

چشم‌اندازهای پژوهشی پیرامون فرصت‌ها و چالش‌های اینترنت

در رشد هویت نوجوانان

دکتر مریم حسینی انجدانی*

چکیده

هدف پژوهش حاضر که به شیوه اسنادی صورت گرفته، مطالعه مبانی مفهومی، نظری و پژوهشی فرصت‌ها و چالش‌های اینترنت در رشد هویت نوجوانان و شناسایی برخی از مهم‌ترین پرسش‌ها و محدودیت‌های پژوهشی است که تحقیقات آینده باید در پی روشن ساختن آنها باشند. ساخت هویتی منسجم و استوار، تحول کلیدی و مهم دوران نوجوانی است و اینترنت فرصت‌هایی را برای کشف و آزمایش هویت‌های برخت‌گوناگون فراهم می‌سازد. از آنجا که نوجوانان محتوای برخت را می‌سازند و از محتوای ساخته شده دیگران نیز استفاده می‌کنند، مدل با هم ساختن برای تبیین رشد هویت آنان در محیط اینترنت مورد توجه قرار می‌گیرد. فرصت‌ها و چالش‌های اینترنت در زمینه ساخت هویت برخت، شکل‌گیری هویت‌های چندگانه برخت و تحول وضعیت‌های هویت با تأثیرپذیری از محیط مجازی، از جمله موضوع‌هایی هستند که ضرورت‌های پژوهشی مهمی را پیش روی محققان قرار داده است.

کلید واژه‌ها: اینترنت، ارائه - خود، چالش، فرصت، نوجوانان، هویت، هویت برخت

مقدمه

امروزه نوجوانان رسانه‌های جدید را با زندگی روزمره خود عجین کرده‌اند (مش^۱، ۲۰۰۹، نقل از گراف^۲، ۲۰۱۱)؛ چنان‌که در بیشتر محیط‌های زندگی از مدرسه گرفته تا خانه و حتی در مسیرهای رفت و آمد، با رسانه‌های دیجیتال مانند رایانه، اینترنت، بازی‌های ویدئویی و تلفن همراه، رو به رو هستند (روبرتس^۳ و فوئر^۴، ۲۰۰۸).

فراگیری روزافزون فناوری‌های دیجیتال در زندگی کودکان و نوجوانان و پیامدهای آن بر رشد و بهزیستی آنان، مانند تقویت یا تضعیف زندگی جمعی و روابط اجتماعی (مازالین^۵ و مور^۶، ۲۰۰۴) موضوعی است که در سال‌های اخیر در کانون توجه پژوهشگران علوم ارتباطات و حوزه‌های گوناگون علوم انسانی بویژه روان‌شناسی و علوم تربیتی قرار گرفته است. بحث‌انگیزترین موضوع درباره ارتباط کودکان و نوجوانان با رسانه، آسیب‌پذیری آنان در برابر تأثیرات رسانه است. مسئله اخیر، بین پژوهشگران و صاحب‌نظران این حوزه اختلاف نظرهای عمیقی ایجاد می‌کند؛ زیرا عامل بودن کودکان و نوجوانان را در استفاده از رسانه‌ها مورد توجه قرار می‌دهد. در این زمینه، دو رویکرد کودک محور در مقابل رسانه محور، سازه‌گرایی در مقابل اثبات‌گرایی و نظریه‌پردازان فرهنگی در مقابل روان‌شناسان قرار می‌گیرند؛ چنان‌که بسیاری از محققان رسانه محور، مشکلات دوران کودکی مانند خشونت، چاقی و تمایلات جنسی زود هنگام و محدوده تأثیرگذاری رسانه‌ها بر این مشکلات را مطالعه می‌کنند و به شناسایی علت‌های این مشکلات در دنیای واقعی، آزمون دقیق و بیان آنها اهتمام می‌ورزند. در مقابل محققان دیگر، این رویکرد را برای ساده‌انگارانه بودن آن و قرار دادن کودکان و نوجوانان در جایگاه قربانی مورد انتقاد قرار می‌دهند و معتقدند که در این دیدگاه، فرصت‌هایی از قبیل چگونگی لذت بردن این مخاطبان از رسانه‌ها و آنچه که از رسانه‌ها کسب می‌کنند و همچنین میزان مهارت و تجربه آنان در مدیریت نقش رسانه در زندگی، مغفول می‌ماند (لوینگستون^۷، ۲۰۰۷).

-
- | | | |
|----------------|------------|------------|
| 1. Mesh | 2. Graaf | 3. Roberts |
| 4. Foer | 5. Mazalin | 6. Moore |
| 7. Livingstone | | |

اریکسون^۱ (۱۹۶۸) روان‌شناس معاصر، نخستین بار دستیابی به هویتی یکپارچه را به عنوان پیشرفتی مهم در رشد شخصیت نوجوان و گامی مهم به سوی تبدیل شدن به بزرگسالی ثمربخش و شاد مورد توجه قرار داد (نقل از برک^۲، ترجمه سید محمدی، ۱۳۸۹). به باور وی، یکی از تکالیف مهم نوجوانان، ساخت هویتی منسجم و استوار و دارای مؤلفه‌های جنسیتی، اخلاقی، سیاسی، مذهبی و شغلی است (اریکسون و استون^۳، ۱۹۵۹ و کروگر^۴، ۲۰۰۶). امروزه جهان مجازی تمامی ابعاد زندگی فردی و اجتماعی حتی شکل‌گیری «خود»^۵ را تحت تأثیر قرار داده است. پس اگر همان‌گونه که در ادبیات روان‌شناسی نوجوانی آمده است، تحول کلیدی و رخداد رشدی مهم در دوران نوجوانی، کشف و حل بحران هویت باشد، آیا می‌توان انتظار داشت که رسانه‌های دیجیتال با داشتن ویژگی‌هایی مانند گمنامی و فراتر رفتن از محدودیت‌های زمانی و مکانی، زمینه مناسب و ایده‌آلی را برای کشف هویت فراهم آورند؟ فرصت‌ها و چالش‌هایی که فناوری‌های نوین ارتباطی بویژه اینترنت برای کشف هویت در برابر نوجوانان قرار می‌دهند، چیست؟

بر این اساس، پژوهش حاضر در پی آن است که ضمن مرور چارچوب‌های مفهومی و نظری رایجی که از منظر علوم ارتباطات و حوزه‌های روان‌شناسی اجتماعی و رشد به بررسی تأثیر فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی و بویژه اینترنت بر رشد هویت نوجوانان پرداخته‌اند، با در نظر گرفتن شواهد پژوهشی در دسترس و مقایسه آنها، آثار تواناساز یا محدودکننده محیط‌های مجازی را در این زمینه، به بحث بگذارد و در نهایت محدودیت‌ها و خلأهای پژوهشی را برای روشن‌تر ساختن مسیرهای پژوهشی آینده شناسایی کند.

مفاهیم

۱. تکلیف رشدی

به اعتقاد جان هیل^۶ (۱۹۸۳) روان‌شناس رشد، برای درک روند رشد نوجوانان، تأکید بر تغییرات، بافت‌های محیطی و تکالیف^۷ روانی اجتماعی نوجوانان ضرورت دارد. به نظر می‌رسد که ویژگی خاص دوران نوجوانی که آن را از سایر دوره‌های زندگی متمایز

1. Erikson 2. Berk 3. Stone
4. Kroger 5. self 6. John Hill
7. tasks

می‌سازد، وقوع تغییرات چشمگیر زیستی، شناختی و اجتماعی است که نوجوانان فارغ از اینکه به کدام شهر یا کشور تعلق داشته باشند، تجربه می‌کنند. وی یادآور می‌شود که برای شناخت بهتر این تغییرات، پژوهش‌های بیشتری درباره تکلیف رشدی ضرورت دارد. روان‌شناسان رشد، خواسته‌ها یا انتظاراتی را که یک فرهنگ از افراد در مراحل مختلف زندگی آنان دارد، به عنوان تکلیف رشدی تعریف کرده‌اند (سابراهمانیام^۱ و اسماهل^۲، ۲۰۱۰). از نظر هاویگورست^۳ (۱۹۷۲) تحقق یک تکلیف رشدی که در مرحله خاصی از زندگی از فرد انتظار می‌رود، وی را به شادمانی می‌رساند و زمینه موفقیت در تکلیف بعدی را مهیا می‌کند. در حالی که شکست در هر تکلیف موجب ایجاد احساس غم و تأیید نشدن از سوی اجتماع می‌شود و اجرای تکلیف بعدی را برای فرد با دشواری رو به رو می‌سازد. وی فهرستی از تکلیف رشدی را برای دوره‌های مختلف زندگی از جمله نوجوانی ارائه می‌دهد که در سه محور عمده شامل: ۱. رشد جنسی؛ ۲. کسب هویت یکپارچه و ۳. ایجاد روابط صمیمانه با هم‌تایان و ارتباط عاشقانه خلاصه می‌شود.

۲. هویت

در ادبیات روان‌شناسی رشد، صورتبندی حس وحدت‌یافته‌ای از خود یا ساخت هویتی منسجم و استوار، از جمله تکلیف رشدی مهم دوران نوجوانی به شمار می‌رود. این حالت هم حس آگاهانه‌ای از یکتایی فرد و هم کوشش ناهشیارانه‌ای برای تداوم بخشیدن به تجارب است (کروگر، ۲۰۰۳، نقل از سابراهمانیام و اسماهل، ۲۰۱۰). اریکسون که نخستین بار مفهوم هویت را مورد توجه قرار داد (کروگر، ۲۰۰۶) نوجوانی را دوره‌ای دانست که در آن دوره نوجوان باید به تکلیف ساخت هویتی از خود بپردازد. انسجام تجربه‌ها، مهارت‌ها، استعدادها و فرصت‌های انباشته موجود فرد برای ایفای نقش‌های اجتماعی گوناگون است که در قالب هویتی فشرده و پیچیده بروز می‌یابد. از نظر اریکسون، موضوع‌هایی مانند تصمیم‌گیری‌های شغلی، یافتن ارزش‌های ایدئولوژیک و هویت جنسی پایه‌های هویت فرد هستند (اریکسون و استون، ۱۹۵۹).

1. Subrahmanyam

2. Smahel

3. Havighurst

در نهایت، مارشیا^۱ (۱۹۶۶) نظریه هویت اریکسون را گسترش داد؛ به این ترتیب که هویت را به منزله یک فرایند دانست و رویکردی را برای اندازه‌گیری وضعیت هویت افراد در هر مرحله خاص، توسعه بخشید. از نظر وی مفاهیم کشف^۲ و تعهد^۳ دو مفهوم کلیدی هستند که جایگاه فرد را از نظر رشد هویت مشخص می‌کنند. در مرحله کشف که فرایند جستجوی فعال است، انتخاب و تصمیم‌گیری درباره روابط، مذهب، سبک زندگی و اشتغال صورت می‌گیرد. از سوی دیگر تعهد، پذیرش هدف و برنامه زندگی مشخص و همچنین قبول مسئولیت در قبال انتخاب‌ها و اعمال است. مارشیا بر اساس بودن یا نبودن این دو بعد کلیدی، چهار وضعیت هویتی: هویت پیش‌رس، هویت سردرگم، هویت تعلیقی و هویت کسب شده را مطرح کرد. از نظر اریکسون و مارشیا، کشف، فرایندی کلیدی برای رشد هویت سالم در نوجوانی است. کشف هویت در خلأ صورت نمی‌گیرد و با سایر جنبه‌های زندگی، بویژه روابط اجتماعی فرد در محیط واقعی و مجازی رابطه دارد؛ چنان که در حال حاضر فناوری‌های ارتباطی دیجیتال بویژه اینترنت می‌توانند عرصه مساعدی را برای اکتشاف هویت‌های گوناگون فراهم سازند (تورکل^۴، ۱۹۹۵ و والاس^۵، ۱۹۹۹).

۳. هویت مجازی یا هویت برخط

در ارتباطات دیجیتال، هویت مجازی^۶ یا هویت برخط^۷ دو معنا دارد؛ نخست به یک بازنمایی یا ارائه از خود در اینترنت اشاره می‌کند؛ افراد در بافت‌های دیجیتال دارای یک بازنمایی مجازی هستند و به صورت موجود فیزیکی حقیقی ظاهر نمی‌شوند. بازنمایی مجازی، مجموعه‌ای از داده‌ها درباره یک کاربر مانند نام، نام کاربری، نشانی پست الکترونیک، تاریخ برخط و ... است. افراد می‌توانند در بافت‌های برخط مختلف یا حتی در یک محیط برخط، بازنمایی‌های متعدد و گوناگونی داشته باشند. دومین معنای هویت مجازی ناظر بر تفکرات، ایده‌ها، دیدگاه‌ها یا خیالپردازی‌هایی است که کاربران

1. Marcia

2. exploration

3. commitment

4. Turkell

5. Wallace

6. virtual identity

7. online identity

در بازنمایی‌های مجازی به خود نسبت می‌دهند که شاید بازتاب ناهشیارانه تفکرات، هیجانات و دیگر جنبه‌های خود واقعی آنان در قالب خود برخط باشد (اسماهل، ۲۰۰۳). هویت مجازی نیز در بردارنده هویت‌های شخصی و اجتماعی است. هویت شخصی مجازی در یک محیط مجازی خاص، به اینکه من چه کسی هستم یا به طور دقیق‌تر به بازنمایی کاربرها در آن محیط مجازی دلالت می‌کند. هویت اجتماعی مجازی نیز به جایی که شخص در دنیای مجازی به آن تعلق دارد، جامعه و اجتماع‌های برخطی که شخص جزئی از آنهاست و وضعیت وی در آن اجتماع‌ها، اشاره دارد.

گستره نظری موضوع

رویکردهای غالب در بررسی تأثیرات روانی و اجتماعی فناوری‌های جدید اطلاعاتی و ارتباطی بر جامعه را می‌توان به دو دسته کلی فناورانه و اجتماعی تقسیم کرد. رویکردهای فناورانه نقش رسانه‌های جدید را در شکل دادن به روابط اجتماعی، تعیین‌کننده می‌دانند. نظریه‌های چندی بر اساس این رویکرد صورتبندی شده‌اند که برای نمونه می‌توان به مدل حضور اجتماعی^۱، نظریه غنای رسانه‌ای^۲ و مدل پردازش اجتماعی^۳ اشاره کرد (ذکایی، ۱۳۸۶). طبق مدل حضور اجتماعی شورت^۴؛ ویلیام^۵ و کریستی^۶ (۱۹۷۹) کانال‌های ارتباطی محدودتر، به روابط بین فردی کمتر و ارتباط خشک و بی‌روح منجر می‌شوند و شکل‌گیری روابط را دشوار می‌کنند (یوتز^۷، ۲۰۰۰). مجاورت نوجوانان با گروه همسال، عاملی تعیین‌کننده در رد یا قبول آنان از سوی گروه است. توانایی پردازش اطلاعات اجتماعی، تنظیم هیجانات در موقعیت‌های عمومی و نمایش رفتارهای اجتماعی مقبول، عامل مهمی در به دست آوردن پذیرش همسالان است (گیریفیتس^۸، ۱۹۹۷). در تعاملات رو در رو، مؤلفه‌هایی مانند زبان گفتاری، زبان بدن و بیانات چهره‌ای به رشد اجتماعی و شخصی نوجوانان کمک می‌کند، در حالی که در ارتباطات مبتنی بر رایانه این نشانه‌ها محدودتر است.

-
- | | | |
|--------------------------|--------------------------|--|
| 1. social presence model | 2. media richness theory | 3. social information processing model |
| 4. Short | 5. William | 6. Christie |
| 7. Utz | 8. Griffiths | |

نظریه غنای رسانه‌ای، توانایی رسانه‌ها را در تأثیرگذاری بر روابط اجتماعی تابع ظرفیت آنها در انتقال پیام‌ها و نشانه‌های اجتماعی می‌بیند و غنای رسانه‌ها را عامل تعیین‌کننده انتخاب آنها از جانب کنشگران می‌داند. مدل پردازش اجتماعی نیز در پی تبیین اثرات محدودکننده ارتباطات رایانه‌ای بر روابط اجتماعی است. در مجموع، رویکردهای فوق به ابعاد اجتماعی رسانه‌های جدید اطلاعاتی و ارتباطی به صورت حاشیه‌ای می‌نگرند و اهمیت چندانی برای آن قایل نیستند، اما در مقابل، رویکردهای اجتماعی از جمله نظریه استفاده و رضامندی^۱ به عوامل اجتماعی توجه بیشتری نشان می‌دهند (ذکایی، ۱۳۸۶). نظریه استفاده و رضامندی، افزون بر اینکه مخاطب را فعال و هدفمند می‌داند، بر انگیزه‌های استفاده از رسانه‌ها نیز به گونه‌ای خاص تأکید می‌ورزد. بر اساس این نظریه که در سال ۱۹۵۹ از سوی کاتز^۲ ارائه شد (کاتز؛ بلوملر^۳ و گوروپیچ^۴، ۱۹۷۴)، مردم برای برآوردن برخی از نیازهای خود از رسانه‌ها استفاده می‌کنند. به بیان دیگر، انگیزه‌های متعددی وجود دارد که فرد را برای کسب رضامندی به سوی رسانه سوق می‌دهد. پژوهشگران این رویکرد، مخاطب را فعال و انتخاب‌کننده محتوای رسانه فرض می‌کنند و بر نیازهای شخصی، جهت‌گیری‌ها و فعالیت‌های تفسیری وی با ویژگی‌های فردی و اجتماعی تأکید می‌ورزند (نیکو و همکاران، ۱۳۸۱).

هر چند نظریه استفاده و رضامندی و سایر دیدگاه‌های تأثیرات رسانه، تا حدی به فهم رفتار برخط مخاطبان نوجوان کمک می‌کنند، اما دارای محدودیت‌هایی نیز هستند و ویژگی‌های کلیدی فضاها برخط را توجیه نمی‌کنند. بنابراین، برای تبیین رفتار نوجوانان در فضای تعاملی دیجیتال، مدل با هم ساختن^۵ که برای نخستین بار از سوی گرینفیلد^۶ (۱۹۸۴) مطرح شده است، در کنار آن مورد توجه قرار می‌گیرد.

به این ترتیب که در محیط‌های تعاملی دیجیتال کاربران به تنهایی یا با یکدیگر محیط‌هایشان را می‌سازند. اگرچه طراحان، نقشه اولیه و ابزار را فراهم می‌کنند، اما این کاربران هستند که چگونگی استفاده از آنها را به طریقی که شاید برای طراحان غیرقابل پیش‌بینی باشد، تعیین می‌کنند. تا جایی که گرینفیلد و یان^۷ (۲۰۰۶) اینترنت را به مثابه

1. use and gratification theory

2. Katz

3. Blumler

4. Gurevitch

5. co- construction

6. Greenfield

7. Yan

کیف ابزار فرهنگی می‌دانند که دربردارنده مجموعه نامشخصی از کاربردهاست. محیط‌های برخط، فضاهای فرهنگی‌ای هستند که در آنها هنجارها ایجاد و با کاربران دیگر به اشتراک گذاشته و به آنان منتقل می‌شود. فرهنگ برخط ایستا نیست، بلکه دارای هویتی پویاست؛ یعنی کاربران پیوسته هنجارهای جدید را ایجاد و منتقل می‌کنند. از این رو باید از منفعل دانستن کاربر نوجوان اینترنت و تأثیرپذیری صرف او از این وسیله ارتباطی اجتناب کرد. درواقع باید کاربران را تولیدکنندگان متن‌هایی دانست که آنان را در پیوند با یکدیگر قرار می‌دهد؛ چنان که از فرهنگ برخطی که خود در ایجاد آن سهیم هستند، تأثیر می‌پذیرند و بر آن تأثیر می‌گذارند. از آنجا که نوجوانان محیط‌های برخط خود را می‌سازند، می‌توان انتظار داشت که جهان برخط و واقعی آنان مرتبط باشند.

جهان‌های برخط و واقعی نوجوانان، از نظر موضوع‌ها و موارد و هم به لحاظ انواع رفتارهایی که نوجوانان به آنها مبادرت می‌ورزند، افرادی که با آنان تعامل دارند و چگونگی روابط، به یکدیگر مربوط هستند (سابراهامانیام و اسماهل، ۲۰۱۰). تعاملات آزمایشی، کنجکاوانه یا با نیت بالا بردن ظرفیت شناختی، کاربران اینترنتی را با ذهنیت و گرایش جدیدی تجهیز می‌کند و از این رهگذر می‌تواند رفتار و تعاملات آنان را در دنیای واقعی به چالش بکشاند و تغییراتی هر چند جزئی در میدان عمل آنان ایجاد کند. فضای مجازی به فیلتری می‌ماند که نیازها، خواسته‌ها و بازاندیشی کاربران در هویت خویش را به درجاتی از دنیای حقیقی تسری می‌دهد و شرایط تازه‌ای را برای گفتگو، تفاهم و تعامل در دنیای حقیقی و مجازی فراهم می‌کند (ذکایی، ۱۳۸۶).

ساخت هویت در فضای مجازی

بافت‌های برخط فرصت‌هایی را برای بررسی درباره آنچه که اریکسون و مارشیا مطرح کرده‌اند، فراهم می‌کند. گمنامی و ایمنی نسبی اینترنت، زمینه‌ای را برای آزمایش کردن جنبه‌هایی از هویت میسر می‌سازد (والاس، ۱۹۹۹). ماهیت غیر رو در روی ارتباطات الکترونیک می‌تواند انگیزه بیشتری را در استفاده از موقعیت مجازی برای بازی با هویت، رفتارهای آزمایشی و ارائه تصویری غیرواقعی از خود فراهم سازد که نگرانی از شرمندگی در آن کمتر است. چنان که در تحقیقی که برای شناخت نگرش جوانان ۱۵ تا ۳۰ ساله تهرانی درباره گفتگوهای برخط صورت گرفت، آنان در مرتبه نخست اتاق گفتگو را

میدانی برای نقش بازی کردن و در مرتبه بعد ارتباطی نامطمئن و سپس امتداد زندگی واقعی می‌دانستند (ذکایی، ۱۳۸۶). با این حال کاربران در تمامی موارد گمنام نیستند؛ چنان‌که با دوستان تعامل می‌کنند، روابط خود را تشکیل می‌دهند و به تقویت مهارت‌های اجتماعی می‌پردازند. تمامی این فعالیت‌ها می‌توانند به صورت‌بندی معنایی از «خود» و هویت بینجامند.

تورکل (۱۹۹۵) نویسنده کتاب «زندگی روی صفحه نمایش^۱»، در توافق با این ایده اریکسون (۱۹۶۸) که بازی وسیله‌ای برای صورت‌بندی تجربه است، شرکت در بازی‌های هویتی اینترنت را شبیه به شرکت در نقش‌گذاری روانی یا سایکودرام^۲ می‌داند. در زندگی واقعی افراد هویت‌های مختلف را تجربه می‌کنند تا در نهایت یکی از آنها را بپذیرند. به اعتقاد وی بازی‌های هویتی به فرد کمک می‌کنند تا به پختگی روانی برسند که این وضعیت تکاملی به واسطه توانایی فرد در کشف جنبه‌های گوناگونی از خود و تجربه‌گذار و انتقال بین هویت‌های متعدد تحقق می‌یابد. اینترنت، ایمنی، گرمی، فهم و فرصتی را فراهم می‌آورد (شبیه به روان‌درمانی) که ممکن است عناصری از گذشته را دوباره فعال سازد. با وجود این، تورکل خاطر نشان می‌کند که در محیط مجازی اینترنت، همواره وضع به خوبی پیش نمی‌رود و احتمال وخیم‌تر شدن وضعیت نیز وجود دارد. چنان‌که برخی از مردم به جای بهره‌گیری از اینترنت برای حل تعارض‌های خود، از آن برای برون‌ریزی مشکلات خویش یعنی نشان دادن آنها در زمینه‌های جدیدی از زندگی، استفاده می‌کنند. تا آنجا که مردم می‌توانند با تشکیل هویتی قوی در اینترنت، بر زندگی واقعی خود نیز تأثیر بگذارند. تورکل، این امکان فراهم شده از سوی اینترنت را ناشی از حذف جسمیت و آزادی کاربر می‌داند که به وی امکان می‌دهد هویت‌های متعددی را ایجاد کند که در واقعیت هیچ‌گاه قادر به تجربه آنها نبوده است.

در حالی که تورکل امکان جسم‌زدایی در فضای اینترنت را فرصتی برای رشد هویت می‌داند، دیدگاه دیگری که می‌توان نماینده آن را دریفوس^۳ دانست، با دیده تردید به این رویکرد می‌نگرد و جسم‌زدایی را از چالش‌های فضای مجازی می‌داند که به واسطه آن نمی‌توان بر دانشی که تنها در تجربه زنده و دنیای واقعی قابل کسب است، تسلط یافت. در جهان واقعی، فرد با حضور فیزیکی در موقعیت و حرکت برای تسلط

1. life on the screen

2. psychodrama

3. Dreyfus

بر آن، موقعیت را از جهات مختلف تفسیر و جزئیات امور را در پیوند با کلیت صحنه مورد بررسی قرار می‌دهد و با آزمون کردن مقوله‌های تفسیری و ادراکی خود، آنها را تصحیح می‌کند و خطاهایش را کاهش می‌دهد. اما این امر در فضای مجازی با حذف جسمانی اتفاق نمی‌افتد. هر چند که یادگیری و گرفتن بازخورد در محیط مجازی نیز صورت می‌گیرد، ولی برای افزایش مهارت و پیچیده کردن معرفت نسبت به جهان، هیچ‌گاه محیط مجازی نمی‌تواند جایگزین محیط واقعی شود، بلکه می‌تواند در کنار آن، کارایی مختص به خود را داشته باشد (ترجمه ملائکه، ۱۳۸۳).

افزون بر تفاوت بین رویکرد تورکل و دیگران درباره نقش گمنامی و جسمیت‌زدایی در ساخت هویت مجازی، تحقیقات اخیر نیز ایده وی را درباره بازی هویت در محیط مجازی به چالش کشیده‌اند؛ چنان‌که ارائه خود را در محیط اینترنت، دقیق‌تر و جدی‌تر از بازی هویت می‌دانند و فرایند کشف هویت را تنها به بازی با هویت‌های ممکن محدود نمی‌کنند. چنان‌که افراد در محیط واقعی می‌توانند در تعامل با گروه‌های اجتماعی مختلف، هویت‌های گوناگونی از خود ارائه دهند، اما از آنجا که در محیط مجازی در یک زمان با انبوهی از افراد رو به رو هستند، تنها در قالب یک هویت ظاهر می‌شوند (ماناگو^۱ و همکاران، ۲۰۰۸، نقل از گراف، ۲۰۱۱). بر این اساس، ممکن است رسانه‌های جدید نوجوانان را وادار سازند تا هویت‌های واقعی خود را برای ارائه در محیط مجازی، پیرامون یک هویت برخط که مناسب می‌دانند، انسجام بخشند (همان).

ارائه - خود برخط

ساخت هویت برخط، ارائه - خود برخط را نیز در بر دارد که شامل شیوه‌های گوناگونی است که از آن طریق، کاربران خودشان را به دیگران می‌نمایانند. ارائه - خود برخط از آن رو مهم است که افراد در آشکارسازی جنبه‌های مختلف «خود» دارای امکان انتخاب قابل ملاحظه‌ای هستند. ممکن است، فرد برخی از ویژگی‌هایش را مانند جنسیت و علائق برجسته کند و در مقابل، خواهان مخفی ماندن و ساختگی بودن جنبه‌های دیگر خویشتن باشد تا واکنش خود و دیگران را مشاهده کند. نوجوانان در محیط اینترنت،

با استفاده از ابزارهای متعدد مانند نام‌های مستعار^۱ (نام کاربری)، آواتارها^۲، کد ای. اس. ال^۳. و همچنین عکس‌ها و ویدئوها، به بازنمایی و ارائه - خود مبادرت می‌ورزند. در برخی از فضاهای برخط مانند اتاق‌های گفتگو یا بازی‌های متنی، هویت‌ها از طریق نام‌های کاربری ایجاد می‌شود که می‌توانند اطلاعاتی را مانند جنسیت کاربر و علایق خاص او (مانند بچه فوتبالیست) به دیگران منتقل کنند. برای مثال، اسماهل و سابراهمانیام (سابراهمانیام؛ اسماهل و گرینفیلد، ۲۰۰۶) با تحلیل ۵۰۰ نام مستعاری که نوجوانان در اتاق‌های گفتگو استفاده کرده بودند، نشان دادند که این نام‌های برخط، بازتابی از «خود»های واقعی آنان است.

در بازی‌های رایانه‌ای و جهان‌های پیچیده مجازی، هویت‌ها یا شخصیت‌های برخط بازیکنان می‌توانند در قالب آواتارها ظاهر شوند که بسته به فضای برخط، صورت‌های گوناگونی از مخلوقات انسانی تا موجودات تخیلی به خود می‌گیرند. در جریان بازی، بازیکنان روی آواتارشان کنترل کاملی دارند و قادر هستند آن را به هر طریق دلخواه شکل دهند، تا جایی که می‌توان گفت، در فضای بازی‌ها در مقایسه با محیط‌های برخط دیگر، انتخاب‌های بیشتری برای خلق هویت‌های مجازی در اختیار کاربران است (سابراهمانیام و اسماهل، ۲۰۱۰). نوجوانان و جوانان در مقایسه با بزرگسالان تمایل بیشتری برای همانندسازی با آواتارهایشان دارند (اسماهل؛ بلینکا^۴ و لدابیل^۵، ۲۰۰۸). چنان که خود را شبیه آنها می‌دانند و معتقدند که آنان نیز دارای مهارت‌ها و توانایی‌های آواتار مورد نظرشان هستند (سابراهمانیام؛ اسماهل و گرینفیلد، ۲۰۰۶). به نظر راسنز^۶ (۲۰۰۶) بازی‌های رایانه‌ای که بازیکن با رغبت دنبال می‌کند، به ساختن نوعی هویت لذتبخش کمک می‌کنند؛ این هویت را هویت بازی ساخته نیز می‌توان نامید؛ چنان که در فرایند بازی و روایت بازی است که هویت بازیکن شکل می‌گیرد. بازیکن باید در بازی اقدام کند، حوادث را پشت سر گذارد و پیوسته تصمیم بگیرد. به این ترتیب در جریان کشف جهان بازی و انتخاب‌هایی که بر سر راه اوست، هویتش ساخته می‌شود (نقل از کوثری، ۱۳۸۹).

عکس‌ها و ویدئوها نیز که به راحتی در وبلاگ‌ها و شرح حال‌های افراد در شبکه‌های

1. nickname	2. avatar	3. a/s/l cod
4. Blinka	5. Ledabyll	6. Raessens

اجتماعی و سایر سایت‌های کاربر- تولید شده، قرار می‌گیرند، ابزار دیگری برای ارائه - خود برخط هستند؛ چنان که اسماهل و سابراهمانیام (سابراهمانیام و همکاران، ۲۰۰۹) با مطالعه روی ۱۹۵ وبلاگ که نشانگر بیان - خود در نوجوانان بود، نتیجه گرفتند که ۶۰ درصد نوجوانان تصاویر خود را در این محیط منتشر کرده‌اند و همچنین احتمال ارسال تصاویر از سوی جوان‌ترها در مقایسه با افراد مسن بیشتر بوده است.

فضای مجازی و چندگانگی هویت

برخورداری شخصیت انسان از «خود» های متعدد و وجود انسجام در میان آنها موضوعی است که در حوزه فناوری دیجیتال، بویژه اینترنت نیز بحث‌برانگیز بوده است. از زمان ظهور اینترنت که موضوع‌های پژوهشی بسیاری مطرح شده است، شاید هیچ موضوعی به اندازه امکان فراتر رفتن افراد از هویت جسمی موجود و ایجاد خودهای جدید و گوناگون یا شخصیت‌های برخط، هیجان‌انگیز و قابل تعمق نبوده است (کندال^۱، ۲۰۰۳). اگرچه بسیاری از محققان، انسجام، وحدت و همسانی درونی خود (شخصیت) را پذیرفته‌اند (اپستین^۲، ۱۹۷۳ و کلی^۳، ۱۹۵۵) اما مفهوم خودهای چندگانه نیز بسیار شناخته شده است. جیمز^۴ (۱۹۸۱) از نخستین کسانی بود که مفهوم خودهای چندگانه را مطرح کرد. در مقایسه با نظریه کلاسیک فرویدی^۵ که من^۶ نقش میانجی را بین کشش‌های لیبیدو^۷ (غرایز) و مقتضیات محیط ایفا می‌کند، روان‌شناسان جدید معتقدند که «من» به کل شخصیت سازمان می‌دهد و به این ترتیب فرد می‌تواند با وجود تعارض و تناقض زندگی کند و شخصیت منسجمی را به وجود آورد. بر این اساس، چندگانگی «خود» تنها در صورتی غیرقابل قبول است که به سردرگمی و از دست رفتن سازمان شخصیت و پویایی منجر شود. پذیرش خودهای برخط، جلوه‌هایی از چندگانگی «خود» در فرهنگ معاصر است که منجر به تجدید نظر در مفاهیم یگانگی و سنتی هویت شده است (تورکل، ۱۹۹۵). بسیاری از صاحب‌نظران بر این اعتقادند، افرادی که از خودهای چندگانه برخوردارند مانند فردی که خود را علاوه بر یک همسر، پدر و یک وکیل

1. Kendall

2. Epstein

3. Kelly

4. James

5. Freudian

6. ego

7. libido

مجرب نیز می‌داند، در مقایسه با افرادی که خودهایی با جلوه‌های محدودتر دارند، هنگام رویارویی با تغییرات و فشارهای زندگی موفق‌تر عمل می‌کنند (سابرین^۱ و آلن^۲، ۱۹۶۸ و لینویل^۳، ۱۹۸۷). به اعتقاد لینویل (۱۹۸۷)، افراد در ارائه - خود دارای مراتب مختلفی، هم از نظر تعدد خودها و هم به لحاظ میزان تمایز یافتگی آنها هستند. چنانچه فردی دارای وجوه متعدد «خود» باشد که از تمایز یافتگی بالایی برخوردارند، در صورت رو به رو شدن با وقایع تنش‌زا، تنها در جنبه خاصی از «خود» دچار آسیب می‌شود و با تکیه کردن به «خود» های دیگر و ارائه آنها، شخصیت خویش را از آسیب جدی حفظ می‌کند. با ظهور فناوری‌های دیجیتال از جمله اینترنت، فضای تعاملی جدیدی برای افراد و گروه‌ها فراهم آمده که مفهوم تعامل چهره به چهره را در قالبی جدید محقق کرده است. چنان که هم بر چگونگی تعاملات تأثیر می‌گذارند و هم به منزله امکانی برای شکل‌گیری خودهای جدید و متعدد یا تغییر شکل آنها قلمداد می‌شوند. با توجه به نقش «من» (ایگو) در هماهنگی و یکپارچگی کل شخصیت و ایجاد خودی منسجم با وجود خودهای متناقضی که در کنار یکدیگر تجربه می‌شوند (کوهوت^۴، ۱۹۷۷)، می‌توان فضاهای مجازی را فرصت‌هایی برای کشف هویت و دستیابی همزمان به هویت‌های چندگانه دانست که در مواردی، عناصری از فرایند روان‌درمانی را در خود دارند که می‌تواند به انسجام یافتگی بیشتر هویت - خود، بینجامد. هویت‌های متعدد در فضاهای دیجیتال با چالش‌هایی نیز رو به رو هستند؛ چنان که ضعف در تسلط بر «خود» های چندگانه و ناتوانی در انسجام و سازمان دادن آنها، به از هم پاشیدگی هویت منتهی می‌شود (هامبرگر^۵، ۲۰۰۴).

وب سایت‌های شخصی و هویت

وب سایت‌ها در فضای مجازی اینترنت امکاناتی را در اختیار کاربران قرار می‌دهند تا با ارائه تعریفی از خویش به مثابه گیرنده و فرستنده پیام در چرخه ارتباطی به تعامل بپردازند (عبداللهیان و رضائیا، ۱۳۸۷). شاید بتوان وب سایت شخصی را به منزله ساختار تصویری هویت در نظر گرفت؛ زیرا دربردارنده نقش‌های مختلفی است که فرد

1. Sabrin

2. Allen

3. Linvill

4. Kohut

5. Hamburger

در دنیای واقعی ایفا می‌کند. وب سایت شخصی اغلب شامل بخش‌هایی درباره فعالیت‌های خانوادگی، کاری، تفریحی و علایق گوناگون کاربران است که با گذاشتن محتویاتی مانند عکس و فیلم‌های نمادین، استفاده از اشعار و کلمات زیبا و لطیفه‌های خنده‌دار بازنمایی می‌شوند. هرچه این بخش‌ها بیشتر و متنوع‌تر باشند، احتمال ساخت عمیق‌تر و پیچیده هویت بیشتر است.

ساختار وب سایت شخصی را می‌توان به منزله بیانی از «خود» ایده‌آل (والاس، ۱۹۹۹) و در مواردی نیز به عنوان بیانی از «خود» یافت شده (خودی که به اعتقاد سازنده وب سایت لازمه بودن درگروه اجتماعی است) دانست. به نظر می‌رسد که این برداشت از نقش وب سایت شخصی در بیان خود، با پدیده محیط‌های چند کاربره تورکل (۱۹۹۵) در یک راستا باشد؛ وی معتقد بود، اینترنت محیطی به مثابه آزمایشگاه هویت است که کاربران در آن شخصیت‌های مختلف و گاه متضاد را همزمان به بوته آزمایش می‌گذارند. افراد، فضای مجازی را به صورت‌های گوناگون به کار می‌گیرند؛ برای مثال بعضی از اشخاص با ایجاد وب سایت شخصی به بیان خود می‌پردازند، در حالی که دیگران ممکن است با امتحان شخصیت‌های مختلف به کشف جنبه‌هایی از شخصیت خویش مبادرت ورزند. تصمیم‌گیری درباره اینکه کدامیک از جنبه‌های هویت نشان داده شود، همراه با تماشای آن هویت در صفحه نمایش، فرصتی را در اختیار کاربر می‌گذارد تا بار دیگر آن هویت را ملاحظه کند و در صورت تمایل به نحوی متفاوت به نمایش درآورد (هامبرگر، ۲۰۰۴).

اگرچه تشکیل وب سایت شخصی فرصت قابل توجهی را برای کشف، آزمایش و شکل‌گیری «خود» های متعدد ایجاد کرده، در مقابل با چالش‌ها و محدودیت‌هایی نیز رو به رو بوده است. ویژگی اساسی «خود» در فضای اینترنتی، مجازی و نمادین بودن و بازگشت‌ناپذیری آن به گذشته است. نمایش «خود» در فضای واقعی محدود است و در چارچوب آداب و رسوم و ضوابط مشخصی صورت می‌گیرد. در حالی که در فضای مجازی، هیچ قرارداد الزام‌آوری وجود ندارد و نمی‌توان آداب و رسوم و قواعد خاصی را بر آن اعمال کرد؛ چنان که افراد در محیط برخط بیشتر به صورت خودانگیخته رفتار می‌کنند (واسکول^۱ و داگلاس^۲، ۱۹۹۷).

1. Waskul

2. Douglas

فضای مجازی و تحول وضعیت‌های هویت

بی‌تردید بحث درباره هویت فردی بدون توجه به دیگری بی‌معناست. در ارتباط و تعامل با دیگری است که «خود» فرد شکل می‌گیرد و همچنین در جریان تعامل با دیگری است که فرد قادر به بازشناسی خویش است؛ چرا که ذهنیت فرد آنچنان که ذهنیت دیگران از طریق گفتار و رفتار آنان نمود بیرونی دارد؛ در دسترس خودش نیست. بر همین اساس، فضای مجازی با در دسترس قرار دادن سایرین متنوع و متعدد دور و نزدیک و فراهم آوردن امکان تعامل، چه از نوع مجازی و چه از نوع واقعی، به کاربر امکان شناخت واقعی خود را می‌دهد؛ شناختی که دستیابی به آن بدون تعاملات گسترده با سایرین متفاوت بسیار دشوار است. افزون بر آن، فضای مجازی با قرار دادن فرد کاربر در موقعیت‌های متفاوت بسیار نزدیک یا بسیار دور از جهانی که در موقعیت‌های روزمره در آن دست به عمل می‌زند، کیستی و پنداشت او را از خود دستخوش تحول می‌کند و معناهای جدیدی را برای وی می‌آفریند. البته بدیهی است که این بازشناسی خود و دیگری تنها محدود به خود مجازی کاربر نیست، بلکه خود واقعی وی را نیز به همان میزان در بر می‌گیرد و دگرگون می‌سازد. تعاملات گوناگون در این فضا و کشیده شدن بخشی از آن به دنیای واقعی، به فرد در برقراری ارتباط آسان‌تر با سایرین کمک می‌کند و دایره روابط وی را در هر دو جهان گسترش می‌بخشد (ذکایی و خطیبی، ۱۳۸۵)؛ چنان که مک‌کنا^۱ و بارگ^۲ (۱۹۹۸) در تحقیق روی گروه‌های خبری نشان دادند که کاربران، به انتقال هویت‌ها، نگرش‌ها و تجربه‌های کسب شده در محیط مجازی به دنیای واقعی خویش علاقه‌مند هستند.

رابطه بین فعالیت‌های برخاط نوجوانان با وضعیت‌های هویت آنان یکی از موضوع‌های پژوهشی مهم در روان‌شناسی رشد به شمار می‌رود. برای مثال، سابراهامانیام و اسماهل (اسماهل، ۲۰۰۵) رابطه بین وضعیت‌های هویت مارشیا و استفاده از اینترنت را در نوجوانان جمهوری چک^۳ بررسی کردند و نشان دادند که نوجوانان در فضاهای برخاط می‌توانند به وضعیت هویتی برگردند که در آن وضعیت مانند هویت سردرگم هیچ تعهدی وجود ندارد؛ چنان که نیمی از نوجوانانی که در

1. McKenna

2. Bargh

3. Czech Republic

وضعیت هویت پیش‌رس بودند و انتظار می‌رفت که به ارزش‌ها و نگرش‌های والدین و دیگر شخصیت‌های مقتدر متعهد باشند، اظهار کردند که والدینشان از فعالیت‌های اینترنتی آنان آگاهی کمی دارند و همچنین ۶۲ درصد معتقد بودند که در محیط اینترنت مجبور نیستند قواعدی از زندگی روزمره را که قبول ندارد، اجرا کنند. با این حال، نوجوانی که در مرحله هویت پیش‌رس بودند، در مقایسه با وضعیت‌های هویتی دیگر در محیط برخط بیشتر از انتظارات و نگرش‌های والدین خود پیروی می‌کردند. بنابراین، دست‌کم می‌توان گفت اینترنت برای نوجوانانی که در وضعیت هویتی پیش‌رس هستند، موقعیتی را فراهم می‌آورد که از تعهدات دنیای واقعی رها شوند. هر چند این محققان شواهد شایان توجهی را برای وضعیت هویتی سردرگم نیافتند، اما به باور آنان اینترنت برای نوجوانانی که دارای این وضعیت هستند و هیچ تعهد و بحرانی را تجربه نکرده‌اند، محیط امنی را به وجود می‌آورد تا بتوانند عقاید خود را بیان و با دیگران ارتباط برقرار کنند و بدون ترس از طرد شدن، هنجارهای گروهی را بشکنند. همچنین این تحقیق نشان داد اینترنت برای نوجوانانی که در وضعیت تعلیق هویت هستند و با وجود تلاش برای امتحان نقش‌ها و هویت‌های مختلف و کشف ارزش‌های جدید، هنوز به ارزش‌ها و معیارهای مشخصی متعهد نشده‌اند یا تعهد ضعیفی دارند، عرصه مناسبی است که به این آزمایش‌ها و کشف‌ها، مبادرت ورزند. از سوی دیگر، محیط‌های مجازی به افرادی که در وضعیت هویت کسب شده هستند و هم بحران و هم تعهد را تجربه کرده‌اند، کمک می‌کند با بازگشت به مرحله تعلیق در اهداف و ارزش‌های خود بازنگری کنند (والاس، ۱۹۹۹) و به طور مستمر فرایند تعلیق - هویت کسب شده را ادامه دهند. به این ترتیب می‌توان نتیجه گرفت که نوجوانان از اینترنت به منزله ابزاری برای کشف جهان پیرامون و مشخص کردن سبک زندگی در مرحله تعلیق که مرحله‌ای اساسی در رشد هویت به شمار می‌رود، استفاده می‌کنند (مازالین و مور، ۲۰۰۴). بهره‌گیری از اینترنت برای آزمودن و کشف هویت در ابتدای نوجوانی (۷۲ درصد)، بالاتر از اواسط (۵۳ درصد) و اواخر نوجوانی (۲۸ درصد) است (والکنبرگ^۱؛ شوتن^۲ و پیتیر^۳، ۲۰۰۵).

چنین یافته‌ای با در نظر گرفتن این رویکرد تحولی که کشف هویت در ابتدای دوران نوجوانی شروع می‌شود، دور از انتظار نیست. گمنامی نسبی شبکه ارتباطی، از یک سو زمینه‌ای را برای نوجوانان فراهم می‌آورد که بدون نگرانی درباره پیامدهای اجتماعی منفی، هویت‌های متنوعی را که در جهان واقعی به آسانی قابل حصول نیستند، بیازمایند؛ چنان که نوجوانان در زمان برخط بودن می‌توانند پیر یا جوان، ثروتمند یا فقیر، زن یا مرد، باهوش یا کم‌هوش و ... باشند (کرش^۱، ۲۰۱۰)، اما از سوی دیگر، سطوح بالای استفاده از اینترنت نیز ممکن است آزمایش و کشف هویت در دنیای واقعی را محدود سازد و جریان دستیابی به آخرین مرحله رشد هویت یعنی هویت کسب شده را دچار کند و وقفه کند. برای مثال مازالین و مور (۲۰۰۴) رابطه بین رشد هویت و اضطراب اجتماعی را با میزان مصرف اینترنت در گروهی از نوجوانان و جوانان بررسی کردند و نشان دادند که در پسران سطوح بالاتر اضطراب اجتماعی و وضعیت‌های هویتی که از پختگی کمتری برخوردارند، با مصرف بالاتر اینترنت بویژه صرف مدت زمان بیشتر به اتاق گفتگو، گشت‌زنی برخط و بازی‌ها همراه است. برخی از محققان از جمله هارمن^۲، هانسن^۳؛ کوچران^۴ و لیندسی^۵ (۲۰۰۵، نقل از کرش، ۲۰۱۰) نیز نشان داده‌اند که هرچه نوجوانان بیشتر از هویت‌های جعلی استفاده کنند، احتمال عزت نفس پایین، اضطراب اجتماعی و ضعف مهارت‌های اجتماعی در آنان بیشتر است.

فضای مجازی و هویت اجتماعی

فضای اینترنت و ارتباطات رایانه‌ای مبتنی بر آن، به ارتباطات معنایی تازه بخشیده و موجب دگرگونی در تعاملات اجتماعی شده است. اینترنت با در هم شکستن مرزهای مرسوم گروهی و تغییر در برجستگی نسبی تشابه و تفاوت، بیشترین تأثیر را بر هویت‌های اجتماعی می‌گذارد و با امکان گمنام ماندن کاربران یا جعل نام، بر روشنی و اهمیت مرزبندی‌های گروهی و در نتیجه هویت اجتماعی تأثیر می‌گذارد (جونز^۶، ۱۹۹۸). هویت اجتماعی، شناختی درباره «خود» است که مبنای آن را گروه و وابستگی‌های

1. Kirsh

2. Harman

3. Hansen

4. Cochran

5. Lindsey

6. Jones

گروهی تشکیل می‌دهد. از آنجا که هر فرد، درون شبکه‌ای در معرض ارتباطها و تعلق‌های گروهی مختلف قرار دارد، هویت‌های اجتماعی وی نیز متعدد هستند (محسنی، ۱۳۸۳). هویت افراد از گروه‌هایی که به آنها تعلق دارند (گروه‌های خودی) و همچنین گروه‌هایی که به آنها تعلق ندارند (گروه غیرخودی) تأثیر می‌پذیرد. هنگامی که افراد خود را به عنوان عضوی از گروه تلقی می‌کنند، در مقایسه با زمانی که به عنوان فرد دست به عمل می‌زنند، رفتار متفاوتی خواهند داشت (هامبرگر، ۲۰۰۴). زمانی که افراد در شبکه اینترنت با غریبه‌ها به تعامل می‌پردازند، شخصیت‌زدایی می‌کنند و هویت گروهی آنان برجسته‌تر و جذاب‌تر می‌شود (لی^۱ و همکاران، ۲۰۰۱). به بیان دیگر، این کاربران خویشتن را برحسب هویت گروهی مقوله‌بندی می‌کنند. نوجوانان و جوانان در شبکه‌های اجتماعی برخط در برقراری ارتباط با افراد ناآشنا، روشی برای اجتماعی شدن خود می‌یابند. این شبکه‌های ارتباطی مجازی به افرادی که خواهان حفظ حوزه خصوصی خود هستند، کمک می‌کند تا بتوانند خصوصیات خود را آن‌گونه که دوست دارند، به دیگران ارائه دهند. به این ترتیب، رسانه‌های نوین، فرصتی را برای جوانان فراهم می‌آورند که بتوانند به هویت‌های گروهی متعددی دست یابند و بنابر علایق هویتی خود به مشارکت معنادار با دیگران بپردازند. چنان‌که بسیاری از پژوهشگران معتقدند، تسری تعاملات برخط به دنیای واقعی، هویت‌های گروهی افراد را گسترش می‌بخشد و کیفیت روابط بین آنان را در زندگی روزمره نیز دستخوش تغییر می‌سازد؛ برای مثال؛ لاروس^۲؛ استین^۳ و گرج^۴ (۲۰۰۱) رابطه مثبتی را بین استفاده از اینترنت و حمایت اجتماعی یافتند و نشان دادند که ارتباطات اینترنتی افراد (با دوستان و آشنایان) افسردگی را کاهش می‌دهد. با این حال، برخی تحقیقات صورت گرفته درباره رابطه اینترنت با هویت گروهی، ابعاد دیگری از تأثیرگذاری آن را مطرح کرده‌اند که اغلب به صورت چالش‌هایی قابل تعمق رخ می‌نماید. برای مثال، حافظ‌نیا (۱۳۸۵) نشان داد گسترش فرایندهای جهانی شدن در قالب فناوری اطلاعات و ارتباطات (ماهواره و اینترنت) زمینه‌ساز تضعیف هویت ملی بوده است. عباسی قادی و خلیلی کاشانی (۱۳۹۰) نیز نشان دادند، بالا رفتن میزان استفاده از اینترنت و بهره‌گیری هدفمندانه و واقعی

1. Lea

2. Larose

3. Eastin

4. Gregg

دانستن محتوای آن با کاهش هویت ملی همراه است. همچنین زمانی که افراد در استفاده از اینترنت فعال بوده و مشارکت بیشتری داشته‌اند، هویت ملی آنان ضعیف شده است. از سوی دیگر، روابط و هویت‌های اجتماعی شکل گرفته در محیط‌های مجازی، دور از انتقاد نمانده‌اند و با محدودیت‌هایی رو به رو هستند. چنان که برخی از نویسندگان و صاحب‌نظران در زمینه پیامدهای شکل‌گیری این هویت‌های مجازی نگرانی‌هایی را ابراز کرده‌اند. برای مثال، به اعتقاد هرینگ^۱ (۲۰۰۸)، همان هویت‌هایی که در محیط مجازی شکل می‌گیرند، بیش از آنکه واقعی باشند، ذهنی و تصویری و بیگانه با محیط واقعی هستند که این موضوع می‌تواند به مشکلات و چالش‌های بسیاری در دوره بزرگسالی بینجامد.

نتیجه‌گیری

همان گونه که نسبت به رسانه‌های قبلی مانند فیلم و تلویزیون، برداشت‌های منفی و تردیدهایی وجود داشت، درباره استفاده نوجوانان از فناوری‌های ارتباطی دیجیتال نیز پرسش‌ها و نگرانی‌هایی مطرح شده است (سابراهمانیام و اسماهل، ۲۰۱۰). بر این اساس، پژوهش حاضر به دنبال آن بوده است که با جمع‌آوری شواهد پژوهشی و بررسی دیدگاه‌های گوناگون در زمینه فرصت‌ها و چالش‌های اینترنت در رشد هویت نوجوانان و مقابله آنها با یکدیگر، به اصلاح این برداشت‌ها و متوازن ساختن آنها و همچنین شناخت بهتر خلأهای پژوهشی و در نهایت معرفی چشم‌اندازهای مطالعاتی آینده در این حوزه بپردازد.

بی‌تردید، اینترنت و دیگر ابزارهای دیجیتال به خودی خود، خوب یا بد نیستند، بلکه ابزارهایی مانند سایر ساخته‌های بشر هستند که پیامدهای مطلوب یا نامطلوب آنها، در گرو چگونگی استفاده از آنهاست. قدرت اعجاب‌انگیز فنون ارتباطی، انسان دنیای کنونی را در معرض تغییر و تحولات بسیاری، حتی در خصوصی‌ترین جنبه‌های زندگی وی یعنی شکل‌گیری شخصیت، هویت و «خود» قرار داده است. از آنجا که نوجوانان یکی از کاربران پرشمار ابزارهای دیجیتال هستند و از سوی دیگر نوجوانی دوره‌ای

حساس در شکل‌گیری و رشد هویت تلقی می‌شود، مطالعه نقش رسانه‌های دیجیتال در این زمینه از اهمیت به‌سزایی برخوردار است.

به باور اریکسون، ساخت هویتی منسجم، تکلیف‌رشدی مهم و حساس در دوره نوجوانی و به اعتقاد مارشیا، دو فرایند کشف و تعهد، از فرایندهای کلیدی تحقق آن است. اگر همسو با اریکسون، انتظار شکل‌گیری هویت یکپارچه‌ای را در دوره نوجوانی داشته باشیم و مانند مارشیا دو فرایند کشف و تعهد را از فرایندهای کلیدی اکتساب هویت در دوران نوجوانی بدانیم و از سوی دیگر همخوان با تورکل، محیط مجازی اینترنت را فرصتی برای امتحان و بازی با هویت‌های مختلف در نظر بگیریم که به نوجوانان کمک می‌کند با تکیه بر ویژگی‌های ناشناس ماندن و غیرقابل ارجاع بودن به جسم واقعی، به ارائه - خود مطلوب نزد دیگران بپردازند، آیا سرانجام، کشف هویت در محیط برخط به تعهد می‌انجامد؟ دوام و پایداری این تعهد تا چه میزان است؟ به نظر می‌رسد پاسخگویی به این پرسش‌ها، مستلزم ادامه پژوهش‌های مشابه در دو زمینه است؛ یکی پژوهش درباره ویژگی‌های تعهد در محیط مجازی و شناخت الزام‌ها و سازوکارهای آن و دیگری پژوهش در زمینه رابطه بین «خود» های مجازی و ارزش‌ها، نگرش‌ها و باورهای ریشه‌گرفته از آنها با زمینه‌های مختلف تعهد در دنیای واقعی؛ دنیایی که شکل‌گیری رفتارها و تعهدها در آن مستلزم وابستگی‌های تقویتی و پاداش و تنبیه است، نه قواعدی که در چارچوب محیط مجازی، مورد توجه قرار می‌گیرد. اگر چه شواهدی مبنی بر ارتباط بین فعالیت‌های برخط نوجوانان و وضعیت‌های هویت مارشیا در دست است، اما یافتن این ارتباط به تنهایی کافی نیست و فهم این رابطه در جامعیت آن، مستلزم درک چگونگی تأثیرگذاری «خود» های مجازی بر روند رشد هویت در دوره‌های مختلف نوجوانی (آغاز، اواسط و اواخر نوجوانی) و شناخت نقش آنها در پیشبرد فرایندهای کشف و تعهد است.

با توجه به اینکه نوجوانان، هم از محتوای ساخته شده در اینترنت استفاده می‌کنند و هم خود به تولید محتوا مبادرت می‌ورزند و به این ترتیب با به اشتراک گذاشتن اطلاعات به رشد الگوهای شناختی و نگرش‌های یکدیگر کمک می‌کنند، مدل با هم ساختن در محیط مجازی به عنوان تکمیل‌کننده سایر رویکردها، بویژه رویکرد استفاده و رضامندی، برای تبیین رشد هویت مورد توجه قرار می‌گیرد. اما مطالعات تجربی مبتنی

بر آن در حوزه تأثیرگذاری اینترنت بر رشد ابعاد گوناگون هویت برخط و واقعی و چگونگی رابطه آن دو، هنوز در ابتدای راه است و کوشش‌های پژوهشی مستمری را درباره سازوکارها و فرایندهای رشدی و همچنین راهبردهای مورد نظر این مدل می‌طلبد. به باور تعدادی از صاحب‌نظران از جمله تورکل، اینترنت با فراهم آوردن فضای آزاد و امکان جسم‌زدایی، فرد را با تجربه‌های تازه و بی‌سابقه‌ای رو به رو می‌سازد؛ اما از نظر برخی دیگر از اندیشمندان مانند دریفوس، اینترنت با حذف جسمیت، فرد را از تجربه بسیاری از مسائل زندگی واقعی محروم می‌کند که تنها با جسمانی بودن کسب می‌شود. بر این اساس می‌توان گفت، نوجوانان با استفاده از امکان گمنام ماندن در رابطه اینترنتی و نداشتن نگرانی از ارزیابی، انتقاد و سرزنش دیگران، هویت‌ها و «خود»های دلخواهشان را به دیگران نمایش می‌دهند، اما از سوی دیگر یکی از چالش‌ها و محدودیت‌های بارز ابراز خود در محیط مجازی، فاصله و شکافی است که بین کاربران و بازنمایی برخط آنان وجود دارد که ممکن است کاربران را از اعمالشان در فضای برخط جدا کند. برای مثال، نوجوانی که در بازی برخط، خود را در جایگاه آواتار مورد علاقه خود می‌گذارد و هویت او را کسب می‌کند، می‌تواند به بازیکن دیگری حمله کند و به آسانی او را بکشد، در حالی که در دنیای واقعی حتی تصور آن نیز برای وی دشوار است. بنابراین، پژوهش‌های آینده باید به دنبال تبیین پیامدهای روان‌شناختی (عاطفی، شناختی، رفتاری و اخلاقی) فاصله بین دنیای واقعی نوجوانان و بازنمایی‌های دیجیتال آنان بر رشد هویت به طور خاص و روند رشد در سطح گسترده و عام باشد. در این پژوهش، نشان داده شد که نوجوانان با استفاده از امکاناتی مانند نام کاربری، آواتارها، عکس‌ها، ویدئوها، شرح حال‌ها و کدهایی که خاص هر جامعه برخطی است، هویت‌های خود را می‌سازند. هویت برخط، اصطلاحی پیچیده است که هم به ارائه خود برخط کاربران اطلاق می‌شود و هم مفهومی روان‌شناختی است که به شخصیت‌ها و «خود»های برخط کاربران اشاره می‌کند. فرایند ساخت هویت برخط شامل کسب و بیان هویت و ارائه - خود است؛ به این ترتیب که نوجوانان جنبه‌هایی از «خود» را در اجتماع دوستانشان ارائه می‌دهند و به بوت‌ه آزمایش می‌گذارند. آنان برای دریافت بازخورد از همسالانشان، قسمت‌هایی از «خود» را تغییر می‌دهند، آزمایش می‌کنند و به بیان روایاتی درباره «خود» می‌پردازند. اما این اطلاعات تنها یافته‌های مقدماتی است و

برای فهم بیشتر زندگی برخط نوجوانان و عوامل مؤثر در شکل‌گیری آن، بویژه نقش منابع هویتی در دنیای واقعی و مجازی و چگونگی تعامل نوجوانان با آنها، به پژوهش‌های بیشتری نیاز است. بزرگسالان که از منابع هویتی مهم در دنیای واقعی به شمار می‌روند، در دنیای مجازی حضوری متفاوت با نوجوانان دارند؛ به گونه‌ای که در استفاده از ابزارهای دیجیتال بین آنان و بزرگسالان تفاوت‌های بارزی مشهود است. پس می‌توان این پرسش را مطرح کرد که منابع هویتی در دنیای واقعی و غیر برخط (والدین، مدرسه و ...) در محیط مجازی چه جایگاهی دارند و چگونه بروز و ظهور می‌یابند؟ اصولاً فاصله بین نسلی در استفاده از فضای مجازی چه تأثیری بر رشد هویت نوجوانان دارد؟ و چگونه می‌توان آن را تعدیل کرد؟

یکی دیگر از فرصت‌های مهم اینترنتی در رشد هویت، شکل‌گیری هویت‌های چندگانه است که انسجام آنها در قالب شخصیتی منسجم و یکپارچه می‌تواند به مقابله مؤثر با تنش‌های زندگی کمک کند. برعکس، ناتوانی در هماهنگی بین «خود» های برخط چندگانه، به مشکلاتی در یکپارچگی شخصیت منتهی خواهد شد. بنابراین، پرسش اساسی در بهره‌گیری مفید از این فرصت، چگونگی هماهنگی «خود» های مجازی است که به نوبه خود، ضرورت پژوهشی مهمی را آشکار می‌سازد.

افزون بر فرصتی که محیط مجازی برای امتحان و کشف هویت‌های گوناگون و استفاده از هویت‌های جعلی برای ارائه - خود در اختیار نوجوانان قرار می‌دهد، اطلاعات و دانش وسیعی که به واسطه شبکه جهانی اینترنت به نوجوانان ارائه می‌شود نیز فرصتی بسیار مهم و مؤثر در شکل‌گرفتن کنش‌های شناختی و برداشت‌ها و همچنین «خود» های آنان است که نظریه‌های موجود رشد را با پرسش‌هایی رو به رو می‌سازد. امروزه در شرایطی که فناوری‌های ارتباطی به صمیمی‌ترین محدوده‌های دنیای زیست و تعامل افراد، ابعاد بسیار گسترده و عام بخشیده‌اند (محسنی، ۱۳۸۳) آیا نظام‌های رشدی مانند مارشیا می‌توانند همان معنا و کاربرد خود را حفظ کنند و بر تمامی زوایای رشد هویت شمول یابند؟ آیا می‌توان عوامل درون یک فرهنگ (خانواده، محیط آموزشی، جمع دوستان و ...) را همراه با اطلاعات فرا فرهنگی رسانه‌های نوین که افق‌های مقایسه‌ای انسان را گسترش می‌بخشند و هویت وی را پیوسته در معرض تغییر و بازتعریف قرار می‌دهند، در قالب یک نظام کلان‌نگریست، در حالی که با سنت‌های

گذشته و دیگر نظام‌های درونی آن فرهنگ، پیوند و ریشه مشترک ندارند؟ انسان‌هایی که برخاسته از ریشه‌های فرهنگی متفاوت هستند، چگونه ارزش‌های فرهنگی چندپاره و گاه متناقض ارائه شده در محیط مجازی را تجربه خواهند کرد؟ در چه صورت می‌توان به شکل‌گیری هویت منسجم مورد نظر اریکسون امیدوار بود و هویت واقعی و برخط را در یک امتداد دانست؟

به نظر می‌رسد، رویارویی با چالش‌ها و بهره‌گیری از امتیازها و فرصت‌های فناوری‌های ارتباطی در رشد روانی انسان، مستلزم نقد نظریه‌پردازی‌های پیشین رشد و بازسازی آنها با توجه به تحولات دنیای امروز از یک سو و در نظر گرفتن گستردگی ابعاد و ظرفیت‌های وجودی بشر از سوی دیگر است. بی‌تردید دستیابی به این امر جز در سایه تعامل و همکاری تنگاتنگ صاحب‌نظران حوزه‌های مختلف علوم از جمله روان‌شناسان، جامعه‌شناسان، اندیشمندان دانش ارتباطات، علوم دینی و ... میسر نیست.

منابع

- برک، لورا. (۱۳۸۹). روان‌شناسی رشد (ترجمه یحیی سیدمحمدی). تهران: ارسباران.
- حافظ‌نیا، محمدرضا. (۱۳۸۵). تأثیر جهانی شدن بر هویت ملی. فصلنامه ژئوپولیتیک، ۲ (۳ و ۴).
- دریفوس، هیوبرت. (۱۳۸۳). نگاهی فلسفی به اینترنت (ترجمه علی ملائکه). تهران: گام نو.
- ذکایی، محمد سعید. (۱۳۸۶). جامعه‌شناسی جوانان ایران. تهران: آگه.
- ذکایی، محمد سعید و خطیبی، فاخره. (۱۳۸۵). اینترنت و تغییرات هویتی (پژوهشی در میان کاربران جوان حرفه‌ای). فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات، ۲ (۷)، صص ۲۰۳-۱۶۵.
- عباسی قادی، مجتبی و خلیلی کاشانی، مرتضی. (۱۳۹۰). تأثیر اینترنت بر هویت ملی. چاپ دوم. تهران: پژوهشکده مطالعات راهبردی.
- عبداللهیان، حمید و رضانی، آوات. (۱۳۸۷). خود و اظهار خود در فضای مجازی: مطالعه موردی کاربران سایت کلوپ دات کام. فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات، ۴ (۱۳)، صص ۲۹-۱۱.

کوثری، مسعود. (۱۳۸۹). عصر بازی (بازهای ویدئویی و رایانه‌ای در جامعه معاصر). تهران: دریاچه نو.

محسنی، نیک‌چهره. (۱۳۸۳). نظریه‌ها در روان‌شناسی رشد. چاپ اول. تهران: پردیس. نیکو، مینو؛ سعیدیان، ایما؛ سرکیسیان، وازگن؛ شیخ، سعادت. (۱۳۸۱). شناخت مخاطب تلویزیون با رویکرد استفاده و رضامندی. تهران: سروش.

Epstien, S. (1973). The Self- Concept Revisited: or a Theory of a Theory. **American Psychologist**, 28, pp. 404-416.

Erikson, E. & Stone, I. (1959) . **Identity and the Life Cycle: Selected Paper**. New York, NY: International Universities Press.

Erikson, E. (1968). **Identity and the Life Cycle: Selected Paper**. Oxford International Universities Press.

Graaf, M.M.A. (2011). **The Relationship Between Adolescents' Personality Characteristics and Online Self-Presentation**. Faculty of Behavioral Science, University of Twente, The Netherlands.

Greenfield, P.M. & Yan, Z. (2006). Children, Adolescents, and the Internet: a New Field Inquiry in Developmental Psychology. **Developmental Psychology**, Vol. 42, No.3, pp. 391- 394.

Greenfield, P.M. (1984). **Mind and the Media: the Effects of Television, Video Games and the Computers**. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Griffiths, M. (1997). Friendship and Social Development in Children and Adolescence: The Impact of Electronic Tecnology. **Education and Child Psychology**, Vol. 14, No. 3 , pp. 25-37.

Hamburger, Y.A. (2004). **Personality and the Internet**, Bar- Ilan University.

Havighurst, R. J. (1972). **Developmental Tasks and Education**. New York, NY: David Mckay Company.

- Hill, J.P. (1983). Early Adolescence: A Research Agenda. **The Journal of Early Adolescence**, Vol. 3, No.(1-2), pp. 1-21.
- James, W. (1981) . **The Principle of Psychology**, Cambridge, MA: Harvard University Press. (Originally published in 1890).
- Jones, S.G. (1998). **Cybersociety: Revisiting Computer - Mediated Communication and Community**. London:Sage.
- Katzs, E.; Blumler, J. G. & Gurevitch, M. (1974). Uses and Gratification Research. **Public opinion Quarterly**, Vol. 37, Clumbia University Press.
- Kelly, E.L. (1955). Consistency of Adult Personality. **American Psychologist**, 10, pp. 659-681.
- Kendall, L. (2003). Cyberspace. In S. Jones (Ed.), **Encyclopedia of New Media** Thousands Oaks, CA: Sage. pp. 112-114.
- Kirsh, S.J. (2010). **Media and Youth: A Developmental Perspective**, Wiley-Blackwell.
- Kohut, H. (1977). **The Restoration of the Self**. New Yourk: International Universities Press.
- Kroger, J. (2006). **Identity development: Adolescence Through Adulthood**. Thousand Oaks, CA: Sage Publication, Inc.
- Larose, R.; Eastin, M.S. & Gregg, J. (2001). Reformulating the Internet Paradox. **Journal of Online Behavior**, Vol. 1, No. 2.
- Lea, M.; Spears, R. & Groot, D. (2001). Knowing me, Knowing you: Anonymity, Effects on Social Identity Processes Within Groups. **Personality and Social Psychology Bulletin**, 27, pp. 526- 537.
- Linville, P.W. (1987). Self Complexity as a Cognitive Buffer Against Stress Related Illness and Depression. **Journal of Personality and Social Psychology**, 52, pp. 663-676.

- Livingstone, S. (2007). Do the Media Harm Children? : Reflection on New Approaches to an Old Problem. **Journal of Children and Media**, Vol. 1, No. 1, pp. 5-14.
- Marcia, J.E. (1966) . Development and Validation of Ego- Identity Status. **Journal of Personality and Social Psychology**, Vol.3, Pp. 551- 558.
- Mazalin, D. & Moore, S. (2004). Internet Use, Identity Development and Social Anxiety Among Young Adults. **Behavior Change**, Vol. 21, No. 2, pp. 90- 102.
- McKenna, K.Y.A. & Bargh, J.A. (1998). Coming out in the age of internet. **Journal of Personality and Social Psychology**, 75, pp. 681-694.
- Roberts, D.F. & Foer, U.G. (2008). Trends in Media Use. **The Future of Children**, Vol. 18, No.1, pp. 11-37.
- Sabrin, T.R. & Allen, V.L. (1968). Increasing Participation in a Natural Group Setting : a Preliminary Report. **Psychological Record**, 18, pp. 1-7.
- Short, J.; William, E. & Christie, B. (1979). **The Social Psychology of Telecommunication**, London: Wiley.
- Smahel, D. (2003). **Communication of Adolescents in the Internet Environment**.
- Smahel, D. (2005). **Identity of Czech Adolescents- Relation of Cyberspace and Reality**. Paper presented at the 9th European Congress of Psychology, Granada, Spain. From:
<http://www.terapie.cz./materials/granada2005-smahel.pdf>
- Smahel, D.; Blinka, L. & Ledabyl, O. (2008). Playing MMORPGs: Connections between Addiction and Identifying with a Character. **Cyberpsychology and Behavior**, 11, pp. 715-718.
- Subrahmanyam, K. & Smahel, D. (2010). **Digital Youth (the Role of Media in Development)**. Springer Science & Business Media.

- Subrahmanyam, K.; Garcia, E.C.; Harsono, S. L.; Li, J. & Lipana, L. (2009). In Their Words: Connecting Online Weblogs to Developmental Processes. **British Journal of Developmental Psychology**, 27, pp. 219- 245.
- Subrahmanyam, K.; Smahel, D. & Greenfield P.M. (2006). Connecting Developmental Constructions to the Internet: Identity Presentation and Sexual Exploration in Onlineteen Chatrooms. **Developmental Psychology**, 29, pp. 420-433.
- Turkell, S. (1995). **Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet** . New York: Simon and Schuster.
- Utz, S. (2000). Social Information Processing in MUDs: The Development of Friendships in Virtual Worlds. **Journal of Oline Behavior**, Vol. 1, No. 1.
- Valkenburg, P.M.; Schouten, A.P. & Peter, J. (2005). Adolescents Identity Experiments on the Internet. **New Media and Society**, 7 (3), pp. 383- 402.
- Wallace, P. (1999). **The Psychology of the Internet**. New York: Cambridge University Press.
- Waskul, D. & Duglas. M. (1997). Cyberself: The Emergence of Self in Online Chat, **Information Society**, Vol. 13, No. 4, pp. 375-397.

