



## فضای مجازی و فرهنگ دانش آموزان مقطع ابتدایی

محمد فیض الهی\*<sup>۱</sup>، حبیب هاشمی خوزانی<sup>۲</sup>

<sup>۱</sup> دانشجوی کارشناسی آموزش ابتدایی (گروه علوم تربیتی) پردیس شهید باهنر دانشگاه فرهنگیان اصفهان، ایران

<sup>۲</sup> دانشجوی کارشناسی آموزش ابتدایی (گروه علوم تربیتی) پردیس شهید باهنر دانشگاه فرهنگیان اصفهان، ایران

### چکیده

دانش آموزان همواره از جریانات مختلف محیطی تأثیر می پذیرند. از مهمترین جریانات محیطی، رسانه ها هستند. فضای مجازی یکی از جذاب ترین رسانه ها برای دانش آموزان می باشد که تأثیر قابل توجه ای در فرهنگ ایشان دارد. هدف نوشتار حاضر بررسی تأثیرات فضای مجازی در فرهنگ دانش آموزان مقطع ابتدایی می باشد. این پژوهش از نوع توصیفی-تحلیلی می باشد که با استفاده از مشاهده میدانی، مصاحبه و مطالعات کتابخانه ای به انجام رسیده است. مصاحبه با والدین و معلمان دانش آموزان جهت تطبیق یافته های پژوهش های گذشته با جامعه دانش آموزان مقطع ابتدایی شهرستان چادگان انجام گرفته است، که ۳۳ نفر به طور تصادفی به عنوان نمونه مورد مطالعه قرار گرفته اند. نتایج حاصل بیانگر آن است که ابعاد مختلف فرهنگ دانش آموزان مانند سبک پوشش، طرز صحبت کردن، رفتار، علائق و ارزش ها و همچنین سبک زندگی و آداب اجتماعی ایشان تا حد زیادی از فضای مجازی تأثیر پذیرفته است. این مطلب از آن جهت اهمیت دارد که فضای مجازی در ابعاد خانوادگی، تحصیلی و سرگرمی دانش آموزان جایگاه ویژه ای پیدا کرده و عدم شناخت درست اثرات این رسانه می تواند برای فرهنگ جامعه اسلامی-ایرانی آسیب زا باشد و ارزش های اصیل را در نزد ایشان کم رنگ کند.

### واژگان کلیدی:

فضای مجازی  
فرهنگ  
دانش آموزان  
تربیت

\* فیض الهی، م، دانشجوی کارشناسی آموزش ابتدایی پردیس شهیدباهنر اصفهان- دانشگاه فرهنگیان  
✉ mohammadfeizollahi79@gmail.com

### طرح مسئله

گسترش تکنولوژی و تسهیل فرایند اطلاعات و ارتباطات به همان میزان که جوامع مختلف را در جهت انجام آسان تر و با کیفیت تر امور یاری می رساند به همان میزان در نبود شرایط اساسی و مقدمات بهره برداری می تواند آسیب زا باشد. دانش آموزان به عنوان وارثان و حافظان ارزش های اصیل و فرهنگ غنی ملی و مذهبی یک جامعه از آن جهت که در سنین تأثیرپذیری و الگو پذیری قرار دارند می توانند آسیب پذیرترین قشر جامعه در برابر آسیب های مختلف فضای مجازی باشند. با توجه به این که در چند سال اخیر، آموزش و پرورش به دلیل غیرحضوری شدن



مدارس به انواع دیگر آموزش مانند آموزش مجازی روی آورده است، استفاده ی دانش آموزان از این فضا افزایش یافته و به طور ناخواسته درگیر محتواهای گوناگون و همچنین ارتباطات گسترده شده اند.

وسعت و گستردگی فضای مجازی آن را به ابزاری برای انتقال، تغییر و تحول فرهنگ مبدل ساخته است. فضای مجازی به عنوان بخشی از واقعیت اجتماعی دوران معاصر شناخته می گردد، امروزه بخش مهمی از رفتارها و تعاملات اجتماعی انسان ها در فضای مجازی نو ظهور سپری می گردد. فضای مجازی پتانسیل ها و ظرفیت های جدیدی را برای بشریت به ارمغان آورده که در تاریخ بشر بی سابقه است و با امکانات و دسترسی های فراوانی که رسانه ها از جمله اینترنت در اختیار دانش آموزان می گذارد، آنان به صورت دائم با محرک های جدید و انواع مختلف رفتار آشنا می شوند (عاملی و حسنی، ۱۳۹۱: ۱). این فضا هویت نامشخص و به صورت متحولی را به ویژه برای نسلی که در مقایسه با نسل قبل با محرک های فراوانی مواجه است خلق می کند (لینیر، ۲۰۰۱). کاستلز (۱۹۹۶) عنوان می کند که شبکه های ارتباطی نوین شامل فرهنگ ها، ارزش ها و طرح های متنوعی بوده که ناشی از اندیشه های گوناگون و شرکت کنندگان متفاوت است.

از زمان گسترش وسایل جدید ارتباط جمعی مسئله تغییرات فرهنگی همواره جزئی از دغدغه های انسان به شمار می رفت. فضای مجازی موجب از میان رفتن بسیاری از محدودیت های زمانی و مکانی و تغییر شدید شیوه های زندگی و پیدایش سبک های زندگی جدید، تکثر نمادها، تغییر در ذائقه ها، رشد توقعات و انتظارات از سوی دیگر شده است. شکل گیری هویت مجازی برای دانش آموزان در فضای مجازی باعث انزوا و گوشه گیری، از دست دادن مهارت های زندگی و عوارضی از قبیل اعتیاد اینترنتی و افسردگی شده است (مهدوی و اکبری، ۱۳۸۶). گستردگی و فراگیر بودن فضای مجازی در شکل دادن و تولید افکار، تفسیر وقایع و انتقال اخبار، از بین بردن فواصل جغرافیایی و فراملی گرایی، کاهش اهمیت زمان و مکان، فراهم سازی زمینه و امکان دسترسی عام و آزادانه و فارغ از پایگاه اجتماعی و عقیدتی دانش آموزان را فراهم می کند. برخورداری از قابلیت ارائه هنجارها و رفتارهای تجویزی به دانش آموزان و در نتیجه، مرکزیت زدایی و پیوند افراد فارغ از محدودیت مرزی ملی، سرزمینی، مذهبی، قومی بخشی از تأثیرات فضای مجازی در جوامع از جمله ایران می باشد این بخشی از تغییراتی است که در فرهنگ دانش آموزان روی می دهد. طبق دیدگاه جبرگرایی تکنولوژیک هر تکنولوژی با ظهور خود باعث



تغییرات گسترده ای می شود و جامعه را با تغییرات فرهنگی روبرو می کند. در این دیدگاه، تکنولوژی به عنوان عامل مستقلى در نظر گرفته می شود که می تواند یک جامعه و الگوهای رفتاری حاکم بر آن را تحت تاثیر قرار داده و شکل نوینی از روابط انسانی را بر اساس ابزارهای نوین ارتباطی شکل می دهد. فضای مجازی در واقع محیطی است، مشتمل بر شبکه های برخط کامپیوتری، که در لحظه، به مبادله اطلاعات می پردازند. این ارتباطات نه تنها شکل نوینی از روابط اجتماعی را می سازد، بلکه فضای مجازی را شکل می دهد که در این فضا روابط اجتماعی متنوع و متکثر است و بر اساس شبکه های گسترده مبتنی بر هویت های مجازی شکل می گیرد (نورمحمدی، ۱۳۸۸).

با توجه به نظریه روانی-اجتماعی اریکسون دانش آموزان در بازه سنی شش سالگی تا آغاز بلوغ جنسی یعنی حدود ۱۲ سالگی در مرحله تلاش در برابر احساس حقارت قرار می گیرند. دانش آموزان مقطع ابتدایی در این مرحله ویژگی هایی دارند که به شدت با ظرفیت های فضای مجازی هماهنگی دارد. در این مرحله تعامل های زیادی برای کودک شکل می گیرد، کودک سعی می کند خود را اثبات کند و نقش های مختلفی را در این راستا ایفا می کند. کودک در این مرحله بسیار کنجکاوانه به بررسی و یادگیری می پردازد. اگر کنترل، نظارت و راهنمایی والدین و معلمان در این مرحله وجود نداشته باشد دانش آموزان تعامل های نامناسبی را با دنیای فضای مجازی برقرار کرده و در زمینه ایفای ثمربخش نقش دانش آموزی دچار مشکل خواهند شد. از آنجایی که بنیان شخصیتی و فرهنگ دانش آموزان از این سن پایه ریزی می شود باید برنامه ای مناسب جهت هدایت دانش آموزان به سمت اهداف عالی آموزش و پرورش و فرهنگ اصیل ایرانی اسلامی تدوین شود. کنجکاوی دانش آموزان ابتدایی نعمتی است که باید در جهت شکوفایی استعدادهای ایشان به کار گرفته شود. متأسفانه در گزارش های متعددی بیان شده است که همین نعمت خدادادی در جهت منحرف استفاده شده و دانش آموز را به مسیر دوری از اصول و ارزش های فرهنگی سوق داده است. در پژوهش های پیشین، اغلب به تاثیرات مطلوب و نامطلوب فضای مجازی بر نوجوانان و جوانان پرداخته شده است.

بر طبق گزارش ها حدود ۶۰ درصد از کاربران اینترنت در سطح جهانی را جوانان تشکیل می دهند در حالی که فقط ۳۴ درصد از کل جمعیت جهانی را تشکیل می دهند (تیلور، ۲۰۰۲). در حال حاضر محتوای تولید شده و ارتباطات ایجاد شده در این فضا تطابق چندانی با ارزش های ذاتی و فرهنگ انسانی ندارد و به عبارتی وضع موجود نتیجه عدم استفاده صحیح جوانان و کاربران



فضای مجازی می باشد. یکی از مهم ترین دلایل وضع موجود عدم تربیت و عدم آموزش به کاربران فعلی فضای مجازی بوده است که همین موضوع نشانگر اهمیت آموزش و تربیت کودکان و دانش آموزان مقطع ابتدایی می باشد. در این نوشتار سعی شده است تا مبانی و زمینه های تاثیر این فضا بر هویت فرهنگی دانش آموزان تبیین شده تا در جهت برنامه ریزی صحیح مورد استفاده قرار گیرد. در این پژوهش از نظریات مختلف مرتبط با فضای مجازی و مسائل مطرح شده توسط دانش آموزان، والدین و معلمان استفاده شده است و به روش توصیفی- تحلیلی به بررسی آن پرداخته شده است. در ادامه به موضوعات اصلی مرتبط با فرهنگ و فضای مجازی می پردازیم.

### بدنه اصلی مقاله

#### نظریه های مربوط به فضای مجازی و فرهنگ

یکی از معتبرترین نظریه های خوش بینانه ای که در خصوص فرهنگ دیجیتال داده شده است، متعلق به (شری ترکل) است. ترکل تحقیق همه جانبه ای را در مورد تأثیر رایانه و شبکه بر روی جامعه، پنداشت افراد از خودشان و رابطه ی افراد با ماشین، انجام داد. کتاب وی (زندگی بر روی صفحه ی نمایش)، خوانندگانی را توصیف می کند که در مورد فرهنگ رایانه در عصر اینترنت عمیقا به فکر فرو رفته اند. ترکل در مقاله ی (من کیستم)، تکامل هوش مصنوعی و هنری رایانه و درک تعامل افراد با فناوری کامپیوتر را بررسی می کند (شری ترکل، ۱۹۹۶). در ابتدا وی به تفصیل می گوید که چگونه کاربران اولیه در تعامل اند و معتقد است ما از محاسبه به شبیه سازی رسیده ایم. این هنرشناسی فعلی کامپیوتر دقیقا موازی با تداوم گذار اجتماعی از مدرنیسم به پس مدرنیسم است. استون در ارائه ی این نظریه وی را همراهی نموده است و معتقد است فضای مجازی در مقایسه با تعامل متقابل فرصت های بسیاری را برای تعبیر و تفسیر، پندار و پنداشت های طرفین تعامل فراهم می کند. به عقیده ی استون فضای مجازی اساسا پیرامون جوامع و چگونگی کار آن ها شکل گرفته است. استون می گوید اعضای جوامع مجازی طوری رفتار می کنند که گویی در مکان عمومی و فیزیکی ای همدیگر را ملاقات می کنند (استون، ۱۱۵، ۱۹۹۱).

بسیاری از محققان و نظریه پردازان مکتب انتقادی برآنند که تغییرات فرهنگی صورت ساده شده مسئله مربوط به فضای مجازی و جهانی شدن اطلاعات است. این گروه معتقدند که جهانی شدن در معنای واقعی آن غربی شدن، یکنواخت شدن و هماهنگ کردن فرهنگ جهانی با فرهنگ غربی است. اصحاب مکتب فرانکفورت، از جمله صاحب نظران بدبین هستند که قائل به سلطه



بخش بودن فناوری ارتباطات هستند. اینان معتقدند که جریان ارتباطات معمولاً یک سویه، از سوی سامانه های ارتباطی و به ویژه مجازی به سلطه امپریالیسم خبری تبدیل شده است. سلطه امپریالیسم با توسعه ابعاد دیگر پیام به سلطه ارتباطی در جهان مبدل می شود و سلطه ارتباطات همراه خود انبوه کالا و توزیع مصنوعات، اندیشه ها، فرهنگ و ... که در نهایت به سلطه فرهنگی می انجامد و سرانجام به امپریالیسم فرهنگی منتهی خواهد شد. همچنین به اعتقاد مرتن ولازارسفلد از محققان و صاحب نظران اصلی اطلاع رسانی، اینترنت موجب کاهش فاصله های طبقاتی می شود و در فضای مجازی، پایگاه اجتماعی جدیدی از لحاظ شخصیتی و فرهنگی به کاربران اعطا می کند؛ حتی بدون تفاوت های جنسیتی و سنی (ضیایی پرور ۱۳۵، ۳۸۳).

### رابطه ی ابزارهای مورد استفاده در فضای مجازی و فرهنگ دانش آموزان

تلفن همراه، ماهواره و بازی های رایانه ای از ابزارهای مورد استفاده در فضای مجازی می باشند (حیدری و زندوانیان، ۱۳۹۲). تلفن همراه به طور گسترده ای وارد زندگی اجتماعی دانش آموزان شده است به نحوی که در آموزش مجازی اکثر دانش آموزان این ابزار را تهیه کرده اند. در دسترس بودن دائمی این وسیله باعث شده است که توجه دائمی دانش آموزان را بطلبد و دانش آموز را از توجه به مسائل اساسی و مهم خانوادگی و اجتماعی بازدارد. این مسئله می تواند زمینه ایجاد بسیاری از فرهنگ های غلط باشد که امروزه جامعه درگیر آن است. ماهواره نیز ابزاری است که متأسفانه بعضی از والدین در خانه استفاده می کنند. عادی انگاری این وسیله و پخش محتوای نامناسب با سن دانش آموز به تثبیت فرهنگ های غلط مثل تجمل گرایی و الگوگیری از شخصیت های بعضاً افسانه ای می پردازد. مبارزه با نمادهای مذهبی، بی اهمیت نشان دادن ارزش ها و روابط خانوادگی، ترویج مادیت، غفلت زایی، بی ثباتی سیاسی و حمله به نظام های سیاسی از دیگر آسیب های ماهواره می باشد (سالاری و سوزنچی، ۱۳۸۷: ۵۳۴).

تطبیق این آسیب ها با فرهنگ و ارزش گذاری دانش آموزان به علت تأثیرپذیری و انعطاف ایشان در پذیرش و تقلید کورکورانه در سنین ابتدایی می باشد. بازی های رایانه ای یکی از جذاب ترین ابزارهای مورد استفاده در فضای مجازی می باشند. مقام معظم رهبری در این باره فرمودند: (بازی های رایانه ای به شوالیه های مجازی قدرتمند و جذاب ناتوی فرهنگی و جنگ صلیبی غرب تبدیل شده اند که در حال تخریب و تغییر تدریجی ارزش ها و هنجارهای انقلاب اسلامی و جهان اسلام هستند). بنا به گفته رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای اسرا ۲۰ میلیون ایرانی



روزانه از بازی های رایانه ای استفاده می کنند که اکثر این افراد سن زیر ۱۸ سال دارند (واحد تحلیلی خبری دنیای مخابرات، ۱۳۹۸).

مسئله شیخون فرهنگی که رهبر معظم انقلاب اسلامی مطرح کردند به طرز دقیقی ابعاد تغییر فرهنگ اصیل ایرانی-اسلامی را روشن می سازد. انتخاب قهرمان های افسانه ای بازی های رایانه ای تولید شده در کشورهای اروپایی و آمریکایی به عنوان الگو و سرمشق، توسط دانش آموزان باعث انحراف فرهنگی و غفلت از الگوهای با ارزش فرهنگی می شود. خشونت و رفتارهای زننده بعضی از شخصیت ها هم به طور غیرمستقیم ولی اثربخش می تواند رفتار دانش آموزان را تحت تأثیر قرار دهد. مطالعه میدانی پژوهشگر بیانگر آن است که علاقه دانش آموزان به استفاده از پوشاک و لوازم و تحریر دارای تصاویر مربوط به این شخصیت های مجازی تهدید فرهنگی این ابزارها را تأیید می کند.

### رابطه ی مدگرایی حاصل از فضای مجازی و فرهنگ دانش آموزان

طبق مطالعات میدانی انجام شده در مدارس و همچنین مصاحبه با معلمان، مدگرایی دانش آموزان در قالب مدل لباس و مدل مو گزارش شده است. در هر جامعه استقلال ذاتی، با توجه به فرهنگ اصیل و عدم تقلید کورکورانه از سایر جوامع تعریف می شود. ریشه مدگرایی جامعه در تجمل گرایی نهفته است. متأسفانه تصاویر و کلیپ های متفاوتی در فضای مجازی وجود دارد که مدگرایی را به صورت مستقیم و غیرمستقیم ترویج می کنند و افرادی که فلسفه درست پوشش، آرایش ظاهری و به طور کلی سبک زندگی را نمی دانند و الگوهای نامناسبی برای خود انتخاب کرده اند تأثیر می پذیرند. طبق اطلاعات جمع آوری شده دانش آموزان به ویژگی برجسته و مثبت زندگی بعضی افراد مشهور جذب شده و از ویژگی های دیگر ایشان نیز الگو می پذیرند و بعد از مدتی مد جدیدی شکل می گیرد.

فرخ نیا و لطفی (۱۳۹۰) در پژوهش خود به رابطه معنادار بین فضای مجازی و مدگرایی اشاره می کند. فضای مجازی محیطی است که دانش آموزان فرهنگ پذیری و یادگیری الگوهای رفتاری را تجربه می کنند و این فضا یکی از عوامل دگرگونی ارزش ها، باورها و عقاید نسل حاضر است که ارزش های ملی و فرهنگی را به چالش می کشاند. همچنین همبستگی قوی و مثبتی بین همانند سازی و تمایل به مدگرایی وجود دارد. با افزایش همانندسازی با ستارگان، خوانندگان و هنرپیشه گان غربی، میزان مدگرایی نیز افزایش پیدا کرده است. معلمان بیان داشته اند، اگر در



فضای مجازی سبک زندگی قهرمانان ملی و دینی ما تبلیغ شود احتمال انتخاب الگوی مناسب توسط دانش آموزان افزایش پیدا می کند.

### رابطه فرهنگ دانش آموزان و نحوه استفاده از فضای مجازی

یکی از زمینه های چالش برانگیز تربیت در فضای مجازی، عدم فرهنگ سازی کافی و به موقع برای استفاده صحیح از امکانات فضای مجازی است. اکثر فناوری های مدرن امروزی خاستگاه غربی دارد و متناسب با فرهنگ کشورهای غربی طراحی شده است و بدون هماهنگ سازی با فرهنگ ملی دیگر کشورها و بدون بسترسازی های لازم، وارد کشورها شده و چالش های بسیاری را در تناقضات فرهنگی ایجاد کرده است. نبود فرهنگ استفاده صحیح از فضای مجازی، باعث استفاده های بی رویه، بدون برنامه ریزی و در مواردی باعث سوء استفاده از آن شده است. با وجود این نباید به وضع موجود رضایت داد و همه مسئولان فرهنگی باید برای بهبود فرهنگ استفاده صحیح از فضای مجازی تلاش کنند، چرا که اگر به وضعیت موجود رضایت دهیم، به فرموده حضرت (رضاع): ( هر کس از کاری راضی باشد، مانند کسی است که آن را انجام داده باشد.)، در قبح و گناه آن شریک خواهیم بود. یکی از راهکارهای مهم در زمینه اصلاح محیط تربیتی فضای مجازی فرهنگ سازی است.

اگر بتوانیم سطح فرهنگ مخاطبان و کاربران به ویژه کودکان و نوجوانان را در مواجهه با فضای مجازی ارتقا بدهیم، تا حد زیادی در کار تربیت موفق خواهیم بود. اهمیت این امر به اندازه ای است که مقام معظم رهبری درباره فرهنگ سازی تصریح کرده اند که باید ما به دنبال این باشیم فرهنگ زندگی را تبیین و تدوین کنیم و به شکل مطلوب اسلام تحقق ببخشیم. یکی از راه های فرهنگ سازی در این زمینه، توجه به تعقل و تفکر و عقلانیت است که در نظام تربیتی اسلام عقل و پرورش عقلی از اهمیت ویژه ای برخوردار است. یکی از راهکارهای مهم و کارآمدی که می توان در عرصه فرهنگ سازی استفاده کرد، توجه دادن به ابعاد معنوی و حکمت خلقت انسانی است و این که انسان به دلیل عقلانیت و تفکر، هیچ گاه نباید از حریم قوانین الهی خارج شود. همچنین باید همیشه بر زشت شمردن گناه و خارج شدن از حدود الهی تاکید کرد. اینترنت در جامعه ما هنوز به دلیل تأخیر فرهنگی و نبود سواد کافی اینترنتی میان کاربران، کارکردهای اصلی و مهم خود را به دست نیاورده است. فرهنگ سازی استفاده بهینه از فضای مجازی به نوعی همان ایجاد حس مسئولیت پذیری بابت انتخاب گزینه های سالم به هنگام استفاده از اینترنت است. به عبارتی دانش آموزان یاد می گیرند در برابر مسائل مختلفی که ممکن است در فضای



سایر تجربه کنند گزینه های شایسته ای داشته باشند. امروزه فضای مجازی در زندگی اجتماعی دانش آموزان جای دوستان و نزدیکان را گرفته و در حقیقت جایگزین روابط دوستانه و فAMILI شده است. دانش آموزانی که ساعت ها وقت خود را در فضای مجازی می گذارند، بسیاری از ارزش های اجتماعی را زیر پا می نهند. چرا که دانش آموز دیگر فعالیت های اجتماعی خود را کنار می گذارد و به فعالیت های فردی روی می آورد. (نتایج پژوهش شاندرز نشان داد که استفاده زیاد از اینترنت با پیوند ضعیف اجتماعی مرتبط است. برعکس کاربرانی که از اینترنت کمتر استفاده می کنند، به طور قابل ملاحظه ای با والدین و دوستانشان ارتباط بیشتری دارند) (صوری و خسروشاهی، ۱۳۸۶: ۱۴). بررسی محققان نشان می دهد شاید هیچ گاه کاربران اینترنت از افسردگی و انزوای اجتماعی خود آگاه نباشند و در صورت آگاهی آن را تأیید نکنند اما ماهیت کار با فضای مجازی چنان است که دانش آموز را در خود غرق می کند و مانع از ارتباط اجتماعی او با محیط فیزیکی اطراف می شود. دانش آموزانی که بی اندازه در فضای مجازی حضور دارند، کمتر تمایل به شرکت در جلسات عمومی و خانوادگی از خود نشان می دهند و تنهایی و ارتباط نداشتن را بر این گونه روابط ترجیح می دهند. این مسئله در بلند مدت آثار سوء زیادی را به بار خواهد آورد به طوری که شاید دانش آموزان هرگز نتوانند جایگاه اجتماعی مناسبی را کسب کنند. یکی از راهکارهای بهبود محیط تربیتی دانش آموزان، ترغیب به استفاده کمتر از فضای مجازی و حضور بیشتر در محیط های حقیقی و فیزیکی و شرکت در بازی های گروهی باشد.

### برنامه ریزی محیط فضای مجازی جهت تعالی فرهنگی دانش آموزان

حذف فضای مجازی از حوزه تربیتی و آموزشی یکی از پیشنهاد هایی است که توسط بعضی از معلمان و والدین مطرح شده است. نتیجه اجرای این پیشنهاد در وهله اول شاید موفقیت آمیز بوده و به کاهش فعالیت دانش آموزان در فضای مجازی به طور موقت منجر شود ولی در واقع نتیجه به حذف محتوای آموزشی و تربیتی از فضای مجازی منجر می شود و دانش آموزانی که مقداری از وقت خود را صرف این محتواهای آموزشی می کردند اکنون در فضای مجازی با محتواهای نامربوط و در اکثر مواقع نامناسب تعامل برقرار خواهند کرد. به عبارتی حذف فضای مجازی فقط پاک کردن صورت مسئله است و دانش آموزانی که تحت پوشش یک برنامه صحیح فرهنگ سازی در این زمینه قرار نگیرند مطمئناً در آینده کاربرانی خواهند بود که با انواع آسیب ها مواجه می شوند.





از آنجایی که دانش آموزان مقطع ابتدایی دارای ظرفیت های قابل قبولی در شکل پذیری رفتار و شخصیت خود دارند، آموزش و پرورش باید برنامه ای منسجم، هدفمند و با قابلیت جذب، دانش آموز را در زمینه فضای مجازی تدوین کرده و با تولید محتوای مناسب و روشنگری در زمینه آسیب ها و کاربردهای مثبت این بستر اطلاعاتی و ارتباطی، به هدایت فرهنگی دانش آموزان بپردازد. برنامه ریزی راهبردی برای فضای مجازی می تواند تهدیدها را به فرصت تبدیل کند. یکی از شاخصه های فضای مجازی جذابیت است، این ویژگی در آموزش و تربیت دانش آموزان ابتدایی یک اصل اساسی می باشد به نحوی که همه ی صاحب نظران، تدریس و یا روشی را که فاقد این ویژگی باشد تأیید نمی کنند، چرا که دانش آموز در این صورت مشارکت فعالی نخواهد داشت و بازدهی به شدت کاهش پیدا می کند. فضای مجازی با این ویژگی می تواند اغلب مشکلات آموزشی و تربیتی را حل کند و معلمان را در این امر یاری رساند. علت اصلی آسیب های فردی و اجتماعی فضای مجازی به دلیل عدم وجود برنامه مشخص و جامع است برنامه ای که هویت فرهنگی جامعه را در نظر بگیرد.

### ایجاد فرهنگ نظارت و همراهی دانش آموزان در فضای مجازی

خطرها و آسیب های اینترنت که همه کاربران در معرض آن قرار دارند، برای دانش آموزان خطری مضاعف محسوب می شود، چرا که شرایط سنی، امکان مواجهه درست با این خطر را برای آنها مشکل تر می کند. قرار گرفتن در معرض محتوای هرزه نگارانه تنها یکی از این خطرهاست. در مقابله با این چالش، یکی از راهکارهای کارآمد، نظارت و راهنمایی والدین دانش آموزان در استفاده از فضای مجازی است. بدیهی است که اگر خودکنترلی از سوی فرزندان و نظارت از سوی والدین نباشد امکان فساد و تباهی فراهم می شود. جامعه امروز مسائل گوناگونی را برای والدین ایجاد کرده است به طوری که والدین زمان کمتری را برای دانش آموزان صرف می کنند و بیشتر در حال آماده سازی امکانات رفاهی و مادی برای دانش آموزان هستند به همین دلیل، کمبود زمان، فرصت نظارت والدین به دانش آموزان را کاهش داده است. بررسی دستورات دینی ما هم نشان می دهد که نظارت خود یکی از راه های تربیت است و باید بدان اهتمام داشت. متأسفانه فرهنگ نظارت و کنترل خانواده ها مورد انتقاد بعضی از غرب زدگان به ظاهر روشنفکر قرار گرفته است که باید با تبلیغ های درست و تصدیق کارشناسان این فرهنگ را گسترش داد. به نظر می رسد از نقش چشمگیری که نهاد خانواده می تواند در جهت کاهش آسیب های فضای مجازی ایفا کند، غفلت شده است. باید سواد رسانه ای خانواده ها در جهت همراهی فرزندانشان افزایش



پیدا کند. سواد رسانه ای شامل مجموعه ای از چشم اندازها است که مخاطبان به طور فعالانه برای در معرض رسانه ها قرار گرفتن از آن استفاده می کنند (پاتر، ۱۳۸۵: ۱۷). از همین منظر می توان به نقش خانواده در کنترل استفاده دانش آموزان از رسانه های جدید اشاره کرد. نظارت کافی از سوی خانواده ها بر استفاده فرزندان از اینترنت وجود ندارد، زیرا تعداد زیادی از والدین از فعالیت های اینترنتی و دسترسی فرزندان به سایت های مخرب بی اطلاع اند.

### نتیجه گیری

دانش آموزان مقطع ابتدایی به دلیل تعامل خود با محیط، کشف می کنند و یاد می گیرند. در عصر حاضر فضای مجازی به عنوان یک محیط مورد توجه دانش آموزان قرار گرفته است. آموزش و پرورش به عنوان نهادی که وظیفه انتقال فرهنگ و ارزش های اصیل جامعه را برعهده دارد، باید با کسب اطلاعات مختلف برای انجام درست فرایند آموزشی و تربیتی در محیط فضای مجازی برنامه مناسبی تدوین کند. در این مطالعه نتایج حاصل بیانگر تاثیر پذیری فرهنگ دانش آموزان از این محیط است. روش استفاده صحیح از ابزارهای فضای مجازی برای دانش آموزان با توجه به سنشان و فرهنگ سازی مناسب باید آموزش داده شود. فرهنگ حاکم در فضای مجازی، فرهنگی مطابق فرهنگ کشورهای غربی می باشد که با فرهنگ های ملی و دینی ما همخوانی ندارد، همچنین وجود محتواهای نامناسب ضرورت نظارت و همراهی والدین را ایجاد می کند. استفاده از فضای مجازی به عنوان بستری جذاب و آشنا برای دانش آموزان به عنوان فرصتی برای آموزش و تربیت است، در صورتی که بومی سازی محتواهای این فضا مطابق با فرهنگ جامعه صورت گرفته باشد در غیر این صورت تهدیدات و آسیب های زیادی برای فرهنگ جامعه ایجاد خواهد کرد.

### منابع

- ادیب زاده، نسترن، (۱۳۸۳)، ابعاد روانشناختی هویت فرهنگی، مبانی نظری و بحران هویت، تهران: انتشارات جهاد دانشگاهی
- استیرانی، دومنیک، (۱۳۸۴)، نظریه های فرهنگی عامه، ترجمه ثریا پاک نظر، تهران: گام نو
- بروجردی علوی، مهدخت، (۱۳۹۶)، تاثیر فضای مجازی بر هویت ملی و قومی در ایران، فصلنامه مطالعات رسانه های نوین، شماره ۱۲، ۱۱۰-۸۷
- تاجیک، محمدرضا، (۱۳۹۲)، رابطه فضای مجازی با تغییرات فرهنگی و دینی کاربران مجله مدیریت فرهنگی، شماره ۲۲، ۳۰-۱۷



- ثقه الاسلامی، علیرضا، (۱۳۹۰)، بررسی ماهیت مسائل اخلاقی پژوهش در فضای مجازی، فصلنامه اخلاق در علوم و فناوری، شماره ۳، ۲۵-۳۷
- روح الامینی، محمود، (۱۳۸۱)، زمینه فرهنگ شناسی، تهران: انتشارات عطار
- زندوانیان، احمد، (۱۳۹۲)، آسیب های فضای مجازی بین دانش آموزان دختر، مجله مطالعات فرهنگ-ارتباطات، شماره ۲۳، ۱۹۵-۲۱۶
- صالحی امیری، رضا، (۱۳۸۹)، انسجام ملی و تنوع فرهنگی، مرکز تحقیقات استراتژیک، تهران، چاپ دوم
- عباسی شوازی، محمدتقی، (۱۳۹۷)، فضای مجازی، همنشینی و رفتارهای پرخطر، فصلنامه پژوهش های انتظام اجتماعی، شماره ۳، ۱۰۴-۷۷
- فجرى، علیرضا، (۱۳۹۶)، راهکارهای صیانت از خانواده در برابر آسیب های فضای مجازی، فصلنامه علمی-ترویجی در حوزه اخلاق، شماره ۲۸، ۶۱-۸۴
- فرخ نیا، رحیم، (۱۳۹۰)، بررسی تاثیر فضای مجازی بر مدگرایی، فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات، شماره ۲۲، ۹۲-۱۱۷
- کریمی، حسین، (۱۳۹۵)، حقوق اخلاقی و جایگاه آن در فضای مجازی، فصلنامه علمی، ترویجی اخلاق، شماره ۲۴، ۷۱-۸۸
- مظفری، یوسف، (۱۳۹۹)، سبک زندگی قرآنی و فضای مجازی، مجله علمی، علوم اسلامی انسانی، شماره ۲۳، ۲۳-۱۳
- وکیل ها، سمیرا، (۱۳۹۲)، تاثیر فضای مجازی بر عرصه هویت فرهنگی، فصلنامه مطالعات جامعه شناختی ایران، شماره ۹، ۶۳-۷۵

Chirita, V.; Chirita, R.; Stefanescu, C.; Ilinca, M.; Chele, G. (2007). " Pathological internet use among Romanian children and teenagers".European Psychiatry: 22 (-): S184-S184.