

مدیریت و بررسی امنیت روانی در بستر فناوری اطلاعات بر تعاملات انسانی و شبکه‌های اجتماعی و بازیه‌های رایانه‌ای

میترا نصیریپور^۱، غلامرضا داودی^۲

۱- کارشناسی ارشد مهندسی فناوری اطلاعات دانشگاه شیراز

۲- کارشناسی برق-قدرت دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی تهران

چکیده

هدف این مقاله بررسی امنیت روانی در بستر فناوری اطلاعات بر تعاملات انسانی و همچنین شبکه‌های اجتماعی و بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد. با گسترش فناوری ارتباطات و اطلاعات هر روز ابزار جدیدی در اختیار کارشناسان عملیات روانی قرار می‌گیرد. شبکه‌های اجتماعی نسل جدیدی از پایگاه‌هایی هستند که این روزها در کانون توجه کاربران شبکه‌های جهانی اینترنت قرار گرفته‌اند. اینگونه پایگاه‌ها بر مبنای تشکیلات آنلاین فعالیت می‌کنند و هر دسته از کاربران اینترنتی با ویژگی خاص را گرد هم می‌آورد شبکه‌های اجتماعی را گونه‌ای از رسانه‌های اجتماعی می‌دانند که امکان دستیابی به شکل جدیدی از برقراری ارتباط و به اشتراک گذاری محتوا در اینترنت را فراهم آورده‌اند. فناوری اطلاعات اگرچه در دهه‌های اخیر وارد زندگی بشر شده است اما به سرعت رشد نموده و تاثیر زیادی بر ابعاد مختلف زندگی داشته است این توسعه رو به رشد فناوری اطلاعات و اینترنت تحولات گسترده‌تر زمان ابعاد بشری از جمله سیاسی اقتصادی اجتماعی دفاعی و امنیتی به وجود آورده است که در حال حاضر فناوری اطلاعات می‌تواند نقش بسیار مهمی در مسائل امنیت روانی ایفا کند. موضوعات فرهنگی اجتماعی و تعاملات انسانی مطرح در فضای فناوری اطلاعات روان و سلامت روانی جامعه را تحت تاثیر قرار می‌دهد. با گسترش فناوری اطلاعات نوظهور بازی‌های رایانه‌ای به علت خصوصیات ویژه خود به ابزار نوین عملیات روانی تبدیل شده‌اند ولی متأسفانه تاکنون به این محصول فرهنگی توجه جدی نشده است. در این مقاله سعی بر این است که هدفهای زیر را مورد بررسی قرار داد. بررسی تاثیر اجتماعی شبکه‌های اجتماعی و پیامدهای اینترنت بر تعاملات انسانی، بررسی اثرات مثبت و منفی بازیها و سرگرمی‌های کامپیوتری بر رفتار انسان همچنین در هر مورد بیان می‌شود چگونه میتوان تعاملی ایجاد کرد که امنیت روانی فرد مورد توجه قرار گرفته و بستری مناسب و قابل اعتماد ایجاد شود.

واژگان کلیدی: فناوری اطلاعات، امنیت روانی، تعاملات انسانی، شبکه‌های اجتماعی، بازیه‌های رایانه‌ای

۱- مقدمه

در این مقاله به بررسی امنیت روانی در بستر فناوری اطلاعات بر تعاملات انسانی و بازیهای رایانه ای می پردازیم. اگر چه ارتباطات کامپیوتری موضوع جدیدی نیست ولی رشد نمایی این فعالیتها این امکان را برای مردم به وجود می آورد که کارهایشان را به صورت الکترونیکی انجام دهند. از آنجایی که این تکنولوژی های جدید شدیداً بر روی زندگی بشر اثر می گذارد، ناگزیر چالشی برای درک آثار فرهنگی، روانی و اجتماعی آنها بوجود آمده است. در این مقاله اثرات روانی و اجتماعی ارتباطات کامپیوتری و همچنین تحلیل و بیان آثار مثبت و منفی فناوری اطلاعات را بررسی می نماییم. در واقع ایده اصلی اثر امنیت روانی در بستر فناوری اطلاعات است.

چون اینترنت به عنوان یکی از ابعاد نوپای این فن آوری های جدید جهان معاصر، نقش به سزایی در تغییر و تحول زندگی افراد جامعه دارد. بودن در فضای مجازی اینترنت به کاربران فرصت های بی شماری می دهد و به هر اندازه که این فرصت ها و خشنودی های ناشی از استفاده اینترنت افزایش یابد، کاربران بیشتر به سمت این پدیده نوین سوق خواهند یافت، از این رو در این مقاله سعی بر این است که مواردی بیان شود که افراد را از آسیبهای جسمی، مالی و روانی و عواقب اجتماعی مثبت فناوری اطلاعات آگاه سازد.

در ادامه در مورد بازیهای کامپیوتری مباحثی بیان شده، زیرا در سرتا سر دنیا بحث های موافق و مخالف درباره بازیهای کامپیوتری و تأثیر آنها بر رفتارهای اجتماعی صورت گرفته است. در جوامع غربی تمرکز بحث بر محتوای رسانه ها و بازیهای خشنوت آمیز است. با توجه به اینکه امروزه استفاده رو به رشد کاربران از سرگرمیهای رایانه ای در محل کار، مدرسه، خانه و تأثیر این فن آوری در رفتار آنها روبرو هستیم، نیاز به آماده شدن برای زندگی و کار در آینده را دارند.

بخش مهم دیگر این مقاله بررسی پیامدهای اینترنت بر تعاملات انسانی و شبکه اجتماعی است. در دهه های اخیر، انقلابی در حوزه ارتباطات و کامپیوتر ایجاد شده است و این نشانه ای است که پیشرفت فناوری و استفاده از فناوری اطلاعات با سرعت زیاد ادامه خواهد یافت. فناوری شبکه های اجتماعی بستری را برای تعاملات و تبادل نظر مشارکتی در میان کاربران اینترنت فراهم کرده اند. از طرفی پیشرفت این شبکه ها سبب افزایش تأثیرات اجتماعی آنها در تعاملات میان کاربران شده است. با استفاده از فن آوری شبکه های اجتماعی کاربران در بیان افکار خود و به اشتراک گذاری اطلاعات آزادانه تر اقدام می کنند این امر از طرفی سبب می شود که تخلفات و نقض قوانین در محیط های اینترنتی افزایش یابد. بنابراین بحث آسیبهای اجتماعی که منجر به از بین رفتن امنیت روانی می شود مطرح گردیده و راهکارهایی بیان خواهد شد.

۲- ادبیات نظری تحقیق

امنیت روانی:

هم اکنون حجم زیادی از اطلاعات روزانه در مناطق مختلف دنیا با سرعت بسیار زیاد مبادله می شود، اما سرعت تنها متغیر قابل توجه نیست، بلکه در کنار این مساله موضوع امنیت نیز باید مورد توجه قرار گیرد، چون اگر موضوع امنیت تامین نشود، دیگر از فناوری اطلاعات نمی توان بهره گرفت. ایمنی، به معنی میرا بودن افراد از آسیب رساندن است. هرسبستی و یا مجموعه‌ای که به ما آسیب نرساند، ایمن است؛ حال این آسیب می تواند ابعاد، جسمی، مالی و یا حتی روانی را در بر بگیرد، اما امنیت به معنای مبرابردن سیستم از آسیبهای جسمی و مالی و روانی است، بنابراین امنیت تعریف گسترده‌تری دارد و ما سیستمی را امن می‌دانیم که به سبب آن مخاطره مالی یا جانی به ما وارد نیاید. (میرمعزی، ۱۳۸۷)

چرا امنیت روانی از اهمیت زیادی برخوردار است؟

با توجه به اینکه تکنولوژی به محل کار، خانه، مدرسه، سازمان ها، خودروها، هواپیما و در هر قسمتی از زندگی روزانه مان، گسترش پیدا کرده است ویکارگیری از تکنولوژی که مفید و مورد استفاده باشد، از اهمیت زیادی برخوردار است. در نتیجه امنیت روانی برای ارتقا کیفیت باید مدنظر گرفته شود. (میر معزی، ۱۳۸۷)

می دانیم استفاده و بکار گیری تکنولوژی جدید این نیست که فقط سود داشته باشد بلکه ما آنها را پیاده سازی می کنیم تا سبب عواقب اجتماعی مثبتی شوند. به طور کلی ما باید به هر دو جنبه تاثیرات طراحی به صورت کوتاه مدت و عواقب آن به صورت بلند مدت برای اشخاص و رفتارهای اجتماعی پردازیم. امنیت روانی در سایه ارتباطات مثبت انسانها با اینترنت بیان می شود. در مقاله پیامدهای اینترنت بر تعاملات انسانی، نکات مثبت و منفی این ارتباطات مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است. ایده اصلی این است که اینترنت کیفیت ارتباطات انسانها را در محیط فیزیکی کاهش می دهد، زیرا افرادی که به طور عمده با دیگران ارتباط برقرار می کنند تمایل کمتری به ارتباط عادی در محاورات رودررو از خودشان نشان می دهند. بطوریکه مقدار ارتباطات افراد در اینترنت به تعداد کاربران آنلاین بستگی دارد. تبدیل زندگی به ارتباطات مجازی مشکلات بسیاری نیز دارد که در ادامه بررسی خواهیم کرد. کاربران آنلاین هیچگاه به یکدیگر پاسخگویی و تعهد متقابل مانند دنیای واقعی نخواهند داشت. در برخی موارد ارتباط آنها بیشتر از دنیای واقعی است زیرا می دانند ناشناخته باقی می ماند، که به این ترتیب اعتماد به نفس آنها بیشتر میشود و یک نوع امنیت روانی ایجاد میشود (Rauterberg, 2004).

چرا سر گرمی های و تاثیرات غیر فیزیکی در امنیت روانی در بستر فناوری اطلاعات مطرح می شود؟

اینترنت ابزاری حیرت انگیز برای ارتباط است. گرچه میتواند به عنوان گریزی از واقعیت برای ایجاد آرامش صمیمیت و گمنامی باشد. استفاده از اینترنت برای انواع بازی ها، قمار، پیام ها، مطالب هرزه و اعمال جنسی مجازی میتواند مانند هر داروی دیگری تبدیل به اعتیاد شود که نوع جدیدی از آسیبهای اجتماعی می باشد. امنیت روانی فرد را مورد خطر قرار می دهد.

از سوی دیگر دنیای بازیهای رایانه‌ای و فعالیتهای متأثر از آن با توجه به مشغله‌های فکری اجتماعی و اقتصادی که خانواده‌ها دارند و رها شدن نوجوانان در انتخاب انواع بازیهای مورد نظرشان می‌تواند در حد فوق العاده‌ای به نسل نو جوان و حتی جوان را تهدید کرده و با القای تفکرات و باورهای نا به هنجار به ذهن آنان فرهنگ جامعه را در آینده با دگرگونی‌های غیرقابل تصویری مواجه نماید (Matusitz, 2007).

چرا فناوری شبکه اجتماعی بر امنیت روانی اثر دارد؟

فناوری شبکه‌های اجتماعی بستری را برای تعاملات و تبادل نظر مشارکتی در میان کاربران اینترنت فراهم کرده‌اند. از طرفی پیشرفت این شبکه‌ها سبب افزایش تاثیرات اجتماعی آن‌ها در تعاملات میان کاربران شده است. با استفاده از فن‌آوری شبکه‌های اجتماعی کاربران در بیان افکار خود و به اشتراک‌گذاری اطلاعات آزادانه‌تر اقدام می‌کنند این امر از طرفی سبب می‌شود که تخلفات و نقض قوانین در محیط‌های اینترنتی افزایش یابد. یکی از موارد نقض شده و تخلف در میان کاربران اینترنت که با آن مواجه هستیم کمین اینترنتی است. کمین اینترنتی در واقع نمو کمین کردن در دنیای واقعی است که از وسایل ارتباط از راه دور و بسترهایی مانند اینترنت برای کمین و آزار و اذیت استفاده می‌کند. اثرات کمین‌های اینترنتی موارد زیادی را شامل می‌شوند. به طور کلی به اثرات رفتاری، روانی و اجتماعی تقسیم بندی می‌شوند شامل: از دست دادن حس حفاظت شخص، از دست دادن شغل، بی‌خوابی و تغییر در عادات کاری و یا اجتماعی، اضطراب، عذاب ذهنی، آسیب فیزیکی، استرس و ترس، تغییر شغل، احتیاط افراطی نسبت به محیط اطراف، افسردگی، حملات پانیک، کاهش وزن، اشکال در تمرکز. علاوه بر این 20 درصد قربانیان به مصرف الکل روی آورده‌اند و 74 درصد آنها نیز از بی‌خوابی رنج می‌برند.

بررسی‌ها نشان داد که تمام قربانیان از عدم حمایت اخلاقی و عاطفی خانواده رنج می‌بردند همچنین مشخص شد که بیشتر قربانیان به ترس بی‌دلیل در برابر فعالیتهای عادی مانند ایمیل و پیام کوتاه و غیره دچار شده‌اند.

رشد خیلی زیاد اینترنت در سالهای اخیر باعث شده که این شبکه به یک مخزن لایتنهای از اطلاعات و همچنین به عنوان یک روش و راهکار اساسی برای ارتباطات تبدیل شود این پدیده تاثیر شگرفی بر روی توسعه فرهنگها، مخابرات و اقتصاد در سراسر جهان داشته است. روابط فردی با اینترنت به یک بخش ضروری در تعیین شایستگی آنها به عنوان یک ابزار روزانه از یک موتور جستجوی ساده تا یک منبع اطلاعات مورد استفاده قرار میگیرد. Haron, (2010)

رشد و توسعه سریع فناوری‌های مدرن اطلاعات، انتقال فرهنگ را نیز که حرکتی ارزش گراست، شتاب داده است.

تکنولوژی هم اثر مفید و هم مضر دارد. تکنولوژی مستقل از جامعه‌ای که در آن عمل می‌کند نمی‌تواند پیشرفت کند یا مفید واقع شود و بایستی توسط جامعه انتخاب و توسعه داده شود. در این جا ما می‌خواهیم دلایل روانشناسان از ویژگیهای خاص اینترنت نظیر زمینه‌های فرهنگی مزایای اینترنت و ویژگیهای احساسی وابسته به یکدیگر را شناسایی کنیم. با بکارگیری اینترنت در شاخه‌های مختلف آنچه روانشناسان از تاثیرات فردی اینترنت می‌گویند

مقایسه و بایکدیگر امتحان می‌کنیم. کانون عملکردی ما از روشن بینی فرهنگی در علم روانشناسی، کوشش می‌کند تا تجربیات انسان و درک ارتباطات فرهنگی از خودش تشخیص داده شوندمانند تخمینی از آزمون های فرهنگی و تاثیرات ناشی از آن تفکرات انسانها.

با توجه به وجود متون کامپیوتری قابل تبادل و به اشتراک گذاشته آنها که ارتباطات اجتماعی جدیدی را بوجود آورده است. خصوصا در میان روانشناسان مدارک مستدلی پیدا شده است که به موارد ضد و نقیضی اشاره دارندتا وقتی سطوح تکنولوژی ارتباطات اجتماعی و داخلی را ترویج می دهندروانشناسان به درک درستی از تعداد کاربران نمی رسند،روانشناسان دانشگاه میلان در خصوص این موضوعات مطالعات وسیعی را انجام داده اند.که مواردبه شدت در رسانه های جدید برروی عمده کاربران دیده شده است.محققین بررسی می کنند که ارتباطات چگونه برروی پارامترها و آزادی های اجتماعی اثر گذار هستند.آنچه آنها یافته اند به ظاهرآنست که ارتباطات متناقضی بین افزایش ارتباطات و اجتماعات بسته وجو داردوقتی که اینترنت در تعداد زیادی از شبکه های اجتماعی افزایش می یابد و رسوخ می کند در بسیاری از نمونه های ارتباطی تفاوت قابل ملاحظه ای که از ارتباط ایجاد شده بین مردم دیده می شود.

اشخاصی که از اینترنت استفاده می کنند تمایل دارندبه بهترین شکل ممکن ایده آل هایشان را بیابند.تفاوت زیادی با کوشش هاییکه در دنیای بدون اینترنت می کنیم وجود ندارد.به هر حال حاضربا افزایش کیفیت و نحوه استفاده از ارتباطات آنلاین تعداد زیادی از اطلاعات ، دیگر وجود نخواهد داشت.بسیاری از کاربران شبکه هر چقدر هم که ارتباطات شبکه ای خود را افزایش دهند می توانندافراد را آنگونه که در دنیای غیر شبکه ای و بیرونی شناسایی می کنندتصور نمایند. مردم اغلب در خصوص ملاقات های رودررو کمتر چیزی وجود دارد که درباره یکدیگر ندانند ولی در ارتباطات اینترنتی معمولا خیلی چیزها از دید طرف مقابل پنهان و غیر قابل پیش بینی باقی می مانند (oguzor,opara,2011)

کاربرد اینترنت بر تعاملات انسانی:

اینترنت همچنین "دنیای مجازی " و "فضای سایبری" نیز نامیده می شود. اینترنت ترکیبی از فعالیت های متنی و دنیای مجازی است که بطور کلی ارتباطات انسانی را قادر می سازد. رفتار جمعی ما تغییر یافته است که این نتیجه ارتباطات بی هویت در فضای سایبری است. در اثر این امر می تواند کیفیت ارتباطات انسان به صورت عادی و فیزیکی نیز کاهش یابد. افرادی که خجالتی، کم حرف، یا تمایلی به درگیر شدن چهره به چهره به طور فیزیکی ندارند اینترنت بسیار مفید و مورد علاقه شان می باشد. فضای مجازی بطور اساسی روابط انسان ها را تغییر داده است زیرا زندگی تفسیر می شود در انتظارات افراد از زندگی و تعاملات افراد در صفحه ی مانیتور کامپیوتر(Matusitz,2007)

راجع به میزان تعامل انسان ناشی از اینترنت، دو مسیر فکری وجود دارد : از یک طرف، برخی معتقدند که اینترنت موجب کاهش تعاملات انسان ها می شود و از طرف دیگر برخی معتقدند که اینگونه نیست. در حقیقت دلیل اینکه مشکل است بیان این موضوع که آیا اینترنت تعاملات انسان را کاهش می دهد یا افزایش در این واقعیت نهفته است

که این‌ها همه بستگی به کاربر دارد. برخی افراد تمام روز خود را در مقابل صفحه نمایش می‌گذرانند و با دوستان خود در فضای دیجیتال ارتباط برقرار می‌کنند (در این روند به طور قطع، دوستان آنها در فضای واقعی کاهش خواهد یافت). گروه دیگری از کاربران تنها در حدود ده دقیقه از وقت خود را برای چت آنلاین صرف می‌کنند و مابقی وقت استراحت خود را در معاشرت با دوستان و رفتن به سالن ورزشی و ... می‌گذرانند. مطالعات نشان می‌دهد کاربرانی که به صورت مکرر با ایمیل ارتباط برقرار می‌کنند ارتباط محکم‌تری نسبت به آنها که فقط با موبایل ارتباط برقرار می‌کنند دارند. به عبارت دیگر، تعداد فعل و انفعالات کاربران ایمیل بالاتر از موقعیت‌های آنلاین و واقعی است. پیامدهای اینترنت بر ارتباطات انسانی بسیار بزرگ هستند. و هر اتفاقی می‌تواند فقط با یک کلیک ماوس انجام پذیرد. به همین دلایل جای تعجب نیست که اینترنت با سرعت بسیار بالا در حال رشد رسانه‌های ارتباطی است. همانطور که اشاره شد، اگر چه اینترنت می‌تواند کیفیت تعامل انسان‌ها در محیط فیزیکی را کاهش دهد، اما می‌تواند به بهبود روانی کاربران اینترنتی نیز کمک بسیاری نماید. در نهایت باید گفت بدون شک، اینترنت یک رسانه قدرتمند برای ارتباطات است. و در واقع برای افرادی که ساعت‌های طولانی از این رسانه استفاده می‌کنند نگران‌کننده است. در واقع در ابتدا فن‌آوری‌های دیجیتال برای تسهیل ارتباطات و تبادل اطلاعات بین انسان‌ها طراحی شده بودند، اما امروزه متوجه شده ایم ارتباط خود انسان‌ها بهتر از ارتباط با ماشین‌ها و ابزار است. طبق گفته‌ی مک لوهان، با مهم‌تر شدن اینترنت، ما می‌توانیم همچنان انسانی باقی بمانیم (Matusitz, 2007).

کاربرد اینترنت بر تأثیرات اجتماعی:

اینترنت یک انقلاب فرهنگی در ارتباطات جهانی بوجود آورده است که زندگی ما بواسطه این تکنولوژی تغییرات اساسی نموده است. اینترنت نه تنها درک ما از تعامل انسان‌ها، فهم ما از واژه "جامعه" و شبکه‌های اجتماعی را گسترش می‌دهد، بلکه افق ذهن ما و قابلیت‌های سازماندهی راه‌های جدید برای ترکیب تجارب برون خطی به فضای مجازی را به ما می‌دهد (Matusitz, 2007).

فناوری اطلاعات به عنوان یک پیوند دهنده، تمامی علوم روز را به کار می‌گیرد تا بتواند اطلاعات مورد نیاز متخصصین، صنایع، سازمان‌ها و بالاخره همه مردم در قسمت‌های مختلف جامعه را در کمترین زمان و بهترین وجه ممکن تأمین نماید. شاید بتوان گفت به کارگیری صحیح فناوری اطلاعات نه تنها آینده زندگی بشر را بهبود خواهد بخشید، بلکه سعی دارد تا خرابی‌های به بارآمده ناشی از فناوری‌های گذشته را نیز اصلاح نماید. به عنوان مثال بکارگیری فناوری اطلاعات مشکلات ترافیک، کمبود مکان فیزیکی جهت انجام کار و تحصیل، کمبود زمان، رقابت و حسادت‌های بی‌مورد و پنهان‌کاری در تحصیل علوم، اشتغال و تبادل فرهنگی را مرتفع خواهد نمود. طبعاً در این عرصه جدید، هر فرد و جامعه‌ای که با شناخت و اشراف بیشتر، اهداف و آرمان روشن‌تر یا به میدان بگذارد می‌تواند از این فناوری بهره بیشتری ببرد و در حوزه‌های مختلف اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی و سیاسی جهان نقش بیشتری داشته باشد (Pook, pence, 2001).

کاربرد سرگرمی‌های کامپیوتری:

با توجه به استفاده فراوان کودکان و نوجوانان و حتی بزرگسالان از بازی‌ها و سرگرمی‌ها و بویژه در دنیای امروز از سرگرمی‌های فناوری اطلاعات، در سراسر جهان به بررسی اثرات مثبت و منفی سرگرمی‌ها روی رفتار انسان توجه ویژه‌ای می‌شود. با تمرکز بر استفاده رو به رشد کاربران (بیش از دو سوم کودکان در کشورهای صنعتی) از سرگرمی‌های فناوری اطلاعات در خانه، مدرسه و... و نیاز کودکان به آموختن مهارت‌هایی که آنها را برای زندگی و کار در آینده آماده کند اهمیت بررسی و در نظر گرفتن اثرات این بازی‌ها روی کودکان بیش از پیش روشن می‌شود. افرادی که مجاز هستند و البته تشویق به بازی می‌شوند شانس سالم بودن، شاد بودن و تبدیل شدن به فردی مفید برای جامعه را به دست می‌آورند. اگر بخواهیم به برخی از جنبه‌های مثبت بازی و سرگرمی بپردازیم، می‌توان از سوادآموزی، تفکر، بکارگیری خلاقیت و... نام برد. بازی و سرگرمی‌های فناوری اطلاعات نیاز به بکارگیری منطق، حافظه، روش‌های حل مشکل، مهارت‌های تفکر انتقادی و تجسم و کشف دارد. در واقع بازی یک استراتژی آموزش موثر در داخل و خارج از مدرسه به شمار می‌رود. بازی کردن و استفاده از اسباب بازی‌ها بخش مهمی از مرحله رشد کودک برای به دست آوردن مهارت‌های زندگی آینده همچون مهارت‌های ایجاد هماهنگی، مهارت‌های اجتماعی و مهارت‌های شناختی به شمار می‌رود. تکنولوژی سرگرمی طیف گسترده‌ای از محصولات و خدمات سرگرمی‌های رایانه‌ای را پوشش می‌دهد که شامل فیلم، موسیقی، تلویزیون (از جمله تلویزیون‌های تعاملی آینده)، ویدئو، بازی کامپیوتری، کنسول بازی، بازی آنلاین ویدئو، دستگاه قمار، اینترنت (به عنوان مثال اتاق چت، هیئت مدیره و بازی با ورق، گل)، اسباب بازی هوشمند، شبیه سازی و ربات‌های سرویس دهنده در آینده هستند. باید اشاره کرد که اعتیاد، نژادپرستی، تبعیض جنسی، خشونت، و غیره پدیده‌های جدیدی که صنعت سرگرمی و بازی بوجود آورده باشند نیستند که با مبارزه با صنعت سرگرمی آنها از بین ببرند (Rauterberg, 2004).

مسائل و مشکلات مربوط :**ناامیدی کاربران :**

گسترش روزافزون کاربران کامپیوتر، ناامیدی و سرخوردگی آنها نیز کم کم مسئله مهمی شد، حتی کاربران حرفه ای و علاقمند نیز با مشکلات فراوانی مانند، تأخیر در انجام کارها، پیغام‌ها و منوهای غیرقابل فهم و فایل‌های غیرقابل استفاده مواجه هستند که این مسائل منجر به ناامیدی افراد و مشکلات روانی و اجتماعی خواهد شد. همه کاربران کامپیوتر با مشکلات تکنولوژی، از جمله ناامیدی مواجه شده اند. به عنوان مثال وقتی برنامه کاربردی روی کامپیوتر شما با خطا مواجه شده و بدون اخطار قبلی نتیجه ۳۰ دقیقه کار شما را بدون ذخیره سازی از بین ببرد. (Bcy, 2004)

تکنولوژی اطلاعات و بیکاری:

اثر تکنولوژی اطلاعات بر جامعه بخصوص بحث اثر تکنولوژیکی آن بر تغییر استخدام و ایجاد زمینه‌های وسیع مطالعاتی بحث داغ دهه‌های اخیر است. تکنولوژیهای جدید محرک چالش برای کشورهای در حال توسعه می‌باشد

زمانیکه بطور همزمان آنها را بصورت تکنیکی وابسته به کشورهای توسعه یافته می‌سازد. (oguzor,opara,2011)

تهدیدات دنیای مجازی اینترنت:

• دام الکترونیکی

ورود رایانه به عرصه زندگی، رفتار و گفتار بسیاری از افراد را تغییر داده است. رایانه و به تبع آن فضای مجازی اینترنت، دنیای انسان را چنان کوچک کرده که در قالب یک مانیتور چند اینچی قابل رویت است. استفاده از اینترنت، پیامدهای مثبت و منفی متعددی را در پی دارد. اگر چه نباید فرصت‌های مثبتی که از طریق اینترنت ایجاد شده را نادیده گرفت اما از طرفی نمی‌توان از کنار معضلات، ناهنجاری‌ها، بزهکاری‌ها و ... به وجود آمده از این طریق نیز به سادگی و با بی‌توجهی گذر کرد. پایان یک دوره تحصیلی و آغاز فصل تعطیلات مدارس و مراکز آموزش عالی بار دیگر فرصت بیشتری را برای استفاده جوانان و نوجوانان از رایانه‌ها و فضای اینترنت فراهم کرده است. این فرصت آسیب‌ها و تهدیدات جدی را نیز به همراه دارد (Saldarini, Derobetis, 2003).

• اینترنت حرکت روی لبه تیغ

رایانه و اینترنت به همان اندازه که دنیا را تکان داده است، ارتباطات را دگرگون ساخته و به یکی از مهمترین ابزارهای روز دنیا تبدیل شده و در مجموع جامعه اطلاعاتی جهانی را تشکیل داده است، پیچ و خم و دالان‌های مبهم نیز بسیار دارد. کارشناسان عرصه اینترنت که نیم‌نگاهی هم به مسئله اخلاق و هنجارهای اینترنتی دارند، چاقوی دولبه را بهترین مثال برای این فناوری می‌دانند (Saldarini, Derobetis, 2003).

• ماهیت مبهم اینترنت

با توجه به کاربردهای مثبت فراوان و سوءاستفاده‌های گسترده‌ای که از فناوری اینترنتی شده است، روز به روز شاهدیم که به تعداد پزشکان و مؤسسات مشاوره‌ای که نسبت به خطرات و بیماری‌های فراوانی که در اثر استفاده بی‌ملاحظه از اینترنت هشدار می‌دهند، افزوده می‌شود. این بیماری‌ها شامل تأثیرات منفی اینترنت بر بینایی، اعصاب، دست‌ها، ستون فقرات و... می‌شود و بنابر نظر پزشکان، سردردهای عمیقی را نیز در پی دارد. به وجود صدها میلیون سایت حاوی مطالب، عکس‌ها و فیلم‌های غیراخلاقی اینترنت را دام جدید غرب ارزیابی می‌کند و می‌گوید: «آمارها نشان می‌دهد که در بسیاری از کشورها نخستین و یا حداکثر دومین مورد جست‌وجو، موارد ضداخلاقی بوده است که این زنگ خطر را برای آگاهان جوامع امروز به صدا درآورده است» (Saldarini, Derobetis, 2003).

• چت روم‌ها؛ ملاقات با تباهی

یکی از پرتعدادترین فضاهای اینترنتی برای جوانان و نوجوانان امکان ارتباط کلامی و نوشتاری با دیگر افراد در نقاط مختلف از طریق چت روم‌هاست. با توجه به عدم موفقیت فیلترینگ سایت‌ها با توجه به وجود

فیلترشکن‌های مختلف و ترفندهای گوناگون برای استفاده از سایت‌های فیلتر شده استفاده‌های مثبت و منفی از چت رومها و اطاق‌های گفتگو وجود دارد. همچنین این امکانات، هم محلی برای آشنایی و گفتگو درباره مسائل مورد علاقه کاربران مطرح است و هم به مکانی برای کلاهبرداری و سوءاستفاده‌های گسترده غیراخلاقی از کاربران بعضاً نوجوان و جوانان تبدیل شده است. اینترنت به تدریج فضای حضور خود در جامعه و خانواده را گسترده تر می‌کند از یکسو دامنه اطلاعات و آگاهیهای عمومی و تخصصی اقشار مختلف جامعه را گسترش داده و از دیگر سو زمینه ارتباط افراد با یکدیگر را در شهرها و کشورها افزایش می‌دهد. اما نمی‌توان به آثار مخرب آن بر اذهان جمعیت جوان و نوجوان کشور بی تفاوت ماند. بسیاری از کارشناسان بر ضرورت توجه خانواده‌ها بر چگونگی استفاده فرزندان از اینترنت تاکید می‌کنند. (Saldarini, Derobetis, 2003)

• رفتار و گفتار مفسده انگیز

در جهان بیش از میلیونها کودک، نوجوانان و جوان با اینترنت سروکار دارند. در بعضی کشورها حدود ۸۰ درصد مدارس ابتدایی و راهنمایی به اینترنت دسترسی دارند و بسیاری از مشاغل به مهارت‌های اینترنتی نیازمند است.

آموزش از راه دور یکی از گزینه‌های مناسب ادامه تحصیل است که فضای اینترنت نیز سهم مهمی در آن دارد. نوجوانان و جوانان با استفاده از آن می‌توانند اطلاعات عمومی خود را به سرعت افزایش دهند. با این همه کار با رایانه و اینترنت موجب بهبود وضعیت تحصیلی آنها نمی‌شود. بسیاری از کارشناسان معتقدند آنها اغلب وقت خود را برای کارهای دیگری با اینترنت صرف می‌کنند و در این حین اشخاص ناشناس با برقراری ارتباط با کودکان، نوجوانان از طریق پست‌های الکترونیک و اتاق‌های گفتگو به سوء استفاده از آنان می‌پردازند (Saldarini, Derobetis, 2003).

• پنجه اینترنت بر آرامش و امنیت خانواده

بدون تردید صرف ثانیه‌های پرشور و انرژی ایام نوجوانی و جوانی با وب‌گردیهای بی هدف، آنها را از تفکر درباره آینده و فرصت‌های شغلی و تحصیلی و کسب مهارتهای فنی، حرفه‌ای و کارآمد درایم فراغت و به خصوص تعطیلات تابستانی بازمی‌دارد و آنان را به سمت پوچی و بی‌هدفی می‌کشاند. تالارهای گفتگوی اینترنتی و برخی سایت‌ها به صورت هدفمند و برنامه‌ریزی شده جوانان را نسبت به مسائلی چون دین و مذهب، سنت و مناسبات اخلاقی و اجتماعی چون حیاء، غیرت، ادب و خویش‌تنداری بی تفاوت می‌کند. در مواردی نیز با ترویج مذاهب و آئین‌های دروغین و الحادی، آنها را به انحرافات بی بازگشت سوق می‌دهد که بی‌گمان این خطر سلامت جامعه را به شدت تهدید می‌کنند. (Saldarini, Derobetis, 2003)

• بی‌اخلاقی در محیط الکترونیکی

بی‌اخلاقی در محیط الکترونیکی به گونه‌های متفاوتی وجود دارد. از نمونه‌هایی که می‌توان به آن اشاره کرد بی‌احترامی و توهین معلمان و کارفرمایان از ارتباطات ایمیل در مدارس و کسب و کار در محیط سایبر اتفاق می‌افتد. گمنامی به عنوان یک پدیده مثبت امروز مطرح می‌گردد. مجرمان اغلب به صورت ناشناس اقدام به

تقلب، فریب مالی و سرقت می‌کنند. خود شبکه نیز می‌تواند قربانی تخلفات مانند هک شدن و سرقت رمز عبور و ورود غیر قانونی شود. در نوامبر ۲۰۰۰ آماری که در بررسی این تخلفات ارائه شد مشخص شد که سالانه حدود ۵ میلیون دلار تخلفات ضرر مالی به بار می‌آورد. (مرکز شکایت تقلبات اینترنتی نوامبر ۲۰۰۰) جرم‌های خیابانی مانند احتکار کالا، فروختن مواد و گواهینامه‌های جعلی راه خود را به اینترنت یافته‌اند. ای بی یکی از سایت‌هایی است که در سال ۱۹۹۹ دچار این بدنامی شد. قرن‌ها خلافکاران دنبال راهی بوده‌اند که چهره آن‌ها مشخص نشود و آنها به صورت گمنام موفق شوند کارهایشان را انجام دهند در نتیجه محیط سایبر این امکان را به سادگی در اختیار آنها قرار می‌دهد که شناخته نشوند (Saldarini, Derobetis, 2003).

• کمین‌های اینترنتی

چهار نوع کمین اینترنتی یافته شده در این مطالعه عبارتند از: آزار و اذیت، تهدید، ارباب و جعل هویت پروفایل. آزار و اذیت یکی از شایع‌ترین انواع کمین‌های اینترنتی محسوب می‌شود به عنوان مثال‌هایی از آن می‌توان به پیام‌های غیر اخلاقی و یا توهین و پیام‌های آزار دهنده در صفحات فیس‌بوک افراد اشاره کرد. تهدید یکی دیگر از روش‌های معمول کمین اینترنتی است که بیشتر به صورت تهدید افراد برای انتشار اطلاعات و عکس‌های خصوصی آنها می‌باشد.

ارباب و جعل هویت نیز از انواع دیگر کمین‌های اینترنتی محسوب می‌شوند که در بین مصاحبه‌شوندگان در مواردی رخ داده است که اشخاص مزاحم با استفاده از هویت و تصاویر قربانیان اقدام به ساخت پروفایل‌های دروغین با محتوی غیر اخلاقی و به نام قربانیان کرده‌اند (Haron, mara, 2010)

تاثیرات منفی اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای

در مورد بازی‌های رایانه‌ای می‌توان گفت، بازی رایانه‌ای به دلیل پیام‌رسانی به مخاطب می‌تواند یک رسانه جدید در کنار سایر رسانه‌های جمعی باشد. باید با توجه به جنسیت، گروه سنی و میزان تحصیلات مخاطبان به ارایه پیام بپردازد تا مخاطب در گیر گردش فراوانی اطلاعات نشود. اگر کاربری در معرض گردش اطلاعات قرار گیرد به دلیل ناتوانی در درک، فهم و جمع‌بندی اطلاعات در ذهن، دچار فشار روانی می‌شود که این مساله در گروه سنی کودک و نوجوان عوارض بیشتری دارد بسیاری از بازی‌ها مانند بازی فوتبال و بازی‌های فکری برای ارتقای سطح ذهنی کودکان و نوجوانان مفید است که خانواده‌ها بامدیریت صحیح، کنترل و رعایت حد اعتدال در بازی فرزندان‌شان می‌توان در کاهش آسیب‌های رایانه‌ای گام بردارند. (Teo, 2006)

بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان به صورت زیر تقسیم بندی کرد:

- ۱- بازی‌های فکری
- ۲- بازی‌های ورزشی
- ۳- بازی‌های اکشن (ماجراجویانه و حادثه‌ای)
- ۴- بازی‌های جنگی
- ۵- بازی‌های تخیلی

بحث در مورد هر یک از این بازی‌ها نیاز به مجال بیشتری دارد، اما آنچه قابل تأمل است این که هر یک از این بازی‌ها برای مقاطع مختلف سنی ساخته شده است؛ همان گونه که دیگر تولیدات فرهنگی مانند: کتاب، مجله، فیلم و ... نیز از این قاعده مستثنا نیستند. متأسفانه آن چه در این زمینه اتفاق می‌افتد، استفاده بی ضابطه مقاطع سنی مختلف از این بازی‌هاست. به عنوان مثال یک کودک ۸ تا ۱۰ ساله از یک بازی اکشن و خشونت بار که سراسر آن پر از کشت و کشتار و فجایع غیر قابل تحمل است، استفاده می‌کند. این گونه استفاده‌های نابجا و حتی بجای بیش از حد می‌تواند آسیب‌های روانی - تربیتی زیر را به دنبال داشته باشد:

آسیب‌های روانی:

افزایش پرخاشگری در کودکان مهم‌ترین مشخصه بازی‌های رایانه‌ای حالت جنگی اکثر آن‌هاست و اینکه فرد باید برای رسیدن به مرحله بعدی با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد. "خشونت" مهم‌ترین محرک‌ای است که در طراحی جدیدترین و جذاب‌ترین بازی‌های رایانه‌ای به حد افراط از آن استفاده می‌شود (Teo, 2006).

• افت تحصیلی

عوامل بسیاری باعث افت تحصیلی می‌شود. شاید بتوان گفت هر چیزی که ذهن دانش‌آموزان را درگیر واز مسیر آموزش منحرف کند، یکی از عوامل افت تحصیلی است. با خصوصیت‌هایی که برای بازی‌های رایانه‌ای نام بردیم بدون شک آنها از عوامل مؤثر در افت تحصیلی محسوب می‌شوند. چرا که وقت زیادی از دانش‌آموز را اشغال می‌کنند و فکر و ذهن او را درگیر مسائل غیرآموزشی می‌کنند. (Teo, 2006)

• اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای

یکی از خطرناک‌ترین اثرات منفی بازی‌های رایانه‌ای "اعتیاد" به این بازی‌هاست که بیش از هر چیز کودکان و خصوصاً نوجوانان را تهدید می‌کند. این تهدید آن قدر جدی است که گاه منجر به مرگ می‌شود. (Teo, 2006)

متزلزل شدن بنیاد خانواده

پیشرفت تکنولوژی سبب دور شدن اعضای خانواده از یکدیگر می‌شود. به طوری که هر یک از افراد خانواده به خاطر مشغول بودن به تماشای تلویزیون یا درگیر بودن با رایانه و اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای، کمتر وقت می‌کنند با یکدیگر بنشینند و صحبت کنند. این خود باعث سرد شدن روابط بین والدین و فرزندان شده‌است، به گونه‌ای که آنان کمتر حوصله یکدیگر را دارند. (Teo, 2006)

راه حل‌های ارائه شده:

رابطه کامپیوتری بین انسان‌ها روز به روز فراگیرتر می‌شود. کامپیوترها روز به روز از طریق شبکه‌های محلی و جهانی و نیز از طریق فناوری بی سیم به یکدیگر پیوند می‌خورند. ارتباط گسترده، هر روز بیش از پیش سرعت انتقال

عکس، صدا، فیلم و اطلاعات را افزایش می دهد. فناوری های کامپیوتری امکان تعامل انسان ماشین را به شکلی کاملاً جدید و بدیع و همچنین امکان تعامل انسان انسان در فضایی مجازی را فراهم می کنند. تعامل انسان با انسان سنگ بنای فرهنگ است. مدل توسعه فرهنگی لوریا و ویگوتسکی نشانگر نیاز به بذل توجه به فرهنگهای فضای مجازی در هرگونه بررسی درخصوص ارتباطات انسانی کامپیوتر محور است چراکه این امر مستلزم کنش های ارتباطی و رفتاری است که انسان ها به هنگام تعامل با محیط اطراف خود انجام می دهند. پیشینه به اعتقاد لوریا و ویگوتسکی انسان ها به منظور ارتباط با خود و محیط از ساختارهای روانشناختی مختلفی استفاده می کنند. ساختارها در قالب نشانده هایی دسته بندی می شوند که شامل مکانیزم های ارتباطی زبانی و غیرزبانی اند؛ ساختارها در قالب ابزارهایی دسته بندی می شوند که در بردارنده طیف وسیعی از الگوها و روش های رفتاری دیگری هستند که فرد به منظور ارایه عملکرد موثر درون یک فرهنگ یا جامعه آنها را فرا می گیرد و اقتباس می کند. روی هم رفته، نشانه ها و ابزارها به افراد امکان تحلیل و تفسیر اطلاعات را داده و معنا و تعامل با اشیاء، افراد و موقعیت هایی که آن ها با آن روبرو می باشند، را می سازند. زمانیکه این ابزارها، که به منظور هدایت فضایی خاص به دقت در کنار هم قرار می گیرند، با فضایی دیگری مواجه می شوند، دچار نقص شده یا کلاً از کار می افتند. در بافت اینترنت، انسان ها صرفاً با ابزارهای دیجیتالی تعامل ندارد بلکه، این ابزارها انسان ها را وارد فضایی مجازی باطیفی از امکانات ارتباطی و فرهنگی می کند که در توانایی آنها جهت تعامل با فناوری های مختلف، فرهنگ فضاهای مجازی و افرادی که با آنها مواجه می شوند، موثر است. کنش های فرهنگی گروهی و فردی آنها ممکن است با فرهنگ های مجازی فضای مجازی همخوان باشد و یا حتی نباشد.

برخی محققان تا بدانجا پیش رفته اند که می گویند جوانب اجتماعی فرهنگی تعامل کامپیوتر محور انسانها در انتقال معنا و ایجاد ساختاری کارآمد و موثر بسی مهمتر از ملاحظات فنی ارتباط است. (Klein, et al, 2002)

راهکار مقابله باتکنولوژی اطلاعات و بیکاری

بنابراین، برای کاهش یا پرهیز از وابستگی تکنیکی می توان بیان کرد که:

۱. کشورهای در حال توسعه باید سطح آموزشی و قابلیت های پژوهشی و قدرت علمی شان را افزایش دهند.
۲. واردات تکنولوژی های جدید نباید بیش از حد مورد تاکید قرار گیرد. بایستی تکنولوژی های چندانگانه را سازگار سازند.
۳. کشورهای در حال توسعه برای ایجاد شغل به خنثی سازی تهدید بیکاری در نتیجه معرفی تکنولوژی های جدید نیازمند هستند.
۴. وابستگی طبیعی سفارش جدید با هدف پرورش بین المللی همکاری در تکنولوژی های جدید و بهبود شرایط برای انتقال تکنولوژی، حتمی است. (oguzor, opara, 2011)

راهکارهای مقابله کاربران در برابر تهدیدات اینترنتی

- تعامل بین ارتباطات شبکه و اجتماع

بدلیل تولید و کاربرد وسیع ارتباطات شبکه ای، اشاعه تولیدات اطلاعاتی، به اشتراک گذاری اطلاعات و بکارگیری آن به عصرنوبنی پای خواهد نهاد. در این دوران اطلاعات به مهمترین عنصر در جامعه تبدیل می شود و در این هنگام ارتباط از طریق شبکه تنها یک پدیده علمی و فناوری محض نخواهد بود بلکه تلفیقی خواهد بود از تعاملات اجتماعی، سیاسی، فرهنگی، نظامی و اقتصادی. ارتباطات شبکه ای و تعاملات اجتماعی به حوزه هایی پر اهمیت در تحقیقات بشر مبدل گردیده اند. (Haron, mara, 2010)

تعامل بین نیازهای بشر و اشاعه نظریه اطلاعات و فناوری دانش و فن آوری به طور کلی در جهت بالا بردن درک جهانیان و افزایش ظرفیتهای بشر و ایجاد تغییرات در جهان بکار برده می شود. اگر بشر بدون رجوع به نیازهای بیرونی اش ظرفیتهای خود را افزایش دهد، علم و فناوری جایگاهش را در باطن خود از دست خواهد داد و این افزایش ظرفیت بر توانمندی اولیه او تاثیر خواهد گذاشت. نقل و انتقال از اصول موجودیت اجتماعی است. از اواسط قرن بیستم، انتشار اطلاعات از دیگه توسعه بهره وری اجتماعی، در مرحله رشدی نوینی قرار گرفته است. بدین ترتیب انتشار اطلاعات همواره مورد توجه بشر قرار گرفته است و انتظارات نوع بشر از اطلاعات همواره در حال گسترش بوده است. باین وجود تولید و توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات، درک انسان را از جهان هستی افزایش می دهد و قابلیتهای او را در جهت اشاعه اطلاعات بهبود می بخشد (Haron, mara, 2010).

رشد در مقابل جذب

اثر تکنولوژی اطلاعات بر کشورهای در حال توسعه پیچیده است. بدین معنی که تعداد تکنولوژیهای جدید شامل الکترونیک، سخت افزار و نرم افزار کامپیوتر، رباتیک، طراحی و تولیدات کامپیوتری، فیبرهای نوری، دستگاههای نوری، تجهیزات کامپیوتری، تکنولوژی عکس فوتوولتاییک، بیوژنتیک و دیگر اختراعات جدید می باشد.

دو دستاورد وجود دارد: یکی مبتنی بر انقلاب تکنولوژی داخلی است و دیگری مبتنی بر جذب و تاثیر برنامه کاربردی تکنولوژیهای جدید از خارج که انتقال تکنولوژی شناخته می شود، می باشد. یک ملیت برای اینکه موفق باشد به پس زمینه مناسبی احتیاج دارد. ابتدا بایستی یک سطح کافی آموزشی علمی داشته باشد. مکمل اصلی برای ایجاد داخلی تکنولوژی جذب آن از خارج است. تکنولوژیهای که از کشورهای دیگر با محیط اقتصادی و فرهنگی و اجتماعی متفاوت بعنوان یک دستاورد می آیند، در صورتی می توانند موفق باشند که شرایط خاصی داشته باشند. نخستین معیار اینست که سطح بالای فرهنگ و آموزش عمومی چه از نظر کمی و چه کیفی می باشد. که بایستی شرایط آن با سیاستهای اخذ شده و ایجاد موسساتی برای آموزش افراد برای داشتن این سطح دانش فراهم شود و یک جامعه برای انتقال تکنولوژی بایستی پذیرا و آماده این فرهنگ باز بالاخص برای آموزش باشد. (oguzor,opara,2011)

تغییرات پسندیده

بطور کلی استعمال تکنولوژیهای جدید تاثیرات کلی اقتصادی، سیاسی و اجتماعی خواهد داشت. بطور نمونه رشد اقتصادی بطور کارا سطح استخدام و ساختار، مدیریت عایدی و تغییر نیازمندیها برای تواناییها و مهارتهای بشری خاص و فعالیت اقتصادی منطقه‌ای تغییردهنده، تغییر در ساختار تجاری دنیا و افزایش همکاریهای بین‌المللی.

فاکتور دوم که بایستی ملاحظه شود از زمانبست که کشورهای توسعه یافته صنایع بلوغ یافته‌شان را با استفاده از تکنولوژیهای جدید بروزرسانی می‌کنند، نیاز ندارند که آن صنایع را به کشورهای در حال توسعه حرکت دهند. که باعث تاخیری در انتقال صنایع از این کشورها به کشورهای در حال توسعه می‌شود. که رد پای صنعتی سازی در کشورهای در حال توسعه سخت خواهد بود. با درخواست تکنولوژی برای تولید کالاهای جدید، کشورهای در حال توسعه استفاده از مواد جدید را آغاز خواهند کرد و انرژی یا مواد خام و نیمه‌کاره را ذخیره خواهند کرد. این بدان معناست که نسبت وسیع تغییرات میان تولید و مواد اولیه وجود خواهد داشت اما همچنین اقتصاد کشورهای در حال توسعه بطور عمده وابسته به صادرات کشت و کار و تولید مواد همچون مواد خام خواهد شد، که بطور جدی زیان آور است. کارگران با دستمزد ارزان یکی دیگر از مزایای کشورهای در حال توسعه است که با وجود تکنولوژیهای جدید این مزیت از دست می‌رود (oguzor,opara,2011).

راهکارهای مقابله کاربران در برابر کمین‌های اینترنتی

با استفاده از تجربه مشخص شد که مشکل اصلی بی‌اعتنایی و عدم اعتماد به اعضای خانواده، نزدیکان و دوستان است که این گروه می‌توانند با حمایت‌ها و پشتیبانی از این افراد در مشکلات، زمینه‌ی سوءاستفاده سایرین را برطرف کنند همچنین نادیده گرفتن و چشم‌پوشی از این تهدیدات راه دیگری است که تعدادی از کاربران آن را مؤثر می‌دانند. همچنین کنترل خشم و دعوت به آرامش فرد مزاحم نیز در مواردی سبب جلوگیری از ادامه‌ی آزارها شده است (Haron,mara,2010).

راهکارهای ایجاد اثرات مثبت بازیهای رایانه‌ای

محققان در برنامه‌های تحقیقاتی خود درمورد اثرات بازی در کودکان، بکارگیری سرگرمی‌های فناوری اطلاعات را در دوبخش در مدرسه و کلاس درس و همچنین بعد از مدرسه مورد تست و ارزیابی قرار دادند. برنامه‌های بعد از مدرسه که "بعد پنجم" نامیده می‌شود شامل استفاده از نرم افزارهای آموزشی، بازی‌های کامپیوتری، جستجو در اینترنت و در کل استفاده از کامپیوتر در منزل می‌باشد. موضوع‌های مورد بررسی در تست تاثیر سرگرمی‌ها در رفتار انسان عبارتند از: توسعه اجتماعی، جغرافی، ارتباطات، خواندن، نوشتن، ریاضیات، مطالعات اجتماعی، بهداشت، تکنولوژی، زبان، و حل مسئله است. اثرات این بررسی شامل پیشرفت در خواندن، ریاضیات، دانش کامپیوتر، دستور زبان و موفقیت تحصیلی در آزمون‌های مدرسه می‌باشد. (Matusitz,2007)

۳- نتیجه گیری و پیشنهادات:

بعنوان نتیجه گیری می توان گفت: در واقع برای ارتباطات اینترنتی به خصوص شبکه های اجتماعی که امروزه در حال رشد و گسترش چشمگیری هستند، هم مزایا و هم معایبی قائل است که بیشتر بستگی به کاربران و نحوه ی استفاده آنها از این تکنولوژی ها دارد. اینگونه ارتباطات هم می توانند برخی از قابلیت های افراد را افزایش دهند و هم می توانند ارتباطات روزمره ی کاربران خود را تحت تأثیر قرار داده و مختل کنند.

مشخصه هایی که در گزارش به آنها اشاره شد بخشی از تأثیرات فناوری رایانه ای بر جوامع انسانی را شامل می شود و یقیناً موارد بشمار دیگری نیز وجود دارد که برای هر یک شواهد تجربه شده ای نیز وجود دارد. شاید بپذیریم که فناوری آنچنان هم که در اصل به نظر می رسد ارزشی را در قبال این اثرات به دنبال نداشته باشد. با ملاحظه این اثرات و بررسی مشخصه های ارزیابی سایر سیستم ها ممکن است بتوانیم پیش بینی بهتری داشته باشیم تا قبل از توزیع و انتشار سیستم های جدید به اثرات اجتماعی آن توجه بیشتری بکنیم. فن آوری شبکه های اجتماعی زیرساختی را برای بیان افکار و عقاید کاربران اینترنت فراهم می کند. شبکه های اجتماعی، انجمن های گفتگو، اتاق های چت و غیره از عوامل افزایش استفاده از این زیرساخت ها برای مردم عادی می باشند.

در مورد سرگرمی های فناوری اطلاعات میتوان بیان کرد که: خواسته یا ناخواسته باید بپذیریم که بازی های رایانه ای همانند بسیاری دیگر از پدیده های عصر فناوری اطلاعات به زندگی ما و فرزندانمان راه پیدا کرده است. اگر بخواهیم آن را نادیده بگیریم و فرزندانمان را از این بازی ها محروم نماییم، حرص و ولع آنان برای دسترسی به این بازی ها بیشتر می شود و اگر در خانه نتوانند بازی کنند به خانه دوستانشان می روند. اگر آنجا هم نتوانستند، به کافی نت ها و مکان هایی که می توانند با رایانه بازی کنند، سر می زنند.

از سوی دیگر، اگر بخواهیم فرزندانمان را در این زمینه لجام گسیخته به حال خود بگذاریم، خطرهای روحی، روانی و جسمی آنان را تهدید می کند. لذا والدین و دست اندرکاران امور فرهنگی و آموزشی باید با برنامه ریزی صحیح را ه را برای استفاده صحیح کودکان و نوجوانان از این بازی ها هموار کنند و برای تحقق این امر:

ما خودمان باید بازار این محصولات را با تولیدات داخلی و بازی هایی همسو با فرهنگ اسلامی و ایرانی مان در دست بگیریم و حتی به کشورهای دیگر نیز این برنامه ها را صادر کنیم. نکته دیگر این که حتی المقدور از ورود بازی های غیرمجاز و مخرب به داخل کشور، توسط مراجع ذیصلاح ممانعت به عمل آید و به دنبال آن نظارت جدی والدین بر کار فرزندان با کامپیوتر در خانه، خصوصاً استفاده از بازی های رایانه ای، اعمال شود و فرهنگ استفاده صحیح از بازی های رایانه ای به فرزندان آموخته شود.

به طور خلاصه، ارتباطات شبکه ای مبدل به نیرویی جهت تغییر روابط اجتماعی، در جوامع اطلاعاتی گردیده است. اینگونه ارتباط، تاکنون تأثیر عمیقی در توسعه اقتصادی، واقعیت های سیاسی و اجتماعی افراد داشته است. هزاره جدید چالش های جدید فرهنگی به دلیل پیشرفت فن آوری پیش روی ما قرار داده است. مشکلات زیادی به دلیل ایجاد دنیای سایبر به وجود آمده است که اکثر این مشکلات اخلاقی به دلیل گمنامی افراد در محیط سایبری است. برای حفظ کردن این محیط به صورت اخلاقی باید به کاربران آموزش داده شود، تا گمنامی افراد در فضای سایبری مشکلات غیر قانونی و غیر اخلاقی به وجود نیآورد.

پیشنهادهات:

لزوم آگاه سازی مخاطبان مبنی بر عدم اعتماد مطلق به مطالب فضای مجازی و اینترنتی و همچنین آموزش مخاطبان جهت تشخیص مطالب مستند و غیر مستند با بهره گیری از متخصصان هر حوزه - در صورت امکان - برای تشخیص صحت و سقم مطالب موجود در اینترنت، والدین می‌توانند در این زمینه از کارشناسان کمک بگیرند و از آسیب های بازی های رایانه ای مخرب برای فرزندشان صحبت کنند. همچنین با گذراندن وقت بیشتر در کنار فرزندان تعیین زمان برای انجام بازی های رایانه ای اثرات مخرب آن را کنترل کنند. هرچقدر صمیمیت و ارتباط صحیح بین فرزندان و والدین بیشتر باشد استفاده از چنین بازی هایی کمتر فراهم می‌شود.

استفاده از بازی های فکری و معمایی یکی از راه های رشد خلاقیت و نوآوری بچه هاست. بازی هایی که بیشتر سلول های مغزی را به کار وادار و فکر آنها را درگیر می‌کند می‌تواند از دانشگاه نیکسهر اثرات منفی بازی های رایانه ای جلوگیری کند. همچنین باید در کنار استفاده از رایانه تحرک هم وجود داشته باشد و فرزندان را تشویق به ورزش های مناسب کرد.

منابع:

۱. ح. میرمعزی، فروردین ۱۳۸۷ "حرکت به سوی تحولات آتی با فناوری اطلاعات"، ماهنامه علمی - آموزشی تدبیر، ص. ۶۹
2. MRauterberg.2004, "Positive Effects of Entertainment Technology on human Behavior," in Building The Information Society, vol. 156, Springer US, pp. 51-58.
3. J.Matusitz, 2007, "The Implication Of The Internet For Human Communication," Journal of Information Technology Impact, vol. 7, pp.21-34,
4. H.Haron, T.mara, 2010. "The Social Impact of Social Networking Technology," in Conference on Education and Management Technology, Cairo .
5. S.oguzor, A.opara, Aprill 2011, "Information Technology IT and the learning society: Growth and challenges," Academic Journal of Educational Research and Reviews, vol. 6, no. 4, pp.342-346.
6. A.pook, N.Pence,, June 2001, "Relationship Between Technology and Social Development: a Worldwide Assessment with Conclusions for Eastern Europe," Journal of Technology and Social Development, pp.415-424 .
7. W. Liffick, 1995, "Social Impact Characteristics Of Computer Technology," in Proceedings of ETHICOMP95 Conference, Leicester, UK .
8. J. E.Bcy, 2004, Social and Psychological Influences on Computer User Frustration, Mryland: Mahwah.
9. R.Saldarini, M.Derobetis, 2003, "The Impact of Technology Induced Anonymity on communications and Ethics: Nechallenger for IT Pedagogy," Journal of Information Technology Impact, vol.3, pp.3-10 .

-
10. T.Teo, April 2006, "Factors affecting gender differences in attitudes towards computers among students," Journal of Educational Research and Review, . vol.1, no. 1, pp. 7-11 .
 11. J.Klein, Y.Moon, R.W.Picard, February 2002, "This computer responds to user frustration: Theory, design, and results," Journal of Interacting with Computers, vol. 1, pp.119-140 .