

چشم‌انداز مدیریت دولتی

شماره ۲۱ - بهار ۱۳۹۴

صص ۷۷ - ۴۱

## بررسی ابعاد آواتاریسم و تأثیر آن بر تحولات آینده فرهنگ ایرانی - اسلامی (با استفاده از رویکرد GBN در تدوین سناریو)

روح‌الله تولایی\*، محمد میلاد احمدی\*\*

### چکیده

هدف اصلی پژوهش حاضر بررسی ابعاد آواتاریسم و تحلیل تأثیرات آن بر تحولات فرهنگی آینده کشور ایران است. با پیشرفت روزافزون فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی در عصر دانش‌بنیان، یکی از پیامدهای مسلم دیجیتالی‌شدن جوامع انسانی، شکل‌گیری زندگی دوم یا زندگی در فضای مجازی به موازات زندگی حقیقی است. آواتارها به‌عنوان اعضای جامعه مجازی آینده، ویژگی‌های اساسی انسان آینده را رقم خواهند زد که این امر، شناخت آینده را در گروهی شناخت آن‌ها قرار می‌دهد. پژوهش حاضر از نظر نوع هدف، توسعه‌ای و از نظر روش اجرا، توصیفی-تحلیلی است، همچنین روش مورد استفاده برای آینده‌پژوهی «سناریوسازی با استفاده از رویکرد GBN» است که با استفاده از این روش به ترسیم و تصور آینده با طراحی سناریوهایی فرضی پرداخته شد. جامعه آماری پژوهش را خبرگان دانشگاهی در حوزه مدیریت فناوری اطلاعات و ارتباطات تشکیل می‌دهند. در نهایت با تشکیل ماتریس دوبعدی که در محور عمودی، مؤلفه‌های فرهنگی و فنی و در محور افقی، مؤلفه‌های هم‌افزایی مثبت، هم‌افزایی مثبت و منفی و هم‌افزایی منفی، قرار گرفته‌اند؛ در مجموع شش سناریو تدوین شده و تأثیرات آواتاریسم بر تحولات فرهنگی آینده ایران در این سناریوها تحلیل شده است.

**کلیدواژه‌ها:** فضای مجازی؛ فرهنگ ایرانی اسلامی؛ آواتار؛ آواتاریسم؛ زندگی دوم.

---

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۳/۱۲/۱، تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۴/۳/۱۷.

\* استادیار، دانشگاه شهید بهشتی (نویسنده مسئول).

E-mail: r\_tavallaei@sbu.ac.ir

\*\* دانشجوی کارشناسی، دانشگاه شهید بهشتی.

## ۱. مقدمه

امروزه یکی از مهم‌ترین شاخص‌ها در حوزه مسائل فرهنگی، آینده‌شناسی و آینده‌پژوهی است. مفهوم دیجیتالی‌شدن یکی از مهم‌ترین نشانه‌های جهانی‌شدن شناخته می‌شود. هیچ کشوری در افق سال ۲۰۵۰ میلادی جهانی نمی‌شود، مگر اینکه دیجیتالی شده باشد. ضریب نفوذ دیجیتالی‌شدن، در کشور ایران به قدری جدی است که پیش‌بینی می‌شود تا سال ۱۴۰۰ هجری شمسی، ایران جزو شش کشور اول جهان در حوزه زندگی دیجیتالی قرار گیرد. در سیر این فرآیند، ساختار جامعه، از جامعه صنعتی به سمت جامعه اطلاعاتی، از جامعه اطلاعاتی به سمت جامعه دانشی، از جامعه دانشی به سمت جامعه مجازی و پس از آن به سمت جامعه الحاقی حرکت خواهد کرد. در جامعه مجازی، غوطه‌وری در فضای سایبری مطرح است؛ به این معنا که دولت الکترونیک، تجارت الکترونیک، آموزش الکترونیک و مشاغل الکترونیک، سازوکار غالب زندگی افراد را تشکیل خواهند داد و تمام مؤلفه‌های یک جامعه از جمله سیاست و تعلیم و تربیت نیز در روند مجازی‌شدن قرار می‌گیرند (عباسی، ۱۳۹۱).

یکی از پیامدهای مسلّم دیجیتالی‌شدن جوامع، شکل‌گیری زندگی دوم<sup>۱</sup> یا زندگی در فضای مجازی به موازات زندگی حقیقی است و یکی از اساسی‌ترین مفاهیم مطرح در زندگی دوم، ظهور «آواتار<sup>۲</sup>» در زندگی افراد است. آواتارها<sup>۳</sup> به‌عنوان اعضای جامعه مجازی آینده، ویژگی‌های اساسی انسان آینده را رقم خواهند زد که این امر، شناخت آینده را در گروی شناخت آن‌ها قرار می‌دهد.

از آن‌جاکه کشور ایران نیز از طی کردن این مسیر، پیوستن به جامعه جهانی دیجیتال و غوطه‌وری در فضای سایبر، مستثنی نیست و تنها به‌لحاظ زمانی، نسبت به کشورهای پیشرفته در ابتلا به چالش‌های این عرصه، متأخر خواهد بود، شناخت ابعاد زندگی دوم و ویژگی‌های آن از جمله شناخت پدیده آواتاریسم، راه‌حل مناسب پیش‌بینی و برنامه‌ریزی به‌منظور مواجهه با مسائل و مشکلات فرهنگی این عصر خواهد بود.

در جهان مجازی، انسان با سرزمینی بی‌مرز و چندفرهنگی و درعین‌حال دارای فضای واحد مواجه است (عاملی، ۱۳۸۲). در سیر جهانی‌شدن، نفوذپذیری و فروریزی فزاینده مرزها، فضای امن و خلوت فرهنگ‌ها را از بین می‌برد و فرهنگ‌های مختلف، به‌آسانی در فضای گسترده زندگی اجتماعی، گسترش و جریان می‌یابند. هر فرهنگی به‌ناچار در فضایی قرار می‌گیرد که عرصه حضور و ابراز وجود فرهنگ‌های دیگر نیز هست؛ به این ترتیب فرآیند جهانی‌شدن

---

1. Second Life  
2. Avatar  
3. Avatars

به واسطه سرزمین‌زدایی، پیوندهای فرهنگ با مکان را تضعیف می‌کند. ثبات و خلوص فرهنگی، کم‌وبیش از بین می‌رود و نوسان، سیالیت و اختلاط جایگزین می‌شود (بیر، ۱۹۹۴).

در جهان‌های مجازی، آواتارها، به تدریج تبدیل به آشنایان، دوستان و شاید تبدیل به خانواده افراد خواهند شد؛ و مسلماً بر شاخص‌های خرد و کلان فرهنگ مانند رفتارهای متقابل، اخلاق و منش ما، اهداف و سبک زندگی اثر خواهند گذاشت؛ همان‌طور که تاکنون نیز بخشی از این اثرگذاری به‌وقوع پیوسته است؛ از آنجاکه سرمایه اساسی هر ملت و تمدنی، فرهنگ و عقیده آن است، پژوهش در خصوص آواتاریسم، روی دیگر سکه آینده‌پژوهی کشور خواهد بود. در این پژوهش، ضمن بررسی ابعاد آواتاریسم به‌عنوان یکی از نتایج زندگی دوم در فضای مجازی، تأثیر این موضوع بر پاره‌ای از شاخصه‌های اصلی فرهنگ ایرانی پیش‌بینی شده است.

امروزه با گسترش کاربردهای فناوری اطلاعات و ارتباطات در زندگی روزمره، شاهد شکل‌گیری نسل جدیدی از ابزارهای اینترنتی هستیم که امکانات بیشتری را برای روابط متقابل، مذاکره، گفت‌وگو و به‌طور کلی روابط دوسویه فراهم آورده است (شیر و افراسیابی، ۱۳۹۱). این ابزارها در کنار نکات مثبت و منفی بسیاری که پیرامون آن‌ها وجود دارد، تأثیرات بسیاری بر شیوه تفکر و زیستن آحاد جامعه و در کل سبک زندگی داشته است. سبک زندگی که امروزه به یکی از مفاهیم بنیادین در تحلیل‌های اجتماعی تبدیل شده (ربانی و شیر، ۱۳۸۸) یکی از حوزه‌های جدید و مهم مطالعاتی محسوب می‌شود که در سال‌های اخیر توجه تعداد زیادی از پژوهشگران اجتماعی را به خود جلب کرده است (شکوری، ۱۳۸۵). آنچه مسلم است، پیوند و حتی انطباق وجوه فرهنگ با سبک زندگی است.

اندیشمندانی همچون بوردیو (۲۰۰۲-۱۹۳۰) با نگاهی به هویت اجتماعی فرد در جامعه غربی، سبک زندگی را فعالیت‌های نظام‌مندی تعریف می‌کنند که از ذوق و سلیقه فرد سرچشمه می‌گیرد و بیشتر جنبه عینی و خارجی داشته و درعین‌حال به‌صورت نمادین به فرد هویت می‌بخشد و به این ترتیب میان قشرهای مختلف اجتماعی تمایز پدید می‌آورد (بوردیو، ۱۳۹۰). همچنین گیدنز (۱۳۸۰) سبک زندگی را رفتاری در زندگی روزمره هرکس می‌داند که او را از دیگری متمایز می‌کند (گیدنز، ۱۳۸۰). این توضیحات نشان می‌دهد این ارزش‌ها و طرز تلقی ما از هویتمان است که در رفتار ما نمود پیدا کرده و نقش برجسته‌ای در سبک زندگی ما پیدا می‌کند (سیف‌پور، ۱۳۹۳). سازمان بهداشت جهانی نیز تعریف جالبی از سبک زندگی ارائه می‌کند: «اصطلاح "سبک زندگی" به روش زندگی مردم و بازتابی کامل از ارزش‌های اجتماعی، طرز برخورد و فعالیت‌ها اشاره دارد؛ همچنین ترکیبی از الگوهای رفتاری و عادات فردی در سراسر زندگی (فعالیت بدنی، تغذیه، اعتیاد به الکل و دخانیات و غیره) است که در پی فرایند جامعه-پذیری به وجود آمده است» (استاجی، ۱۳۸۵).

اکنون در فضای مجازی و شبکه‌های گسترده اجتماعی حاصل از نسل جدید اینترنت، شاهد پدیده نوینی به نام زندگی دوم هستیم که با توجه به امکانات گسترده و جذابیت‌های بی‌شمار، به سرعت به فضای محبوب نسل جوان تبدیل شده است. روزدال<sup>۱</sup>، بنیان‌گذار دنیای مجازی «زندگی دوم»<sup>۲</sup> می‌گوید: «زندگی دوم یک بازی رایانه‌ای نیست؛ بلکه جایی است که مردم آن‌گونه که می‌پسندند زندگی می‌کنند، سرگرمی دارند و حتی به نحوی که دوست دارند درآمد کسب می‌کنند. زندگی دوم، بهترین محل برای کسانی است که از محیط اطراف خود خسته شده‌اند یا در شرایط بد آب‌وهوایی، کاری و غیره زندگی می‌کنند. زندگی دوم دنیایی است که مطابق میل افراد طراحی می‌شود» (هژبرنژاد، ۱۳۸۶).

زندگی دوم، پدیده‌ای همه‌جانبه در شئون فردی و اجتماعی است؛ هر آواتار، یک انسان را معرفی می‌کند، شخصیتی را از جانبش ارائه می‌دهد، تعاملاتش را شکل می‌دهد، احساساتی مثل علاقه را از خود بروز می‌دهد و در ابعاد اجتماعی، تحصیل کرده و کسب درآمد می‌کند. با توجه به رویکردهایی که در تعریف‌های سبک زندگی به آن‌ها اشاره شد، سبک زندگی هر فرد، نه تنها فرهنگ، بلکه هویت او را نشان می‌دهد و زندگی دوم از طریق آواتار، هویتی جدید مترتب بر سبک جدیدی از زندگی خواهد بود. سبکی که شاید مطابق آن، افراد ساعت‌ها مقابل رایانه خود بنشینند و در عین حال، انجام هر کار دیگری را نیز برای خود متصور بدانند. از این نظر است که مطالعه در سبک زندگی آینده، شناخت ابعاد فرهنگی محیط آینده را امکان‌پذیر خواهد کرد و این امر در گروهی بررسی زندگی دوم و شناخت آواتارها خواهد بود.

هدف اصلی این پژوهش، بررسی ابعاد آواتاریسم و تأثیر آن بر تحولات فرهنگی آینده ایران است.

سایر اهداف پژوهش حاضر بر اساس مدل مفهومی تدوین شده، عبارت‌اند از:

- بررسی و شناسایی تأثیر آواتاریسم بر مؤلفه فرهنگی «اخلاق» در کشور ایران؛
- بررسی و شناسایی تأثیر آواتاریسم بر مؤلفه فرهنگی «هویت» در کشور ایران؛
- بررسی و شناسایی تأثیر آواتاریسم بر مؤلفه فرهنگی «تعاملات فرهنگی بین‌المللی» در کشور ایران؛
- بررسی و شناسایی تأثیر آواتاریسم بر مؤلفه فرهنگی «بهداشت جسمی و روانی» در کشور ایران؛
- بررسی و شناسایی تأثیر آواتاریسم بر مؤلفه فرهنگی «خانواده» در کشور ایران.

1. Philip Rosedale

2. Secondlife.com به آدرس

سؤال اصلی پژوهش که پژوهشگران درصدد پاسخ به آن هستند، می‌توان این‌طور بیان کرد: ابعاد آواتاریسم چیست و چه تأثیری بر تحولات فرهنگی آینده ایران خواهد داشت؟ چنانکه در تحلیل‌های مبانی نظری پژوهش خواهد آمد، در راستای پاسخ به سؤال اصلی پژوهش، پنج سؤال فرعی مطرح خواهد شد:

- تأثیر آواتاریسم بر اخلاق، به‌عنوان یکی از شاخص‌های فرهنگ ایرانی-اسلامی در آینده چگونه است؟

- تأثیر آواتاریسم بر هویت، به‌عنوان یکی از شاخص‌های فرهنگ ایرانی-اسلامی در آینده چگونه است؟

- تأثیر آواتاریسم بر تعاملات فرهنگی بین‌المللی، به‌عنوان یکی از شاخص‌های فرهنگ ایرانی-اسلامی در آینده چگونه است؟

- تأثیر آواتاریسم بر بهداشت جسمی و روانی، به‌عنوان یکی از شاخص‌های فرهنگ ایرانی-اسلامی در آینده چگونه است؟

- تأثیر آواتاریسم بر خانواده، به‌عنوان یکی از شاخص‌های فرهنگ ایرانی-اسلامی در آینده چگونه است؟

## ۲. مبانی نظری و پیشینه پژوهش

در حیطه مباحث مرتبط با آینده‌پژوهی و ترسیم مختصات فرهنگی آینده ایران با رویکرد بررسی موضوع آواتاریسم، مقاله یا کتاب ویژه‌ای تألیف نشده است. پژوهشگران با جست‌وجو در منابع علمی معتبر داخلی و خارجی، پژوهشی مرتبط با این موضوع نیافتند؛ بنابراین در قلمروی موضوعی، پژوهشی جدید محسوب می‌شود.

در مباحث شناخت آواتاریسم و تأثیر آن بر فضای فرهنگی آینده، در بین صاحب‌نظران داخلی عباسی، رییس «مرکز بررسی‌های دکتريال (اندیشکده یقین)»، سخنرانی‌های ایراد کرده است که از آن جمله می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

- موعودگرایی و آواتاریسم (عباسی، ۱۳۹۰: جلسه ۲۸۵ کلبه کرامت)

- مهدی (عج)، حقیقتی بر گونه آواتارها (عباسی، ۱۳۹۰: جلسه ۲۸۶ کلبه کرامت)

- مهدویت، حقیقتی بر گونه آواتاریسم (عباسی، ۱۳۹۰: جلسه ۲۸۷ کلبه کرامت)

- مصاحبه اختصاصی با خبرنگار پایگاه اطلاع‌رسانی اینترنتی بوتیانیز (عباسی، ۱۳۹۲: شیوه‌های جدید هجمه فرهنگی غرب)

- سخنرانی زندگی دوم یا Second Life (عباسی، ۱۳۹۰: بررسی فلسفی، اخلاقی و امنیتی زندگی دوم)

- سخنرانی در نشست زندگی دوم در فضای مجازی (عباسی، ۱۳۹۱)  
 لازم به ذکر است که از این منابع در تدوین مقاله حاضر استفاده شده است؛ اما درخصوص شناخت کلی زندگی دوم در فضای سایبری و معرفی آواتارها، تعداد محدودی مقالات علمی-عمومی در سایت‌های فارسی انتشار یافته‌اند که از آن جمله می‌توان به مقالاتی با عنوان‌های «نیم‌نگاهی به آواتاریسم در زندگی دوم» (شیردستیان، ۱۳۹۲) و «زندگی دوم در فضای مجازی؛ تغییر در سبک زندگی جوانان» (سیف‌پور، ۱۳۹۳) اشاره کرد.  
 سه مقاله علمی-پژوهشی داخلی که به‌طور غیرمستقیم با موضوع پژوهش مرتبط بودند نیز مورد مطالعه قرار گرفت.

- فضای سایبرنتیک به‌مثابه فضای شهری (مطالعه موردی کاربران اینترنت در شهر تهران) (میردامادی، ۱۳۸۰) که این پژوهش ناظر بر کارکردهای اینترنت در فضای شهری بوده است؛  
 - تعامل در فضای سایبر و تأثیر آن بر هویت زنان در ایران (مطالعه موردی دانشجویان دختر دانشگاه تهران) (پیشگاهی‌فرد و همکاران، ۱۳۸۸) که مطابق یافته‌های این پژوهش، تعامل در فضای سایبر سبب دور شدن زنان ایرانی از هویت‌های سنتی خود شده است؛  
 - کاربرد زندگی دوم (Second Life) در مدیریت بحران شهری (بیگی و زنگی‌آبادی، ۱۳۹۱) که مطابق یافته‌های این پژوهش، پژوهشگران ضمن معرفی فضای مجازی Secondlife.com، به دنبال بهره‌گیری از این رویکرد نوین در مدیریت بحران‌های شهری هستند.

در منابع خارجی، پژوهشی با عنوان «گشتی در زندگی دوم: رفتار زنان مسلمان ایرانی در مکان‌های توریستی مجازی» (توگلی و مورا، ۲۰۱۴) صورت گرفته است که مطابق یافته‌های این پژوهش: ۱. برای زنان ایرانی انتخاب آواتار، شامل فرآیند تصمیم‌پنجه‌ای است؛ ۲. در محیط مجازی، زنان ایرانی خود را خوش‌گذران معرفی می‌کنند؛ ۳. در فضاهای توریستی مجازی، زنان ایرانی رفتارهای سنتی دنباله‌رو به‌لحاظ جنسیت را انجام نمی‌دهند؛ ۴. زنان ایرانی سایر کلیشه‌هایی را که نشان‌دهنده زنانگی است، می‌پذیرند. این پژوهش، تنها مقاله منتشرشده‌ای است که به‌طور توأم دربردارنده مفاهیم آواتاریسم و مفاهیم فرهنگی ایرانی است.

درخصوص شناخت زندگی دوم و آواتاریسم، در منابع علمی خارجی پژوهش‌های جامعه‌شناختی، روان‌شناختی و اقتصادی بسیاری وجود دارد که در بیان مبانی نظری با قلمروی موضوعی مقاله حاضر مشترک هستند؛ اما دلالتی بر فضای فرهنگی ایران ندارند. از آن جمله می‌توان به مقالاتی با عنوان‌های «آیا ارتباط آواتار با آواتار به‌اندازه ارتباط چهره‌به‌چهره اثرگذار است؟ آزمایشی در یک بازی محدود در زندگی اول و دوم» (گراینر و همکاران، ۲۰۱۴)، «من و آواتار من: پیش‌بینی‌های مربوط به جنسیت و شخصیت در مورد اختلاف خود و آواتار» (دان و

گوادانو، ۲۰۱۲) و «اثرات روانی مشغولیت در زندگی دوم برای افرادی با ناتوانی‌های فیزیکی» (کلیان و کی، ۲۰۱۵)، اشاره کرد.

پژوهشگران علوم اجتماعی معتقدند، به‌منظور انجام کارهای پژوهشی باید نمونه‌ای مناسب از جامعه انتخاب شود؛ زیرا پژوهش روی همه افراد جامعه امکان‌پذیر نیست؛ به‌این‌ترتیب پژوهشگر از طریق یافته‌های به‌دست‌آمده از گروه نمونه، اطلاعاتی در رابطه با جمعیت موردنظر به‌دست خواهد آورد. به نظر می‌رسد برای پژوهشگران، زندگی دوم نمونه مناسبی از جامعه است (هژبرنژاد، ۱۳۸۶).

در بررسی پیشینه، پژوهش‌های کمی و کیفی متعددی در شاخه‌های گوناگون در ارتباط با آواتار و زندگی دوم و ابعاد و اثرات آن، در منابع خارجی مشاهده می‌شود که خود دلیل دیگری بر اهمیت روزافزون موضوع است؛ اما در منابع داخلی به‌علت عدم‌آشنایی عمومی با زندگی دوم و تأخر زمانی در سیر تحولات جامعه به سمت زندگی در فضای سایبری، بررسی‌های زیادی به شکل تخصصی صورت نگرفته است.

«آواتار»، در اصل برگرفته از آیین هندو (هندویسم) بوده و به‌معنی هیوط خدا بر زمین یا حلول حقایق عالی است که در زبان انگلیسی، بیشتر به تجسم، تمثیل و ظهور، ترجمه شده است. به‌عنوان‌مثال، «ویشنو» از خدایان بزرگ آیین هندو، بارها در قالب آواتارهای گوناگون برای مقاصد مشخص و نجات انسان‌ها حلول پیدا کرده و آخرین آواتار آن، هنوز بر روی زمین ظهور پیدا نکرده است (متجت، ۲۰۰۱).

در جهان‌های سه‌بعدی مجازی، افراد می‌توانند معرف دیجیتالی خود را بسازند که به‌عنوان آواتار شناخته می‌شود (بل، ۲۰۰۸). در فضای مجازی، این واژه به شکلی گرافیکی اطلاق می‌شود که کاربران را معرفی می‌کند؛ به‌عبارت‌دیگر، آواتار، یک میانجی برای فعالیت‌های کاربر در فضای مجازی است؛ در کامل‌ترین وجه، آواتارها، مخلوقاتی با ظاهر انسان هستند که می‌توانند فعالیت‌های انسانی را انجام دهند (مسینجر و همکاران: ۲۰۰۸)؛ بنابراین آنچه امروز در بیان آواتاریسم گفته می‌شود، فرآیند حلول انسانی در قالب مجازی و شناخت ابعاد و زوایای آن است.

**مبانی هنری آواتاریسم.** بر اساس تفکری که جنبه‌های اصلی «مجاز» را تخیل و تصویرسازی می‌داند، برخی مؤلفان مدعی هستند که نموده‌های مجاز و فضای مجازی، از دوران باستان در هنرها و متون مذهبی وجود داشته است (بیترو، ۲۰۰۸). زمانی طولانی پیشینیان ما از آثار هنری و غارنگاره‌های روی دیوارها لذت می‌بردند و هنوز هم بشر سوار بر شاتل فضایی عصر حاضر، با انسان‌های پوستین بر تن مصورشده بر دیواره غارها ارتباط برقرار می‌کند. در دوره‌ای دیگر، آدمی با نوای موسیقی محیط طبیعی اطراف خود، صدای پرندگان و موسیقی ساز همراه شد و ارتباط برقرار کرد. نوادگان این دوره به عرصه ادبیات روانه می‌شدند و به شخصیت‌های اصلی نثرها،

نوشته‌ها، اشعار و حماسه‌ها علاقه پیدا می‌کردند. مدتی اساطیر یونان و روم باستان و اندک زمانی پس از آن شاهنامه‌سرایی فردوسی. در این عرصه به دلیل آزادگذاشته‌شدن تخیل مخاطبان برای تجسم هرچه بیشتر هر چیز در قصه، داستان و رمان، حقیقتی بهتر و کامل‌تر پنداشته می‌شد. پس از آن نوبت به نقالی‌ها، تعزیه‌ها و تئاترهای نمایشی رسید تا به صورت تمام‌وکمال، ارتباط خود را با تماشاگران نشان برقرار کنند؛ تماشاگران نیز در این قالب، بهتر با قهرمانان این نمایش‌ها ارتباط برقرار می‌کردند.

امروزه هنر جدید، از همان آغاز، دسترسی به بازی‌های ویدئویی را از طریق رایانه‌های شخصی و کنسول‌های خانگی میسر و این ارتباط را برای مخاطب تسهیل کرد. دیگر نیازی به رفتن به سالن‌های بزرگ برای تماشای فیلم نبود؛ و بدین صورت بنیان‌های آواتاریسم پا به عرصه گذاشت. همزادپنداری‌ای که در طول سال‌های متمادی، با نسل‌های مختلف در آثار هنری همراه بوده، اینک آواتاریسم نام گرفته که مترادفی برای واژه حلول است. آواتاریسم رویکردی کلی در نگاه به هنرهاست. این رویکرد همواره در ابتدایی‌ترین هنرها، نقاشی، شعر، داستان و قصه در ایجاد حس همزادپنداری مشاهده می‌شود و تا امروز در فیلم‌ها و سریال‌ها برای ایجاد این حس با شخصیت‌های اصلی آثار به کار برده شده است؛ اما به دلیل ایجاد حس تعامل در بازی‌های ویدئویی، اوج این ماجرا را می‌توان در این زمینه مشاهده کرد (مشرق‌نیوز، ۱۳۹۳).

از جمله بارزترین مثال‌هایی که می‌توان در این خصوص به آن اشاره کرد، بازی «سیمز» است. «سیمز» یک سری از بازی‌های شبیه‌ساز زندگی است که توسط شرکت «ماکسیس»<sup>۱</sup> ساخته و توسط شرکت «الکترونیک‌آرتز»<sup>۲</sup> منتشر می‌شود؛ و یکی از پرفروش‌ترین بازی‌های کل دوران‌ها به حساب می‌آید. از تاریخ ۱۶ آوریل ۲۰۰۸ این سری بیش از ۱۰۰ میلیون نسخه، فروش داشته است.<sup>۳</sup>

در این بازی در فضاهایی زیبا و کاملاً شبیه‌سازی‌شده، کاربر وارد شهری مجازی شده، شخصیتی می‌سازد، خانه و محل زندگی خود را برمی‌گزیند، کار می‌کند، ازدواج می‌کند، بچه‌دار می‌شود و مسیر زندگی را به‌عنوان شخصیتی در بازی می‌پیماید.

حلول افراد در آواتارها، به حیطة سرگرمی‌ها و بازی‌های ویدئویی منحصر نشده و فرآیند آواتاریسم، در دنیای دیجیتال امروزی به‌گونه‌ای فراگیر شده که افراد در فضاهای مجازی مختلف اعم از فروم‌ها، میکرو بلاگ‌ها، شبکه‌های اجتماعی و هنگام ایجاد پروفایل در هنگام عضویت در سایت‌های گوناگون، باید آواتار خود را ایجاد و کامل کرده و از طریق آواتار، خود را معرفی کنند.

1. Maxis

2. Electronic Arts

3. The Sims Celebrates 100 Million Sold Worldwide. Electronic Arts, 2008-04-16. Retrieved on 2008-04-16.



**مبانی فناوریانه آواتاریسم.** «سایبورگ»<sup>۱</sup> یکی از اصطلاحات به کاررفته در زندگی سایبری است. کلمه «سایبورگ» توسط کلینز (۱۹۶۰)<sup>۲</sup> و از ترکیب دو کلمه «سایبرنتیکس»<sup>۳</sup> و «ارگانیسم»<sup>۴</sup> برای بیان نیاز انسان به بالابردن مصنوعی عملکردهای زیستی خود به منظور زنده ماندن در فضا ایجاد شد. در طول سال‌ها، «سایبورگ» معنای عمومی تری پیدا کرد. امروزه این واژه وابستگی انسان به فناوری را توصیف می‌کند؛ به این ترتیب «سایبورگ» به هر شخصی که برای انجام فعالیت‌های روزانه خود بر رایانه متکی است، گفته می‌شود.

گسترش زندگی سایبرنتیکی و وابستگی انسان‌ها به رایانه‌ها موجب شد سیستم‌های مکانیکی، زیستی و ارگانیکی انسان تحت الشعاع قرار بگیرند؛ زیرا هرکدام از آن‌ها تحت تأثیر سیستم سایبر قرار گرفته و بین سیستم سایبر و سه سیستم دیگر هم‌پوشانی رخ داده است. تلفیق این سیستم‌ها با یکدیگر، سیستم «بیوسایبورگ» را به وجود آورده است؛ سیستمی که انسان در آن از جزئی‌ترین تا کلی‌ترین کارهای روزمره خود را با ابزارآلات هوشمند انجام می‌دهد.

در کشور ایران علی‌رغم آن که درصد زندگی سایبورگ شده کمتر است؛ با این حال مردم ایران با سرعت رشد بالایی در حال سایبورگ‌تر شدن هستند؛ به نحوی که طبق برآوردهای صورت گرفته تا افاق سال ۱۴۰۴، هر ایرانی حداقل حدود ۵۰ درصد وابستگی سایبری دارد (کاتب، ۱۳۹۲). بشر در مسیری که انتهای آن تحقق پیش‌بینی «الوین تافلر»<sup>۵</sup> (کلبه دیجیتال) است، به مقوله‌ای به نام زندگی دوم رسیده است؛ یک زندگی مجازی که حامل هرکدام از بخش‌های آن آواتار است. به این دلیل انسان سایبورگ شده، ناچار است با پدیده آواتار عجین شود و بخشی عمده‌ای از زندگی‌اش را با آواتار غیرحقیقی خود و آواتارهای غیرحقیقی دیگران بگذراند.

**جهان‌های مجازی**<sup>۶</sup>. وبسایت اطلاعات جهان مجازی<sup>۷</sup> بیان می‌کند: «امروزه انواع گوناگونی از دنیاهای مجازی وجود دارد؛ از جهان‌های دو بُعدی و سه بُعدی تا محتواهای ایجادشده توسط کاربر یا محتواهای حرفه‌ای، از دنیاهای مبتنی بر مرورگر و دنیاهای بارگیری‌شونده تا دنیاهای رایگان یا دنیاهای پولی و از دنیاهای مبتنی بر گفت‌وگو تا دنیاهای بازی‌مانند انبوه چندنفره. با ورود تعداد زیادی از دنیاهای مجازی که به بازار عرضه می‌شوند، این وبسایت ساخته شده تا به شما کمک کند دنیایی را که برای شما مناسب است، انتخاب کنید. فهرست دنیاهای مجازی ما کامل نیست اما یک شروع است. ما تمام تلاشمان را می‌کنیم تا هر زمان دنیاهای مجازی جدیدی پیدا کردیم،

1. Cyborg: Cybernetics Organism  
 2. Manfred Clynes.  
 3. Cybernetics  
 4. Organism  
 5. Alvin Toffler.  
 6. Virtual Worlds  
 7. Virtual World Info

فهرست را به‌روز کنیم. آواتارهای خود را آماده کنید تا چت کنید، برقصید و بازی کنید!» پنج جهان مجازی برتر ارائه‌شده توسط این وبسایت در جدول ۱ آورده شده است.

جدول ۱. معرفی جهان‌های مجازی برتر

ردیف	نام	نام شرکت	تاریخ شروع	هزینه	توزیع	وبسایت
۱	آن‌ورس	Onverse LLC	۲۰۰۹/۶/۱۵	رایگان	قابل بارگیری	<a href="http://www.onverse.com">http://www.onverse.com</a>
۲	هتل هَبو	Sulake Corporation	۲۰۰۰/۸	رایگان	وب	<a href="http://www.habbo.com">http://www.habbo.com</a>
۳	آنجا	Makena Technologies	۲۰۰۳/۱۰	رایگان	قابل بارگیری	<a href="http://www.there.com">http://www.there.com</a>
۴	قلمروهای آزاد	Sony Online Entertainment	۲۰۰۹/۴/۲۹	رایگان	قابل بارگیری	<a href="http://www.freerealms.com">http://www.freerealms.com</a>
۵	زندگی دوم	Linden Lab	۲۰۰۳/۶/۲۳	رایگان	قابل بارگیری	<a href="http://www.secondlife.com">http://www.secondlife.com</a>

۱. آن‌ورس<sup>۲</sup>: «آن‌ورس» یک دنیای مجازی نسبتاً جدید است. این دنیا، در مؤلفه‌هایی که ما بیشتر در دنیاهای مجازی بررسی می‌کنیم، درخسیده است. هم‌زمان که این دنیا، یک دنیای مجازی اجتماعی است، به نسبت سایر جهان‌های مجازی، بیشتر به بازی شبیه است. شما می‌توانید به این طرف و آن طرف حرکت کنید و برای خرید امتیاز به‌دست آورید تا یک آپارتمان مجانی را بهبود ببخشید، آواتار خود را لباس بپوشانید، حیوانات خانگی بخرید و بیشتر از همه، بازی کنید. زاویه بازی‌سازی این دنیا، دلیلی است که ما واقعاً آن را دوست داریم و فکر می‌کنیم که آینده روشنی پیش رو دارد؛ البته جامعه این جهان نیز برجسته است. هنوز کارهایی وجود دارد که باید انجام شود؛ اما ظاهراً این دنیا تاکنون توسط گروه بسیار کوچکی ساخته شده است که مجدداً حاکی از آینده درخشان این محصول است.

۲. هتل هَبو<sup>۳</sup>: «هَبو» یکی از قدیمی‌ترین دنیاهای موجود است و با این حال کارهای بسیاری برای انجام دارد. گرافیک احتمالاً بزرگ‌ترین عامل نزول هَبو است؛ اما بیشتر دنیاهای مبتنی بر وب، در این دسته‌بندی قرار می‌گیرند. با نظر به اینکه مرورگرها نمی‌توانند تفسیر پیچیده سه‌بعدی را اجرا کنند. در این دنیا بازی‌های تفریحی و فعالیت‌های زیادی وجود دارد که می‌توان در آنها شرکت

1. [http://www.virtualworldinfo.com/welcome.html#About\\_VWI](http://www.virtualworldinfo.com/welcome.html#About_VWI)

2. Onverse

3. Habbo Hotel

کرد. اجتماع این دنیا خوب و ارتباطات ساده است. یک اتاق مهمان به دست آورید و با اثاثیه آن را بچینید، یا به اتاق‌های عمومی سر بزنید تا مردم را ملاقات کنید و با آن‌ها آشنا شوید.

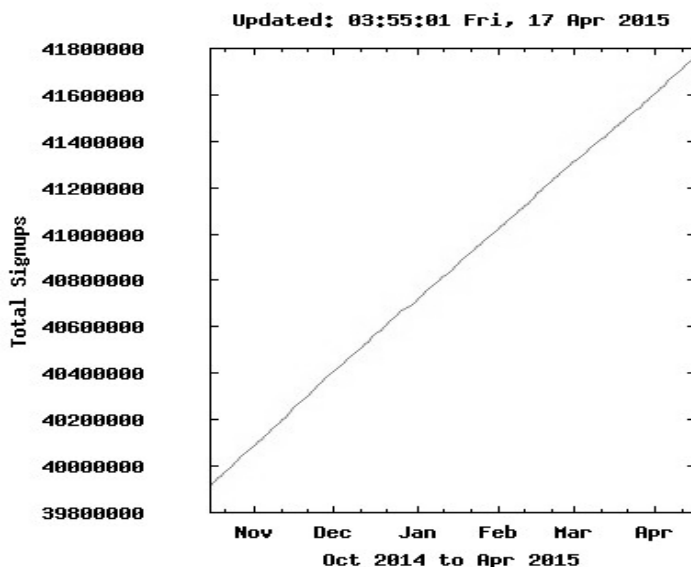
۳. آنجا<sup>۱</sup>: «آنجا» یک محل تفریحی است. این دنیا دارای قابلیت‌های بسیاری از قبیل: محل‌های گوناگون، تنظیمات متعدد و حتی برخی موقعیت‌های طنز است که ما در سیستم نمره‌دهی خود برای آنها ارزش زیادی قائل هستیم. بزرگ‌ترین نقص این دنیا مدت‌زمان بارگیری است. قطعاً شما به سرعت به محل‌هایی جدید می‌روید؛ اما به علت اینکه همه چیز همزمان با رفتن شما بارگیری می‌شود، گاهی ۱۰ دقیقه طول می‌کشد تا اشیاء بارگیری شوند. این مسئله باعث می‌شود که برخی اوقات جابه‌جا شویم، بدون اینکه علت را بدانیم و بعد متوجه می‌شویم که داخل ساختمانی قرار گرفته‌ایم که تازه بارگیری شده است. در کل، نمره این دنیا بالا بوده و ما از آن لذت بردیم.

۴. قلمروهای آزاد<sup>۲</sup>: «قلمروهای آزاد» جهانی زیبا با فعالیت‌های بسیار، تنظیمات متعدد و هرچه بخواهید، است! مشکل دنیای «قلمروهای آزاد» این است که واقعاً شبیه یک دنیای مجازی نیست و بیشتر شبیه به یک بازی چندنفره انبوه با قابلیت‌های نقش‌آفرینی است. آن‌ها از خود به‌عنوان دنیای مجازی نام می‌برند؛ با این حال، به این دلیل که ما به وجه سرگرمی دنیاهای مجازی علاقه‌مندیم، این دنیا نمره‌های بالایی در بیشتر دسته‌بندی‌ها کسب کرده است. معمولاً تعداد زیادی از افراد در حال بازی هستند که در نتیجه می‌توانیم اجتماعی را بیابیم که به هم کمک می‌کنند و این امتیاز بالای دیگری محسوب می‌شود.

۵. زندگی دوم<sup>۳</sup>: «زندگی دوم» اولین تصویری است که وقتی شخصی از دنیای مجازی صحبت می‌کند، به ذهن افراد می‌رسد. با اینکه توانایی‌ها در «زندگی دوم» بی‌شمارند، محدوده بررسی ما بیشتر انجام کارهایی که جنبه سرگرمی دارند. «زندگی دوم» بیشتر ابزاری برای خلاقیت شمرده می‌شود تا بخواهد به سرگرمی و لذت بردن کمک کند؛ بنابراین کمی برای کسی که فقط می‌خواهد سرگرم باشد، زیادی است. ما باید زندگی دوم را جزو ۵ دنیای برتر قرار دهیم؛ زیرا اگر زندگی دوم وجود نداشت، بیشتر دنیاهای مجازی ساخته نمی‌شدند. باید توجه داشت که در محل‌های بسیاری از زندگی دوم، مناسبات به شدت زمینه بزرگسالانه دارد.

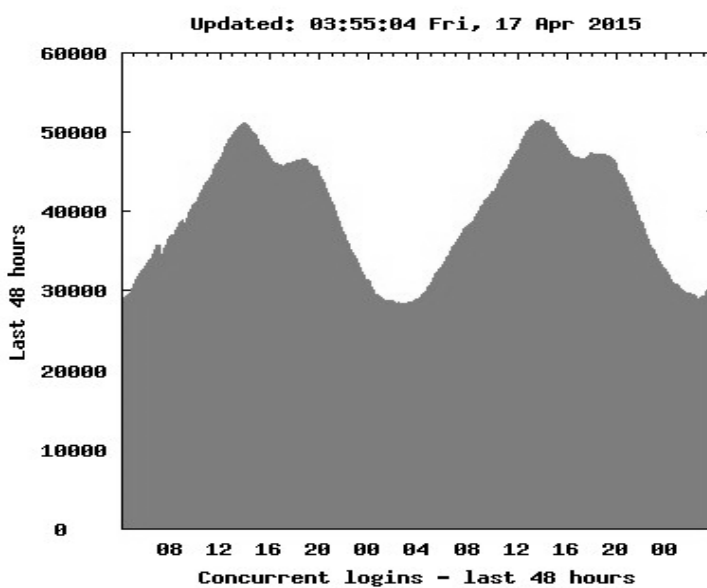
بر اساس یافته‌های پژوهشی که در «آزمایشگاه لیندن»، سازنده جهان مجازی «زندگی دوم» انجام شده است، آمارهای معناداری از کاربران این جهان مجازی منتشر شده که برخی از آن‌ها در شکل‌های ۱، ۲ و ۳ آورده شده است.<sup>۴</sup>

1. There  
2. Free Realsm  
3. Second Life  
1. <http://dwellonit.taterunino.net/sl-statistical-charts/>



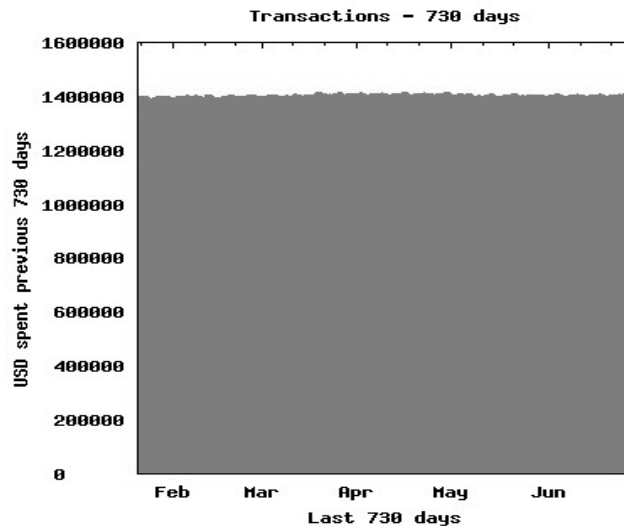
شکل ۱. تعداد کل ثبت‌نام کاربران در جهان مجازی زندگی دوم

شکل ۱، تعداد کل ثبت‌نام‌ها در «زندگی دوم» را در بازه زمانی اکتبر ۲۰۱۴ تا آوریل ۲۰۱۵ نشان می‌دهد که همواره سیری صعودی داشته است. این مقدار در حال نزدیک شدن به عدد ۴۰ میلیون در زمان حال است.



شکل ۲. تعداد ورودهای کاربران در ۴۸ ساعت در جهان مجازی زندگی دوم

همان‌طور که در شکل ۲ ملاحظه می‌شود، بیش‌ترین تعداد کاربران در بازه زمانی ۱۲ تا ۱۷ بعدازظهر وارد این جهان مجازی می‌شوند که این زمان، جزو زمان‌های مفید کاری روزانه محسوب می‌شود.



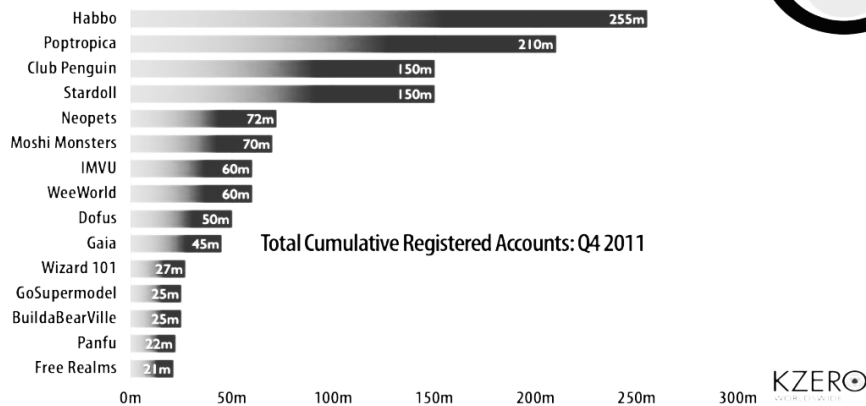
شکل ۳. حجم معاملات کاربر-کاربر در جهان مجازی زندگی دوم

شکل ۳ نشان‌دهنده حجم معاملات کاربر-کاربر در این جهان مجازی طی ۲ سال است. محور عمودی نشان‌دهنده میزان دلار امریکایی خرج‌شده در این معاملات است. از جنبه دیگر، برای معرفی ۱۵ جهان مجازی برتر، از اطلاعات سایت «کی زرو»<sup>۱</sup> استفاده شده است. این وبسایت مطابق معرفی خود، یک بنگاه مشاوره‌ای است که به سازمان‌ها و شرکت‌های حاضر در فضای مجازی خدمات ارائه می‌دهد. فراهم‌آوردن اطلاعات کمی درخصوص جهان‌های مجازی نیز بخشی از فعالیت این سایت اعلام شده است. مطابق گزارش این سایت<sup>۲</sup>، ۱۵ جهان مجازی برتر برای افراد زیر ۲۵ سال، بر اساس کل حساب‌های ثبت‌نام‌شده، به صورت شکل ۴ است (واحد محور افقی میلیون است):

1. <http://www.kzero.co.uk/>

2. <http://www.kzero.co.uk/blog/quick-stat-top-15-virtual-worlds/>

## Top 15 Virtual Worlds



شکل ۴. تعداد کاربران جهان‌های مجازی برتر برای افراد زیر ۲۵ سال

شاخص‌های استراتژیک و ابعاد فرهنگی. در پژوهش حاضر به‌منظور استفاده از چهارچوب استاندارد تعریف‌ها و شاخص‌های فرهنگ ایرانی - اسلامی، از سند «شاخص‌های راهبردی، ابعاد و مؤلفه‌های فرهنگی» - ویرایش سوم - که توسط کارگروه تدوین شاخص‌های فرهنگی «دبیرخانه شورای عالی انقلاب فرهنگی کشور» و در راستای طراحی نقشه مهندسی فرهنگی کشور، تدوین شده، استفاده شد که در جدول ۲ آورده شده است.

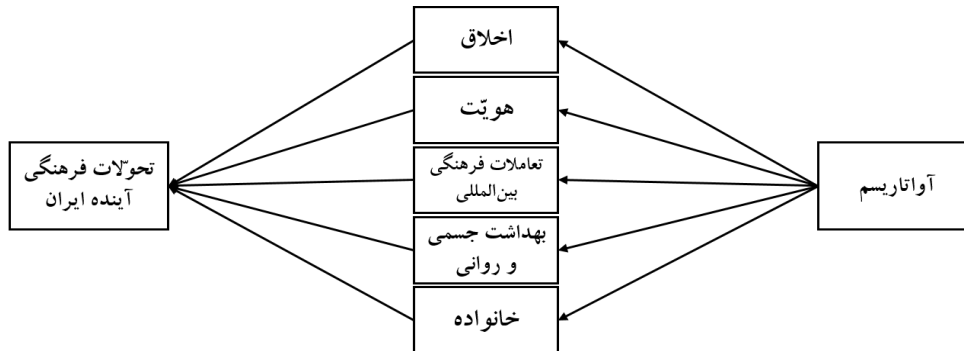
جدول ۲. شاخص‌های راهبردی و ابعاد فرهنگ ایرانی - اسلامی

شاخص راهبردی (متغیر استراتژیک)	شاخص هدف (بُعد)	شاخص راهبردی (متغیر استراتژیک)	شاخص هدف (بُعد)
اخلاق	۱. سیاسی	خانواده	۱. تربیتی و آموزشی
	۲. اجتماعی		۲. عاطفی
	۳. اقتصادی		۳. حقوقی-تکلیفی
	۴. عمومی		۴. مدیریتی
عقلانیت	۱. بصیرت	کالاها و خدمات فرهنگی	۱. رسانه مکتوب
	۲. تفکر و تأمل‌گرایی		۲. رسانه غیرمکتوب
	۳. نقدپذیری		۳. هنر
	۴. جایگاه علم و دانش		۴. میراث فرهنگی و گردشگری
	۵. آینده‌نگری		۵. فضا
	۶. خلاقیت و نوآوری		۶. اعتبار

		۷. حرفه‌ای‌گرایی	
۷. نیروی انسانی		۸. اعتدال و میانه‌روی	
		۹. بهره‌وری	
۱. مشارکت	سرمایه اجتماعی	۱. عدالت فرهنگی	عدالت
۲. اعتماد		۲. عدالت سیاسی	
		۳. عدالت اقتصادی	
۳. رضایت		۴. عدالت اجتماعی	
		۵. عدالت قضایی	
۱. جامعه‌پذیری	نظم اجتماعی	۱. زبان و ادبیات فارسی	هویت: الف) هویت ملی
۲. قانون‌مندی		۲. تاریخ	
۳. تعهد به هنجارهای مشترک		۳. سرزمین	
		۴. فرهنگ و میراث فرهنگی	
۴. امنیت اجتماعی		۵. اجتماعی	
		۶. سیاسی	
۱. مهارت‌های زندگی	بهداشت جسمی و روانی	۱. اعتقادی	هویت: ب) هویت دینی
۲. ورزش		۲. رفتاری	
۳. اوقات فراغت		۳. سیاسی	
		۴. فرهنگی	
۴. آسیب‌های اجتماعی		۵. تاریخی	
۱. تقریب (هم‌گرایی) بین مذاهب	وحدت و انسجام	۱. استکبارستیزی	هویت: ج) هویت انقلابی
۲. ارزش‌های مشترک (فرهنگی، اجتماعی، سیاسی)		۲. مبارزه با تحجر و التقاط	
۳. اتحاد در مقابل دشمن		۳. حمایت از مستضعفان	
۴. وحدت میان مسئولان نظام و قوا		۴. تعهد به حفظ نظام جمهوری اسلامی ایران	
۵. خرده‌فرهنگ‌ها		۵. نفی سلطه	
۶. روابط بین قومی		۶. ایثار و شهادت‌طلبی	
۷. غرور و عزت ملی		۷. التزام به ولایت‌فقیه	
۸. محوریت منافع ملی		۸. اعتقاد به امام خمینی (ره)	
۹. وحدت دولت (قوه مجریه) و ملت		۹. آگاهی به تاریخ انقلاب و قانون اساسی	
۱. ارتباطات فرهنگی	تعاملات فرهنگی بین‌المللی	۱. استقلال اقتصادی	استقلال ملی
۲. تجارت فرهنگی		۲. استقلال سیاسی	
۳. ارتباطات رسانه‌ای		۳. استقلال فرهنگی	
		۱. خودباوری	استقلال فکری
		۲. استقلال علمی	

### ۳. مدل مفهومی

از آنجاکه شاخص‌ها و ابعاد فرهنگی یادشده گسترده و متعدد هستند و بررسی تمام جنبه‌های آن‌ها در مواجهه با زندگی دوم و آواتاریسم، در مجال یک پژوهش نمی‌گنجد، پژوهشگران ضمن تعیین حدود قلمرو موضوعی بررسی، شاخص‌ها و ابعادی را مدنظر قرار داده‌اند که مطابق نظر خبرگان، تأثیر زندگی دوم و ابعاد آواتاریسم، بر روی آن‌ها بیشتر است. از این‌رو، مدل مفهومی پژوهش را می‌توان به صورت شکل ۵ ارائه کرد.



شکل ۵. مدل مفهومی پژوهش

تعریف‌های مدنظر برای متغیرهای میانجی مدل بالا به شرح زیر است:

**اخلاق:** علم اخلاق عبارت است از: پژوهش در رفتار آدمی به آن گونه که باید باشد (ژکس، ۱۳۵۵). اخلاق عبارت است از یک سلسله خصلت‌ها و سجایای اکتسابی که بشر آن‌ها را به‌عنوان اصل اخلاقی می‌پذیرد یا به‌عبارت‌دیگر، قالبی روحی برای انسان که روح انسان در آن قالب و طبق آن طرح و نقشه ساخته می‌شود. در واقع اخلاق چگونگی روح انسان است (مطهری، ۱۳۸۵).

**هویت:** هویت فرایند پاسخگویی آگاهانه هر فرد به یکسری سؤال‌ها در مورد خودش است؛ از گذشته او که چه کسی است، کجا بوده، چه بوده، چه هست و به چه قبیله، نژاد یا ملتی تعلق دارد، منشأ ابتدایی و اصلی او کجاست و در تمدن جهان چه نقشی داشته است؟ (باوند، ۱۳۷۷). هویت در مقابل غیر، قابل طرح است. اگر فضا یک‌دست باشد، عنصر هویت خود را نشان نمی‌دهد. از این منظر هویت به معنی هستی و وجود است، چیزی که وسیله شناسایی فرد باشد تا او را از دیگران متمایز کند. انسان‌ها هویت خوی را در حذف چیزی یا در برابر چیزی تعریف می‌کنند (تاجیک، ۱۳۷۹).

**تعاملات فرهنگی بین‌المللی:** تبیین نقش و جایگاه فرهنگ در نظریه‌های روابط بین‌الملل دارای اهمیت زیادی است؛ به‌خصوص با طرح نظریه‌های جدید در روابط بین‌الملل، شاهد



پرنگ‌ترشدن نقش فرهنگ به‌عنوان مبنایی برای تحلیل و تبیین موضوعها و مسائل بین‌المللی هستیم؛ درحالی‌که اندیشمندان و متفکران کلاسیک روابط بین‌الملل، در توضیح عوامل موثر در تبیین مسائل بین‌المللی، بر حوزه‌های سیاسی، امنیتی و اقتصادی تأکید می‌کردند، گروهی از آن‌ها معتقدند تنها با موردتوجه قراردادن این حوزه‌ها نمی‌توان به ژرفای روابط بین‌الملل دست یافت. این گروه از متفکران پاسخ سؤال‌های خود را در حیطة فرهنگ و مسائل فرهنگی جست‌وجو می‌کنند. با میناقرارگرفتن فرهنگ در کنار ابعاد سیاسی، امنیتی و اقتصادی در تبیین مسائل بین‌المللی توسط این اندیشمندان، دو طرز تلقی بروز و ظهور یافته است؛ گروهی فرهنگ را عرصه تقابل و تضاد و بنیان تنش‌ها در عرصه روابط بین‌الملل برشمردند و برخی در مقابل گروه نخست معتقدند فرهنگ عرصه گفت‌وگو، تعامل و یکپارچگی در عرصه روابط بین‌الملل است (رضایی و ترابی، ۱۳۸۶).

- *بهداشت (جسمی و روانی)*: بهداشت علم و روش پیشگیری از بیماری، طولانی‌ترکردن عمر متوسط بشر و بهبود وضع سلامت جسمی، روانی و اجتماعی او است. بهداشت به‌صورت فردی و جمعی مطرح می‌شود؛ اما درهرحال، هدف بهداشت عبارت است از: تأمین شرایط لازم برای رفاه فردی و اجتماعی و تمام فعالیت‌های مرتبط با پیشگیری از بیماری‌ها (محسنی، ۱۳۷۶). سازمان بهداشت جهانی، بهداشت را چنین تعریف می‌کند: بهداشت عبارت است از علم و روش پیشگیری از بیماری‌ها، افزایش طول عمر، آموزش بهداشت فردی به اشخاص، ارائه خدمات پزشکی و پرستاری به‌منظور تشخیص فوری، درمان، توسعه و تکمیل خدمات اجتماعی برای رفع نیازمندی‌های مردم و تأمین وسایل زندگی به‌نحوی‌که هر فرد بتواند از سلامت و طول عمر بیشتری برخوردار شود. بهداشت، حالت بهبود و سلامت کامل جسمانی و روانی و اجتماعی است و تنها به فقدان بیماری یا نداشتن نقص عضو محدود نمی‌شود (محسنی، ۱۳۷۶).

- *خانواده*: خانواده گروهی از افراد است که با ارتباطات خویشاوندی مستقیماً پیوند یافته‌اند و اعضای بزرگسال آن مسئولیت مراقبت از کودکان را بر عهده دارند. پیوندهای خویشاوندی ارتباطات میان افراد است که یا ازطریق ازدواج برقرار شده‌اند، یا ازطریق تبار که خویشاوندان خونی (مادران، پدران، فرزندان دیگر، پدربزرگ‌ها و غیره) را با یکدیگر مرتبط می‌سازد. ازدواج عبارت است از: پیوند جنسی بین دو نفر بزرگسال که از نظر اجتماعی به رسمیت شناخته شده و پسندیده است (گیدنز، ۱۳۸۳). خانواده زن‌شوهری یا پایه -شامل پدر و مادر و فرزندان- بر اساس ازدواج به‌وجود می‌آید و دارای وظایف عاطفی، مذهبی، تربیتی، جنسی و غیره است و مشخصه آن روابط میان پدر و مادر، والدین و فرزندان و خواهران و برادران است (بهنام، ۱۳۵۰).

#### ۴. روش‌شناسی

پژوهش حاضر از نظر نوع هدف، توسعه‌ای است؛ زیرا به دنبال توسعه مفهوم آواتاریسم و تأثیرات آن در حوزه فرهنگ ایرانی-اسلامی است؛ همچنین این پژوهش از نظر روش اجرا، توصیفی-تحلیلی است و با کمک منابع علمی معتبر به توصیف و سپس مشاهده پدیده آواتاریسم و تأثیرات فرهنگی آن پرداخته است. روش مورد استفاده برای آینده‌پژوهی، روش «سناریوسازی با استفاده از رویکرد GBN<sup>۱</sup>» است که از این روش برای ترسیم و تصور آینده با طراحی سناریوهای فرضی، استفاده شده است. جامعه آماری پژوهش حاضر نیز شامل خبرگان «دانشگاه شهید بهشتی» در حوزه مدیریت فناوری اطلاعات و ارتباطات و مصاحبه‌های صاحب‌نظران مطالعات راهبردی و آینده‌پژوهی است.

در روش سناریوسازی، برای هر رویداد ممکن، راه چاره‌ای اندیشیده می‌شود. سناریوها تصاویر روشنی از آینده هستند که برنامه‌ریز به کمک آن‌ها می‌تواند مسائل، چالش‌ها و فرصت‌های محیط را به روشنی ببیند و بشناسد. یک سناریو، تنها پیش‌بینی یک آینده خاص نیست؛ بلکه توصیف همه احتمال‌ها است. سناریو تصویری از آینده ممکن و محتمل است. سناریو ابزاری برای تحلیل سیاست‌ها و شناخت شرایط، تهدیدها، فرصت‌ها، نیازها و ارزش‌های برتر آینده است. به علت تنوع عوامل و نیروهای سازنده آینده و پیچیدگی و تعامل میان آن‌ها، هرگز نمی‌توان آینده را به طور دقیق پیش‌بینی کرد؛ از این رو متخصصان آینده‌نگری، انتخاب محتمل‌ترین تصویر آینده را چندان درست نمی‌دانند؛ زیرا باید سناریوهای مختلفی را برای برنامه‌ریزی به کار برد؛ بنابراین اگر سناریو شامل همه تصاویر ممکن آینده باشد، می‌تواند ابزار قدرتمندی برای برنامه‌ریزی به‌شمار آید؛ چنان‌که با بهره‌برداری و به‌کارگیری این سناریوها به خوبی می‌توان به استقبال آینده رفت.

سناریو یک توصیف داستانی از آینده است که بر فرآیندهای علت و معلولی موثر بر امر تصمیم‌گیری تمرکز دارد. وقوع سناریو نه تنها حتمی نیست؛ بلکه احتمال آن نیز اندک است؛ به همین دلیل میزان دقت و درستی از ویژگی‌های یک سناریوی خوب به‌شمار نمی‌رود. یک سناریوی خوب باید دارای توجیه عقلی، سازگاری درونی، توصیف روابط علت و معلولی، اشاره به چالش‌های آینده و غیره باشد (گروه آینده‌اندیشی بنیاد توسعه فردا، ۱۳۸۴).

#### ۵. نتیجه‌گیری و پیشنهادها

شوارتز (۱۹۹۶) در کتاب «هنر دیدگاه بلندمدت»، گام‌های فرآیند ساخت سناریو را توصیف کرده است (شوارتز، ۱۹۹۶) که در پژوهش حاضر، مبتنی بر این روش، یافته‌ها ارائه می‌شود.

1. Global Business Network

گام اول: مشخص کردن موضوع اصلی

هنگام سناریوسازی، بهتر است حرکت از درون به بیرون انجام شود، نه از بیرون به درون؛ یعنی با یک موضوع یا تصمیم مشخص شروع و سپس به سوی محیط بیرون آن موضوع حرکت شود؛ بنابراین در پژوهش حاضر، موضوع اصلی پیدایش زندگی دوم و آواتاریسم و تأثیرات فرهنگی آن بر جامعه ایرانی است.

گام دوم: مشخص کردن عوامل کلیدی و فرآیندهای مهم محیطی

مشخص کردن موضوع یا تصمیم، نکته اساسی گام اول است و تهیه فهرستی از عوامل کلیدی اثرگذار بر موفقیت یا شکست آن تصمیم، نکته‌ای است که در گام دوم باید به آن توجه کرد. عوامل اصلی مطرح در این بررسی را می‌توان به دو دسته مجزا تقسیم کرد:

- عوامل فنی (تکنولوژیکی): در بررسی موضوع زندگی دوم و آواتاریسم، پیش‌بینی وضعیت پیشرفت فناوری‌های نوین اطلاعات و ارتباطات، یکی از زمینه‌های اصلی شناخت آینده خواهد بود؛ زیرا فراگیری این موضوع‌ها بدون وجود بستر مناسب فناوری‌های نوین، امکان‌پذیر نیست. عوامل فنی را می‌توان به صورت زیر، طبقه‌بندی کرد:

۱. زیرساخت جامع و شبکه: امروزه با توسعه روزافزون خدمات مبتنی بر فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات و خدمات مبتنی بر شبکه جهانی اینترنت، میزان تقاضا برای استفاده از این خدمات نیز هر روز بیشتر شده که پاسخگویی به این نیاز، فراهم‌آوردن مناسب زیرساخت‌های فنی را در کشور طلب می‌کند. از آن جمله می‌توان به گسترش فیزیکی امکانات مخابراتی و ارتباطاتی، امکان دسترسی به سرعت‌های بالاتر اینترنت به لحاظ فنی و توسعه زیرساخت‌های شبکه در سراسر کشور اشاره کرد. هرچه میزان پیشرفت‌های فنی در حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات و دسترسی کاربران گوناگون به شبکه جهانی اینترنت بیشتر باشد، گسترش ابعاد آواتاریسم، بیشتر خواهد بود.

۲. آموزش و تسلط بر فناوری‌های نوین: آموزش استفاده از رایانه و تجهیزات مربوطه و آموزش اتصال به اینترنت و استفاده از خدمات آن، در حال حاضر به یکی از حداقل‌های آموزشی در سازمان‌های گوناگون و برای افراد مختلف در سنین متفاوت تبدیل شده است. مسلماً نسل جدید نسبت به نسل گذشته به علت قرارگرفتن در فضایی مملو از فناوری‌های دیجیتال تسلط بیشتری در کمک‌گرفتن از فناوری‌های ارتباطی برای سهولت امور روزمره دارد؛ اما این مسئله به هیچ‌وجه باعث محدودشدن آشنایی با فناوری‌های جدید به یک بازه سنی خاص نشده است. هرچه میزان آموزش‌های رسمی و غیررسمی، سازمانی و زبانی، در حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات و تسلط کاربران در بهره‌گیری از شبکه جهانی اینترنت بیشتر باشد، گسترش ابعاد آواتاریسم، بیشتر خواهد بود.

۳. قیمت استفاده از خدمات فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات: با همه‌گیر شدن استفاده از خدمات مبتنی بر فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات، پیش‌بینی می‌شود که به‌مرور زمان هزینه استفاده از این خدمات کاهش یابد. هرچند بررسی قیمت و به‌صرفه‌بودن استفاده از خدمات، به‌عنوان یک شاخص اقتصادی، به عوامل متعددی از جمله: عرضه، تقاضا، بازار و توسعه زیرساخت‌ها بستگی دارد. اگر کالاهای مرتبط با این موضوع، به‌عنوان کالاهای گرانبه‌قیمت شمرده نشوند؛ بلکه استفاده از آن‌ها ضروری محسوب شود، با در نظر گرفتن حذف‌شدن هزینه‌های کلان مرتبط با زمان و مکان در این خصوص، پرداخت به‌خاطر خدمات فناوری بسیار به‌صرفه خواهد بود. هرچه میزان قیمت استفاده از خدمات مبتنی بر اطلاعات و ارتباطات، کاهش یابد و انجام امور مختلف از طریق شبکه جهانی اینترنت به‌صرفه‌تر محسوب شود، نزدیکی کاربران به فضای زندگی دوم و گسترش ابعاد آواتاریسم، بیشتر خواهد بود.

۴. ضریب نفوذ: ضریب نفوذ اینترنت شاخصی است که نشان‌دهنده درصدی از جمعیت یک کشور یا منطقه است که از اینترنت استفاده می‌کنند. بر اساس آمارهایی که در «سامانه مدیریت ضریب نفوذ اینترنت کشور» اعلام شده، ضریب نفوذ اینترنت در ایران به ۵۳/۲۹٪ رسیده و همین‌طور ضریب نفوذ دیجیتالی‌شدن، در کشور ایران به‌قدری جدی است که پیش‌بینی می‌شود تا سال ۱۴۰۰ هجری شمسی، ایران جزو ۶ کشور اول جهان، در حوزه زندگی دیجیتالی قرار گیرد. هرچه میزان ضریب نفوذ اینترنت و فناوری‌های دیجیتال افزایش یابد، گسترش ابعاد زندگی دوم در فضای مجازی و آواتاریسم، بیشتر خواهد بود.

۵. توان فنی طراحی: توان فنی طراحی، قابلیت و کفایت موردنیاز برای طراحی و اجرای بومی جهان‌های مجازی به‌منظور دستیابی به قابلیت‌های زندگی دوم در فضای سایبری تعریف می‌شود. اگر صنعت بازی‌سازی کشور با همراهی متخصصان طراحی وب به‌منظور دستیابی به یک فضای مجازی بومی اقدام کنند و چنین جهانی با مختصات ویژه خود در فضای ملی طراحی و اجرا شود، گسترش ابعاد زندگی دوم در فضای مجازی و آواتاریسم، بیشتر خواهد بود.

لازم به ذکر است که عوامل کلیدی فناورانه، تنها می‌توانند بر گسترش زندگی دوم و توسعه آواتاریسم اثر هم‌سو داشته باشند؛ زیرا فناوری هیچ‌گاه به عقب باز نخواهد گشت و در ضمن عوامل فنی یادشده مسلماً اثر مثبت متقابل نیز بر یکدیگر خواهند داشت. به‌عنوان مثال، توسعه زیرساخت‌های ارتباطاتی، خود می‌تواند دلیلی بر افزایش ضریب نفوذ باشد.

- عوامل فرهنگی - اجتماعی: همان‌طور که در مبانی معرفی موضوع پژوهش گفته شد، اهمیت زندگی دوم و آواتاریسم، تنها به‌عنوان یک پیامد ناشی از پیشرفت فناوری مطرح نیست؛ بلکه پیوند عمیق آن با ابعاد فرهنگی - اجتماعی سبب می‌شود تا گستره عوامل کلیدی اثرگذار بر آن، به قلمروی مؤلفه‌های فرهنگی نیز سرایت کند؛ بنابراین آنچه در این مورد حائز اهمیت می‌باشد، این

است که تأثیر ابعاد آواتاریسم بر مؤلفه‌های فرهنگی، اثری متقابل است؛ به این معنا که هم زندگی دوم و آواتاریسم بر شاخص‌های فرهنگی تحولات آینده کشور تأثیر می‌گذارد و هم آنچه درخصوص تغییرات فرهنگی - اجتماعی در آینده به‌وقوع می‌پیوندد، بر گسترش زندگی دوم در فضای مجازی و پیامدهای آن اثرگذار است.

عوامل فرهنگی - اجتماعی را نیز می‌توان به‌صورت زیر، طبقه‌بندی کرد:

۱. اخلاق: مؤلفه فرهنگی اخلاق، می‌تواند بر گسترش یا اجتناب از آواتاریسم اثرگذار باشد. اگر ویژگی‌های اجتماعی اخلاقی به آنچه به‌عنوان معیارهای اخلاق در زندگی دوم قابل‌شناسایی است، نزدیک شود، گرایش به زندگی دوم بیشتر خواهد بود و اگر اخلاق فردی و اجتماعی اعضای جامعه، به‌دلیل نبود حقایق متناسب، از فضای زندگی دوم فاصله بگیرد و این فضا ارزش‌های اخلاقی زندگی حقیقی را زیر پا بگذارد، گرایش به آواتاریسم کمتر خواهد بود.

۲. هویت: مؤلفه فرهنگی هویت، می‌تواند بر گسترش یا اجتناب از آواتاریسم اثرگذار باشد. اگر افراد نسبت به حفظ هویت خود در ابعاد گوناگون در فضای زندگی دوم احساس خطر نکنند، مسئله بی‌هویتی برای آنها مطرح نباشد، حتی به‌دنبال شکل‌دهی بخشی از هویت خود به جهان‌های مجازی رجوع نمایند، در این صورت هویت عاملی در راستای تقویت آواتاریسم خواهد بود و اگر موضوع بی‌هویتی در فضای مجازی مطرح باشد و افراد حفظ هویت خود را در زندگی دوم در معرض خطر ببینند، هویت دلیلی بر جلوگیری از گسترش ابعاد آواتاریسم خواهد بود.

۳. تعاملات فرهنگی بین‌المللی: هرچه تعاملات و گرایش به تعاملات فرهنگی بین‌المللی افزایش یابد و اگر این تعاملات، فعالیت مثبت و مفیدی تلقی شوند، زندگی در جهان‌های مجازی و آواتاریسم گسترش بیشتری خواهد داشت و هرچه تعاملات و گرایش به تعاملات فرهنگی بین‌المللی کاهش یابد و اگر این تعاملات، فعالیت مثبت و مفیدی تلقی نشوند، زندگی در جهان‌های مجازی و آواتاریسم گسترش کمتری خواهد داشت.

۴. بهداشت جسمی و روانی: تأثیر بهداشت جسمانی و روانی بر گسترش آواتاریسم، از نگاه تأثیر متقابل قابل‌بررسی است. اگر زندگی دوم در فضای مجازی و جنبه‌های گوناگون آواتاریسم به بهداشت جسمی و روانی افراد صدمه‌ای نزند و حتی در مواردی بتواند به این بهداشت کمک کند، عامل مثبتی در هم‌سویی با این موضوع خواهد بود؛ اگر زندگی دوم در فضای مجازی و جنبه‌های گوناگون آواتاریسم، به بهداشت جسمی و روانی افراد، به‌طور مستقیم یا غیرمستقیم، لطمه وارد کند، عاملی منفی در هم‌سویی و عاملی در اجتناب از این موضوع خواهد بود.

۵. خانواده: اگر مسئله زندگی دوم در خانواده پذیرفته شود و به همراه شناخت و آگاهی، خانواده به‌عنوان اصلی‌ترین واحد فرهنگی جامعه، این موضوع را مفید بیندازد و فعالیت در زندگی دوم برای بنیان‌های خانوادگی خطری محسوب نشود، خانواده عاملی مثبت در هم‌سویی با گسترش

آواتاریسم خواهد بود؛ اگر مسئله زندگی دوم در فضای خانواده ناشناخته و مبهم باقی بماند و جایگاه آن نسبت به زندگی واقعی در نهاد خانواده مشخص نشود و خطری برای بنیان‌اساسی خانواده محسوب شود، خانواده عاملی منفی در هم‌سویی و عاملی در اجتناب از این موضوع خواهد بود.

مجدداً تأکید می‌شود که تأثیر ابعاد آواتاریسم بر مؤلفه‌های فرهنگی - اجتماعی، اثری متقابل است و به همین علت، پنج شاخص فرهنگی موردبررسی در بیان عوامل کلیدی مطرح شده‌اند؛ همچنین همانند عوامل فنی، عوامل فرهنگی نیز بر یکدیگر اثر خواهند داشت؛ به‌عنوان مثال اگر موضوعی خانواده را تهدید کند، در واقع سلامت افراد به‌خصوص سلامت روانی آنها را مورد تهدید قرار داده است.

گام سوم: نیروهای پیشران

وقتی عوامل کلیدی فهرست شد، با فهرست کردن نیروهای پیشران کلان محیطی موثر بر عوامل کلیدی‌ای که قبلاً شناسایی شده‌اند، گام سوم برداشته می‌شود. در این مرحله، نیروهایی معرفی می‌شود که تحت کنترل ما نیستند و به‌صورت خودکار در راستای گسترش ابعاد زندگی دوم و آواتاریسم اثرگذار می‌باشند.

- تحولات فناوری دنیا: پیشرفت فناوری در سراسر جهان و در زمینه‌های متعدد و متفاوت، آنچنان سریع در حال وقوع است که حتی احصای آن امری ناممکن خواهد بود. مسلماً حوزه فناوری‌های دیجیتال و فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات، از این امر مستثنی نیست؛ بلکه یکی از بازوهای قدرتمند این پیش‌روی محسوب می‌شود. با گسترش همه‌جانبه در کلیات و جزئیات فناوری‌های ارتباطی، پیش‌بینی می‌شود به تدریج دسترسی و نیاز تمامی افراد در سراسر جهان به فضای مجازی روزبه‌روز افزایش یابد و این امر باعث نزدیکی بیشتر به زندگی دوم در فضای مجازی و ابعاد آواتاریسم خواهد شد؛ بنابراین حتی اگر به‌طور منفعل با زندگی دوم برخورد شود، این موضوع به همراه پیامدهای خود از جمله آواتاریسم، به‌صورت وارداتی در تمام محدوده‌های ملی و جغرافیایی وارد خواهد شد و بر مؤلفه‌های فرهنگی اثرگذار خواهد بود.

- شکل‌گیری شبکه‌های ارتباطی و اجتماعی بین‌المللی در فضای مجازی: تنوع و تعدد شبکه‌های مجازی در فضای اینترنت که تحولی در ایجاد و گسترش روابط اجتماعی در سرتاسر جهان به‌وجود آورده است، هم‌زمان با پیشرفت فناوری، بیشتر می‌شود. افراد ضمن عضویت در این شبکه‌های مجازی، به تدریج وارد زندگی دوم شده‌اند که البته میزان درگیری با این موضوع متفاوت است. گسترش روابط بین‌المللی و کم‌رنگ شدن مرزهای فرهنگی، نژادی، جغرافیایی و ملی، به‌واسطه دسترسی به فضای واحد سایبری، به‌طور ضمنی باعث گسترش ابعاد زندگی دوم و آواتاریسم خواهد شد.

گام چهارم: رتبه‌بندی بر اساس اهمیت و عدم قطعیت:  
در این گام، رتبه‌بندی عوامل کلیدی و نیروهای پیشران بر اساس دو نکته مهم ضروری است:

۱. میزان اهمیت دستیابی به هدفی که در گام اول مشخص شده است؛  
۲. تشخیص میزان عدم قطعیت آن عوامل و فرآیندها که به تعیین دو یا سه عامل یا فرآیند مهم‌تر و نامعین‌تر می‌انجامد.

مقصود از این گام، تعیین عواملی است که معیار تفاوت سناریوها است. رتبه‌بندی عوامل بر اساس اهمیت از طریق مصاحبه با خبرگان به شرح زیر صورت گرفته است:

- عوامل کلیدی - عوامل فنی:

۱. زیرساخت جامع و شبکه؛

۲. ضریب نفوذ؛

۳. آموزش و تسلط بر فناوری‌های نوین؛

۴. قیمت استفاده از خدمات فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات؛

۵. توان فنی طراحی.

- عوامل کلیدی - عوامل فرهنگی:

۱. هویت؛

۲. خانواده؛

۳. اخلاق؛

۴. بهداشت جسمی و روانی؛

۵. روابط فرهنگی بین‌المللی.

در رتبه‌بندی عوامل بر اساس عدم قطعیت نیز از طریق مصاحبه با خبرگان نتایج زیر حاصل شده است:

در خصوص عوامل فنی، همان‌طور که قبلاً نیز ذکر شد، تنها رسیدن یا نرسیدن به حد خاصی از پیشرفت‌های فناورانه در آینده‌ای مشخص مدنظر است. به‌علت هم‌بستگی عوامل ذکرشده نیز پژوهشگران دو نوع عدم قطعیت را برای مجموع عوامل فنی در نظر می‌گیرند: وضعیت «توسعه‌یافته» یا «درحال توسعه» که نشان‌دهنده بستر فنی گسترش زندگی دوم و آواتاریسم در فضای آینده کشور است.

در مورد عوامل فرهنگی، هرکدام از این عوامل می‌توانند هم‌افزایی مثبت یا هم‌افزایی منفی در گسترش ابعاد آواتاریسم داشته باشند؛ به‌عنوان مثال خانواده با شناختی مثبت و مفید نسبت به زندگی دوم می‌تواند مشوق گرایش به آواتاریسم باشد یا با شناخت منفی و مضرشناختن زندگی

دوم می‌تواند عاملی مهم در اجتناب از آواتاریسم باشد. به علت وابستگی و هم‌بستگی عوامل فرهنگی، پژوهشگران سه نوع عدم قطعیت را برای مجموع عوامل فرهنگی در نظر می‌گیرند: وضعیت «هم‌افزایی مثبت» یا «هم‌افزایی منفی» یا «هم‌افزایی مثبت در برخی جنبه‌ها و هم‌افزایی منفی در جنبه‌های دیگر» که به ترتیب نشان‌دهنده «تأثیرات متقابل تقویت‌کننده ابعاد آواتاریسم و مؤلفه‌های فرهنگی تحولات آینده کشور»، «تأثیرات متقابل تضعیف‌کننده ابعاد آواتاریسم و مؤلفه‌های فرهنگی تحولات آینده کشور» و «تأثیرات متقابل تقویت‌کننده ابعاد آواتاریسم و برخی از مؤلفه‌های فرهنگی تحولات آینده کشور در کنار تأثیرات متقابل تضعیف‌کننده ابعاد آواتاریسم و سایر مؤلفه‌های فرهنگی تحولات آینده کشور» است.

گام پنجم: انتخاب منطق سناریو یا نقشه حرکت

پس از مشخص شدن نیروهای پیشران و رویدادهای ممکن گوناگون، باید منطق و طرحی را که سناریو باید بر اساس آن نوشته شود، انتخاب کرد. برای انتخاب منطق سناریو و یا نقشه حرکت داستان باید از چگونگی تأثیر نیروها بر یکدیگر آگاه بود. نقشه تکامل: رشد و تکامل در یک مسیر مارپیچی شکل و به‌طور پیوسته به‌سوی جلو جریان دارد. به‌علت مسیر عادی و ساده‌ای که تفکر دانشمندان و مهندسان آن را می‌پیماید، عموماً از این نقشه به‌عنوان محور استفاده می‌کنند. محورهای بنیادین عدم قطعیت‌های مهم به‌صورت ماتریس جدول ۳ نشان داده شده است.

جدول ۳. سناریوهای شش‌گانه تأثیر آواتاریسم بر فرهنگ ایرانی-اسلامی

هم‌افزایی منفی	هم‌افزایی مثبت و هم‌افزایی منفی در برخی جنبه‌ها	هم‌افزایی مثبت	مؤلفه‌های فرهنگی مؤلفه‌های فنی
سناریوی ۳	سناریوی ۲	سناریوی ۱	توسعه یافته
سناریوی ۶	سناریوی ۵	سناریوی ۴	در حال توسعه

گام ششم: کامل کردن سناریو

نیروهای پیشران، منطق‌هایی را که موجب تمایز سناریوها است، مشخص می‌کنند. پس از آن، پروراندن طرح ابتدایی سناریوها با استفاده از فهرست عوامل و فرآیندهای کلیدی در گام‌های دوم و سوم، میسر خواهد بود. همه عوامل و فرآیندهای کلیدی یک سناریو باید مورد توجه قرار بگیرد.

تحلیل تأثیر متقابل: در این روش برای هر عامل، پیامدهای متعددی ارائه می‌شود و تأثیر این پیامدها یعنی احتمالات شرطی با تأثیری متقابل بررسی می‌شود.

سناریوی اول: در صورتی که کشور همگام با پیشرفت جهانی فناوری و توسعه روابط بین‌المللی به سمت جهانی‌شدن حرکت کند و این حرکت بر مسیر استراتژی‌های تدوین‌شده کشور منطبق



باشد، زیرساخت جامع و شبکه فناوری اطلاعات و ارتباطات در سراسر کشور به وجود خواهد آمد و ضریب نفوذ استفاده از اینترنت خودبه خود افزایش پیدا خواهد کرد. با گسترش همه‌جانبه خدمات وب، آموزش بیشتری در این حوزه مطرح خواهد بود و تسلط بالای افراد بر استفاده از این خدمات ضروری خواهد بود. با توسعه زیرساخت‌ها همچنین قیمت استفاده از فناوری‌های ارتباطی کاهش پیدا خواهد کرد و توان فنی طراحی در فضای سایبری نیز به دلیل اهمیت ویژه مترتب بر آن بروز و ظهور بیشتری پیدا خواهد کرد. در این صورت ابعاد زندگی دوم به لحاظ فنی همه‌گیر شده و جهان‌های مجازی بومی نیز با مختصات ویژه خود در فضای سایبری داخل کشور به‌منظور استفاده افراد به‌وجود می‌آید.

در چنین وضعیتی هویت در ابعاد مختلف شخصی، ملی و غیره در زندگی دوم دستخوش آسیب نخواهد شد؛ بلکه مسیری تکاملی را در زندگی دوم خواهد پیمود. خانواده با شناخت زندگی دوم به آن اعتماد خواهد داشت و زندگی دوم در فضای مجازی محل روندهای خانواده نخواهد شد. ممکن است حتی تشویق به فعالیت در زندگی دوم در فضاهای خانوادگی مطرح شود. ارزش‌های اخلاقی رایج در جامعه، در جهان مجازی نیز جریان خواهد داشت و حتی ممکن است حضور در زندگی دوم، موجب تقویت ارزش‌های اخلاقی رایج در زندگی حقیقی شود. بهداشت جسمی و روانی با زندگی دوم در فضای مجازی مورد تهدید قرار نمی‌گیرد و توسعه زندگی دوم می‌تواند به گسترش بهداشت جسمی و روانی کمک کند. روابط فرهنگی بین‌المللی نیز به توسعه آواتاریسم کمک خواهند کرد و زندگی دوم فضای مناسبی برای تبادل فرهنگی خواهد بود.

*سناریوی دوم:* در صورتی که کشور همگام با پیشرفت جهانی فناوری و توسعه روابط بین‌المللی به سمت جهانی‌شدن حرکت کند و این حرکت بر مسیر استراتژی‌های تدوین‌شده کشور منطبق باشد، زیرساخت جامع و شبکه فناوری اطلاعات و ارتباطات در سراسر کشور به‌وجود خواهد آمد و ضریب نفوذ استفاده از اینترنت خودبه‌خود افزایش پیدا خواهد کرد. با گسترش همه‌جانبه خدمات وب، آموزش بیشتری در این حوزه مطرح خواهد بود و تسلط بالای افراد بر استفاده از این خدمات ضروری خواهد بود. با توسعه زیرساخت‌ها همچنین قیمت استفاده از فناوری‌های ارتباطی کاهش پیدا خواهد کرد و توان فنی طراحی در فضای سایبری نیز به دلیل اهمیت ویژه مترتب بر آن بروز و ظهور بیشتری پیدا خواهد کرد. در این صورت ابعاد زندگی دوم به لحاظ فنی همه‌گیر شده و پیش‌بینی می‌شود تعدادی جهان‌های مجازی بومی نیز با مختصات ویژه خود در فضای سایبری داخل کشور به‌منظور استفاده افراد به‌وجود آید.

با وجود زمینه فنی و توسعه ابعاد آواتاریسم، تمام مؤلفه‌های فرهنگی الزاماً از فضای به‌وجودآمده در موضوع زندگی دوم پشتیبانی نخواهند کرد. ممکن است برخی مؤلفه‌های فرهنگی هم‌افزایی مثبتی با ابعاد آواتاریسم داشته و سایر مؤلفه‌های فرهنگی در اجتناب و مقابله با ابعاد

آواتاریسم اثرگذار باشند. در این حالت تعداد سناریوها متعدد خواهد بود که در واقع مجموع آن‌ها به‌عنوان یک سناریو در نظر گرفته شده است. به‌طور فرضی ممکن است مؤلفه فرهنگی خانواده، به‌علت وجود خطرهای احتمالی، از زندگی دوم در جهان مجازی با هر رویکردی پشتیبانی نکند؛ اما توسعه روابط فرهنگی بین‌المللی حرکت به سمت زندگی دوم در جهان‌های مجازی را تسهیل و تسریع کند؛ همچنین ممکن است زندگی دوم و آواتاریسم از طریق ارائه شبیه‌سازی‌هایی در اموری مثل مدیریت بحران‌های طبیعی نظیر سیل و زلزله، در بهبود بهداشت جسمی و روانی افراد نقش مثبتی ایفا کند و هم‌افزایی مثبتی با این مؤلفه فرهنگی به‌وجود آورد؛ اما ارزش‌های اخلاقی جاری در جامعه، با حقایق موجود در جهان‌های مجازی بومی یا غیربومی در تضاد و تعارض باشند و علتی در مقابله با زندگی دوم شمرده شوند.

سناریوی سوم: در صورتی که کشور همگام با پیشرفت جهانی فناوری و توسعه روابط بین‌المللی به سمت جهانی‌شدن حرکت کند و این حرکت بر مسیر استراتژی‌های تدوین‌شده کشور منطبق باشد، زیرساخت جامع و شبکه فناوری اطلاعات و ارتباطات در سراسر کشور به‌وجود خواهد آمد و ضریب نفوذ استفاده از اینترنت خودبه‌خود افزایش پیدا خواهد کرد. با گسترش همه‌جانبه خدمات وب، آموزش بیشتری در این حوزه مطرح خواهد شد و تسلط بالای افراد بر استفاده از این خدمات ضروری خواهد بود. با توسعه زیرساخت‌ها همچنین قیمت استفاده از فناوری‌های ارتباطی کاهش پیدا خواهد کرد و توان فنی طراحی در فضای سایبری نیز به‌دلیل اهمیت ویژه مترتب بر آن بروز و ظهور بیشتری پیدا خواهد کرد. در این صورت ابعاد زندگی دوم به‌لحاظ فنی همه‌گیر شده و جهان‌های مجازی بومی نیز با مختصات ویژه خود در فضای سایبری داخل کشور به‌منظور استفاده افراد به‌وجود می‌آید.

جهان‌های مجازی بومی تولیدشده ممکن است با در نظر گرفتن سندهای فرهنگی تدوین‌شده در کشور تولید شوند یا نشوند؛ احتمال دارد که به‌لحاظ کیفیت و جذابیت توان رقابت با نمونه‌های خارجی را داشته باشند یا نداشته باشند و ممکن است با وجود امکان رقابت، جایگزینی برای این جهان‌های مجازی محسوب نشوند. در چنین فضایی با وجود توسعه امکانات فناورانه، مؤلفه‌های فرهنگی از زندگی دوم در فضای مجازی به‌عنوان یک عنصر وارداتی پشتیبانی نمی‌کنند و ممکن است با ابعاد آواتاریسم که برای فرهنگ کشور خطر محسوب می‌شود، مقابله کنند. آواتاریسم و مؤلفه فرهنگی هویت، هم‌افزایی منفی با یکدیگر خواهند داشت. زندگی دوم افراد را به معضلاتی مثل بی‌هویتی در فضای سایبر مبتلا خواهد کرد و خطری جدی برای تشدید بحران هویت در دنیای جدید به‌شمار خواهد رفت. موضوع زندگی دوم یا برای خانواده مبهم باقی خواهند ماند و یا در صورت شناخته‌شدن، به‌عنوان یک آسیب یا چالش شمرده خواهد شد که لازمه مقابله با آن هوشیاری و استفاده از تمامی اقدامات لازم است. حضور در جهان‌های مجازی، حرکت بر ضد

ارزش‌های جامعه تلقی خواهد شد؛ بنابراین پابندی به اخلاق جمعی سبب دورماندن از جهان‌های مجازی خواهد بود. بهداشت جسمی و روانی نیز هم‌افزایی منفی با آواتاریسم خواهد داشت؛ زندگی دوم سلامت جسمی و روانی افراد را به واسطه بی‌تحركی طولانی و وابستگی‌های عاطفی مجازی، تهدید خواهد کرد و برای حفظ سلامت افراد، چاره‌ای جز پیشگیری از ورود آنها به جهان‌های مجازی نیست. روابط فرهنگی بین‌المللی نیز الزاماً در قالب زندگی دوم در فضای مجازی شکل نخواهند گرفت و با وجود شناخته‌شدن خطرهای آواتاریسم، مشوقی برای توسعه ابعاد آن نخواهند بود.

*سناریوی چهارم:* ممکن است با وجود فرآیند جهانی‌شدن و پیشرفت‌های فناورانه و ارتباطاتی جهانی، به دلیل محدودیت‌های گوناگون سیاسی، اقتصادی، استراتژیک و غیره در آینده مورد بحث، عوامل فناورانه در مجموع به وضعیت توسعه‌یافته نرسند. زیرساخت جامع و شبکه همچنان در حال توسعه به تمام نقاط کشور باشد. ضریب نفوذ سیر معتدل افزایش خود را حفظ کند؛ اما همچنان دسترسی‌های محدود به اینترنت در برخی نقاط و نواحی مطرح باشد. آموزش و تسلط بر فناوری‌های نوین گسترش یابد؛ اما الزاماً همه‌گیر نباشد. قیمت استفاده از فناوری‌های جدید نیز به ثبات قابل‌قبولی برسد؛ اما همچنان استفاده از برخی از این خدمات (مانند سرعت‌های بالای اینترنت) کالای گرانبه‌ای محسوب شود. توان فنی طراحی نیز دارای پیشرفت‌هایی باشد اما به مرحله بلوغ و تکامل، در حد اجرا و مدیریت جهان‌های مجازی بومی نرسد.

در چنین وضعیتی ممکن است به دلیل حصول تغییراتی در جهان‌های مجازی، پیدایش جهان‌های مجازی نو، آگاهی و آموزش افراد و تشخیص حدود مفید یا مضر بودن زندگی دوم در فضای مجازی، مؤلفه‌های فرهنگی از گسترش ابعاد آواتاریسم پشتیبانی کنند و با آن هم‌افزایی مثبت داشته باشند. هویت در ابعاد مختلف شخصی، ملی و غیره در زندگی دوم دستخوش آسیب نخواهد بود؛ بلکه مسیری تکاملی را در زندگی دوم خواهد پیمود. خانواده با شناخت زندگی دوم، به آن اعتماد خواهد داشت و زندگی دوم در فضای مجازی محل روندهای خانواده نخواهد شد؛ حتی ممکن است تشویق به فعالیت در زندگی دوم در فضاهای خانوادگی مطرح باشد. ارزش‌های اخلاقی رایج در جامعه، یا در جهان مجازی جریان خواهد داشت یا تهدیدی برای ارزش‌های اخلاقی جامعه وجود نخواهد داشت و حتی ممکن است حضور در زندگی دوم، موجب تقویت ارزش‌های اخلاقی رایج در زندگی حقیقی در برخی جنبه‌ها شود. بهداشت جسمی و روانی با زندگی دوم در فضای مجازی مورد تهدید قرار نمی‌گیرد و توسعه زندگی دوم می‌تواند به گسترش بهداشت جسمی و روانی کمک کند. روابط فرهنگی بین‌المللی نیز به توسعه آواتاریسم کمک خواهند کرد و زندگی دوم فضای مناسبی برای تبادل فرهنگی خواهد بود.

سناریوی پنجم؛ ممکن است با وجود فرآیند جهانی‌شدن و پیشرفت‌های فناورانه و ارتباطاتی جهانی، به دلیل محدودیت‌های گوناگون سیاسی، اقتصادی، استراتژیک و غیره در آینده مورد بحث، عوامل فناورانه در مجموع به وضعیت توسعه‌یافته نرسند. زیرساخت جامع و شبکه همچنان در حال توسعه به تمام نقاط کشور باشد. ضریب نفوذ سیر معتدل افزایش خود را حفظ کند؛ اما همچنان دسترسی‌های محدود به اینترنت در برخی نقاط و نواحی مطرح باشد. آموزش و تسلط بر فناوری‌های نوین گسترش یابد؛ اما الزاماً همه‌گیر نباشد. قیمت استفاده از فناوری‌های جدید نیز به ثبات قابل‌قبولی برسد؛ اما همچنان استفاده از برخی از این خدمات (مانند سرعت‌های بالای اینترنت) کالای گرانبه‌ای محسوب شود. توان فنی طراحی نیز دارای پیشرفت‌هایی باشد؛ اما به مرحله بلوغ و تکامل، در حد اجرا و مدیریت جهان‌های مجازی بومی نرسد.

در چنین فضایی تمامی مؤلفه‌های فرهنگی الزاماً از فضای به‌وجودآمده در موضوع زندگی دوم پشتیبانی نخواهند کرد و عملاً آواتاریسم موضوع پرننگی نه در حوزه فنی و نه در حوزه فرهنگی به‌شمار نخواهد رفت. ممکن است برخی مؤلفه‌های فرهنگی هم‌افزایی مثبتی با ابعاد آواتاریسم داشته و سایر مؤلفه‌های فرهنگی در اجتناب و مقابله با ابعاد آواتاریسم اثرگذار باشند. در این حالت تعداد سناریوها متعدد خواهد بود که در واقع مجموع آن‌ها به‌عنوان یک سناریو در نظر گرفته شده است. به‌طور فرضی ممکن است مؤلفه فرهنگی خانواده، به‌علت وجود خطرهای احتمالی، از زندگی دوم در جهان مجازی با هر رویکردی پشتیبانی نکند؛ اما توسعه روابط فرهنگی بین‌المللی حرکت به سمت زندگی دوم در جهان‌های مجازی را تسهیل و تسریع ببخشد؛ همچنین ممکن است زندگی دوم و آواتاریسم از طریق ارائه شبیه‌سازی‌هایی در اموری مثل مدیریت بحران‌های طبیعی نظیر: سیل و زلزله، در بهبود بهداشت جسمی و روانی افراد نقش مثبتی ایجاد کند و هم‌افزایی مثبتی با این مؤلفه فرهنگی به‌وجود آورد؛ اما ارزش‌های اخلاقی جاری در جامعه، با حقایق موجود در جهان‌های مجازی در تضاد و تعارض باشند و علتی در مقابله با زندگی دوم شمرده شوند.

سناریوی ششم؛ ممکن است با وجود فرآیند جهانی‌شدن و پیشرفت‌های فناورانه و ارتباطاتی جهانی، به دلیل محدودیت‌های گوناگون سیاسی، اقتصادی، استراتژیک و غیره در آینده مورد بحث، عوامل فناورانه در مجموع به وضعیت توسعه‌یافته نرسند. زیرساخت جامع و شبکه همچنان در حال توسعه به تمام نقاط کشور باشد. ضریب نفوذ سیر معتدل افزایش خود را حفظ کند؛ اما همچنان دسترسی‌های محدود به اینترنت در برخی نقاط و نواحی مطرح باشد. آموزش و تسلط بر فناوری‌های نوین گسترش یابد؛ اما الزاماً همه‌گیر نباشد. قیمت استفاده از فناوری‌های جدید نیز به ثبات قابل‌قبولی برسد؛ اما همچنان استفاده از برخی از این خدمات (مانند سرعت‌های

بالای اینترنت) کالای گرانقیمت محسوب شود. توان فنی طراحی نیز دارای پیشرفت‌هایی باشد؛ اما به مرحله بلوغ و تکامل در حد اجرا و مدیریت جهان‌های مجازی بومی نرسد. در چنین فضایی مؤلفه‌های فرهنگی از زندگی دوم در فضای مجازی به‌عنوان یک عنصر وارداتی پشتیبانی نمی‌کنند و با ابعاد آواتاریسم که برای فرهنگ کشور خطر محسوب می‌شود، مقابله می‌کنند. آواتاریسم و مؤلفه فرهنگی هویت، هم‌افزایی منفی با یکدیگر خواهند داشت. زندگی دوم برخی افراد را به معضلاتی مثل بی‌هویتی در فضای سایبر مبتلا خواهد کرد و خطری برای تشدید بحران هویت در دنیای جدید به‌شمار خواهد رفت. موضوع زندگی دوم یا برای خانواده مبهم باقی خواهند ماند و یا در صورت شناخته‌شدن، یک آسیب و چالش شمرده خواهد شد که لازمه مقابله با آن هوشیاری و استفاده از تمامی اقدامات لازم است. حضور در جهان‌های مجازی، حرکت بر ضد ارزش‌های جامعه تلقی خواهد شد؛ بنابراین پایبندی به اخلاق جمعی سبب دورماندن از جهان‌های مجازی خواهد شد. بهداشت جسمی و روانی نیز هم‌افزایی منفی با آواتاریسم خواهد داشت. زندگی دوم سلامت جسمی و روانی افراد را به‌واسطه بی‌حرکی طولانی و وابستگی‌های عاطفی مجازی، تهدید خواهد کرد و برای حفظ سلامت افراد، چاره‌ای جز پیشگیری از ورود آنها به جهان‌های مجازی نیست. روابط فرهنگی بین‌المللی نیز الزاماً در قالب زندگی دوم در فضای مجازی شکل نخواهند گرفت و با وجود شناخته‌شدن خطرهای آواتاریسم، مشوقی برای توسعه ابعاد آن نخواهند بود.

گام هفتم: بررسی پیامدها و نتایج هر سناریو:

پس از تدوین سناریوهای مقدماتی، باید به موضوع اصلی و هدف سناریوها و این پرسش‌ها که این هدف در هر سناریویی چگونه جای می‌گیرد و چه نقاط ضعفی دارد؟ توجه شود (جدول ۴).

جدول ۴. بررسی پیامدها و نتایج سناریوهای پژوهش

سناریوها	تأثیر ابعاد آوازیسم	بر مؤلفه فرهنگی هویت	بر مؤلفه فرهنگی اخلاق	بر مؤلفه فرهنگی خانواده	بر مؤلفه فرهنگی بهداشت جسمی و روانی	بر مؤلفه فرهنگی روابط فرهنگی بین‌الملل
سناریوی ۱	بی‌خطر بودن برای حفظ جنبه‌های هویت/ کمک به تکمیل و تثبیت هویت جدید انسان امروزی	عدم‌مقابله با ارزش‌های اخلاقی جامعه/ کمک به گسترش و تقویت ارزش‌های اخلاقی	عدم‌تهدید بنیان‌های خانواده/ کمک به افزایش صمیمیت و رشد و تکامل خانواده/ تقویت نقش‌های خانوادگی	عدم‌تهدید سلامت جسمی و روانی افراد/ کمک به بهداشت عمومی از طریق شبیه‌سازی‌ها/ کمک به بهداشت روانی با ایجاد روابط جدید فرهنگی	ایجاد بستری مناسب برای گسترش و تقویت روابط فرهنگی بین‌المللی/ ایجاد بستری مناسب برای تبادلات فرهنگی	ایجاد بستری مناسب برای گسترش و تقویت روابط فرهنگی بین‌المللی/ ایجاد بستری مناسب برای تبادلات فرهنگی
سناریوی ۲	ایجاد خطر برای وجود هویت و گسترش بی‌هویتی؛ یا عدم‌وجود این خطر و کمک به تثبیت هویت	به‌وجودآوردن تعارض با ارزش‌های اخلاقی جامعه؛ یا کمک به تقویت ارزش‌های اخلاقی	تضعیف بنیان‌های خانواده؛ یا کمک به تقویت خانواده	تهدید سلامت جسمی و روانی افراد؛ یا کمک به حفظ سلامت جسمی و روانی افراد	ایجاد بستری مناسب برای گسترش و تقویت روابط فرهنگی بین‌المللی	ایجاد بستری مناسب برای گسترش و تقویت روابط فرهنگی بین‌المللی
سناریوی ۳	ایجاد خطر برای حفظ جنبه‌های هویت/ دامن‌زدن به بی‌هویتی و بحران هویت انسان امروزی	مقابله با ارزش‌های اخلاقی جامعه/ تضعیف ارزش‌های اخلاقی/ دامن‌زدن به بی‌اخلاقی	تضعیف بنیان‌های خانواده/ تضعیف صمیمیت و معانیت از رشد و تکامل خانواده/ تضعیف نقش‌های خانوادگی	تهدید سلامت جسمی افراد به‌واسطه بی‌تحرکی/ تهدید سلامت روانی افراد به‌واسطه روابط عاطفی غیرحقیقی	عدم‌وجود هم‌افزایی مثبت یا روابط فرهنگی بین‌المللی و تبادلات فرهنگی	عدم‌وجود هم‌افزایی مثبت یا روابط فرهنگی بین‌المللی و تبادلات فرهنگی
سناریوی ۴	بی‌خطر بودن برای حفظ جنبه‌های هویت	عدم‌مقابله با ارزش‌های اخلاقی جامعه	عدم‌تهدید بنیان‌های خانواده/ جابجایی اعتماد و شناخت خانواده	کمک به بهداشت عمومی از طریق شبیه‌سازی‌ها	ایجاد بستری مناسب برای گسترش و تقویت روابط فرهنگی بین‌المللی	ایجاد بستری مناسب برای گسترش و تقویت روابط فرهنگی بین‌المللی
سناریوی ۵	ایجاد خطر برای وجود هویت؛ یا عدم‌وجود این خطر برای وجود هویت	به‌وجودآوردن تضاد با ارزش‌های اخلاقی جامعه؛ یا عدم‌وجودآوردن تضاد با ارزش‌های اخلاقی جامعه	تضعیف بنیان‌های خانواده؛ یا عدم‌تضعیف بنیان‌های خانواده	تهدید سلامت جسمی و روانی افراد؛ یا عدم‌تهدید سلامت جسمی و روانی افراد	عدم‌وجود هم‌افزایی مثبت یا روابط فرهنگی بین‌المللی	عدم‌وجود هم‌افزایی مثبت یا روابط فرهنگی بین‌المللی
سناریوی ۶	ایجاد خطر برای حفظ جنبه‌های هویت	مقابله با ارزش‌های اخلاقی جامعه	تضعیف بنیان‌های خانواده/ تضعیف نقش‌های خانوادگی	تهدید سلامت جسمی افراد به‌واسطه بی‌تحرکی/ تهدید سلامت روانی افراد به‌واسطه روابط عاطفی مجازی	ایجاد بستری مناسب برای گسترش و تقویت روابط فرهنگی بین‌المللی	ایجاد بستری مناسب برای گسترش و تقویت روابط فرهنگی بین‌المللی

گام هشتم: انتخاب نشانگرها و راهنماهای راهبردی:

این نکته بسیار اهمیت دارد که بدانیم کدام سناریو به هدف نزدیک تر است. وقتی که سناریوهای مختلف تدوین و نتایج اجرای آن مشخص شد، انتخاب چند شاخص مهم مفید است. نشانگرها و راهنماهای راهبردی این پژوهش به شرح زیر هستند:

- طراحی بومی جهان‌های مجازی: اگر طراحی و اجرای جهان‌های مجازی، متناسب با فرهنگ کشور صورت پذیرد و به لحاظ فنی از کیفیت و جذابیت نمونه‌های مشابه عقب‌تر نباشد، وضعیت کشور به وضعیت توسعه‌یافته نزدیک‌تر است و ابعاد آواتاریسم به لحاظ فناورانه بستر مناسبی برای گسترش خواهند داشت.

- دسترسی عمومی کاربران به سرعت‌های بالای اینترنت با قیمت‌های مناسب: اگر زیرساخت‌های اطلاعاتی و ارتباطاتی به‌گونه‌ای پیشرفت داشته باشند که امکان دسترسی به سرعت‌های بالای اینترنت در سراسر کشور و با قیمت‌های متوسط فراهم شود (به‌طوری که سرعت بالای اینترنت کالای گرانتیمنت محسوب نشود)، وضعیت کشور به وضعیت توسعه‌یافته نزدیک‌تر است و ابعاد آواتاریسم به لحاظ فناورانه بستر مناسبی برای گسترش خواهند داشت.

- میزان ضریب نفوذ بالا: در صورتی که ضریب نفوذ اینترنت از حد مشخصی فراتر باشد، وابستگی کاربران اینترنت به این خدمات بیشتر بوده و بخش عمده‌ای از فعالیت‌های روزمره آنها به صورت دیجیتال و با استفاده از شبکه جهانی وب صورت می‌پذیرد. این مسئله به نوبه خود نشان‌دهنده قوت زیرساخت‌ها و آموزش نیز خواهد بود. در چنین شرایطی وضعیت کشور به وضعیت توسعه‌یافته نزدیک‌تر است و ابعاد آواتاریسم به لحاظ فناورانه بستر مناسبی برای گسترش خواهند داشت.

- وجود هم‌بستگی میان بحران هویت و سبک زندگی دیجیتال: اگر در بررسی‌ها و پژوهش‌های میدانی ارتباطی میان مشکلات هویتی انسان امروزی و وابستگی او به خدمات و امکانات بی‌شمار فضای جهانی اینترنت شکل بگیرد، پیش‌بینی می‌شود زندگی دوم در فضای مجازی و آواتاریسم نیز به این فضا دامن زده و با درهم‌شکستن مرزهای جغرافیایی، سیاسی، اقتصادی، نژادی، ملی و حتی جنسیتی، سبب تشدید مشکلات هویتی در تنازع «من حقیقی» و «من مجازی» افراد شود؛ در چنین شرایطی وضعیت کشور به وضعیت هم‌افزایی منفی فرهنگی نزدیک‌تر است و ابعاد آواتاریسم به لحاظ فرهنگی بستر مناسبی برای گسترش نخواهند داشت.

- رواج محتواهای غیراخلاقی در جهان‌های مجازی: هم‌اکنون نیز برخی رفتارهای معمول غیراخلاقی همانند هم‌جنس‌گرایی در جهان‌های مجازی امری پذیرفته شده است. اگر روال نادیده‌گرفتن ارزش‌های اخلاقی فردی و اجتماعی در جهان‌های مجازی ادامه پیدا کند و نمونه بومی مناسبی مبتنی بر اخلاق ایرانی-اسلامی طراحی و اجرا نشود، در چنین شرایطی وضعیت

کشور به وضعیت هم‌افزایی منفی فرهنگی نزدیک‌تر است و ابعاد آواتاریسم به‌لحاظ فرهنگی بستر مناسبی برای گسترش نخواهند داشت.

- پشتیبانی خانواده از زندگی در فضای مجازی: خانواده با شناخت و آگاهی خود، می‌تواند نقش بسزایی در تشویق به تجربه زندگی در فضای مجازی، کنترل حدود مشغولیت به زندگی دوم، برخورداری آموزش در مواجهه با چالش‌های آواتاریسم و استفاده از ابعاد مفید زندگی دوم داشته باشد. اگر منافع خانواده به‌عنوان بنیادی‌ترین نهاد فرهنگی جامعه با زندگی دوم در فضای مجازی تحت‌الشعاع قرار نگیرد و خانواده با شناخت و آگاهی واکنش مثبت و متحدی نسبت به جهان‌های مجازی نشان دهد، در چنین شرایطی وضعیت کشور به وضعیت هم‌افزایی مثبت فرهنگی نزدیک‌تر است و ابعاد آواتاریسم به‌لحاظ فرهنگی بستر مناسبی برای گسترش خواهند داشت.

- وجود هم‌بستگی میان شیوع بیماری‌های روانی خاص و سبک زندگی دیجیتال: دیجیتالی‌شدن با شرایط خاصی که در زندگی افراد از جمله کم‌تحرکی و تفرّدگرایی به‌وجود می‌آورد، می‌تواند سبب بروز برخی بیماری‌های روانی از جمله افسردگی شود. اگر در بررسی‌ها و پژوهش‌های میدانی ارتباطی میان بیماری‌های روانی انسان امروزی و وابستگی او به خدمات و امکانات بی‌شمار فضای جهانی اینترنت شکل بگیرد، پیش‌بینی می‌شود زندگی دوم در فضای مجازی و آواتاریسم نیز به این آسیب‌ها دامن زده و با اولویت‌پیدا کردن نسبت به زندگی حقیقی افراد، سبب تشدید مشکلات ذهنی و روانی افراد شود. در چنین شرایطی وضعیت کشور به وضعیت هم‌افزایی منفی فرهنگی نزدیک‌تر است و ابعاد آواتاریسم به‌لحاظ فرهنگی بستر مناسبی برای گسترش نخواهند داشت.

- به وجود آمدن بسترهای تبادلات فرهنگی بین‌المللی (به‌ویژه ایدئولوژیک) در فضای مجازی: در صورتی که با پیشرفت کیفی در تولید کالاهای فرهنگی، کشور به نقطه‌ای برسد که بتواند محتواهای ملی و مذهبی خود را در قالب‌های مطلوب به سرتاسر جهان صادر کند، زندگی دوم در فضای مجازی نیز می‌تواند بستر مناسبی برای برقراری ارتباطات بین‌المللی میان ملت ایران و سایر ملت‌ها و عرصه بسیار قدرتمندی برای تبادلات فرهنگی باشد. در چنین شرایطی وضعیت کشور به وضعیت هم‌افزایی مثبت فرهنگی نزدیک‌تر است و ابعاد آواتاریسم به‌لحاظ فرهنگی بستر مناسبی برای گسترش خواهند داشت.

امروزه یکی از مهم‌ترین شاخص‌ها در حوزه مسائل فرهنگی، آینده‌شناسی و آینده‌پژوهی است. مفهوم دیجیتالی‌شدن یکی از مهم‌ترین نشانه‌های جهانی‌شدن، شناخته می‌شود. بشر در مسیری که انتهای آن تحقق پیش‌بینی «کلبه دیجیتال» است، به مقوله‌ای به نام زندگی دوم رسیده است؛ یک زندگی مجازی و غیرحقیقی که حامل هر کدام از بخش‌های آن آواتار است. به



این دلیل انسان ناچار است با پدیده آواتار عجین شود و بخش عمده‌ای از زندگی‌اش را با آواتار مجازی خود و آواتارهای مجازی دیگران بگذراند.

ترسیم محیط فرهنگی آینده با تمام مختصات ویژه آن، تشخیص آسیب‌ها و مزایای آن، پیشگیری از نکات منفی و تقویت نکات مثبت عرصه فرهنگی جدید، بدون شناخت ابعاد زندگی دوم در فضای سایبری و مخصوصاً تفکر آواتاریسم، امکان‌پذیر نخواهد بود. زندگی دوم، پدیده‌ای همه‌جانبه در شئون فردی و اجتماعی است؛ هر آواتار، یک انسان را معرفی می‌کند، شخصیتی را از جنبش ارائه می‌دهد، تعاملاتش را شکل می‌دهد، احساساتی مثل علاقه را از خود بروز می‌دهد و در ابعاد اجتماعی، تحصیل کرده و کسب درآمد می‌کند.

فرهنگ، حقیقتی وسیع است که مطابق تعریف شورای عالی انقلاب فرهنگی کشور، حداقل دربردارنده مفاهیم هویت، خانواده، اخلاق، بهداشت جسمی و روانی و روابط فرهنگی بین‌المللی است. زندگی دوم از طریق آواتار، فرهنگی جدید مترتب بر سبک جدیدی از زندگی خواهد بود؛ بنابراین موضوع زندگی دوم و حلقه جدانشدنی آن، آواتار، از آن دسته موضوعاتی نیست که به‌سادگی و بدون هیچ‌گونه پیش‌درآمد رفتاری بتوان با آن مواجه شد؛ زیرا پرداخت این امر سبب شکل‌گیری مهندسی فرهنگی و عدم پرداخت آن منجر به خطراتی جدی در زیرساخت‌های فرهنگی و اجتماعی جامعه خواهد شد.

در این پژوهش به‌منظور پیش‌بینی تأثیر ابعاد آواتاریسم بر مؤلفه‌های فرهنگی، مطابق با روش آینده‌پژوهی سناریونویسی و با استفاده از نظر خبرگان، شش نوع آینده محتمل تشریح شد. در طراحی این آینده‌ها، عوامل کلیدی مؤلفه‌های فنی و مؤلفه‌های فرهنگی مؤثر بودند که نیروهای پیشران مرتبط نیز شامل پیشرفت جهانی فناورانه و تشکیل روابط بین‌المللی در فضای مجازی است.

بر اساس نتایج پژوهش حاضر، در صورتی که متخصصین حوزه اطلاعات و ارتباطات کشور، به پیشرفت‌های مشخصی دست پیدا کنند، طراحی و توسعه جهان یا جهان‌های مجازی، مطلوب‌ترین آینده محتمل خواهد بود. این جهان‌های مجازی که منطبق بر فرهنگ ایرانی-اسلامی شکل گرفته‌اند، بستری برای تحکیم فرهنگ و صادر کردن کالاهای فرهنگی به تمام جهان خواهند بود.

در صورتی که به‌لحاظ فنی ابعاد فناورانه رشد کنند و طراحی جهان مجازی بومی، رخ ندهد، دسترسی کاربران به جهان‌های مجازی خارجی تسهیل خواهد شد که در آن صورت ضمن بررسی هم‌افزایی مثبت یا منفی فرهنگی زندگی دوم در این جهان‌های مجازی، باید تصمیم مناسب اتخاذ شود. در صورتی که هم‌افزایی منفی سبب آسیب‌رساندن به زیرساخت‌های فرهنگی و اجتماعی کشور شود، شاید تنها راه چاره مسدود کردن این جهان‌ها (فیلترینگ) باشد. در صورتی که

هم‌افزایی فرهنگی منفی به وقوع نپیوندد و هم‌افزایی مثبت فرهنگی مطرح باشد، آموزش و بهره‌گیری از این جهان‌های مجازی به سمت اهداف فردی و اجتماعی، ثمربخش خواهد بود. در صورتی که در حوزه اطلاعات و ارتباطات، به دلایل متفاوت سیاسی، اقتصادی و اجتماعی، توسعه‌یافتگی رخ ندهد، شاید بتوان گفت درگیری با زندگی دوم در فضای مجازی گسترده نخواهد بود و مدیریت اثرهای ابعاد آواتاریسم بر مؤلفه‌های فرهنگی، نسبت به حالت توسعه‌یافتگی، آسان‌تر خواهد بود. در این شرایط نیز شناخت و آموزش استفاده از این جهان‌های مجازی ضروری است.

با وقوع آینده‌های مختلط به لحاظ هم‌افزایی‌های مثبت و منفی فرهنگی، باید ضمن مقایسه اثرات مثبت و منفی زندگی دوم در جهان مجازی، نسبت به این مسئله تصمیم‌گیری کرد. ممکن است حتی با بومی‌سازی جهان مجازی نیز بنیان‌های خانواده و ارتباطات عاطفی عمیق آن تحت تأثیر زمان‌های طولانی سپری‌شده در زندگی دوم قرار بگیرند و در این صورت نیز یا باید زندگی دوم را در قالبی نو و بدیع تعریف کرد و یا عطایش را به لقایش بخشید.

در مجموع با توجه به نتایج این پژوهش، پیشنهادهای زیر ارائه می‌شود:

۱. سایر پژوهشگران می‌توانند با توسعه قلمروی موضوع بررسی حاضر، ضمن پیش‌بینی تأثیرات زندگی دوم و پیامد آن آواتاریسم، بر سایر مؤلفه‌های فرهنگی مدّون شده در «سند شورای عالی انقلاب فرهنگی»، به آینده‌پژوهی و آینده‌شناسی با این رویکرد کمک کنند.

۲. متخصصان حوزه‌های فناوری اطلاعات و ارتباطات می‌توانند بر اساس سناریوهای مطرح‌شده در این پژوهش، با مطالعه میدانی جهان‌های مجازی، طراحی و توسعه جهان مجازی بومی را امکان‌سنجی کنند.

۳. سازمان‌های سیاست‌گذار و دستگاه‌های اجرایی در حوزه فرهنگ کشور نظیر: «وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی»، «وزارت آموزش و پرورش»، «وزارت علوم، تحقیقات و فناوری» و «سازمان صداوسیما» می‌توانند با استفاده از نتایج این پژوهش و با به‌کارگیری رویکردهای نوین آموزشی و رسانه‌ای، جایگاه زندگی دوم در فضای مجازی را برای نسل نوجوان و جوان تبیین و تشریح کنند تا نسل جدید ضمن مواجهه با این موضوع، از حداقل آگاهی و شناخت در خصوص پیچیدگی‌ها و خطرها، برخوردار باشد.

## منابع

۱. استاجی، زهرا (۱۳۸۵). بررسی سبک زندگی در ساکنین شهر سبزوار. دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی سبزوار (اسرار)، مسلسل، ۴۱.
۲. باوند، داوود (۱۳۷۷). چالش‌های برون‌مرزی و هویت ایرانی در طول تاریخ، ماهنامه اطلاعات سیاسی-اقتصادی، ۱۲ (۱۲۹)، ۱۳۰.
۳. بشیر، حسن؛ افراسیابی، محمدصادق (۱۳۹۱). شبکه‌های اجتماعی اینترنتی و سبک زندگی جوانان. تهران. فصلنامه تحقیقات فرهنگی، ۵ (۱).
۴. بوردیو، پیر (۱۳۹۰). تمایز - نقد اجتماعی قضاوت‌های ذوقی. ترجمه حسن چاوشیان. تهران. نشر ثالث.
۵. بهنام، جمشید (۱۳۵۰). ساخت‌های خانواده و خویشاوندی در ایران. تهران. انتشارات خوارزمی، چاپ سوم.
۶. بیگی، حمیده و زندگی‌آبادی، علی (۱۳۹۱). کاربرد زندگی دوم (Second life) در مدیریت بحران شهری. تهران. دومین کنفرانس ملی مدیریت بحران.
۷. پیشگاهی‌فرد، زهرا؛ انصاری‌زاده، سلمان؛ کرمی، افشین؛ پرهیز، فریاد (۱۳۸۸). تعامل در فضای سایبر و تأثیر آن بر هویت زنان در ایران (مطالعه موردی دانشجویان دختر دانشگاه تهران). زن در توسعه و سیاست، ۲۸ (۲).
۸. تاجیک، محمدرضا (۱۳۷۹). روشنفکر ایرانی و معمای هویت ملی. تهران. فصلنامه مطالعات ملی، ۲ (۵).
۹. حسین شریفی، احمد (۱۳۹۱). همیشه‌بهار. قم. نشر معارف، نوبت اول.
۱۰. ربانی، رسول؛ شیری، حامد (۱۳۸۸). اوقات فراغت و هویت اجتماعی. تهران. فصلنامه تحقیقات فرهنگی، ۲ (۸).
۱۱. رضایی، علیرضا؛ ترابی، قاسم (۱۳۸۹). تبیین جایگاه فرهنگ در نظریه‌های سیاست و روابط بین‌الملل: فرهنگ به‌عنوان عرصه‌ای برای تعامل یا تقابل. دانشگاه آزاد اسلامی، واحد همدان، گروه علوم سیاسی، همدان.
۱۲. ژکس (۱۳۵۵). فلسفه/اخلاق، حکمت عملی. ترجمه ابوالقاسم پورحسینی. تهران. انتشارات امیرکبیر.
۱۳. سیف‌پور، رضا (۱۳۹۳). زندگی دوم در فضای مجازی؛ تغییر در «سبک زندگی» جوانان. پایگاه خبری بولتن‌نیوز.
۱۴. شکوری، علی (۱۳۸۵). تمایز پذیری و هویت اجتماعی مبتنی بر مصرف (مطالعه موردی جوانان شهر تهران). تهران. مجله جهانی رسانه، ۲.
۱۵. شیردستان، مجید (۱۳۹۲). نیم‌نگاهی به آواتاریسم در زندگی دوم. وب‌سایت خبری-تحلیلی مشرق‌نیوز.
۱۶. عاملی، سعید (۱۳۸۲). دوج جهانی شدن‌ها و جامعه جهانی اضطراب. فصلنامه علوم اجتماعی، ۲۱.
۱۷. عباسی، حسن (۱۳۸۶). پارادایم تطبیقی (۲): سوپرپارادایم اومانیزم: جلسه ۱۴ کلبه کرامت. تهران.

۱۸. عباسی، حسن (۱۳۹۰). بررسی فلسفی، اخلاقی و امنیتی زندگی دوم، اردوی تکمیلی ضیافت اندیشه. مشهد مقدس.
۱۹. عباسی، حسن (۱۳۹۰). جلسه ۲۸۵-۲۸۷ کلبه کرامت: موعودگرایی و آواتاریسم. تهران.
۲۰. عباسی، حسن (۱۳۹۱). نشست زندگی دوم در فضای مجازی، بخش رسانه‌های برخط ششمین نمایشگاه بین‌المللی رسانه‌های دیجیتال. تهران.
۲۱. عباسی، حسن (۱۳۹۲). شیوه‌های جدید هجده فرهنگی غرب، مصاحبه اختصاصی با پایگاه اطلاع‌رسانی بوتیانوز/ قباد صبا.
۲۲. کاتب، صدیقه (۱۳۹۲). انسان ایرانی سایبورگ و معضلی به نام بدخطی. وب‌سایت خبری-تحلیلی مشرق نیوز.
۲۳. گروه آینده‌اندیشی بنیاد توسعه فردا (۱۳۸۴). روش‌های آینده‌نگاری فناوری. تهران. بنیاد توسعه فناوریان نور دانش.
۲۴. گیدنز، آنتونی (۱۳۸۰). تجلد و تشخیص: جامعه و هویت شخصی در عصر جدید. ترجمه ناصر موقیان. تهران. نشر نی.
۲۵. گیدنز، آنتونی (۱۳۸۳). جامعه‌شناسی. ترجمه منوچهر صبوری. تهران. نشر نی.
۲۶. محسنی، منوچهر (۱۳۷۶). جامعه‌شناسی پزشکی. تهران. انتشارات طهوری.
۲۷. مشرق نیوز (۱۳۹۳). از تکنیک تا استراتژی با «خود»هایی از جنس عدد. وب‌سایت خبری-تحلیلی مشرق نیوز.
۲۸. مطهری، مرتضی (۱۳۸۵). تعلیم و تربیت در اسلام. چاپ چهل و نهم. تهران: انتشارات صدرا.
۲۹. میردامادی، مهرداد (۱۳۸۰). فضای سایبرنتیک به مثابه فضای شهری (مطالعه موردی کاربران اینترنت در شهر تهران). تهران. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تهران.
۳۰. هژبرنژاد، نوشین (۱۳۸۶). زندگی دوم در فضای مجازی. اخبار فناوری اطلاعات و ارتباطات - ایتنا.
31. Beyer, P (1994). Religion and Globalization. London. Sage.
32. Bell, M. W. (2008). Toward a definition of "Virtual Worlds". *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1), 1-5.
33. Bittarello, M. B. (2008). Another time, another space: virtual worlds, myths and imagination. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1), 1-18.
34. Dunn, Robert Andrew., E. Guadagno, Rosanna (2012) My avatar and me – Gender and personality predictors of avatar-self discrepancy  
Greiner, Ben., Caravella, Mary., E.Roth, Alvin (2014) Is Avatar-to-Avatar communication as effective as face-to-face communication? An Ultimatum Game experiment in First and Second Life
35. Kleban, Camilla., K. Kaye, Linda (2015) Psychosocial impacts of engaging in Second Life for individuals  
36. with physical disabilities
37. Lapsley, D. H. (1988). Self, ego and identity: Integrative Verlag Inc.
38. Matchett, Freda (2001). Krishna, Lord or Avatara?: the relationship between Krishna and Vishnu. 9780700712816. p. 4.

39. Messiger, P., Ge, X., Stroulia, E., Lyons, K., & Smirnov, K. (2008) On the relationship between my avatar. and myself. *Journal for Virtual World Research*, 1(2), 1-17.
40. Rescher, N. (2010). *Reality and its appearance*. London: Continuum International Publishing Group.
41. Schwartz, Peter (1996). *The art of Long view: paths to strategic insight for yourself and your company New York*. Doubleday. New York: Bantam Doubleday Dell Publishing Group.
42. Tavakoli, R., Mura, P. (2014). Journeys in Second Life- Iranian Muslim women's behavior in virtual tourist destinations. *Elsevier, journal of Tourism Management*.