

نگاهی به آثار اجتماعی و فردی فضای مجازی

اشعه‌های فضای مجازی

هادی عبداللہی

اشاره:

زندگی در فضای مجازی، پیامدهای مثبت و منفی زیادی در شیوه زندگی کاربران به دنبال خواهد داشت. فرصت‌های آموزشی، اقتصادی و علمی از جمله آثار مثبت این فضاها به شمار می‌آید. البته این فضاها به دلیل ناآگاهی برخی کاربران، می‌تواند آسیب‌های اجتماعی و خانوادگی فراوانی را نیز به دنبال داشته باشد. نوشتار ذیل اشارہ‌ای است فهرست‌وار به این آسیب‌ها.

خودی و ارزش‌های اسلامی □ ایرانی مغایر است، فضای مجازی می‌تواند آسیب‌های فراوانی را به همراه داشته باشد. برای نمونه، ورود فضای مجازی در حوزه خانواده موجب تغییر نظام ارزشی در خانواده‌ها می‌شود. در یک مطالعه تجربی آمده که استفاده جوانان از فضای مجازی، به کاهش ارزش‌های خانواده انجامیده است.

۵) گسترش ارتباط‌های نامتعارف میان جوانان

فضای مجازی به دلیل سهولت در ایجاد روابط دوستانه و عاشقانه، در زمینه‌های غیراخلاقی بسیار مورد توجه قرار گرفته، تا جایی که موجب شکل‌گیری خیانت در روابط زناشویی و ایجاد روابط نامشروع شده است.

۶) فاصله گرفتن نسل‌ها

امروزه با ورود وسایل و تکنولوژی‌های جدید به عرصه خانواده‌ها، والدین و فرزندان ساعت‌های متمادی در کنار یکدیگر می‌گذرانند بدون آن‌که سخنی بر زبان آورند! این امر سبب سردشدن روابط بین والدین و فرزندان می‌شود. دو نسل به دلیل داشتن تفاوت‌های اجتماعی و تجربه‌های زیستی مختلف، زندگی را از دریچه نگاه خود نگریسته، آن را تفسیر می‌کنند. نسل دیروز (والدین) مدعی دانایی و باتجربگی هستند و نسل امروز (فرزندان) که خواهان تطابق با پیشرفت‌های روز می‌باشند، در برابر آن‌ها واکنش نشان می‌دهند و چون از پس منطق و نصیحت‌های ریشه‌دار و سرشار از تجربه آن‌ها بر نمی‌آیند، به لجبازی روی می‌آورند. سرعت تحولات در دوران کنونی و توجه بیش‌تر جوانان به برنامه‌های جهانی شدن فرهنگ، گسترش روزافزون انجمن‌ها و کانون‌هایی غیر از کانون خانواده برای پیوستن و تعلق خاطر جوانان به آن‌ها از جمله عوامل گسست نسل‌ها است.

ورود به زندگی دوم

زندگی دیگر یا «زندگی دوم» نام یک جهان اینترنتی خیالی است که در این جهان کاربران می‌توانند یک «خود دوم» بسازند و زندگی دیگری را تجربه کنند. برای اجرای این بازی و حضور در این جهان، کاربران باید عضو سایت شده، یک تصویر الکترونیکی یا کارتونی معروف به «آواتار» از خود بسازند. بعضی از افراد، آواتار را شبیه به خود واقعیشان می‌سازند و

الف) فضای مجازی و نارضایتی‌های خانوادگی

آن‌چه در خانواده به عنوان پایه اصلی اجتماع، اهمیت فراوانی دارد، توجه به ارزش‌ها است. ورود تکنولوژی در خانواده‌ها، ارزش‌های اجتماعی خانواده‌ها را تحت‌الشعاع قرار داده و موجب تغییرات در رفتار و گفت‌وگو میان نسل جوان شده است. سردشدن ارتباط‌های عاطفی و نارضایتی‌ها از زندگی خانوادگی، از جمله مواردی است که منشأ شکست‌های بزرگ در زندگی جوانان به شمار می‌آید. یکی از زمینه‌های اصلی در بروز چنین مشکلاتی، فضای مجازی است که سبب شده تا سطح توقع از زندگی‌های مشترک در میان نسل جوان بالا رود.

ب) بحران هویتی و شخصیتی

هویت شخصی، ویژگی بی‌همتای فرد را تشکیل می‌دهد. هویت اجتماعی در پیوند با گروه‌ها و اجتماعات مختلف قرار گرفته و شکل‌گیری آن، متأثر از آن‌ها است. هویت فرهنگی، برگرفته از باورهایی است که در عمق وجود فرد به واسطه تعامل او با محیط پیرامون و آموزه‌های آن، از بدو تولد تا کهنسالی جای گرفته است. از آن‌جا که فضای سایبر، صحنه‌ای فرهنگی و اجتماعی است که شخص، خودش را در موقعیت‌های گوناگون نقش‌ها و سبک‌های زندگی قرار می‌دهد، خود زمینه‌ای را برای چندشخصیتی شدن کاربر فراهم می‌آورد که موجب تقویت شخصیت‌های چندگانه و رشد و استحکام آن می‌شود. جوانان در این محیط در معرض آسیب‌پذیری بیش‌تری به‌ویژه در دورانی که هویت آنان شکل می‌گیرد قرار دارند. از این‌رو این فضا کاربران را به داشتن یک هویت مجازی غیر از هویت اصلی خود ترغیب می‌کند و متأسفانه در اغلب موارد، آرام‌آرام هویت مجازی بر هویت اصلی غلبه پیدا می‌کند.

ج) تعارض ارزش‌ها

یکی از چالش‌های فراروی فرهنگ‌ها، تحت‌تأثیر قرارگرفتن ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی است. چون اساساً ورود فضای مجازی همراه با ارزش‌های غربی، چالش‌های جدیدی را در کشورهای دیگر به وجود آورده است. از آن‌جایی که برخی از عناصر موجود در این پدیده، با فرهنگ

مهدویت و آواتار سازی

آواتار در آیین هندو به معنی «حلول خدا» بوده و آواتار، تجسمی مادی ناشی از به زمین آمدن ایزدان هندو است. در تعریف عمومی نیز کلمه آواتار به معنای حلول خداوند در قالب انسانی و تجسم عامل الهی (منجی) می‌باشد. خدای این آیین هر زمان که جهان در خطر نابودی قرار گیرد، در قالب کالبد یکی از موجودات ده‌گانه از جمله ماهی، گراز، شیر، انسان و... حلول کرده، آن را نجات می‌دهد. نکته جالب توجه این است که ویشنو (یکی از خدایان سه‌گانه هندو و خدایی که در قالب آواتار حلول می‌کند) ده آواتار دارد که هنوز در قالب آخرین آواتار حلول نکرده است. آواتار نهایی «کالی» (اسب سفید) نام دارد و هنگامی که پلیدی به اوج رسد، ویشنو سوار بر اسبی سفید از آسمان فرود آمده، شمشیر خود را چون شهاب حرکت خواهد داد.

در زندگی دوم، آواتار یک شخصیت مجازی است که کاربر، خود را در قالب آن به نمایش می‌گذارد. اکثر کاربران نمی‌دانند که آواتار سازی، به‌نوعی اسطوره‌سازی است. آواتار سازی باعث می‌شود فرد، من آرمانی خود و یا اسطوره تصویری خویش را برای دیگران قابل رؤیت کند، البته به شکل یک کاراکتر مجازی. کارشناسان بر این باورند که برای مقابله با مهدویت است که غرب، مقوله آواتار را به شکل فیلم و انیمیشن به نمایش می‌گذارد؛ زیرا وقتی افراد، خود را در قالب اسطوره و منجی در فضای مجازی و زندگی دوم قرار دهند، دیگر منتظر منجی دنیای واقعی نخواهند نشست.

حضور کاربران در فضاهای مبهم و پیچیده مجازی، از اتاق‌های گفت‌وگو گرفته تا شبکه‌های اجتماعی و اینک فضاهای «زندگی دوم» به آنان این امکان را می‌دهد تا برای خودشان هویتی متفاوت از دنیای حقیقی بیافرینند و همین امر به رشد خیال‌بافی و دور شدن از پذیرش شرایط حقیقی زندگی می‌انجامد.

عوارض فردی فضای اجتماعی

استفاده بیش از حد از فضای مجازی، آثار جبران‌ناپذیری از حیث فردی برای کاربر خواهد داشت که فهرست‌وار به آن‌ها اشاره می‌کنیم:

۱. کاهش تعاملات فرد با همسالان خود؛
۲. منحرف شدن از مسیر اهداف زندگی واقعی؛
۳. افزایش ابتلا به افسردگی؛
۴. نابودی خلاقیت افراد؛
۵. بی‌خوابی؛
۶. به خطر افتادن فضای خصوصی.

منبع

۱. میسفادین، لی پی، ترجمه: پارتازیان، کامبیز، فرهنگ فضای مجازی بایدها و نبایدها در فرهنگ اینترنتی
۲. بخشیان، تاریخچه شبکه‌های اجتماعی مجازی
۳. پایگاه مجلات تخصصی نور
۴. پایگاه تحلیلی تبیینی برهان
۵. ویستا، زندگی دوم در فضای مجازی
۶. پایگاه خبری، علمی، آموزشی، دانشنامه روانشناسی و علوم تربیتی

برخی دیگر متفاوت از خود واقعیشان. برای نمونه، با جنسیت متفاوت و حتی موجودی خیالی و افسانه‌ای. هنگامی که فرد آواتار خود را ساخت، به جمع ساکنان این سرزمین خیالی می‌پیوندد و می‌تواند در تعاملات آن‌ها شرکت کند. از بسیاری جهات این جهان شبیه به جهان واقعی است؛ با خیابان‌ها و فروشگاه‌هایی که آواتار شما می‌تواند در آنجا پرسه بزند. آواتار شما می‌تواند با آواتارهای دیگر دوست شده، به دانشگاه رفته، کار و کاسبی راه انداخته و حتی ازدواج کند. همچنین می‌تواند کارهایی انجام دهد که در جهان واقعی ممکن نیست؛ برای مثال، می‌تواند به جای قدم‌زدن پرواز کند.

پیامدهای زندگی دوم

زندگی در این محیط دوم پیامدهایی برای کاربران به همراه دارد که به اجمال به برخی از آن‌ها اشاره می‌کنیم:

شکسته شدن مرز بین فضای حقیقی و فضای مجازی

حضور کاربران در فضاهای مبهم و پیچیده مجازی، از اتاق‌های گفت‌وگو گرفته تا شبکه‌های اجتماعی و اینک فضاهای «زندگی دوم» به آنان این امکان را می‌دهد تا برای خودشان هویتی متفاوت از دنیای حقیقی بیافرینند و همین امر به رشد خیال‌بافی و دور شدن از پذیرش شرایط حقیقی زندگی می‌انجامد.

بلوغ زودرس جنسی در اتاق‌های گفت‌وگو و شبکه‌های اجتماعی

بخش مهمی از محتوای ارائه‌شده در فضای مجازی، بخصوص سایت‌های زندگی دوم بدون در نظر گرفتن اقتضای سنی مخاطب، حاوی مباحث جنسی در سطوح مختلف است و به سرعت در معرض دید کاربران نوجوان و جوان قرار می‌گیرد؛ از این رو این افراد که در شرایط خاص غلبان غرایز جنسی قرار دارند، آرام‌آرام در این ورطه می‌افتند و از مسیر ارزش‌های جامعه منحرف می‌شوند.

ترویج نظام سرمایه‌داری

سایت‌های زندگی دوم، شبیه‌ساز جامعه‌ای مبتنی بر نظام اقتصاد سرمایه‌داری هستند. ایده اصلی این فضاها به کاربران این است که کاربر به موازات درک اصول زندگی در این جامعه مجازی و فهم وظایف خود به مثابه یک شهروند لیبرال، شیفته زندگی در طبقه مرفه نظام سرمایه‌داری می‌شود. از این‌روست که در تمام این فضاهای آنلاین، از طبقه ضعیف و اقشار کارگر، خبری نیست. این فضاها، راهبردی برای قراردادن مخاطبان در محیطی سرشار از خوشی هستند که موجب غفلت از کاستی‌ها و نقص‌های بنیادین نظام سرمایه‌داری می‌شود. این بازی‌ها با ایجاد تجربه دل‌انگیز استفاده از مواهب ظاهری تمدن غرب و محصولات غربی، به شکلی هدفمند مبلغ و مروج زندگی در جامعه مبتنی بر نظام سرمایه‌داری مصرف‌زدگی و تجمل‌گرایی هستند.

ترویج سکولاریسم

در برخی از بازی‌های فضای مجازی، نه‌تنها به ظاهر، حضوری از دین در زندگی دوم وجود ندارد بلکه در این فضاهای خاص مجازی، گاهی معنویت و دغدغه‌های جدی زندگی بشری به شوخی گرفته شده و از این طریق کاربران به غفلت انداخته می‌شوند. در این بازی‌ها شاهد هیچ نوع عبادتگاه یا عملی مبنی بر انجام عبادت و دعا دیده نمی‌شود. حتی موضوعاتی که دین به آن اهتمام دارد همچون مرگ، روح و زندگی پس از مرگ، در بازی به شوخی گرفته شده و جنبه دنیوی یافته‌اند. برای نمونه، در شرایطی خاص شخصیت مجازی می‌تواند به صورت روح، آسان‌تر از قبل به زندگی خود در فضای بازی ادامه دهد. این غفلت‌زدگی‌ها بدین سبب است که معنویت در زندگی انسانی، دل‌مشغولی‌های بیهوده بیرونی را کاهش داده و مخالف جریان حرکت نظام سرمایه‌داری است.