

درآمدی بر فضای مجازی فراقلمرویی و سیالیت هویت سوژه در پرتو تحلیل انتقادی بینامتنی

محمدعلی توانا*

سیدعبدالله هاشمی اصل**

چکیده

به نظر می‌رسد مشخصه اصلی جهانی شدن معاصر، رسوخ‌پذیری مرزهای سرزمینی و تزلزل حاکمیت مطلق دولت هاست. این پدیده با انقلاب اطلاعاتی اخیر هم‌ذات است. پروژه ارتباطی - اطلاعاتی (اینترنت) طی روند تکاملی خود توانسته است در فضای وب‌سازی جهانی، اتصال رایانه‌های شخصی را در هر نقطه‌ای از جهان با حداقل امکانات فراهم آورد؛ بر این اساس، مقاله حاضر این پرسش را طرح می‌کند که تأثیر فضای مجازی بر هویت سوژه‌ها چیست؟ هدف این نوشتار واکاوی تأثیر فضای مجازی بر حوزه‌های هویتی سوژه‌هاست. چهارچوب نظری مقاله از نظریه «خودنمایی» گافمن گرفته شده است. بر اساس این چهارچوب، فضای مجازی، محیطی برای بازیگری و نمایش سوژه قلمداد می‌شود. فرضیه مقاله حاضر بدین قرار است: فضای مجازی فراقلمرویی عرصه‌ای برای نمایش انگاره‌ها و دال‌های معنایی فراهم می‌آورد که خود به تقابل و تعامل انگاره‌های هویتی متفاوت می‌انجامد. روش مقاله حاضر تحلیل انتقادی بینامتنی است. در پایان راه‌کارهایی را برای برون‌رفت سوژه از سرگشتگی هویتی ارائه خواهیم کرد.

کلیدواژه‌ها: فضای مجازی، حوزه‌های هویت، تحلیل انتقادی، سوژه، سیالیت.

* استادیار علوم سیاسی و عضو هیئت علمی دانشگاه یزد (نویسنده مسئول) Tavana.mohammad@yahoo.com

** کارشناس ارشد علوم سیاسی، دانشگاه یزد Ahashemiasl69@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۳۹۳/۸/۲۳، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۳/۱۱/۲۰

۱. مقدمه

به نظر می‌رسد مکان کنش سوژه‌ها از عرصه عمومی واقعی به سوی فضای عمومی مجازی فراقلمرویی در حال تغییر است. به بیان ساده عرصه ای از فضای مجازی سه‌بعدی به وجود آمده است که این فرصت مهم را در اختیار سوژه‌ها قرار می‌دهد تا بدون حضور فیزیکی با یک‌دیگر ارتباط برقرار کنند (نجف‌قلی و همکاران، ۱۳۹۰: ۲۰-۱۹ و ۲۲). به هر حال فروپاشی مرزهای زمانی و مکانی که از آن با عنوان «جهانی شدن معاصر» یاد می‌شود، امکان ارتباط فراقلمرویی را مهیا کرده است که خود منجر به شکل‌گیری فضای مجازی به موازات دگرگونی در عرصه واقعی شده است. در گستره فضای مجازی فراقلمرویی (جهانی‌شده)، رسانه‌های متعامل از طریق وسایل دیجیتال و شبکه‌های رایانه‌ای از راه دور، بزرگراه اطلاعاتی را ایجاد کرده‌اند که گردش اطلاعات و تغییر بستر کنش‌ورزی، مشخصه برجسته آن است (سعیدی و کیا، ۱۳۸۵: ۴۷، ۴۹). در این بستر (عرصه مجازی نوظهور) هویت‌ها نیز در حال دگرگونی هستند.

بر این اساس، مقاله حاضر این پرسش را طرح می‌کند که فضای مجازی چه تأثیری بر حوزه‌های هویتی سوژه‌ها بر جای می‌گذارد؟ مقصود از حوزه‌های هویت، هویت شخصی، اجتماعی، فرهنگی، دینی، و ملی است. مقاله حاضر می‌کوشد نظر خود را بیش‌تر به هویت شخصی، اجتماعی و فرهنگی معطوف دارد. به نظر می‌رسد در عرصه مجازی، به علت شبکه‌ای بودن روابط، هویت‌ها نیز به صورت متغیر، سیال، و متکثر صورت‌بندی می‌شوند. به بیان دیگر، تصاویری که افراد در فضای مجازی ارائه می‌کنند نه تنها زوایای پنهان بسیاری دارد بلکه به علت کثرت رابطه بین‌الذهانی میان سوژه‌ها، هویت‌ها را متغیر و سیال می‌کنند. از تبعات این فرایند می‌توان به سردرگمی سوژه‌ها اشاره داشت. سوژه‌هایی که بازیگران اصلی این وضعیت و حاملان آن قلمداد می‌شوند بیش از آن‌که خود سازنده مبانی اجتماعی، تاریخی، فرهنگی، زبانی، تمدنی و نهایتاً هویتی خویشان باشند به‌مرور تحت تأثیر فضای مجازی و شرایط حاکم بر آن، به عنوان یک عامل بیرونی، شکل می‌گیرند. البته در این میان سوژه‌ها نیز کاملاً منفعل نیستند، اما درون بستری به کنش یا بازیگری می‌پردازند که به صورت شبکه‌ای برساخته می‌شود. بر این اساس به تعبیر گیدنز سوژه‌ها نه تمام و کمال سازنده هویت خویش هستند و نه به صورت کامل توسط ساختارهای اجتماعی ساخته می‌شوند بلکه در تعامل میان کنش آنان و ساختارهای موجود، هویت می‌یابند (گیدنز، ۱۳۸۸: ۱۶). به بیان ساده، «خود» در درون ساختارهای از پیش موجود دست به انتخاب می‌زند و در این فرایند هویت خود را به صورت بازتابی (reflexive) می‌سازد

(گیدنز، ۱۹۸۱: ۱۶۳). با این وجود، فضای مجازی فراقلمرویی جدید، بستری فراگیر، سیال، چندگانه و متکثر پدید آورده است که امکان کنش‌گری سوژه‌ها را کاهش می‌دهد. در این عرصه فراروایت‌های یقین‌آور جای خود را به خرده‌روایت‌های نسبی و لغزان می‌دهند و کنش‌های ارتباطی مبتنی بر دال‌های سیال، خالی و شناور بدون این‌که مدل‌های مشخصی وجود داشته باشد گونه‌ای ابهام یا چندمعنایی پدید می‌آورند؛ به بیان دیگر، در این فضای مجازی، گیرنده اصلی پیام‌ها سوژه‌هایی هستند که در دایره تنازعات و تزاخمت‌اندیشه‌ای گرفتارند و به علت این‌که یک دال مرکزی برتر نمی‌یابند، گونه‌ای ابهام و سرگستگی را تجربه می‌کنند. مقاله حاضر می‌کوشد تا تأثیرات چنین وضعیتی (زندگی در جهان مجازی) را بر هویت سوژه‌ها بررسی کند و در نهایت راه‌کارهایی برای ممانعت از فروپاشی و افول (مرگ) خود (سوژه) ارائه دهد. روش این مقاله، تحلیل انتقادی پدیده فضای مجازی فراقلمرویی، به مثابه متن (text) است. در واقع، تحلیل انتقادی نوعی پژوهش گفتمانی است که گرایشی سازه‌گرایانه نسبت به هویت دارد. به طور کلی این روش زمینه را برای سهولت توصیف فرایند گفت‌وگو و کنش کلامی فراهم می‌آورد. این نحله پژوهشی که مبتنی بر سنت تحلیل متن شفاهی است نسبت زمینه و کنش را می‌سنجد (فاضلی، ۱۳۸۳: ۸۷-۸۸). نوشته حاضر می‌کوشد تا نحوه تأثیر روابط درونی فضای مجازی به مثابه زمینه، بر فرایند هویت‌یابی سوژه به مثابه کنش را بررسی کند؛ این‌که فضای مجازی چگونه درون رابطه بینامتنی متشکل از دال‌ها، نمادها و در یک کلام، زبان کنش‌های سوژه را تحت تأثیر قرار می‌دهد و بدین‌گونه هویت وی را برمی‌سازد (پوینتون و الی، ۱۳۸۸: ۳۲).

۲. چهارچوب نظری: نظریه «خودنمایشی» اروینگ گافمن

پژوهش حاضر در پی تبیین تأثیر فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی بر هویت فردی، فرهنگی و اجتماعی سوژه‌هاست. از این رو می‌کوشد برای تحلیل مباحث و گزاره‌های کارکردی و کلیدی این فضا بر شکل‌گیری یا تزلزل‌انگاره‌های هویتی از چهارچوب نظری خودنمایشی گافمن بهره‌برد.

نظریه گافمن درباره «خود»های کنش‌گر در صحنه نمایش عمومی با وضعیت سوژه‌های کنش‌گر در عرصه مجازی فراقلمرویی قابل مقایسه است. چه این‌که گافمن در کتاب خود در *زندگی روزانه* (۱۹۵۹)، «خود» را حاصل کنش نمایشی می‌داند که در تعامل با دیگری تصویری از خویش‌نمایی ارائه می‌دهد که با خود واقعی وی متفاوت است (ریترز، ۱۳۸۸: ۲۹۱). به بیان ساده، گافمن هویت سوژه را حاصل وضعیت نمایشی می‌داند

که در آن خود و دیگری به تصویرسازی از یکدیگر می‌پردازند. بنابراین خود تولیدشده، محصولی از کنش متقابل نمادین است (گافمن به نقل از ریتزر، ۱۹۵۹: ۲۵۳). بر این اساس فرد می‌کوشد آن جنبه از شخصیت خود را به نمایش بگذارد که مورد اقبال دیگران واقع می‌شود. از دیدگاه گافمن افراد بشری در هاله‌ای از نقاب‌های اجتماعی می‌زیند و متناسب با محیط و موقعیتی که در آن قرار می‌گیرند نقاب‌های خاصی را می‌پوشند؛ یعنی فرد در واکنش به موقعیت و محیطی که در آن قرار می‌گیرد خود را به نمایش می‌گذارد. به اعتقاد گافمن فشارهای ساختار حاکم و شرایط و بسترهای غیر منعطف اجتماعی باعث می‌شود تا فرد حامل این نقاب‌های اجتماعی باشد (ایمان و مرادی، ۱۳۹۰: ۶۱، ۶۵). بدین معنا نقاب‌های اجتماعی نقش تعیین‌کننده‌ای در ساخت هویت سوژه‌ها دارند هرچند که هنوز سوژه‌ها می‌توانند کنش فعالانه داشته باشند و بر این ساختار تأثیر بگذارند. این رویکرد از آن جهت که فرایند بازتولید اجتماعی «خود» را نشان می‌دهد می‌تواند چهارچوبی برای تحلیل تأثیر فضای مجازی بر هویت فرهنگی و اجتماعی سوژه‌ها باشد. از این منظر در عرصه مجازی، شخصیت که بخش مرکزی هویت است، تا حدود زیادی توسط شبکه‌ای از نقاب‌های اجتماعی شکل می‌گیرد. بدین معنا، خود حقیقی و ثابت سوژه در پشت آن پنهان می‌شود. بنابراین سوژه فضای مجازی را مناسب‌ترین عرصه برای ارائه تصویر خیالی از خویش می‌بیند؛ زیرا همان گونه که گافمن اشاره می‌کند نوع سیستم سیاسی و ساختارهای موجود، خود مانعی در برابر شفاف‌سازی تصویر افراد هستند. می‌توان گفت که شکاف حاصل از تصویر آرمانی و تصویر واقعی که سوژه از خود به نمایش می‌گذارد یا بدان تظاهر می‌کند می‌تواند پیامدهایی داشته باشد که پژوهش حاضر در جست‌وجوی آن‌هاست.

۳. تعریف مفاهیم

۱.۳ مفهوم هویت

ظهور حوزه‌های معرفتی متفاوت سبب شده است تا واژه هویت معناهای متفاوتی بیابد؛ از این رو هویت از منظرهای متفاوت مورد توجه متفکران قرار گرفته است؛ مثلاً از منظر روان‌شناسی اجتماعی می‌توان گفت: هویت نوعی رابطه بین شخصیت فرد و ساختار اجتماعی است. بدین معنا هویت نسبتی است که فرد بین عوالم ذهن خود و واقعیت زندگی برقرار می‌کند (فیرحی، ۱۳۸۶: ۳-۴). برخی از صاحب‌نظران هویت را

پدیده‌ای سیاسی - اجتماعی مربوط به عصر مدرن می‌پندارند که جانشین خلق و خوی فردی و اجتماعی شده است. بر این اساس، تلاش برای پاسخ‌گویی به پرسش «من کیستم؟» موضوع تازه‌ای نیست و از دیرباز ذهن انسان را به خود مشغول داشته است (دوران و محسنی، ۱۳۸۶: ۸۵).

به هر حال سنگ بنای هویت را می‌توان در مفهوم «خود» جست‌وجو کرد. اولین معنای آن بیان‌گر مفهوم تشابه مطلق است و دومین آن به مفهوم تمایز اشاره دارد که با مرور زمان سازگاری و تداوم را فرض می‌گیرد. بنابراین مفهوم هویت به طور هم‌زمان میان افراد و اشیا دو نسبت محتمل را برقرار می‌کند؛ از یک طرف شباهت و از طرفی تفاوت (جنکینز، ۱۳۸۱: ۵). گیدنز به غیر از این دو معنای مورد نظر جنکینز، معناهای دیگری نیز می‌افزاید: «خودی» که دارنده استقلال است مثل خودمختاری؛ خودی که دارای توانایی درون‌نگری یا کنش بازتابی است، مثل اعتماد داشتن به خود. در واقع این خود، موازی معنای عمومی هویت است که چهار ویژگی را به صورت خلاصه در خود دارد: شباهت، تفاوت، بازتابی و و فرایندی بودن (گیدنز، ۱۳۸۸: ۱۱۱-۱۱۲). ما در این جا همین معنا از هویت را مد نظر داریم. خود یا سوژه‌ای که در عین شباهت و تفاوت با دیگران می‌تواند استقلال خود را حفظ کند و از طریق کنش بازتابی به تأمل درون خود پردازد و نهایت جایگاه خود در اجتماع و هستی را درک کند.

۲.۳ مفهوم فرهنگ

فرهنگ نیز مانند هویت مفهومی پیچیده و چندبعدی است. برای مثال مالینوفسکی فرهنگ را، به مثابه دستاورد بشری، ابزاری می‌داند که به وسیله آن انسان‌ها نه فقط زندگی می‌کنند بلکه رفاه، کامیابی و امنیت به دست می‌آورند. بدین معنا فرهنگ به انسان قدرت، امکان تولید کالا، و آفرینش ارزش را ارزانی می‌کند (مالینوفسکی، ۱۳۸۴: ۸۴)؛ در تعریفی ساده‌تر فرهنگ مجموعه‌ای از ذهنیات، افکار، دانش‌ها، و شیوه‌های زندگی یک جامعه است که به مردمان آن جامعه معنا و قدرت می‌بخشد.

۳.۳ جهانی شدن

جیمز روزنا، جهانی شدن را فرایند درهم‌تنیدگی اقتصادی، سیاسی، فرهنگی و اجتماعی می‌داند. دیوید هاروی جهانی شدن را فشردگی زمان و مکان تعریف می‌کند که تأثیر مخرب

این درهم‌تنیدگی در عرصه‌های قدرت اجتماعی به توازن طبقات و مسائل اقتصادی - فرهنگی منجر می‌شود. بر اساس آنچه بیان شد می‌توان جهانی شدن را فرایند فشرده‌گی فزایندهٔ زمان و فضا دانست که به واسطهٔ آن مردم دنیا کم و بیش و به صورتی نسبتاً آگاهانه در جامعهٔ جهانی واحد ادغام می‌شوند. بدین معنا جهانی شدن معطوف به فرایندی است که در جریان آن فرد و جامعه در گستره‌ای جهانی با یک‌دیگر پیوند می‌خورند (گل‌محمدی، ۱۳۸۶: ۲۰). بنا به تعبیر رابرتسون، در عصر جهانی شدن انسان به جهان، به مثابهٔ یک کل واحد، آگاهی نو می‌یابد. از این رو اندیشیدن به جهان، یکی از ویژگی‌های عصر جهانی شدن است (رابرتسون، ۱۳۸۵: ۷۸). در این معنا جهانی شدن افراد را در ارتباط بی‌واسطه با جهان قرار می‌دهد. به تعبیر شولت جهانی شدن، قلمروزدایی (deterritorialization) می‌کند؛ بر اساس این دیدگاه، جهانی شدن شامل تجدید شکل‌بندی جغرافیایی است به گونه‌ای که فضای اجتماعی دیگر بر حسب سرزمین‌ها، فاصلهٔ ارضی و مرزهای سرزمینی تعریف نمی‌شود بلکه به مثابهٔ نوعی فرایند تعریف می‌شود که سازمان فضای روابط اجتماعی را دگرگون می‌کند (شولت، ۱۳۸۶: ۷-۸).

۴.۳ اینترنت

در سال ۱۹۶۰ صنایع دفاع آمریکا بودجه‌ای را برای یک گروه تحقیقاتی به نام «آژانس تحقیقات بر روی پروژه‌های پیشرفته» (ARPA) معین کرد. این آژانس موفق به ایجاد شبکه‌ای شد که در آن رایانه‌ها به هم متصل شوند. در مرحلهٔ بعد رایانه‌ها توسط رابط‌های پردازش‌گر پیغام (IPM) و خط تلفن به هم وصل شدند. بدین گونه رایانه‌ها از راه دور می‌توانستند درون شبکه به هم متصل شوند. در سال ۱۹۶۹ رابط‌های پردازش‌گر پیغام در دانشگاه کالیفورنیا نصب شد و در پایان همین سال چهار محل به هم متصل شدند و بدین گونه کاربران رایانه‌ها توانستند اطلاعاتی را برای یک‌دیگر بفرستند. در ظرف ۱۵ سال ایدهٔ به اشتراک‌گذاری اطلاعات در مقیاس وسیع عملی شد. در اواسط دههٔ ۱۹۸۰ چندین شبکه پدید آمد؛ شبکهٔ «آرپانِت» (ARPANET)، شبکهٔ «جانت» (JANET) و شبکهٔ «یواس اف نت» (USFNET). در سال ۱۹۸۵ مؤسسهٔ ملی علوم آمریکا که شبکهٔ «یواس اف نت» را ساخته بود موفق شد پنج ابررایانه را در داخل آمریکا به هم متصل کند تا دانشمندان همهٔ رشته‌ها بتوانند به اینترنت وصل شوند. سپس شبکه‌های محلی دیگر بدین شبکهٔ مادر وصل شدند. در سال ۱۹۸۹ شبکهٔ قدیمی از مدار خارج شد و شبکه‌های جدیدتری جای آن را پر کردند (برونر، ۱۳۷۹: ۱۴-۱۸). به تدریج پیشرفت‌های زیادی در عرصهٔ فناوری شبکه رخ

داد و شبکه‌های محلی به شبکه اصلی متصل شدند و بدین گونه فضای مجازی ساخته شد که در آن هر روز کاربران بیش تر با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند.

۵.۳ فضای مجازی فراقلمروی

فضای مجازی (سایبری) واژه‌ای است که نخست بار توسط ویلیام گیسون در کتاب علمی - تخیلی مشهورش به نام نورمونسر به کار رفته است. فضای مجازی (سایبری) به فضایی اطلاق می‌شود که بدون در نظر گرفتن بُعد زمان و مکان، تعامل‌های اجتماعی میان فرهنگ‌های گوناگون را از طریق فناوری‌های نوین امکان‌پذیر می‌کند (خانیکی و بابائی، ۱۳۹۰: ۷۶). به تعبیر دیگر، فضای مجازی استعاره‌ای برای فعالیت رایانه‌ها، شبکه‌های کابلی و سیر تکنولوژی‌های الکترونیکی ارتباطاتی است (بارکر، ۱۳۹۱: ۷۸۹). فضای سایبری در زبان انفورماتیک به معنای کاربرد اینترنت در ابعاد فرهنگی، فنی، و اجتماعی است اما می‌تواند محل مراجعه فرد با هر هدفی باشد (سیف‌پور، ۱۳۹۳: ۵-۶). در واقع این فضا فارغ از قلمروی جغرافیایی امکان ارتباط کاربران به مثابه سوژه را فراهم می‌آورد؛ عرصه‌ای برای کنش ارتباطی فراقلمرویی که در آن نمادها، زبان، متن و تصویر مستلزم نشانه‌شناسی و تحلیل متنی یا بینامتنی است (دالگرن، ۱۳۸۹: ۸۲-۸۴).

۶.۳ واقعیت مجازی

واقعیت مجازی، مفهوم حضور و حضور از راه دور را در بر می‌گیرد (گاجندرا، ۲۰۱۰: ۵). حضور به معنای محسوس بودن محیط زندگی و حضور از راه دور به معنای حضور از طریق رسانه‌هایی مثل تلویزیون، تلفن و از این قبیل است (جاناتان به نقل از گاجندرا، ۱۹۹۲). به طور کلی، واقعیت مجازی رخدادی است که در منشأ اثر بودن واقعی است، اما در واقعیت وجود ندارد. این تعریف چندان روشن‌گر نیست، اما می‌تواند ما را به معنای واقعیت مجازی نزدیک کند؛ بدین معنا واقعیت مجازی هر گونه برنمایی از واقعیت است که می‌توان با آن تعامل و اندرکنش داشت (هایم، ۱۳۹۰: ۱۹۲).

۷.۳ فزون‌متن

در ساده‌ترین مفهوم، فزون‌متن (hypertext) راهبردی است که مؤلف به کار می‌برد و می‌کوشد تا در پرتو آن، آنچه را که از گفتنش ابا دارد یا درباره آن دچار تردید جدی است

به مخاطب یا خواننده واگذار کند (همان: ۲۴). فزون‌متن با بینامتنیت (intertext) و بینارسانه در ارتباط است. بینامتنیت و بینارسانه هر دو پدیده‌ای گفتمانی‌اند که نظام‌های نشانه - معنایی در پرتو تعامل متن و رسانه را تحت تأثیر قرار می‌دهند. بینارسانه حکایت از مختصات گوناگون رسانه‌های متفاوت دارد که این رسانه‌ها با وجود آن‌که ویژگی‌های نشانه - معنایی خود را حفظ می‌کنند اما در شرایط تراموقعیتی یعنی فراتر از مکان و فضایی که در آن استقرار می‌یابند ویژگی سایر فضاها را به حالت تعلیق یا تعویق درمی‌آورند (شعیری و همکاران، ۱۳۹۱: ۱۳۱). حال بینامتنیت چیست؟ هر متنی یک بینامتن است. در واقع مجاورت سطوح گوناگون متن‌ها در کنار هم دیگر، خود بستر را برای این‌که سوژه معنای سلبی متن را دریافت کند فراهم می‌آورد. بنابراین تداخل و تلاقی متن‌ها، روابط بینامتنی را شکل می‌دهد که خود یک نظام اندیشه‌ای، شامل نشانه‌های متنی ادغام‌شده، را به وجود می‌آورد. در باب رابطه رسانه و متن باید گفت که رسانه‌ها مجراهای مرتبط با اثر، بافت، متن، گفتمان، و مخاطب را صورت‌بندی می‌کنند؛ به گونه‌ای که بافت برآیند موقعیتی است که متن در آن حضور دارد و ظهور متن برآیند پدیداری اثر است. هم‌چنین اثر محصول رسانه است؛ حال متنی که در فضای رسانه‌ای ساخته و پرداخته می‌شود زمینه‌های تأثیرگذاری آن را هم فراهم می‌آورد که تبدیل به گفتمان می‌شود و سوژه (کاربر، مخاطب) مصرف‌کننده اصلی آن به شمار می‌رود (همان: ۱۳۴-۱۳۵). بدین طریق فزون‌متنی به مقابله با مسیر خطی اندیشه می‌پردازد و از طریق بازگذاشتن متن، مخاطب (خواننده) را در روایت‌گری آزاد می‌گذارد.

۸.۳ سوژه

سوژه را حداقل از سه منظر می‌توان مورد بررسی قرار داد. از منظر مدرن که با فلسفه دکارت آغاز می‌شود، سوژه فاعل شناسایی است که مستقل از نیروهایی متافیزیکی توانایی اندیشیدن و کنش دارد (سولومون، ۱۳۷۹: ۱۹). از منظر پساساختارگرا و پسامدرن که به صورت خاص در اندیشه فوکو تجلی می‌یابد، سوژه ابداع عصر مدرن است و با پایان مدرنیسم نیز رو به افول گذاشته است. در این معنا سوژه مقهور عناصر قدرت است و تماماً در بستر نیروهای تاریخ و گفتمان‌های آن شکل می‌گیرد (میلر، ۱۳۸۴: ۲۳۴). در این میان می‌توان منظری میانه درباره سوژه اتخاذ کرد؛ در این منظر سوم، سوژه فاعلی است که در بستر نیروهای تاریخی و گفتمان‌ها شکل می‌گیرد اما توان مقاومت در برابر آن و تغییر آن را نیز دارد و بر آن اثر می‌گذارد (کلگ، ۱۳۸۱: ۲۴۶-۲۴۷). در این مقاله، منظر سوم مورد نظر است.

۹.۳ سرگشتگی (سیالیت)

سرگشتگی معاصر را می توان از جنس ازخودبیگانگی دانست که می توان آن را به صورت خاص در رابطه میان بنده و خدایگان که توسط هگل طرح شد مشاهده کرد و در آن نهایتاً شناسایی یکی (خدایگان) به تأیید دیگری (بنده) منوط می شود (هگل، ۱۳۸۷: ۷۱). پس از هگل، مارکس در درون دستگاه معرفت شناسانه ماتریالیستی خود از وضعیت ازخودبیگانگی طبقه کارگر سخن می گوید که در نتیجه استثمار ارزش افزوده پرولتاریا توسط طبقه سرمایه دار، طبقه کارگر بدان گرفتار می شود (مک للان، ۱۳۸۵: ۴۰-۴۱). همین مفهوم توسط مکتب فرانکفورت توسعه می یابد تا نهایتاً در اندیشه هابرماس به مثابه ایدئولوژی همه گیری تصور می شود که کنش ارتباطی اصیل عقلانی - اخلاقی را مخدوش می کند (هابرماس، ۱۹۸۹: ۱۰۶). اما آنچه در این مقاله با عنوان «سرگشتگی» از آن یاد می شود حالتی روانی و اجتماعی است که سوژه را دچار چنان ابهامی می کند که توانایی بازاندیشی را از وی سلب می کند.

۴. فضای مجازی جهانی شده (فراقلمرویی) به مثابه زمینه (بستر) کنش گری سوژه

می توان فضای مجازی فراقلمرویی را محصول جهانی شدن معاصر دانست. بدین معنا فضای مجازی فراقلمرویی ایجاد شده که در آن سوژه ها فاصله های زمانی و مکانی را به راحتی درمی نوردند و به کنش ارتباطی زبانی، به معنای عام، می پردازند. بر همین اساس امانوئل کاستلز نسبت جهانی شدن و فضای مجازی را موشکافی می کند؛ کاستلز مهم ترین پیامد جهانی شدن معاصر را ظهور جامعه شبکه ای می داند. به بیان دقیق تر، وی جامعه شبکه ای را محصول هم گرایی سه فرایند تاریخی می داند: ۱. انقلاب اطلاعات، ۲. تجدید ساختار سرمایه داری و ۳. اقتصاد متکی به برنامه ریزی. از نظر کاستلز، یکی از جلوه های جهانی شدن معاصر، ظهور انقلاب اطلاعات و گسترش فضای مجازی است؛ «سیالیت بر بال رسانه ها» تعبیری است که کاستلز بدان اشاره می کند. هم چنین وی در توصیف فضای مجازی از تعبیر «زمان بی زمان و فضای جریان ها» استفاده می کند. وی از مقوله دیگری با عنوان «هویت های مقاومت» یاد می کند؛ بدین شرح که هویت ها در برابر سیل بنیان کن شبکه ای شدن جهان می کوشند در برابر تغییراتی که در عالم در حال وقوع است مقاومت کنند؛ این فشارها هم به تضعیف حاکمیت ملی و هم به تقویت هویت ملی منجر می شوند (کاستلز، ۱۳۸۰: ۲-۳).

برای تبیین بهتر رابطه جهانی شدن و فضای مجازی می‌توان گفت که امروزه شبکه‌های اجتماعی ساکن‌دار اقیانوس پرتالطم اینترنت‌اند. شبکه‌هایی که مبتنی بر فناوری وب فعالیت می‌کنند و سوژه‌هایی که، به منزله مصرف‌کننده، درون چنین شبکه‌هایی، نوعی اجتماع مجازی را صورت‌بندی می‌کنند. در مجموع، پدیده جهانی شدن با این نگرش همراه است که بدون شبکه جهانی اجتماعی مجازی، تصور تجربه جهانی شدن محال به نظر می‌رسد (رحمانی‌زاده، ۱۳۸۹: ۲-۳). در پروژه جهانی شدن و ظهور قدرت‌مند فضای مجازی اصل تعلق خاطر و وحدت‌پذیری به چالش کشیده می‌شود؛ زیرا آن‌قدر دال‌های معنایی هویتی اعم از ملی، مذهبی، فرهنگی، و تاریخی به نمایش درمی‌آید که سوژه را دچار سردرگمی می‌کند که کدام یک از این آموزه‌های فرهنگی و ... مبین واقعیت است. نمایش این همه ابعاد هویتی گوناگون در فضای مجازی، نشئت‌گرفته از اولویت‌ها و اهمیت ارزش‌های فردی در برابر اولویت‌های جمعی است. در پرتو این مهم فرد می‌تواند خود را جدا از دیگران حس کند. در واقع، ظهور این فردگرایی افراطی و توجه به اولویت‌های فردی در عصر مدرن و پست‌مدرن خود گویای رسالت امر جهانی شدن است (نورمحمدی، ۱۳۸۸: ۷-۸). درنهایت باید اشاره کرد که در عصر جهانی شدن رویارویی فرهنگ‌های متفاوت سوژه را در ورطه فردگرایی افراطی، سست شدن زندگی جمعی، مصرف‌گرایی شدید، مدگرایی، ظهور نسبی‌گرایی و عدم قطعیت گرفتار کرده است که سرانجام چنین پدیده‌ای، سرگشتگی هویتی است.

۵. واقعیت مجازی به مثابه زمینه‌برساخته توسط سوژه‌های کنش‌پذیر

واقعیت مجازی محصول کنش سوژه‌های متعامل در فضای مجازی فراقلمرویی است. از این رو خود بستری پویا و فراگیر فراهم می‌آورد که سوژه‌ها آن را برمی‌سازند. در فضای مجازی واقعیت‌های مجازی ساخته می‌شود که سوژه نیز در آن نقش اساسی را بازی می‌کند. رابطه واقعیت مجازی و فضای مجازی به منزله زمینه محاط بر سوژه را می‌توان در گستره‌های عینی شناسایی کرد که مهم‌ترین آن‌ها عبارت‌اند از: الف) شبکه‌های اینترنتی، ب) اومانیکس (در ساده‌ترین معنا می‌توان آن را مطالعه کنش انسانی در درون شبکه‌های ارتباطی دانست) و ج) تعامل فرهنگ‌ها. این وضعیت می‌تواند انگاره‌ها، باید و نبایدهای فرهنگی را در مواجهه با هم تحت تأثیر قرار دهد (نجف‌قلی و همکاران، ۱۳۹۰: ۱۹، ۸۱، ۱۳۱). به بیان دیگر تعامل فرهنگ‌ها نه تنها می‌تواند استحاله هویتی و فرهنگی سوژه‌ها را در پی داشته

باشد، بلکه می‌تواند زمینه شناسایی خود و دیگری و در نتیجه پویایی هویتی و فرهنگی را مهیا سازد. اما به نظر می‌رسد در این میان تکثر تعاملات میان فرهنگی، کم‌تر فرصت بازاندیشی و مواجهه مداوم با خود واقعی را فراهم می‌آورد.

۶. سرگشتگی هویتی سوژه‌ها در عرصه مجازی فراقلمرویی

هویت از حوزه‌های کلیدی و مورد توجه در فضای مجازی است. در ارتباط بین افراد اولین مسئله ضروری برای درک و ارزیابی کامل یک تعامل، توجه به هویت آنان است؛ اما در دنیای مجازی این هویت مبهم شده است و بسیاری از نشانه‌های شخصیتی و نقش اجتماعی که در فضای مجازی نمایان می‌شود با جهان فیزیکی واقعی تطابق ندارد (دوناس، ۱۹۹۸: ۱). به بیان ساده، در فضای مجازی با مقوله «شناوری هویت‌ها» مواجه‌ایم. رسانه‌ها در فضای مجازی دربردارنده نیروی تغییر هستند. این نیروی تغییر، شخصیت، هویت و فرهنگ را مورد تهدید قرار می‌دهد (گانتلت، ۲۰۰۲: ۶، ۱۸۳).

از سوی دیگر، ماهیت حاکم بر فضای مجازی به گونه‌ای است که در آن سوژه خود را رها از چهارچوب‌ها و قوانین اجتماع احساس می‌کند و همچنین وی مجبور به ایفای نقش در قالب هنجارهای ساختار حاکم نیست، بنابراین وقتی در چنین فضای گمنامی قرار می‌گیرد که احساس مسئولیت و تقید به وظایف و ساختارهای پذیرفته‌شده را ندارد، خودهای گوناگونی را به نمایش می‌گذارد. این خودها، متناسب با محیطی که سوژه در آن قرار می‌گیرد ظاهر می‌شوند و این ظاهر شدن می‌تواند ناشی از جلب رضایت دیگران باشد. هم‌چنین فضای مجازی می‌تواند از جهتی بحران شخصیتی را بر فرد تحمیل کند؛ چراکه جهان به صورت شبکه‌های ارتباطی درآمده است. سوژه روزانه وارد قضاوتی می‌شود که باید بین دو نوع «خود» یعنی خود واقعی و خود مجازی، داوری و انتخاب کند و به ایفای نقش بپردازد. این تداخل نقش‌ها و تفاوت محیطی سوژه را به بازیگری مجازی در پشت صحنه بدل می‌کند که با خود واقعی وی متفاوت است. این دوگانگی سوژه را بر سر دوراهی قرار می‌دهد که کدام یک درست است. بنابراین تأثیر فضای مجازی بر سوژه به گونه‌ای است که حالتی از تردید و شک بر فرد مستولی می‌شود و به تعبیری، ما با سوژه مردد روبه‌رو هستیم.

رسانه‌های ارتباطی نوین و نوعاً اینترنت سبب شده تا کنش‌گران در این محیط به سبب تعامل با هم‌دیگر از آداب و رسوم و سنت‌های قومی و ملی خود کنده شوند و به اصول

آزادی خواهی و اومانیستی، آشنایی با فرهنگ‌های گوناگون در جوامع گوناگون رو آورند (کوثری به نقل از بیات و آزادواری، ۱۳۸۴: ۸۷، ۱۴۳). این تقابل، سوژه را گزینش‌گر می‌کند؛ یعنی می‌کوشد به سنجش و تطابق اصول و مؤلفه‌های فرهنگی گوناگونی که با آن‌ها روبه‌روست بپردازد. در این میان اگر سوژه از قدرت سنجش مناسب و منطقی برخوردار باشد از این محیط (فضای مجازی) تا حدودی تأثیر می‌پذیرد اما این تأثیر، تأثیری بنیادین و عمیق نخواهد بود. اگر سوژه از چنین ظرفیت و پتانسیلی (قدرت سنجش) برخوردار نباشد به مراتب تأثیر بیش‌تری می‌پذیرد و حتی تغییرات اساسی برای فرد در حوزه‌های شخصیتی و نگرشی (ایستاری) در پی خواهد داشت.

تأثیر مخرب دیگری که فضای مجازی بر ازخودبیگانگی هویتی و فرهنگی دارد آن است که، منابع سازنده هویت که به طور عام عبارت‌اند از مکان، مرز، و تعلق به جمع، هر سه فلسفه وجودی خود را در فضای مجازی از دست می‌دهند؛ بدین معنا بسترهای هویت‌ساز تخریب می‌شوند (گل‌محمدی، ۱۳۸۰: ۲۳). وضعیت فرهنگ در عرصه مجازی فراقلمرویی نیز تأمل‌برانگیز است. در فضای مجازی فرهنگ‌ها فرایند فراتاریخی خود را تا حدود زیادی از دست می‌دهند. نگرش فراتاریخی به فرهنگ، ثبات و پایداری را در پی خواهد داشت. فراتاریخی به معنای مقوله‌ای ماورایی که سرنوشت بشر را احاطه کرده باشد نیست؛ اساساً فرهنگ مقوله‌ای بشری و دارای جنسی نسبتاً پایدار است که به سبب ویژگی‌هایی که دارد، فراتاریخی تلقی می‌شود؛ زیرا آداب و رسوم و سنت‌های یک ملت که عناصر فرهنگی آن ملت هستند به راحتی دست‌خوش تحول نمی‌شوند و پروسه‌ای بس طولانی را دربر می‌گیرد. پس تفسیر فراتاریخی به معنای آن است که فرهنگ را نمی‌توان مانند پدیده‌های تاریخی دارای مبدأ و زوال فرض کرد؛ زیرا فرهنگ‌ها قابلیت تولید و بازتولید (باز تفسیر) دارند. تا زمانی که اجتماعی برقرار باشد فرهنگ‌ها هم برقرارند چراکه زندگی اجتماعی بشری خود حامل فرهنگ است.

هم‌چنین فضای مجازی می‌تواند بستری برای پرتاب سوژه به خلوت‌گاه یا حالتی از انزواگرایی باشد که طرد شدن از زندگی جمعی و گروهی از پیامدهای آن است. در وضعیت انزوا بی‌بهرگی از خرد جمعی فرد را با مشکل مواجه می‌کند؛ زیرا فرد در وضعیت انزوا می‌کوشد به مسئله یا مشکلی که در پیش رو دارد پاسخی زودگذر و خودساخته دهد. گاه این پاسخ‌ها گمراه‌کننده و از عقلانیت به دورند. در چنین اوضاعی، سوژه آسان‌تر تسلیم و سوسه‌انگاره‌ها و دال‌های معنایی متفاوت در حوزه‌های گوناگون فرهنگی، مذهبی، هنر و ادبیات و ... خواهد شد. اگر سوژه بتواند از حالت انزوا خارج شود و به جمع بپیوندد در

تقابل و تعامل آرا و نظریات افراد و با بهره‌گیری از عقل جمعی این میزان تأثیرپذیری از فضای مجازی را می‌تواند کاهش دهد و آگاهانه و به شیوه‌های معقول نقش کنش‌گری فعال را ایفا کند. چنانچه سوژه در چهارچوب‌های فردگرایی صرف اسیر شود تبعات و پیامدهای منفی از جمله سلیقه‌گرایی، فرهنگ مصرفی، نسبی‌گرایی، بحران‌های رفتاری و شخصیتی و ... را در پی خواهد داشت.

به نظر می‌رسد فزون‌متنی در عرصه مجازی بر تراکم واقعیت مجازی می‌افزاید و این چنین بر هویت اجتماعی و فرهنگی سوژه‌ها اثر می‌گذارد. چه این که شیوه غیر خطی و تداعی‌گری آزاد که متن‌های باز در عرصه فضای مجازی دنبال می‌کنند مجموعه‌ای آشفته و نامنظم از متن‌ها، تصاویر و نمادهای متفاوت و متضاد فراهم می‌آورد؛ با غوطه‌وری سوژه‌ها در چنین متن‌هایی، واقعیت مجازی متراکمی تولید می‌شود که از کنترل همگان حتی مؤلف اولیه نیز خارج است (هایم، ۱۳۹۰: ۷۹). به هر حال فزون‌متن گونه‌ای کنش ارتباطی را فراهم می‌آورد که بسیار جذاب می‌نماید چه این که هر کس را در موقعیت مؤلف متن قرار می‌دهد، در حالی که بسیار محتمل است معنایی که وی به واقعیت اولیه متن می‌افزاید، با معنای نخستین آن بسیار متفاوت باشد. حال مواجهه سوژه‌ها را با مجموعه‌ای متراکم از واقعیت‌های مجازی که از منظرهای خاص و با سطوح آگاهی متفاوت ارائه شده‌اند در نظر بگیرید؛ شاید دو پاسخ اولیه ارائه شود؛ بی‌تفاوتی و گذشتن سوژه‌ها از این واقعیت متراکم مجازی یا غوطه‌وری وی در آن‌ها. به هر حال در هر دو حالت، کم‌تر مجالی بر بازاندیشی فراهم می‌شود. مسئله بعدی در فزون‌متنی، نظام ارجاعات است که سوژه - کاربر را به درون شبکه‌ای از دال‌های بدون مدلول یا دال‌های شناور پرتاب می‌کند؛ در این شبکه هر کس می‌تواند دال خود را تولید کند بدون پیوستگی و رابطه این‌همانی با واقعیت بیرونی. در نتیجه، دنیایی از دال‌ها شکل می‌گیرد و تا حد زیادی رابطه سوژه - کاربر را با دنیای واقعی قطع می‌کند. در چنین وضعیتی بیش از آن که سوژه بتواند به خویشتن واقعی خود مراجعه کند در درون نظام دال‌ها جایگاه خود را تعریف می‌کند و به علت تکثر و تراکم نظام دال‌ها گونه‌ای سرگشتگی و تردید را تجربه خواهد کرد.

پیامد دیگر در فرایند جهانی شدن به طور عام و در فضای مجازی به طور خاص، مسئله تهاجم هویت‌ها و بنیان‌های فرهنگی است. اگر در چنین فضایی هویت و فرهنگ نتوانند از خود قدرت مانور و انعطاف یا بازتولید داشته باشند، دچار نوعی بیماری تأخر فرهنگی خواهند شد که به شدت مورد تهاجم فرهنگی قرار می‌گیرد که میل به سوی غالب کردن هویت و فرهنگ قدرت جهانی دارد. تهاجم فرهنگی اساساً در شرایطی امکان‌پذیر است که

جوامع بی فرهنگ شده یا از فرهنگ تهی شده باشند؛ یعنی افراد درون یک جامعه با فرهنگ خود بیگانه شده باشند. در این وضعیت، تهاجم فرهنگی می‌تواند فرهنگ مورد نظر خود را به آن جامعه دیکته کند (سعیدی، ۱۳۸۷: ۱۳۸، ۱۴۰). از این رو بسیاری معتقدند مهم‌ترین عامل هویت‌ساز معناست و این معناها هستند که دائماً در عصر اطلاعات در حافظه تاریخی جوامع دست‌خوش تغییر، هرچند تدریجی، می‌شوند.

هم‌چنین ارتباطات و تعاملات متراکم در فضای مجازی سوژه را به دگرپنداری از خویش مبتلا می‌کند که در روان‌شناسی از آن با عنوان بیماری «امپاتی» (empathy) یاد می‌شود. امپاتی وضعیتی است که در آن فرد به سبب آن‌که در فضای مجازی و به تبع آن رها از پذیرش هرگونه چهارچوبی، «خود»ی مطلوب و آرمانی برای خویش ترسیم می‌کند وقتی که در دنیای واقعی قرار می‌گیرد در جست‌وجوی آن خود مطلوبی است که برای خود در فضای مجازی ساخته بود. این مسئله فرد را دچار بحران می‌کند که این بحران می‌تواند زمینه‌ساز بحران‌های فرهنگی، اجتماعی و سیاسی باشد (ریعی، ۱۳۸۷: ۱۶۱، ۱۶۹).

علاوه بر این هرچه میزان استفاده و وابستگی به فضای سایبری و شبکه‌های اجتماعی بیش‌تر باشد آموزه‌های مذهبی، به مثابه بخش اساسی از هویت و فرهنگ سوژه، بیش‌تر در معرض دگرگونی قرار خواهند گرفت. چه این‌که بر اساس مطالعات انجام‌شده در جامعه ما، استفاده از اینترنت بر مبنای اصل سواد رسانه‌ای صورت نمی‌پذیرد؛ یعنی تمامی کاربران بر مبنای سواد رسانه‌ای از مزایای اینترنت بهره‌مند نمی‌شوند. تا حدود زیادی کاربران در جامعه ما در پی اصول مادی‌گرایی و لذت‌جویی هستند که چنین مسئله‌ای خود به منزله عاملی مهم در تضعیف ساختار و مبانی مذهبی است (قاسمی و همکاران، ۱۳۹۱: ۳۲).

هم‌چنین تأثیر دیگری که فضای مجازی می‌تواند بر هویت فرهنگی داشته باشد این است که رسالت اصلی جهانی شدن و به تبع آن فضای مجازی بر مبنای نوعی هم‌سان‌سازی ارزش‌ها و بینش‌های اجتماعی در پرتو تأسیس فضایی فارغ از مرز بنا شده است. از آن‌جا که مقوله فرهنگ با مکان در ارتباط است، در عرصه جهانی شدن و انقلاب ارتباطات شاهد برخورد فرهنگی نامتوازن هستیم؛ چه این‌که ارزش‌های فرهنگی یک‌سویه از جانب قدرت‌مداران رسانه‌ای، که سکان‌دار اصلی نشر و تولید محتوا هستند، برساخته می‌شود و می‌تواند تهدیدی برای هویت سایر جوامع به حاشیه رانده‌شده باشد (نورائی، ۱۳۹۲: ۱۳۷).

نتیجه آن‌که، متناسب با پیشرفت گسترده شبکه‌های ارتباطی و اطلاعاتی در قلمروی مجازی نوعی غربال‌گری اجتماعی ضروری است؛ زیرا در غیر این صورت خطر اضمحلال

واحدهای اجتماعی را در پی خواهد داشت. بنابراین با شکل‌گیری دنیای جدیدی، که در پرتو آن زندگی جمعی به حاشیه رانده می‌شود، مواجه می‌شویم (مصطفوی، ۱۳۸۸: ۲۰-۲۱).

۷. نتیجه‌گیری

فضای مجازی فراقلمرویی مرهون پدیده جهانی شدن معاصر است. از این رو بستری متفاوت برای کنش‌گری سوژه‌ها پدید آورده است، اما بیش از آن‌که به آنان نقش فاعلیت اعطا کرده باشد آن‌ها را در درون روابط واقعیت‌های مجازی و برساخته شکل داده است. بر این اساس، مقاله حاضر تلاش کرد تا ماهیت درهم‌تنیده فضای مجازی، ابعاد وجودی و چگونگی صورت‌بندی دال‌های معنایی آن را به تصویر کشد و نشان دهد که فضای مجازی چگونه از طریق تولید متن‌های باز و چندصدایی، بدون مدلول و بدون مؤلف، موقعیت هویتی سوژه‌ها را لرزان کرده است. ضمن این‌که سوژه در این عرصه به بازیگری و نمایش می‌پردازد و نقاب‌های متفاوت بر چهره می‌گذارد و در پرتو خودنمایشی، که مبین سازمندی ایستارهای سوژه در قالب کنش و اندرکنش در این فضا است، خودهای مجازی تولید می‌کند که فاصله‌ای بسیار با خود واقعی آنان دارد. جان کلام بحث این است که سوژه‌ها در عرصه مجازی فراقلمرویی پرتاپ شده‌اند که صحنه نمایش بازیگران چندنقابی است؛ هم خود واقعیت‌های مجازی تولید می‌کنند و هم خود در معرض چنین واقعیت‌هایی قرار می‌گیرند. درنهایت کم‌تر فرصت بازاندیشی درباره خود حقیقی و واقعی می‌یابند. حال چه راه‌کارهایی جهت برون‌رفت از سرگشتگی هویتی سوژه می‌توان ارائه کرد؟

۱. نخستین راه‌حل را می‌توان در نظریه اجتماع‌گرایانه جرج هربرت مید جست‌وجو کرد؛ به نظر وی زیربنای دنیای معاصر دگرگونی است. از آن‌جا که تغییر و تحولات ماندگار در زندگی روزمره جاری‌اند، سوژه مدرن در تقابل با شمار متکثر نظام‌های معنایی قرار می‌گیرد که هویت‌سازند. بر اساس اصل تفاوت، هویت نمی‌تواند چندپاره شود، بلکه قوام می‌گیرد. وقتی مید از مقوله تفاوت‌های اجتماعی بحث می‌کند به این منظور است که تفاوت‌ها در روند شکل‌گیری هویت اجتماعی سوژه‌ها مؤثرند. هر کسی بر اساس تفاوتش با دیگری و بر اساس خصوصیات متمایز از دیگران خود را به جامعه معرفی می‌کند. پس تفاوت‌ها می‌توانند در تکوین هویت شخصی نقش مؤثری ایفا کنند؛ بنابراین وحدتی که در فرد ایجاد می‌شود نتیجه و محصول انسجام فردی است که تابع عوامل متکثر است (جی دان، ۱۳۸۴: ۳-۵۰۱). اگر اصل تفاوت به منزله یکی از ملزومات زندگی

مدرن پذیرفته شود، امکان سرگشتگی کاهش می‌یابد. به این ترتیب همان طور که مید اشاره می‌کند تفاوت‌ها گاهی در جهت تکوین هویت شخصی‌اند و این امر می‌تواند در استحکام پایه اعتقادات گروهی و زندگی جمعی مؤثر واقع شود. فرد از لحاظ تفاوت و اشتراکاتی که با دیگران دارد، خود را در چهارچوب گروه‌هایی تعریف می‌کند که هویت او را در عرصه زندگی اجتماعی در تقابل با دیگران هویدا می‌کنند؛ پس فرد صاحب قلبی مشخص می‌شود. مطابق با چنین جامعه‌پذیری‌ای، فرد می‌تواند حرکتی در جهت تقویت ریشه خودآگاهی‌اش آغاز کند و از آگاهی به خودآگاهی برسد.

۲. پرهیز از پیش‌داوری‌ها بر اساس پیش‌فرض‌ها: اولین گام مؤثر آن است که فرد بدین نتیجه منطقی و عقلی برسد که تصورات شکل‌گرفته از یک فرهنگ و هویت بیگانه در ذهن خود را عالمانه بسنجد. یعنی این‌که ببیند این طرز تلقی از ماهیت دیگر فرهنگ‌ها در ذهن خود، برآمده از احساسات و باورهای درونی اوست یا تحت تأثیر نگرش‌های رئالیستی و حساب‌شده است (پازکی‌زاده و تیشه‌پار، ۱۳۸۹: ۲۱).

۳. تأکید بر تعلیم و تربیت با محوریت توجه به تکثر فرهنگی و هویتی: در عرصه تعلیم و تربیت می‌توان متناسب با آموزشی که به افراد داده می‌شود فرهنگ‌های گوناگون را در کنار هم در معرض آزمون سعی و خطا قرار داد؛ یا به تعبیر دیگر نقاط همسانی و ناهمسانی آنان را به‌وضوح مشخص کرد. آشنا شدن افراد با این‌گونه تحلیل‌های فرهنگی می‌تواند گامی مؤثر در جهت تکوین و تحکیم هویت فردی، جمعی و ملی آنان باشد (سجادی، ۱۳۸۴: ۳۷).

۴. افرادی که در محیط سایبرنتیکی قرار می‌گیرند از پوسته منفعل خارج شده و به هسته فعال تبدیل می‌شوند. حال اگر افراد فقط جویای اطلاعات بیش‌تر برای رفع نیازهای علمی‌شان باشند یا به تعبیر دیگر در چنین محیطی وارد معامله‌ای شوند که درنهایت به نفع خودشان تمام شود؛ این وضعیت را سواد رسانه‌ای می‌نامند. درواقع، سواد رسانه‌ای به مخاطب یا افرادی که در معرض فضای مجازی‌اند نیرویی القا می‌کند که می‌توانند از سفره رسانه‌ها و به‌ویژه محیط سایبرنتیک، که عرضه‌کننده پیام‌های خاص در همه حوزه‌هاست، به شیوه‌های عقلانی و هوشمندانه بهره‌گیرند و تحت تأثیر امواج فضای مجازی قرار نگیرند؛ وقتی معرفت رسانه‌ای افراد افزایش یابد استفاده از رسانه و شبکه‌های ارتباطی، جهت‌دار و هدف‌مند خواهد بود (خوشنویس، ۱۳۸۹: ۱۵-۱۶).

۵. جامعه‌پذیری صحیح بر مبنای آموزش و آشناسازی افراد به اصول هویتی و فرهنگی جامعه خود: جامعه‌پذیری فرایندی است مبتنی بر آموزش که از ریزترین نهاد اجتماعی (خانواده) شروع می‌شود تا به بستر کلان اجتماعی (جامعه مدنی) می‌رسد. در این فرایند

اگر نهادهای متولی فرهنگ (رسانه‌های جمعی، مدرسه، احزاب و اصناف اجتماعی و سیاسی و ...) فعال باشند و بتوانند کارویژه‌ها و اصول فرهنگی و هویتی‌ای در چهارچوب تکلیف اجتماعی برای افراد تعبیه کنند مسائل فرهنگی و هویتی آن جامعه پایگاه و دوام خود را خواهد یافت و کم‌تر دچار شکاف یا تزلزل خواهد شد. چنان‌چه کانال‌های انتقال‌دهنده یا آموزش‌دهنده مؤلفه فرهنگی و هویتی بتوانند شهروندان جامعه خود را در راستای خودآگاهی و انتخاب عاقلانه آموزش دهند به نوعی بر مبنای عقلانیت در پذیرش اصول فرهنگی و هویتی عمل خواهند کرد و تساهل در برخورد با فرهنگ‌ها را در عین تعصب آگاهانه به هنجارها و باورهای فرهنگی خود خواهند داشت.

۶. انعطاف و سازواری فرهنگ‌ها در عرصه جهانی شدن در مواجهه با فرهنگ‌های دیگر: فرهنگ‌هایی که بتوانند مرزهای ایدئولوژیک برای خود فرض نگیرند، به گونه‌ای که بتوانند تعامل سازنده‌ای با دیگر فرهنگ‌ها داشته باشند و نقاط قوت آنان را اخذ و بومی‌سازی کنند؛ از طرفی نقاط ضعف و ناهمسانی آن‌ها را طرد کنند، درجه شکنندگی و آسیب‌پذیری به مراتب کم‌تری خواهند داشت. بنابراین فرهنگ‌های دارای ایدئولوژی جزم‌گرایانه ناسازواری بیشتری دارند و شکننده‌ترند. درنهایت، مسئله‌ای با عنوان «قدرت فرهنگی» مطرح می‌شود که به سبب اهمیت موضوع باید به آن توجه کرد؛ اما حوزه‌های هویت از جمله هویت جنسی، دینی، و مذهبی و ملی در رو در رو قرار گرفتن با سایر هویت‌های موجود در فرهنگ‌های گوناگون بیش‌ترین تأثیرپذیری را در فضای مجازی متحمل می‌شوند. هویت ملی هم‌چنان به نسبت هویت مذهبی و هویت جنسی از ثبات بیش‌تری برخوردار است. در عرصه فضای مجازی هویت جنسی، روانی و رفتاری افراد آسیب‌پذیرترند؛ زیرا بسیاری از مخاطبان این فضا جوانان و افراد متأثرند که این تأثیرپذیری در شیوه پوشش، مصرف‌گرایی، آرمان‌خواهی در جهت پیوستن به اصول اومانیستی و مضمحل شدن در فرهنگ جهانی ظاهر می‌شود. بنابراین تحولی که رخ می‌دهد در چهارچوب بحران از نوع ماهوی است؛ زیرا تغییرات به شکل ملموس و عینی مشاهده‌پذیرند.

۷. هم‌بستگی و مقاومت خرده‌فرهنگ‌ها در برابر استیلای فرهنگ هژمونیک جهانی شدن: به طور کل فضای مجازی زمینه را برای اتحاد و هم‌بستگی خرده‌فرهنگ‌ها و از طرفی مقاومت در برابر فرهنگ غالب جهانی فراهم می‌کند. بدین‌گونه که مثلاً ایرانیانی که مقیم سایر کشورهای خارجی هستند یا سیک‌های هندو به عنوان حاملان خرده‌فرهنگی از نظام جهانی، در قالب ایرانی یا هندو بودن می‌توانند از طریق شبکه‌های اینترنتی در چهارچوب فضای مجازی از جمله فیس‌بوک و اتاق‌های گفت‌وگو در مورد یک مسئله خاص هویتی

مثل ناسیونالیسم و یا سایر مسائل فرهنگی و مذهبی، اعیاد و مراسم باستانی به یک نوع همگونی و اجماع برسند. تبادل دیدگاه‌ها و رسیدن به یک نقطه اشتراک خود مانعی در برابر غالب شدن جو فرهنگ جهانی و به تبع آن اضمحلال خرده‌فرهنگ‌ها خواهد بود. در واقع می‌توان گفت یکی از ابعاد مثبت فضای مجازی همین است که تا حدی می‌تواند از گسیختن خرده‌فرهنگ‌ها جلوگیری کند، چنان‌که در پرتو این امر اگرچه افراد از لحاظ بعد جغرافیایی با هم فاصله دارند اما می‌توانند در هر جایی از جهان که باشند تعلق خاطرشان را به هویت ملی، مذهبی و ... کشور و سرزمین خود داشته باشند. از طرفی به عنوان یک هستی واحد در کنار سایر هستی‌ها در عرصه جهانی خود را مطرح کنند.

۸ از منظر کلان معناساختی، اگر نظام‌های سیاسی در رأس گفتمان اندیشه‌ای خود، دال‌های مرکزی معناساختی را مبتنی بر استدلال منطقی برای مردم (اعضایشان) ترسیم کنند، هیچ‌گاه به بحران معناساختی برآمده از فضای مجازی گرفتار نخواهند آمد. در واقع بحران معناساختی حامل شکست در رویارویی آموزه‌های هویتی در ابعاد گوناگون از جمله هویت فرهنگی، مذهبی، سیاسی و اجتماعی و شخصیتی موجود در فضای جهانی شده مجازی خواهد شد. اساساً بحران زمانی بروز پیدا می‌کند که یک اصل یا آموزه نمی‌تواند استدلال و منطقی محکمی برای پذیرش و نهادینه شدن در سوژه ارائه کند؛ در چنین وضعیتی سیالیت حاکم می‌شود. راه‌کار مناسب آن است که هر آموزه‌ای چهارچوب نظری متقن و اصیلی برای دوام و قوام خود به مثابه گفتمان غالب در بر داشته باشد که به راحتی مورد هجوم استدلال‌ات کاذب قرار نگیرد و از هم فرو نپاشد. بنابراین می‌توان گفت دوام استدلال‌ات منطقی سوژه در عرصه مجازی و از طرفی عدم سرگشتگی وی به دوام و معتبر بودن گفتمان حاکم بر نظام اندیشه‌ای وی گره خورده است و با آن مرتبط است. بنابراین با در اختیار داشتن چنین نظام اندیشه منطقی‌ای شدت بحران هم کاهش خواهد یافت. گفتنی است که از منظر خرد، چنین گفتمانی همیشه راه‌کار مناسب و وحی منزل نخواهد بود؛ زیرا در حوزه نظام اندیشه فردی، سلايق، مطالبات و خواسته‌های شخصی هم دخیل است و همیشه سوژه به منزله یک کاربر عقلانی دست به انتخاب نمی‌زند. به نظر می‌رسد راه‌کار مناسب در این حوزه نحوه جامعه‌پذیری است که در موارد پیشین شرح داده شد.

منابع

ایمان، محمدتقی و گلمراد مرادی (۱۳۹۰). «روش‌شناسی نظریه اجتماعی گافمن»، فصل‌نامه جامعه‌شناسی زنان، س ۲، ش ۲.

- بارکر، کریس (۱۳۹۱). *مطالعات فرهنگی*، ترجمه مهدی فرجی و نفیسه حمیدی، تهران: پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی وزارت علوم.
- برونر، لورل و زران ژوتیک (۱۳۷۹). *اینترنِت (قدم اول)*، ترجمه علی محمد نفیسی، تهران: شیرازه.
- بیات، بهرام و علی اکبر آزادواری (۱۳۸۹). «تأثیر جهانی سازی بر هویت ملی و هویت جهانی با تأکید بر رسانه های ارتباطی نوین»، *فصلنامه مطالعات امنیت اجتماعی*، ش ۲۲.
- پازکی زاده، زهرا و ماندانا تیشه یار (۱۳۸۹). «چالش های ارتباطی در روابط میان فرهنگی»، *فصلنامه تدبیر*، ش ۲۱۹.
- پویتون، کیت و آلیسون لی (۱۳۸۸). *فرهنگ و متن*، ترجمه حسن چاوشیان، تهران: پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی وزارت علوم.
- جنکینز، ریچارد (۱۳۸۱). *هویت اجتماعی*، ترجمه تورج یاراحمدی، تهران: شیرازه.
- خانیکی، هادی و محمود بابائی (۱۳۹۰). «فضای سایبری و شبکه های اجتماعی؛ مفهوم و کارکردها»، *فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات جامعه اطلاعاتی*، دوره اول، ش ۱.
- خوشنویس، ناهید (۱۳۸۹). *سواد رسانه ای ساز و کار مقاومت در برابر تهاجم رسانه ها، ماهنامه انجمن روابط عمومی ایران*، ش ۷۲.
- دالگرن، پیتر (۱۳۸۹). *شبکه و حوزه عمومی*، در *سیستم رسانه ای شده، ارتباطات در آینده دموکراسی*، ویراستاران: دابلیو لنس بنت و رابرت ام اتمن، ترجمه مسعود آریایی نیا، تهران: پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی وزارت علوم.
- دان، رابرت. جی. (۱۳۸۴). *نقد اجتماعی پست مدرنیته بحران های هویت*، ترجمه صالح نجفی، تهران: پردیس دانش.
- دوران، بهزاد و منوچهر محسنی (۱۳۸۶). «هویت؛ رویکردها و نظریه ها»، در *مجموعه مقالات (هویت و بحران هویت)*، علی اکبر علیخانی، تهران: سازمان انتشارات جهاد دانشگاهی.
- رابرتسون، رونالد (۱۳۸۵). «جهانی شدن: تئوری های اجتماعی و فرهنگ جهانی»، ترجمه کمال پولادی، تهران: نشر ثالث.
- ریبعی، علی (۱۳۸۷). «رسانه های نوین و بحران هویت»، *فصلنامه مطالعات ملی*، س ۹، ش ۴.
- رحمان زاده، علی (۱۳۸۹). «کارکرد شبکه های اجتماعی مجازی در عصر جهانی شدن»، *مطالعات راهبردی جهانی شدن*، س ۱، ش ۱.
- ریتزر، جورج (۱۳۸۸). *نظریه جامعه شناسی در دوران معاصر*، ترجمه محسن ثلاثی، تهران: علمی.
- سجادی، سیدمهدی (۱۳۸۴). «کثرت گرایی فرهنگی هویت و تعلیم و تربیت (تبیین و ارزیابی)»، *اندیشه های نوین تربیتی دانشکده علوم تربیتی دانشگاه الزهراء*، دوره اول، ش ۱.
- سعیدی، رحمان (۱۳۸۷). «جهانی شدن و مهندسی فرهنگی»، *فصلنامه دانشگاه اسلامی*، س ۱۲، ش ۱.
- سعیدی، رحمان و علی اصغر کیا (۱۳۸۴). *نقش جهانی شدن و رسانه ها در هویت فرهنگی*، تهران: خجسته.
- سلطانی فر، سیدمحمد (۱۳۸۰). «تعامل با جهانی شدن»، *فصلنامه پژوهش و سنجش*، ش ۲۵.
- سولومون، رابرت (۱۳۷۹). *فلسفه اروپایی: طلوع و افول خود*، ترجمه سعید حنایی کاشانی، تهران: قصیده سرا.

سیف‌پور، رضا (۱۷ و ۱۸ اردیبهشت ۱۳۹۳). «زندگی دوم در فضای مجازی تغییر در سبک زندگی جوانان»، همایش تربیت اسلامی و فضای مجازی: چالش‌ها و راه‌کارها، قم: ستاد همکاری‌های حوزه‌های علمیه و آموزش و پرورش.

شعیری، حمیدرضا و همکاران (۱۳۹۱). «از مناسبات بینامتنی تا مناسبات بینارسانه‌ای؛ بررسی تطبیقی متن و رسانه»، فصل‌نامه پژوهش‌های زبان و ادبیات تطبیقی، دوره سوم، س ۲، ش ۲.

شولت، یان آرت (۱۳۸۶). «نگاهی موشکافانه به پدیده جهانی شدن»، ترجمه مسعود کرباسیان، تهران: علمی و فرهنگی.

فاضلی، محمد (۱۳۸۳). گفت‌وگو و تحلیل گفتمان انتقادی، فصل‌نامه پژوهش‌نامه علوم انسانی و اجتماعی، ش ۱۴.

فیرحی، داود (۱۳۸۶). «نسبیت هویت‌ها و خرده‌هویت‌ها»، در مجموعه مقالات (هویت و بحران هویت)، علی اکبر علیخانی، تهران: سازمان انتشارات جهاد دانشگاهی.

قاسمی، وحید و همکاران (۱۳۹۱). «تعامل در فضای مجازی شبکه‌های اجتماعی اینترنتی و تأثیر آن بر هویت دینی جوانان؛ مطالعه موردی فیس‌بوک و جوانان شهر اصفهان»، فصل‌نامه دین و ارتباطات، س ۱۹، ش ۲.

کاستلز، مانوئل (۱۳۸۰). عصر اطلاعات: اقتصاد، جامعه و فرهنگ، ترجمه احد علیقلیان و همکاران، تهران: طرح نو.

کلک، استوارت (۱۳۸۳). چهارچوب‌های قدرت، ترجمه مصطفی یونسی، تهران: پژوهشکده مطالعات راهبردی.

کوثری، مسعود (۱۳۸۴). «هویت و بریکولاژ فرهنگی»، در مجموعه مقالات هویت ملی و جهانی شدن، تهران: مؤسسه تحقیقات و توسعه علوم انسانی.

گل‌محمدی، احمد (۱۳۸۰). «جهانی شدن و بحران هویت»، فصل‌نامه مطالعات ملی، س ۳، ش ۱۰.

گل‌محمدی، احمد (۱۳۸۶). جهانی شدن، فرهنگ، هویت، تهران: نشر نی.

گیدنز، آنتونی (۱۳۸۸). تجدد و تشخص، ترجمه ناصر موفقیان، تهران: نی.

گیدنز، آنتونی (۱۳۸۴). پیام‌های مدرنیت، ترجمه محسن ثلاثی، تهران: مرکز.

مالینوفسکی، برونیسلاو (۱۳۸۴). نظریه‌ای علمی درباره فرهنگ، ترجمه عبدالحمید زرین‌قلم، تهران: گام نو.

مصطفوی، فرحناز (۱۳۸۸). «همگرایی و واگرایی فرهنگی در جامعه اطلاعاتی»، ماه‌نامه روابط عمومی ایران، ش ۶۹.

مک‌للان، دیوید (۱۳۸۵). ایدئولوژی، ترجمه محمد رفیعی مهرآبادی، تهران: آشیان.

میلر، پیتر (۱۳۸۴). سوژه، استیلا و قدرت، ترجمه نیکو سرخوش و افشین جهان‌دیده، تهران: نشر نی.

میلز، آندرو و جف براویت (۱۳۸۷). درآمدی بر نظریه فرهنگی معاصر، ترجمه جمال محمدی، تهران: ققنوس.

نجف‌قلی، اعظم و دیگران (۱۳۹۰). دنیای مجازی امکانات قوانین، روش‌ها و ابزارهای ارزیابی، تهران: کتابدار.

نورائی، مهرداد (۱۳۸۲). «ارتباطات رسانه‌ای فرهنگ و هویت در فرایند جهانی شدن»، فصل‌نامه جامعه‌پژوهی فرهنگی، س ۴، ش ۳.

هایم، مایکل (۱۳۹۰). *متافیزیک واقعیت مجازی*، ترجمه سروناز تربتی، تهران: رخداد نو.
هگل، گئورگ فریدریش (۱۳۸۷). *خدایگان و بنده*، ترجمه حمید عنایت، تهران: خوارزمی.

- Ben, Yehuda (2007). *The Return of the Gift Society: Traditional Relations of. Exchange and Trust in Contemporary Technological Societ*, Master of Arts, Simon Fraser University.
- Bryant, Rebecca (2001). 'What kind of space is cyberspace?', *Mirerva—An Intenet Journal of philosophy*, 5.
- David, Gauntlett (2002). *Media Gender and Identity*, London and NewYork press.
- Gajendra, Sharma (2010). 'Wenjun sun and Qiang Ye school of management second life a strong communication Tool social networking and Business', *Information Technology Journal*, Vol. 9, No. 3.
- Giddens, Anthony (1981). 'Agency, Institution and time-space analysis', in K. Knorr-Cetina and A. Cicourel (eds), *Advances in Social Theory and Methodology*, London: Routledge.
- Goffman, Erving (1959). *Presentation of self in Everyday Life*, NY: Anchor.
- Habermas, Jurgen (1989). *The Structural of Transformation of the Public Sphere*, trans. Thomas Burger, Cambridge: Polity Press.
- Jonathan, S (1992). 'Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence, *Steuer, Jonathan*', *Journal of Communication*, Vol. 42, No. 4.
- Judith, S Donaeth (1998). 'Mit Media Lab (identity and deception in the virtual community)', in kollock P and Smith, M (eds.), *community in cyberspace*, London: Routledge, Available at: <http://webpedia.com>.