

مصائب و مواهب صبر

معرفی شماره‌های ۱۷۸ و ۱۷۹
مجله مدیریت ارتباطات



فرزاد نعمتی

خبرنگار گروه فرهنگ

آخرین شماره ماهنامه تحلیلی، آموزشی و اطلاع‌رسانی «مدیریت ارتباطات» در ۷۰ صفحه و با آثار و گفتارهایی از مقصود فرستخواه، موسی اکرمی، بهروز غریبپور، حمیدرضا نمازی، امیرحسین خدایرست، کامبیز نوروزی، نادیا فغانی، آرش آباتی، مسعود سپهر، قادر باستانی و... منتشر شد. پرونده ویژه این شماره به «صبر» اختصاص پیدا کرده است. مقصود فرستخواه در یادداشتی با عنوان «شکیبایی، سوگ و غمخواری» بدین نکته اشاره کرده که در شرایط فعلی، ایران باید به «صبری خلاق» به‌مثابه «یکی از شاخه‌های مبارک سطحی از قابلیت‌های عالی شناختی، هوش هیجانی و حاصل پرورش احساسات بشری» و «ترکیب بهینه‌ای از عاطفه و آگاهی» دست یازد تا بتوان بدینچه آنتونیو داماسیو، روان‌عصب‌شناس شهیر پرتغالی آن را «انسجام قوی» می‌نامد، دست یافت. از نظر داماسیو، نتیجه این «مغز با احساس» چیزی می‌شود در مایه‌های «آرامش در توفان». بر این اساس فرستخواه نیز ما را به «شکیبایی جمعی» دعوت می‌کند: «شکیبایی جمعی نوعی حس همدردی و همیاری است؛ غوطه‌ور شدن در غم، اما با روحی خلاق که ما را به هم‌نوایی، همیاری و غمخواری وامی‌دارد.» موسی اکرمی در همین زمینه به پردازش «طرحی از فلسفه شکیبایی» همت گمارده و بدین نکته اشارت داشته که «فرمان مطلق یا قاعده زین اخلاق اصل بنیادینی است که هم‌خاستگاه، هم‌معیار تکلیفی چون شکیبایی است.» از نظر اکرمی البته در کنار فلسفه اخلاقی وظیفه‌گرایی کانتی، در فلسفه اخلاقی فضیلت‌گرایی ارسطویی هم توجه قابل‌تأملی به مسئله شکیبایی شده است: «شکیبایی در فلسفه اخلاقی فضیلت‌گرایی ارسطویی جلوه‌ای از فضیلت خویش‌شناری به‌صورت یک ویژگی روانی انسانی است که باید با تمرین و عقلانیت در انسان پدید آید. این نگرش که پرورش و رشد فردی از راه آموزش، تمرین و خودگیری را بر جسته می‌کند، با رویکردهای روانشناختی معاصر سازگار است.» باین همه اکرمی اضافه می‌کند این نکته را که ابهام‌های موجود در نظریه ارسطو را باید با ایجاد پیوندی میان اخلاق ارسطویی و اخلاق اسپینوزایی برطرف کرد. محسن محمودی نیز در این پرونده یادداشتی از دیوید هرند را ترجمه کرده که سه اثر ادبی «در انتظار کودو» بکت، «جی‌بی» آرچیبالد مک‌لیش و «افسانه سیزف» کامو را که همگی بر موضوع «انتظار بی‌پایان و صبر حاصل در جهانی پوچ و بی‌معنا» تمرکز دارند، مورد تحلیل قرار داده است. امیرحسین خدایرست در یادداشت خود با نام «تدبیر به‌جای تقدیر» به سوتفاهم‌های چهارگانه‌ای اشاره می‌کند درباره فضیلت اخلاقی صبر. این چهار سوءتفاهم عبارتند از: صبر در برابر ظلم، صبر در برابر اشتباه‌های شخصی و تصمیم‌های نادرست، صبر چونان ضعف و تسلیم که به انفعال فرد در مواجهه با دشواری‌ها می‌انجامد و صبر در مقابل بهسازی امور، یعنی وضعیتی که فرد به شرایط موجود مشتمل بر بی‌عدالتی و نقض حقوق رضایت می‌دهد به‌گزینه‌تر حیج بد بر بدتر در همه امور شخصی و اجتماعی می‌رسد. هما شهرام‌بخت که در حوزه مطالعات ادیان پژوهش می‌کند، اما در متنی با تیتیر «پدیرش، تحمل، بخشش» به‌مقوله «صبر در آیین‌ن» اشاره کرده و نوشته است: «صبر در اعمال‌ن نهان است و مدیتیشن، به‌عنوان یکی از مهم‌ترین تمرینات‌ن، به فرد کمک می‌کند تا صبر را درونی‌سازد. در حین مدیتیشن، فرد می‌آموزد که ذهن را آرام کرده، از افکار و احساسات آگاه شود و بدون قضاوت آنها را مشاهده کند.» از دیگر بخش‌های این شماره مجله «مدیریت ارتباطات» هم می‌توان به گزارشی از دهمین کنفرانس روابط عمومی و صنعت با محوریت نقش روابط عمومی‌ها در ناترازی‌ها، یادداشت‌هایی درباره روابط عمومی و مدیریت اطلاعات و گفت‌وگو با سعید صادقی عضو هیئت‌مدیره میلی دربارہ شنش میلیونی شدن این پلتفرم خریدوفروش طلای آب‌شده اشاره کرد. در این آخری صادقی گفته، ظرفیت جذب ۴۰ میلیون کاربر را داریم و خود را بازیگری جدی در مسیر توسعه اقتصاد دیجیتال ایران می‌دانیم.



کنیم. اما برای تحقق این هدف، بازی‌ها باید فراتر از سرگرمی‌های صرف طراحی شوند. آن‌ها باید به بازیکنان، امکان تفکر و تأمل در پیامدهای تصمیمات‌شان را بدهند و آن‌ها را به چالش بکشند تا ارزش‌های اخلاقی خود را مورد بازبینی قرار دهند.

نویسندگان این کتاب، با نگاهی متفاوت، جنبه «سرگرم‌کننده» بازی‌های ویدئویی را به‌عنوان برگ برنده‌ای در دنیای فلسفه معرفی می‌کنند. آن‌ها معتقدند که این ویژگی، بازی‌ها را به رسانه‌ای جذاب‌تر و کاربرپسندتر نسبت به کتاب‌ها تبدیل می‌کند. در دنیایی که به‌قول نویسندگان، «تعداد اندکی از دولت‌ها فلسفه را اقتدر جدی می‌گیرند که آن را در برنامه‌های درسی مدارس اجباری کنند»، بازی‌های ویدئویی، شاید تنها روزه‌ای باشند که کودکان و نوجوانان می‌توانند از طریق آن، با مفاهیم فلسفی آشنا شوند.

این واقعیت به‌طرز دردناکی، نشان‌دهنده بی‌توجهی جوامع مدرن به اهمیت فلسفه است و متأسفانه به‌نظر می‌رسد که این وضعیت، هنوز هم در دنیای امروز صادق است. به‌عبارت‌دیگر، بازی‌های ویدئویی با جذابیت‌های بصری و تعاملی خود می‌توانند مفاهیم پیچیده فلسفی را به‌زبانی ساده و قابل‌فهم برای نسل جوان ارائه کنند. آن‌ها می‌توانند کودکان را در موقعیت‌های اخلاقی و فلسفی قرار دهند و آن‌ها را به تفکر و تأمل در مسائل اساسی زندگی وادار کنند.

باین‌همه این واقعیت که بازی‌های ویدئویی شاید تنها منبع آشنایی نسل جوان با فلسفه باشند، نشان‌دهنده خلأ بزرگی در نظام‌های آموزشی و فرهنگی ماست. این خلأ نیازمند توجه جدی و برنامه‌ریزی‌های دقیق برای ترویج فلسفه در میان نسل جوان است. بازی‌های ویدئویی، به‌دلیل ماهیت تعاملی و جذاب خود، بستری ایده‌آل برای طرح و بررسی مسائل فلسفی فراهم می‌کنند. در این دنیای مجازی دیگر نیازی به بحث‌های انتزاعی و پیچیده نیست. شما خود، در دل ماجرا قرار می‌گیرید و پیامدهای تصمیمات خود را به‌طور مستقیم تجربه می‌کنید. در بازی‌های ویدئویی موقعیت‌های فرضی و غیرقابل‌تصور را تجربه کنید. تصور کنید در بازی «ولفشتاین ۴: بیمارستان هیتلر»، شما به گذشته سفر می‌کنید تا هیتلر را در کودکی از بین ببرید. یا در بازی «تأثیر فراگیر ۳»، شما باید بین نجات جان یک نفر و نجات جان پنج نفر، تصمیم بگیرید. در زندگی واقعی معمولاً چنین موقعیت‌های فرضی و غیرقابل‌تصور، رخ نمی‌دهند. اما در بازی‌های ویدئویی، شما می‌توانید این تجربیات را کسب و پیامدهای تصمیمات خود را به‌طور مستقیم مشاهده کنید. این ویژگی، بازی‌های ویدئویی را به بستری مناسب برای طرح و بررسی مسائل فلسفی تبدیل می‌کند. شما به‌عنوان بازیکن، می‌توانید در موقعیت‌های پیچیده اخلاقی و فلسفی قرار بگیرید و با چالش‌های اساسی انسانی روبرو شوید.

البته بازی‌های ویدئویی، محدودیت‌هایی نیز دارند. آن‌ها اغلب براساس منطق و قواعد خودشان عمل می‌کنند و به بازیکنان، اهداف و انگیزه‌های خاصی را القاء می‌کنند. باین‌حال بازی‌های ویدئویی می‌توانند بستری برای تفکر و تأمل در مسائل اخلاقی و فلسفی باشند. آن‌ها می‌توانند ما را به چالش بکشند تا تصمیماتی آگاهانه و مسئولانه اتخاذ کنیم.

منبع: گاردین

همیشه می‌توان با تکیه بر اصل سودمندگرایی، تصمیمات اخلاقی درستی اتخاذ کرد؟ آیا در برخی موارد، نجات جان افراد کمتر، به حفظ جان افراد بیشتر منجر می‌شود؟ و آیا می‌توان جان انسان‌ها را با یکدیگر مقایسه کرد؟

این کتاب با طرح این مثال، ما را به تفکر در این مسائل عمیق وادار می‌کند و نشان می‌دهد که بازی‌های ویدئویی، فراتر از سرگرمی‌های صرف، می‌توانند بستری برای رشد و ارتقای آگاهی اخلاقی ما باشند.

باین‌حال به‌عنوان یک گیمر، این تصمیم برای من اصلاً چالش‌برانگیز نبود. می‌دانستم که نجات جان دریاسالار کوریس، نتیجه‌ای مطلوب‌تر از زنده نگه داشتن خدمه کوچک او به‌همراه خواهد داشت. خدمه، در ادامه‌ی داستان، هیچ نقش مؤثری در پیشبرد اهداف من ایفا نمی‌کردند. آن‌ها مانند دریاسالار کوریس واس کویب-کویب، نام‌های طولانی و پیچیده‌ای نداشتند که نشان‌دهنده اهمیت و تأثیرگذاری آن‌ها باشد. به‌عبارت‌دیگر بازی‌ها به‌عنوان آزمایش‌های فکری، دارای محدودیت‌هایی هستند. آن‌ها اغلب براساس منطق و قواعد خودشان عمل می‌کنند و به بازیکنان، سرنخ‌ها و نشانه‌هایی می‌دهند که تصمیم‌گیری را آسان‌تر می‌کنند. در این مثال، نام طولانی و پیچیده‌ی دریاسالار نشان‌دهنده اهمیت و تأثیرگذاری او در داستان بازی است. در مقابل، خدمه‌ت که نام‌های ساده و کوتاهی دارند، نقش کم‌اهمیت‌تری در داستان ایفا می‌کنند. این محدودیت نشان می‌دهد که بازی‌ها نمی‌توانند به‌طور کامل، پیچیدگی‌های تصمیم‌گیری‌های اخلاقی در دنیای واقعی را شبیه‌سازی کنند. در دنیای واقعی، تصمیم‌گیری‌ها اغلب براساس اطلاعات ناقص و متناقض انجام می‌شوند و پیامدهای آن‌ها قابل پیش‌بینی نیست. باین‌حال بازی‌ها می‌توانند بستری برای تفکر و تأمل در مسائل اخلاقی باشند. آن‌ها می‌توانند ما را در موقعیت‌های دشواری قرار دهند و ما را به چالش بکشند تا تصمیماتی آگاهانه و مسئولانه اتخاذ کنیم.

به‌عنوان یک گیمر، تصمیم درستی گرفتم، اما بازی به ما امکان نمی‌دهد که فراتر از لحظه تصمیم‌گیری را ببینیم. چه کسی می‌داند، شاید یکی از آن خدمه، در آینده، داروی سرطان را کشف می‌کرد؟ اما آیا واقعاً می‌خواهم درگیر چنین مسائلی پیچیده و بلندپروازانه‌ای شوم؟ وقتی که تنها هدفم، باز کردن پایان ویژه بازی یا کسب حداکثر امتیاز و به دست آوردن آن تفنگ بزرگ و قدرتمند برای دور بعدی بازی است؟ مگر بازی‌ها برای سرگرمی ساخته نشده‌اند؟ این سوال، چالشی اساسی را در مورد ماهیت بازی‌های ویدئویی به‌عنوان بستری برای آزمایش‌های فکری مطرح می‌کند. آیا بازی‌ها صرفاً ابزاری برای سرگرمی و تفریح هستند، یا می‌توانند بستری برای تفکر و تأمل در مسائل پیچیده اخلاقی و فلسفی باشند؟

این مثال نشان می‌دهد که بازی‌ها، اغلب براساس منطق و قواعد خودشان عمل می‌کنند و به بازیکنان، اهداف و انگیزه‌های خاصی را القاء می‌کنند. در این مثال هدف اصلی بازی، کسب امتیاز و باز کردن پایان ویژه است. این هدف، بازیکن را از توجه به پیامدهای اخلاقی تصمیماتش باز می‌دارد. باین‌همه این بدان معنا نیست که بازی‌ها نمی‌توانند بستری برای تفکر و تأمل در مسائل اخلاقی باشند. بازی‌ها می‌توانند ما را در موقعیت‌های دشواری قرار دهند و ما را به چالش بکشند تا تصمیماتی آگاهانه و مسئولانه اتخاذ



این لحظات، گزینه بقا بر منطق و استدلال غلبه می‌کند. باین‌حال این کتاب جرقه‌ای در ذهن روشن کرد. شاید بتوان در لابه‌لای این لحظات پرتالهاب، فرصتی برای تأمل و تفکر یافت. شاید بتوان در دل این دنیای مجازی، به دنبال مفاهیم عمیق فلسفی و اخلاقی گشت. این کتاب با طرح مثالی از بازی «تأثیر فراگیر ۳»، ما را در برابر یک دوره‌ای اخلاقی پیچیده قرار می‌دهد. در این بازی شما باید تصمیم بگیرید که دریاسالار کوریس را نجات دهید یا پنج خدمه او را؟ این تصمیم، ما را درگیر یک چالش فلسفی عمیق می‌کند؛ چالشی که در قلب آن، اصل سودگرایانه «بناهای اکثریت بر نیازهای اقلیت غلبه می‌کند» نهفته است. اما این دوره‌ای، با یک پیچیدگی غیرمنتظره به‌مراتب دشوارتر می‌شود. اگر شما خدمه را نجات دهید و دریاسالار را رها کنید، تعداد زیادی از افسران در وحشت و آشفتگی، کنترل خود را از دست می‌دهند و به سوی نابودی می‌روند. در نتیجه تعداد قربانیان به‌مراتب بیشتر از آن پنج نفر اولیه خواهد بود. این مثال نشان می‌دهد که بازی‌های ویدئویی می‌توانند بستری برای تفکر و تأمل در مسائل پیچیده اخلاقی و فلسفی باشند. آن‌ها می‌توانند ما را در موقعیت‌های دشواری قرار دهند و ما را به چالش بکشند تا تصمیماتی آگاهانه و مسئولانه اتخاذ کنیم.

این دوره‌ای ما را به این سوال اساسی سوق می‌دهد که آیا

انگیزه‌های اقتصادی و شائبه زدوبند سیاسی

گرچه متا به صرفه اقتصادی الگوریتم جدیدش دل خوش کرده و امیدوار است با حذف قراردادهای چندمیلیون دلاری با نهاد‌های راستی‌آزمایی مستقل منابع‌اش را در جاهای دیگری سرمایه‌گذاری کند، احتمالاً با کاهش درآمد‌های تبلیغاتی روبرو خواهد شد. گویانکه تجربه ایکس نیز نشان داده که اضافه کردن یادداشت‌های اجتماعی بر پست‌های تبلیغاتی برندهای بزرگی مانند اپل و اوبر تا ۴۰ میلیون دلار درآمد تبلیغاتی آن را کمتر کرده است. چنین ریسکی برای متا با ۹۷ درصد وابستگی به درآمد‌های تبلیغاتی به‌مراتب جدی‌تر است. در این میان برخی تحلیلگران نیز با طرح اتهام‌های سیاسی تردیدهایی جدی به صداقت متا دارند و معتقدند، حذف سیستم راستی‌آزمایی سنتی زمانی صورت گرفته که متا و دولت ترامپ وارد تعامل و همکاری شده‌اند و چون ترامپ سابقه حمله به منابع اطلاعاتی معتبر را دارد. چنین هم‌زمانی‌ای، نگرانی‌هایی درباره تأثیرپذیری سیستم جدید از جریان‌های سیاسی خاص ایجاد کرده است.

دموکراسی دیجیتال مشارکتی

حامیان ایده یادداشت اجتماعی، چنین ایده‌ای را گامی بلند در راه ساختن جامعه دیجیتالی مشارکتی‌تر توصیف می‌کنند؛ جایی که کاربران خودشان حقیقت را تعریف می‌کنند. آنها می‌گویند، اینکه متا اولویت‌اش را از حذف و سانسور اطلاعات به زمینه‌سازی برای گفت‌وگو و تسامح بیشتر تغییر داده، ولو اینکه منجر به افزایش انتشار اطلاعات نادرست شود، تحولی بنیادین در جهان شبکه‌های اجتماعی و پیام‌رسان‌هاست. از وجهی دیگر عده‌ای نیز بازنگری در روش‌های ارزیابی محتواها را از این بابت که خطاهای ناشی از مداخلات انسانی در آن کاهش می‌یابد و از حذف محتوای بی‌ضرر جلوگیری می‌شود، ارزشمند می‌دانند. در واقع استدلال طرفداران این یادداشت اجتماعی این است که فعلاً بهترین گزینه در دسترس برای تغییر نقش مصرف‌کنندگان منفعل به شهروندان دیجیتال فعال است.

آینده متا و ایده‌های انقلابی‌اش

انتقال متا به سیستم یادداشت‌های اجتماعی تغییری انقلابی در مدیریت محتوای شبکه‌های اجتماعی است؛ دگردیسی از مدل پدربزرگانه به مدل خودگردان. سیستمی که به ادعای مبدعان و توسعه‌دهندگان‌اش راستی‌آزمایانه به کاهش سانسور و سوگیری و افزایش مشارکت دیجیتال کاربران می‌انجامد و منتقدانش هم می‌گویند، به‌صورت غیرمستقیم مکانیسم‌های سانسور نامرئی را بازتولید می‌کند. مثل هر پدیده تازه‌بنیادی دیگری، چالش‌های فنی، حقوقی، اجتماعی و اخلاقی این فناوری فعلاً مبهم است. اینکه حرف کدام دو طیف، راست از آب دربیاید را گذر زمان مشخص می‌کند. فعلاً آنچه قطعی است، این است که متا می‌خواهد به هر طریقی دامن‌اش را از لکه سانسور پاک کند، گرچه که باورش سخت است.

