



گفت و گو با یونس سخاوت، عضو گروه چندرسانه‌ای فرهنگستان هنر

فعالیت سالم در فضای مجازی چگونه میسر خواهد بود

داود احمدی بلوطکی

یونس سخاوت، مدرک دکتری علوم کامپیوتر و پسادکتری از دانشگاه آلبرتای کانادا دارد و در حال حاضر سرپرستی دانشکده چندرسانه‌ای و مدیریت آزمایشگاه واقعیت افزوده شناختی دانشگاه هنر تبریز را بر عهده دارد. زمینه‌های تحقیقاتی وی بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های جدی، بازی‌های توان بخشی، واقعیت افزوده و طراحی محتوای چندرسانه‌ای است.

مشروح این گفت و گورا می‌خوانید:

به‌عنوان نخستین پرسش و فتح باب بفرمایید با توجه به اهمیت فناوری چندرسانه‌ای در دوران دنیاگیری کرونا، آیا تمهیداتی برای مقابله با آسیب‌های ناشی از درک غلط از فضای مجازی و استفاده عجولانه و شتاب‌زده از آن، اندیشیده شده است؟ یا حداقل این مسئله برای صاحب‌نظرانی همچون شما مطرح است؟

باید گفت فارغ از بحث کرونا و در این دنیای جدید، جریان فضای مجازی در زندگی ما تنیده شده و بخشی از زندگی ما محسوب می‌شود. نمی‌توان گفت فضای مجازی و فعالیت در آن، بخشی جنبی از زندگی ماست. گاهی اوقات زمانی که در این محیط صرف می‌کنیم و همچنین اهمیتی که به این فضا می‌دهیم، بیشتر از فضای واقعی ماست. به این معنا که به‌طور ساده وقتی یک نفر، عکس و یا محتوایی را در محیط مجازی بارگذاری می‌کند، تأییدی که از سوی مخاطبانش دریافت می‌کند، بسیار خوشایندتر از اتفاقاتی است که در دنیای واقعی برایش رخ می‌دهد و این مسئله بدان معناست که فضای مجازی، حتی بخشی از شخصیت و هویت افراد شده است.

حتی بعضی اوقات، افرادی را شاهدیم که در فضای مجازی دارای شخصیتی انتقادی و در حقیقت اجتماعی‌اند، اما وقتی با همین فرد در زندگی عادی‌اش مواجه می‌شویم، درمی‌یابیم که چنین شخصیتی ندارد. پس فضای مجازی از لحاظ حضور، به‌نحوی در زندگی عادی ما هست و نمی‌شود آن را کتمان کرد و یا جلوی آن را گرفت. این فضا از این لحاظ، تبدیل به بخشی مهم از زندگی ما شده است.

درباره آسیب‌ها هم باید گفت این‌گونه آسیب‌ها در همه جا هست و محدود به فضای مجازی نمی‌شود. هر رسانه دیگری

اگر زندگی انسانی را مورد بررسی و مذاقه قرار دهیم، بی‌راه نیست اگر ادعا کنیم رابطه مستقیم و تنگاتنگ آن با تحولات و پیشرفت فناوری، باعث شده تا زندگی انسانی، دستخوش تغییراتی به مراتب سریع و گاهی نامحسوس شود؛ تغییراتی که در دل خود، نوعی سبک زندگی را به همراه دارند؛ از اختراع چرخ گرفته تا ساختن فضاپیما، ابرکامپیوترها و دیگر ساخته‌های بشری.

به‌طور حتم دستاوردهای انسانی در دو دهه اخیر، سرعت این تحولات و دگرگونی‌های عظیم را بیشتر کرده است؛ چراکه انسان، از طریق همین فناوری‌های روزآمد توانسته است تا روابطش را به‌واسطه شبکه‌های ماهواره‌ای، گوشی‌های هوشمند و در پی آن، فضاهای مجازی گسترش دهد و دانش و آگاهی‌اش را به اشتراک بگذارد.

در همین باره گفت و گویی با یونس سخاوت، عضو گروه تخصصی چندرسانه‌ای فرهنگستان هنر، با محوریت فعالیت سالم در فضای مجازی، انجام داده‌ایم.



را هم که در نظر بگیرید، اگر آگاهی کافی از نحوه استفاده و اخلاق استفاده از آن محیط نباشد، ممکن است مشکل ساز شود. به همین علت بحث آگاهی دادن‌ها و آموزش‌ها باید اتفاق بیفتد و حتماً وجود داشته باشد. افراد نیز باید به قدری مطالعه داشته باشند که بتوانند مطالب را از یکدیگر تمییز دهند و به صورت سالم در فضای مجازی فعالیت کنند.

تأکید کنونی بیشتر پیرامون فضای مجازی است. بدین جهت که بیشتر قشرهای جامعه به سرعت و بی تأمل در اصل اخبار، خود را به حواشی (اغلب آسیب‌زننده) آن می‌سپارند. برای انتقال صحیح اطلاعات مهم که در اخذ تصمیم نقش کلیدی را ایفا می‌کنند، چه پیشنهادی دارید؟ و در ادامه خواهشمندم از ظرفیت‌های فضای مجازی در مسیر مهار کردن تنش‌ها و التهاب اذهان جامعه بگویید.

اتفاقی که در این چند سال اخیر افتاده و مختص ایران هم نیست، این است که بعضاً اطلاعاتی در تلویزیون به صورت یک‌طرفه به مخاطب داده می‌شود و به همین دلیل یک‌طرفه بودنش، حق انتخابی در آن وجود ندارد. به عبارت دیگر، مخاطب چون نمی‌تواند روی آن نظر بدهد و دریافت‌کننده‌ای بیش نیست، تحلیلی هم نخواهد کرد و بعضاً اخباری انتخاب شده می‌بیند و می‌شنود.

اما همین مخاطب زمانی که وارد فضای مجازی می‌شود، از نظرها و دیدگاه‌های مختلف، محتوایی متفاوت دریافت می‌کند و این، بالطبع جذابیت بیشتری برای وی دارد.

بحث تشخیص درست یا غلط بودن محتوا، به همان موضوع آموزش و اهمیت آموزش در کودکی برمی‌گردد؛ یعنی اینکه ما بتوانیم آموزش ببینیم که تفکر انتقادی داشته باشیم. در این صورت اگر با موردی مواجه شدیم که قبلاً با آن آشنایی نداشته‌ایم، می‌دانیم که چگونه باید با آن برخورد کنیم. این یعنی داشتن قدرت تحلیل و تشخیص خوب از بد. این آن چیزی است که از ابتدا باید آموزش داده شود.

اینکه بگوییم فلان خبر یا محتوا خوب است و یا بد، شاید بتواند به صورت موقت، مشکل را حل کند. اما با مواجهه و آشنایی با مسائل جدید، به خصوص در این دنیای مدرن که

هر لحظه با مفاهیمی جدید آشنا می‌شویم، باید این قدرت را داشته باشیم که با استفاده از تفکر انتقادی، تحلیل کنیم تا بفهمیم که چه چیزی درست است و چه چیزی غلط.

این امری مهم است که در مدارس و حتی می‌توان گفت در دانشگاه‌های ما هم به آن پرداخته نمی‌شود. اینکه ما هر مسئله‌ای را که مطرح می‌شود، با تفکری انتقادی بررسی کنیم و بتوانیم آن را تحلیل کنیم، بسیار مهم است. ما باید آموزش ببینیم که صرفاً دریافت‌کننده و مصرف‌کننده محتوا نباشیم.

بحث محتوا در فضای مجازی بسیار مهم است. محتوای جذاب می‌تواند افراد را جلب کند و این جذابیت، باعث انتشار بیشتر و بهترش در محیط مجازی می‌شود. یکی از مشکلات مهم ما این است که محتوا تولید نمی‌کنیم. وقتی محتوا تولید نمی‌شود، مجبور می‌شویم از محتوایی استفاده کنیم که دیگران تولید کرده‌اند. ما اگر بتوانیم محتوایی درست و جذاب تولید کنیم که دانش و تحلیل پشت آن باشد، مطمئناً بیشتر از محتواهای به اصطلاح وارداتی می‌تواند، تأثیرگذار باشد.

همان‌طور که مستحضری در شرایط قرنطینه، بیشتر آموزش‌های فیزیکی و حضوری، جای خود را به آموزش‌های برخط و یا به اصطلاح آنلاین داده‌اند. با توجه به درک و سواد مردم از محیط‌های مجازی، آیا صحیح می‌دانید قبل از اقدام به هر آموزشی در این فضاها، آموزش استفاده درست از این فضاها در اختیار عموم قرار گیرد؟

می‌توان گفت اینها از محسنات دوران کرونا به شمار می‌آید که باعث شده ما به سمت استفاده از فناوری چندرسانه‌ای برویم. این موضوع در بحث آموزش خیلی هم جا افتاده است. شاید اگر اسفندماه سال پیش این بحث‌ها مطرح می‌شد و با دانشجویان در میان می‌گذاشتیم که آموزش‌ها قرار است به صورت مجازی برگزار شود، خیلی عجیب به نظر می‌رسید. قطعاً این سؤال مطرح بود که آیا چنین کاری می‌شود یا نمی‌شود؟ اما حالا که حدود چند ماه از این موضوع می‌گذرد و ما باز خورد گرفته‌ایم، می‌توان گفت که آموزش مجازی حتی در خیلی از موارد، بسیار مؤثرتر از آموزش فیزیکی و حضوری هم بوده است. یکی از موارد برجسته قابل اشاره، رفتن به سمت

ما در جریان بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌هایی اخلاق‌محور داریم که فلسفه و اخلاقی خاص را تبلیغ می‌کنند. نتیجه به‌دست‌آمده این است که این‌ها بازی‌های موفق نیستند. به این خاطر که هم بازیکن می‌بیند که به‌صورت اجباری و یک‌طرفه، به سویی کشیده می‌شود و هم اینکه از اول معلوم است که چه اتفاقی قرار است بیفتد. در واقع نوعی بحث تبلیغی است و نصیحت یک‌طرفه. زمانی که از بازی اخلاقی حرف می‌زنیم، باید منظورمان بازی‌هایی باشد که ما را به تفکر وادارد و نتیجه‌گیری نکند.

و به‌عنوان آخرین سؤال؛ در یادداشت شما در وب‌گاه فرهنگستان هنر این‌طور آمده که با توجه به شرایط حاضر، از حرکت فعالیت‌های واقعی به سمت فعالیت‌های مجازی می‌توان با عنوان دوران گذر از واقعیت مجازی به مجازی‌های واقعی یاد کرد. با این تفسیر، هنرها در ادامه فعالیت‌هایشان وارد چه فازی خواهند شد؟

برای بحث هنر و اتفاق در جریان است؛ یکی اینکه این جریان فضای مجازی و استفاده از فناوری‌های چندرسانه‌ای، فرصتی است برای هنرهای سنتی که از قبل وجود داشته‌اند؛ فرصتی برای دیده‌شدن آنها و در واقع بحث معرفی و نمایش این‌گونه

آموزش همیارانه یا همان بحث «collaborative learning» است. این خوب است که به جای اینکه به‌صورت مستقیم مجموعه‌ای از اطلاعات و دانش را منتقل کنیم، در فضایی تعاملی شروع به مطرح کردن مباحثی کنیم که افراد در آن، با یکدیگر کار کنند و از همدیگر یاد بگیرند. قطعاً جریان آموزش، در خلال این بحث‌ها و اتفاقاتی که می‌افتد، بهتر پیش می‌رود. البته باید گفت که برای همه دروس این اتفاق خوب نمی‌افتد؛ بعضی بحث‌ها عملی‌اند و دچار مشکل می‌شوند. اما در بسیاری از موارد، وجود فضای مجازی بسیار کمک کرده است تا فرایند آموزش بهتر صورت بگیرد و می‌توان گفت گونه‌ای انقلاب در جریان این نوع آموزش ایجاد شده است. حتی به نظر می‌رسد که اگر این ویروس هم رخت بر بندد، خیلی از آموزش‌ها همچنان از این طریق جلو برود.

آیا صحیح می‌دانید که نرم‌افزارهایی داخلی طراحی شوند که با روحیات و سازوکارهای اجتماعی و بالادست با مناسبات ما همسو هستند؟ آیا این موضوع از نظر شما کمک نمی‌کند تا در مسیر کسب اطلاع از اخبار و اطلاعات مهم، دچار خطا نشویم و مسیر را در هزرتوی این فضاها گم نکنیم؟



هنرها تا بتوانند بیشتر از قبل خودشان را نمایش بدهند. قبلاً فقط بعضی از افراد می‌توانستند حضوراً به موزه‌ها بروند که با پررنگ شدن فضای مجازی، این فرصت در اختیار موزه‌ها قرار داده شد تا راحت‌تر و بهتر، با مخاطبانی بیشتر در ارتباط باشند. این موضوع در آموزش این هنرها نیز اثر داشته که می‌تواند حتی برای بعد از دوران کرونا هم ادامه یابد.

دومین مسئله این است که ما بحث هنرهای دیجیتال را کمی بیشتر جدی بگیریم. در گام اول و مهم تر اصلاً هنرهای دیجیتال را نوعی هنر قبول کنیم. در حال حاضر بسیاری از هنرمندان هستند که به‌طور مشخص با قرار گرفتن فناوری‌های دیجیتال در زمره هنرها مخالف‌اند. آنها نگران‌اند که ممکن است اهمیت دادن و پررنگ کردن هنرهای دیجیتال، باعث شود کم‌کم این هنرمندان و این هنرها به حاشیه کشیده شوند. با جریاناتی که در زمان شیوع کرونا پیش آمده است، می‌توان امید داشت که هنر دیجیتال و چندرسانه‌ای، به‌عنوان هنر پذیرفته شود. این مسیر را هنر عکاسی هم پیموده است.

دو موضوع مطرح است: یکی بحث فنی و دیگری بحث محتوایی. موافقم که نرم‌افزار داخلی طراحی شود که با ویژگی‌های بومی ما جور در بیاید. ما باید این قدر قابلیت داشته باشیم که چنین چیزهایی ایجاد کنیم، ولی این بدان معنا نیست که ما با ایجاد به‌فرض شبکه‌های اجتماعی و یا نرم‌افزارهایی از این دست، افراد را جهت بدهیم و بکشانیم به سمت وسویی خاص. اگر در ذهن مخاطب چنین احساسی به وجود بیاید، به احتمال بسیار راغب نخواهد بود که از این فضاها استفاده کند؛ یعنی ما اگر بهترین نرم‌افزارها را در شبکه‌های مجازی ایجاد کنیم، باز هم موفقیت‌آمیز نخواهد بود؛ چراکه به‌نوعی حس دستور و اجبار را توأمان القا خواهیم کرد. اگر این اتفاق بیفتد، بدین معنی است که ما مسیر را درست نرفته‌ایم. اما به‌طور کلی بحث همچنان برمی‌گردد به محتوا؛ یعنی اگر ما محتوای درستی تهیه کنیم که یک‌طرفه نباشد و فرد را به تفکر وادارد و او خودش تشخیص درست یا غلط بودنش را بدهد و در اصل، خبر و یا محتوایی را که مدنظر ماست تحلیل کند، ما موفق بوده‌ایم.