

درآمدی بر رسانه‌های نوین و فرهنگ‌های مجازی

پرامود کی. نایار

مترجم

دکتر سعید رضا مامان

گودرز میرانی

مرکز پژوهش و سنجش افکار صداوسیما

نایار، پرامود کی، Nayar, Pramod. K

سعیدرضا عاملی، ۱۳۴۰؛ گودرز میرانی، ۱۳۴۵.

An introduction to new media and cybercultures

درآمدی بر رسانه‌های نوین و فرهنگ‌های مجازی.

تهران: صداوسیما جمهوری اسلامی ایران

۹۷۸-۹۶۴-۷۳۷۸-۲۹-۱

فضای مجازی، جنبه‌های اجتماعی، اینترنت، کامپیوتر و تمدن‌ها، جامعه اطلاعاتی.

صداوسیما جمهوری اسلامی ایران، مرکز پژوهش و سنجش افکار.

۱۳۹۳، ۱/۱/۱۴۰۳ HM

۳۰۳/۴۸

۳۴۶۱۰۳۸



درآمدی بر رسانه‌های نوین و فرهنگ‌های مجازی

نویسنده: پرامود کی نایار

مترجمان: دکتر سعیدرضا عاملی، گودرز میرانی

ویراستار: وحیبه فراهی

چاپ اول: ۱۳۹۴

تیراژ: ۱۰۰۰ نسخه

قیمت: ۱۷۵/۰۰۰ ریال

لیتوگرافی، چاپ و صحافی: ترام اسکنر - قم

کلیه حقوق این اثر متعلق به مرکز پژوهش و سنجش افکار است.

شابک: ۹۷۸ - ۹۶۴ - ۷۳۷۸ - ۲۹ - ۱ ISBN: 978 - 964 - 7378 - 29 - 1

تهران، خیابان ولیعصر، خیابان هتل استقلال، ساختمان اداری جام جم،

طبقه دوم، مرکز پژوهش و سنجش افکار صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران

تلفن و نمابر: ۲۲۰۱۳۵۸۵

فهرست مطالب

صفحه	عنوان
۱۱.....	پیشگفتار
۱۳.....	سیاسنامه
۱۷.....	مقدمه
۲۷.....	مقدمه و سیاسنامه مؤلف
۳۱.....	فصل ۱: خوانش فرهنگ‌های سایر
۳۳.....	معرفی فرهنگ‌های سایر
۴۲.....	جامعه اطلاعاتی
۴۴.....	مسائل مهم در مطالعات فرهنگ سایر
۴۴.....	جهانی شدن، سرمایه‌داری فنی و فرهنگ‌های سایر
۴۶.....	مادی بودن و جسمانی بودن
۴۸.....	شکاف دیجیتال
۵۲.....	حکمرانی الکترونیک
۵۳.....	جامعه مدنی
۵۵.....	حکمرانی در فضای سایر
۵۷.....	هویت
۵۹.....	نژاد
۶۴.....	طبقه
۶۵.....	جنسیت و مسائل جنسی
۶۷.....	فضا و جغرافیا
۶۹.....	خطر (ریسک)
۷۲.....	رسانه شهرها و فضای دیگری

۷۳.....	زیبایی‌شناسی
۷۶.....	مطالعات فرهنگ سایر
۷۷.....	قوم‌نگاری‌های فضای سایر
۷۸.....	نظریه روح ماشین
۸۱.....	مطالعات فرهنگی
۸۹.....	یادداشت‌ها
۹۱.....	فصل ۲: فرهنگ‌های سایر مردم‌پسند
۹۴.....	ویژگی‌های مهم فرهنگ‌های سایر مردم‌پسند
۹۵.....	همگرایی
۹۵.....	بازرسانه‌ای شدن
۹۷.....	مصرف
۱۰۳.....	تعامل
۱۰۵.....	سایرپانک
۱۰۸.....	حد و مرزهای مبهم
۱۱۰.....	بدن
۱۱۰.....	تولید مثل
۱۱۱.....	زمان و قضا
۱۱۲.....	محیط
۱۱۳.....	اطلاعات
۱۱۳.....	سایبورگ
۱۱۵.....	سیاست سایرپانک و پاسخ فمینیستی
۱۱۷.....	بازی‌ها
۱۲۳.....	جامعه‌پذیری نوین

۱۲۴.....	مهارت‌ها، مسئولیت و بازی‌ها
۱۲۶.....	روایت
۱۲۹.....	ایفای نقش
۱۳۰.....	دنیاهای بازی و سیاست آنها
۱۳۷.....	هنر رسانه‌ای نوین
۱۳۹.....	منتیت دیجیتال
۱۴۰.....	هنر مخاطب فعال
۱۴۳.....	بازرسانه‌ای کردن
۱۴۴.....	زنده بودن
۱۴۵.....	فناوری‌های رایانه‌ای شخص، ای‌ها و پادکست کردن
۱۴۷.....	هنرهای ژنومی و زیست‌رسانه‌ها
۱۵۱.....	نمایش
۱۵۲.....	هیولایی و گروتسک
۱۵۴.....	بدن‌های اطلاعاتی
۱۵۵.....	کنترل
۱۵۷.....	شبکه‌سازی اجتماعی
۱۵۹.....	مسائل مربوط به حریم خصوصی و پروفایل‌ها
۱۶۱.....	تقویت روابط
۱۶۳.....	فرهنگ جوانان و پایگاه‌های شبکه‌سازی اجتماعی
۱۶۷.....	یادداشت‌ها
۱۷۱.....	فصل ۳: بدن‌ها
۱۷۷.....	بدن‌های پسانسانی
۱۷۸.....	هنری‌سازی (زیباسازی)

۱۸۲	دیجیتالی کردن و اطلاعاتی کردن
۱۸۶	برودت‌شناسی و فرانسان‌گرایی
۱۸۷	بدن‌های فناورانه مصرف‌کننده
۱۸۹	بدن‌های متصل
۱۹۴	جسم‌یافتگی، جسم‌زدایی و جسم‌یافتگی دوباره
۲۰۱	هویت و سیاست سایبورگ
۲۰۸	شهروندی
۲۱۳	یادداشت‌ها
۲۱۵	فصل ۴: خرده‌رنگ
۲۲۱	وبلاگ‌ها
۲۲۹	دوربین‌های شبکه‌ای و زبان
۲۳۱	جرم سایبری و هک کردن
۲۴۳	رسانه‌های تاکتیکی، هک‌گرایی و تروریسم سایبری
۲۴۴	رسانه‌های تاکتیکی و جنگ اطلاعاتی
۲۴۸	فعالیت هک‌گرایانه
۲۵۰	تروریسم سایبری
۲۵۳	هواداران و گروه‌های هوادار
۲۵۵	فرد و جماعت (گروه)
۲۵۶	فضای اطلاعاتی
۲۵۷	امر خصوصی و امر عمومی
۲۵۸	هواداری و سیاست
۲۶۰	نفرت سایبری
۲۶۲	فمینیسم سایبری

۲۶۳.....	سایبرپانک فمینیستی
۲۶۶.....	هنر سایبر فمینیستی
۲۶۸.....	یادداشت‌ها
۲۷۱.....	فصل ۵: جنسیت و روابط جنسی
۲۷۶.....	زنان و فضای سایبر
۲۷۶.....	جسم‌یافتگی جنسیت و فناوری
۲۸۲.....	فضاهای سایبر جنسیتی‌شده
۲۹۰.....	اینترنت جنسی
۲۹۱.....	هرزه‌نگاری، سرمایه‌ری، سرینگ
۲۹۷.....	یادداشت‌ها
۲۹۹.....	فصل ۶: فضاهای عمومی
۳۰۱.....	فضای سایبر
۳۰۲.....	فضاهای فرهنگی جهانی
۳۰۴.....	بازسازی جهانی
۳۰۸.....	فضاهای نظارت
۳۰۹.....	ترسیم نقشه فضای سایبر
۳۰۹.....	فضاهای زیرساختی
۳۱۰.....	فضاهای اطلاعاتی
۳۱۴.....	خانه و فضای سایبر
۳۱۹.....	زندگی روزمره
۳۲۲.....	فضای شهری جدید
۳۲۷.....	جامعه شبکه‌ای، جماعت و دموکراسی شبکه‌ای
۳۳۶.....	حکمرانی بر فضای سایبر

۳۳۹	یادداشت‌ها
۳۴۳	فصل ۷: فرهنگ‌های سایر: صورت‌بندی‌های جدید
۳۴۴	نژاد در فضای مجازی / نژاد و فضای مجازی
۳۵۲	پسااستعماری کردن فرهنگ سایر
۳۶۴	حقوق و فضای سایر
۳۷۰	طرفداری از محیط زیست در عصر اینترنت
۳۷۴	یادداشت‌ها
۳۷۷	نتیجه‌گیری
۳۹۵	فهرست منابع
۴۲۳	واژه‌نامه انگلیسی به فارسی
۴۴۳	ایندکس

پیشگفتا

طی سه دهه اخیر فناوری‌های نوین ارتباطی از جمله شبکه جهانی وب و اینترنت به شکل گسترده‌ای ابعاد مختلف حیات بشری را تحت تأثیر قرار داده است. اینکه فناوری‌های نوین چه هستند، چگونه بر زندگی و فرهنگ ما اثر می‌گذارند و چه چالش‌ها و فرصت‌هایی را به روی ما می‌گشایند، از جمله پرسش‌های کلیدی است که توجه صاحب‌نظران علوم اجتماعی را به خود جلب کرده است.

مسئله اساسی کتاب حاضر نیز بررسی تحولات فضای مجازی است. فضای مجازی، فضای اجتماعی جدیدی است که فناوری‌های رایانه‌ای به آن میدان می‌دهند و فرهنگ سایبر نیز ناظر بر فرهنگ‌هایی است که در فضای اجتماعی برخاسته می‌گیرند. نویسنده در چهارچوب مطالعات فرهنگی و تحلیل گفتگویی، از یک سو استدلال می‌کند انواعی از فرهنگ‌های سایبری - نه یک فرهنگ سایبری - وجود دارند و از سوی دیگر توضیح می‌دهد که فرهنگ سایبری به عنوان نوعی ضرورت برای اجتماعی، پیوند عمیقی با شرایط مادی زندگی واقعی و روزمره ما دارد. به سخن دیگر، فرهنگ‌های مجازی، برخلاف برخی نگرش‌ها، ریشه در واقعیت‌های زندگی روزمره انسان دارند و با آن در تعامل‌اند. فضا و فرهنگ سایبر، پدیده و موجودی مستقل از دنیای مادی نیست، بلکه در پیوند و تعامل با دنیای مادی قرار دارد. هرچند فرهنگ تعیین می‌کند که چه اشکالی از فناوری شکل بگیرند و توسعه یابند، اما این فناوری‌ها نیز به نوبه خود، فرهنگ‌ها را شکل می‌دهند. بنابراین، رابطه‌ای دوسویه میان این دو وجود دارد. همان‌طور که یک فناوری خاص شرایط مادی و فرهنگی جامعه را تغذیه

می‌کند، خود نیز تغذیه شده جامعه و فرهنگ است. در عین حال مؤلف استدلال می‌کند که فرهنگ‌های سایبری مانند پدیده‌هایی از قبیل تلویزیون، فیلم و ورزش نوعی صورت‌بندی اجتماعی هستند که سیاست فرهنگی خاص خود را دارند و از این منظر، با مقولاتی چون، جنسیت، نژاد، طبقه، اشکال نمادین فرهنگی، اقتصاد، سیاست و هویت مرتبط‌اند. بنابراین، اگر سیاست و منفعتی در تولید فرهنگ‌های سایبر وجود داشته باشد، به احتمال بسیار زیاد سیاستی هم در مصرف آنها وجود دارد. به طور خلاصه، نویسنده فرهنگ‌های سایبر را به عنوان صورت‌بندی اجتماعی، نوعی مفصل‌بندی میان سه مقوله یا سه بازیگر اصلی تصور می‌کند: سخت‌افزارها (ماشین‌ها، رایانه‌ها و شبکه‌های کابلی)، نرم‌افزارها (برنامه‌ها) و انسان‌ها. هریک از این سه مقوله نیز خود متأثر از شرایط و بافت اجتماعی و فرهنگی است.

باتوجه به ویژگی‌های پیشگفته و نبود منابع غنی در زمینه رسانه‌های جدید، بویژه فرهنگ‌های مجازی مرکز پژوهش و سنجش افکار اقدام به ترجمه و چاپ این اثر کرده است. این مرکز ضمن قدردانی از زحمات مترجمان محترم آقایان دکتر سعیدرضا عاملی و گودرز میرانی، امیدوار است که انتشار این گونه آثار بتواند با پر کردن بخشی از خلأ مذکور، مورد استفاده علاقه‌مندان به این حوزه قرار گیرد.

مرکز پژوهش و سنجش افکار صداوسیما

مقدمه

فضان مجازی و ظهور فرهنگ‌های دوفضایی: راهبرد تعین و هویت اسلامی
دکتر سعید رضا عاملی - استاد گروه ارتباطات دانشگاه تهران

خدای راست راه راست
که آشکار است و از چشم‌ها نهان است،
عین او (خدا) در هر خرد و بزرگ،
و از همین روست که رحمت او،
هر چیز را از بزرگ و کوچک فراگرفته است.

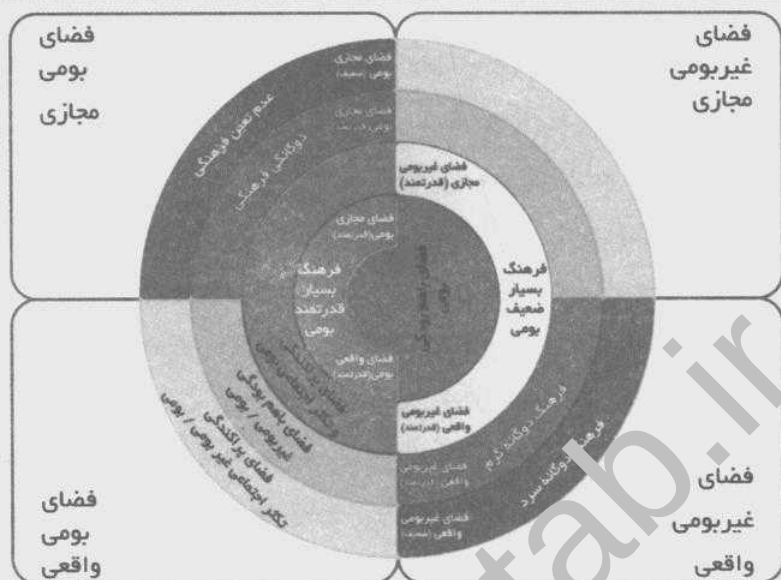
فصوص‌الحکم ابن عربی - ترجمه سحبا علی موحد و صمد
موحد، ۱۳۸۴، ص ۴۸۳

ارتباطات بر پایه «پیام» استوار است و بدون پیام نه ارتباط‌گر و ارتباط‌گیر و نه وسایل ارتباطی اهمیت پیدا می‌کنند و با پیام ارتباطات از سطح و درجات متفاوتی برخوردار و بر هویت و فرهنگ اثرگذار می‌شود. قوت و ضعف پیام، رهیدگی یا استواری پیام، شدت و قوت یا به بیانی دیگر سطح ارتباطات را تعریف می‌کند. همزمان شدن ارتباطات و درنوردیدن مکان و زمان، شکل متراکم و فشرده‌ای از تعامل «پیام» را فراهم کرده است.

با نگاهی تاریخی می‌توان گفت با آغاز ارتباط همزمان، امکان ارتباط انسان با دوردست و به تعبیری فراهم شدن ارتباط حاضر با غایب، سرعت گرفتن ارتباطات بین فرهنگی در «فضای دوم فرهنگی» شکل گرفت. ارتباط با اطلاعات، بازار، ظرفیت‌های علمی و آموزشی، فضاهاى سرگرم‌کننده از طریق ارتباطات شناخته شده و مستقیم و یا از طریق موتورهای جستجو، نوعی ارتباط فرد و جامعه را با «فضاهای شناخته شده و ناشناس» در فضایی متفاوت از فضای «فرهنگ اول» فراهم آورد (عاملی، ۱۳۹۰). در واقع با دوفضایی شدن مسیر فرهنگ، مرجعیت فرهنگ از «منابع بومی» به «منابع غیربومی» توسعه پیدا کرد. بومی - غیربومی شدن منابع فرهنگ یا با تعبیر دقیق‌تر «دوفضایی شدن فرهنگ» (عاملی، ۱۳۹۰) چندگانگی تمایلات فرهنگی را به وجود آورد که حداقل چهارگونه متفاوت آن به این نام برد:

۱) فرهنگ بسیار قدرتمند بومی: تقویت فرهنگ بومی محصول تمایز، هویت‌یافتگی، برگزیدگی نسبت به بیشتر فرهنگ بومی در مقایسه با سایر فرهنگ‌هاست. وقتی فرهنگ هم در عرصه واقعی و هم در عرصه مجازی از عنصر «باهم‌بودگی» و پذیرش عضویت در حوزه تمدنی فرهنگ بومی (عاملی، ۱۳۸۸ج) برخوردار باشد، شاهد فرهنگ بومی بسیار قدرتمند هستیم.

۲) فرهنگ بسیار ضعیف بومی: وقتی که هم در فضای مجازی و هم در فضای فیزیکی، با قدرتمند بودن فرهنگ غیربومی مواجه شویم، نوعی پراکندگی و تکرر فرهنگی در حوزه فرهنگ بومی به وجود می‌آید (عاملی، ۱۳۹۰). در چنین وضعیتی مرجعیت فرهنگی خارج از حوزه فرهنگ بومی قرار می‌گیرد و می‌تواند منجر به تغییر در سبک زندگی، مصرف فرهنگی، کیفیت زندگی و اولویت‌های ارتباطات انسانی شود.



نمودار ۱- مدل تیپ‌های فرهنگ و فضا: ایده: قدرت و بی‌قدرتی فرهنگی و باهم‌بودگی و پراکندگی فرهنگی

۳) دوگانگی فرهنگی^۱ (دوگانگی گرم و سرد): زمانی که فرد با دو مرجعیت قدرتمند فرهنگی مواجه می‌شود، علیرغم بی‌جاذبه بودن فرهنگ و ایجاد فضای گرم فرهنگی، فرد و جامعه را گرفتار دو نمایا می‌کند که در دو مسیر متفاوت فرهنگی قرار دارد. با فرض اینکه در درجه اول فرهنگ در فضای بومی واقعی (فیزیکی) قدرتمند باشد و تمایلات زیادی برای جامعه فراهم سازد و در درجه بعدی با قدرتمند بودن فرهنگ غیربومی در فضای مجازی مواجه شویم، فرد و جامعه گرفتار «دورگه شدن، دوتامیلی شدن فرهنگ» می‌شود (عاملی، ۱۳۹۰) و در تعارض‌های فرهنگی می‌تواند منشأ غلبه فرهنگ قدرتمندتر بر فرهنگ دیگر شود.