

پروژه مردم شناسی سفر فنا

پژوهشگاه
فضای مجازی

«پژوهشگاه فضای مجازی در سال ۱۳۹۱ با هدف پاسخگویی به نیازهای پژوهشی شورای عالی و مرکز ملی فضای مجازی و توسعه ظرفیت‌های پژوهشی در راستای اولویت‌های فضای مجازی کشور تأسیس شد. پژوهشگاه فضای مجازی یکی از معدود مراکزی است که ارتباط مستقیم میان پژوهشگران و نخبگان علمی فضای مجازی کشور و سیاست‌گذاران، قانون‌گذاران و مجریان حاکمیتی را ممکن ساخته است. از دیگر اهداف این نهاد پژوهشی می‌توان اولویت‌سنجی خلأها و نیازهای پژوهشی کشور، حمایت از ایده‌های پژوهشی و محصولات پژوهشگران و شرکت‌های دانش‌بنیان فضای مجازی کشور نام برد.»

ارزش های حاکم

مستقل بودن و بی طرفی: پژوهشگاه به عنوان یک مجموعه مستقل شناخته می شود و تلاش می کند تا تحقیقات خود را بدون تأثیرات و نفوذهای سیاسی یا اقتصادی انجام دهد.

چند رشته ای بودن: این مجموعه در زمینه های مختلف تحقیقاتی فعالیت می کند، از جمله سیاست های عمومی، اقتصاد دیجیتال، هوش مصنوعی، رایانش های کوانتومی و موارد دیگر.

همکاری و تعاملات بین رشته ای: پژوهشگاه در پی تشویق به همکاری و تبادل دانش و تجربیات بین رشته های مختلف و تخصص ها است و تعاملات بین رشته ای را ترویج می دهد.

عملکرد علمی برتر: پژوهشگاه به ترویج تحقیقات و مطالعات علمی با کیفیت و برتری متعهد می باشد. ارتقاء دانش و نوآوری در زمینه های مختلف باید از اهداف اصلی ماست.

انتشار عمومی و رایگان بخشی دانشی: اغلب نتایج تحقیقات به صورت گزارشات عمومی منتشر می شوند و این موسسه به منظور افزایش شفافیت و به اشتراک گذاری دانش در جامعه کار می کند.

این نشان الهام بخش چیست...

در مواجهه ابتدایی با یک اثر علمی، ناخودآگاه چشم به سمت نویسنده و پدیده‌آورنده اثر سوق پیدا می‌کند. گویی برای مخاطب، علم و عالم یا اندیشه و اندیشمند پیوندی ناگسستنی با یکدیگر دارند. اندیشمند نیز در لحظاتی که قصد می‌کند نظر علمی یا یافته‌های پژوهشی خود را عرضه کند، مطلع سخن‌ش چنین تعبیری ست: **من فکر می‌کنم** که، به **عقیده من**، یا مطابق **نظر من**. همه این عبارات از یک **ساحت** برخاسته. خانه و مأمن اندیشه و اعتقاد و نظر، **ذهن** است. و به همین واسطه است که رکن و اصل علم را **ذهن و مغز** می‌دانند. و طبعاً رکن و اساسی هر سازمان و نهادی که کارویژه خود را **علم** تعریف کرده باشد، اولاً پژوهشگران و ثانیاً **مغز** پژوهشگر و اندیشه اوست.

اگر این مسیر را که از چشم مخاطب آغاز کردیم و به مغز پژوهشگر رساندیم، یک گام دیگر پیش ببریم، این سوال مطرح می‌شود که رکن و اساسی مغز چیست؟ در یک کلمه **نورون**. یک ساختمان را در بگیری و شبکه توزیع برق در آن را مد نظر قرار دهی؛ شبکه و نوع ارتباط سیم‌ها در ساختمان، جان و روح ساختمان است، که از طریق حرکت جریان الکتریسیته در آن، روشنایی را به محیط و ساختمان هدیه می‌کند. نورون نیز چنین است؛ شبکه‌ای در مغز انسان که از طریق جابه‌جایی **اطلاعات** در بافتار مغز، روشنایی علم و آگاهی را به انسان عرضه می‌دارد.

گویی جهانی که امروز انسان نیز بر ساخت کرده، تصویری از مغز است. فرض کنید از سیاره‌ای دیگر به کره زمین می‌نگرید و تصویر کل این کره زیبای ما در مردمک چشم‌تان قرار گرفته، حال بیایید با عنصر خیال، شبکه خطوط اینترنت در جهان را به سیاره آبی رنگمان اضافه کنید. نتیجه جالب خواهد بود، احتمالاً شبکه‌ای تودرتو و پیچیده را تصور کرده‌اید که در هر لحظه مشغول انتقال اطلاعات کاربران، از شرق به غرب یا از غرب به شمال، و یک کلمه از تمام نقاط به هر جهت جغرافیایی است. این تصویر، همان تصویر نوروهای مغزمان است که تصمیم گرفته‌ایم مانند او را دور کره زمین نیز اضافه کنیم و نامش را اینترنت بگذاریم.

لذا با جهان معنایی فوق، ایده طراحی لوگوی پژوهشگاه فضای مجازی سامان یافت. نسبت پژوهشگران با پژوهشگاه، نسبت نورو و با مغز است. شبکه علمی‌ای که آن‌ها ایجاد می‌کنند، زمانی که در یک کل به نام پژوهشگاه قرار می‌گیرد، عمل تفکر را ممکن می‌سازد. و ایضا این سازه معنایی، مشابه به نسبت خطوط شبکه جهانی اینترنت با کره زمین است، و حقیقتاً موضوع تفکر این پژوهشگاه و فلسفه وجودی آن چیزی جز اینترنت نیست. در نهایت با استخراج عنصر کره زمین، شبکه اینترنت و نوروهای مغز، لوگوی پژوهشگاه طراحی شد.



رنگ‌ها نشان

C 25
M 100
Y 90
K 20

#A01D29

C 60
M 50
Y 45
K 15

#6A6D73

C 30
M 100
Y 90
K 45

#720E18

C 70
M 50
Y 55
K 35

#484C50

پرنده کارهای ما

پژوهشگاه تهران

@TheCsri



این برنامه بستری است برای طرح ایده‌های افرادی که به حرفی نو برای طرح در محافل علمی حوزه فناوری و فضای مجازی رسیده‌اند. این نشست‌ها محلی طرح و نقد این ایده‌هاست و دفاع جانانه از آن‌هاست تا به سختی عنصر «کرین» درآیند.



در این برنامه موضوعاتی را به بحث می‌گذاریم که تک‌بعدی نیستند و باید از زوایای مختلف مورد بررسی قرار بگیرند. برنامه منشور تلاش می‌کند با تاباندن نور به این موضوعات، طیف گسترده مسائل آن را پیش روی مخاطبان بگذارد.



«پژوهشگاه فضای مجازی» اولین جایی است که شایسته است به بررسی و نقد کتاب‌های مرتبط با فضای مجازی بپردازد. با همه چالش‌هایی که دنیای دیجیتال برای کتاب ایجاد کرده است اما هنوز کتاب‌ها مرجع خوبی برای طرح و انتشار یافته‌های علمی و فکری هستند و «پاراگراف» بستر ما برای بررسی آن است.



آورد

خیلی وقت‌ها حرف‌های مختلفی وجود دارد که بشدت مخالف همدیگر هستند، اما هرکدام از این حرف‌ها بخشی از حقیقت رو پوشش میدن. تضارب آراء در یک فضای کاملاً جدی و محکم، در نهایت برآیندی برای زیست بوم فناوری و دانشی کشور هست، آورد قراره این موضوعات رو پرنگتر کنه.

مجازی عصر مجله

این مجله حاصل ارتباط میان خبرگان، نگارش نظریات، شناسایی افراد نخبه و پایش موضوعات چالشی روز است. برای بهتر شدن، به روز شدن و کارآمدتر شدن مجله کارهای زیادی از جمله «ری‌برندینگ» آن انجام داده‌ایم.

TECHPUNK تکی پانکی

PUNK یکی از سبک‌های داستان‌های علمی-تخیلی محسوب می‌شود. بخش زیادی از اطلاعات نسل جدید از طریق مدیا و فیلم تأمین می‌شود و تکی پانکی قصد دارد بنیان‌های نظری فیلم‌های این سبک را تحلیل کند و روایت فیلم‌های عرصه فضای مجازی را نقد و بررسی کند.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

پرنده کارهای ما

پردیس قم

@QomCsri

سنتز سنتز

سنتز برنامه‌ای گفت‌وگو محور است که با تمرکز بر چالش‌های نظری، اجرایی و پژوهشی روز، تلاش می‌کند افقی نو و کارگشا در حل مسائل فضای مجازی به دست دهد. در هر قسمت از این برنامه، گره و چالشی از این عرصه تشریح می‌شود تا بررسی چشم‌اندازهای مختلف آن، به شناخت و تصمیم‌گیری مدیران و تصمیم گیران کمک کند.



این برنامه کرسی‌ای برای طرح ایده‌هایی است که بر مدار فضای مجازی شکل می‌گیرند؛ این ایده‌ها چکیده نظریه‌پردازی، مطالعه و پژوهش‌هایی است که بستردانش و فناوری را به معرفت و علوم دیگر پیوند زده‌اند. مخاطب این برنامه پس از آشنایی با پیشینه کوشش‌های علمی و عملی، به پیشنهادهای تحقیقاتی و مدیریتی جدیدی برخورد خواهد خورد.



این برنامه گفت‌وگویی است درباره کتابهایی که در زمینه فناوری و تقاطع آن با سایر دانش‌ها نگاشته شده است. در این گفت‌وگو به کتابهایی می‌پردازیم که در تولید و ترویج دانش و مهارت در زمینه زیست و حکمرانی فضای مجازی مؤثرند.

آیه

رویداد تولید محتوای دینی آیه با هدف عمق بخشی به مسئله تولید محتوا در فضای مجازی، مهارت افزایی جوانان دغدغه مند، و تبدیل مصرف کنندگان محتوا به تولید کنندگانی فعال برگزار می شود. آیه گام اول خود را در سه محور نظری مهم تعریف کرده است: مسئله شناسی در فضای مجازی، چارچوب کنشگری در فضای مجازی، و ایده پردازی برای تولید محتوای دینی.

فرتور

فرتور نشستی است در نقد فیلم ها و انیمیشن هایی که قهرمانشان فناوری است. ما از بررسی و نقد این آثار، برای انتقال دانش در این عرصه و نیز برای بیان چالش های جهان آمیخته با تکنولوژی کمک می گیریم و این راهی بهینه برای ایجاد و گسترش گفتمان ما در زمینه فضای مجازی است.

پینگ

پینگ، تقاطع سیاست گذاری و فناوری است. در هر قسمت از این ویدئوکست، اخبار برگزیده فضای مجازی مرور می شود؛ اخباری که در رسانه های مرجع و معتبر، درباره فناوری و تحولات و تأثیرات شگرف آن منتشر می شود.

AI CAMP کمپ هوش مصنوعی

این دوره فشرده آموزشی برای بالابردن دانش، مهارت و بینش مخاطبان در زیست مجازی طراحی شده است. پژوهشگاه فضای مجازی بر آن است که با این کمپ آموزشی، وظایف خود در راستای «آموزش عمومی و فرهنگ سازی در جهت بالابردن سواد اینترنتی»، و «مشارکت حداکثری نیروها و تشکل های مردمی» را محقق کند.



در این نشست ها، صاحب نظران و صاحب اثران عرصه فضای مجازی گرد می آیند تا آخرین دستاوردهای دانشی و مدیریتی خود را با مخاطبان به اشتراک بگذارند. این برنامه اگرچه نقطه آرمانی نیست اما ما را با وسعت آرمانی اندیشه، نظریه، عمل و حکمرانی آشنا می کند.



این برنامه بستری است برای تجربه خوانی فعالان بین المللی عرصه فناوری. رویدادهای بین المللی مرتبط با تکنولوژی، محل نمایش خلاقیت و نوآوری عرصه فناوری هستند و این برنامه تلاش می کند فعالان کشور در این زمینه را در جریان این رویدادها و محافل بگذارد.

مسیر مسیر

این طرح حمایتی، پلی است برای اتصال فعالان عرصه فضای مجازی و فناوری، با بسترهای جهانی آن.

راه نظر وینار راه نصرالله

بازخوانی تلاش‌ها و مرور تجربیات فعالان بین‌المللی حول محور مقاومت

درس‌نقش درسی گفتار

این سلسله نشست‌ها در دو دسته تخصصی و عمومی برای ارتباط پیوسته‌تر میان استاد و مخاطب در موضوعات علمی و ترویجی در حوزه فناوری و فضای مجازی برگزار می‌شود.

دفترهای آبی

مطالعات تحقیقی اندیشکده‌ها و خبرنگان جهان

Research Papers

دفترهای زیتونی

بررسی و تحلیل ۷۵ سال مواجهه ایران با بزرگترین دشمن منطقه ای خود در عرصه فضای مجازی

Israeli Insight

دفترهای کهربایی

معرفی تحولات و رویدادها جهت آشنایی پژوهشگران و سیاستگذاران عرصه فضای مجازی

گزارش تحولات رویدادهای مهم

دفترهای قرمز

بررسی مباحث جدید در فضای مجازی

Alarm Notes

دفترهای فیروزه‌ای

مطالعات اندیشکده‌ها و خبرنگان جهان و منطقه در موضوع ایران و وضعیت فضای مجازی و سایبری آن

Iranian Studies

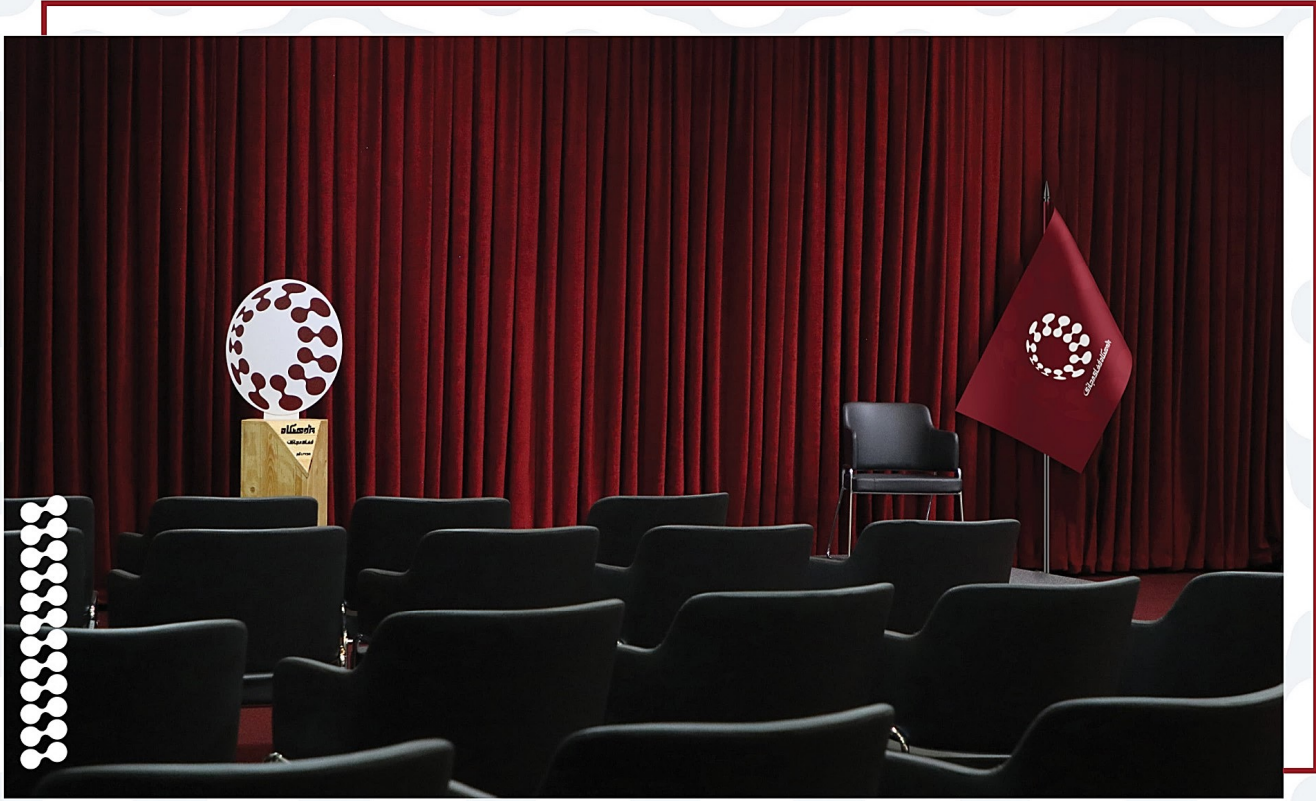
دفترهای اخراپی

رویکرد انتقادی به قوانین و اسناد بین المللی

مطالعه اسناد و قوانین بین المللی

پژوهشگاه
فضای مجازی





بازوی خردمند

حرکت با نیرو و ابزار ممکن می‌شود؛ و لازمه حرکتی که منجر به **پیشرفت** شود، **خرد و اندیشه** است. پژوهشگاه، از آن جهت که یکی از ابزارهای حرکت مرکز ملی فضای مجازی است، بازو، و بدان جهت که وظیفه ذاتی خود را **تفکر** می‌داند، ساحت ذهن و خرد مرکز است. پژوهشگاه از آن رو که عضوی از اعضای حرکت مرکز است، با دیگر بخش‌های مرکز، مشترک، و خردمندی دلالت بر کارویژه پژوهشگاه، یعنی **تفکر** دارد.

سپهر فناوری

خرد مهم است و موضوع **خرد** از آن مهم‌تر. برای پژوهشگاه ضروری است که زیست بوم علمی فناوری در کشور را غنا بخشد، تا به واسطه ارتقای سطوح اندیشه، بتواند مسائل مرکز ملی فضای مجازی را حل کند. بازوی مرکز، از طریق حل مسئله، نقش ابزار حرکت را می‌تواند ایفا کند. موضوع اندیشه پژوهشگاه، سپهر و زیست بوم فناوری است. و از پیوند میان علم و مسائل فضای مجازی، تضمین‌کننده **پیشرفت** سپهر فناوری کشور است.