

چندگانگی شخصیت در عصر مجازی بر اساس نظریه سایه یونگ

راضیه معظمی گودرزی

دانشجوی کارشناسی ارشد رشته مدیریت فناوری اطلاعات ، دانشگاه پیام نور

R_moazami@rocketmail.com

مرضیه معظمی گودرزی

روانشناس بالینی

Moazami.mk@gmail.com

چکیده

دنیای ارتباطات یعنی روندی مداوم از تبادل اطلاعات، عقاید، تجربیات میان افراد که در دو سطح خودآگاه و ناخودآگاه ایجاد می شود، این دنیا امروزه دچار تغییرات شگرفی شده و فضای جدیدی از روابط اجتماعی را به وجود آورده است، که با توجه به فرهنگ ها، نژادها و شرایط محیطی متفاوت در دنیای درونی افراد، خواسته یا ناخواسته دنیای ارتباط را در معرض خطر قرار داده، و در سایه (بعد حیوانی شخصیت) فرو می برد. که با نظارت یک سیستم آگاه با دیدی روانشناسانه و بر مبنای مدیریت فناوری اطلاعات در این دهکده ی جهانی، می تواند، به درمان بسیاری از بحران های هویتی که ارتباط را دچار اختلال کرده، و از سوی این بحران ها به جرایم (سایبری) منجر شده، کمک نماید. این مقاله بر آن است تا از نظریه ی سایه یونگ که با عدم کنترل آن باعث بحران هویت فرد، خصوصا در شبکه ی مجازی می شود را مورد بررسی قرار دهد. فضای مجازی به نوعی از بحران هویت فرد و ناهمگونی های آن که باعث تغییرات اساسی در ساختار شخصیت می شود و در واقع آن را دچار تغییر نامطلوب می کند یا به نحوی باعث عدم تعادل هویت شخصیتی فرد می شود، مبرا نیست. و از آن جا که در دیدگاه یونگ به طور کلی فاصله گرفتن از سایه، انسان را دچار بحران هویت می کند؛ پس با در نظر گرفتن ویژگی شبکه های مجازی، که هر کدام از افرادی بدون نام یا با استفاده از تصاویر غیرواقعی در آن فعالیت می کنند، در معرض بحران هویت قرار گرفته، یا با نزدیک شدن به سایه ی خود و حل تعارضات از بحران هویت فاصله می گیرند.

واژگان کلیدی: نظریه سایه یونگ، فضای مجازی، هویت، بحران هویت، شبکه های اجتماعی

فضای شبکه‌های مجازی هویت و شناخت موقعیت اجتماعی فرد را وارد مرحله‌ی نوینی می‌کند و در واقع ابزاری برای نشان دادن شخصیت فرد در پناه سایه‌های گم شده در این دنیا می‌باشد، گرچه در این فضا عرصه‌ی وسیعی از ارتباطات ایجاد می‌شود که اشخاص با استفاده‌ی درست از این شبکه‌ها در ساخت هویت خود و فاصله گرفتن از سایه‌ها (بعد حیوانی) دچار بحران شخصیت نشده و در تقابل با این فضا می‌تواند به تکامل هویت خود بپردازد. این افراد با برخورد منطقی و نظام‌مند بر مبنای هویت سالم شخصیتی در صدد جستجوی راه‌های مسالمت‌آمیز زندگی در تقابل با شبکه‌های مجازی می‌باشند، که برآمده از تمدن و در واقع قبول زندگی شهرنشینی است و ارتباط از نوع خاص با تکنولوژی پیشرفته در دهکده‌ی جهانی، با ارزش‌های جهان، که برآمده از تمدن همه‌ی انسان‌هاست.

اما از طرفی هم خیل کثیری از اشخاص در این شبکه‌ی مجازی با یک برخورد غیر صحیح دچار هرج و مرج شخصیتی می‌شوند. و هویت خود را متزلزل می‌بینند و به نوعی دچار استرس و دوری از هویت واقعی خود می‌شوند، گرچه شبکه‌های مجازی در رابطه با این تقابل می‌تواند بعضا تاثیرات مخربی در ساختار هویت فرد بگذارد.

۲- ادبیات پژوهش

۲-۱- دیدگاه یونگ در رابطه با سایه

کهن الگوها با تکرار شدن در زندگی نسل‌های پی در پی، بر روان ما نقش بسته‌اند و در رویا و خیال‌پردازی‌های ما آشکار می‌شوند. قهرمان، مادر، کودک، خدا، مرگ، قدرت، و پیرفرزانه از جمله کهن الگوهایی هستند که یونگ مطرح کرد، تعدادی از این کهن الگوها کامل‌تر از دیگران رشد کرده‌اند. این کهن الگوهای اصلی عبارتند از پرسونا، آنیما و آنیموس، سایه و خود. سایه، گرایز ابتدایی و بدوی را شامل می‌شود، و از این رو، ریشه‌های آن از تمام کهن الگوهای دیگر عمیق‌تر است.

رفتارهایی که جامعه، اهریمنی و غیراخلاقی می‌داند در سایه قرار دارند. این جنبه تیره ماهیت انسان باید رام شود. ما باید این تکانه‌های ابتدایی را مهار کنیم، بر آن‌ها چیره شویم، و از خود در برابر آن‌ها حفاظت کنیم، اگر این کار را نکنیم، احتمالا جامعه ما را تنبیه خواهد کرد، سایه نه تنها منبع اهریمنی است، بلکه منبع شادابی، خلاقیت و هیجان نیز هستند. اگر از سایه به طور کامل جلوگیری شود، روان کسل‌کننده و بی‌روح خواهد شد، وظیفه خود ego است که این گرایز را سرکوب یا امکان ابراز کافی را به آن‌ها بدهد. اگر از سایه کاملا جلوگیری شود، نه تنها شخصیت بی‌روح و یکنواخت می‌شود، بلکه فرد با احتمال طغیان کردن

به وجود آمده و بار حقوقی ندارد. در فضای مجازی قرار می‌گیرند، خواه ناخواه به دنبال این هستند که چگونه جنبه‌های رفتاری خود را مدیریت کنند، از این روست که هویت آدمی، که یکی از جنبه‌های پیچیده آدمی است، تحت تأثیر قرار می‌گیرد. (حسینی انجدانی، ۱۳۹۱)

۲-۳- بحران هویت در شبکه‌های مجازی

سیاست‌های مربوط به هویت را باید در جایگاه تاریخی خود بررسی کرد. یکی از عوامل مهم در تاریخ و جغرافیا، مولفه فضای مجازی و قدرت آن است که نیروی قوام‌بخش هویت و بسیاری دیگر از پدیده‌ها و فرآورده‌های تاریخی، اجتماعی و فرهنگی است. کاستلز با توجه به اهمیت معنا در عصر اطلاعات و تلاش کنشگران مختلف اجتماعی جهت نیل به معنایی خاص، آن را در تقابل با مفهوم قدیمی "کارکرد" قرار می‌دهد که از سوی نهادهای مسلط اعمال می‌شود، این هویت ناشی از هنجارهای اجتماعی است و وابسته به روابط و ترکیب و چینش افراد، نهادها و سازمان‌های جامعه است. هویت منبع معنا برای خودکنشگران است و به دست خود آن‌ها از رهگذر فرایند فردیت بخشیدن ساخته می‌شود.

تامبا^۱ سه ویژگی اینترنت و شبکه‌های مجازی را بیان می‌کند: به هم فشردگی فضا_زمان، حس نکردن مکان و محدوده‌های محو شده و جماعت تغییر یافته، باید توجه داشته باشیم که ضروری است هراسانی در یک فضا یا زمان خاص قرار گرفته باشد (معمار و همکاران، ۱۳۹۱)

۳-۳- دور و نزدیک شدن به سایه‌ها در فضای مجازی

سهولت ارتباط با افراد مختلف بدون در نظر گرفتن ابعاد مکان و زمان و داشتن هویت پنهان در فضا و شبکه‌های مجازی افراد گوناگون را به استفاده هر چه بیشتر از این رسانه سوق می‌دهد و امکان عبور از مرزهای اخلاقی را بیشتر می‌کند. فضای مجازی در ارتباط تنگاتنگ با فضای فیزیکی و دنیای واقعی است. وقتی وارد فضای مجازی می‌شویم تا حد زیادی عرف و اخلاقیات دنیای «واقعی» را با خود به فضای مجازی می‌بریم. اما از سوی دیگر، هنگامی که این عرف و اخلاقیات وارد فضای مجازی

^۱ Tombaugh

اولین همایش بین‌المللی و سومین همایش ملی پژوهش‌های مدیریت و علوم انسانی

۱۳ اردیبهشت ۹۶ - دانشگاه تهران

می‌شوند، به علت غیبت جسم و امکان و پنهان کردن هویت، شکل این اخلاقیات و عرف هم تغییر می‌کند و دیگر شدت فضای فیزیکی را ندارد.

از سوی دیگر، گاهی برخی از ویژگی‌های شخصیتی؛ مانند سن، تحصیلات، محل سکونت و حتی جنسیت در اینترنت از بین می‌رود؛ به عنوان نمونه، بسیاری از افرادی که در اتاق‌های چت مشغول گفت‌وگو با یکدیگر هستند با مشخصاتی غیرواقعی ظاهر شده و از زبان شخصیتی دروغین که از خود ساخته‌اند و آن را به مخاطب یا مخاطبان خود معرفی کرده‌اند، صحبت می‌کنند و با این حال، همین شخصیت‌های ناشناس چه تأثیرات مختلفی بر یکدیگر دارند؟! شخصیت‌ها در محیط‌های چندکاربر، واقعی نیستند، آنها هیچ‌گاه بدون تغییر باقی نمی‌مانند، آنها همواره در گونه‌ای فرایند باز تعریف قرار دارند، به طوری که می‌توان گفت بسیاری از کارکردهای مجازی در دنیای واقعی نیستند و فقط مربوط به فضای مجازی هستند، که قابل تصور است. این ویژگی سبب شکل‌گیری رواج اوهام و تخیلات سوء در زندگی افراد می‌شود. در فضای مجازی دو سویه، مفاهیم هویت انسانی و هستی، گیج‌کننده و ناواضح هستند. یکی از نتایج روانی و اجتماعی فضای مجازی این است که کاربران از مهارت‌های دنیای واقعی دور می‌شوند و در گمنامی زندگی واقعی سردرگم می‌شوند و دچار نوعی هویت‌های چندگانه می‌شوند که هر یک برای اهداف و مقاصد خود از این هویت‌های چندگانه استفاده می‌کنند، بدین صورت که فرد به عنوان ماهیتی بدون جسم می‌تواند به هر صورتی که می‌خواهد ظاهر شود، که در این صورت افراد مبتلا به بحران هویت، بعضاً بعد حیوانی (سایه) را از خود بروز می‌دهند. یکی از اختلال‌های دنیای مجازی یکی شدن با سایه است، اگر چه در تحقیق‌های روانشناسی باید به یک فرد کمک شود، تا بیشتر از هر وقت دیگر به سایه‌اش نزدیک شود و راه‌های کنترل را یاد بگیرد. اما حالا در دنیای مجازی اجازه‌ی برخورد غیر منطقی و بعد اصلی سایه (حیوانی) به فرد داده می‌شود و در حقیقت او را دچار بحران شخصیت خواهد کرد. درون مایه‌های افراد بروز می‌کند. هر کس درصدد بیان اندیشه‌ها و علاقه‌مندی‌های خویش است. اما از طرفی برای انسان‌های ضعیف و فاقد اعتماد به نفس، مطرح‌نشدن هویت شخصی و مشخصات فردی در اینترنت موجب تقویت شخصیت‌های چندگانه و رشد و استحکام آن می‌گردد. آزارگری را شاید بتوان رفتار ضداجتماعی در دنیای سایبر نام نهاد، که یکی از ابعاد کنترل‌نشدن سایه‌ها در شبکه‌ی مجازی است. SPAM ها را امروزه اغلب اهالی دهکده جهانی به عنوان یک مزاحم می‌شناسند. حال اگر فردی مثل یک هرزنامه، مزاحم خلوت شما در دنیای سایبر شود، در واقع به آزارگری سایبرنتیک پرداخته است. که بیشتر این آزارها به کهن‌الگوی سایه نزدیک است.

اولین همایش بین المللی و سومین همایش ملی پژوهش های مدیریت و علوم انسانی

۱۳ اردیبهشت ۹۶ - دانشگاه تهران

وجود ما انسانها را می توان به سه بخش کلی خودآگاه ، ناخودآگاه فردی و ناخودآگاه جمعی تقسیم کرد. سایه ، بخشی از قسمت ناخودآگاه شخصیت ما است . در اغلب مطالب منتشر شده در خصوص سایه ها و همچنین در ذهن بیشتر ما ، سایه ها ضعف ها و نقاط ضعف ، زباله های وجودی و جنبه های دیگر شخصیت ما است ، که نمی خواهیم آنها را بپذیریم ، از داشتن آنها شرمگین و شرمنده هستیم و وجودشان را انکار می کنیم که زندگی در فضای مجازی اجازه بروز این بعد را برای فرد به راحتی محیا می کند . مانند کامنت های نوشته شده در زیر تصاویر شخصیت های مشهور که وجود سایه ها را تایید می کند . در حقیقت سایه، چهره های مختلفی خود را چون : ترسو، خشمگین، تنبل، زشت، بی ارزش؛ عیبجو، سلطه جو و هر صفت دیگر دور از من واقعی نشان می دهد ؛ هر چه که موجب شرمندگی ماست و وانمود می کنیم که نیستیم. همه ی ویژگیهایی که از آنها بدمان می آید یا در برابرشان مقاومت می کنیم.

سایه اشاره به قسمتی از زندگی فرد دارد که بروز آن در خفا یا محیطهایی است که کسی فرد را نشناسد یا در تنهایی آشکار می شود، سایه شامل ویژگی های حیوانی است که بیشتر از هر کهن الگوی دیگر، اثرش قوی تر و خطرناک تر و دارای عمق وسیع تری در تکامل انسان دارد، یونگ سایه را به قسمت توسعه نیافته و سرکوب شده، شخصیت روانی فرد معرفی می کند که می توان در یک دوره، با وارد آمدن یک استرس شدید روانی، با توجه به نوع شخصیت فرد بروز کند؛ اگر شخصیت فرد توسعه نیافته باشد و هیچ شکلی از تصعید در آن نباشد، سایه سرکوب شده، و فرد بیشتر از قبل دچار تنش خواهد شد، گرچه ممکن است فرد قادر به کنترل خود، در زمانهایی که در محیط مجازی، قابل شناسایی و در حقیقت با اسم و مشخصات واقعی خود آنلاین است، داشته باشد، اما زمانی که در شبکه ی مجازی به طور ناشناس فعالیت می کند، با سایه یکی شده و بعد حیوانی خود را نشان می دهد. این بحران زمانی مورد توجه قرار می گیرد که مخالف عملکرد عادی فرد، او را در شبکه ی مجازی مشاهده ی بالینی کنیم. هستند افرادی که وقتی مورد مخالفت قرار می گیرند، رفتارهای ناسازگاری را که یونگ به عنوان سایه بیان می کند در رفتارهایشان دیده می شود. حال اگر بگوییم که این رفتارها برگرفته از شخصیت واقعی فرد باشد، پس سایه چیست؟ و اگر استرس ناشی از مخالفت یا رد هرگونه نظریه ای که مخالف خواسته ی فرد باشد، پس بر اساس بحران هویت، می توان این نمود را به اسم فشار عصبی یا استرس توجیه کرد. استرس می تواند در یک فرد به بدترین حالت ممکن بروز کند، اما نشان دادن بعد سایه توسط فرد در این شرایط کمی مضحک است، مگر آن که فرد به یک بحران شخصیتی که در حقیقت در مواردی همان بروز و نشان دادن سایه است برسیم. چون یونگ سایه را فراینده توسعه نیافته و کنترل نشده ی شخصیت آدمی معرفی می کند، و در حقیقت با کنترل سایه، فرایندهای نابالغ را هم سرکوب یا کنترل می کند.

۴- نتیجه

هویت نقشی کلیدی را در ارتباطات مجازی ایفا می‌کند. بعضی مدعی هستند توانایی استقرار یک هویت بدون بدن و مستقل از ارزشمندترین جنبه‌های فرهنگ آنلاین است که به مردم اجازه می‌دهد، نقش‌ها و روابطی را که به گونه‌ای دیگر هستند. جستجو کنند، اما دیگران ادعا می‌کنند گمنامی، بی‌مسئولیتی، رفتار خصومت‌آمیز را تشویق می‌کند. زیرا با توجه به نظریه‌ی سایه یونگ، در این پژوهش به آن می‌رسیم که این فضاها در مواردی باعث دوری فرد از هویت اصلی خود و یکی شدن با سایه، دچار بحران هویت و در نهایت به اختلال شخصیت یا شخصیت‌های چندگانه می‌رسد، که خود عامل بروز بسیاری از جرایم سایبری می‌باشد، اما با توجه به حس تکامل طلبی فرد این امکان وجود دارد که فرد به واسطه‌ی تصعید سایه به تکامل شخصیتی برسد؛ که نیازمند آموزش، فرهنگسازی، مدیریت صحیح فضاها، مجازی، شناخت بیشتر خود، قبول فرهنگ شهرنشینی است، تا با ایجاد یک محیط امن، افراد به تعامل بپردازند.

پیشنهادات

- ۱- خود شناسی و خود آگاهی و شناخت نقاط ضعف و قوت خود.
- ۲- در سطح جامعه نسبت به استفاده صحیح از فضای مجازی و اثرات مثبت و منفی، فرهنگ سازی شود. برای نمونه : آشنایی ذهن فرد در استفاده از شبکه مجازی و اینکه تصور نکنند هیچ وقت کسی قادر به شناسایی کاربر نیست و همیشه پشت شبکه های مجازی باز است و شناسایی کاربر کار سختی نیست، و شبکه های مجازی چون یک صندوق پست عمل می کنند .
- ۳- سایه ها را چطور پیدا کنیم ؟ برای پیدا کردن سایه ها، می توان از اطرافیان کمک گرفت. تا قسمت های تاریک وجود را دیده و به جای فرار و انکار سایه ها آنها را تصعید کرد. و پذیرفت که بخشی از وجود بی نهایت و همه جانبه است، و با شناخت آنها (آگاه شدن)، حوزه امکان و آگاهی را برای رشد همه جانبه به کار برد.
- ۴- زمانی که متوجه ویژگی جدیدی در خود می شویم که آنرا سازنده و آگاهانه زندگی نمی کنیم! پیش از اینکه بخش نکوهرسگر وجودمان، باعث تخریب شخصیت شود، با تمرین واقع بینی، در کنار این ناآگاهی، کل وجودمان را زیر سوال نبریم، بلکه تمرین کنیم به اندازه لازم به حل آن مساله بپردازیم! به عنوان مثال اگر متوجه خشم سرکوب شده

در درونمان شدیم، به جای اینکه با زیر سوال بردن کل وجود خود را نکوهش کنیم، آن را به اندازه ای که هست ببینیم، در خصوص آن کاری انجام دهیم.

- ۵- ایجاد کلاس های آموزشی در خصوص مسائل رفتار جمعی، خود-شناسی و برقراری ارتباط با دیگران. و یا مطالعه ی فردی کتب، مقالات و جزوات آموزشی که پیرامون هویت و رابطه ی آن با دوران نوجوانی و جوانی تهیه شده است.
- ۶- مهارت های مقابله ای، شامل تغییرات مداوم در تفکر و رفتار افراد برای اداره فشارهای درونی و یا بیرونی. این مهارت ها یکی از منابع مهم افراد برای حفظ بهداشت روان و پیشگیری از ابتلا به اختلالات روانی هستند.

منابع :

- ۹
- شرفی ، م . ۱۳۸۰ . جوانان و بحران هویت ، چاپ دوم ، انتشارات سروش
 - کریمی، یوسف؛ روان شناسی شخصیت، تهران، پیام نور، ۱۳۸۴، ص ۸۸ و ۸۹ .
 - حسینی انجدانی، م. (۱۳۹۱). چشم اندازه های پژوهشی پیرامون فرصت ها و چالش های اینترنت، فصلنامه پژوهش های ارتباطی ریال ، شماره ۴
 - معمار ، ث . عدلی پور ، ص و همکاران . (زمستان ۱۳۹۱). شبکه های اجتماعی مجازی و بحران هویت . فصلنامه علمی پژوهشی مطالعات و تحقیقات اجتماعی. شماره ۴ - ۱۷۶-۱۵۵
 - یونگ، ک. خود ناشناخته - یونگ . مترجم مهدی قائنی ، نشر جامی
 - یونگ، ک .روح و زندگی . مترجم دکتر لطیف صدقیانی. چاپ نیل. ۱۳۷۹. تهران.
 - Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007), "Social network sites: definition, history, and scholarship
Journal of Computer Mediated Communication
 - Bartle R. (2004), Designing Virtual Worlds, London: Routledge