

جبهه حق دوستدار همه انسان ها ولو گرفتاران جبهه باطل است و مبلغان تا این روحیه را پیدا نکنند در شبکه های اجتماعی و متاورس مؤثر نخواهند بود.

مسئول مرکز رسانه و فضای مجازی حوزه های علمیه ایران؛



محمدرضا برته، مسئول مرکز رسانه و فضای مجازی حوزه های علمیه ایران در کارگاه علمی تبلیغ جهانی دین در عرصه رسانه و فضای مجازی در مشهد گفت:

لازم است به مقوله فضای مجازی با نگاه الهیاتی پرداخت تا متوجه شویم که چه حقیقتی است و چه ربط و نسبتی با حیات و غایت زندگی انسان دارد.

به گزارش اسپادانا خبر، وی با بیان اینکه برای پرداختن به مسئله فضای مجازی نیازمند تعریف یک سری کلیدواژه از جمله تاریخ نگاری هستیم افزود:

از اوایل تاریخ باستان و از زمان سقراط تا حدود ۵۰ سال پیش پارادایم فکری بشر بر دو عالم ذهن و عین استوار بوده است که در عالم عین خارجی به صورت مادی همه چیز را لمس می کنیم و در عالم ذهنی تصورات و خیالات ما جای گرفته است. فضای مجازی عالم ذهن و عالم واقعی نیست. در این فضا رؤیا ساخته می شود و به تعبیر دیگر تصورات و آرزوهایمان را حس می کنیم، می بینیم و اثر می پذیریم و در نهایت عرصه های مختلف تجاری، فرهنگی و هنری را به اشتراک می گذاریم بنابراین فرق فضای مجازی با عوالم دیگر در تحقق رؤیاهای محقق نشده است. در این فضا برای فرد یک زندگی جدیدی رخ می دهد که از مهم ترین ویژگی های آن عین پنداری است و لذا واقعاً فکر می کند آنچه دریافت کرده واقعیت دارد. همچنین از دیگر جذابیت های فضای مجازی نامحدود بودن آن و قابلیت مشارکت غیرحقیقی، هویت سازی و خود آفرینی است.

مدیر مسئول خبرگزاری حوزه گفت:

تنها موجودی که در عالم می تواند خودسازی کند انسان است. از آنجایی که هویت در فضای مجازی، ساختنی و اکتسابی است پس لازم است که طلاب برای موفقیت در این فضا مسئله آینده پژوهی در فضای مجازی را جدی بگیرند و جهان آینده را قبل از تحقیق بشناسند و برای آن آماده شوند. به عنوان مثال می توان به دنبال پاسخ این سوالات حرکت کرد که نقش طلاب در ۲۰ سال آینده فضای مجازی چیست و چه رسالت و تکلیفی خواهند داشت؟

او ادامه داد:

نوروساینس دانش مطالعه دستگاه یا سامانه های عصبی و دانشی چند رشته ای است که با بهره گیری از آناتومی، زیست شناسی سلولی و مولکولی، الگوسازی ریاضی و روان شناسی، نانو تکنولوژی و الکترونیک به درک ویژگی های شناختی انسان و نقش نورون ها و مدارهای عصبی و سپس مدل سازی آن می پردازد. یکی از مشکلات بشر در دنیای امروز ذخیره سازی اطلاعات است در حالی که مغز حجم زیادی از اطلاعات را به راحتی ذخیره می کند و این خود سوژه ای برای پژوهش در این زمینه بوده است.

وی با اشاره به تشریح هویت و زیست مجازی «متاورس» اظهار داشت:

در این فضا فرد بازی نمی‌کند بلکه زندگی می‌کند و برخلاف بازی رایانه‌ای و موبایلی شخصیتی از پیش تعیین نشده و از قبل برنامه‌ریزی نشده ندارید و هرکسی را که در محیط متاورس می‌بینید دارای یک حقیقت انسانی پشت سر آن است که لباس فضای مجازی را پوشیده است. در متاورس همه با اینکه مجازی هستند ولی یک مدل واقعی دارند، هیچ جعل، خیال و دروغ در آن وجود ندارد و هرچقدر در محیط متاورس فعال باشیم سطح دسترسی به دیگران و چیزهایی که می‌خواهیم افزایش پیدا می‌کند. در دنیای متاورسی فرد غذای مجازی می‌خورد تا جایی که حتی احساس سیری می‌کند و با استفاده از فناوری متاورس می‌توان از پوست مصنوعی که دارای احساس است استفاده کرد و لذا به طور کلی می‌توان گفت که فرد در محیط متاورس به آرزوهای خود می‌رسد و احساس تخدیر دائمی پیدا می‌کند و به بیان دیگر متاورس یک خواب طولانی و لذت‌بخش است.

وی با بیان اینکه طلبه و مبلغ متاورسی به ابزارها و شناخت‌های متفاوتی مجهز است افزود:

در جهان متاورس به دلیل محبوبیتی که در دنیا دارد مبلغان لازم است که ورودی هدفمند و جریان‌ساز داشته باشند به عنوان مثال لیگ‌های مطرح دنیا مانند لیگ آ ایتالیا و دیگر لیگ‌های معتبر ورزشی نسخه متاورسی پیدا می‌کنند. در عرصه فضای مجازی، طلاب در آغاز راه هستند و اگر به صورت قوی این عرصه را شروع کنیم به نتایج خوبی خواهیم رسید.

وی با اشاره به استقبال مردم ایران از فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی افزود:

در سال ۹۶ از ۵۶ میلیون نفر کاربر اینترنت، ۱۷ میلیون نفر عضو شبکه‌های اجتماعی بودند در حالی که در چهار سال بعد با رسیدن تعداد کاربران به ۵۹ میلیون نفر، کاربران شبکه‌های اجتماعی رشدی ۲۴۸ درصدی پیدا کرد. در فضای مجازی و برخی شبکه‌های اجتماعی مردم ایران آنچه را که دنبال می‌کنند و جزء علائق آن‌ها است ساخته نخبگان و فرهیختگان جامعه نیست، واقع هدف اصلی شبکه‌های مجازی، تفریح هدفمند در راستای تجارت‌های فرامرزی است که با ابزار الهه‌های مجازی مدیریت می‌شود؛ الهه‌هایی که به خاطر لایک و توییت در این فضا توسط مخاطبان پرستیده می‌شوند و به آن‌ها توجه می‌شود.

وی با بیان اینکه امروز یکی از مکان‌هایی که مبلغان باید به تبلیغ بپردازند فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی است عنوان کرد:

اگر طلاب بخواهند مبلغ آینده باشند باید با فضای مجازی آشنا باشند و بتوانند این فضا را مدیریت کنند.

او با اشاره به تفاوت جبهه حق و باطل نیز گفت:

باطل به دنبال حذف جبهه حق است در صورتی که جبهه حق به دنبال سعادت و نجات جبهه باطل است و لذا در این فضا شاهد هستیم که جبهه حق دوستدار همه انسان‌ها و ولو گرفتاران در جبهه باطل است بنابراین مبلغان تا این روحیه را پیدا نکنند در فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی و متاورس مؤثر نخواهند بود. مبلغان یا روحیه جهادی در عرصه فضای مجازی وارد شوند. لازم است که طلاب هدف جهاد در فضای مجازی را بشناسند و با آسیب‌های این فضا آشنا شوند و سپس با تقسیم‌کار و معرفی راهبر و فرمانده و با یک تعریف و طرح مشخصی اقدام کنند تا مؤثر باشند.

مدیر مسئول خبرگزاری حوزه با اشاره به اینکه در جهاد تبیین، نیازمند مجاهد هستیم نه قربانی گفت:

کسانی که وارد این عرصه می‌شوند لازم است که فرآیند و المان‌های آن را بشناسند و نسبت به فضای مجازی مسلط باشند تا بتوانند تأثیرگذاری مثبت بر روی مخاطبان بگذارند نه اینکه خود قربانیان این عرصه باشند.

برچسب‌ها: [فضای مجازی](#) [1]

[حوزه علمیه](#) [2]

[فرهنگ](#) [3]