

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

محمدعلی توانا*

سید عبدالله هاشمی اصل**

چکیده

به نظر می‌رسد مشخصه اصلی جهانی شدن معاصر، رسوخ پذیری مرزهای سرزمینی و تزلزل حاکمیت مطلق دولت‌هاست. این پدیده با انقلاب اطلاعاتی اخیر هم‌دات است. پروژه ارتباطی - اطلاعاتی (اینترنت) طی روند تکاملی خود توانسته در فضای وب سازی جهانی اتصال رایانه‌های شخصی را در هر نقطه‌ای از جهان با حداقل امکانات فراهم آورد؛ بر این اساس، مقاله حاضر این پرسش را طرح می‌نماید که تأثیر فضای مجازی بر هویت سوژه‌ها چگونه است؟ هدف این نوشتار واکاوی تأثیر فضای مجازی بر حوزه‌های هویتی سوژه‌هاست. چارچوب نظری مقاله از نظریه "خودنمایی" گافمن اخذ شده است. بر اساس این چارچوب، فضای مجازی، محیطی برای بازیگری و نمایش سوژه قلمداد می‌شود؛ فرضیه مقاله حاضر بدین قرار است: فضای مجازی فراقلمرویی عرصه‌ای برای نمایش انگاره‌ها و دال‌های معنایی فراهم آورده که خود به تقابل و تعامل انگاره‌های هویتی متفاوت می‌انجامد. روش مقاله حاضر تحلیل انتقادی است. در پایان راهکارهایی جهت برون رفت سوژه از سرگشتگی هویتی ارائه می‌نماییم. واژگان کلیدی: فضای مجازی، حوزه‌های هویت، تحلیل انتقادی، سوژه، سیالیت.

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

** کارشناسی ارشد علوم سیاسی از دانشگاه یزد Ahashemiasl69@gmail.com

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

۱. مقدمه

به نظر می‌رسد مکان کنش سوژه‌ها از عرصه عمومی واقعی به سوی فضای عمومی مجازی فراقلمرویی در حال تغییر است. به بیان ساده عرصه‌ای از فضای مجازی سه بعدی به وجود آمده که این فرصت مهم را در اختیار سوژه‌ها قرار می‌دهد تا بدون حضور فیزیکی با یکدیگر ارتباط برقرار نمایند (نجف قلی و همکاران، ۱۳۹۰: ۲۰-۱۹ و ۲۲). به هر حال فروپاشی مرزهای زمانی و مکانی که از آن تحت عنوان جهانی شدن معاصر یاد می‌شود، امکان ارتباط فراقلمرویی را مهیا نموده که خود منجر به شکل‌گیری فضای مجازی به موازات دگرگونی در عرصه واقعی شده است. در گستره‌ی فضای مجازی فراقلمرویی (جهانی شده)، رسانه‌های متعامل از طریق وسایل دیجیتال و شبکه‌های رایانه‌ای از راه دور، بزرگراه اطلاعاتی را ایجاد کرده‌اند که گردش اطلاعات و تغییر بستر کنش ورزی، مشخصه برجسته آن است (سعیدی و کیا، ۱۳۸۵: ۴۹ و ۴۷). در این بستر (عرصه مجازی نوظهور) هویت‌ها نیز در حال دگرگونی هستند. بر این اساس مقاله حاضر این پرسش را طرح می‌نماید؛ فضای مجازی چه تاثیری بر حوزه‌های هویتی سوژه‌ها بر جای می‌گذارد؟. مقصود از حوزه‌های هویت، هویت شخصی، اجتماعی، فرهنگی، دینی و ملی است که مقاله حاضر می‌کوشد در کنار توجه به سایر حوزه‌های هویت، نظر خود را بیشتر به هویت شخصی، اجتماعی و فرهنگی معطوف دارد. به نظر می‌رسد؛ در عرصه مجازی، به دلیل شبکه‌ای بودن روابط، هویت‌ها نیز به صورت متغییر، سیال و متکثر صورت بندی می‌شوند. به بیان دیگر، تصاویری که افراد در فضای مجازی ارائه می‌نمایند نه تنها زوایای پنهان بسیاری دارد بلکه به دلیل کثرت رابطه بین الاذهانی میان سوژه‌ها، هویت‌ها نیز متغییر و سیال می‌گردند. از تبعات این فرایند می‌توان به سردرگمی سوژه‌ها اشاره داشت. سوژه‌هایی که بازیگران اصلی این وضعیت و حاملان آن قلمداد می‌شوند بیش از آن که خود سازنده مبانی اجتماعی، تاریخی، فرهنگی، زبانی، تمدنی و نهایتاً هویتی خویشان باشند به مرور تحت تاثیر فضای مجازی و شرایط حاکم بر آن - به عنوان یک عامل بیرونی - شکل می‌گیرند. البته در این میان سوژه‌ها نیز کاملاً منفعل نیستند اما در درون بستری به کنش یا بازیگری می‌پردازند که به صورت شبکه‌ای برساخته می‌شود. بر این اساس به تعبیر گیدنز سوژه‌ها صرفاً نه سازنده هویت خود و نه این که تمام و کمال نتیجه ساختارهای اجتماعی هستند بلکه در تعامل میان کنش آنان و ساختارهای موجود، هویت می‌یابند (گیدنز، ۱۳۸۸: ۱۶). به بیان ساده خود در درون ساختارهای از پیش موجود دست

به انتخاب می زند و در این فرایند هویت خود را به صورت بازتابی (Reflexicit) می سازند (گیدنز، ۱۹۸۱: ۱۶۳). با این وجود، فضای مجازی فراقلمرویی جدید، بستری فراگیر، سیال، چندگانه و متشکر پدید آورده که امکان کنشگری سوژه ها را کاهش می دهد. در این عرصه فراروایت های یقین آور جای خود را به خرده روایت های نسبی و لغزان می دهد و کنش های ارتباطی مبتنی بر دال های سیال، خالی و شناور بدون این که مدلول های مشخصی وجود داشته باشد گونه ای ابهام یا چندمعنایی پدید می آورند؛ به بیان دیگر در این فضای مجازی، گیرنده اصلی پیام ها سوژه هایی هستند که در دایره تنازعات و تراحامات اندیشه ای گرفتاراند و به دلیل این که یک دال مرکزی برتر نمی یابند، گونه ای ابهام و سرگشتگی را تجربه می نمایند. بر این اساس مقاله حاضر می کوشد تا تاثیرات چنین وضعیتی (زندگی در جهان مجازی) بر هویت سوژه ها را بررسی نماید و نهایتاً راهکارهایی برای ممانعت از فروپاشی و افول (مرگ) خود (سوژه) ارائه دهد. روش مقاله حاضر تحلیل انتقادی پدیده فضای مجازی فراقلمرویی، به مثابه زمینه (text) است. در واقع تحلیل انتقادی نوعی پژوهش گفتمانی است که گرایشی سازه گرایانه نسبت به هویت دارد. بطور کلی این روش زمینه را برای سهولت توصیف فرایند گفتگو و کنش کلامی فراهم می آورد. این نحله پژوهشی که مبتنی بر سنت تحلیل متن شفاهی می باشد نسبت زمینه و کنش را می سنجد (فاضلی، ۱۳۸۳: ۸۸-۸۷). مقاله حاضر می کوشد تا نحوه تاثیر روابط درونی فضای مجازی به مثابه زمینه، بر فرایند هویت یابی سوژه به مثابه کنش را بررسی نماید؛ این که فضای مجازی چگونه در درون رابطه بینامتنی متشکل از دال ها، نمادها و در یک کلام، زبان کنش های سوژه را تحت تاثیر قرار می دهد و بدین گونه هویت وی را برمی سازد (پوینتون و الی، ۱۳۸۸: ۳۲).

۲. چارچوب نظری: نظریه «خودنمایشی» اروینگ گافمن

پژوهش حاضر در پی تبیین تاثیر فضای مجازی و شبکه های اجتماعی بر هویت فردی، فرهنگی و اجتماعی سوژه هاست. از این رو می کوشد برای تحلیل مباحث و گزاره های کارکردی و کلیدی این فضا بر شکل گیری یا تزلزل انگاره های هویتی از چارچوب نظری خود نمایشی گافمن بهره ببرد.

نظریه گافمن درباره خودهای کنشگر در صحنه نمایشی عمومی با سوژه های کنشگر در عرصه مجازی فراقلمرویی قابل مقایسه می باشد. چه این که گافمن در کتاب

«خود در زندگی روزانه» (۱۹۵۹) "خود" را حاصل کنش نمایشی می‌داند که در تعامل با دیگری تصویری از خود ارائه می‌دهد که با خود واقعی وی متفاوت است (ریتزر، ۱۳۸۸: ۲۹۱). به بیان ساده گافمن هویت سوژه را حاصل وضعیت نمایشی می‌داند که در آن خود و دیگری به تصویرسازی از یکدیگر می‌پردازند. بنابراین خود تولیدشده، محصولی از کنش متقابل نمادین است (گافمن، به نقل از ریتزر، ۱۹۵۹: ۲۵۳). بر این اساس فرد می‌کوشد آن جنبه از شخصیت خود را به نمایش بگذارد که مورد اقبال دیگران واقع می‌شود. از دیدگاه گافمن افراد بشری در هاله‌ای از نقاب‌های اجتماعی می‌زیند تا متناسب با محیط و موقعیتی که در آن قرار می‌گیرند نقاب مربوط به کنش خاص محیطی را بپوشند؛ یعنی فرد در واکنش به موقعیت و محیطی که در آن قرار می‌گیرد خود را به نمایش می‌گذارد. به اعتقاد گافمن فشارهای ساختار حاکم و شرایط و بسترهای غیر منطف اجتماعی باعث می‌شود تا فرد حامل این نقاب‌های اجتماعی باشد (ایمان و مرادی، ۱۳۹۰: ۶۵ و ۶۱). بدین معنا نقاب‌های اجتماعی نقش تعیین‌کننده‌ای در ساخت هویت سوژه‌ها دارند هرچند که هنوز سوژه می‌تواند کنش فعلانه داشته باشد و بر این ساختار تاثیر بگذارد. این رویکرد از آن جهت که تشریح‌کننده چگونگی باز تولید "خود" در شرایط گوناگون است می‌تواند چهارچوبی برای تحلیل تأثیر فضای مجازی بر هویت فرهنگی و اجتماعی سوژه‌ها باشد. از این منظر در عرصه مجازی، شخصیت که بخش مرکزی هویت است، تا حدود زیادی توسط شبکه‌ای از نقاب‌های اجتماعی شکل می‌گیرد. بدین معنا، خود حقیقی و ثابت سوژه در پشت آن پنهان می‌شود. بنابراین سوژه فضای مجازی را مناسب‌ترین عرصه برای ارائه تصویر خیالی از خویش می‌بیند زیرا همانگونه که گافمن اشاره می‌کند نوع سیستم سیاسی و ساختارهای موجود، خود مانعی در برابر شفاف‌سازی تصویر افراد هستند. می‌توان گفت که شکاف حاصله از تصویر آرمانی و تصویر واقعی که سوژه از خود به نمایش می‌گذارد یا بدان تظاهر می‌کند می‌تواند پیامدهایی داشته باشد که مقاله حاضر آن را جستجو می‌نماید.

۳. تعریف مفاهیم

۱.۳ مفهوم هویت

ظهور حوزه‌های معرفتی متفاوت سبب شده تا واژه هویت، معناهای متفاوتی بیابد؛ از این رو هویت از منظرهای متفاوت مورد توجه متفکران قرار گرفته مثلاً از منظر

روانشناسی اجتماعی می‌توان گفت: هویت نوعی رابطه‌ی بین شخصیت فرد و ساختار اجتماعی است. بدین معنا هویت نسبتی است که فرد بین عوالم ذهن خود و واقعیت زندگی برقرار می‌سازد (فیرحی، ۱۳۸۶: ۴-۳). برخی از صاحب‌نظران هویت را پدیده‌ای سیاسی - اجتماعی مربوط به عصر مدرن می‌پندارند که جایگزین خلق و خوی فردی و اجتماعی شده است. بر این اساس، تلاش برای پاسخگویی به پرسش من کیستم؟ موضوع تازه‌ای نیست و از دیر باز ذهن انسان را به خود مشغول داشته است (دوران و محسنی، ۱۳۸۶: ۸۵).

به هر حال سنگ بنای هویت را می‌توان در مفهوم "خود" جستجو نمود. اولین معنای آن بیانگر مفهوم تشابه مطلق است و دومین آن به مفهوم تمایز اشاره دارد که با مرور زمان سازگاری و تداوم را فرض می‌گیرد؛ بنابراین مفهوم هویت بطور همزمان میان افراد و اشیاء دو نسبت محتمل را برقرار می‌سازد؛ از یکطرف شباهت و از طرفی تفاوت (جنکینز، ۱۳۸۱: ۵). گیدنز به غیر از این دو معنای مورد نظر جنکینز، معنایی دیگری نیز بدان می‌افزاید؛ خودی که دارنده استقلال است مثل خودرانشی؛ خودی که دارای توانایی درون‌نگری یا کنش بازتابی است، مثل به خود اعتماد داشتن. در واقع این خود، موازی معنای عمومی هویت است که چهار ویژگی را به‌صورت خلاصه در خود دارد: شباهت - تفاوت - بازتابی و فرایندی بودن (گیدنز، ۱۳۸۸: ۱۱۱-۱۱۲). مقاله حاضر همین معنا از هویت را مورد نظر دارد. خود یا سوژه‌ای که در عین شباهت و تفاوت با دیگران می‌تواند استقلال خود را حفظ نماید و از طریق کنش بازتابی به تامل در درون خود پردازد و نهایت جایگاه خود در اجتماع و هستی را درک نماید.

۲.۳ مفهوم فرهنگ

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

۳.۳ جهانی شدن

جیمز روزنا جهانی شدن را فرایند در هم تنیدگی اقتصادی، سیاسی، فرهنگی و اجتماعی می‌داند. دیوید هاروی جهانی شدن را فشردگی زمان و مکان تعریف کرده که تأثیر مخرب این درهم تنیدگی در عرصه‌های قدرت اجتماعی به توازن طبقات و مسائل اقتصادی - فرهنگی رخ نمایاند. بر اساس آن چه بیان شد می‌توان جهانی شدن را فرایند فشردگی فزاینده زمان و فضا دانست که به واسطه آن مردم دنیا کم و بیش و به صورتی نسبتاً آگاهانه در جامعه جهانی واحد ادغام می‌شوند. جهانی شدن معطوف به فرایندی است که در جریان آن فرد و جامعه در گستره‌ای جهانی با یکدیگر پیوند می‌خورند (گل محمدی، ۱۳۸۶: ۲۰). بنا به تعبیر رابرتسون در عصر جهانی شدن انسان آگاهی نو نسبت به جهان به عنوان یک کل واحد می‌یابد. از این رو اندیشیدن به جهان، یکی از ویژگی‌های عصر جهانی شدن است (رابرتسون، ۱۳۸۵: ۷۸). در این معنا جهانی شدن افراد را در ارتباط بی‌واسطه با جهان قرار می‌دهد. به تعبیر شولت جهانی شدن، قلمرو زدایی (Deterritorialization) می‌کند، بر اساس این دیدگاه، جهانی شدن شامل تجدید شکل‌بندی جغرافیایی است به گونه‌ای که فضای اجتماعی دیگر بر حسب سرزمین‌ها، فاصله ارضی و مرزهای سرزمینی تعریف نمی‌شود بلکه به مثابه نوعی فرایند تعریف می‌شود که سازمان فضای روابط اجتماعی را دگرگونی می‌کند (شولت، ۱۳۸۶: ۸-۷).

۴.۳ اینترنت

در سال ۱۹۶۰م صنایع دفاع آمریکا بودجه‌ای را برای یک گروه تحقیقاتی به نام آژانس تحقیقات بر روی پروژه‌های پیشرفته (ARPA) معین نمود. این آژانس موفق شد شبکه‌ای ایجاد نماید که در آن رایانه‌ها به هم متصل شوند. در مرحله بعد رایانه‌ها توسط رابط‌های پردازشگر پیغام (IPM) و خط تلفن به هم وصل شدند. بدین گونه رایانه‌ها از راه دور می‌توانستند در درون یک شبکه به هم متصل شوند. در سال ۱۹۶۹م رابط‌های پردازشگر پیغام در دانشگاه کالیفرنیا نصب شد و در پایان همین سال چهار محل به هم متصل شدند و بدین گونه کاربران رایانه‌ها توانستند اطلاعاتی را به یکدیگر بفرستند و دریافت نمایند. در ظرف ۱۵ سال ایده به اشتراک گذاری اطلاعات در مقیاس وسیع عملی شد. در اواسط دهه ۱۹۸۰م چندین شبکه پدید آمد؛ شبکه آرپانت (ARPANET)، شبکه جانت (JANET) و شبکه یواس اف نت (USFNET) در سال ۱۹۸۵م موسسه ملی علوم

آمریکا که شبکه یواس اف نت را ساخته بود موفق شد پنج ابرایانه را در داخل آمریکا به هم متصل نماید تا دانشمندان همه رشته‌ها بتوانند به اینترنت وصل شوند. سپس شبکه‌های محلی دیگر بدین شبکه مادر وصل شدند. در سال ۱۹۸۹م شبکه قدیمی از مدار خارج شد و شبکه‌های جدیدتری جای آن را پر کردند (برونر، ۱۳۷۹: ۱۸-۱۴). به تدریج پیشرفت‌های زیادی در عرصه فن آوری شبکه رخ داد و شبکه‌های محلی به شبکه اصلی متصل شدند و بدین گونه فضای مجازی ساخته شد که در آن هر روز کاربران بیشتر با یکدیگر ارتباط برقرار می‌نمایند.

۵.۳ فضای مجازی فراقلمرویی

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

۶.۳ واقعیت مجازی

واقعیت مجازی مفهوم حضور و حضور از راه دور را در بر می‌گیرد (گاجندرا، ۲۰۱۰: ۵). حضور به معنای محسوس بودن محیط‌زندگی و حضور از راه دور به معنای حضور از طریق رسانه‌ها مثل تلویزیون، تلفن و از این قبیل است (جاناتان، به نقل از گاجندرا، ۱۹۹۲). بطور کلی واقعیت مجازی رخ‌دادی است که در منشاء اثر بودن، واقعی است اما در واقعیت وجود ندارد. هر چند این تعریف چندان روشنگر نیست اما می‌تواند ما

را به معنای واقعیت مجازی نزدیک سازد؛ بدین معنا واقعیت مجازی هر گونه برنامه‌ی از واقعیت، که می‌توان با آن تعامل و اندرکنش داشت، انگاشته می‌شود (هایم، ۱۳۹۰: ۱۹۲).

۷.۳ فزون متن

در ساده‌ترین مفهوم، فزون متن (Hypertext) راهبردی است که مولف به کار می‌برد و می‌کوشد تا در پرتو آن، آن چه را که از گفتنش ابا دارد یا درباره آن دچار تردید جدی است به مخاطب یا خواننده واگذار کند (همان: ۲۴). فزون متن با بینامتنیت (Intertext) و بینارسانه در ارتباط است. بینامتنیت و بینارسانه هر دو پدیده‌ای گفتمانی‌اند که نظام‌های نشانه - معنایی در پرتو تعامل متن و رسانه را تحت تاثیر قرار می‌دهند. بینارسانه حکایت از مختصات گوناگون رسانه‌های متفاوت دارد که این رسانه‌ها با وجود آن که ویژگی‌های نشانه - معنایی خود را حفظ می‌کنند اما در شرایط تراموقعیتی یعنی فراتر از مکان و فضایی که در آن استقرار یافتند ویژگی سایر فضاها را به حالت تعلیق یا تعویق درمی‌آورند (شعیری و همکاران، ۱۳۹۰: ۱۳۱). حال بینا متنیت چیست؟ هر متنی، یک بینامتن است. در واقع مجاورت سطوح مختلف متن‌ها در کنار همدیگر، خود بستر را برای اینکه سوژه معنای سلبی متن را دریافت کند فراهم می‌آورد. بنابراین تداخل و تلاقی گاه متنی، روابط بینامتنی را شکل می‌دهد که خود ارائه‌کننده یک نظام اندیشه‌ای ادغام شده نشانه‌های متنی است. در باب رابطه رسانه و متن باید گفت که رسانه‌ها مجراهای مرتبط با اثر، بافت، متن، گفتمان و مخاطب را صورت بندی می‌کنند؛ به گونه‌ای که بافت بر ایند موقعیتی است که متن در آن حضور دارد و ظهور متن بر ایند پدیداری اثر است. همچنین اثر، محصول رسانه می‌باشد؛ حال متنی که در فضای رسانه‌ای ساخته و پرداخته می‌شود زمینه‌های تاثیر گذاری آن را هم فراهم می‌آورد که تبدیل به یک گفتمان می‌شود و سوژه (کاربر، مخاطب) مصرف کننده اصلی آن به شمار می‌رود (همان: ۱۳۵-۱۳۴). بدین طریق فزون متنی به مقابله با مسیر خطی اندیشه می‌پردازد و از طریق باز گذاشتن متن، مخاطب (خواننده) را در روایت گری آزاد می‌گذارد.

۸.۳ سوژه

سوژه را حداقل از سه منظر می‌توان مورد بررسی قرار داد. از منظر مدرن که با دکارت آغاز می‌گردد. سوژه فاعل شناسایی است که مستقل از نیروهایی متافیزیکی توانایی

اندیشیدن و کنش را داراست (سولومون، ۱۳۷۹: ۱۹). از منظر پسااختارگرا و پسامدرن که به صورت خاص در اندیشه فوکو تجلی می یابد، سوژه ابداع عصر مدرن است و با پایان مدرنیسم نیز رو به افول گذاشته است. در این معنا سوژه مقهور عناصر قدرت است و تماما در بستر نیروهای تاریخ و گفتمان های آن شکل می گیرد. در این میان می توان منظری میانه درباره سوژه اتخاذ نمود (میلر، ۱۳۸۴: ۲۳۴). در این منظر سوم، سوژه فاعلی است که در بستر نیروهای تاریخی و گفتمان ها شکل می گیرد اما توان مقاومت و تغییر آن را نیز داراست و بر آن اثر می گذارد (کلگ، ۱۳۸۱: ۲۴۶-۲۴۷). در این مقاله منظر سوم مورد نظر است.

۹.۳ سرگشتگی (سیالیت)

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

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

می توان فضای مجازی فراقلمرویی را محصول جهانی شدن معاصر دانست. بدین معنا فضای مجازی فراقلمرویی ایجاد شده که در آن سوژه ها فاصله های زمانی و مکانی را به راحتی درمی نوردند و به کنش ارتباطی زبانی- به معنای عام- می پردازند. بر همین

اساس امانوئل کاستلز نسبت جهانی شدن و فضای مجازی را موشکافی می نماید. کاستلز مهمترین پیامد جهانی شدن معاصر را ظهور جامعه شبکه‌ای می‌داند. به بیان دقیق تر وی جامعه شبکه‌ای را محصول همگرایی سه فرایند تاریخی می‌داند (۱) انقلاب اطلاعات (۲) تجدید ساختار سرمایه داری (۳) اقتصاد متکی به برنامه ریزی. از منظر کاستلز یکی از جلوه های جهانی شدن معاصر، ظهور انقلاب اطلاعات و گسترش فضای مجازی است؛ "سیالیت بر بال رسانه‌ها" تعبیری است که کاستلز بدان اشاره می کند. همچنین وی در توصیف فضای مجازی اذعان می‌دارد که "زمان بی زمان و فضای جریانها". وی از مقوله دیگری تحت عنوان "هویت‌های مقاومت" یاد می‌کند بدین شرح که هویت‌ها در برابر سیل بنیان کن شبکه‌ای شدن جهان، می‌کوشند در برابر تغییراتی که در عالم در حال وقوع است مقاومت کنند این فشارها هم به تضعیف حاکمیت ملی و هم به تقویت هویت ملی منجر می‌شوند (کاستلز، ۱۳۸۰: ۲-۳).

برای تبیین بهتر رابطه جهانی شدن و فضای مجازی باید گفت که امروزه شبکه‌های اجتماعی سکاندار اقیانوس پر تلاطم اینترنت‌اند. شبکه‌های که مبتنی بر فناوری وب فعالیت دارند و سوژه‌ها به عنوان مصرف کنندگان اصلی آن نوعی اجتماع مجازی را صورت بندی کرده‌اند. من حیث المجموع پدیده جهانی شدن با این نگرش همراست که بدون شبکه جهانی اجتماعی مجازی، تصور تجربه جهانی شدن محال بنظر می‌رسد (رحمانی زاده، ۱۳۸۹: ۲-۳). در پروژه جهانی شدن و ظهور قدرتمند فضای مجازی اصل تعلق خاطر و وحدت پذیری به چالش کشیده می‌شود؛ زیرا آنقدر دال‌های معنایی هویتی اعم از ملی، مذهبی، فرهنگی و تاریخی به نمایش در می‌آید که سوژه را دچار سردرگمی می‌کند که کدام یک از این آموزه‌های فرهنگی و... مبین واقعیت است. نمایش این همه ابعاد هویتی گوناگون در فضای مجازی، نشأت گرفته از اولویت‌ها و اهمیت ارزش‌های فردی در برابر اولویت‌های جمعی است. در پرتو این مهم فرد می‌تواند خود را جدا از دیگران حس کند. در واقع ظهور این فردگرایی افراطی و توجه به اولویت‌های فردی در عصر مدرن و پست مدرن خود گویای رسالت امر جهانی شدن است (نور محمدی، ۱۳۸۸: ۸-۷). در نهایت باید اشاره کرد که در عصر جهانی شدن رویارویی فرهنگ‌های متفاوت سوژه را در ورطه‌ی فردگرایی افراطی، سست شدن زندگی جمعی، مصرف‌گرایی شدید، مدگرایی، ظهور نسبی‌گرایی و عدم قطعیت گرفتار کرده که سرانجام چنین پدیده‌ای، سرگشتگی هویتی است.

۵. واقعیت مجازی به مثابه زمینه بر ساخته توسط سوژه های کنش پذیر

واقعیت مجازی محصول کنش سوژه های متعامل در فضای مجازی فراقلمرویی است. از این رو خود بستری پویا و فراگیر فراهم می آورد که سوژه ها آن را برمی سازند. در فضای مجازی واقعیت های مجازی ساخته می شود که سوژه نیز در آن نقش اساسی را بازی می نماید. رابطه واقعیت مجازی و فضای مجازی به عنوان زمینه محاط بر سوژه را می توان در گستره های عینی شناسایی نمود که مهمترین آنها عبارتند از: الف) شبکه های اینترنتی، ب) اومانیکیس (در ساده ترین معنا می توان مطالعه کنش انسانی در درون شبکه های ارتباطی دانست) و ج) تعامل فرهنگ ها. این وضعیت می تواند انگاره ها، باید و نبایدهای فرهنگی را در مواجهه باهم تحت تأثیر قرار دهد (نجف قلی و همکاران، ۱۳۹۰: ۱۹، ۱۳۱، ۸۱). به بیان دیگر تعامل فرهنگ ها نه تنها می تواند استحاله هویتی و فرهنگی سوژه ها را در پی داشته باشد بلکه می تواند زمینه شناسایی خود و دیگری و در نتیجه پویایی هویتی و فرهنگی را مهیا سازد. اما به نظر می رسد در این میان تکرر تعاملات میان فرهنگی، کمتر فرصت بازاندیشی و رو در رویی مداوم با خود واقعی را فراهم می آورد.

۶. سرگشتگی هویتی سوژه ها در عرصه مجازی فراقلمرویی

هویت از حوزه های کلیدی و مورد توجه در فضای مجازی است. در ارتباط بین افراد اولین مسئله ضروری برای درک و ارزیابی کامل یک تعامل، توجه به هویت آنان است؛ اما در دنیای مجازی این هویت مبهم و بسیاری از نشانه های شخصیتی و نقش اجتماعی که در فضای مجازی نمایان می شود با جهان فیزیکی واقعی تطابق ندارد (دوناس، ۱۹۹۸: ۱). در فضای مجازی با مقوله شناوری هویت ها مواجهیم. رسانه ها در فضای مجازی دربردارنده نیروی تغییر هستند. این نیروی تغییر، شخصیت، هویت و فرهنگ را مورد تهدید قرار می دهد (گانتلت، ۲۰۰۲: ۱۸۳ و ۶).

ماهیت حاکم بر فضای مجازی به گونه ای است که در آن سوژه خود را رها از چارچوب ها و قوانین اجتماع احساس می کند و همچنین وی مجبور به ایفای نقش در قالب هنجارهای ساختار حاکم نیست بنابراین وقتی در چین فضای گمنامی قرار می گیرد که احساس مسئولیت و تقید به وظایف و ساختارهای پذیرفته شده را ندارد و انواعی از خود را به نمایش می گذارد. این خودها، متناسب با محیطی که سوژه در آن قرار می گیرد ظاهر می شود و این ظاهر شدن می تواند ناشی از جلب رضایت دیگران باشد.

همچنین فضای مجازی می‌تواند از جهتی بحران شخصیتی را بر فرد تحمیل کند. اساساً جهان به صورت شبکه‌های ارتباطی در آمده است. سوژه روزانه وارد قضاوتی می‌شود که باید بین دونوع "خود" یعنی خود واقعی و خود مجازی داوری، انتخاب و ایفای نقش کند. این تداخل نقش‌ها و تفاوت محیطی سوژه را به بازیگری مجازی در پشت‌صحنه بدل می‌کند که با خود واقعی وی متفاوت است. این دوگانگی سوژه را بر سر دوراهی قرار می‌دهد که کدام یک درست است. بنابراین تأثیر فضای مجازی بر سوژه به گونه‌ای است که حالتی از تردید و شک بر فرد مستولی می‌شود یو به تعبیری، ما با سوژه مردد روبه رو هستیم.

رسانه‌های ارتباطی نوین و نوعاً اینترنت سبب گردیده تا کنشگران در این محیط به سبب تعامل با همدیگر از آداب و رسوم و سنت‌های قومی و ملی خود کنده شوند و به اصول آزادی خواهی و اومانیستی، آشنایی با فرهنگ‌های گوناگون در جوامع مختلف رو آورند (کوثری، به نقل از، بیات و آزادواری، ۱۳۸۴: ۱۴۳ و ۸۷). این تقابل، سوژه را گزینش‌گر می‌سازد؛ یعنی می‌کوشد به سنجش و تطابق اصول و مولفه های فرهنگی گوناگونی که با آنها روبه روست بپردازد. در این میان اگر سوژه از قدرت سنجش مناسب و منطقی برخوردار باشد از این محیط (فضای مجازی) تا حدودی تأثیر می‌پذیرد اما این تأثیر، تأثیری بنیادین و عمیق نخواهد بود. اگر سوژه از چنین ظرفیت و پتانسیلی (قدرت سنجش) برخوردار نباشد به مراتب تأثیرپذیری بیشتر و حتی تغییرات اساسی برای فرد در حوزه های شخصیتی و نگرشی (ایستاری) در پی خواهد داشت.

تأثیر مخرب دیگری که فضای مجازی بر خود بیگانگی هویتی و فرهنگی دارد آنست که، منابع سازنده هویت که به طور عام عبارتند از مکان، مرز و به جمع تعلق داشتن هر سه فلسفه وجودی خود را در فضای مجازی از دست می‌دهند؛ بدین معنا بسترهای هویت‌ساز تخریب می‌شوند (گل محمدی، ۱۳۸۰: ۲۳). وضعیت فرهنگ در عرصه مجازی فراقلمرویی نیز تامل برانگیز است. در فضای مجازی فرهنگ‌ها فرایند فرا تاریخی خود را تا حدود زیادی از دست می‌دهند. نگرش فراتاریخی به فرهنگ، ثبات و پایداری را در پی خواهد داشت. فرا تاریخی به معنای مقوله‌ای ماورائی که سرنوشت بشر را احاطه کرده باشد نیست؛ اساساً فرهنگ مقوله‌ای بشری و دارای جنسی نسبتاً پایدار است که به سبب ویژگی‌هایی که دارد، فرا تاریخی تلقی می‌شود؛ زیرا آداب و رسوم و سنت‌های یک ملت که عناصر فرهنگی آن ملت‌اند به راحتی دستخوش تحول نمی‌شوند و پروسه‌ای بس طولانی را در بر می‌گیرد؛ پس تفسیر فرا تاریخی به معنای آنست که فرهنگ را نمی‌توان مانند

پدیده‌های تاریخی دارای مبدا و زوال فرض کرد. زیرا فرهنگ‌ها قابلیت تولید و باز تولید (باز تفسیر) دارند. تا زمانی که اجتماعی برقرار باشد فرهنگ‌ها هم برقرارند زیرا زندگی اجتماعی بشری خود حامل فرهنگ است.

همچنین فضای مجازی می‌تواند بستری برای پرتاب سوژه به خلوتگاه یا حالتی از انزوایابی باشد که طرد شدن از زندگی جمعی و گروهی از پیامدهای آنست. در وضعیت انزوا بی‌بهرگی از خرد جمعی فرد را با مشکل مواجه می‌کند؛ زیرا فرد در شرایط انزوا می‌کوشد به مسئله یا مشکلی که در پیش رو دارد پاسخی زودگذر و خودساخته دهد. گاه این پاسخ‌ها گمراه‌کننده و از عقلانیت به دور است. در چنین شرایطی سوژه آسان‌تر تسلیم و سوسه‌انگاره‌ها و دال‌ها معنایی متفاوت در حوزه گوناگون فرهنگی، مذهبی، هنر و ادبیات و ... خواهد شد. اگر سوژه بتواند از حالت انزوا خارج شود و به جمع بپیوندد در تقابل و تعامل آراء و نظریات افراد و با بهره‌گیری از عقل جمعی این میزان تاثیرپذیری از فضای مجازی را می‌تواند کاهش دهد و آگاهانه و به شیوه‌های معقول نقش‌کنش‌گری فعال را ایفا کند. چنانچه سوژه اسیر در چارچوب‌های فردگرایی صرف شود تبعات و پیامدهای منفی من جمله سلیقه‌گرایی، فرهنگ مصرفی، نسبی‌گرایی، بحران‌های رفتاری و شخصیتی و ... را در پی خواهد داشت.

به نظر می‌رسد فزون‌متنی در عرصه مجازی بر تراکم واقعیت مجازی می‌افزاید و اینچنین بر هویت اجتماعی و فرهنگی سوژه‌ها اثر می‌گذارد. چه این که شیوه غیر خطی و تداعی‌گری آزاد که متن‌های باز در عرصه فضای مجازی دنبال می‌نمایند مجموعه‌ای آشفته و نامنظم از متن‌ها، تصاویر و نمادهای متفاوت و متضاد فراهم می‌آورد؛ با غوطه‌وری سوژه‌ها در چنین متن‌هایی، واقعیت مجازی متراکمی تولید می‌شود که از کنترل همگان حتی مولف اولیه نیز خارج است (هایم، ۱۳۹۰: ۷۹). به هر حال فزون‌متن گونه، کنش ارتباطی را فراهم می‌آورد که بسیار جذاب می‌نماید چه این که هر کس را در موقعیت مولف متن قرار می‌دهد، در حالی که بسیار محتمل است معنایی که وی به واقعیت اولیه متن می‌افزاید. البته اگر وجود داشته باشد، بسیار متفاوت است. حال مواجهه سوژه‌ها را با مجموعه‌ای متراکم از واقعیت‌های مجازی که از منظرهای خاص و با سطوح آگاهی متفاوت ارائه شده‌اند در نظر بگیرید؛ شاید دو پاسخ اولیه ارائه شود؛ بی‌تفاوتی و گذشتن سوژه‌ها از این واقعیت متراکم مجازی یا غوطه‌وری وی در آن‌ها. به هر حال در هر دو حالت، کمتر مجال برای بازاندیشی فراهم می‌شود. مساله بعدی در فزون‌متنی نظام ارجاعات است که سوژه-کاربر را به درون شبکه‌ای از دال‌های بدون مدلول یا دال

های شناور پرتاب می نماید؛ در این شبکه هر کس می تواند دال خود را تولید نماید بدون پیوستگی و رابطه این همانی با واقعیت بیرونی. در نتیجه دنیایی از دال ها شکل می گیرد و تا حدود زیادی رابطه سوژه-کاربر را با دنیای واقعی قطع می نماید؛ در چنین وضعیتی بیش از آن که سوژه بتواند به خویشتن واقعی خود مراجعه نماید در درون نظام دال ها جایگاه خود را تعریف می نماید و به دلیل تکرر و تراکم نظام دال ها گونه ای سرگشتگی و تردید را تجربه خواهد نمود.

پيامد ديگر در فرايند جهاني شدن بطور اعم و در فضای مجازی بطور اخص، مسئله تهاجم هویت ها و بنیان های فرهنگی است. اگر در چنین فضایی هویت و فرهنگ نتوانند از خود قدرت مانور و انعطاف یا باز تولید داشته باشند، دچار نوعی بیماری تأخر فرهنگی خواهند شد که به شدت از جانب تهاجم فرهنگی که میلی به سوی غالب کردن هویت و فرهنگ قدرت جهانی است، مورد حمله قرار خواهند گرفت. تهاجم فرهنگی اساساً در شرایطی امکان پذیر است که جوامع بی فرهنگ شده یا از فرهنگ تهی شده باشند؛ یعنی افراد در درون یک جامعه با فرهنگ خود بیگانه اند. در این وضعیت، تهاجم فرهنگی می تواند فرهنگ مورد نظر خود را (فرهنگ غالب جهانی) بر آن جامعه دیکته کند (سعیدی، ۱۳۸۷: ۱۴۰ و ۱۳۸). از این رو بسیاری معتقدند مهم ترین عامل هویت ساز معناست و این معناها هستند که دائماً در عصر اطلاعات در حافظه تاریخی جوامع دستخوش تغییر هر چند تدریجی می گردند.

همچنین ارتباطات و تعاملات متراکم در فضای مجازی سوژه را به دگر پنداری از خویش مبتلا می کند که در روان شناسی از آن به عنوان بیماری امپاتی (Empathy) یاد می شود. امپاتی وضعیتی است که در آن فرد به سبب آنکه در فضای مجازی و به تبع آن رها از پذیرش هر گونه چارچوبی، "خود" مطلوب و آرمانی برای خود ترسیم می کند وقتی که در دنیای واقعی قرار می گیرد در جستجوی آن خود مطلوبی است که برای خود در فضای مجازی ساخته بود این مسئله فرد را دچار بحران می کند که این بحران می تواند زمینه ساز بحران های فرهنگی، اجتماعی و سیاسی باشد (ریعی، ۱۳۸۷: ۱۶۱ و ۱۶۹).

علاوه بر این هر چقدر میزان استفاده و وابستگی به فضای سایبری و شبکه های اجتماعی بیشتر باشد آموزه های مذهبی به عنوان بخش اساسی از هویت و فرهنگ سوژه، بیشتر در معرض دستخوش دگرگونی قرار خواهند گرفت. چه این که بر اساس مطالعات انجام شده در جامعه ما، استفاده از اینترنت بر مبنای اصل سواد رسانه ای صورت نمی

پذیرد؛ یعنی تمامی کاربران بر مبنای سواد رسانه ای از مزایای اینترنت بهره مند نمی شوند. تا حدود زیادی کاربران در جامعه ما در پی اصول مادی گرایی و لذت جویی هستند که چنین مسئله ای خود بعنوان عاملی مهم در تضعیف ساختار و مبانی مذهبی می باشد (قاسمی و همکاران، ۱۳۹۱: ۳۲).

همچنین تاثیر دیگری که فضای مجازی می تواند بر هویت فرهنگی داشته باشد اینست که رسالت اصلی جهانی شدن و به تبع آن فضای مجازی بر مبنای نوعی همسان سازی ارزش ها و بینش های اجتماعی در پرتو تاسیس فضایی فارغ از مرز بنا شده است. از آنجا که مقوله فرهنگ با مکان در ارتباط است در عرصه جهانی شدن و انقلاب ارتباطات شاهد برخورد فرهنگی نامتوازن هستیم؛ چه این که ارزش های فرهنگی یک سویه از جانب قدرتمداران رسانه ای که سکاندار اصلی نشر و تولید محتوا هستند صورت می گیرد و می تواند از هر منظری تهدیدی برای هویت در همه حوزه ها برای سایر جوامع به حاشیه رانده شده باشد (نورائی، ۱۳۹۲: ۱۳۷).

نتیجته آن که، متناسب با پیشرفت گسترده شبکه های ارتباطی و اطلاعاتی در قلمروی مجازی نوعی غربالگری اجتماعی ضروری است زیرا در غیر این صورت خطر اضمحلال واحدهای اجتماعی را در پی خواهد داشت. بنابراین با شکل گیری دنیای جدیدی که در پرتو آن زندگی جمعی به حاشیه رانده می شود مواجه می شویم (مصطفوی، ۱۳۸۸: ۲۱-۲۰).

۷. نتیجه گیری

فضای مجازی فراقلمرویی مرهون پدیده جهانی شدن معاصر است. از این رو بستری متفاوت برای کنش گری سوژه ها پدید آورده اما پیش از آن که به آنان نقش فاعلیت اعطاء کرده باشد آنها را در درون روابط واقعیتهای مجازی و برساخته شکل داده است. بر این اساس مقاله حاضر تلاش نمود تا ماهیت درهم تنیده فضای مجازی، ابعاد وجودی و چگونگی صورت بندی دال های معنایی آن را به تصویر کشد و نشان دهد که فضای مجازی چگونه از طریق تولید متن های باز و چندصدایی، بدون مدلول و بدون مولف، موقعیت هویتی سوژه ها را لرزان ساخته است. ضمن این که از سویی دیگر سوژه در این عرصه به بازیگری و نمایش می پردازد و نقاب های متفاوت بر چهره می گذارد و در پرتو خود نمایشی - که مبین سازمندی ایستارهای سوژه در قالب کنش و اندر کنش در این

فضاست، خودهای مجازی تولید می کند که فاصله بسیار با خود واقعی آنان دارد. درجان کلام بحث، سوژه ها در عرصه مجازی فراقلمرویی پرتاپ شده اند که صحنه نمایش بازیگران چندنقابی است؛ هم خود واقعیت های مجازی تولید می کنند و هم خود در معرض چنین واقعیت های قرار می گیرند. در نهایت کمتر فرصت بازاندیشی درباره خود حقیقی و واقعی می یابند. حال چه راهکارهایی جهت برون رفت از سرگشتگی هویتی سوژه می توان ارائه نمود:

نخستین راه حل را می توان در نظریه اجتماع گرایانه جرج هربرت مید جستجو نمود. از نظرگاه وی زیر بنای دنیای معاصر دگرگونی است. از آنجا که تغییر و تحولات ماندگار در زندگی روزمره جاری اند، سوژه مدرن در تقابل با شمار متکثر نظام های معنایی قرار می گیرد که هویت سازند. براساس اصل تفاوت، هویت نمی تواند چندپاره شود، بلکه قوام می گیرد. وقتی مید از مقوله تفاوت های اجتماعی بحث می کند به این منظور است که تفاوت ها در روند شکل گیری هویت سوژه اجتماعی مؤثرند. هرکسی براساس تفاوتش با دیگری و براساس خصوصیات متمایز از دیگران خود را به جامعه معرفی می کند. پس تفاوت ها می توانند در تکوین هویت شخصی ادغام شوند. بنابراین وحدتی که در فرد ایجاد می شود نتیجه و محصول انسجام فردی است که تابع عوامل متکثر است (جی دان، ۱۳۸۴: ۳-۵۰۱). اگر اصل تفاوت بعنوان یکی از ملزومات زندگی مدرن پذیرفته شود، دیگر راهی برای سرگشتگی باقی نخواهد ماند. به این ترتیب همانطور که مید اشاره می کند تفاوت ها گاهی در جهت تکوین هویت شخصی اند و این امر می تواند در استحکام پایه اعتقادات گروهی و زندگی جمعی مؤثر واقع شود. فرد از لحاظ تفاوت و اشتراکاتی که با دیگران دارد، خود را در چارچوب گروه هایی تعریف می کند که هویت او را در عرصه زندگی اجتماعی در تقابل با دیگران هویدا می کند. پس فرد صاحب قالبی مشخص می شود. مطابق با چنین جامعه پذیری، فرد می تواند حرکتی در جهت تقویت ریشه خودآگاهیش بیاغازد و از آگاهی به خودآگاهی برسد.

۲. جلوگیری و پرهیز از پیش داوری ها بر اساس پیش فرض ها؛ اولین گام مؤثر آنست که فرد بدین نتیجه منطقی و عقلی برسد که تصورات شکل گرفته از یک فرهنگ و هویت بیگانه در ذهن خود را عالمانه بسنجد. یعنی اینکه ببیند این طرز تلقی از ماهیت دیگر فرهنگها در ذهن خود، بر آمده از احساسات و باورهای درونی اوست یا تحت تأثیر نگرش های رئالیستی و حساب شده است (پازکی زاده و تیشه یار، ۱۳۸۹: ۲۱).

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

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

۵. جامعه‌پذیری صحیح بر مبنای آموزش و آشناسازی افراد به اصول هویتی و فرهنگی جامعه خود. جامعه‌پذیری فرایندی است مبتنی بر آموزش که از ریزترین نهاد اجتماعی (خانواده) شروع می‌شود تا به بستر کلان اجتماعی (جامعه مدنی) می‌رسد در این فرآیند اگر نهادهای متولی فرهنگ (رسانه‌های جمعی، مدرسه، احزاب و اصناف اجتماعی و سیاسی و...) فعال باشند و بتوانند کارویژه‌ها و اصول فرهنگی و هویتی در چارچوب تکلیف اجتماعی بر افراد تعبیه کنند مسائل فرهنگی و هویتی آن جامعه پایگاه و دوام خود را خواهد یافت و کمتر دچار شکاف یا تزلزل خواهد شد. چنانچه کانال‌های انتقال دهنده یا آموزش دهنده مولفه فرهنگی و هویتی بتوانند شهروندان جامعه خود را در راستای خودآگاهی و انتخاب عاقلانه آموزش دهند به نوعی بر مبنای عقلانیت در پذیرش اصول فرهنگی و هویتی عمل خواهند کرد و تساهل در برخورد با فرهنگ‌ها را در عین تعصب آگاهانه به هنجارها و باورهای فرهنگی خود خواهند داشت.

۶. انعطاف و سازواری فرهنگ‌ها در عرصه جهانی شدن در مواجهه با فرهنگ‌های دیگر. فرهنگ‌هایی که بتوانند مرزهای ایدئولوژیک برای خود فرض نگیرند، به گونه‌ای که

بتوانند تعامل سازنده ای با دیگر فرهنگ‌ها داشته باشند و نقاط قوت آنان را اخذ و بومی-سازی کنند؛ از طرفی نقاط ضعف و ناهمسانی آن‌ها را طرد کنند، درجه شکنندگی و آسیب‌پذیری به مراتب کمتری خواهند داشت. بنابراین فرهنگ‌های دارای ایدئولوژی جزم‌گرایانه و دگماتیستی عدم سازواری بیشتری دارند و شکننده‌ترند. در نهایت مسئله‌ای تحت عنوان قدرت فرهنگی مطرح می‌شود که به سبب اهمیت موضوع باید بدان توجه گردد؛ اما حوزه‌های هویت من جمله هویت جنسی، دینی و مذهبی و ملی در رودرو قرار گرفتن با سایر هویت‌های موجود در فرهنگ‌های مختلف بیشترین تاثیرپذیری را در فضای مجازی متحمل می‌شوند. هویت ملی همچنان به نسبت هویت مذهبی و هویت جنسی از ثبات بیشتری برخوردار است. در عرصه فضای مجازی هویت جنسی، روانی و رفتاری افراد آسیب‌پذیرتر است زیرا بسیاری از مخاطبان این فضا جوانان و افراد متأثر هستند این تاثیرپذیری در شیوه پوشش، مصرف‌گرایی، آرمانخواهی در راستای پیوستن به اصول اومانیستی و مضمحل شدن در فرهنگ جهانی متظاهر می‌شود. بنابراین تحولی که رخ می‌دهد در چارچوب بحران از نوع ماهوی است زیرا تغییرات به شکل ملموس و عینی قابل مشاهده-اند.

۷. همبستگی و مقاومت خرده فرهنگها در برابر استیلای فرهنگ هژمونیک جهانی شدن؛ بطور کل فضای مجازی زمینه را برای اتحاد و همبستگی خرده فرهنگها و از طرفی مقاومت در برابر فرهنگ غالب جهانی ایجاد می‌کند بدین گونه که مثلا ایرانیانی که مقیم سایر کشورهای خارجی هستند یا سبک‌های هندو به عنوان حاملان خرده فرهنگ از نظام جهانی، در قالب ایرانی یا هندو بودن می‌توانند از طریق شبکه‌های اینترنتی در چارچوب فضای مجازی من جمله فیس‌بوک و اتاق‌های گفتگو در مورد یک مسئله خاص هویتی مثل ناسیونالیسم و یا سایر مسائل فرهنگی و مذهبی، اعیاد و مراسم باستانی به یک همگونی و اجماعی برسند. تبادل دیدگاهها و رسیدن به یک نقطه اشتراک خود مانعی در برابر غالب شدن جو فرهنگ جهانی و به تبع آن اضمحلال خرده فرهنگها خواهد بود در واقع می‌توان گفت یکی از ابعاد مثبت فضای مجازی همین است که از گسیختن خرده فرهنگها تا حدودی می‌تواند جلوگیری کند چنانچه در پرتو این امر اگرچه افراد از لحاظ بعد جغرافیایی با هم فاصله دارند اما می‌توانند در هر جایی از جهان که باشند تعلق خاطرشان را به هویت ملی، مذهبی و...کشور و سرزمین خود داشته باشند از طرفی به عنوان یک بود در کنار سایر بودها در عرصه جهانی خود را مطرح سازند.

۸. از منظر کلان معناشناختی، اگر نظام های سیاسی در راس گفتمان اندیشه ای خود، دال های مرکزی معناشناختی مبتنی بر استدلال منطقی برای مردم (اعضایشان) ترسیم نمایند، هیچ گاه به بحران معناشناختی برآمده از فضای مجازی گرفتار نخواهند آمد. در واقع بحران معناشناختی حامل شکست در رویارویی آموزه های هویتی در ابعاد گوناگون من جمله هویت فرهنگی، مذهبی، سیاسی و اجتماعی و شخصیتی موجود در فضای جهانی شده مجازی خواهد شد. اساسا بحران زمانی بروز و ظهور می یابد که یک اصل یا آموزه نمی تواند استدلال و منطق محکمی برای پذیرش و نهادینه شدن در سوژه ارائه کند؛ پس در چنین وضعیتی سیالیت حاکم می شود. راهکار مناسب آنست که هر آموزه ای چارچوب نظری متقن و اصیلی برای دوام و قوام خود به عنوان گفتمان غالب در برداشته باشد که به راحتی مورد حمله استدلالات کاذب قرار نگیرد و از هم فرو نیاشد. بنابراین می توان گفت دوام استدلالات منطقی سوژه در عرصه مجازی و از طرفی عدم سرگشتگی وی به دوام و معتبر بودن گفتمان حاکم بر نظام اندیشه ای وی گره خورده و مرتبط است. بنابراین با در اختیار داشتن چنین نظام اندیشه ای منطقی درجه بحران هم کاهش خواهد یافت؛ البته لازم به ذکر است که از منظر خرد، چنین گفتمانی همیشه راهکار مناسب و وحی منزل نخواهد بود؛ زیرا در حوزه نظام اندیشه ای فردی، سلاقی، مطالبات و خواسته های شخصی هم دخیل است و همیشه سوژه به عنوان یک کاربر عقلانی دست به انتخاب نمی زند. به نظر میرسد راهکار مناسب در این حوزه نحوه جامعه پذیری است که در موارد پیشین تشریح گردید.

منابع

- ایمان، محمدتقی و مرادی، گلمراد (۱۳۹۰)، روش شناسی نظریه اجتماعی گافمن، فصلنامه جامعه شناسی زنان، سال دوم، شماره دوم.
- برونر، لورل و زران ژوتیک (۱۳۷۹) اینترنت (قدم اول)، ترجمه علی محمد نفیسی، چاپ دوم، تهران: شیرازه.
- بیات، بهرام و آزادواری، علی اکبر (۱۳۸۹)، تاثیر جهانی سازی بر هویت ملی و هویت جهانی با تاکید بر رسانه های ارتباطی نوین، فصلنامه مطالعات امنیت اجتماعی، شماره ۲۲.
- پاکیزه زاده، زهرا و تیشه یار، ماندانا (۱۳۸۹)، چالش های ارتباطی در روابط میان فرهنگی، فصلنامه تدبیر، شماره ۲۱۹.
- پوینتون، کیت و آیسون لی (۱۳۸۸) فرهنگ و متن، ترجمه حسن چاوشیان، تهران: پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی وزارت علوم.

- جنکینز، ریچارد (۱۳۸۱)، هویت اجتماعی، ترجمه تورج یار احمدی، تهران: شیرازه.
- خانیکی، هادی و بابائی، محمود (۱۳۹۰)، فضای سایبری و شبکه های اجتماعی مفهوم و کارکردها، فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات جامعه اطلاعاتی، دوره اول، شماره اول.
- خوشنویس، ناهید (۱۳۸۹)، سواد رسانه ای سازوکار مقاومت در برابر تهاجم رسانه ها، ماهنامه علمی تخصصی انجمن روابط عمومی ایران، شماره ۷۲.
- دالگرن، پیتر (۱۳۸۹) شبکه و حوزه عمومی، در سیستم رسانه ای شده، ارتباطات در آینده دمکراسی، ویراستاران: دابلیو لنس بنت و رابرت ام انتمن، ترجمه مسعود آریایی نیا، تهران: پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی وزارت علوم.
- دان، رابرت جی (۱۳۸۴)، نقد اجتماعی پست مدرنیته بحران های هویت، ترجمه صالح نجفی، تهران: پردیس دانش.
- دوران، بهزاد و محسنی، منوچهر (۱۳۸۶)، هویت: رویکردها و نظریه ها، در علی اکبر علیخانی؛ مجموعه مقالات (هویت و بحران هویت)، تهران: سازمان انتشارات جهاد دانشگاهی.
- رابرتسون، رونالد (۱۳۸۵) جهانی شدن: تئوری های اجتماعی و فرهنگ جهانی، ترجمه کمال پولادی، تهران: نشر ثالث.
- ربیعی، علی (۱۳۸۷)، رسانه های نوین و بحران هویت، فصلنامه مطالعات ملی، سال نهم، شماره ۴.
- رحمان زاده، علی (۱۳۸۹)، کارکرد شبکه های اجتماعی مجازی در عصر جهانی شدن، مطالعات راهبردی جهانی شدن، سال اول، شماره اول.
- ریتزر، جورج (۱۳۸۸)، نظریه جامعه شناسی در دوران معاصر، ترجمه محسن ثلاثی، تهران: علمی.
- سجادی، سید مهدی (۱۳۸۴)، کثرت گرایی فرهنگی هویت و تعلیم و تربیت (تبیین و ارزیابی)، اندیشه های نوین تربیتی دانشکده علوم تربیتی دانشگاه الزهراء، دوره ۱، شماره ۱.
- سعیدی، رحمان و کیا، علی اصغر (۱۳۸۴)، نقش جهانی شدن و رسانه ها در هویت فرهنگی، تهران: انتشارات خجسته.
- سعیدی، رحمان (۱۳۸۷)، جهانی شدن و مهندسی فرهنگی، فصلنامه دانشگاه اسلامی، سال دوازدهم، شماره ۱.
- سلطانی فر، سید محمد (۱۳۸۰)، تعامل با جهانی شدن، فصلنامه پژوهش و سنجش، شماره ۲۵.
- سولومون، رابرت (۱۳۷۹) فلسفه اروپایی: طلوع و افول خود، ترجمه سعید حنایی کاشانی، تهران: قصیده سرا.
- سیف پور، رضا (۱۳۹۳)، زندگی دوم در فضای مجازی تغییر در سبک زندگی جوانان، مجله فرهنگ و هنر سبک زندگی.
- شعیری، حمیدرضا و همکاران (۱۳۹۰)، از مناسبات بینا متنی تا مناسبات بینا رسانه ای بررسی تطبیقی متن و رسانه، فصلنامه پژوهش های زبان و ادبیات تطبیقی، دروه س، شماره ۲.
- شولت، یان آرت (۱۳۸۶) نگاهی موشکافانه به پدیده جهانی شدن، ترجمه مسعود کرباسیان، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.

- فیرحی، داود (۱۳۸۶)، نسبیت هویت‌ها و خرده هویتها، در علی اکبر علیخانی، مجموعه مقالات (هویت و بحران هویت)، تهران: سازمان انتشارات جهاد دانشگاهی.
- فاضلی، محمد (۱۳۸۳)، گفت‌وگو و تحلیل گفتمان انتقادی، فصلنامه پژوهشنامه علوم انسانی و اجتماعی، شماره ۱۴.
- قاسمی، وحید و همکاران (۱۳۹۱)، تعامل در فضای مجازی شبکه‌های اجتماعی اینترنتی و تاثیر آن بر هویت دینی جوانان مطالعه موردی فیس بوک و جوانان شهر اصفهان، فصلنامه دین و ارتباطات، سال نوزدهم، شماره دوم.
- کاستلز، مانوئل (۱۳۸۰)، عصر اطلاعات: اقتصاد، جامعه و فرهنگ، ترجمه احد علیقلیان و همکاران، تهران: طرح نو.
- کلک، استوارت (۱۳۸۳)، چهارچوبهای قدرت، ترجمه مصطفی یونسی، چاپ دوم، تهران: پژوهشکده مطالعات راهبردی.
- کوثری، مسعود (۱۳۸۴)، هویت و بریکولاژ فرهنگی؛ در مجموعه مقالات هویت ملی و جهانی شدن.
- گل محمدی، احمد (۱۳۸۰)، جهانی شدن و بحران هویت، فصلنامه مطالعات ملی، سال سوم، شماره ۱۰.
- گل محمدی، احمد (۱۳۸۶) جهانی شدن، فرهنگ، هویت، تهران: نشر نی.
- گیدنز، آنتونی (۱۳۸۴) پیامدهای مدرنیت، ترجمه محسن ثلاثی، تهران: نشر مرکز.
- گیدنز، آنتونی (۱۳۸۸)، تجدد و تشخیص، ترجمه ناصر موفقیان، چاپ پنجم، تهران: نشر نی.
- مایینوفسکی، برونیسلاو (۱۳۸۴)، نظریه ای علمی درباره فرهنگ، ترجمه عبدالحمید زرین قلم، چاپ دوم، تهران: گام نو.
- مصطفوی، فرحناز (۱۳۸۸)، همگرایی و واگرایی فرهنگی در جامعه اطلاعاتی، ماهنامه علمی تخصصی روابط عمومی ایران، شماره ۶۹.
- مک للان، دیوید (۱۳۸۵)، ایده ثولوژی، ترجمه محمد رفیعی مهرآبادی، چاپ دوم، تهران: آشیان.
- میلر، پیتر (۱۳۸۴) سوژه، استیلا و قدرت، ترجمه نیکو سرخوش و افشین جهاننده، چاپ دوم، تهران: نشرنی.
- میلز، آندرو و جف براویت (۱۳۸۷)، درآمدی بر نظریه فرهنگی معاصر، ترجمه جمال محمدی، چاپ دوم، تهران: ققنوس.
- نجف قلی، اعظم و دیگران (۱۳۹۰)، دنیای مجازی امکانات قوانین روش‌ها و ابزارهای ارزیابی، تهران: نشر کتابدار.
- نورائی، مهرداد (۱۳۸۲)، ارتباطات رسانه ای فرهنگ و هویت در فرایند جهانی شدن، فصلنامه جامعه پژوهی فرهنگی، سال چهارم، شماره سوم.
- هایم، مایکل (۱۳۹۰)، متافیزیک واقعیت مجازی، ترجمه سروناز تربتی، تهران: رخداندنو.
- هگل، گئورگ فریدریش (۱۳۸۷)، خدایگان و بنده، ترجمه حمید عنایت، چاپ پنجم، تهران: خوارزمی.
- بارکر، کریس (۱۳۹۱)، مطالعات فرهنگی، ترجمه مهدی فرجی و نفیسه حمیدی، چاپ دوم، تهران: پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی وزارت علوم.

- Ben, Yehuda(2007), the return of the gift society tradition of exchange and trust in contemporary, technological society master of arts simon fraser university.
- Bryant, Rebecca(2001), what kind of space is cyberspace? Mirerva – An Internet Journal of philosophy 5(138-155).
- David, Gauntlett(2002), media Gender and Identity (London and new York press).
- Gajendra, Sharma(2010), wenjun sun and Qiang Ye school of management second life A strong communication Tool social networking and Business, Information Techniligy Journal 9 (3).
- Giddens, Anthony (1981) Agency, Institution and time-space analysis, in K. Knorr-Cetina and A. Cicourel (eds) Advances in Social Theory and Methodology, London: Routledge.
- Goffman, Erving(1959), presentation of self in Everyday Life, N, Y : Anchor.
- Habermas, Jurgen(1989) The Structural of Transformation of the Public Sphere, Trans. Thomas Burger, Cambridge: polity press.
- Jonathan, S(1992), Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence. J. commun, 4.
- Judith, S Donaeth(1998), Mit Media Lab, (identity and deception in the virtual community), in kollock P and Smith, M(eds), community in cyberspace, (London: Routledge). <http://webpedia.com>.

