

به نام خدا

معضلات تاثیرگذار فضای مجازی بر روابط و سلامت خانواده و مدرسه

مؤلف :

سارا ردایی

انتشارات ارسطو

(سازمان چاپ و نشر ایران - ۱۴۰۲)

نسخه الکترونیکی این اثر در سایت سازمان چاپ و نشر ایران و اپلیکیشن کتاب رسان موجود می باشد

chaponashr.ir

سرشناسه: ردایی، سارا، ۱۳۵۱-
عنوان و نام پدیدآور: معضلات تاثیرگذار فضای مجازی بر روابط و سلامت خانواده و
مدرسه/مؤلف سارا ردایی.
مشخصات نشر: ارسطو (سامانه اطلاع رسانی چاپ و نشر ایران)، ۱۴۰۲.
مشخصات ظاهری: ۱۰۹ص.
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۳۳۹-۳۶۶-۲
وضعیت فهرست نویسی: فیبا
یادداشت: کتابنامه:ص.۱۰۸-۱۰۹.
موضوع: فضای مجازی
اینترنت و خانواده‌ها
فضای مجازی -- تأثیر
شبکه‌های اجتماعی پیوسته
رده بندی کنگره: HM۸۵۱
رده بندی دیویی: ۳۰۳/۴۸۳۳
شماره کتابشناسی ملی: ۹۴۱۲۵۳۳
اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیبا

Cyberspace

Internet and families

Cyberspace -- Influence

Online social networks

نام کتاب: معضلات تاثیرگذار فضای مجازی بر روابط و سلامت خانواده و مدرسه

مؤلف: سارا ردایی

ناشر: ارسطو (سامانه اطلاع رسانی چاپ و نشر ایران)

صفحه آرای، تنظیم و طرح جلد: پروانه مهاجر

تیراژ: ۱۰۰۰ جلد

نوبت چاپ: اول - ۱۴۰۲

چاپ: زبرجد

قیمت: ۸۸۰۰۰ تومان

فروش نسخه الکترونیکی - کتاب‌رسان:

<https://chaponashr.ir/ketabresan>

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۳۳۹-۳۶۶-۲

تلفن مرکز پخش: ۰۹۱۲۰۲۳۹۲۵۵

www.chaponashr.ir



فهرست مطالب

۴	مقدمه
۶	فصل اول
۶	کلیات
۱۱	اهمیت موضوع
۱۴	فصل دوم
۱۴	مبانی نظری
۱۶	تعریف فضای مجازی
۱۸	مزایای استفاده از اینترنت
۱۹	پیامدها و آثار مثبت و منفی اینترنت
۲۰	محتوای روابط اجتماعی
۲۱	شیوه‌های انتقال اطلاعات
۲۲	تاریخچه فضای مجازی
۲۸	شبکه وب جهانی
۲۹	سایتهای فضای مجازی
۳۱	نقش فضای مجازی در آسیبهای اجتماعی
۳۳	وب ۲ چیست؟
۳۴	آنالیز فضای مجازی
۳۷	فضای مجازی اینترنتی
۳۸	فضای مجازی اینترنتی در دنیا
۳۹	ویژگی رسانه‌های مجازی
۴۰	دیدگاه‌های پیشگامان ارتباطات پیرامون تأثیرات رسانه‌های مجازی
۴۳	نظریه هانمن
۴۳	نظریه هایبرت
۴۴	نظریه «دنيس مک کوئیل»
۴۶	نظریه «هارولد لاسول» و «چارلز رایت میلز»

۴۷	دیدگاه «یان رابرتسون» و تایید نظریه دهکده جهانی
۴۸	نظریه کاشت جرج گربرنر
۴۹	نظریه تزریقی
۵۳	دلایل عمده ایجاد شبکه های اجتماعی
۵۳	تحلیل شبکه های اجتماعی
۵۵	معرفی فضای مجازی و ابزارهای ارتباطی
۶۶	بررسی فضای مجازی و تأثیرات آن ها بر ابعاد مختلف زندگی
۷۲	تاثیر فضای مجازی بر هویت فردی افراد خانواده
۷۴	آشفته‌گی هویت فردی اعضای خانواده و فضای مجازی
۷۴	اختلال هویت فردی و فضای مجازی
۷۵	پیامدهای فقدان هویت و فضای مجازی
۷۶	هویت بخردانه و نابخردانه و فضای مجازی
۸۱	فضای مجازی و تضعیف رابطه افراد در خانواده
۸۴	فضای مجازی و ناهنجاریهای خانواده
۸۴	فضای مجازی و «خشونت خانوادگی»
۸۹	فضای مجازی در خانواده و جرائم اجتماعی
۹۴	فضای مجازی و روابط فرزندان
۹۸	فضای مجازی و خانواده و چالشهای پیش رو
۹۹	هویت مجازی افراد و نقش آن در روابط خانوادگی
۱۰۵	بحث تاثیر فضای مجازی در محیط خانواده و کار

مقدمه

بر طبق «نظریه‌ی کنش متقابل نمادین» بلومر این که انسان‌ها براساس معنایی که به هر گونه روالی نسبت می‌دهند، دست به عمل می‌زنند چارچوبی از روابط متقابل میان افراد در کنش به فضای مجازی در روابط افراد خانواده است. در این مرحله روالی که فرد طی می‌کند بستگی به تفسیری خواهد داشت که او از موقعیت فضای مجازی دارد. اگر وجود فضای مجازی را بیهوده و برای روابط خانوادگی خود خطرناک بداند، احتمالاً تصمیم می‌گیرد خود را به مخاطره نیندازد و به سراغ آن نرود. اما تفسیر کاملاً متفاوت از موقعیت فضای مجازی و نفی عمل آگاهانه آن به لحاظ اخلاقی منجر به تسری دادن رفتارهای مجازی به جای واقعیت‌های درون خانوادگی می‌شود. اما از آنجا که معانی در خلال کنش متقابل اجتماعی با دیگران تکوین می‌یابند. بنابراین، کسی روابط درون خانوادگی را قربانی فضای مجازی می‌کند، از جانب کسی که مشوق چنین رفتارهایی‌اند، مورد تاکید به شمار می‌آید، در حالی که کسی که تلاش ارتباطات مجازی را بیهوده بداند، از جانب کسانی که چنین اعمالی را بی‌احتیاطی می‌دانند، فردی حسابگر و عاقل تلقی می‌شود. براساس این کنش‌ها، افراد هر چه را که دیگر اعضای خانواده می‌گویند خود به خود نمی‌پذیرند. آنان به ارزیابی مجدد دانسته‌ها و تجربیات خود در فضای مجازی ادامه می‌دهند و از این طریق می‌توانند دریافت‌های خود را از رویدادها بازسازی کنند و روال «طبیعی» کنش خانوادگی خود را شانس تعیین کنند.

اما بر اساس نظریات گافمن کنش‌های خانوادگی افراد در ارتباط با فضای مجازی، انسان‌ها را به بازیگرانی تبدیل می‌کند که در محیط‌های اجتماعی با استفاده از لوازم صحنه (آرایش

صحنه) و برای جلب رضایت مخاطبان خود، به ایفای نقش مجازی می‌پردازند. به تعبیر گافمن، «فردی که به ایفای نقش در فضای مجازی می‌پردازد، به طور ضمنی از بینندگان می‌خواهد تا بازی او را، که مقابل آنها اجرا شده است، جدی بگیرند. از بینندگان خواسته شده است که باور کنند شخصیتی را که در فضای مجازی پیش رو دارند، فاقد همان ویژگی‌هایی است که نشان می‌دهد و نقشی را که اجرا می‌کند تأثیراتی را خواهد داشت که در فضای مجازی فاقد آن است، و به طور کلی، همه چیز همان طور که ظاهراً باید باشند، نیست. کاربرد این مفاهیم در زندگی کنونی و آتی و ارتباط این مفاهیم با زندگی مجازی بی‌شمار است. در همه‌ی موارد، بازیگر با اجرای نقش‌اش در جلوی صحنه می‌کوشد اجرای خوبی از خود نشان دهد. در پشت صحنه مجازی ممکن است رفتاری کاملاً متفاوت از فرد سرزنند.

فصل اول

کلیات

گسترش فن آوری و ورود انواع وسایل ارتباط جمعی در میان خانواده‌ها، ارزش‌های اجتماعی آنان را تحت تأثیر قرار داده و موجب تغییراتی در رفتار و گفتار افراد خانواده شده است؛ از جمله مهم‌ترین این فن آوری‌ها دسترسی آسان به اینترنت است که علاوه بر داشتن نقاط قوت، از ضعف‌هایی نیز برخوردار است. خانواده، خشت بنای جامعه، کانون اصلی حفظ سنت‌ها، هنجارها و ارزش‌های اجتماعی است؛ همچنین، شالوده استوار پیوندهای اجتماعی، روابط خویشاوندی و کانونی برای بروز و ظهور عواطف انسانی به شمار می‌رود. امروزه در فن آوری اطلاعات و ارتباطات، انقباض شگرفی به وجود آمده است. جان فیدر این انقباض را در جهان و در زندگی انسان‌های روی کره زمین مؤثر می‌داند که مبتنی بر رایانه و دارای آثار گسترده اقتصادی، سیاسی و فرهنگی است؛ یعنی از سویی اطلاعات را به کالای تجاری و سودآور بدل کرده که مالکیت آن باعث قدرت می‌شود و از سوی دیگر در شخصیت و هویت انسان‌ها آثار ماندگاری بر جای می‌گذارد (یانگ، ۲۰۱۱).

از جمله مسائلی که در انسجام خانواده مورد بررسی قرار می‌گیرد، پایداری، روابط صمیمی افراد با یکدیگر، با اعضای خانواده و ارتباط داشتن با آنان است. امروزه مسائل بسیاری با توجه به رشد فناوری، خانواده‌ها را تحت تأثیر قرار داده است، وسایل ارتباطی نوین که با هجوم بی‌امان در خانه‌ها راه یافته است، فاصله قابل توجهی بین افراد بوجود آورده است. این فاصله و شکاف با دور ساختن اعضای خانواده موجب کاهش انسجام در

¹ Young

روابط خانواده شده است. با تغییر بافت خانواده از شیوه سنتی به مدرن و تبدیل خانواده‌های گسترده به هسته‌ای، وجود فناوری‌های جدید، سبک و سیاق زندگی افراد نیز تغییر اساسی پیدا کرده است. نظم و انسجام در خانواده دچار شتابزدگی‌های زندگی ماشینی شده است و افراد به دلیل مشغله‌های زیاد، فرصت کافی برای یکدیگر ندارند و با هجوم زندگی آپارتمانی و مدرنیزه در شهرها، فرصتی برای گذران اوقات فراغت نمانده است، از این رو بهترین وسیله برای سرگرمی استفاده از فضای مجازی شده است و این فضا بیش از آن که یک شبکه ارتباطی باشند و میزان ارتباط با افراد دیگر را افزایش دهد، بر فردگرایی و انزوای افراد تأثیرگذار بوده‌اند، فردگرایی در درون خانواده در حال شکل‌گیری و خانواده اولین واحد اجتماعی است (آیمن، ۲۰۱۷).

بر طبق «نظریه‌ی کنش متقابل نمادین» بلومر این که انسان‌ها براساس معنایی که به هرگونه روالی نسبت می‌دهند، دست به عمل می‌زنند چارچوبی از روابط متقابل میان افراد در کنش به فضای مجازی در روابط افراد خانواده است. در این مرحله روالی که فرد طی می‌کند بستگی به تفسیری خواهد داشت که او از موقعیت فضای مجازی دارد. اگر وجود فضای مجازی را بیهوده و برای روابط خانوادگی خود خطرناک بداند، احتمالاً تصمیم می‌گیرد خود را به مخاطره نیندازد و به سراغ آن نرود. اما تفسیر کاملاً متفاوت از موقعیت فضای مجازی و نفی عمل آگاهانه آن به لحاظ اخلاقی منجر به تسری دادن رفتارهای مجازی به جای واقعیت‌های درون خانوادگی می‌شود. اما از آنجا که معانی در خلال کنش متقابل اجتماعی با دیگران تکوین می‌یابند. بنابراین، کسی روابط درون خانوادگی را قربانی فضای مجازی می‌کند، از جانب کسی که مشوق چنین رفتارهایی‌اند، مورد تأکید به شمار می‌آید، در حالی که کسی که تلاش ارتباطات مجازی را بیهوده بداند، از جانب کسانی که چنین

اعمالی را بی احتیاطی می دانند، فردی حسابگر و عاقل تلقی می شود. بر اساس این کنش ها، افراد هر چه را که دیگر اعضای خانواده می گویند خود به خود نمی پذیرند. آنان به ارزیابی مجدد دانسته ها و تجربیات خود در فضای مجازی ادامه می دهند و از این طریق می توانند دریافت های خود را از رویدادها بازسازی کنند و روال «طبیعی» کنش خانوادگی خود را شانس تعیین کنند.

اما بر اساس نظریات گافمن کنش های خانوادگی افراد در ارتباط با فضای مجازی، انسان ها را به بازیگرانی تبدیل می کند که در محیط های اجتماعی با استفاده از لوازم صحنه (آرایش صحنه) و برای جلب رضایت مخاطبان خود، به ایفای نقش مجازی می پردازند. به تعبیر گافمن، «فردی که به ایفای نقش در فضای مجازی می پردازد، به طور ضمنی از بینندگان می خواهد تا بازی او را، که مقابل آنها اجرا شده است، جدی بگیرند. از بینندگان خواسته شده است که باور کنند شخصیتی را که در فضای مجازی پیش رو دارند، فاقد همان ویژگی هایی است که نشان می دهد و نقشی را که اجرا می کند تأثیراتی را خواهد داشت که در فضای مجازی فاقد آن است، و به طور کلی، همه چیز همان طور که ظاهراً باید باشند، نیست. کاربرد این مفاهیم در زندگی کنونی و آتی و ارتباط این مفاهیم با زندگی مجازی بی شمار است. در همه ی موارد، بازیگر با اجرای نقش اش در جلوی صحنه می کوشد اجرای خوبی از خود نشان دهد. در پشت صحنه مجازی ممکن است رفتاری کاملاً متفاوت از فرد سرزنند.