

بررسی فرصت‌ها و تهدیدهای تربیتی در فضای مجازی

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۴/۲۹

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۵/۳۱

کد مقاله: ۱۹۱۷۴

سهیلا شه میری لجی^۱

چکیده

از آنجا که آموزش و پرورش بعنوان یکی از مؤثرترین متولیان امر تربیت و آموزش فرزندان از جایگاه و نقش برجسته‌یی برخوردار است و ورود فضای مجازی و استفاده از آن در امر آموزش ناگزیر است، پژوهش حاضر با هدف بررسی جایگاه فضای مجازی در تعلیم و تربیت و همچنین بررسی برخی فرصت‌ها و تهدیدهای پیش‌رو به روش توصیفی و مطالعه اسنادی صورت گرفته است. جهان امروز در معرض تحولات فزاینده‌یی قرار دارد. فضای مجازی نقش عمده‌یی در این تغییر و تحولات دارند و اصولاً هر تغییر و تحولی در عرصه‌های مختلف از جمله عرصه‌های آموزشی و فرهنگی، آثار و تبعات متناسب با اهداف و کارکردهای خود را بدنبال خواهد داشت و فضای مجازی از این امر مستثنی نیست. فضای مجازی علاوه بر فرصتهایی که میتواند در پی داشته باشد، چالش‌هایی نیز بدنبال دارد. فضای مجازی هم فرصت است و هم تهدید و چنانچه قبل از ورود این تکنولوژی‌ها نحوه درست استفاده از آنها را یاد بگیریم، تبعات منفی آن نیز کمتر خواهد شد. در واقع، فضای مجازی بعنوان یک فرصت اسباب آموزش مجازی، کاهش هزینه، سرعت و یکسان‌سازی اطلاعات و استفاده از دیگر مزایایی از این دست را فراهم می‌آورد. از این‌رو، در نوشتار حاضر سعی شده است به بررسی و تحلیل جایگاه فضای مجازی در نظام تعلیم و تربیت پرداخته شود و فرصت‌ها و چالش‌هایی که در این ارتباط وجود دارد مورد تجزیه و تحلیل قرار گیرد.

واژگان کلیدی: تعلیم و تربیت، فضای مجازی، فرصت‌ها و چالش‌ها

۱- مقدمه

فناوری همیشه مثل یک شمشیر دو لبه است. تحقیقات نشان می‌دهد که جذابیت‌ها و امکاناتی که فناوری‌های نوین در اختیار طیف گسترده کاربران قرار می‌دهد، بسیاری از مقاومت‌های اولیه را در هم می‌شکند و چالش‌های بزرگی در حوزه‌های فرهنگی، سیاسی و اجتماعی پیش روی دولت و نهادهای دولتی قرار می‌دهد. در چنین عرصه‌ای اگر برای اطلاعات طرح و نقشه جامعی وجود نداشته باشد و به کارگیری آن منطبق با اهداف معین و هوشمندانه نباشد خطرات زیادی جوامع و فرهنگ بشری را تهدید می‌کند. معلم در نظام جدید آموزش و پرورش در مقام یاور بالندگی انسان، ایفای نقش می‌کند نه انتقال دهنده اطلاعات. با ظهور فناوری‌های جدید، حرفه تدریس از تأکید بر معلم محوری و آموزش مبتنی بر سخنرانی به فراگیر محوری و محیط‌های یادگیری تعاملی تغییر یافته است. معلم باید روش‌های تفکر را که اغلب توسط فناوری در اختیار او قرار می‌گیرد، مدنظر قرار دهد. بر اساس نظریه‌ی کنترل اجتماعی، عاملی که باعث جلوگیری از رفتارهای انحرافی نوجوانان و جوانان می‌شود، پیوند اجتماعی است. گسترش فضای مجازی، ضرورت اجرای سیاست‌های کاربردی در این حوزه را آشکار می‌سازد. در این میان با توجه به رشد روزافزون چالش‌های اینترنتی بایستی به فرهنگ‌سازی و آموزش در این باره پرداخت تا با آگاهی بخشی به افراد بتوان از وقوع آسیب‌های اجتماعی در این زمینه پیشگیری کرد. اینترنت در دنیای کنونی هویت نسل نوجوان و جوان را در ابعاد مختلف فکری و اخلاقی چنان تحت تأثیر قرار داده که آسیب‌های اجتماعی حاصل از آن ارتباط تنگاتنگی با مقوله فناوری اطلاعات و جهانی شدن پیدا کرده است. استفاده خارج عرف از اینترنت، سبب ایجاد وابستگی روانی و فکری می‌شود به گونه‌ای که برخی از کاربران به یک فضای غیرواقعی پناه می‌برند و در آن روزگار می‌گذرانند. پژوهش‌ها نشان می‌دهد که درصد بالایی از نوجوانان و جوانان از اینترنت برای فعالیت‌هایی نظیر دوست‌یابی، بازی و ارتباط با یکدیگر استفاده می‌کنند و محیط جذاب و به ظاهر صمیمانه سایت‌های اینترنتی سبب می‌شود که کاربران بدون آن که گذر زمان را حس کنند، در آنها فعالیت داشته باشند و برنامه‌های سایت را لذت بخش‌تر از ارتباط با والدین خویش بدانند و در نتیجه، ارتباطات، رفتار و زندگی اجتماعی آنها با اختلال روبرو می‌شود. اینک با فراگیر شدن اینترنت و دسترسی بیشتر افراد به آن، جامعه با ابعاد مختلف این مقوله روبرو است که از جمله می‌توان به چالش‌های اینترنتی اشاره داشت که می‌تواند سبب تقویت خلاقیت افراد شوند زیرا این چالش‌ها در واقع بازی‌هایی هستند که در آنها فرد با کمک ذهن خویش می‌تواند مسایل مطرح شده در آنها را حل کند اما باید دانست برخی از این چالش‌ها فرد را مجبور به تخریب، کشتن، از میان بردن و سرکوب می‌کند. از بازی‌هایی که در این گروه قرار می‌گیرند، می‌توان به بازی‌های جنگی اشاره کرد. اینگونه افرادی که به این بازی‌ها می‌پردازند، خشن، پرخاشگر، ضد اجتماع، قانون شکن، ناهنجار و عصبی خواهند شد. این تفریح‌های رایانه‌ای به عنوان سرگرمی در جامعه رواج پیدا کرده و از درون آنها چالش‌های خطرناکی به وجود آمده است که بیشتر قشر نوجوان را به خود جذب می‌کند (چی، ۲۰۱۸).

در واقع گروه سنی که قدرت تصمیم‌گیری مناسبی ندارند. به همین دلیل مسوولان امر باید برای این حوزه با شتاب و سرعت بیشتری برنامه ریزی کنند و همانند کشورهای پیشرفته برای حضور گروه‌های سنی مختلف در شبکه‌های اجتماعی به فرهنگ‌سازی بپردازند و قوانین قابل اجرایی داشته باشند تا جامعه شاهد رخدادهای ناگوار نباشد. از این رو در این مقاله سعی بر آن شده است تا به بررسی و تحلیل نقش فضای مجازی در نظام تعلیم و تربیت پرداخته و فرصت‌ها و چالش‌هایی که در این ارتباط وجود دارد مورد تجزیه و تحلیل قرار دهیم.

۲- بازی‌های اینترنتی

۲-۱- گسترش بازی‌های اینترنتی و علاقه به ماجراجویی

فضای مجازی با دگرگونی‌های بسیاری همراه است که این مهم زندگی افراد را دستخوش تغییرهای فراوانی می‌کند، به گونه‌ای که انسان برنامه‌های خود را با این تحول‌ها یکسان می‌سازد. در این میان گسترش بازی‌های رایانه‌ای و علاقه به ماجراجویی نوجوانان و جوانان از جمله آثار پیشرفت دنیای مجازی و چالش‌های اینترنتی است که به طور ناخودآگاه آنان را در مسیر دلخواه سازندگان آن هدایت می‌کند (احمدوند و همکاران، ۱۳۹۷).

۲-۲- تغییر فرهنگ و چالش‌های فضای مجازی

برخی از بازی‌های رایانه‌ای با هدف نفوذ میان نوجوانان و جوانان برای هدایت آنان به طرف مسیرهای مشخص ساخته می‌شوند که الگوهای رفتاری متفاوت با فرهنگ‌های رسمی کشور را به وجود می‌آورند. گاهی اوقات این مقوله به وضعیت بحرانی نزدیک می‌شود و کاربران و گروه‌های خاص را سازماندهی می‌کنند. بازی‌های اینترنتی برای بیشترین سرعت و کمترین کنترل طراحی شده‌اند، بنابراین کنترل حوزه اخلاق در آن دشوار است و رفتار کاربران را به گونه‌ای جهت‌دهی می‌کنند که از آنها در

حمله به دیگران بهره ببرند. همچنین محتوای ناشایست و مستهجن برخی برنامه ها از دیگر معضل های فضای مجازی به شمار می رود که نوجوانان و جوانان را گرفتار می کند (پورعلی و بهمنی، ۱۳۹۴).

۲-۳- تغییر در تفکر افراد با بازی های اینترنتی نامناسب

بازی های اینترنتی در مرحله های مختلف افراد را با چالش هایی روبرو می سازند و ناگزیر به پذیرفتن این موارد می کنند. گاهی اوقات در این بازی ها، مرگ و خودکشی بالاترین امتیاز را به خود اختصاص می دهد و وقتی فکر نوجوان و جوان درگیر این چالش ها می شود، مجبور به انجام دادن آخرین مرحله خواهد بود زیرا در صورت نپذیرفتن از گروه طرد و صفت های ناشایستی همچون ترسو و ضعیف بودن به آنان اطلاق می شود که این برای این قشر بسیار اهمیت دارد. خودکشی آخرین تصمیمی است که این بازی های فرد به وجود می آورند. دوری از خانواده، پیدا کردن همسالان همفکر، ضعف در درس و منزوی شدن از دیگر آسیب های این گونه بازی های رایانه ای به شمار می رود. همچنین گسترش این نوع بازی ها در درون نوجوانان و جوانان انرژی های کاذبی ایجاد می کند و به طور ناخودآگاه خشونت را در آنان افزایش می دهد. ناآگاهی و نداشتن سواد کافی برخی خانواده ها نیز سبب می شود تا کودکان به دنیای بازی های رایانه ای راه پیدا کنند و با چالش های پرخطری روبرو شوند (دهقان بنادکی و نصیری زاده، ۱۳۹۸).

۲-۴- پرداخت هزینه های هنگفت برای بازی های اینترنت

نیروهای امنیتی کشور بایستی نسبت به شناسایی، افشا و معرفی ماهیت مرکزهایی که در زمینه اشاعه بازی های اینترنتی نامناسب فعالیت دارند، نظارت و اعمال بیشتری صورت دهند و مسیرهای ارتباطی آنها را به وسیله فضای مجازی و شبکه های بانکی مدیریت کنند. با توجه به اینکه جمع آوری بازی های غیرمجاز و دور کردن آنها از دسترس کاربران ناممکن است، می توان با تولید بازی هایی در داخل کشور همگون با فرهنگ ملی به رقابت آنان پرداخت. همچنین رسانه ها در معرفی و شناساندن آسیب های احتمالی این بازی ها نقش اساسی دارند. آگاهی بخشی به خانواده ها درباره آسیب های ناشی از بازی های رایانه ای از دیگر اقدام های لازم است زیرا باید به افراد آگاهی داد تا نسبت به انتخاب نوع بازی های رایانه ای متناسب با سن فرزندان خویش دقت داشته باشند و با اختصاص دادن زمانی خاص برای بازی رایانه ای بکوشند تا تعامل خود را با آنها حفظ کنند. روانشناسان، حقوقدان و مشاور خانواده نیز معتقدند، بازی های رایانه ای به بخش جدایی ناپذیر از اوقات فراغت کودکان و نوجوانان تبدیل شده اند، به همین دلیل بررسی آسیب ها و پیامدهای ناشی از آن اهمیت ویژه ای دارد. در ادامه دیدگاه های وی را در این باره مرور می کنیم (نعمتی انارکی، ۱۳۹۰).

۲-۵- نیاز به دیده شدن عاملی برای ورود به چالش های اینترنتی

کودکان و جوانان از لحاظ سنی علاقه زیادی به دیده شدن و سرگرمی دارند و ورود به دنیای بازی های اینترنتی برای آنها بسیار مهم به شمار می رود. این قشر پر از هیجان و نشاط است و در برخی مواقع دارای ضریب هوشی بالایی نیز هستند. در سال های اخیر بازی های رایانه ای و موبایلی با عنوان سرگرمی برای نوجوانان تعریف می شوند که در شکل های مختلف مانند هشتگ زدن درباره مسایل مختلف به دنیای آنان نفوذ پیدا کرده اند. آنها برای جلب توجه بیشتر وارد این گونه چالش ها می شوند و با عضویت در گروه های مختلف می توانند در مسیر اینگونه بازی ها قرار بگیرند. علاقه به دیده شدن سبب می شود تا در پایان برخی از این چالش ها که به مرگ شخص می انجامد، افراد هنگام خودکشی با انتشار فیلم هایی از خود جلب توجه کنند. با بررسی ماهیت بازی های رایانه ای مشخص می شود که در این بازی ها، کاربران یا همدیگر را می کشند یا خودشان کشته می شوند (نورمحمدی، ۱۳۹۰).

۳- نقش خانواده و نظام آموزشی

۳-۱- نقش خانواده در انتخاب بازی های رایانه ای فرزندان

نوجوانان و جوانان در تنهایی خود به دنبال سرگرمی هستند، بنابراین خیلی زود وارد فضای مجازی خواهند شد و تصور می کنند، ضرر و زیان هر چیزی که در فضای مجازی اتفاق می افتد، قابل جبران است. خانواده ها به تصور اینکه که با کنترل گوشی های همراه فرزندان خود می توانند بر آنها نظارت کنند خیال خودشان راحت می شود، در حالی که این چالش ها در قالب گروه های همکلاسی تعریف می شود. این گونه بازی ها محتوای بسیار خطرناکی دارند و ممکن است، افراد در شبکه های مختلف اجتماعی به طور ناخودآگاه عضو شوند و حریم خصوصی خانواده خود را به اشتراک بگذارند. نبود برنامه ریزی مناسب برای آموزش در این زمینه می تواند افراد را به این نوع فضاها نزدیک کند. بنابراین اگر والدین به عنوان الگوی کودکان خواسته ها و تمایلات خود را بر مبنای ارزش های اسلامی و دینی چون آرامش و محبت قرار دهند، کودکان تمایل بیشتری به گذراندن اوقات خود با

آنان خواهند داشت. تقویت بُعد ارزشی افراد در جامعه نیز خواهد توانست هدفمندی آنها را تحت تاثیر قرار دهد و این مهم زیاد روی در بازی‌هایی را که تنها هیجان و سرگرمی به دنبال دارند، تعدیل می‌کند (هاتف، ۱۳۸۸).

۳-۲- نقش نظام آموزشی در انتخاب اهداف نسل جوان

محدود شدن فعالیت‌های فیزیکی نوجوانان و جوانان یکی از مهمترین دلایل گرایش آنها به چالش‌های فضای مجازی است. نظام آموزشی باید متناسب با نسل جدید رشد کند و با برنامه ریزی و فراهم آوردن اوقات مناسب و مفید نیازهای آنان را برآورده سازد تا در کنار برطرف کردن نیازهای جامعه برای دانش آموزان نیز جذابیت داشته باشد. اینکه نوجوانان از چه سنی به اینترنت نیاز دارند و چه سایت‌هایی را می‌توانند مشاهده کنند، از جمله اصولی به شمار می‌رود که نهادهای مسوول باید بر آن نظارت بیشتری داشته باشند. برگزاری دوره‌های آموزشی برای والدین در جهت کسب آگاهی از فضاهای مجازی و بازی‌های اینترنتی می‌تواند آنان را در چگونگی تربیت و کنترل فرزندان خویش یاری رساند تا از هرگونه آسیب‌های اجتماعی به دور باشند.

۴- آسیب‌ها و چالش‌های فضای مجازی

بهره برداری صحیح و سودمند از فضای مجازی مستلزم رعایت هنجارهایی است که تخطی از آن‌ها می‌تواند، باعث آسیب‌هایی جدی شود و برخی از آن‌ها حتی مستوجب جرم‌انگاری و مجازات هستند. امروزه فضای مجازی به بخش تفکیک‌ناپذیری از زندگی انسان‌ها تبدیل شده و با سرعت شتابان، تمامی شئون و عرصه‌های زیست بشر را تحت تاثیر قرار داده است از این رو ماهیت‌شناسی این فضا و تشخیص شرایط و الزامات تبدیل شدن به بازیگری توانمند در این عرصه نخستین گام است و هرگونه بی‌توجهی و غفلت نسبت به این پدیده صدمه‌ها و آسیب‌های خطرناکی را متوجه جامعه خواهد کرد. بهره‌برداری صحیح و سودمند از این فضا مستلزم رعایت هنجارهایی است که تخطی از آن‌ها می‌تواند، باعث آسیب‌هایی جدی شود و برخی از آنها حتی مستوجب جرم‌انگاری و مجازات هستند. خیلی از مسائلی که الان در فضای مجازی و به نوعی در قلمرو کارهای اصلی قرار گرفته، اصل آن در فضای حقیقی است، فضای مجازی نشأت گرفته از مسائلی که به دور از فضای حقیقی باشد، وجود ندارد یا خیلی کم است و فضای مجازی در حقیقت باز نشر دارد و تولیدکننده و اجراکننده آن در همه حالات در فضای حقیقی است. فناوری اطلاعات نه تنها در شیوه افعال و اقدامات روزمره ما تاثیر می‌گذارد، بلکه علاوه بر آن تلقی ما از آن‌ها را نیز تغییر داده است. برخی از مفاهیمی که در حوزه فلسفه اخلاق و فلسفه سیاسی کاربردی خاص داشته‌اند با پیشرفت فناوری اطلاعات دچار چالش شده‌اند که از آن جمله می‌توان به مفهوم مالکیت، مفهوم حریم خصوصی، مفهوم توزیع قدرت، مفهوم آزادی‌های اساسی و مفهوم مسئولیت اخلاقی اشاره کرد. فراتر از بحث اخلاق در شناخت فردی، اخلاق را می‌توان به هنجاری اجتماعی تعریف کرد که در گروه‌های اجتماعی پایه‌گذاری می‌شود. اخلاق در برگیرنده هنجارهای رفتاری، حقوقی و وظایفی است که از نظر اجتماعی مورد تأیید است و از سنت‌های فرهنگی نشأت می‌گیرد از سویی دیگر وقوع انقلاب تکنولوژیک در دهه‌های اخیر سبب شده سطح ارتباطات فردی و جمعی و نیز شیوه نگرش انسان به دنیا (آنچه به او ارائه می‌شود و برداشت فرد از آنچه می‌بیند) به کلی دستخوش تغییر شود. دسترسی بی‌وقفه به تصاویر، ایده‌ها و اطلاعات و سرعت انتقال مافوق تصور آن‌ها پیامدهای مثبت و منفی فراوانی برای توسعه و حتی ناهنجاری‌های روانی، اخلاقی و اجتماعی فرد و نیز برای ساختار و کارکرد جوامع و برای ارتباطات بین‌فرهنگی و دریافت و انتقال ارزش‌ها، نگرش‌ها و باورها داشته‌باشد. رسانه‌های نوین، ابزاری قدرتمند برای آموزش، توسعه فرهنگ، فعالیت‌های بازرگانی و تبلیغاتی، مشارکت سیاسی و گفت‌وگوی میان فرهنگی هستند اما همین ابزار می‌تواند به خدمت بهره‌کشی، کنترل، اهداف و اغراض شخصی و فساد و نیز کینه‌توزی و افزایش نفرت درآیند و پیامدهای اخلاقی بی‌شماری برای فرد، جامعه و جهان داشته‌باشد. از این رو بحث اخلاق در فضای مجازی به یک موضوع مهم برای بحث و قانون‌گذاری تبدیل شده است چرا که فضای مجازی در حال جایگزین شدن فضای واقعی است و بخش مهمی از ساعات روز ما به حضور در این فضا اختصاص دارد. در این زمینه چند محور و موضوع مهمتر از سایر موارد است (هاشمی، ۱۳۹۰).

۴-۱- تاثیرات فضای مجازی بر سلامت روان نوجوانان

تحقیقات نشان می‌دهد جوانان و نوجوانانی که بیش از ۲ ساعت در روز را صرف استفاده از رسانه‌های اجتماعی می‌کنند، بیشتر احتمال دارد که در معرض خطر ابتلا به اختلالات روانی مانند افسردگی و اضطراب قرار گیرند.

۴-۲- اختلالات در خواب

اعتیاد به اینترنت: "کیمبرلی یانگ" برای اولین بار در مقاله‌ای در سال ۱۹۹۶ مطرح کرد که استفاده نامناسب از کامپیوتر می‌تواند، معیارهای اعتیاد را پر کند در کشورهایی مانند چین و کره جنوبی اعتیاد به اینترنت به عنوان یک تهدید سلامت عمومی تلقی می‌شود (کاسیدی و همکاران، ۲۰۱۹).

۵- اثرات مثبت رسانه‌های اجتماعی بر جوانان و نوجوانان

دسترسی به اطلاعات سلامت یکی از فواید رسانه‌های اجتماعی است. اطلاعات تخصصی سلامت که شبکه‌های اجتماعی ارائه می‌دهند، برای نوجوانانی که ممکن است از نظر بهداشت روان رنج برند، فرصتی برای خواندن، تماشا یا گوش دادن و درک تجربه‌های بهداشتی را فراهم می‌کند و آن‌ها را به واقعیت و هویت واقعی خود نزدیک می‌کند. همچنین مکالمات در رسانه‌های اجتماعی می‌تواند، جوانان و نوجوانان را با تعاملات ضروری برای غلبه بر مسایل مربوط به سلامت آماده کند؛ به خصوص هنگامی که ممکن است برای حمایت چهره به چهره در فضای واقعی دسترسی وجود نداشته باشد. در عین حال بسیاری از جوانان و نوجوانان با پیوستن به گروه‌های صفحات مربوط به آنها می‌توانند همدردی کرده و افکار و نگرانی‌های خود را با افراد دیگری اشتراک بگذارند. افزایش خودباوری در نوجوانان: بنا بر اعلام معاونت بهداشت وزارت بهداشت، خودباوری و هویت فردی، جنبه‌های مهم توسعه در طول سال‌ها هستند، رسانه‌های اجتماعی می‌توانند به عنوان یک سکوی موثر برای بیان احساسات، مثبت عمل کنند؛ به این ترتیب که نوجوانان و جوانان بهترین ایده‌های خود را ارائه دهند. شواهدی نیز وجود دارد مبنی بر اینکه دوستی قوی جوانان و نوجوانان می‌تواند با تعاملات رسانه‌های اجتماعی تقویت شود و آن‌ها بتوانند با کسانی که قبلاً می‌شناختند ارتباط بیشتری برقرار کنند.

۶- راهکارهای پیشگیرانه

یکی از مظاهر تمدن جدید، فناوری اطلاعات و ارتباطات است. این فناوری تحولات گسترده‌ای در عرصه‌های اجتماعی و اقتصادی بشر داشته است. جهان در حال تبدیل شدن به یک جامعه اطلاعاتی است بنابراین فناوری اطلاعات توجه بسیاری از کشورها را به خود معطوف نموده است. مانند هر فناوری نوظهور دیگر، این فناوری نیز آسیب‌های اجتماعی و فرهنگی‌ای را نیز در پی داشته است و مخاطرات آن، خانواده‌ها را نگران ساخته است. یکی از مخاطرات فناوری اطلاعات و ارتباطات معطوف به فضای مجازی است. در این فضا نیز همان ویژگی‌های تعاملات انسانی در دنیای خارج همچون مسئولیت وجود دارد. انجام بی‌اخلاقی در فضای مجازی همان آسیب‌های جامعه واقعی را در پی خواهد داشت؛ انتشار تصاویر و مطالب خلاف اخلاق و مستهجن، نشر اکاذیب، آموزش تخریب، خیانت، انتشار ویروس‌های مخرب، نفوذ در حساب‌های مالی دیگران و دزدی اموال و غارت بانک‌ها و غیره همه و همه مواردی است که قطعاً نمی‌تواند از یک انسان با اخلاق سرزند.

گرچه تدابیر پیشگیرانه به صورت موقت می‌توانند از صدمات اخلاقی برخاسته از این فضا جلوگیری به عمل آورند اما باید توجه داشت که در درازمدت، این تدابیر اخلاقی هستند که به نحوی کار را از انحرافات اخلاقی صیانت به عمل می‌آورند. با اتکاء به عقل، دین و علم اخلاق و در پرتو رهنمودهای صادره از آنها، می‌توان از آسیب‌های این پدیده نوین در حوزه هرزه‌نگاری در امان ماند. پلیس با توجه به رویکرد مردمی خود و دیدگاه پیشگیرانه نسبت به تهدیدات و آسیب‌های پیش رو همواره وظیفه خود می‌داند که با اطلاع‌رسانی و هشدار دهی به هنگام به تمامی افراد در راستای تهدیدات پیش روی فضای مجازی، اقدام به مقابله و برخورد با مجرمان این فضا و پیشگیری از وقوع آسیب‌های مختلف در جامعه کند. تردیدی نیست که کاربران فضای مجازی باید قبل از هر چیز، با کسب دانش و آگاهی لازم نسبت به تاثیرات و نکات مثبت و منفی این فضا و نحوه استفاده و حفظ امنیت خود و اطرافیان اطلاعات لازم را کسب کرده و همواره نگاهشان به فضای مجازی و اثرات گوناگون آن به مانند فضای حقیقی باشد. ریشه بسیاری از آسیب‌های وارده در فضای مجازی در شرایط کنونی ناشی از ناآگاهی و نداشتن سواد رسانه‌ای در فضای مجازی از سوی کاربران است که در این زمینه می‌توان با برگزاری کارگاه‌های آموزشی در سطح مدارس، دستگاه‌های دولتی، مراکز عمومی و در راستای ارتقاء سواد رسانه‌ای شهروندان گام‌های مفید و موثری را برداشت. امنیت اجتماعی لازمه هر گونه رشد و توسعه در عرصه‌های مختلف اجتماعی است که با توجه به نوع مأموریت‌های ناچا، اقتدار، هوشمندی، پویایی و کفایت از مهمترین مولفه‌های تحقق این هدف به شمار می‌رود. با توجه به این که مجرمان فضای مجازی، همواره با بهره‌گیری از گمنامی فضای مجازی به دنبال مخفی کردن هویت واقعی و سرپوش گذاشتن بر اعمال مجرمانه خود هستند بنابراین افزایش توان تاکتیکی و عملیاتی پلیس فتا ضروری است. سازمان آموزش و پرورش با توجه به در اختیار داشتن حجم زیادی از دانش‌آموزان و همچنین انجمن‌های اولیاء و مربیان، ظرفیت زیادی برای آموزش این قشر از جامعه و والدین آنها دارد که در این زمینه پلیس فتا باید با تعامل فراگیر خود با آموزش و پرورش با به‌کارگیری کارشناسان زبده و با تجربه، در بستر آموزش‌های بهنگام و بهینه خود، دانش‌آموزان را هرچه بیشتر با خطرات و تهدیدات روزافزون فضای سایبری آشنا کند. بی‌شک راهکار برخورد با مشکل مذکور، هرگز یک برخورد فیزیکی

نیست، بلکه باید با ارتقاء فرهنگ روز افزون جامعه و استفاده مطلوب از ظرفیت های بهینه سازمان های مردم نهاد و دیگر برنامه ریزان فرهنگی، در راستای تولید محتویات مفید و نوین گام برداشت و در بستر یک تعامل دوسویه، آنان را با تهدیدات موجود در فضای مجازی و راه های برون رفت از آن آشنا کرد.

تحقیقات نشان می دهد که جذابیت ها و امکاناتی که فناوری های نوین در اختیار طیف گسترده کاربران قرار می دهد، بسیاری از مقاومت های اولیه را در هم می شکند و چالش های بزرگی در حوزه های فرهنگی، سیاسی و اجتماعی پیش روی دولت و نهادهای دولتی قرار میدهد. در چنین عرصه ای اگر برای اطلاعات طرح و نقشه جامعی وجود نداشته باشد و به کارگیری آن منطبق با اهداف معین و هوشمندانه نباشد خطرات زیادی جوامع و فرهنگ بشری را تهدید میکند. معلم در نظام جدید آموزش و پرورش در مقام یاور بالندگی انسان، ایفای نقش می کند نه انتقال دهنده اطلاعات. با ظهور فناوری های جدید، حرفه تدریس از تاکید بر معلم محوری و آموزش مبتنی بر سخنرانی به فراگیر محوری و محیط های یادگیری تعاملی تغییر یافته است. معلم باید روش های تفکر را که اغلب توسط فناوری در اختیار او قرار می گیرد، مدنظر قرار دهد. بر اساس نظریه ی کنترل اجتماعی، عاملی که باعث جلوگیری از رفتارهای نادرستی نوجوانان و جوانان می شود، پیوند اجتماعی است (چیکوسکی، ۲۰۲۰).

خانواده مهمترین نهاد اجتماعی است که مرزهای قابل نفوذی دارد و فضای مجازی توانسته است در آن رخنه کند؛ لذا ورود فضای مجازی به کانون خانواده موجب بروز آسیب هایی در هنجارها و نقش های اعضای خانواده به ویژه کودکان شده است. هدف از این تحقیق، بررسی آسیب های فضای مجازی در تعلیم و تربیت کودکان بوده است که در آن، آثار و پیامدهای منفی اینترنت را در رابطه با آداب و اخلاق زندگی خانوادگی مورد بررسی قرار داده است (هانتر، ۲۰۲۰).

۷- نتیجه گیری

در عصر رسانه ای شدن فضای مجازی جایگاه ویژه ای در زندگی انسان ها پیدا کرده است و بیشتر افراد جامعه با فضای مجازی درگیر هستند، بنابراین فضای مجازی می تواند سبک زندگی و افکار و عقاید مردم را با تحولات اساسی مواجه کند. فضاهای مجازی نقش بسیار تعیین کننده ای در عرصه های اجتماعی برعهده دارد به همین دلیل امروزه مدیریت دانش و اطلاعات نیازمند یک سری تغییرات در تکنولوژی ها است به طوری که باید به سمتی حرکت کنیم که در حداقل زمان بتوانیم حداکثر اطلاعات را به افراد ارائه دهیم. برای حرکت به این سمت نیازمند بازنگری جدیدی در حوزه نرم افزار، سخت افزار و تکنولوژی های جدید هستیم. فناوری همیشه مثل یک شمشیر دو لبه است. تحقیقات نشان می دهد که جذابیت ها و امکاناتی که فناوری های نوین در اختیار طیف گسترده کاربران قرار می دهد، بسیاری از مقاومت های اولیه را در هم می شکند و چالش های بزرگی در حوزه های فرهنگی، سیاسی و اجتماعی پیش روی دولت و نهادهای دولتی قرار می دهد. در چنین عرصه ای اگر برای اطلاعات طرح و نقشه جامعی وجود نداشته باشد و به کارگیری آن منطبق با اهداف معین و هوشمندانه نباشد خطرات زیادی جوامع و فرهنگ بشری را تهدید می کند. تکنولوژی های جدید مانند فضای مجازی هم فرصت هستند و هم تهدید و چنانچه قبل از ورود این تکنولوژی ها نحوه درست استفاده از آنها را یاد بگیریم تبعات منفی آن نیز کمتر خواهد شد. در واقع فضای مجازی یک فرصت است ولی اینکه چگونه از آن استفاده می شود که بحث زیادی دارد در کشور و نیز در حالی که آموزش مجازی، کاهش هزینه، سرعت و یکسان سازی اطلاعات و استفاده از ویدئو کنفرانس از جمله مزیت استفاده از فضای مجازی است و ما هنوز به طور کامل استفاده صحیح از فضای مجازی و فرصت ها و چالش های آن فرهنگ سازی نشده است.

گسترش روزافزون فضای مجازی، فرصت ها و چالش هایی را برای ساحت تربیت سیاسی و اجتماعی جامعه ایران فراهم ساخته است که اهمیت بحث پیرامون آن را ضرورت می بخشد. در بسیاری از ارزیابی هایی که از چالش ها و فرصت های فضای مجازی انجام گرفته، مباحث حوزه چالش ها حول دو محور مطرح بوده است: یکی چالش های کارکردی فضای مجازی و دیگری، نحوه مدیریت و واپایش فضای مجازی که محور دوم باعث شده تا کفه ترازوی چالش های فضای مجازی برای کشورهای در حال توسعه از جمله ایران سنگین تر باشد. امروزه فضای مجازی به عنوان یکی از ابزارهای قدرتمند در دست صاحبان قدرت در عرصه حقیقی است. این قدرت ها می کوشند از طریق فضای مجازی، فضای تربیت سیاسی و اجتماعی جوامع را واپایش و مدیریت کنند. البته این امر باعث نادیده گرفتن فرصت های فضای مجازی نمی شود، ولی باید توجه داشت که در حال حاضر با توجه به نحوه مدیریت آن، چالش های فضای مجازی بیش از فرصت ها می باشد.

۸- پیشنهادها

- تعامل و همکاری همه دستگاه ها، سازمان ها و نهاد های دولتی و غیر دولتی با پلیس در حوزه ترویج فرهنگ عفاف و حجاب در فضای حقیقی و مجازی به ویژه در بین خانواده ها
- توجه جدی به نظام آموزشی به ویژه در مدارس و دانشگاه ها

- تولید محتوای آموزشی مناسب برای کارکنان دولت در قالب برنامه های آموزشی ضمن خدمت یا بودمانی
- تولید برنامه های رادیویی و تلویزیونی در قالب نماهنگ، کلیپ، تیزر و فیلم با موضوع محاسن و معایب اینترنت و فضای مجازی و پخش آن از صدا و سیما و شبکه های اجتماعی
- تولید محتوای آموزشی ویژه دانش آموزان در قالب کتب درسی
- تربیت روابط اجتماعی افراد با کمک دستگاه های فرهنگی و آموزشی، بهره مندی از اساتید آموزشی برای شناسایی آسیب های اجتماعی و شناسایی راهکارهای اصلاح و ایجاد فرهنگ صحیح بهره مندی از اینترنت و فضای مجازی

منابع

۱. احمدوند، کبری و تقی زاده قوام، زهرا و غلامی هره دشتی، سهیلا، (۱۳۹۷)، فرصت ها و چالش های فضای مجازی در عرصه تعلیم تربیت، نهمین همایش انجمن فلسفه تعلیم و تربیت ایران، زاهدان.
۲. پورعلی کویخی، زهرا و بهمنی، زهرا، (۱۳۹۴)، فضای مجازی و تعلیم و تربیت؛ تهدیدها و فرصت ها، کنفرانس سراسری دانش و فناوری علوم تربیتی مطالعات اجتماعی و روانشناسی ایران، تهران.
۳. دهقان بنادکی، فاطمه و نصیری زاده، نوید، ۱۳۹۸، چالش های فضای مجازی و راهکارهای سیره رضوی، همایش علمی فرهنگ رضوی و بانوان فرهیخته و نیکوکار - بزرگداشت بانو سستی فاطمه، یزد.
۴. نعمتی انارکی، لیلیا (۱۳۹۰) «نقش فناوری اطلاعات و ارتباطات در توسعه اقتصادی نوین در کشورهای شمال و جنوب»، فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات اجتماعی، دوره اول، شماره ۱، ص ۲۱۷-۲۳۵.
۵. نورمحمدی، مرتضی (۱۳۹۰) «جنگ نرم فضای سایبر و امنیت جمهوری اسلامی ایران»، راهبرد فرهنگ، شماره ۱۶، ص ۱۲۷-۱۴۶.
۶. هاتف، مهدی (۱۳۸۸) «چالشها و چشم اندازهای امنیت در فضای مجازی»، دوماهنامه توسعه انسانی پلیس، سال ششم، شماره ۲۲، ص ۹۳-۱۱۷.
۷. هاشمی، محمدرضا و همکاران (۱۳۹۰) «بررسی اعتیاد اینترنتی و تاثیر آن بر رفتار نوجوانان»، مجموعه مقالات برگزیده همایش منطقه‌یی آسیبهای اجتماعی نوپدید، دفتر تحقیقات کاربردی و معاونت اجتماعی نیروی انتظامی استان مازندران.
8. Cassidy, W., Brown, K., & Jackson, M. (2019). Making kind cool: Parents' suggestions for preventing cyber bullying and fostering cyber kindness, *Journal of Educational Comuting Research*, 46 (4), 415-43.
9. Chi, H. (2018). Gender difference and related factors affecting online gaming addiction. *Journal of Nervous and Mental; Disease*, 193(4), 273-277.
10. Chickowski E. (2020) General information, develop an IT ethics policy. *Your Policy Begins Where The Low Ends* 27 (20): 1.
11. Hunter, E. (2018). Class list [not equal to] friend list. *Educational Horizons*, 90 (2), 21;

Investigating educational opportunities and threats in cyberspace

Abstract

Since education as one of the most effective custodians of education and training of children has a prominent position and role and the entry of cyberspace and its use in education is inevitable, the present study aims to investigate the position of cyberspace in education and training. Also, some of the leading opportunities and threats have been studied by descriptive method and documentary study. The world today is undergoing increasing changes. Cyberspace has a major role in these changes and developments, and in principle, any changes and developments in various fields, including educational and cultural fields, will have effects and consequences commensurate with their goals and functions, and cyberspace is no exception. In addition cyberspace's opportunitiesng, it also poses challenges. Cyberspace is both an opportunity and a threat, and if we learn how to use these technologies properly before they arrive, the negative consequences will be less. In fa , as an opportunity for e-learning, cyberspace, reduces costs, speeds up and streamlines information, and takes advantage of other benefits. Therefore, in this article, we have tried to study and analyze the position of cyberspace in the education system and to analyze the opportunities and challenges in this regard.

Keywords: Education, Cyberspace, Opportunities and Challenges