



The essence and authenticity of digital art in the Metaverse

Amirsina Mozaffari Tabar¹  | Mohammad Moeinaddini^{2✉} 

1. Master student, Department of Painting, faculty of art, Soore University, Tehran, Iran. E-mail: amirsinamozaffari93@gmail.com
2. Corresponding Author: assistant professor, Department of Painting, Faculty of Art, Soore University, Tehran, Iran. E-mail: m.moeinadini@soore.ac.ir

Article Info

ABSTRACT

Article type:

Research Article

Article history:

Received:

10 December 2023

Revised in revised form:

28 April 2024

Accepted:

29 April 2024

JEL:

Keywords:

Metaverse Intersubjective
reality Institutional theory
of art
NFT.

Metaverse is a virtual world based on the Internet, which in connection with Web 3, the blockchain network, the Internet of Things and digital currencies has provided a form of virtual life. Among the categories that are raised in this world is the market of buying and selling works of art, which is generally known as NFT; Now, considering the many components that exist around the creation of these works and what they are and their authenticity, the issue is, what kind of work does the buyer of these works buy in terms of ownership rights, and how is their authenticity and art being determined and recognized in the Metaverse. This article aims to understand the nature and authenticity of digital works of art, and examines the components that give credit to digital works in the world of metaverse. What is analyzed by referring to two approaches of intersubjective reality and institutional theory. Intersubjective reality means the agreement of metaverse users that NFT works are art and have value, and the institutional theory, by calling the NFT work art, officially brings it into the world of art. This, with the entry and presence of powerful institutions such as galleries and prestigious auctions, has made the works of art presented in Metaverse become official in today's art world.

Cite this article Mozaffari Tabar, Amirsina; Moeinaddini, Mohammad. The essence and authenticity of digital art in the Metaverse, *Journal of Visual Art Studies*, (2024), 1(2), 77-88. DOI: 10.22111/jart.2024.47425.1046

© Mozaffari Tabar, Amirsina; Moeinaddini, Mohammad. Publisher: University of Sistan and Baluchestan
DOI: 10.22111/jart.2024.47425.1046





Extended Abstract

The Metaverse is a virtual global world on the Internet that, in conjunction with Web 3.0, blockchain technology, the Internet of Things, and digital currencies, has created a form of virtual life. The Metaverse is described as the Internet of the future, a world that replicates all the physical features of the real world in a virtual environment, complete with its own set of rules and regulations that define its structure and order. Therefore, the virtual life formed within it closely mimics real life, and users are engaged in various activities within it, including financial transactions. The financial system and transactions in this Metaverse are based on various cryptocurrencies, which facilitate financial exchanges within the Metaverse. Art enthusiasts can now buy, sell, and collect artworks within this virtual world using various cryptocurrencies. One of the prominent aspects of this world is the marketplace for buying and selling artworks, generally known as NFTs (Non-Fungible Tokens), which are recognized as unique digital assets. Art enthusiasts can buy, sell, and collect artworks using various cryptocurrencies. As a result, groups of artists have emerged to produce digital artworks for sale, while other groups engage in buying and collecting these artworks. Consequently, galleries and museums of digital artworks have been established in this virtual world.

The issue here is, given the free nature of images in this world, what does it mean for a digital artwork to be considered art, and how is the authenticity of these works as art defined and confirmed? This research explains the foundation of intersubjective reality based on "agreement" and the theory of "art institution." Intersubjective realities play a key role in uniting individuals to collaborate towards a common goal. According to the theory of intersubjective reality, art is also a social construct whose definition or value is subject to changes in perceptions or cultural shifts. Therefore, as long as there is a shared definition of art based on intersubjective reality regarding NFTs, it can be considered art.

On the other hand, one of these common points is accepting an object as an art object within a given context. This concept is referred to as "the Artworld" by Arthur Danto and "the Institutional Theory of Art" by George Dickie. From this perspective, what is called art is nothing but intersubjective reality legitimized by a group of representatives of the art world and accepted by audiences. In other words, for an object to be recognized as "art," it must be acknowledged by art institutions, and the higher the power and legitimacy of these institutions, the greater their influence on what is displayed as art. Consequently, NFT artworks go beyond the physical material reality and possess an authenticity that is perceived by those who consume them. The authenticity of an artwork in this space seems to be dependent on the art institution; as long as the art institution considers an artwork authentic, it will be deemed authentic. From an institutional perspective, this can be seen through the entry of major reputable galleries and auction houses like Christie's into the NFT market, giving special credibility to buying and selling digital artworks. The examination of the most expensive artworks traded on these platforms indicates the significant impact of prominent art galleries and individuals. This suggests that despite the controversies in the NFT market, a network of artists, collectors, and art dealers is seriously and professionally engaged in buying and selling artworks, leading to numerous discussions on the nature, essence, authenticity, and ownership of these works.



دوفصلنامه علمی-تخصصی مطالعات هنرهای تجسمی ایران

چیستی و اصالت اثر هنری دیجیتال در متاورس

امیرسینا مظفری تبار¹ | محمد معین الدینی²

1. دانشجوی کارشناسی ارشد نقاشی، دانشگاه سوره، تهران، ایران. رایانامه: amirsinamozaffari93@gmail.co
2. نویسنده مسئول: استادیار گروه نقاشی، دانشگاه سوره، تهران، ایران. رایانامه: m.moeinadini@soore.ac.ir

اطلاعات مقاله	چکیده
نوع مقاله: مقاله پژوهشی	
تاریخ دریافت: 1402/09/19	
تاریخ ویرایش: 1403/02/09	
تاریخ پذیرش: 1403/02/10	
واژه‌های کلیدی: متاورس، نظریه نهادی هنر، واقعیت بین‌الذهانی، NFT	«متاورس» یا فراجهان، جهانی مجازی بر بستر اینترنت است که در پیوند با وب 3، شبکه بلاک‌چین، اینترنت اشیا و ارزهای دیجیتال شکلی از زندگی مجازی را فراهم کرده است، ازجمله مقولاتی که در این جهان مطرح می‌شود، بازار خریدوفروش آثار هنری است که عموماً با عنوان NFT به معنی «توکن بی‌همتا» یا همان دارایی دیجیتال شناخته می‌شود. حال با توجه به مؤلفه‌های متعددی که پیرامون ساخت این آثار و چیستی و اصالت آن‌ها وجود دارد، مسئله این است که خریدار این آثار از نظر حق مالکیت چه اثری می‌خرد و اصالت و هنر بودن آن‌ها در متاورس چگونه تعیین و تشخیص داده می‌شود. این مقاله با هدف شناخت چیستی و اصالت آثار هنری دیجیتال به بررسی مؤلفه‌های اعتبار بخش به آثار دیجیتال در جهان متاورس می‌پردازد. آنچه با ارجاع به دو رویکرد واقعیت بین‌الذهانی و نظریه نهادی واکاوی می‌شود. واقعیت بین‌الذهانی به معنای توافق کاربران متاورس بر هنر بودن و ارزش‌داشتن آثار NFT است و نظریه نهادی نیز با هنر نامیدن اثر NFT، رسماً آن را به دنیای هنر وارد می‌کند. این امر با ورود و حضور نهادهای قدرتمندی مانند گالری‌ها و حراج‌های معتبر باعث شده است تا عملاً آثار هنری ارائه‌شده در متاورس، در جهان هنر امروز رسمیت پیدا کند.

استناد: مظفری تبار، امیرسینا؛ معین الدینی، محمد. (1403). چیستی و اصالت اثر هنری دیجیتال در متاورس، مطالعات هنرهای تجسمی، 1(2)، 88-77.



art.2024.47425.1046

© مظفری تبار، امیرسینا؛ معین الدینی، محمد.

ناشر: دانشگاه سیستان و بلوچستان

1- مقدمه

اثر هنری دیجیتال حاصل کار هنرمند و استفاده از رایانه به عنوان ابزار خلق اثر هنری است؛ بنابراین برای آفریدن اثر هنری دیجیتال، هنرمند باید در کنار شناخت مبانی تکنیکی و زیبایی‌شناسی هنری، با شیوه کار رایانه آشنا و بر نرم‌افزارهای تخصصی مرتبط با کارش تسلط داشته باشد. در سال‌های اخیر با ورود گسترده ابزار هوش مصنوعی گونه‌ای از آثار بصری پدیدار شده‌اند که در پرداخت به جزئیات بصری بسیار موفق عمل می‌کنند و این آثار در دنیای هنرهای دیجیتالی به سرعت در حال رشد هستند. وجود این آثار نشانگر این است که فضای جدید شکل‌گرفته دیجیتال، باعث به‌وجودآمدن زیرگروه جدیدی از آثار تصویری هنری شده است که برخی از هنرمندان خالق آن‌ها، نیازی به درک و شناخت مبانی هنرهای تجسمی نمی‌بینند و گاه عملاً با سازوکار یادگیری شیوه‌های سنتی آموزش هنر ناآشنا هستند؛ در عوض ایشان با تخصصی که در برنامه‌نویسی و استفاده از ظرفیت‌های انواع برنامه‌های رایانه‌ای دارند، می‌توانند به خلق آثار هنری بپردازند. این مسئله می‌تواند تا حد زیادی تعریف هنرمند را در مختصات دنیای جدید تغییر دهد و گروهی از هنرمندان نسل‌های آینده، هنرمندانی باشند که مهارتشان در امور برنامه‌نویسی و الگوریتم‌سازی جایگاه آن‌ها را به عنوان هنرمند تعریف کند. جدای از این، ورود و گسترش انواع هوش مصنوعی نیز امکانات متعددی برای خلق آثار هنری حتی برای ناهنرمندان فراهم کرده است که این نیز پدیده تازه‌ای در جهان هنر است و باعث شکل‌گیری مناقشات متعددی در جهان رسمی هنر شده است.

از سوی دیگر، با تحولات متعدد و روزافزونی که در گستره شبکه اینترنت رخ داده است، امروزه نوعی زیست مجازی در انواع جهان‌های مجازی شکل گرفته که شناخته‌ترین آن‌ها متاورس یا فراجهان است. دنیایی مجازی، اما کاملاً الگوگرفته از زندگی واقعی که کاربران آن یا به عبارتی آن‌هایی که به آن وارد می‌شوند، همانند دنیای واقعی درگیر انواع مناسبات درون آن از جمله دادوستدهای مالی و البته خریدوفروش آثار هنری دیجیتال می‌شوند. از همین رو در قالب NFT، گروهی از هنرمندان به تولید آثار دیجیتال و فروش و گروهی نیز به خرید و مجموعه‌داری این آثار روی آورده‌اند؛ به‌طوری‌که هم‌اکنون در این جهان مجازی گالری‌ها و موزه‌های آثار هنری دیجیتال شکل گرفته است. حال مسئله اینجاست که با توجه به ماهیت آزاد تصویر دیجیتال که می‌تواند به گستردگی در انواع پلتفرم‌های دیجیتال ارائه شود و به‌وفور در دسترس کاربران قرار بگیرد، مالکیت یک اثر هنری دیجیتال به چه معناست و چگونه ساخته و انتقال پیدا می‌کند؟ اینکه با توجه به انواع آثار هنری دیجیتال که در این فضا عرضه می‌شود و برخی از آن‌ها کار برنامه‌نویسان یا حتی هوش مصنوعی است، چیستی و اصالت این آثار به‌عنوان اثر هنری چگونه تعریف و تأیید می‌شود؟ درواقع فروشنده چه نوعی اثر هنری را می‌فروشد و خریدار مالک چه چیزی می‌شود؟ و از آن مهم‌تر از آنجایی‌که تصاویر دیجیتال مبتنی بر یک سری داده‌های دیجیتالی هستند، فرق بین اصل و کپی در آن‌ها وجود ندارد، زیرا به‌مانند اثر فیزیکی نیستند که با امضای صاحب اثر بتوانند به‌عنوان اثر منحصربه‌فرد و اصیل تعریف شوند، درنتیجه مسئله اصالت اثر هنری و حق مالکیت آن مهم است؛ بنابراین سؤال اصلی این است که چیستی اثر هنری در متاورس چگونه تعیین می‌شود و به عبارتی مفهوم اصالت هنری در متاورس چیست؟

1-1- پیشینه

با توجه به نوپا بودن اکوسیستم‌های تبادل دیجیتال و NFT و شیوع بیماری کووید-19 مجال زیادی برای به‌وجودآمدن مباحث تئوریک و ارائه نظریه در این زمینه وجود نداشته است و بیشتر پژوهش‌ها پیرامون چیستی NFT و مکانیسم متاورس و وب 3 بوده است. درنتیجه نویسندگان پژوهشی به زبان فارسی در این زمینه مشاهده نکردند.

2- هنر دیجیتال

آثار تصویری دیجیتال حدود هفتاد سال قدمت دارند. هرچند تا پیش از دهه 1990 میلادی ابزارهای خلق آثار دیجیتالی به شکل تجربی مورد استفاده قرار می‌گرفتند، اما با شروع دهه 1990 میلادی و انقلاب تکنولوژی کامپیوتری که در آن دوران به وقوع پیوست، خلق آثار دیجیتالی به شکل گسترده در بسیاری از امور مرتبط با تبلیغات و صنایع سرگرمی مورد استفاده قرار گرفت. تا سال‌های پایانی دهه 2010 میلادی هنرهای تصویری دیجیتال عموماً زیرمجموعه سایر رشته‌های کاربردی تعریف می‌شد، اما از سال 2017 میلادی در پی توسعه زیرساخت‌های تبدیلی دیجیتالی، هنرهای تصویری دیجیتال ماهیتی تازه پیدا کرده و به‌عنوان مقوله‌ای مستقل از دیگر موارد کاربرد آن‌ها تعریف شدند، آنچه به‌عنوان آثار NFT خوانده می‌شوند (Fortnow & Terry, 2022). NFT آن چیزی است که در بستر «وب 3» صورت می‌گیرد و خلاصه‌شده عبارت Non-Fungible Token است که در لغت به معنای «توکن غیرمثلی» یا «توکن بی‌همتا» است؛ «توکن» نوعی دارایی رمزنگاری‌شده است که شبکه «بلاکچین»² مخصوص به خود را ندارد و در بین شبکه‌های بلاکچین در حرکت است، به عبارت بهتر یعنی هر نوع دارایی دیجیتال از اثر هنری گرفته تا هر آنچه در دنیای مجازی دارایی به شمار می‌آید (Pett, 2021) مشابه توکن در دنیای واقعی مانند بلیت یک رویداد یا سهام یک شرکت است که تنها تحت مجموعه‌ای از شرایط ارزشمند است. توکن غیرمثلی یا بی‌همتا نیز نوعی اثر هوشمند دیجیتالی غیرقابل‌تغییر است که در اکوسیستم‌های بلاکچین همتا ندارد و قابل‌ردیابی است.

قابل‌ردیابی بودن توکن به این معنی است که همواره هنرمند می‌تواند از وضعیت آن در شبکه مطلع باشد، به‌همین دلیل هنرمند می‌تواند با مجموعه شرایطی که برای فروش اثر خود می‌گذارد، حتی پس از فروش اثر خود نیز، از درصدی از سود حاصل‌شده از معاملات ثانویه بهره‌مند شود؛ برای مثال چنانچه هنرمندی در ابتدای فروش



اثرش تعیین کند که در هر معامله باید ده درصد از عایدی‌های ثانویه به او اختصاص یابد، هر زمان که خریدار اولیه اثر را به قیمت بالاتری به شخص دیگری واگذار کند، ده درصد از مبلغ فروش ثانویه به هنرمند اختصاص می‌یابد و هر بار که انتقال و فروش دیگری انجام شود، ده درصد دیگر به هنرمند اختصاص می‌یابد.

نام NFT با «متاورس»³ و «وب 3» پیوند خورده است. هرچند وب 3 در حال توسعه و به صورت کامل عرضه نشده است، اما کلید نسل سوم اینترنت در تمرکززدایی است. وب 3 که به عنوان وب مفهومی نیز شناخته می‌شود، پایگاه بزرگی از داده‌ها است که با کمک فناوری بلاکچین، نیاز به سرور مرکزی و نهاد کنترل‌کننده را حذف و امکان کنترل اطلاعات و هک را بسیار پایین می‌آورد. در واقع در نسل سوم اینترنت یا وب 3 هر کاربر اینترنت، همزمان هم کاربر و هم میزبان (سرور) شبکه محسوب می‌شود که در پیوند با هم یک اکوسیستم را در شبکه اینترنت شکل می‌دهند. در این نوع از اکوسیستم دیجیتالی، ناظر مرکزی حذف و همه اطلاعات درباره عملیات انجام گرفته در قالب بلوک‌های حاوی داده‌ها در بین همه اعضای عضو شبکه توزیع می‌شود که زنجیره‌ای از بلوک‌های حاوی اطلاعات را به وجود می‌آورد و از آنجایی که هر بلوک اطلاعاتی به بلوک قبلی و بعدی خود وابسته است، این زنجیره اطلاعات بلاکچین خوانده می‌شود. متصل بودن داده‌ها به یکدیگر و توزیع مساوی اطلاعات موجب این می‌شود که داده‌ها غیر قابل تغییر و حذف باشند. تحت این فضا، متاورس جهانی مجازی با مناسبات متعدد خود را ساخته و کاربران زیادی را نیز به خود جلب کرده است. (Ejeke, 2022)

متاورس را اینترنت آینده وصف می‌کنند؛ متاورس یا به تعبیری «فراجهان» در واقع دنیایی است که همه ویژگی‌های فیزیکی دنیای واقعی را بر بستر مجازی پیاده می‌کند، متاورس در حال تبدیل به جهان موازی با جهان فیزیکی و محسوس است که هنرهای بصری در ساخت و پردازش این جهان نقش اساسی ایفا می‌کنند. متاورس در حال حاضر نیز در زندگی روزمره کاربرد دارد، نقشه‌های اینترنتی راهنما، تصاویر ماهواره‌ای و اپلیکیشن‌های درخواست تاکسی اینترنتی و موقعیت‌یابی‌های لحظه‌ای، بخشی از متاورس هستند که امروزه به بخشی جداناپذیر از زندگی روزمره تبدیل شده‌اند. با وجود این جهان متاورس به کمک وب 3، اینترنت اشیا⁴ و عینک‌های واقعیت افزوده⁵ به سرعت در حال گسترش است؛ آنچه به همراه مقولاتی مانند واقعیت افزوده و بلاکچین در حال کمرنگ کردن مرز جهان فیزیکی و جهان مجازی هستند (Kumar, et al., 2019: 1). متاورس نیز به مانند دنیای واقعی دارای سلسله قوانین و مقرراتی است که ساختار و نظم حاکم بر آن را تعریف می‌کنند. هر آنچه در جهان مادی وجود دارد، شکل مجازی آن نیز در متاورس موجود است؛ از جمله جهان مادی نیز مبتنی بر انواع رمزارزها که مبادلات مالی درون متاورس را می‌سازند. رمزارزها مفهوم مبادله در متاورس را با همه ویژگی‌های جهان مادی شبیه‌سازی کرده‌اند و همین باعث شده است تا امکانات جدیدی را در جهت نمایش و فروش انواع چیزها از جمله «آثار هنری مجازی» به وجود آورده است. در واقع درون این جهان نظم جدید از مبادله و ارزش‌گذاری اثر هنری است که صورت می‌گیرد و به کمک اینترنت نسل سوم قابل تفسیر است. حال علاقه‌مندان به آثار هنری می‌توانند درون همین جهان مجازی و به واسطه انواع رمزارزها آثار هنری را خرید و فروش و جمع‌آوری کنند.

3- چارچوب نظری

چارچوب نظری این پژوهش بر اساس دو مقوله «واقعیت بین‌الذهانی»⁶ و نظریه «نهادی هنر»⁷ انتخاب شده است تا بر اساس آن‌ها بتوان به پرسش اصلی مقاله، یعنی چستی و مفهوم اصالت تصویر هنری دیجیتال در متاورس پاسخ داد. به طور کلی از آنجایی که متاورس یک جهان مجازی مبتنی بر نوعی واقعیت افزوده⁸ است، نوعی هستی غیرمادی دارد که نظام اعتبار بخشی در آن به واسطه توافق اعضای آن صورت می‌گیرد که می‌توان آن را در زیرمجموعه واقعیت بین‌الذهانی توجیه کرد و اینکه آنچه در آن به عنوان هنر شناخته و ارائه و مبادله می‌شود نیز در درون همین واقعیت بین‌الذهانی است که معنا پیدا می‌کند و اصالت می‌یابد.

4- واقعیت بین‌الذهانی

پیش از ورود به نظام ارزش‌گذاری دیجیتال، باید بررسی کرد که اساساً ماهیت هنر در فضای دیجیتال با چه مؤلفه‌هایی شناخته می‌شود و چه نظام فلسفی و اجتماعی‌ای به آن اعتبار می‌بخشد. بخشی از اهمیت و ارزش هر اثر هنری، نه در ارتباط با خود یا چستی آن، بلکه در ارتباط با چیزی است که در بین مصرف‌کننده ارزش یافته است، در اصطلاح به این امر واقعیت بین‌الذهانی گفته می‌شود. «بین‌الذهانی» مفهومی است که به شکل گسترده، اما با معانی مختلف استفاده می‌شود. واضح‌ترین تعریف آن اشاره به انواع روابط ممکن بین دیدگاه‌های افراد است، به این معنی که چنانچه زندگی اجتماعی را مبتنی بر تعاملات بدانیم، بین‌الذهانی یک مفهوم اصلی برای درک رفتار اجتماعی است (Gillespie and Cornish, 2010: 19)؛ به طور کلی مهم‌ترین کارکرد اجتماعی واقعیت بین‌الذهانی، «توافق»⁹ است و آن زمانی صورت می‌گیرد که افراد بر سر مجموعه‌ای از معانی توافق یا درک مشترکی از یک موقعیت داشته باشند، در نتیجه آن به یک سازگاری دست پیدا خواهند کرد؛ بنابراین ارزش یافتن چیزی فاقد ارزش حیاتی از منظر فلسفی، اشتراک یا واقعیت بین‌الذهانی خوانده می‌شود. این پدیده تنها در حالتی میسر می‌شود که درکی مشترک از یک پدیده بین دو انسان یا گروهی از انسان‌ها وجود داشته باشد، این پدیده می‌تواند عینی و ذهنی و ناماده باشد؛ برای مثال، مباحث مربوط به امر ذوق و زیبایی‌شناسی در این نظام فلسفی تعریف می‌شود. واقعیت بین‌الذهانی در همه ساحات زندگی بشری از اقتصاد تا فرهنگ و هنر دیده می‌شود (هراری، 1396: 68-52)؛ از این رو واقعیت بین‌الذهانی

کاربردهای زیادی برای زندگی اجتماعی مردم دارد و در همزیستی اجتماع آنها تأثیر دارد از جمله اینکه باعث می‌شود مردم بتوانند بر سر یک سری مقوله‌ها به تعریف مشترکی دست پیدا کنند، اینکه نسبت به یک مقوله دچار عدم توافق یا سوءتفاهم نشوند، یا اینکه هنگام قرارگیری در یک موقعیت خاص، عملکرد یکسان و مشابه داشته باشند و اینکه به پیوستگی اجتماعی کمک کند (Gillespie and Cornish, 2010: 19)؛ از این رو باید گفت واقعیت‌های بین‌الذهانی نقش کلیدی در اتحاد افراد برای همکاری با یکدیگر برای دستیابی به یک هدف جمعی ایفا می‌کنند. در واقع آنچه طی تاریخ بشر وجود داشته و بشر به شکل‌های مختلف بر سر وجود، معنی و کارکرد آنها توافق داشته است، برآمده از یک سری واقعیت‌های بین‌الذهانی هستند که طی تاریخ شکل گرفته و استمرار پیدا کرده‌اند که از بارزترین آنها می‌توان به اسطوره‌ها اشاره کرد.

یووال نوح هراری¹⁰ واقعیت بین‌الذهانی را یکی از سه نوع واقعیت: یعنی واقعیت عینی، واقعیت ذهنی و واقعیت بین‌الذهانی تعریف می‌کند که برای وجودش نیاز به تفاهم و توافق است (هراری، 1396). واقعیت‌های بین‌الذهانی موجوداتی خیالی هستند که تنها در شبکه ارتباطات انسانی شکل می‌گیرند و آگاهی ذهنی بسیاری از افراد را به هم پیوند می‌زنند، او مقولاتی مانند پول، قوانین اجتماعی، ملت‌ها، خدایان و شرکت‌ها را از جمله نمونه‌های این نوع واقعیت نام می‌برد (همان). در نتیجه بسیاری از باورهای فرهنگی و تاریخی سیاسی و زیبایی‌شناختی برساخته واقعیت‌های بین‌الذهانی هستند که در نتیجه بر اساس نظریه واقعیت بین‌الذهانی، هنر برساختی اجتماعی است. در واقع اثر هنری در معنای شناختی امری گذراست که تعریف یا ارزش آن در پی تغییر اذهان یا تغییرات فرهنگی، اجتماعی دچار استحاله می‌شود و از نظر شیء بودن مفهومی ثابت است. از سوی دیگر مورد دیگری که اینجا مطرح می‌شود این است که آثار NFT بر اساس چه نظریه‌ای در دنیای مجازی هنر به حساب می‌آیند و به عبارتی بر اساس چه الگوی بین‌الذهانی هنر نامیده می‌شود. آنچه می‌توان با نظریه نهادی هنر توضیح داد.

5- نظریه نهادی هنر

بررسی سیر هنر در تاریخ نشانگر آن است که تعریف هنر و شیء هنری به تبعیت از تغییرات فرهنگی دچار تغییرات گسترده‌ای شده است. با وجود اینکه تعاریف گوناگونی از هنر ارائه شده است، تاکنون تعریف دقیقی از هنر در میان منتقدان هنر، فیلسوفان و هنرمندان پذیرفته نشده است. در نتیجه به سختی می‌توان به یک توافق عمومی برای تعریف هنر دست پیدا کرد. برای نمونه تعریف هنر از امر خلاقانه و معنادار و ماهرانه و تخیل گرفته تا ارزش‌های درک‌شده آثار هنری و هنر به مثابه شیء تنها برخی از دامنه گسترده تعریف هنر است؛ امری که شاهدهی بر ماهیت متغیر هنر است. با وجود اختلافات گسترده در میان فیلسوفان، منتقدان هنر و هنرمندان، می‌توان اندک نقاط مشترکی در میان نظریات پذیرفته‌شده هنری یافت. یکی از این نقاط مشترک، پذیرفته شدن شیء به عنوان شیء هنری در محیط است. این محیط در نظریات مختلف اسامی مختلفی دارد که در نظریه آرتور دانتو¹¹ «جهان هنر»¹² و در نظریه جورج دیکی¹³ «نهاد هنر»¹⁴ نام گرفته است. محیط، جهان هنر یا نهاد هنر را در مجموع می‌توان ذیل نظریه واقعیت بین‌الذهانی تعریف کرد. به این معنی که بخش زیادی از اهمیت و ارزش یک اثر هنری، نه در ارتباط با خود و چیستی اثر، بلکه در ارتباط با چیزی است که در بین مخاطبان و مصرف‌کنندگان ارزش یافته است. به عبارتی آنچه هنر نامیده می‌شود، چیزی نیست به جز واقعیت بین‌الذهانی که توسط گروهی از نمایندگان دنیای هنر مشروع شده و توسط مخاطبان پذیرفته شده است. در این میان نقش نهادهای هنری اصل انکارناپذیر تعریف و مشروعیت بخشیدن به هنر است، همان‌طور که دیکی دو ویژگی را برای یک اثر هنری برمی‌شمرد: یکی اینکه مصنوع باشد و دیگر اینکه دربرگیرنده مجموعه‌ای از ویژگی‌هایی باشد که توسط شخص یا اشخاصی به نمایندگی از نهادهای اجتماعی خاص (دنیای هنر) ارزش‌گذاری و به عنوان هنر شناخته می‌شود (Willette, 2012)؛ به عبارتی از نظر او زمانی یک شیء می‌تواند به عنوان «هنر» مشروعیت یابد که توسط نهادهای هنری «به رسمیت شناخته شود». او با این نظریه تولیداً رویکردهای مرتبط با هستی‌شناسی هنر را رد کرد (Ibid, 2012). در واقع نظریه نهادی هنر نوعی ساخت‌گرای اجتماعی است. از نظر جورج دیکی مؤسسات و نهادهای هنری مانند موزه‌ها و گالری‌ها و متخصصانی که در آنها کار می‌کنند، این قدرت را دارند که نشان دهند چه چیزی هنر است و چه چیزی نیست. اثر هنری بودن هیچ ویژگی ذاتی‌ای ندارد، جز اینکه توسط اعضای صاحب اعتبار دنیای هنر به عنوان هنر تلقی شود (Blackburn, 2008)؛ بنابراین از نظر دیکی، هنر امری فرهنگی و اثر هنری، مصنوعی است که جامعه یا زیرگروهی از جامعه به آن شأن اعطا می‌کند. دیکی از پرداختن به غایت هنر، تجربه زیباشناسی و تمثیل و بیان احساس چشم‌پوشی می‌کند و اثر هنری را تنها، مصنوعی قلمداد می‌کند که آگاهانه و در جهت ارائه خلق شده باشد؛ از این رو این تعریف، ظاهر اثر را در نظر نمی‌گیرد و بر بستر ارائه تأکید می‌ورزد. دیکی هنرمند را فردی قلمداد می‌کند که به صورت آگاهانه مصنوعی را تولید و به عالم هنر ارائه می‌کند، همچنین عالم هنر را مجموعه‌ای از مخاطبان و نهادها می‌داند که آنها نیز الزاماً نخبه نیستند، زیرا تنها شرط ورود به عالم هنر از نگاه دیکی این است که شخص یا نهاد، خود را بخشی از عالم هنر تصور کند. در نظر دیکی عالم هنر ساختاری فرهنگی است که ریشه در دوران اولیه بشر متمدن دارد و هم‌زمان با تغییرات فرهنگی، اجتماعی دچار تحول می‌شود و اثر هنری، مخاطب، عالم هنر و نظام عالم هنر مقولاتی فنی و پرورده یک نظریه انتزاعی نیست که محتاج تبیین نظری باشد. در نظریه نهادی فعالیت هنری به صورت کلی ارزشمند قلمداد می‌شود، اما شأن هنری اثر مساوی با ارزشمند بودن آن اثر نیست (نک: اصغرپور سارویی و همکاران، 1399). در نظریه نهادی، محصول تلاش یا کار، بودن یکی از شروط حاصل شدن شأن هنر

است، «در نظریه نهادی شیء مصنوع بودن مورد تأکید است. لازم است شیء مصنوع حاصل کار و کوشش انسان باشد، هر چند میزان این کوشش بی اندازه اندک باشد، آنچه ماحصل کار انسان روی مواد خام است، شیء مصنوع شمرده می شود». (کارول، 1392: 355) حال براساس این واقعیت بین الازدهانی و نظریه نهادی، یک اثر دیجیتال چگونه تعریف می شود؟

6- چستی اثر هنری در دنیای دیجیتال

پدیده اثر هنری دیجیتال امر تازه ای نیست و حتی قبل از دیجیتالیزه شدن آن، انواع تکثیر مکانیکی آثار از قبیل چاپ و تکثیر و نوعی از آن را به وجود آورده بودند و از همان ابتدا باب جدیدی در مفهوم چستی و اصالت اثر هنری باز کردند و اندیشمندان مختلف با رویکردهای متفاوت به آن پرداخته اند. اوج این رویکردها که هر یک به نوعی سعی در تعریف هنر و اثر هنری می کردند، متعلق به قرن بیستم و سیر و سرعت تغییرات گسترده فرهنگی، سیاسی و اجتماعی آن است. آنچه ریشه در انقلاب صنعتی قرن نوزدهم و گرایش های متعدد سیاسی برآمده از آن و بسیاری مؤلفه های دیگر دارد، در این دوران بود که با شکل گیری جنبش های اجتماعی و سربر آوردن نهادهای مدنی، گسترش هنرهای نمایشی و پیشرفت های عظیم تکنولوژی باعث به وجود آمدن گونه های جدیدی از هنر شد و پیشرفت روزافزون صنعت چاپ، تعریف هنر و به واسطه آن نظام ارزش گذاری آثار هنری دچار تغییرات اساسی شود. در ادامه با ورود عکاسی به جهان هنر و حاضر و آماده ها به مثابه اثر هنری و جنبش پاپ آرت، شیء هنری و تعریف امر زیبا، احتیاج به بازتعریف پیدا کرد. در اینجا وجه مشترک همه این گونه های هنری وجود یک شیء است. درواقع شیئی وجود داشت که می توانست برچسب هنر به آن داد. کما اینکه در نظریه نهادی نیز شیء بودن اثر هنری رکن اساسی است. همان طور خود جورج دیکی هم در پی نقدهایی که به نظریه او وارد شد، شیء بودن را نیز به عنوان شرط لازم به مصنوع هنری بودن اضافه می کند (دیکی، 1393: 77).

اما آیا تصویر دیجیتال هم شیء هنری است؟ دیدیم که براساس نظریه واقعیت بین الازدهانی، ارزش و اعتبار و هنر بودن یک شیء در گرو اذهان و برآمده از مؤلفه های فرهنگی-اجتماعی است؛ بنابراین تابع این دیدگاه هر چیزی می تواند بر قرار گرفتن در یک بافت بین الازدهانی هنر نامیده شود، خواه آن چیز شیء باشد یا نباشد. این مقوله از سوی دیگر می تواند با هستی شناسی شیء محور¹⁵ نیز تفسیر شود که شیء هنری را مصنوع مادی انسان یا جسمی مادی نمی شناسد، بلکه براساس دیدگاه آن شیء هر آن چیزی است که نه به ذرات و اتم ها و نه به کارکرد قابل تقلیل نیست و دارای ماهیتی مستقل از جهان بیرون است و یک اثر تصویری دیجیتال دارای همه ویژگی های مذکور است؛ بنابراین از نگاه هستی شناسی شیء محور، اثر دیجیتال شیء محسوب می شود، هر چند که شیء محسوس نیست (Harman, 2012: 6). از سوی دیگر نیاز به شیء بودن یا نبودن اثر دیجیتال را می توان با اندیشه «روی باسکار»¹⁶ فیلسوف معاصر نیز تفسیر کرد که به نوعی واقعیت بین الازدهانی اشاره می کند. روی باسکار، در رساله خود با عنوان رئالیسم انتقادی¹⁷ درک ماهیت یک شیء یا واقعیت را به دو گروه «گذرا»¹⁸ و «ثابت»¹⁹ تقسیم می کند (Bhaskar, 2008: 3). او مقوله هایی مانند فرهنگ و هنر را زیرمجموعه گروه گذرا قرار می دهد که در برابر قوانین کلی و ثابت طبیعت قرار می گیرد، مقوله های یکه در زمان و مکانی خاص کاربرد پیدا می کنند. فارغ از مباحث پیرامون امر ثابت و گذرا پیرامون شیء هنر، با توجه به رویکرد امر گذار اثر هنری، شیء یا مصنوعی، وابسته به بافت فرهنگی و کاربست های اجتماعی است. این مصنوع نیز می تواند در بستر فضای دیجیتال خلق بشود، درواقع اثر هنری در معنای شناختی امری گذراست که تعریف یا ارزش آن در پی تغییر اذهان یا تغییرات فرهنگی، اجتماعی دچار استحاله می شود و به عبارتی می تواند تعاریف متعددی داشته باشد و لزوماً به چیزی به نام یک شیء ثابت ارجاع داده نشود. بر همین اساس یکی دیگر از مباحثی که در پلتفرم های دیجیتالی مطرح می شود، مفهوم اصالت است. حال مسئله اینجاست که چنانچه تصویر دیجیتال را شیء بدانیم، اصالت آن چگونه تعریف می شود؟

7- اصالت تصویر در جهان دیجیتال

اصالت از ویژگی های مهم تصویر است. در دنیای دیجیتال نیز این مفهوم همچنان کاربرد دارد، اما از آنجایی که محیط ارائه تفاوت دارد، فهم اصالت تصویر نیز در تبعیت از آن متفاوت می شود. این امر در هر دوره تاریخ به صورت متفاوتی شکل گرفته است و تعاریف پیش از خود را تغییر داده است. برای نمونه با توسعه صنعت چاپ و تکثیر مفهوم اصالت دگرگون شد. با توجه به اینکه تصویر دیجیتال به مانند عکس گونه ای هنر تکثیر پذیر است، نظریه های متعددی در ارتباط با مقوله اصل بودن آن ارائه شده است. متفکران نظریه نهادی هنر از جمله جورج دیکی اثر تکثیر شده را آن گونه که باید در زمره هنر قرار نمی دهند. برای نمونه جرج دیکی، آگهی، پوستر و کاتالوگ را جدا از حیث زیبایی شناسی در فرعیات اثر هنری قرار می داد، گرچه این آثار با قصد و نیت ارائه به مخاطبان عالم هنر ساخته شده بودند، اما به دلیل دست اول نبودن، در رده اثر هنری نیز قرار نمی گرفتند (دیکی، 1393: 82). به عبارتی ارتباط تنگاتنگ نهاد، نظریه و شیء همچنان باید برقرار باشد. دیدگاه شاخص دیگر در این زمینه نظریه والتر بنیامین²⁰ است که باز تولید اثر هنری را امری می دانست که قیمتی به اندازه خود هنر دارد و در عصر مکانیکی تنها به دقت و سرعت آن افزوده شده است، اما هیچ باز تولیدی حتی دقیق ترین باز تولید نیز فاقد عنصر حضور و هستی اثر دست اول است (بنیامین، 1377: 212). به عبارت دیگر بنیامین به اثر دست اولی معتقد بود که وجود دارد، اما

به واسطه بازتولید در قالب‌هایی مانند عکس و چاپ حیاتی متکثر پیدا می‌کند که این آثار تکثیر شده فاقد عنصری هستند که او آن را حضور و هستی اولیه می‌نامید. آنچه وی آن را با مفهوم «هاله» توضیح می‌دهد.

اما از سوی دیگر آنچه در ارتباط با تصویر دیجیتال وجود دارد، این است که تصویر دست‌اولی وجود ندارد و همه نسخه‌های آن می‌توانند حکم تصویر اصلی را داشته باشند، آنچه در دیدگاه لیوتار قابل‌بازخوانی است (نک: لیوتار، 1381). درواقع تا پیش از ظهور آثار دیجیتالی به‌عنوان صنعتی مستقل، اصالت یک اثر هنری درواقع با دست‌اول بودن آن سنجیده می‌شد و آثاری که نسخه تکثیر شده بودند، به‌مانند چاپ‌های دستی و عکس‌های چاپ‌شده به‌واسطه محدود بودن نسخه یا امضای هنرمند اصالت پیدا می‌کردند که بسته به شمارگان آن‌ها از ارزش‌های مادی و معنوی متفاوتی برخوردار می‌شدند؛ اما آنچه در دنیای هنرهای تصویری دیجیتال مطرح است، این است که یک اثر NFT در بهترین حالت پس از سه بار بازتولید به دست خریدار می‌رسد و اینکه یک اثر NFT در فضای مجازی بدون محدودیت قابل‌کپی‌برداری با کیفیتی مشابه با اثر اصلی است و این مسئله را نیز باید در نظر داشت که در جهان دیجیتال و نرم‌افزارهای تولید آثار تصویری دیجیتال، قابل‌کپی بودن نه به معنای ایراد یا سوءاستفاده از اثر است، بلکه اساساً قابلیت و کارکرد مثبت این فضا محسوب می‌شود. شاید همین دلیل است کسانی مانند پیتر گرینوی به اصالت اثر دیجیتال مشکوک هستند و آن‌ها را ناواقعیت³ قلمداد می‌کند که تصویر در آن نه نسخه‌ای از اصل، بلکه دارای هستی متفاوتی است و آن را آسیب‌زا می‌داند؛ زیرا مخاطب این فضا با دانستن اینکه تصاویر به‌صورت الکترونیکی پدید آمده‌اند، از پیش به اصالت تصویر مشکوک است (گرینوی، 2000). در برابر کسانی مانند رابرت استم ارزش تصاویر در دنیای دیجیتال را متفاوت از دنیای ملموس می‌داند و این تصاویر را به‌واسطه هدفی که دارند دارای ارزش می‌داند (استم، 1385).

از دیدگاه واقعیت بین‌الذهانی می‌توان مفهوم اصالت را نیز یک امر گذرا دانست، زیرا امر اصالت نادیدنی و بین‌الذهانی است که در مواجهه با کاربست‌های فرهنگی و اجتماعی گذرا محقق می‌شود؛ به عبارت دیگر فراتر از جهان واقعیت مادی، آثار هنری دیجیتال نیز واجد اصالتی هستند که باور مشترک آن‌هایی است که آن‌ها را مصرف می‌کنند. از دیدگاه ایشان این آثار اصیل هستند و آن‌ها را به شیوه‌های مختلف مادی و معنوی ارزش‌گذاری می‌کنند. از سویی نباید از نظر دور داشت که تصاویر دیجیتال در جهانی مجازی به نام متاورس هستند که مناسبات خاص خود را دارند، مناسباتی که تا حد زیادی از مناسبات جهان واقعی الگوبرداری شده است. به عبارتی کاربران متاورس و واقعیت‌های شکل‌گرفته در آن در نوعی نظم اجتماعی حاکم بر آن وارد می‌شوند که در آن مناسباتی همانند جهان ماده برقرار است. ازجمله آنچه مبتنی بر ارزش‌های مبادله‌ای قرار دارد و بسیاری از چیزهایی که زیرمجموعه NFT قرار می‌گیرند، نوعی مصرف فرهنگ ساکنان این جهان مجازی است. از سوی دیگر از دیدگاه نهادی نیز می‌توان به مفهوم اصالت این‌گونه نگریست که چگونه نهاد آن را ارزش‌گذاری می‌کند. اصالت در جهان دیجیتال را نمی‌توان به‌واسطه دست‌اول یا چندم بودن سنجید، زیرا اساساً تکثیر در جهان دیجیتال یک قابلیت و کارکرد مثبت تلقی می‌شود، به نظر می‌رسد. اثر اصل در این فضا وابسته به نهاد هنر باشد و مادامی‌که نهاد هنر، اثری را اصل بداند، آن اثر اصل محسوب شود. از نظر نهادی این امر را می‌توان با ورود گالری‌های بزرگ و معتبر و حراجی‌های معتبر هنری مانند کریستی به بازار NFT دید که گستره اعتبار و ارزش آن‌ها را از صرف متاورس و اینترنت به جهان هنر وارد کردند.

8- نهادهای رسمی هنر و اثر هنری دیجیتال

پیش‌تر دیدیم که براساس نظریه نهادی هنر، شأن‌یافتن یک شیء به‌عنوان شیء هنری در نهاد یا دنیای هنر اتفاق می‌افتد و هرچه این نهاد از قدرت و مشروعیت بالاتری برخوردار باشد، تأثیر آن بر آنچه به‌عنوان هنر به نمایش می‌گذارد نیز بیشتر خواهد بود. مهم‌ترین بخش از نهاد هنر، نهاد گالری است که تا پیش از عصر دیجیتال مهم‌ترین بستر ارائه آثار هنری بوده است. نهاد گالری به‌گونه‌ای قدرتمند عمل کرده است که رامیافتن یک شیء روزمره به چارچوب، مساوی با شأن هنری یافتن آن است. هرچند در قرن بیست و یکم که عصر دیجیتال نامیده شده است، بسترهای ارائه اثر هنری نیز افزایش یافتند، اما این نهاد همچنان حضور کلیدی خود را در نهاد هنر حفظ کرد. با شروع به کار پلتفرم‌های تبادل آثار هنری دیجیتال، نظریات مختلفی راجع به پایان انحصار نهاد گالری مطرح شد، اما بررسی‌ها نشانگر این است که این نهاد به‌سرعت خود را با این چالش تطبیق داده است. به لحاظ کمی و کیفی بخش گسترده‌ای از این بازار، خارج از دایره نهاد گالری به کار خود ادامه می‌دهد، اما به لحاظ مالی گران‌ترین آثار در این بازار همچنان در انحصار نهاد گالری و افراد مطرح است. بیشترین گردش مالی در پلتفرم‌های تبادل آثار هنری دیجیتال در سال‌های 2020 و 2021 میلادی رقم خورد و این بازار در سال 2022 و شش‌ماهه اول سال 2023 در پی افت ارزش ارزهای دیجیتال دچار افت مالی شده است، این افت تنها از نظر مالی اتفاق افتاده است، بررسی‌ها نشان می‌دهد این پلتفرم‌ها به لحاظ کمیت روند رو به رشد خود را حفظ کرده‌اند.

بررسی گران‌ترین آثار مبادله‌شده در این پلتفرم‌ها نشانگر تأثیر حضور پررنگ گالری‌های هنری و افراد مطرح است. به‌طور نمونه اثر «هرروز: پنج هزار روز نخست»²¹ هنرمند: مایک وینکلماين²² توانست به حراج کریستی راه یابد و حراج ماه مارس 2021 میلادی و به قیمت 69/3 میلیون دلار در حراجی کریستی فروخته شد (Gompertz, 2021). هرروز: پنج هزار روز اول شامل نقاشی‌هایی است که مایک وینکلماين هنرمند آمریکایی که با نام مستعار بی‌پل⁴ به‌صورت دیجیتالی در پنج هزار روز متوالی از سال 2007 میلادی تا ماه ژانویه 2021 خلق کرده است



(Reyburn, 2021). این اثر تا زمان نگارش این پژوهش در لیست ده اثر گران قیمت NFT قرار دارد. این می‌تواند نشانی از چگونگی شیء شدن و اصالت پیدا کردن اثر NFT باشد و دیگر اینکه به چرخه مالی آن نیز اعتبار می‌بخشد. بنا بر گزارش خبرگزاری بلومبرگ که در تاریخ ششم ژانویه 2022 میلادی منتشر شد، گردش مالی بازار NFT در سال 2021 میلادی، 40 میلیارد دلار تخمین زده می‌شود. امری که نشان می‌دهد باوجود تشکیک‌هایی که در بازار NFT وجود دارد، اما شبکه‌ای از هنرمندان و مجموعه‌داران و دلالتان آثار هنری را به صورت جدی و حرفه‌ای به خود مشغول کرده است.

9- نتیجه‌گیری

به‌طور قطع در دنیای هنر چستی هنر و اصالت آن یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های یک اثر است که تا بتواند به دنیای هنر وارد شود، در دنیای مجازی و زیست مجازی که به واسطه متاورس شکل گرفته است، جهانی مجازی همانند جهان واقعی شکل گرفته است که مناسبات خود را دارد و هنر نیز یکی از آن‌هاست؛ اما آنچه هستی‌داری‌های این فضای مجازی از جمله آثار هنری را که زیرمجموعه NFT قرار می‌گیرند را معنا و اعتبار می‌بخشد، مجموعه‌ای از واقعیت‌های بین‌الذهانی است که باعث اشتراک عقیده و توافق بر سر معتبر بودن آن‌ها می‌شود. بر همین اساس در متاورس آثار دیجیتال اعتبار و ارزش پیدا می‌کنند و در نتیجه قابل‌دوستد می‌شوند. از سوی دیگر نظریه نهاد هنر نیز کمک می‌کند تا آثار هنری ارائه شده در این فضا به عنوان هنر شناخته شوند و با اینکه در نظریه نهادی، شیء مصنوع مهم است، رویکردهای فلسفی اثر دیجیتال را نیز از دسته مصنوعات جدا نکردند. از دیگر مسائلی که با گسترده شدن بازارهای هنری دیجیتالی به وجود آمده است، تعریف مفهوم اصالت تصویر در جهان دیجیتال است؛ زیرا با امکانات گسترده‌ای که نرم‌افزارها و ابزارهای هوشمند در اختیار دارند، دسترسی به تصویری با کیفیت از یک اثر هنری چندان کار سختی نیست و همچنین کپی شدن به تعداد بی‌شمار، فهم اصالت و مالکیت اثر را در این فضا بسیار دشوار کرده است، اما بازار شکل گرفته پیرامون این آثار و همچنین ورود نهادهای معتبر مانند برخی گالری‌ها، حراجی‌ها و موزه‌های معتبر به بسیاری مناقشات پیرامون چیستی، هستی و اصالت و مالکیت این آثار پاسخ داده است.

پی‌نوشت

- 1 Web 3
- 2 Block Chain
- 3 Metaverse
- 4 Internet of things (IOT)
- 5 VR Glass
- 6 Intersubjectivity
- 7 Institutional Theory of Art
- 8 Augmented Reality (AR)
- 9 agreement
- 10 Yuval Noah Harari (1976)
- 11 Arthur Coleman Danto (1924-2013)
- 12 The Art World
- 13 George Dickie
- 14 Art Institution
- 15 Object Oriented Ontology (OOO)
- 16 Roy Bhaskar (1944-2014)
- 17 Critical Realism
- 18 Transitive
- 19 Intransitive
- 20 Walter Benjamin
- 21 Everyday: The First 5000 days
- 22 Mike Winkelmann (1981)

منابع

- استم، رابرت، (1385)، *پسا سینما، نگره دیجیتال و رسانه‌های نوین*. ترجمه عامری مهابادی. زیبایی‌شناسی سینمای دیجیتال. تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
- اصغرپور سارویی، سمیرا؛ حاتم، غلامعلی؛ اسلامی، شهلا، (1399)، *مطالعه مؤلفه‌های بنیادی نظریه نهادی جورج دیکی در آثار مفهومی هنرمندان*. *باغ نظر*، دوره هفدهم، شماره 84، 28-29.
- بنیامین، والتر، (1377)، *اثر هنری در عصر تکثیر مکانیکی*. ترجمه امید نیکفرجام. *کتاب سال فارابی*. دوره هشتم. شماره 31.
- دیکی، جورج، (1393)، *هنر و ارزش*، ترجمه مهدی مقیسه، تهران: فرهنگستان هنر.
- کارول، نول، (1392)، *درآمدی بر فلسفه هنر*. ترجمه صالح طباطبایی. تهران: فرهنگستان هنر.
- لیوتار، ژان فراسنوا، (1381)، *وضعیت پست مدرن: گزارشی درباره دانش*. ترجمه حسینعلی نودری. تهران: گام نو.

هراری، یووال نوح، (1396)، *انسان خردمند: تاریخچه مختصر نوع بشر*. ترجمه نیک گرگین. تهران: فرهنگ نشر نو.

Bhaskar, Roy, (2008), *A Realist Theory of Science*. London: routledge.

Blackburn, Simon, (2008), *The Oxford Dictionary of Philosophy*. London: Oxford University Press.

Ejeke, Patrick. (2022). *Web 3*. Author, Publisher.

Fortnow, Matt., Terry, QuHarrison, (2022), *The NFT Handbook*. Canada: Wiley.

Gillespie, Alex; Cornish, Flora (2010). "Intersubjectivity: towards a dialogical analysis". *Journal for the Theory of Social Behaviour*. 40(1): 19–46.

Gompertz, will, (2021), *Everydays: The First 5000 Days* – Will Gompertz reviews Beeple's digital work Retrieved 13 March, 2021 from: [bbc.com/News/entertainment-arts-56368868](https://www.bbc.com/News/entertainment-arts-56368868).

Greenaway, Peter, (2000), *Peter Greenaway: Interviews*. Edited by Vernon Gras, Marguerite Gras. USA: University Press of Mississippi.

Harman, Graham, (2012), *The Third Table*. Hatje Cantz; Bilingual edition.

Kumar, Sachin., Tiwari, Prayag., Zymbler, Mikhail, (2019), Internet of Things is a revolutionary approach for future technology enhancement. *Journal of Big Data*, Vol 6: 111.

Pett, Charles, (2021), *NFT Guide: How to Create and Sell Non-Fungible Tokens, discover and Invest in Crypto Art and Collectibles in the Blockchain*. Independently published.

Reyburn, Scott, (2021), *JPG File Sells for \$69 Million, as 'NFT Mania' Gathers Pace*. Retrieved 24 March 2022 from: *The New York Times*.

Willette, Jeanne, (2012), *The Institutional Theory of Art*. Retrieved 20 june 2023 from <https://arthistoryunstuffed.com/the-institutional-theory-of-art>

