



دانشگاه گیلان
دانشکده معماری و هنر
پایان نامه کارشناسی ارشد

طراحی موزه هنرهای معاصر رشت

با رویکرد روانشناسی محیط

از:

علی هاشمی فخر

استاد راهنما:

جناب دکتر حمزه غلامعلی زاده

شهریور ماه ۱۳۹۱

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

دانشکده معماری و هنر

گروه معماری

طراحی موزه هنرهای معاصر رشت

با رویکرد روانشناسی محیط

از:

علی هاشمی فخر

استاد راهنما:

جناب دکتر حمزه غلامعلی زاده

شهریور ماه ۱۳۹۱

با تشکر فراوان از استاد راهنما،

جناب دکتر غلامعلی زاده،

به خاطر تمامی راهنمایی‌ها و زحماتی که در مسیر تهیه این پروژه انجام داده‌اند؛

همچنین از خانواده مهربانم، که در تمام این سال‌ها، حامی و پشتیبان من بوده‌اند، قدردانی می‌کنم؛
و با تشکر از تمامی دوستان و آشنایان، به خصوص خانم غزال زیاری، که به نحوه‌های مختلف من را در انجام این
پروژه یاری نموده‌اند؛

فهرست مطالب:

چکیده: س

پیشگفتار: آشنایی با موضوع ۱

مقدمه: ۱

بیان مسئله: ۱

بیان فرضیات: ۲

ضرورت مسئله: ۲

بیان اهداف: ۲

گفتار اول: معرفی عصر اطلاعات و فضای مجازی ۳

پیش گفتار: ۳

۱-۱- عصر اطلاعات، دوران پسا صنعتی: ۴

۱-۲- ظهور و پیدایش فضای مجازی: ۴

۱-۳- مفاهیم مرتبط با فضای مجازی: ۶

۱-۳-۱- فضای سایبر: ۶

۱-۳-۲- معماری سایبر: ۷

۱-۳-۳- واقعیت مجازی: ۷

۱-۳-۴- فرهنگ واقعیت مجازی: ۸

۱-۳-۵- موزه مجازی: ۹

۱-۳-۶- ساختمان‌های هوشمند: ۹

۱-۳-۷- جامعه اطلاعاتی: ۱۰

۱-۳-۸- شهر مجازی: ۱۰

۱-۴- زندگی در فضای سایبر: ۱۱

۱-۵- فضاهای مجازی و فراغت: ۱۲

۱-۶- فضای مجازی، ارتباطات و فعالیت‌های انسانی: ۱۲

۱-۷- جانشین سازی فضاهای مجازی: ۱۳

۱-۸- شهرها در عصر اطلاعات: ۱۳

۱-۸-۱- فضای شهری در عصر اطلاعات ۱۶

۱-۸-۲- فرهنگ شهرنشینی: ۱۷

۱-۸-۳- ویژگی‌های شهرهای آینده: ۱۷

۱-۸-۴- پیامدهای انقلاب اطلاعاتی در شهرهای آینده: ۲۰

- ۱-۸-۵- تئوری‌های نو در شهرسازی عصر اطلاعات ۲۶
- ۱-۸-۶- تئوری‌های نو در رابطه با مکان و فضا در عصر اطلاعات ۲۹
- ۱-۹- معماری در عصر اطلاعات: ۳۲
- ۱-۱۰- تأثیر فضای مجازی بر معماری: ۳۳
- ۱-۱۰-۱- تأثیر فضای سایبر بر فضاهای معماری: ۳۴
- ۱-۱۰-۲- تأثیر فضای سایبر بر فرآیند طراحی معماری: ۳۵
- ۱-۱۰-۳- معماری در خدمت طراحی فضاهای سایبر: ۳۸
- ۱-۱۱- رسانه در عصر اطلاعات: ۳۸
- ۱-۱۱-۱- شهر به مثابه رسانه: ۳۹
- ۱-۱۱-۲- دیدگاه اختصاصی بودن رسانه: ۴۰
- ۱-۱۱-۳- سینما و معماری: ۴۱
- ۱-۱۲- هنر در عصر دیجیتال: ۴۲
- برداشت: ۴۵

گفتار دوم: مفاهیم مرتبط با محیط و رفتار انسان ۴۷

- پیش گفتار: ۴۷
- ۱-۲- فرآیندهای بنیادین رفتار انسان و محیط: ۴۸
- ۱-۱-۲- نیازهای انسانی: ۴۸
- ۲-۱-۲- معرفی ماهیت محیط: ۴۹
- ۳-۱-۲- محیط به عنوان منبع اطلاعات: ۵۰
- ۴-۱-۲- احساس و ادراک محیط: ۵۱
- ۵-۱-۲- تعریف توجه: ۵۸
- ۲-۲- تعامل اجتماعی و محیط ساخته شده: ۵۸
- ۱-۲-۲- فضای هم گروه و نا هم گروه: ۵۹
- ۳-۲-۲- خلوت، قلمروپایی و فضای شخصی: ۶۰
- ۴-۲-۲- مجاورت کارکردی و الگوهای تعامل اجتماعی: ۶۱
- ۵-۲-۲- تطبیق پذیری و انعطاف پذیری: ۶۲
- ۶-۲-۲- مفاهیم اجتماع محلی و محله در طراحی: ۶۳
- ۷-۲-۲- تفاوت‌های شیوه زیست محلی و کلان شهری: ۶۴
- ۸-۲-۲- نهادهای اجتماعی محلی: ۶۴
- ۳-۲- شناخت گروه های ذی نفع: ۶۴
- ۴-۲- ارزش های زیبا شناختی: ۶۵
- ۱-۴-۲- رویکرد اول؛ مفاهیم متافیزیکی هنر: ۶۵
- ۲-۴-۲- رویکرد دوم؛ ویژگی های روان شناختی هنر: ۶۶
- ۵-۲- نابینایی و ادراک محیط: ۶۸

- ۶۸ ۱-۵-۲- نایینا محیط را می‌فهمد:
- ۶۹ ۲-۵-۲- محرک‌های قابل ادراک نایینا:
- ۷۰ ۳-۵-۲- معماری برای نایینایان:
- ۷۲ ۶-۲- بررسی عوامل محدود کننده حضور زنان در فضاهای شهری:
- ۷۳ ۲-۶-۱- عوامل محدود کننده حضور زنان در فضا:
- ۷۴ ۲-۶-۲- راهکارهای افزایش مطلوبیت کالبدی- عملکردی فضاهای معماری:
- ۷۴ ۷-۲- دل بستگی به مکان:
- ۷۵ ۲-۷-۱- عوامل موثر در شکل گیری دل بستگی به مکان:

گفتار سوم: معرفی موزه هنرهای معاصر ۷۹

- ۷۹ پیش گفتار:
- ۷۹ ۳-۱- ریشه کاوی و معناشناسی واژه موزه:
- ۷۹ ۳-۱-۱- موزه در فرهنگنامه‌ها:
- ۸۰ ۳-۱-۲- سازمان بین‌المللی آی‌کوم و تعریف موزه:
- ۸۰ ۳-۲- تاریخچه موزه در جهان:
- ۸۱ ۳-۳- تاریخچه موزه در ایران:
- ۸۲ ۳-۴- نقش موزه:
- ۸۲ ۳-۴-۱- نقش آموزشی و پژوهشی موزه:
- ۸۲ ۳-۴-۲- نقش موزه‌ها در توسعه فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی:
- ۸۲ ۳-۴-۳- نقش و اهمیت موزه در دنیای معاصر:
- ۸۳ ۳-۵- دسته بندی انواع موزه:
- ۸۳ ۳-۵-۱- دسته بندی بر اساس نوع، محتوا و موضوع:
- ۸۳ ۳-۵-۲- دسته بندی بر اساس فرم:
- ۸۴ ۳-۵-۳- دسته بندی بر اساس مقیاس:
- ۸۴ ۳-۵-۴- طبقه‌بندی بر اساس پیچیدگی کارکرد:
- ۸۵ ۳-۶- عملکردهای موزه:
- ۸۶ ۳-۶-۱- گردآوری و پژوهش:
- ۸۶ ۳-۶-۲- نگهداری:
- ۸۶ ۳-۶-۳- معرفی و آموزش:
- ۸۶ ۳-۷- فرآیند موزه‌ای:
- ۸۶ ۳-۷-۱- مخاطب:
- ۸۷ ۳-۷-۲- نموده‌ها:
- ۸۷ ۳-۸- رویکردهای گوناگون به معماری موزه:
- ۸۷ ۳-۸-۱- تبدیل قصرها و بناهای قدیمی به موزه:
- ۸۷ ۳-۸-۲- طراحی بنای موزه در اطراف حیاط و رجوع به فرم‌های کلاسیک:

- ۸۸-۳-۸-۳- توجه به بیان معمارانه در بنای موزه: ۸۸
- ۸۸-۳-۸-۴- توجه به عملکرد نمایشی در موزه: ۸۸
- ۸۸-۳-۸-۵- اهمیت دادن به فنون نمایش «های-تک»: ۸۸
- ۸۹-۳-۸-۶- رجوع به الگوهای سنتی در معماری پست مدرن: ۸۹
- ۸۹-۳-۸-۷- تجدید کاربری بناهای با ارزش گذشته به موزه: ۸۹
- ۸۹-۳-۸-۸- شکل گیری موزه های موضوعی: ۸۹
- ۸۹-۳-۸-۹- شکل گیری موزه های باز: ۸۹
- ۹۰-۳-۸-۱۰- توجه به موزه به عنوان منومان: ۹۰
- ۹۰-۳-۸-۱۱- موزه های میراث معنوی: ۹۰
- ۹۰-۳-۹- زیبایی شناسی فرم و پیچیدگی عملکرد موزه‌ها: ۹۰
- ۹۲-۳-۱۲- هنرهای معاصر: ۹۲
- ۹۲-۳-۱۲-۱- هنرهای معاصر در جهان: ۹۲
- ۹۳-۳-۱۲-۲- سنت و نوگرایی در ایران: ۹۳
- ۹۴-۳-۱۲-۳- گرایش های هنری معاصر در ایران: ۹۴
- ۹۴-۳-۱۲-۴- هنرهای نو در ایران: ۹۴
- ۹۵-۳-۱۳- موزه هنرهای معاصر: ۹۵

گفتار چهارم: معرفی بستر طرح و مکان یابی و تحلیل سایت ۹۷

- ۹۷- پیش گفتار: ۹۷
- ۹۷-۴-۱- معرفی شهر رشت: ۹۷
- ۹۷-۴-۳- ویژگی های جمعیتی: ۹۷
- ۹۸-۴-۴- ویژگی های جغرافیایی رشت: ۹۸
- ۹۸-۴-۵- ویژگی های اقلیمی شهر رشت: ۹۸
- ۹۸-۴-۵-۱- آب و هوا: ۹۸
- ۹۸-۴-۵-۲- دما: ۹۸
- ۹۸-۴-۵-۳- رطوبت نسبی: ۹۸
- ۹۸-۴-۵-۴- میزان بارندگی: ۹۸
- ۹۸-۴-۵-۵- زاویه تابش: ۹۸
- ۹۹-۴-۵-۶- نقش اقلیم در شکل گیری محیط کالبدی: ۹۹
- ۹۹-۴-۶- اهمیت منطقه در امر گردشگری: ۹۹
- ۹۹-۴-۸- وضع موجود کاربری فرهنگی و تفریحی: ۹۹
- ۱۰۰-۴-۹- مسائل مطرح در مکان یابی ساختمان موزه: ۱۰۰
- ۱۰۰-۴-۹-۱- ضرورت مکان یابی مجتمع فرهنگی-تفریحی در شهر: ۱۰۰
- ۱۰۰-۴-۹-۲- معیارهای مکان یابی: ۱۰۰
- ۱۰۳-۴-۱۰- انتخاب و تحلیل سایت موزه: ۱۰۳

- ۱۰۳-۱-۱۰-۴- بررسی نقاط قوت و ضعف سایت:.....
- ۱۰۴-۲-۱۰-۴- مسیرهای ارتباطی اطراف و دسترسی ها به سایت:.....
- ۱۰۴-۳-۱۰-۴- چشم اندازهای سایت:.....
- ۱۰۵-۴-۱۰-۴- بیان تصویری سایت:.....

گفتار پنجم: ملاحظات و ضوابط طراحی.....۱۰۶

- ۱۰۶-۱-۵- نمایش در موزه:.....
- ۱۰۶-۱-۱-۵- نحوه ارائه و نمایش آثار در موزه ها:.....
- ۱۰۶-۲-۱-۵- ترتیب نمایش آثار:.....
- ۱۰۶-۳-۱-۵- نموده ها و فنون نمایش:.....
- ۱۰۹-۴-۱-۵- رابطه شی، فضا و بازدید کننده:.....
- ۱۰۹-۲-۵- مشخصات فیزیکی فضای نمایش:.....
- ۱۰۹-۱-۲-۵- اندازه و ابعاد فضای نمایش :.....
- ۱۱۰-۲-۲-۵- تناسبات انسانی:.....
- ۱۱۰-۳-۲-۵- ارتفاع مناسب برای دیدن:.....
- ۱۱۱-۴-۲-۵- شکل گالری ها:.....
- ۱۱۱-۵-۲-۵- آرایش گالری:.....
- ۱۱۲-۳-۵- حرکت و سیرکولاسیون در موزه:.....
- ۱۱۲-۱-۳-۵- دسترسی ها و ارتباطات:.....
- ۱۱۳-۲-۳-۵- سیرکولاسیون فضاهای نمایش:.....
- ۱۱۳-۴-۵- دستورالعمل های استفاده آسیب مندان از موزه:.....
- ۱۱۴-۵-۵- ویژگی های محیطی بنای موزه:.....
- ۱۱۴-۱-۵-۵- دما و رطوبت:.....
- ۱۱۴-۲-۵-۵- آکوستیک:.....
- ۱۱۵-۳-۵-۵- نور:.....
- ۱۱۷-۶-۵- مصالح مورد استفاده:.....
- ۱۱۸-۷-۵- ملاحظات سازه های در موزه:.....
- ۱۱۸-۱-۷-۵- شیوه های اجرا:.....
- ۱۱۹-۲-۷-۵- فن آوری های نوین ساخت بنا :.....
- ۱۱۹-۸-۵- تأسیسات و تجهیزات:.....
- ۱۱۹-۱-۸-۵- سیستم های مدیریتی ساختمان:.....
- ۱۱۹-۲-۸-۵- تکنولوژی های حس گر:.....
- ۱۲۰-۳-۸-۵- سیستم های اطلاع رسانی:.....
- ۱۲۰-۹-۵- معیارهای طراحی داخلی فضاهای نمایش.....
- ۱۲۰-۱-۹-۵- ویتترین:.....

- ۱۲۰ ۵-۹-۲- کف پوش موزه:
- ۱۲۱ ۵-۹-۳- دیوار موزه:
- ۱۲۱ ۵-۹-۴- میزان دسترسی:
- ۱۲۱ ۵-۹-۵- وفق پذیری تجهیزات نمایشی:
- ۱۲۱ ۵-۱۰-۱- ملاحظات مطرح در جانمایی فضاها و عرصه‌ها
- ۱۲۲ ۵-۱۱-۱- امنیت موزه‌ها:
- ۱۲۲ ۵-۱۱-۱- انبار امن اموال فرهنگی، تاریخی و هنری:
- ۱۲۳ ۵-۱۲- گسترش پذیری و انعطاف پذیری موزه:

۱۲۴ گفتار ششم: برنامه فیزیکی

- ۱۲۴ پیش گفتار:
- ۱۲۴ ۶-۱- بررسی آمارها، نمونه‌ها و مؤسسات مشابه با موزه:
- ۱۲۶ ۶-۱-۱- نتایج به دست آمده از جداول:
- ۱۲۶ ۶-۲- عرصه بندی فضاهای موزه:
- ۱۲۶ ۶-۲-۱- عرصه بندی فضاهای پروژه به اعتبار عملکرد:
- ۱۲۷ ۶-۲-۲- عرصه بندی فضاهای پروژه به اعتبار قلمروهای انسانی:
- ۱۲۷ ۶-۳- محاسبه سطح عرصه‌ها و فضاهای موزه:
- ۱۲۸ ۶-۳-۱- عرصه آموزش:
- ۱۳۰ ۶-۳-۲- عرصه نمایش:
- ۱۳۱ ۶-۳-۳- عرصه پژوهش:
- ۱۳۲ ۶-۳-۴- عرصه حفاظت و تأسیسات:
- ۱۳۲ ۶-۳-۵- عرصه عمومی و رفاهی:
- ۱۳۴ ۶-۳-۶- عرصه پارکینگ وسائط نقلیه:
- ۱۳۵ ۶-۳-۷- عرصه اداری:
- ۱۳۵ ۶-۳-۸- عرصه فضاهای باز:
- ۱۳۶ ۶-۴- تعیین زیربنای پروژه:

۱۴۰ گفتار هفتم: مبانی نظری، اهداف و ایده های طراحی

- ۱۴۰ پیش گفتار:
- ۱۴۰ ۷-۱- مبانی نظری برآمده از مطالعات:
- ۱۴۳ ۷-۲- ایده ها و مقاصد طراحی:
- ۱۴۳ ۷-۲-۱- مقاصد مرتبط با عملکرد:
- ۱۴۵ ۷-۲-۲- مقاصد مرتبط با زیبایی:
- ۱۴۶ ۷-۲-۳- مقاصد مرتبط با استحکام:

فهرست مراجع و مآخذ..... ۱۴۷

پیوست اول: واژه نامه ۱۵۱

پیوست دوم: روند طراحی و ارائه طرح نهایی..... ۱۵۴

۱-۸- بررسی دیاگرام‌های عملکردی و روابط فضایی ۱۵۴

۱-۱-۸- بررسی روابط فضایی ۱۵۴

۲-۱-۸- لزوم مجاورت و تشابه در فعالیت‌ها ۱۵۵

۳-۱-۸- توالی زمانی فعالیت‌ها ۱۵۶

۴-۱-۸- جنبه های محیطی لازم ۱۵۷

۵-۱-۸- درجات محرمت و قلمروها ۱۵۸

۶-۱-۸- توسعه پذیری ۱۵۹

۷-۱-۸- دفعات تکرار فعالیت ۱۵۹

۸-۱-۸- عرصه فضاها و قلمروها در سایت ۱۶۰

۹-۱-۸- بررسی ارتفاع و شکل مناسب ۱۶۰

۲-۸- ارائه طرح پیشنهادی ۱۶۰

فهرست جدول‌ها:

- جدول ۱: پنج زمینه از محدوده های دانش محور و نمایش ارزش‌های هر گرایش (YIGITCANLAR, VELIBEYOGLU, & MARTINEZ-FERNANDEZ, 2008) ۲۷
- جدول ۲: مقایسه ویژگی‌های فضای جریان‌ها و فضای مکان‌ها (کاستلز، ۱۳۸۰) ۳۱
- جدول ۳: جدول مقایسه تطبیقی میان فضای فیزیکی و سایر (یوسف پور، ۱۳۸۵) ۳۵
- جدول ۴: جدول مقایسه تطبیقی میان خصوصیات فضای حقیقی و مجازی (یوسف پور، ۱۳۸۵) ۳۷
- جدول ۵: نیازهای انسانی و نظام‌های اجتماعی - کالبدی مورد نیاز تأمین آن‌ها (لنگ، ۱۳۸۳، ص. ۱۲۴) ۴۹
- جدول ۶: نظام ادراکی انسان (لنگ، ۱۳۸۳، ص. ۱۰۳) ۵۵
- جدول ۷: عوامل موثر بر حضور و عدم حضور زنان در فضاهای شهری و میزان اهمیت آن‌ها از دید مردان و زنان، نمونه موردی تهران (رضازاده & محمدی، ۱۳۸۸، ص. ۱۱۰) ۷۳
- جدول ۸: بررسی مقایسه ای درصد انواع فعالیت‌های زنان و مردان در نمونه موردی (تهران) (رضازاده & محمدی، ۱۳۸۸، ص. ۱۱۲) ۷۳
- جدول ۹: بررسی خواسته های گروه های مختلف زنان نسبت به حقوق خود و ارتباط آن با گروه های مختلف زنان (رضازاده & محمدی، ۱۳۸۸، ص. ۱۱۳) ۷۴
- جدول ۱۰: میانگین ماهانه دما در شهر رشت (مهندسین مشاور طرح و کاوش، ۱۳۸۵) ۹۸
- جدول ۱۱: اندازه متعارف گالری‌های مختلف بر اساس اشیا (منبع: ARCHITECTURAL GRAPHIC STANDARDS) ۱۱۰
- جدول ۱۲: تعداد بازدیدکنندگان مکان‌های تاریخی-فرهنگی شهر تهران (منبع: سازمان میراث فرهنگی) ۱۲۴
- جدول ۱۳: تعداد بازدیدکنندگان مکان‌های تاریخی-فرهنگی شهر تهران (منبع: سازمان میراث فرهنگی) ۱۲۵
- جدول ۱۴: تعداد بازدیدکنندگان موزه های چهار شهر ایران (منبع: سازمان میراث فرهنگی) ۱۲۵
- جدول ۱۵: تعداد بازدیدکنندگان موزه های چهار شهر ایران (منبع: سازمان میراث فرهنگی) ۱۲۵
- جدول ۱۶: جدول سرانتهای متداول کاربریها در ایران (مهندسین مشاور طرح و کاوش، ۱۳۸۵) ۱۲۶
- جدول ۱۷: جدول در صد سطح زیر بنای بخش نمایشی و انبار بر حسب حوزه عملکرد (منبع: MUSEUM MANUAL) ۱۲۷
- جدول ۱۸: جدول درصد سطح زیربنای بخش‌های مختلف بر حسب نوع موزه با بررسی ۴۹ مورد (صادقی، ۱۳۸۴) ۱۲۸
- جدول ۱۹: جدول برنامه فیزیکی موزه (منبع: نگارنده) ۱۳۷

فهرست شکل‌ها:

- شکل ۱: فرآیندهای بنیادین رفتار انسان منبع: (لنگ, ۱۳۸۳, ص. ۹۵)..... ۴۷
- شکل ۲: هرم نیازهای مازلو (آسیایی, ۱۳۸۹)..... ۴۸
- شکل ۳: آب‌نمای پارک دیاماچی که توسط افراد محلی ساخته شد. پارک دیاماچی (ناگویا- ژاپن) از جمله نمونه‌های فرایند تعاملی در طراحی محیط است. پنج موضوع پایه نتیجه اولیه تحقیقات بود:..... ۷۸
- شکل ۴: موزه هرمیتاژ در سنت پترزبورگ (منبع: اینترنت)..... ۸۷
- شکل ۵: پلان و نمای موزه آلتس برلین (منبع: اینترنت)..... ۸۷
- شکل ۶: موزه دالویچ (منبع: اینترنت)..... ۸۷
- شکل ۷: موزه گوگنهایم فرانک لوید رایت (منبع: اینترنت)..... ۸۸
- شکل ۸: موزه هنری کیمیل؛ اثر لوئی کان (منبع: اینترنت)..... ۸۸
- شکل ۹: مرکز فرهنگی ژرژ پمپیدو در پاریس (منبع: اینترنت)..... ۸۸
- شکل ۱۰: موزه هنرهای رومن مریدا در اسپانیا (منبع: اینترنت)..... ۸۹
- شکل ۱۱: اشتانتس گالری اشتوتگارت..... ۸۹
- شکل ۱۲: موزه اورسی پاریس - تغییر کاربری ایستگاه مترو (منبع: اینترنت)..... ۸۹
- شکل ۱۳: موزه یهودی برلین - اثر دانیل لیبسکیند (منبع: اینترنت)..... ۸۹
- شکل ۱۴: موزه گوگنهایم بیلباؤ - اثر فرانک گهری (منبع: اینترنت)..... ۹۰
- شکل ۱۵: موزه نیبلونگ آلمان (منبع: اینترنت)..... ۹۰
- شکل ۱۶: موزه منیل اثر رنزو پیانو (منبع: اینترنت)..... ۹۶
- شکل ۱۷: نحوه پراکنش و شعاع عملکردی کاربری فرهنگی در رشت (مهندسين مشاور طرح و کاوش, ۱۳۸۵, ص. ۳۲۵)..... ۹۹
- شکل ۱۸: محل قرار گیری سایت پروژه..... ۱۰۳
- شکل ۱۹: دسترسی‌ها به سایت پروژه..... ۱۰۴
- شکل ۲۰: دید از سایت (فلش رنگ صورتی) و دید به سایت (فلش‌های مشکی)..... ۱۰۴
- شکل ۲۱: دید به سایت از بلوار شهید بهشتی..... ۱۰۵
- شکل ۲۲: دید در جهت غربی سایت تالاب عینک..... ۱۰۵
- شکل ۲۳: دید به سایت از محوطه مقابل مرداب عینک..... ۱۰۵
- شکل ۲۴: دید از داخل سایت به خانه‌های مجاور سایت..... ۱۰۵
- شکل ۲۵: دید به سایت از خیابان گلستان..... ۱۰۵
- شکل ۲۶: دید از سایت به همسایگی‌های ضلع شمال غربی مجموعه..... ۱۰۵
- شکل ۲۷: کیفیت بالای برخی از فضاهای داخل سایت به دلیل وجود پوشش گیاهی ویژه..... ۱۰۵
- شکل ۲۸: همسایگی‌های ضلع جنوب غربی سایت..... ۱۰۵
- شکل ۲۹: استفاده از تابلو در موزه ایالت نوادا (منبع: اینترنت)..... ۱۰۶
- شکل ۳۰: استفاده از ویتترین در WILTSHIRE MUSEUM (منبع: اینترنت)..... ۱۰۷
- شکل ۳۱: پانوراما در BAD FRANKENHAUSEN آلمان (منبع: اینترنت)..... ۱۰۷
- شکل ۳۲: استفاده از افلاک نما (منبع: اینترنت)..... ۱۰۷
- شکل ۳۳: استفاده از ویدئو آرت در یک نمایشگاه ویدئو آرت در فرانسه (منبع: اینترنت)..... ۱۰۷
- شکل ۳۴: تصویر هوشمند (منبع: اینترنت)..... ۱۰۸
- شکل ۳۵: ارتفاع و زاویه دید مناسب (نویفرت & نویفرت, ۱۳۸۷, ص. ۳۳۳)..... ۱۱۰
- شکل ۳۶: شیوه‌های مختلف در طراحی پلان گالریها (CHIARA & CALLENDER, 1987, P. 334)..... ۱۱۱
- شکل ۳۷: پلانهای طبقات مربوط به نحوه قرار گیری درها و مسیرهای بازدیدکنندگان (CHIARA & CALLENDER, 1987, P. 332)..... ۱۱۲

- شکل ۳۸: موزه هنر مدرن فورث وورت – نورپردازی (منبع: اینترنت)..... ۱۱۵
- شکل ۳۹: نورپردازی جانبی با نور طبیعی، بنیاد بیلر اثر رنزو پیانو (منبع: اینترنت)..... ۱۱۶
- شکل ۴۰: موزه یهود برلین (منبع: اینترنت)..... ۱۱۶
- شکل ۴۱: استفاده از جلوه های نور در موزه بشریت آفریقای جنوبی (منبع: اینترنت)..... ۱۱۷
- شکل ۴۲: انعطاف پذیری در گالریهای نمایشی (نویفرت & نویفرت, ۱۳۸۷, ص. ۳۳۳)..... ۱۲۳
- شکل ۴۳: فضای استراحت بین گالری ها- گالری ملی هنرهای کانادا (منبع: اینترنت)..... ۱۳۰
- شکل ۴۴: نمایش در فضای باز- گالری ملی هنرهای کانادا (منبع: اینترنت)..... ۱۳۶
- شکل ۴۵: استفاده از عنصر آب در آبناها با امکان آب بازی (منبع: اینترنت)..... ۱۳۶
- شکل ۴۶: نمودار روابط فضایی موزه هنرهای معاصر رشت (منبع: نگارنده)..... ۱۵۴

چکیده:

عنوان: طراحی موزه هنرهای معاصر رشت با رویکرد روانشناسی محیط
دانشجو: علی هاشمی فخر

به اذعان بسیاری از صاحب نظران، از سال‌های پایانی قرن بیستم به این سو و به ویژه از آغاز هزاره سوم، عصری نو در تاریخ بشریت آغاز گشته است. تحقیقات بسیار دهه‌های اخیر نشان داده‌اند که کاربری‌های مهم فرهنگی از جمله موزه، درگیر بحرانند و نمی‌توانند مخاطب خود را تأمین کنند. یکی از عواملی که می‌تواند تأثیر بسزایی در به وجود آمدن این مسئله داشته باشد تغییر الگوی زندگی امروزی از صنعت به سمت دنیای اطلاعات می‌باشد. انقلاب تکنولوژیک جدیدی که از اواخر قرن بیستم با محوریت فن آوری اطلاعاتی آغاز شده است، با سرعتی شتابان در حال شکل دهی مجدد ساختارهای بنیادین اجتماعی و به تبع آن اثرگذاری بر تمامی پدیده‌های جهانی می‌باشد. معماری نیز به عنوان یکی از مهم‌ترین پدیده‌های اجتماع انسانی از تأثیرات انقلاب اطلاعاتی یاد شده به دور نمانده است. پیدایش سیستم‌های ارتباطات الکترونیکی و اطلاعاتی و ایجاد جامعه شبکه‌ای باعث شده مفهوم فضایی برخی کارکردهای زندگی روزمره همچون کار، خرید، تفریح، آموزش و ... دگرگون شود که این امر به نوبه خود موجب تغییر خصوصیات فضاهای معماری و ارائه تعریف جدیدی از فضا و مکان در جامعه نوین اطلاعاتی گشته است. موضوع رساله حاضر تبیین تأثیرات فن آوری‌های جدید اطلاعاتی بر معماری معاصر از طریق کنکاش در مفهوم فضای مجازی و رابطه آن با فضای فیزیکی است. این گونه تصور می‌شود که در یک پاسخ کلی اگر قرار باشد که همچنان موزه نقش خود را در تأمین قسمتی از نیازهای جامعه ایفا کند و به مکان‌هایی متروکه و بی‌کار تبدیل نشود، لازم است که در طراحی، توجه اصلی معمار به شناخت ویژگی‌های منحصر به فرد فضاهای واقعی و محیط کالبدی نسبت به فضاهای مجازی و توجه به تأثیرات عصر اطلاعات بر مقاصد عملکردی و زیبایی معماری باشد. در این راستا سعی شده با تشریح مهم‌ترین تحولاتی که در نتیجه استفاده از فن آوری اطلاعات در زندگی انسان‌ها ایجاد گردیده است، رویکردهای جدید معماری در مواجهه با ساختارها و فرایندهای اجتماعی انسانی جدید مورد ارزیابی و تجزیه و تحلیل قرار گیرد و در نهایت طراحی موزه هنرهای معاصر رشت با توجه به مقاصد معماری مورد نظر، ارائه شود.

کلید واژه‌ها: عصر اطلاعات، فضای مجازی، محیط، نیازهای انسان، موزه، هنرهای معاصر.

Abstract:

Title: **Design of Contemporary Arts Museum of Rasht with respect to Environmental Psychology**

Author: **Ali Hashemi Fakhr**

As so many connoisseurs say, by the ending years of the 20th century, and especially in the starting years of third millennium, a new era, in the history of mankind has started. Recent decades many performed researches show that important cultural usages such as museum are suffering from crises and cannot attract their audiences. One of the factors which may have a significant effect in creating this problem is the changing of today living pattern from industry to information era. The starting new technologic revolution based on information technology is rapidly reshaping the basic structures of the society and as a result, impacting on every universal phenomenon. As one of the most important social-human based-phenomenon, architecture has not been discarded from the impacts of the mentioned information revolution.

The essay mainly expresses the impacts of the new informational technologies on contemporary architecture by deliberating in the concept of cyberspace and its relation with the physical space.

It is supposed that in a general response, if it is going to be that museum maintain its role in supplying part of the society's needs as before and does not change to abandoned places with no user, it is necessary that the main attention of the architect in designing be towards recognition of the unique specifications of real areas and skeletal environments against virtual areas and effects of information era on functional purposes and beauty of architecture. An effort is made to express the most important transitions caused by the usage of information technology in the lives of mankind, and the new aspects of architecture in facing the new social structures and processes, could be evaluated and estimated. And finally, design of Contemporary Arts Museum of Rasht is presented having the planned architectural purposes in mind.

Key Words: Information Age, Cyber Space, Environment, Human Needs, Museum, Contemporary Art

پیش‌گفتار: آشنایی با موضوع

مقدمه:

جامعه بشری در طول عمر دور و دراز خویش همواره مرهون توانمندی ویژه خود در سخن گفتن بوده که تعقل او را قابل انتقال به دیگران می‌نموده است. این امتیاز، هر بار که انسان راهی نوین جهت ارتباط می‌یابد، یک بار دیگر به رخ کشیده می‌شود. این همه در حالی است که امروزه ابداع خط، اختراع تلگراف، تلفن و... در مقابل اوج شگفت‌زدگی ناشی از همه‌گیری فن آوری اطلاعات بسیار ابتدایی به نظر می‌رسد. فن آوری اطلاعات دستیابی به مسافت‌ها و مقیاس‌هایی را ممکن نموده که در قرن‌های متمادی در رده مجهولات و خارج از دسترس‌ها قرار داشته است. در پی امکانات نوین ناشی از این فن آوری ویژه، نسل جدیدی از ارزش‌ها پدید آمد که بسیاری از ملاک‌های گذشته را منسوخ ساخته است. ارتباط فرهنگ‌ها از طریق ارتباطات اجتماعی است. پیدایش سیستم نوین اطلاعات و رسانه در حال تغییر فرهنگ‌هاست. این تغییرات به شدت روابط اجتماعی میان مردم را متأثر نموده و به نظر گسستی نرم در حال شکل‌گیری میان نسل ما و خاطرات پشت سر و دستاوردهای گذشته دور است. این همه در شرایطی واجد ارزش می‌باشد که فن آوری اطلاعات را در قامت ابزاری قدرتمند تصور کنیم که در اختیار انسان فردا قرار می‌گیرد. آیا این بار نیز این انسان است که می‌تواند با تکیه بر تعقل خود، راهواری فراهم نماید که در مسیر پایداری گام بر دارد و یا آنکه همچون کودکی ذوق زده دل به اسباب بازی اخیر خود خوش کرده و جهان را به بازی بینگارد. در عین حال گسترش روز افزون فن آوری اطلاعات پدیده‌ای است که اجتناب‌ناپذیر می‌نماید. لیکن این حقیقتی است که امکان بهره‌مندی از آن در خدمت تأمین حیات پایدار شهری و ارتقای حقوق شهروندی میسر می‌باشد. صد البته این امر تنها در صورتی محقق می‌گردد که در شرایط مقتضی تصمیم‌سازی صحیح انجام گرفته، سیاست‌های کارا در دستور کار قرار بگیرد.

با این توضیح لازم به ذکر است که فن آوری اطلاعات پدیده‌ای است که با فرجه شدن دنیای مجازی در حال غلبه بر واقعیت حیات شهری است. امروز دقیقاً مقطعی است که جامعه انسانی فرصت دارد تا در این خصوص تصمیم‌گیری کرده، راه حلی اتخاذ نماید و از موهبت فن آوری در خدمت اعتلای اهداف انسانی خود بهره‌گیری نماید. در غیر این صورت، فن آوری هوشمند این توانایی را دارد که حتی در جهتی برعکس و به قیمت از هم‌گسیختگی اجتماعات انسانی به حیات خود ادامه دهد.

بیان مسئله:

تحقیقات بسیار دهه‌های اخیر نشان داده‌اند که کاربری‌های مهم فرهنگی اعم از موزه، سینما، تئاتر، اپرا و... همه درگیر بحرانند و نمی‌توانند مخارج خود را تأمین کنند. یکی از عواملی که می‌تواند تأثیر بسزایی در به وجود آمدن این مسئله داشته باشد تغییر الگوی زندگی امروزی از صنعت به سمت دنیای اطلاعات می‌باشد. توسعه شتابان فن آوری اطلاعات، تأثیر شگرفی بر باور اولیه مفاهیمی پایه همچون زمان، مکان، فضای عمومی و خصوصی و... به جا گذارده و سرعت تحولات زندگی بشری را در حدی غیرقابل تصور تشدید نموده است. در حقیقت فن آوری اطلاعات با واگذار نمودن بسیاری از عملکردهای دنیای واقعی^۱ به فضای مجازی^۲، امکان یک بازنگری بنیانی در ساختار واقعی شهرها و فضاهای معماری را فراهم نموده است. در واقع فضاهای مجازی به بسیاری از نیازهای جامعه (از نیازهای فیزیولوژیکی گرفته تا نیازهای زیبایی‌شناختی) به نحوهای گوناگون پاسخ می‌دهد و در آینده‌ی نه چندان دور سيطره‌ی وسیع‌تری بر زندگی انسان‌ها خواهد داشت. ظهور مصالح هوشمند، سیستم‌های کنترل هوشمند زیرساخت-های شهری، تولد نهادهای مجازی اداره‌کننده بناهای ساخته شده و نهایتاً تولد فضاهای معماری و شهری نوین همچون پارک‌های

¹ Real space

² Virtual space

فن آوری تنها پاره ای از این تحولات شگرف را در خود جا می‌دهد. در زمانه‌ای که ارتباطات اجتماعی در فضای مجازی رواج خاصی پیدا کرده و خلق فضاهای سایبری در جهت ایجاد معماری بدون توده و جرم، بی آنکه هیچ نشانی از روش‌های ساخت و ویژگی‌های مصالح فیزیکی و اصول ایستایی در آن‌ها باشد، مطرح است و نمایش آثار هنری مانند تابلوهای نقاشی، مجسمه‌ها و ... در سایت‌های مجازی به صورت فراگیر در حال رخ دادن است، بدون تردید نیازهای جامعه به فضاهای عمومی مانند موزه نسبت به گذشته تغییر شکل خواهد داد و در نتیجه‌ی این دگرگونی‌های فرهنگی گسترده، بی شک معماری و شهرسازی نیز بی نصیب نخواهند ماند. از این رو ویژگی‌های مکان‌هایی به مانند موزه‌ها باید با شرایط جدید منطبق شود. در نتیجه باید گفت که این پرسش که نهایتاً فن آوری نوین اطلاعات چه دگرگونی‌هایی در سطح معماری فضاهای واقعی به دنبال خواهد داشت و به دنبال آن چه تغییراتی در معماری موزه هنرهای عصر جدید به وجود خواهد آمد؛ زیربنای رساله حاضر را شکل می‌دهد.

بیان فرضیات:

این گونه تصور می‌شود که در یک پاسخ کلی اگر قرار باشد که همچنان معماری نقش خود را در تأمین قسمتی از نیازهای جامعه ایفا کند و به مکان‌هایی متروکه و بی کاربر تبدیل نشود، بایستی متناسب با تحول نیازهای انسانی در عصر اطلاعات و تغییرات به وجود آمده در روابط اجتماعی و فرهنگی بین افراد جامعه و دگرگونی نیاز جامعه به فضاهای واقعی در مقابله با فضاهای مجازی، تغییرات لازم را در خود ایجاد کند. در راه دستیابی به چنین تغییراتی لازم است که در طراحی موزه‌ی مورد نظر، توجه اصلی معمار به شناخت ویژگی‌های منحصر به فرد فضاهای واقعی نسبت به فضاهای مجازی (با توجه به این مطلب که نحوه‌ی احساس و ادراک محیط در فعالیت‌های انسان در فضاهای واقعی نسبت به فضای مجازی به مقدار زیادی متفاوت است) و توجه به تأثیرات عصر اطلاعات بر مقاصد عملکردی و زیبایی معماری باشد.

ضرورت مسئله:

شهر رشت از جمله شهرهای ایران است که اولین فعالیت‌های هنر مدرن در آن صورت پذیرفته است. امروزه این شهر فاقد موزه ای مناسب است. پرداختن به چنین ضرورت‌هایی در طول چند دهه اخیر در ایران، اغلب با کم توجهی به بسترهای فرهنگی و اجتماعی مکان و زمان آن صورت گرفته است. در جهت توسعه و ادامه حیات سالم کلان شهرهایی چون شهر رشت، نیاز به احداث مراکزی مانند موزه یک ضرورت است. از طرف دیگر باید گفت که تحقیقات دامنهداری در مورد تأثیرات فن آوری اطلاعات و چند و چون فضای مجازی به عنوان نیمه ای نو از حیات بشری انجام پذیرفته است؛ ولیکن این حقیقتی است که مطالعات شفافی در مورد تأثیرات این نیمه جدید بر همزاد کهن خود (فضای حقیقی) انجام نشده است. در حقیقت برآیند فن آوری نوین اطلاعات - ارتباطات بر زندگی واقعی مردم و به ویژه در عرصه معماری کمتر مورد توجه قرار گرفته است.

بیان اهداف:

هدف کلان از انجام این پروژه، طراحی موزه‌ای است که علاوه بر تأمین نیازهای جامعه مورد نظر، از چنان قابلیت‌های برخوردار باشد که بتواند با توجه به زمینه‌ی فرهنگی حال حاضر، در جهت نمایش آثار هنری معاصر شهر رشت، با رسانه‌های ارتباط جمعی به رقابت پرداخته و رسالت مختص به خودش را، که مشخصاً امری است متفاوت با آنچه که در فضاهای مجازی رخ می‌دهد و در جهت ایجاد فضایی واقعی قدم بر می‌دارد، به عهده گیرد. در این راستا برخی از اهداف رساله‌ی حاضر به قرار زیر خواهند بود:

- (۱) مطالعه و مقایسه ویژگی‌های مکان واقعی و فضای مجازی به عنوان محور اصلی مطالعات.
- (۲) توجه به دل بستگی به مکان به عنوان حلقه گمشده در طراحی معماری.
- (۳) پرداختن به سیر تاریخی و طرح ویژگی‌های کمی و کیفی موزه هنرهای معاصر.
- (۴) تبیین پایگاه نظری معطوف به تأثیرات فن آوری اطلاعات بر طراحی معماری و ساختار واقعی معماری‌های فردا.

گفتار اول: معرفی عصر اطلاعات و فضای مجازی

پیش گفتار:

"در طول تاریخ، معماری تجلی گاه گرایش‌های عمیق موجود در جامعه بوده است... آنچنان که از آثار معماران بر می‌آید، همواره بین آنچه جامعه (با همه تنوعی که دارد) گفته و آنچه معماران در پی آن بوده‌اند، پیوندی محکم و نیمه خودآگاه وجود داشته" (کاستلز، ۱۳۸۰، ص. ۴۸۴) و معماری با تأثیرپذیری از تغییرات اساسی جوامع بشری، دگرگونی‌های زیادی را در گذر زمان به خود دیده است. آدمی از زمان ظهور بر عرصه کره خاکی، دو دوره مهم تاریخی یا به تعبیر "آلویس تافلر" دو موج عظیم تحول را پشت سر گذارده و اینک در آستانه سومین دوره یا موج سوم قرار گرفته است؛ موج اول عصر کشاورزی است که در پی تلاش بشر برای تأمین معاش و بقا در برابر نیروهای سهمگین پدید آمد و آغاز آن به حدود هشت هزار سال قبل از میلاد بر می‌گردد و تا حدود سال‌های ۱۶۵۰-۱۷۵۰ بلامنازع یکه تاز میدان بود. موج دوم عصر صنعت است که آغاز آن به انقلاب صنعتی بازمی‌گردد. این موج که مهم‌ترین مشخصه آن تلاش برای سلطه بر طبیعت و مقهور ساختن آن است، از بدو پدید آمدن تأثیر شگرفی بر معماری گذاشت و نه تنها فرم، شکل و نحوه ساخت آن، بلکه مفاهیم فضایی معماری را نیز متحول کرد. موج سوم عصر الکترونیک است که نقطه آغاز آن را می‌توان زمان گسترش کاربرد کامپیوتر و ابداع اینترنت دانست. "این دوره که ظهور جامعه شبکه ای مهم‌ترین ویژگی آن به شمار می‌آید، به تحول عظیمی در شیوه زندگی، کار، تفریح و تفکر منجر شده است و از این رو نقطه عطف دیگری در سیر تحول معماری جهان محسوب می‌شود." (یوسف پور، ۱۳۸۵، ص. ۹۶)

با آغاز قرن بیست و یکم انقلاب الکترونیک به یک حقیقت قابل لمس تبدیل شده و چشم انداز اجتماعی زندگی انسان را دگرگون ساخته است. این انقلاب دیجیتال که بر پایه هم زمانی، ماده زدایی، بی واسطگی و جهانی شدن شکل گرفته و بر محور فن آوری های اطلاعات و ارتباطات متمرکز است، حوزه‌ی اندیشه، تولید، مصرف، تجارت، مدیریت، ارتباط، کار، زندگی، عشق ورزی و جنگ را دگرگون ساخته و با سرعتی شتابان در حال شکل دهی مجدد بنیان مادی جامعه است. "فن آوری اطلاعات و ارتباطات امکان ظهور، جامعه شبکه ای را فراهم آورده است که افراد و جوامع را درون قالب‌های تازه، هویت‌های تازه می‌بخشد و تعاریف تازه ای از انسان عرضه می‌کنند." (کاستلز، ۱۳۸۰، ص. ۲۰) بدین ترتیب "تمدن و جهانی نوین در حال شکل گیری است که با خود اشکال جدید خانواده، کار، عشق ورزیدن و زندگی، نظام جدید اقتصادی، تعارضات جدید سیاسی و مهم‌تر از همه آگاهی دگرگون یافته ای به همراه آورده است." (تافلر، ۱۳۸۰، ص. ۱۵) با ورود فن آوری جدید ارتباطات در دهه های اخیر بسیاری از تعاریف و مفاهیم کلیدی گذشته دست‌خوش تغییر شده‌اند و در حال حاضر، ما در جهانی زندگی می‌کنیم که به تعبیر "نیکولاس نگروپونته" دیجیتال شده است." (کاستلز، ۱۳۸۰، ص. ۶۰) در این میان معماری نیز از این تحول بی نصیب نمانده است؛ "دیگر بار معنای بناها تغییر یافته و نیاز به معانی جدیدی که فراخور شرایط حاضر جوامع اطلاعاتی باشد، احساس می‌گردد." (شعار، ۱۳۸۳، ص. ۵۲) این نیازهای جدید و پویا که طیف گسترده ای از واکنش‌ها را نزد معماران و طراحان داخلی سبب گردیده‌اند، یک معماری متناسب را طلب می‌کنند و ساختمانی که این معماری را منعکس می‌کند نیز دچار تغییرات چشمگیری شده است. "اگر به مسئله روح زمان که چارلز جنکس آن را مطرح کرده، توجه کنیم، در خواهیم یافت که اگر صنعت و انقلاب صنعتی در معماری به ایجاد مکان‌های کار و کارخانجات صنعتی و در عرصه زندگی خصوصی به انبوه سازی انجامیده است، امروزه در عصر اطلاعات نیاز به فضاها و ساختمان‌های جدیدی احساس می‌شود." (محمودی، ۱۳۸۳، ص. ۲۶) اما آیا تغییرات و تحولات ناشی از انقلاب الکترونیک، یک انقلاب بنیادین در تکنولوژی، فرم و عملکرد معماری به وجود می‌آورد؛ این پرسشی است که ذهن صاحب نظران را

¹ Nicholas Negroponte

به خود معطوف کرده، و در این رساله سعی شده است تا در حد توان به این موضوع پرداخته شود و در حد امکان برای پاره ای از بخش‌های آن پاسخی درخور ارائه نماید. در جهت دستیابی به این مهم، ضروری است که در گام نخست با مروری بر مفاهیم کلیدی مطرح در ارتباط با عصر اطلاعات و فضای مجازی، به درک جامع‌تری از ویژگی‌های زمان حاضر برسیم.

۱-۱- عصر اطلاعات، دوران پسا صنعتی:

بحث هزاره سوم، در مقیاسی بزرگ و با ابعادی ویژه، از مدت‌ها پیش همچنان بحث روز است. این بحث، بحثی نیست که به زعم آن که ما جهان سومی هستیم، بتوان آن را نادیده گرفت و به سادگی از کنار آن گذر کرد. چه بخواهیم یا نخواهیم، حتی اگر نتوان گفت که ما نیز در تحولاتی که در جهان پیش رو است سهمی داریم، به هر حال بی تأثیر از آن نخواهیم بود یا به بیان دیگر، دست کم تحت تأثیر برخی از آن رویدادها و تحولات قرار داریم. هیچ جای تعجب نیست که پایان هزاره دوم با نوعی احساس انتهای زمان همراه است. برخی‌ها از ظهور "عصر فضا"، "عصر ارتباطات"، "عصر الکترونیک" یا "دهکده جهانی" سخن می‌گویند. "زیگنیو برژینسکی" گفته که با "عصر فنی-الکترونیک" مواجه هستیم. جامعه شناسی به اسم دانیل بل، ظهور "جامعه فرا-صنعتی" را بشارت می‌دهد. آینده نگران شوروی از "انقلاب علمی-فنی" (STR) سخن می‌گویند و الوین تافلر در باره جامعه "مافوق صنعتی" آینده بسیار نوشته است. (عربی، ۱۳۸۳، ص. ۷۱) انقلاب تکنولوژی اطلاعات - که از دهه ۱۹۷۰ آغاز به شکل گیری کرد- دست کم به اندازه انقلاب صنعتی قرن هجدهم یک رویداد تاریخی عمده است که یک الگوی گسستگی را در بنیان مادی اقتصاد، جامعه و فرهنگ القاء می‌کند. سابقه تاریخی انقلاب‌های تکنولوژیک، به گونه ای که ملوین کرانزبرگ^۱ و کرول پرسل^۲ گردآوری کرده‌اند، نشان می‌دهد که همه این انقلاب‌ها با ویژگی فراگیری، یعنی با نفوذ در همه قلمروهای فعالیت انسانی، نه به عنوان یک منبع تأثیر بیرونی، بلکه به مثابه تار و پودی که چنین فعالیتی در آن تنیده شده است، مشخص می‌شوند. اهمیت تکنولوژی اطلاعات در این انقلاب، به اندازه همان اهمیتی است که منابع جدید انرژی در انقلاب صنعتی پیایی - از ماشین بخار تا برق، سوخت‌های فسیلی و حتی نیروی هسته ای - دارد، زیرا تولید و توزیع انرژی عامل اصلی و زیر بنایی جامعه صنعتی بود. موج سوم یا عصر مجازی، در حقیقت شکل توسعه یافته عصر اطلاعات و دانش است که دنیای سه بعدی را به جهان عرضه کرده، شرایطی فراهم می‌کند تا تخیل انسان بتواند به حقیقت نزدیک شود. فضای جدیدی معرفی می‌کند که بسیار توسعه یافته تر و متفاوت با جهان امروز است. در عصر مجازی بیشتر امور بشر، به صورت غیر فیزیکی انجام می‌شود. (طهرانچی، ۱۳۸۷، ص. ۴۲) "پس از سه هزار سال تفکر، به نظر می‌رسد که انسان به مرحله ای جدید نزدیک می‌شود. زمانی که زندگی انسان رو به تمدن گذاشت، تفکر انسان تنها منبع موجود برای عمل آوری اطلاعات بود. امروزه ظرفیت عمل آوری اطلاعات، یک تریلیون برابر بیشتر شده است و بیشتر این رشد مربوط به الکترونیک است." (عربی، ۱۳۸۳، ص. ۷۱) با انقلاب اطلاعاتی و پیدایش عصر رسانه‌ها و حضور اینترنت به عصری قدم می‌گذاریم که تمامی موضوعات و مفاهیم در آن تغییر می‌کنند و مفهوم جدیدی می‌یابند. در این عصر، "مفاهیم واقعی به مفاهیمی مجازی بدل می‌شوند و آنچه در مقابل ماست، جهانی مبهم و غیر واضح است. جهانی مجازی پیش روی داریم، مجاز به جنگ واقعیت رفته و با استفاده از نشانه‌های واقعیت، آن را مغلوب می‌کند. یکی از بنیادی‌ترین مفاهیم این عصر هاپیر کردن یا همان مجازی کردن است." (طهرانچی، ۱۳۸۷، ص. ۴۲)

۱-۲- ظهور و پیدایش فضای مجازی:

اساساً مهم‌ترین تغییر جهان، ظهور جهان جدیدی است که می‌توان آن را «جهان مجازی» نامید. "این جهان در واقع به موازات و گاه مسلط بر «جهان واقعی» ترسیم می‌شود و عینیت واقعی پیدا می‌کند." (رحمت آبادی، ۱۳۸۳، ص. ۶۷) در واقع از ابتدای دهه ۷۰ قرن بیستم مجموعه ای از تحولات در حوزه فن آوری، رایانه‌های خانگی را به شدت در سراسر جهان گسترش داد و رایانه‌ها به

¹ Melvin Kranzberg

² Carroll Pursell