

واکاوی پدیده آواتاریسم با روش تحلیل لایه‌ای علت‌ها

سعید خزائی*، علیرضا نصرتی**، فاطمه تکلوی***

چکیده

توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات تأثیر زیادی در زندگی انسان گذاشته است. دامنه این توسعه، در آینده، مجموعه‌ای از تهدیدها و فرصت‌ها به همراه خواهد داشت که برای مواجهه فعال با آن باید آن را شناخت و آماده شد. آواتاریسم، پدیده نوظهوری است که رشد و گسترش آن از کشف روشی نوین برای پرکردن خلأهای ارتباطی انسانی منشأ می‌گیرد. این پژوهش با تمرکز بر روشی جدید در آینده‌پژوهی با عنوان «تحلیل لایه‌ای علت‌ها»، درصدد تجزیه و تحلیل علل آواتاریسم است؛ بنابراین با استفاده از «روش دلفی» نسبت به هم‌گرایی دیدگاه‌های ۱۶ نفر از خبرگان تحقیق اقدام شده است. مطابق نتایج پژوهش در آشکارترین سطح علی، عناصری نظیر رشد فناوری، تنوع‌طلبی و سرگرم‌سازی، شکل‌گیری این پدیده را توجیه می‌کند. در لایه بالاتر، عناصری اساسی‌تر نظیر تمرکز بر نیازهای اشباع‌نشده بشری به علت نیاز به ارتباط و تعامل و جذابیت‌های اقتصادی و اجتماعی تأثیرگذار بوده‌اند. در لایه سوم که عوامل بنیادی آواتاریسم را مطرح می‌کند ملاحظه می‌شود که فلسفه شکل‌گیری این پدیده در تفکر انسان‌محوری و تلاش برای تقلیل‌گرایی نظام هستی صرفاً در چارچوب توانمندی‌های انسان، ریشه دارد، ضمن اینکه تفکر غالب در پیدایش این رویکرد تمایل به قهرمان‌سازی است.

کلیدواژه‌ها: آواتاریسم؛ آینده‌پژوهی؛ تحلیل لایه‌ای علت‌ها؛ جهان موازی.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
رتال جامع علوم انسانی

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۳/۱۲/۲۰، تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۴/۳/۱۷.

* دانشیار، دانشگاه تهران.

** دانشجوی دکتری، کارشناس وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی (نویسنده مسئول).

E-mail: az.nosrati@gmail.com

*** دانشجوی کارشناسی ارشد، کارشناس وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.

۱. مقدمه

بخش زیادی از تحولات حوزه فناوری در دهه‌های اخیر در حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات رخ داده است. در قرن بیست‌ویکم هیچ نوآوری و اختراعی، همچون دیجیتالی‌شدن، چنین امکانات گسترده‌ای برای اثر گذاشتن بر تغییر و دگرگونی اجتماعی فراهم نکرده است (والاس، ۱۳۸۲). این حجم از تغییرات، تمایل به گمانه‌زنی درخصوص دامنه تحولات و فرصت‌ها و تهدیدها برای جوامع آینده را بسیار جذاب کرده است. به نظر می‌رسد میل به دانستن و آماده‌شدن برای آینده، از یک شیفتگی و کنجکاوای عمومی (کسمایی، ۱۳۷۰) در این حوزه، باتوجه به ابعاد اثرگذار آن، به یک نیاز استراتژیک تبدیل شده است. لازمه هر اظهارنظری درباره آینده یک پدیده، شناخت اصیل و عمیق آن است. تنها با این شناخت می‌توان در پویای پدیده‌های نو و مواجهه با پیچیدگی‌های آینده انتظار موفقیت داشت و به غافل‌گیری نشدن در برابر تحولات آینده امیدوار بود.

از جمله پدیده‌های نوظهور دو دهه اخیر «آواتاریسم»^۱ است. آواتار که در ابتدا به نظر می‌رسید صرفاً شخصیت گرافیکی رابط بین کاربر و یک نرم‌افزار باشد، به مرور منشاء تحولات زیادی در ابعاد اجتماعی، اقتصادی و فناوری شده است. با توجه به روند روزافزون رشد کاربری از نرم‌افزارهای «زندگی دوم»^۲ و فراگیری پدیده آواتاریسم برخورد فعال در تحلیل، شناسایی و مواجهه با این پدیده ضروری است. انفعال در درک علل واقعی ظهور و فراگیری این پدیده علاوه بر زیان اقتصادی ناشی از صرف منابع فیزیکی - مالی کاربران، عملاً حرکتی تدریجی در مسیری است که جریان و جهت آن را دیگران طراحی کرده‌اند و در بلندمدت منجر به تغییر نگرش و شکل‌گیری الگوهای ذهنی جدید در سطوح و ابعاد مختلف می‌شود؛ بنابراین باتوجه به اهمیت شناخت دقیق آواتاریسم برای هر گونه تصمیمی به‌منظور مواجهه فعال در آینده با آن، پژوهش حاضر واکاوی عناصر علی شکل‌گیری و گسترش این پدیده را مدنظر قرار داده است.

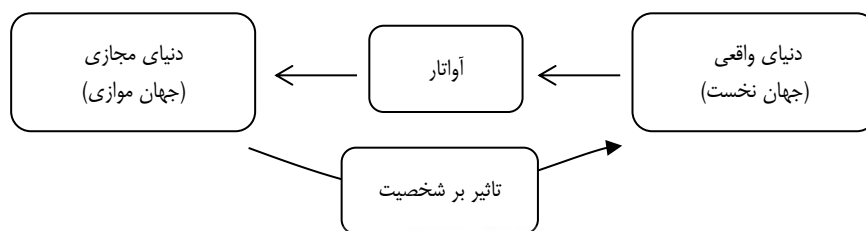
۲. مبانی نظری و پیشینه پژوهش

آواتاریسم. آواتار به تصاویری گفته می‌شود که یک شخص در فضای مجازی اعم از فضاهای چندرسانه‌ای و انجمن‌های گفت‌وگو در قالب پروفایل انتخابی خود به‌صورت یک رابط گرافیکی اعم از عکس، انیمیشن و غیره استفاده می‌کند (تارنمای کتابچه، ۱۳۹۳). این کلمه از واژه «آواتارنا»^۳ که یک کلمه سانسکریت است گرفته شده و به‌معنای «تجسد مادی ناشی از هبوط از آسمان به زمین ایزدان» است (تارنمای ایتیم آنلاین^۴، ۲۰۱۲). به‌عبارتی غرب از پتانسیل مکاتب

1. Avatarism
2. Second Life
3. avatarana
4. Etymonline.com

شرقی برای حلول انسانی در قالب مجاز و یک موعودگرایی دروغین استفاده کرده است (تارنمای چمران نیوز، ۱۳۹۲).

آواتاریسم جریان فکری حاکم بر ایجاد دنیای مجازی در کنار دنیای واقعی به کمک آواتار است (شکل ۱). آواتاریسم، صرف‌نظر از معنای لغوی، در مفهوم اصلی خود، رویکردی کلی در نگاه به هنر است. این رویکرد همواره در ابتدایی‌ترین هنرها اعم از نقاشی، شعر و داستان در ایجاد حس هم‌ذات‌پنداری نقش داشته است؛ اما امروزه کاربرد این اصطلاح بیشتر معطوف به کاربرد در فیلم‌ها، سریال‌ها و نرم‌افزارهای دیجیتال برای ایجاد حس تعامل با شخصیت‌های آن اثر، به کار برده می‌شود (تارنمای چمران نیوز، ۱۳۹۲).



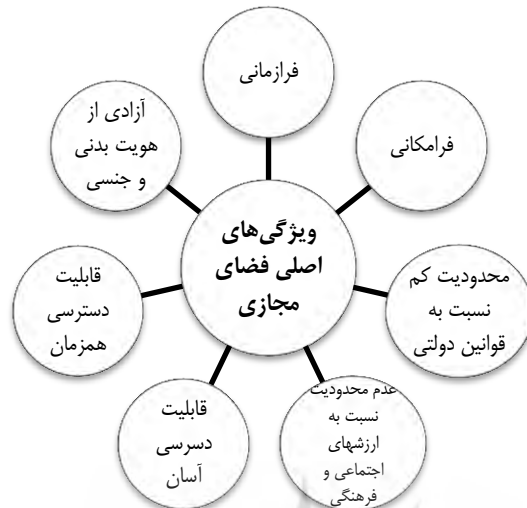
شکل ۱. رابطه آواتار بین دنیای واقعی و دنیای مجازی

وقتی کسی آواتار خود را طراحی می‌کند، مجموعه‌ای از ایده‌آل‌های خود را به شکل این نماینده مجازی به تصویر می‌کشد. به عبارتی ظاهر و رفتارهای هر آواتار تأثیر گرفته از تفکرات و تصورات خالق آن است (تارنمای گنجینه دانستنی‌ها، ۱۳۹۳). در واقع سازنده آواتار، اسطوره نفسانی خود را در قالب آواتار ارائه می‌کند (عباسی، ۱۳۹۲). یکی از فضاهای پرمخاطب آواتارها، سامانه‌های چندرسانه‌ای است. در این سامانه‌ها، محتوا از طریق کاربران با واسطه‌گری آواتارها تولید می‌شود (درزی، ۱۳۹۱). آواتارها، به صورت ساکنان نرم‌افزارهای چندرسانه‌ای سه‌بعدی در شهرها و موقعیت‌هایی که در حال بازسازی مستمر است، زندگی می‌کنند؛ البته با رشد فناوری، در آینده شاهد جذابیت بیشتر این نرم‌افزارها با تحول چشم‌گیر در قابلیت‌های رابط گرافیکی (افزایش و تنوع امکان به‌کارگیری حرکات چشم، لب و غیره در عملکرد آواتار)، قابلیت‌های انتقال حس و تبدیل متن به گفتار و حرکت خواهیم بود (باسوری و علی، ۲۰۱۳).

در این سامانه‌ها صرف‌نظر از «جهان نخست»^۱، سعی می‌شود دنیای جدیدی به صورت «جهان موازی»^۲ طراحی شود. قابلیت‌هایی که فضای مجازی در اختیار سامانه‌های چندرسانه‌ای حوزه جهان موازی قرار داده (شکل ۲)، میزان آزادی در این فضا را افزایش داده است. در این

1. Prime Universe
2. Parallel Universe

سامانه‌ها تعریف محدودیت به نظر طراحان سامانه و یا محدودیت‌های «فضای سایر» به‌ویژه ظرفیت‌ها وابسته است (فولادی، ۱۳۹۱). به عبارت دیگر می‌توان گفت: آنچه طراحان این سامانه‌ها را در طراحی و کارکرد آواتار محدود می‌کند، قابلیت و محدوده تصور است» (مسیب‌نجر و همکاران، ۲۰۰۸).



شکل ۲. ویژگی‌های اصلی فضاهای مجازی (احمدی گیوی و احمدی گیوی، ۱۳۹۱ به نقل از عاملی، ۱۳۸۷)

صرف نظر از معنای لغوی آواتار و آواتاریسم، تعامل در فضای مجازی دارای مزایا و معایبی است که برخی از ویژگی‌های مثبت و منفی آن در جدول ۱ و ۲ ارائه شده است.

جدول ۱. ویژگی‌های مثبت

ردیف	صاحب نظر	ابعاد مثبت
۱	فولادی (۱۳۹۱)	پهلود آموزش به‌ویژه آموزش از راه دور قابلیت تجربه مجازی
۲	زمانی و همکاران (۱۳۹۱)	خودکارآمدی ایجاد انگیزش
۳	یارایی شه‌میرزادی و همکاران (۱۳۹۲)	سهولت انجام فرآیندها امکان تجربه کردن
۴	عبداللهی و همکاران (۱۳۹۲)	ایجاد محیط جذاب برای یادگیری سرعت در تبادل پیام یادگیری چندگانه تعمیق یادگیری
۵	یالسینالپ و همکاران (۲۰۱۲)	تأثیر مثبت آموزشی تأثیر مثبت تعاملی

جدول ۲. ویژگی‌های منفی

ردیف	صاحب نظر	ابعاد منفی
۱	احمدی گیوی و احمدی گیوی (۱۳۹۱)	زاینده ذهن
		هویت چندگانه
		نامحدود بودن و آزادی مطلق
۲	قاضی مغربی (۱۳۹۱)	اسطوره‌سازی از خود
		اختلال در شخصیت
		زندگی دوگانه
۳	حسینی (۱۳۹۱)	مقید نبودن به زمان و مکان
		خداگونه‌گی: خالق، رب، هادی
		خودآفرینی
		جهان‌آفرینی (خلق جهان موازی)
		غلبه مجاز بر حقیقت
		القای نسبیت و برساختگی ذهنی
۴	درزی (۱۳۹۱)	مسئله‌آفرینی
		آفرینش سبک زندگی
		هویت
		نامنی، حفظ حریم و تناسب
۵	فولادی (۱۳۹۱)	آزادی افراطی در تولید محتوا توسط کاربر
		فردگرایی
		شیوع سرگرمی و اغوا
۶	نیازی و کارکنان نصرآبادی (۱۳۹۱)	امکان کنترل ذهن مخاطب
		امکان تعامل با تعداد زیادی مخاطب
		کاهش تعاملات اعضای خانواده
		کم‌رنگ شدن دلبستگی اعضای خانواده
		تغییر ماهیت روابط متقابل اعضای خانواده
		کاهش روابط خانوادگی
۷	گندمی (۱۳۸۹)	وابستگی رفتاری
		استفاده مرضی
		سوءاستفاده
		کاربرد غیرسازشی
		اختلال رفتاری

روش تحلیل لایه‌ای علت‌ها. آینده‌پژوهی به‌منزله حوزه‌ای میان‌رشته‌ای، امکان شناسایی رویدادها و روندهای مؤثر در شکل‌گیری تحولات آینده و دستیابی به تصویر آینده را فراهم می‌کند (حسینی‌مقدم، ۱۳۹۰)؛ به عبارت دیگر، آینده‌پژوهی، درصدد است تا منابع، الگوها و دلایل

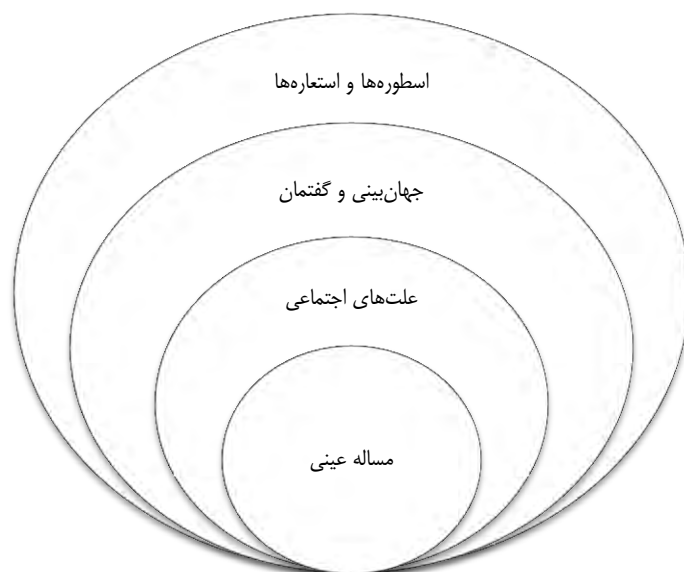
تغییر یا ثبات یک مسئله را به منظور توسعه آینده‌نگری و گسترش دامنه دوراندیشی بررسی کرده و انتخاب‌ها و احتمالات مختلف را در نظر بگیرد (حاجیان، ۱۳۹۱). در مراحل اولیه، انگیزه‌های نظامی و تجاری الهام‌بخش دانشمندان، پژوهشگران و نوآوران علوم اجتماعی برای توسعه آینده‌پژوهی بود (اسلاتر، ۱۳۸۶: ۱۳)؛ اما به تدریج با افزایش پیچیدگی‌ها، آینده‌پژوهی، برای درک حجم روزافزون تغییر در تمام حوزه‌ها گسترش یافت (آینده‌پژوهی مجموعه مقالات، ۱۳۸۹). وندل بل (۲۰۰۳)، اهداف آینده‌پژوهی را در ۹ محور خلاصه کرده است (آینده‌پژوهی مجموعه مقالات، ۱۳۸۹) (شکل ۳).

بررسی آینده‌های ممکن	
بررسی آینده‌های محتمل	
بررسی تصویرهای آینده	
بررسی بنیان‌های معرفتی آینده‌پژوهی	اهداف آینده‌پژوهی
بررسی بنیان‌های اخلاقی آینده‌پژوهی	
تفسیر گذشته و تعیین موقعیت حال	
تلفیق دانش و ارزش برای طراحی حرکت اجتماعی	
افزایش مشارکت مردمی در تصویرسازی و طراحی آینده	
ترویج تصویری خاص از آینده و حمایت از آن	

شکل ۳. اهداف آینده‌پژوهی

یکی از روش‌های تقریباً جدید در آینده‌پژوهی، «روش تحلیل لایه‌ای علت‌ها»^۱ است. این روش که توسط عنایت‌الله (۱۹۹۸) طراحی شده، از لحاظ روش، کیفی و از لحاظ رویکرد، اکتشافی است (فاتح راد و همکاران، ۱۳۹۲). در این روش، درک یک پدیده با عمیق‌شدن در لایه‌های سازنده آن صورت می‌گیرد (عنایت‌الله، ۱۹۹۸). این لایه‌ها از چهار سطح تشکیل شده است که هر یک نسبت به قبلی کلی‌تر بوده و عمق بیشتری دارد (اژدری و همکاران، ۱۳۸۹) (شکل ۴).

1. Causal Layered Analysis (CLA)



شکل ۴. لایه‌ها در روش تحلیل علی لایه‌ها

لایه اول. لایه اول لایه مسائل عینی یا لیتانی^۱ است. این لایه آشکارترین لایه از لایه‌های چهارگانه بوده و معرف دیدگاه شکلی و پذیرفته شده از پدیده موردبررسی است. آسیب‌شناسی پدیده‌ها در این لایه، سطحی و برای همگان قابل لمس است. در تحلیل پدیده موردبررسی با قبول مفروضات، نقد و پرسشی نیز انجام نمی‌گیرد. ضمن اینکه رویدادها، موضوع‌ها و روندها به صورت مستقل و بدون ارتباط و تأثیر متقابل دیده می‌شوند. چنین ارزیابی از پدیده‌ها و آینده آن‌ها را می‌توان آینده‌پژوهی متعارف نامید (عنایت الله، ۲۰۰۸؛ خزائی و همکاران، ۱۳۹۲).

لایه دوم. لایه دوم لایه علت‌های اجتماعی و معرف دیدگاه سیستمی است. در این سطح داده‌های سطح لیتانی توضیح داده شده و مورد سوال قرار می‌گیرند. به علت‌های مختلف شامل عوامل اجتماعی، اقتصادی، فرهنگی، سیاسی و تاریخی پرداخته می‌شود. داده‌های کمی تفسیر می‌شوند. غالباً داده‌ها در معرض نقد و پرسش قرار می‌گیرند اما زبان پرسش پارادایم‌هایی که چارچوب موضوع را تعریف کرده‌اند را به چالش نمی‌کشد. به عبارت دیگر زبان پرسش مطیع پارادایم‌های موجود است (عنایت الله، ۲۰۰۸؛ خزائی و همکاران، ۱۳۹۲).

لایه سوم. لایه سوم مبتنی بر فهم ساختار، جهان‌بینی و گفتمانی است که نه تنها پشتیبان دعاوی معرفتی مرتبط با آینده است؛ بلکه به این دعاوی مشروعیت می‌بخشد و علت‌های

1. Litany

اجتماعی به‌وجودآورنده مسئله عینی (لایه اول) را شکل می‌دهند. این لایه بر تصویر بزرگ و پارادایمی متمرکز است که باعث می‌شود پدیدارها و رخداد‌های عالم را واقعی یا غیرواقعی بدانیم. در این لایه تلاش‌های آینده‌پژوه ناظر بر شناخت ساختارهای فرهنگی، زبانی و اجتماعی هستی‌بخش آینده است. فهم مفروضات عمیق نهفته در مسائل مرتبط با آینده و ارائه تفسیری جدید از مسئله در این لایه مورد توجه است. در این مرحله، آینده‌پژوه می‌تواند گفتمان‌های مختلف شکل‌دهنده به آینده را کشف کند و نشان دهد، چگونه گفتمانی که برای فهم مسائل به‌کار می‌رود، در پیکربندی خود آن مسئله نقش دارد (عنایت‌الله، ۲۰۰۸؛ خزائی و همکاران، ۱۳۹۲).

لایه چهارم. لایه چهارم معطوف به فهم نشانه‌ها و استعاره‌هایی است که به شیوه‌ای ناخودآگاه، به شکل‌گیری جهان‌بینی و گفتمان مسلطی که به‌وجودآورنده علت‌های اجتماعی و مسئله عینی شده است، کمک می‌کنند. در این لایه عمیق‌ترین روایت‌ها، طرح‌واره‌ها و تصاویر ذهنی شک‌دهنده به آینده مورد کنکاش قرار گرفته و ریشه‌ها در معرض پرسش قرار می‌گیرند. این روایت‌ها، طرح‌واره‌ها و تصاویر در احساس افراد ریشه دارند نه در اندیشه آنها؛ به عبارتی یک تجربه احساسی^۵ انگیزشی درباره جهان‌بینی مدنظر فراهم می‌شود. زبان به‌کاررفته کمتر مشخص است و در عوض می‌خواهد تصاویر بصری را به مخاطب القاء کند و تلاش بر آن است تا زمینه‌های تمدنی شکل‌دهنده به گذشته، حال و آینده بازنمایی شوند. شالوده‌شکنی استعاره‌های متعارف و عرضه استعاره‌های بدیل، رهگذر مناسبی را به‌منظور نقد حال و خلق آینده‌های بدیل فراهم می‌کند. بر این اساس، فهم استعاره‌ها و اسطوره‌ها نه تنها لایه‌های عمیق شکل‌دهنده به یک آینده خاص را آشکار می‌کند، بلکه با ردیابی عوامل ناخودآگاه و اسطوره، امکان خلق آینده را ورای مرزهای عقلانی، مهیا می‌سازد (عنایت‌الله، ۲۰۰۸؛ خزائی و همکاران، ۱۳۹۲).

البته روش تحلیل لایه‌ای علت‌ها مانند همه روش‌های آینده‌پژوهی مزایا و معایبی برخوردار دارد که مهم‌ترین آن‌ها در شکل ۵ ارائه شده است.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی



شکل ۵: مزایا و معایب روش تحلیل لایه‌ای علت‌ها (خزائی و همکاران، ۱۳۹۲؛ حسینی مقدم، ۱۳۹۰).

۳. روش شناسی

پژوهش حاضر به لحاظ هدف، کاربردی و از نظر روش، تحلیلی^۵ تفسیری است. داده‌های موردنیاز برای تجزیه و تحلیل از مطالعه‌های کتابخانه‌ای و بررسی مقاله‌ها و مطالب مرتبط با آواتاریسم، آینده‌پژوهی و روش تحلیل لایه‌ای علت‌ها جمع‌آوری شده و علل اصلی استخراج شده به منظور ایجاد هم‌گرایی به ۱۶ نفر از خبرگان صاحب‌نظر در حوزه مطالعات فناوری اطلاعات و ارتباطات و آشنا به مباحث نرم‌افزارهای چندرسانه‌ای و آینده‌پژوهی ارائه شده است. طی سه مرحله از مجموعه علت‌های اولیه شناسایی شده، خبرگان با اخذ و تعدیل آراء خود، در نهایت علت‌های نهایی را در لایه‌های مختلف مشخص کردند. مراحل انجام «روش دلفی» در جدول ۳ و مشخصه‌های جمعیت‌شناختی خبرگان در جدول ۴ ارائه شده است.

جدول ۳. استخراج مولفه‌های اصلی با استفاده از تکنیک دلفی

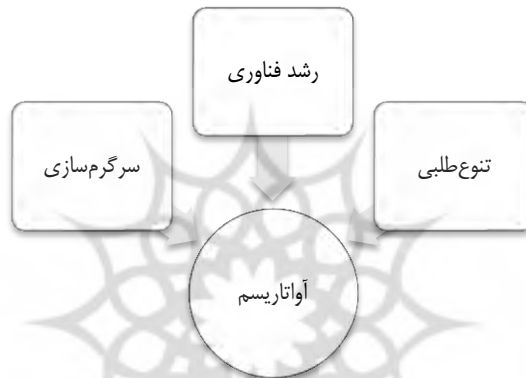
نام مرحله	دفعات اجرای دلفی	علل شناسایی شده اولیه	علل شناسایی شده نهایی
شناسایی علل اصلی در لایه اول	۳	۱۵	۳
شناسایی علل اصلی در لایه دوم	۳	۱۳	۴
شناسایی علل اصلی در لایه سوم	۳	۸	۲
شناسایی علل اصلی در لایه چهارم	۳	۴	۱

جدول ۴: مشخصه‌های جمعیت‌شناختی خبرگان

متغیر	سطوح	تعداد	متغیر	سطوح	تعداد
جنسیت	مرد	۱۴	تحصیلات	لیسانس	-
	زن	۲		فوق لیسانس	۲
سابقه کاری	کمتر از ده سال	-	دانشجوی دکترا	۶	
	بین ده تا بیست سال	۷	دکترا	۸	
	بیشتر از بیست سال	۹	جمع	۱۶	

۴. تحلیل و یافته‌ها

در لایه اول، تصور بر این است که مسئله عینی ظهور و گسترش پدیده آواتاریسم نوعی سرگرمی است که از تنوع و تغییرخواهی بشر منشأ گرفته است. پیشرفت فناوری قابلیت‌هایی در ابعاد اجتماعی، فرهنگی و اقتصادی انسان فراهم کرده که آواتاریسم یکی از این موارد است (شکل ۶).



شکل ۶: عناصر اصلی تشکیل‌دهنده آواتاریسم در لایه اول علت‌ها

در لایه دوم، دامنه تأثیر و روابط عناصر تشکیل‌دهنده پدیده آواتاریسم گسترش می‌یابد. در پاسخ به این سؤال که چرا آواتاریسم رشد کرد و چگونه فناوری در کنار تنوع‌طلبی و نیاز به سرگرمی باعث توسعه آواتاریسم شد به حوزه‌های جدیدی می‌رسیم. در این سطح، زمینه‌های اقتصادی عامل اولیه شکل‌گیری آواتاریسم معرفی می‌شود که به‌مرور با توجه به ظرفیت‌ها و قابلیت‌های موجود، انگیزه طراحان این عرصه را برای گسترش و تعمیق این بازار افزایش داده است. آواتاریسم به‌عنوان یک بازار جدید اقتصادی، حاصل مزیت‌سازی از فرصت‌شناسی قابلیت‌های اقتصادی نهفته در روابط اجتماعی است؛ ضمن اینکه بستر فناوری اطلاعات و ارتباطات بر تعمیق این فرصت برای کمینه‌سازی اثر محدودیت‌های متعارف فیزیکی و اجتماعی در توسعه و تعمیق ارتباطات تأثیرگذار بوده است (شکل ۷).



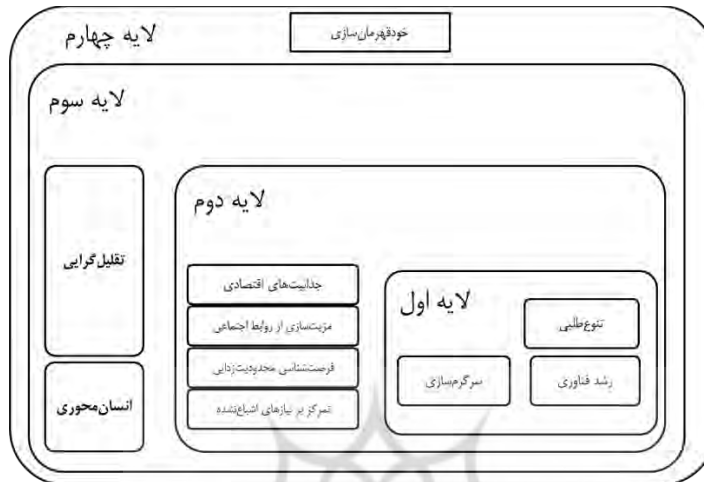
شکل ۷. عناصر اصلی آواتاریسم در لایه دوم علت‌ها

در لایه سوم، باورهای معطوف به جهان‌بینی افراد و جوامع در شکل‌گیری پدیده آواتاریسم به نقد کشیده می‌شود. مبنای فکری آواتاریسم از غرب و تفکر غربی منشأ گرفته است بر پایه اصالت انسان یا انسان‌محوری (اومانیزم) قرار دارد. در این تفکر انسان حاصل تکامل بوده و موجودی خودساخته است که می‌تواند در زندگی خود و جهان هستی هر تغییری ایجاد کند. محدودیت‌ها در این تفکر قراردادهایی اقتضایی است که در صورت نیاز می‌تواند برداشته شود. در این تفکر، آواتاریسم، مقدمه رهاسازی خود از چارچوب همه محدودیت‌ها است. در تفکر آواتاریسم، آفرینش نامحدود موجودیت‌ها به سادگی امکان‌پذیر بوده و در عین حال زوال یا ماندگاری همه آن‌ها به توان تصمیم‌گیری سازندگان بشری آن‌ها کاهش می‌یابد (شکل ۸).



شکل ۸. عناصر اصلی آواتاریسم در لایه سوم علت‌ها

در لایه چهارم، نشانه‌های عمیق تفکر آواتاریسم مصداق پیدا می‌کند. از جمله این نشانه‌ها می‌توان به استفاده جهت‌دار از تمایل به قهرمان‌شدن اشاره کرد. در این تفکر همواره اسطوره‌هایی با قابلیت‌هایی فراتر از انسان‌های معمولی وجود دارند و همه باید سعی کنند قهرمان و اسطوره شوند. امتداد این تفکر در آواتاریسم در قالب خودقهرمان‌سازی مجسم می‌شود. لایه‌های حاصل از هم‌گرایی دیدگاه خبرگان در شکل ۹ نشان داده شده است.



شکل ۹. عناصر اصلی آواتاریسم در لایه سوم علت‌ها

۵. نتیجه‌گیری و پیشنهادها

آواتاریسم، بررسی ابعاد و کارکردهای زندگی مجازی یا زندگی دوم در موازات زندگی واقعی با محوریت آواتار است. این پدیده که در ظاهر سرگرمی متفاوت و مجازی حاصل از رشد فناوری اطلاعات و ارتباطات است، نتیجه هوشمندی اقتصادی کشف و مزیت‌سازی از نیاز ذاتی بشر به توسعه ارتباط و تعامل اجتماعی است. واکاوی این پدیده در لایه‌های عمیق‌تر نشان‌دهنده تسلط اندیشه انسان‌محوری و تمایل به تقلیل‌گرایی ساخت پدیده‌های بشری به سطح انسانی است که صاحب و سازنده همه چیز است.

آواتاریسم در غرب شکاف بین زندگی واقعی و زندگی مجازی و آسیب‌های معطوف به این گسترش شکاف را بیشتر کرده است. این پدیده در شرق علاوه بر آسیب‌های که ذکر شد، در جست‌وجوی ایجاد الگوهای ذهنی متمرکز بر انسان، کم‌کردن حاکمیت خداوند در باورهای حال شکل‌گیری نوجوانان و جوانان است. این کار بسیار آسان‌تر و کم‌هزینه‌تر از تغییر باورهای شکل‌گرفته انسان‌های میان‌سال و بزرگ‌سال محسوب می‌شود یا حداقل می‌تواند یکی از سناریوهای مهندسی فرهنگی تحول به سمت خودقهرمانی در جوامع شرق به حساب آید.

- با توجه به اینکه در آینده توسعه فناوری، امکان دسترسی به فضاهای مجازی و به‌ویژه محیط‌های چندرسانه‌ای و چندکاربر زندگی دوم را بیشتر می‌کند، پیشنهاد می‌گردد مواجهه با پدیده آواتاریسم، برخوردی فعال و هدفمند باشد. در این راستا سه پیشنهاد کلی قابل طرح است:
۱. روشنگری و افزایش دانش عمومی استفاده از این نرم‌افزارها در افکار عمومی با محوریت خانواده‌ها؛
 ۲. افزایش دانش کانون‌های تأثیرگذار نظیر دانشگاه‌ها و مدارس با احصاء و ارائه مصداق‌هایی از آسیب‌های خروج از تعادل در به‌کارگیری این نرم‌افزارها؛
 ۳. بدیل‌سازی و ایجاد نسخه‌های بومی از نرم‌افزارهای مشابه با تأکید بر معیارهای فرهنگی و اجتماعی کشور.



منابع

۱. آینده‌پژوهی. مجموعه مقالات (۱۳۸۹). ترجمه سعید خزائی، چاپ دوم (محدود)، انتشارات دانشگاه عالی دفاع ملی.
۲. احمدی گیوی، مریم و احمدی گیوی، امید (۱۳۹۱). زندگی دوم و تاملی در ملاحظات اجتماعی، اخلاقی و دینی آن با مطالعه موردی سایت زندگی دوم. همایش تخصصی بررسی ابعاد زندگی دوم.
۳. ازدری، علی‌رضا؛ فریدی‌زاد، امیرمسعود و کامه‌خوش، پارسا (۱۳۸۹). به سوی راهکاری برای طراحی فرهنگ‌محور. نشریه هنرهای زیبا^۱ هنرهای تجسمی، ۴۲، ۵۷-۶۵.
۴. اسلاتر، ریچارد (۱۳۸۶). نواندیشی برای هزاره نوین، ترجمه عقیل ملکی‌فر، احمد ابراهیمی و وحید وحیدی‌مطلق. چاپ اول، تهران: انتشارات موسسه آموزشی و تحقیقاتی صنایع دفاعی.
۵. تارنمای ایتیم آنلاین (۲۰۱۲). قابل دسترس در آدرس: <http://www.etymonline.com>
۶. تارنمای چمران نیوز، (۱۳۹۲). آواتار چیست؟ قابل دسترس در آدرس: <http://chamrannews.ir/fa/news/14395>
۷. تارنمای کتابچه (۱۳۹۳). گراواتار و آواتار چیست؟ قابل دسترس در آدرس: <http://ketabcha.com/whats-gravatar-and-avatar>
۸. تارنمای گنجینه دانستنی‌ها (۱۳۹۳). آواتار چیست؟ قابل دسترس در آدرس: <http://jahanpardazesh.blogfa.com/post/283>
۹. حاجیان، ابراهیم (۱۳۹۱). مبانی، اصول و روش‌های آینده‌پژوهی. چاپ اول، تهران، انتشارات دانشگاه امام صادق (ع).
۱۰. حسینی مقدم، محمد (۱۳۹۰). کاربرد آینده‌پژوهی در علوم سیاسی با تکیه بر روش تحلیل لایه‌لایه علت‌ها. نشریه رهیافت‌های سیاسی و بین‌المللی، ۱۶۹-۱۸۸.
۱۱. حسینی، سیدشیر (۱۳۹۱). سیاست‌گذاری فعال مخاطب‌شناختی در حیات‌شناسی زندگی دوم. همایش تخصصی بررسی ابعاد زندگی دوم.
۱۲. خزایی، سعید، جلیوند، محمدرضا و نصرالهی وسطی، لیلا (۱۳۹۲). بررسی نظری روش تحلیل لایه‌ای علت‌ها در حوزه آینده‌پژوهی. فصلنامه مطالعات آینده‌پژوهی، ۶، ۷۱-۱۰۲.
۱۳. درزی، محمد (۱۳۹۱). زندگی دوم و نسل جدید دنیاها مجازی. همایش تخصصی بررسی ابعاد زندگی دوم.
۱۴. زمانی، بی‌بی‌عشرت، سعیدی، محمد و سعیدی، علی (۱۳۹۱). اثربخشی و پایداری تأثیر استفاده از چندرسانه‌ای‌ها بر خودکارآمدی و انگیزش تحصیلی درس ریاضی. فصلنامه فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، سال دوم، ۴، ۶۷-۸۷.
۱۵. عباسی، حسن (۱۳۹۲). زندگی دوم در فضای سایبر. قابل دسترس در آدرس: <http://shohadayeiran.com/Pages/News-3705.aspx>
۱۶. عبداللهی، سمیرا، کیان‌ارثی، فرحناز و رحیمیان بوگر، اسحق (۱۳۹۱). طراحی بسته آموزشی چندرسانه‌ای ۱۶. با تاکید بر مهارت‌های بنیادی یادگیری و بررسی اثربخشی آن بر کاهش علائم اختلال دیکته. مجله ناتوانی‌های یادگیری، ۳(۳)، ۳۸-۵۴.

۱۷. فولادی، کاظم (۱۳۹۱). درآمدی بر زندگی دوم. همایش تخصصی بررسی ابعاد زندگی دوم.
۱۸. قاضی مغربی، سعید (۱۳۹۱). تاملی بر زندگی دوم در فضای سایبری. همایش تخصصی بررسی ابعاد زندگی دوم.
۱۹. کسمایی، علی اکبر (۱۳۷۰). *جهان امروز و فردا*. چاپ اول، تهران: انتشارات اطلاعات.
۲۰. گندمی، زینب (۱۳۸۹). بررسی رابطه اعتیاد به اینترنت و ویژگی‌های شخصیتی دانش‌آموزان متوسطه شهرستان کاشان در سال تحصیلی ۸۸-۸۹. پایان‌نامه کارشناسی ارشد در رشته روانشناسی تربیتی، دانشگاه کاشان.
۲۱. فاتح راد، مهدی، جلیلود، محمدرضا و نصرالهی وسطی، لیلا (۱۳۹۲). درآمدی بر مبانی معرفت‌شناسی و روش‌شناسی آینده‌پژوهی. *فصلنامه مطالعات آینده پژوهی*، ۸، ۲۷-۵۲.
۲۲. نیازی، محسن و کارکنان نصرآبادی، محمد (۱۳۹۱). زندگی دوم و خانواده. همایش تخصصی بررسی ابعاد زندگی دوم.
۲۳. والاس، پتریشیا (۱۳۸۲). *روانشناسی اینترنت*، ترجمه بهنام اوحدی. فضل‌الله قنادی و حمیرا صفوی همامی، تهران: انتشارات نقش خورشید.
۲۴. یارایی شهیمیرزادی، دانیال؛ اعتمادی‌نسب، طیبه و حسینی اشلقی، سیدمحمود (۱۳۹۲). *فصلنامه فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی*، ۳(۴)، ۲۳-۴۰.
25. Basori, Ahmad Hoirul, Ali, Itimad Raheem (2013), Emotion expression of avatar through eye behaviors, lip synchronization and MPEG4 in virtual reality based on Xface toolkit: Present and future, *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 97 (2013) 700 ° 706.
26. Inayatullah ,Sohail, (1998), Causal Layered Analysis, *Futures Journal*, Vol. 30, No. 8, pp 815-829.
27. Inayatullah, Sohail (2008), The Causal Layered Analysis: An Integrative and Transformative Theory and Method, in Theodore J. Gordon and Jerome C. Glenn, *Futures Research Methodology Version 3.0*(AC/UNU Millennium Project), United Nation University Press: Maastricht.
28. Messinger, Paul; Ge, Xin; Stroulia, Eleni; Lyons, Kelly & Smirnov, Kristen Block, J.J (2008), Issues for DSM-V: internet addiction, *American journal of psychiatry*, 3. Pp. 306-337.
29. Yalcinalp, Serpil, Sen, Nurcan, Kocer, Gamze, Koroglu, Fatih (2012), Higher education students behaviors as Avatars in a web based course in second life, *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 46 (2012) 4534 ° 4538.