

بازآفرینی فرهنگ در میراث مجازی

انتقاداتی همراه بوده، اما در عمل، سهم بسزایی در دموکراتیزه کردن تجربه میراث داشته است.

روزنامه‌نگاری میراث؛ از نقد تا تقنین

با وجود گسترش سریع فناوری‌های دیجیتال، مسائل زیرساختی همچون کمیت، کیفیت و ماندگاری داده‌ها همچنان چالش‌برانگیز است. داده‌های پراکنده مربوط به ابنیه، رسوم، صنایع دستی و آثار مکتوب نیازمند سامانه‌ای متمرکزند؛ سامانه‌ای همچون بانک جامع اطلاعات میراث فرهنگی که شامل آژانس تصویر، اطلاعات مکانی، صوت و متادیتاهای دقیق باشد. برخی کشورها همچون ایتالیا، بریتانیا و ژاپن نمونه‌هایی موفق در این زمینه ارائه داده‌اند.

آنچه از «روزنامه‌نگاری میراث دیجیتال» در ایران دیده می‌شود، گاه به امری شخصی و دغدغه‌مند یا صرفاً تقنینی، مانند معرفی جذابیت‌های تاریخی و فرهنگی، تقلیل یافته است. در مواردی حتی به ابزاری برای انتقادهای بی‌پایه یا کسب امتیازهای مقطعی تبدیل شده است.

این در حالی است که میراث مجازی در اصل به معنای تجسم و بازآفرینی فرهنگ است. فرهنگ برای انسان، همان‌قدر ضروری است که آب و غذا، و میراث مجازی می‌تواند این نیاز بنیادین را به شکلی نوین برآورده کند. این در حالی است که روزنامه‌نگاری در این حوزه باید نوعی «ترویج علم» محسوب شود و با استفاده از داده‌ها، روایت‌های فرهنگی و تاریخی را برای مخاطب امروز معنا کند.

میراث مجازی صرفاً یک ابزار فناورانه نیست، بلکه ضرورت فرهنگی عصر ماست و تنها با ارتقای «سواد میراثی» می‌توان از میراث فرهنگی دیجیتال به عنوان پلی میان گذشته و آینده بهره برد.

فشرده، رسانه‌های تعاملی و دیگر اشکال چندرسانه‌ای که از دهه ۱۹۹۰ به بعد رواج یافته‌اند. این رسانه‌ها، فراتر از ابزارهای ارتباطی، شیوه‌ی مواجهه انسان با فرهنگ، تاریخ و حافظه‌ی جمعی را دگرگون کرده‌اند. در همین راستا، «میراث فرهنگی دیجیتال» یا همان دیجیتال‌سازی و بازنمایی محتوای فرهنگی-تاریخی، نه تنها راهی برای حفاظت از آثار فیزیکی فرسوده و آسیب‌پذیر فراهم کرده، بلکه هویت فرهنگی را نیز در قالب‌های نوین بازآفرینی می‌کند. در این زمینه، مفاهیمی چون «میراث مجازی»، «میراث دیجیتال» و حتی «میراث جدید» به کار گرفته می‌شوند که همگی ناظر بر بهره‌گیری از فناوری برای مستندسازی، بازسازی و تفسیر فرهنگ‌اند.

میراث فرهنگی در عصر بازتولید دیجیتال

ضروری است بین «بازسازی» (reconstruction) که عمدتاً ناظر به بازگرداندن فرم اولیه یک اثر است، و «بازآفرینی» (reinterpretation) که به تجربه نوین از میراث برای مخاطب امروز می‌پردازد، تمایز قائل شویم.

میراث مجازی، اگر صرفاً به بازسازی بپردازد و مخاطب را درگیر معنا نکند، به ابزار خشک نمایشی بدل می‌شود و از هدف اصلی خود یعنی «افزایش سواد میراثی» بازمی‌ماند. والتر بنیامین، فیلسوف آلمانی، در مقاله معروف خود «اثر هنری در عصر بازتولید مکانیکی» (۱۹۳۶) بر این نکته تأکید می‌ورزد که حتی کامل‌ترین نسخه بازتولید شده، یک اثر، فاقد «هاله» و «حضور» آن در زمان و مکان اصیل خویش است. این دیدگاه، در مواجهه با میراث فرهنگی دیجیتال اهمیت می‌یابد؛ زیرا اشیاء و آثار فرهنگی، با ورود به فضای دیجیتال، از قید موقعیت مکانی خود رها می‌شوند و برای مخاطبان جهانی قابل دسترسی‌اند. هرچند این ویژگی با



محمد کلهر

مسئول روابط عمومی
معاونت میراث فرهنگی

دهه ۱۹۸۰ را می‌توان نقطه آغازی برای همنشینی فناوری‌های نوین و باستان‌شناسی دانست؛ زمانی که مدل‌سازی سه‌بعدی برای نخستین بار در خدمت بازنمایی دیجیتال حمام‌های رومی قرار گرفت. این تجربه، آغاز مسیری بود که بعدها به شکل‌گیری مفهوم «میراث مجازی» انجامید؛ مفهومی که امروزه به یکی از پایه‌های حفاظت و بازآفرینی میراث فرهنگی بدل شده است.

در سه دهه گذشته، پروژه‌های مرتبط با میراث مجازی پیچیده‌تر و جاه‌طلبانه‌تر شده‌اند. این پروژه‌ها نه تنها فرهنگ‌ها و دوره‌های تاریخی گوناگون را دربر گرفته‌اند، بلکه با استفاده از فناوری‌های نوین، تجربه‌ای ملموس و چندحسی از گذشته را برای انسان معاصر فراهم کرده‌اند.

رسانه‌های جدید و تجربه میراث

مفهوم «رسانه‌های جدید» غالباً به رسانه‌هایی گفته می‌شود که مبتنی بر فناوری محاسباتی هستند؛ همچون اینترنت، بازی‌های دیجیتال، لوح‌های