



طبق بررسی ها، عدم مدیریت فضای مجازی موجب آسیب های متعدد اخلاقی و رفتاری به خصوص در کودکان و نوجوانان خواهد شد که در این گزارش بدان می پردازیم.

به گزارش خبرگزاری تسنیم «**پرونده حکمرانی فضای مجازی**»؛ استفاده از فضای مجازی علیرغم اینکه دارای فرصت های فراوانی است و باعث سهولت امور خواهد شد، در صورت عدم مدیریت صحیح و رها ساختن آن، باعث بروز نتایج ناگوار و آسیب های متعددی به خصوص برای کودکان و نوجوانان خواهد داشت. این آسیب ها عبارت است از:

۱. از دست دادن هویت اسلامی ایرانی

اصولا فضای مجازی در راستای پروژه دهکده جهانی مارشال مک لوهان به وجود آمده است و هدف از آن یکسان سازی باورها و عقاید و اندیشه های همه ملل در راستای افکار و اندیشه های غربی است. در حقیقت فضای مجازی با گسترش و سلطه اندیشه غربی در تلاش است تا همه هویت های مستقل فرهنگی را از میان بردارد و اصولا هیچ فرهنگ متمایز و متفاوتی با فرهنگ سلطه باقی نماند.

۲. قبح شکنی نسبت به ناهنجاری های دینی و اجتماعی

در محیط مجازی، کاربران به دلیل ارتباط شبه تعاملی خود با آن، در بسیاری از فرایندها خود را دخیل می دانند و در انجام انواع افعال مشارکت می کنند. به دلیل تسلط بیگانگان بر فضای مجازی، غالب افعال کاربران در این بستر ناهنجار بوده و در تعارض کامل با هنجارهای دینی و اجتماعی کشور است. کاربران فضای مجازی در مدت حضور خود در این فضا، خصوصاً بازی های ویدئویی، بارها و بارها سرقت، تجاوز به عنف، زورگیری، قمار بازی، شراب خواری، تشکیل و مدیریت باندهای تبهکاری را تجربه می کنند و پس از مدتی به دلیل عادی شدن مواجهه با چنین مواردی و حتی ارتکاب آن، قبح چنین اعمالی برایشان از بین رفته و در پاره ای موارد منجر به انجام چنین اعمالی در محیط فیزیکی نیز می شود.

۳. عدم مسئولیت پذیری

اعتیاد، اعتماد و اعتقاد به فضای مجازی و تأثیرپذیری از رسانه های فعال می تواند کاربران فضای مجازی را به روزمرگی و وقت گذرانی ناسالم و بی برنامه‌گی مبتلا کند. چنانچه برخی از کاربران تحت تأثیر شبهات و مسائل فرهنگی منفی، از مسئولیت های اجتماعی و خانوادگی و فردی خود شانه خالی می کنند و تلاش در جهت خدمت به جامعه و فرهنگ دینی را بی فایده تصور می کنند.

۴. اشاعه سستی و تنبلی

غرق شدن در لذت و سرگرمی در فضای مجازی آرام آرام فرد را به دل بستگی و وابستگی شدید و اعتیاد گونه به فضای مجازی سوق می دهد و لذا در بیشتر مواقع کاربر برای جدا نشدن از این ابزار و فضای مجازی، به هر بهانه ای از انجام کارهای ضروری و حتی روزمره خود نیز سرباز می زند و به نوعی دچار سستی و تنبلی مزمن می شود. گاه حتی فرد به دلیل افراط در سستی، از مسئولیت ها و وظایف خود سرباز می زند و از دیگران از جمله نزدیکان و اعضای خانواده توقع دارد تا مسائل شخصی او را انجام دهند.

۵. تمایل به گوشه نشینی و انزوا

تحقیقات ثابت کرده است آن دسته از افرادی که استفاده اعتیادی از اینترنت می کنند، بیشتر دچار انزوا و تنهایی اجتماعی می شوند و این افراد دچار ناکامی تحصیلی و کاری بیشتری می شوند و روز به روز از دایره تعاملات میان فردی و ارتباط آنها کاسته می شود. همچنین نتایج تحقیقات نشان داده است که استفاده زیاد از اینترنت با پیوند ضعیف اجتماعی مرتبط است. بر عکس کاربرانی که از اینترنت کمتر استفاده می کنند، به طور قابل ملاحظه ای با والدین و دوستانشان ارتباط بیشتری دارند.

۶. تبدیل شدن سرگرمی به هدف

به دلیل ساختار و مهندسی غربی فضای مجازی، اصولاً رویکرد غالب خدمات آن سرگرمی محور است. لذا غالب کاربران خصوصاً نوجوانان و جوانان به دلیل جذابیت های سرگرم کننده، بیشتر مستعد غرق شدن در این فضا هستند. عواملی که سبب می شود کاربران برای سرگرم شدن فضای مجازی را در اولویت امور خود قرار دهند عبارت است از: کمبود امکانات تفریحی مناسب، فشارهای علمی و درسی، محدودیت های اجتماعی و اخلاقی، محدودیت های عرفی، عدم امکان نظارت بر فعالیت کاربران در فضای مجازی، نیازهای جنسی کاذب و غیره.

۷. ناتوانی در مدیریت زمان

گشت و گذار در فضای مجازی اگر بدون نیاز واقعی و توجیه علمی صورت گیرد و صرفاً از روی کنجکاوی و سرگرمی باشد، به باتلاق تضييع عمر تبدیل خواهد شد. هر روز بر امکانات رسانه ای و جذاب فضای مجازی افزوده می شود. لذا کاربرانی که دچار سرگردانی و بی برنامه‌گی در امور زندگی هستند، گاه چنان غرق در جذابیت های فضای مجازی می شوند که گذشت زمان را حس نمی کنند.

۸. افزایش روحیه پرخاشگری و خشونت

طبق تحقیقات انجام شده رفتارهای پرخاشگرانه در میان فرزندان به صورت غیر معمول از نتایج استفاده از بازی های رایانه ای و فیلم های خشن است. هر چند نمی توان منکر تأثیر منفی این نوع سرگرمی ها در بروز رفتارهای خشن بود، اما با توجه به محتوای غیراخلاقی که در فیلم ها و بازی ها وجود دارد، می توان این عامل را نیز از جمله عوامل مهم ایجاد روحیه پرخاشگرایانه در کودکان و نوجوانان قلمداد کرد.

۹. تزلزل اعتماد به نفس

یکی از آسیب های مهم فضای مجازی، تزلزل اعتماد به نفس و ترویج فرهنگ غلط رقابت غیر سازنده است. طبعاً بسیاری از افراد که توان رقابت در چنین فضای ناسالمی را ندارند، به دلیل احساس کمبودی که در خود و زندگی خود احساس می کنند، دچار انواع بیماری های روحی و روانی از جمله اعتماد به نفس می شوند. برای نمونه از ۷۰۰۰ مادری که در پژوهش «مادران امروز» شرکت کردند، ۴۲ درصد در مورد استفاده از شبکه اجتماعی پینترست دچار استرس می شوند چرا که نمی توانند از نظر مهارت و تخیل با سایر کاربران این شبکه رقابت کنند. همچنین طبق پژوهشی دیگر، حدود ۲۰ درصد از ۱۶۳۲ فرد بزرگسال آمریکایی معتقدند که بیش از همه شبکه های اجتماعی، فیس بوک بیشترین اثر منفی را بر احوال آنها دارد و ۲۰ درصد دیگر می گویند که این سایت باعث اضطراب آنها می شود.

۱۰. توسعه وسواس های فکری و عملی

ایجاد شک و تردید در باورها و اعتقادات، کاهش اعتماد و اعتقاد نسبت به سعادت اخروی، ایجاد نگاه منفی نسبت به آینده فردی و اجتماعی، ایجاد ترس نسبت به آینده و ابهام در موفقیت، زمینه را برای انواع وسواس های فکری و عملی فراهم می آورد. فضای مجازی با رویکرد استعمار اندیشه و ترویج سبک زندگی غربی، بستر مناسبی برای رشد و گسترش این نوع تفکرات و تعمیق آن در اندیشه کاربران فراهم آورده است. در این محیط و با توجه به نوع مدیریت آن دائماً ترس از آینده با تأکید بر عدم موفقیت ترویج می شود.

سخن پایانی آنکه با توجه به تغییر سبک زندگی و تمایل بیش از پیش افراد برای استفاده بیشتر از فضای مجازی به منظور در امان ماندن افراد به خصوص کودکان و نوجوانان از آسیب های متعدد فضای مجازی، نهادها و سازمان های مسئول به خصوص شورای عالی فضای مجازی، حوزه علمیه، وزارت آموزش پرورش، وزارت ارتباطات، سازمان تبلیغات اسلامی و سایر نهاد های مرتبط وظیفه دارند برنامه های کوتاه مدت، میان مدت و دراز مدت برای مقابله با این آسیب ها تدوین نموده و آنها را اجرا نمایند.