



## کاشت ایمپلنت اطلاعاتی در بدن انسان/ از بین رفتن سینما تا 15 سال آینده

رئیس مرکز بررسی های دکترینال امنیت بدون مرز گفت: تا 15 سال آینده و با انتقال از جوامع اطلاعاتی و دانش بنیان به جامعه الحاقی، تمام ساز و کارها، فضای سایبر را به الحاق با انسان می کشاند و جامعه فلسفی ما از این حیث 800 سال عقب است.

رئیس مرکز بررسی های دکترینال امنیت بدون مرز گفت: تا 15 سال آینده و با انتقال از جوامع اطلاعاتی و دانش بنیان به جامعه الحاقی، تمام ساز و کارها، فضای سایبر را به الحاق با انسان می کشاند و جامعه فلسفی ما از این حیث 800 سال عقب است. به گزارش خبرنگار مهر، دکتر حسن عباسی در نشست تخصصی "زندگی دوم در فضای مجازی" که در بخش رسانه های برخط ششمین نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال برگزار شد، به تحولات زندگی جوامع طی یک دوره 25 ساله اشاره کرد و با بیان اینکه انسان با گذری بسیار سریع در طول 25 سال 4 جامعه را تجربه خواهد کرد، گفت: جامعه اطلاعاتی، جامعه دانش بنیان، جامعه ویرچوال و جامعه الحاقی این 4 جامعه را تشکیل می دهند که روند شکل گیری این 4 جامعه در یک نسل باید مدیریت شود و اگر این مدیریت هم اکنون و برای نسل نوجوان ما مدیریت نشود این نسل دچار بیراهه می شود.

وی با اشاره به گذر سریع جوامع اطلاعاتی به سمت جامعه دانش بنیان و همچنین جامعه واقعی اظهار داشت: در جامعه اطلاعاتی انسان به صورت منفعل و کاملاً یک سو به اطلاعات و تکنولوژی بهره می برد اما در جامعه دانش بنیان ارتباط بین انسان و فناوری، ارتباطی کاملاً دو سو به است که امکان پردازش اطلاعات توسط انسان وجود دارد.

رئیس مرکز بررسی های دکترینال امنیت بدون مرز با بیان اینکه بررسی ها نشان می دهد که تا 15 سال آینده مفهومی به نام سینما و یا مدرسه از بین می رود و چیزی به نام سالن سینما دیگر وجود نخواهد داشت، گفت: نوجوانانی که امروز بازیهای کامپیوتری انجام می دهند به طور قطع تا 15 سال آینده و در سن 30 سالگی مفهومی به نام سینما و نشستن منفعلانه در سالنهای سینما را نمی پذیرند.

دکتر عباسی با بیان اینکه زندگی دوم انسان کنونی مربوط به جامعه دانش بنیان است و در طول 5 سال آینده این جامعه کامل می شود تصریح کرد: نوجوانان امروزی وقتی به 20 سالگی برسند به طور قطع مشکلاتشان مربوط به تجارت الکترونیکی خواهد بود و ساز و کارهایشان بر مبنای ابزارهای الکترونیکی انجام می شود.

وی گفت: تا سال 97 و 96 به طور قطع بخش ها و مناطق شهری کشور ما وارد ساز و کارهای الکترونیکی می شوند و تا 8 سال بعد از آن پیش بینی می شود که شاهد آینده جامعه دانش بنیان و مجازی یا به تعبیری جامعه الحاقی باشیم که این جامعه، آخرین نوع جوامع طی دوره 25 ساله یعنی از سال 2000 تا 2024 ( 1379-1404 ) خواهد بود.

رئیس مرکز بررسی های دکترینال امنیت بدون مرز با اشاره به پیش بینی های انجام شده در یکی از موسسات تحقیقاتی اتحادیه اروپا در مورد جوامع الحاقی تاکید کرد: در این جوامع، ساز و کارهای اطلاعاتی، فضای مجازی را به الحاق با انسان می کشاند و شاهد کاشته شدن انواع ایمپلنتهای اطلاعاتی در بدن انسان خواهیم بود.

عباسی با اشاره به تلاش کشورهای اروپایی و کشورهای پیشرفته برای حرکت مدیریت شده به سمت جامعه الحاقی و استفاده از ابزارهای تکنولوژی در این عرصه گفت: ابزارهای تکنولوژی ضریب تاثیرگذاری بسیار بالایی بر روی نسل فعلی دارند و براین اساس اساسی ترین راه برای در معرض تکنولوژی ماندن واکسیناسیون و یا همان آگاهی رسانی است.

وی با بیان اینکه زندگی دوم در فضای سایبر- second life - به تعبیر گزارشات غرب چیزی جز بهشت سیاه نیست، افزود: آگاهی و توجیه و نیز توجه به مدل فرهنگی 5 هزار سال گذشته ایران مکتب اصالت موقعیت - می تواند تهدیدات پیش رو در این عرصه را به فرصت تبدیل کند.

این کارشناس فضای مجازی با تاکید بر اینکه پدیده تکنولوژی دیجیتال را نباید مفهومی لوکس و شیک و تفنی فرض کرد، ادامه داد: براساس بررسی 43 استاد فلسفه در کشور امریکا تمامی بازی های رایانه ای و انیمیشن و حتی سریالهای تلویزیونی در دنیای کنونی مقید به تفکرات فلسفی و تاثیرگذاری بسیار هستند و پشت ساخت تمامی آنها هدف و فکری نهفته است اما جامعه فلسفی ما به این موضوع آگاهی ندارد و از این حیث و در ارزیابی فرهنگی 800 سال عقب هستیم.

دکتر عباسی خاطرنشان کرد: فلسفه امروز در بازیهای رایانه ای و انیمیشن خلاصه می‌شود و این موضوع را می‌توان در بازی رایانه ای "سیمز" که برگرفته از اندیشه "نیچه" است مثال زد.

رئیس مرکز بررسی های دکترینال امنیت بدون مرز با بیان اینکه بازی رایانه ای را نباید بازی فرض کنیم و فضای مجازی جای آزمون و خطا نیست، گفت: هجمه نیروی جوان باید به سمت جامعه مجازی مدیریت شود تا این نسل خود واقعی را به خاطر خود مجازی نابود نکند.