



فناوری فرهنگی و شناخت مولفه های آن در ایران

سمیه گیاهی

سرشناسه	:	گیاهی، سمیه، ۱۳۶۱ -
عنوان و نام پدیدآور	:	فناوری فرهنگی و شناخت مولفه‌های آن در ایران/ نویسنده سمیه گیاهی.
مشخصات نشر	:	تهران: ندای کارآفرین، ۱۳۹۲.
مشخصات ظاهری	:	۱۴۴ص.
شابک	:	۶۵۰۰۰ ریال 0-30-7095-978-600
وضعیت فهرست نویسی	:	فیا
موضوع	:	فرهنگ و تکنولوژی - ایران
موضوع	:	تکنولوژی - ایران
رده بندی کنگره	:	۱۳۹۲ ف۹۶/گ۶۱/ح۱۲۱ HM
رده بندی دیویی	:	۳۰۶/۴۶۰۹۵۵
شماره کتابشناسی ملی	:	۳۳۸۲۳۳۶



نام کتاب	:	فناوری فرهنگی و شناخت مولفه‌های آن در ایران
نویسنده	:	سمیه گیاهی
طراح جلد	:	آرش جهانی
تیراژ	:	۱۰۰۰
نوبت چاپ	:	اول ۱۳۹۲
قیمت	:	۶۵۰۰ تومان
شابک	:	۹۷۸-۶۰۰-۷۰۹۵-۳۰-۰

مرکز بخش: خیابان انقلاب، خیابان فخرآزی، نبش کوچه انوری، پلاک ۲۹
تلفن تماس: ۶۶۴۰۲۷۲۲

فهرست مطالب

۶	مقدمه
۹	۱- تعریف فناوری و انواع آن
۱۶	انواع فناوری : فناوری سخت و فناوری نرم
۱۷	تعریف فناوری سخت و نرم
۱۸	شرایط ظهور و اهمیت فناوری های نرم
۱۸	انسان در نگاه فناوری نرم
۱۸	ویژگی ها و دسته بندی های فناوری های نرم
۲۰	دسته بندی فناوری های نرم
۲۱	کارکردهای فناوری نرم
۲۳	۲- فرهنگ و انواع آن
۲۷	الف- دیدگاه وجودی (Existentialism)
۲۷	ب- دیدگاه ساختاری (Structuralism)
۲۹	ج- دیدگاه کارکردی (Functionalism)
۲۹	۱-۲- اجزای فرهنگ
۳۱	۳- فناوری فرهنگی و حیطه های آن
۳۲	۱-۳- مفاهیم فناوری فرهنگی
۳۶	۲-۳- حیطه های فناوری فرهنگی
۳۸	آموزش الکترونیکی
۳۹	کتابخانه الکترونیکی
۴۰	زبان و ادبیات
۴۵	هنر
۴۶	خط و خوشنویسی
۴۷	شعر دیجیتال (سوپر شعر)
۴۸	عکاسی
۴۹	تئاتر

- ۵۰ موسیقی
- ۵۴ نقاشی
- ۵۵ سینما
- ۵۸ موزه های مجازی
- ۵۹ فناوری های مرتبط با موزه های مجازی
- ۶۳ گردشگری الکترونیکی
- ۶۴ سرگرمی و تفریح
- ۶۴ زیباسازی

۴- ابزارهای توسعه فناوری فرهنگی ۶۷

- ۶۸ ۴-۱- مفهوم صنعت فرهنگی
- ۷۴ ۴-۲- صنایع خلاق Creative Industries
- ۷۵ ۴-۳- کالاها و خدمات فرهنگی

۵- وضعیت فناوری فرهنگی در جهان ۷۹

- ۸۰ آموزش الکترونیکی در جهان
- ۸۰ سینما و موسیقی دیجیتال در جهان
- ۸۱ گردشگری الکترونیکی
- ۸۲ نقاشی
- ۸۳ چین و فناوری نرم
- ۸۶ ۵-۱- چالشهای توسعه ی فناوری فرهنگی در جهان
- ۸۶ ۵-۱-۱- ابعاد آسیب های ناشی از اینترنت و فضای سایبر
- ۹۵ ۵-۱-۲- مخالفان فناوری

۶- وضعیت فناوری فرهنگی در ایران ۹۷

- ۹۹ آموزش الکترونیکی
- ۱۰۳ کتابخانه های الکترونیکی
- ۱۰۴ زبان و ادبیات
- ۱۰۵ موزه الکترونیکی
- ۱۰۵ گردشگری الکترونیکی

۱۰۹	 سینما
۱۱۰	 نقاشی
۱۱۲	 صنایع دستی
۱۱۳	 موسیقی
۱۱۵	 عکاسی
۱۱۷	 خط و خوشنویسی
۱۱۸	 بازیهای رایانه ای
۱۲۰	 معماری
۱۲۰	 ورزش در فرهنگ ایرانی
۱۲۲	 معماری در تئاتر
۱۲۲	 ۱-۶-چالشهای توسعه فناوری فرهنگی در ایران
۱۲۲	 عدم استفاده از بزرگان و دستاوردهای آنان
۱۲۳	 فیلترینگ
۱۲۵	 مدرنیته
۱۳۰	 جهانی شدن
۱۳۳	۷- فناوری فرهنگی ابزار توسعه
۱۳۵	 ۱-۷- توسعه منابع انسانی
۱۳۵	 ۱-۱-۷-انواع سواد
۱۳۸	 ۲-۷- توسعه اقتصادی
۱۳۹	 ۱-۲-۷-کارآفرینی فرهنگی
۱۴۰	 ۲-۲-۷- پارک های فناوری
۱۴۲	 ۳-۷- توسعه اجتماعی - فرهنگی
۱۴۳	 ۱-۳-۷- مهندسی فرهنگی

مقدمه

انسان از نخستین روزهای آغاز حیات خود بر کره‌ی خاک سرگرم تولید و گسترش فناوری‌های ضروری برای هم‌زیستی و غلبه بر طبیعت بوده است؛ اما از دوران یونان باستان انسان به شیوه‌ای عقلایی چپستی فناوری و سرشت آن را موضوع بررسی‌های خود قرار داد. از آن هنگام تاکنون درک ما از فناوری با تغییرات فراوانی همراه شده است. اما تمامی رویکردهای به فناوری، حاوی یک نکته‌ی اساسی است که در نظریه‌ی بیکن تجلی می‌یابد: فناوری تسلط بر طبیعت را امکان‌پذیر می‌سازد.

فناوری در مرحله‌ای آغاز شد که انسانهای اولیه راه رفتن روی دوپای خود را شروع کردند و از دو دست خود به عنوان ابزار استفاده می‌کردند. سپس فناوری ساختن ابزارها و استفاده از ابزارهای مصنوع انسان به تدریج گسترش یافت و همراه با آن استفاده از بدن انسان به عنوان یک ابزار مطرح شد و از آن به بعد فناوری صرفه-جویی در نیروی کار در اقتصاد پدید آمد به علاوه، فناوری خود کاری و تولید مبتنی بر روباتها هم پیگیری شد. بنابراین، انسان‌ها به نحو فزاینده‌ای از «فناوری بدن انسان» با پیگیری فناوری مکانیکی جدا شدند. تاکید اولیه بر این پیشرفته‌ها معطوف بر ماده‌ی خارجی یا طبیعت بوده است نه ابعاد درونی روح انسان.

با پیشرفت در سطح تمدن مادی، مردم توجه بیشتری به جنبه‌های احساسی زندگی از جمله چشم‌اندازها، صداها، مزه‌ها، بوها و لمس کردن‌ها از خود نشان داده‌اند و همچنین سایر جنبه‌های احساس نشدنی از جمله ابتکار، حالات روانی، احساسات، عواطف و احساسات اخلاقی مورد نظر آنها بوده و انتظار دارند که این جنبه‌ها از تجارب شخصی آنها مورد احترام و توجه قرار گیرد. برای تامین این نیاز، فناوری آینده نباید فقط متمرکز بر «کارایی» یا «مزایا» باشد، بلکه باید تمرکز مطالعات خود را متوجه توسعه ابزارهای فنی نماییم که حتی با تحمل برخی از هزینه‌های کارایی می‌توانند شرایط زندگی و کار ما را آسانتر، راحت‌تر و در مجموع تسهیل نمایند و در عین حال حالات روانی، احساسات و اخلاقیات انسانی را نیز محترم شمارند. این عوامل همگی نیروی محرکی هستند که در پس «هرم ساختن» فناوری سخت قرار

دارد و در عین حال اجزای اصلی ظهور فناوری نرم می‌باشند، بویژه از طریق گنجاندن ارزشها و نوآوری‌های خدماتی مهم در امتداد ملاحظات فنی که در طراحی فناوری باید رعایت شود.

مفهوم تازه‌ای از سلامتی و بهداشت اینگونه پیشنهاد می‌کند که فعالیت‌های روانی انسان باید در تعادل و هماهنگی با سیستم روانی باشد، مانند سیستم گردش خون و سیستم متابولیک و غیره که سلامتی روانی باید هماهنگ با سلامتی فیزیولوژیکی باشد. شاید برخی معتقد باشند که در جامعه پیشرفته مردم با مسائل اجتماعی پیچیده تر و جدی‌تری مواجه هستند و بنابراین اعصاب آنها به آسانی دچار شکست یا آسیب می‌شود. گزارش شده است که بیش از ۴۰۰ میلیون نفر با بیماری‌های روحی مختلف در جهان وجود دارند. این دلیل آن است که روش شناسی‌های مختلف روان شناسی به نحو گسترده‌ای با کاربرد کلینیکی آمیخته شده است. به اختصار باید گفت که ما نیاز به تعریف گسترده‌تری از فناوری داریم طوری که طیفی از ابعاد شکست‌پذیر و روانی زندگی انسان را در برگیرد.

سخنی با خواننده

این مجموعه حاصل تلاش حدوداً سه ساله اینجانب بوده که باتوکل برخدا و همکاری اساتید بزرگوار و متخصصان و خبرگان حیطه های مربوط به فناوری فرهنگی که در این کتاب گردآوری شده می باشد امید است گامی هرچند کوتاه در راستای توسعه فناوری فرهنگی در کشور عزیزمان ایران بوده باشد.

سمیه گیاهی