه‌های ادراک» تغییر کرده است. اگرچه رسانه‌ها و الگوریتم‌ها بدن را به ابزاری برای تولید داده و روایت بدل می‌کنند، اما بدن همچنان به‌عنوان کانونِ تعادل‌بخش میان جریان‌های فیزیکی و دیجیتال، محور اصلی تجربه و تولید معنا در شهر باقی می‌ماند.

کلی‌دواژه‌ها

تجربهٔ شهری؛ تن‌زیباشناسی؛ متروپولیس؛ مدیاپولیس؛ میانجی‌گری رسانه‌ای.

The Somatic Experience of the City in the Transition from Metropolis to Mediapolis: A Somaesthetic Reading

Abstract

Problem Statement: The proliferation of digital infrastructures has transformed urban experience from one of material co-presence (the classic Metropolis) into a multi-layered, media-mediated experience. While the Metropolis was grounded in sensory density and industrial rhythms, the Mediapolis—by intertwining physical and digital spaces—highlights the role of media in directing perception, attention, and the movement of the urban body. This study addresses how these transformations alter bodily experience and what new phenomenological modes of the body emerge within the media city.

Objective and Methodology: Utilizing a qualitative-interpretive approach and drawing upon urban studies, media studies, and the philosophy of the body (somaesthetics), this research aims to explain the evolution of bodily experience during this transition.

Findings: The transition to the Mediapolis shifts the body from a subject engaged with "environmental sensory pressure" to one involved in "attentional fragmentation." This manifests in four phenomenological modes: the "Agentic Body" (hybrid physical-digital agency), the "Represented Body" (linked to image circulation), the "Guided Body" (subject to algorithmic navigation), and the "Observed Body" (presence converted into traceable data).

Conclusion: In the Mediapolis, the body finds meaning through interaction with media infrastructures, rather than mere physical density. The quality of "urban aesthetics" has shifted from the "intensity of sensory encounter" to the "mode of linking layers of perception." Although media and algorithms transform the body into an instrument for data production, the body remains the central node of experience and meaning-making, tasked with balancing physical and digital flows.

Keywords:

Urban Experience; Somaesthetics; Metropolis; Mediapolis; Media Mediation.

۱.مقدمه و بی‌ان مسئله

تجربهٔ شهر در سنت نظری مدرنیته عمدتاً در چارچوب مفهوم «متروپولیس» (کلان‌شهر مدرن) فهم شده است؛ فضایی که در آن انسان شهری با سیلان محرک‌ها، شتاب زندگی مدرن و نظم عقلانی ساختارهای اقتصادی و اجتماعی مواجه می‌شود. زیمل (۱۹۰۳) در تحلیل کلاسیک خود از متروپولیس نشان می‌دهد که چگونه شدت و کثرت محرک‌های شهری، شیوهٔ خاصی از ادراک و حساسیت روانی را در ساکنان شهر پدید می‌آورد [۱]. در این چارچوب، تجربهٔ شهری اگرچه در سطح بدن و ادراکات حسی بازتاب می‌یابد، اما شهر عمدتاً به‌مثابه فضایی مادی و حضوری در نظر گرفته می‌شود که فرد به‌طور مستقیم با آن مواجه است.

در ادامه تحولات نظری سدهٔ بیستم، رویکردهای پدیدارشناختی و فلسفهٔ بدن توجه بیشتری به نقش بدن در تجربهٔ فضا معطوف کردند. در پدیدارشناسی مرلو-پونتی (۱۹۶۲)، بدن نه ابژه‌ای در جهان، بلکه واسطهٔ اصلی تجربه و ادراک فضا تلقی می‌شود [۲]. بر این اساس، فضا از خلال بدن زیسته معنا می‌یابد و تجربهٔ مکانی همواره تجربه‌ای تنانه است. این رویکرد در نظریهٔ تن‌زیباشناسی ریچارد شوسترمن نیز بسط یافته است. شوسترمن با تأکید بر مفهوم «سوما» یا بدن زیسته استدلال می‌کند که تجربهٔ زیباشناختی نه در سطح بازنمایی‌های هنری، بلکه در کیفیت ادراک، حرکت و حضور بدن در محیط شکل می‌گیرد [۳]. از این منظر، شهر شبکه‌ای از تجربه‌های بدنی است که در آن بدن‌ها از یک‌سو تحت‌تأثیر فضاهای شهری شکل می‌گیرند و از سوی دیگر از طریق ادراک، حرکت و کنش خود به فضا معنا می‌بخشند [۴].

بااین‌حال، تجربهٔ شهری در شهر معاصر صرفاً حاصل مواجههٔ مستقیم بدن با کالبد شهر نیست. گسترش رسانه‌های جمعی و به‌ویژه فناوری‌های دیجیتال، شکل تازه‌ای از میانجی‌گری در تجربهٔ فضاهای شهری پدید آورده است. در این زمینه، مفهوم «مدیاپولیس» (شهر رسانه‌ای) به وضعیتی اشاره دارد که در آن شهر نه‌تنها زیسته می‌شود، بلکه از طریق رسانه‌ها بازنمایی، روایت و قاب‌بندی می‌گردد [۵]. در چنین شرایطی، رسانه‌ها به سازوکارهایی برای سازمان‌دهی توجه، ادراک و حافظهٔ اجتماعی تبدیل می‌شوند [۶]. ازاین‌رو تجربهٔ شهر در مدیاپولیس تجربه‌ای چندلایه و میانجی‌گری‌شده است که در آن بدن هم‌زمان در فضای فیزیکی و فضای رسانه‌ای حضور دارد.

در این وضعیت، حرکت در شهر، ادراک فضا و توجه بدن به محیط پیرامون تحت‌تأثیر رسانه‌های دیجیتال قرار می‌گیرد. پژوهش‌های حوزهٔ رسانه و فضا نشان داده‌اند که فناوری‌های موبایل و رسانه‌های دیجیتال شیوه‌های ادراک و تجربهٔ مکانی را دگرگون کرده‌اند [۷ و ۸]. در نتیجه، تجربهٔ شهری در شرایط مدیاپولیس دیگر صرفاً تجربه‌ای حضوری و کالبدی نیست، بلکه در تعامل میان بدن، فضا و رسانه شکل می‌گیرد.

با وجود گسترش مطالعات دربارهٔ زیست شهری، پیوند تحولات رسانه‌ای با تجربهٔ تنانهٔ شهر کمتر به‌طور نظام‌مند بررسی شده است. به‌ویژه هنوز روشن تبیین نشده است که چگونه میانجی‌گری رسانه‌ای، ادراک و تجربهٔ زیباشناختی بدن در فضای شهری را بازآرایی می‌کند. ازاین‌رو، تحلیل این دگرگونی از منظر تن‌زیباشناسی می‌تواند چشم‌اندازی تازه برای فهم تجربهٔ شهری در فضای مدیاپولیس فراهم آورد.

۲. هدف و پرسش‌ها

براین‌اساس، هدف اصلی این مقاله تبیین چگونگی بازآرایی تجربهٔ تنانه شهر در گذار از متروپولیس به مدیاپولیس با تأکید بر رویکرد تن‌زیباشناسی است. این پژوهش می‌کوشد نشان دهد که رسانه‌های دیجیتال چگونه در سازمان‌دهی توجه، ادراک فضایی و کیفیت زیباشناختی تجربهٔ بدنی در شهر معاصر نقش ایفا می‌کنند. در راستای این هدف، سه پرسش اصلی مطرح می‌شود:

ـ گذار از متروپولیس به مدیاپولیس چه دگرگونی‌هایی در شیوهٔ حضور، ادراک و تجربهٔ زیباشناختی بدن در فضاهای شهری ایجاد می‌کند؟

ـ رسانه‌ها چگونه از طریق سازوکارهایی چون بازنمایی، قاب‌بندی و روایت، نحوهٔ توجه، حرکت و ادراک بدن در شهر را سازمان‌دهی می‌کنند؟

ـ رویکرد تن‌زیباشناسی چگونه می‌تواند پیوند میان بدن، شهر و رسانه را تبیین کند؟

۳ـ روش‌شناسی و مراحل انجام پژوهش

این پژوهش از نوع کیفی و نظری است و با رویکرد تحلیلی ـ تفسیری انجام شده است. روش اصلی تحقیق تحلیل مفهومی و تطبیقی متون نظری در سه حوزهٔمطالعات شهری، مطالعات رسانه و فلسفهٔ بدن است. فرایند پژوهش در چند مرحله انجام شده است. در مرحلهٔ نخست، ادبیات کلاسیک متروپولیس با تمرکز بر تحلیل زیمل و نظریه‌های مرتبط با تجربهٔ شهری در مدرنیته بررسی شده تا ویژگی‌های ادراک و تجربهٔ بدنی در شهر مدرن تبیین شود. در مرحلهٔ دوم، مفهوم «مدیاپولیس» و نظریه‌های مرتبط با میانجی‌گری رسانه‌ای و دگرگونی تجربهٔ فضایی در شهر معاصر با اتکا به آثار سیلورستون و پژوهش‌های بعدی در حوزهٔ رسانه و فضا تحلیل شده است. در مرحلهٔ سوم، چارچوب نظری تن‌زیباشناسی براساس آثار شوسترمن و پیوند آن با پدیدارشناسی بدن در اندیشهٔ مرلوـپونتی بررسی شده تا امکان تحلیل تجربهٔ زیباشناختی بدن در فضاهای شهری فراهم شود. در نهایت، با تلفیق و مقایسه این سه لایهٔ نظری، چارچوبی مفهومی برای فهم تجربهٔ تنانه شهر در بستر مدیاپولیس صورت‌بندی شده است.

۴. مرور ادبی‌ات و مبانی نظری پژوهش

۱ـ۴. متروپولی‌س و تجربهٔ شهر

مفهوم متروپولیس در سنت اندیشهٔ مدرن فقط به بزرگ‌ترین شکل سکونت جمعی اشاره ندارد، بلکه وضعیتی تاریخی و فرهنگی است که ترکیبی از سازمان عقلانی فضا، اقتصاد پولی، شتاب زمانی و تراکم حسی را در زندگی روزمره ایجاد می‌کند. یکی از نخستین تحلیل‌های این مفهوم، مقالهٔ کلاسیک زیمل «متروپولیس و حیات ذهنی» است که تجربهٔ کلان‌شهر را مواجهه‌ای با تراکم بی‌سابقهٔ محرک‌های حسی می‌داند. زیمل نشان می‌دهد فرد در کلان‌شهر مدرن در معرض جریان مداومی از تحریکات ـ صداها، تصاویر، تماس‌های گذرا و تعاملات گوناگون ـ قرار می‌گیرد. در برابر این شدت محرک‌ها، نوعی واکنش دفاعی شکل می‌گیرد که او آن را

«نگرش بی‌تفاوت مدرن» می‌نامد؛ حالتی که امکان زیستن در میان سیل محرک‌ها را فراهم می‌سازد [۱]. بدین‌ترتیب، در بنیان مفهوم متروپولیس، بدن و حواس سازوکارهای اصلی ادراک و سازگاری با ریتم‌های شهری‌اند.

زیمل اقتصاد پولی کلان‌شهر را نیز نیرویی تعیین‌کننده در تجربهٔ شهری می‌داند. در چنین جامعه‌ای، روابط انسانی کمتر بر پیوندهای عاطفی و بیشتر بر مبادلات عقلانی و کمی‌شده استوار است [۱]. این منطق اقتصادی ساختاری زمان‌مند و عقلانی به ادراک و حرکت بدن می‌بخشد؛ بدن در هماهنگی با زمان‌بندی‌های دقیق، مسیرهای بهینه و ریتم‌های کاری و مصرفی شکل می‌گیرد. بدین‌ترتیب نوعی تنانگی منضبط پدید می‌آید که با ضرباهنگ‌های صنعتی و اقتصادی شهر سازگار است.

در سنت ادبی مدرنیته نیز چهره‌ای نمادین برای تجربهٔ حسی و بدنی شهر پدید آمد: «فلانور» یا پرسه‌زن شهری. بودلر در «نقاش زندگی مدرن» او را فردی می‌خواند که با پرسه‌زدن در میان جمعیت، شهر را از راه مشاهده، حرکت و حضور جسمانی تجربه می‌کند؛ سوژه‌ای که در ازدحام حرکت می‌کند و از رهگذر این سرگردانی آگاهانه، حساسیتی زیباشناختی نسبت به صحنه‌های گذرای زندگی روزمره می‌یابد [۹]. والتر بنیامین با الهام از بودلر، فلانور را ناظری می‌داند که در میان جمعیت حرکت می‌کند و درعین‌حال فاصله‌ای تأملی حفظ می‌کند؛ سوژه‌ای که با نگاه و ریتم گام‌های خود شهر را می‌خواند [۱۰]. در این چارچوب، خیابان صرفاً مسیر عبور نیست بلکه صحنه‌ای برای تجربهٔ حسی، برخورد اجتماعی و شکل‌گیری «زیباشناسی زندگی روزمره» است؛ جایی که بدن پرسه‌زن از طریق حرکت، مکث و تماشا با نشانه‌ها و ریتم‌های شهری درگیر می‌شود.

در دهه‌های بعد، نظریه‌پردازان مارکسیستی و پدیدارشناسان شهری این رویکرد را گسترش دادند و بر پیوند فضا، بدن و ریتم‌های زندگی روزمره تأکید کردند. لوفور در *ریتم‌کاوی*، کلان‌شهر را شبکه‌ای از ریتم‌های متقاطع می‌داند: ریتم‌های زیرساختی (حرکت وسایل نقلیه و چرخه‌های کاری)، ریتم‌های طبیعی (نور، هوا، زمان) و ریتم‌های زیستی بدن. از دید او، بدن همچون متریونومی از طریق حرکت، تنفس و حواس، فضا را اندازه‌گیری و با آن هم‌زمان می‌شود [۱۱]. این دیدگاه ابعاد پدیدارشناسانهٔ زندگی شهری را برجسته کرده و متروپولیس را عرصه هم‌نوا شدن ریتم‌های زیستی و فضایی می‌بیند.

در جغرافیای حسی نیز بر پیوند بدن و فضا تأکید شده است. پین نشان می‌دهد خیابان‌ها و فضاهای عمومی میدان‌هایی چندحسی‌اند که در آن بینایی، شنوایی، لامسه و بویایی با زیرساخت‌ها، حرکت جمعی و جریان‌های شهری در تعامل‌اند [۱۲]. مریمن نیز در پدیدارشناسی حرکت شهری، بر اهمیت «لحظه‌های گذر» ـ عبور از پیاده‌راه‌ها یا توقف در ایستگاه‌ها ـ تأکید می‌کند و آن‌ها را بخشی از ساختار ادراکی زندگی شهری می‌خواند [۱۳]. در این وضعیت، بدن فقط حامل حرکت نیست، بلکه عنصری فعال در تولید معنا در فضاست.

از ویژگی‌های بنیادین متروپولیس شتاب زمانی و فشردگی ریتم زندگی است. هاروی نشان می‌دهد سرمایه‌داری شهری با فشرده‌سازی زمان، زندگی روزمره را زیر انضباط ریتم‌های تولید و مصرف قرار می‌دهد [۱۴]. این فشردگی زمانی در سطح بدن با تنش‌های ادراکی همراه است؛ بدن باید خود را با سرعت جریان‌های

کاری، ترافیکی و اطلاعاتی هماهنگ کند. در نتیجه، فضاهای شهری به میدان‌هایی از فشار حسی تبدیل می‌شوند.

نایجل تریفت نیز کلان‌شهر مدرن را «زیست‌جغرافیای حسی» می‌نامد؛ فضایی که در آن شبکه‌های تکنولوژیک و زیرساختی میدان ادراک بدن را گسترش می‌دهند [۱۵]. از این منظر، متروپولیس فقط محیطی کالبدی نیست بلکه سازوکاری برای تولید احساس و تجربهٔ حسی است که در آن بدن بخشی از ماشین ادراکی شهر است.

در مجموع، متروپولیس نظامی شهری است با ویژگی‌هایی چون تراکم شدید محرک‌های حسی، عقلانی‌شدن روابط اجتماعی در بستر اقتصاد پولی، ریتم‌مندی فضا و زمان، تجربهٔ چندحسی فضاهای عمومی و شتاب فزایندهٔ زندگی. در این نظم، بدن واسطهٔ اصلی ادراک شهر است.

بااین‌حال، اگر متروپولیس را نظمی بدانیم که تجربهٔ تنانه و ادراکی شهر را در بستر تراکم حسی، اقتصاد پولی و ریتم‌های صنعتی سازمان می‌دهد، در اواخر قرن بیستم دگرگونی بنیادینی رخ می‌دهد: گسترش فناوری‌های ارتباطی و میانجی‌گری رسانه‌ای لایه‌ای تازه بر این تجربه می‌افزاید. در وضعیتی که «مدیاپولیس» نامیده می‌شود، ادراک شهری فقط حاصل حضور فیزیکی نیست، بلکه از طریق شبکه‌های تصویری، پلتفرم‌های دیجیتال و جریان‌های اطلاعاتی پیوسته بازپیکره‌بندی می‌شود.

۲ـ۴. مدی‌اپولی‌س و تجربهٔ شهر

مفهوم مدیاپولیس چارچوبی نظری برای فهم رابطهٔ میان شهر، رسانه و تجربهٔ زیستهٔ فضا در عصر دیجیتال است. این اصطلاح نخستین‌بار توسط راجر سیلورستون برای توصیف شهری به‌کار رفت که در آن رسانه‌ها به بستر اصلی کنش اجتماعی و اخلاقی بدل شده‌اند [۵]. سیلورستون نشان می‌دهد در مدیاپولیس، ادراک، قضاوت و تعامل اجتماعی در جهانی رخ می‌دهد که پیوسته از طریق تصاویر و شبکه‌های ارتباطی میانجی‌گری می‌شود. در چنین شرایطی، شهروندان در محیطی زندگی می‌کنند که تجربهٔ آن از فضا به‌طور بنیادین به رسانه وابسته است. در مطالعات شهری، این مفهوم به‌طور نظام‌مند توسط اسکات مک‌کوایر بسط یافته است. مک‌کوایر «شهر رسانه‌ای» را شهری می‌داند که در آن رسانه‌ها نه صرفاً ابزار بازنمایی فضا، بلکه بخشی از زیرساخت تولید آن‌اند. در این وضعیت، معماری، فضاهای عمومی و شبکه‌های ارتباطی به‌صورت هم‌زمان و درهم‌تنیده عمل می‌کنند و تجربهٔ شهر بدون شبکه‌های دیجیتال و جریان‌های داده‌ای بلادرنگ قابل تصور نیست [۱۶]. نمایشگرهای شهری، شبکه‌های بی‌سیم، تلفن‌های هوشمند، حسگرها و سامانه‌های موقعیت‌یاب لایه‌ای اطلاعاتی به کالبد شهر می‌افزایند و آن را به فضایی چندلایه و تعاملی تبدیل می‌کنند که هم‌زمان ابعاد فیزیکی و دیجیتال را دربرمی‌گیرد. در این نگاه، فضا نه‌تنها در خیابان‌ها و میدان‌ها، بلکه در بستر شبکه‌ها، داده‌ها و رابط‌های دیجیتال نیز شکل می‌گیرد؛ وضعیتی که مک‌کوایر آن را «فضای عمومی شبکه‌ای» می‌نامد.

این رویکرد با تحلیل مارشال مک‌لوهان از رسانه به‌عنوان «بسط حواس انسان» هم‌خوانی دارد. مک‌لوهان رسانه‌ها را امتداد ادراک و حواس انسانی می‌داند؛ ازاین‌رو رسانه‌ها مستقیماً در شکل‌گیری تجربهٔ فضایی نقش

دارند [۱۷]. در مدیاپولیس، این بسط حسی میدان ادراک بدن را در شبکه‌ای گسترده‌تر از تصاویر، داده‌ها و جریان‌های ارتباطی قرار می‌دهد.

ویژگی‌های مدیاپولیس با مفهوم «فضای جریان‌ها» در نظریهٔ مانوئل کاستلز نیز هم‌خوان است. کاستلز نشان می‌دهد شهر معاصر در بستر شبکه‌های اطلاعاتی و جریان‌های داده‌ای سازمان می‌یابد؛ جریان‌هایی که کارکردی هم‌سنگ زیرساخت‌های فیزیکی دارند و در شکل‌دهی سازمان فضایی شهر نقشی اساسی ایفا می‌کنند [۱۸].

در چنین شرایطی، شیوهٔ حرکت و حضور شهروندان در فضا نیز دگرگون می‌شود. پژوهش‌های هیورت و پینک نشان می‌دهد شهروند معاصر را می‌توان «رهگذر دیجیتال» دانست؛ کنشگری که حرکت او در شهر با لایه‌های رسانه‌ای و شبکه‌های داده‌ای پیوند خورده و تجربهٔ بصری‌اش از طریق صفحه‌نمایش‌ها، اپلیکیشن‌ها و داده‌های مکان‌مبنا بازصورت‌بندی می‌شود [۱۹]. در همین راستا، نظریهٔ «رابطه موبایلی» جرمی فارمن نشان می‌دهد فناوری‌های مکان‌مبنا تجربهٔ بدن‌مند فضا را بازتنظیم می‌کنند و بدن در تعامل مداوم میان لایهٔ فیزیکی شهر و لایهٔ داده‌ای آن قرار می‌گیرد [۷].

در گذار از تجربهٔ کالبدی شهر به تجربهٔ شبکه‌ای آن، پدیدهٔ فلانور نیز دگرگون می‌شود. اگر فلانور متروپولیس با قدم‌زدن بی‌هدف، مشاهده‌گری کند و مواجهه با امر تصادفی تعریف می‌شد، فلانور مدیاپولیس در میان جریان‌های داده، تصاویر و رابط‌های دیجیتال پرسه می‌زند. این «فلانور مجازی» در محیطی حرکت می‌کند که مسیرهای آن نه خیابان‌ها، بلکه فیدها، لینک‌ها و شبکه‌های ارتباطی‌اند. او با کنجکاوی سرگردان و توجه به امر حاشیه‌ای در فضاهای دیجیتال به کشف لایه‌های فرهنگ شبکه‌ای می‌پردازد و از خلال این پرسه‌زنی آگاهانه، امکان مواجهه با امر غیرمنتظره را در مدیاپولیس فراهم می‌کند [۲۰].

از سوی دیگر، پژوهش‌های لارسن نشان می‌دهد تجربهٔ شهری امروز با عکاسی دیجیتال و اشتراک‌گذاری آنلاین درهم‌تنیده است. شهروندان با تولید و انتشار تصاویر، حضور خود را در فضا تثبیت می‌کنند و تجربهٔ شهری به‌طور فزاینده در بستر گردش تصاویر و رسانه‌های اجتماعی شکل می‌گیرد [۲۱].

در شهر رسانه‌ای، معماری نیز از سطح صرفاً فیزیکی فراتر رفته و به سطحی ارتباطی و تعاملی تبدیل می‌شود. نماهای دیجیتال، صفحه‌نمایش‌های شهری و فضاهای تعاملی نمونه‌هایی از این پیوند میان معماری و رسانه‌اند. راب کیتچین در تحلیل «شهر بلادرنگ» نشان می‌دهد شهرهای معاصر به‌طور مداوم داده تولید می‌کنند و از طریق نرم‌افزارها و الگوریتم‌ها مدیریت می‌شوند؛ وضعیتی که به شکل‌گیری نوعی «فضامندی کدگذاری‌شده» می‌انجامد و بخشی جدایی‌ناپذیر از شهر رسانه‌ای است [۲۲].

براین‌اساس، مدیاپولیس شهری است که در آن فضاهای فیزیکی و رسانه‌ای به‌طور عمیق درهم‌تنیده‌اند. در چنین شهری، بدن انسان هم‌زمان در دو سطح حرکت می‌کند: سطح کالبدی فضا و سطح داده‌ای آن. ادراک شهری از خلال شبکه‌ها، نمایشگرها، تصاویر و الگوریتم‌ها شکل می‌گیرد و تجربهٔ تنانه ماهیتی چندلایه، چندحسی و رسانه‌مشروط می‌یابد.

در نتیجه، شهر رسانه‌ای نه صرفاً فضای کالبدی و نه صرفاً بازنمایی رسانه‌ای، بلکه میدان پویای تعامل میان بدن، فضا و زیرساخت‌های دیجیتال است؛ تعاملی که تجربهٔ زیستهٔ شهروندان را در سطوح ادراکی، اجتماعی و سیاسی بازتعریف می‌کند.

۳ـ۴. بدن زی‌سته و تن‌زی‌باشناسی تجربهٔ شهری

درک تجربهٔ شهری بدون توجه به بدن زیسته و شیوه‌های حسی ادراک فضا ممکن نیست. شهر پیش از آنکه مفهومی کالبدی یا بازنمایی‌شده باشد، فضایی است که از خلال بدن تجربه و معنا می‌شود. پدیدارشناسی ادراک، به‌ویژه در آثار مرلو-پونتی (۱۹۶۲)، نقطهٔ عزیمت مهمی برای فهم این نسبت است. مرلو-پونتی بدن را نه ابژه‌ای در جهان، بلکه سوژه‌ای درگیر با جهان می‌داند که از طریق حرکت، تماس و کنش متقابل حسی جهان را می‌سازد و در آن سکنی می‌گزیند [۲]. بر این اساس، ادراک شهری صرفاً بصری یا شناختی نیست، بلکه در سطحی بدنمند، حرکتی و موقعیت‌مند شکل می‌گیرد.

این فهم در نظریهٔ تولید فضا نزد آنری لوفور بسط می‌یابد. لوفور نشان می‌دهد فضا حاصل دیالکتیک میان ساختارهای اجتماعی، بازنمایی‌های فضایی و شیوه‌های زیستن بدنی است [۲۳]. فضا محصول ریتم‌های تکرارشوندهٔ کنش‌های روزمره است: قدم‌زدن، توقف، نگاه، تعامل و حرکت بدن‌ها در زمان. ریتم‌کاوی لوفور تحلیل فضا را از سطح کالبدی به سطحی زمانمند و تنانه منتقل می‌کند و نشان می‌دهد تجربهٔ شهری از ضرباهنگ‌های جسمانی و اجتماعی انباشته است [۱۱].

در معماری و مطالعات حسی شهر نیز این چرخش بدنمند دیده می‌شود. یوهانی پالاسما با نقد سلطهٔ بینایی در سنت مدرن بر ماهیت چندحسی تجربهٔ فضا تأکید می‌کند. لمس سطوح، طنین صداها، بوهای محیط و کیفیت مصالح در ساخت تجربهٔ شهری نقش دارند. بدین‌ترتیب، شهر نه منظره‌ای صرفاً بصری، بلکه میدانی پیچیده از تنش‌های حسی است که معنا در تعامل بدن با آن شکل می‌گیرد [۲۴].

این رویکرد در نظریه‌های غیربازنمایی و مطالعات عاطفی شهر نیز ادامه می‌یابد. نایجل تریفت بر ابعاد پیشازبانی، عاطفی و شهودی تجربهٔ شهری تأکید کرده و شهر را عرصه‌ای از تأثرات در گردش می‌داند؛ جایی که بدن‌ها در شبکه‌ای از عواطف و حرکات درگیرند [۱۵]. در همین راستا، جان اُری با مفهوم «اجتماع‌های متحرک» نشان می‌دهد تجربهٔ مدرن بر محور حرکت سازمان می‌یابد و معنا از خلال جابه‌جایی‌های بدنی در فضا تولید می‌شود [۲۵]. پژوهشگرانی چون پیندر و مریمن نیز فضا را فرایندی در حال شدن می‌دانند که پیوسته با حرکت بدن‌ها بازتولید می‌شود [۱۲ و ۱۳]. در این چارچوب، فضا نه ظرفی خنثی، بلکه نتیجهٔ کنش‌های جاری بدن‌هاست.

مفهوم «تن‌زیباشناسی» در آثار ریچارد شوسترمن این مباحث را در سطحی زیبایی‌شناختی صورت‌بندی می‌کند. شوسترمن استدلال می‌کند تجربهٔ زیباشناختی اساساً بدنمند و مبتنی بر آگاهی تنانه است [۲۶]. بدن نه‌فقط بستر تجربه، بلکه منبع آگاهی و جایگاه معناست؛ رسانه‌ای که جهان را حس، بازتاب و تفسیر می‌کند. در

مطالعات شهری، این رویکرد امکان می‌دهد فضا به‌عنوان صحنه‌ای زیباشناختی ـ حسی فهم شود؛ جایی که راه‌رفتن در خیابان، تماس با مصالح، شنیدن همهمهٔ شهر یا فشار جمعیت تجربه‌هایی تن‌زیباشناختی‌اند.

در همین امتداد، آرنولد برلیانت تجربهٔ شهری را تجربه‌ای «بدنی ـ تفسیری» می‌داند. به نظر او، فهم شهر صرفاً از طریق مشاهدهٔ بصری ممکن نیست، بلکه مستلزم درک لایه‌هایی چون حافظه، تاریخ، زمینهٔ موقعیتی و حرکت است که در تعامل شهر و بدن شکل می‌گیرند. بدن در اینجا نه ابزار دریافت، بلکه عنصری فعال در تولید معنا و ساخت فضاست [۲۷]. این نگاه بر درهم‌تنیدگی ادراک، حرکت و تفسیر در تجربهٔ شهر تأکید دارد.

لوکاس مکی نیز در مقالهٔ «تجربهٔ زیبایی‌شناختی، تنانه و تن‌زیباشناختی شهر» نشان می‌دهد تجربهٔ شهری در عصر رسانه ماهیتی تن‌زیباشناختی دارد؛ حاصل درهم‌تنیدگی سه لایهٔ بدن، فضا و رسانه. رسانه‌ها ریتم، توجه، معنا و حتی حرکت بدنی را بازتنظیم کرده و تجربهٔ شهر را از ادراکی صرفاً بصری به تجربه‌ای زیستنی، چندحسی و تنانه تبدیل می‌کنند. او نشان می‌دهد بازنمایی‌های دیجیتال و تعامل صدا و تصویر کیفیت حسی فضا را دگرگون کرده و بدن را به کانون شکل‌گیری معنا در شهر بدل می‌سازند [۲۸].

در حوزهٔ طراحی تعاملی نیز رویکرد تن‌زیباشناسانه بر اهمیت «آگاهی تنانه» در تعامل با فناوری تأکید می‌کند. فناوری نه ابزاری بیرونی، بلکه بخشی از افق تجربهٔ بدنی است که می‌تواند ادراک، احساس و ریتم‌های حرکتی را هدایت کند [۲۹]. از این منظر، شهر دیجیتال عرصه‌ای است که در آن بدن، فضا و رسانه در پیوندی پویا قرار دارند و تجربهٔ شهری حاصل این درهم‌تنیدگی است.

برآیند این مباحث نشان می‌دهد شهر ـ از متروپولیس تا مدیاپولیس ـ تنها در نسبت با بدن زیسته قابل فهم است. در متروپل، بدن با تراکم محرک‌ها و شتاب ریتم‌ها مواجه می‌شود؛ در مدیاپولیس، این محرک‌ها از خلال واسطه‌های دیجیتال بازپیکربندی می‌شوند. در هر دو وضعیت، بدن میدان اصلی تجربه و واسطهٔ ادراک شهر است. بنابراین، تجربهٔ شهری نه مجموعه‌ای از داده‌های کالبدی یا بازنمایی‌های بصری، بلکه فرایندی حسی، زمانی، فناورانه و بدن‌مبناست.

۴ـ۴. جمع‌بندی مرور ادبیات

مرور ادبیات این پژوهش بر سه محور نظری مرتبط شکل گرفته است: «متروپولیس»، «مدیاپولیس» و «بدن زیسته/تن‌زیباشناسی». در ادبیات کلاسیک شهر مدرن، متفکرانی چون گئورگ زیمل، والتر بنیامین و شارل بودلر نشان داده‌اند که کلان‌شهر مدرن با تراکم محرک‌های حسی، سرعت و مواجهه‌های گذرا همراه است و این وضعیت ساختار ادراک و حساسیت فرد را دگرگون می‌کند. زیمل با مفهوم «نگرش بی‌تفاوت» توضیح می‌دهد که فرد شهری برای مواجهه با سیلاب محرک‌ها نوعی فاصلهٔ عاطفی ایجاد می‌کند، درحالی‌که در سنت بودلر و بنیامین، فلانور نماد سوژه‌ای است که از طریق پرسه‌زنی و مشاهده، شهر را در سطحی حسی و بدنی تجربه می‌کند. این رویکردها نشان می‌دهند که تجربهٔ شهری همواره با شیوه‌های ادراک و حضور بدنی در فضا پیوند دارد.

در ادبیات معاصر، مفهوم «مدیاپولیس» برای توصیف دگرگونی شهر در عصر رسانه‌های دیجیتال مطرح شده است. پژوهش‌هایی در این حوزه نشان می‌دهند که شهر امروز صرفاً فضایی کالبدی نیست، بلکه با شبکه‌های ارتباطی، صفحه‌نمایش‌ها و جریان‌های داده‌ای درهم‌تنیده است. در نتیجه، تجربهٔ شهری به وضعیتی هیبریدی تبدیل شده که در آن حضور فیزیکی با لایه‌های رسانه‌ای و اطلاعاتی پیوند می‌خورد و ادراک فضا از طریق تصاویر، داده‌ها و فناوری‌های همراه میانجی‌گری می‌شود.

برای فهم پیامدهای این تحول، این پژوهش به رویکرد بدن زیسته و تن‌زیباشناسی تکیه می‌کند. در سنت پدیدارشناسی، به‌ویژه در اندیشهٔ مرلو-پونتی، بدن بنیاد ادراک و تجربهٔ جهان تلقی می‌شود. در ادامه، شوسترمن با طرح مفهوم تن‌زیباشناسی بر آگاهی و پرورش تجربهٔ بدنی تأکید می‌کند. این رویکرد امکان می‌دهد شهر به‌عنوان عرصه‌ای از تجربه‌های حسی، حرکتی و زیباشناختی فهم شود که در آن بدن، فضا و رسانه در تعامل با یکدیگر قرار دارند.

۵. بحث و یافته‌های پژوهش

۵ـ۱. دگرگونی منطق شهری: از متروپولیس به مدیاپولیس

تحولات اخیر در شهرهای معاصر نشان می‌دهد دگرگونی تجربهٔ شهری بیش از آن‌که ناشی از تغییرات کالبدی باشد، ریشه در تحول منطق سازمان‌دهی ادراک، حضور و تعامل دارد. فرایندهای هم‌زمان شهری‌شدن، دیجیتالی‌شدن و گسترش رسانه‌های شبکه‌ای، شهر را به مرحله‌ای رسانده‌اند که در آن تجربهٔ فضا در درهم‌تنیدگی زیرساخت‌های فیزیکی و سامانه‌های اطلاعاتی شکل می‌گیرد [۳۰]. از این منظر، گذار از متروپولیس به مدیاپولیس ناظر بر تغییر پارادایمی در منطق شهری است: انتقال از نظمی مبتنی بر تراکم مادی و سازمان صنعتی فضا به نظمی که در آن شبکه‌های ارتباطی و گردش داده‌ها در تولید و تجربهٔ فضا نقشی ساختاری ایفا می‌کنند.

در متروپولیس کلاسیک، سازمان فضایی بر تمرکز جمعیت، زیرساخت‌های حمل‌ونقل و تراکم فعالیت‌های اقتصادی استوار بود. تجربهٔ این نوع شهر به الگوهای حرکت، هم‌مکانی و حضور بدنی وابسته است [۳۱]. در چنین بستری، شهر شبکه‌ای از مسیرها و فضاهای عمومی است که تعاملات اجتماعی در آن از طریق مجاورت فیزیکی و تماس مستقیم شکل می‌گیرد. ادبیات «مطالعات تحرک» نشان می‌دهد جابه‌جایی روزمره ـ از پیاده‌روی تا استفاده از حمل‌ونقل عمومی ـ بخشی جدایی‌ناپذیر از تجربهٔ ادراکی و اجتماعی شهر است [۳۲]. افزون بر این، جغرافیای فرهنگی بر چندحسی‌بودن تجربهٔ شهری در متروپولیس تأکید می‌کند؛ به‌گونه‌ای که صداها، بوها، بافت‌های فضایی و تراکم جمعیت در خیابان‌ها سازوکارهای اصلی ادراک فضا را شکل می‌دهند [۳۳]. بر این اساس، منطق فضایی متروپولیس بر تراکم مادی، حرکت بدنی و تعاملات مبتنی بر هم‌مکانی استوار است.

در مقابل، با گسترش فناوری‌های دیجیتال، شهر به محیطی رسانه‌ای تبدیل شده است که در آن زیرساخت‌های ارتباطی، حسگرهای شهری و پلتفرم‌های دیجیتال بخش تعیین‌کننده‌ای از سازوکارهای

سازمان‌دهی فضایی را شکل می‌دهند [۳۴]. تجربهٔ شهری در مدیاپولیس به‌طور فزاینده از طریق رابطهای دیجیتال میانجی‌گری می‌شود و خدمات مبتنی بر پلتفرم ـ از نقشه‌های آنلاین تا شبکه‌های اجتماعی و سامانه‌های حمل‌ونقل اشتراکی ـ در بازآرایی الگوهای تعامل و استفاده از فضا نقش کلیدی دارند [۳۵ و ۳۶].

پژوهش‌های مربوط به فضاهای هیبریدی نشان می‌دهند کاربران در شهرهای معاصر به‌صورت هم‌زمان در چند لایهٔ فضایی حضور می‌یابند و حرکت در شهر با دسترسی دائم به اطلاعات مکانی، داده‌های لحظه‌ای و ارتباطات شبکه‌ای همراه است [۳۷]. بدین‌ترتیب، مدیاپولیس بر نوعی منطق فضایی استوار است که در آن محیط فیزیکی، لایه‌های اطلاعاتی و سامانه‌های دیجیتال به‌شکلی درهم‌تنیده تجربهٔ فضا را تولید می‌کنند.

مقایسه این دو وضعیت نشان می‌دهد تفاوت بنیادین میان متروپولیس و مدیاپولیس در منطق سازمان‌دهی تجربهٔ شهری است. در متروپولیس، تراکم کالبدی، حرکت بدنی و تماس حسی با محیط بنیان تجربهٔ فضا را می‌سازد. در مدیاپولیس، تعاملات اجتماعی و فضایی تا حد زیادی در بستر پلتفرم‌ها و شبکه‌های ارتباطی صورت می‌گیرد و از الزام هم‌مکانی فراتر می‌رود [۳۵]. به‌موازات آن، ریتم‌مندی شهری نیز دستخوش تغییر می‌شود: اگر در متروپولیس ریتم‌ها از الگوهای رفت‌وآمد و فعالیت‌های اقتصادی ناشی می‌شدند، در مدیاپولیس گردش داده‌ها و الگوریتم‌های پلتفرمی نوعی زمان‌مندی داده‌محور ایجاد می‌کنند [۳۴]. همچنین فرایند جهت‌یابی که در متروپولیس بر حافظهٔ مکانی و نشانه‌های فیزیکی مبتنی بود، در مدیاپولیس تحت هدایت سامانه‌های مکان‌مبنا قرار می‌گیرد و نوعی «ناوبری الگوریتمی» پدید می‌آورد [۷ و ۳۷].

در مجموع، مدیاپولیس را می‌توان شکل جدیدی از سازمان فضایی شهر دانست که در آن تولید و تجربهٔ فضا محصول هم‌زمان کنش‌های بدنی، جریان‌های اطلاعاتی و سازوکارهای پلتفرمی است؛ نظمی شبکه‌ای که لایه‌های دیجیتال را به بخشی ساختاری از محیط شهری تبدیل می‌کند.

جدول (۱): مقایسهٔ متروپولیس و مدیاپولیس

مؤلفه	متروپولیس	مدیاپولیس
بنیان شکل‌گیری	صنعتی‌شدن، اقتصاد پولی و مدرنیته شهری	شبکه‌های رسانه‌ای، ارتباطات دیجیتال و میانجی‌گری گسترده
ساختار فضا	کالبدی، مادی و مبتنی‌بر تفکیک کارکردی	هیبریدی؛ برهم‌نهی لایه‌های فیزیکی، دیجیتال و رسانه‌ای
شیوهٔ تجربه فضا	تجربهٔ حسی مستقیم، وابسته به حضور بدنی و مجاورت	تجربهٔ میانجی‌گری‌شده، شبکه‌ای و چندلایه از طریق واسطه‌های دیجیتال
ریتم شهری	ریتم‌های فیزیکی، صنعتی و زیستی؛ حرکت جمعیت و چرخه‌های کار	ریتم‌های اطلاعاتی، گردش داده‌ها و سرعت پردازش الگوریتمی
نقش فناوری	نبود فناوری دیجیتال در زیرساخت‌های حمل‌ونقل، تولید و سازمان شهری	فناوری دیجیتال، موبایل و پلتفرم‌ها به‌مثابه زیرساخت اصلی تجربه و سازمان شهری
وضعیت بدن	بدن درگیر با محرک‌های محیطی؛ تنظیم‌شده با	بدن شبکه‌ای؛ هم‌زمان متصل به فضاهای دیجیتال و

	ریتم‌های فیزیکی شهر	درگیر با واسطه‌های رسانه‌ای
ادراک فضا	ادراک مبتنی بر هم‌مکانی و حضور فیزیکی	ادراک چندلایه: فیزیکی + دیجیتال + داده‌ای
تعامل اجتماعی	تعاملات چهره‌به‌چهره و مبتنی بر حضور هم‌زمان در مکان	تعاملات ترکیبی: حضوری، آنلاین و پلتفرمی؛ شکل‌گیری الگوهای جدید هم‌حضوری شبکه‌ای

۲ـ۵. بدن در گذار از متروپولی‌س به مدی‌اپولی‌س

گذار از متروپولیس به مدیاپولیس را پیش از هر چیز می‌توان دگرگونی در «شیوهٔ بودنِ بدن در شهر» دانست. اگر در متروپولیس بدن در معرض تراکم، فشار، سرعت و تماس مستقیم قرار می‌گرفت، در مدیاپولیس با پراکندگی توجه، لایه‌مندی حضور و کشش میان «اینجا» و «جای دیگر» مواجه می‌شود. بنابراین، مسئله اصلی در این گذار نه ابزارها، بلکه تغییر در نحوهٔ سازمان‌یابی ادراک تنانه است.

در متروپولیس، بدن در میدان شدت‌ها شکل می‌گیرد. ریتم‌های صنعتی، ازدحام، فاصله‌های کوتاه، تماس‌های ناخواسته و حرکت‌های پی‌درپی، نوعی آگاهی بدنی مبتنی بر مدیریت محرک‌ها پدید می‌آورند؛ همان سازوکار دفاعی که زیمل برای ذهن کلان‌شهری توصیف می‌کند [۱]. تجربهٔ زیبایی‌شناختی نیز در دل همین اصطکاک با فضا رخ می‌دهد: سنگینی معماری، کشیدگی خیابان، پژواک صدا و گرمای جمعیت. ادراک محصول هم‌مکانی و درگیری مستقیم حواس با محیط است. بدن سطح تماس با شهر است و زیبایی در شدت همین تماس معنا می‌یابد.

مطالعات تحرک نشان داده‌اند که حرکت در شهر مدرن صرفاً جابه‌جایی نیست، بلکه شیوهٔ خاصی از ادراک و احساس است؛ راه‌رفتن، ایستادن و عبور کردن، صورت‌های متفاوتی از «بودنِ بدن در فضا» هستند [۳۸]. از این منظر، متروپولیس بدنی می‌سازد که نسبت خود با جهان را از خلال فاصله، نزدیکی و ریتم تنظیم می‌کند. زیبایی‌شناسی آن، زیبایی‌شناسیِ تراکم و ریتم است.

اما در مدیاپولیس، بدن دیگر تنها از طریق تماس مستقیم با محیط معنا نمی‌سازد. حضور او لایه‌مند می‌شود. فرد ممکن است در یک خیابان ایستاده باشد، اما آگاهی‌اش میان چند میدان توجه تقسیم شود. بنابراین، ادراک از حالت تمرکز بر «اینجا» به نوسان میان «اینجا» و «هم‌زمان جایی دیگر» منتقل می‌شود. این را می‌توان گونه‌ای گسترش میدان بدن دانست؛ میدانی که دیگر صرفاً با مرزهای فیزیکی تعیین نمی‌شود [۷].

در این گذار، مفهوم هماهنگی نیز دگرگون می‌شود. اگر در متروپولیس هماهنگی از انسجام یا شکوه کالبدی و ریتم حرکت جمعی برمی‌آمد، در مدیاپولیس هماهنگی و کیفیت تجربه به نحوهٔ پیوند لایه‌های مختلف ادراک وابسته است. هماهنگی اکنون در «تنظیم توجه» و تجربه هم‌زمان چند میدان ادراکی شکل می‌گیرد. به بیان دیگر، بدن از وضعیت «درگیر با شدت محیط» به وضعیت «درگیر با توزیع توجه» منتقل می‌شود.

این دگرگونی را می‌توان تغییری در رژیم حسی شهر دانست. در متروپولیس، حواس در معرض فشردگی و اشباع‌اند؛ اما در مدیاپولیس مسئله نه اشباع حسی، بلکه پراکندگی و قطعه‌قطعه‌شدن تجربه است. بدن دیگر تنها

با شدت محرک‌ها روبه‌رو نیست، بلکه باید میان جریان‌های هم‌زمان ادراک تعادل برقرار کند. ازاین‌رو، تجربه تنانه از یکپارچگی نسبی به چندپارگی نسبی گذر می‌کند.

نکتهٔ مهم آن است که در هر دو وضعیت، بدن همچنان کانون تجربه است؛ اما کیفیت این مرکزیت دگرگون می‌شود. در متروپولیس بدن به‌مثابهٔ سطح تماس و مقاومت در برابر فشار محیط تعریف می‌شود، در حالی‌که در مدیاپولیس بدن به‌مثابه گره‌ای از توجه، ادراک و حضور چندلایه صورت‌بندی می‌شود. این تحول زمینه نظری لازم را برای تفکیک حالات پدیداری بدن فراهم می‌کند؛ زیرا اکنون می‌توان پرسید که بدن در این میدان چندلایه چگونه ظاهر می‌شود، چه نقشی می‌پذیرد و چگونه تجربهٔ زیبایی‌شناختی را سازمان می‌دهد.

جدول (۲): بدن در گذار از متروپولی‌س به مدی‌اپولی‌س

مدی‌اپولی‌س	متروپولی‌س	شاخص تحلی‌لی
ادراک مبتنی بر نوسان میان چند میدان توجه و حضور چندلایه	ادراک مبتنی بر تماس مستقیم با محیط، شدت محرک‌ها و هم‌مکانی فیزیکی	**منطق ادراک تنانه**
ریتم‌های گسسته و متغیر و توزیع توجه میان چند جریان تجربه	ریتم‌های صنعتی، تکرارشونده و مبتنی بر فشردگی حرکت و تراکم	**ری‌تم تجربهٔ شهری**
بدن در معرض پراکندگی توجه و تنش میان حضور در «اینجا» و «جایی دیگر»	بدن در معرض فشار محیطی، ازدحام و تراکم حسی	**وضعی‌ت بدن در فضا**
حضور لایه‌مند و هم‌زمان در چند میدان ادراکی	حضور واحد و متمرکز در فضای کالبدی مشخص	**ماهی‌ت حضور فضای‌ی**
زیبایی حاصل کیفیت پیوند میان لایه‌های مختلف تجربه و تنظیم توجه	زیبایی حاصل مواجهه حسی مستقیم با ریتم‌ها و کیفیت‌های کالبدی شهر	**زی‌باشناسی تجربه شهری**
پیوند از طریق تجربهٔ هم‌زمان چند سطح ادراک از فضا	پیوند از طریق تماس، فاصله، نزدیکی و حرکت در محیط مادی	**پی‌وند بدن و فضا**
حواس در معرض پراکندگی و قطعه‌قطعه شدن تجربه	حواس در معرض اشباع و فشار ناشی از تراکم محرک‌ها	**سازمان‌ی‌ابی حواس**
تعامل مبتنی بر ترکیب هم‌حضوری فیزیکی و حضور گسترش‌یافته در میدان‌های ارتباطی	تعامل عمدتاً مبتنی بر هم‌حضوری فیزیکی در فضای عمومی	**حضور اجتماعی**
سوژه‌ای که خود را در میدان توزیع‌شده توجه و تجربه چندلایه تنظیم می‌کند	سوژه‌ای که خود را در برابر فشار و فشردگی کلان‌شهری تنظیم می‌کند	**نوع سوژهٔ بدنی**

۳ـ۵. پدی‌داری بدن‌ها در مدی‌اپولی‌س

گذار از متروپولیس به مدیاپولیس صرفاً دگرگونی‌ای تکنولوژیک یا کالبدی نیست، بلکه بازآرایی بنیادینی در منطق ادراکی و پدیداری تجربهٔ شهری به‌شمار می‌آید. یکی از مهم‌ترین نشانه‌های این گذار، تکثیر «حالات پدیداری بدن» است؛ یعنی شکل‌های متنوعی که بدن از طریق آن‌ها در شهر ظاهر می‌شود، فضا را ادراک

می‌کند و در ساخت آن مشارکت دارد. اگر در متروپولیس بدن عمدتاً در مقام سوژه‌ای فیزیکی و کنش‌گر در ارتباط مستقیم با محیط مادی پدیدار می‌شد، در مدیاپولیس این حضور با لایه‌های اطلاعاتی، شبکه‌های دیجیتال، سازوکارهای بازنمایی و مدارهای داده‌ای گسترش می‌یابد. رسانه‌ای‌شدن فضا، تلفن هوشمند، پلتفرم‌های اجتماعی و فناوری‌های مکان‌محور تجربهٔ بدن را چندپاره، ترکیبی و لایه‌لایه می‌کنند و امکانی فراهم می‌آورند که بدن بتواند هم‌زمان کنش‌گر فضا، تولیدکنندهٔ تصویر، پیرو هدایت دیجیتال و در معرض ردیابی داده‌ای باشد. بر این اساس، یکی از ویژگی‌های اساسی مدیاپولیس نسبت به متروپولیس، ظهور و هم‌زیستی چهار صورت پدیداری متمایز ـ بدن کنش‌گر، بدن بازنمایی‌شده، بدن هدایت‌شده و بدن رصدشده ـ است؛ صورت‌هایی که از درهم‌تنیدگی بدن با فناوری‌های ارتباطی، تصویری و اطلاعاتی برمی‌خیزند و کیفیت‌های متفاوتی از حضور و ادراک فضایی را شکل می‌دهند. این تکثر پدیداری نه‌تنها پیچیدگی تجربهٔ شهری معاصر را آشکار می‌کند، بلکه چشم‌اندازی تازه برای فهم نسبت بدن، رسانه و فضا در شهر دیجیتال می‌گشاید.

ـ بدن کنش‌گر (بازی‌گر)

یکی از بنیادی‌ترین صورت‌های پدیداری بدن در تجربهٔ شهری «بدن کنش‌گر» است؛ بدنی که در مواجهه با ریتم‌ها، فشارها و موقعیت‌های متنوع شهر نقش‌های گوناگون می‌پذیرد و از خلال کنش‌های روزمره فضا را تجربه و بازتولید می‌کند. ریشه این وضعیت را می‌توان در متروپولیس جست‌وجو کرد؛ جایی که تراکم جمعیت، شدت محرک‌ها و تنوع موقعیت‌ها بدن را ناگزیر می‌کند در فضای شهری به‌شکلی فعال و موقعیت‌مند عمل کند. زیمل نشان می‌دهد که فرد برای مقابله با سیلاب محرک‌های شهری به تنظیم ادراکی و رفتاری خاصی نیاز دارد؛ سازوکاری که امکان زیستن در محیط متراکم را فراهم می‌سازد [۱]. در چنین شرایطی، بدن نه‌فقط حامل حضور فیزیکی، بلکه کنشگری مؤثر در سازمان‌دهی تجربه شهری است.

کنشگری بدن در متروپولیس در قالب نقش‌هایی همچون بدنِ رهگذر، مصرف‌کننده، تماشاگر یا مشارکت‌کننده در تعاملات اجتماعی بروز می‌یابد. همان‌گونه که دو سرتو نشان می‌دهد، حرکت‌های روزمره شهروندان نوعی «کنش فضایی» هستند که از خلال آن افراد به‌طور عملی شهر را می‌سازند و معنا می‌بخشند [۳۹]. بدین‌ترتیب، بدن همواره در حال ایفای نقش‌هایی است که با موقعیت‌های اجتماعی و فضایی پیوسته تغییر می‌کنند.

با ظهور مدیاپولیس، این صورت پدیداری حذف نمی‌شود، بلکه دگرگون می‌گردد. بدن همچنان کنش‌گر است، اما میدان کنش آن به فضاهای کالبدی محدود نمی‌ماند. لایه‌های رسانه‌ای و ارتباطی سبب می‌شوند تجربهٔ بدن میان شهر فیزیکی و میدان‌های میانجی‌شده تقسیم شود. از این‌رو، بازیگری بدن نه‌تنها در تماس مستقیم با محیط مادی، بلکه در ارتباط با شبکه‌های دیجیتال، سازوکارهای بازنمایی و میدان‌های توجه نیز شکل می‌گیرد.

تفاوت اساسی بدن بازیگر در متروپولیس و مدیاپولیس در نحوهٔ توزیع نقش‌هاست. در متروپولیس نقش‌ها عمدتاً قراردادی و برآمده از ساختارهای اجتماعی و روابط چهره‌به‌چهره‌اند؛ اما در مدیاپولیس فرد هم‌زمان نقش‌های فیزیکی و نقش‌های مجازی می‌پذیرد. رهگذری که در خیابان حرکت می‌کند، می‌تواند در همان لحظه

تولیدکنندهٔ محتوا، مشارکت‌کننده در گفت‌وگویی آنلاین یا بازیگر یک روایت تصویری باشد. بدین‌ترتیب، بدن در سطحی چندلایه نقش‌آفرینی می‌کند و حضور فیزیکی با حضور رسانه‌ای درهم می‌آمیزد.

از منظر پدیدارشناختی، این وضعیت بیانگر گسترش میدان تجربهٔ بدن است. بدن بازیگر در چند میدان هم‌زمان عمل می‌کند: میدان فیزیکی، میدان ارتباطی و میدان بازنمایی. کنشگری بدنی اکنون شامل مدیریت توجه، تولید معنا و مشارکت در فضاهای رسانه‌ای نیز هست. این چندلایگی ازیک‌سو ظرفیت مشارکت و خلاقیت بدن را افزایش می‌دهد، اما از سوی دیگر می‌تواند فشار نقش‌های متعدد و وابستگی به منطق‌های پلتفرمی را بر آن تحمیل کند. به‌این‌ترتیب، بدن بازیگر در مدیاپولیس میان توانمندسازی و انقیاد رسانه‌ای قرار می‌گیرد.

ـ بدن بازنمای‌ی‌شده

یکی از دگرگونی‌های مهم در تجربهٔ شهری معاصر، ظهور حالتی است که می‌توان آن را «بدن بازنمایی‌شده» نامید؛ وضعیتی که در آن تجربهٔ بدنی شهر با فرایندهای تولید، ثبت و گردش تصویر به‌طور فزاینده‌ای گره می‌خورد. در چنین شرایطی بدن نه‌تنها در فضای شهری حضور دارد، بلکه در میدان تصاویر و روایت‌های بصری نیز پدیدار می‌شود و بخشی از تجربهٔ شهری از طریق همین بازنمایی‌ها شکل می‌گیرد.

گسترش رسانه‌های تصویری و شبکه‌های اجتماعی موجب شده بسیاری از کنش‌های روزمره در شهر با ثبت و انتشار تصویر همراه شوند. پژوهش‌های حوزهٔ رسانه‌های شهری نشان می‌دهند کاربران هنگام حرکت در فضاهای شهری اغلب تجربهٔ خود را هم‌زمان ثبت و در شبکه‌های ارتباطی به اشتراک می‌گذارند؛ فرایندی که تجربهٔ فضایی را به اقتصاد توجه و گردش تصاویر پیوند می‌دهد [۴۰]. در این وضعیت، بدن در مقام سوژه‌ای حاضر در فضا عمل می‌کند، اما حضور او به‌طور هم‌زمان در قالب تصویر بازتولید می‌شود.

از منظر پدیدارشناسی تجربهٔ شهری، این وضعیت به معنای گسترش میدان ادراک بدن است. تجربهٔ فضا دیگر صرفاً به مواجهه مستقیم با محیط محدود نمی‌شود، بلکه در پیوند با امکان دیده‌شدن و بازنمایی‌شدن نیز معنا می‌یابد. پژوهش‌های فرهنگ بصری شبکه‌های اجتماعی نشان می‌دهند بسیاری از مکان‌های شهری به‌تدریج بر اساس قابلیت تصویری و امکان اشتراک‌گذاری تجربه ارزش‌گذاری می‌شوند؛ وضعیتی که نوعی «زیباشناسی رسانه‌ای‌شده فضا» را شکل می‌دهد [۴۱ و ۴۲]. در این چارچوب، تجربهٔ بدنی شهر با انتخاب زاویهٔ دید، قاب‌بندی و ثبت لحظه گره می‌خورد.

در نتیجه، بدن در مدیاپولیس نه‌فقط کنش‌گری حاضر در فضا بلکه واسطه‌ای برای تولید و گردش تصاویر شهری است. حضور در شهر غالباً با ثبت تصویر، تنظیم قاب دید و اشتراک‌گذاری تجربه همراه می‌شود. این فرایند سبب می‌شود تجربهٔ فضایی در دو سطح هم‌زمان شکل بگیرد: نخست، تجربهٔ بدنی و حضوری در محیط شهری؛ و دوم، بازنمایی تصویری همان تجربه در شبکه‌های رسانه‌ای. هم‌پوشانی این دو سطح شهر را بیش‌ازپیش به صحنهٔ تولید روایت‌های بصری از زندگی روزمره تبدیل می‌کند.

از این منظر، «بدن بازنمایی‌شده» وضعیتی است که در آن تجربهٔ بدنی شهر با میدان بازنمایی‌های رسانه‌ای درهم می‌آمیزد. ادراک زیبایی‌شناختی فضا، افزون‌بر مواجههٔ مستقیم با محیط، در نسبت با امکان دیده‌شدن،

ثبت‌شدن و گردش‌یافتن تجربه شکل می‌گیرد. بدین‌ترتیب، مدیاپولیس رژیم ادراکی تازه‌ای پدید می‌آورد که در آن بدن، تجربهٔ فضایی و تصویر در شبکه‌ای از روابط متقابل به یکدیگر وابسته می‌شوند.

بااین‌حال، این شکل پدیداری هم ظرفیت‌ها و هم محدودیت‌هایی برای تجربهٔ بدنی ایجاد می‌کند. ازیک‌سو، امکان ثبت و انتشار تجربه می‌تواند بیان فردی، اشتراک تجربه‌های شهری و شکل‌گیری حافظه‌های جمعی جدید از فضا را گسترش دهد [۶ و ۴۰]. از سوی دیگر، پیوند خوردن تجربهٔ شهری با منطق دیده‌شدن و اقتصاد توجه ممکن است ادراک بدن از فضا را تا حدی تابع معیارهای بصری و قابلیت بازنمایی کند و برخی جنبه‌های حسی و زیستهٔ تجربهٔ شهری را به حاشیه براند. به‌این‌ترتیب، «بدن بازنمایی‌شده» در مدیاپولیس میان دو وضعیت نوسان می‌کند: گسترش امکان بیان و اشتراک تجربه از یک‌سو، و تقویت نوعی جهت‌گیری تصویری در ادراک و تجربهٔ فضا از سوی دیگر.

ـ بدن هدای‌ت‌شده

یکی از دگرگونی‌های مهم در تجربهٔ شهری معاصر، تغییر در شیوهٔ جهت‌یابی و حرکت بدن در فضا است؛ تحولی که با گسترش فناوری‌های مکان‌محور و سامانه‌های ناوبری دیجیتال شکل گرفته است. در شهرهای پیشارسانه‌ای، جهت‌یابی عمدتاً بر حافظهٔ فضایی، نشانه‌های محیطی و تجربهٔ زیسته افراد استوار بود. شهروندان مسیرهای خود را از خلال شناخت تدریجی فضا، نشانه‌های کالبدی و تعامل مداوم با محیط شهری می‌آموختند. با گسترش تلفن‌های هوشمند، سامانه‌های موقعیت‌یابی جهانی و نقشه‌های دیجیتال، این الگو به‌تدریج دگرگون شده و بدن در حرکت شهری بیش‌ازپیش به داده‌ها و الگوریتم‌ها متکی شده است [۷ و ۳۲].

پژوهش‌های حوزهٔ رسانه‌های مکان‌مند نشان می‌دهند که این فناوری‌ها نوعی «جهت‌یابی الگوریتمی» را در زندگی روزمره تثبیت کرده‌اند؛ وضعیتی که در آن تصمیم‌های فضایی کاربران از طریق تحلیل داده‌های بلادرنگ، پیش‌بینی ترافیک و محاسبات الگوریتمی شکل می‌گیرد [۴۳ و ۲۲]. در این شرایط، مسیر حرکت اغلب نه براساس تجربهٔ شخصی یا شناخت تدریجی فضا، بلکه بر مبنای پیشنهادهای تولیدشده توسط سامانه‌های ناوبری تعیین می‌شود. به‌این‌ترتیب، حرکت بدن در شهر در تعامل مداوم با زیرساخت‌های داده‌ای و محاسباتی قرار می‌گیرد.

از منظر تجربهٔ بدنی، این وضعیت به شکل‌گیری حالتی پدیداری منجر می‌شود که می‌توان آن را «بدن هدایت‌شده» نامید. در این وضعیت، بدن درحالی‌که در فضای فیزیکی شهر حرکت می‌کند، به‌طور هم‌زمان در شبکه‌ای از راهنمایی‌های دیجیتال و داده‌های مکانی نیز قرار دارد. اعلان‌های تلفن همراه، نقشه‌های تعاملی و راهنمایی‌های صوتی به بخشی از تجربهٔ حسی حرکت تبدیل می‌شوند و توجه بدن را به‌طور مداوم میان محیط فیزیکی و واسطهای دیجیتال جابه‌جا می‌کنند. در چنین شرایطی، ادراک فضایی بدن نیز دستخوش دگرگونی می‌شود. به‌جای آنکه فرد از طریق تجربهٔ تدریجی محیط، شبکه‌ای از مسیرها و نشانه‌های شهری را در حافظه خود بسازد، بسیاری از تصمیم‌های حرکتی به سامانه‌های ناوبری واگذار می‌شود. این امر نوعی اتکای ادراکی به فناوری ایجاد می‌کند که در آن بدن مسیر خود را با پیروی از دستورالعمل‌های دیجیتال تنظیم می‌کند [۴۳]. در

نتیجه، حرکت در شهر به فرایندی ترکیبی تبدیل می‌شود که در آن تجربهٔ حسی بدن، تعامل با واسطهای دیجیتال و محاسبات الگوریتمی به‌طور هم‌زمان عمل می‌کنند.

در سطح کلان‌تر، این تحول را می‌توان بخشی از ظهور «شهر الگوریتمی» دانست؛ شهری که در آن جریان‌های حرکتی، الگوهای ترافیک و مسیرهای روزمره از طریق تحلیل داده‌ها و سامانه‌های هوشمند سامان می‌یابند. در چنین بستری، بدن شهروندان به‌طور فزاینده‌ای در مدارهای داده‌ای و سامانه‌های هدایت دیجیتال قرار می‌گیرد و تجربهٔ حرکت شهری از یک کنش صرفاً فیزیکی به تجربه‌ای داده‌محور تبدیل می‌شود.

بااین‌حال، این وضعیت هم‌زمان قابلیت‌ها و محدودیت‌هایی برای تجربهٔ بدنی ایجاد می‌کند. ازیک‌سو، سامانه‌های ناوبری دیجیتال می‌توانند حرکت در شهر را تسهیل کنند، دسترسی به مسیرهای بهینه را افزایش دهند و امکان جهت‌یابی در محیط‌های پیچیده شهری را برای طیف گسترده‌ای از کاربران فراهم آورند. از سوی دیگر، اتکای فزاینده به راهنمایی‌های الگوریتمی ممکن است به کاهش درگیری مستقیم بدن با محیط و تضعیف شکل‌گیری حافظهٔ فضایی و شناخت تجربی شهر بینجامد. بدین‌ترتیب، «بدن هدایت‌شده» در مدیاپولیس میان دو قطب توانمندسازی و وابستگی به فناوری قرار می‌گیرد؛ وضعیتی که در آن تجربهٔ حرکت شهری هم‌زمان گسترش می‌یابد و درعین‌حال در چارچوب زیرساخت‌های دیجیتال سامان می‌گیرد.

ـ بدن رصدشده

«بدن رصدشده» یکی از صورت‌های نوظهور پدیداری بدن در مدیاپولیس است؛ وضعیتی که در آن بدن در جریان تجربهٔ روزمرهٔ خود به‌طور فزاینده‌ای در معرض ثبت، پایش و دنبال‌کردن قرار می‌گیرد. این شکل از پدیداری نه یک‌باره و منسجم، بلکه به‌صورت تدریجی و در لایه‌های پراکندهٔ سازوکارهای نظارتی و داده‌ای در محیط شهری ظهور می‌کند. گسترش فناوری‌های دیجیتال در فضاهای عمومی ـ از دوربین‌های نظارت تصویری تا حسگرهای شهری، اپلیکیشن‌های موقعیت‌مبنا و زیرساخت‌های ارتباطی ـ امکان‌هایی فراهم کرده است که بدن را به‌عنوان منبعی برای داده‌گیری و ردیابی موقعیت، حرکت و ریتم‌های روزمره درگیر می‌سازد. در این مرحله، نظارت امری سیستماتیک و یکپارچه نیست، بلکه به‌صورت شبکه‌ای ناپیوسته و نسبتاً ابتدایی در بخش‌هایی از تجربهٔ شهری حضور می‌یابد و بدن را در وضعیتی قرار می‌دهد که تجربه‌اش با امکان دیده‌شدن، خوانده‌شدن و قابل‌پیگیری‌بودن در لایه‌های مختلف فضای شهری درهم تنیده است.

این وضعیت را می‌توان با بهره‌گیری از ادبیات فرهنگ نظارت توضیح داد. لاین نشان می‌دهد که نظارت در جوامع معاصر صرفاً سازوکاری حکمرانی یا امنیتی نیست، بلکه بخشی از بافت تجربهٔ روزمره است؛ تجربه‌ای که در آن تعاملات، حرکت‌ها و حتی لحظات گذرا در شهر می‌توانند به داده تبدیل شوند [۴۴]. در مدیاپولیس، این منطق نظارتی در سطحی ابتدایی و غیرمتمرکز عمل می‌کند و بدن را در تقاطع فضاهای فیزیکی و لایه‌های داده‌ای قرار می‌دهد. از سوی دیگر، ثبت و پردازش داده‌های مکانی و رفتاری، فضاهای شهری را از سطح تجربه‌شده به سطحی «قابل‌خواندن» و «قابل‌تحلیل» برای سیستم‌های دیجیتال تبدیل می‌کند. حضور بدن در فضاهای مجهز به حسگرها یا ابزارهای جمع‌آوری داده، آن را در وضعیتی دوگانه قرار می‌دهد: از یک‌سو بدنی که

می‌بیند و تجربه می‌کند، و از سوی دیگر بدنی که دیده می‌شود و داده‌هایش به‌عنوان نشانه‌هایی از کنش روزمره استخراج می‌شود.

از منظر پدیدارشناختی، «رصدشدن» به‌مثابه حالتی از تجربهٔ بدنی تنها به معنای دیده‌شدن از سوی دوربین‌ها نیست، بلکه تجربه‌کردن شهر در شرایطی است که بدن می‌داند یا احساس می‌کند ردّ حرکت، سرعت، مسیر، توقف‌ها و حتی الگوهای رفتاری‌اش ممکن است در لایه‌ای نامرئی ثبت شود. این آگاهی، حتی اگر مبهم یا احتمالی باشد، بر شیوهٔ حضور بدن اثر می‌گذارد؛ بدن با نوعی حساسیت زیسته نسبت به امکان ثبت‌شدن حرکت‌ها شکل می‌گیرد. این وضعیت الزاماً به معنای نظارت مستقیم نیست، بلکه بیانگر واردشدن بدن در مدارهای بالقوهٔ مشاهده و تحلیل است؛ مدارهایی که هنوز ساختارمند نیستند و پراکنده و ابتدایی عمل می‌کنند، اما حضورشان کافی است تا کیفیت تجربهٔ فضایی بدن تغییر کند.

در چنین وضعیتی، بدن رصدشده در مدیاپولیس بدنی است که بخشی از تجربه‌اش را در کنار تجربهٔ حسی ـ ادراکی مبتنی بر دیدن، شنیدن و لمس‌کردن، از طریق «حضور داده‌ای» تجربه می‌کند؛ یعنی آگاهی از اینکه کنش‌هایش قابلیت تبدیل‌شدن به داده را دارند. این درهم‌تنیدگی تجربهٔ زیسته و امکان ثبت داده‌ای، تجربهٔ شهری را در سطحی کمّی‌شده و بالقوه قابل‌تحلیل قرار می‌دهد، بی‌آنکه این فرایند هنوز ساختاری تثبیت‌شده یا یکپارچه یافته باشد. برخلاف وضعیت‌های کاملاً داده‌محور که در مراحل پس از شهر رسانه‌ای پدیدار می‌شوند، در اینجا نظارت پیوستگی کامل ندارد؛ گاه‌به‌گاه، زمینه‌مند و وابسته به موقعیت است. بااین‌حال، همین ظهور پراکنده کافی است تا بدن به‌عنوان سوژه‌ای با قابلیت ردیابی در جایگاهی متفاوت نسبت به تجربهٔ شهری دوران پیشارسانه‌ای قرار گیرد.

این حالت از پدیداری بدن واجد قابلیت‌ها و محدودیت‌های خاص خود است. از یک‌سو، ثبت حرکت‌ها می‌تواند امکان‌هایی برای خوانش الگوهای فضایی، بهبود دسترسی‌پذیری یا افزایش امنیت ادراک‌شده فراهم آورد و بدن را وارد شبکه‌ای از روابط کند که در آن بخشی از تجربهٔ زیسته در سطح داده‌ای مشارکت می‌کند. از سوی دیگر، همین امکان ردیابی و قابل‌دیدن‌بودن، حتی زمانی که پراکنده و غیرمنسجم است، می‌تواند حس نظارت‌پذیری را در تجربهٔ زیسته بدن تشدید کند و نوعی احتیاط یا تنظیم رفتاری در حضور شهری ایجاد کند. افزون بر این، تبدیل‌پذیری حرکت‌ها به داده، حتی در سطحی ابتدایی، ممکن است موجب کاهش خودانگیختگی حرکات و حساس‌شدن بدن به مرزهای تازه دیده‌شدن شود. به‌این‌ترتیب، بدن رصدشده در مدیاپولیس در تنشی میان امکان مشارکت در خوانش‌های گسترده‌تر از فضا و محدودیت‌هایی قرار می‌گیرد که نظارت پراکنده بر آزادی، خودانگیختگی و کیفیت تجربهٔ بدن تحمیل می‌کند.

جدول (۳): حالات پدی‌داری بدن در گذار از متروپولی‌س به مدی‌اپولی‌س

بدن رصدشده	بدن هدای‌ت‌شده	بدن بازنمای‌ی‌شده	بدن بازی‌گر	شاخص تحلی‌لی
در متروپولیس وجود ندارد؛ نظارت صرفاً نهادی و فیزیکی	در متروپولیس حداقلی؛ آغاز تحول با فناوری‌های	در متروپولیس غایب؛ محصول رسانه‌ای‌شدن	تداوم‌یافته و ریشه‌دار در	**نسبت با متروپولی‌س**

	کنش‌گری کالبدی	فضا	مکان‌محور	است، نه داده‌محور
جای‌گاه در مدی‌اپولی‌س	گسترش به کنشگری ترکیبی فیزیکی ـ دیجیتال	تثبیت‌شده؛ ادراک تصویری و اقتصاد توجه	شکل‌گیری جهت‌یابی الگوریتمی	پدیدارشدن در مراحل پایانی مدیاپولیس؛ در مرز مدیاپولیس و شهر هوشمند
وی‌ژگی‌های پدی‌داری	کنش‌گری چندلایه	تجربه ـ بازنمایی هم‌زمان	حرکت محاسباتی	حضور داده‌ای، امکان ردیابی، تبدیل حرکت به داده
نسبت با فناوری	شبکه‌های اجتماعی، رسانه‌های موبایلی	دوربین گوشی، اپ‌های تصویری	سامانه‌های مکان‌یاب، الگوریتم‌های ناوبری	حسگرها، اپ‌های داده‌بردار، زیرساخت‌های هوشمند
ری‌تم تجربه	ناپیوسته، چندزمانی	تصویری و بازنمایی‌محور	داده‌محور	نظارتی و ثبت‌محور
قابلی‌ت‌ها	کنش‌گری گسترده	بیان فردی تصویری	دسترسی سریع و جهت‌یابی	امنیت ادراک‌شده، خوانایی داده‌ای
محدودی‌ت‌ها	پراکندگی توجه	زیباشناسی استانداردشده	کاهش خودانگیختگی	انقباض رفتاری، حس دیده‌شدن، ازدست‌دادن حریم خصوصی
منطق زی‌باشناسی	کنش و حضور	زیبایی‌شناسی تصویر	کارکردگرایی داده‌ای	زیبایی‌شناسی نظارت (نظم/کنترل)
پی‌وند با فضا	تماس مستقیم و کنش ترکیبی	پیوند با بازنمایی	پیوند محاسباتی	پیوند از طریق رصد دیجیتال
تعامل اجتماعی	ترکیب فیزیکی و شبکه‌ای	نمایش اجتماعی	تعامل مسیرمحور	تعامل محدود و مراقبتی

۴ـ۵. بدن در می‌دان رسانه‌ای شهر

در شهر رسانه‌ای‌شده، تجربهٔ تنانه دیگر صرفاً برآمده از تماس مستقیم بدن با بافت کالبدی نیست، بلکه در میدان پیچیده‌ای از قاب‌ها، روایت‌ها، بازنمایی‌ها و ریتم‌های رسانه‌ای شکل می‌گیرد. این میدان نه‌تنها ادراک فضا را سازمان‌دهی می‌کند، بلکه شیوهٔ حرکت، مکث، توجه و تنفس بدن در شهر را نیز بازتنظیم می‌سازد. در چنین وضعیتی، بدن شهری موجودیتی است که هم‌زمان درگیر واقعیت فیزیکی فضا و ساختارهای میانجی‌گر رسانه‌ای است؛ ساختارهایی که افق‌های تازه‌ای برای تجربه می‌گشایند، اما تنش‌ها و تعارض‌هایی نیز ایجاد می‌کنند.

قاب‌بندی رسانه‌ای نخستین سطح این سازمان‌دهی را شکل می‌دهد. قاب فقط چارچوبی بصری نیست، بلکه دستگاهی است که میدان توجه بدن را هدایت می‌کند. وقتی کاربر از طریق صفحهٔ تلفن همراه به شهر می‌نگرد، میدان دید او به نسبت ابعاد، نسبت‌ها و اولویت‌های ازپیش‌تعیین‌شدهٔ واسط محدود و درعین‌حال متمرکز می‌شود. مک‌کوایر نشان می‌دهد فضاهای شهری معاصر تحت‌تأثیر رسانه‌ها به میدان‌های بصری

چندلایه‌ای بدل شده‌اند که در آن‌ها توجه مداوم جهت‌دهی می‌شود [۱۶]. این جهت‌دهی می‌تواند تجربه‌ای گزینشی ایجاد کند؛ اما هم‌زمان ظرفیتی نیز می‌گشاید: امکان تمرکز، بزرگ‌نمایی، ثبت و بازخوانی لحظه‌هایی که در تجربهٔ عادی گذرا هستند. قاب‌بندی به بدن اجازه می‌دهد برخی عناصر را برجسته سازد، از آن‌ها معنا استخراج کند و از خلال آن‌ها رابطه‌ای خلاقانه با فضا برقرار کند. از این منظر، قاب نه فقط ابزار محدودسازی، بلکه امکان بازآرایی ادراک است.

بااین‌حال، این بازآرایی پیامدهای پدیدارشناختی مهمی دارد. قاب‌های رسانه‌ای، به‌ویژه تصویری، گرایش دارند تجربه را به سطح دیداری تقلیل دهند. اما بدن شهری تسلیم این تقلیل نمی‌شود؛ بلکه اغلب میان میدان حسی گستردهٔ فضا و تمرکز بصری رسانه‌ای در نوسان است. این نوسان به بخشی از تجربهٔ تنانه بدل می‌شود: رفت‌وآمد میان غوطه‌وری حسی در شهر و فاصله‌گذاری قاب‌مند با آن.

بازنمایی نیز تجربهٔ بدن را در سطحی دیگر دگرگون می‌کند. فضاهای شهری در گردش مداوم تصاویر و روایت‌های دیجیتال، به نسخه‌هایی بازنمایی‌شده تبدیل می‌شوند که پیشاپیش بار معنایی دارند. دوز اشاره می‌کند در فرهنگ رسانه‌ای معاصر، زندگی روزمره در بستری رخ می‌دهد که تجربه و بازنمایی درهم تنیده‌اند [۴۵]. در این شرایط، بدن هنگام ورود به یک مکان شهری، تنها با ماده و فرم مواجه نیست، بلکه با شبکه‌ای از تصاویر پیشین روبه‌روست که انتظارات ادراکی او را شکل داده‌اند. این امر می‌تواند تجربه را قالب‌مند کند، اما ظرفیتی تأملی نیز ایجاد می‌کند: بدن می‌تواند فاصله میان «تصویر ازپیش‌ساخته» و «حضور زیسته» را احساس کند. این فاصله به لحظه‌ای انتقادی بدل می‌شود که در آن فرد می‌تواند بازنمایی را بازتفسیر یا واژگون کند. بنابراین بازنمایی نه‌تنها سازوکاری انضباطی، بلکه عرصه‌ای برای بازتعریف تجربه است.

روایت رسانه‌ای سطحی زمان‌مند به این سازمان‌دهی می‌افزاید. حرکت در شهر، هنگامی که با امکان ثبت و اشتراک‌گذاری همراه می‌شود، به رشته‌ای روایی تبدیل می‌گردد. هیورث و پینک نشان می‌دهند فناوری‌های موبایل تجربه فضایی را به «زیست‌روایت» بدل می‌کنند؛ روایتی که بدن در آن هم‌زمان در حال حرکت و روایت خویش است [۱۹]. این روایت‌مندی می‌تواند بدن را نسبت به مسیر، توالی فضاها و کیفیت لحظه‌ها آگاه‌تر کند. حرکت دیگر صرفاً عبور نیست، بلکه واجد انسجام داستانی می‌شود. ورهوف نیز با تحلیل رسانه‌های ناوبری نشان می‌دهد نگاه ناوبری، تجربهٔ فضا را در قالب توالی‌های هدفمند سامان می‌دهد [۸]. در این چارچوب، بدن ظرفیتی تازه برای خودآگاهی حرکتی می‌یابد: آگاهی از جایگاه خود در یک مسیر، در یک توالی، در یک داستان شهری. البته این روایت‌مندی می‌تواند به قالبی استاندارد بدل شود، اما امکان خلاقیت روایی و بازنویسی مسیر را نیز حفظ می‌کند.

ریتم‌پذیری رسانه‌ای بعد دیگری از این تجربه است که به زمان‌مندی تنانه مربوط می‌شود. شهر همواره دارای ریتم‌های خاص خود بوده است: جریان عبور عابران، چرخه‌های ترافیک، تغییرات نور و صدا در طول روز. با ورود رسانه‌های دیجیتال، ریتم‌های اطلاعاتی ـ اعلان‌ها، پیام‌ها، به‌روزرسانی‌ها و پیشنهادهای الگوریتمی ـ به این بافت افزوده می‌شوند. بدن اکنون در میان دو نظام ریتمیک حرکت می‌کند: ریتم لحظه‌ای و مادی شهر و ریتم گسسته و شتاب‌مند رسانه‌ها. گاه این دو ریتم همسو می‌شوند؛ مثلاً راهنمایی لحظه‌ای نقشهٔ دیجیتال می‌تواند

حرکت بدن را با جریان ترافیک هماهنگ کند. اما در بسیاری موارد تعارضی پدید می‌آید: اعلان ناگهانی در میان عبور از خیابان، دعوت به توقف برای ثبت تصویر در اوج شتاب جمعیت، یا کشش به بررسی صفحهٔ نمایش در فضایی که نیازمند توجه محیطی است. در این لحظات، بدن ناچار به نوعی «تطبیق تنانه» دست می‌زند. این تطبیق می‌تواند به شکل مکث، تغییر سرعت، تقسیم توجه یا بازتنظیم وضعیت بدنی ظاهر شود. بدن میان ریتم‌های متعارض مذاکره می‌کند و با تنظیم مجدد ضرباهنگ حرکت خود تعادلی موقت برقرار می‌سازد. این توانایی تطبیق بخشی از خصلت پدیدارشناختی بدن در شهر رسانه‌ای است: بدنی که نه منفعل، بلکه درگیر تنظیم مستمر رابطهٔ خود با لایه‌های زمانی مختلف است.

در مجموع، قاب‌بندی، بازنمایی، روایت و ریتم‌پذیری رسانه‌ای تجربهٔ تنانهٔ شهر را در سطحی عمیق بازسازمان‌دهی می‌کنند. این سازوکارها میدان توجه را هدایت می‌کنند، افق‌های انتظاری را می‌سازند، حرکت را در قالب توالی‌های روایی قرار می‌دهند و ضرباهنگ حضور را تنظیم می‌کنند. بااین‌همه، بدن صرفاً سوژه‌ای منفعل در برابر این نیروها نیست؛ بلکه در دل همین میانجی‌گری‌ها ظرفیت‌هایی تازه برای کنش‌گری ادراکی و حرکتی می‌یابد: تمرکز انتخابی، بازتفسیر بازنمایی‌ها، روایت‌پردازی موقعیت‌مند و توانایی تنظیم ریتمیک میان جریان‌های متعارض فضا و اطلاعات.

در این میان، نکته‌ای بنیادین پدید می‌شود: هرچند شهرهای رسانه‌ای ممکن است سطح تماس مستقیم بدن با محیط مادی را کاهش دهند یا آن را با لایه‌های ادراکی رسانه‌ای درهم آمیزند، اما این تأثیرپذیری به معنای تضعیف ادراک تنانه نیست. برعکس، ساختار چندلایهٔ شهر رسانه‌ای نوعی انعطاف‌پذیری ادراکی تنانه ایجاد می‌کند؛ انعطافی که به بدن اجازه می‌دهد میان دو سطح مادی و رسانه‌ای جابه‌جا شود، آن‌ها را هم‌تراز کند و رابطهٔ خود را با هر دو سطح بازتنظیم سازد. حضور بدن در نقطهٔ تقاطع ماده و رسانه، فضا و داده، ریتم شهر و ریتم شبکه موجب می‌شود تجربهٔ شهری از تجربهٔ صرفاً جسمانی یا رسانه‌ای فراتر رود و به تجربه‌ای چندلایه، تنظیم‌پذیر و آگاهانه بدل شود.

در این حالت، بدن نه‌تنها به سازوکارهای رسانه‌ای واکنش نشان می‌دهد، بلکه نوعی هوشیاری مضاعف نسبت به محیط می‌یابد: هوشیاری نسبت به داده‌های طبیعی ـ صدا، نور، جریان حرکت جمعیت ـ و داده‌های رسانه‌ای ـ اعلان‌ها، مسیرهای الگوریتمی و تصاویر دیجیتال. این هوشیاری دوگانه توانمندی پدیدارشناختی تازه‌ای ایجاد می‌کند؛ توانمندی‌ای که بدن را قادر می‌سازد در لحظه‌های تعارض میان ریتم فیزیکی فضا و ریتم اطلاعاتی رسانه‌ها، دست به «تنظیم تنانه» بزند و تعادلی بازتولیدشونده میان این دو قلمرو برقرار کند.

به این معنا، تجربهٔ معاصر شهر نه فقط تنش‌آلود بلکه زایا و گشوده است. بدن در شهر رسانه‌ای برخلاف تصور تقلیل‌یافته از آن، نه‌تنها از جهان فاصله نمی‌گیرد، بلکه مجهز به حساسیت، انعطاف و آگاهی بیشتری می‌شود که او را قادر می‌سازد حضور خود را در میدان پیچیده و چندسطحی شهر بازتعریف کند.

۵ـ۵. بدن، شهر و رسانه در چشم‌انداز تن‌زی‌باشناسی

در شهرهای معاصر که لایه‌های مادی و رسانه‌ای درهم‌تنیده‌اند، کیفیت تجربهٔ شهری دیگر با ارجاع به فرم کالبدی یا سازمان فضایی قابل توضیح نیست. آنچه تجربه را واجد بُعد زیباشناختی می‌کند، شیوهٔ درگیرشدن بدن با این بستر چندلایه است. رویکرد تن‌زیباشناسی، با تأکید بر بدن به‌مثابه کانون ادراک، کنش و آگاهی، امکان فهم این کیفیت را در سطحی انضمامی فراهم می‌کند. در این چارچوب، زیباشناسی نه حوزه‌ای انتزاعی دربارهٔ داوری هنری، بلکه نحوهٔ زیستن و تجربه‌کردن جهان از خلال بدن است.

در شهر رسانه‌ای، تجربهٔ زیباشناختی به تماشای منفعلانه محدود نمی‌شود؛ بلکه در هم‌زمانی حرکت، توجه، لمس، جهت‌یابی و تولید تصویر شکل می‌گیرد. بدن هم ابزار ادراک است، هم موضوع بازنمایی و هم رسانه‌ای برای اجرا. این وضعیت با آنچه در تن‌زیبایی‌شناسی از آن به‌عنوان «بدن زیسته» یاد می‌شود هم‌راستاست، اما در بستر معاصر، این بدن زیسته در شبکه‌ای از واسطه‌های دیجیتال عمل می‌کند. بنابراین کیفیت تجربهٔ شهری در نحوهٔ هم‌تنظیمی بدن با جریان‌های اطلاعاتی، قاب‌های بصری و ریتم‌های شبکه‌ای شکل می‌گیرد.

رسانه‌ها در این میان صرفاً کانال انتقال معنا نیستند؛ بلکه محیط ادراک را دگرگون می‌کنند. فناوری‌های مکان‌محور، صفحه‌نمایش‌های لمسی و پلتفرم‌های اجتماعی الگوهای توجه، ریتم نگاه و عادت‌های حرکتی را بازآرایی می‌کنند. همچنین فناوری‌های موبایل، حس‌مندی فضایی را از طریق هم‌پوشانی لایه‌های دیجیتال و فیزیکی بازتعریف می‌کنند. از منظر تن‌زیباشناسی، این فرایند را می‌توان نوعی «تربیت حس‌مندی» دانست: بدن می‌آموزد چگونه میان اعلان‌ها، تصاویر، مسیرهای الگوریتمی و محرک‌های مادی جابه‌جا شود و نسبت خود را با آن‌ها تنظیم کند.

در نتیجه، کیفیت زیباشناختی فضا نه در ویژگی‌های آن، بلکه در شیوه‌های اجراشونده و موقعیت‌مند درگیری بدن با فضا تولید می‌شود. این کیفیت امری رابطه‌ای است؛ حاصل تعامل بدن تربیت‌شده، فناوری‌های میانجی‌گرانه و ساختارهای فضایی. تجربهٔ شهری در این افق، بدن‌مند، میانجی‌گری‌شده، روایی و شبکه‌ای است. بدن در حین حرکت، روایت می‌سازد؛ در حین ثبت، تجربه را تثبیت می‌کند؛ و در حین اشتراک‌گذاری، آن را در مدارهای جمعی معنا قرار می‌دهد.

چنین خوانشی پیامدهای مهمی برای مطالعات شهری دارد. نخست، تحلیل شهر نمی‌تواند به سطح کالبدی یا به تحلیل گفتمان‌های بازنمایی محدود بماند؛ بلکه باید به «شیوه‌های زیستن تنانه» توجه کند ـ به عادت‌های توجه، ریتم‌های حرکتی، ژست‌های کار با رسانه و الگوهای حضور داده‌ای. دوم، مفهوم فضا به‌مثابه امری ثابت جای خود را به فهمی فرآیندی و اجرایی می‌دهد؛ فضایی که در کنش‌های بدن و در تعامل با واسطه‌های رسانه‌ای پیوسته تولید می‌شود. سوم، نقد شهری ناگزیر از درنظرگرفتن اقتصاد توجه و زیرساخت‌های الگوریتمی است که کیفیت ادراک و تجربه را شکل می‌دهند.

از این منظر، شهر نه مجموعه‌ای از بناها و نه شبکه‌ای از تصاویر، بلکه میدان تجربه‌ای تنانه ـ رسانه‌ای است. کیفیت زیباشناختی آن در لحظه‌های تماس، مکث، جهت‌یابی و روایت‌سازی متولد می‌شود. تن‌زیباشناسی نشان می‌دهد که فهم وضعیت بدنمندی در شهرهای معاصر مستلزم درک هم‌زمان ماده، رسانه و داده است؛ زیرا آنچه شهر را زیسته و معنادار می‌کند، نه صرف حضور در فضا، بلکه شیوهٔ بدنمندی در آن است.

۶. نتی‌جه‌گی‌ری و جمع‌بندی پژوهش

پژوهش حاضر نشان داد که گذار از متروپولیس به مدیاپولیس صرفاً ورود فناوری‌های جدید به شهر نیست، بلکه دگرگونی عمیق در منطق تجربهٔ شهری و جایگاه پدیدارشناختی بدن است. اگر در متروپولیس مدرن تجربهٔ شهری بر پایهٔ مواجهه مستقیم با تراکم حسی، سرعت و ریتم‌های صنعتی شکل می‌گرفت و همان‌گونه که زیمل توصیف می‌کند بدن در برابر فشار محرک‌های شهری به «بی‌تفاوتی» یا حالت دلمردگی گرایش می‌یافت، در مدیاپولیس معاصر با وضعیتی دیگر روبه‌رو هستیم؛ بدنی که نه از طریق کناره‌گیری، بلکه از طریق لایه‌های رسانه‌ای، شبکه‌های دیجیتال و جریان‌های داده‌ای وارد نوعی «درگیری مضاعف» با فضا می‌شود.

تحلیل پژوهش نشان داد که تجربهٔ شهری امروز در بستری چندلایه و میانجی‌گری‌شده شکل می‌گیرد و مرز میان فضای فیزیکی و رسانه‌ای تا حد زیادی فرو می‌ریزد. در این وضعیت، بدن همچنان کانون تجربهٔ شهری باقی می‌ماند، اما شیوهٔ حضور آن دگرگون می‌شود؛ دگرگونی‌ای که در قالب چهار حالت پدیداری قابل فهم است: بدن کنش‌گر که در تعاملات روزمره و دیجیتال نقش ایفا می‌کند؛ بدن بازنمایی‌شده که در قالب تصویر، روایت و محتوای رسانه‌ای بازتولید می‌شود؛ بدن هدایت‌شده که مسیر حرکت و توجه آن از طریق نقشه‌ها، پلتفرم‌ها و الگوریتم‌ها سامان می‌یابد؛ و بدن رصدشده که ردپای داده‌ای آن در زیرساخت‌های نظارتی ثبت می‌شود. این هم‌زمانی سطوح مختلف حضور، تجربهٔ شهری را از مواجهه‌ای خطی و صرفاً مادی به زیست‌روایتی چندلایه تبدیل می‌کند که در آن حرکت، ادراک و حافظهٔ فضایی در تعامل مستمر با رسانه‌ها و فناوری‌ها شکل می‌گیرد.
در این میان، رویکرد تن‌زیباشناسی امکان می‌دهد کیفیت زیباشناختی این تجربهٔ پیچیده بهتر فهمیده شود. براساس این رویکرد، زیبایی و کیفیت تجربه در شهر رسانه‌ای نه در فرم‌های کالبدی یا بازنمایی‌های تصویری، بلکه در نحوهٔ درگیرشدن بدن با محیط شهری ـ رسانه‌ای تولید می‌شود. رسانه‌ها با سازوکارهایی همچون قاب‌بندی ادراک، بازتولید بازنمایی‌ها، ساختن روایت‌های شهری و تنظیم ریتم‌های توجه و حرکت، شیوهٔ ادراک و تجربهٔ بدن از فضا را سازمان‌دهی می‌کنند. در نتیجه، زیباشناسی شهری در مدیاپولیس بیش از آنکه به ظاهر فضا وابسته باشد، به چگونگی تجربهٔ بدن در تقاطع فضا، رسانه و داده وابسته است.

باوجوداین، شهر رسانه‌ای چالش‌هایی نیز دارد. وابستگی به زیرساخت‌های الگوریتمی، نظارت داده‌محور و پراکندگی توجه می‌توانند خودانگیختگی و آزادی حرکت بدن در فضا را محدود کنند. بااین‌حال، یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که بدن انسانی ظرفیت بالایی برای سازگاری و بازآفرینی تجربه دارد. انعطاف‌پذیری ادراکی بدن در محیط‌های رسانه‌ای‌شده امکان می‌دهد افراد نه‌تنها با این شرایط سازگار شوند، بلکه از ابزارهای رسانه‌ای برای روایت‌گری، بازتعریف حضور و حتی بازپس‌گیری معنای فضاهای شهری استفاده کنند. از این منظر، مدیاپولیس عرصه‌ای است که در آن تجربهٔ شهری در نقطهٔ تلاقی ماده، رسانه و داده بازتعریف می‌شود و بدن همچنان به‌عنوان کانون اصلی این تجربه نقش محوری خود را در شکل‌دهی به معنای شهر حفظ می‌کند.

۷. پی‌شنهادهای پژوهشی

مطالعات آینده می‌توانند با رویکردهای تجربی و میان‌رشته‌ای به بررسی عمیق‌تر تجربهٔ بدن در فضاهای شهری رسانه‌ای‌شده بپردازند؛ به‌ویژه مطالعهٔ میدانی مواجهه کاربران با فناوری‌هایی مانند واقعیت افزوده، نقشه‌های دیجیتال و اپلیکیشن‌های شهری می‌تواند درک دقیق‌تری از تحول ادراک فضایی و حرکت تنانه ارائه دهد. همچنین بررسی نقش الگوریتم‌ها، هوش مصنوعی و زیرساخت‌های داده‌ای در شکل‌گیری بدن هدایت‌شده و بدن رصدشده در شهرهای هوشمند می‌تواند ابعاد تازه‌ای از رابطهٔ میان عاملیت بدن و نظام‌های نظارتی را آشکار کند. انجام مطالعات تطبیقی میان شهرهایی با سطوح متفاوت رسانه‌ای نیز می‌تواند تفاوت‌های فرهنگی و فضایی در تجربهٔ تنانه شهر را روشن کند. افزون‌بر این، پیوند مفاهیم تن‌زیباشناسی با حوزهٔ طراحی و برنامه‌ریزی شهری می‌تواند به توسعهٔ رویکردهایی منجر شود که در آن تجربهٔ بدنی، ریتم‌های حرکتی و روایت‌های زیستهٔ شهروندان به‌عنوان عناصر اساسی در شکل‌دهی به فضاهای شهری آینده در نظر گرفته شوند.

منابع

[1]. Simmel, G. (1993). The Metropolis and Mental Life, Translation: Yousef Abazari. Journal of Social Sciences Letter, 3(6), pp. 53- 66. (In Persian)

[2]. Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of perception*. Routledge & Kegan Paul.

[3]. Shusterman, R. (1999). Somaesthetics: A disciplinary proposal. *The journal of aesthetics and art criticism*, *57*(3), 299-313.

[4]. Shusterman, R. (2012). Bodies in the streets: The soma, the city, and the art of living. In R. Shusterman (Ed.), *Thinking through the body: Essays in somaesthetics* (pp. 137–151). Cambridge: Cambridge University Press.

[5]. Silverstone, R. (2013). *Media and morality: On the rise of the mediapolis*. John Wiley & Sons.

[6]. Couldry, N., & Hepp, A. (2018). *The mediated construction of reality*. John Wiley & Sons.

[7]. Farman, J. (2020). *Mobile interface theory: Embodied space and locative media*. Routledge.

[8]. Verhoeff, N. (2012). *Mobile Screens: The Visual Regime of Navigation*. Amsterdam University Press.

[9]. Baudelaire, C. (1863/1964). *The painter of modern life and other essays*. London: Phaidon Press.

[10]. Benjamin, W. (1999). *The Arcades Project* (H. Eiland & K. McLaughlin, Trans.). Cambridge, MA: Harvard University Press.

[11]. Lefebvre, H. (2004). *Rhythmanalysis: Space, time and everyday life*. Continuum.

[12]. Pinder, D. (2005). *Visions of the city: Utopianism, power and politics in twentieth-century urbanism*. Edinburgh University Press.

[13]. Merriman, P. (2012). *Mobility, space and culture*. Routledge.

[14]. Harvey, D. (2012). *Rebel cities: From the right to the city to the urban revolution*. Verso.

[15]. Thrift, N. (2008). *Non-representational theory: Space, politics, affect*. Routledge.
[16]. McQuire, S. (2008). *The media city: Media, architecture and urban space*. SAGE.
[17]. McLuhan, M. (1994). *Understanding media: The extensions of man*. MIT press.
[18]. Castells, M. (2011). *The rise of the network society*. John wiley & sons.
[19]. Hjorth, L., & Pink, S. (2014). New visualities and the digital wayfarer: Reconceptualizing camera phone photography and locative media. *Mobile Media & Communication*, *2*(1), 40-57.
[20]. Aroles, J., & Küpers, W. (2022). Flânerie as a Methodological Practice for Explorative Re-Search in Digital Worlds. Culture and Organization, 398-411.
[21]. Larsen, J. (2008). Practices and flows of digital photography: An ethnographic framework. *Mobilities*, *3*(1), 141-160.
[22]. Kitchin, R. (2014). The real-time city? Big data and smart urbanism. *GeoJournal*, *79*(1), 1-14.
[23]. Lefebvre, H. (1991). *The production of space*. Blackwell.
[24]. Pallasmaa, J. (2005). *The eyes of the skin: Architecture and the senses*. Wiley.
[25]. Urry, J. (2007). *Mobilities*. Polity Press.
[26]. Shusterman, R. (2020). Somaesthetics in Context. *Kinesiology Review*, 9, 245-253.
[27]. Berleant, A. (1986). Cultivating an Urban Aesthetic. *Diogenes*, 34(136), 1–18.
[28]. Makky, L. (2022). Aesthetic, Somatic, and Somaesthetic Experience of the City. The Journal of Somaesthetics, 8(2), 30-43.
[29]. Hook, K. (2018). *Designing with the body: Somaesthetic interaction design*. MIt Press.
[30]. Ash, J., Kitchin, R., & Leszczynski, A. (2018). Digital turn, digital geographies? *Progress in Human Geography*, 42(1), 25–43.
[31]. Amin, A., & Thrift, N. (2017). Seeing like a city. Cambridge: Polity Press.
[32]. de Souza e Sliva, A., & Sheller M. (eds) (2015). *Mobility and locative media: mobile communication in hybrid spaces*. Routledge.
[33]. Anderson, B. (2014). *Encountering affect: Capacities, apparatuses, conditions*. Ashgate.
[34]. Kitchin, R. (2021). *Data lives: How data are made and shape our world*. Bristol University Press.
[35]. Barns, S. (2020). *Platform urbanism: Negotiating platform ecosystems in connected cities*. Palgrave Macmillan.
[36]. van Dijck, J., Poell, T., & de Waal, M. (2018). *The platform society: Public values in a connective world*. Oxford University Press.
[37]. de Souza e Silva, A. (2016). Pokémon Go as an HRG: Mobility, mixed reality, and the reconfiguration of urban space. *Mobile Media & Communication*, 4(1), 1–5.
[38]. Sheller, M. (2018). *Mobility justice: The politics of movement in an age of extremes*. Verso.
[39]. de Certeau, M. (1984). *The practice of everyday life* (S. Rendall, Trans.). University of California Press. (Original work published 1980).
[40]. Jalali, A., Pourjafar, M., Ranjbar, E., Kahani, Mohsen. (2024). Representation of Urban Public Spaces in the Mirror of Social Networks: An Analysis from influenceability to Transformation. *Urban Design Discourse*, 6(2), 47-60. (In Persian)
[41]. Manovich, L. (2017). *Instagram and contemporary image*. University of San Diego.
[42]. Zukin, S., Lindeman, S., & Hurson, L. (2017). The omnivore's neighborhood? Online restaurant reviews, race, and gentrification. *Journal of Consumer Culture*, *17*(3), 459–479.
[43]. Leszczynski, A. (2015). Spatial big data and anxieties of control. *Environment and Planning D: Society and Space*, 33(6), 965–984.
[44]. Lyon, D. (2018). *The culture of surveillance: Watching as a way of life*. John Wiley & Sons.

[45]. Deuze, M. (2012). *Media life*. Polity Press.