



معصومه زارعی

حباب سرگردانی که داعیه خدایی دارد

خدایی فن آوری بر انسان

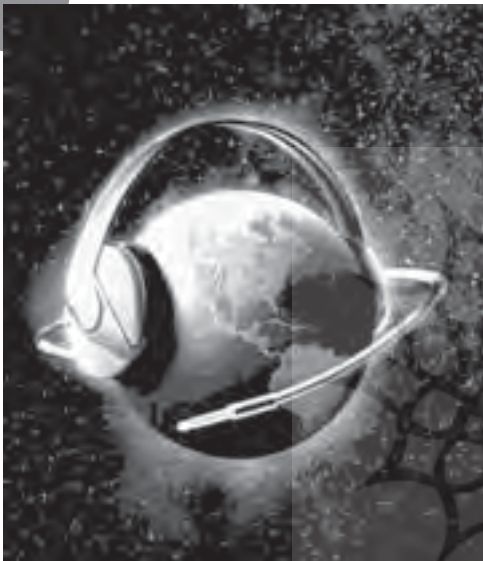


اشاره

عصر ارتباطات با انتشار نخستین نشریه‌ها در اروپای پس از رنسانس جوانه زد و با پیدایش و گسترش رادیو و تلویزیون در نیمه اول قرن بیستم، به شکوفایی رسید. اوج تکامل و باروری ارتباطات با ورود اینترنت و اتصال به شبکه‌های اطلاعاتی و همگرایی ماهواره و فیبر نوری محقق شد و در این میان، فن آوری با نفی اختیار و اراده بشر بر او لگام می‌زند و با فریب و تیرنگ، وی را خدا می‌نامد!

«داستان تابلوی یک دقیقه‌ای از محاکمه و مرگ مسیح» موضوع نخستین نمایشی بود که در سنی و یک ژانویه ۱۸۹۸ بر پرده رفت. آن را کشیشی از کلیسای اسقفی پروتستان به نام هانیبال گودوین ابداع کرد و نخستین نمایش آن با عنوان تعزیه اویرامرگو که مستقیم از تعزیه‌های قرون وسطایی الگوبرداری شده بود، ساخته شد. وسوسه سن آنتونی عنوانی دیگر از فیلم‌های اولیه است. این فیلم با تصویر راهبی آغاز می‌شود که دست نوشته‌ای باستانی را می‌خواند، ناگهان زنی برهنه را می‌بیند، اما تا سویس می‌رود، زن به اسکلت تبدیل می‌شود.

خلبانانی که عراق را
بمباران کردند در برابر حمله
عظیم اطلاعات و سردرگمی
ناشسی از آن، ناگزیر از اعتماد به
صاحبان قدرت و پول بودند. این
خلبانان که عراق را بمباران
کردند تجهیزاتی شبیه به
بازی‌های ویدیویی
داشتند.



در هر دقیقه چگونه لبخند زدن و چگونه
گریستن را به مخاطبان می‌آموزد. بلکه
می‌کوشد روابط چهره به چهره را که شاید
گاه گاهی در ادارات و بانک‌ها با آن روبرو
هستند، به تنهایی و محوریت شخصی بدل
کند. انتظار می‌رود سیم کارت‌هایی که در
آینده روانه بازار می‌شوند، امکان خرید و
تبادل پول را هم به مالکان گوشی همراه
هدیه دهند. موبایل‌ها حس انسان محوری
را در استفاده کنندگان از آن تقویت کرد،
غافل از این‌که فن‌آوری برتر به بهانه‌کاری
و اثر بخشی بیش‌تر با راه‌اندازی سامانه‌های
کارمندان را از طریق تلفن‌های همراهشان
ردیابی می‌کند. خدایان فن‌آوری و سرمایه
با استفاده از فن‌آوری سنجش از راه دور و
ماهواره‌ای، به بسیاری از اطلاعات اقتصادی
و نظامی کشورهای دیگر دسترسی دارند

اجرای و وابسته به آن‌ها - آرسی‌ای -
نماینده‌گی پخش را بر عهده داشت.
آی تی اندتی، دیگر شرکت سرمایه‌گذار بود
که هم‌زمان با سرمایه‌گذاری و تثبیت جایگاه
خود در مقام پیش‌تازای ارتباط‌های تلفنی،
می‌کوشید جاه‌طلبانه کنترل اختصاصی
پخش رادیو را به دست آورد. پیوند نامبارک
بنیانگذاران کنسرسیون شرکت رادیو آمریکا
(آرسی‌ای) برای ارائه کالاها به سرعت با
آرزوی دارندگان این رسانه گره خورد، به
گونه‌ای که «تعداد خانواده‌های
دارنده رادیو از ۲ درصد در سال
۱۹۲۲ به ۱۰/۱ درصد در سال
۱۹۲۵ افزایش یافت و ارزش
دستگاه‌های تولید شده از ۵
میلیون دلار در سال ۱۹۲۲ به
۱۰۰ میلیون دلار در سال ۱۹۲۶
رسید»^۲

حباب سرگردان فن‌آوری زمانی
کره خاکی را در بر گرفت که
اطلاعات به کالایی ارزشمند
تبدیل شد. انقلاب علمی - فنی
در زمینه فن‌آوری اطلاعات و
ارتباطات را «میکروچی‌ها» به
وجود آوردند؛ ساختمانی به
کوچکی دانه برنج که با امواج
رادیویی - دریافتی کار می‌کند.

شرکت‌های آ بی ام و Georgia در یک
پروژه مشترک موفق به شکستن رکورد
سرعت میکروچی‌ها شدند: سرعت بیش
از ۵۰۰ میلیون دور در ثانیه. این امر تحولی
بزرگ را در تلفن‌های همراه، رادارها و
فضایماها به وجود آورد.
به کارگیری میکروچی‌ها در ساختمان
موبایل، انعطاف‌پذیری چشمگیری را
به دنبال داشت. تولید موبایل‌هایی که
می‌توانند به اینترنت و ماهواره وصل شوند،
فاصله‌ها را بی‌معنا کرد؛ چرا که تمام دنیا را
می‌شد در یک صفحه کوچک مانیتوری
جای داد. این تنها جشن و سرور شرکت
آسمانی Devrient/Gieseke نیست که
۱۵ سال پیش سیم کارت را اختراع کرد،
جشن و پایکوبی تغییر هویت و دگرگونی
در ارتباط‌های اجتماعی و پیامک‌هایی که

اگر چه فیلم، نمایش و تصویر متحرک از
همان بدو تولد با مذهب رابطه‌ای قوی
برقرار کرد اما رؤیایپردازی و در هم تنیدگی
آن با مذهب، تقارنی به وجود آورد و فیلم،
ایسزای قدرتمند برای ایجاد و پرداختن به
گرایش مذهبی در جامعه شد. با پیدایش و
توسعه تلویزیون در نیمه نخست قرن بیستم،
فیلم‌ها در سیطره منافع و علاقه‌های تجاری
قرار گرفتند. درآمدهای تبلیغات تکیه‌گاه
اصلی پخش تلویزیون شد. تلویزیون برای
دریافت صورت حساب‌های کلان صاحبان
سرمایه و تبلیغات، در جستجوی مخاطبان
انبوه برآمد. پیروزی چشمگیر فن‌آوری در
تلویزیون را می‌توان در منحنی صعودی
فروش آن اندازه‌گیری کرد که سال ۱۹۴۸ به
یک میلیارد دلار افزایش یافت. در این زمان
تلویزیون حضوری پر رنگ‌تر از اعضای
خانواده در خانه‌ها داشت.

فیلم‌ها از طریق بازاریابی نظام ستاره - ظهور
ستاره‌های سینمایی و ورزشی - رگ خواب
توده‌ها را به دست گرفتند. رسانه همراه
با نظام ستاره‌هاش نه تنها درآمد ناخالص
صنعت فیلم را در آمریکا رشد داد، بلکه در
برابر بینش‌های سده نوزدهم، قد علم کرد
و چشم انداز تصویر متحرک را دگرگون
ساخت. ویدئو و بیکنورد و چارلس چاپلین با
دریافت دستمزدی بیش از ده دلار در هفته
به دنیای مسحور تلویزیون پا گذاشتند، تا
ارزش‌ها را در قالب فیلم‌های کم‌دی و طنز
به سخره گیرند. بازیکنان بازی‌های ورزشی
از دیگر عناصر تبلیغاتی بودند که در استخر
عظیم پولی شرکت‌های بزرگ برای جلب
نظر آگهی دهندگان به حرکت درآمدند.

تکامل سالن سینما و استودیوهای بزرگ
ورزشی سلامت مالی صنعت فیلم را
تضمین کرد. این آرامش مجازی آمد تا
رابطه تنگاتنگ کلیسا با فیلم را دچار زلزله
کند. توسعه و بازاریابی را رادیوها در اختیار
تلویزیون قرار دادند. سال ۱۹۲۰ با پیدایش
این منبع جذاب درآمد، مالکیت خصوصی
کانال‌های رادیویی یعنی اولین هدف صاحبان
ثروت محقق شد. گروه رادیو، دو تولیدکننده
بزرگ ابزار الکتریکی، یعنی جنرال الکتریک
و ستینگ‌هاوس را در برمی‌گرفت و عنصر

کسانی چون بودریار - منتقد ارتباطات - معتقدند که جنگ خلیج فارس در عالم واقع رخ نداده، بلکه در صحنه تلویزیون‌ها رخ داده است. به عبارتی نوعی ناپیام‌رسانی در ارائه اطلاعات و اخبار. مخاطب جزئیات فراوان و دقیقی از اهداف نظامی را می‌بیند که هدف قرار می‌گیرند؛ اما هرگز با اهداف واقعی، دلایل و یا مصائب جنگ آشنا نمی‌شود. این گونه پوشش خبری یک طرفه سبب می‌شود تا با ساده نشان دادن اطلاعات و فشرده کردن آن، وقایع جنگی به صورت یک نمایش شبانه درآید؛ نمایشی که رامسفلد و ژنرال میرزهرشب آن را با مزه پرانی‌ها و اطلاعات جزئی خود تکمیل می‌کردند.



و با استفاده از این اطلاعات گران قیمت، روابط اقتصادی و نظامی خود را با سایر کشورها تنظیم می‌کنند. جنگ خلیج فارس نمایش دیگری از انحصار و کنترل اطلاعات بود. پیام‌ها و تصویرهایی که در سراسر جهان به گردش درآمدند، از یک شبکه خبری ارسال می‌شد: شبکه خبری سی‌ان‌ان. این شبکه نیز اطلاعات و منابع دریافتی خود را از پنتاگون و کاخ سفید به دست می‌آورد. کسانی چون

بودریار - منتقد ارتباطات - معتقدند که جنگ خلیج فارس در عالم واقع رخ نداده، بلکه در صحنه تلویزیون‌ها رخ داده است؛ به عبارتی نوعی ناپیام‌رسانی در ارائه اطلاعات و اخبار! مخاطب جزئیات فراوان و دقیقی از اهداف نظامی را می‌بیند که هدف قرار می‌گیرند؛ اما هرگز با اهداف واقعی، دلایل و یا مصائب جنگ آشنا نمی‌شود. این گونه پوشش خبری یک طرفه سبب می‌شود تا با ساده نشان دادن اطلاعات و فشرده کردن آن، وقایع جنگی به صورت یک نمایش شبانه درآید؛ نمایشی که رامسفلد و ژنرال میرزهرشب آن را با مزه پرانی‌ها و اطلاعات جزئی خود تکمیل می‌کردند.

ویاجر - سفینه آمریکا - میلیون‌ها کیلومتر راه را در فضا طی کرد و از سیارات زحل، عطارد و نپتون گذشت، حلقه‌های رنگین آن‌ها را به زمین مخابره کرد و قبل از این که راهی کهکشانش شود، تصویری حیرت‌آور از منظومه شمسی برای زمینیان فرستاد که در آن، سیاره زمین چون توپ کوچکی آبی رنگ در فضای بیکران شناور بود. احاطه بر فضا و راهپیمایی انسان بر سطح کره ماه مالکیت و ربوبیت را بار دیگر در او زنده کرد و فن‌آوری که حیات انتزاعی‌اش را مرهون انسان لجام‌گسیخته بود، به خدمتی بزرگ در حق بشر نایل آمد: کهکشان‌ها نیز خدایی به شایستگی انسان نخواهد داشت. امروزه ماهواره‌ها به طور مستقیم یک سوم سطح زمین را زیر پوشش خود دارند. وجود پنج هزار ماهواره در فضای اطراف زمین، سرویس‌های مخابراتی و تلویزیونی بین قاره‌ای را در تمام ساعت‌های شبانه‌روز تأمین می‌کند. اکنون سرعت بی‌سابقه اطلاعات انسان‌ها را در خود غرق کرده

است. حجم وسیعی از اطلاعات در سیستم‌های پیشرفته، گاه حتی دقیقه‌ای روز آمد می‌شوند و انسان در تسخیر تکنولوژی می‌کوشد تا خود را با جریان در حال رشد اطلاعات هماهنگ کند؛ وضعیتی شبیه گرفتاری در بازی‌های ویدیویی. رونالد ریگان از بازی‌های ویدیویی به عنوان تربیت کننده نسل جدید خلبانان هواپیماهای بمب افکن ستایش کرد. شرکت‌های آتاری و اپل نه تنها آموزش دهنده‌های خوبی برای جهان سریع‌تر هستند، بلکه زندگی بی‌ثبات و پرشتاب مخاطبان با سیستم‌های ویدیویی کامپیوتری پر جاذبه می‌شد. تنش‌های روانی و اضطراب افراد در برابر انبوه اطلاعات به کسی شبیه است که در روشنایی روز دچار سرگیجه و ناپیایی است. خلبانانی که عراق را بمباران کردند در برابر حمله عظیم اطلاعات و سردرگمی ناشی از آن، ناگزیر از اعتماد به صاحبان قدرت و پول بودند. این خلبانان، تجهیزاتی شبیه به بازی‌های ویدیویی داشتند.

پی‌نوشت‌ها

۱. شاپور عظیمی، سایه‌های متحرک، دین و فیلم به مثابه محصولات فرهنگی، انتشارات سوره مهر، تهران، ۸۴، چاپ اول، ص ۷.
۲. هربرت شیلر، وسایل ارتباط جمعی و امپراتوری آمریکا، مترجم احمد میرعابدینی، انتشارات سروش، تهران، ۷۷، چاپ اول، ص ۱۴۵. همان، ص ۱۴۱.

منبع

۱. هربرت شیلر، وسایل ارتباط جمعی و امپراتوری آمریکا
۲. نیل پست من، تکنوپولی.
۳. علی بدرقه، استراتژی‌های توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات ICI.
۴. رابرت کی. جانستن، معنویت در فیلم.
۵. شاپور عظیمی، مطالعات کاربردی هنر.
۶. www.aftab.com
۷. www.porseman.net
۸. www.vetblog.bbgfa.com