

# رایانه مهمترین ابزار تهاجم فرهنگی

علیرضا تقیان \*

## مقدمه

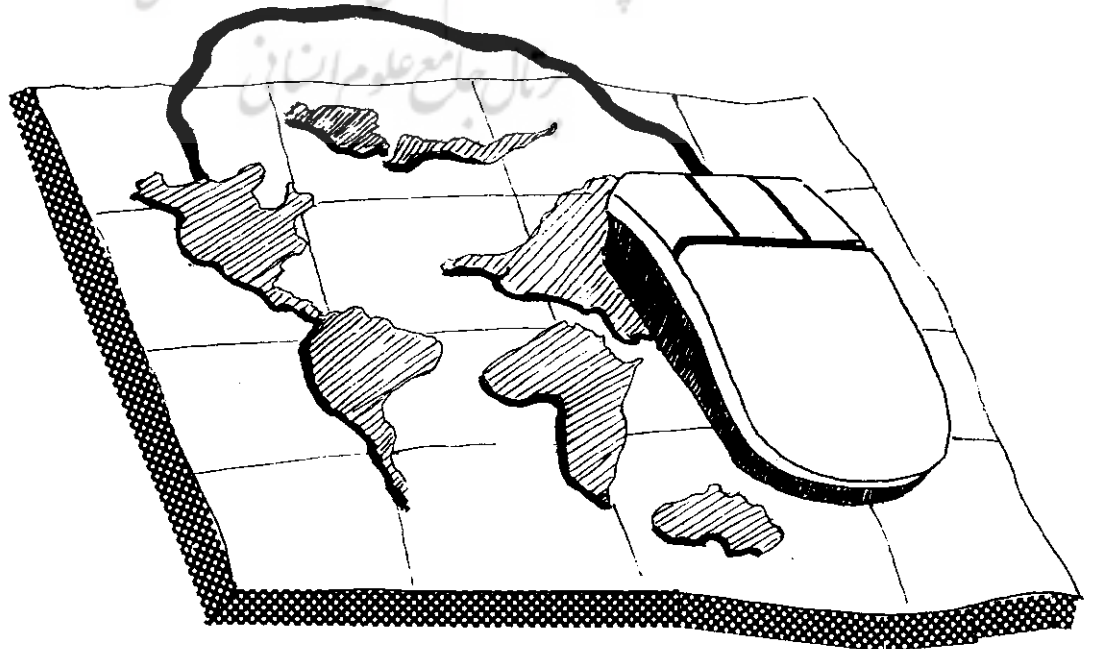
عصر آینده عصر رویارویی فرهنگهاست و لازمه این رویارویی، ابزار مناسب و تواناست. آنان که امروزه ابزار قوی و مناسب آن را در اختیار دارند، تهاجم را شروع نموده اند. با رشد صنعت ارتباطات و نقش کلیدی و اساسی رایانه در آن، به یقین در آینده این ابزار مهمترین و مؤثرترین وسیله انتقال و تبادل اطلاعات و فرهنگها خواهد بود. رایانه در تمامی مراحل

تولید، توزیع و مصرف محصولات فرهنگی ایفای نقش خواهد کرد.

در استودیوهای بزرگ تولید محصولات فرهنگی همچون فیلمهای سینمایی و انیمیشن ابزار اصلی بوده و بسیاری از این فیلمها با استفاده از رایانه ساخته شده و خواهد شد. محصولات فرهنگی تولید شده در مقیاس وسیع و با سرعتی فوق العاده زیاد و با هزینه های بسیار کم توزیع شده و در دورترین نقاط در خانه ها دریافت می گردد و کنترل چندانی نیز روی این مبادله نمی توان داشت و به عبارت دیگر هیچ نوع برخورد انفعالی کارساز نخواهد بود.

برای دفاع از ارزشها و فرهنگ خود باید با استفاده از همین ابزار اقدام به ارائه فرهنگ خود نموده و در واقع با ارائه صحیح و وسیع ارزشها و اعتقادات است که می توان محدوده یک فرهنگ را گسترش داده و از نفوذ فرهنگ بیگانگان جلوگیری کرد.

شاید رایانه و وسایل جانبی آن تنها ابزاری باشد که در تمامی مراحل تولید، توزیع و مصرف محصولات فرهنگی نقش دارد. سایر وسایل به نوعی در یکی از این سه بخش ایفای نقش می کنند، هر چند استفاده وسیع از این وسیله در بسیاری از کشورهای جهان سوم و ایران به عمل نمی آید ولی در



کشورهای توسعه یافته به طور وسیعی در بخش تولید، توزیع و بویژه مصرف برخی محصولات فرهنگی استفاده می شود. اکنون در بسیاری از مراکز بزرگ تولید فیلمهای سینمایی از این وسایل استفاده شده و حتی فیلمهای تمام رایانه‌ای نیز ساخته شده است.

در بخش توزیع نیز شبکه های رایانه‌ای و دیسکتهای نوری، وسایل بسیار سریع و کم حجمی می باشند که در سریعترین زمان و با صرف هزینه ای بسیار کم توزیع و انتقال این محصولات را به عهده دارند و بالاخره وجود رایانه شخصی و خانگی در بسیاری از منازل و اماکن آموزشی و تفریحی، زمینه استفاده از این محصولات را به سادگی برای تمامی اقشار جامعه فراهم می کند.

تنوع استفاده از این محصولات به گونه‌ای است که افراد بی سواد و باسواد، کودک و بزرگ قادر به استفاده از آنها هستند. کم هزینه بودن این وسایل به ویژه در بخش تولید، عامل دیگری است که بهره‌برداری روزافزون از آن در تولید محصولات فرهنگی را سبب شده است.

بدین جهت می توان ادعا نمود که در آینده نزدیک بزرگترین و مهم‌ترین وسیله تهاجم فرهنگی، رایانه خواهد بود، به ویژه بدین خاطر که فن‌آوری آن نیز در اختیار کشورهای غربی است. از آنجاکه کارایی این وسیله یک جانبه نبوده و می‌تواند در راستای تبلیغ اسلام و افکار مذهبی و انسانی مورد استفاده قرار گیرد، جای آن دارد که به مهمترین ابزار برای دفاع از ارزشهای اسلامی و مذهبی نیز تبدیل شود. این امر مستلزم توجه بیشتر به دستیابی به دانش و فن‌آوری آن است. در این نوشتار سعی شده موارد فوق به طور اجمال بررسی و تشریح شود.

### کاربرد رایانه در تولید محصولات فرهنگی

#### ۱- بازیهای رایانه‌ای

کاربرد رایانه در تولید محصولات فرهنگی، با تهیه و تولید بازیهای رایانه‌ای آغاز شد. این بازیها ابتدا در سطحی بسیار ابتدایی بود و به لحاظ سرعت کم رایانه‌ها و حافظه‌های باحجم کم، تصاویر دارای کیفیت مناسبی نبود، ولی با افزایش سرعت رایانه‌ها و تولید وسیع حافظه‌ها، تنوع رنگ، کیفیت و وضوح تصاویر بیشتر شد.

بازیهای رایانه‌ای بیشتر جنبه سرگرمی داشته و به طور عمده در مراکز تفریحی مورد استفاده قرار می گرفتند. ولی امروزه با رواج رایانه‌های خانگی به داخل خانه‌ها رخنه کرده و مورد توجه و استفاده وسیع کودکان قرار گرفته‌اند.

با ساخت و توسعه انواع وسایل نشانه‌گیر از قبیل موس و دسته فرمان، دیگر نیازی به استفاده از صفحه کلید برای کار با این بازیها، نبوده و حتی بچه خردسال و یا ناآشنا به زبان بازیها به راحتی می‌تواند از این بازیها استفاده نموده و با آنها ارتباط تصویری برقرار نماید. در تهیه این بازیها کمترین استفاده از کلام و نوشتار شده تا بدین طریق استفاده از این بازیها عمومیت یافته و قابل استفاده برای تمامی افراد در تمامی کشورها باشد.

هر چند بیشتر این بازیها جنبه تفریحی دارد، ولی قابلیت بسیار مناسبی برای ترویج و یاتخطئه یک فرهنگ در آنها وجود دارد، زیرا، اولاً مخاطبان این بازیها کودکان و نوجوانان هستند و کمترین تأثیر تا پایان عمر همراه آنها بوده و نقش زیادی در ادامه حیات فکری آنها خواهد داشت. ثانیاً، به لحاظ تفریحی بودن آن، کمتر مورد توجه بزرگترها بوده و از اثرات مخرب آن غافل می‌شوند. در این بازیها به راحتی می‌توان ذهن کودک را علیه شخص یا کشور یا طرز فکری شوراند و یا وی را مدافع دیگران پروراند.

نمونه بارز این موارد، بازیهای بودند که پس از جنگ خلیج فارس و یا درگیری آمریکا با لیبی ساخته شد. در این بازیهای جنگی، کودکان می‌توانستند با استفاده از هواپیما و موشکهای زمین به زمین و یا سایر ادوات نظامی از پایگاههای موجود در عربستان به نقاط مختلف عراق و از پایگاهها و ناوهای موجود در دریای مدیترانه به کشور لیبی حمله نمایند. گرچه در موارد مذکور نمونه‌ها به طور کامل خصمانه بوده‌اند، در صورتی که بسیاری از مفاسد اجتماعی، خشونت و بی بند و باریها به طور بسیار ماهرانه، مستتر و ناپیدا در بازیها گنجانده شده که کودکان بدون آن که متوجه بد آموزیهای آنها بشوند، آنها را یاد گرفته و گاه به کار می‌برند.

#### ۲- انیمیشن و فیلمهای سینمایی

انیمیشن و کارتون سازی به روش کلاسیک یکی از

کارهای مشکل در تهیه برنامه های مخصوص کودکان به حساب می آید و نیازمند نیروی انسانی متخصص و فراوان می باشد. ولی با استفاده از طرحهای رایانه ای هم از تعداد افراد مورد نیاز کاسته شده و هم در وقت صرفه جویی فراوان به عمل می آید. در این نوع طراحی ها با استفاده از تکرار، ترکیب، تغییر رنگ، چرخش صحنه ها و سایر روشهای مربوط می توان جلوه هایی بسیار زیبا، فوق العاده تخیلی، وحشتناک و هیجان انگیز تولید کرد که برای بیننده بسیار جالب و جذاب می باشد و گاه آن چنان بیننده به ویژه کودکان را در جلوی تلویزیون میخکوب می کند و برای مدتی از دنیای اطراف غافل می نماید که گویی خود در میان صحنه می باشند.

پیشگامان اولیه کارتونهای رایانه ای، کارتونهای تخیلی فضایی اند، زیرا رایانه بهترین وسیله برای خلق تصاویر هیجان انگیز و خارق العاده بوده و می باشد. نقش رایانه در ساخت فیلمهای سینمایی بسیار کمتر از فیلمهای انیمیشن می باشد و تا کنون بیشتر در خلق جلوه های ویژه و یا ادغام تصاویر فیلم برداری شده به روشهای دیگر و خلق تصاویر جدید از آن استفاده شده است.

فیلمهایی که به طور کامل توسط رایانه ساخته شده اند اندک بوده ولی رشدی بسیار سریع دارند و تعداد این فیلمها در آینده بسیار بیشتر خواهد شد. علت اصلی کندی استفاده از رایانه در این بخش تا چند سال گذشته ضعف نسبی تصاویر رایانه ای و برخی مشکلات سخت افزاری از قبیل نارسایی حجم حافظه ها بوده که در حال حاضر تا حدود زیادی برطرف شده است.

از آنجایی که ساختن فیلمهای رایانه ای نسبت به فیلم سازی کلاسیک نیاز به دقت کمتر و هزینه کمتری دارد، لذا امکان افزایش تعداد فیلمهای ساخته شده را برای دارندگان چنین فن آوری ای فراهم می آورد و چون این فن آوری اکنون بیشتر در اختیار غریبه است امکان انتقال و تهاجم فرهنگی، برای آنان بیشتر خواهد بود.

### ۳- شبیه سازی

هنگامی که فن آوری، امکان ساخت تصاویر سه بعدی را فراهم آورد، شبیه سازیها به میدان آمدند. شکلهای اولیه آن

ابتدا در بازیها نمایان شد ولی با توسعه آن بیشتر در زمینه های آموزشی به کار برده شد. در برخی موارد مثل آموزش خلبانی که انجام پرواز آموزشی پر هزینه می باشد، ابتدا اقدام به آموزش خلبانان از طریق شبیه سازی وضعیت پرواز می نمایند و بدین طریق هزینه های آموزشی را تا حد زیادی تقلیل می دهند.

در سالهای اخیر از شبیه سازی در زمینه های علمی، مطالعات نظامی به طور فراوان استفاده می شود<sup>(۱)</sup> و در بسیاری از آزمایشهای خطرناک که امکان انجام آن غیر ممکن و یا بسیار مشکل است، از شبیه سازی رایانه ای استفاده می شود. بسیاری از مانورهای نظامی ابتدا شبیه سازی می شوند و سربازان توانایی خود را در مواجهه با شرایط طبیعی آزمایش می کنند.

امروزه از شبیه سازی در امور تبلیغاتی استفاده های وسیعی به عمل می آید. از این فن آوری می توان صحنه هایی را آفرید که هرگز وجود نداشته اند و آن چنان آنها را واقعی جلوه داد که بینندگان به زحمت بتوانند تفاوتی میان آنها و واقعیت قائل بشوند و در واقع قضاوت های عامه بر اساس وقایع کذب صورت پذیرد.

رسانه های جدید با استفاده از صنعت شبیه سازی نه تنها واقعیت، بلکه مهمتر از آن ادراک ما از واقعیت را تغییر داده و امکان می دهند تا رویدادهای تبلیغاتی دروغینی صحنه سازی شوند که افراد نسبت بدان واکنش نشان می دهند<sup>(۲)</sup>. در واقع مردم آینده آنچنان در تصاویر و اطلاعات راست و دروغ غرق می شوند که نمی توان بین آن دو فرقی قائل شوند. در نتیجه کشورهای غربی می توانند برای ضربه زدن به حکومتها و فرهنگهای مخالف خود به بهترین وجه از این وسایل استفاده کنند، هم چنانکه امروز می کنند.

البته تهاجم فرهنگی از طریق نرم افزارهای کاربردی نیز وجود دارد که به علت نقش کمتر آن، از ذکر آنها خودداری می شود.

۱- کامپیوتر و کاربرد آن، کامران فیضی، دانشگاه پیام نور، ۱۳۷۴.

۲- جنگ و ضد جنگ، الوین تافلر و هایدی تافلر، ترجمه شهیندخت خوارزمی، ۱۳۷۲.

## کاربرد رایانه در توزیع محصولات فرهنگی

تا چند دهه پیش عمده ترین وسیله برای تبادل فرهنگی به جز برخورد مستقیم افراد، کتاب بود. این کتاب بایستی از محلی به محل دیگر حمل می گردید و وسایل نقلیه آن زمان برای این انتقال، صرف زمان زیادی را طلب می نمود. ولی امروزه با استفاده از کابلهای تلفن ها و ماهواره ها می توان با سرعت زیاد اطلاعات را از محلی به محل دیگر منتقل نمود. این امر تبادل فرهنگی را بسیار سرعت بخشیده است.

در گذشته، بیشتر کتابها فاقد تصاویر بودند و ارتباطات عمدتاً از طریق کلمه ها برقرار می شد. در سالهای اخیر با استفاده از وسایل حمل و نقل سریع و چاپ کتب و مجله های مصور، در این امر تسهیل شده است. ولی امروزه، با استفاده از وسایل ارتباطی رایانه ای، اطلاعات و تصاویر زمان وقوع (زمان واقعی) به تمامی نقاط دنیا ارسال می گردند و مردم می توانند در همان زمان از آنها مطلع شوند.

استفاده از تله رایانه ها این امکان را فراهم نموده است که استفاده کننده هر برنامه، محصول فرهنگی ای را که مناسب تشخیص می دهد روی حافظه رایانه ذخیره نموده و در هر زمان که بخواهد از آنها استفاده نماید. استفاده از دیسکتهای نوری با حجم زیاد، گام دیگری در توزیع و تبادل محصولات فرهنگی می باشد. روی هر یک از این دیسکتهای می توان محتویات چند صد جلد کتاب را جای داد و یک یا چند فیلم را ذخیره نمود<sup>(۱)</sup> و به راحتی و به دور از چشم کسانی که مسؤول توزیع کنترل محصولات فرهنگی هستند جایجا کرد. دیسکتهای مغناطیسی نیز یکی از وسایلی هستند که در این تبادل نقش زیادی دارند ولی کم کم جای خود را به دیسکتهای نوری می دهند.

امروزه هر شخصی می تواند با استفاده از یک رایانه شخصی و یک خط تلفن با شبکه های اطلاعاتی دنیا و یا هر فردی که به این شبکه ها متصل است ارتباط برقرار نماید و هر نوع اطلاعاتی را که مایل است، دریافت نماید و یا منتقل کند بدون آنکه بتوان کنترل چندان روی آن داشت.

## کاربرد رایانه در مصرف محصولات فرهنگی

امروزه بسیاری از خانواده ها در کشورهای توسعه یافته دارای رایانه های شخصی اند. در کشور ما نیز در خانه های

زیادی به ویژه در شهرهای بزرگ این جعبه جادویی وجود دارد. از آن گذشته، بسیاری از مراکز دولتی، شرکتها و مراکز تفریحی و آموزشی نیز چند سالی است که به شدت خود را به این وسایل مجهز می نمایند. در بسیاری از موارد از این وسیله در مطالعات، تحقیقات، آموزش و خدمات عمومی استفاده به عمل می آید ولی در کنار آن از محصولات تفریحی و فرهنگی نیز استفاده می شود.

به هر حال برای استفاده بیشتر از محصولات فرهنگی تولیدی توسط رایانه ها و وسایل جانبی آنها احتیاج به رایانه می باشد. خانواده ها نیز علاقه وافری به تهیه این وسیله دارند و شاید بسیاری از آنها داشتن آن را واجب تر از بسیاری از امور دیگر می دانند. عوامل متعددی در خرید و نگهداری رایانه در جامعه ما مؤثرند که برخی از آنها را به اختصار بیان می نمایم:

- ۱- کاربردهای آموزشی: بسیاری از خانواده ها برای آموزش فرزندان خود اقدام به خرید این وسیله می نمایند.
- ۲- از آنجایی که اکثر خانواده ها فردا را عصر رایانه می دانند، بر این تصورند که اگر فرزندان آنها با رایانه آشنا نشوند فردا از جامعه عقب خواهند بود و در واقع افراد بی سوادی خواهند شد. به عبارت دیگر، آنان را که نتوانند از رایانه استفاده نمایند با بی سوادان امروز برابر می دانند.
- ۳- کاربردهای سرگرم کننده: بسیاری از خانواده ها برای سرگرم کردن فرزندان خود و خلاصی یافتن از اذیت های آنان در بخشی از روز، اقدام به خرید رایانه برای آنها می نمایند.
- ۴- گرایشهای روانی و اجتماعی: از آنجایی که برای بخشی از جامعه، داشتن رایانه نوعی منزلت اجتماعی و فرهنگی به حساب می آید، خانواده ها سعی بر این دارند که این وسیله را در خانه فراهم نمایند.

۵- کاهش روزه روزه قیمت: رایانه یکی از کالاهایی است که روزه روزه بر کیفیت و توانایی آن افزوده شده و قیمت آن کاهش می یابد. رایانه ای که در سال گذشته نزدیک به یک میلیون تومان قیمت داشت، اکنون کمتر از پانصد هزار تومان ارزش دارد و شاید در سالهای آینده نتوان برای آن خریداری پیدا نمود.

## استفاده کنندگان از رایانه

با پیشرفت فن آوری و کاهش قیمت رایانه، کم‌کم به هر سو که بنگرید و در هر خانه‌ای که وارد شوید چنین وسیله‌ای را مشاهده خواهید نمود. وسایل جانبی و نرم افزارهای آن به طریقی تهیه می‌شوند که همه افراد در تمامی سنین به راحتی بتوان از آن استفاده کرد. در این میان کودکان و نوجوانان بسیار مشتاق‌ترند و بیشترین وقت خود را صرف بازی و استفاده از این وسیله خواهند نمود.

در برنامه‌های نرم‌افزاری پیشرفته، کودکان و نوجوانان خود را در میان صحنه‌های داستان می‌بینند و خود هستند که سرنوشت و حرکات قهرمانان و هنرپیشه‌های بازیها را تعیین می‌کنند و این احساس برای جذب بیشتر آنها به سوی رایانه مؤثر است.

## نتیجه‌گیری

با توجه به اینکه رایانه و وسایل جنبی آن نقش بسیار زیاد و پر اهمیتی در تولید و ارائه محصولات فرهنگی دارند و از طرفی رشد و توسعه سخت‌افزاری و نرم‌افزاری آن بسیار سریع می‌باشد، روزبه‌روز امکانات و توانایی‌های بیشتری پیدا نموده و جای خود را در تمامی بخشهای زندگی بیشتر و بیشتر باز می‌نماید.

همانگونه که ذکر شد امروزه رایانه نقش بسیار فراوانی در تبادل اطلاعات دارد و همگام با توسعه این فن آوری و شاید سریعتر از آن، عمق تأثیر این نقش بیشتر می‌گردد، هر چند که در زمینه محتوای این روابط و ارزش درونی پیامهای انتقالی کار بسیار کمی صورت گرفته است<sup>(۱)</sup>.

در اصل، کسانی که فن آوری مذکور را در اختیار دارند ابزار لازم برای تبادل و تهاجم فرهنگی را نیز دارند، زیرا فن آوری مذکور تک منظوره نبوده و مثل سایر وسایل ارتباط جمعی، قابل کنترل نیست و برخورد انفعالی با آن سودی نخواهد داشت.

در واقع با وجود این فن آوری و رشدی که دارد، دیگر با وضع قوانین (مانند قانون منع استفاده از ماهواره در ایران) و انهدام دیسکتهای نوری (در چین) نمی‌توان مانع توزیع این نوع محصولات در کشوری شد. تنها راه دراز مدتی که برای مقابله با این تهاجم وجود دارد تهاجم متقابل به فرهنگ دشمن

است. در واقع عصر آینده عصر غلبه دانایی و رویارویی فرهنگهاست و آن فرهنگی پیروز خواهد شد و غلبه پیدا خواهد کرد که قویتر باشد<sup>(۲)</sup>.

فرهنگ اسلامی در رویارویی فرهنگی، باید وسایل لازم برای ارائه و دفاع از خود در برابر اتهامات دیگران را داشته باشد. در جهان امروز، آن فرهنگی پیروز خواهد شد که علاوه بر آنکه توانا تر است، ابزار لازم برای ارائه خود به جهانیان را نیز داشته باشد. لذا، تنها راه دفاع از ارزشهای فرهنگ اسلامی، استفاده از همان ابزاری است که اکنون و در آینده غریبان برای تهاجم به فرهنگ ما به کار می‌برند. سرعت و چند منظوره بودن ابزار مذکور، همان گونه که ما را در برابر هجوم فرهنگ بیگانه بی‌دفاع می‌کند، آنان را نیز در برابر گسترش و نشر فرهنگ اسلامی بی‌دفاع می‌نماید و چون فرهنگ اسلامی غنی و الهی است، اگر درست به جهانیان ارائه شود به طور قطع بر دیگر فرهنگها غلبه خواهد کرد. بزرگترین ضعف ما مسلمانان در تبلیغ اسلام، همانا ضعف در رساندن ندای اسلام به گوش جهانیان است. رسالت ما استفاده از تمامی ابزارها برای ابلاغ کلام خدا و پیام رسول خدا است.

## منابع و مآخذ:

- ۱- امیر اسعد انزالی، رایانه‌های امروزی، مجتمع فنی تهران، جلد دوم تهران، ۱۳۷۳.
- ۲- الوین تافلر و هایدی تافلر، جنگ و ضد جنگ، شهیندخت خوارزمی، ۱۳۷۲.
- ۳- الوین تافلر و هایدی تافلر، به سوی تمدن جدید، ترجمه محمدرضا جعفری، نشر سیمرغ، ۱۳۷۴.
- ۴- کامران فیضی، کامپیوتر و کاربرد آن، دانشگاه پیام نور، ۱۳۷۴.
- ۵- نیل پستمن، تکنولوژی (تسلیم فرهنگ به تکنولوژی)، ترجمه صادق طباطبایی، سروش ۱۳۷۲.

۱- تکنوبولی (تسلیم فرهنگ به تکنولوژی) نیل پستمن، ترجمه صادق طباطبایی، انتشارات سروش ۱۳۷۲.

۲- به سوی تمدن جدید، الوین تافلر و هادی تافلر، ترجمه محمدرضا جعفری، نشر سیمرغ، ۱۳۷۴.