

ابعاد روان‌شناختی فضای مجازی^۱

نویسندگان: دکتر ماجا زیوکو (کرواسی)^۲، مهدی نصرتی (ایران)^۳

پذیرش: ۱۳۹۶/۰۵/۱۹

دریافت: ۱۳۹۵/۰۹/۱۲

چکیده

فضای مجازی از منظر روان‌شناسی دارای دو بعد مثبت و منفی است که ابعاد مثبت آن شامل انعطاف‌پذیری موقت، فضای نامحدود، سرعت تبادل اطلاعات، کثرت جوامع، ارتباط نوشتاری، افزایش توانایی ثبت و ضبط، سرگرمی، تقویت نیرو و توان انسانی، مساوات و برابری، کاهش آنچه که اصطلاحاً به آن اثر هاله‌ای گفته می‌شود، می‌باشد؛ در حالی که ابعاد منفی آن عبارت است از تفسیرهای نادرستی که ناشی از کمبود یکپارچگی حسی است، فیلتر کردن یا جذب اطلاعات، ناامیدی‌های ناشی از نواقص فنی، بازتعریف مشخصات هویتی، زورگیری مجازی، تخریب‌های رفتاری و اعتیاد سایبری؛ البته برخی از ابعاد نیز می‌توانند هم مثبت باشند و هم منفی؛ مثل گمنامی، آموزش از دور و جهانی‌سازی روان‌شناسانه آنلاین که همگی این مباحث در این پژوهش مورد بررسی قرار گرفته‌اند.

واژگان کلیدی: روان‌شناسی، ابعاد روان‌شناختی، فضای مجازی

۱. بخشی از ترجمه مقاله زیر:

Živko, Maja (2011). *Psychological Aspects of Cyberspace*. Department of Information Sciences. Vol. (3) : 99-108.

۲. نویسنده: استاد دانشکده علوم انسانی و اجتماعی، دانشگاه زاگرب، زاگرب، کرواسی،

mazivko@ffzg.hr

۳. مترجم: پژوهشگر دانشگاه مجازی المصطفی ﷺ، قم، ایران،

nosrati1391@gmail.com

مقدمه

در استعمالات رایج، فضای مجازی برای شبکه جهانی زیربنای تکنولوژی اطلاعات به هم وابسته، شبکه‌های ارتباط از راه دور و سیستم‌های پردازش با کامپیوتر استفاده می‌گردد و اشاره به کانال‌های رایانه‌بنیانی دارد که براساس کامپیوترها بنا نهاده شده و شبکه‌های کامپیوتری و واقعیت مجازی را ارائه می‌دهند.

فضای مجازی به تدریج به عنوان نامی متعارف و مرسوم برای فهماندن و توصیف هر چیزی به کار گرفته می‌شود که با اینترنت مرتبط است. به واسطه این رسانه الکتریکی، اشخاص می‌توانند با هم ارتباط برقرار نموده، کار کنند، رسانه‌ای هنری بسازند، روزنامه بخوانند، خود را آموزش دهند، بازی کنند، در کنفرانس‌ها شرکت کنند و تبادل نظر نمایند.

در روانشناسی، فضای مجازی به عنوان شبکه ذهن‌ها نامگذاری شده است. در این فضا، کاربران می‌توانند تبادل نظر نموده و نظرات خود را با دیگران به اشتراک بگذارند. به عبارت دیگر، ذهن‌های کاربران با دیگران ارتباط برقرار کرده و تبادل نظر می‌نمایند. در شبکه واقعیت، یک توسعه معنایی گفتاری وجود دارد. سولر^۱ این‌گونه اظهار می‌کند که وقتی افراد ایمیل یا صفحه‌ای اینترنتی و یا پیغامی فوری را که توسط یک رفیق آنلاین نوشته شده، ملاحظه می‌کنند، برخی از آن‌ها به طور واقعی حس می‌کنند ذهنشان با ذهن دیگران مرتبط و عجین گشته است.

هم‌چنین در شبکه ذهن‌ها، بین اذهان تعامل وجود دارد. طبق گفته باراک^۲ شناخت چیزی است که در فضای مجازی بین افراد رخ می‌دهد نه درون آن‌ها و این یک فعالیت همزمان است.

-
1. Soler
 2. Barack

از همه مهم‌تر این است که چارچوبه مغزی سایبرنتیک به یک تولید کننده اطلاعات مبدل می‌شود؛ در حالی که چارچوبه ذهنی افراد به یک چارچوبه ذهنی درونی تغییر یافته است.

بنابراین، هدف این تحقیق این است که هر دو جنبه مثبت و منفی که فضای مجازی- شبکه ذهن‌ها- برای جامعه به ارمغان آورده است، از منظر روان‌شناسی تشریح شود و بر این امر تأکید شود که ابعادی که در ادامه بررسی می‌شود، تنها بخشی از یک بازه گسترده‌تر از مسائل موجود در این زمینه است.

ابعاد مثبت فضای مجازی

ابعاد مثبت فضای مجازی شامل انعطاف‌پذیری وقت، فضای نامحدود، کثرت جوامع، ارتباط متنی، توانایی ثبت و ضبط، سرعت تبادل اطلاعات، سرگرمی، مقدار نامحدودی از اطلاعات فراهم آورده شده، تقویت توان انسانی، مساوات و برابری و کاهش به اصطلاح تأثیر هاله‌ای است که در ادامه بررسی می‌شوند:

۱. انعطاف‌پذیری وقت

در فضای مجازی، وقت قابل انعطاف است، ارتباط می‌تواند یا به طور همزمان و یا به واسطه اتاق‌های چت در فراجهان- مکانی که در آن افراد و شخصیت‌ها درون یک فیلم به عنوان یک آواتار یا اسم رمزی و شکلک ظاهر می‌شوند- و یا به طور غیر همزمان از طریق ایمیل و تالارهای گفتمان شکل بگیرد.

در ارتباط‌های غیر همزمان، لازم نیست افراد با همدیگر در یک زمان ارتباط برقرار کنند. در هر دو شکل ارتباط همزمان و غیر همزمان بجز کنفرانس ویدئوها و تماس‌های اینترنتی، زمان همراه با کشش است.

در یک چت یا گفتگوی آنلاین، افراد هر چقدر وقت بخواهند برای پاسخ‌دهی به شخص دیگر دارند، از چند ثانیه گرفته تا یک دقیقه یا بیشتر که این وقفه

در مقایسه با وقفه‌ای که می‌توان در ملاقات رو در رو داشت، به طور قابل توجهی طولانی‌تر است.

در ایمیل‌ها و بلاگ‌ها و گروه‌های خبری نیز افراد ساعت‌ها، روزها یا حتی هفته‌ها وقت برای پاسخ دادن دارند که همین مسئله، زمانی برای فکر کردن پیرامون آن‌چه که کاربران می‌خواهند بگویند، می‌دهد و پاسخ آنان را دقیقاً به همان شیوه‌ای که می‌خواهند، تنظیم می‌کند. این ارتباط با فاصله، برخی را در این‌که بیشتر در پیغام‌های نوشتاری توانمند شوند، مهیا می‌سازد.

۲. فضای نامحدود

مسافت‌های جغرافیایی درون فضای مجازی وجود ندارد و از این جهت شبکه‌های کامپیوتری افراد را قادر می‌سازند با هم تعامل داشته باشند و مهم نیست که کجا حضور دارند.

۳. 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 شبکه‌ای اجتماعی که توسط تعداد بی‌شماری از دیگر کاربران خوانده می‌شود، با یکدیگر و در یک آن مرتبط شوند.

۴. ارتباط متنی

با وجود کمبود کیفیت احساس در ارتباط متنی، هیچ یک از شیوه‌های تعامل نوشتاری نباید به عنوان یک ابزار قدرتمند برای خود اظهاری و ارتباط درون فردی، دست‌کم گرفته شود.

ایمیل‌ها، چت‌های آنلاین، پیام‌های فوری و وبلاگ‌ها پیوسته در صدر رایج‌ترین نوع تعامل اجتماعی قرار دارند. نوشتن افکار شخصی و خواندن افکار فرد دیگر یک راه منحصر به فرد برای ارائه مشخصه فردی، درک شاخصه‌های ارتباط آنلاین و ایجاد رابطه است. برخی افراد احساس می‌کنند که می‌توانند نظر خود را با نوشتن بهتر ابراز کنند.

۵. توانایی ثبت و ضبط

یک مزیت واضح و عملی هر نوع ارتباط تاییی این است که نوشته، همواره قابلیت ذخیره شدن بر روی دیسک یا نوار، پرینت یا بایگانی شدن به عنوان یک فایل استاندارد را داراست.

این توانایی ثبت کمک می‌کند که افراد در فضای مجازی بتوانند هر گوشه‌ای از ارتباطشان را که می‌خواهند، بسنجند و دوباره ارزیابی نمایند. هم‌چنین می‌توانند از نوشته‌های نقل قول شده به عنوان بازخورد به دیگران استفاده نمایند.

۶. 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، این‌که از کجا و چگونه افراد می‌توانند با سرعت هر چه بیشتر با هم ارتباط برقرار کنند.

۷. سرگرمی

اینترنت در قالب فیلم‌ها، بازی‌های ویدیویی، موسیقی، کتب آنلاین، مجلات و گفتگوهای آنلاین به مردم سرگرمی ارائه می‌دهد؛ از این رو 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.

۸. 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 می‌توانند از طریق تعداد زیادی از

روزنامه‌های آنلاین، مجلات، کتاب‌ها و تابلوهای اعلانات، هر اطلاعاتی که می‌خواهند را بدون حد و مرز به دست آورند.

۹. توانمندسازی

اینترنت می‌تواند باعث توانمند ساختن کاربران گردد؛ زیرا استفاده از آن، تأثیرات قدرتمندی بر طرز فکر اشخاص می‌گذارد. زمانی می‌توان 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 یک‌طرفه (تعصبات)، اجبارها، دشمنی‌ها، عدم اعتماد به نفس، درک پایین و آسان‌پذیری دیگر عقاید است.

هم‌چنین، اینترنت به افراد این اجازه را می‌دهد که تخصص و ایده‌های خویش را بسازند؛ لذا به ارتقای خلاقیت‌ها و شاخصه‌های فردی کمک خواهد شد.

۱۰. مساوات و برابری

اینترنت بین مردم از لحاظ جنسیت، طبقه اجتماعی یا نژاد تبعیض قائل نمی‌شود و به افراد این فرصت را می‌دهد که ایده‌ها و نظرات خود را بیان کنند؛ لذا هر کس می‌تواند به نشر نظرات، نیازها و علاقه‌مندی‌های فردی خود بپردازد.

۱۱. کاهش تأثیر هاله‌ای

در فضای مجازی مردم نمی‌توانند 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 می‌سازد؛ زیرا درک ویژگی یک فرد مثل ظاهر یا خصیصه‌های یک فرد، متأثر از درک ویژگی دیگر افراد یا اشیا نیست.

ابعاد منفی فضای مجازی

فارغ از ابعاد مثبت فضای مجازی، چندین جنبه منفی نیز وجود دارد که می‌بایست بیان شود؛ از جمله کمبود هماهنگی حسی، جذب اطلاعات بدون فیلتر کردن،

ناامیدی ناشی از اختلالات فنی، بازتعریف مشخصه‌ها، زورگیری مجازی، تخریب‌های رفتاری، احساس این‌که خوشی صرفاً برای دیگران است، اعتیاد اینترنتی و... که در ادامه توضیح داده می‌شود:

۱. کمبود هماهنگی حسی

به واسطه ارتباط‌های متن‌محور، نارسایی حسگرهای صوتی - تصویری از قبیل تغییر در تن صدا، ابرازهای چهره‌ای یا زبان بدن، ارتباطات می‌تواند منجر به تفسیر اشتباه گردد. برای مثال، شبیه‌سازی لمسی مثل حس چشایی و بویایی در فضای مجازی وجود ندارد. در فضای مجازی، فقدان هماهنگی حسی مشاهده می‌شود؛ زیرا کاربر می‌بیند و می‌شنود، اما لمس نمی‌کند و مزه و بو را حس نمی‌کند.

فضای مجازی علاوه بر متن، اجازه استفاده از ترکیبات متنوعی از متن، صوت و انواع ارتباط تصویرمحور را می‌دهد؛ در عین حال مردم می‌توانند صدای هم را بشنوند، اما همدیگر را نبینند، متن بخوانند و همدیگر را ببینند، اما نشنوند یا این‌که می‌توانند همدیگر را دیده و صدای هم را بشنوند، اما همدیگر را با یکی از شیوه‌های نوشتاری ارتباط به زحمت نیندازند.

در برخی موارد، ارتباط متنی ممکن است منجر به سوء تفاهم‌ها و کشمکش‌ها گردد. کمبود اثرات صوتی-تصویری، یک پیام الکترونیکی، وبلاگ یا یک پست درون یک گروه خبری ممکن است مبهم و دوپهلو باشد. زمانی که مردم یک پیام تاییدی را می‌خوانند، گرایش شدیدی که گاهی ناخودآگاه است، نسبت به این دارند که انتظارات، امیال، هیجانات و ترس‌های خود را در آنچه که فرد دیگر می‌نویسد، به تصویر کشند.

اندیشه‌وران حیطه روانکاوی این فرایند را انتقال می‌نامند. تغییر و تحریف منظور یک فرد می‌تواند منجر به سوء تفاهم‌ها و اختلافات گردد. با این حال در محیط

گفتگوی چندرسانه‌ای امروز، این سوء تفاهم‌ها و اختلافات کاهش یافته است؛ زیرا چنین محیطی، این فرصت را می‌دهد که از حالت ارتباطی صوتی- تصویری نیز استفاده کند.

به واسطه استفاده از برنامه‌های نرم افزاری متنوع، صدای کاربران به خاطر سخنان و معانی و احساسات لطیف و دقیق، ممکن است بیشتر مورد واکاوی و بررسی قرار گیرد و این‌که مردم می‌توانند ارتباطات خود را با همدیگر بازبینی نمایند.

۲. جذب اطلاعات بدون فیلتر کردن آن

قرار دادن آسان اطلاعات در اینترنت به معنای خوب، درست، قانونی و با کیفیت بودن آن نیست. برخی کاربران ممکن است خریدار یا جذب کننده انحصاری هر گونه داده الکترونیکی که ورود به اینترنت پیدا می‌کند، باشند. این شبکه‌ها باعث این می‌شود که افرادی این‌گونه انتظار داشته باشند که می‌توانند وسیله‌ای یافته که با آن به سرعت هر مشکلی را حل نمایند.

مردم به جای این‌که وقت بگذارند برای بازبینی مسائل و تفکر در راه‌حل‌های جایگزین و تحلیل حساس مشکلات، بی‌صبرانه به دنبال راه‌حل‌های فنی می‌گردند؛ از این رو بسیار مهم است که اطلاعات را فیلتر نمود و آن‌ها را به گونه‌ای حساس تحلیل کرد.

۳. ناامیدی ناشی از اختلالات فنی

رسانه الکترونیکی مصون از مشکل داشتن با تعامل دانشجو و فناوری نیست؛ مثل هر نوع ناامیدی ناشی از اشکالات فنی و خاموش شدن‌ها. برای مثال، پیشرفت یک دانشجوی دانشگاه در یک دوره ممکن است به دلیل ناامیدی‌های ناشی از فناوری به توقف بیانجامد؛ همان‌طور که ویلکن بر آن است که دانشجویان تا زمان حل شدن یک مشکل فنی، فلج به نظر می‌آیند و حس طرد شدگی یا در برخی موارد، محبوس شدگی دارند؛ زمانی که با ارتباطشان با درس به دلیل مشکلات فنی قطع شده است.

۴. بازتعریف هویت‌های فردی

چیز دیگری که ممکن است در فضای مجازی اتفاق افتد، بازتعریف مشخصه‌ها است. یکی از مشکلات حین شکل‌دهی هویت فردی این است که افراد سن پایین، در حال شکل‌گیری توسط اینترنت هستند. گزینه‌های سرگرمی و اطلاعات که این فناوری‌ها به ارمغان آورده‌اند مثل اینترنت، هویت آن‌ها را پشتیبانی نموده و به طور تساعدی تعریف می‌نمایند. اینترنت هم‌چنین قادر است افکار را تحریف نماید و گیرنده‌ها را دستکاری کند؛ به ویژه در بین جوانان امروزی که تمایل به پذیرش عقاید افراطی در آن‌ها دیده می‌شود بدون آن‌که منتقدانه به این عقاید فکر کنند.

۵. احساس متعلق بودن خوشی صرفاً برای دیگران

سایت‌های شبکه‌های اجتماعی مثل فیسبوک و توئیتر می‌توانند موجب ناراحتی و تنهایی شوند؛ چه این‌که نگاه به تصاویر شاد دیگران می‌تواند منجر به این شود که برخی به خود این را بقبولانند که افراد دیگر در یک زندگی بی‌نقص بوده و نهایتاً خوشی‌های دیگر افراد را دست بالا می‌گیرند و بیش از آن‌چه هست می‌پندارند. بنابراین، سایت‌های شبکه اجتماعی ممکن است منجر به ناامیدی، غمگینی و تنهایی و بلکه احساس باختن شود.

۶. زورگیری مجازی

آزارها و زورگیری‌های آنلاین در اینترنت نسبتاً رایج است. زورگیرهای فضای مجازی می‌تواند با وسایل گوناگونی قربانی‌های خود را مورد هدف قرار دهد؛ از جمله اتاق‌های چت و صفحات پیام و تالارهای گفتگو و ایمیل.

زورگیری اینترنتی ممکن است به طرق مختلفی انجام شود؛ مثل ارسال ایمیل تهدیدآمیز یا وقیح، به هرزنامه فرستادن که در آن یک زورگیر به قربانی خود تعداد بسیاری ایمیل بی‌ارزش می‌فرستد، آزار و اذیت در چت‌های آنلاین زنده که منجر به

سوء استفاده زبانی به طور زنده و مستقیم می شود، گذاردن پیام های زنده و توهین آمیز در صفحه پیام ها یا مکان میهمانان، ارسال ویروس های الکترونیکی یا ایمیل های ناخواسته.

۷. خشونت رفتاری

این مسئله نسبتاً مشهور است که گاهی کاربران در فضای مجازی رفتاری دارند که آن را در جهان واقعی ناشایست می دانند؛ این بخاطر این واقعیت است که آن ها بیشتر احساس آزادی و عدم کنترل شدن توسط دیگران می کنند. اینترنت این عدم تطابق را قوت می بخشد؛ لذا افراد گاهی اوقات خشن و یا حتی رفتارهای کنترل شده از خود بروز می دهند.

علت عمده این نوع رفتارهای مشکل ساز زمانی خودنمایی می کند که استفاده از اینترنت به پدیده خشونت رفتاری مربوط باشد. در حالات ارتباطی رو در رو، اشخاص توسط قوانین اجتماعی موجود که بر تعاملات بین مردمی، برخوردهای منفی فوری و هر گونه پیامد دیداری رفتار ناشایست آن ها حاکم است، محدود شده اند. علاوه بر این، مردم با تحریم ها و طرد کردن اجتماعی که نتیجه این گونه رفتار کردن است نیز محصور گشته اند.

در دنیای الکترونیک و گمنام، کاربران اغلب از هویت ها و شخصیت های هم باخبر نیستند؛ لذا به سادگی می توانند از پیامدهای منفی رفتارهای خطرناک و ناپسند خود چشم پوشی نمایند و همین منجر می شود به ابراز کردن خشم و خشونت و افشاسازی های نابجا.

۸. اعتیاد به اینترنت

دیویس^۱ میان دو نوع از اعتیادهای اینترنتی که آن ها را به خاص و عام تقسیم می کند، تمایز قائل شده است. اعتیاد به معنای خاص یا اخص به استفاده بیش از حد یا

سوء استفاده از هر گونه عملیات اینترنتی با محتوای خاص گفته می‌شود؛ برای مثال قماربازی و خرید و فروش سهام.

اعتیاد به معنای عام نیز به استفاده بیش از حد از اینترنت به صورت چندجانبه گفته می‌شود که در چند عرصه و نه یک عرصه خاص مثل سهام صورت می‌گیرد و منجر به اختلالات شخصیتی و حرفه‌ای منفی برای فرد می‌شود؛ لذا یک فرد معتاد به این معنای عام، به سوی آنلاین بودن کشیده می‌شود و همواره ارجحیت و برتری ارتباط بین مردمی مجازی را نسبت به واقعی اظهار می‌کند.

برای مثال؛ محبوبیت سایت شبکه اجتماعی فیسبوک منجر به برخی مشکلات اعتیادی جدی شده است. در ادبیات روان‌شناسی یک واژه مربوط به بحث اعتیاد به فیسبوک ابداع شده است. مسئله اصلی این است که مردم توجهی به آن مقدار زیاد انرژی و زمانی که در فیسبوک صرف می‌کنند، ندارند. لینک‌های بیشتر در صفحات وب در قالب به اشتراک‌گذاری و دیگر انواع فعالیت‌های مرتبط با فیسبوک دعوت می‌کنند. کاربران نوعی از فعالیت‌های فیسبوکی را استفاده می‌کنند که از طرفی می‌توان آن‌ها را خلاقانه و مبرز احساسات و اجتماعی خواند؛ اما از طرف دیگر، افراد می‌توانند به سادگی معتاد به آن شوند.

اختلال اعتیاد به فیسبوک^۱ حالتی است که استفاده از فیسبوک به مثابه یک عمل وسواسی و اجباری تبدیل گشته و افراد تمام وقت خود را در این شبکه اجتماعی صرف می‌کنند و از زندگی اجتماعی واقعی خود با دوستان و بستگان و محیط کار غافل می‌شوند.

جهانی سازی روان شناختی، تحصیل الکترونیکی و گمنامی؛ مثبت یا منفی؟

۱. جهانی سازی روان شناختی آنلاین

فضای مجازی باعث توسعه در روابط اینترنتی می شود و به واسطه آن، کاربران معمولی جدید قادرند تبادل اطلاعات نموده و گروه هایی پیدا یا ایجاد کنند تا علائق مشابه خود را به اشتراک گذارند.

فضای مجازی یک دهکده جهانی یا جامعه ای مجازی است و از طریق سایت های شبکه اجتماعی و دنیا های مجازی مثل زندگی دوم یا جهان وارکرفت، افراد با علائق مشترک قادر به اشتراک گذاری اطلاعات، کار کردن با هم، تعریف کردن قصه و لطیفه، بحث های سیاسی، کمک نمودن به هم یا بازی کردن می شوند.

در فضای مجازی، مردم هم چنین یک به یک با هم ارتباط برقرار کرده و گروه های آنلاینی می سازند؛ مثل گروه های علاقه و سرگرمی، گروه های کمک به خود، گروه های مصرف کننده خاص المنفعه.

تمامی اعضای فضای مجازی این فرصت را دارند که وارد اجتماعی شده که به آن تعلق دارند. این برای کسانی که به سختی با دیگران در دنیای واقعی ارتباط برقرار می کنند؛ مثل قدیمی ترهایی که دایره اجتماعی و کاری آن ها ضیق و تنگ گشته، افراد خجالتی و ترسو و کمرو و کسانی که در یافتن اشخاصی با علائق مشترک به مشکل بر می خورند، ارزنده است.

با این وجود، جهانی سازی آنلاین ممکن است تأثیر منفی نیز داشته باشد؛ به این صورت که فضای مجازی به طور انحصاری برای کسانی قابل دسترسی است که امکان برقراری ارتباط به وسیله رسانه های الکترونیکی را دارند.

نتیجه آن که در واقعیت هنوز خیلی از افراد وجود دارند که دسترسی به اینترنت ندارند و این که درباره فناوری های الکترونیکی آموزش ندیده اند و مهارت مربوط به کامپیوتر ندارند.

از طرفی، یک جامعه آنلاین جهانی وجود دارد و از آن طرف افرادی وجود دارند که متصل به جهان اینترنتی نیستند. در این راستا، جهان الکترونیک ممکن است باعث توسعه این نابرابری اجتماعی موجود گردد.

۲. تحصیل آنلاین

ثورلو و لنگل فردی که توسط رایانه آموزش می‌بیند را دانشجوی سایبری یا مجازی می‌نامند. اینترنت به دانشجویهای مجازی کمک می‌کند مهارت‌های نوینی به دست آورند. اشخاص قادرند از طریق کتب آنلاین، ویدیوکنفرانس‌ها و تالارهای گفتگو در رابطه با حیطه‌ها و شیوه‌های جدید بیاموزند و مهارت‌های جدیدی کسب کنند.

به نظر می‌رسد انگیزه در یادگیری الکترونیکی بیشتر از یادگیری آفلاین است؛ به این دلیل که به خاطر طریقه آموزش متفاوت مثل صفحه یا سطح چندرسانه‌ای، آزمونک، بازی‌ها، یافتن منابع علمی به صورت آنلاین، چت همزمان، تالارهای گفتمان، پیام‌های همزمان و پیوست‌های ایمیلی، افراد می‌توانند با تعامل با هم و معلمان و از راه به اشتراک‌گذاری دانش و اطلاعات، یکدیگر را کمک و پشتیبانی نمایند. علاوه برین، می‌توانند از راه صفحات رسانه‌ای اجتماعی مثل فیسبوک و یوتیوب و دنیا‌های اجتماعی مجازی مثل زندگی دوم و دنیا‌های بازی مجازی مثل جهان وارکرفت که مردم می‌توانند در آن سرگرمی و آموزش را با هم تلفیق نمایند، با یکدیگر تعامل نمایند.

در مقابل، آموزش مجازی و آنلاین ممکن است ابعاد منفی نیز داشته باشد؛ برای مثال کمبود حس زندگی، لذا گفتگوهای کلاسی می‌تواند مهیج‌تر و تأثیرگذارتر از یادگیری با اینترنت باشد. گفتگوهای بلادرنگ فراهم کننده تعامل آنی بین دانشجوی سایبری و استاد به صورت دوطرفه بوده و باعث تقویت تعاملات بین افراد می‌شود که این مسئله در کلاس‌های آموزشی از راه دور، اغلب یافت نمی‌شود.

۳. گمنامی یا ناشناختگی

اینترنت به افراد اجازه این را می‌دهد که هویت واقعی و اطلاعات شخصی خود را با اسامی کاذب و جزئیات شخصیتی بیپوشانند که باعث می‌شود خود را آزادانه‌تر و خالصانه‌تر از آنچه که در تعاملات رودررو اظهار می‌کنند، نشان دهند.

این مسئله به خاطر این واقعیت است که آن‌ها نه می‌توانند دیده شوند و نه شنیده شوند؛ اما فضای مجازی این اجازه را می‌دهد که زبان بگشاید و چیزهایی بگویند که معمولاً در دنیای واقعی حرفی از آن نمی‌زدند.

به واسطه همین ناشناختگی، کاربران می‌توانند خود افشاسازی و صمیمیت ابراز کنند؛ چون مردم در فضای مجازی گاهی ممکن است اطلاعات حساس‌تر و خصوصی‌تر و شخصی‌تر خود را فاش نمایند.

در یک محیط الکترونیکی احتمال بیشتری می‌رود که کاربران، افشاسازی‌های عمیق‌تری نسبت به رازهای خود داشته باشند تا در دنیای واقعی؛ هم‌چنین ناشناخته بودن در فضای مجازی برای آن‌هایی که در کشورهایی زندگی می‌کنند که آزادی بیان و دسترسی به رسانه‌ها کمتر است، سودمند می‌باشد. این ناشناختگی در فضای مجازی، یک تالار آزاد برای آگاه نمودن دیگران بدون رساندن آزاری به آن‌ها، ایجاد می‌شود.

ناشناختگی، ابعادی منفی نیز دارد؛ از جمله این‌که فاصله فیزیکی بین مشترکین اینترنت منجر به رفتارهای مخرب می‌گردد، چون در فضای مجازی یک فرد می‌تواند چندین هویت برای خود ایجاد کند، غریبه‌ها می‌توانند دیدار داشته باشند، اطلاعات درست یا غلط را تبادل کنند و برای صحبت کردن به میزان دلخواه، خصوصیات فردی خود را کم و زیاد جلوه دهند.

به عنوان مثال؛ کاربری از جنس مرد می‌تواند هویتی زنانه ایجاد نماید یا یک دانش‌آموز دبیرستانی قادر است خود را به عنوان مهندس جا بزند؛ علاوه بر این،

کاربران اینترنتی متضمن و مسئول آن‌چه می‌گویند نیستند، لذا روابط شخصی مثبت در اینترنت کمتر پیدا شده و غیر فراگیر است.

نتیجه‌گیری

این مقاله هر دو جنبه مثبت و منفی دنیای اینترنت که به آن فضای مجازی گفته می‌شود را مورد بررسی قرار داد. فضای مجازی این اجازه را می‌دهد که آزادانه بین ارتباط‌های قابل جایگزینی همزمان و غیر همزمان انتخاب کرد و این قدرت را ایجاد می‌کند که با هزاران نفر بدون هیچ محدودیت زمانی و مکانی ارتباط برقرار نمود و هویت خود را با یک فرم نوشتاری ارائه داد و ارتباطات خود را ضبط نمود، فیلم مشاهده کرد، بازی کرد و به موسیقی گوش داد و به خواندن کتاب‌ها و مجلات پرداخت و چت انجام داد. مجموعه این موارد باعث می‌شود شخصیت کاربران با دیگران برابر گردد و تبعیض از میان برود.

از طرف دیگر، در فضای مجازی بسیاری اطلاعات بدون فیلتر جذب می‌شوند و به مشکلات فنی برخورد می‌شود که اغلب اوقات منجر به ناامیدی می‌گردد؛ به نحوی که گاهی در اینترنت توسط دیگران سوء استفاده می‌شود یا بعضاً حس می‌شود خوشی فقط به دیگران تعلق دارد.

دیگر جنبه خطرناک آن می‌تواند موجب زورگیری‌های الکترونیکی شود که توسط کاربران الکترونیکی صورت می‌پذیرد و به آن زورگیری مجازی گفته می‌شود. ناشناختگی‌ای که دنیای مجازی به ارمغان می‌آورد، می‌تواند باعث شود که با افرادی خطرناک ارتباط برقرار کرد؛ بدون آن‌که خبر از آن وجود داشته باشد. کاربران اینترنتی هم‌چنین در یک شبکه روانشناختی، جهانی‌سازی شده‌اند که همین آن‌هایی را که به اینترنت دسترسی ندارند، بی‌بهره و از لحاظ اجتماعی فلج می‌سازد. نتیجه آن‌که فضای مجازی بخش مهمی از زندگی هر روزه انسان‌ها شده است و

دارای ابعاد منفی و مثبتی است که باید در مورد آن به کسب آگاهی پرداخت. آیا می‌توان یک جهان مجازی ایجاد نمود که با کمترین حد ممکن از ابعاد منفی آن، مواجه بود؟ این بر عهده همه کاربران است که فضای مجازی بهبود یافته نوین فردا را ساخت؛ جایی که ابعاد مثبت بر ابعاد منفی آن بیچربد.

فهرست منابع

1. Barak, Azy (2008). **Psychological Aspects of Cyberspace: Theory, Research, Applications**. UK: Cambridge University Press.
2. Caroly, Wilken (2004). **Computer Mediated Interaction in a Distance Education**: <http://www.kon.org/archives/forum/11-1/wilken.html>
3. Cohen, Elizabeth (2009). **Five Clues that you are Addicted to Facebook**: <http://edition.cnn.com/2009/HEALTH/04/23/ep.facebook.addict/index.html>
4. Cyberspace (2011). <http://en.wikipedia.org/wiki/cyberspace>
5. Cyberpsychology (2010). **Behavior and Social Networking**: <http://www.liebertpub.com/products/product.aspx?pid=10>
6. Davis, J. A (2001). **A Cognitive-Behavioral Model of Pathological Internet Use**. Computers in Human Behavior. Vol. 17 (Issue. 2): 187-195.
7. Foster, Derek (1997). **Community and Identity in the Electronic Village**. Internet Culture. New York: Routledge.
8. Joinson, Adam (2003). **Understanding the Psychology of Internet Behavior: Virtual Worlds, Real Lives**. UK: Palgrave Macmillan.
9. De Kerckhova, Lumsden (2012). **The Alphabet and the Brain**. USA: Springer-Verlag.

10. Poole, Bernard (1997). **Education for an Information Age: Teaching in the Computerized Classroom**. Boston, MA: WCB/McGraw-Hill.
11. Staiger, Janet (2005). **Media Reception Studies**. New York: New York University Press.
12. Suler, John (2008). **The Psychology of Cyberspace Relationships**. UK: Cambridge University Press.
13. Wallace, Patricia (1999). **The Psychology of the Internet**. UK: Cambridge University Press.