

بررسی تطبیقی رؤیت خدا در عرفان اسلامی و تجارب واقعیت افزوده: تحلیل معرفتی و هستی‌شناختی

سید علی مستجاب الدعواتی*

مجید صادقی حسن‌آبادی**

چکیده

با گسترش فناوری‌های دیجیتال، به‌ویژه واقعیت افزوده (Augmented Reality - AR)، پرسش از امکان بازآفرینی تجربه‌های عرفانی، به‌ویژه رؤیت خدا در عرفان اسلامی، اهمیت یافته است. این پژوهش با هدف تحلیل معرفت‌شناختی و هستی‌شناختی تفاوت‌های میان رؤیت خدا (تجربه‌ای شهودی و تحولی مبتنی بر تزکیه نفس، کشف و شهود، و مقامات عرفانی) و تجارب واقعیت افزوده (شبیه‌سازی‌های حسی و مادی)، به مقایسه تطبیقی این دو حوزه می‌پردازد. مسئله اصلی پژوهش، بررسی ناتوانی فناوری دیجیتال در بازآفرینی مؤلفه‌های عرفانی رؤیت خدا (شهود قلبی، تجلی الهی، عشق عرفانی، و فنا فی الله) در برابر ویژگی‌های دیجیتال (حس غوطه‌وری، شبیه‌سازی بصری، بازسازی اماکن مقدس، و تعامل دیجیتال) است. با استفاده از روش تحلیل محتوای کیفی و تطبیقی و بهره‌گیری از چارچوب‌های نظری شبیه‌سازی بودریار و پدیدارشناسی هایدگر، این مطالعه متون عرفانی (آثار ابن عربی، قشیری و روزبهان بقلی) و منابع فلسفه تکنولوژی را تحلیل کرده است. یافته‌ها نشان می‌دهد که رؤیت خدا به دلیل ماهیت بی‌واسطه و متعالی خود در ساحت حضور اصیل، غیرقابل شبیه‌سازی توسط واقعیت افزوده است که به ساحت شبیه‌سازی مصنوعی محدود می‌شود. این پژوهش به عنوان اولین مطالعه تطبیقی در این حوزه، چارچوب نظری «تمایز ساحت حضور اصیل و شبیه‌سازی مصنوعی» را پیشنهاد می‌دهد که محدودیت‌های فناوری دیجیتال در بازآفرینی تجربه‌های عرفانی را تبیین می‌کند. نتایج این مطالعه برای طراحی ابزارهای آموزشی عرفانی با فناوری دیجیتال و فهم دقیق‌تر تأثیر فناوری بر معنویت کاربرد دارد. پیشنهاد می‌شود پژوهش‌های آتی تأثیر روان‌شناختی تجربه‌های دیجیتال بر سلوک عرفانی را بررسی کنند.

◀ **کلیدواژه‌ها:** رؤیت خدا، عرفان اسلامی، واقعیت افزوده، معرفت‌شناسی، شبیه‌سازی، ساحت حضور اصیل.

* استادیار، گروه فلسفه و عرفان اسلامی، دانشکده ادیان و معارف اسلامی، دانشگاه بین‌المللی مذاهب اسلامی، تهران، ایران.

mostajab@mazaheb.ac.ir

** دانشیار گروه فلسفه و کلام اسلامی، دانشکده الهیات و معارف اهل‌بیت (ع)، دانشگاه اصفهان، اصفهان، ایران (نویسنده مسئول)،

majd@litr.ui.ac.ir

۱. مقدمه

در عصر دیجیتال، فناوری‌های نوین مانند واقعیت افزوده (Augmented Reality - AR) مرزهای میان واقعیت و شبیه‌سازی را دگرگون کرده‌اند. واقعیت افزوده، فناوری‌ای است که عناصر دیجیتال را بر دنیای واقعی می‌افزاید، تجربه‌های حسی و تعاملی ایجاد می‌کند که برخی پژوهشگران آن‌ها را با تجربه‌های معنوی مقایسه کرده‌اند (Lanier, ۲۰۱۷). در عرفان اسلامی، رؤیت خدا مفهومی محوری است که به تجربه شهودی و قلبی ادراک حقیقت الهی اشاره دارد. این تجربه، که در متون صوفیانه (مانند آثار ابن عربی، قشیری و روزبهان بقلی) و تفاسیر قرآنی (مانند آیه ۱۴۳ سوره اعراف و آیات ۱۱-۱۸ سوره نجم) بررسی شده، مبتنی بر تزکیه نفس، کشف و شهود، و سلوک معنوی است (نصر، ۱۳۸۶). برخلاف این تجربه عرفانی که در ساحت حضور اصیل و ارتباط بی‌واسطه با حقیقت متعالی ریشه دارد، فناوری دیجیتال به امور مادی و شبیه‌سازی‌های حسی محدود می‌شود (بوترو، ۱۳۹۵).

با وجود مطالعات گسترده در عرفان اسلامی (Coppens, ۲۰۲۲) و فلسفه فناوری (Baudrillard, ۱۹۸۱; Heidegger, ۱۹۶۲)، پژوهشی که به‌صورت تطبیقی رؤیت خدا و تجارب واقعیت افزوده را از منظر معرفت‌شناسی و هستی‌شناسی بررسی کند، وجود ندارد. این خلأ پژوهشی، مسئله اصلی این مطالعه را شکل می‌دهد: چگونه می‌توان تفاوت‌های معرفت‌شناختی و هستی‌شناختی میان تجربه عرفانی رؤیت خدا و تلاش‌های واقعیت افزوده برای شبیه‌سازی آن را تبیین کرد؟ این پژوهش با هدف تحلیل این تفاوت‌ها و ارائه چارچوب نظری جدید، به پرسش‌های زیر پاسخ می‌دهد:

- مفهوم رؤیت خدا در عرفان اسلامی چیست و چگونه در تفاسیر صوفیانه تبیین شده است؟
- چه تفاوت‌های معرفتی و هستی‌شناختی میان تجربه عرفانی رؤیت خدا و تجارب واقعیت افزوده وجود دارد؟

• آیا واقعیت افزوده می‌تواند تجربه‌های معنوی و عرفانی را شبیه‌سازی کند؟
• آیا فناوری دیجیتال می‌تواند تجربه‌ای اصیل از رؤیت خدا ارائه دهد؟
این مطالعه با بهره‌گیری از روش تحلیل محتوای کیفی و تطبیقی و چارچوب‌های نظری شبیه‌سازی بودریار و پدیدارشناسی هایدگر، اولین پژوهش میان‌رشته‌ای در این حوزه است که خلأ نبود مقایسه تطبیقی میان عرفان اسلامی و فناوری دیجیتال را پر می‌کند. نوآوری این پژوهش در ارائه چارچوب نظری «تمایز ساحت حضور اصیل و شبیه‌سازی مصنوعی» و تحلیل نظام‌مند مؤلفه‌های عرفانی در برابر ویژگی‌های دیجیتال نهفته است. اهمیت این مطالعه در دو جنبه است: ۱. ارائه چارچوبی نظری برای تحلیل تعامل دین و فناوری؛ ۲. بررسی پتانسیل و محدودیت‌های فناوری دیجیتال در بازآفرینی تجربه‌های عرفانی.

این مقاله در چهار بخش اصلی تنظیم شده است: ابتدا مفهوم رؤیت خدا در قرآن و تفاسیر صوفیانه بررسی می‌شود، سپس تجارب معنوی در واقعیت افزوده و محدودیت‌های آن تحلیل می‌گردد، در ادامه مقایسه‌ای معرفت‌شناختی و هستی‌شناختی با ارائه چارچوب نظری پیشنهادی انجام می‌شود، و در نهایت نتایج و پیامدهای پژوهش ارائه می‌گردد.

۲. پیشینه پژوهش

پژوهش‌های پیشین در دو حوزه عرفان اسلامی و فناوری دیجیتال به‌طور جداگانه به بررسی رؤیت خدا و تجارب دیجیتال پرداخته‌اند؛ اما مقایسه تطبیقی این دو حوزه همچنان مغفول مانده است. برای انسجام و وضوح، پیشینه پژوهش در دو بخش مجزا ارائه می‌شود:

۲-۱. رؤیت خدا در عرفان اسلامی

مفهوم رؤیت خدا یکی از موضوعات محوری در الهیات و عرفان اسلامی است که در قرآن و تفاسیر صوفیانه به‌صورت گسترده بررسی شده است. پیترو کوپنس در

10.22052/se.2026.255746.1183
 قرآنی مانند آیه ۱۴۳ سورة اعراف (داستان موسی و درخواست رؤیت خدا) و آیات ۱۸-۱۱ سورة نجم (تجربه معراج پیامبر) پرداخته و نشان داده که صوفیان رؤیت خدا را تجربه‌ای شهودی و قلبی می‌دانند، نه بصری. با این حال، تحلیل کوپنس عمدتاً بر جنبه‌های متافیزیکی و تفسیری متمرکز است و به مقایسه با فناوری‌های مدرن یا تحلیل معرفت‌شناختی تطبیقی نپرداخته است.

ابن عربی در *فصوص الحکم* (۱۳۷۰: ۷۱) و *الفتوحات المکیه* (بی‌تا، ج ۴: ۳۰۱) رؤیت خدا را به تجلی الهی و ادراک وحدت وجود مرتبط می‌داند. او معتقد است که رؤیت حقیقی، درک حضور الهی در همه مظاهر عالم است، اما تحلیل او بیشتر متافیزیکی است و کمتر به جنبه‌های معرفت‌شناختی یا مقایسه با تجربه‌های مدرن پرداخته است. عبدالکریم قشیری در *لطائف الاشارات* (۱۴۲۵ق) رؤیت خدا را به تزکیه نفس و صفای قلب پیوند می‌دهد و تأکید می‌کند که این تجربه از طریق تهذیب معنوی و سلوک عرفانی حاصل می‌شود. روزبهان بقلی در *عرائس البیان* (۱۹۹۷) رؤیت خدا را با عشق عرفانی تفسیر می‌کند و آن را تجربه‌ای متعالی در سلوک عاشقانه می‌داند که عارف را به فنای فی الله می‌رساند. این آثار، هرچند عمیق و غنی، به مقایسه رؤیت خدا با فناوری‌های دیجیتال نپرداخته و از منظر معرفت‌شناسی تطبیقی بررسی نشده‌اند.

۲-۲. فناوری دیجیتال و واقعیت افزوده

در حوزه فلسفه فناوری، ژان بودریار^۱ در *Simulacra and Simulation* (۱۹۸۱) مفهوم شبیه‌سازی را مطرح کرده و استدلال می‌کند که فناوری‌های دیجیتال واقعیت را به نمایش‌های مصنوعی تقلیل می‌دهند که فاقد ارتباط با حقیقت واقعی هستند. این دیدگاه برای تحلیل تجربه‌های دیجیتال، به‌ویژه واقعیت افزوده، بسیار مفید است، اما بودریار به‌طور خاص به تجربه‌های معنوی یا عرفانی نپرداخته است. مارتین هایدگر^۲

در *Being and Time* (۱۹۶۲) بر اصالت تجربه و حضور مستقیم در برابر واسطه‌های فناورانه تأکید دارد. او معتقد است که تجربه‌های اصیل نیازمند مواجهه بی‌واسطه با هستی هستند، اما تحلیل او به فناوری‌های معاصر مانند واقعیت افزوده یا متاورس گسترش نیافته است.

تحقیقات معاصرتر مانند *Dawn of the New Everything* جرون لیر^۳ (۲۰۱۷)، به پتانسیل واقعیت افزوده در بازسازی تجربه‌های معنوی، مانند زیارت مجازی مکه یا مدیتیشن دیجیتال اشاره کرده‌اند. لیر استدلال می‌کند که واقعیت افزوده می‌تواند حس حضور و تعامل با مفاهیم معنوی را تقویت کند؛ اما تحلیل او فاقد عمق معرفت‌شناختی یا مقایسه با تجربه‌های عرفانی سستی است. تام بوئلستورف^۴ در *Coming of Age in Second Life* (۲۰۰۸) به شبیه‌سازی آیین‌های دینی در فضاهای مجازی مانند متاورس پرداخته و نشان داده که این تجربه‌ها می‌توانند حس معنویت را القا کنند؛ اما به‌طور خاص به رؤیت خدا یا عرفان اسلامی توجه نکرده است.

خلاً اصلی پیشینه پژوهش، نبود مطالعه‌ای است که رؤیت خدا در عرفان اسلامی را با تجارب واقعیت افزوده از منظر معرفت‌شناسی و هستی‌شناسی مقایسه کند. این پژوهش با پر کردن این خلاء، چارچوب نظری جدیدی برای تحلیل تعامل دین و فناوری ارائه می‌دهد و به تولید دانش میان‌رشته‌ای در این حوزه کمک می‌کند.

۳. روش‌شناسی

این پژوهش از رویکرد کیفی و تطبیقی برای بررسی مفهوم رؤیت خدا در عرفان اسلامی و تجارب واقعیت افزوده استفاده می‌کند. هدف این مطالعه، تحلیل معرفت‌شناختی و هستی‌شناختی تفاوت‌ها و شباهت‌های این دو حوزه با تأکید بر تولید دانش جدید از طریق مقایسه نظام‌مند است. در ادامه، جزئیات روش‌شناسی پژوهش شرح داده می‌شود.

۳-۱. داده‌ها

داده‌های پژوهش شامل دو دسته اصلی هستند:

- **متون عرفانی اسلامی:** این متون شامل تفاسیر صوفیانه آیات قرآنی مرتبط با رؤیت خدا (مانند آیه ۱۴۳ سوره اعراف و آیات ۱۱-۱۸ سوره نجم) و آثار برجسته عرفا هستند. از جمله این آثار می‌توان به *فصوص الحکم و الفتوحات المکیه* ابن عربی، *لطائف الاشارات* قشیری، و *عرائس البیان* روزبهان بقلی اشاره کرد. این متون به دلیل عمق نظری و تمرکز بر تجربه‌های عرفانی انتخاب شدند.

- **منابع فلسفه فناوری:** این منابع شامل آثار نظری و مطالعات معاصر درباره واقعیت افزوده و تجربه‌های دیجیتال هستند. از جمله این منابع می‌توان به *Simulacra and Simulation* بودریار (۱۹۸۱)، *Being and Time* هایدگر (۱۹۶۲)، *Dawn of the New Everything* لنیر (۲۰۱۷) و *Coming of Age in Second Life* بوئلتسورف (۲۰۰۸) اشاره کرد. این منابع به دلیل ارائه چارچوب‌های نظری برای تحلیل شبیه‌سازی‌های دیجیتال و اصالت تجربه انتخاب شدند.

۳-۲. ابزارهای تحلیل

تحلیل داده‌ها با استفاده از روش «تحلیل محتوای کیفی» انجام شد. این روش به پژوهشگر امکان داد تا مفاهیم کلیدی را از متون استخراج کرده و آن‌ها را به صورت نظام‌مند طبقه‌بندی و مقایسه کند. برای تحلیل متون عرفانی، از رویکرد هرمنوتیکی استفاده شد تا معانی عمیق‌تر مؤلفه‌های رؤیت خدا (مانند شهود قلبی و تجلی الهی) استخراج شوند. برای تحلیل منابع دیجیتال، چارچوب‌های نظری شبیه‌سازی بودریار (برای بررسی بازنمایی‌های مصنوعی) و پدیدارشناسی هایدگر (برای تحلیل اصالت تجربه) به کار رفتند.

۳-۳. مراحل پژوهش

پژوهش در چهار مرحله اصلی انجام شد:

- جمع‌آوری و مطالعه متون: متون عرفانی و منابع دیجیتال به‌صورت هدفمند جمع‌آوری و مطالعه شدند.

- استخراج و طبقه‌بندی مفاهیم: مؤلفه‌های کلیدی رؤیت خدا (مانند شهود قلبی، تجلی الهی، عشق عرفانی، و فنای فی الله) از متون عرفانی و ویژگی‌های تجربه‌های واقعیت افزوده (مانند حس غوطه‌وری، شبیه‌سازی بصری، و بازسازی اماکن مقدس) از منابع دیجیتال استخراج و طبقه‌بندی شدند.

- تحلیل تطبیقی: مؤلفه‌ها و ویژگی‌ها در چارچوب‌های نظری بودریار و هایدگر به‌صورت تطبیقی تحلیل شدند تا تفاوت‌ها و شباهت‌های معرفت‌شناختی و هستی‌شناختی شناسایی شوند.

- ارائه چارچوب نظری پیشنهادی: براساس یافته‌ها، چارچوب نظری جدیدی با عنوان «تمایز ساحت حضور اصیل و شبیه‌سازی مصنوعی» ارائه شد.

این روش‌شناسی امکان مقایسه نظام‌مند دو حوزه عرفان اسلامی و فناوری دیجیتال را فراهم کرد و به تولید یافته‌های معرفت‌شناختی و هستی‌شناختی منجر شد.

۴. مفهوم رؤیت خدا در قرآن و تفاسیر صوفیانه

۴-۱. رؤیت خدا در قرآن

رؤیت خدا یکی از مباحث کلیدی در الهیات اسلامی است که در آیات قرآنی به اشکال مختلفی مطرح شده است. دو فراز مهم قرآنی در این زمینه عبارت‌اند از:

- آیه ۱۴۳ سوره اعراف: در این آیه، موسی (ع) از خداوند درخواست می‌کند که او را ببیند: «وَلَمَّا جَاءَ مُوسَى لِمِيقَاتِنَا وَكَلَّمَهُ رَبُّهُ قَالَ رَبِّ أَرِنِي أَنْظُرْ إِلَيْكَ قَالَ لَنْ تَرَانِي...» (اعراف: ۱۴۳). خداوند با تأکید بر «لَنْ تَرَانِي» (هرگز مرا نخواهی دید)، رؤیت بصری در دنیا را نفی می‌کند. مفسران اهل سنت مانند طبری (۱۹۹۲) این آیه را دلیلی بر امتناع رؤیت خدا در دنیا دانسته‌اند، درحالی‌که

متکلمان معتزلی مانند عبدالجبار (۱۴۲۲ق) رؤیت خدا را حتی در آخرت نیز غیرممکن می‌دانند. اشاعره و برخی صوفیان، مانند غزالی (۱۳۸۴)، امکان رؤیت خدا در آخرت را تأیید کرده‌اند.

- آیات ۱۱-۱۸ سورة نجم: این آیات به تجربه پیامبر(ص) در شب معراج اشاره دارند: «مَا كَذَبَ الْفُؤَادُ مَا رَأَى... لَقَدْ رَأَى مِنْ آيَاتِ رَبِّهِ الْكُبْرَى» (نجم: ۱۱-۱۸). مفسران درباره اینکه پیامبر خدا را دیده یا تنها جبرئیل را مشاهده کرده اختلاف دارند. صوفیان این آیات را به رؤیت قلبی تفسیر کرده‌اند (Coppens, ۲۰۲۲).

۴-۲. رؤیت خدا در تفاسیر صوفیانه

صوفیان برخلاف متکلمان، رؤیت خدا را نه به عنوان تجربه‌ای بصری، بلکه به عنوان تجربه‌ای شهودی و قلبی تفسیر کرده‌اند. دیدگاه‌های سه عارف برجسته در این زمینه عبارت‌اند از:

- ابن عربی: در *فصوص الحکم و الفتوحات المکیه* (بی‌تا)، ابن عربی رؤیت خدا را به تجلی الهی و ادراک وحدت وجود مرتبط می‌داند. او معتقد است که هر مظهري در عالم جلوه‌ای از خداوند است و رؤیت حقیقی، درک این حضور الهی در همه اشیا است (Chittick, ۱۹۹۸).
- قشیری: در *لطائف الاشارات* (۱۴۲۵ق)، قشیری رؤیت خدا را به صفای قلب و تزکیه نفس پیوند می‌دهد. او تأکید می‌کند که چشم دل، با تهذیب معنوی، می‌تواند حقیقت الهی را مشاهده کند (Sands, ۲۰۰۶).
- روزبهان بقلی: در *عرائس البیان* (۱۹۹۷)، روزبهان رؤیت خدا را با عشق عرفانی تفسیر می‌کند. او معتقد است که عاشق حقیقی در هر لحظه جلوه‌ای از خداوند را می‌بیند و این تجربه به فنای فی الله منتهی می‌شود (Nasr, ۲۰۰۷).

۳-۴. مؤلفه‌های رؤیت خدا در عرفان اسلامی

براساس تحلیل محتوای متون صوفیانه، مؤلفه‌های کلیدی رؤیت خدا در عرفان اسلامی به شرح زیر استخراج و طبقه‌بندی شده‌اند:

- **شهود قلبی:** تجربه‌ای درونی و بی‌واسطه که از طریق صفای قلب و تهذیب نفس حاصل می‌شود (قشیری، ۱۴۲۵ق).
- **تجلی الهی:** ادراک حضور خداوند در مظاهر عالم، که به وحدت وجود منجر می‌شود (ابن عربی، بی‌تا).
- **عشق عرفانی:** حالتی متعالی که عارف را به مشاهده جلوه‌های الهی در هر چیز سوق می‌دهد (Ruzbihan, ۱۹۹۷).
- **فنا فی الله:** محو شدن خود در حقیقت الهی، که اوج تجربه رؤیت خداست (نصر، ۱۳۸۶).

جدول زیر این مؤلفه‌ها را به صورت بصری نمایش می‌دهد:

مؤلفه	تعریف	پایه نظری	مثال در متون صوفیانه
شهود قلبی	ادراک بی‌واسطه حقیقت الهی از طریق قلب پاک	(قشیری، ۱۴۲۵ق)	رؤیت خدا با چشم دل در <i>لطائف الاشارات</i>
تجلی الهی	مشاهده حضور خداوند در مظاهر عالم	(ابن عربی، بی‌تا)	وحدت وجود در <i>فصوص الحکم</i>
عشق عرفانی	تجربه متعالی ناشی از شوق به خداوند	(Ruzbihan, ۱۹۹۷)	رؤیت جلوه‌های الهی در <i>عرائس البیان</i>
فنا فی الله	محو شدن خود در حقیقت الهی	(نصر، ۱۳۸۶)	اوج سلوک در آثار صوفیانه

این طبقه‌بندی، تحلیل تطبیقی با تجارب دیجیتال را تسهیل می‌کند و به عنوان پایه‌ای برای مقایسه در بخش‌های بعدی استفاده خواهد شد.

۵. واقعیت افزوده و تجربه‌های معنوی در فضای دیجیتال

۵-۱. مفهوم واقعیت افزوده

واقعیت افزوده (Augmented Reality - AR) فناوری‌ای است که عناصر دیجیتال (مانند تصاویر، صداها، یا اطلاعات) را بر دنیای واقعی می‌افزاید و تجربه‌ای ترکیبی از واقعیت و شبیه‌سازی ایجاد می‌کند (Azuma, ۱۹۹۷). برخلاف واقعیت مجازی (Virtual Reality - VR)، که کاربر را به دنیایی کاملاً مصنوعی منتقل می‌کند، واقعیت افزوده با حفظ ارتباط با محیط واقعی، تعامل کاربر را تقویت می‌کند (Milgram & Kishino, ۱۹۹۴). این فناوری در حوزه‌های مختلفی مانند آموزش، پزشکی، بازی‌های ویدئویی و تجربه‌های معنوی کاربرد دارد (Lanier, ۲۰۱۷). در زمینه معنویت، واقعیت افزوده تلاش می‌کند تجربه‌های دینی و عرفانی را از طریق شبیه‌سازی‌های بصری و حسی بازآفرینی کند، اما ماهیت مادی و فناورانه آن محدودیت‌های جدی در این زمینه ایجاد می‌کند.

۵-۲. تجربه‌های معنوی در فضای دیجیتال

با پیشرفت فناوری‌های دیجیتال، تلاش‌هایی برای بازسازی تجربه‌های معنوی و عرفانی با استفاده از واقعیت افزوده انجام شده است. این تجربه‌ها در سه حوزه اصلی قابل بررسی‌اند:

- **مدیتیشن دیجیتال و معنویت سایی:** برنامه‌هایی مانند Calm و Headspace با استفاده از واقعیت افزوده، محیط‌های آرامش‌بخش دیجیتال ایجاد می‌کنند که حس مراقبه را القا می‌کنند (Hölzel et al., ۲۰۱۱). با این حال، این تجربه‌ها به شبیه‌سازی‌های بصری و صوتی محدود می‌شوند و فاقد عمق معنوی سلوک عرفانی هستند (Turkle, ۲۰۱۱).
- **بازسازی اماکن مقدس:** واقعیت افزوده امکان زیارت مجازی اماکن مقدس مانند مکه و مدینه را برای افرادی که قادر به سفر نیستند فراهم کرده است

(Grau, ۲۰۰۳). این تجربه‌ها حس حضور را القا می‌کنند، اما به دلیل وابستگی

به فناوری، فاقد مواجهه مستقیم با فضای مقدس هستند (Baudrillard, ۱۹۸۱).

• متاورس دینی: متاورس به عنوان فضای مجازی تعاملی، بستری برای

شبیه‌سازی آیین‌های دینی و جلسات معنوی فراهم کرده است. برای مثال،

برخی گروه‌های صوفی جلسات ذکر را در متاورس برگزار می‌کنند

(Boellstorff, ۲۰۰۸). باین حال، این تجربه‌ها به دلیل ماهیت شبیه‌سازی شده،

نمی‌توانند جایگزین تجربه‌های عرفانی اصیل شوند.

۳-۵. ویژگی‌های تجربه‌های واقعیت افزوده

براساس تحلیل محتوای منابع دیجیتال، ویژگی‌های کلیدی تجربه‌های واقعیت افزوده

به شرح زیر استخراج و طبقه‌بندی شده‌اند:

• حس غوطه‌وری: ایجاد حس حضور در محیط دیجیتال از طریق تصاویر و

صداها تعاملی (Lanier, ۲۰۱۷).

• شبیه‌سازی بصری: بازنمایی دیجیتالی از پدیده‌های واقعی، مانند اماکن مقدس

یا آیین‌های دینی (Grau, ۲۰۰۳).

• بازسازی اماکن مقدس: شبیه‌سازی مجازی مکان‌های معنوی برای ایجاد حس

زیارت یا عبادت (Boellstorff, ۲۰۰۸).

• تعامل دیجیتال: امکان تعامل کاربر با محیط دیجیتال از طریق ابزارهای AR

(Milgram & Kishino, ۱۹۹۴).

جدول زیر این ویژگی‌ها را به صورت بصری نمایش می‌دهد:

ویژگی	تعریف	پایه نظری	مثال در واقعیت افزوده
حس غوطه‌وری	ایجاد حس حضور در محیط دیجیتال	(Lanier, ۲۰۱۷)	مدیتیشن دیجیتال در برنامه‌های Calm
شبیه‌سازی بصری	بازنمایی دیجیتالی از پدیده‌های واقعی	(Grau, ۲۰۰۳)	بازسازی مجازی مکه

زیارت مجازی در متاورس	(Boellstorff, ۲۰۰۸)	شبیه‌سازی مکان‌های معنوی برای زیارت یا عبادت	بازسازی اماکن مقدس
تعامل با آیین‌های دینی در AR	(Milgram & Kishino, ۱۹۹۴)	تعامل کاربر با محیط دیجیتال از طریق ابزارهای AR	تعامل دیجیتال

۴-۵. تلاش‌ها و محدودیت‌های شبیه‌سازی رؤیت خدا در واقعیت افزوده

تلاش‌هایی برای شبیه‌سازی تجربه‌های عرفانی مانند رؤیت خدا با استفاده از واقعیت افزوده انجام شده است، اما این تلاش‌ها با محدودیت‌هایی جدی مواجه‌اند. برخی برنامه‌های AR، مانند اپلیکیشن‌های مدیتیشن معنوی یا شبیه‌سازی‌های بصری از تجلی‌های الهی (مانند نورهای متعالی یا تصاویر سمبلیک)، سعی کرده‌اند حس حضور الهی را القا کنند. برای مثال، طرح‌های آزمایشی در متاورس تلاش کرده‌اند با بازسازی اماکن مقدس و افزودن جلوه‌های بصری مانند نورهای درخشان یا صداهای عرفانی، تجربه‌ای شبیه به شهود عرفانی ایجاد کنند (Boellstorff, ۲۰۰۸). همچنین، برخی اپلیکیشن‌های AR برای آموزش عرفان اسلامی (مانند شبیه‌سازی جلسات ذکر یا مراقبه‌های صوفیانه) طراحی شده‌اند که حس غوطه‌وری را تقویت می‌کنند (Lanier, ۲۰۱۷).

با این حال، این شبیه‌سازی‌ها به دلیل ماهیت مادی و فناورانه واقعیت افزوده نمی‌توانند تجربه عرفانی رؤیت خدا را بازآفرینی کنند. دلایل این محدودیت‌ها عبارت‌اند از:

- فقدان تزکیه نفس: رؤیت خدا در عرفان اسلامی نیازمند سلوک معنوی، تهذیب قلب و مقامات عرفانی است (قشیری، ۱۴۲۵ق). واقعیت افزوده، که به ابزارهای دیجیتالی وابسته است، نمی‌تواند این فرایند معنوی را شبیه‌سازی کند.

- واسطه‌مندی تجربه: رؤیت خدا تجربه‌ای بی‌واسطه و شهودی است (ابن عربی، بی‌تا)، درحالی‌که AR تجربه‌ای واسطه‌مند از طریق تصاویر و صداها دیجیتال ارائه می‌دهد (Baudrillard, ۱۹۸۱).
- عدم عمق معرفتی: عشق عرفانی و فنای فی الله، که از مؤلفه‌های رؤیت خدا هستند، به ارتباط متعالی با حقیقت الهی وابسته‌اند (Ruzbihan, ۱۹۹۷). AR تنها حس بصری و حسی را القا می‌کند و فاقد این عمق معرفتی است (Heidegger, ۱۹۶۲).

- محدودیت‌های حسی: شبیه‌سازی‌های AR به بازنمایی‌های بصری و صوتی محدود می‌شوند و نمی‌توانند تجربه‌های متعالی مانند تجلی الهی را که فراتر از حواس است، بازآفرینی کنند (نصر، ۱۳۸۶).
- این محدودیت‌ها نشان می‌دهند که واقعیت افزوده، هرچند می‌تواند ابزار آموزشی مفیدی برای مفاهیم عرفانی باشد، نمی‌تواند جایگزین تجربه اصیل رؤیت خدا شود.

۶. نقد و تحلیل: مقایسه تطبیقی تجربه‌های عرفانی و دیجیتال

۶-۱. شباهت‌های تجربه‌های عرفانی و دیجیتال

با وجود تفاوت‌های بنیادین، تجربه‌های عرفانی و دیجیتال شباهت‌های ظاهری دارند که در ادامه بررسی می‌شوند:

- دگرگونی در آگاهی: تجربه عرفانی از طریق مراقبه و سلوک معنوی، آگاهی فرد را دگرگون می‌کند و به بصیرت‌های متعالی منجر می‌شود (نصر، ۱۳۸۶). به‌طور مشابه، واقعیت افزوده می‌تواند با ایجاد حس غوطه‌وری، آگاهی کاربر را به‌طور موقت تغییر دهد (بوترو، ۱۳۹۵).
- حضور در لحظه: در عرفان، حضور کامل در لحظه برای تجربه‌های معنوی ضروری است (مولوی، ۱۳۶۳). در واقعیت افزوده، کاربر برای غوطه‌وری در محیط دیجیتال باید به‌طور کامل در لحظه حضور داشته باشد (کریستن‌سن، ۱۳۹۷).

- احساسات شدید: تجربه‌های عرفانی با احساساتی مانند عشق الهی و وجد همراه‌اند (عطار، ۱۳۸۴). تجربه‌های دیجیتال نیز می‌توانند احساساتی مانند هیجان، شادی، یا ترس را القا کنند (فلوریدی، ۱۳۹۶).

۶-۲. تفاوت‌های تجربه‌های عرفانی و دیجیتال

با وجود شباهت‌های ظاهری، تفاوت‌های معرفت‌شناختی و هستی‌شناختی بنیادین میان این دو تجربه وجود دارد:

- **منبع تجربه:** تجربه عرفانی ریشه درونی و معنوی دارد و از ارتباط بی‌واسطه با حقیقت الهی نشئت می‌گیرد (نصر، ۱۳۸۶). تجربه دیجیتال منشأ فناورانه دارد و به ابزارهای دیجیتال وابسته است (بوترو، ۱۳۹۵).
- **ماهیت تجربه:** تجربه عرفانی شخصی، ذهنی و غیرقابل انتقال است (نویک، ۱۳۹۸). درمقابل، تجربه دیجیتال می‌تواند مشترک و قابل انتقال باشد، مانند اشتراک‌گذاری تجربه‌های متاورس (کریستن سن، ۱۳۹۷).
- **هدف تجربه:** هدف تجربه عرفانی، رسیدن به کمال معنوی و اتحاد با خداوند است (مولوی، ۱۳۶۳). هدف تجربه دیجیتال معمولاً سرگرمی، آموزش، یا تقویت تعامل است (فلوریدی، ۱۳۹۶).
- **تأثیرات تجربه:** تجربه عرفانی تأثیرات عمیق و پایدار بر نگرش‌ها و رفتار فرد دارد (عطار، ۱۳۸۴). تجربه دیجیتال معمولاً تأثیرات کوتاه‌مدت و سطحی دارد (بوترو، ۱۳۹۵).

۶-۳. مقایسه تطبیقی مؤلفه‌های رؤیت خدا و ویژگی‌های واقعیت افزوده

برای تحلیل دقیق‌تر، مؤلفه‌های رؤیت خدا (بخش ۴-۳) و ویژگی‌های واقعیت افزوده (بخش ۵-۳) به صورت تطبیقی مقایسه شده‌اند. جدول زیر این مقایسه را نمایش می‌دهد:

واقعیت افزوده (دیجیتال)	رؤیت خدا (عرفانی)	معیار
حس حضور موقت در محیط دیجیتال از طریق ابزارهای AR (Lanier, ۲۰۱۷)	ادراک بی واسطه حقیقت الهی از طریق قلب پاک (قشیری، ۱۴۲۵)	شهود قلبی / حس غوطه‌وری
بازنمایی دیجیتالی از پدیده‌های واقعی (Grau, ۲۰۰۳)	مشاهده حضور خداوند در مظاهر عالم (ابن عربی، بی تا)	تجلی الهی / شبیه‌سازی بصری
تعامل کاربر با محیط دیجیتال بدون عمق معنوی (Milgram & Kishino, ۱۹۹۴)	شوق متعالی به خداوند و تجربه وجد (Ruzbihan, ۱۹۹۷)	عشق عرفانی / تعامل دیجیتال
شبیه‌سازی مجازی اماکن مقدس بدون مواجهه واقعی (Boellstorff, ۲۰۰۸)	محو شدن در حقیقت الهی و اتحاد با خداوند (نصر، ۱۳۸۶)	فنا فی الله / بازسازی اماکن مقدس

این جدول نشان می‌دهد که مؤلفه‌های رؤیت خدا به تجربه‌های بی‌واسطه، تحولی و متعالی وابسته‌اند، درحالی‌که ویژگی‌های واقعیت افزوده به شبیه‌سازی‌های حسی و واسطه‌مند محدود می‌شوند.

۴-۶. نقدهای فلسفی: بودریار و هایدگر

از منظر فلسفی، دو دیدگاه کلیدی به تحلیل این مقایسه کمک می‌کنند:

- **نقد بودریار:** بودریار (۱۹۸۱) در *Simulacra and Simulation* استدلال می‌کند که فناوری‌های دیجیتال، مانند واقعیت افزوده، به «شبیه‌سازی‌های غیرواقعی» منجر می‌شوند که فاقد ارتباط با حقیقت واقعی هستند. این دیدگاه توضیح می‌دهد که چرا تجربه‌های دیجیتال نمی‌توانند عمق معرفتی تجربه عرفانی را بازآفرینی کنند.
- **نقد هایدگر:** هایدگر (۱۹۶۲) در *Being and Time* بر اصالت تجربه و حضور مستقیم در برابر واسطه‌های فناورانه تأکید دارد. او معتقد است که تجربه‌های اصیل مانند رؤیت خدا، نیازمند مواجهه بی‌واسطه با هستی هستند، درحالی‌که واقعیت افزوده به دلیل ماهیت واسطه‌مند خود، از این اصالت دور است.

این نقدها تأیید می‌کنند که تجربه عرفانی رؤیت خدا غیرقابل تقلیل به شبیه‌سازی‌های دیجیتال است.

۷. چارچوب نظری پیشنهادی: تمایز ساحت حضور اصیل و ساحت شبیه‌سازی مصنوعی

این پژوهش چارچوب نظری جدیدی برای تبیین تفاوت‌های معرفت‌شناختی و هستی‌شناختی میان تجربه عرفانی رؤیت خدا و تجارب واقعیت افزوده پیشنهاد می‌دهد. این چارچوب دو ساحت متمایز را معرفی می‌کند:

- **ساحت حضور اصیل:** این ساحت، که در عرفان اسلامی ریشه دارد، مبتنی بر تجربه شهودی و بی‌واسطه حقیقت الهی است. مؤلفه‌های کلیدی آن شامل شهود قلبی (قشیری، ۱۴۲۵ق)، تجلی الهی (ابن عربی، بی‌تا)، عشق عرفانی (Ruzbihan، ۱۹۹۷)، و فنای فی الله (نصر، ۱۳۸۶) است. این ساحت، چنان‌که هایدگر (۱۹۶۲) در مفهوم «حضور» (Being) تأکید می‌کند، به ارتباط مستقیم با هستی و حقیقت متعالی وابسته است. تجربه‌های این ساحت تحولی، غیرقابل انتقال و متعالی هستند.
- **ساحت شبیه‌سازی مصنوعی:** این ساحت، که در فناوری‌های دیجیتال مانند واقعیت افزوده نمود می‌یابد، مبتنی بر بازنمایی‌های بصری و حسی است. ویژگی‌های آن شامل حس غوطه‌وری، شبیه‌سازی بصری، بازسازی اماکن مقدس، و تعامل دیجیتال است (Lanier، ۲۰۱۷; Grau، ۲۰۰۳). بودریار (۱۹۸۱) این تجربه‌ها را به‌عنوان شبیه‌سازی‌های فاقد ارتباط با حقیقت واقعی توصیف می‌کند. تجربه‌های این ساحت واسطه‌مند، حسی و غیراصیل هستند.

جدول زیر این چارچوب را به صورت بصری نمایش می دهد:

ویژگی هستی شناختی	ویژگی معرفتی	پایه نظری	مؤلفه ها/ ویژگی ها	ساحت
ارتباط مستقیم با حقیقت متعالی	بی واسطه، تحولی، متعالی	عرفان اسلامی، پدیدارشناسی هایدگر	شهود قلبی، تجلی الهی، عشق عرفانی، فنا فی الله	حضور اصیل (عرفانی)
بازنمایی مصنوعی بدون حقیقت واقعی	واسطه مند، حسی، غیراصیل	نظریه شبیه سازی بودریار	حس غوطه وری، شبیه سازی بصری، بازسازی، تعامل دیجیتال	شبیه سازی مصنوعی (دیجیتال)

این چارچوب نظری نه تنها تفاوت های بنیادین دو حوزه را تبیین می کند، بلکه به عنوان ابزاری برای تحلیل تعامل دین و فناوری در مطالعات آینده عمل می کند. برای مثال، می توان از آن برای بررسی تجربه های عرفانی در سنت های دیگر (مانند عرفان مسیحی یا بودایی) یا فناوری های نوظهور مانند متاورس استفاده کرد. این چارچوب، با تلفیق دیدگاه های عرفانی و فلسفی، به دانش موجود در حوزه میان رشته ای عرفان و فناوری می افزاید.

۸. نتیجه گیری

این پژوهش با مقایسه تطبیقی رؤیت خدا در عرفان اسلامی و تجارب واقعیت افزوده، تفاوت های بنیادین معرفت شناختی و هستی شناختی این دو حوزه را تبیین کرد. رؤیت خدا تجربه ای شهودی، تحولی و بی واسطه است که از طریق تزکیه نفس، کشف و شهود، و سلوک معنوی در ساحت حضور اصیل محقق می شود. این تجربه، که ریشه در مقامات عرفانی و ارتباط متعالی با حقیقت الهی دارد، با شبیه سازی های حسی و مادی واقعیت افزوده که به ابزارهای دیجیتال وابسته اند، تفاوت های بنیادین دارد. تحلیل ها نشان داد که واقعیت افزوده، به دلیل فقدان تزکیه نفس، واسطه مندی تجربه، و محدودیت های حسی، نمی تواند تجربه عرفانی رؤیت خدا را بازآفرینی کند، اما می تواند به عنوان ابزار آموزشی برای مفاهیم عرفانی مفید باشد.

چارچوب نظری «تمایز ساحت حضور اصیل و شبیه‌سازی مصنوعی» پیشنهادی این پژوهش، تفاوت‌های عرفانی و دیجیتال را مفهوم‌سازی کرده و ابزاری برای تحلیل تعامل دین و فناوری ارائه می‌دهد. نتایج این مطالعه برای طراحی ابزارهای واقعیت افزوده در آموزش عرفان اسلامی و فهم محدودیت‌های فناوری در بازآفرینی معنویت کاربرد دارد. پیشنهاد می‌شود پژوهش‌های آتی تأثیر روان‌شناختی تجربه‌های دیجیتال بر سلوک عرفانی و امکان تلفیق فناوری با آموزش عرفانی را بررسی کنند.

سپاسگزاری

این مقاله، که یکی از برون‌دادهای طرح پژوهشی با عنوان «مقدمه تحلیلی و ترجمه کتاب *Seeing God in Sufi Qur'an Commentaries: Crossings between This World and the Otherworld*» است، با شماره قرارداد ۱۵/۳۷۶۷۵، از حمایت مالی بنیاد ملی نخبگان در قالب تسهیلات پسادکتری شهید چمران بهره‌مند شده است. بدین وسیله از حمایت‌های ارزشمند این بنیاد قدردانی می‌گردد.

پی‌نوشت‌ها

۱. Baudrillard
۲. Martin Heidegger
۳. Jeron Lanier
۴. Tam Boellstorff

منابع

قرآن کریم.

- ابن عربی، محیی‌الدین. (بی‌تا). *الفتوحات المکیه*. بیروت: دار صادر.
- ابن عربی، محیی‌الدین. (۱۳۷۰). *فصوص الحکم*. تحقیق و تعلیق ابوالعلاء العفیفی. چ ۲. تهران: انتشارات الزهراء(س).

بررسی تطبیقی رؤیت خدا در عرفان اسلامی و تجارب واقعیت افزوده ...، مستجاب الدعواتی و صادقی حسن آبادی ۱۰۷

بوترو، فیلیپ. (۱۳۹۵). *واقعیت مجازی*. ترجمه محمدصادق دهقانی. تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.

طبری، محمد بن جریر. (۱۹۹۲). *جامع البیان عن تأویل آی القرآن*. تهران: دارالمعارف.

عبدالجبار، ابی الحسن (۱۴۲۲). *شرح اصول الخمسه*. بیروت: دار احیاء التراث العربی.

عطار، فریدالدین. (۱۳۸۴). *تذکره الاولیاء*. تهران: انتشارات صفی‌علیشاه.

غزالی، ابوحامد محمد. (۱۳۸۴). *احیاء علوم الدین (ربع چهارم، ربع منجیات)*. ترجمه مؤیدالدین محمد خوارزمی. به کوشش حسین خدیوچم. تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.

فلوریدی، لوچیانو. (۱۳۹۶). *عصر اطلاعات*. ترجمه علی اصغر سعدآبادی. تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.

القشیری، عبدالکریم بن هوازن. (۱۴۲۵ق). *لطائف الاشارات*. قاهره: هیئة المصریة العامه للكتاب.

کریستن سن، کلیتون ام. (۱۳۹۷). *نواوری‌های فناورانه*. ترجمه مجید اسلامی. تهران: انتشارات آریانا قلم.

مولوی، جلال‌الدین محمد. (۱۳۶۳). *مثنوی معنوی*. تهران: انتشارات امیرکبیر.

نصر، سید حسین. (۱۳۸۶). *معرفت و معنویت*. تهران: انتشارات سروش.

نویک، ن. (۱۳۹۸). *روان‌شناسی تجربه دینی*. ترجمه رضا حسین‌زاده. تهران: انتشارات سمت.

Azuma, R. T. (۱۹۹۷). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, ۴ (۶), ۳۵۵-۳۸۵.

Baudrillard, J. (۱۹۸۱). *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press.

Boellstorff, T. (۲۰۰۸). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press.

Chittick, W. C. (۱۹۹۸). *The Sufi Path of Knowledge: Ibn al-Arabi's Metaphysics of Imagination*. SUNY Press.

Coppens, P. (۲۰۲۲). *Seeing God in Sufi Qur'an Commentaries: Crossings between This World and the Otherworld*. Edinburgh University Press.

Grau, O. (۲۰۰۳). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. MIT Press.

- Heidegger, M. (۱۹۶۲). *Being and Time* J. Macquarrie & E. Robinson, Trans. Harper & Row.
- Heim, M. (۱۹۹۳). *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford University Press.
- Hölzel, B. K., Lazar, S. W., Gard, T., Schuman-Olivier, Z., Vago, D. R & Ott, U. (۲۰۱۱). How does mindfulness meditation work? *Perspectives on Psychological Science*, ۶ (۶), ۵۳۷-۵۵۹.
- Lanier, J. (۲۰۱۷). *Dawn of the New Everything: Encounters with Reality and Virtual Reality*. Henry Holt and Company.
- Milgram, P. & Kishino, F. (۱۹۹۴). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, ۷۷ (۷۷), ۱۳۲۱-۱۳۲۹.
- Nasr, S. H. (۲۰۰۷). *The Garden of Truth. The Vision and Promise of Sufism, Islam's Mystical Tradition*. HarperOne.
- Ruzbihan, B. (۱۹۹۷). *Arà is al-Bayan fi Haqà iq al-Qur'an*. Dar al-Kutub al-Ilmiyya.
- Sands, K. Z. (۲۰۰۶). *Sufi Commentaries on the Qur'an in Classical Islam*. Routledge.
- Turkle, S. (۲۰۱۱). *Alone Together. Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.

Comparative Study of the Vision of God in Islamic Mysticism and Augmented Reality Experiences: An Epistemological and Ontological Analysis

Seyed Ali Mostajaboldavati

Assistant Professor, Department of Islamic Philosophy and Mysticism, Faculty of Religions and Islamic Teachings, International University of Islamic Denominations, Tehran, Iran; Email: mostajab@mazaheb.ac.ir

Majid Sadeghi Hasanabadi

Associate Professor, Department of Islamic Philosophy and Theology, Faculty of Theology and Ahl al-Bayt Studies, University of Isfahan, Isfahan, Iran (Corresponding Author); Email: majid@ltr.ui.ac.ir

Received: ۱۴۰۳/۱۱/۱۵

Accepted: ۱۴۰۴/۰۴/۳۱

Introduction

With the expansion of digital technologies, and augmented reality (AR) in particular, the question of whether mystical experiences—most notably the vision of God (ru'yat Allah) in Islamic mysticism—can be technologically recreated has acquired new significance. AR technology overlays digital elements onto the physical world,

generating sensory and interactive experiences that some researchers have likened to spiritual experience. In Islamic mysticism, the vision of God is a central concept referring to an intuitive, heart-based apprehension of divine reality, examined extensively in Sufi texts (Ibn al-'Arabi, al-Qushayri, Ruzbihan Baqli) and in Qur'anic exegesis (Q. ۷:۱۴۳; Q. ۵۳:۱۱-۱۸). Unlike this mystical experience, which is rooted in a realm of authentic presence and unmediated encounter with the Transcendent, digital technology remains confined to material and sensory simulation.

Although Islamic mysticism and the philosophy of technology have each been studied extensively, no comparative study has examined the vision of God and AR experiences together from an epistemological and ontological standpoint. This gap defines the central problem of the present study: how can the epistemological and ontological differences between the mystical experience of the vision of God and AR's attempts to simulate it be explained? The article accordingly asks: What is the concept of the vision of God in Islamic mysticism, and how has it been articulated in Sufi commentary? What epistemic and ontological differences separate the mystical vision of God from AR experiences? Can AR simulate spiritual and mystical experience? Can digital technology offer an authentic experience of the vision of God?

Research findings

Employing qualitative and comparative content analysis, and drawing on Baudrillard's theory of simulation and Heidegger's phenomenology, the study analyzes Sufi texts (Ibn al-'Arabi's *Fusus al-Hikam* and *al-Futuhat al-Makkiyya*, al-Qushayri's *Lata'if al-Isharat*, Ruzbihan Baqli's *'Ara'is al-Bayan*) alongside sources in the philosophy of technology (Baudrillard, Heidegger, Lanier, Boellstorff). From the mystical corpus, four core components of the vision of God are extracted: heart-based intuition (shuhud-i qalbi), rooted in purification of the heart; divine self-disclosure (tajalli), the perception of God's presence in the manifestations of the world; mystical love, which draws the wayfarer toward witnessing divine epiphanies; and annihilation in God (fana' fi Allah), the culmination of the mystical path. From the digital corpus, four corresponding features of AR spiritual experience are identified: immersion, visual simulation, reconstruction of sacred sites, and digital interaction—evident in digital meditation applications, virtual pilgrimage to sacred places such as Mecca and Medina, and religious rituals staged in the metaverse.

The comparative analysis shows that, despite surface similarities—both experiences can alter awareness, demand presence "in the moment," and evoke intense emotion—the two remain fundamentally distinct in origin, nature, purpose, and effect. The vision of God originates in an inward, unmediated relation to divine reality, is personal and non-transferable, aims at spiritual perfection and union with God, and produces deep, lasting transformation. AR experience, by contrast, originates in technological instruments, is shareable and transferable, is typically oriented toward entertainment, education, or engagement, and produces effects that are comparatively superficial and short-lived. Applying Baudrillard's account of simulation and Heidegger's emphasis on authentic, unmediated presence, the study argues that AR—however sophisticated—cannot replicate the vision of God, owing to (۱) the absence of the self-purification (tazkiyat al-nafs) that mystical vision

presupposes, (۲) the inherently mediated character of AR experience as against the unmediated character of mystical vision, (۳) AR's lack of the epistemic depth carried by mystical love and annihilation in God, and (۴) AR's confinement to visual and auditory representation, which cannot reach transcendent, supra-sensory disclosure.

Conclusion

Building on these findings, the study proposes a new theoretical framework, "the distinction between the realm of authentic presence and the realm of artificial simulation," as its principal contribution. The realm of authentic presence, rooted in Islamic mysticism and Heideggerian phenomenology, comprises heart-based intuition, divine self-disclosure, mystical love, and annihilation in God, and is characterized epistemically as unmediated, transformative, and transcendent, and ontologically as direct engagement with transcendent reality. The realm of artificial simulation, rooted in AR technology and Baudrillard's theory of simulacra, comprises immersion, visual simulation, reconstruction, and digital interaction, and is characterized epistemically as mediated, sensory, and inauthentic, and ontologically as artificial representation without access to real truth.

The study concludes that the vision of God, by virtue of its unmediated and transcendent nature within the realm of authentic presence, cannot be simulated by augmented reality, which remains confined to the realm of artificial simulation—though AR may still serve as a useful pedagogical tool for teaching mystical concepts. As the first comparative study in this field, the proposed framework offers a lens for examining the broader interaction between religion and technology, including in other mystical traditions (e.g., Christian or Buddhist mysticism) and in emerging technologies such as the metaverse. The findings have practical relevance for the design of AR-based educational tools for Islamic mysticism and for a more precise understanding of technology's impact on spirituality. Future research is recommended to examine the psychological effects of digital experiences on mystical practice (suluk) and the potential integration of technology into mystical pedagogy.

Keywords: Vision of God, Islamic mysticism, Augmented reality, Epistemology, Simulation, Realm of authentic presence.