

رقیة بابایی

شوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
رتال جامع علوم انسانی
اوقات فراغت و

بهره‌گیری از ف



مقدمه

هم‌زمان با پیش‌رفت روزافزون در زمینه‌های مختلف و رشد بی‌سابقه تکنولوژی و صنعت، کامپیوتر سهم زیادی در این میان به خود اختصاص داده است؛ تا جایی که در پایان قرن بیستم رایانه‌ها در تمام فعالیت‌های بشر وارد شده‌اند و همان‌طور که زندگی کنونی بدون ضروریاتی مانند برق، تلفن، یخچال و امثال آن قابل تصور نیست، زندگی بدون رایانه نیز امروزه در کشورهای پیش‌رفته امری محال محسوب می‌شود. از سوی دیگر ارتباطات، فناوری و اینترنت جزء لاینفک زندگی بشر در قرن بیست و یکم و هزاره سوم شده است.

در شروع قرن بیست و یکم این مهم، به گونه‌ای بسیار سریع در زمینه‌های فناوری اطلاعات نمود پیدا کرده است و عدم توجه به آن خسارات جبران‌ناپذیری به دنبال خواهد داشت. همین تحولات در زمینه‌های مختلف فرهنگی، اقتصادی، اجتماعی و سیاسی بستر رقابت در جهان را فراهم کرده

است و طبیعتاً ملت‌ها و جوامعی در این عرصه می‌توانند به حیات خود ادامه دهند که شرایط و امور خود را متناسب با این تحولات به سرعت تغییر دهند. متأسفانه در کشور ما هنوز این ابزار مهم، فراگیر نشده است و بسیاری از مردم هنوز اطلاع کافی درباره‌ی این شبکه اطلاع‌رسانی جهانی ندارند، در صورتی که اگر افراد جامعه ما دریابند که استفاده از این ابزار چه قدر در پیش‌رفت و بالا رفتن سطح آگاهی آن‌ها تأثیر گذار است، مطمئناً با علاقه و جدیت تمام به استفاده از آن روی می‌آورند.

مسئله دیگری که قابل تأمل می‌باشد این است که به جرئت می‌توان گفت بسیاری از مردم کشور ما هنوز از کامپیوتر هراس دارند و شاید استفاده از اینترنت و این که آن‌ها یکی از چند میلیون کاربری خواهند بود که از اینترنت استفاده می‌کنند، برایشان غیر قابل تصور باشد. گسترش فرهنگ استفاده از اینترنت یا منابع اطلاعاتی تازه در جهان مهم است و مردم نیز باید دریابند که به وسیله اطلاعات جدید یا

به‌کارگیری این اطلاعات می‌توانند شاهد نتایج بهتر و کیفیت بالاتری در کارهایشان باشند. امروزه مردم می‌توانند علاوه بر کار، اوقات فراغت خود را نیز با آن پر کنند. نکته دیگر این است که استفاده از اینترنت احتیاجی به تحصیلات عالی و دانشگاهی در مورد کامپیوتر ندارد؛ یعنی هر کسی با آشنایی مقدماتی با کامپیوتر و اینترنت می‌تواند از آن استفاده کند.

انسان‌ها، به‌خصوص کودکان، شیفته تکنولوژی‌اند. کامپیوتر وسیله‌ای است درست شبیه یک مداد و نسل امروز باید با کارکرد آن به خوبی آشنا باشد. هدف والدین، تربیت کودکانی است که خود حل و فصل‌کننده مشکلاتشان باشند و بتوانند با استفاده از فناوری اطلاعات نیازهای خود را برآورده کنند. در این صورت دیگر نیازی نیست که کسی اطلاعات را در اختیار کودکان و نوجوانان قرار دهد، بلکه آن‌ها می‌توانند خود مستقلاً آن چه را که می‌خواهند با به‌کارگیری ابتکارات شخصی سریعاً از این طریق به دست آورند. در این مقاله سعی شده است که کارکردهای فناوری اطلاعات، برای غنی‌سازی اوقات فراغت مورد بحث قرار گیرد.

حسرت اوقات غفلت چون ز

دل بیرون رود

مرگ فرزند است فوت وقت،

از دل چون رود

فناوری اطلاعات

فناوری اطلاعات

فناوری اطلاعات به مجموعه آموزش‌هایی اطلاق می‌شود که به دستیابی از اشکال مختلف جمع‌آوری، ذخیره، بازیابی، پردازش و توزیع می‌کنند. فناوری اطلاعات در جهت گسترش توانمندی‌های اندیشه انسان تکوین یافته است.

فناوری اطلاعات وظیفه دارد اطلاعات مورد نیاز را به سرعت و در طبقه‌بندی‌های مورد نظر محقق، ارائه کند. بدیهی است که هر مقدار منابع اطلاعاتی وسیع‌تر، طبقه‌بندی‌شده‌تر و مبتنی بر آخرین یافته‌های تحقیقاتی باشد، بهره‌وری اندیشه بیش‌تر خواهد بود. به همین دلیل بخش مهمی از فناوری اطلاعات با شبیه‌سازی محیط، امکان تجربه مجازی فرضیات مختلف را با سرعت بسیار و هزینه ناچیز فراهم می‌کند. طراحی، شبیه‌سازی، برنامه‌ریزی و تصمیم‌گیری، از جمله کاربردهای فناوری اطلاعات در این زمینه‌اند.

همان‌گونه که الکترونیک در آغاز تنها به عنوان عامل روشنایی مطرح بود و اینک شریان حیاتی تمامی فعالیت‌های اقتصادی و اجتماعی محسوب می‌گردد، فناوری اطلاعات نیز در آینده‌ای نه چندان دور نقش حیاتی در تمامی شئون زندگی بشر ایفا خواهد کرد.

فناوری اطلاعات از یک سو با

نظم بخشیدن به حوزه اجرا و خودکارسازی عملیات تکراری و فاقد خلاقیت، فعالیت‌های فیزیکی را کاهش می‌دهد و از سوی دیگر با تولید و انتقال سریع، دقیق و به موقع اطلاعات به حوزه‌های تحقیقات و مدیریت، شناخت را تکامل بخشیده، کارایی نظام‌ها را افزایش می‌دهد. سرعت و گسترش تعاملات اجتماعی در حوزه‌های علمی، هنری و اجتماعی و امکان دسترسی به انبوه اطلاعات، تنها بخشی از قابلیت‌های اینترنت است.

از چهار وظیفه اصلی که

به اینترنت نسبت داده می‌شود

(ایجاد ارتباط، اطلاع‌رسانی،

سرگرمی و خرید و فروش)،

جنبه اطلاعاتی آن را به عنوان

مفیدترین جنبه برگزیده‌اند.

اینترنت شعور و بلوغ انسان‌ها را به چالش می‌کشد؛ چرا که از سویی با نوشتن یک نشانی می‌توان به درون محیط‌های آموزشی برای گروه‌های سنی مختلف، دائرةالمعارف شخصیت‌های تاریخی، آخرین یافته‌های علوم انسانی و علوم پزشکی و... رفت و از دیگر سوی با نوشتن نشانی دیگر می‌توان در ابتدال و کژ رفتاری گم شد.

«دومازیه» جامعه‌شناس

فرانسوی معتقد است که یکی از اهداف و نتایج فعالیت‌های اوقات فراغت به ظهور رساندن استعدادها و خلاقیت‌های فرد است. فناوری‌های نو این فرصت را به افراد می‌دهد تا بتوانند انرژی خود را آزاد کنند و به خلاقیت و خودشکوفایی نایل شوند.

دانشگاه مجازی

خصلت انسان به گونه‌ای است که وقتی در تقید و چارچوب کاری قرار می‌گیرد، خود به خود نوعی گریز از انجام آن کار در وی بروز می‌کند. مقید شدن باعث کاهش بازده و راندمان کار می‌شود. اکثر قریب به اتفاق دانش‌آموزان و دانشجویان چنین حالتی را در زمان تحصیل دارند که البته بسیار اندک‌اند کسانی که زمان حضور در کلاس احساس رضایت و شادی می‌کنند. وجود انواع و اقسام کلاس‌های آموزشی در برنامه‌های اوقات فراغت باعث می‌شود که شخص در این زمان با میل و رضایت خاطر و علاقه در سر کلاس حضور یابد، که همین امر باعث افزایش ضریب یادگیری می‌شود. یکی دیگر از کاربردهای فناوری استفاده از آموزش مجازی است. مجازی کلمه‌ای است در اینترنت که کاربرد فراوانی یافته‌است. به عنوان مثال، شطرنج مجازی در اینترنت، یعنی این که شما می‌توانید با فرد دیگری با استفاده از



اینترنت، به صورت مجازی شطرنج بازی کنید.

یکی از مشکلات آموزش عالی، همواره ارائه سرویس به افرادی بوده است که به علت مسافت یا به علت مشغله‌ها یا علل مختلف، امکان حضور در دانشگاه را نداشته‌اند. قبل از ظهور انقلاب انفورماتیک با نام اینترنت، فعالیت‌هایی برای آموزش از راه دور در سراسر دنیا انجام شده بود که می‌توان به تولید نوارهای صوتی و تصویری و نیز استفاده از رسانه‌هایی هم‌چون رادیو و تلویزیون، اشاره کرد. حتی می‌توان انتشار کتاب را نیز نوعی آموزش از راه دور به حساب آورد؛ چرا که نویسنده، امکان ملاقات حضوری با تمام مخاطبان خود را ندارد. در حال حاضر اکثر دانشگاه‌های عمده دنیا در حال تعویض سیستم سنتی خود با سیستم جدید آموزش مجازی هستند. در رأس این تغییر، کامپیوتر، اینترنت و سیستم ارتباطات ماهواره‌ای قرار دارد. علاوه بر ظهور دانشگاه‌های کاملاً مجازی در اینترنت، برخی از دانشگاه‌ها از هر دو سیستم سود می‌جویند. یعنی عده‌ای از دانشجویان، به همان شیوه سنتی در دانشگاه‌ها حضور به هم می‌رسانند و عده‌ای دیگر که امکان شرکت در کلاس درس را ندارند، از سیستم مجازی استفاده می‌کنند. کلاس‌های درس در چنین سیستمی، عملاً وجود خارجی ندارند و

دانشجویان با استفاده از کامپیوترهای شخصی، به سایت کامپیوتری دانشگاه و کلاس مربوط وارد شده، مطالب مورد نیاز را فرامی‌گیرند. آنان می‌توانند فارغ از بعد مکانی و زمانی، وارد سایت دانشگاه شوند، قسمتی از درس را که متوجه نمی‌شوند، چندین بار تکرار کنند و در هر زمینه که احساس ضعف کردند، اطلاعات بیش‌تری دریافت نمایند. یکی دیگر از مزایای آموزش اینترنتی، وجود پیوندهای بی‌شمار در صفحات آموزشی است. یعنی وقتی دانشجو درسی را فرا می‌گیرد، اگر با

نمی‌توان تصور کرد کاربری باشد که تا به حال یک بار با این بازی‌های فکری، زیبا و ساده از لحاظ گرافیک و در عین حال پیچیده و جذاب از نظر نوع بازی سر و کله نزده باشد.

واژه یا نکته مهمی برخورد کرد که در آن خصوص احساس ضعف می‌کرد، این نکته یا واژه، با مطالب حاشیه‌ای دیگر پیوند شده است. دانشجو در صورت نیاز می‌تواند روی آن نکته کلیک کند و علاوه بر دریافت اطلاعات بیش‌تر و دقیق‌تر در خصوص آن واژه به مطالب حاشیه‌ای بیش‌تری در آن خصوص دسترسی یابد.

تحقیقات علمی نشان داده است که این روش آموزشی، تأثیر

زیادی در افزایش یادگیری و نیز انگیزه یادگیری در دانشجو دارد. همیشه بر استفاده صحیح و مناسب از وسایل کمک‌آموزشی در حین تدریس تأکید شده است؛ چراکه تقریباً حدود ۲۰ درصد از آن‌چه شنیده می‌شود و ۶۰ درصد از آن چه توأمان، هم دیده و هم شنیده می‌شود، در حافظه باقی می‌ماند.

بازی‌های رایانه‌ای

حدود ۱۵ سال پیش را می‌توان به یاد آورد که بازی‌های رایانه‌ای هنوز به یک صنعت تبدیل نشده بودند و فقط برای سرگرمی کاربران، که در آن زمان بیش‌تر برنامه‌نویسان و متخصصان را شامل می‌شد، به کار می‌رفتند. نمی‌توان تصور کرد کاربری باشد که تا به حال یک بار با این بازی‌های فکری، زیبا و ساده از لحاظ گرافیک و در عین حال پیچیده و جذاب از نظر نوع بازی سر و کله نزده باشد. مشخصه این بازی‌ها همان ساده بودن قوانین بازی و معمایی بودن آن‌هاست که آن‌ها را جذاب‌تر کرده است. همه، حتی سخت‌گیرترین افراد نیز گاهی به سراغ بازی‌ها رفته، خود را با آن سرگرم می‌کنند. همین جذابیت بازی باعث شد که متخصصین برای آموزش افراد، به خصوص افراد کم‌سواد، از این ترفند استفاده نمایند. برای مثال: بعضی بازی‌ها هستند که برای سربازان تهیه شده‌اند تا بتوانند آمادگی‌شان را برای



جو از یک سایت به سایت دیگر بر ماهیت محتوا رجحیت دارد و در نتیجه کاربران را در معرض خطر کاربردهای مضر اینترنت قرار می‌دهد.

CHAT

برای داشتن یک زندگی سالم و سلامت جسمانی و روانی، و ملزوم یکدیگرند. برای تأمین بهداشت روانی، فعالیت‌های متعددی را باید انجام داد، از جمله فراهم آوردن شرایط لازم برای تخلیه برخی از فشارهای روانی که در دوره اشتغال به

به طور کلی نوعی هوشیاری،

بلوغ عقلی و اعتماد به نفس

فرهنگی لازمه استفاده از chat

است، وگرنه به یک تهدید

تبدیل خواهد شد.

انسان وارد می‌شود و این شرایط در اوقات فراغت می‌تواند تا حدی تأمین شود. اگر انسان در طول دوره اشتغال مجبور به تحمل شرایط و اشخاصی باشد که برای او آزار دهنده‌اند، در دوره فراغت می‌تواند ناراحتی‌های حاصل از تحمل آن‌ها را به شکل‌های گوناگون از جمله هم‌صحبتی با افراد مورد علاقه خویش تخلیه کند که این امکان در اینترنت به مراتب راحت‌تر و

حمله و دفاع بیش‌تر کنند و آن‌ها را با استراتژی جنگ آشنا سازند.

بیش‌تر هواپیما ربابان قبل از انجام عملیات بارها توسط نرم‌افزارهای شبیه‌ساز پرواز مانند FLIGHT SIMILATOUR مایکرو سافت دست به پروازهای تمرینی زده‌اند؛ زیرا در این گونه نرم‌افزارها جزئیات کامل شهرها به همراه ساختمان‌های بلند و امکان پروازهای آزمایشی با انواع هواپیما با دقت بسیار بالا پیش‌بینی شده‌است و هر چند این گونه نرم‌افزارها در حد یک بازی رایانه‌ای‌اند، ولی دور از ذهن نیست که با توجه به کیفیت بالا و دقت فوق‌العاده در طراحی این گونه بازی‌ها، افراد با چند بار تمرین با استفاده از این نرم‌افزار و برنامه‌های حرفه‌ای‌تر دست به آموزش پرواز زده باشند.

از چهار وظیفه اصلی که به اینترنت نسبت داده می‌شود (ایجاد ارتباط، اطلاع‌رسانی، سرگرمی و خرید و فروش)، جنبه اطلاعاتی آن‌را به عنوان مفیدترین جنبه برگزیده‌اند.

این که اینترنت برای مقاصد آموزشی در نظر گرفته شده است یا سرگرمی، دو دیدگاه متضاد به وجود می‌آورد: یکی ایجاد فضای آموزشی مبتنی بر ایجاد ارتباط است و دیگری جنبه سرگرم کننده اینترنت است، فضای سرگرم‌کننده‌ای که در آن لذت «گشت و گذار» یا به عبارتی جست و

سریع‌تر است. فرد می‌تواند به محیط‌های CHAT رفته، موقعیتی را برای خویش فراهم آورد و کاستی‌های روانی‌اش را جبران نماید. البته CHAT یک فرصت مناسب است به شرطی که با آموزش لازم همراه بوده، فرد از آگاهی لازم برخوردار باشد. به طور کلی نوعی هوشیاری، بلوغ عقلی و اعتماد به نفس فرهنگی لازمه استفاده از این امکان است، وگرنه به یک تهدید تبدیل خواهد شد.

زمانی که شما در اینترنت با استفاده از برنامه‌هایی مانند MSN MESSENGER و YAHOO MESSENGER مشغول گفت‌وگو با افرادی هستید که اغلب آن‌ها را جز در دنیای مجازی اینترنت



صافی‌های بزرگ و محکم اخلاقی را در روح و مغز کاربران جوان ایجاد کنیم.

نتیجه‌گیری

عصر حاضر را عصر ارتباطات فناوری می‌گویند. حضور دهه‌ها بهره با اهداف خاص و ده‌ها کانال تلویزیونی و رسانه‌های تصویری و صوتی، هم چنین شبکه اینترنت با پخش انواع و اقسام برنامه‌های هدفمند و جهت‌دار که در سراسر جهان سایه افکنده‌اند، ایجاب می‌کند که با برنامه‌دهی متنوع و فعالیت‌های ارزشمند، برای غنی‌سازی اوقات فراغت و بیکاری کلیه قشرهای جامعه، به ویژه نوجوانان و جوانان، اقدام کنیم. وجود برنامه‌های عامه‌پسند و کارشناسی شده باعث می‌شود که افراد، کم‌تر به فکر رجوع به شبکه‌های مخرب ارتباطی باشند. با عنایت به این مهم لزوم توجه بیشتر و عمیق‌تر به اوقات فراغت جامعه مشخص می‌شود.

منابع:

۱- روزنامه همشهری، شماره‌های

۲۴۶۸-۲۴۴۱.

۲- سایت‌های اینترنتی:

www.irandoc.ac.ir

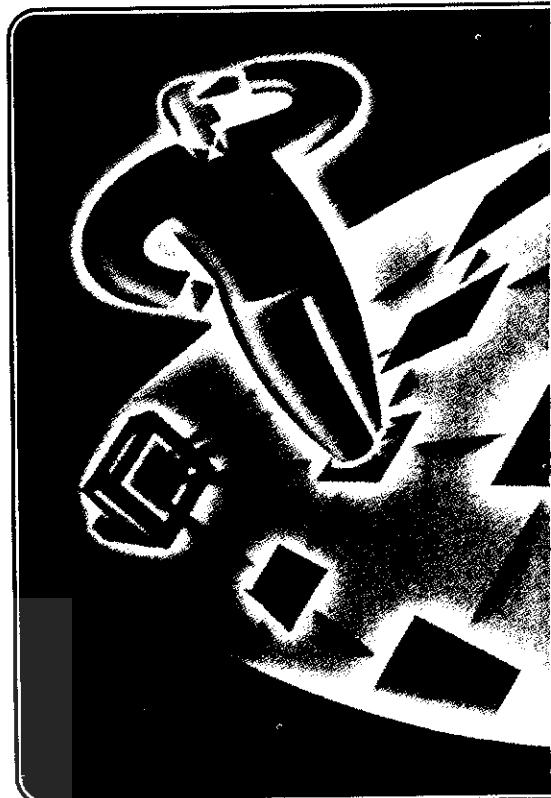
www.schoolnet.com

افراد در مواجهه با این الفاظ، به افراد بی‌پروا و گستاخ تبدیل می‌شوند.

اما یکی دیگر از ویژگی‌های محیط‌های CHAT، آزادی مطلق در آن‌هاست. آن‌ها آزادند هر اطلاعاتی را که مایل‌اند عرضه کنند. آن‌ها قادرند تخیل را به جای واقعیت عرضه کنند. هیچ منعی برای گفتارهای غیرمؤدبانه وجود ندارد. می‌توانند خود را جای شخصیت خاصی جا بزنند و هیچ ضمانت هنجاری و قانونی‌ای برای جلوگیری از هر آنچه دیگران ناهنجار و کثرفتاری می‌نامند، وجود ندارد.

متأسفانه در کشور ما در طی سال‌های گذشته با فناوری‌های جدید برخورد مناسبی نشده است. تجربه ویدیو و ماهواره را به یاد داریم. تحقیقی که درباره این مسئله صورت گرفته است، نشان می‌دهد ایرانیان علاقه‌مند CHAT، به غیر از معدود افراد متخصص، معمولاً وارد محیط‌های تخصصی نمی‌شوند؛ چون علاوه بر ضعف در زبان، به علت نبود اشتراکات فرهنگی و نیز تفاوت‌های مورد علاقه در بحث، نمی‌توانند با دیگران ارتباط برقرار کنند.

بررسی‌های به عمل آمده حاکی از آن است که در ایران، حدود ۱۰۰ جمله از مجموع هزاران جمله رد و بدل شده، موضوعی جدی داشته‌اند. این امر ما را موظف می‌کند که با ارائه اطلاعات و روشنگری، عملاً



ملاقات نکرده‌اید، مانند زمانی است که شما با کیف پر از پول و چشمانی بسته در بند زندانیان محکوم به کیف قاپی، مشغول قدم زدن هستید.

در محیط‌های اجتماعی، شرم از حضور دیگران و گاه ترس از قانون و عرف مانع از بروز گستاخی‌ها و گفتار غیرمؤدبانه و توصیفات گستاخانه می‌شود؛ اما در این محیط‌ها گاه به دلیل پنهان بودن هویت، افراد نوجوان و جوان با اصطلاحات و توصیفات مواجه می‌شوند که هرگز در یک محیط متعارف با آن برخورد نمی‌کنند. تکرار این نوع ارتباطات و برخورد مداوم با واژگان و توصیفات غیرمتعارف در درازمدت حساسیت فرد را نسبت به آن کاهش می‌دهد و حتی خجالتی‌ترین