

باتلاق مجازی: نگاهی به جنبه های منفی استفاده از فضای مجازی

آزیتا شهرکی محمدی^۱

^۱ کارشناس ارشد علم اطلاعات و دانش شناسی، دانشگاه علوم پزشکی زابل، زابل، Azita.shahraki.m@gmail.com

چکیده

فضای مجازی به عنوان حقیقتی غیرقابل انکار با زندگی ما آمیخته شده است. به طور مداوم جوانان و حتی بزرگسالانی را می بینیم که غرق آن شده اند. فضای مجازی به سبب از بین بردن بعد مسافت، عدم نیاز به تحرک و دسترس بودن همیشگی آن امکانات جدیدی را در اختیار افراد قرار می دهد تا در کوتاه ترین زمان به خواسته های خود برسند. این فضای فریبنده در کنار مزیتها دارای آسیبها و جنبه های منفی بسیاری است که زندگی بشر را تحت شعاع قرار داده است.

هدف اصلی این مقاله بررسی آسیبها و جنبه های منفی استفاده از این فضا است. مهمترین آسیبهای مفروض در استفاده از دنیای مجازی بروی بشر در این مقاله بررسی شده است که شامل هویت، حریم خصوصی، انزوای اجتماعی، اعتیاد، هرزه نگاری و... است.

کلمات کلیدی

شبکه های اجتماعی، فضای مجازی، هویت، آسیبها

۱- مقدمه

نوع جهت گیری ماندگار و هزاران خصیصه متضاد که هم در درون این جهان جمع شده است و هم در مواجهه با جهان واقعی موجب تولید تضاد، تناقض و امور متزاحم می شود [۲].

حدود ۲/۵ میلیارد نفر در سراسر جهان از اینترنت و فضای مجازی استفاده می کنند که روزبه روز با گسترش زیرساختهای ارتباطی تعداد این افراد افزایش می یابد. کارشناسان بسیاری از فضای مجازی به عنوان بزرگترین جامعه انسانی نامبرده اند.

فضای مجازی در کنار تاثیرات مثبتی که در زندگی بشر گذاشته و موجب راحتی بسیاری از امور زندگی گردیده دارای تاثیرات منفی و آسیبهای است که بر زندگی افراد سایه افکنده و در این مقاله سعی شده است به برخی از مهمترین آسیب های فضای مجازی پرداخته شود.

- ما در جهانی متحول و دستخوش دگرگونی چشمگیر و دائمی زندگی میکنیم؛ به گونه ای که شگفت انگیزترین رویداد دنیای معاصر را می توان سرعت بی سابقه تغییرات اجتماعی دانست [۱].
- این تغییرات جامعه انسانی را با دو جهان موازی مواجه کرده است؛ جهان اول: جهان واقعی و جهان دوم: جهان مجازی. جهان اول، جهانی است که در آن زندگی و فعالیت اجتماعی عینی جریان دارد. جهان دوم، جهانی است که انسان را در مواجهه با واقعیتهای مجازی قرار می دهد. در جهان مجازی، انسان با سرزمینی بی مرز و چند فرهنگ و در عین حال برخوردار از فضای واحد روبروست. جهان دوم، جهانی است با قاعده های خاص و در عین حال، خالی از هر نوع قانون و ضابطه عقلانی. جهان مجازی، جهانی است با جهت گیری های مشخص و فارغ از هر

فضای مجازی به سبب از بین بردن بعد مسافت، امکانات جدیدی را در اختیار افراد قرار می دهد. در دسترس بودن همیشگی این فضا و عدم نیاز به تحرک فیزیکی در آن برای رسیدن به فضاهای دلخواه، این امکان را برای کاربران فراهم می کند که بتوانند با تکیه بر این فضا و امکانات موجود در آن، انتظارات و خواسته های بروز نیافته خود را در کوتاه ترین زمان ممکن دنبال کنند [۷].

پنج ویژگی منحصر به فرد و متمایز کننده فضای مجازی عبارت است از:

۱. دیجیتالی بودن: اینترنت مبتنی بر اعداد و منطق ریاضی است. از این رو توانایی تغییر و دخالت در این فضا آن طور که خواست کاربر است کاملاً ممکن می شود. بر این اساس کاربر می تواند با تغییر در رنگها و انتخاب فضای کار خود در اینترنت بر اساس خواست خود، خواست و علائق خود را کاملاً در این فضا پیاده کند. از این رو کاربر اینترنتی بدون دغدغه خاطر می تواند از این فضا استفاده کند و از همین رو تعداد کاربران اینترنتی با توجه به تفاوت های فرهنگی، اعتقاد دینی، قومی، نژادی و... در این فضا قابل توجه است.

۲. حافظه مجازی: حافظه مجازی اینترنت این فرصت را فراهم کرده است تا با انباشتی از اطلاعات در این فضا روبرو باشیم. این مساله در تناقض با سیاست محدود سازی قرار دارد. اینترنت ضد سانسور است و امکان دسترسی به هر نوع اطلاعاتی در آن فراهم است.

۳. تعاملی بودن: اینترنت یک رسانه دو طرفه است؛ به این معنا که هم تولیدکننده متن در این فضا و هم مصرف کننده آن در ادامه امر تولید یکدیگر در ارتباط هستند و از هم تاثیر می پذیرند. تعاملی بودن این فرصت را برای کاربران اینترنتی فراهم می کند تا در برخورد با فضای اینترنت فرصت دخالت آرا و نظرات خود را دائماً داشته و از نظرات دیگران نیز مطلع شوند.

۴. فرامتن بودن: فرامتن بودن به معنای این است که هر صفحه از اینترنت در خود صدها لینک به دیگر صفحات اینترنتی دارد. به این معنا که کاربر، قدرت گزینش و انتخاب بسیاری دارد و با وارد شدن به این فضا و قرار گرفتن در یک موقعیت خاص به راحتی می تواند از آن صفحه خارج شده و وارد فضای جدیدی شود که این توانایی توسط لینکهای موجود در صفحه به او داده می شود.

۵. واقعیت مجازی: در فضای اینترنت کاربر می تواند محدودیتهای دنیای واقعی خود را جستجو کند اما بدون مرزهای دنیای واقعی شکل گیری شخصیت های اینترنتی در شهرهای اینترنتی به معنای شکل گیری دنیای جدیدی است که اگرچه از دنیای واقعی ریشه می گیرد اما امکانات و یژه این فضا یک واقعیت مجازی را شکل داده است؛ واقعیتی که اگرچه در دنیای واقعی معنایی ندارد اما در حیطه اینترنت به خوبی عمل می کند و ناخواسته نتایجی نیز در دنیای واقعی به جا می گذارد [۸].

۲-۱ مهمترین ابزارهای مورد استفاده در فضای مجازی

اینترنت: بزرگترین شبکه جهانی کامپیوتری و دارای میلیون ها شبکه کوچک تر است که به یکدیگر متصل شده اند [۹]. اینترنت، رسانه ای جدید با ماهیتی متفاوت از رسانه های پیش از خود است و در عین حال تقریباً همه آن رسانه ها را در خود دارد [۱۰]. براساس آخرین آمار اعلام

۲. فضای مجازی چیست؟

واژه (فضای سایبر) را نخستین بار ویلیام گیسون نویسنده داستان علمی تخیلی در کتاب نورومنسور در سال ۱۹۸۴ به کار برده است. وینر، بنیانگذار علم سایبرنتیک اظهار می دارد که این واژه را از واژه یونانی کوبرتنس به معنای سکاندار، اقتباس کرده است و در تعریفی از سایبرنتیک، ارتباط و کنترل را با هم در یک رده می آورد.

با وجود اینکه درباره ریشه و منشأ واژه فضای سایبرنتیک، کمتر شک و شبهه ای وجود دارد، درباره مفهوم و معنای این واژه، در میان پژوهشگران تفرقه بسیار است. کیزا فضای سایبرنتیک را محیطی بر ساخته از اطلاعات نامرئی - اطلاعاتی که می تواند اشکال متفاوتی به خود بگیرد - تعریف می کند.

شکرخواه نظریه سایبرنتیک را تبیین کننده مناسبات انسان و ماشین و ماشین ها باهم می داند. او فضای سایبر را به معنای عصر اطلاعات و اتصال رایانه ها از طریق اینترنت و شبکه های رایانه ای می داند [۳].

فضای مجازی فضایی است که (در آن) و (با آن) زندگی می کنیم، فضایی است ممتاز با فضای واقعی یا فیزیکی که گاه در برخی امور از آن پیشی می گیرد. این فضا بسیاری از قابلیت ها، عناصر و مفاهیم دنیای واقعی از جمله زمان و مکان، فرهنگ، هویت و غیره را در خود جای داده است. فضای مجازی نه به عنوان فضایی در مقابل یا در امتداد فضای فیزیکی که همواره متداخل و پیوسته با آن است. عملکرد و قابلیت های این فضا امروزه چنان با زندگی افراد گره خورده که برخی عدم استفاده از آن را غیر ممکن و اجتناب ناپذیر می دانند [۴].

فضای مجازی به فضای غیر واقعی اطلاق می شود که به صورت ناخودآگاه بر احساسات و اندیشه ها و تمایلات و روابط انسانی تاثیر می گذارد. فضای مجازی مرز بین واقعیت و خیال را به هم نزدیک ساخته است. فضا نوعی خلأ است، مفهومی سه بعدی و تا حدودی نامتناهی است

سیال بودن و رهاشدگی از دیگر ویژگیهای فضای مجازی است. بی زمانی و بی مکانی جزء لاینفک آن است. تنوع، نو بودن، به روز بودن حجم اطلاعات و قابلیت های که به صورت روزانه وارد این محیط می شوند، کسب تجارب غیرممکن در دنیای واقعی در این فضا وجود دارد که هر اثر مورد علاقه کاربر با ابزاری که در اختیار است خلق شود. این ویژگیها باعث می شود کاربر هر روز انگیزه های مضاعف برای تجربه امکانات جدید در این فضا داشته باشد [۵].

فضای سایبر غیرمادی، غیرملموس و فاقد مرز جغرافیایی و حوزه صلاحیت قضایی محلی است. یک شخص می تواند با استفاده از یک رایانه و یک تلفن همراه ظرف چند دقیقه، برای مثال، از ایران به مخزن بانکی در چین نفوذ کند و مقادیر کلانی وجه نقد را به بانکی در سوئد انتقال دهد. با استفاده از فناوری های رمزنگاری می توان اطلاعات را به صورت محرمانه در قالب فایل تصویری یا صوتی ارسال کرد. در این فضا بدون نیاز به اخذ مجوز دولتی یا پرداخت تعرفه های گمرکی و هزینه حمل و نقل، می توان مقادیر زیادی نرم افزار با ارزش مالی بسیار بالا را معامله کرد. در این فضا، اطلاعات موضوع اصلی جرایم است [۶].

نیازمندی ها، فعالیت ها و افکار خود را به اشتراک می گذارند. از جمله شبکه های اجتماعی شامل:

• فیسبوک: یک شبکه اجتماعی مجازی است که توسط جوانی به نام مارک زاکربرگ در چهارم فوریه سال ۲۰۰۴ تاسیس و راه اندازی گردید. کاربران فیسبوک با ایجاد یک حساب کاربری می توانند عکس، فیلم، صوت و پیام به اشتراک بگذارند. فیسبوک اکنون به طور رایگان در اختیار مردم قرار گرفته است. کاربران فیسبوک به طور میانگین مسن تر از سایر شبکه های اجتماعی مجازی هستند. کاربران این شبکه اجتماعی مجازی، ۴۰ درصد متاهل، ۸۰ درصد شاغل و ۶ درصد بازنشسته هستند و در این زمینه ها از سایر شبکه ها اجتماعی آمار بالاتری دارند [۱۵].

• توئیتر: شبکه اجتماعی مجازی توئیتر به عنوان سرویس ارائه دهنده میکرو بلاگ است که به کاربران خود اجازه می دهد تا ۱۴۰ حرف، پیام متنی را که توئیت نامیده می شود، ارسال نمایند. این شبکه در مارس ۲۰۰۶ توسط جک دورسی ایجاد شد و در ژوئیه ۲۰۰۶ آغاز به کار کرد. توئیتر با شعار چه کار می کنید؟ یا به عرصه میدان وب گذاشت، لیکن در نوامبر سال ۲۰۰۹ این شعار به چه اتفاقی در حال رخ دادن است؟ تغییر نمود. یکی از ویژگی های توئیتر، محدود بودن به تایپ تنها ۱۴۰ کاراکتر است. در توئیتر علاوه بر افزودن نوشتار، می توان فیلم، عکس و صدا را نیز ارسال کرد.

• برخی شبکه های اجتماعی پر استفاده در تلفن همراه: از سال ۲۰۰۴ میلادی تاکنون، به دنبال استقبال جامعه جهانی و بخصوص قشر جوان از شبکه های اجتماعی فیسبوک و توئیتر، گردانندگان و برنامه ریزان این حوزه به فکر ابداع شبکه های اجتماعی نوینی افتادند که مختص تلفن های همراه بوده و کاربران با نصب و راه اندازی این شبکه ها بتوانند اجتماعات انسانی مجازی نوینی را راه اندازی نمایند. با توجه به فرصت در اختیار داشتن تلفن همراه که به مراتب بیشتر از رایانه می باشد، امکان حضور در شبکه های مجازی مذکور به مراتب بیشتر است. از جمله شبکه های اجتماعی موجود در تلفن همراه شامل:

• واتساپ: یکی از برنامه های قدیمی برای ارسال پیام است که امکانات بسیار خوبی دارد. در واتساپ می توان صدای ضبط شده، ویدیو و عکس را به راحتی انتقال داد.

• تانگو: تانگو به تدریج به عنوان یک پیشرو در زمینه VOIP شناخته شده و امکان برقراری تماس در شبکه های ۳ G و ۴ G را فراهم می کند.

• وایبر: وایبر به کاربران اجازه می دهد پیام متنی بفرستند، تماس بگیرند، عکس ها و فیلم های خود را به اشتراک بگذارند و لذت برقراری تماس با سرتاسر دنیا را تجربه کنند.

• لاین: خبرنگار می است که امکان ارسال پیام متنی و برقراری تماس را به طور رایگان در اختیار کاربران قرار می دهد. این برنامه به عنوان بهترین برنامه رایگان در چند کشور دنیا شناخته شده است.

• اسکایپ: یکی از بهترین راه های برقراری تماس رایگان است. با نصب این برنامه امکان ارسال پیام، فیلم، صدا و گفتگوی تصویری فراهم است.

• تلگرام: از جمله برنامه های پیام رسان است که مورد استقبال بسیار زیاد کاربران قرار گرفته و امکان مبادله پیام، صوت و ویدیو فراهم میکند و

شده از سوی مرکز مدیریت توسعه ملی اینترنت (متما) بالغ بر ۶۱/۰۶ درصد جمعیت کشور به اینترنت متصل هستند (مهر، ۱۳۹۲) بنا بر آمار سامانه مدیریت، ضریب نفوذ اینترنت در ایران به ۸۲ درصد رسیده است.

• بازی های رایانه ای: در میان صنایع مربوط به وسایل سرگرم کننده، صنعت بازی های رایانه ای پرشتاب ترین روند رشد را دارد. تولیدهای این صنعت طیف گسترده ای از گروه های سنی را در بر می گیرد و همچنین زمانی که صرف این بازی ها می شود قابل توجه است [۱۱]. با توجه به استقبال رو به رشد جوانان از بازی های آنلاین در اینترنت و بازی های دیجیتالی موجود در تلفن همراه، می توان گفت انجام بازی های رایانه ای در میان جوانان به بخش ثابتی از سبک زندگی آنها تبدیل شده و ساعت هایی در طول روز یا در طول هفته به انجام چنین بازی هایی اختصاص داده می شود [۱۲]. بازی های رایانه ای تنها کارکرد تفریحی و سرگرمی نداشته و بسیاری از این بازی ها وسیله ای برای تغییر فرهنگ جامعه به شمار می روند.

• تلویزیون: تلویزیون، رسانه ارتباط جمعی است و از این رو، اهمیت ویژه ای دارد. این رسانه، یکی از پل های ارتباطی میان مخاطب و سیاست، نظام، اجتماع، اخبار و حوادث شمرده می شود. تلویزیون یک الگوی یادگیری اجتماعی است و مردم از راه «یادگیری مشاهده ای»، الگوهای بسیاری را از این رسانه می آموزند و به آن عمل می کنند. این رسانه، وسیله ای برای همسان کردن نگرش ها و رفتار مخاطبان است. سرگرم کردن مخاطبان، از دیگر ویژگی های تلویزیون است؛ چرا که مخاطب از این راه می تواند از زیر بار فشارهای روانی زندگی شهری، فرار و تجدید نیرو کند. ویژگی سرگرم کنندگی تلویزیون سبب می شود تا برنامه سازان، قالب های تلویزیونی را بر مبنای جذابیت، جلب مشتری و رضایت مندی آنها شکل دهند. تلویزیون، سبب عمومی شدن دانش و آگاهی، آشنایی مردم با پیشرفت های جوامع دیگر و پدید آمدن انگیزه های قوی تر برای رقابت می شود. به این ترتیب، مردم به تلویزیون به عنوان رسانه ای می نگرند که هر لحظه جهان را به آنها می نمایاند.

• ماهواره: ماهواره ها اجسامی مصنوعی اند که در مداری به دور اجسامی با جرم بیشتر می گردند که به آنها قمر مصنوعی نیز می گویند [۱۳]. مبارزه با نمادهای مذهبی، بی اهمیت نشان دادن ارزش ها و روابط خانوادگی، ترویج مادیت، غفلت زایی، بی ثباتی سیاسی و حمله به نظام های سیاسی از آسیب های ماهواره است.

• تلفن همراه: تلفن همراه، به عنوان یک وسیله ارتباطی، جایگاه مهمی در زندگی افراد پیدا کرده و به جزئی جدایی ناپذیر از مناسبات زندگی روزمره تبدیل شده است؛ به گونه ای که ممکن است بسیاری از افراد زندگی بدون آن را ناممکن یا دستکم نامطلوب تلقی کنند. [۱۴]. تلفن همراه از طریق استفاده از پیامک ها و دسترسی سریع و آسان به اینترنت از یک سو سبب تحکیم و تسریع روابط انسانی می شود و از سوی دیگر موجبات نقض حریم خصوصی دیگران، اعتماد به استفاده بیش از حد از تلفن همراه و جرایم را فراهم می کند.

۲-۲ شبکه های اجتماعی

• شبکه های اجتماعی، به مجموعه ای از افراد گفته می شود که به صورت گروهی با یکدیگر ارتباط داشته و مواردی مانند اطلاعات،



مستهجن در میان جوامع اسلامی رشد می یابد، و در نهایت، قبح برخی اعمال که سازنده ارتباطی سالم و مفید در میان افراد جامعه است، از بین می رود و در گذر زمان به رشد ارتکاب برخی اعمال خلاف اخلاق متعالی، و حتی ارتکاب برخی جرایم، منتهی خواهد شد.

۳-۱-۲ تضعیف فرهنگ های کم حضور

از ویژگی های فضای سایبر این است که به شدت تحت تأثیر هر نوع عرضه گسترده ای قرار می گیرد. گرچه این فضا، گذرگاه فرهنگ های متنوع و گوناگونی است که هر یک در صدد عرضه خویش هستند، اما تنها فرهنگی پیشتاز خواهد بود که حضور پر رنگتر و گسترده تری داشته باشد. و بدین سبب است که در آن فرهنگ غالب، فرهنگی جز فرهنگ قدرتمند، اما منحط غرب نیست؛ چرا که با به کار گیری صحیح از امکانات وسیع و تلاشی وافر، به عرضه گسترده خود پرداخته و یکه تاز این عرصه گردیده است. به طور متوسط توسعه وب که یکی از مهمترین ابزار عرضه فرهنگ است، هر سه ماه یکبار دو برابر می شود. اما این رشد روز افزون، به نفع فرهنگ غربی است؛ چرا که پر رنگترین حضور از آن ایشان است. طبق آمار، آمریکا و کانادا ۶۳ درصد، اروپا ۲۴/۴ درصد و استرالیا، ژاپن و نیوزلند ۶/۴ درصد از کامپیوترهای متصل به اینترنت را در اختیار دارند و بقیه کشورهای آسیایی و آفریقایی تنها ۵/۹ درصد از این آمار را به خود اختصاص داده اند. درصد کاربران اینترنت ۶۶ درصد اروپا ۳ درصد و در اقیانوسیه و بقیه قاره های دنیا تنها ۸ درصد است. گرچه ممکن است تاکنون این آمار افزایش نیز یافته باشد، ولی حقیقت این است که سلطه غرب و فرهنگ بی بندبار غرب در جای جای فضای سایبر سایه گسترانده است.

۳-۱-۳ رواج سطحی نگری فکری

آزادی بیان و طرح اندیشه های متضاد در فضای سایبر، از اهداف اولیه ایجاد چنین فضایی است؛ اما چنانچه اندیشه ای بدون هیچ بنیان و اساس معتبری در این فضا مطرح شود، ثمره آن انباشته شدن اندیشه های بسیاری است که توان بررسی و نقد و تحلیل همه آنها از عهده مخاطبان خارج است. و بدین سبب، کاربران بدون بررسی و تحقیق در مبانی و زوایای پنهان اندیشه های نو ظهور، به سبب کثرت و رواج بی حد و حصر آن در فضای سایبر، از آن متأثر می شوند. و در نتیجه، روحیه حق پذیری کاربران به ویژه جوانان، به سطحی نگری و مسامحه کاری در پذیرش اندیشه های نو ظهور مبدل خواهد شد.

۳-۱-۴ ایجاد سردر گمی

آنگاه که کودکی را بخواهند آموزش دهند، ابتدا او را با مفاهیم ساده ای در حد فهم او آشنا می کنند. طرح مفاهیم متنوع و اندیشه های متضاد برای او، ثمرهای جز حیرت نخواهد داشت. فضای سایبر گرچه مولد آزادی بیان و تضارب آرا است، اما انباشت اطلاعات خوب و بد، گزینش اطلاعات صحیح را دشوار کرده و طرح نامحدود و طبقه بندی نشده آن، موجب سردرگمی کسانی خواهد شد که در تحلیل افکار و اندیشه ها دچار ضعف هستند. از این رو، ضروری است که پیش از هر چیز کاربری صحیح و طبقه بندی شده این فضا را به کاربران بیاموزیم.

۳-۱-۵ به خطر افتادن حقوق مادی و معنوی مولفان

یکی از نگرانی های مولفان آثار علمی، ادبی و یا هنری ارائه آثارشان به صورت دیجیتال است. با توجه به گسترش روزافزون سرقت داده های گوناگون و نرم افزارها و نیز عدم توانایی مسئولان در برخورد با این قبیل جرایم

• کاربران با استفاده از قابلیت ایجاد کانال امکان تهیه خبرنامه جهت استفاده دیگران را فراهم می کند. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد تعداد کاربران شبکه پیام رسان تلگرام در ایران به ۱۴ میلیون نفر رسید.

۳. آسیب های فضای مجازی:

- آسیب در لغت به معنای آزار، گزند، درد، صدمه و ... آمده است [۱۶]. آسیب شناسی اجتماعی، مطالعه ناهنجاریها و آسیب های اجتماعی نظیر بیکاری، اعتیاد، فقر، خودکشی، روسپیگری، طلاق، ولگردی، گدایی و ... همراه با علل و شیوه های پیشگیری و درمان آنها به انضمام مطالعه شرایط بیماری گونه و نابسامان اجتماعی است. اصطلاح آسیب شناسی اجتماعی، شامل آن دسته از مسائل اجتماعی میشود که در ادراک جمعی ارائه شده است و برای افراد، گروهها و تمام جامعه زیان آور و مخرب است. آسیب اجتماعی مسئله ای اجتماعی است که در اثر نوعی ناهنجاری، کجروی و انحراف از قوانین و ارزشهای اجتماعی پدید میآید. کجروی، ناهمخوانی با هنجار یا مجموعه هنجارهای معینی است که توسط بسیاری از مردم در اجتماع پذیرفته شده است. [۱۷]
- فضای سایبر مرز جدیدی در ارتباطات اجتماعی ایجاد کرده است. مردم در آن دوستی ها و دشمنی هایی ایجاد می کنند و در آن کارهایی انجام می دهند و چیزهایی می گویند که در دنیای واقعی و رودر رو هرگز طرح نمی کنند [۱۸]. عامل بنیادین در شکل گیری هویت های اجتماعی، تعاملات انسانی است. در واقع، فرد هنگامی که به تعامل با فرد دیگری می پردازد، هویت خویشتن را به عنوان یک عضو جامعه پیدا میکند. هویت در بستر تعاملات اجتماعی تعریف می شود. در واقع، در اجتماعات مجازی معمولا افراد حداقل در یک چیز اشتراک دارند و آن علایق و منافع است که آنها را دور هم جمع میکند. این منافع که همان دسترسی به اطلاعات است، هویت آنها را می سازند. هویتی که مدام در حال تغییر و ناپایدار است [۲].

۳-۱-۲ برخی آسیبهای فرهنگی استفاده از فضای مجازی

۳-۱-۱ کم رنگ شدن ارزشهای متری

هر جامعه صاحب ارزشهایی است که ناشی از فرهنگ آن است؛ اما برخی ارزش های متری در جوامع اسلامی است که به موجب تأثیر از فرهنگ بی بندوبار، و اباحه گر غرب در حال کم رنگ شدن است؛ ارزش هایی مثل: حیا و عفت زن، اهمیت داشتن شخصیت انسان نه جنسیت آن و قبح عربان نمایی بدن. دین چابن در مقاله ای چنین پیامدهایی را که ناشی از رواج اباحه گری جنسی و هرزه نگاری می داند و می گوید: (مطالعات دقیق و گسترده ای در طول این سالها در این باره صورت نگرفته است؛ ولی روان شناسان شبکه ای بی سی نیوز (ABC NEWS) براساس تجربیات خود در مواردی که با کودکان سر و کار داشته اند، بر این باورند که پسرانی که با تصاویر خشونت آمیز و مستهجن مواجه بوده اند، اغلب انگیزه های بوالهوسانه ای نسبت به دختران دارند؛ در عین حال، دختران نیز پاسخ مثبتی به این گونه تمایلات پسران نشان می دهند [۲]. در نتیجه رواج بوالهوسی است که ارسال تصاویر

۳-۲-۱- نقض حریم خصوصی در فضای مجازی

- حریم خصوصی محدوده ای از زندگی شخص است که به وسیله ی قانون و عرف تعیین شده و ارتباطی با عموم ندارد، به نحوی که دخالت دیگری در آن ممکن است باعث جریحه دار شدن احساسات شخص یا تحقیر وی نزد دیگران به عنوان موجود انسانی شود [۲۲].
- فناوری اطلاعات و ارتباطات به سرعت به جمع آوری اطلاعات شخصی افزوده است و افزایش نقض حریم خصوصی در فضای مجازی به ویژه اینترنت، نگرانی های زیادی را برای کاربران به وجود آورده است؛ به طوری که اگر اشخاص مطمئن باشند، اطلاعات هویتی و شخصی آنان در مقابل اشخاص ثالث فاش نمی شود، آن ها تمایل زیادی به استفاده آزادانه از اینترنت دارند. حریم خصوصی، برای شرکت هایی که اطلاعات از مشتریان خود را از طریق تارنما دریافت می کنند، نیز موضوع بسیار مهمی است. بعضی از این شرکت ها، سیاست های تأمین حریم خصوصی افراد را بر روی تارنمای خود توسعه داده اند. شرکت ها برای دستیابی به اطلاعات شخصی افراد، بایستی ملزم به ایجاد قرارداد و اجرای سیاست های تأمین حریم خصوصی باشند [23].
- در کشور ایران نیز همسو با تحولات جهانی، با توسعه ی فناوری های مربوط به ضبط و انتشار تصویر و صوت و همچنین گسترش اینترنت هر روزه شاهد سوء استفاده از این وسایل علیه حیثیت و آبرو و حریم خصوصی افراد هستیم. این فناوری، به جای آنکه وسیله ی آرامش باشد، به ابزاری تبدیل شده اند که آبرو و حیثیت افراد را تهدید می کنند. فیلم های منتشر شده در اینترنت و بلوتوث تلفن های همراه، دست کاری، ذخیره و پردازش داده های شخصی، ورود به حریم خصوصی از طریق دوربین های پیشرفته دیجیتالی و ... که خصوصی ترین روابط افراد را به نمایش می کشند و حتی می توانند به فروپاشی خانواده ی قربانیان منجر شود، تهدیدی برای حریم خصوصی تمامی افراد محسوب می شوند [۲۴].
- حریم خصوصی افراد در فضای مجازی را می توان در دو حوزه بررسی کرد:
 ۱. ارتباطات خصوصی یا غیر عمومی که به اشکال مختلف مکتوب، صوت، تصویر یا حتی چند رسانه ای به صورت هم زمان یا غیر هم زمان در سراسر جهان برقرار می شوند؛
 ۲. پایگاه های داده ای که حاوی اطلاعات شخصی اند یا حتی اطلاعات شخصی حساس افراد را نگهداری می کنند و دسترسی به آن ها کار چندان مشکلی نیست. پس به طور کلی، می توان گفت، حریم خصوصی افراد در فضای مجازی با اجرای چهار عملیات تولید، جمع آوری، پردازش و انتقال داده ها و اطلاعات، مورد تجاوز مجرمان و تبهکاران قرار می گیرد، و بدین طریق حریم خصوصی افراد را تهدید می کنند [۲۵].
- در بیشتر کشورها، تجاوز به حریم خصوصی از طریق فناوری اطلاعات و ارتباطات تحت شمول دو نوع مقررات کیفری قرار دارد: نخست، مقررات سنتی که از حریم خصوصی اشخاص به طور عام حمایت می کند؛ مانند جرایم افتراء، افشای اسرار خاص و یا شنود، ضبط و افشای ارتباطات خصوصی؛ دوم: مقررات کیفری جدید قوانین راجع به حریم خصوصی، در ارتباط با رایانه ها، سیستم های پردازنده و به طور کلی

و دشوار بودن نظارت و حفاظت از داده ها، حقوق مادی و معنوی مؤلفان در فضای سایبر دو چندان به خطر خواهد افتاد؛ چرا که با توجه به قدرتمند شدن انواع ابزار های قفل شکن و نبود نظارت لازم بر فضای سایبر، مؤلفانی که بخواهند از منافع مادی و معنوی اثر خویش بهره ببرند، از ارائه اثرشان در غالب داده های الکترونیکی خودداری می ورزند. [۱۹]

۳-۲-۲- برخی آسیبهای روانی استفاده از فضای مجازی

۳-۲-۱- هویت

- هویت را می توان آگاهی فرد نسبت به خود دانست که در نتیجه تداوم کنش های فرد به او واگذار نمی شود، بلکه فرد باید آن را به طور مداوم و پیوسته در زندگی روزمره ایجاد نماید و در فعالیت های خویش مورد پشتیبانی قرار دهد [۲۰].
- کاستلز هویت را سرچشمه معنا و تجربه برای مردم می داند. او باور دارد که هویت، فرایند معنا سازی بر اساس یک ویژگی فرهنگی یا مجموعه به هم پیوسته ای از ویژگی های فرهنگی است که بر دیگر منابع معنایی اولویت داده می شود و برای هر طبقه خاص یا برای هر گروه ممکن است چندین هویت وجود داشته باشد [۲۱].
- هویت چیزی نیست که دفعی و آنی ایجاد شود، بلکه امری است که در گذر زمان هر شخص آن را کسب نموده و بخشی از شخصیت خود را توسط آن در معرض نمایش و منظر عموم قرار می دهد. به بیان دیگر فرد بخشی از شخصیت خود را در معرض قضاوت دیگران قرار می دهد.
- هویت به دو معنای ظاهرا متناقض به کار می رود: ۱. همسانی و یکنواختی مطلق ۲. تمایزی که در برگیرنده ثبات با تداوم در طول زمان است. هویت از ویژگیهایی است که فرد برای خود برمیگزیند و خود را با آن می شناسد. به عبارت دیگر، پاسخی است به سؤال: من کیستم؟ این سؤال است که هویت فرد را به چالش فرا میخواند و در واقع، آن را پیشبینی میکند. هویت از دو بعد مورد مطالعه قرار میگیرد، یکی از بعد فردی که همزمان با رشد فرد حاصل می شود و تأثیر خود را می شناسد و دیگری بعد اجتماعی که بیانگر این مطلب است که دیگران کیستند. در یک تعریف کلی، می توان گفت: هویت معانی ذهنی شامل ارزشها، اعتقادات، هنجارها، نمادها، طرز تلقی ها و آگاهی های مختص به یک خود فردی یا اجتماعی و احساس تعلق و تعهد نسبت به آن خود است.
- جهان مجازی با تأثیر گرفتن از صنعت همزمان ارتباطات، منشأ ظهور فرهنگهای آنی و به دنبال آن، هویتهای همزمان، متکثر و ناپایدار شده است که در دوره محدودی شکل می گیرد و با ظهور هویتهای جدید به سرعت از بین می رود. این به وجود آمدن و از بین رفتن هویتهای جدید می تواند به این دلیل باشد که هویتها پشتوانه ای ندارند و طبق مرزها و مکانها شکل نگرفته اند.
- به طور کلی، فضای مجازی علاوه بر سودمندی های فراوان، آسیبهایی نیز برای جامعه، به ویژه قشر جوان در پی دارد. از آنجایی که امنیت در دوره کنونی از بعد سخت افزاری (سیاسی - نظامی) به بعد نرم افزاری (ارزشها، هنجارها، هویت) متمایل شده است، ارزشها و هنجارهای مخرب غیر بومی با بهره گیری از ابزارهای ارتباطی از جمله فضای مجازی، می تواند زیانهای جبران ناپذیری به بنیادهای ارزشی جامعه مذهبی ایران وارد سازد [۲].



- به طور کلی، خواهان یک علاقه شدید (وقیح، هولناک، بی شرمانه یا شهوانی) جنسی هستند.
- ارتباط جنسی را به شیوه ای آشکار و آزار دهنده توصیف می کنند به عبارت دیگر، از معیارهای جامعه کنونی فراتر می روند و توصیفاتی از ارضای فعالیت جنسی را بیان می کنند.
- به طور کلی فاقد ارزش ادبی، هنری، سیاسی و علمی هستند.
- در عرف عام، هرزه نگاری معمولاً به معنای مطالبی است که از لحاظ جنسی آشکار است و عمدتاً به قصد تحریک جنسی ارائه می شود [۳۲].

۳-۲-۶ فضای مجازی و نارضایتی های خانوادگی

آنچه در خانواده به عنوان پایه اصلی اجتماع، اهمیت فراوانی دارد، توجه به ارزشها است. ورود تکنولوژی در خانواده ها، ارزشهای اجتماعی خانواده ها را تحت الشعاع قرار داده و موجب تغییرات در رفتار و گفتمان نسل جوان شده است. سرد شدن ارتباطهای عاطفی و نارضایتی ها از زندگی خانوادگی، از جمله مواردی است که منشأ شکستهای بزرگ در زندگی جوانان به شمار می آید. یکی از زمینه های اصلی در بروز چنین مشکلاتی، فضای مجازی است که سبب شده تا سطح توقع از زندگیهای مشترک در میان نسل جوان بالا رود.

۳-۲-۷ فاصله گرفتن نسلها

- امروزه با ورود وسایل و تکنولوژی بهای جدید به عرصه خانواده ها، والدین و فرزندان ساعتی متمادی در کنار یکدیگر میگذرانند بدون آنکه سخنی بر زبان آورند! این امر سبب سرد شدن روابط بین والدین و فرزندان میشود. دو نسل به دلیل داشتن تفاوت های اجتماعی و تجربه های زیستی مختلف، زندگی را از دریچه نگاه خود نگریسته، آن را تفسیر می کنند. نسل دیروز (والدین) مدعی دانایی و باتجربگی هستند و نسل امروز (فرزندان) که خواهان تطابق با پیشرفتهای روز می باشند، در برابر آنها واکنش نشان می دهند و چون از پس منطق و نصیحتهای ریشه دار و سرشار از تجربه آنها بر نمی آیند، به لجبازی روی می آورند. سرعت تحولات در دوران کنونی و توجه بیشتر جوانان به برنامه های جهانی شدن فرهنگ، گسترش روزافزون انجمنها و کانو نهایی غیر از کانون خانواده برای پیوستن و تعلق خاطر جوانان به آنها از جمله عوامل گسست نسلها است. [۳۳]

۳-۳ آسیبهای سیاسی استفاده از فضای مجازی

۳-۳-۱ کنترل و هدایت افکار عمومی

- امروزه استفاده از اینترنت و به واسطه آن امکانات و ظرفیت های بالای فضای سایبر توانسته است نقش و جایگاه برجسته ای را در کنترل و هدایت عرصه عمومی (افکار عمومی) ارائه دهد. به طوری که نقش انکارناپذیر فضای سایبر در ایجاد و شکل بندی افکار عمومی و تأثیرگذاری منابع موجود در آن با اهداف مختلف بر تحولات اجتماعی و سیاسی تقریباً مورد پذیرش همگان است. بر این اساس، استفاده از ظرفیت های فضای سایبر آن را به ابزاری قوی برای کنترل افکار عمومی تبدیل کرده است؛ چرا که میتوان بر آنها (افکار عمومی) تأثیر گذاشته، رفتار آتی آنها را پیش بینی کند. یعنی از این که مردم در آینده چه نیازهایی خواهند داشت مطلع خواهند شد، زیرا شاید خود ایشان اینخواستها را القا کرده اند که در نهایت منجر به همگن شدن جوامع و از بین رفتن تضاد و تعارض سازنده که از عوامل اصلی پویایی جوامع است،

فناوری اطلاعات و ارتباطات، که نخستین تفاوت مربوط به داده هایی است که استفاده از آن ها ممنوع می باشد [۲۶].

۳-۲-۳ انزوای اجتماعی

- استفاده از اینترنت سبب ایجاد بدبختی، انزوای اجتماعی، تنهایی، دوری از خانواده و به طور کلی کاهش سلامت روانی است. دوری از خانواده و دوستان نوعی حالت روانی است که به آن انزوای اجتماعی می گویند. تنهایی و از دست دادن حمایت های اجتماعی، دو متغیر نشان دهنده انزوای اجتماعی هستند [۲۷].
- برخی جامعه شناسان بیم آن دارند که گسترش فناوری اینترنت به انزوا و انفراد اجتماعی روز افزون منجر شود. بنا به استدلال آنان، یکی از آثار و عواقب دسترسی فزاینده به اینترنت در خانوارها این است که مردم اوقات خود را کمتر با خانواده و دوستان می گذرانند. اینترنت همواره با تیره و تار شدن مرزهای میان کار و خانه در حال تصرف زندگی خانگی است [۲۸].

۳-۲-۴ اعتیاد مجازی

- اینترنت، سیستمی جهانی از شبکه هایی از کامپیوترهای به هم پیوسته است که از کنترل تبادل و انتقال اطلاعات (TCP/IP) برای خدمت رسانی به میلیاردها کاربر در سراسر جهان استفاده می کند. اینترنت، شبکه ای است که از میلیون ها شبکه محلی یا سراسری مخفی، عمومی، دانشگاهی، تجاری و دولتی تشکیل شده است که توسط تکنولوژی های الکترونیکی، بی سیم، و نوری به یکدیگر متصل شده اند [۲۹].
- اعتیاد اینترنتی بعنوان یک رفتار وسواسی، یا آرزوی برقراری پیوند، یا شاید حتی نمودی از انتقال و یا بازتاب روابط اُبژه، و یا رفع نیاز قلمداد می شود [۳۰].
- هولمز در تعریف خود از اعتیاد مجازی، به شناسایی استفاده طبیعی و معمولی اینترنت پرداخته و می گوید که هر گاه میزان استفاده از اینترنت به کمتر از ۱۹ ساعت در هفته برسد، در آن صورت می گوئیم که فرد بصورت طبیعی از اینترنت استفاده می کند. بنابراین، از نظر هولمز، فردی که بیش از ۱۹ ساعت در هفته از اینترنت استفاده می کند، می توانیم بگوئیم که این فرد معتاد به دنیای مجازی است. یونگ نیز اشاره می کند که فرد معتاد کسی است که حداقل ۳۸ ساعت در هفته و یا ۸ ساعت در روز، وقت خود را صرف استفاده از اینترنت می کند [۳۱].

۳-۲-۵ هرزه نگاری و مطالب مستهجن

- برای پی بردن به تأثیرات هرزه نگاری، باید ابتدا آن را تعریف کرد. کلمه هرزه نگاری از کلمه یونانی (graphia و porno) اخذ شده است. از لحاظ عرف عمومی، هرزه نگاری به معنای توصیف فعالیت روسپی هاست. معنای مطالبی است که از لحاظ جنسی آشکار هستند و عمدتاً به قصد تحریک جنسی ارائه می شوند.
- اما کلمه مستهجن اصطلاح حقوقی است که توسط حکم دادگاه عالی ایالات متحده در میلر کالیفرنیا در سال ۱۹۷۳ تعریف شده است. هر مطلبی که دارای این سه خصیصه زیر باشد، مستهجن تلقی می شود و اشاعه آن ممنوع است:

داخلی

میشوند و آنها را به سوی اهداف مورد نظر سوق دهند که این امر خود پشتوانه‌های قوی برای هر جریان سیاسی در سطوح مختلف آن می باشد.

۳-۴ آسیبه‌های اقتصادی استفاده از فضای مجازی

۳-۴-۱ تبلیغ کالاهای خارجی و زیر سوال بردن کالاهای

امکانات و ظرفیتهای بالای فضای سایبر به شرکتها، سازمانهای مختلف و افراد این امکان را می دهد که کالاها و دستاوردهای صنعتی خود را در معرض نمایش افراد در فضای سایبر قرار دهند. همچنین بتوانند از این طریق آنها را به فروش برسانند. در این راستا، با تبلیغات گسترده و مداوم این کالاها کاربران در فضای سایبر را جذب کرده و کسب درآمد کرده و زمینه برای رقابت و تولید اشتغال در سطح داخلی را دچار رکود کنند و آنها را از عرصه رقابت و تولید دور نمایند. این امر سبب افزایش بیکاری، عدم توسعه صنعت داخلی و ... میشود و در پی خود امنیت اجتماعی کشور را با مشکل مواجه می کند.

۳-۴-۲ لوکس گرایی

فضای سایبر دارای شرایطی است که می توان در آنها کالاها و چیزهای لوکس و گران قیمت را به صورتهای مختلف به نمایش و عرضه به دیگران قرار داد و از این امکان در راستای توسعه فرهنگ تجملگرایی در جوامع مختلف در بین جوانان و نو جوانان به ویژه در جوامع جهان سوم بهره برد و آن را به صورت فرهنگ در بین افراد تبدیل و از این طریق به منافع اقتصادی گسترده ای دست باید. وجود این نگرشها و استفاده های اقتصادی از فضای سایبر سبب آسیبه‌های اقتصادی متعددی در جوامع میشود و ضرر و زیان های متعددی را به اقتصاد خانواده و جامعه وارد می کند و امنیت اجتماعی را دچار چالش می کند.

۳-۴-۳ فروش کالاهای ممنوعه

ظرفیت های بالای فضای سایبر به همراه نظارت سخت و کمی که در این فضا صورت می گیرد فرصتها برای تبلیغ و فروش کالاهایی که به دلایل مختلف اقتصادی، فرهنگی، اجتماعی و ... در کشورها ممنوع می باشد را فراهم کرده و زمینه آسیب های مختلف اجتماعی، فرهنگی و به ویژه آسیبه‌های اقتصادی را از طریق هزینه های سنگین عمدتاً چند برابر قیمت واقعی به دلیل ممنوع بودن آن در کشور سبب می شود.

۳-۴-۴ تبلیغ فروش کالاهای غیر استاندارد

با توجه به گستردگی فضای سایبر، نظارت کمی که در این فضا وجود دارد زمینه برای تبلیغ کالاهایی که از استانداردهای لازم برای تبلیغ و فروش به دلیل نظارت مستقیم در فضای واقعی را ندارند، فراهم می آورد و با تبلیغ های گسترده و زرق و برق داری که از آنها می کند زمینه فروش آنها را به ویژه به جوانان و نوجوانان فراهم آورده و سبب ضرر و زیان اقتصادی به خانواده ها را با توجه به عدم کیفیت لازم کالاها و از کار افتادن سریع آنها فراهم می آوردند. [۳۴].

۴. برخی معایب ارتباطات مجازی

۴-۱ هویت‌های کاذب

در مقابل امکانات و فرصتهای بیشماری که فضای مجازی در اختیار بشر قرار داده است تبعات ناخواسته و تهدیدهایی نیز در برابر جوامع انسانی قرار داده که دانشمندان علوم اجتماعی و فلاسفه را به تفکر واداشته است: تبعاتی مانند: بی‌هویتی، چندهویتی و هویت‌های دروغین. یکی از ویژگی‌های جماعت های سنتی وجود فردیتهای شناخته شده و مشخص با هویت‌های معلوم و معین است. اما در جماعت‌های مجازی درست عکس این قضیه صادق است. تنها چیزی که در جماعت مجازی از افراد دیده میشود یک نام عضویت است. هیچ تضمینی وجود ندارد که اطلاعاتی که شخص در برگه ثبت نام وارد میکند واقعی و حقیقی باشد. این هویت‌های متکثر و به تعبیری تکه تکه شده، تبعات جدی روانی و اجتماعی برای افراد داشته و او را با تعارض های دشواری روبه رو میکند.

۴-۲ کاهش روابط اجتماعی واقعی

جذابیت فضای مجازی به حدی است که کاربران در ابتدای دسترسی به اینترنت ساعتها به روی آن نشسته و متوجه گذشت زمان نمیشوند. در مطالعه‌های که ابتدای همه گیری اینترنت توسط گران انجام شده این نتیجه به دست آمد که استفاده بیشتر از اینترنت منجر به کم شدن ارتباطات اجتماعی شده است. این نتایج بر این پایه بود که نزدیکی فیزیکی یکی از عوامل اساسی ایجاد روابط اجتماعی به ویژه از نوع صمیمانه و عاطفی آن است. اما هرگز روابط اجتماعی سنتی نمیتواند در فضای مجازی باز تولید شود.

۴-۳ موقتی بودن ارتباطها و پیوندها

همه چیز در جماعت‌های مجازی موقتی است. هیچ تضمینی برای ادامه فعالیت و کنش یک عضو در یک جماعت مجازی وجود ندارد به همین جهت هیچ احساس مسئولیتی در برابر یکدیگر ندارند و تنها به شکل هیجانی و عاطفی و لحظه ای شکل میگیرد و تصمیم گیری میشود.

۴-۴ هنجارشکنی در اینترنت

در فضای مجازی نه هویت افراد مشخص شده و نه ارتباط چهره به چهره‌های به مفهوم واقعی در آن وجود دارد و همچنین هیچ گونه هرم قدرتی که افراد را وارد به تبعیت از هنجارها کند وجود ندارد، لذا فضای مجازی محیط کاملاً مساعدی برای تخطی از ارزشها و هنجارها و کج روی های اخلاقی و عقیدتی است. این انحراف ها میتواند نظیر گپهای جنسی، وارد شدن به وب گاه های مستهجن و پورنوگرافی باشد [۳۵].

۴-۵ افزایش جرأت و جسارت ارتکاب جرم

جرم شناسان می گویند یکی از دلایل کثرت وقوع جرم در حاشیه شهرها، مهاجرنشین بودن آنها و ناشناخته بودن افراد یک محله برای همدیگر است. به تجربه ثابت شده که اگر افراد یک محل همدیگر را بشناسند کمتر مرتکب جرم و آسیب رسانی به یکدیگر می شوند. در این بین از آنجا که فضای سایبر فضایی است که اهالی آن در عین ارتباط همدیگر را نمیشناسند. هر روز می شود با یک هویت خاص وارد این فضا شد بنابر این فضا خود به خود به یک فضای جرم زا و آسیب آفرین تبدیل می شود و افراد با این دید که ناشناخته هستند جرأت و جسارت پیدا کرده و سعی در آسیب رسانی به دیگران و جرم و جنایت می کنند. حتی اگر پلیس هم پس از زحمات زیاد بتواند آدرس مجرم را پیدا کند چون در فضای واقعی با مرزهای جغرافیایی و محدودیتهای آن



افراد هرچه بیشتر از شبکه استفاده کنند، گرایش بیشتری به خزیدن در دنیای غیر واقعی و تنهایی دارند، چراکه استفاده از شبکه های اجتماعی اینترنت درگیری فرد در دنیای فیزیکی و اجتماعی را کاهش می دهد [۳۶].

به طوری که، فضای مجازی ایجاد شده توسط فناوری اطلاعات و ارتباطات با شکستن حریم خصوصی افراد از هر قشر و رده ای و انتشار خصوصی ترین اطلاعات مربوط به افراد اعم از مکتوب، تصاویر، صدا، چند رسانه ها و...، باعث ناآمنی روانی و اجتماعی شده است که می تواند پیامدهای جبران ناپذیری را به همراه داشته باشد. از این رو، مدیریت اطلاعات شخصی، برای کاربران، درخواست کنندگان خدمات و شرکت های فناوری اطلاعات و ارتباطات، به یک نیاز بسیار مهم بدل شده است. تا با استفاده از راهکارهای امنیتی و تدابیر پیشگیرانه پلیس از نقض حریم خصوصی در فرایند تولید، جمع آوری و ذخیره سازی، پردازش و تبادل اطلاعات و داده، جلوگیری نمایند [۳۳].

امروزه برای همه کارشناسان و استادان در امر تعلیم و تربیت ثابت شده است که فضای مجازی از موارد بسیار مهم برای زندگی اجتماعی است و فضای مجازی می تواند بر میزان مذهبی بودن افراد تأثیر بگذارد. به یقین افرادی که به میزان متفاوتی از فضای مجازی استفاده میکنند عقایدی مشابه درباره مسائل اعتقادی - عبادی ندارند. اینترنت با تبدیل جوامع بسته و ساکن به جوامع باز و بر خط، تلاش دارد جوامع بسته دینی را به یک جامعه زنده و پویا تبدیل نماید، که در این مسیر تبدیل و تبدلات، جوامع دینی یا به مقاومت نهایی می پردازند و یا ضمن پذیرش بهره گیری از اینترنت و فضاهای ایجاد شده توسط آن، نگرانی هایی را در مورد آثار منفی آن ابراز می دارند. بنابراین، تلاش میکنند نسبت به آن کنترل هایی را مانند سانسور کردن از طریق ابزارهایی مثل فیلتر کردن اعمال کنند [۳۷].

با توجه به اینکه بخش بزرگی از جمعیت ایران را جوانان و به ویژه تحصیلکردگان دانشگاهی تشکیل می دهد، مدیران و سیاستگذاران امنیتی الزاماً باید در تدوین راهبردهای امنیتی کشور، توجه ویژه ای به این قشر جامعه داشته باشند. نسل جوان کنونی نسلی پر جنب و جوش و آگاه است که متأسفانه در برابر بحرانها و چالشهای عظیم اقتصادی - اجتماعی - فرهنگی و حمله تبلیغاتی سامانه های ارتباطی - اطلاعاتی کشورهای غربی که در اندیشه مسخ هویتی مردم ایران هستند، قرار گرفته است. به همین دلیل، توجه به امنیت اجتماعی هویت محور که نهادهای اجتماعی، جوانان و دانشجویان در تعریف و تأمین آن نقش اصلی را داشته باشند، از اهمیت بسزایی برخوردار است. در این راستا، علاوه بر دستگا ههای سیاستگذار و مجری، نهادهای جامعه پذیری به مثابه بخش نرم افزاری نظام اجتماعی با تقویت سرمایه های فرهنگی و اجتماعی و ارائه الگوهای صحیح و مقبول ارزشی می توانند نقش زمینه ساز (غیرمستقیم) را در ایجاد همگونی و یکپارچگی ملی و مقابله با ناامنی های داخلی و تهدیدات برآمده از فضای مجازی ایفا نمایند. برای نمونه، با بومی و محلی کردن محتوا در اینترنت و فضای مجازی میتوان مرزهایی که در جهان واقعی وجود دارد، به صورت مجازی در اینترنت بازسازی و نمادهای هویت را در آنجا مطرح کرد تا بتوان هویتهای مربوط به آن مرزها را بازسازی نمود. همان طور که بیان شد، جهان

- روبروست اگر مجرم در کشور دیگر باشد به سختی میشود او را دستگیر و مجازات کرد. [۳۴].

۵. نتیجه گیری

- در مجموع می توان گفت که امروزه هر آنچه مدنظر افراد باشد در اینترنت می توان یافت و با استفاده از این فن آوری نوین ارتباطی سهولت انجام بسیاری از کارها بالا رفته است. شنیدن موسیقی، پیاده کردن نرم افزار، جستجوی مطالب برای انجام تکالیف مدرسه و دانشگاه، پیدا کردن سایت افراد مورد علاقه، دانش افزایی درباره مطالب گوناگون مانند ورزش، علوم گوناگون و... از کارهایی است که افراد می توانند با استفاده از اینترنت انجام دهند و امروزه هیچ فن آوری و منبع دیگری جهت جایگزینی این فناوری وجود ندارد. فواید این فن آورها با جلوگیری از آسیب های احتمالی اینترنت بوسیله کنترل و تنظیم چارچوب درست استفاده از آن بسیار بالاست اینترنت به خودی خود ابزاری بی طرف و خنثی است اما اینکه اکنون مردم چگونه از آن استفاده می کنند، تعیین کننده است. اگر استفاده مناسب و مثبت باشد، در جهت توسعه جامعه حرکت خواهد کرد، وگرنه مشکلات عمده ای را برای جامعه و افراد آن بوجود می آورد. به عبارت دیگر، شبکه جهانی اینترنت یک شبکه اطلاع رسانی سریع با منابع بیشمار است که استفاده نادرست و بیش از حد از آن در بین برخی از افراد و غرق شدن در دنیای رایانه و جدا شدن از دنیای واقعی، فواید اینترنت را به آسیب تبدیل می کند.
- بطوری که هم اکنون استفاده نادرست از این ابزار در میان کاربران، در جوامع پیشرفته چنان گسترش یافته که از آن بعنوان یک بیماری و اعتیاد مدرن نام می برند که محصول عصر ارتباطات و انقلاب رایانه ای است. نتیجه این تحقیق و تحقیقات پیشین نشان می دهد که یکی از آثار وابستگی به اینترنت این است که افراد وابسته زمان کمتری را با خانواده خود می گذرانند و علائم آن عبارتند از: بی وفایی مجازی، گوشه گیری، اختلال در الگوی خواب، احساس نیاز به تنها بودن و فراموش کردن مسؤلیت های خانوادگی. آن دسته از افرادی که معتاد به اینترنت هستند دچار فقدان حمایت از ناحیه دیگران می باشند. بنابراین، می توان گفت که یکی از پیامدهایی که از پدیده اعتیاد به اینترنت سرچشمه می گیرد، فقدان حمایت اجتماعی می باشد. براساس نتایج، آن دسته از افرادی که معتاد به اینترنت هستند احساس خودارزشی پایینی دارند. بنابراین، می توان گفت که یکی دیگر از پیامدهای که از پدیده اعتیاد به اینترنت منشاء می گیرد، ضعف احساس خود ارزشی می باشد [۷].
- یکی از مسائل مهمی که درباره گرفتاری های اجتماعی امروزه وجود دارد میزان انزوای اجتماعی و گسستگی حاصل از آن است که از لحاظ ذهنی در انسان بی پناهی مضاعف و عدم امنیت و اعتماد و از طریق احساس محرومیت و عدم رضایتمندی از زندگی ایجاد می کند. این مساله به خودی خود ایجاد کننده چند مشکل اساسی برای جامعه است، چرا که از یک طرف فرد را از وارد شدن به روابط اجتماعی که به نحوی نیازهای اساسی اش را برطرف می کند، محروم می سازد و از طرف دیگر، امکان فراهم آمدن زمینه های همبستگی اجتماعی را از بین می برد.

[۱۱] شریعت، وحید و همکاران، "رده بندی سنی بازی های رایانه ای از دیدگاه روانشناختی مطالعه ای به روش دلفی"، تازه های علوم شناختی، سال ۱۱، شماره ۲، ص ۸-۱۸، ۱۳۸۸.

[۱۲] کوهی، کمال، "جوانان و رسانه های نوین: بررسی اعتیاد دانش آموزان به بازی های رایانه ای و عوامل مرتبط با آن"، مطالعات فرهنگ - ارتباطات، سال ۱۵، شماره، ۱۳۹۳.

[۱۳] سالاری، حسن و سوزنجی، حسن، فرهنگنامه نوجوان، ج ۱ و ۲، تهران، پیام عدالت، ۱۳۸۷

[14] Gergen, Kenneth J., *The Challenge of Absent Presence*. (In: Katz, James E./Aakhus Mark A. (eds) *Perpetual Contact. Mobile Communication, private talk, PublicPerformance*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 227- 241, 2002.

[۱۵] محکم کار، ایمان و حلاج، محمد مهدی، "فضای مجازی، ابعاد، ویژگی ها و کارکردهای آن در عرصه هویت با محوریت شبکه های اجتماعی مجازی"، معرفت، سال ۲۳، شماره ۲۰۱، ۱۳۹۳.

[۱۶] عمید، حسن. فرهنگ فارسی عمید. تهران: امیرکبیر، ۱۳۷۹

[۱۷] عاملی، سیدسعیدرضا. رویکرد دوفضایی به آسیبها، جرایم، قوانین و سیاستهای فضای مجازی. تهران: مؤسسه انتشارات امیرکبیر، ۱۳۹۰

[18] Stefanescu, C.; Chirita, V.; Chirita, R.; Chele, G., *Network Identity, the Internet Addiction and Romanian Teenagers*, Proceedings of the 4th WSEAS/IASME International Conference on Engineering Education, Agios Nikolaos, Crete Island, Greece, July 24-26, 2007.

[۱۹] طارمی، محمد حسین. "فضای سایبر، آسیب ها و مخاطرات". فصلنامه ره آورد نور، سال ۷، شماره ۲۲، ۱۳۸۷.

[۲۰] گیدنز، آنتونی، پیامدهای مدرنیته، ترجمه ثلاثی، محسن، تهران، مرکز، ۱۳۸۷.

[۲۱] کاستلز، امانوئل، عصر اطلاعات؛ جامعه شبکه ای، ترجمه علیقیان، احمد و خاکباز، احمد، تهران، نشر طرح نو، ۱۳۸۰.

[۲۲] رحیم دل، منصور، "حق انسان بر حریم خصوصی"، مجله حقوقی دانشکده حقوق و علوم سیاسی دانشگاه تهران، شماره ۷۰، ۱۳۸۴

[23] Pitegoff, Thomas.M, *Franchise Law in Cyberspace*, Pitegoff LawOffice, 2000.

[۲۴] آقابابایی، حسین و عباسی، مراد، "حریم خصوصی فضای مجازی و چالش های پیشگیرانه ناچا"، فصلنامه علمی - ترویجی مطالعات پیشگیری از جرم، سال ۵، شماره ۷، ۱۳۸۹.

[۲۵] جلالی فراهانی، امیر حسین، "پیشگیری وضعی از جرائم مجازی در پرتو موازین حقوق بشر"، مجله ی حقوقی فقه و حقوق، شماره ۶، ۱۳۸۴.

[۲۶] زبیر، اولریش، جرایم رایانه ای، ترجمه نوری، محمدعلی و نخبجوانی، رضا و بختیاروند، احمد و رحیمی مقدم، احمد، تهران، گنج دانش، ۱۳۸۴.

[27] Affonso, Bob., *Is the Internet Affecting the social skills of your children?* University of Nevada, Reno, 1390.

[۲۸] گیدنز، آنتونی، جامعه شناسی، ترجمه چاوشیان، حسن، تهران، نشرنی، ۱۳۸۶.

[۲۹] صفری شالی، رضا، "بررسی نقش شبکه های ماهواره ای فارسی زبان بر ساختار خانواده"، شورای پژوهش وزارت کشور، ۱۳۹۰.

[30] Fenichel, Michael., *Internet Addiction: Addictive Behavior, Transference or More?* Southern Medical Journal, Vol 92, N. 6, 2003.

[۳۱] معیدفر، سعید و حبیب پور گتایی، کرم و گنجی، احمد، "بررسی پدیده

استفاده اعتیادی از اینترنت و پیامدهای آن در بین نوجوانان و جوانان

مجازی درموازات با جهان واقعی در حرکت است؛ بنابراین با بازسازی هویت در جهان مجازی، هویتها در جهان واقعی هم تقویت می شوند. دیگر اینکه درون فضای مجازی علاوه بر ترسیم مجدد مرزها، فرهنگ محلی و فرهنگ اختصاصی هر گروه بازنمایی شود. بدین ترتیب نظام سیاسی - اجتماعی با کارکرد حفظ الگو و درونی کردن ارزشها از طریق سیاستگذاری های درست و عملکرد معقولانه نهادهای جامعه پذیری (خانواده، همسالان، مذهب، آموزش و پرورش، رسانه و ...) می تواند از بروز رفتارها انحرافی و کجروی های اجتماعی - روانشناختی جلوگیری کند و تمام توان خود را در راستای نیل به اهداف به کار گیرد [۲].

• استفاده از وسایل مؤثر در فضای مجازی اعم از اینترنت، تلویزیون، بازی های رایانه ای، ماهواره و تلفن همراه دارای تأثیرات منفی و مخربی بر دانشجویان به ویژه در پنج بُعد خانوادگی، تحصیلی، وضعیت اعتقادی و معنوی، سازگاری و روانی می باشد. بنابراین، مشاهده می شود که دشمنان می خواهند از طریق جنگ رسانه ای و با بهره گیری از ابزارهای متنوع و مدرن رسانه ای به طور نهان به زیریناهای سرزمین ما آسیب برسانند و بر افکار، عواطف، تمایلات و در نهایت رفتار مخاطبان و به خصوص، جوانان و دانشجویان تأثیر بگذارند. در این راستا، دستگاه های مسئول نظام جمهوری اسامی موظفند برنامه هایی را (مانند کنترل بازار موبایل، اینترنت و بازی های رایانه ای) در جهت مقابله با تهدیدات و آسیب های فضای مجازی و جنگ رسانه ای در دستور کار خود قرار دهند. همچنین، برگزاری همایش هایی در جهت آموزش و توجیه جوانان و دانشجویان در مورد فرصت ها و تهدیدات فضای مجازی از دیگر اقدامات در برابر جنگ رسانه ای دشمن به شمار می رود [۳۸].

مراجع

- [۱] لنسکی، گرهارد و لنسکی، جین، *سیر جوامع بشری*، ترجمه موفقیان، ناصر، تهران، سازمان انتشارات و آموزش انقلاب اسلامی، ۱۳۶۹
- [۲] باقری دولت آبادی، علی و زارعیان جهرمی، فرج الله، "تأثیر فضای مجازی بر هویت و همبستگی ملی"، فصلنامه مطالعات راهبردی بسیج، سال ۱۶، ۱۳۹۲.
- [۳] شکرخواه، یونس، *واژه نامه ارتباطات*، تهران، انتشارات سروش، ۱۳۸۱.
- [۴] قادری، سعیده سادات، "فضای مجازی فرصت ها و چالش ها"، ماهنامه مدیریت ارتباطات، شماره ۲۵، ۱۳۹۱.
- [۵] طاهری، ز، "فضایی میان فضاها"، فصلنامه فرهنگ پویا، شماره ۲۹، ۱۳۹۲.
- [۶] صادقی، محمود و زرکلام علم خواه، "مطالعه شناختی حقوق فناوری اطلاعات و ارتباطات"، مرکز تحقیقات مخابرات، ۱۳۹۰.
- [۷] هزار جریبی، جعفر و صفری شالی، رضا، "بررسی پدیده اعتیاد مجازی در بین نوجوانان و جوانان استان قم"، فصلنامه علوم اجتماعی شماره ۵۷، ۱۳۹۱.
- [۸] نور محمدی، مرتضی، "تأثیر فضای مجازی بر هویت"، فرهنگ و اجتماع [۹] کجار، ترین، وب چیست؟، ترجمه حسینی سربابی، فرحناز، تهران، سروش، ۱۳۸۱.
- [۱۰] منظر قائم، مهدی و شاقاسمی، احسان، "اینترنت و تغییر اجتماعی در ایران نگاهی فراتحلیلی با تأکید بر جوانان"، مجله جامعه شناسی ایران، دوره نهم، شماره ۳ و ۴، ۱۳۸۷.

- ۲۵ سال شهر تهران"، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، مؤسسه مطالعات و تحقیقات رسانه ها، ۱۳۸۷.
- [۳۳] سعیدی، علی و شکیبا، ابوالقاسم، روان شناسی و آسیب شناسی ارتباطات اینترنتی، مشهد، انتشارات آئین تربیت، ۱۳۸۴.
- [۳۳] عبدالهی، هادی، "اشعه های فضای مجازی"، فرهنگ پویا، شماره ۲۹ [۳۴] سعیدی، جعفر، مبانی فراماسونری، تهران، انتشارات مرکز اسناد انقلاب اسلامی، ۱۳۷۶.
- [۳۵] جان پرور، محسن و حیدری موصلو، طهمورث، "آسیب های فضای سایبر بر امنیت اجتماعی"، فصلنامه نظم و امنیت انتظامی، شماره ۳، سال چهارم، ۱۳۹۰.
- [۳۶] مصطفوی کهنگی، فرحناز، "آسیب شناسی تاثیر استفاده از اینترنت بر انزوای اجتماعی دانشجویان"، فصلنامه مطالعات جامعه شناسی جوانان، سال ۵، شماره ۱۵، ۱۳۹۳.
- [۳۷] سجادی، سیدمهدی و ایمانزاده، علی، "چالش های اساسی تربیت دینی در فضای ریزوماتیک"، مجله علوم تربیتی و روانشناسی، دوره سوم، سال چهاردهم، ص ۱-۲۰، ۱۳۸۶.
- [۳۸] زندوانیان، احمد و ادریاپور، الهه. "شناسایی و مقایسه آسیب های فضای مجازی در بین دانشجویان". فصلنامه مطالعات عملیات روانی، سال ۱۰، شماره ۴۰، ۱۳۹۳.

Archive of SID