

رویکرد دوفضایی به آسیب‌های مجازی و دین: نگرش‌ها و تجربه‌ها

تاریخ دریافت: ۱۳۹۰/۱۰/۱۲

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۰/۱۲/۰۱

سعیدرضا عاملی*

مجتبی حاجی جعفری**

چکیده

تجربه‌شناسی آسیبی کاربران فضای مجازی ایران، چه نسبتی با اعتقاد دینی و اخلاقی آنها دارد؟ آیا می‌توان میان سطوح مختلف دینداری و تجربه‌های آسیبی، ارتباط معناداری یافت؟ از سوی دیگر آیا نسبتی میان نگرش‌ها به آسیب‌های مجازی (ناهنجاری و جرم) و سطح دینداری وجود دارد؟ میان سه متغیر تجربه‌شناسی آسیبی، نگرش‌سنجی نسبت به آسیب‌ها و سطح دینداری کاربران فضای مجازی ارتباط معناداری وجود دارد؟ موارد فوق، سؤالات اساسی است، که در این مقاله مورد بحث قرار می‌گیرد. برای پاسخگویی به این سؤالات نیازمند مفهوم‌شناسی رویکرد دوفضایی به آسیب‌های مجازی خواهیم بود.

لذا در این مقاله ابتدا پارادایم دوفضایی‌شدن تبیین شده و در ذیل این نگاه، تبدیل‌هایی که از آسیب فیزیکی به آسیب مجازی رخ می‌دهد، مورد توجه قرار می‌گیرد. سپس داده‌های پرسشنامه برخط با رویکرد اکتشافی، جهت تجربه‌شناسی آسیبی، نگرش‌سنجی آسیبی و همچنین سنجش سطح دینداری مطالعه می‌شود. پس از آن رابطه میان سطح دینداری و تجربه‌شناسی آسیبی و سطح دینداری و نگرش‌سنجی آسیبی مورد بررسی قرار خواهد گرفت. در پایان به‌عنوان جمع‌بندی مباحث مطرح‌شده، همچنین طرح الگویی برای تبیین روابط میان سه متغیر، به ترسیم نقشه مسیر روابط میان متغیرهای مورد توجه خواهیم پرداخت. این نقشه مسیر را می‌توان بر اساس روش تحلیل مسیر و منطق اکتشافی بودن پژوهش، نوعی تحلیل مسیر اکتشافی و یا نقشه مسیر اکتشافی دانست.

واژگان کلیدی

دوفضایی‌شدن‌ها، آسیب مجازی، آسیب دوفضایی، تجربه‌شناسی آسیب.

مقدمه: فهم رفتار اجتماعی دینی و پارادایم دوفضایی شدن‌ها

رفتار اجتماعی شده مرتبط با دین که در ظرفیت دینداری، هویت دینی و در شکل کلان آن حکومت و حکمرانی دینی مطرح می‌شود، در جهان امروز در دو محیط به هم پیوسته یعنی محیط فیزیکی و محیط مجازی ظهور پیدا کرده است. از سویی دیگر دینداری و اعتقادات دینی، همچنین آسیب‌های اجتماعی مرتبط با نوع دینداری افراد جامعه و در جنس مجازی آن «کاربران فضای دوم» نیز بازتعریف متفاوتی پیدا کرده است، که در این مقاله تلاش می‌شود، به ابعادی از آن پرداخته شود. در واقع مسأله اصلی این مقاله توجه به آسیب‌های مجازی و ارتباط آن با سطح دینداری است. اینکه کنش و واکنش مسلمان دیندار ایرانی در مواجهه با آسیب‌های و ناهنجاری‌های مجازی چگونه است؟ و در چه چارچوبی می‌توان آن را درک نمود و انعکاس داد؟ و آیا سطح دینداری در مصرف آسیبی و یا تولید آسیب‌ها و ناهنجاری‌های محیط مجازی تأثیر دارد یا خیر؟

از آنجا که رویکرد پارادایمی این تحقیق به مسئله مورد مطالعه برگرفته از پارادایم دوفضایی شدن‌ها می‌باشد، ابتدا اشاره‌ای به پارادایم دوفضایی شدن‌ها می‌شود، تا در پرتو این نگاه مسئله تحقیق دنبال شود. در واقع با ظهور و گسترش صنعت همزمان ارتباطات و در امتداد آن اینترنت به عنوان شبکه ارتباطی و اطلاعاتی جهانی، فضای جدیدی در عرصه زندگی به وجود آمد، که می‌توان با عناوینی همچون «فضای دوم» و «فضای مجازی» از آن یاد کرد. این فضای دوم، در حقیقت فضایی جدید برای زندگی انسان فراهم آورده است. شرایط جدید جهان که با روند فزاینده گسترش استفاده از فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات جدید از شتاب بیشتری برخوردار شده است، نیاز به الگوی تازه‌ای برای نگاه به این شرایط و آینده جهان و شرایط پیش رو را مطرح می‌کند. این نیاز را با نگاه پارادایمی «دوج جهانی شدن‌ها» و «دوفضایی شدن جهان» می‌توان بازتولید نمود.

پارادایم دوج جهانی شدن‌ها و دوفضایی شدن‌ها برای اولین بار در مقاله‌ای با عنوان «دوج جهانی شدن‌ها و آینده جهان» (عاملی، ۱۳۸۲-الف، ص ۶۹). در کتاب ماه علوم اجتماعی طرح شد و تلاش شد، که با ارائه تصویری پارادایمی، تغییر در واقعیت‌های جهان امروز که منجر به ظهور «واقعیت مجازی»^۱ در کنار «واقعیت فیزیکی»^۲ و یا

به عبارتی «دو واقعیتی شدن جهان» شده است، تبیین شود. مقاله دیگری با عنوان «دوج جهانی شدن‌ها و جامعه جهانی اضطراب» (عاملی، ۱۳۸۲-ب، ص ۱۴۳)، که در فصلنامه نامه علوم اجتماعی به چاپ رسید، به نوعی آسیب‌شناسی توجه داشت، که در بستر فضای دوج جهانی شده، آسیب‌های جدید را بررسی می‌نمود.

در این مقاله تلاش خواهد شد، ضمن بیان این نگاه که دوج جهانی شدن همه قلمروهای نظری و معرفت‌شناسی جهان جدید را تحت تأثیر خود قرار می‌دهد و همچنین تحولاتی جدی را در نگاه، روش، زمینه یا بستر مطالعات به وجود می‌آورد، الگویی برای فهم آسیب‌های ناشی از جهان دوفضایی شده و دوج جهانی شدن فضای زندگی، ارائه شود. به دنبال این دو مقاله، این نگاه پارادایمی در موضوعات مختلف مورد مطالعه قرار گرفت.

پارادایم دوفضایی شدن جهان (عاملی، ۱۳۸۲-الف، ص ۷۰؛ ۱۳۸۲-ب، ص ۱۴۳؛ ۱۳۸۳-الف، ص ۱۰؛ ۱۳۸۳-ب، ش ۱؛ ۱۳۸۴، ص ۴۲؛ ۲۰۰۴م.، ص ۶۷)، بر این مبنا تأکید می‌کند، که فهم واقعیت‌های فردی و اجتماعی با پارادایم‌های تک جهانی امکان پذیر نیست. فهم جهان واقعی منهای درک جهان مجازی و بالعکس مطالعه جهان مجازی بدون توجه به متغیرهای جهان واقعی، مطالعه و نگاه را گرفتار یک نوع خطای فهم می‌کند (عاملی، ۱۳۸۶، ص ۴۵). از این رو، لازم است، متغیرها یا به عبارت روشن‌تر فرامتغیرهای اساسی فضای مجازی مورد توجه قرار گیرد، تا با شناختی نسبی، نسبت به عوامل اصلی این فضا تحلیل‌های صحیحی ارائه شود.

با این نگاه در این مقاله ابتدا به فرامتغیرهای اثرگذار بر محیط آسیب‌های مجازی، نگاه هستی‌شناسانه به فضای آسیب مجازی و سپس تبدیل‌های ذاتی و ظرفیتی آسیب آنالوگ و آسیب مجازی مورد بررسی قرار خواهد گرفت و سپس به تحلیل روشی و موردی داده‌های یک مطالعه میدانی پرداخته خواهد شد که به رابطه بین سطوح دینداری و گرایش به آسیب‌های مجازی توجه می‌کند.

۱. فرامتغیرهای فضای مجازی و آسیب‌های مجازی

«فرامتغیر»^۳ عاملی است، که همه چیز را تحت تأثیر قرار می‌دهد. فرامتغیرهایی همچون «سریع شدن فضا»، «فراگیری»، «قابلیت دسترسی دائم»، «فرامکانی» و «فرازمانی»، «جهانی

بودن»، «سیال بودن»، «تشدیدشدن واقعیت در فضای بازنمایی شده» و «چندرسانه‌ای بودن»، از جمله فرامتغیرهای این فضا هستند که زندگی در جهان دوم و همچنین زندگی دوفضایی امروزه را تحت تأثیر قرار می‌دهند. این فضا، فضای «سرعت» است. در جهان جدید، سرعت انتقال از این سوی دنیا به سوی دیگر آن تنها به اندازه یک کلیک زمان می‌برد. در فضای مجازی سرعت بالای حرکت از محیطی به محیط دیگر فرصتی برای تطبیق با شرایط جدید در اختیار افراد قرار نمی‌دهد. این سرعت نه تنها در حرکت از فضای محلی مجازی به فضای جهانی مجازی، بلکه در اثرگذاری پدیده‌های این فضا بر افراد نیز نمود دارد. آسیب‌های این فضا، آسیب‌های سریع و آنی هستند. فاصله وضعیت سلامتی و آسیب‌دیدگی در این فضا ممکن است تنها یک کلیک باشد. درباره «فراگیری» نیز باید به مشخصه گستردگی نامحدود شبکه‌های ارتباطی سخت‌افزاری و نرم‌افزاری فضای مجازی که منجر به گستردگی نامحدود شبکه‌های ارتباطی انسانی و اجتماعی در وب و اینترنت می‌شود، توجه کرد. این شبکه‌های گسترده در فضای مجازی باعث فراگیر بودن و شدن پدیده‌ها در این فضا در سطوح گوناگون می‌شود. «دسترسی دائم» نیز از دیگر فرامتغیرهای اساسی فضای مجازی است. فضای مجازی فضایی همیشه در دسترس است. نبود موانع فضای فیزیکی زمان‌مند و مکان‌مند، معیار تازه‌ای از دسترسی در این فضا ارائه کرده است؛ «معیار ۲۴ در هفت»^۴ آسیب‌های این فضا نیز به‌عنوان یکی از برآوردهای این فضا، ناشی از همین دسترسی دائمی است.

«فرامکانی» و «فرازمانی» بودن نیز از جمله فرامتغیرهای اصلی فضای جدید زندگی هستند که همه چیز تحت تأثیر آنها بازتعریف شده است و می‌شود. فضای مجازی یک فضای بی‌مرز است (عاملی، ۱۳۸۶، ص ۴۴). بی‌مرز بودن این فضا اجازه نمی‌دهد، که آن را همچون فضای فیزیکی که قابل اندازه‌گیری است، اندازه‌گیری کنیم. در حقیقت این فضا را نمی‌توان همچون مکان در فضای فیزیکی به صورت توپولوژیک اندازه‌گیری نمود (Mihalache, 2002, p.293). با توسعه ظرفیت «مکان» به «فضا» و تمایز بین زمان کند و زمان سریع و یا به عبارتی «همزمانی انتقال» تفاوت جدی بین آسیب در فضای فیزیکی و آسیب در فضای مجازی به وجود می‌آید (عاملی، ۱۳۸۶، ص ۴۵).

زمان مجازی با سرعت نور انطباق پیدا کرده‌است و حرکت‌ها به صورت آنی صورت می‌گیرد (Zancheti, 2002, p.33). در این فضا به علت سرعت گرفتن ارتباطات و به عبارتی «ارتباط همه‌جا حاضر» و یا «ارتباطات لحظه‌ای» و از سویی دیگر امکان دسترسی بدون مجوز در «فضاهای دیگر» زمان و مکان بی‌معنا شده‌است (عاملی، ۱۳۸۳، ب، ش ۱). مفهوم زمان در فضای فیزیکی و مجازی به صورت ساختاری با یکدیگر متفاوت است (عاملی، ۱۳۸۶، ص ۴۴). «جهانی بودن» جزء ذاتی این فضا است. فرآیندهای جهانی و فرآیندهای محلی به شدت در این فضای جدید در یکدیگر ذوب شده‌اند. با نگاه دوفضایی افراد در فضای مجازی به طور مداوم در رفت‌وآمد میان «جهان مجازی» و «محل فیزیکی» هستند. تفاوت‌های فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی، گرچه در این فضا کمتر از فضای فیزیکی نمود دارند، ولی به دلیل سرعت بالای حرکت در این فضا و آشنایی سریع با دیگر فرهنگ‌ها، مشکلاتی برای افراد ایجاد خواهد کرد. «سیال بودن» از فرامتن‌های بالقوه فضای مجازی است، که تابعی از استفاده از امکانات و ابزارهای این فضا است. این فضا، فضای حرکت سریع، محلی-جهانی، فرامکانی و فرازمانی است. نه تنها فرد در فضای مجازی سیال است، بلکه اطلاعات و جریان اطلاعات نیز از سیالیت بالایی برخوردار است. قدرت بالای حرکت، به فرد امکان جریان داشتن در فضا را می‌دهد؛ فرد زمانی در ایران و با کلیک بعدی در آمریکا است. «تشدید واقعیت» اشاره به اثری دارد که تحت تأثیر ویژگی‌های ذاتی فضای مجازی متوجه پدیده‌ها، افراد و تعاملات این فضا می‌شود. «زالسکی» (Zaleski, 1997)، در کتاب «روح فضای مجازی»^۵ معتقد است، که فضای تندشده مجازی، واقعیت متفاوتی را منتقل می‌کند. واقعیت در فضای فیزیکی زندگی ضرباهنگ و تداوم خاصی دارد، که با بازتولید این واقعیت در سطوح عینی و ذهنی فضای مجازی، مختصات واقعیت فضای فیزیکی دستخوش تغییراتی می‌شود. این واقعیت بازتولیدشده همچنان واقعیت است، اما با منطق فضای فیزیکی از سرعت، شدت و قدرت بیشتری در برخورد با افراد برخوردار است (Ameli, 2009, p.45). «چند رسانه‌ای بودن» یکی از مهم‌ترین فرامتن‌های فضای رسانه‌ای جدید است. چند رسانه‌ای بودن این فضا اثربخشی و همچنین شدت درگیر شدن را به نحو چشمگیری افزایش می‌دهد. اثربخشی بالای این

فضا به دلیل درگیر شدن اغلب حس‌های انسان در تعامل با آن است، چنان که انسان خود بخشی از این فضا می‌شود. پیشرفت‌های فناورانه حتی امکان انتقال حس بویایی و لامسه را نیز از طریق این فضا امکان‌پذیر ساخته است.

۲. هستی‌شناسی آسیب دوفضایی: منشاء و امتداد آسیب

آسیب دوفضایی به عنوان یک کلان مفهوم در پارادایم دوفضایی شدن‌ها تبیین می‌شود، تا در ذیل آن نسبت میان آسیب فیزیکی و آسیب مجازی و آسیب در فضای فیزیکی و آسیب در فضای مجازی بیان شود و خود مفهوم آسیب دوفضایی از دل این نسبت‌ها بیرون آید. در این بخش به نوعی هستی‌شناسی مفهوم آسیب دوفضایی می‌پردازیم. در ادامه توضیح این الگو، تبدیل‌های پارادیمی میان آسیب‌های فیزیکی و آسیب‌های مجازی نیز بیان می‌شود.

آسیب را به اعتبار فضای بروز و ظهور آن می‌توان به آسیب فیزیکی و مجازی تقسیم کرد. با نگاه دوفضایی شدن جهان آسیب نیز دارای دو حرکت موازی و در کنار هم است؛ آسیب فیزیکی و آسیب در فضای فیزیکی از یک سو و آسیب مجازی و آسیب در فضای مجازی از سوی دیگر. اما میان آسیب فیزیکی و آسیب مجازی چه تفاوتی است؟ در اینجا با نگاه کلان دوفضایی شدن‌ها، دو مفهوم آسیب فیزیکی و آسیب مجازی را در کنار هم قرار می‌دهیم، تا از این طریق، این دو آسیب را به صورت مفهومی بررسی کنیم. آسیب مجازی و آسیب در فضای مجازی، همچون دیگر پدیده‌هایی که در فضای جدید زندگی شکل می‌گیرند، به معنای غیرفیزیکی بودن، غیرمحسوس بودن، کم‌اهمیت و یا بی‌اهمیت بودن نیست، بلکه برعکس آسیب مجازی یا آسیبی که به نوعی با فضای مجازی ارتباط دارد، با توجه به مختصات فضای مجازی و شاخص‌های اصلی این فضا که در بخش پیشین تشریح شد، آسیبی سریع، جهانی، فراگیر، سیال و تشدیدشده است و در برابر آسیب فضای فیزیکی که کند، محلی، محدود، راکد و عادی است، رخ می‌دهد.

آسیب‌های اجتماعی را با نگاه دوفضایی می‌توان به اعتبار فضای اثرگذاری آسیب، به «آسیب‌های دوفضایی» که در هر دوفضا قابلیت شکل‌گیری و اثرگذاری را دارند و «آسیب‌های مجازی» که صرفاً در فضای جدید زندگی بروز پیدا می‌کنند، اما دامنه

اثرگذاری گسترده‌تری نسبت به فضای شکل‌گیری خود دارند، تقسیم کرد (عاملی، ۱۳۸۸-الف، ص ۲۰۳). آسیب‌های دوفضایی آن دسته از آسیب‌های اجتماعی هستند، که به واسطه رخداد مسئله‌ای در فضای فیزیکی و یا در فضای مجازی به وجود آمده‌اند و در هر دو فضا نیز جریان دارند. اما آسیب‌های مجازی، آن گونه از آسیب‌ها هستند، که با ظهور فضای مجازی و پس از آن نوآوری‌های روزانه این فضا، بروز پیدا می‌کنند، در این فضا شکل می‌گیرند و شیوع پیدا می‌کنند، ولی در حوزه اثرگذاری بر زندگی دوفضایی افراد تأثیرگذار هستند. گاه منشأ آسیب نیز نامشخص است، ولی به اعتبار آن که در هر دو فضا تأثیرات آسیب مشخص و جاری است، می‌توان آسیب را آسیب مشترک میان دو فضا دانست. از سوی دیگر آسیب‌های مجازی را می‌توان نوع دیگر آسیب‌های اجتماعی جدید دانست. این آسیب‌ها از آنجا که منشأ آنها در فضای مجازی است و ممکن است، اثرات آنها نیز تنها در فضای مجازی جاری باشد و یا از آن فضا به فضای فیزیکی زندگی کشیده شود، آسیب مجازی به حساب می‌آیند. آسیب‌های دوفضایی از آنجا که در هر دو فضای زندگی فیزیکی و مجازی مؤثر است، آسیبی به مراتب مهم‌تر از آسیب‌های مجازی است.

به تعبیری دیگر آسیب اجتماعی در نوع اول از فضای فیزیکی زندگی آغاز و در ادامه به فضای مجازی منتقل می‌شود و بر پایه فرامتغیرهای این فضا گسترده و فراگیر می‌شود. در این نگاه می‌توان فضای مجازی را امتداد دهنده آسیب و یا به دلیل اثربخشی در توسعه و تشدید آسیب، آسیب ثانویه دانست. از سوی دیگر ممکن است آسیب از فضای مجازی آغاز و بر زندگی اجتماعی فضای فیزیکی تأثیر بگذارد. به طور کلی و در امتداد نگاه این مقاله، آسیب را با توجه به محیط یا منبع ایجاد آسیب می‌توان به آسیب فیزیکی و آسیب مجازی تقسیم کرد. آسیب فیزیکی به آسیبی اجتماعی برمی‌گردد، که فرد در فضای فیزیکی دچار آن می‌شود، هر چند ممکن است این آسیب در فضای مجازی نیز امتداد داشته باشد، اما به اعتبار آن که در فضای فیزیکی زندگی ایجاد شده است، آسیب فیزیکی خوانده می‌شود. در سوی دیگر، آسیب مجازی با توجه به این که این نوع آسیب در فضای مجازی به وقوع می‌پیوندد و در حقیقت خاستگاه ایجاد این آسیب، فضای مجازی است، آسیب مجازی خوانده می‌شود.

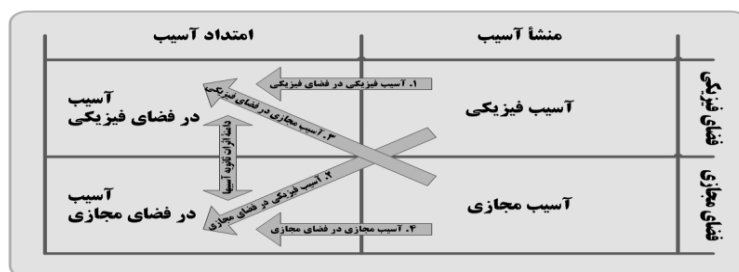
خصایص ممیز جهان اول یا همان فضای فیزیکی را می‌توان «جغرافیا داشتن، از نظام سیاسی مبتنی بر دولت- ملت برخوردار بودن، طبیعی- صنعتی بودن، محسوس بودن و معطوف به احساس قدیمی‌تر بودن دانست» (عاملی، ۱۳۸۸-ب، ص ۲). جهان فیزیکی، یک جهان طبیعی و صنعتی و درعین حال محکوم به «استبداد و جبر مکان و زمان» است (عاملی، ۱۳۸۵، ص ۹). همه اتفاقات در یک ظرفیت فیزیکی صورت می‌گیرد و انتقال از یک مکان به مکان دیگر مستلزم حرکت در مکان و فرایند خطی زمانی است. جهانی است، که از حس طبیعی و چهره‌به‌چهره برخوردار است و از فضای هنجاری و محدودیت‌های محیطی و «ارزش‌های اجتماعی» خاص این جهان که مرتبط با دین، فرهنگ و آداب و رسوم اجتماعی است، برخوردار است.

با این نگاه آسیب فیزیکی نیز آسیبی در بستر جغرافیا و مکان و زمان، تابعیت از قوانین دولت- ملت‌ها، عینی و محسوس بودن، در بستر فرهنگ و مبتنی بر ارتباطات حاضر با حاضر است. این آسیب همان‌طور که پیشتر گفته شد، آسیب آنالوگ، مبتنی بر زمان خطی، محل محور، کند، محدود، راکد، عادی، منفرد (منزوی) و تک‌مکانی است و رویکرد به آسیب و آسیب‌گرایی در این فضا، ارادی و خودخواسته است.

جهان دوم یا فضای مجازی نیز با «ویژگی‌هایی نظیر بی‌مکانی، فرازمان بودن، صنعتی بودن محض، عدم محدودیت به قوانین مدنی متکی بر دولت- ملت‌ها، برخوردار از معرفت‌شناسی تغییر شکل‌یافته پسامدرن، دسترس‌پذیری همزمان، روی فضا بودن و برخوردار از فضاهای فرهنگی، اعتقادی، اقتصادی و سیاسی جدید» (عاملی، ۱۳۸۸-ب، ص ۵)، شناخته می‌شود. کره زمین مجازی، جهان واقعی است، که از ظرفیت‌های منعطف، متحرک، غیرمرکزی، به‌هم‌پیوسته، دیجیتالی، دسترس‌پذیر و برخوردار از ظرفیت بهره‌وری مقایسه‌ناپذیر «کره زمین مجازی» برخوردار است (عاملی، ۱۳۸۵، ص ۷).

جهان مجازی که از یک ظرفیت متضاد «مادی و فرامادی» برخوردار است، جهانی است، کاملاً صنعتی که از «استبداد زمان» و «استبداد مکان فیزیکی» رها شده است. این جهان از ظرفیت‌های کاملاً متفاوت با جهان فیزیکی بازتعریف می‌شود و جهانی جدید را در کنار جهان فیزیکی منعکس می‌کند (عاملی، ۱۳۸۵، ص ۹). جهان مجازی نوعی

«واقعیت مجازی» شده است. یوتویپایی نیست که کاملاً از واقعیت جهانی که در آن زندگی می‌کنیم، جدا شده باشد (عاملی، ۱۳۸۷، ص ۴۴). فضای دوم به‌عنوان فضای تخریب مبتنی بر هیجان‌ات روحی و روانی (Wall, et al., 2011, p.65)، فضایی که دارای ظرفیت و روح نفرت (Nielek et al., 2010, p.57)، و از سوی دیگر به‌عنوان یک فضای خودآزاری و ابهام (GradinFranzen & Gottzen, 2011, p.89) و به‌عنوان فضایی که از خصلت جهانی و بین‌المللی برخوردار است (Etemad et al., 2010, p.43)، معرفی می‌شود. دربارهٔ آسیب مجازی نیز می‌توان به مختصات اشاره‌شده در بندهای بالا برای فضا و جهان مجازی اشاره نمود. آسیب مجازی نیز بر اساس مختصات فضای مجازی، آسیبی دیجیتال، مبتنی بر زمان مجازی، جهانی، سریع، فراگیر، سیال، تشدیدشده، متکثر، (شبکه‌ای) و همه‌جا حاضر است. تفکیک میان آسیب فیزیکی و مجازی و آسیب در فضای فیزیکی و مجازی و نسبت این دو با آسیب دوفضایی و به‌صورت کلی رابطهٔ میان این آسیب‌ها با هم، در مدل زیر منعکس شده است. با توجه به روابط موجود میان چهار گونه آسیبی که در شکل زیر تصویر شده است، می‌توان آسیب دوفضایی را تعریف نمود.



تصویر شماره یک- روابط متقابل آسیب فیزیکی، آسیب مجازی و آسیب دوفضایی

آسیب را می‌توان براساس منشأ بروز و ظهور آسیب و همچنین شیوهٔ امتداد آسیب مورد توجه قرار داد. از سوی دیگر آسیب را چنانچه در بندهای فوق گفته شد، در دو فضای موازی که در تصویر بالا نیز مشخص است، شناسایی کردیم (عاملی، ۱۳۹۰، ص ۸). از کنار هم قرار دادن این دو محور در تقاطع، چهارگونه آسیب قابل تفکیک

است، که عبارتند از: آسیب فیزیکی، آسیب در فضای فیزیکی، آسیب مجازی و آسیب در فضای مجازی.

با توجه به تصویر فوق، آسیب یا از فضای فیزیکی یا از فضای مجازی نشأت می‌گیرد. اما ممکن است، چهارگونه امتداد برای این آسیب که از دو منشأ شکل گرفته‌است، در نظر گرفت (عاملی، ۱۳۹۰، ص ۸):

• امتداد آسیب فیزیکی در فضای فیزیکی؛ در این گونه امتداد، اساساً آسیب و امتداد آن در فضای فیزیکی زندگی وجود دارد. هرچند می‌توان امتدادهای ثانویه آن را به دلیل گسترش روزافزون اطلاع‌رسانی و توسعه دسترسی در فضای مجازی نیز محتمل دانست، اما اثرات این امتداد ثانویه همچون امتداد اولیه در فضای فیزیکی نیست.

• امتداد آسیب فیزیکی در فضای مجازی؛ گونه دوم، امتداد آسیب رخ داده در فضای فیزیکی زندگی، در فضای مجازی است. در حقیقت برخلاف نوع اول که امتداد آسیب در فضای مجازی محدود به امتداد ثانویه در فضای مجازی می‌شد، این گونه از آسیب در امتداد اولیه خود به فضای مجازی راه پیدا می‌کند و در آن بروز و ظهور می‌یابد.

• امتداد آسیب مجازی در فضای فیزیکی؛ نوع سوم آسیب‌ها، آسیبی است، که از فضای مجازی نشأت می‌گیرد. در گونه سوم آسیب‌ها، آسیبی که منشأ آن فضای مجازی است، به فضای فیزیکی زندگی کاربران منتقل می‌شود و دامنه اثرگذاری آن در فضای فیزیکی زندگی افراد بروز می‌یابد.

• امتداد آسیب مجازی در فضای مجازی؛ اما آخرین گونه از آسیب‌ها، آسیبی است، که در فضای مجازی شروع می‌شود و امتداد آن نیز در همان فضای مجازی است. این گونه از آسیب‌ها هرچند ممکن است امتدادی ثانویه در فضای فیزیکی زندگی افراد داشته باشند، اما دامنه اثرگذاری آن در فضای فیزیکی زندگی بسیار محدود است. اثرگذاری آن نیز صرفاً در حیطه ارتباطی است، که افراد در زندگی روزمره خود با فضای مجازی دارند و به محض جدا شدن از فضای مجازی، اثرگذاری آن نیز قطع می‌شود. به عبارت روشن‌تر می‌توان گفت که آسیب مجازی در فضای مجازی برای کاربرانی است، که در فضای مجازی فعالیت و زندگی می‌کنند.

از چهار محور مطرح در بندهای فوق می‌توان آسیب دوفضایی را نیز تعریف کرد. آسیب دوفضایی آسیبی است، که با نگاهی کلان، دو فضای زندگی یعنی فضای مجازی و فضای فیزیکی را در موازات هم دیده و روابطی میان منشأ آسیب‌ها و فضای امتداد اثرات اولیه و ثانویه آن متصور است.

۳. تبدیل‌های پارادایمی آسیب‌ها در بستر دوفضایی شدن‌ها

آسیب‌های اجتماعی در دو فضای فیزیکی و مجازی تحت تأثیر فرامتغیرهای دو فضا، تفاوت‌های اساسی ساختاری با یک‌دیگر دارند، که در اثرات و پیامدها این تفاوت‌ها آشکار می‌شود. در واقع با تبدیل‌هایی مواجه خواهیم بود، که با انتقال از محیط فیزیکی به محیط مجازی، ظرفیت‌های جدیدی برای آسیب‌های اجتماعی و فرهنگی به وجود می‌آورند، که در محورهای ذیل مورد توجه قرار گرفته است.

۱-۳. تبدیل آسیب آنالوگ به آسیب دیجیتال

دیجیتال شدن آسیب، عامل تغییر و تبدیل سریع، تراکم گسترده و انضمامی کردن بسیاری از فسادها را فراهم می‌آورد. امر آنالوگ، امری شیئی است، که همه تغییرات آن نیز شیئی است. امر دیجیتال، از جنس اعداد و تابع منطق صفر و یک است. منطق تغییر آنالوگ شیئی و فیزیکی است و منطق تغییر در امر دیجیتالی ظرفیت‌های جهان اعداد است. تغییر دیجیتال از جنس نرم‌افزار و تغییر امر آنالوگ از جنس سخت‌افزار است. تغییر امر دیجیتال تابع قواعد ریاضی است و تغییر در امر آنالوگ تابع قواعد طبیعت است. خصیصه‌های امر دیجیتالی، دستکاری‌پذیر، شبکه‌ای شدن، قابل متراکم‌سازی و کوچک شدن است. اطلاعات دیجیتال، اطلاعاتی خنثی و بنابراین عکس‌العمل‌های آن نیز سامانه‌ای است، نه براساس انتخاب‌های قومی و نژادی و یا سلیقه‌های حزبی و ایدئولوژیک. ترکیب در پدیده آنالوگ تابع قوانین فیزیکی و شیئی است، ولی ترکیب در امور دیجیتالی تابع قوانین ریاضی است، لذا ترکیبات آنالوگ محدود و ترکیبات دیجیتالی متمایل به بی‌نهایت است.

بر این اساس آسیب‌های مجازی نیز آسیب‌هایی دیجیتال هستند، که گستره آنها نامحدود و متمایل به بی‌نهایت است و به سرعت در جهان دوفضایی شیوع پیدا می‌کنند. هرچند فضای مجازی، فضایی قابل برنامه‌نویسی است و می‌توان در سطحی آن

را به گونه‌های مختلف برنامه‌ریزی کرد، اما غیرخطی بودن دسترسی‌ها در این فضا، موجب دشواری در بحث آسیب‌ها خواهد شد. آسیب دیجیتال، آسیبی غیرخطی است و به همین دلیل کنترل آن بسیار دشوار است. چرا که امکان تحلیل و پیش‌بینی روندهای توزیعی و اشاعه آن به درستی قابل برآورد نیست.

۳-۲. تبدیل آسیب مبتنی بر زمان فیزیکی به آسیب مبتنی به زمان مجازی

بنیاد اصلی تفاوت بین جهان فیزیکی و جهان مجازی بر تغییر در «فرامتغیر زمان» استوار است. زمان «فرامتغیر» است، به این دلیل که همه تغییرات و همه متغیرهای اصلی به «ماهیت زمان» بازمی‌گردند. زمان مبنای اندازه‌گیری یک واحد کار در فضای مجازی و فضای فیزیکی است. زمان مبنای تعیین فاصله و جابه‌جایی و حرکت در فضای فیزیکی و مجازی است. زمان به منطق «بودن» و «نبودن» معنا می‌بخشد و زمان مبنای تعیین «سطح ارتباطات» و «فرآیندهای ارتباطی» در جهان فیزیکی و جهان مجازی است.

نتیجه همه تحولات در صنعت حمل‌ونقل و صنعت مخابرات و همچنین صنایع مربوط به ارتباطات رایانه‌ای و مجازی، تغییر در «فرامتغیر زمان» است، که منجر به خلق جهان جدید مجازی با ماهیت مرتبط، ولی درعین حال متفاوت از جهان فیزیکی شده است. اگرچه ماهیت زمان مجازی مورد بحث جدی نبوده است، ولی «زمان بی‌زمان»^۶ در فضای مجازی به تعبیر مانوئل کستلز نگرشی است، که در بسیاری از تحلیل‌ها در خصوص مشخصه جهان فرازمان و فرامکان مورد توجه قرار گرفته است. تفاوت زمان مجازی و زمان فیزیکی به تفاوت زمان با منطق روح و فکر و زمان با منطق جسم باز می‌گردد. به عبارت دیگر، نوعی رابطه هویتی بین «فضای مجازی» و «فضای برساخته از ذهن» وجود دارد، که می‌توان از آن تعبیر به «جهان دوم» نمود. تفاوتی که جهان دوم برخاسته از ذهن با جهان دومی که در عصر صنعت همزمان ارتباطات در فضای اینترنت شکل می‌گیرد، به «واقعیت مجازی» بودن و یا نزدیک‌تر به واقعیت بودن آن است. جهان دوم مجازی برخاسته از صنعت همزمان ارتباطات از یک «زمان مجازی واقعی‌تری» در مقایسه با جهان دوم برخاسته از بازنمائی‌های ذهنی و جهان خیالی که بخشی از آن در تولیدات ادبی، هنری و رسانه‌ای انعکاس پیدا می‌کند، برخوردار است (عاملی، ۱۳۸۹، ص ۹).

اگر به ظرفیت‌های فضای مجازی دقت شود، با این واقعیت مواجه می‌شویم، که «حرکت» در فضای مجازی با منطق روح و فکر صورت می‌گیرد، نه با منطق جسم. همانطور که روح، ذهن و فکر قدرت برش زدن و گذشتن از «دیوار زمان» را دارد، در فضای مجازی نیز با یک جریان سیال و پرتحرک و رهیده‌شده از استبداد زمان و مکان مواجه هستیم. در واقع زمان مجازی از خصیصه‌های نزدیک به خصلت «روح و فکر» برخوردار است (عاملی، ۱۳۸۹، ص ۹). زمان در معنای فیزیکی آن موضوع «مرگ و زندگی» است، ولی زمان در بستر مجازی موضوع «زندگی - زندگی» است. زمان در فرآیند جهان فیزیکی «موضوع انتزاع‌شده از گذشته، حال و آینده» است، ولی زمان در فضای مجازی «جریان گذشته، حال و آینده در یک زمان» است. لذا منطق زمان مجازی از مسیر گذشته به حال و آینده به صورت خطی در جریان نیست، بلکه می‌تواند جریان زمان به صورت موازی در گذشته، حال و آینده باشد. بر همین مبنا است، که «روایت مجازی» به صورت موازی در سه لایه کاملاً متفاوت جریان پیدا می‌کند (عاملی، ۱۳۹۰، ص ۸).

آمیلیا جونز (Jones, 2006) تصویر را با متغیر زمان معنا می‌کند. در واقع تصویر از «گذشت زمان» حکایت می‌کند. اما خود تصویر یک واقعیت ماندگار و جاودان است. بنابراین، خود وقایع تاریخی درگیر منطق زمان فیزیکی هستند و درعین حال درون آن قرار دارند، ولی روایت‌های تاریخ و تصویر تاریخ اموری ماندگار هستند. به همین دلیل است، که زمان در فضای مجازی گرفتار مرگ نمی‌شود و دائماً «زندگی تقویت‌شده» و «حیات مضاعف» تولد می‌یابد. در تعامل همزمان، حرکت محو می‌شود و به دنبال آن سرعت و در نتیجه زمان بی‌معنا می‌شود. در بستر زمان مجازی «نوعی ابدیت محدود» تجربه می‌شود. بر مبنای منطق زمان مجازی، مفهوم «سرعت ابدی» و متعاقب آن «همیشه حاضر»^۷ بودن زمان (Taylor & Saarinen, 1994, p.114)، معنا پیدا می‌کند. زندگی در جهان «همیشه حاضر»، تغییر در مفهوم زمان و یا «زمان‌گرایی» جدید، انتظارات متفاوتی از زمان را به وجود آورده است. در اینجا نگاه و انتظار «همیشه حاضر» بودن زمان، انتظار جدیدی از دسترسی‌ها را پدید آورده است. در اینجا جبر و استبداد جغرافیا شکسته شده است و ارتباطات اجتماعی بر مبنای «ارتباطات

همه‌جا حاضر و همیشه‌حاضر» معنا پیدا می‌کند. لذا این در دسترس نبودن به «انتظار متفاوت از زمان دسترسی» بازمی‌گردد. زمان مجازی از خصلت‌های ذاتی و بنیادین فضای مجازی برخوردار است. زمان مجازی با شش ویژگی عمده که برگرفته از زیرساخت‌های فضای مجازی است، از زمان فیزیکی متمایز می‌شود (عاملی، ۱۳۹۰، ص ۱۰).

۱) فشردگی زمان؛ زمان در یک پهنه موازی قرار می‌گیرد، که هزاران روند در یک زمان واحد تحقق پیدا می‌کند. فشردگی زمان را با نگاهی دیگر «فشردگی زمان و فضا»^۱ گفته‌اند که بر مبنای آن زمان از سرعت بیشتر برخوردار است (Lister et al., 2003, p.171).

۲) حضور موازی و هندسی زمان؛ زمان در جهان فیزیکی یک واحد خطی است، که هر «آن» و «لحظه» جای «آن» و «لحظه» دیگر را می‌گیرد. ولی زمان در فضای مجازی از خصلت حضورهای متکثر در آن واحد برخوردار است.

۳) دیجیتالی بودن زمان؛ زمان را تبدیل به یک وجود متکثر، نامتناهی و قابل شکستن^۲ می‌کند. زمان در اینجا از منطق صفر و یک و از یک «ساخت ریاضی» برخوردار می‌شود.

۴) «غیرمرکزی بودن» زمان؛ مفهوم «جغرافیائی» زمان به مفهوم «جهان‌گرایانه» زمان تبدیل شود. این امر منجر به «پایان انزوای مکان» می‌شود.

۵) هایپرتکست^۳ بودن زمان؛ زمان عنصری است، که عناصر خطی و طولی را تبدیل به عناصر موازی و افقی می‌کند و از سوی دیگر عناصر موازی را در محورهای دیگر زمانی، با خود پیوند می‌زند. در این نگاه است، که «منطق همه جهان در یک مکان» و «یک مکان در همه جهان» معنادار می‌شود. از دیدگاه تیلور و سارینن (Taylor & Saarinen, 1994) در فضای هایپرتکست، سوررئال تبدیل به «واقعیت» و واقعیت پیوند خورده با واقعیت دیگر در جهان می‌شود. این به معنای چسبیدن فضا به زمین و فضا به فضا و زمین به زمین با مشخصه از بین رفتن فاصله است. با «رویکرد زمان مجازی»، زمان مجازی هایپرتکستی است که در ورای آن زمان یا در خارج آن زمان و یا کنار آن زمان، زمان‌های دیگری می‌تواند قرار گیرد (عاملی، ۱۳۹۰، ص ۱۲).

۶) واقعیت مجازی شدن زمان؛ منطق «تقویت جغرافیا و مکان» را در عرصه مجاز معنا می‌بخشد. زمان مجازی، مهم‌ترین تغییر پارادایمی است، که کل منطق زندگی، برنامه‌ریزی اجتماعی، مدیریت شهری و حتی منطق شهرسازی فیزیکی را متحول می‌سازد (عاملی، ۱۳۹۰، ص ۱۵).

زمان مجازی پرسرعت‌تر، هندسی و همه‌جا حاضر است. در فضای مجازی از یک طرف با فشردگی و تراکم زمان مواجه هستیم و از سوی دیگر، همان‌گونه که پیش از این نیز اشاره شد، در فضای مجازی «زمان» از مسیر خطی خارج می‌شود و با یک نوع «تعامل هندسی زمان» مواجه هستیم.

زمان مجازی ظرفیت تمرکز بخشیدن به همه پراکندگی‌ها را دارد و با منطق آرزوی «هر چیزی، در هر کجا و در هر زمان»^{۱۱} به دنبال جمع کردن پراکندگی‌ها است. این منطق، ظرفیت جمع کردن همه ظرفیت‌های جهان را برای هر مکان و در هر زمان فراهم می‌سازد. در اینجا ما با «مرگ فاصله» و به عبارت دقیق با یک جهان «بدون فاصله» مواجه هستیم. این ظرفیت یعنی اینکه ما در جهان مجازی، فاصله‌های بین پیشرفتگی و غیرپیشرفتگی را می‌توانیم از بین ببریم.

۳-۳. تبدیل آسیب محلی به آسیب جهانی- محلی (حضور جهان در محل و محل در جهان)

تمام تولیدات، نقل و انتقال‌ها و تعامل‌ها در فضای مجازی، رهیده از استبداد مکان و محتوم به جهانی بودن است. همه فسادهای جهان به صورت مترکم در دسترس یک کاربر قرار می‌گیرد و از سوی دیگر یک فساد محدود به محیط خاص در معرض مصرف همه جهانیان قرار می‌گیرد.

به دلیل ماهیت فرایبوندی فضای مجازی، این امکان فراهم می‌شود، که کاربران تنها با یک کلیک و زمانی معادل چند دهم‌ثانیه به خارج از فضای محلی خود و فضای جهانی دسترسی پیدا کنند. ظرفیت «محل در جهان و جهان در محل بودن» زمینه دسترسی جهانی به تولیدات محل‌ها را در دامنه جهانی ایجاد می‌کند. یکی از ویژگی‌های فضای فیزیکی دسترسی دشوار به امکانات و منابع مختلف است، که به گونه‌ای ملموس احساس می‌شود. اما فضای مجازی با توجه به این ظرفیت، توانسته است با ایجاد یک رابطه تکمیلی این مانع را از میان بردارد.

آسیب‌های فضای مجازی برخلاف فضای فیزیکی، آسیب‌هایی جهانی هستند. از آنجا که فضای مجازی، فضایی جهانی و بی‌مرز است، آسیب‌هایی که در این فضا و یا از طریق آن به وجود می‌آیند نیز آسیب‌هایی جهانی هستند. جهانی بودن آسیب مجازی، نه تنها گسترش سریع آن را موجب می‌شود، که برای فرد در محل اثرات شدیدتری دارد، بلکه برای فرهنگ و اجتماع آن فرد نیز اثرات منفی به همراه دارد. آسیب در فضای مجازی و آسیب مجازی، به دلیل ویژگی فرامحلی و جهان-محلی بودن این فضا به سرعت از فضای محلی به فضاهای جهانی منتقل و از آن سو از فضاهای جهانی به فضای محلی انتقال می‌یابد.

۳-۴. تبدیل آسیب‌گند به آسیب سریع

آسیب‌های اجتماعی که در فضای مجازی و یا از طریق فضای مجازی به وجود می‌آیند، آسیب‌های سریع هستند. سرعت بالای حرکت از جایی به جای دیگر در فضای مجازی، باعث تغییرات ناگهانی شده است، که خود منجر به ایجاد مسائل و گاه آسیب‌های اساسی می‌شود. آسیب‌های فضای فیزیکی به دلیل جبر مکانی و زمانی، آسیب‌های کندی محسوب می‌شوند. اما در فضای مجازی به خاطر سرعت انتقال داده‌ها، بی‌مرز بودن و همچنین فراگیری این فضا، نه تنها آسیب به سرعت رخ می‌دهد، بلکه سریع انتشار می‌یابد و آسیب‌های ثانویه و پیامدهای آسیب اولیه نیز به سرعت خود را نشان می‌دهد.

۳-۵. تبدیل آسیب محدود به آسیب فراگیر

آسیب‌های مجازی و آسیب‌های اجتماعی در فضای مجازی، آسیب‌هایی فراگیر هستند. فراگیر به این معنا که دامنه شمول آن بسیار گسترده است. آسیب فضای فیزیکی، آسیبی است، که تنها افراد محدودی را که به جریان آسیب پیوسته هستند، درگیر می‌کند. اما آسیب مجازی، آسیبی است، که دامنه درگیری آن بسیار وسیع است. از آنجا که محدوده‌های این فضا حدود و مرزهای روشنی ندارند، بنابراین افراد به صورت مداوم در موضع آسیب دیدن هستند.

۳-۶. تبدیل آسیب راکد به آسیب سیال

فضای مجازی، فضای سیال بودن است. آسیب این فضا نیز آسیبی سیال است. به این معنا که افراد همواره در معرض آسیب هستند و آسیب نیز دائم در حال اثرگذاری است. آسیب در فضای مجازی، آسیبی در جریان است؛ دائم در حال اثرگذاری، تغییر، تقویت و تشدید اثرات آسیب. آسیب در بستر خطی فضای فیزیکی زمانی پدید می‌آید، اوج می‌گیرد و در نهایت افول می‌یابد. در واقع در امتداد یک خط آغاز می‌شود و پایان می‌یابد. اما در بستر غیرخطی یا به عبارت بهتر شبکه‌ای فضای مجازی ممکن است. آسیب در یک نقطه یا چند نقطه آغاز شود. اما از آنجا که در بستری شبکه‌ای قرار گرفته‌است و به صورت غیرخطی و در امتدادهای مختلف در حرکت است، پایان واحدی ندارد. در حقیقت آسیب فضای فیزیکی یک امتداد و یک پایان داشت، اما آسیب مجازی، بی‌نهایت امتداد و بی‌نهایت پایان دارد، که از آنجا که در یک مسیر خطی قرار ندارد، ممکن است پایانی نیز نداشته باشد. سیال بودن آسیب در فضای مجازی در حقیقت به امتدادهای متعدد یک آسیب که در بستر شبکه‌ای فضای مجازی رخ می‌دهند، اشاره دارد.

۳-۷. تبدیل آسیب عادی به آسیب تشدیدشده

آسیب در فضای مجازی آسیبی تشدیدشده است. آسیب تشدیدشده به این معنا که آسیب اجتماعی مجازی تحت تأثیر فرامتغیر تشدیدشدگی فضای مجازی، واقعیتی غیر از واقعیت حقیقی را نشان می‌دهد. گستردگی، فراگیری و چندرسانه‌ای بودن این فضا نیز به این تشدید واقعیت موجود از آسیب نیز کمک می‌کند.

۳-۸. تبدیل آسیب منفرد (منزوی) به آسیب متکثر (شبکه‌ای)

محیط‌های فیزیکی به دلیل محصور بودن در فضای سخت و بدون انعطاف به‌ناچار به مرزهای جغرافیایی محدود می‌شوند، که محدوده‌های زندگی را مشخص می‌کنند. معمولاً در این فضاها نظام‌های سنتی ارتباطات چهره‌به‌چهره بر جامعه حاکم است، که این امر موجب محدودیت می‌شود. اما در فضاها مجازی به دلیل امکان به‌کارگیری صنایع جدید ارتباطی، افراد درکنار ارتباطات سنتی در جامعه خود، می‌توانند با جهان خارج نیز ارتباط برقرار کنند. این ارتباطات ظرفیت همراه‌سازی افراد در

کوتاه‌ترین زمان و اتصال آنها به دورترین نقاط جهان را دارد. به‌کارگیری صنعت ارتباطات همزمان این امکان را فراهم می‌آورد که افراد امکان ارتباط با چند نفر را در یک لحظه داشته باشند.

چنین قابلیت ویژه‌ای در حوزه آسیب‌شناسی اجتماعی، اثرات آسیب‌ها را تشدید می‌کند. آسیب‌ها در چنین فضایی از دامنه اثرگذاری وسیع‌تری برخوردار می‌شوند. آسیبی که در فضای فیزیکی رخ می‌دهد، آسیبی منزوی و به دور از شرایط و بسترهای متنوع آسیب‌زا و آسیب‌پرور ممکن در جهان است. بسترهای آسیب روی طیفی قرار دارند که از کم‌خطر تا پرخطر امتداد دارد. ممکن است آسیب در بستر آسیبی کم‌خطر قرار گیرد که این امر به خودی خود از بسط و توسعه گسترده آسیب پیشگیری خواهد کرد. اما آسیب مجازی در امتدادهای متعدد و متنوعی در حرکت است که ممکن است. این امتدادهای متعدد به بسترهای پرخطر و خطرناک آسیب منتهی شود. یا از سوی دیگر امتداد آسیب‌های متنوع و متعددی به بستر آسیبی کم‌خطری منتهی شوند، که اثرات خطر آسیب را دوچندان و بلکه صدچندان می‌کند. از این رو است، که در تبدیل‌های آسیبی فضای فیزیکی به فضای مجازی می‌توان از تبدیل آسیب منزوی و منفرد به آسیب متکثر و شبکه‌ای نام برد و آن را مورد توجه قرار داد.

۳-۹. تبدیل آسیب تک‌مکانی به آسیب همه‌جا حاضر

ویروس‌های آسیب‌زا توسط دستگاه‌های همه‌جا حاضر، به عمق زندگی‌ها نفوذ پیدا کرده‌اند. آسیب در تلفن همراه، رایانه‌ها و همه دستگاه‌های برنامه‌پذیر و دیجیتال در محیط زندگی پخش شده‌است. محیط نیز مسئله مهمی است، که در بحث تجربه‌های آسیبی جهان فیزیکی و مجازی باید به آن توجه داشت. در فضای فیزیکی، محیط آسیب‌زا محیطی شناخته شده یا شناسایی‌پذیر است. افراد در فضای فیزیکی زندگی می‌دانند، که حضور در محیطی منجر به آسیب‌دیدگی می‌شود و یا این توانایی را دارد، که فرد را در آینده دچار آسیب کند. فضای فیزیکی محیط‌هایی دارد که در کنار یک‌دیگر قرار گرفته‌اند و انتقال از یک محیط به محیط دیگر در مسیری خطی رخ می‌دهد و زمان و مکان از عناصر اساسی آن هستند. این انتقال اساساً هزینه‌بر است و همچنین فرصتی به فرد می‌دهد، تا به‌صورت خودآگاه درباره این انتقال بیاندیشد. از

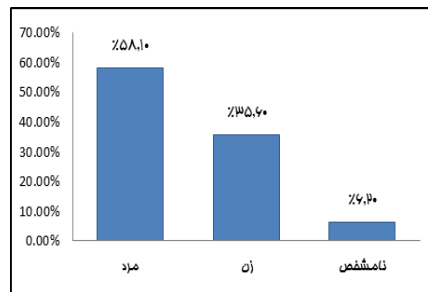
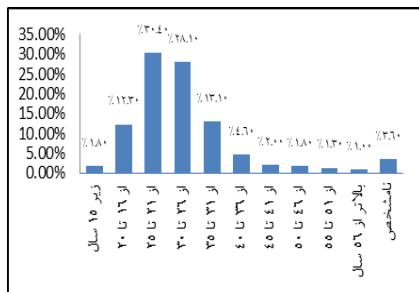
سوی دیگر در فضای مجازی هرچند محیط‌های متفاوتی وجود دارد، اما فرد یا به عبارت بهتر کاربر نمی‌تواند میان «رفت‌وآمد»های میان این محیط‌ها انتقالی را احساس کند. این نکته به خصوصیات و مختصات ذاتی فضای مجازی بازمی‌گردد، که زمان و مکان در آن تعریفی دیگر دارند و با منطق فضای فیزیکی متفاوت هستند. همچنین باید به این نکته توجه داشت، که دسترسی به محیط‌ها در فضای مجازی از طریق ابزارهای متفاوتی امکان‌پذیر شده‌است که کاربران می‌توانند در شرایط مختلف رفت‌وآمد به محیط‌های مختلف را تجربه کنند. این رفت‌وآمدها در شرایطی اتفاق می‌افتد، که کاربران اصولاً شناختی از آسیبی یا غیرآسیبی بودن محیط‌های فضای مجازی ندارد.

۳-۱۰. تبدیل آسیب‌گرایی ارادی (خواسته) به آسیب‌گرایی غیرارادی (ناخواسته)

ایمیل‌های مشوق فساد، تبلیغات پاپ‌آپ، تصویری که بدون درخواست فرد در صفحه رایانه ظاهر می‌شود، درخواست‌های عضویت بی‌شمار برای حضور در جمعیت‌های منحرف و فاسد و... و هرزنامه‌هایی که به تبلیغ در حوزه‌های جنسی و هرزه‌نگاری بدون توجه به بسترهای فرهنگی کاربران می‌پردازند، مواردی است، که بدون درخواست و اقدامی از سوی کاربر، فرد را در معرض فساد قرار می‌دهد. آسیب‌ها در فضای فیزیکی تنها زمانی فرد را مورد حمله خود قرار می‌دهند، که فرد به قلمرو آسیب وارد شود. زمانی که فرد به دنبال مواد مخدر می‌رود یا وارد حوزه اثرگذاری مواد مخدر می‌شود، تحت تأثیر اثرات آسیب قرار می‌گیرد. فرد نمی‌تواند خواسته یا ناخواسته از تأثیرات آسیب در فضای مجازی به علت بنیان‌های اساساً متفاوت این فضا و نامشخص بودن آسیب و حوزه اثرگذاری آن، اجتناب کند. به صورت بالقوه در هر لحظه و با هر کلیک، این امکان وجود دارد، که فرد وارد حوزه آسیب‌زای فضای مجازی شود و در حوزه اثرگذاری آسیب‌ها قرار گیرد. از این رو می‌توان گفت که در فضایی فیزیکی نوعی آسیب‌گرایی و تمایل به اثرپذیری از آسیب ارادی وجود دارد، اما در فضای مجازی چنین تمایلی هرچند ممکن است در امتداد تمایل فضای فیزیکی به این فضا نیز کشیده شده باشد، اما به صورت بالقوه اثرپذیری از آسیب در این فضا شکلی غیرارادی و ناخواسته دارد.

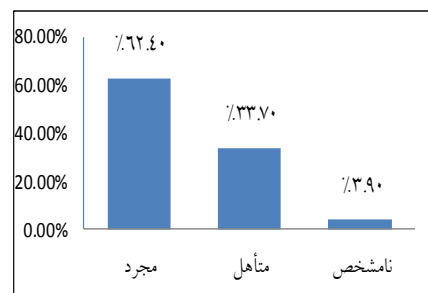
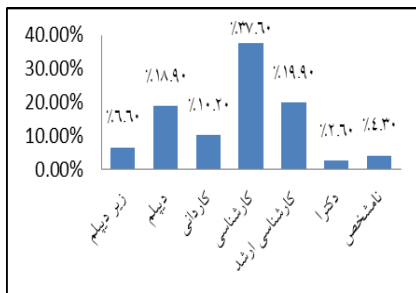
۴. روش تحقیق و نمونه مورد مطالعه

داده‌های استفاده شده در این مقاله از پرسشنامه‌ی برختی که در خصوص «تحلیل محیط‌های مجازی جهانی: ناهنجاری‌ها و جرایم مجازی» طراحی و اجرا شده بود، استخراج شده است. این پرسشنامه‌ی برخت در تابستان ۱۳۸۹ طراحی و اجرا شد که ۶۰۹ کاربر فضای مجازی ایرانی به این پرسشنامه پاسخ دادند. در جدول زیر به صورت چکیده اطلاعات جمعیت‌شناختی این پرسشنامه ارائه شده است.



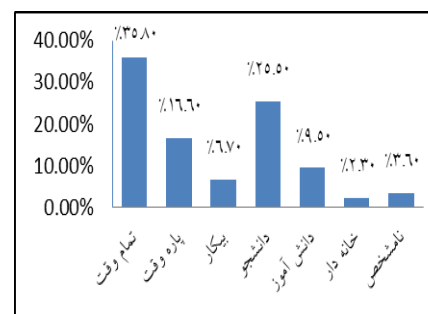
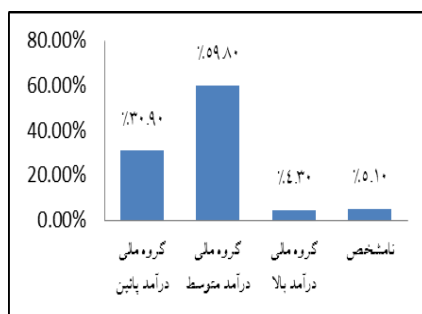
نمودار ۲. سن کاربران پاسخگو

نمودار ۱. جنسیت کاربران پاسخگو



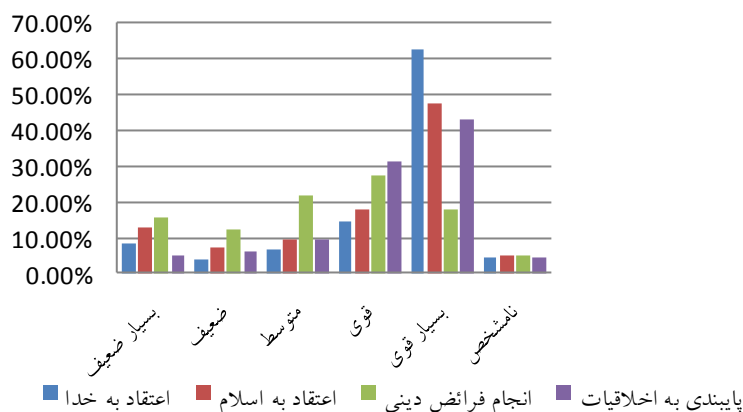
نمودار ۴. وضعیت تحصیلی کاربران پاسخگو

نمودار ۳. وضعیت تاهل کاربران پاسخگو



نمودار ۶. وضعیت گروه درآمدی کاربران پاسخگو

نمودار ۵. وضعیت اشتغال کاربران پاسخگو



نمودار ۷. وضعیت سطح دینداری کاربران پاسخگو

هرچند در این پژوهش اساساً به دنبال شناخت آسیب‌های مجازی و دوفضایی هستیم و درصدد تعمیم نتایج داده‌ها پیرامون آسیب‌شناسی به جمعیت کاربران فضای مجازی ایرانی نیستیم. با استفاده از پرسشنامه به دنبال دسترسی به نگرش‌ها، تجربه‌ها، انگیزه‌ها و شناخت بیشتری از فضای مجازی ایرانی هستیم. در این بخش با استفاده از پیمایش توصیفی، با به‌کارگیری سؤالات باز و بسته، نگرش، میزان آگاهی و رفتار کاربران را در حوزه آسیب‌های مجازی مطالعه و بررسی کردیم.

پرسشنامه شامل سؤالاتی عام برای داده‌های جمعیت‌شناختی، سؤالاتی درباره نگرش، میزان آگاهی و رفتارشناسی کاربران و انگیزه‌ها و تجربه‌های کاربران در ارتباط با ناهنجاری‌ها و جرایم خواهد بود. با سؤالات بسته به دنبال شناخت نگرش‌سنجی و تجربه‌شناسی کاربران در مورد آسیب‌ها بودیم و با سؤالات باز رفتارهای پیش‌فرض در قبال ناهنجاری‌ها و جرایم، تجربه‌ها و انگیزه‌های کاربران را مطالعه کردیم. سؤالاتی که در پرسشنامه مطرح شده بود را می‌توان در پنج گروه زیر دسته‌بندی کرد:

- سؤالات مربوط به اطلاعات جمعیت‌شناختی؛ جنس، سن، سطح اجتماعی، سطح اقتصادی، سطح دینداری، سطح استفاده از رایانه (که هر یک باید براساس شاخص‌های خود به صورت جزئی مطالعه شود)؛
- سؤالات بسته مربوط به مطالعه نگرش کاربران؛

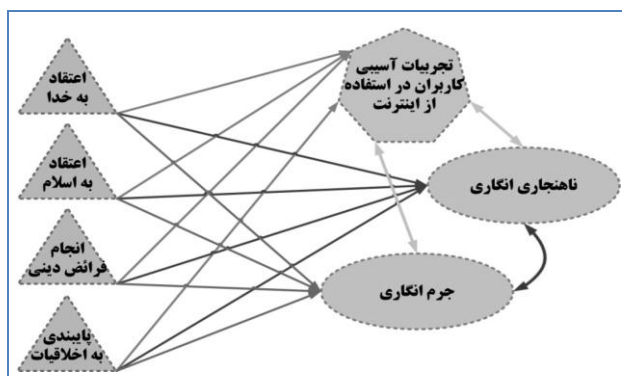
- سؤالات بسته مربوط به مطالعه میزان آگاهی کاربران؛
 - سؤالات باز مربوط به مطالعه رفتارهای پیش فرض کاربران؛
 - سؤالات باز مربوط به تجربه‌ها و انگیزه‌های کاربران.
- برای این مقاله از سه دسته از متغیرهای پرسشنامه، یعنی «سطح دینداری»، «نگرش سنجی آسیبی» و «تجربه‌شناسی آسیبی» کاربران، استفاده شده است.
- سطح دینداری را با چهار پرسش مدرج پیرامون «اعتقاد به خدا»، «اعتقاد به اسلام»، «انجام فرائض دینی» و «پایبندی به اخلاقیات» در طیفی پنج‌تایی از «بسیار ضعیف» تا «بسیار قوی» سنجیده‌ایم.
 - نگرش سنجی آسیبی را در دو بخش پیرامون ناهنجاری‌انگاری و جرم‌انگاری مورد توجه قرار دادیم، که کاربران می‌بایست نظر خود را پیرامون جرم یا ناهنجاری بودن هر یک از متغیرهای مورد پرسش اعلام می‌کردند.
 - اما در قسمت دیگر به تجربه‌شناسی آسیبی کاربران در فضای مجازی پرداختیم. در این بخش کاربران در مواجهه با هفده مورد رفتارها و موقعیت‌های آسیبی در فضای مجازی قرار گرفتند. هر یک از کاربران تجربه‌های خود را از رفتارهای آسیبی که خود انجام داده بود و یا در موقعیت‌های آسیبی که به واسطه عمل دیگری ایجاد شده، قرار گرفته بود، اعلام می‌کرد.

۵. مطالعه موردی رابطه سطح دینداری و تجربه‌های آسیبی در فضای مجازی

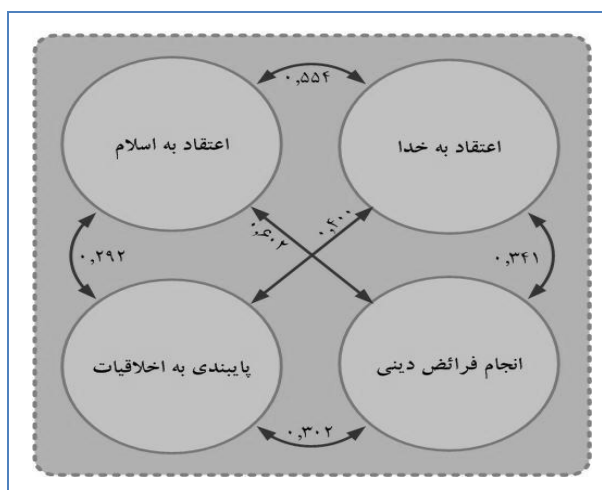
در ادامه، به نتایج پرسشنامه در سه بخش فوق می‌پردازیم و پس از آن روابط میان سطح دینداری و تجربه‌شناسی آسیبی و سطح دینداری و نگرش سنجی آسیبی مورد بررسی قرار خواهد گرفت.

بخش اول؛ سطح دینداری و تجربه‌شناسی آسیبی: در تبیین رابطه میان متغیرهای دینداری و تجربیات آسیبی کاربران در فضای مجازی، بهتر است، ابتدا متغیرهای سطح دینداری مورد بررسی قرار گیرد. در این متغیرها، دینداری هم در سطح اعتقادی و هم در سطح عملی مورد توجه قرار گرفته است. دو متغیر «اعتقاد به خدا» و «اعتقاد به اسلام» به بعد اعتقادی دینداری در فرد توجه می‌کند و دو متغیر «انجام فرائض دینی» و «پایبندی به اخلاقیات» به بعد عملی دینداری در فرد توجه دارد. با بررسی داده‌های

استخراج شده از پرسشنامه، همبستگی بالای میان چهار متغیر فوق به روشنی نمایان شد و نشان از این واقعیت دارد، که دینداری از پیوستار به هم مرتبط برخوردار است که بنیان آن را اعتقاد به خدا؛ اعتقاد به مجموعه معارف اسلامی، انجام فرائض دینی و پایبندی به اخلاق تشکیل می‌دهد. این روابط را در تصویر شماره سه قابل مشاهده است.



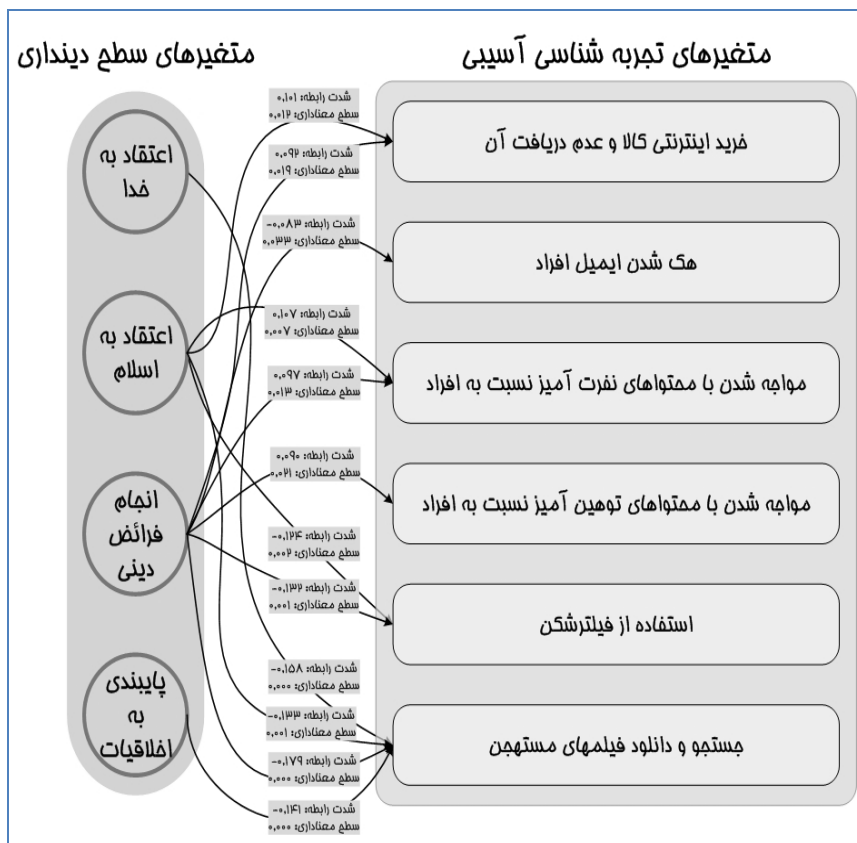
تصویر ۲. روابط همبستگی پیش فرض میان سطح دینداری، تجربه‌های آسیبی و نگرش‌های آسیبی



تصویر ۳. متغیرهای سنجش سطح دینداری و روابط همبستگی میان این متغیرها

اما در ارتباط میان متغیرهای سطح دینداری و متغیرهای تجربه‌شناسی آسیب، از میان هفده متغیر مطرح شده در سؤال مربوط به تجربه‌شناسی آسیب، تنها شش متغیر با سطح دینداری اعلام شده از سوی کاربران همبستگی داشتند، که عبارتند از: «خرید اینترنتی کالا و عدم دریافت آن»، «هک شدن ایمیل»، «مواجه شدن با محتوای نفرت‌آمیز نسبت به افراد»، «مواجه شدن با محتوای توهین‌آمیز نسبت به افراد»، «استفاده از فیلترشکن» و «جستجو و دانلود فیلم‌های مستهجن». از میان این شش متغیر «جستجو و دانلود فیلم‌های مستهجن» با تمامی متغیرهای سطح دینداری ارتباط معنادار دارد. با توجه به این نکته و همچنین شدت رابطه همبستگی و همچنین سطح معناداری این روابط که در تصویر شماره چهار نیز مشخص است، می‌توان گفت: دینداری در تجربه «جستجو و دانلود تصاویر مستهجن» اثرگذار است و با بالا رفتن سطح دینداری افراد تجربه این آسیب توسط کاربران کاهش می‌یابد.

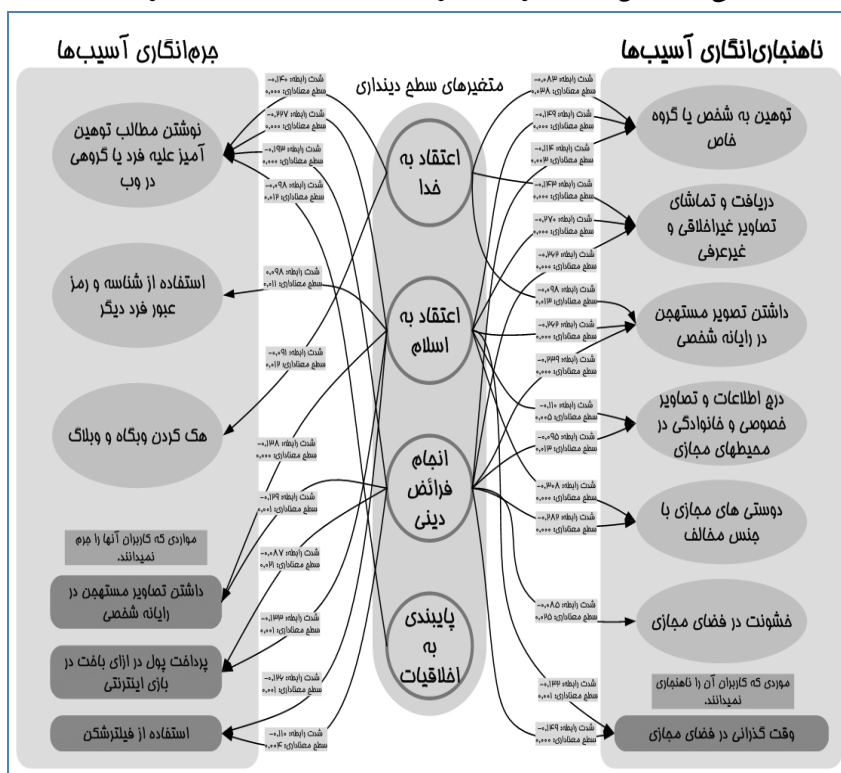
از سوی دیگر متغیرهای «انجام فرائض دینی» و «اعتقاد به اسلام» به ترتیب با شش و چهار متغیر تجربه‌شناسی آسیب ارتباط معنادار دارند. می‌توان چنین تحلیل کرد، که دینداری وقتی به صورت عملی نمود یابد و یا این‌گونه اعلام شود، که دینداری عملی در سطح بالای اعتقادی قرار دارد، اثرگذاری بیشتری بر تجربیات آسیب افراد دارد. درباره اعتقاد به دین اسلام نیز چنین است که اعتقاد به اسلام، اعتقاد مجموعه‌ای از باورهای الهی است، که موجبات اثرگذاری بر تجربیات آسیب را فراهم می‌کند. هرچند «اعتقاد به خدا» و «پابندی به اخلاقیات» نیز سطوحی خاص از دینداری را در افراد شکل می‌دهند، اما در جامعه اسلامی به صورت مشخص اعتقاد به دین اسلام با تمام ابعاد آن و همچنین انجام فرائض دینی اثرگذاری بیشتری بر تجربیات آسیب افراد در فضای مجازی دارند.



تصویر شماره چهار. روابط همبستگی میان متغیرهای سطح دینداری و تجربه‌شناسی آسیبی

بخش دوم؛ سطح دینداری و نگرش‌سنجی آسیبی (ناهنجاری‌انگاری و جرم‌انگاری): متغیرهای نگرش‌سنجی آسیبی شامل دو گروه از متغیرها بودند، که به بررسی نگرش کاربران درباره ناهنجاری یا جرم بودن آسیب‌ها می‌پرداختند. از میان متغیرهای ناهنجاری‌انگاری، کاربران شش مورد را ناهنجاری دانستند که عبارتند از: «توهین به شخص یا گروه»، «دریافت و تماشای تصاویر غیراخلاقی و غیرعرفی»، «داشتن تصویر مستهجن در رایانه شخصی»، «درج اطلاعات و تصاویر خصوصی و خانوادگی در محیط‌های مجازی»، «دوستی‌های مجازی با جنس مخالف» و «خشونت در فضای مجازی». همچنین کاربران «وقت‌گذرانی در فضای مجازی» را ناهنجاری به شمار نیاوردند. اما در میان متغیرهای ناهنجاری‌انگاری، سه متغیر «توهین به شخص یا

گروه»، «دریافت و تماشای تصاویر غیراخلاقی و غیرعرفی» و «داشتن تصویر مستهجن در رایانه شخصی» ارتباط معناداری را با سطح دینداری کاربران داشتند. از سوی دیگر متغیرهای «اعتقاد به اسلام» و «انجام فرائض دینی» نیز ارتباط معناداری را با متغیرهای ناهنجاری‌انگاری آسیب‌ها داشتند. همچون روابط همبستگی میان سطح دینداری و تجربه‌شناسی آسیبی، در اینجا نیز شاهد ارتباط معنادار میان دو متغیر «اعتقاد به اسلام» و «انجام فرائض دینی» با نگرش افراد نسبت به ناهنجاری بودن آسیب‌های مطرح شده هستیم. این امر را می‌توان از عمیق بودن دو متغیر اعتقاد به اسلام و انجام فرائض دینی در سنجش دینداری افراد در جامعه ایران نیز دانست. هرچند دو متغیر دیگر نیز بخشی از مجموعه سطح دینداری در افراد را تشکیل می‌دهند، اما می‌توان گفت به دلیل عمیق‌تر بودن و یا چندوجهی بودن دو متغیر اعتقاد به اسلام و انجام فرائض دینی ارتباط همبستگی میان این دو متغیر با متغیرهای ناهنجاری‌انگاری بیشتر است.



تصویر پنجم. روابط همبستگی میان متغیرهای سطح دینداری و نگرش‌های آسیبی

اما در بخش دیگر یعنی ارتباط همبستگی میان سطح دینداری و جرم‌انگاری آسیب‌های مجازی، باید به مواردی که کاربران آسیب‌ها را جرم دانسته و مواردی که جرم ندانسته‌اند، اشاره شود. کاربران سه مورد از متغیرها، یعنی «نوشتن مطالب توهین‌آمیز علیه فرد یا گروه در وب»، «استفاده از شناسه و رمز عبور فرد دیگر» و «هک کردن وبگاه و وبلاگ» را جرم محسوب کرده‌اند و موارد دیگر، یعنی «داشتن تصاویر مستهجن در رایانه شخصی»، «پرداخت پول در ازای باخت در بازی اینترنتی» و «استفاده از فیلترشکن» را جرم به شمار نیاورده‌اند. در میان سه متغیری که از سوی کاربران به‌عنوان جرم محسوب شده‌اند، «نوشتن مطالب توهین‌آمیز علیه فرد یا گروه در وب» با تمامی متغیرهای سطح دینداری همبستگی معنادار دارد.

این امر سؤالی را به‌وجود می‌آورد، که چرا از میان متغیرهای جرم‌انگاری، این مورد بیش از مواردی همچون «استفاده از شناسه و رمز عبور فرد دیگر»، «هک کردن وبلاگ و وبگاه» و یا حتی مواردی که کاربران آنها را به‌عنوان جرم محسوب نکرده‌اند، همچون «استفاده از فیلترشکن»، «داشتن تصاویر مستهجن در رایانه شخصی» با متغیرهای سطح دینداری ارتباط معنادار دارد؟ در پاسخ می‌توان به مسئله‌ای اشاره کرد، که با ظهور و گسترش استفاده از اینترنت در کشور، به آن بی‌توجه بوده‌ایم؛ تبیین و مفهوم‌پردازی دینی و حقوقی محیط‌ها و رفتارهای افراد در فضای مجازی است. به‌عنوان مثال در فضای فیزیکی زندگی و در استفاده از وسایل نقلیه می‌توان نمونه‌های هم‌ترازی را بیان کرد. در شهر محدوده مشخصی به‌عنوان طرح ترافیک تعیین شده است و با استفاده از دوربین‌هایی به‌صورت شبانه‌روزی کنترل می‌شود. حال برخی افراد با استفاده از روش‌هایی پلاک خودرو خود را می‌پوشانند، تا شماره شناسایی خودروشان توسط دوربین‌ها ثبت نشود. پلیس راهنمایی و رانندگی نیز به‌سرعت اعلام می‌کند، که این امر تخلف و جرم محسوب می‌شود و حتی عنوان مجرمانه «جعل و مخدوش کردن پلاک خودرو» بر آن اطلاق می‌شود. با توجه به مثال فوق، می‌توان تحلیل کرد، که عامل مهمی که مانع از جرم‌انگاری مواردی همچون «داشتن تصاویر مستهجن در رایانه شخصی» و یا «استفاده از فیلترشکن» می‌شود، عدم تبیین عناوین مجرمانه‌ای که این موارد در بر دارند، است. از سوی دیگر در ارتباط با اینکه چرا همبستگی معناداری میان

تمامی متغیرهای سطح دینداری و مواردی همچون «استفاده از شناسه و رمز عبور فرد دیگر» و یا «هک کردن وبلاگ و وبگاه نیست»، نیز می‌توان به عدم مفهوم‌پردازی رفتارها و کنش‌های غیرشرعی و غیراخلاقی در فضای مجازی از نگاه دین اسلام توسط متخصصان دینی اشاره کرد. «نوشتن مطالب توهین‌آمیز» در فضای فیزیکی زندگی عنوانی مجرمانه و قابل پیگرد قانونی است. افراد دیگر تفاوتی میان ارتکاب آن در فضای فیزیکی و فضای مجازی نمی‌بینند. اما هک کردن وبلاگ و وبگاه به‌عنوان پدیده‌ای نو در بستری نو، شاید از دید کاربران فعلی مجرمانه نیست. در صورتی که می‌توان مابه‌ازای چنین عملی در فضای فیزیکی را تخریب اموال (عمومی، دولتی و یا خصوصی) ذکر کرد. مطمئناً افراد چنین عملی (تخریب اموال) را فعلی مجرمانه می‌دانند، اما هک کردن وبلاگ و وبگاه به این دلیل که از مختصات فضای جدید است و کدهای دینی و اخلاقی مشخصی برای آن تعریف نشده است، فعل مجرمانه محسوب نمی‌شود.

جمع‌بندی: دوفضایی شدن‌ها، ریشه‌یابی آسیب مجازی و گرایش محیط مجازی به واقعیت

پیشتر، تبدیل‌های آسیبی در رابطه میان دو فضای فیزیکی و مجازی مطرح و مفهوم‌پردازی شد. بر این معنا تأکید شد، که اساساً برخی از علل اساسی در آسیب‌زایی فضای مجازی، مختصات و زیرساخت‌های سخت‌افزاری و نرم‌افزاری فضای مجازی است. ویژگی‌های این فضا همچون، دیجیتال‌بودن، مبتنی بر زمان مجازی بودن، جهانی‌بودن، سرعت، فراگیری، سیالیت، تشدیدشدگی، متکثربودن (شبکه‌ای‌بودن) و در نهایت همه‌جا حاضر بودن، خودبه‌خود فضایی را ایجاد می‌کند، که اثرات اولیه و ثانویه آسیب در جهان دوفضایی را تشدید و تقویت می‌کند و آن را توسعه می‌دهد. به عبارتی، ظرفیت‌های ذاتی فضای مجازی، توسعه فراگیری را برای محیط آسیبی فراهم کرده است. درعین حال همین ظرفیت‌ها، محیط گسترده‌ای را برای رفتار بهینه، مؤثر و مفید و در نگاه دینی، قلمرو وسیعی را برای عمل صالح فراهم آورده است.

اما در سوی دیگر، می‌توان از عللی نام برد، که به زیرساخت و مختصات فضای مجازی ارتباط ندارد و به تجربه کاربران و در حقیقت تجربه زیستی افراد و کاربران فضای مجازی بازمی‌گردد. کاربران عوامل اصلی تحرکات اطلاعاتی، فکری و خلاقانه

در فضای مجازی هستند؛ گرایش‌ها و تجربه‌های زیستی و فکری کاربران به شدت بر فضای مجازی اثرگذار است. همان‌طور که اشاره شد این فضا، جهانی است و هم‌افزایی گسترده و متنوع ادیان، فرهنگ‌ها و درعین‌حال ایدئولوژی‌های خاص که جستجوگر سلطه فراگیر هستند را نیز فراهم آورده است. بنابراین گستردگی تجربه‌های زیستی و ذهنی افراد و همچنین نگاه سلطه‌گرایانه برای توسعه یک فرهنگ خاص در جهان موجب می‌شود که فرهنگ‌های متضاد در یک محیط واحد فرهنگی جمع شوند و منشاء ظهور آسیب‌های گسترده فرهنگی شوند. لذا امری که در یک جامعه به‌عنوان یک رفتار عرفی و پذیرفته شده تلقی می‌شود، در جامعه دیگر یک ناهنجار، گناه و بعضاً جرم اجتماعی محسوب می‌شود. اجتماع رفتارهای عرفی شده در یک جامعه و گناه در جامعه دیگر، دوگانگی‌های بسیاری را تولید می‌کند که به‌لحاظ هویت می‌تواند موجب ابهام هویتی، دورگه‌ای شدن هویت، سردی و سردرگمی هویت‌ها شود.

همچنین می‌توان در بحث تجربه‌های زیستی افراد که فضای مجازی بستری برای بروز و ظهور و توسعه و تشدید آن فراهم می‌کند از عللی همچون «عادت پیدا کردن» یا «عادت داشتن»، «نوستالژیا»، «جبران» یا «دسترس‌پذیری آسیب» نام برد. کاربران ممکن است در تجربه‌های زیستی خود در فضای فیزیکی زندگی، به فعالیت‌های آسیبی یا آسیب‌زا عادت داشته باشند، که ورود این افراد به فضای مجازی به تشدید این عادت آسیبی آنها منجر خواهد شد. در حقیقت آسیبی که فرد در فضای فیزیکی زندگی دچار آن است با ورود فرد به فضای مجازی به این فضا منتقل می‌شود و ممکن است علاوه بر تشدید و توسعه آسیب در خود فرد، بسترهای آسیب‌زایی نیز در فضای مجازی ایجاد کند، که به آسیب‌دیدگی افراد زیادی منجر خواهد شد. به‌عبارت دیگر می‌توان گفت محیط مجازی، محیط جهانی شدن عرضه رفتارهاست. ممکن است این عرضه مصرف‌فراگیر پیدا کند و ممکن است توسط مصرف‌کنندگان متفاوت؛ رفتارهای متفاوتی را موجب گردد.

از سوی دیگر شرایط محیطی ممکن است منشاء ظهور نوستالژی‌هایی شود، که رفتار تشدیدشده‌ای را در محیط مجازی به‌وجود آورد. ممکن است ساختارهای فضای فیزیکی زندگی باعث جلوگیری از دسترسی افراد به آسیب‌ها شود؛ فرد در جامعه یا

اجتماعی زندگی و فعالیت می‌کند که اجازه بروز آسیب‌ها و فعالیت‌ها را به او نمی‌دهد. گمنامی و بی‌مرز بودن فضای مجازی، این امکان را در اختیار کاربران خود قرار می‌دهد که بدون توجه به مرزهای اجتماعی و فرهنگی در فضایی جهانی سیر کنند و در این راه نوستالژی‌های آسیبی خود یا همان زمینه‌های آسیب‌زای درون خود و ناخودآگاه خود را در این فضا جستجو کنند.

جبران نیز از جمله علل گرایش افراد به محیط‌های آسیبی و فعالیت‌های آسیب‌زای فضای مجازی است. فرد در فضای مجازی در محیطی جهانی با قابلیت‌های بی‌شمار مواجه می‌شود و حس می‌کند، که در این فضا می‌تواند به جبران فعالیت‌هایی بپردازد، که در فضای فیزیکی زندگی امکان‌پذیر نیست.

در نهایت از دیگر عللی که در حوزه تجربه زیستی و ذهنی افراد قرار دارد، می‌توان به دسترس‌پذیری آسیب اشاره کرد. فرد ممکن است در فضای فیزیکی زندگی خود به آسیب و محیط‌های آسیب‌زا دسترسی نداشته باشد. در بستر فیزیکی زندگی محیط‌های آسیب‌زا و فعالیت‌های آسیب‌زا کاملاً روشن و شفاف هستند و فرد می‌تواند از خود در برابر آنها مراقبت کند و یا امکانی برای دسترسی به این محیط‌ها و فعالیت‌ها در بستر فرهنگی و اجتماعی خانواده و دوستان خود نداشته باشد. اما در فضای مجازی فرد بدون آنکه بداند آسیب در کجاست و چه محیط‌هایی آسیب‌زاست، در این فضا حرکت می‌کند. این حرکت ممکن است فرد را تنها با یک کلیک به حوزه آسیب‌زا و محیط‌ها و فعالیت‌های آسیبی فضای مجازی بکشاند. اما با توجه به ساختار مفهومی آسیب دوفضایی که بیشتر توضیح داده شد و با استناد به داده‌هایی که اخیراً استفاده شد، می‌توان یکی از دلایل مهم در ایجاد و توسعه آسیب‌های مجازی را عدم تبیین مفهومی مختصات فضای مجازی دانست. این امر، علت بالادستی است، که خود علت‌هایی همچون عدم تعریف کدهای اخلاقی و دینی فضای مجازی، عدم تصویب قوانین مناسب فضای مجازی و عدم تعیین صلاحیت قضایی برای بررسی به جرم‌های مجازی و عدم تبیین دینی و شرعی رفتارها در فضای مجازی را موجب می‌شود. بنابراین می‌بایست به تبیین مفهومی مختصات فضای مجازی در بستر پارادایم دوفضایی شدن‌ها که نگاهی کلان به رابطه میان دو فضای زندگی فیزیکی و مجازی دارد، پرداخت؛ تا از

این طریق در بخش‌های مختلف دینی، اخلاقی و قانونی بتوان رفتارهای بهنجار - ناهنجار و همچنین رفتارهای مجرمانه را تبیین کرد.

از آنجا که محیط مجازی گرایش به سمت واقعیت دارد و در تلاش است، که یک محیط کاملاً واقعی و یا مرتبط با واقعیت‌های روزمره زندگی ایجاد کند، دینداری نیز به‌عنوان یک واقعیت اجتماعی هم در محیط مجازی انعکاس می‌یابد و هم محیط مجازی را به منبع و مرجع جدید توسعه دینداری تبدیل می‌کند. لذا محیط مجازی مثل محیط فیزیکی تیغ دولبه‌ای است، که همه برندگی شرگرایانه و هم تابندگی خیرگرایانه دارد. اگر در محیط مجازی برای خیر، نیکی و اخلاق و هنجارهای اخلاقی اسلامی ظرفیت‌سازی و محتواسازی شود، با محیط جهانی و فراگیر خیر و نیکی و اخلاق و ظرفیت رفتار صالحانه مواجه خواهیم بود و اگر با شر و شرارت ظرفیت‌سازی شود، با جهانی شدن شر و شرارت مواجه می‌شویم. دینداری سازوکار کنترل‌کننده و بازدارنده شر و پلیدی و در عین حال سازوکار تولیدکننده خیر و نیکی فراگیر و جهانی در محیط مجازی است، که به‌عنوان یک عامل مهم به آن باید توجه شود.

یادداشت‌ها

1. Virtual Reality
2. Physical Reality
3. Meta-Factor

۴. به این معنا که در ۲۴ ساعت شبانه‌روز در هفته امکان دسترسی به این فضا وجود دارد.

5. The Soul of Cyberspace
6. Timeless Time
7. Ubiquitous Presence
8. Time-Space Compression
9. Fractal
10. Hypertext
11. The Anything-Anywhere-Anytime Dream

کتابنامه

عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۲-الف)، «دوج جهانی شدن‌ها و آینده جهان»، کتاب ماه علوم اجتماعی.
عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۲-ب)، «دوج جهانی شدن‌ها و جامعه جهانی اضطراب»، نامه علوم اجتماعی، شماره ۱۱.

- عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۳- الف)، «دو جهانی شدن‌ها و آینده هویت‌های همزمان»، *خردنامه همشهری*، شماره ۲۶.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۳- ب)، «فناوری همزمان ارتباطات و دوفضایی شدن فرهنگ»، *دیدگاه*، شماره ۱.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۴)، «دوفضایی شدن جهان و موبایل رایانه: جامعه مجازی فراگیر و بازسازی هویت فردی»، ارائه شده در همایش فناوری اطلاعات و ارتباطات و توسعه، نشریه فرهنگ و فناوری، جلد ۱، شماره ۴.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۵)، «دوفضایی شدن کره زمین و توسعه واقعی - مجازی: شاخص‌های کاربردی ارزیابی فضای وبی ایرانی»، در عاملی، سعیدرضا، *ارزیابی فضای مجازی ایرانی* (مجموعه مقالات دانشجویی، تهران: دبیرخانه شورای عالی اطلاع‌رسانی).
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۶)، «دین مجازی؛ دوفضایی شدن محیط دینی و ارتباطات درون‌دینی و بین‌دینی»، *دین و رسانه*. تهران: طرح آینده.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۷)، «دو جهانی شدن‌ها و دوفضایی شدن فرهنگ: پارادایم‌های جدید فرهنگ‌شناسی»، در کاظمی، *مطالعات فرهنگی، مصرف فرهنگی و زندگی روزمره در ایران*، تهران: انتشارات جهاد دانشگاهی واحد تهران.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۸- الف)، «تیپ‌شناسی و مفهوم‌شناسی جرم در جهان دوفضایی شده»، در محمد فرجیها و رحمت‌الله صدیق سروستانی، *پیشگیری از جرم با رویکرد جامعه‌شناختی*، تهران: دفتر تحقیقات کاربردی پلیس پیشگیری ناجا.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۸- ب)، *شبکه‌های علمی مجازی*، تهران: پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۹)، *زمان مجازی، تحول در نهادهای مجازی*، تهران: فخرآکیا.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۹۰)، *رویکرد دوفضایی به آسیب‌ها، جرایم، قوانین و سیاست‌های فضای مجازی*، تهران: انتشارات امیرکبیر.

- Ameli, S. R. (2004), "Dual Globalization: Inter-religious Communication in the Real World and the Virtual World", *Islamic Dialogue*, 3 (8/9).
- Id. (2009), "Virtual Religion", *Asian Journal of Social Science*, Vol. 37 (2).
- Castells, M. (1996), *The Rise of the Network Society*, Oxford: Blackwell.
- Id. (2000), *The Rise of the Network Society*, Oxford: Blackwell.
- Etemad, H. ; Wilkinson, I. ; Dana, L. (2010), "Internetization as the necessary condition for internationalization in the newly emerging economy", *Journal of International Entrepreneurship*, Vol. 8 (4).

- Geert, L. (2008), The Internet and the Madonna: Religious Visionary Experience on the Web., *Literary and Linguistic Computing*, Vol. 23 (2).
- GradinFranzen, A. & Gottzen, L. (2011), *The beauty of blood? Self-injury and ambivalence in an Internet community*, *Journal of Youth Studies*, Vol. 14 (3) , pp. 279-294.
- Jones, A. (2006), *Self/image: Technology, representation, and the contemporary subject*, London: Routledge.
- Lister, M. , Dovey, J. , Giddings, S. , Grant, I. & Kelly, K. (2003), *New Media: A Critical Introduction*, London & New York: Routledge.
- Mihalache, A. (2002), *The Cyber Space-Time Continuum: Meaning*, *The Information Society*, 18.
- Nielek, R. ; Wawer, A. & Wierzbicki, A. (2010), *Spiral of hatred: social effects in Internet auctions*, *Between informativity and emotion*, *Electronic Commerce Research*, Vol. 10.
- Taylor, M. C. & Saarinen, E. (1994), *Imagologies: Media Philosophy*, London: Routledge.
- Wall, G.; Pearce, E. ; McGuire, J. (2011), *Are Internet offenders emotionally avoidant?*, *Psychology, Crime and Law*, Vol. 17 (5).
- Zaleski, J. (1997), *The Soul of Cyberspace*, Cambridge: Polity Press.
- Zancheti, S. M. (2002), *Value, Built Heritage and Cyberspace*, *Museum*, 54, (3)

