

کنترل شرکت‌های تلویزیونی را هم در دست می‌گیرند. در اینجا چیزی به نام اخلاق جهانی رسانه‌ای وجود ندارد و رسانه‌ها نگاهی از بالا به پایین دارند، مثل مستندهایی که دربارهٔ شمن‌های سبیریایی گرفته می‌شود و مورد تأیید نیستند، چراکه مجریان، گزارشگران و سایر افراد برای نمایش آن‌ها پول به جیب می‌زنند! این شبکه‌ها که فرصت تبلیغ دارند، مجبور به اجرای برنامه‌های دروغین و ترغیب و تشویق افراد به این سمت و سو هستند. با وجود اینکه برنامه‌ها و ارزش‌های محلی و فرهنگی را نمایش نمی‌دهند، این رسانه‌ها به واقعیت بصری علاقه‌مند نیستند و تنها به واقعیت مجازی تمایل دارند!

در حال حاضر افرادی که طرفدار آزادی مطبوعات هستند نباید فراموش کنند که بازارهای ارتباطی به آزادی ارتباطات تبدیل شده است که رقابت بین این دو سانسور<sup>۵</sup> است! یک فیلسوف جوان، جهان مجازی را این‌گونه تعریف می‌کند: «جهانی که واقعی نیست، اما چنین می‌نماید که واقعی است». بدین ترتیب ما باید جهان مجازی آفریده شده توسط تکنولوژی را از آثار هنری و تخیلی که در معرض واقعیت‌اند جدا کنیم. انسان باید قبول کند که واقعیت مجازی ممکن شده از طریق تکنولوژی مدرن، واقعیتی است از نهاد جدید و دارای قدرتی بزرگ. این جهان مجازی جدید به چنان مرحلهٔ بالایی از تقلید رسیده است که می‌تواند نقش خدا را بر عهده بگیرد، مثل همان چیزی که در ۱۱ سپتامبر<sup>۶</sup> اتفاق افتاد. رسانه‌ها می‌توانند هر کاری انجام دهند. اصحاب رسانه می‌توانند دربارهٔ موضوعی که می‌خواهند سکوت کنند، حقایق را فراموش کنند یا از گاه کوه بسازند! فضای مجازی روی افراد تأثیر بسزایی می‌گذارد بدون آنکه از انسان‌ها تأثیر بگیرد یا در جریان خواستهٔ حقیقی آن‌ها باشد و خود را با نیازهای انسان وفق دهد؛ برعکس این انسان‌ها هستند که خود را با طرح‌های این فضا وفق می‌دهند و آن را می‌پذیرند. رسانه‌های گروهی به‌خودی‌خود سیاست چندفرهنگی را ترویج می‌دهند، اما این سیاست چیست؟

واقعیت این است که جوهرهٔ اصلی آن دورویی و ریاکاری است! از یک طرف فرهنگ‌ها را برابر و خوب می‌داند، اما از سویی این فرهنگ‌ها در رسانه جایی ندارند. همان‌طور که پیش‌تر گفتیم در فضای مجازی ما شاهد تعامل تعداد کثیری از افراد با شرایط فرهنگی و اجتماعی متفاوت هستیم که بر هم تأثیر می‌گذارند. گاهی در دنیای مجازی فضایی خلق می‌شود که فاقد معناست و درک آن برای همهٔ افراد جامعه سخت است. همان‌طور که شرایط، جوامع مختلف را در نظر نمی‌گیرد، به‌مرور فرم‌ها و نمادهای جدیدی را در جوامع شکل می‌دهد و ارتباطات نژادی و جنسیتی جدیدی را به وجود می‌آورد و اینجاست که هویت جدید کم‌کم شکل می‌گیرد؛ یعنی افراد به سمتی می‌روند که جهان واقعی از آن‌ها دور می‌شود و درگیر فضایی متفاوت از واقعیت خود می‌شوند و در این لحظه است که بحث بسیار بااهمیت هویت مطرح می‌شود.

مارک پاستر<sup>۷</sup> (در عصر دوم رسانه‌ها) تأکید می‌کند که «در این دورهٔ جدید، این داده‌ها و اطلاعات و اجتماعات مجازی هستند که هویت افراد را شکل می‌دهند». استوارت هال<sup>۸</sup>، هویت را یک روند در حال شدن می‌داند که عامل شناخته‌شدن است. هویت، عامل شناسایی فرد از افراد، اشیا و... است. مطالعات صورت‌گرفتهٔ اندیشمندانی دیگر چون چارلز دیکنز<sup>۹</sup> و... نیز نشانگر آن است که با هویت بودن آثار معماری گذشته، حاصل بازتاب ارزش‌های انسانی در ساحت معماری است.

هویت اجتماعی شامل ویژگی‌هایی است که از طرف دیگران به افراد نسبت داده می‌شود. هویت اجتماعی بُعد اجتماعی دارد که نشان می‌دهد افراد چگونه و از چه نظر شبیه به یکدیگرند. در عصر مدرن ما با بحران هویت درگیر هستیم، وقتی آگاهی افراد جامعه نسبت به عناصر هویت‌ساز خود کمتر شود، به‌مرور دچار این بحران می‌شوند؛ بحران هویت زمانی صورت می‌گیرد که یک جامعه پی‌برده که آنچه تاکنون بدون هیچ‌چون‌وچرایی پذیرفته است، با توجه به شرایط تاریخی جدید دیگر قابل‌پذیرش

## «صدای واسطه»؛

## تأثیر فضای مجازی بر روند شکل‌گیری فضا

Mediator's voice, the effect of virtual space on the process of space formation | Fatemeh Roushanzadeh

Virtual communication draws people to virtual architecture. This article examines this issue in the age of modern technology. The media's effort is to influence people's thoughts, so in this article we are looking for the question of how much does virtual space affect the process of space formation in the real world? Is it effective?

ارتباطات مجازی افراد را به سمت معماری مجازی می‌کشاند. این مقاله نگاهی به این موضوع در عصر تکنولوژی‌زدهٔ مدرن دارد. تلاش رسانه برای تأثیر روی افکار مردم است، در نتیجه در این مقاله به دنبال این سؤال هستیم که فضای مجازی چه میزان بر روند شکل‌گیری فضا در دنیای واقعی تأثیرگذار است؟

← فاطمه روشن زاده

۱۳۷۸. دانشجوی کارشناسی ارشد مهندسی معماری  
در دانشگاه ایلام.

در دنیای ارتباطی که امروزه شکل گرفته است، ما شاهد محیطی غیرواقعی هستیم. این فضا بر درک افراد بر فضا تأثیرگذار است و فضایی را به نمایش می‌گذارد که به‌کل با دنیای واقعی متفاوت است که هم دارای ویژگی‌های مثبت و هم دارای نقاط ضعف است. در اینجا همانند میهالی هوپال<sup>۱</sup> در کتاب «ایمان و تجدد»، این دو دنیای متضاد مادی را با بررسی کنش‌های متقابل موردبررسی قرار می‌دهیم. مسئلهٔ رسانه‌های قدرتمند در جهان در وهلهٔ اول اقتصاد و پول، دوم، قدرت سیاسی و سوم، افزایش نفوذ بر افکار عمومی به هر قیمتی است که با ذات دینی سنت‌ها و آیین‌های مختلف که مایل به روح آرامش است در تقابل است.

فضای سایبر<sup>۲</sup> یا مجازی به مجموعهٔ تعامل انسان‌ها از طریق رایانه و دیگر تکنولوژی‌های ارتباط بدون در نظر گرفتن مکان و زمان توسط ویلیام گیسبون<sup>۳</sup> مطرح شد. دنیای جدیدی به نام **دنیای مجازی** که ما امروزه درگیر آن هستیم، افراد مختلف در سرتاسر جهان و با هر ویژگی، قومیت، زبان، فرهنگ و... را در کنار هم جمع می‌کند. در گذشته حوزهٔ ایدئولوژی در جامعه‌های سنتی از دین نشئت می‌گرفت که بر دیدگاه و ارزش‌های انسان‌ها تأثیر می‌گذاشت. یک پژوهشگر فنلاندی می‌گوید: «رسانه‌های گروهی با ارائهٔ تصویر واحدی از جهان به مردم گونه‌ای عرصهٔ عمومی از آرا و افکار عمومی خلق کرده‌اند». رسانه‌ها در پخش برنامه‌های خود تعرض‌آمیز عمل می‌کنند، چراکه به دست قدرت‌های خاصی ساخته می‌شوند که در نهایت خصوصی‌سازی شده و

نیست. از طرفی نیروهای جدید مثل گسترش دنیای ارتباطات مجازی می‌تواند بنیان هویت یک جامعه را از طریق آگاه کردن مردم متزلزل کند. با توجه به اینکه معماری یک جامعه می‌تواند حامل فرهنگ آن جامعه باشد، در بحث معماری، امروزه می‌بینیم که شهرها شکل جدید به خود گرفته‌اند، به طوری که کمتر می‌توانیم هویت ایرانی را در آن‌ها مشاهده کنیم. در شهرهای امروزی فضاهایی شکل می‌گیرد که از نظر ساختار مغایر معنا، اقلیم و... هستند و هیچ رنگ‌وبویی از معماری ایرانی ندارند، در عوض شهر پر شده است از ساختمان‌هایی با نماد و ساختارهای غربی. در اینجاست که فضای مجازی هویت جدید را جایگزین هویت ایرانی کرده است. فضای مجازی نباید سنت‌ها را از بین ببرد و دین را نادیده بگیرد که با هویت افراد عجین شده است.

در محیط مجازی، معماری ویژگی‌هایی دارد که با معماری در دنیای واقعی متفاوت است. این ویژگی‌های معماری مجازی است که میان تعداد زیادی از افراد در جریان است که افراد را به سوی دیگر و به سمت یک جامعه مشارکتی می‌کشاند. با توجه به صحبت‌های مطرح شده و نگاه سنت به مسائل عصر مدرن، اکنون در ادامه بحث، مواردی از ویژگی‌های معماری مجازی ساخته شده را باهم بررسی می‌کنیم. یکی از ویژگی‌ها این است که در این فضا محدودیتی وجود ندارد و به اقلیم فکر نمی‌کند و به شرایطی که فضا در بستر آن شکل می‌گیرد خیلی توجهی ندارد؛ درواقع فاقد شرایط جغرافیایی و آب‌وهوایی خاص است و خود را هم درگیر این مسائل نمی‌کند که بتواند تأثیری تا حد زیادی مثبت داشته باشد.

مورد بعدی جهت‌یابی و خوانایی است. وقتی در این محیط اقلیم وجود ندارد و ما شاهد حرکت آفتاب و نشانه و نمادها در دنیای حقیقی هستیم در جهت‌یابی و انتخاب مسیر با مشکل روبه‌رو می‌شویم. ما درواقع نیازمند نشانه‌ها و شاخص‌هایی مثل نور هستیم که بتواند فضا را تا حد امکان شبیه به دنیای واقعی را ارائه کند.

مورد بعدی بُعد زمانی است. در دنیای مجازی ما شاهد اطلاعات فراوان و دسته‌گریخته و تکه‌تکه هستیم که از هرکدام به سراغ دیگری می‌رویم و در اینجا ما دیگر شاهد بُعد فضایی نیستیم و بُعد زمانی جایگزین فضا می‌شود.

مورد بعدی مقیاس است که فضاها اندازه و تناسب مناسبی ندارند و سلسله‌مراتبی در آن‌ها وجود ندارد. عناصری که در دنیای مجازی به کار گرفته می‌شوند تا حد زیادی نمی‌توانند کاربرد مناسبی در فضاهای واقعی ما داشته باشند. جدا از هرکدام از این ویژگی‌هایی که به آن‌ها اشاره کردیم، در دنیای مجازی اغراق وجود دارد. فضای مجازی سعی دارد تا تفکرات انسان‌ها را نسبت به فضاها تغییر دهد که این می‌تواند ویژگی مثبت آن باشد، اما در بسیاری از مواقع این فضا محیطی را به کاربر ارائه می‌کند که هیچ درک درستی از آن ندارد، در اینجا باید وجه اشتراکی با معماری دنیای واقعی داشته باشد که افراد بتوانند با آن به راحتی ارتباط برقرار کنند. درواقع این فضا گاهی افراد را در دنیایی از اطلاعات و محیط‌های جدید قرار می‌دهد و آن‌ها را دچار سردرگمی می‌کند.

قدرت تخیل و ایده‌پردازی خوب است، البته تا حدی که کاربر را با محیطی که می‌بیند بیگانه نکند. در دنیای مجازی افراد با حجم زیادی از اطلاعات درگیر هستند و برای انتخاب

محیط موارد زیادی را می‌بینند، بدون آنکه درکی از نتیجه انتخاب خود داشته باشند. در فضای مجازی سرعت انتشار اطلاعات بسیار بالاست، به طوری که قصد دارد فقط اطلاعات را به دست کاربر برساند، برای مدتی موضوعی را پررنگ کند که گاهی ممکن است ریشه آن غلط باشد و باعث ترویج چیزی شود که برای تعداد زیادی از افراد که با این فضا مواجه‌اند مناسب نباشد تا جایی که ممکن است به دلیل داشتن ویژگی‌هایی مثل زیبایی، افراد را گول بزند. یکی از نقاط ضعف این فضا این است که نباید تحت مالکیت افراد خاص باشد که دنبال پیش بردن منافع خود باشند و کنترلی روی افراد نداشته باشد.

از نگاه سنت و دین می‌بینیم که تمامی این صفات رسانه، ربا، دروغ، دورویی و... به‌دوراز اخلاق دینی و انسانی است! رسانه اکثر اوقات جایی ایستاده است که پا روی تمامی اخلاق و ارزش‌ها گذاشته است. به نظر می‌رسد که این فضا باید مثل یک صافی عمل کند و اطلاعاتی را منتشر کند که افراد را گول نزنند، قصد ترویج یک‌سویه نداشته باشد و مطمئن باشد که اطلاعات برای درصد زیادی از کاربران مفید است و تمام جوانب و نتایج آن‌ها را در نظر بگیرد. در این صورت شاید بتوان گفت که تعاملی مثبت فضا در این بستر شکل گرفته است.

اگر بخواهیم بحث را جمع‌بندی کنیم، درست است که سرشت رسانه این است که مسائل و اخبار تازه را مطرح کند. با توجه به سازوکارهای فرهنگ، علاقه و مصلحت در کار خلق عناصر و همچنین ذکر ساختارهای کهن و حفظ تداوم علاقه است، اما کارکرد دین هم همین است، باید رسانه ابزاری باشد برای حفظ و تداوم سنت و باید هویت فرهنگی را حفظ کند. سنت‌ها خود انعطاف‌پذیرند که بر طبق عصر خود تغییر کنند. به عقیده هوپال، جامعه‌ای می‌تواند راه درست را در پیش بگیرد که هنوز سنت‌های محلی آن‌ها نمرده باشد.

فضای مجازی زمانی می‌تواند تأثیر بسیار مثبتی داشته باشد که پتانسیل برقراری ارتباط قوی بین جوامع مختلف را داشته باشد و به عموم مردم تعلق داشته باشد و تحت سلطه گروه خاصی نباشد و در آن آزادی وجود داشته باشد و چیزی را به کاربر تحمیل نکند و به شرایط جغرافیایی مختلف توجه کند، اطلاعات مختلف را عرضه کند، تخیل افراد را تقویت کند و به فرهنگ‌ها و سنت‌های مختلف توجه کند و از عاریه‌های فرهنگ‌های مختلف برای رسیدن به یک بیان جهانی استفاده کند. ■

۱. Mihali Hopal

۲. Cyber

۳. William Gibson

۴. Shaman

۵. Censure

۶. اشاره دارد به حملات انتخابی تروریستی توسط گروه القاعده در ۱۱ سپتامبر سال ۲۰۰۱ در خاک ایالات متحده آمریکا که مهم‌ترین آن‌ها حمله به برج‌های دوقلو تجارت جهانی بود.

۷. Mark Poster (1941- 2012)

۸. Stewart Hall

۹. Charles John Huffam Dickens (1812- 1870)

#### منابع:

- تاجیک، محمدرضا (۱۳۸۴). *روایت غیریت و هویت در میان ایرانیان*. تهران: فرهنگ‌گفتمان.
- ثبات ثانی، رقیه؛ سید الماسی، مهدی (۱۳۹۷). *بررسی تأثیر فضای مجازی بر طراحی معماری*. کنفرانس عمران، معماری و شهرسازی کشورهای جهان اسلام.
- قطبی، علی‌اکبر (۱۳۸۷). *«مفهوم هویت و معماری امروز ایران»*. ماهنامه آینه خیال، شماره ۱۰.
- مهدوی نژاد، محمدجواد؛ سعادت جو، پریا (۱۳۹۳). *«هویت‌گرایی در معماری معاصر کشورهای اسلامی، نمونه موردی: عربستان سعودی»*. فصلنامه پژوهش‌های معماری اسلامی، دوره ۱، شماره ۳، ص ۷۵-۹۲.
- میر مقتدایی، مهتا (۱۳۸۳). *«معیارهای شناخت و ارزیابی هویت کالبدی شهرها»*. نشریه هنرهای زیبا، شماره ۱۹.
- هوپال، میهایلی (۱۳۸۹). *«صدای واسطه» در ایمان و تجدید*. نوشته سید حسین نصر؛ هیوستن اسمیت؛ محمد ارکون؛ نینان اسمارت؛ ولفگانگ اشمیت؛ ویلیام چیتیک؛... ناکامورا کوچیرو، ترجمه مرضیه سلیمانی، تهران: علم.
- هاشم نژاد، هاشم؛ شنگه پور، سوران (۱۳۸۹). *«الگوی طراحی معماری مجازی»*. هنرهای زیبا، معماری و شهرسازی، دوره ۲، شماره ۴۴، زمستان، ص ۱۴-۵.
- Bell, D. (2002). *An Introduction to Cybercultures*. Routledge.