

فصلنامه پژوهش در مسائل تعلیم و تربیت

شماره پیاپی ۵۴ - دوره دوم، شماره ۳۷ - بهار ۱۳۹۴

مقاله شماره ۲ - صفحات ۴۴ تا ۴۵

کاربران اینترنت و تعامل با فضای مجازی

مجتبی عباسی قادی^۱

سوسن رحمانیان^۲

چکیده

همه انسان ها در موقعیت های مختلف با هویت های متعددی سر و کار دارند و به تبع موقعیت و شرایطی که در آن قرار گرفته اند، خود را تعریف می کنند. مرزهای نفوذ ناپذیر بین مقولات و گروه های هویتی دیگر مستحکم نیستند، بلکه به شدت آسیب پذیر و شکننده اند. دنیای ارتباطات پیش آهنگ این تغییرات است. دنیای ارتباطات و تغییرات ریشه ای که ناشی از آن است. چنان جهان متفاوتی خلق کرده که گروهی از نویسندگان این تحول در عالم ارتباطات را مبدأ عصر جدیدی می دانند، عصری که از آن تحت عناوین مختلفی نظیر: « دهکده جهانی » (مک لوهان)، « جامعه مدنی جهانی » (دیوید هلد)، « مدرنیته دوم » (اولریش بک)، « جامعه شبکه ای » (مانوئل کاستلز)، « جهان رها شده » (آنتونی گیدنز)، « جامعه ارتباطی » (جیانی واتیمو) و « مدرنیته سیال » (زیگموند بومن) یاد می کنند.

به طور کلی، دیدگاه صاحب نظران و اندیشمندان را می توان در خصوص اثرات و تبعات ناشی از اینترنت به طور عام به سه دسته کلی تقسیم کرد: دسته اول که دیدگاه آنها به جبرگرایی معروف است، اینترنت را ساختاری عینی و بیرونی و متصل فرض می کنند که در چارچوب آن ذهنیت افراد شکل می گیرد و کاربران آن را در سیطره ی خود قرار می دهند و جبری را بر آنها تحمیل می کند. دسته دوم که دیدگاه آنها به اراده گرایی معروف است، اینترنت را صرفاً به عنوان یک رشته امکانات محض در جهت تواناسازی فرد برای گردآوری انبوه اطلاعات و رشد کثرت گرایی می دانند. بالاخره دسته سوم که دیدگاه آنها به تکنورالیسم معروف است، رویکرد بینابینی دارند؛ یعنی آنها در عین اینکه ابعاد هستی شناختی فن آوری اینترنت را نادیده نمی گیرند، اما معتقدند که این فن آوری تعیین کننده نهایی نخواهد بود. به بیان دیگر، آنها در عین اینکه ظرفیت ها و توانایی های اینترنت را در نظر دارند، به آزادی عمل کاربران نیز توجه دارند. مقاله حاضر نیز با نگاه اخیر (تکنورالیسم) موافق بوده و سعی دارد که از این منظر کاربران اینترنت را در ارتباط با فضای مجازی مورد مطالعه و بررسی قرار دهد. واژه های کلیدی: فضای مجازی، دهکده جهانی، جامعه مدرنیته، مدرنیته سیال، تکنورالیسم.

^۱ - پژوهشگر و کارشناسی ارشد پژوهش علوم اجتماعی mojtaba1356m@yahoo.com

^۲ - کارشناسی ارشد جامعه شناسی

مقدمه

اینترنت با امکانات و فرصتهایی که ایجاد کرده، خالق دنیایی مجازی بوده که به موازات دنیای واقعی واجد ویژگی‌هایی منحصر به فرد است. در عین آنکه امکاناتی را برای کاربر فراهم می‌کند؛ محدودیت‌هایی را نیز بر وی تحمیل می‌کند. به بیان دقیق‌تر؛ اینترنت با درنوردیدن محدودیت‌های مکانی و فراهم ساختن ارتباطات همزمان، توانمندی‌هایی را به کاربر می‌دهد؛ یعنی فرد فاقد جسم شده و لذا توان او در گذشتن از محدودیت‌های جسمش بالا می‌رود و عناصر تهدید کننده‌ی زیادی که در محیط جسمانی واقعی او را احاطه می‌کردند، در این فضا اهمیت‌شان را از دست می‌دهند. اما همین فقدان جسمیت مانند شمشیر دو لبه کار می‌کند؛ یعنی هم به فرد اجازه‌ی جولان می‌دهد و هم به واسطه‌ی از میان برداشته شدن تجربه‌ی خطر پذیری، بسیاری از یادگیری‌های واقعی نیز از دست می‌رود. به عنوان نمونه دیالوگ انسان‌ها با یکدیگر به ترکیب ظریف و پیچیده‌ای از حرکات جسم نظیر: پلک زدن‌ها، خیره نگاه کردن‌ها، استیل بدن نسبت به طرف مقابل و بسیاری ظرایف دیگر بستگی دارد. لذا درکی از رابطه با حضور جسمانی ممکن می‌شود که هیچ شبیه سازی مجازی قدرت بازسازی این پیچیدگی‌ها را ندارد. لذا "آنچه که در حضور از راه دور از دست می‌رود، امکان تسلط من بر حرکت بدنم، برای بدست آوردن تسلط بهتر بر جهان است". متن حاضر بر آن است تا با این نگاه وضعیت کاربران اینترنت را در تعامل با فضای مجازی و اینترنت مورد کنکاش و بررسی قرار دهد.

۱- فضای مجازی

واژه‌ی فضای مجازی اولین بار در سال ۱۹۸۴ در رمان علمی-تخیلی ویلیام گیسون با نام نیورومنسر^۱ مطرح شد. این اصطلاح برای توصیف یک فضای خیالی به کار برده شد، جایی که در آن واژه‌ها، روابط، داده‌ها، ثروت و قدرت از طریق ارتباطات بواسطه کامپیوتر پدیدار می‌شوند (Vrooman, 2002:1). به طور کلی امروزه، آنچه را که با شیوه زندگی و تفکر مرتبط با تکنولوژی نوین اطلاعاتی در رابطه باشد، با صفت سایبر نام می‌برند و به فضای رایانه‌ای که سازنده یک فضای جغرافیایی مجازی است، فضای سایبرنتیک یا فضای مجازی می‌گویند (محسنی، ۱۳۸۰: ۲۰۰). این فضا در حقیقت ارتباط داخلی عمده‌ی افراد بشر را از طریق کامپیوتر و ارتباطات راه دور، بدون در نظر گرفتن جغرافیای فیزیکی به عهده دارد. به بیان دیگر؛ فضای مجازی جهان ذهنی اطلاعات و شبکه‌های الکترونیکی است که از طریق اینترنت قابل دسترسی است و اغلب با حیطه‌ای ناشناخته مقایسه می‌شود که دارای مرزهای نامحدود است (میردامادی، ۱۳۸۰: ۱۸). در زبان جاری انفورماتیک این واژه بیانگر اینترنت در تمامی ابعاد فرهنگی، فنی و

¹ . Neuromancer

اجتماعی آن است. فضایی که محل مراجعه و تفرج است، بدون آنکه فرد ناچار باشد محل خود را ترک کند) محسنی، ۱۳۸۰ : ۲۰۰). همچنین فضای مجازی حیطه ای نامشخص و بی حد و مرز نیست، بلکه فضایی است کاملاً تعریف شده، بسته و متشکل از مؤلفه های معین و مشخص. بندیکت فضای مجازی را این گونه تعریف می کند: «یک جغرافیای مشترک ذهنی، ساخته شده در گرداگرد اجماع و دگرگونی، قانون و تجربه، سرزمین پر از داده ها و دروغ ها، با مواد ذهنی و خاطرات، با میلیون ها صدا و چشم هایی در سکوت، کنسرت نامرئی از جستجو، تبادل، تقسیم رویاها و مشاهده سادگی ها» (Benedikt, 1991: 2).

گیسون (۱۹۸۴) "سایبراسپیس را «مکان تجسم های همراه با رضامندی» معرفی می کند که در آن هر دو بعد فیزیکی و ذهنی «خود» دچار تحول و دگرگونی می شود. در واقع جسم فیزیکی در واقعیت مجازی و فضای سایبر فاقد ارزش است و «طراحی خود» در دنیای مجازی به تقلیل پیش بینی پذیری و اعمال کنترل بر هویت می انجامد؛ یعنی "در سایبراسپیس متون تایپ شده بر صفحه ی کامپیوتر، همچون ماسک عمل می کنند و این تغییر قیافه ی متنی می تواند عامل لذت و هیجان و روشی برای کسب تجربه باشد" (خلیلی، ۱۳۸۴: ۱۲). در فضای مجازی در بسیاری از موارد، فرد در حریم خصوصی با جهان مجازی ارتباط برقرار می کند. این ارتباط بین فرد با فرد دیگر فراهم شده است؛ منتهی این ارتباطات در یک موقعیت خصوصی و در تنهایی فرد به واسطه کامپیوتر صورت می گیرد. خصیصه خود فرمانی، هدایت و کنترل و یا به عبارتی فرمانروایی فضای مجازی بر کاربر نیز این حریم خصوصی را تشویق می کند. فضای سایبر با هدف ایجاد یک جهان کامل در اطراف انسان که به نوعی امکان ورود به حریم خصوصی را فراهم کند، ایجاد شده است. حریمی که فرد از هنجارهای اجتماعی رها شده و با احساس آزادی عمل بیشتری زندگی روزمره خود را دنبال می کند (عاملی، ۱۳۸۳ : ۱۶). سایبراسپیس یا فضای مجازی، دنیاهای مجازی را به تصویر می کشد که از تخیلات علمی برخاسته اند، با این حال برای بسیاری از مردم؛ فضای مجازی بخشی از زندگی روزمره شده است. هنگامی که نامه های الکترونیکی خود را می خوانیم و یا در یک بحث همزمان الکترونیکی شرکت می کنیم، در فضای مجازی به سر می بریم. در این فضا، قادریم ضمن تبادل نظر، شخصیتی مجازی برای خود بیافرینیم. فرصت اجتماعات جدیدی را داریم که در آن با مردمی از سراسر دنیا ارتباط برقرار کنیم، در حالی که شاید با وجود داشتن روابطی صمیمانه، هرگز در دنیای واقعی آنها را ملاقات نکنیم (Turkle, 1996: 9).

فضای مجازی، مفهومی است که با اینترنت ارتباط دارد، اما با آن یکی نیست. ارتباطات مجازی قبل از اینترنت شروع شد و بعدها این ارتباطات و تعاملات در اینترنت ادامه یافت. اینترنت گروهی متشکل از هزاران شبکه است که از پروتکل واحدی استفاده می کنند و در جهت عرضه مجموعه اطلاعات واحدی به

کاربران یا مشتریان خود مشارکت دارند. فضای مجازی اینترنت را می توان به سرزمینی مجازی دارای زندگی های مجازی و جوامع مجازی تشبیه کرد؛ چراکه در این فضا زندگی ها و جوامع با همان درجه از واقعیت فیزیکی جامعه های واقعی وجود ندارند. با حضور فضای سایبرنتیک، مجازی جایگزین واقعیت می شود و چنین فضایی به این جهت مجازی نامیده می شود که حضور قابل لمس فیزیکی با واقعیت فیزیکی ندارد، بلکه فقط در جهان الکترونیک، تکنولوژی های ارتباطی انعکاسی انتزاعی دارد. این فضا قابلیت انتقال سریع و آنی داده ها را امکان پذیر می نماید و در حقیقت فاصله های جغرافیایی و زمانی موجود را از میان می برد (محسنی، ۱۳۸۰: ۷۲). محیط مجازی همچون لایه ای بر محیط واقعی قرار می گیرد، بدون آنکه با آن درگیر شود. ورود به محیط مجازی همچون سفر به منطقه ای غیر واقعی است که از داده های انفورماتیکی ذخیره شده در کامپیوتر زاده شده است. محیط مجازی در معنی لغت شناسانه این واژه، حالتی ناکجا آباد دارد، چراکه بی مکان است. بدین ترتیب، تجربه ای چند بعدی است که کاملاً یا بطور نسبی از طریق کامپیوتر خلق می شود و هر استفاده کننده ای می تواند از طریق ادراک وجود یا هویت آن را تایید نماید. برخی ویژگی های این جهان مجازی عبارتند از: ۱- بی مکانی، ۲- فرا زمانی، ۳- صنعتی بودن محض، ۴- عدم محدودیت به قوانین مدنی متکی بر دولت - ملت ها، ۵- از معرفت شناسی تغییر شکل یافته پسامدرن برخوردار بودن، ۶- قابل دسترسی بودن به طور همزمان، ۷- روی فضا بودن و برخورداری از فضاهای فرهنگی، اعتقادی، اقتصادی و سیاسی جدید (عاملی، ۱۳۸۲).

۲- اینترنت

اینترنت وسیله ای ارتباطی و فضای سایبرنتیک محیطی است که امکان تولید فضا را برای کسانی که به صورت مادی در قالبی اجتماعی- فرهنگی قادر به ایجاد فضایی تعاملی نبوده و یا در تولید و ساخت آن با مشکل مواجه اند، فراهم آورده است (میردامادی، ۱۳۸۰: ۱۰۹). اینترنت نه فقط یک محیط، بلکه چندین محیط محسوب می شود. اگرچه بین انواع محیط های گوناگون اینترنت همپوشانی های فراوانی وجود دارد، با این حال هر کدام دارای ویژگی های خاص خود می باشند و از نظر برخی مشخصه های بنیادین، اثراتی که تجربه این محیط ها بر رفتار کاربران دارند، با یکدیگر متفاوت می باشد. اینترنت بیشتر به مجموعه ای از مکان های مجازی شباهت دارد که در هر یک از آنها افرادی با دل بستگی های مشترک، می توانند تبادل داده نمایند، با هم کار کنند، داستان تعریف کنند و با یکدیگر شوخی کنند، پیرامون سیاست به بحث بپردازند و یا بازی کامپیوتری انجام دهند (والاس، ۱۳۸۲: ۵۰-۴۰).

سپهر مجازی آمیخته ای از سه عنصر مادی، نمادین و تجربه های فردی متفاوت است. اینترنت فقط ابزاری الکترونیک با قابلیت های تازه ای برای دیجیتال کردن پیام ها نیست؛ بلکه فراتر از آن، دنیایی

مجازی حاصل از انقلاب دیجیتالی است که همانند سایر انقلاب ها، تصویری نوین از جهان عرضه می کند، ارزش های اجتماعی را متحول می سازد و امکاناتی را برای نمایش خویشتن در مقابل دیگری فراهم می آورد و فناوری های جدید رایانه ای - ماهواره ای، وسایل آن را مهیا می کند (معینی علمداری، ۱۳۸۴: ۱۱۰). با توجه به اینکه در اینترنت فاصله از میان برداشته می شود، مواجهه افراد آسان تر می شود و امکان مواجهه ی غیرحضوری فراهم می آید. بدین ترتیب جامعه شبکه ای براساس تعامل شرکت کنندگان با یکدیگر شکل می گیرد که در آن بدون نیاز به ملاقات حضوری، اطلاعات رد و بدل می شود. در اینترنت افراد صرفاً در رده ی تولید کننده یا مصرف کننده قرار نمی گیرند؛ بلکه می توانند هر دو نقش را همزمان داشته باشند و اینترنت به عنوان واسطه ارتباطی میان آنها عمل می کند و تسهیلات لازم را در این زمینه در اختیار آنان قرار می دهد. این امر؛ یعنی اینکه فرد می تواند به انتخاب خود نقش مصرف کننده یا تولیدکننده اطلاعات را ایفا کند، اینترنت را از شکل یک رسانه متعارف خارج می کند. این امر محیطی آناشیک را برای تبادل نسبتاً بدون میانجی و واسطه میان افراد بوجود می آورد (اسمیت، ۲۰۰۰: ۱۹۴ به نقل از معینی علمداری ۱۳۸۴: ۱۱۳). اینترنت تجارب جدیدی به فرد عرضه می کند و قادر است "در سه سطح مختلف فردی^۱، تعامل میان فردی^۲ و زندگی سیاسی^۳ تغییراتی ایجاد نماید" (Rheingold, 1999: 282).

بالاخره می توان گفت که شبکه اینترنت، همانند یک محل مجازی ملاقات عمومی شهروندان جهان است، یک نقطه تلاقی عمومی که در آن میلیون ها نفر از بیش از ۱۵۵ کشور جهان با هم در رابطه قرار می گیرند. در حال حاضر، اینترنت متشکل از چندین میلیون شبکه از انواع مختلف است. اینترنت را از نظر جامعه شناسی می توان مدخلی بر جامعه الکترونیک دانست، جامعه ای که از عناصر اصلی سیستم اینترنت یعنی تولیدکنندگان، واسطه ها و مصرف کنندگان تشکیل شده است. اینترنت ارتباط بین افرادی را قادر می سازد که قبلاً همدیگر را ندیده اند، مردمی از سراسر دنیا که به این طریق فرصت مکالمه با یکدیگر را داشته و می توانند بدون محدودیت های قومی، ملی، طبقاتی، مذهبی، جنسی و ... با یکدیگر رابطه برقرار کنند. از این طریق امکان ایجاد جماعتی جهانی فراهم می شود (نیک بخش، ۱۳۸۳: ۲۱).

در مقام مقایسه با رسانه های پیشین، اینترنت از یکسو همچون تلفن و تلگراف در ارتباط بین فردی بکار می رود و تعاملی محسوب می شود که بر مسافت های طولانی غلبه کرده و امکان ارتباط همزمان افراد دور از یکدیگر را مهیا می سازد (Bargh & McKenna, 2004: 577). اینترنت از این لحاظ تا آنجا پیش می رود که می توان گفت به مفهوم جغرافیا پایان می دهد و به «مرگ فاصله ها» می انجامد. بر این اساس،

^۱ Individual human being

^۲ Person to person interaction

^۳ Political life

افراد می‌توانند هر کجا و در هر زمان یکدیگر را ملاقات کنند و نیز مبادله‌ی اطلاعات از یک تبادل ساده میان دو یا چند نفر به تبدیلی گسترده و وسیع میان ملیت‌های مختلف تبدیل می‌گردد (موسکو، 2000) و از سوی دیگر همچون رادیو و تلویزیون، می‌تواند به عنوان یک رسانه‌ی جمعی عمل نماید که از طریق آن، متون مختلف در یک زمان به میلیون‌ها نفر انتقال می‌یابد؛ در عین حال، اینترنت می‌تواند به عنوان یک کتابخانه‌ی جهانی بکار رود. در واقع استفاده‌های مختلف کاربران اینترنتی، سازگاری این رسانه با مقاصد و نیازهای کنونی افراد را باعث گردیده است (Bargh & McKenna, 2004:577).

۳- تاریخچه‌ی اینترنت

۱-۳- تاریخچه‌ی اینترنت در جهان

ریشه‌های اینترنت به اواخر دهه ۱۹۶۰ بر می‌گردد. در این سال هاست که مفهوم یک شبکه کامپیوتری نامتمرکز در میان استراتژیست‌های نظامی ایالات متحده آمریکا و متحدان این کشور مطرح شد. ایده مطرح در آن سال‌ها، این بود که شبکه کامپیوتری در شرایط حمله هسته‌ای می‌تواند به صورت پشتیبانی برای زیرساخت‌های ارتباطی عمل کند. در سال ۱۹۶۸ سازمان تحقیقات در پروژه‌های پیشرفته وابسته به پنتاگون تصمیم گرفت که کار بر روی چنین شبکه‌ای را حمایت کند و لذا دوران جنگ سرد نقشی جدی در این حمایت داشت (مهدی زاده، ۱۳۷۸: ۱۶) و از این حیث می‌توان اینترنت را از محصولات دوران جنگ سرد و حاصل هراس وزارت دفاع آمریکا از خطرات جنگ هسته‌ای دانست (آشنا، ۱۳۸۰: ۲۱۴). در سپتامبر ۱۹۶۹ اولین رابط‌های پردازشگر پیغام (IMP) در دانشگاه کالیفرنیا لس‌آنجلس نصب شد و دو ماه بعد دومین IMP در مؤسسه مطالعات و تحقیقات استنفورد در شمال کالیفرنیا به کار گرفته شد تا پایان آن سال دو مرکز دیگر به آن پیوستند. بنابراین؛ اولین شبکه رایانه‌ای متشکل از چهار رایانه در پایان سال ۱۹۶۹ در آمریکا راه اندازی شد و چهار مرکز که عبارت بودند از: ۱- مؤسسه مطالعات و تحقیقات استنفورد، ۲- دانشگاه کالیفرنیا لس‌آنجلس، ۳- دانشگاه کالیفرنیا سانتا باربارا و ۴- دانشگاه یوتا به یکدیگر متصل شدند و بدین ترتیب شبکه آرپانت (ARPANET) متولد گردید (برونر و ژوتیک، ۱۳۷۹: ۱۶) و این امر زمینه‌ای را فراهم کرد تا این مراکز بتوانند اطلاعاتشان را به اشتراک بگذارند. به تدریج شبکه آرپا تکامل یافت و مراکز جدیدی به آن اضافه شدند و همراه با آن، کاربرانی با ایده‌های جدید به آنجا می‌آمدند تا از آن استفاده کنند. در سال ۱۹۷۰ اسم آرپا (ARPA) به آژانس "تحقیقات طرح‌های پیشرفته دفاعی" تغییر کرد (همان، ص ۱۷). بعدها شبکه دائماً گسترش یافت، به گونه‌ای که تا سال ۱۹۷۲، ۳۷ مرکز آرپا مستقر شده

۱- وسیله‌ای اختصاصی برای برقرار کردن ارتباط بود که رایانه را به خط تلفن وصل می‌کرد و می‌توانست از راه دور این اتصال را ممکن سازد) برونر و ژوتیک، ۱۳۷۹: ۱۵).

بودند. در سال ۱۹۸۵ (و به قولی ۱۹۸۶) مؤسسه ملی علوم آمریکا NSFNET را برای عرضه ارتباطات شبکه ای به مراکز تحقیقاتی بیشتر و گسترش شبکه بین المللی تأسیس کرده بود (آشنا، ۱۳۸۰: ۲۱۴ و برونر و ژوتیک، ۱۳۷۹: ۱۸)، این شبکه به نوعی اسکلت و استخوان بندی اینترنت به شمار می رفت. این کار در شرایطی صورت گرفت که نفوذ کامپیوترهای شخصی رشدی سریع داشت و خدمات تکنولوژی اطلاعات در حال گسترش بود (مهدی زاده، ۱۳۷۸: ۱۶). در اواسط دهه ۱۹۸۰ تعداد معدودی پست الکترونیکی و شبکه های ارتباط دور تشکیل شد، هر چند که در ابتدای امر بیشتر در حوزه های دانشگاهی و بعضاً صنعتی بود. از اواخر دهه ۱۹۸۰ بود که اینترنت رشد نجومی خود را آغاز کرد. بدین ترتیب که در سال ۱۹۸۷ شبکه اینترنت مشتمل بر ده هزار مشترک بود و در سال ۱۹۸۹ به صد هزار مشترک رسید. در سال ۱۹۹۰ زندگی آرپانت پایان پذیرفت، ولی اینترنت به رشد خود ادامه داد (آشنا، ۱۳۸۰: ۲۱۴)، بگونه ای که در سال ۱۹۹۱ مصادف با تولد تورجهان گستر، مرز هفتصد هزار میزبان را با چهار میلیون کاربر درنوردید (دوران، ۱۳۸۲: ۵۷). در دهه ۱۹۹۰ بعد از روی آوردن شرکت های تجاری و عموم مردم به آن، رشد قابل توجهی پیدا کرد و خدمات اینترنتی افزایش یافت و هر ساله تعداد کامپیوترهای موجود در شبکه اینترنت دو برابر می شد (میردامادی، ۱۳۸۰). در سال ۱۹۹۴ ده ها هزار مرکز در نقطه اتصال بر روی شبکه اینترنت قرار داشتند که ۹۰ کشور را در سراسر جهان تحت پوشش قرار می دادند و این رقم تنها در سال ۱۹۹۵ به حدود ۲۰ تا ۳۰ میلیون نفر بالغ می گردید (مهدی زاده، ۱۳۷۸: ۱۶). از سال ۱۹۹۷ با تجاری شدن اینترنت، خدمات آن به شدت تنوع و فزونی گرفت و هزینه های دسترسی به آن به همان نسبت کاهش یافت.

پس از گسترش اینترنت در دانشگاه ها و مراکز تحقیقاتی، «بین سال های ۱۹۸۸ و ۱۹۹۸ رشد انفجاری اینترنت در جهان آغاز شد. بطوری که طی این سال ها نسبت خانوارهای دارای کامپیوتر از ۱۸ درصد به ۳۴ درصد رسید و در میان خانوارهای دارای فرزند، نیز به ۴۹ درصد افزایش یافت» و گسترش سرویس های آن لاین از جمله تابلوهای تبلیغاتی، اتاق های گپ زنی، نرم افزارهای کتابخانه ای و... به کثرت، تنوع و گوناگونی افراد در شبکه انجامید (Giddens, 2001).

شناخته شده ترین بخش اینترنت، شبکه جهانی وب^۱ است که «یک کتابخانه چند رسانه ای جهانی است و توسط یک نرم افزار مهندسی در سال ۱۹۹۲ بوجود آمد» (Ibid) و از طریق آن فراهم کردن و جمع آوری اطلاعات و برنامه های مختلف امکان پذیر می گردد. سرویس وب یا شبکه جهان گستر به خاطر توان گرافیکی بالا و ارائه خدمات متون مرتبط، رشد چشمگیری داشته است و تقریباً هر سه ماه یکبار توسعه وب دو برابر می شود (آشنا، ۱۳۸۰: ۲۱۴).

^۱ www:world wide web

اینکه امروزه چه تعدادی از افراد به اینترنت متصل‌اند، مشخص نیست، ولی از ابتدای قرن بیست و یکم بیش از ۱۰۰ میلیون نفر در سراسر جهان به اینترنت دسترسی داشته‌اند و می‌توان تخمین زد که از سال ۱۹۸۵ اینترنت با شتاب ۲۰۰ درصد در سال رشد داشته است. اینترنت به سرعت بخشی از زندگی روزانه را شامل شد و بستری برای زندگی روزمره ایجاد کرد، به گونه ای که در سال ۲۰۰۲، بیش از ۶۰۰ میلیون نفر در سراسر جهان به اینترنت دسترسی داشتند (574: 2004, Bargh & McKenna). همچنین دسترسی به اینترنت امری متغیر می‌باشد به طوری که در سال ۱۹۸۸، ۸۸ درصد کاربران اینترنتی جهان، در جهان توسعه یافته به سر می‌برده‌اند و شمال آمریکا بیش از ۵۰ درصد کل کاربران را در برداشته است. به طور کلی کشور آمریکا بالاترین سطح برخورداری از کامپیوتر و دسترسی آن لاین را داراست (Giddens, 2001: 470).

به طور کلی؛ اینترنت با عرضه خدمات اساسی نظیر: پست الکترونیک (E-mail)، انتقال فایل (Ftp)، اتصال متقابل رایانه‌ها (Telnet)، گفتگو (Chat) و شبکه سلسله مراتبی (Gopher) شبکه جهانی وب (World wide web) و گروه‌های خبری (Usenet) دنیای تازه ای را پدید آورده است. در این جهان جدید که جامعه اطلاعاتی نامیده شده است، انتخاب های فکری، تحقیقاتی، آموزشی، تفریحی و شغلی رو به رشد خواهد بود و تجارت الکترونیک، خدمات بهداشتی و پزشکی از راه دور و خدمات تلفن بین المللی از طریق اینترنت جای اشکال سنتی را خواهد گرفت. بنابراین؛ همان گونه که در تاریخچه اینترنت مشاهده می کنیم، متوجه می‌شویم که این شبکه در آغاز کاملاً وجهه‌ی نظامی داشته و بعدها به صورت یک ابزار آکادمیک در می‌آید. این یکی از مواردی است که نشان می‌دهد دانش و تکنولوژی هیچ گاه در محدوده‌ی کاربردهای اولیه‌ای که از آنها انتظار می‌رود، نمی‌مانند و ممکن است به گونه‌ای از آنها استفاده شود که پدید آورندگان آن در ابتدا، تصوری از آن نداشته‌اند.

۲-۳- تاریخچه اینترنت در ایران

آغاز دهه‌ی ۹۰ میلادی آغاز حرکت ایران برای پیوستن به خیل کشورهای متصل به شبکه های جهانی است (دوران، ۱۳۸۲: ۵۷). ایران در سال ۱۹۹۳ با پیشتازی مرکز تحقیقات فیزیک نظری و ریاضیات از طریق شبکه BITNET و با عضویت در موسسه پژوهش و آموزش اروپا (TERENA) و با همکاری دانشگاه وین در اتریش با اینترنت پیوند یافت. به این ترتیب ایران پس از اسرائیل دومین کشور خاورمیانه بود که به اینترنت می‌پیوست. این مرکز با اخذ کلاس C و ۵۰۰ آدرس IMP و با استفاده از یک خط ۹۶۰۰ بایت در ثانیه برخی مراکز دانشگاهی را از طریق خط اختصاصی خود به اینترنت متصل می کرد. مرکز فوق، هنوز

هم به کار خود ادامه می دهد و علاوه بر خدمات دهی اینترنت، با تشکیل کلاس، سمینارها و کارگاههای پژوهشی از طریق ارتباط ماهواره ای، کاربران حرفه ای و مدیریت های تخصصی در بخش دانشگاهی، اینترنت را از نظر بنیه علمی تقویت می کند. (آشنا، ۱۳۸۰: ۲۲۴-۲۲۳).

یکی از نخستین شرکت های غیر دولتی که خدمات اینترنت به خصوص پست الکترونیک را در ایران برای بخش خصوصی رواج داد، شرکت ندا رایانه، وابسته به شهرداری تهران بود. این شرکت از سال ۱۳۷۳ آغاز به کار کرد و با عرضه BBS عامه پسند، توجه عمومی را به خود جلب کرد. BBS ندا رایانه با تشکیل گروههای مباحثاتی جذاب، خدمات رسانی E-Mail و قرار دادن روزنامه همشهری بر روی پایگاه و عرضه ی اینترنت Offline مهم ترین گام را در تعمیم فرهنگ استفاده از شبکه و ایجاد یک بازار تقاضا برای خدمات Online برداشت. ندا رایانه در ژوئن ۱۹۹۸ اعلام کرد که در آن ماه ۸/۵ میلیون تماس (hit) با پایگاه خود ثبت کرده است (آشنا، ۱۳۸۰: ۲۲۴).

شرکت مخابرات داده های ایران (Dci) وابسته به شرکت مخابرات را می توان مهم ترین عامل بالقوه و در عین حال مانع بالفعل در راه گسترش اینترنت در چند سال اخیر دانست. این شرکت که از نظر حقوقی وضعیت روشنی ندارد، با بودجه جاری اندکی در سال ۱۳۷۴ تأسیس شد و به سرعت مدعی انحصار اطلاع رسانی الکترونیکی در کشور گشت. پروژه های گران قیمت سویچ های X.25 و شبکه ایران پک BBS-شارع، شبکه صوتی صبا و ... علاوه بر ایجاد امکان انتقال داده ها از طریق مراکز مخابراتی سراسر کشور با استفاده از یک ارتباط ۹۶۰۰b/s با کانادا، اتصال ۲۰۰۰۰ مشترک را در سال ۱۹۹۵ فراهم کرد و در سال های بعد با راه اندازی یک خط Vsat 64 Kb/s از طریق Gulf Net کویت خدمات خود را گسترش داد. در سال ۱۹۹۹، DCI با در اختیار داشتن ۲ خط ارتباطی با فرانسه و کانادا، جمعاً ۳ مگا بایت در ثانیه ظرفیت داشت و در میان مدت برای ظرفیت ۴۴ مگابایت در ثانیه برنامه ریزی کرد. این شرکت دولتی یکی از گران ترین و ناپایدارترین ارتباطات اینترنتی را در کشور عرضه می کند (همان، صص ۲۲۵-۲۲۴). امروزه، بنابر بر آخرین یافته ها در کل خاورمیانه حدود ۱۷ میلیون ۳۲۵ هزار و ۹۰۰ نفر کاربر وجود دارند که از این میزان حدود ۴ میلیون و ۸۰۰ هزار نفر را ایرانیان تشکیل می دهند. تحقیقات مؤسسه نیلسن نشانگر آن است که در دسامبر سال ۲۰۰۰ میلادی تعداد کاربران ایرانی حدود ۲۵ هزار نفر بوده است. بنابراین؛ کاربران ایرانی در طول ۵ سال گذشته حدود ۱۸/۸ درصد رشد داشته اند. این در حالی است که میزان رشد استفاده از اینترنت در کل خاورمیانه طی همین مدت تنها حدود ۸/۲۲ درصد رشد داشته است (Internrt Usage in the Middle East, 2005) به نقل از صارمی،

(۱۳۸۴: ۱۴).

۴- پیامدهای اینترنت و فضای مجازی

شبکه های ارتباطی با سرعت شگفت آوری باعث انتقال اطلاعات و تصاویر در سراسر دنیا شده اند و فواصل فضایی و مکانی که پیش از این بین افراد و سازمان ها در سراسر دنیا وجود داشت را از بین برده و مهارت های متعددی نظیر انتقال داده ها و ارتباط از راه دور را امکان پذیر ساخته اند. حال درک ما از دنیایی که ماورای گستره تجربه شخصی ما قرار دارد و همچنین درک ما از جایگاه ما در این جهان به شکل روزافزونی توسط شکل های نمادین رسانه ای شده، شکل می گیرد. از این رهگذر افق های درک ما به شدت گسترش یافته است؛ زیرا به ضرورت حضور فیزیکی در مکان هایی که رویدادهای مورد نظر رخ می دهند، محدود نمی شود. بنابراین انسان امروزی با دارا بودن رسانه جدیدی چون اینترنت، افق های جدیدی را پیش روی خود دارد. بدین سان تکنولوژی های نوین اطلاعات، اقصی نقاط عالم را در شبکه های جهانی بر ساخته از ابزارها به یکدیگر پیوند داده و ارتباطات کامپیوتری مجموعه گسترده ای از اجتماعات مجازی را بوجود آورده اند (کاستلز، ۱۳۸۰: ۴۸).

ظهور اینترنت نمونه ای از تحولات تکنولوژی ارتباطی و اطلاعاتی است که تغییرات عمیقی را در عرصه اقتصادی، فرهنگی و اجتماعی ایجاد کرده است. تا آنجا که حتی منشأ تولید نظریات و مفاهیم جدید در حوزه های مختلف جامعه شناسی، روان شناسی، ارتباطات، اقتصاد و به طور کلی علوم انسانی شده است. اینترنت با تسهیل برقراری ارتباط میان دوردست ترین نقاط جهان، کره خاکی را تبدیل به دهکده ای کوچک کرده است؛ دهکده ای که ناخودآگاه نام مارشال مک لوهان را در ذهن تداعی می کند که سال ها پیش، از روزی سخن گفته بود که جهان به واسطه پیشرفت های تکنولوژیک ارتباطات به دهکده ای کوچک تبدیل خواهد شد و مردم نه در کشورهای دوردست و با فاصله که گویی در یک دهکده زندگی می کنند.

دکتر سعید رضا عاملی (۱۳۸۲) ارائه کننده تئوری "دو جهانی شدن ها" در تعریف این عصر جدید می گوید: جهان امروز جهانی است که دائماً "تولیدات خلق الساعه" و فنا و نابودیهای آنی را خصوصاً در حوزه فرهنگ عامه می پروراند. جهانی است که جامعه انسانی را مواجه با "دو جهان موازی" نموده است؛ "جهان اول: جهان واقعی" و "جهان دوم: جهان مجازی". جهان اول؛ جهانی است که در آن زندگی و فعالیت اجتماعی عینی جریان دارد. جهان دوم؛ جهانی است که انسان را در مواجهه با "واقعیت های مجازی" قرار می دهد. در جهان مجازی؛ انسان با سرزمینی بی مرز و چند فرهنگی و در عین حال برخوردار از "فضای واحد" مواجه

است. جهان دوم؛ جهانی است با قاعده‌های خاص و در عین حال خالی از هر نوع قانون و ضابطه عقلانی. جهان مجازی؛ جهانی است با جهت گیریهای مشخص و در عین حال فارغ از هر نوع جهت گیری ماندگار و هزاران خصیصه متضاد که هم در درون این جهان مشخص شده است و هم در مواجهه با جهان واقعی موجب تولید تضاد، تناقض و امور متزاحم می‌شود؛ تضادهایی که ضمن بوجود آوردن ظرفیت‌های جدید و همچنین توسعه قدرت انتخاب، عامل بن‌بست، سردرگمی و ناکامی‌های جبران ناپذیر نیز می‌تواند باشد. بدیهی است که تقسیم بندی جدید جهان به جهان اول و جهان دوم بر تقسیم بندیهای قدیم جهان به جهان عقب افتاده، در حال توسعه و توسعه یافته مبتنی نیست؛ مبنای تقسیم شمال و جنوب را هم مورد توجه قرار نمی‌دهد، بلکه این تقسیم بندی متکی بر "واقعیت" و "مجاز"، "مصادق" و "معنی" است. (عاملی، ۱۳۸۲: ۱۴۴-۱۴۵). در واقع، در درون این دو جهان، که مانند دوقلوهای به هم چسبیده در تعامل با یکدیگرند و بدون یکدیگر استمرار حیات اجتماعی آنها ممکن نیست، دو واقعیت در جریان است که یکی "واقعیت طبیعی" و دیگر "واقعیت مجازی" (عاملی، ۱۳۸۳: ۵۳).

افراد در ارتباط با گسترش فراگیر واقعیت مجازی، به دو دسته کلی تقسیم می‌شوند؛ دسته‌ای که با این فضا آشنا هستند و عده‌ای که از این فضا بیگانه‌اند. متعاقب انفکاک و یا اتصال به این فضا، انتظار می‌رود دو نوع نگرش نیز بوجود آید. چراکه اساساً این دو جهان دارای خصوصیات و شرایط متفاوتی هستند و لذا هر یک مستلزم شکل گیری شیوه خاصی از حیات و نوع خاصی از نگرش هستند. این تفاوت تا حدی است که دیوید گلرنتر^۱ هشدار می‌دهد: "ما در آستانه برخورد و جنگ هستیم. بخشی از مردم در حال ساخت سامانه‌های کامپیوتری به عنوان کلیساهای جامع دوران هستند، درحالیکه سایرین کاملاً با این فضا نامأنوس و بیگانه هستند. این وضع در دل خود بزرگترین خطر تصادم فرهنگی را نهفته حمل می‌کند" (هایم، ۱۹۹۸: ۳۳ به نقل از صارمی، ۱۳۸۴: ۲).

به طور کلی؛ مروری بر مطالعات و تحقیقات انجام شده حاکی از دوگانگی موجود در عقاید صاحب نظران در زمینه تأثیرات اینترنت می‌باشد. به بیان دیگر؛ عقایدی که درباره تأثیرات اینترنت بر تعامل اجتماعی وجود دارد در دو دسته قرار می‌گیرد؛ از یکسو؛ عده ای معتقدند که دنیای مجازی، پرورش دهنده اشکال جدید روابط الکترونیکی است که تعاملات چهره به چهره را تقویت و تکمیل می‌کند و امکان ارتباط کاربران «گمنام» در اتاق‌های گپ‌زنی و بحث و گفت‌وگوی آنان درباره موضوعات مورد علاقه‌شان را موجب می‌گردد و حتی گاهی اوقات چنین برخوردهای مجازی می‌تواند به ملاقات‌های چهره به چهره نیز منجر گردد. بر این اساس اینترنت شبکه اجتماعی افراد را توسعه داده و غنی‌تر می‌سازد؛ از سوی دیگر؛ عده

^۱ David Gelernter

ای بر این باور می باشند که صرف وقت بیشتر برای ارتباط مجازی، تعامل کمتر افراد با یکدیگر در دنیای مادی را باعث می گردد و در نتیجه به انزوای^۱ افراد می انجامد، در این حالت افراد زمان کمتری با خانواده و دوستان خود سپری خواهند کرد و روابط فردی کم رنگ می شود و زندگی اجتماعی دچار ضعف و سستی می شود (Giddens, 2001:472).

بر این اساس گروهی از تحقیقات انجام شده در این زمینه بیانگر نقش مثبت اینترنت در زندگی اجتماعی افراد می باشد و به جای آنکه اینترنت را تهدید نسبت به روابط سنتی بدانند، آن را عاملی در جهت گسترش و تقویت این روابط معرفی می کنند. از جمله این تحقیقات انجام شده می توان به تحقیقی که در سال ۲۰۰۰ توسط مرکز سیاستگذاری های ارتباطی آمریکا (UCLA) صورت گرفت اشاره کرد. این پژوهش با بررسی و تحقیق بر روی ۲۰۹۶ خانوار آمریکایی دریافت که ۹۲ درصد کاربران اینترنت از زمانی که به ارتباطات آن لاین دسترسی پیدا کردند، زمانی که صرف اعضای خانواده و دوستان خود می کنند، مشابه یا حتی بیشتر از قبل بوده است و هیچ گونه تفاوتی در مشارکت کاربران در امور اجتماعی آنان با دوستان و نزدیکان شان مشاهده نشده است. حتی این تحقیق نشان داد که کاربران تمایل کمتری برای در حاشیه ماندن و منزوی شدن از خود نشان می دهند و حتی در مقایسه با آنان که از اینترنت استفاده نمی کنند، زمان بیشتری در کلوب ها و مؤسسات مختلف سپری می کنند. همچنین مطالعه ی دیگری که توسط «پیو پروجکت»^۲ بر روی اینترنت و زندگی آمریکایی در سال ۲۰۰۰ انجام گرفت، کاربران اینترنتی را به لحاظ اجتماعی نسبت به غیرکاربران افرادی بسیار فعال تر معرفی کرد و نشان داد که اینترنت روابط سنتی را تقویت می کند و بر تعداد افرادی که فرد با آنان در ارتباط است، خصوصاً افراد فامیل، دوستان و همکاران می افزاید. برخی از تحقیقات نیز بیانگر تأثیر مثبت اینترنت در گسترش روابط احساسی است تا تقویت تنهایی و افسردگی، به طوری که ارتباطات اینترنتی از میزان افسردگی افراد به خصوص در میان اجتماعاتی همچون دانشجویان که برای بدست آوردن حمایت های اجتماعی به تکنولوژی های اجتماعی روی می آورند، می کاهد. تحقیقی که توسط وایت و همکاران^۳ در سال ۱۹۹۹ انجام شد، نشان داد که استفاده از اینترنت در میان افراد بازنشسته به هدف کاهش تنهایی آنان صورت می گیرد و گزارش اینترنتی یو سی ال ای^۴ در سال ۲۰۰۰ نیز بیان کننده کاهش سطح نارضایتی، نگرانی، ضعف و تنهایی در میان کاربران نسبت به آنان که از اینترنت استفاده نمی کنند، می باشد (Marshall & Burnett, 2003).

- Isole^۱

- Pew project^۲

- White et al^۳

- UCLA^۴

همچنین گروه دیگری از تحقیقات؛ بیانگر تأثیر منفی اینترنت بر زندگی مادی و واقعی^۱ کاربران می باشد و آن را تهدیدی نسبت به روابط سنتی دانسته و بیانگر کاهش درگیرهای اجتماعی کاربران و تأثیر روانشناختی منفی بر کاربر می باشد. از جمله این تحقیقات؛ تحقیق انجام شده توسط کورت و همکاران^۲ در سال ۱۹۹۸ و نیز مطالعه نای و اربینگ^۳ در سال ۲۰۰۰ می باشد که هر دوی این تحقیقات نشان دادند که استفاده از اینترنت، روابط سنتی میان افراد را به چالش می طلبد، درگیری های اجتماعی زندگی روزمره را می کاهد و انزوا، تنهایی افراد و افسردگی آنان را تقویت می کند. کورت و همکاران متوجه شدند که استفاده هر چه بیشتر از اینترنت با کاهش غیر قابل اجتناب ارتباطات خانوادگی همراه است. نای و اربینگ نیز نشان دادند که افراد پس از دسترسی به اینترنت، زمان کمتری صرف ارتباطات رو در رو و یا تلفنی با افراد خانواده و دوستان خود می کنند و کمتر به فعالیت های اجتماعی روی می آورند و هر چه ارتباطات اینترنتی وسیع تر شود، افراد زمان بیشتری را در خانه و در تنهایی و گمنامی سپری می کنند (Ibid). بر این اساس و با وجود دوگانگی موجود می توان چنین گفت که زندگی مادی و زندگی مجازی بر یکدیگر تأثیر می گذارند و نیز از هم تأثیر می پذیرند، زندگی بیرون از صفحه (در مقابل صفحه) و زندگی بر روی صفحه (در مقابل بیرون از صفحه) می توانند مکمل هم باشند و یکدیگر را تقویت نمایند. در عین حال ممکن است در مقابل هم قرار گیرند و اغتشاش و سردرگمی فرد را در هر دو موجب گردند.

۵- کاربران در تعامل با فضای مجازی

در اینجا دو دیدگاه متفاوت را مورد بررسی قرار می دهیم: اولین دیدگاه که می توان آن را در طبقه ی رویکردهای پست مدرن قرار داد به ترکل^۴ اختصاص دارد که رویکردی کاملاً رادیکال به رابطه ی میان کاربران و اینترنت دارد و بر این باور است که فضای مجازی فراهم شده توسط اینترنت باعث حذف جسمیت فرد شده و لذا این آزادی موجب تجربیات متعددی می شود؛ به طوری که فرد می تواند هویت های متعددی را که هیچ گاه در جهان واقعی قادر به تجربه ی آن ها نبود ایجاد کند و این خودهای متکثر دلالت بر هویت های موقتی، سیال و ساخته شده ای دارد که در فضای مجازی قادر به بروز و ظهور بوده اند. دیدگاه دوم با دیده ی تردید به این رویکرد نگریسته و فقدان جسمیت را اتفاقاً از معایب فضای مجازی دانسته که بواسطه ی آن فرد

^۱ - Off line

^۲ - Kaurt et al

^۳ - Nie and Erbing

^۴ . Turkel

قادر به درک و تسلط بر دانش ضمنی^۱ که تنها در تجربه‌ی زنده و در دنیای واقعی قابل کسب است، نمی‌شود. دریفوس را می‌توان نماینده‌ی چنین فکری دانست.

در فضای مجازی به گفته‌ی ترکل (1996) با افراد روبه‌رو نیستیم، بلکه و مطابق عنوانی که وی برای کتاب خویش برگزیده، با "زندگی «بر صفحه کامپیوتر»"^۲ و نوشته‌ها (پیام‌ها) یی رو به رو هستیم که میان افراد رد و بدل می‌شود. "از طریق کامپیوتر، خود و شیئی با هم به تبادل می‌پردازند؛ شیئی‌ای که به خودِ دیگر تبدیل شده است و به راحتی احساسات و اندیشه‌ها را به خود منتقل می‌نماید" (Turkle, 1996, 30). بدین ترتیب افراد از خصیصه‌ی «گمنام بودن»^۳ برخوردارند و این گمنامی، آزادی بیشتر آنان را باعث می‌شود، فرد با استفاده از این ویژگی‌ها و با توسعه‌ی هویت‌های خود، به کسب تجربی می‌پردازد که در زندگی واقعی امکان تجربه کردن آنها برایش فراهم نیست. بدین ترتیب فرد نمی‌تواند زندگی واقعی را برتر از زندگی مجازی بداند و به نوعی میان زندگی واقعی و زندگی مجازی خود توازن برقرار کرده و آن دو را همسان می‌پندارد. آزادی برآمده از گمنامی تعاملات اینترنتی، می‌تواند به شناخت ابعاد ناشناخته و گاه پنهان وجود فرد و در نهایت به بروز این ابعاد منتهی گردد. همچنین فرد می‌تواند خود را آنگونه که مایل است معرفی کند و نقش‌هایی بسیار متفاوت و گاه متناقض با زندگی واقعی‌اش بپذیرد. در عین حال ترکل خود واقعی را تنها یکی از خودهای بیشمار فرد می‌داند که چه بسا بهترین خود فرد نیز نمی‌باشد و تمایز اساسی آن با سایر خودها، جسمیت داشتن آن است (خلیلی، ۱۳۸۴).

پرسشی که دریفوس در برابر رویکردهای پست مدرن مطرح می‌کند این است که آیا جسم و بدن‌های آسیب‌پذیر ما محدودیتی در برابر ادراک ما می‌باشند؟ فضای مجازی با شکستن این محدودیت در حال خلق موجود تازه‌ای است؟ در برابر این سؤال، سؤال مهم دیگری قرار دارد که آیا اساساً بدن در درک ما از واقعیت چیزها، تعیین امور مربوط از نامربوط، مهم از غیر مهم، اعتماد به افراد دیگر، تعهد نسبت به دیگران؛ کسب مهارت‌ها و مجموعاً معنادهی به زندگی نقشی مؤثر دارد؟ پاسخ به این سؤال بسیار مهم است؛ چراکه اگر نقش محوری و کانونی بدن را در تعیین این مسائل نشان دهیم و آن را به مثابه‌ی شرطی لازم برای کسب این تجارب بدانیم دیگر پشت سر گذاشتن کالبد جسمی مان و حذف آن در فضای مجازی نمی‌تواند به طور حقیقی این تجارب را برایمان فراهم آورد (دریفوس، ۱۳۸۳).

دریفوس برای تأکید بر جسم به گفته‌های مرلوپونتی اشاره می‌کند. ما بواسطه‌ی انسان بودن و جسم داشتنمان نیاری بنیانی داریم که مرلوپونتی آن را «تسلط مطلوب بر جهان» می‌نامد. در واقع بدون مراجعه به

^۱ Tacit knowledge

^۲ Life on the screen

^۳ Anonymity

آگاهی و حتی فکر کردن، با حرکتان در میان چیزها، سعی می‌کنیم بهترین فاصله را برای ادراک و تسلط بر آن چیز بدست آوریم. "موجود زنده اگر احساس می‌کند، برای این است که حرکت جهت گرفته‌ی خود را پی می‌گیرد و اگر حرکت می‌کند برای بهتر احساس کردن است. بنابراین اگر هر واقعیتی در یک حرکت و بواسطه‌ی یک حرکت زیسته می‌شود، جهان صحنه‌ی نمایشی نیست که تماشاگری بی تفاوت به آن بنگرد، بلکه برای این تماشاگر معنایی دارد که با زندگی او درآمیخته است و حضور آن از این معنای عاطفی جدا نیست. اگر حرکت، احساس یعنی تاثیر پذیری است، بعد «فهمیدن» آن از بعد عاطفی آن جدایی ناپذیر است و از سوی دیگر از آنجا که حرکت با حس کردن یکی است، پیشروی در جهان به معنای محو کردن و از میان برداشتن یک فاصله‌ی عینی نیست، بلکه به معنای پدید آوری و امکان دیدار چیزها و مرئی کردن آنهاست" (مرلوپونتی، ۱۳۷۵: ۴۹-۴۸).

از دیدگاه مرلوپونتی؛ حسی از عدم قطعیت و بی ثباتی جهان اطرافمان، حسی ادراکی را برانگیخته می‌کند تا با حرکت کردن و مهارتهای ادراکی بر این بی ثباتی غلبه کنیم و با سازماندهی ناپایداری‌های اطراف، آن را معین و پایدار کنیم و بر این آشفتگی تسلط یابیم. "نه تنها هر کدام از ما بدن فعالی است که با چیزها رویاروی می‌شود، بلکه به عنوان موجودی متجسد، هر یک از ما نوعی آمادگی برای رویارویی با اشیاء بطور کلی را تجربه می‌کند که فراسوی آمادگی ما برای رویارویی با شیئی خاص است. مرلوپونتی این آمادگی را «اوردوکسای» یا «عقیده‌ی آغازین» ما از واقعیت جهان می‌نامد. «اوردوکسا» چیزی است که ادراک ما از حضور مستقیم چیزها به ما می‌دهد؛ بنابراین برای آنکه درکی از حضور، در حضور از راه دور موجود باشد، فرد نه تنها باید بتواند از فاصله‌ای معین بر چیزها تسلط یابد، بلکه نیاز دارد که درکی از زمینه‌ی اشیاء داشته باشد، در حین آنکه آمادگی مداومی را برای بدست آوردن احاطه بر هر چیزی که پیش می‌آید، جستجو می‌کند" (دریفوس، ۱۳۸۳: ۹۵).

از طرفی دنیای واقعی، مملو از موقعیت‌های بالقوه‌ی خطرزا است و بدن‌های ما در زندگی روزمره، نه به صورت ذهن‌های ناظر و بی‌طرف بلکه به صورت عاملین متجسد و آسیب پذیر در برابر این موقعیت‌ها واکنش نشان می‌دهند. لذا وقتی این حس آسیب پذیری وجود نداشته باشد یا بسیار کم واقعی به نظر آید، کلیت تجربه نیز غیر واقعی احساس می‌شود. در واقع بدن ما با حرکت و تغییر مکان در موقعیت برای تسلط بر آن و همچنین احساس کردن ریسک و خطر و آماده کردن خود برای پاسخگویی، اطلاعاتی را که از محیط به واسطه رابطه‌ی تنگاتنگ با آن اخذ می‌کند، طبقه‌بندی کرده تا ادراکی پایدار و منسجم از آن پایه‌ریزی کند. آنچه که در محیط مهم و غیر مهم به نظر آید، با این حرکت‌ها و احساس بالقوه‌ی خطر، بوجود می‌آید. یعنی ما اطلاعاتی را براساس ادراک کل محیط بدست آورده و طبقه‌بندی می‌کنیم و لذا در

همین رابطه‌ی تنگاتنگ با محیط است که آزمون و خطا اتفاق می‌افتد و ما به مهارت دست می‌یابیم؛ یعنی با خطا کردن مان و گرفتن بازخورد از آنها و تصحیح خطاهایمان، مهارت پیدا می‌کنیم. درک جو و فضای موقعیت توأم با احساس هیجانات و روحیه‌ی حاکم بر آن و تشخیص و تمییز امور اصلی از امور حاشیه‌ای، نیاز به حضور جسم‌مندمان در فضای واقعی دارد. ما با حضور فیزیکی در موقعیت و حرکت برای تسلط بر آن، موقعیت را از مختصات مختلف تفسیر می‌کنیم و جزئیات امور را در پیوند با کلیت صحنه بررسی می‌کنیم و با مورد آزمون قرار دادن مقولات تفسیری و ادراکی‌مان، آن را تنقیح کرده و خطاهایش را کاهش می‌دهیم. این، آن چیزی است که در فضای مجازی بواسطه‌ی حذف جسمانی اتفاق نمی‌افتد؛ اگرچه آموزش و یادگیری و بازخورد نیز در این محیط اتفاق می‌افتد و شناخت ما گسترش می‌یابد، ولی برای افزایش مهارتمان و پیچیده کردن معرفتمان نسبت به جهان به هیچ عنوان محیط مجازی نمی‌تواند جایگزین محیط واقعی شود، بلکه می‌تواند در کنار آن کارایی مختص به خودش را داشته باشد (دریفوس، ۱۳۸۳: ۹۵).

۶- بحث و نتیجه گیری

آنچه که در این متن از تعامل کاربران با اینترنت و فضای مجازی مورد نظر است به رویکرد دریفوس نزدیک است؛ دلیلش هم این است که اگرچه اینترنت با خلق کردن فضای آزاد فرد را با تجربیات تازه ای آشنا می‌کند و این تجربیات بی‌سابقه‌اند، اما در عین حال با گرفتن جسمیت، فرد را از تجربه‌های بسیاری از مسائل زندگی واقعی که تنها با جسم مند بودن بدست می‌آید، محروم می‌کند. در واقع ما مومی سیال در فضای مجازی، آن طور که ترکل می‌پندارد، نیستیم بلکه جسمانیت ما در کسب تجربه دخالت دارد و به آن عمق می‌بخشد و لذا نمی‌توان خودهای متعدد و متکثری و نتیجتاً هویت‌های متعددی را تجربه کرده و آن را در تعامل با جهان واقعی قرار دهیم. چرا که این هویت‌های متعدد اگر استمرار نداشته و با آنچه که در جهان واقعی تجربه می‌کنیم نسبتی نداشته باشند، نمی‌توانند منشأ تغییرات مهمی باشند و سرنوشت هویت فرد را رقم بزنند، مگر اینکه فرد در دنیای خطرزای واقعی با حضور جسم مند خود آن نقش‌های مجازی را تجربه کند. به عبارت دیگر فرد نمی‌تواند هر نوع هویتی را در فضای مجازی بپذیرد و سپس آن را به دنیای واقعی بیاورد؛ بلکه در برابر آن مقاومت می‌کند و این نکته اشاره به "کنشگر بودن" و "فعال بودن" فرد دارد. چراکه افراد در رویارویی با اینترنت برخلاف سایر رسانه‌های متعارف، صرفاً در رده تولید کننده یا مصرف کننده صرف قرار نمی‌گیرند؛ بلکه می‌توانند در صورت تمایل به طور همزمان این دو نقش را داشته باشند و در آن به تولید و بازتولید بپردازند.

همچنین باید اذعان داشت که افراد در برخورد با این ساختار مجازی، میزان فعالیت و مشارکت متفاوتی را از خود نشان می‌دهند. به بیان دقیقتر؛ هر چه افراد در مواجهه با اینترنت، فعالیت و مشارکت بیشتری داشته

باشند و هر چه این فعالیت بازتابانه‌تر باشد؛ در تولید معنا سهیم می‌باشند و لذا احتمال می‌رود که میزان تأثیرپذیری آنها از این فضا بیشتر باشد. بر عکس هر چه افراد در مواجهه با اینترنت، فعالیت و مشارکت کمتری داشته باشند و هر چه این فعالیت غیر بازتابانه باشد؛ در بازتولید معنا سهیم می‌باشند و لذا احتمال می‌رود که میزان تأثیرپذیری آنها از این فضا کمتر باشد. البته عوامل و فاکتورهای دیگری نیز در این بین (تأثیرپذیری کاربران از فضای مجازی) دخیل می‌باشند که از آن جمله می‌توان به میزان استفاده، مدت استفاده و محتوای مواجهه، واقعی تلقی کردن محتوای سایت‌های اینترنت و انگیزه و هدف کاربران اشاره کرد (عباسی قادی؛ ۱۳۸۶).

بنابراین با توجه به اینکه ساختار اینترنت براساس بازتولید یا تکرار همان رفتار مداوم آدم‌ها دوام می‌یابد؛ پس نباید همچون جبرگرایان، اینترنت را صرفاً یک ساختار عینی و بیرونی و متصلب فرض کنیم که در چارچوب آن ذهنیت افراد شکل می‌گیرد و کاربران آن در مواجهه با این رسانه هیچگونه اراده و اختیاری ندارند.

۷- منابع

- ۱- آشنا، حسام الدین (۱۳۸۰)؛ اینترنت و ثبات سیاسی- اجتماعی جمهوری اسلامی ایران، مجموعه مقالات همایش رسانه ها و ثبات سیاسی، تهران، پژوهشکده مطالعات راهبردی، چاپ اول، صص ۲۳۹-۲۱۰.
- ۲- برونر. لورل، ژوتیک. زران (۱۳۷۹)؛ اینترنت، مترجم: علی محمد نفیسی، تهران، انتشارات شیرازه.
- ۳- خلیلی، پگاه (۱۳۸۴)؛ بررسی کمی و کیفی باز هویت یابی اجتماعی در وبلاگ های شخصی، پایان نامه کارشناسی ارشد، تهران، دانشگاه تهران، دانشکده علوم اجتماعی.
- ۴- دریفوس، هیوبرت (۱۳۸۳)؛ نگاهی فلسفی به اینترنت، مترجم: علی ملائکه، تهران، انتشارات گام نو.
- ۵- دوران، بهزاد (۱۳۸۰)؛ تأثیر فضای سبیرنتیک بر هویت اجتماعی، پایان نامه دکتری، تهران، دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده علوم انسانی.
- ۶- صارمی، سمیه (۱۳۸۴)؛ دروازه بانی در رسانه های سنتی و آنالین، پایان نامه کارشناسی ارشد، تهران، دانشگاه تهران، دانشکده علوم اجتماعی.
- ۷- عاملی، سعید رضا (۱۳۸۲ الف)؛ دو جهانی شدن ها و آینده جهان، نامه علوم اجتماعی، تهران، دانشگاه تهران، دانشکده علوم اجتماعی، شماره تیر و مرداد، صص ۵۸-۸۲.
- ۸- عاملی، سعید رضا (۱۳۸۲ ب)؛ دو جهانی شدن ها و جامعه جهانی اضطراب، نامه علوم اجتماعی، تهران، دانشگاه تهران، دانشکده علوم اجتماعی، شماره مهر، صص ۱۷۴-۱۴۱.
- ۹- عاملی، سعید رضا (۱۳۸۲ ج)؛ دو جهانی شدن ها و آینده هویت های همزمان، موجود در سایت ایران و جامعه اطلاعاتی (<http://www.iranwsis.org> : 1382).
- ۱۰- عاملی، سعید رضا (۱۳۸۳)؛ "جهانی شدن ها: مفاهیم و نظریه ها"، فصلنامه ارغنون، شماره ۲۴.

- ۱۱- عباسی قادی، مجتبی (۱۳۸۶)؛ بررسی رابطه استفاده از اینترنت و هویت دینی کاربران، تهران، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه ها.
- ۱۲- کاستلز، مانوئل (۱۳۸۲)؛ عصر اطلاعات (ج ۱)، مترجم: احمد علیقلیان و افشین خاکباز، تهران، نشر طرح نو.
- ۱۳- محسنی، منوچهر (۱۳۸۰)؛ جامعه شناسی جامعه اطلاعاتی، تهران، نشر دیدار.
- ۱۴- مرلوپوتی، موریس (۱۳۷۵)؛ در ستایش فلسفه، مترجم: ستاره هومن، تهران، نشر مرکز.
- ۱۵- معینی علمداری، جهانگیر (۱۳۸۴)؛ هویت و مجاز: تاثیر هویتی اینترنت، فصلنامه مطالعات ملی، سال ششم، شماره ۴، صص ۱۲۳-۱۰۷.
- ۱۶- مهدی زاده، نعیمه نقش (۱۳۷۸)؛ اینترنت در جهانی شده فرهنگ، پایان نامه کارشناسی، تهران، دانشگاه تهران، دانشکده علوم اجتماعی.
- ۱۷- میردامادی، مهرداد (۱۳۸۰)؛ فضای سایبرنتیک به مثابه فضای شهری، پایان نامه کارشناسی ارشد، تهران، دانشگاه تهران، دانشکده علوم اجتماعی.
- ۱۸- نیک بخش مرسده (۱۳۸۳)؛ مطالعه شیوه رفتار افراد در محیط مجازی اینترنت، پایان نامه کارشناسی ارشد، تهران، دانشگاه تهران، دانشکده علوم اجتماعی.
- ۱۹- والاس، پاتریشیا (۱۳۸۲)؛ روانشناسی اینترنت، مترجم: بهنام اوحدی، فضل الله قنادی و حمیرا صفوی همایی، تهران، انتشارات نقش خورشید.

20- Bargh & McKenna .k. (2004); the internet and social life , New York university.

Benedikt, M. (1991); cyberspace :first steps ; the mit press; Cambridge.

21-

22-Giddens,A. (2001); Sociology, fourth edition, policy press.

- 23-Marshall.David &Burnett. Robert (2003); Webs of Identity, Web Theory: An Introduction, Rutledge Publican.
- 24- Rheingold, H .(1999); the virtual community: finding connection in a computerized word , The media veader, community and transformation , edited by huge masckay and Tim o Sullivan , sage publication.
- 25 - Turkle, sherry ;(1996); Life on the screen: Identity in the age of the internet; New York: Simon and van Lear.
- 26- Vrooman, Steven .S. (2002); The art of invective performing identity in cyberspace New media and society, Vol 4 ; sage publication.