



مهندسی فضای سایبر

(فضای مجازی)



اردیبهشت ماه ۱۳۹۱

www.fathian.ir

info@fathian.ir

- تعریف فضای سایبر (فضای مجازی)(صفحه ۳)
- ترکیب کاربردی فضای سایبر (فضای مجازی) (صفحه ۴)
- فضای سایبر چیست؟(صفحه ۴)
- رفتارشناسی در فضای مجازی(صفحه ۷)
- اخلاق در فضای سایبر(صفحه ۷)
- ارتباط مادر توسعه در فضای مجازی(صفحه ۸)
- تحلیل آثار ارتباط در فضای مجازی(صفحه ۹)
- اعتیاد به ارتباط در فضای مجازی (صفحه ۱۱)
- موضوعات کاربردی در پیشگیری از تأثیرات در فضای مجازی(صفحه ۱۲)
- علل گرایش فرد به دنیای مجازی(صفحه ۱۲)
- واکاوی گفتگو(چت) در دنیای مجازی(صفحه ۱۵)
- شبکه‌های اجتماعی و تفاوت‌های نسلی(صفحه ۱۶)

تعریف فضای سایبر (فضای مجازی)

فضای سایبر (Cyberspace) عبارتی است که در دنیای اینترنت، رسانه و ارتباطات بسیار شنیده می‌شود.

واژه سایبر از لغت یونانی *Kybernetes* به معنی سکاندار یا راهنما مشتق شده است. نخستین بار این اصطلاح "سایبرنتیک" توسط ریاضیدانی به نام نوربرت وینر *Norbert Wiener* در کتابی با عنوان "سایبرنتیک و کنترل در ارتباط بین حیوان و ماشین" در سال ۱۹۴۸ بکار برده شده است. سایبرنتیک علم مطالعه و کنترل مکانیزم‌ها در سیستم‌های انسانی، ماشینی (و کامپیوترها) است.

تعابیر علمی پیرامون فضای مجازی

آرمانشهر: مدینه فاضله عبارت از جامعه‌ای واقعی یا تصویری، مکان یا دولتی کامل یا ایده‌آل است.

ناآرمانشهر: این مدینه از لحاظ معنایی مخالف مدینه فاضله است و به هر جامعه نامطلوبی اطلاق می‌شود. این اصطلاح عمدتاً برای اشاره به جامعه‌ای ساختگی (در آینده‌ای نزدیک) بکار می‌رود که در آن گرایشهای اجتماعی رعب‌آور و از لحاظ اجتماعی بی‌نهایت مخرب است.

ابزار گرایی تکنولوژیکی: دیدگاهی که در آن صرفاً فناوریها و ابزارهایی که دخالت در فرهنگ ندارند، اهمیت داشته و مفیدند. ابزارهایی که حامل هیچگونه ارزش یا فرضیات فرهنگی در نوع طراحی و نیز در مقام تحقق نیستند.

جزم گرایی تکنولوژیکی: عقیده‌ای است که بر اساس آن فناوری طبق قوانین درونی خود گسترش میابد و از این رو باید به مثابه سیستمی مستقل در نظر گرفته شود که تمام عرصه‌های اجتماع را تحت کنترل و نظارت دارد.

مدرنیسم: اصطلاح مدرن در علوم اجتماعی به اشکال مختلف سیاسی، اجتماعی، فرهنگی (و مبانی اجتماعی و فلسفی آنها) اشاره دارد که مشخصه جامعه صنعتی و غرب امروز به شمار می‌رود. فرضیات فرهنگی مدرن بطور خاص در پی بسط نظریات جهانی و عقلایی هستند که جوامع انسانی را توضیح و تفسیر می‌کنند.

پسامدرنیسم: رویکردهای نظری که بعنوان پسامدرن شناخته شده اند، این اعتقاد را که فرضیات اجتماعی جهانی و عقلایی، مطلوب هستند را کنار گذاشته اند. نظریات پسامدرن، فرضیات بنیادین مدرن نظیر ایده پیشرفت یا آزادی را به چالش کشیده اند.

زیر ساخت فضای سایبر (فضای مجازی):

اینترنت به نحو آشکار به زیر ساختهای تکنولوژیکی کامپیوترهای شبکه ای اشاره دارد که ارتباطات دیجیتالی را در سطح دنیا ممکن می سازند. در عین حال فضای مجازی، مکان های مجازی به شمار می روند که در آنها افراد با یکدیگر ارتباط برقرار میکنند و این ارتباط توسط فناوری های اینترنتی ممکن شده است. از نگاهی دیگر فضای مجازی نه تنها زیرساخت ابزاری ارتباطات دیجیتالی است که اقیانوس اطلاعاتی است که انسان ها در آن زیرساخت ها را کنترل کرده و توسعه می دهند.

ترکیب کاربردی فضای سایبر (فضای مجازی):



فضای سایبر چیست؟

به مجموعه هایی از ارتباطات درونی انسانها از طریق کامپیوتر و مسائل مخابراتی بدون در نظر گرفتن جغرافیای فیزیکی گفته می شود.

ابزار فضای سایبر:



ویژه گی های فضای سایبر چیست؟

یک سیستم آنلاین نمونه ای از فضای سایبر است که کاربران آن می توانند از طریق ایمیل با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. برخلاف فضای واقعی، در فضای سایبر نیاز به جابجایی های فیزیکی نیست و کلیه اعمال فقط از طریق فشردن کلیدها یا حرکات ماوس صورت می گیرد.

شما تقریباً بی حرکت و آرام می نشینید، چشمانتان روی پرده ای درخشان خیره می شود، اتاق کاملاً تاریک است، تنها منبع نور در درون شما است و در حالیکه همه توجه و ذهنتان بر کلمات و تصاویر این پرده درخشان متمرکز است، انگشتانتان کلیدهای کی

بورد را می‌نوازد. در این لحظه دوست دارید با ذهنیات و تصورات خود یگانه شوید. مرز بین دنیای درون و بیرون تقریباً ناپدید می‌شود و دیگر گذر زمان معنایی ندارد.

فضای سایر گستره ایی از ذهن است که می‌تواند تمامی اشکال زندگی منطقی را بسط و معنا دهد. شما می‌توانید حالت های متنوع و متفاوت ذهنی را از قبیل تخیلات، توهمات و سطوح گوناگونی از هوشیاری را در فضای مجازی تجربه کنید. تحت این چنین شرایط است که فضای سایر همانند دنیای "رویا" می‌شود. دنیایی که وقتی ما به خواب فرو می‌رویم، پدیدار می‌شود.

تشابه رویا و ارتباط در فضای:

- قوانین مرسوم زمان، مکان و مسافت اجرا نمی‌شود.
- فردی می‌تواند مکرراً از یک ماجرا به ماجرای دیگری منتقل شود، بی آنکه روی زمین سفر کند. ممکن است فرد درگیر ماجرای در تهران باشد اما بلافاصله درگیر ماجرای در هاوایی گردد.
- حسی از مسافت یا مکان وجود ندارد، مسافت و مکان به مفهوم مادی تنها روی زمین خاکی معنا دارد.
- نبودن کشش جاذبه زمین و آگاهی روزانه
- فرد می‌تواند چون جسمی شناور در فضا، در حال پریدن یا پرواز کردن باشد. دقیقاً بر خلاف آنچه که به عنوان قوانین نیوتن به اثبات رسید است.

در دنیای سایر این تنها یک تغییر بصری و روانی است که انتقال را نشان می‌دهد. در حالی که شما با وجودی مادی، درون اتافی با انتخاب شخصی و کاملاً بیدار نشسته اید. و آنچه که اتفاق می‌افتد مانند رویایی است که به شما احساسی از لذت و آسودگی می‌بخشد.

بزرگترین سوال؟

آیا این ما هستیم که در فضای سایر به عنوان کاربر سیر می‌کنیم یا اینکه این فضای سایر است، که به عنوان بخشی از برنامه های خود، ما را تعریف می‌کند، کسی چه می‌داند؟

رفتارشناسی در فضای مجازی

- مرز اعتقادات را می شکند.
- مرز جغرافیا نمی شناسد.
- از قانون خاصی تبعیت نمی کند.
- رفتار رو یا گونه در آن حاکم است.
- افکار و ذهنیات نو در انسان می پروراند.
- بر اساس جنسیت بسط و گسترش پیدا می کند.
- احکام اقتصادی در آن حاکمیت ندارد.
- القاء ارزشها در ارتباطات را قبول ندارد.
- طرفین ارتباط مجبور به ارتباط نیستند.
- ساختار تکنولوژی و ماشین بر انسان تاثیر گذار است.
- محدودیت های ملی، منطقه ای و اعتقادی را درمی نوردد.
- حریم خصوصی را می شکند.
- به گروه بندی های خواسته و ناخواسته منجر می شود.

اخلاق در فضای سایبر:

اگر اخلاق را مجموعه صفات روحی و باطنی انسان بنامیم (اخلاق صفاتی) و یا آن را مجموعه اعمال و رفتار عملی انسان بدانیم (اخلاق رفتاری) و یا ترکیبی از خصوصیات روحی و عملی هر انسان را اخلاق تلقی کنیم باز به دو بخش مثبت و منفی یا پسندیده و ناپسند و یا انسانی و غیر انسانی تقسیم می شود که در فرهنگ و معارف اسلامی به آن فضائل و رذائل گفته می شوند.

شناخت معیارهای اخلاقی در دنیای مجازی نمی تواند از معیارهای آن در دنیای حقیقی چندان متفاوت باشد. اگر رعایت حقوق دیگران را یک سنجیه اخلاقی تلقی کنیم بدیهی است که توجه به این معیار در رفتار آدمهای ناشناس و نقاب بر چهره دنیای سایبر می تواند آنان را متخلق به اخلاق معرفی کند.

یه نظر میرسد تخلق به اخلاق اسلامی در فضای مجازی از امتیاز بیشتری نسبت به تخلق در دنیای واقعی برخوردار است چرا که فرد در محیطی وارد می شود که ارتکاب به هر عملی برای او ممکن است در حالی که هیچ کس نه او را می شناسد و نه به راحتی می تواند او را تعقیب کند. در این فضای شخص خود می ماند و مراتب اعتقاد به میانی اخلاقی و میزان استحکام تقوا و پرهیزکاری اش

ارتباط مادر توسعه در فضای مجازی

ارتباط چیست؟

ارتباط، فرآیندی تبادلی است که به طور معمول، هدف خاصی را دنبال می‌کند و حیطه‌ی آن بسیار گسترده می‌باشد.

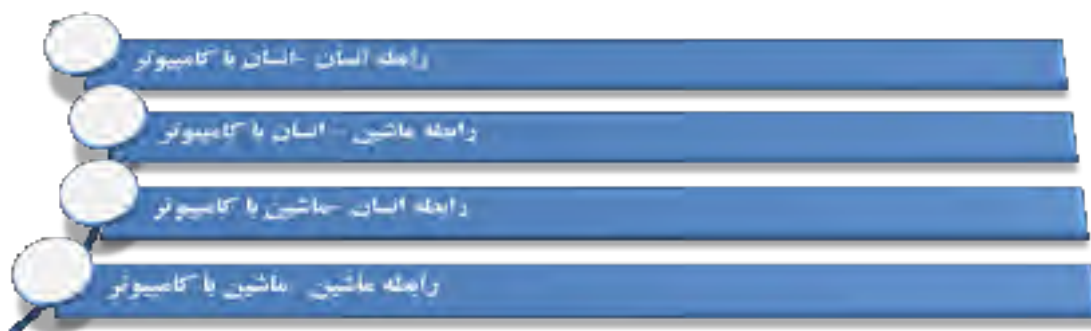
اصول ارتباط عبارتند از:

- ارتباط یک فرآیند است
- ارتباط یک تبادل است
- اجتناب ناپذیر است .
- هدفمند است .
- چندبعدی است .
- برگشت ناپذیر است .

انواع ارتباط عبارتند از:

- **ارتباط شفاهی (کلامی):** ابزار آن، کلمه و زبان است مانند تماس تلفنی و...
- **ارتباط کتبی (متنی):** بیش تر از طریق نوشتار و با ابزار قلم و کاغذ صورت می‌گیرد مانند نامه‌نگاری و...
- **ارتباط سازنده:** این نوع ارتباط به طور معمول با هدف اطلاع‌رسانی و انجام امور روزمره به طور شایسته صورت می‌گیرد.
- **ارتباط ویران‌گر:** هدف این نوع ارتباط به طور معمول، تخریب دیگری است.
- **ارتباط واقعی:** این نوع ارتباط در حضور دیگری صورت می‌گیرد و به طور معمول رودررو است. افراد همدیگر را می‌بینند و هم از طریق کلام و هم از طریق زبان بدن به یکدیگر بازخورد می‌دهند.
- **ارتباط مجازی:** گونه‌ای ارتباط غیر حضوری است که محصول دوران مدرن می‌باشد و روزه‌روز دامنه‌ی آن گسترده‌تر می‌شود.

اقسام ارتباط در دنیای سایر



- **تعامل انسان با انسان سنگ بنای فرهنگ است .**

رابطه کامپیوتری بین انسان‌ها روز به روز فراگیرتر می‌شود . کامپیوترها روز به روز از طریق شبکه‌های محلی و جهانی و نیز از طریق فناوری بی‌سیم به یکدیگر پیوند می‌خورند . ارتباط گسترده ، هر روز بیش از پیش سرعت انتقال عکس ، صدا ، فیلم و اطلاعات را افزایش می‌دهد .

- **تعامل ماشین با انسان سنگ بنای تکنولوژی است .**

- **تعامل انسان با ماشین سنگ بنای دنیای مجازی است**

نظر به افزایش تعامل انسان با کامپیوتر و شبکه ، دیگر صرف پرداختن به رابطه و تعامل انسان و ماشین کافی نیست. فناوری‌های دیجیتالی و کامپیوترها می‌توانند گسترش فرهنگهای ارتباطی در فضای مجازی را تسهیل کرده است. فناوری‌های کامپیوتری امکان تعامل انسان - ماشین را به شکلی کاملاً جدید و بدیع و همچنین امکان تعامل انسان - انسان در فضایی مجازی را فراهم می‌کنند.

- **تعامل ماشین با ماشین سنگ بنای غلبه تکنولوژی بر انسان و خلق هوش مصنوعی است .**

تحلیل آثار ارتباط در فضای مجازی (آثار تخریبی ارتباطات مجازی)

- **سراب رابطه (سه مدل رابطه‌ی نابرابر)**

آنچه که در چت‌روم‌ها می‌گذرد، یک نوع نقش بازی کردن یا جایگزینی عاطفی است، بازی صید و صیاد است. یکی قربانی کننده و دیگری قربانی شونده است و گاه هر دو طرف مورد سوءاستفاده‌ی یکدیگر قرار می‌گیرند. بعد از ساعت‌ها گپ و گفت‌وگو، هر دو خیال می‌کنند سود برده‌اند و یا برعکس، هر دو احساس می‌کنند مورد سوءاستفاده‌ی دیگری قرار گرفته است.

- **روان‌پریشی گفتمانی**

بسته به شخصیت طرفین، گاه این گفتمان می‌تواند حائز لذتی دردناک باشد و با وجود دردآور بودن، لذت‌بخش باشد و به میزانی که طرفین مورد سوءاستفاده‌ی عاطفی یکدیگر قرار می‌گیرند، عطش‌شان برای ادامه‌دادن، بیش‌تر می‌شود. حرف‌های غیراخلاقی را با وجود بار تخریبی آن، مایل‌اند که بشنوند و بگویند. استفاده از استعاره‌های غیراخلاقی، شوخی‌های سیاه، دروغ‌گویی و جعل واقعیت، ارتباط را از حالت نرمال خارج می‌کند. این ارتباط چون خارج از روابط انسانی سازنده است و افراد به‌راحتی و حتی بدون مجوز به فضای شخصی دیگری وارد می‌شوند، از این‌رو زمینه‌ی مشاجره‌ی لفظی زودتر فراهم می‌شود و طرفین به این خاطر که تعهدی برای رعایت حریم همدیگر ندارند، از هیچ لفظ و کلمه‌ی تحقیرآمیز و خشونت‌باری دریغ نمی‌ورزند.

اصول سلامت در ارتباطات فضای مجازی:

- **بازگشت به طبیعت:**

برگشت به طبیعت حیات انسانی و عدم استفاده از این قبیل وسایل، جز در موارد اضطراری، شاید بتواند سرسام آوری آن‌ها را تا حد زیادی کاهش دهد و تسکینی بر دردها باشد

- **استفاده‌ی هدفمند:**

اصل مهمی که به کارگیری آن می‌تواند ثمربخش باشد، استفاده‌ی برنامه‌ریزی‌شده از این قبیل وسایل ارتباطی است. در واقع چه الزامی وجود دارد که ما مدام تنهایی مان را با خیره‌شدن به شبکه‌های ماهواره‌ای و تلویزیونی و ارتباطات اینترنتی پرکنیم؟! بی‌شک، جایگزین‌های بهتری وجود دارند مشروط بر آن‌که هزینه‌ی منفعت روانی خود را در نظر بگیریم.

- **مزایا و معایب ارتباطات مجازی**

ارتباط مجازی از هر نوعی که باشد چه سازنده، چه مخرب، چه تبلیغی و چه تخریبی، چه پیامکی که اواخر شب، سکوت و آرامش را به هم می‌زند و چه اخباری که با عنوان فوری در زیرنویس تلویزیون حک می‌شود، چون بدون اجازه‌ی قبلی و گاه غافلگیرانه و ناگهانی به فرد ارسال می‌شود و به میدان روانی و حریم خصوصی او تجاوز می‌کند، نوعی تحمیل است. از این رو، قبل از آن که محتوای پیام و گیرنده‌اش بررسی شود، بایست انگیزه‌ها و هدف‌های روان‌شناختی فرستنده مورد بحث و بررسی قرار گیرد. موضوعی که می‌باید به چشم خطر و آسیب به آن نگاه کرد، ابررسانه‌هایی چون ماهواره و تلویزیون هستند که بی‌محابا و به گونه‌ای سلطه‌گرانه، خود را به فضای خصوصی افراد تحمیل کرده‌اند و از این حیث، جهانی تک‌صدایی به وجود آورده‌اند. افرادی که در فضای مجازی زیست می‌کنند و یا به‌شکلی نامتعارف زیر سلطه‌ی رسانه‌ها و وسایل ارتباط جمعی و حاکمیت صدا و تصویر قرار دارند و پیوسته بمباران اطلاعاتی می‌شوند، در حالت کلی و به‌مرور زمان به «اختلال شخصیت» مبتلا می‌شوند. چنین افرادی به‌طور معمول، فکرها و احساس‌های دیگران را وام می‌گیرند. ذهن آنان به‌مرور زمان، انباری از معلومات پراکنده و گوناگون می‌شود که این ویژگی پذیرنده‌بودن و آگاهی‌های پاره‌پاره به‌مرور زمان، ارزش‌ها و باورهای فرد را با بحران مواجه می‌کند. سرکوب آن‌چه خود دارد و پذیرش آن‌چه که دیگری به او ارائه می‌دهد، منجر به شکل‌گیری عقیده و بالطبع، رفتار منفی می‌شود

و فرد رفته رفته دچار روان‌پریشی حاد می‌گردد. خشم، نفرت، توهم، هذیان، نشخوار ذهنی، بی‌ارزشی، ضعف اعتماد به نفس، اضطراب، افسردگی، وسواس و حتی شکل‌گیری فکرهای ویرانگر و... وجود او را فرامی‌گیرد.

اعتیاد به ارتباط در فضای مجازی

اختلال اعتیاد به اینترنت، یک اختلال روانشناختی است که با تاب و تحمل فرد و گوشه‌گیری او در ارتباط است. اختلالات عاطفی و قطع روابط اجتماعی ره آورد اعتیاد به اینترنت است. افراد معتاد به اینترنت مانند سایر معتادان، همه‌ی فکر و ذکرشان را معطوف به اینترنت کرده‌اند و از کارهای روزمره شان غافل شده‌اند.

نشانه‌های اعتیاد به اینترنت: فقدان کنترل، دروغ گفتن، پیامدهای منفی برای خود و خانواده، رفتار نادرست، کامپیوتر اولین اولویت زندگی، نشنگی، ناامیدی، تثبیت، گریزگری، بالا رفتن مخارج

روش‌های درمان اعتیاد به ارتباط در فضای مجازی:

- شکستن عادات فردی
- برای پر کردن اوقات خود کارهای دیگری در نظر بگیرید.
- پیدا کردن افرادی برای صحبت کردن با آنها
- مسایل زیر بنایی را جستجو کردن
- درخواست کمک از متخصصین

هرزه نگاری :

پورنوگرافی یا هرزه نگاری ریشه یونانی دارد و به معنای «نوشتن در مورد روسپی‌ها» است. با ورود تکنولوژی‌های جدید امکان ساختن و ذخیره کردن تصاویر و اصوات فراهم گردید و پخش آنها در سطح وسیعی امکان پذیر شد. تکنولوژی کامپیوتر تولید هرزه نگاری را به صورت یک صنعت خانگی پیشرفته در آورده است. اینترنت یک عامل عمده پیشرونده در استثمار جنسی کودکان شده است. تولید هرزه نگاری کودک مصنوعی یا هرزه نگاری ساختگی که در آنها هیچ انسان واقعی شرکت ندارد چالشی را در راه منع هرزه نگاری کودک ایجاد کرده است.

در اسلام هرزه بینی به شدت نهی شده است و دستورات صریح دینی در این مورد کامل و روشن است. امروزه پالایش اینترنت از طریق ساختن نرم افزارهایی که بتواند سایت‌های حاوی مطالب جنسی و غیر اخلاقی را فیلتر کند نیز مد نظر قرار گرفته است.

موضوعات کاربردی در پیشگیری از تأثیرات در فضای مجازی

- درمان اختلالات روانی
- حل مسائل تربیتی و آموزشی
- تعریف نقش افراد، بررسی تحول شخصیت
- حل تعارضات بین فردی و شبکه ای
- کمک به شادکامی و ارتقاء سلامت روانی افراد
- مدیریت شکل گیری هویت، مرتبط ساختن زندگی آنلاین و آفلاین
- کمک به اجتناب از واقع گریزی
- افزایش روابط عاطفی بین افراد و ایجاد از شبکه های حمایتی روانشناختی
- تحکیم نظام خانواده
- سازگاری با موقعیتهای زندگی در عصر جدید(زندگی شبکه ای)
- افزایش مهارتهای بین فردی
- مقابله ای و کاهش میزان آسیب پذیری روانشناختی

علل گرایش فرد به دنیای مجازی



۱- فرار از دنیای حقیقی

شاید مهم ترین و اساسی ترین علت برای گرایش فرد به دنیای مجازی را این اصل در بر بگیرد. به عبارت دیگر فرد برای فرار از دنیای حقیقی روی به دنیای مجازی می آورد و به ظاهر از دنیای حقیقی فاصله می گیرد.

۲- نیاز

مهم ترین عواملی که می تواند فرد را به سوی دنیای مجازی سوق دهد را نیاز های او تشکیل می دهند. به عبارت دیگر آن دسته از نیاز های فرد که در دنیای حقیقی شخص قادر به برآوردن آنها نیست موجب روی آوردن او به دنیای مجازی می شود تا در آن جا بتواند حداقل قسمتی از نیاز خود را به ظاهر برآورده کند.

الف. نیاز های عاطفی

در این قسمت خانواده نقش به سزایی در برآورد خواسته های عاطفی فرد دارند و اگر آنها نتوانند به خوبی نقش خود را ایفا نمایند، چه بسا در آینده فرد با مشکلات بسیاری مواجه شود و نتواند به راحتی با آنها مقابله کند. معمولاً این دسته از نیاز ها در نهایت منجر به آسیب های عاطفی، روحی و روانی خواهند شد

ب. نیاز های جنسی

از آنجایی که ممکن است فرد به هر دلیل خود را با چنین نیازی مواجه ببیند و از سوی دیگر شرع و عرف جامعه مانع از پاسخ گویی وی به نیاز باشد، از آن جایی که فرد در عالم حقیقی قادر به برآوردن این نیاز خود نمی باشد ناچار به دنیای مجازی روی آورده و در آنجا به ظاهر نیاز خود را تا قسمتی برآورده می کند.

۳- فراغت بیش از اندازه

از دیگر عواملی که می تواند گرایش به دنیای مجازی را تشدید نماید " فراغت " و در اصطلاح عامیانه بیکاری بیش از اندازه می باشد. البته مقصود از واژه ی بیکاری در اینجا در حیطه ی شغلی نمی باشد. بلکه چیزی بسیار فراتر از آن می باشد.

اکثر ما بیشترین زمان فراغت خود را به ساعات پایانی روز اختصاص می دهیم، البته نحوه ی استفاده از این ساعات در افراد مختلف متفاوت بوده اما آنچه در اینجا مورد نظر می باشد این است که در این ساعات احتمال گرایش به سوی دنیای مجازی بیشتر از سایر زمان ها خواهد بود و به خصوص اگر تنهایی نیز در میان باشد.

بنابراین در یک جمله می توان چنین گفت:

"سکوت و خلوت شب گرایش به دنیای مجازی را تا چندین برابر افزایش می دهد".

۴- جاذبه های دنیای مجازی

اینترنت با توجه به جاذبه ی های فراوانی که در زمینه های مختلف دارا می باشد توانسته است توجه تعداد افراد بسیاری را در سطح جهان به سمت خود برانگیزد. به طور مثال نوآوره های دنیای مجازی در زمینه ی ارتباطات (نامه های الکترونیکی - قابلیت های گفتگوی اینترنتی - مشاهده ی اشخاص در هنگام برقراری ارتباط و ..) موجب گرایش بسیاری به این سو شده است. که اگر این گرایش ها به طور صحیح سامان دهی نشوند، می تواند آسیب های بسیاری به دنبال داشته باشند.

۵- نیاز های روز

امروزه با گسترش علم و تکنولوژی همچنین روی آوردن جوامع به سوی دنیای الکترونیک و دیجیتال، به تبع نیاز های هر جامعه همگام با تکنولوژی های روز تغییرات بسیاری داشته است، به طور مثال تجارت الکترونیک که از مسائل مطرح روز نیز می باشد، یکی از مصادیق بارز این موضوع است و همانطور که گفته شد این نیاز ها موجب روی آوردن فرد به سوی دنیای مجازی جهت برآوردن آن ها می باشد.

واکاوی گفتگو(چت) در دنیای مجازی



گمنامی، سرعت ارتباط و سیال بودن از جمله علل گرایش به چت است که در روابط جنسیتی و دوست یابی جوانان پیامدهایی به دنبال دارد که موقعیتی برای جستجو و ارضای کنجکاوی های آنان فراهم می آورد.

چت کردن در فضای مجازی، مشارکت عاطفی را جایگزین مشارکت سیاسی و معاشرت رو در روی اجتماعی کرده و نوعی رابطه غیر حقیقی را بر فضای مناسبات میان افراد حاکم کرده است که این امر پیامدهایی چون کاهش سرمایه های اجتماعی، انزوا و بریدگی از مشارکت های محسوس و عینی را در بر داشته است.

چت کننده ها از برقراری چند ارتباط همزمان با دیگران به شدت لذت می برند، این افراد در گرفتن اطلاعات خاص از مخاطب خود پیشدستی کرده و از این طریق به یک شناسایی اولیه از مخاطب دست می یابند و امکان می یابند که از این طریق توصیف های مبالغه آمیز درباره خود بکار برده و با ابزار همدردی و همسویی با مخاطب، توجه او را به خود جلب کنند.

ماهیت غیر رو در روی ارتباطات الکترونیکی اینترنتی، انگیزه بیشتری را در کاربران به ایجاد یک رابطه پشت صحنه ای که ریسک شرمندگی در آن کمتر است، ایجاد می کند.

دو فاکتور مورد علاقه در جوانان برای برقراری ارتباط با دیگران می گوید: "ناشناس ماندن" و "تنوع گرایی" شوق گرایش به ارتباط با چند نفر را بوجود آورده است.

شبکه‌های اجتماعی و تفاوت‌های نسلی

سایت‌های شبکه اجتماعی که اجتماعات مجازی کاربران اینترنتی هستند، خبرسازترین وبسایت‌های سال‌های اخیر اینترنت محسوب می‌شوند و بخش قابل توجهی از فعالیت‌های کاربران را در خود جای داده‌اند.

گسترده ترین شبکه‌های اجتماعی دنیا:

- توئیتر (Twitter)
- فیس بوک (Facebook)
- لینکدین (LinkedIn)
- مای اسپیس (MySpace)

نسل‌های استفاده کننده از شبکه های اجتماعی



نسل جنگ جهانی دوم

نسل جنگ جهانی دوم (WWII Generation) مسن ترین گروه سنی کاربران شبکه‌های اجتماعی را تشکیل می‌دهند. این نسل کسانی هستند که در زندگیشان جنگ جهانی دوم را تجربه کرده‌اند و هم‌اکنون سال‌های کهن سالی عمر خود را سپری می‌کنند.

نسل انفجار جمعیتی

نسل انفجار جمعیتی، به متولدین سال‌های پس از جنگ جهانی دوم گفته می‌شود. با پایان جنگ جهانی دوم سربازان بازگشته از

جنگ، تولید انبوه فرزند را در پیش گرفتند تا متولدین اواسط دهه چهل تا دهه شصت میلادی به نسل پرجمعیتی تبدیل شوند.

نسل ایکس (X)

متولدین دهه ۶۰ میلادی تا اواخر دهه هفتاد میلادی، تولد نسل ایکس با تحولات اجتماعی فراوانی در دنیا همراه بود که سرآغاز شکل گیری سبک زندگی جدیدی شد. در دوران تولد این نسل بود که شکل های اولیه تکنولوژی های جدید ارتباطی، کم کم سر و کله شان پیدا شد و جای خود را در زندگی بشری باز کردند.

نسل وای (Y)

نسل وای (Generation Y) متولدین ۱۹۸۰ تا اواسط دهه نود را شامل می شوند. به این گروه سنی نسل هزاره هم گفته می شود و عمدتاً فرزندان نسل انفجار جمعیتی ها هستند. ابزارهای جدید ارتباطی در دوران نسل وای ها، به آن درجه از گستردگی رسیده بود تا نسلی مسلط به تکنولوژی های نوین ارتباطی شکل بگیرد. انگیزه های سرگرمی و ارتباط با دوستان، پررنگ تر از نسل های قبلی و انگیزه های کاری و تجاری کم رنگ تر از نسل های قبلی است.

نسل زد (Z)

نسل زد را نسل اینترنت یا نسل شبکه هم نام گذاری کرده اند. نوجوانان عمدتاً ۱۳-۱۴ ساله نسل زد میگویند که با توجه به سن پایین اعضای این نسل که اغلب آنها هنوز دانش آموز هستند و وارد بازار کار نشده اند. نسل زدی ها آخرین فرزندان نسل انفجار جمعیتی ها یا فرزندان نسل ایکسی ها محسوب می شوند. جوان ترین نسل استفاده کننده از شبکه های اجتماعی، در روزگاری متولد شده اند که همه عرصه های اجتماعی - اقتصادی تحت تأثیر فضای شبکه ای دگرگون شده و شبکه های ارتباطی نقش اساسی در زندگی این عصر بازی می کنند.