

درآمدی بر شناخت زیست پژوهی جامعه مجازی-اجتماعی

دکتر علی قلی جوکار

چکیده

واقعیت‌های پیش‌رونده‌ی رسانه‌های تعاملی، ارتباطی و رسانه‌ای نوین، امروزه چنان کنشگران فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، سیاسی، امنیتی و نظامی، استراتژیست‌ها و سایر کنشگران را در کنار یکدیگر قرار داده است که با کمترین غفلت جوامع کمتر برخوردار، ممکن است دچار ضرر و آسیب‌هایی در حوزه‌های پیش‌گفته گردند که جبران آن اگر غیر ممکن نباشد اما گران خواهد بود. بشردر طول تاریخ همواره از ابزارها و وسایل تعاملی و رسانه‌ای شامل؛ رسانه‌های شفاهی، مکتوب و نوین، از گذشته‌ی دور تا کنون در حوزه‌های مختلف زندگی اجتماعی خود بهره برده است. امروزه نیاز به استفاده کنشگران اجتماعی، جوامع و واحدهای سیاسی در جهان از ابزارهای تعاملی، ارتباطی و رسانه‌ای، بیشتر از هر زمان دیگری است چرا که جهان چنان کوچک شده و کنشگران اجتماعی و جهانی چنان در کنار و در تعامل با یکدیگر قرار گرفته‌اند که چاره‌ای جز استفاده هر چه گسترده‌تر از این پدیده در جامعه واقعی- مجازی کنونی، نیست. این مقاله پژوهشی اسنادی، ضمن پیشینه‌شناسی و پرداختن به تحولات دیدگاهی آن، به تحلیل عنصری موضوع پرداخته، آثار و پیامدهای این جامعه را به بررسی می‌گذارد.

واژگان کلیدی؛ جامعه مجازی، رسانه‌های تعاملی، ارتباطی و رسانه‌ای، زیست پژوهی جامعه مجازی، تحلیل عنصری.

مقدمه

رسانه‌های ارتباطی از گذشته‌های بسیار دور همواره به عنوان ابزاری برای ارتباط انسان کنشگر با دیگر کنشگران شامل کنشگران فردی و کنشگران جمعی، و یا وسیله‌ای برای اطلاع‌رسانی در باره وقوع حوادث و وقایع مختلف انسانی، اجتماعی و اتفاقات طبیعی، مورد استفاده قرار می‌گرفته، کنشگران اجتماعی را بدین وجه در تعامل بایکدیگر قرار می‌داده‌اند. برای ارتباط و تعامل کنشگران اجتماعی در جهان قدیم، ابزارهای اطلاع‌رسانی ساده‌ای چون فانوس‌های دریایی، چاپارخانه‌ها، کبوتران نامه‌بر، و... نقش آفرینی کرده، توسعه یافته تا به رسانه‌های شفاهی و مکتوب در عصر پیشا مدرنیته و مدرنیته رسیده، و در دهه‌های اخیر همزمان با تشکیل جوامع شبکه‌ای، تبدیل به جامعه اطلاعاتی شده، و هم اکنون که رسانه‌ها به رسانه‌های مجازی ارتقاء یافته‌اند با ایجاد فضای مجازی، جامعه مجازی را به مثابه جامعه واقعی شکل داده‌اند. اکنون فضای مجازی همه حوزه‌ها و زمینه‌های اجتماعی، اقتصادی، فرهنگی و سیاسی را در نوردیده، چنان پیش رفته است که جامعه مجازی با تمام ویژگی جامعه واقعی با ظرفیت پتانسیلی گسترده تر و بالاتر، و هزینه‌ای بسیار کمتر، به جامعه‌ای واقعی تبدیل نموده و احتمالاً در این نیز متوقف نشده، با سرعت حیرت‌انگیز فن‌آوری‌های نوین در آینده باید منتظر جامعه مجازی متاورس باشیم. همگام با رشد و توسعه فن‌آوری‌های تعاملی، ارتباطی و رسانه‌ای از دنیای قدیم تا دنیای معاصر همزمان دیدگاه‌های نظری رسانه‌ای و ارتباطی هم بدون تغییر و تحول باقی‌مانده و توسعه یافته‌اند. برای مقایسه و قریب به ذهن نمودن تغییر و تحول رسانه‌ها از جامعه سنتی به جامعه مجازی، به بررسی پیشینه مهم‌ترین

دیدگاه‌های نظری رسانه‌ای و ارتباطی پرداخته و سپس به ارزیابی جامعه‌مجازی می‌پردازیم.

الف - بررسی دیدگاه‌های رسانه سنتی

مفروضه از رسانه‌های سنتی در این مقاله عبارت از رسانه‌های ارتباطی از آغاز عصر مدرنیته تا عصر جامعه اطلاعاتی است. در عصر مدرنیته در سطوح علمی و دانشگاهی دیدگاه‌ها و نظریه‌های رسانه‌ای و ارتباطی فراوانی به وجود آمد که در زمان خود اقبال‌کننده بود اما به مرور و با شدت گرفتن رشد تکنولوژی و فن‌آوری‌های ارتباطی - رسانه‌ای، دیدگاه‌های نظری ارتباطی و رسانه‌ای موجود دیگر از پاسخگویی علمی و قانع‌کننده در جامعه علمی و دانشگاهی بازماندند. بنابراین دانشمندان و متفکران این حوزه سعی در جبران این فاصله نظری و توسعه روزافزون رسانه‌های ارتباطی و رسانه‌ای برآمدند که در ادامه به طور خلاصه به بررسی مهمترین دیدگاه‌های مطرح شده می‌پردازیم.

نظریه گلوله برفی یا سوزن تزریقی

بر اساس پیروان دیدگاه‌های نظریه گلوله برفی می‌توان از طریق رسانه‌های قدرتمند محتوای مورد نظر فرستنده‌ی پیام را همانند آمپول‌هایی پر از داروهای تاثیرگذار به طور مستقیم به مغز کنشگران مخاطب شلیک کرد تا ذهن کنشگران منفعل و آنها که چاره‌ای جز پذیرش آن را ندارند تاثیر مورد نظر و عمیق گذاشت. هدف ارسال کنندگان پیام توسط صاحبان این رسانه‌ها، شکل‌دادن افکار، باورها، ارزش‌ها، سبک و شیوه زندگی، ارزش‌های هنجاری و عمومی کنشگران جوامع مخاطب در سطحی گسترده بوده است (نوده، ۱۳۹۱).

نظریه برجسته سازی محتوا

برخی از صاحب نظران این دیدگاه رسانه ای ارتباطی چون گلا دیس انگل لنگ و کورت لنگ، فرایند برجسته سازی محتوای تولید شده برای تاثیرگذاری بر افکار و اذهان مخاطبان را، در شش دسته، اولویت بندی می کنند که شامل؛ اهمیت محتوای تولید شده یا رویداد، پوشش متفاوت از روال طبیعی مخاطبان، موضوعات قالب دار برای درک مفاهیم توسط مخاطبان، زبان مورد استفاده رسانه، نمادهای ثانویه و قابل تشخیص در منظر و موقعیت سیاسی، و اظهارات اشخاص معروف یا سلبریتی ها، است (مهرداد، ۱۳۸۰، و نوده، ۱۳۹۱).

نظریه رضامندی

برخلاف دیدگاه های قبل که مخاطبان را کنشگر منفعل فرض می کردند و فرض شان انفعال مخاطب بود، طرفداران این دیدگاه معتقدند که مخاطبان افرادی منفعل نیستند بلکه مخاطبان کنشگرانی فعال بوده، و هنگام مصرف رسانه، محتوا و پیام رسانه ای را انتخاب می کنند. لذا ضروری است رسانه ها سیاست رضایت مندی مخاطبان را پیشه خود کنند چرا که مخاطب فعال از میان پیام ها یا محتواهای ارسالی و توجه به تاثیرات آن بر اساس نوعی ملاک دست به انتخابی آگاهانه و انگیزه دار می زند. این رویکرد بر خاستگاه پویایی اجتماعی و روان شناختی و نیازهای فردی، تاکید دارد (مک کویل و ویندال، ۱۳۸۸، ۱۳۲-۱۲۹ و نوده ۱۳۹۱).

دیدگاه ماریپیچ سکوت

بر اساس این رویکرد، مردم در مورد یک موضوع داغ، علاقه دارند بدانند که نظر دیگر کنشگران در باره آن موضوع چیست؟ در این صورت اگر دریابند که نظرشان در آن موضوع داغ در اقلیت است، سکوت را پیشه کرده‌اند، این سکوت را تا زمانی که احساس کنند دیدگاه شخصی شان هنوز مطرح نشده است، ادامه می‌دهند. به نظر نثومن نقش مهم رسانه‌های همگانی این است که بتوانند به عنوان منبعی به شمار رود که مردم برای آگاهی از چگونگی توزیع افکار عمومی، به آن مراجعه می‌کنند. به عقیده نثومن سکوت کنشگران به صورت ماریپیچی است و رسانه‌ها به سه طریق می‌توانند بر حرکت ماریپیچی سکوت مردم اثر بگذارند؛ یکی اعلام افکار عمومی بخش عمده مردم، که حدّ سیاست مردم را شکل می‌دهند، دیگری اینکه کدام بخش از افکار عمومی در باره واقعه مورد نظر در حال گسترش است؟ و سوم اینکه فرد بدون این که منزوی شود کدام بخش از افکار عمومی را می‌تواند منتشر کند (مک کوایل و ویندال، ۱۳۸۸: ۱۱۴-۱۱۲).

نظریه مسلکی (تئوری رسانه‌های شوروی سابق)

مهمترین مبانی نظریه مسلکی آن است که برای حفظ قدرت در یک جامعه سوسیالیستی، چون طبقه کارگر یا پرولتاریا قدرت را در اختیار دارد، لازم است این طبقه، ابزار تولید محتوا را هم کنترل کند. بر این اساس تمام رسانه‌ها باید تحت کنترل سازمان‌های کارگری و در نهایت در اختیار دولت کمونیسم بوده و نباید در راستای تعارض سیاسی عمل کنند. لذا از مطبوعات انتظار می‌رود در شکل دادن افکار عمومی جامعه در جهت تشکیل جامعه کمونیستی نقش ایفا کرده، وظایف مشخصی چون اجتماعی کردن، کنترل

غیررسمی جامعه و بسیج اجتماعی را در تحقق اهداف اجتماعی و اقتصادی مسلک کمونیستی دنبال کنند(نوده، ۱۳۹۱).

نظریه رسانه‌های توسعه بخش

زویکرد طرفداران این دیدگاه رسانه‌ای و ارتباطی مقابله با وابستگی، سلطه خارجی و اقتدار مستبدانه‌ی داخلی است. طرفداران این دیدگاه در تلاش برای استفاده مثبت از رسانه‌ها به منظور توسعه ملی، توسعه حاکمیت ملی، حفظ و تقویت هویت ملی، و توسعه مشارکت دموکراتیک عمومی است. مهمترین ویژگی این دیدگاه قبول این نکته است که توسعه اقتصادی و در قبال آن تحول اجتماعی، که معمولاً با سازندگی ملی همراه است، ایجاب می‌کند که آزادی‌های رسانه‌ای و روزنامه نگاران با میزان مسئولیت پذیری آن‌ها در راستای کمک به اهداف توسعه بخش، تعریف شود (همان).

نظریه مشارکت دموکراتیک رسانه‌ای

طرفداران این دیدگاه بر حقوقی چون داشتن اطلاعات، حق پاسخگویی مسئولین، حق به کارگیری ابزارهای رسانه و ارتباطی برای تعامل در مقیاس‌های کوچک اجتماعی و حق حفظ منافع گروه‌های کوچک و خرده فرهنگ برای پاسداری از فرهنگ خود، تاکید می‌کنند. پیروان این دیدگاه از یک طرف ضرورت وحدت رسانه‌ای، تمرکز رسانه‌ها، تخصص‌گرایی شدید، و دبی طرفی و کنترل دولتی رسانه را نفی می‌کنند و از طرف دیگر بر کوچک بودن ابعاد رسانه‌ای، محلی بودن رسانه‌ها، تنوع رسانه‌ای، نهادزدایی از رسانه‌ها، تبادل متقابل نقش‌های فرستنده - گیرنده و پیوندهای ارتباطی افقی در همه سطوح اجتماعی، تعامل و تعهد را مورد تاکید قرار می‌دهند. از دیدگاه

طرفداران این نظریه، تحولات تکنولوژیکی رسانه‌ای (رسانه‌های دیجیتال، نرم‌افزاری، فضای مجازی و ...)، امکان بازتولید ارزان محتوا و پیام را برای مخاطبان فراهم می‌آورد (مهرداد، ۱۳۸۰ و نوده ۱۳۹۱).

ب - جامعه مجازی؛ گذر جهان از جامعه اطلاعاتی و شبکه‌ای به جامعه‌ی مجازی

وقتی سخن از فضای مجازی می‌رود شاید ناخودآگاه ذهن کنشگر مخاطب به سمت استفاده از فن‌آوری‌های نوین اطلاعاتی چون اینترنت، شبکه‌های اجتماعی و شبکه‌های اطلاع‌رسانی مجازی سوق پیدا کند. اگرچه این نگرش صحیح است اما تمام واقعیت نیست چرا که فضای مجازی دیگر از مفهوم رسانه ارتباطی که قبلاً به مهم‌ترین دیدگاه‌های آن اشاره کردیم و از بررسی تأثیرات محتوا و پیام بر مخاطب یا بررسی وظایف و اهداف رسانه‌ای، فراتر رفته و تمام ویژگی‌های یک جامعه واقعی را پیدا کرده است؛ یعنی تمام کنش‌های اقتصادی، فرهنگی، اجتماعی، سیاسی، و سایر مولفه‌ها و عناصری که مربوط به زندگی اجتماعی واقعی می‌شود را با ظرفیت و پتانسیلی چندین برابر و تحمل هزینه‌هایی به مراتب کمتر، دارا گشته، و یک جامعه مجازی واقعی را به وجود ایجاد کرده است. برای مثال در این جامعه همانند جامعه واقعی، کنشگر به انواع کنش‌ها در سطح فردی، گروهی و جمعی، می‌پردازد با این تفاوت که کنشگر جامعه مجازی از امکانات و ظرفیت‌های به مراتب بیشتر و قدرتمندتری از جامعه واقعی برخوردار است. کنش‌های فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، سیاسی، شیوه و سبک زندگی، کسب و توسعه دانش، تولید محتوا و داده‌های علمی، اجتماعی، فرهنگی، اقتصادی و بسیاری موارد دیگر که کنشگر جامعه واقعی در جوامع بسته می‌پرداخت در جامعه

مجازی به حداقل ممکن رسیده است اگرچه دولت‌ها در حال یافتن راه‌هایی برای تسلط بر این رسانه و تحت پیگرد قراردان کنشگران مجازی هم هستند. در این صورت بدیهی است کنشگران سیل آسا به آن ورود کنند. البته در این جامعه نیز همانند جامعه واقعی زمینه‌ها و ظرفیت‌های بسیاری برای کنش‌های نامناسب و کجروی در زمینه‌های مختلف فراهم است، اما این آسیب‌ها آن‌چنان نیست که کنشگران از ورود به این جامعه خودداری ورزند. بنابراین جامعه مجازی نیز برای زیست اجتماعی مجازی، همانند جامعه واقعی نیاز به تدوین قرارداد اجتماعی جدید، تعریف انواع کنش‌های مناسب و نامناسب، تنبیه و تشویق، نظارت و ارزیابی، پلیس و سایر نهادها و ملزومات اجتماعی خاص خود را خواهد داشت. بر این اساس، همه شواهد دال بر آن دارد که جهان کنونی و آینده، در جامعه مجازی (به مثابه‌ی جهانی واقعی) تنیده، با پیشرفت، رشد و توسعه روزافزون فن‌آوری‌های تکنولوژیک، سایبرنتیک و مجازی، این وضعیت تشدید نیز خواهد شد. برای شناخت بیشتر و تحلیل مناسب در مواجهه با این آخرین پدیده‌ی اجتماعی بی‌نظیر در جهان معاصر، بناچار به تحلیل عنصری آن می‌پردازیم.

ج - تحلیل عنصری جامعه مجازی

بدیهی است هم‌اکنون فن‌آوری‌های رسانه‌ای، اطلاعاتی و ارتباطی به همه حوزه‌ها و فضاهای اجتماعی، نهادی و فردی در جامعه بشری ورود داشته، ارزش‌های فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، سیاسی، شیوه و سبک زندگی، و مولفه‌های معرفتی و شناختی انسان‌ها را با شدت متفاوت تحت تأثیر قرار می‌دهند. به باور امانوئل کاستلز؛ فن‌آوری‌های نوین اطلاعات، نقاط دور عالم را در شبکه‌های جهانی به هم پیوند داده، ارتباطات رایانه‌ای مجموعه‌ای از

جوامع مجازی را به وجود می‌آورند که نتیجه آن دگرگونی همه ساختارها و فرآیندهای مادی و معنوی بشر بوده است (کاستلز، ۱۳۸۰: ۴۸). روشن است که به تناسب بهره‌مندی هر کدام از جوامع از فن‌آوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی، میزان دسترسی مردم به این فرایندها، تغییرات اجتماعی، شدت و پهنای بیشتری خواهد گرفت. بنابراین بین میزان بهره‌مندی از فن‌آوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی و شکل‌گیری زندگی اجتماعی، پیوندی متقابل برقرار بوده، و نگاه علوم اجتماعی به این پدیده، معطوف به زمینه‌ها، عملکردها، آثار و نتایج آن است. بنابراین جامعه مجازی براساس عناصری اساسی چون فن‌آوری اطلاعات نوین (که منجر به ایجاد جامعه‌ی شبکه‌ای شده است)، رسانه‌های اجتماعی (که در آن تولید و انتشار محتوا برجسته می‌گردد)، و فضای سایبری (که در آن مجموعه‌ای از تعامل‌های انسانی از طریق رایانه و فن‌آوری‌های نوین ارتباطات بدون در نظر گرفتن فضا-مکان، شکل می‌گیرد) (خانیک‌ی و بابایی، ۱۳۹۰). بنابراین جامعه مجازی از سه عنصر کلیدی شامل؛ فن‌آوری‌های نوین اطلاعاتی، رسانه‌های اجتماعی و فضای سایبری، که در زیر به تحلیل هر کدام می‌پردازیم، تشکیل یافته است.

۱- فن‌آوری‌های نوین اطلاعات

توسعه فن‌آوری ارتباطاتی-اطلاعاتی نوین، زمینه‌ساز پیدایش یک چرخش اساسی در شیوه و سبک زندگی کنشگران فردی و اجتماعی جهانی گردیده به نحوی که انسان‌ها بدون محدودیت زمان-فضا-مکانی به راحتی می‌توانند در تعامل بوده، و از اتفاقات و پیشامدهای علمی-پژوهشی، فرهنگی، اجتماعی و بسیاری از موضوعات، در حداقل زمان ممکن مطلع گردند. شاید بر همین اساس بوده است که مانوئل کاستلز با طرح مفهوم «جامعه شبکه

ای»، ویژگی‌های مهم این عصر و جامعه شبکه‌ای را دگرگونی فرهنگ مادی بشر می‌داند. کاستلز معتقد است ابعاد بنیانی نظریه جامعه شبکه‌ای و فن‌آوری‌های نوین اطلاعاتی و ارتباطی، جدا از مسیری که رسانه‌های سنتی پیموده‌اند نیست با این تفاوت که زمینه اجتماعی و سیستم ارتباطات متفاوت بوده است (همان). جذابیت‌های جریان آزاد اطلاعات و امکاناتی که فن‌آوری‌های نوین در اختیار طیف وسیعی از کنشگران جامعه مجازی قرار می‌دهد، بسیاری از مقاومت‌ها را شکسته و چالش‌های عظیمی را در حوزه‌های فرهنگی، اجتماعی، سیاسی پیش روی واحدهای سیاسی جهان قرار داده است. به اعتقاد کاستلز پیامدها و آثار گسترده فن‌آوری نوین در حوزه معرفت‌زندگی، معلول پنج مولفه مهم؛ محوریت یافتن اطلاعات، شمول و فراگیری ارتباطات، منطق شبکه‌ای، انعطاف و همگرایی عام، است. بر این اساس جامعه جهانی در وضعیت کنونی در معرض سه فرآیند مستقل تاریخی؛ انقلاب اطلاعات، تجدید ساختار نظام سرمایه‌داری، و جنبش‌های نوین اطلاعاتی، قرار گرفته است (کاستلز، ۱۳۸۰: ۹۴-۹۳).

۲- رسانه اجتماعی

مفهوم و منظور از رسانه اجتماعی، رسانه‌هایی مانند بلاگ‌ها، ویکی یا سایت‌های میزبان قطعات ویدئویی است که در آن امور تولید ویدئو، صدا و متن و چند رسانه‌ای، توسط کاربران تهیه، در محیط‌های اجتماعی (مجازی) منتشر و میان کاربران هم‌تا به اشتراک گذاشته می‌شود. در این تعریف تولید و انتشار محتوا برجسته می‌گردد. این تعریف بر اساس مشارکت کاربر و تولید محتوا توسط او، شکل گرفته و سایت‌های شبکه‌سازی اجتماعی مانند لینکدین، فیس

بوک، سایت‌های نشان‌گذاری اجتماعی دلیسش^۱، سایت‌های اخبار اجتماعی نظیر دیگ^۲ یا ادیت^۳ و سایر سایت‌هایی که کانون توجه‌شان با کاربران است، را شامل می‌شود (خانیک و بابایی، ۱۳۹۰).

۳- فضای سایبری

مفهوم فضای سایبری به فضایی ساختگی و خیالی از واقعیت مجازی و اینترنتی بر می‌گردد که کاربر از طریق آن به فضای واقعیت مجازی وارد می‌شود. فضای سایبری با ویژگی‌هایی چون میزان دسترسی، چگونگی دسترسی، راهبری، فعالیت اطلاع‌یابی، بالندگی و... شناخته می‌شود. در واقع فضای سایبری از طریق دنیای جدید، و موازی با خطوط ارتباطی رایانه‌های جهان، خلق، نگهداری و توسعه می‌یابد. از ویژگی‌های مهم فضای سایبری می‌توان به مواردی همچون؛ فضای سایبری به مثابه‌ی بازگویی تاریخ فن‌آوری‌ها و رایانه، سیر تکامل آن‌ها و نقش آن‌ها در شکل‌گیری این فضا، بیان نقش اینترنت، روند تکامل و دسترسی کاربران به فضای نوین و داد و ستد در همه ابعاد، فضای سایبری به مثابه‌ی این که واقعیت مجازی توانایی شبیه‌سازی موجودیت‌ها را دارد، فضای سایبری به معنای بیان رابطه‌ی تنگاتنگ فن‌آوری و متغیرهای سیاسی، اقتصادی و اجتماعی که اساس جامعه سرمایه‌داری را بنیان می‌نهند (این تفسیر از فضای سایبری به مقوله مالکیت، مدیریت اطلاعات، کنترل، دسترسی به دار و ندار، و دموکراسی می‌پردازد)، به مثابه‌ی فضای کار و کارآفرینی و نه صرفاً بیان آزادانه و انباشت ثروت، و در نهایت فضای سایبری به مثابه‌ی بازخوانی نقش کنشگران اجتماعی در فضای

^۱ . Del.icio

^۲ . Digg

^۳ . Eddit

مجازی در ساختن و تکامل فضای سایبری نمادین و ... ، اشاره کرد(خانیک‌ی و بابایی، ۱۳۸۰ : ۲۳ به نقل از دوران، ۱۳۸۱ : ۱۴). بر این اساس اکنون می‌توان تعریفی نسبتاً مشخص تر از فضای سایبری ارائه داد و آن این که فضای سایبری عبارت است از فضایی روانی - خیالی که در آن افکار کاربران مجذوب توهمی رویاگونه شده ، و دنیایی مفهومی از تعاملات شبکه ای شده بین افراد و آفریده های معنوی آن ها و هر آن چه همراه آن است، که دارای حالتی از اندیشه است که افراد در ارتباط با یکدیگر در این فضا، به وسیله بازنمایی های دیجیتالِ زبان و تجربه های حسی، به اشتراک گذاشته می شود .

ظرفیت ها و قدرت نرم جامعه مجازی

طی دهه های اخیر فضای مجازی روز به روز در حال گسترش و قدرت یابی در همه زمینه ها و حوزه های زندگی نوع بشر بوده است. این فضا از لحاظ تکنولوژی های جدید، فن آوری های اطلاعاتی و ارتباطی، جریان آزاد اطلاعات و فن آوری، ایجاد فضای تعامل انسان ها در همه زمینه ها، تولید محتوا، گسترش و به اشتراک گذاری دانش و داده های مختلف، ایجاد فضا و سالن های گفتگو (چت روم ها) بدون در نظر گرفتن فضا- مکان، گسترش کنش های انسانی، اجتماعی، سیاسی، اقتصادی، پزشکی و بسیاری از حوزه های دیگر روز به روز در حال گسترش و رو به توسعه بوده، و «جامعه ای مجازی به مثابه ی جامعه ای واقعی» در سطح جهانی را به وجود آورده ، و قدرت، ظرفیت و پتانسیل های فراوان در عین حال ارزانی را به بشر هدیه داده است به نحوی که تاریخ زندگی اجتماعی بشر نمونه آن را به یاد نمی آورد. البته این جامعه برای بشر بدون آسیب هم نبوده اما آسیب های آن در

مقایسه با پتانسیل‌های مثبت جامعه مجازی، طبیعی و قابل اغماض می‌نماید چرا که در جامعه واقعی هم آسیب‌های فراوان وجود دارند با این وجود نمی‌توانیم جامعه واقعی را به این دلیل که در آن به عنوان مثال آسیب‌هایی چون جنایت و خون‌ریزی و... روی می‌دهد، نادیده بگیریم و از زندگی در آن چنان‌گونه بگریزیم.

بررسی آسیب‌شناختی جامعه مجازی

اگرچه توسعه و گسترش روزافزون فضای مجازی و ورود آن به تمامی حوزه‌های کنش انسانی، اجتماعی، فرهنگی، اقتصادی، سیاسی، علوم انسانی و شناختی و معرفتی و حتی جنبش‌های اجتماعی و در نتیجه ایجاد جامعه‌ای به تمام معنا مجازی، ظرفیت‌ها و پتانسیل‌های فراوانی برای بشر به ارمغان آورده، اما این فضا بدون ورود آسیب‌ها بر کنشگران جامعه مجازی از همه طیف‌های بشری و در زمینه‌های مختلف هم، نبوده است. پیچیدگی‌های جامعه مجازی، و تعامل و ارتباط کنشگر فضای مجازی هم‌زمان با هزاران کنشگر که اکثریت‌شان فقط هویت مجازی دارند، به هویت واقعی، و دارای اهداف مختلف و بعضاً بدخواهانه هستند، بدیهی است. جای‌نگرانی زیادی وجود دارد. در این صورت چنانچه کنشگر از لحاظ شناختی ضعیف و بی‌دفاع بود، و در جامعه‌ای چون جهان سوم که از بسیاری از مواهب اجتماعی همچون گردش آزاد اطلاعات بی‌بهره‌اند، و به علت اینکه جامعه‌ای بسته دارند برای ورود به چنین جامعه‌ای آمادگی لازم نداشته و آموزش لازم را نیز ندیده‌اند، دیری نخواهد پایید که هویت و ارزش‌های فرهنگی و اجتماعی و شناختی او در معرض تهاجم یک طرفه قرار گرفته و در نتیجه سبک زندگی و هویت فرهنگی، اجتماعی و... او دچار تغییر و تحول قرار خواهد گرفت. لذا

ساختار فرهنگی چنین مخاطبانی اگر آمادگی مواجهه با چنین شرایطی نداشته و انعطاف ناپذیر باشد، به شدت فرو خواهد ریخت. این پیامد احتمالاً نتیجه مطلوب همان نظام سرمایه‌داری برای تسلط بر جهان سوم خواهد بود. بر اساس آنچه آمد در پاسخ به این که جامعه مجازی با وجود دارا بودن ظرفیت‌های مثبت فراوان، چه آسیب‌هایی خواهد داشت، می‌توان مهمترین آسیب‌ها و پیامدهای آن را شامل؛ ایجاد کانون‌های شکل‌گیری گروه‌های بزهکار، کلاهبرداری و هنجار شکن، در معرض سوء استفاده قرار گرفتن کنشگران جامعه مجازی توسط افراد، سازمان‌ها و دولت‌ها، و دوقطبی‌سازی جوامع کم‌برخوردار (به این مفهوم که جامعه‌ای که بخشی از آن با دسترسی، مشارکت و کنشگری در شبکه‌های اجتماعی به نوعی درک از پدیده‌ها و رویدادها رسیده‌اند و بخشی از جامعه که چنین دسترسی نداشته و درکی متفاوت با بخش اول دارند)، و در آخر اینکه فضا و جامعه مجازی ممکن است زمینه را برای فعالیت افراد و سازمان‌های جاسوسی توسط دولت‌های متخصص، فراهم آورده، منافع ملی جامعه‌ای را به مخاطره بیندازد.

نتیجه‌گیری

توسعه روزافزون تکنولوژی و فن‌آوری نوین اطلاعاتی و ارتباطی، و رسوخ آن به همه فضاهای اجتماعی، سازمانی و فردی، شیوه زندگی روزمره، اشتغال و حوزه‌های شناختی انسانی جوامع، فضایی وسیع، رو به توسعه، دارای پتانسیل‌های فراوان و مجازی را به وجود آورده است که علاوه بر تغییر و تحول در تولید مفاهیم اجتماعی، فرهنگی، فضایی را نیز برای جنبش‌های اجتماعی ایجاد کرده است. این فضا که تمام جنبه‌های کنش‌های اجتماعی، فرهنگی، اقتصادی و سیاسی را شامل می‌گردد، تبدیل به جامعه‌ای وسیع با ظرفیت

ها، قابلیت‌ها، و پتانسیل‌های گسترده و قوی، شده است. این فضا-جامعه، امکانات فراوانی برای رشد رسانه‌های اجتماعی، شبکه‌های اجتماعی، تولید محتوا توسط خود کاربران، نرم افزارها و ابزارهای پیشرفته برنامه نویسی، تعامل کاربر با صدها و هزاران کاربردیگر در سرتاسر دنیا بدون محدودیت‌های فضا-زمان-مکانی، توسعه جامعه اطلاعاتی، توسعه دانش، رموز پیچیده، سنجش‌ها، شاخص‌ها، سرگرمی‌های همراه با تخیل و تجربه و... به وجود آورده است. همه این مولفه‌ها وقتی در یک مجموعه قرار می‌گیرند تبدیل به قدرتی مہار ناشدنی گشته و قابلیت تبدیل شدن به شمیری دولبه در دست نظام‌های سرمایه‌داری شده را یافته تا به وسیله بتوانند به اهداف خود نه تنها برای استعمار اقتصادی، بلکه استعمار فرهنگی، اجتماعی، سیاسی و... در جهان سوم و جهان کم‌برخوردار و دارای منابع خام فراوان برسند، و البته وسیله‌ای قوی برای جاسوسی از کشورهای مقصد. اما جهان سوم برای کاهش آسیب‌های احتمالی شهروندان خود در جامعه مجازی، می‌توانند با آموزش هرچه بیشتر شهروندان کنشگر خود و ایجاد آمادگی برای ورود به چنین جامعه پیچیده‌ای و کنشگری در آن، با استفاده هرچه بیشتر از این جامعه مجازی واقعی، بتوانند به توسعه علمی، فرهنگی، اجتماعی، و سیاسی، کسب قدرت نرم، و هر آنچه از منافع که این جامعه در اختیار آن‌ها قرار می‌دهد، بپردازند؛ چرا که انفعال در برابر چنین پروژه عظیم انسانی و در عین حال پیچیده، به جز عقب ماندگی روز افزون هرچه بیشتر جهان سوم و سوء استفاده هرچه تمام نظام سرمایه‌داری از این موهبت بی نظیر، نتیجه‌ای دربر نخواهد داشت.

منابع

- خانیکی، هادی و بابایی، محمود (۱۳۹۰)، فضای سایبری و شبکه‌های اجتماعی، فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات جامعه‌اطلاعاتی، دوره اول، شماره ۱، پاییز و زمستان ۱۳۹۰، صص ۷۱-۹۳.
- کاستلز، مانوئل (۱۹۹۷)، عصر اطلاعات: اقتصاد، جامعه و فرهنگ: ظهور جامعه شبکه‌ای، ترجمه احد عقیلیان، افشین خاک باز، تهران، انتشارات طرح نو، ۱۳۸۹.
- شیلر، هربرت (۱۳۷۵)، اطلاعات و اقتصاد بحران، ترجمه؛ یونس شکرخواه، تهران: آفتاب، ۱۳۷۵.
- شیلر، هربرت (۱۳۹۰)، ارتباطات و سلطه فرهنگی، ترجمه کاظم معتمدنژاد، رویاپور و کیل، شراره امیرخلیلی، تهران، نشر علم، ۱۳۹۰.
- بوستر، فرانک، نظریات جامعه‌اطلاعاتی، ترجمه؛ اسماعیل قدیمی، تهران، انتشارات قیده سرا، ۱۳۸۳.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۹۷)، مصاحبه؛ تفاوت فضای مجازی و رسانه چست، همشهری آنلاین، سه شنبه ۱۱ دی ماه ۱۳۹۷.
- عزیزاده، مریم (۱۳۹۸)، بررسی سه نظریه در تبیین یک رویکرد به فضای مجازی؛ جامعه‌اطلاعاتی چیست، سایت پرسمان دانشگاهیان، ۱۳۹۱.