

فرصت ها و آسیب های فضای مجازی

فرحناز مشایخ*، هانیه حاجی زاده^۲

تاریخ انتشار: ۱۴۰۲/۰۵/۰۷

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۴/۲۸

چکیده

مقدمه و هدف: فضای مجازی اینترنت، نسل جدیدی از فضای روابط اجتماعی است و با توجه به اینکه عمر چندانى ندارد، توانسته است به خوبی در زندگی مردم جا باز کند. فضای مجازی با داشتن خصوصیات دیجیتالی بودن، حافظه مجازی، تعاملی بودن، غیر مرکزی بودن از سایر رسانه ها متمایز است. هدف از انجام این تحقیق شناسایی فرصت ها و تهدیدهای فضای مجازی و راهکارهایی برای کم شدن آسیب هاست.

روش شناسی پژوهش: این تحقیق از نوع تحقیقات بنیادی نظری و روش اجرای آن به صورت مطالعات کتابخانه ای و تحلیلی و توصیفی است.

یافته ها: یافته های این تحقیق نشان می دهد که فضای مجازی و شبکه اجتماعی که بخش عمده ای کاربر دارد با تمام قابلیت هایی که دارد، همانند سایر دستاوردهای بشر آثار و پیامدهای مثبتی به همراه دارد. فرصت هایی در حوزه آموزش، الکترونیک، برقراری عدالت و برابری، سرگرمی، توانمند سازی، انعطاف پذیری وقت، فضای نامحدود، و... را داراست. علاوه بر این آسیب هایی از جمله: آسیب های فردی، خانوادگی، تحصیلی، شخصیتی، هویتی، شکاف بین نسلی و اعتیاد را برای کاربران داراست. برای پیشگیری از این آسیب ها و تبدیل آن به فرصت ها راهکارهایی نیز ارائه شده است مثل: آگاهی سواد رسانه افراد و والدین، گنجاندن آموزش فضای مجازی در کتاب های درسی، استفاده از تلویزیون و رسانه های دیگر برای آموزش فضای مجازی و نشان دادن آسیب ها و فرصت های آن در قالب فیلم و برنامه کودک، همکاری نهادهای آموزش و پرورش و پلیس سایبری با هم و...

نتیجه گیری: فناوری های ارتباطی جدید آمیزه ای از فرصت ها و تهدید ها هستند و بسته به میزان بستر سازی فرهنگی و سرمایه گذاری جوامع در این جهت می توان از میزان تهدیدها کاست و بر میزان فرصت های آن افزود.

کلید واژه ها: آسیب ها، فضای مجازی، فرصت ها، تهدید ها

۱. *دکتری مدیریت آموزشی، استادیار، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد کازرون، کازرون، ایران، نویسنده
مسئول (Fmashayekh1359@yahoo.com)
۲. دانشجوی کارشناسی ارشد تحقیقات آموزشی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد کازرون، کازرون، ایران.

مقدمه

تکنولوژی ارتباطی از همان آغاز، موجب تغییرات بسیاری در زندگی اجتماعی انسان ها شده است. در جوامع اولیه که انسان ها در گروه های کوچک در کنار هم زندگی می کردند. جز زبان و بیان- شفاهی وسیله و روش دیگری برای ارتباط موجود نبود، اما به تدریج که محیط زندگی وسعت یافت و فاصله ها بیشتر شد. راه های ارتباطی نیز متحول گردید. با فرا رسیدن عصر فناوری های نوین ارتباطی و گسترش فراگیران که به دنبال خود مفاهیم جدیدی چون واقعیت مجازی و فضای سایبری را به همراه آورد. تغییر و تحولات زیادی را در زندگی بشر ایجاد شد و ما را با جهان جدیدی مواجه ساخت و ورود به این نوع جامعه جدید، همچون مرحله گذار از جامعه کشاورزی به جامعه صنعتی، تمام جنبه های حیات بشر را تحت تاثیر قرار داده است و تحولاتی عمیق را در ساختار جوامع و روابط میان افراد به وجود آورده است (رونقی، ۱۳۹۶). در فضای مجازی مردم بسیاری در سنین مختلف و از گروه های اجتماعی متفاوت کنار هم آمده اند و از فاصله های بسیار دور در دنیای واقعی، از این طریق با هم ارتباط برقرار می کنند. (شجاعت و عرفانی، ۱۳۹۶). به تعبیر مانوئل کاستلز فناوری های نوین اطلاعات، نقاط دور عالم را در شبکه های جهانی به همدیگر پیوند می دهند (رونقی، ۱۳۹۶).

فناوری اطلاعات یکی از پدیده های جدید است که همه جای دنیا را با ارتباطات تار عنکبوتی و تودر تو در هم بافته به هم وصل کرده و آن چنان گسترده شده که بخشی از زندگی انسانها شده است تا آنجا که در برخی موارد انجام امور روزمره بدون آن دشوار خواهد بود؛ در عین حال این فضا به مثابه دیگر ابزار موارد استفاده خوب یا بد دارد و می توان از آن در جهت مثبت یا منفی استفاده نمود، بنابراین شناخت درست این فضا و نوع استفاده از آن می تواند اهداف مثبت و سازنده را سریع تر و در سطح گسترده تری تحقق بخشد (حقیقت، ۱۳۹۸).

نگاه تک بعدی به هر وسیله ای چه مثبت باشد و چه منفی، می تواند آدم را از حقیقت آن دور کند. زمانی که تکنولوژی نوین ارتباطی، توسط بشر عصر ما تولید و مورد استفاده قرار گرفت بسیاری بر این باور بودند که سهولت در برقراری ارتباطات می تواند بزرگترین خدمت دستاوردهای نوین به بشر باشد (پریدختان، ۱۳۹۶). فضای مجازی به عنوان یک پدیده جهان شمول، امکان و فرصتی برابر را برای کاربران فراهم می کند که بتوانند اطلاعات و خدمات مورد نیاز را در هر زمان، هر کجا و به هر میزان که بخواهند دریافت کنند. به علاوه استفاده از این رسانه قدرتمند، ابزار ضروری برای پژوهش ها و بررسی های علمی در آمده است و همچنین باعث افزایش مهارت های فردی و اجتماعی و آموزشی برای افراد انسانی شده است (درستانی، ۱۳۹۳).

اما در عین حال می تواند عاملی تهدید کننده نیز باشد. وابستگی روز افزون مخاطبان به شبکه های اجتماعی و صرف کردن زمان های طولانی برای انتشار پست، باز نشر پست های سایرین، لایک کردن و امتحان سایر قابلیت هایی که این شبکه ها در اختیار آن ها قرار می دهند. نوعی از اعتیاد

به شبکه های اجتماعی مجازی به وجود آورده است. این اعتیاد به شبکه های اجتماعی عوارض روحی متفاوتی برای کاربران دارند. افسردگی، خجالتی شدن، گوشه گیری و تمایل به دوری از اجتماع و کاهش اعتماد به نفس از جمله این عوارض است (رونقی، ۲۰۱۷).

چشم انداز روزافزون فضای مجازی هم فرصت ها و هم آسیب هایی را برای افراد و جامعه ایجاد می کند (کلی، ۲۰۱۰). از یک سو، دنیای آنلاین دسترسی به اطلاعات بی پایان، اتصال به شبکه وسیعی از مردم و فرصت های جدید برای کسب و کارها و تولید درآمد را ارائه می دهد (جانسون و همکاران، ۲۰۱۹). با این حال، استفاده بیش از حد از فناوری می تواند منجر به مشکلاتی مانند اعتیاد به اینترنت، تهدیدات امنیتی، و افزایش رفتارهای اجتماعی منفی شود (یانگ، ۲۰۰۴). با توجه به اهمیت فضای مجازی در زندگی امروز عقب ماندن از این فناوری و عدم آگاهی از فرصت های آن هر جامعه ای را ناچار به تبعیت از استانداردهای دیکته شده کشورهای پیشرو در این فناوری خواهد ساخت؛ از این رو حذف فضای مجازی از زندگی امروزی غیر ممکن به نظر می رسد و باید با شناخت فرصت ها بر آسیب ها غلبه کرد؛ زیرا اگر از فرصت های به وجود آمده در جهت مثبت استفاده نکرد جامعه با غلبه آسیب های فضای مجازی مواجه خواهد شد (نجفی، واحدی، ۱۳۹۶).

در عین حال، محو شدن بیش از حد در فضای مجازی می تواند تأثیر منفی بر افراد و جامعه بگذارد. تحقیقات نشان می دهد که علائم اعتیاد به اینترنت مانند کناره گیری، تحمل و اختلال بر بخش قابل توجهی از جمعیت تأثیر می گذارد (یانگ، ۲۰۰۴). تهدیدات امنیت سایبری مانند هک، سرقت هویت و بدافزار خطرانی را برای حفظ حریم خصوصی و داده ها ایجاد می کند (فرنل و مور، ۲۰۱۴). (Furnell & Moore, 2014) ماهیت ناشناس و گذرا تعاملات آنلاین نیز گسترش رفتارهای اجتماعی در دسرساز مانند آزار و اذیت سایبری، سخنان نفرت انگیز و محتوای تحریک آمیز را تسهیل کرده است (والکنبورگ و همکاران، ۲۰۱۸).

علی رغم این فرصت ها و آسیب ها در جامعه کنونی پس از همه گیر شدن جامعه به کورونا و در دسترس بودن گوشی و اینترنت برای همه و دسترسی آسان به همه اطلاعات خوب و بد و باور پذیری افراد بر اطلاعات موجود در آن، تأثیر پذیری و الگوگیری افراد از این فضا محقق بر آن شده است که بدانند فضای مجازی چیست و چه مفهومی دارد؟ ویژگی های فضای مجازی چیست؟ فضای مجازی چه

¹ Kelly

² Johnson et al

³ Young

⁴ Furnell & Moore

فرصت ها و آسیب‌هایی را می‌تواند داشته باشد و چه راهکارهایی برای مقابله با آسیب های فضای هست؟

روش شناسی پژوهش

روش این تحقیق به صورت مطالعات کتابخانه ای و اجرای آن توصیفی - تحلیلی است. در این تحقیق، از روش تحقیق کتابخانه‌ای و تحلیل و توصیف محتوا استفاده شده است. بدین صورت که پس از مطالعه‌ی منابع مختلف مطالب مربوط این مقاله استخراج شد و در پایان بر اساس روش توصیف و تحلیل محتوا نگارنده " فرصت‌ها و تهدیدهای فضای مجازی " را مورد بررسی قرار داد.

یافته ها

۱- فضای مجازی به چه معناست و چه مفهومی دارد؟

تعریف واژه فرصت :

ریشه‌های مفهوم فرصت در مکتب اقتصادی اتریش یافت شده است. پیروان مکتب اتریش فرض می‌کنند که بازارها از افرادی که اطلاعات متفاوتی دارند ساخته شده است. داشتن اطلاعات خاص به افراد اجازه می‌دهد فرصت‌های خاصی را که دیگران نمی‌بینند، ببینند حتی اگر آنها فعالانه چنین فرصت‌هایی را جستجو نکنند. تفاوت‌های موجود در اطلاعات باعث می‌شود افراد ارزش متفاوتی در یک کالا یا خدمت معین ببینند و قیمت‌های متفاوتی برای به دست آوردن آن پیشنهاد کنند. به نظر کروگر (۱۹۹۳) فرصت موقعیتی است در آینده که تصمیم‌گیرندگان آن را فی‌نفسه مطلوب و امکان‌پذیر می‌پندارند (رستمی و فرنیان، ۱۴۰۰ به نقل از کروگر، ۱۹۹۳). فرصت را عامل بالقوه برای خلق چیز جدید که از تغییر شرایط حاصل شده است می‌دانند (رستمی و فرنیان، ۱۴۰۰ به نقل از بارون و شین، ۲۰۰۵). همچنین فرصت نیاز یا مجموعه‌ی نیازهای انسانی، اقتصادی، اجتماعی، تکنولوژیکی بالقوه یا جاری ارضا نشده است که در درون یا پیرامون افراد و سازمان‌ها قرار دارند و دارای مزیت و ظرفیت خلق ارزش‌ها برای افراد و بنگاه‌ها هستند (رستمی و فرنیان، ۱۴۰۰).

تعریف واژه فضا:

" فضا" در لغت به همه جا اطلاق می‌شود. فضایی که مثل مکان دو بعدی نیست و سه بعد دارد. فضا بی‌منتهاست. قابل تغییر و انتزاعی. در دایره‌المعارف فارسی ذیل کلمه فضا، همه عالم که جمیع اشیا از آن حذف شده باشد، آمده است. در لاتین هم space به معنای جا و فضا و محل خالی می‌باشد. آنچه در تمام این تعاریف مشترک است، خالی بودن و بی‌انتها بودن آن است. در واقع " فضا "

در " فضای مجازی " به همان اندازه که به جایی خالی برای قرار گرفتن اطلاعات و داده ها اشاره دارد به ظرفیت نامحدود آن هم اشاره دارد (پریدختان ، ۱۳۹۶).

تعریف واژه مجاز:

مجاز در لغت به معنای نقل کردن از جا یا چیزی به جا یا چیز دیگر است. ریشه این واژه در فعل اجازه است؛ امادر اصطلاح ادبی مجاز در مقابل حقیقت به کار می رود. معمولا در ادبیات مجاز را به دو نوع عقلی و لفظی تقسیم می کنند مجاز عقلی به معنای نسبت دادن چیزی به چیزی است که در حقیقت از آن او نیست مجاز لفظی آن است که یک لفظ در معنای غیر حقیقی خود به کار رود در همه صورتهای مجاز لازم است رابطه ای بین معنای حقیقی و معنای مجازی وجود داشته باشد تا معنای ثانوی قابل فهم شود (شرف ، ۱۳۹۹).

تعریف واژه مجازی:

" مجازی " هم به معنای آنچه در مقابل حقیقی قرار بگیرد است. مجازی امری است که حقیقی نباشد. مجاز در ادبیات هم یک صنعت پر کاربرد است که در آن یک لغت به جای دیگری به کار می رود و مناسب معنای اصلی و مجازی را علاقه می نامند. " مجازی " در این لغت به دیگر بودن دنیای دیجیتال اشاره دارد که از دنیای طبیعی و حقیقی متمایز است در عین حال که از بسیاری لحاظ شبیه آن است. این فضا از آن جهت مجازی است که در محیط ، مادی مکانی را اشغال نکرده و در اذهان کاربران در نتیجه تعامل با یک واسط الکترونیکی وجود دارد (پریدختان ، ۱۳۹۶).

مفهوم فضای مجازی:

برای فهم بهتر فضای مجازی لازم است ابتدا فضای سایبری را تعریف کنیم. فضای سایبری به لحاظ جغرافیایی فضایی است نامحدود و غیر فیزیکی که مستقل از زمان و مکان ، میان انسان ها و رایانه ها ارتباط برقرار می کند. بر همین اساس ویژگی منحصر به فرد فضای سایبری امکان ناپذیری اشاره به زمان یا مکانی است که فعالیتی رخ می دهد و ارتباطی شکل می گیرد . به کاربردن فضای سایبری در این معنای وسیع ، کلیه فعالیت هایی که توسط رایانه ها انجام می گیرد را در بردارد. (شرف ، ۱۳۹۹ به نقل از هاملینک ، ۲۰۰۳).

سایبراز لحاظ لغوی در فرهنگ های مختلف به معنی مجازی و غیر ملموس و مترادف با لغت انگلیسی ورچوال است. کلمه فضای مجازی (سایبر اسپیس) از درون کلمه سایبرنتکس که در سال ۱۹۴۸ بوسیله نوربرت ویتز ابداع شده بود پدید آمد . سایبرنتیکس علم نظریه کنترل است و در مورد

سیستم‌های پیچیده به کار می‌رود (عباسی دره بیدی، یوسفی، عمودی، ۱۳۹۵ به نقل از ویتاگر، ۲۰۰۴).

وقتی صحبت از فضای مجازی به میان می‌آید مردم اغلب به کامپیوتری فکر می‌کنند و اینکه به اینترنت متصل است در حالیکه این فقط بخش بسیار کوچکی از فضای مجازی را تشکیل می‌دهد. فضای مجازی فقط مجموعه‌ای از سخت افزار نیست بلکه مجموعه‌ای از تعاریف نمادین است که شبکه‌ای از عقاید و باورها را در قالب داد و ستد بیت رد و بدل می‌کند عباسی دره بیدی، ۱۳۹۵ به نقل از دیوید بل، ۲۰۰۱). فضای مجازی در واقع نامی است که تعداد زیادی از کاربردهای امروز فناوری‌های جدید ارتباطی را در برمی‌گیرد. این نام نخستین بار بوسیله ویلیام گیسون در رمان نورومانس (۱۹۸۴) ابداع شد. (عباسی دره بیدی و همکاران، ۱۳۹۵ به نقل از هولمز، ۲۰۰۵). و فضای مجازی رایج فضای تخیلی که از اتصال رایانه‌ها پدید آمده است، معرفی کرد. فضای مجازی یک اصطلاح ایجاد شده توسط نویسنده‌ی داستان‌های علمی و تخیلی، ویلیام گیسون برای توصیف طیف وسیعی از منبع اطلاعاتی از طریق شبکه‌های رایانه‌ای است که توسط داده‌های دیجیتال ارائه می‌شود (عباسی دره بیدی و همکاران، ۱۳۹۵).

فضای سایبر یا فضای مجازی یا فضای رایانه‌ای عبارت است از مجموعه محیط‌هایی همچون اینترنت است که اشخاص بدون حضور فیزیکی در کنار یکدیگر، از طریق رایانه‌ها یا دیگر وسایل ارتباطی، ارتباط برقرار می‌کنند. اما در تمامی تعاریف استفاده از ابزار متصل به اینترنت و حضور در فضای سایبر یکسان است. ناگفته نماند که با توجه به گستردگی مفهوم سایبر و اطلاق آن به تمام افعال و اقدامات واقع شده در محیط شبکه‌های بین‌المللی از جمله اینترنت و بی‌شمار بودن مصادیق سایبر، به توصیه متخصصان و دانشمندان صاحب نام این علم، یافتن لغت معادل یا ترجمه آن به زبان‌های دیگر، به دلیل مفهوم لغوی این واژه در سطح بین‌المللی، مجاز نیست چرا که ممکن است دایره شمول و مفهوم آن را محدود کند، به همین دلیل برگردان آن به فارسی نیز کمی مبهم است، سایبر یعنی علم فرمان، یعنی هوش مصنوعی و شاید از نظر اهل فن یعنی دنیای صفر و یک. براساس صاحب نظران برای جلوگیری از اشکالات حقوقی‌ای که در نتیجه ابهام مفهوم سایبر به وجود خواهد آمد توصیه می‌کنند که مانند واژه تلفن که در سطح بین‌المللی مفهوم یکسانی دارد و در همه نقاط جهان به یک معنا و لفظ مشترک به کار می‌رود، واژه سایبر نیز با یک لفظ مشترک بین‌المللی استعمال می‌شود. تا از این طریق مفهومی مورد توافق و مورد عمل از آن به دست داد. بنابراین فضای مجازی شامل انتقال سریع اطلاعات به صورت دیجیتال در سراسر جهان است. مکانیسم فضای سایبری نسبتاً ساده است. هر داده‌ای که بتواند به صورت یک فرمت قابل تشخیص برای رایانه تبدیل گردد می‌تواند در فضای سایبری انتقال یابد. از نظر فنی نیز فضای مجازی به معنای فضای اطلاعاتی که به وسیله سیستم‌های رایانه‌ای شبکه

های دیجیتالی که نهایتاً با مادر همه شبکه ها یعنی اینترنت ارتباط پیدا می کند، می باشد (بادامی ، مقداری ، پيله ور، ۱۴۰۱).

۲- فضای مجازی چه ویژگی های دارد؟

ویژگیهای فضای مجازی:

توسعه ارتباطات: با توجه به این که پراکندگی میان خویشاوندان از لحاظ داخلی و بین المللی زیاد است فضای ارتباطات شبکه ای هم زمان امکان تبدیل پراکندگی و دوری به نظام مند شدن و نزدیکی را فراهم ساخته است بنابراین اغلب مردم برای ارتباط خانوادگی و قوم و خویشی از فضای مجازی استفاده می کنند. از طرفی شبکه های مجازی می توانند تبدیل به فضای تخصص حرفه ای شوند که تأمین کننده ارتباطات همزمان میان ذی نفعان آن حوزه را تشکیل می دهد. ظرفیتی که شبکه های اجتماعی در ارتباطات انسانی به وجود می آورند بالاست. برای مثال ظرفیتی که یک پزشک در محدوده یک شهر به عنوان یک متخصص دارد و ظرفیتی که او را به شبکه های متصل کند که دسترسی به همه پزشکان متخصص در ظرفیت ملی را دارد دو ظرفیت متفاوت است (نجفی ، واحدی ، ۱۳۹۶).

جهانی و فرامرزی بودن: از ویژگی های منحصر به فردی که فضای مجازی را از دیگر رسانه ها ممتاز می سازد جهانی بودن آن است هر فردی در هر نقطه از جهان میتواند از طریق آن به آسانی به جدیدترین اطلاعات دست یابد مرزهای جغرافیایی تا کنون نتوانسته از گسترش روز افزون فضای مجازی جلوگیری کند؛ لذا هر نوع فیلتر و مرزبندی در برابر آن دشوار به نظر می رسد (نجفی ، واحدی ، ۱۳۹۶).

دستیابی آسان به آخرین اطلاعات: با استفاده از این فضای سایبری می توان به سرعت آخرین اطلاعات در همه زمینه های عمومی و تخصصی دست یافت (عباسی دره بیدی و همکاران ، ۱۳۹۵).

جذابیت و تنوع: فضای مجازی برای تاثیر گذاری بیشتر و سرعت بالاتر در همه امور خصوصاً انتقال مفاهیم ، رسانه ها ، فیلم ، متن ، عکس و هر هنر دیگری را برای گیرایی خویش به کار می گیرند که همه آن ها یک جا در اختیار این فضا قرار دارد و هیچ فیلتر و محدود سازی نمی تواند مانع آن گردد و ویژگی منحصر به فرد آن مشتری مداری محض است (عباسی دره بیدی و همکاران ، ۱۳۹۵).

آموختن مهارتهای سواد رسانه ای :

سواد رسانه ای در یک تعریف کلی عبارت است از یک نوع درک متکی بر مهارت که بر اساس آن میتوان انواع رسانه ها و تولیدات آنها را شناخت و از یکدیگر تفکیک و شناسایی کرد سواد رسانه ای

میتواند به مخاطبان رسانه ها بیاموزد که از کاربر منفعل به فعال تبدیل شوند به عبارت دیگر سواد رسانه ای به مخاطب کمک می کند تا از سبب رسانه ها به شکلی درست و هوشمندانه استفاده کند با توجه به پیشرفت روز افزون تکنولوژی و از آن جا که در این شرایط بسیاری از مشاغل نیازمند مهارت های اینترنتی هستند فضای مجازی بستر مناسبی برای آموختن مهارت سواد رسانه ای است (نجفی ، واحدی ، ۱۳۹۶).

گسترش عدالت رسانه ای

با وجود فضای مجازی و به ویژه اینترنت دسترسی بسیاری از افراد به امکانات یکسان فراهم می-گردد برای مثال در گذشته فقط افراد خاصی می توانستند در داخل شهرهای بزرگ به روزنامه ها ، و در نهایت اخبار روز دسترسی پیدا کنند؛ اما در حال حاضر با وجود فضای مجازی و فناوریهای گوناگون اطلاعاتی و ارتباطاتی تمام افراد حتی در شهرستانهای دور از مرکز نیز می توانند به شکلی عادلانه و برابر از اخبار روز مطلع شوند (رحمانی، محمد و رحمانی، رضا ، ۱۴۰۰)

۳- فرصت ها و آسیب های فضای مجازی چیست و چه راهکارهایی برای مقابله با

آسیب ها وجود دارد ؟

فرصت های فضای مجازی:

فضای مجازی در بسیاری از موفقیتها و پیشرفتهای جامعه در عرصه های خدمات مختلف علوم و و بهبود زندگی مردم نقشی قابل اعتنایی داشته است و دارای فرصت های ارزشمند و مفیدی است که باید در جهت ارتقای علمی و افزایش آگاهی ها در حوزه های مختلف از آن بهره برد...

حوزه شهر الکترونیک : شهر الکترونیک شهری است که اجرای غالب فعالیت های آن از طریق

امکانات مبتنی بر اینترنت و سیستم های الکترونیک به روز امکان پذیر باشد و شهروند الکترونیک فردی است که توانایی استفاده از فناوری اطلاعات را در انجام امور روزمره خود داشته باشد و بتواند خدمات مورد نیاز را با استفاده از سیستم های الکترونیکی از ادارات و مؤسسات ذی ربط دریافت نماید و نیاز خود را برطرف سازد. در شهر الکترونیک فعالیت های مهمی از قبیل فعالیت های بانکی در پرداخت قبوض و انتقال پول فعالیت های اداری در ثبت اسناد و املاک و درخواست گذرنامه فعالیت های تفریحی در بازیهای رایانه ای و بازدید از موزه ها و پارک ها فعالیت های علمی در تحقیقها فعالیت های آموزشی در آموزش از راه دور و فعالیت های سیاسی با حضور در انتخابات با تکیه بر ویژگیها و فرصت های مثبت فضای مجازی اتفاق می افتد و نتایجی از جمله کاهش هزینه های اقتصادی و اجتماعی، کاهش مصرف منابع سوختی برای وسایل نقلیه به خاطر تردهای کمتر، کاهش آلودگی هوا کاهش ترافیک و به تبع آن کاهش استهلاک وسایل نقلیه، کاهش رفت و آمدهای غیر ضروری درون شهری و به دنبال آن آرامش روانی بیشتر کاهش هزینه های بالای چاپ و نشر و صرفه جویی در استفاده از منابع زیست محیطی لازم برای تولید کاغذ را در بر دارد (نجفی ، واحدی ، ۱۳۹۶).

حوزه آموزش: در سالهای اخیر یکی از مظاهر مهم فناوری اطلاعات در بعد آموزش متجلی شده است که عمده فعالیتهای آن در بستر رایانه و شبکه اینترنت اجرا می گردد. این روش آموزشی به دلیل برخورداری از امکاناتی نظیر حذف محدودیت های زمانی و مکانی و عدم نیاز به حضور در مرکز آموزشی و کلاسهای درسی و به تبع آن امکان استفاده آسان و گسترده، متقاضیان با استقبال خوبی مواجه شده است و در صورت رفع برخی کاستیها و تقویت زیر ساختها میتواند به افزایش بهره وری آموزشی و سطح علمی جامعه کمک شایانی کند.

استفاده از آموزش مجازی مزایای فراوانی از جمله عدم وابستگی به زمان و مکان خاص عدم نیاز به حضور فیزیکی استاد و دانشجو کاهش هزینه ها با حذف هزینه رفت و آمد افزایش سرعت در یادگیری و آموزش به دلیل چندرسانه ای بودن و سهولت دسترسی به منابع آموزشی دارد. از جمله امتیازات مهم استفاده از فضای مجازی در آموزش افزایش دسترسی به منابع دیجیتال است. رشد انفجارگونه فناوری اطلاعات راه های دسترسی به اطلاعات را به صورت بی سابقه ای گسترش داده است امروزه دسترسی آزاد به اطلاعات جهانی از راه دور به صورت یک امر رایج یا ضرورت درآمده است؛ چرا که نیاز محقق امروز تنها منحصر به منابع چاپی و سنتی نیست، بلکه در دسترس بودن و به روز بودن اطلاعات به شکل الکترونیکی یک ضرورت است همچنین به سبب ویژگی در دسترس بودن برای همه نامحدود بودن به فضا و زمان خاص و نیز نشر سریع و همه گیر آن همواره در معرض بازنشر محتوا قرار می گیرد.

از دیگر فرصت های فضای مجازی برای آموزش ادغام فضای مجازی و واقعی هستنددر محیط مجازی امکان ارائه دادههای پیچیده به دانش آموزان وجود دارد که با تسهیل شیوه های دسترسی به این داده ها می توان در کنار سرگرم کننده بودن امکان یادگیری آسان را برای آنها فراهم کرد. هم چنین دانش آموزان و دانشجویان می توانند از طریق تعامل با اشیای موجود در محیط مجازی دادههای بیشتری را استخراج نموده و به دامنه دانش خود بیفزایند. به عنوان مثال می توان به استفاده از واقعیت مجازی در آموزش جراحی اشاره کرد که دانشجویان روشها و تکنیکهای جراحی را بر روی یک بدن سه بعدی انسان تمرین می کنند و یا اعضای مختلف بدن را به منظور بررسی عملکرد آنها در این فضا مورد بررسی قرار می دهند.

از طرف دیگر یادگیری الکترونیکی شیوه ای برای طراحی، تدوین، ارائه و ارزشیابی آموزش است که از قابلیتها و امکانات الکترونیکی برای کمک به یادگیری بهره می گیرد و از زمان پیدایش اینترنت و گسترش این پدیده فناوری و استفاده از قابلیت های آن ایجاد گردیده است و تکامل یافته شیوه آموزش از راه دور و برطرف کننده نیاز انسانهای کاوشگر و خواهان یادگیری است؛ به ویژه اینکه زمان و مکان در این شیوه آموزش اختیاری است. آموزش و یادگیری الکترونیک امروزه توجه بسیاری از دست اندرکاران

آموزش را به خود جلب نموده و از مباحث مهم در فضای مجازی است. یکی از ایده های ضروری برای ایجاد تعامل در موقعیتهای آموزشی کاربرد مواد آموزشی مبتنی بر رسانه های دیجیتال است؛ چرا که از طریق این نوع مواد امکان ارائه و انتقال اطلاعات به حافظه کلامی و تصویری وجود دارد. ارائه مطالب آموزشی در قالب مواد آموزشی از قبیل فیلم، پویانمایی، بازی و گردش علمی الکترونیکی زمینه بازنمایی تصویری مفاهیم در ذهن یادگیرنده را فراهم میسازد و یادگیرندگان در برابر این نوع مواد آموزشی، تأثیر پذیری بیشتری از خود نشان می دهند (نجفی، واحدی، ۱۳۹۶).

فضای نامحدود: مسافتهای جغرافیایی درون فضای مجازی وجود ندارد و از این جهت شبکه های کامپیوتری افراد را قادر می سازند با هم تعامل داشته باشند و مهم نیست که کجا حضور دارند (ماجازیوکو، مترجم: نصرتی، ۱۳۹۶).

کثرت جوامع: تعامل با بستگان به فرد کمک میکند تا بتواند با صدها و شاید هزاران نفر ارتباط برقرار نماید برای مثال افراد با قرار دادن یک پیام در وبلاگ صفحه گفتگو یا سایت شبکه ای اجتماعی که توسط تعداد بیشماری از دیگر کاربران خوانده میشود با یکدیگر و در یک آن مرتبط شوند. ماجا (۲۰۱۱) ترجمه نصرتی (۱۳۹۶).

ارتباط متنی: با وجود کمبود کیفیت احساس در ارتباط متنی هیچ یک از شیوه های تعامل نوشتاری نباید به عنوان یک ابزار قدرتمند برای خود اظهاری و ارتباط درون فردی دست کم گرفته شود. ایمیل ها، چتهای، آنلاین پیامهای فوری و وبلاگها پیوسته در صدر رایج ترین نوع تعامل اجتماعی قرار دارند نوشتن افکار شخصی و خواندن افکار فرد دیگر یک راه منحصر به فرد برای ارائه مشخصه فردی درک شاخصهای ارتباط آنلاین و ایجاد رابطه هاست. برخی افراد احساس می کنند که می توانند نظر خود را با نوشتن بهتر ابراز کنند.

توانایی ثبت و ضبط یک مزیت واضح و عملی هر نوع ارتباط تایپی این است که نوشته همواره قابلیت ذخیره شدن بر روی دیسک یا، نوار پرینت یا بایگانی شدن به عنوان یک فایل استاندارد را داراست ارتباطشان را که این توانایی ثبت کمک می کند که افراد در فضای مجازی بتوانند هر گوشه ای از می خواهند، بسنجند و دوباره ارزیابی نمایند. همچنین میتوانند از نوشته های نقل قول شده به عنوان بازخورد به دیگران استفاده نمایند ماجا (۲۰۱۱) ترجمه نصرتی (۱۳۹۶).

سرعت تبادل اطلاعات: در فضای مجازی این سهولت و سرعت وجود دارد که از این راه پیامها هر چند با فواصل بسیار طولانی انتقال داده میشوند اشخاص میتوانند پیامها را در یک بازه زمانی بسیار کوتاه فرستاده و دریافت نمایند این خیلی مهم است؛ به ویژه در تجارت این که از کجا و چگونه افراد میتوانند با سرعت هر چه بیشتر با هم ارتباط برقرار کنند ماجا (۲۰۱۱) ترجمه نصرتی (۱۳۹۶).

سرگرمی: اینترنت در قالب فیلم ها، بازی های ویدیویی، موسیقی، کتب آنلاین، مجلات و گفتگوهای آنلاین به مردم سرگرمی ارائه می دهد؛ از این اینترنت یک منبع سرگرمی برای میلیونها نفر در سراسر جهان شده است، زیرا ارائه دهنده انواع بسیاری از سرگرمیهای قابل دسترس و ارزان است؛ البته سرگرمی گاهی میتواند ابعاد منفی و مخربی نیز داشته باشد مثل بازیهای ویدیویی که ممکن است باعث تقویت خشونت و پرخاشگری و ترس گردد (ماجا ۲۰۱۱) ترجمه نصرتی (۱۳۹۶).

مقدار نامحدود اطلاعات فراهم آورده شده: فضای مجازی توانایی مردم در بهتر آگاهی دادن به همدیگر را رصد و آن را به طور شگرفی تقویت کرده است. بر این اساس مردم می توانند از طریق تعداد زیادی از روزنامه های، آنلاین، مجلات کتابها و تابلوهای اعلانات، هر اطلاعاتی که میخواهند را بدون حد و مرز به دست آورند (ماجا ۲۰۱۱) ترجمه نصرتی (۱۳۹۶).

توانمندسازی: اینترنت می تواند باعث توانمند ساختن کاربران گردد؛ زیرا استفاده از آن تأثیرات قدرتمندی بر طرز فکر اشخاص می گذارد زمانی می توان از توانمندسازی کاربران صحبت کرد که در حال اشاره به توسعه و ترقی کامل نیرو و ظرفیت انسانی بود که این به معنای رهایی از قضاوتهای یک طرفه تعصبات (اجبارها، دشمنی ها، عدم اعتماد به نفس درک پایین و آسان پذیری دیگر عقاید است. هم چنین اینترنت به افراد این اجازه را می دهد که تخصص و ایده های خویش را بسازند؛ لذا به ارتقای خلاقیتها و شاخص های فردی کمک خواهد شد (ماجا ۲۰۱۱) ترجمه نصرتی (۱۳۹۶).

مساوات و برابری: اینترنت بین مردم از لحاظ جنسیت طبقه اجتماعی یا نژاد تبعیض قائل نمی شود و به افراد این فرصت را می دهد که ایده ها و نظرات خود را بیان کنند؛ لذا هر کس می تواند به نشر نظرات نیازها و علاقه مندیهای فردی خود بپردازد (ماجا ۲۰۱۱) ترجمه نصرتی (۱۳۹۶).

کاهش تأثیر هاله ای: در فضای مجازی مردم نمی توانند شخصیت دیگر افراد را با توجه به ظاهر فیزیکی آنها قضاوت کند. این صفحه الکترونیکی، کاربر را از هر گونه تأثیر تعامل چهره به چهره دور می سازد؛ زیرا درک ویژگی یک فرد مثل ظاهر یا خصلت های یک فرد متأثر از درک ویژگی دیگر افراد یا اشیا نیست (ماجا ۲۰۱۱) ترجمه نصرتی (۱۳۹۶).

آسیب های فضای مجازی:

بیشتر تحقیقات انجام شده در حوزه فضای مجازی نشان می دهد اکثریت کاربران در ایران به نسل جوان و نوجوانان مخصوصا قشر دانش آموز و دانشجو اختصاص دارد. بنابر یک تقسیم بندی نسلی، نسل سوم (پس از انقلاب) بیشتر کاربران اینترنتی در ایران بوده و بیش از نسل های دیگر در معرض آثار ناشی از اینترنت قرار می گیرند.

آسیب‌های فردی: این آسیب‌ها شامل شش مفهوم اولیه ائتلاف وقت، اطلاعات بیهوده، سست شدن اعتقادات، انزوای فردی، ضعف شخصیتی و ضعف توانایی‌های فردی می‌شود. در این خصوص (غلامی، ۱۴۰۰ به نقل از گروه‌ل، ۲۰۰۳) بیان می‌کند افرادی که وقت زیادی را صرف استفاده از اینترنت می‌کنند، کسانی هستند که در زندگی با مشکلاتی مواجه‌اند. این افراد با صرف زمان زیادی برای دستیابی به اطلاعاتی که در بسیاری از مواقع بیهوده است. علاوه بر ائتلاف وقت خود دچار آسیب‌های این شبکه نیز می‌شود. به وضوح و تجربه می‌توان دریافت که استفاده از این شبکه‌های اجتماعی و سایر شبکه‌های نظیر آن با از میان برداشتن پرده‌ها و موانع حجاب‌ها و وصل کردن همه اعضای آن بدون هیچ محدودیتی به همدیگر، باعث رنگ باختن برخی ارزش‌ها شده است (غلامی، ۱۴۰۰).

آسیب‌های خانوادگی: این آسیب‌ها شامل کاهش روابط و تعاملات خانوادگی چالش‌ها و تعارضات فرهنگی، ناسازگاری با خانواده، رفتارهای ناپه‌نجان در محیط خانواده، گسیختگی عاطفی از خانواده و افزایش مشکلات خانواده است. فعالیت افراد در این شبکه‌ها موجب به وجود آمدن یک وضعیت دو فرهنگی برای آنها می‌شود. از یک طرف فرهنگ بومی که در آن رشد کرده‌اند و از طرف دیگر مواجه شدن با فرهنگی که ساخته و پرداخته‌شده‌اند. هدایت‌گران اصلی شبکه‌های اجتماعی مجازی است قرار گرفتن در این وضعیت، منجر به ایجاد چالش‌ها و تعارض‌های فرهنگی می‌شود، زیرا در این موقعیت به وجود آمده، انتخاب بسیار سخت می‌شود (غلامی، ۱۴۰۰). استفاده از اینترنت موجب احساس بدبختی، تنهایی، گسیختگی از خانواده و به طور کلی کاهش سلامت روانی می‌شود، بنابراین می‌توان گفت گسیختگی عاطفی نیز از دیگر آسیب‌های خانوادگی شبکه‌های اجتماعی مجازی محسوب می‌شود (غلامی، ۱۴۰۰ به نقل از اونسو، ۱۹۹۹).

آسیب‌های اجتماعی: دی‌فلور و بال روکیچ در الگوی خویش درباره وابستگی به رسانه‌ها بر این باورند که شرط مهم برای بروز اثرات، میزان وابستگی به بعضی رسانه‌های ارتباطی است. بدین صورت که کاربر اینترنتی با وابسته شدن به اینترنت فرصت کمتری برای پرداختن به جامعه دارد و این ممکن است باعث کم‌اهمیت شدن روابط اجتماعی نزد کاربر اینترنتی و در نتیجه کاهش ارزش‌های زندگی اجتماعی شود. آسیب‌های اجتماعی دارای شش مفهوم اولیه کاهش روابط اجتماعی واقعی، انزوای اجتماعی، تغییر اعتقادات، الگوهای فرهنگی، شکستن هنجارهای جامعه، مسئولیت‌گریزی و ایجاد مشکلات اجتماعی و اشاعه فساد و بی‌آبرویی است. مطالعات پژوهشگران بسیاری نشان می‌دهد که استفاده از اینترنت سبب ایجاد احساس تنهایی و انزوای اجتماعی و دوری از خانواده و به طور کلی کاهش سلامت روانی می‌شود اوجی و همکاران (۱۳۹۳) انزوای اجتماعی از لحاظ مفهومی در تقابل با درگیری، اجتماعی انسجام اجتماعی و سرمایه اجتماعی قرار دارد و با از خودبیگانگی احساس تنهایی و کناره‌گیری نزدیکی مفهومی دارد بر این اساس فرد از ورود به جامعه دوری می‌کند و اوقات خود را

بیشتر در انزوا و تنهایی و سرگردانی در فضای مجازی طی میکند و از ورود به اجتماع واقعی طفره می رود و وسعت عمل و انعطاف پذیری بیحد فضای مجازی گاهی منجر به تغییرات اساسی در ارکان جامعه شده است چراکه آشنایی با دیگر جوامع خواسته یا ناخواسته هنجارهای جدید به ارمغان می آورد تا آنجا که هنجارها و ارزشهای جامعه خودی در آن محدوده کم رنگ می گردد افرادی که مدام در این شبکه ها سرگردان است دیگر وقتی برای انجام مسئولیتهای اجتماعی خود باقی نمی گذارد قبول و انجام مسئولیت با تنش و رنج حاصل از آن همراه است، در صورتی که فعالیت در فضای مجازی با احساس لذت توأم است. همین نکته باعث می شود که فرد به دنبال لذت جویی از مسئولیتهای اجتماعی، خود شانه خالی کند از دیگر آسیبهای اجتماعی این شبکه ها اشاعه فساد و بی آبرویی است؛ زیرا فضای مجازی فاقد ابزارهای کنترلی است و کاربران آن آزادانه میتوانند هرگونه اطلاعاتی را با همدیگر تبادل کنند (غلامی، ۱۴۰۰).

آسیبهای تحصیلی: منظور از آسیبهای تحصیلی شامل چهار مفهوم اولیه افت تحصیلی، کم توجهی به امور تحصیلی، کاهش زمان مطالعه و سرقت علمی است. فعالیت بیش از حد فرد در این شبکه ها با اتلاف وقت همراه است و در نتیجه زمان مطالعه فرد نیز کاهش پیدا می کند که این خود یکی دیگر از آسیبهای تحصیلی این شبکه ها بر سلامت روان دانش آموزان است بر این اساس، هر چه انسان به تنوع فضای مجازی بیشتر توجه کند و بیشتر آن را فرا گیرد وقت کمتری را به کسب و به کارگیری مهارتهای لازم برای فضای غیر مجازی اختصاص می دهد. (غلامی، ۱۴۰۰، به نقل از باومن، ۲۰۰۴).

القای ضد ارزشها به جای ارزشها: رسانه ها قادرند احساس شخص از واقعیت را تغییر دهند و با تأثیرگذاری بر افکار و روان مخاطبان خود، به راحتی نوع دیدگاه و سلیق و حتی توقعات مردم را متحول سازند گرینر معتقد است درسهایی که بینندگان از تلویزیون می آموزند احتمالاً در آینده پایه هایی برای جهان بینی وسیع آنها می شود رسانه ها منابع معناداری از ارزشهای عمومی، عقاید قالبی، ایدئولوژی و دیدگاه ها را به مخاطبان تحمیل می کند (غلامی، ۱۴۰۰، به نقل از گرینر، ۱۹۸۰) قدرت تأثیرگذاری فضای مجازی محدود به تغییر ارزشها تنها در حوزه تضعیف ارزشها و ارزشهای جایگزین در رفتار بینندگان نیست بلکه این رسانه قادر است در حوزه های مربوط به حریم های خصوصی افراد نیز به طور خاص تغییراتی ایجاد کند و گاهی به فرد بدون اینکه در جریان باشد تحمیل می شود یعنی وجدان آدمی را دستکاری می کند (غلامی به نقل از لوفور، ۱۹۹۹). چنین تغییراتی بسترهای مناسبی برای آسیب رسانی علیه خانواده و پیامدهای ناگوار آن فراهم می سازد. مسئله مهم اینجاست که یک رسانه هیچ گاه ابزار خشنی و یک میانجی بی طرف در ارائه تصویر به حساب نمی آید، رسانه متکی به زبان و معناست و زبان و معنا نیز در چارچوب، گفتمان همواره متکی بر قدرت است لذا بازنمایی حوادث توسط رسانه ها

جدای از بحث اخلاقی و غیر اخلاقی بودن آن سوگیری ایدئولوژیک دارد و در راستای تضعیف یا تثبیت قدرت و گفتمان ویژه ای گام بر می دارد (غلامی ، ۱۴۰۰ ، به نقل از هال و جالی ۲۰۰۷).

الگودهی فضای مجازی : یادگیری از راه مشاهده یکی از تئوریهای است که رفتار الگوهای

بینندگان را در بروز رفتارهای نابهنجارانه تبیین می کند. الگوهایی که امروزه افراد برای خود برمی گزینند و از رفتارهای آنها پیروی می کنند الگوهایی هستند که رفتار آنها با ارزشها و هنجارهای اجتماعی انطباق ندارد بندورا معتقد است عوامل مختلفی کنترل رفتار انسان را در دست دارد که سبب بروز چنین رفتارهای نابهنجارانه ای می شود به اعتقاد بندورا مطابق دیدگاه یادگیری اجتماعی مردم نه به وسیله نیروهای درونی رانده می شوند نه محرک های محیطی آنان را به عمل سوق می دهند بلکه کارکردهای روانشناختی بر حسب یک تعامل دو جانبه بین شخص و عوامل تعیین کننده محیطی تبیین می شوند به طور دقیق شخص، «محیط» و «رفتار شخص» بر هم تأثیر تأثیر متقابل دارند و هیچ کدام از این سه جزء را نمی توان جدا از اجزای دیگر به عنوان تعیین کننده رفتار انسان به حساب آورد (غلامی ۱۴۰۰ ، به نقل از سیف، ۱۳۷۴). فضای مجازی خود را با سرعت ناباورانه ای به عنوان بخشی از فرهنگ جامعه به خانواده ها عرضه می کند. بدین شیوه «فضای مجازی به منبعی مهم برای الگوپذیری تبدیل می شوند و مخاطبان را سمت الگوهای سوق می دهند که این الگوها می تواند متمایز از الگوهای غالب و مسلط در جامعه باشد (غلامی ، ۱۴۰۰).

اختلال در برنامه ریزی : یکی از آسیبهای اینترنت اختلال در برنامه ریزی و اعتیاد به آن است؛

اعتیاد به اینترنت میتواند مشکلات جدی تحصیلی و خانوادگی برای مخاطبان به وجود آورد. اگر استفاده کنندگان از اینترنت نتوانند به مدت یک ماه دوری از اینترنت را تحمل کنند در معرض خطر اعتیاد به آن قرار دارند و متأسفانه ما شاهد این پدیده در میان جوانان هستیم؛ به طوری که برخی از جوانان شبها را تا صبح با اینترنت می گذرانند و تمام صبح را خواب و این مسئله آغازگر آسیب های متعدد دیگر نیز می شود. از جمله این آسیب ها می توان به آسیب های خانوادگی، ارتباطی، عاطفی، روانی جسمی و اقتصادی اشاره کرد (غلامی ، ۱۴۰۰).

اختلال در شکل گیری شخصیت: عناصر سه گانه ،هویت یعنی شخص، فرهنگ و جامعه هر

یک در تکوین شخصیت فرد نقش مهمی را ایفا می کنند هویت شخصی ویژگی بی همتای فرد را تشکیل می دهد. هویت اجتماعی در پیوند با گروه ها و اجتماعات مختلف قرار گرفته و شکل گیری آن، متأثر از ایشان است؛ و در نهایت هویت فرهنگی برگرفته از باورهایی است که در عمق وجود فرد به واسطه تعامل او با محیط پیرامون و آموزه های آن از بدو تولد تا کهنسالی جای گرفته است. از آنجا که فضای سایبری، صحنه ای فرهنگی و اجتماعی است که فرد خود را در موقعیتهای متنوع نقشها و سبکهای زندگی قرار می دهد خود زمینه ای است برای آسیب پذیری شخصیت کاربر که در نتیجه

موجب چند شخصیتی شدن کاربر خواهد شد. در فضای سایبر بیش از آنکه هویت ظاهری فرد مطرح شود درون مایه های افراد بروز می کند هر کس در صدد بیان اندیشه ها و علاقه مندی های خویش است. مطرح نشدن هویت شخصی و مشخصات فردی در اینترنت موجب تقویت شخصیت های چندگانه و رشد و استحکام آن می شود (علی اکبری ونصیر زرنندی ، ۱۳۹۸).

آسیب به تربیت و هویت دینی : فضای مجازی محیط بی مرزی است که فقدان نکات تربیتی در کنار آن و بی توجهی به امر تربیت فرزندان، به ویژه تربیت دینی و اخلاقی آنان می تواند بحران های عدیده ای به وجود آورد و باعث تشدید تضادهای اجتماعی شود. فناوری اطلاعاتی، سبک زندگی جامعه را تحت تأثیر قرار داده و الگوهای اوقات فراغت را به ویژه در سنین پایین متحول کرده و راه های دسترسی به اطلاعات و دانش را جابه جا کرده اند . فضای مجازی از طریق ترویج سبک زندگی غربی آزادی و بی بندوباری در میان افراد و هم چنین اشاعه موضوعات غیر اخلاقی، بستر را برای تضعیف بینش دینی آنان فراهم آورده و آنان را از مسیر صحیح و شایسته زندگی منحرف می کنند. سرانجام آنان را به فساد اخلاقی و ناهنجاری و بی توجهی به آموزه های دینی و سهل انگاری در انجام واجبات دینی می کشاند (غلامی ، ۱۴۰۰).

تعارض ارزش ها : تغییرات تکنولوژیکی ارزشها و هنجارهای اجتماعی را تحت تاثیر خود قرار داده است . یکی از این چالش های فرا روی فرهنگ ها برخورد با این پدیده است. چون اساسا ورود اینترنت همراه با ارزش های غربی چالش های جدیدی را در کشورهای دیگر به وجود آورده است . ورود اینترنت در حوزه خانواده موجب تغییر نظام ارزشی در خانواده ها می شود. در یک مطالعه تجربی نشان داده شده است که استفاده جوانان از اینترنت موجب کاهش های خانواده شده است (علی اکبری ونصیری زرنندی ، ۱۳۹۸)

شکاف نسل ها: اینترنت شکاف میان نسل ها را بیشتر کرده است و اکنون فاصله میان نسل دوم و سوم علاقه مند به اینترنت نیز آشکار شده است ؛ به گونه ای که که هیچ یک زبان دیگری را نمی فهمند. امروزه با ورود وسایل و فناوری های جدید به عرصه خانواده ها ، شاهد این هستیم که والدین و فرزندان ، ساعت های متمادی در کنار یکدیگر می نشینند ؛ بدون اینکه حرفی را برای گفتن داشته باشند. ما دیگر نشانه های کمتری از آن نوع خانواده ها داریم که والدین و فرزندان دور هم نشستند و درباره موضوعات مختلف خانوادگی و کاری با هم گفت و گو کرده و دیدگاه یکدیگر را درباره موضوعات مختلف جویا شوند. در شرایط فعلی ، روابط موجود میان والدین و فرزندان به سردی گراییده و دو نسل به دلیل داشتن تفاوت های اجتماعی و تجربه های زیستی مختلف ، زندگی را از دیدگاه خود نگریسته و مطابق با بینش خود آن را تفسیر می کنند. نسل دیروز (والدین) ، احساس دانایی و باتجربگی می کند و نسل امروز (

فرزندان (که خواهان تطابق با پیشرفت های روز است ، دز برابر آنها واکنش نشان می دهد و چون از پس منطق و نصیحت های ریشه دار و سرشار از تجربه آنها بر نمی آید ، به لجبازی روی می آورد)
عسگری ، ۱۳۹۸).

بحران هویت : در سالهای اخیر تقابل زندگی مدرن با سنت های بومی آن چنان روند شتاب آلودی به خود گرفته است طوری که افراد جامعه و به ویژه نوجوانان و جوانان دشوارترین شرایط را از لحاظ اجتماعی شدن و فرهنگ پذیری تحمل می کنند و با نوعی نابهنجاری دست به گریبانند که نتیجه آن بروز بحران هویت است یکی از مهمترین عوامل ایجاد بحران هویت در میان افراد آثار منفی و تهدیدهای فضای مجازی و اینترنت است که سبب بروز اختلال در شکل گیری شخصیت آنان می شود. نمونه هایی از شاخص های بی هویتی که نتیجه استفاده نادرست از فضای مجازی است را می توان در گرایش به موسیقیهای غربی، گرایش به مدهای وارداتی تغییر الگوهای پوشش بدحجابی، گرایش به اعتیاد بزهکاری قانون گریزی و هزاران نمونه دیگر از وجود بحران هویت در میان این نسل جامعه مشاهده کرد (غلامی ، ۱۴۰۰).

راهکار مقابله با آسیبهای فضای مجازی:

راهکارهای متنوعی برای رفع آسیب های فضای مجازی قابل استفاده است به طوری که زمینه های مختلفی برای حضور مفید و ارزشمند نوجوانان در اینترنت وجود دارد که با هدایت و نظارت والدین می-توانند ضمن کمک به فراگیری مهارت های مختلف زندگی و فراگیری مناسب آموزش های مرتبط با تحصیلات آن ها ، ارتقای سطح فرهنگی و تربیتی نوجوانان و جوانان را باعث شده و زمینه ساز افزایش سطح علمی این رده گردد.

کودک و نوجوان:

با توجه به اینکه بیشتر استفاده کنندگان از فضای مجازی نوجوانان و جوانان هستند ، فرهنگ سازی برای کاهش پیامدهای آن ضروری است . لذا اطلاع رسانی ، آموزش نحوه استفاده صحیح از این فناوری می تواند موثر واقع گردد. آموزش مهارت هایی چون حل مساله ، تصمیم گیری ، ارتباطات فردی و اجتماعی ، تفکر و خلاقیت ، نه گفتن ، ابراز وجود ، تقویت معنویات و موضوعات دینی ، مراقبت و صیانت از جنسیت ، خویشتن داری ، استفاده مناسب از زمان و غنی سازی اوقات فراغت و خودشناسی می تواند در ایجاد نگرش درست ، نسبت به استفاده صحیح از اینترنت و فضای مجازی کارساز باشد و برای آینده سازان کشور، زمینه ساز مصونیت شود (عسگری، ۱۳۹۸).

والدین:

والدین نقش مهمی در کمک به فرزندان خود دارند و در عین حال تهدیدات فضای مجازی را به حداقل می‌رسانند (والکنبورگ و همکاران، ۲۰۱۶). میانجیگری والدین در استفاده از اینترنت کودکان، از جمله میانجیگری فعال (به عنوان مثال، استفاده مشترک، بحث، راهنمایی) و میانجیگری محدود کننده (مانند قوانین، محدودیت های زمانی)، نشان داده شده است که رفتارهای آنلاین امن و مسئولانه را ترویج می کند. والدین می توانند شهروندی دیجیتال خوب را الگوبرداری کنند، از نزدیک بر فعالیت های آنلاین فرزندان نظارت داشته باشند و در آن شرکت کنند، و آشکارا در مورد خطرات و مزایا ارتباط برقرار کنند (شوفیلد کلاک، ۲۰۱۱). به عنوان مثال، آنها می توانند وبسایت هایی را که کودکان بازدید می کنند بررسی کنند، زمان استفاده از صفحه نمایش را محدود کنند، قوانین روشنی در مورد اشتراک گذاری اطلاعات شخصی ایجاد کنند، و در مورد پیامدهای آزار اینترنتی و محتوای نامناسب بحث کنند. راهبردهای میانجیگری والدین که شامل راهنمایی، تنظیم محدودیت و ارتباطات است، از مشارکت ایمن و اخلاقی کودکان در فضای مجازی حمایت می کند و در عین حال آنها را قادر می سازد تا دانش و مزایای ارتباطی دنیای آنلاین را به دست آورند (والک و همکاران، ۲۰۱۰). تشویق به شرکت در فعالیت های اجتماعی و تقویت این گونه رفتارها توسط والدین. گذراندن اوقات بیشتری با فرزندان در فضای بیرون از خانه به طوری که فرزندان از نظر عاطفی، احساس خلا نکنند و جهت جبران این کمبود به فضای مجازی پناه نبرند (عسگری، ۱۳۹۸).

فرهنگ سازی:

استفاده از ظرفیت هایی همچون رسانه های دیداری و شنیداری، روزنامه ها، مجلات، نشریات برای نهادینه شدن فرهنگ سایبری برگزاری جلسات آموزشی از سوی مصادر امور فرهنگی در شهرستان ها به منظور آشنا نمودن و اطلاع رسانی به والدین در مورد فناوریهای جدید به ویژه اینترنت و شبکه های اجتماعی مجازی. پخش آگهی های آموزنده از سوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در رادیو و تلویزیون در جهت افزایش آگاهی خانواده ها در خصوص خطرات ناشی از اینترنت. پخش برنامه های کوتاه آموزشی درباره مزایا و معایب اینترنت از زبان ورزشکاران و هنرمندان محبوبی که عموماً جوانان آنها را

¹ Valkenburg et al

² Schofield Clark

³ Valcke et al

الگوی خود قرار می دهند. ساخت و پخش فیلم ها و سریالهایی با موضوع اینترنت و مزایا و معایب آن (عسگری، ۱۳۹۸).

حاکمیتی :

وضع قوانین سختگیرانه تر جهت برخورد با مجرمان جرایم اینترنتی و اجرایی نمودن این قوانین. آگاهی و هوشیاری بیشتر پلیس سایبری در مورد انواع جدید جرایم رایانه ای و اقدام در جهت نا کارآمد کردن دسیسه های دشمنان در این زمینه طراحی بازی های رایانه ای به گونه ای که در آنها انواع خطرات موجود در فضای مجازی و راهکارهایی جهت آشنایی و مقابله با آنها تعبیه شده است. استفاده از آموزه های دینی از جمله امر به معروف و نهی از منکر به عنوان نوعی کنترل اجتماعی توسط هر شخص. هنجار سازی های مثبت و ترویج فرهنگ استفاده از اینترنت و فضای مجازی (عسگری، ۱۳۹۸).

آموزش و پرورش و مدارس:

ایجاد اتاق فکر در مدارس ، با هدف نهادینه سازی تفکر قبل از عمل ، اقدام مناسبی است که می تواند هم اندیشی و تولید ایده های جدید را به همراه داشته باشد. ارتقای سطح آگاهی و آموزش والدین با برگزاری جلسات و اولیا مربیان در مورد نحوه ارتباط صحیح با فرزندان و شناخت و علل و عوامل موثر در گرایش دایمی دانش آموز به سمت اینترنت و فضای مجازی می تواند نقش مهمی در کاهش آسیب دیدگی آنان بازی کند. در نظر گرفتن واحد های درسی مرتبط با جرم شناسی سایبری و آموزش روش های محافظت از خود، به منظور آشنایی دانش آموز با آسیب های پنهان فضای مجازی می توانند در ارتقای واد رسانه های بسیار کارآمد باشد. طراحی و تدوین بخشی در کتاب های درسی در ارتباط با آشنایی دانش آموزان با فناوری های جدید ، اینترنت و خطرات بالقوه آنها. برگزاری کلاس های ضمن خدمت برای معلمان و کارشناسان حوزه آموزشی به منظور افزایش مهارت های فن آوری اطلاعات و ارتباطات (عسگری، ۱۳۹۸).

خود فرد : خود فرد باید از خواب غفلت بیدار شود و باید باور بکند که با حضور بیش از حد در فضای مجازی چه ضررهای را باید متحمل شود از دست دادن وقت مان اینکه بداند وقت با ارزش است همین طور هدر می رود، بیهوده در گروه ها، کانالهای کم ارزش وقت مان را تلف می کنیم. باید آن کانال و یا گروه که نیاز است وارد شویم در هر گروهی ارزش تلف کردن وقت را دارد عضو شویم. خود فرد کمی فکر بکند که چرا هر نرم افزار موبایلی رایگان است و ما برای بدست آوردنش هیچ هزینه ای نمی دهیم هیچ فکر نکردیم این نقشه دشمن برای ضربه زدن ما است. سازندگان چنین نرم افزارها در لباس دوستی که در حقیقت دشمن واقعی ما است ما هزینه ها پرداخت می کنیم. فرد فکر بکند با حضور در این شبکه ها چه بدست می آورد و چه از دست می دهد واقعا فکر کردیم چیزهای را که از دست می دهیم وقت مان، سرمایه مان، خانواده مان، دوستانمان، لذتهای زندگی و زیبایی در کنار هم بودن را از دست می دهیم فضای مجازی فضایی خطرناک است باید مواظب باشیم تا دچار هیجانانگیز کاذب نشویم (حسینی، ۱۳۹۷).

بحث و نتیجه گیری

فضای مجازی و فناوری های نوین ارتباطی و اطلاعاتی که امروزه نقش و جایگاه برجسته ای را در زندگی انسان ها پیدا کرده و فراتر از زمان ها و مکان ها قرار گرفته اند، به جزئی جدانشدنی از زندگی امروزی تبدیل شده اند که تصور زندگی بدون آن ها مشکل به نظر می رسد. فضای سایبر یا فضای مجازی یا فضای رایانه ای عبارت است از مجموعه محیط هایی همچون اینترنت است که اشخاص بدون حضور فیزیکی در کنار یکدیگر، از طریق رایانه ها یا دیگر وسایل ارتباطی، ارتباط برقرار می کنند. اما در تمامی تعاریف استفاده از ابزار متصل به اینترنت و حضور در فضای سایبر یکسان است. این فناوری عظیم و گسترده که دارای ویژگی ها و کارکردهای مختلفی در زندگی می باشد می تواند در جهت پیشرفت یا پسرفت جامعه نقش مهمی را ایفا نماید. آنچه مهم است شناسایی پتانسیل ها و ویژگی های آن و استفاده مثبت از آن ها در جهت پیشرفت و توسعه جامعه می باشد. مهم ترین ویژگی های این فناوری نوین را می توان جهانی و فرامرزی بودن یعنی آزاد و رها بودن از قید مرز و مکان، دسترسی به آخرین اطلاعات و اخبار، جذابیت و تنوع، آزادی اطلاعات و ارتباطات و تشکیل اجتماعات و جمعیت ها در کنار هم بدون حضور فیزیکی و... دانست. علاوه بر ویژگی های مثبت فضای مجازی ویژگی های منفی از جمله آسیب های فردی، اعتیاد به اینترنت، آسیب های خانوادگی و، آسیب های اجتماعی و... را نیز داراست که با وجود این آسیب ها پذیر بیشتر جوانان و نوجوانان است. از آن جا که ایستادگی در برابر فضای مجازی ممکن نیست، تهدید های این فضا نیز باید به فرصت تبدیل شوند، پس غفلت از فرصت های آن سبب غلبه تهدید های این فضا خواهد شد. راهکارهایی که سبب می شود با آسیب ها مقابله کرد: آموزش استفاده صحیح و به جا از آن ها و توجه به مولفه های سازنده آن

مانند دریافت اطلاعات به روز و علمی و آنچه در پیشرفت می تواند مهم و کارساز باشد. فرهنگ سازی و آموزش خانواده ها و همراهی آموزش و پرورش و نهادها در کنار یکدیگر است. در کنار شناسایی عوامل مخرب و مختل کننده پیشرفت و دوری از آن ها و مهم تر از آن آگاهی ها در برابر آسیب هایی که ممکن است توسط این فضا به آن ها تحمیل شود. زمینه را برای پیشرفت و توسعه با سرعت بالا فراهم می گرداند. بنابراین نباید فضای مجازی را تنها با رویکرد تهدید نگریست؛ زیرا فضای مجازی هم فرصت است و هم تهدید و اگر سواد و مهارت استفاده صحیح و درست از این فضا ایجاد شود فرصت خواهد بود و باعث رشد و پیشرفت جامعه می شود.

ملاحظات اخلاقی

پیروی از اصول اخلاق پژوهش

در مطالعه حاضر فرم های مصاحبه آگاهانه توسط تمامی آزمودنی ها تکمیل شد.

حامی مالی

هزینه های مطالعه حاضر توسط نویسندگان مقاله تامین شد.

تعارض منافع

بنا بر اظهار نویسندگان مقاله حاضر فاقد هرگونه تعارض منافع بوده است.

منابع فارسی

- پریدختان، زهرا. (۱۳۹۶). *استقبال از اینترنت و فضای مجازی در خانواده به ویژه جوانان و زنان*. دومین کنگره بین المللی، نقش زن در سلامت خانواده و جامعه، تهران، دانشگاه الزهرا.
- حقیقت، محمد رضا. (۱۳۹۸). *نقش تربیت هنری دانش آموزان در کاهش آسیب های فضای مجازی*. دو فصلنامه مطالعات اسلامی آسیب های اجتماعی، دانشگاه شاهد، دوره ۱، شماره ۱، جهاد و تالیفات.
- حسینی، سید هادی. (۱۳۹۷). *آسیب های فضای مجازی در بین خانواده ها*. علوم و حدیث :: نشریه معارف اسلامی و تبلیغ و ارتباطات، شماره ۱۲.
- درستانی، مریم و روحانی، مهدی. (۱۳۹۳). *پدیده های جدید فضای مجازی در ایران از دیدگاه کارشناسان ارتباطات*. مطالعات رسانه ای، سال نهم، شماره بیست و ششم.
- رهام، شرف. (۱۳۹۹). *نقش فضای مجازی در بروز آسیب های اخلاقی خانواده*. فصلنامه تاملات / اخلاقی، سال اول، شماره سوم.
- رستمی، محسن و فرنیان، اصغر. (۱۴۰۰). *فرصت ها و تهدیدات فضای مجازی از منظر مقام معظم رهبری (مدظله العالی)*. فصلنامه دانش نامه علوم سیاسی، سال دوم، شماره دوم.

رونقی، مرضیه. (۱۳۹۶). آسیب شناسی فضای مجازی. کنفرانس پژوهش‌های نوین ایران و جهان در روانشناسی علوم تربیتی حقوق و علوم اجتماعی.

شجاعت، علی و عرفانی، محمد نظیر. (۱۳۹۶). آسیب شناسی فضای مجازی در تعلیم و تربیت کودکان. پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، حیات پاک، جلد ۵.

عباسی دره بیدی، احمد و یوسفی، سارا و محمودی، فاطمه. (۱۳۹۵). فناوری فضای مجازی و پیشرفت. همایش مجموعه آثار و مقالات برگزیده دهمین کنگره پیشگامان پیشرفت.

عسگری، عشرت. (۱۳۹۸). آسیب شناسی فضای مجازی در تعلیم و تربیت کودکان و نوجوانان. سومین همایش ملی روانشناسی، تعلیم و تربیت و سبک زندگی.

علی اکبری، نگین و نصیری زرنندی، زینب. (۱۳۹۸). تاثیر فضای مجازی بر آسیب‌های اجتماعی. مجله پیشرفت‌ها نوین در روانشناسی، سال دوم، شماره ۷.

زیوکو، ماجا. (۱۳۹۸). ابعاد روانشناختی فضای مجازی (ترجمه مهدی نصرتی). حیات پاک، ج ۶، شماره ۲۰.

نجفی، فاطمه و واحدی، مهدی. (۱۳۹۶). فرصت‌های فضای مجازی؛ رویکرد دینی - آموزشی. زندگی پاک، جلد ۶، شماره ۲۰.

منابع انگلیسی

- Furnell, S., & Moore, L. (2014). Security literacy: The missing link in today's online society. *Computer Fraud & Security*, 2014(4), 11-17.
- Johnson, J. A., Guest, R. S., & Hennessy, S. (2019). Advantages and opportunities afforded by cyberspace: Implications for interventions. *Current Addiction Reports*, 6(2), 138-149.
- Kelly, Y. (2010). The social and cultural functions of Internet use: Notes towards a framework for research. *The Information Society*, 26(5), 289-295.
- Schofield Clark, L. (2011). Parental mediation theory for the digital age. *Communication Theory*, 21(4), 323-343.
- Young, K. S. (2004). Internet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. *American Behavioral Scientist*, 48(4), 402-415.

- Valcke, M., Bonte, S., De Wever, B., & Rots, I. (2010). Internet parenting styles and the impact on Internet use of primary school children. *Computers & Education*, 55(2), 454-464.
- Valkenburg, P. M., Koutamanis, M., & Vossen, H. G. (2016). The concurrent and longitudinal relationships between adolescents' use of social network sites and their social self-esteem. *Computers in Human Behavior*, 76-82.



Opportunities and Harms of virtual space

Farhanaz Mashaikh^۱, Haniyeh Hajizadeh^۲

Abstract

Introduction and goal: The virtual space of the Internet is a new generation of social relations space, and considering that it does not have a long life, it has been able to make a good place in people's lives. Cyberspace is distinguished from other media by having the characteristics of digitality, virtual memory, interactivity, and non-centrality. The purpose of this research is to identify the opportunities and threats of cyberspace and solutions to reduce harm.

Research methodology: This research is a basic theoretical research and its implementation method is in the form of library, analytical and descriptive studies.

Findings : The findings of this research show that the virtual space and social network, which has the majority of users, with all its capabilities, has effects and consequences like other human achievements. It has opportunities in the field of education, electronics, establishing justice and equality, entertainment, empowerment, time flexibility, unlimited space, etc. In addition, it has damages such as: personal, family, academic, personality, identity, generation gap and addiction for users. To prevent these damages and turn them into opportunities, solutions are also provided. It is like: awareness of media literacy of individuals and parents, inclusion of virtual space education in textbooks, use of television and other media to teach virtual space and show its harms and opportunities in the form of children's films and programs. The cooperation of education institutions and cyber police together and...

Conclusion : New communication technologies are a mixture of opportunities and threats, and depending on the amount of cultural foundation and investment of societies in this direction, the amount of threats can be reduced and the amount of opportunities can be increased

Keywords: Harms, Virtual space, Opportunities, Threats

¹ Assistant professor, , Islamic Azad University, Kazerun branch, Kazerun,Iran (fmashayekh1359@yahoo.com)

² Master's student in Educational Research, , Islamic Azad University, Kazerun branch, Kazerun,Iran(hajizadeh.hanieh.1372@gmail.com)



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی