

تأثیر فضای مجازی بر سرگشتگی (بحران) هویتی و فرهنگی

دکتر محمد علی توانا^۱، سید عبدالله هاشمی اصل^۲

چکیده

مشخصه اصلی فضای مجازی در هم شکستن مرزها و رای حاکمیت دولت‌ها است. پروژه ارتباطی - اطلاعاتی (اینترنت) طی روند تکاملی خود توانست در فضای وب سازی جهانی امکان اتصال رایانه‌های شخصی افراد را در هر نقطه‌ای از جهان با حداقل امکانات فراهم آورد. فضای مجازی عرصه‌ای است که در چارچوب آن سوژه (انسان) رها از تقید به هنجارها و ساختارهای اجتماعی موجود برای خود، هویت (یا خود) مجازی می‌آفریند. بنابراین در وضعیت تقابل این خودهای مجازی با خود واقعی، حالتی از سرگشتگی بر فرد مستولی می‌شود. مقاله حاضر حول این پرسش اصلی شکل گرفته که تأثیر فضای مجازی بر مسائل هویتی و فرهنگی چگونه است؟ هدف این نوشتار واکاوی چگونگی تأثیر فضای مجازی بر هویت و فرهنگ است. چارچوب نظری مقاله بر مبنای نظریه "خودنمایی" گافمن است. بر اساس این چارچوب، فضای مجازی به عنوان محیطی عمل می‌کند که مهیاکننده شرایط بازیگردانی فرد در عرصه نمایش است. محیطی که در آن فرد حامل نقاب‌های اجتماعی، سیاسی و فرهنگی گوناگون است. با استناد به روش توصیفی - تحلیلی می‌کوشیم تا مسئله هویت و فرهنگ را که در ارتباط مستقیم با سوژه انسانی است، بر مبنای نگرشی جامعه‌شناسانه مورد تحلیل قرار دهیم. فرضیه مقاله حاضر نیز عبارت است از این که فضای مجازی عرصه‌ای برای عرضه و نمایش انگاره‌ها و دال‌های معنایی است؛ تقابل انگاره‌های فرهنگی و هویتی متفاوت باهم می‌تواند معرکه‌ای از منازعات اندیشه‌ای را در ذهنیت افراد ایجاد کند. در انتهای مقاله، راهکارهایی جهت حفظ و تداوم مسائل فرهنگی و هویتی در فضای مجازی ارائه دهیم.

واژگان کلیدی: جهانی شدن، فضای مجازی، هویت، فرهنگ، سرگشتگی (بحران).

۱- استادیار گروه علوم سیاسی دانشگاه یزد

۲- دانشجوی کارشناسی ارشد علوم سیاسی دانشگاه یزد

مقدمه

به اعتقاد بسیاری از محققان، دنیا در عرصه‌ای از فضای مجازی سه بُعدی وارد آمده که این فرصت مهم را در اختیار بشر قرار داده تا بدون حضور فیزیکی بتواند امور زندگی شخصی خود را مدیریت کند در این راستا به امواجی که در طول تاریخ، بشر به خود دیده می‌توان اشاره‌ای داشت (نجف قلی و دیگران، ۱۳۹۰: ۲۰-۱۹ و ۲۲). اساساً فضای مجازی مرهون پدیده جهانی شدن است. در ارتباط با جهانی شدن نظریه‌پردازان بسیاری به ارائه نظریات خود پرداختند؛ من جمله هاروی که بحث از فشردگی زمان و مکان را مطرح کرد. بنابراین فلسفه‌ی وجودی فضای مجازی که مبتنی بر فروپاشی مرزهای جغرافیایی، زمانی و مکانی است معنا می‌یابد. در گستره‌ی فضای مجازی رسانه‌های متعامل به صورت وسایل دیجیتال و شبکه‌های رایانه‌ای از راه دور بزرگراه اطلاعاتی را ایجاد کرده به گونه‌ای که گردش اطلاعات، نفوذ و اهمیت آن در بسیاری از عرصه‌های زندگی بشر نمایان شد (سعیدی و کیا، ۱۳۸۵: ۴۹ و ۴۷). از دیگر کارویژه‌های فضای مجازی می‌توان به تعامل فرهنگ‌ها و هویت‌ها با هم اشاره داشت که همه توجهی در جهت سوق دادن فرد به سمت اصول انسان‌شناسی و منفعت انسانی در عرصه‌ی جهانی است (نجف قلی و دیگران، ۱۳۹۰: ۱۳۱ و ۸۱ و ۱۹).

هویت و فرهنگ در عرصه فضای مجازی معنایی دیگر می‌یابد؛ چه این که هویت مفهومی پیچیده و چندوجهی است. از منظر روانشناسی اجتماعی می‌توان گفت: «هویت نوعی رابطه‌ی بین شخصیت فرد و ساختار اجتماعی است. بدین معنا هویت نسبتی است که فرد بین عوالم ذهن خود و واقعیت زندگی برقرار می‌سازد» (فیرحی، ۱۳۸۶: ۴). به تعبیر آنتونی گیدنز «هویت همان آگاهی فرد نسبت به خود است که در نتیجه کنش‌های اجتماعی به فرد واگذار نمی‌شود بلکه فرد به طور مداوم آن را در زندگی روزمره‌ی خود ایجاد می‌کند و در فعالیت‌هایش مورد پشتیبانی قرار می‌دهد» (گیدنز، به نقل از قاسمی، ۱۳۸۷: ۸۱).

اما فرهنگ چیست؟ «فرهنگ به عنوان شناسه‌ی یک ملت است و هویت فرهنگی به عنوان سند تاریخی تلاش‌ها، خلاقیت‌ها، افتخارات و در مجموع فراز و فرودهای افتخارآمیز یا عبرت آموز گذشته و حال یک ملت محسوب می‌شود» (سعیدی و کیا، ۱۳۸۵: ۷). فرهنگ کلیتی ساخته‌شده بر مبنای ساخته‌ها و اندوخته‌های یک جامعه است. ساخته‌ها عناصری هستند که توسط یک نسل تولید و باز تولید و اندوخته‌ها میراث گذشتگان است که به آیندگان منتقل می‌شود (غفوری، ۱۳۸۱: ۱۲۴). اهمیت بحث حاضر از آن جهت است که فضای مجازی مهیاکننده شرایطی است که در آن فرد می‌تواند بازیگردانی کند این مهم سبب می‌گردد تا افراد بدون تقید و

احساس تعهد به مسئولیت‌هایشان خودهای کاذب و آرمانی برای خود بسازند این فرایند خودسازی در راستای مورد تأیید دیگران واقع شدن توسط فرد شکل می‌گیرد. از تبعات این تصویرسازی می‌توان به سردرگمی سوژه اشاره داشت. سوژه انسانی که بازیگر اصلی این وضعیت و حامل آن است در عرصه تعاملات و کنش و واکنش‌های صورت پذیرفته در این فضا تأثیرپذیری‌های زیادی متحمل می‌شود تأثیرپذیری نه تنها جنبه‌های ظاهری و صوری افراد را از لحاظ مدگرایی و فرهنگ مصرفی در بر می‌گیرد بلکه جنبه‌های با ثبات‌تری همچون مسائل فرهنگی در حوزه‌های تاریخ، اخلاق، هنر، ادبیات، آداب و رسوم و عرف‌های موجود و پذیرفته شده در یک جامعه و همچنین مسائل هویتی در عرصه‌های ملی، منطقه‌ای و محلی، هویت دینی، و حتی جنسی را به شدت تحت تأثیر قرار داده است. در چنین فضایی طیف وسیعی از تغییرات بوجود می‌آید که پیامد اصلی آن ظهور نسبی گرایی و تکثر دال‌های معنایی است. گیرنده اصلی این پیام‌ها سوژه (فرد) است که بطور مستقیم با آن در ارتباط و منجر به تنازع اندیشه‌ای در وی می‌شود؛ چنانچه چارچوب اندیشه‌ای حاکم بر فرد، شخصیت وی را شکل می‌دهد در وضعیت تراحم اندیشه‌ای که فرد بدان دچار آمده پریشانی و درهم ریختگی سوژه مدرن و پست مدرن از درون در قالب آشفتگی فکری و اندیشه‌ای و از بیرون در طرز تعاملات و رفتارهای اجتماعی‌ش نمود پیدا می‌کند. بنابراین به سبب اهمیت بسیار موضوع می‌کوشیم تا با آسیب شناسی درست و منطقی این فضا و تأثیراتی که می‌تواند بر فرد بگذارد راهکارهایی جهت جلوگیری از اضمحلال و فروپاشی فرهنگ‌ها، هویت‌ها و همچنین افول و مرگ سوژه ارائه دهیم.

بر اساس آنچه بیان شد مقاله‌ی حاضر حول این سؤالات شکل گرفته که عبارتند از: (۱) فضای مجازی چگونه می‌تواند هویت و مسائل فرهنگی را تحت تأثیر قرار دهد به گونه‌ای که به صورت‌بندی یا سرگشتگی هویتی و فرهنگی بینجامد؟ (۲) آیا راهکارها و مکانیسم‌هایی جهت حفظ و تداوم مسائل فرهنگی و هویتی در فرآیند جهانی شدن بالأخص عصر ارتباطات مجازی وجود دارد؟ فرضیه مقاله حاضر نیز عبارت است از این که فضای مجازی عرصه‌ای برای عرضه و نمایش انگاره‌ها و دال‌های معنایی است. تقابل انگاره‌های فرهنگی و هویتی متفاوت باهم می‌تواند محرکه‌ای از منازعات اندیشه‌ای را در ذهنیت افراد ایجاد کند از طرفی در شرایط مواجهه فرهنگی و هویتی میزان انطباق و دوام یک مسئله فرهنگی یا هویتی در معرض آزمون قرار می‌گیرد. هدف مقاله‌ی حاضر آنست تا با استناد به روش توصیفی-تحلیلی که به شیوه کتابخانه‌ای و اسنادی و با استفاده از منابع اینترنتی انجام می‌گیرد به تشریح فضای

مجازی، ابعاد و زوایای آن و تأثیراتی که می‌تواند بر مسائل هویتی و فرهنگی داشته باشد پردازد.

پیشینه تحقیق

در ارتباط با مسئله جهانی شدن، انقلاب اطلاعات، دنیای مجازی و تأثیراتی که آن‌ها بر جوامع بشری در ابعاد مختلف اجتماعی، اقتصادی، سیاسی، هویتی و فرهنگی بر جای می‌گذارند پژوهش‌های قابل توجهی به انجام رسیده است اما هر کدام از تحقیقات به عمل آمده کوشیده‌اند از زوایای خاصی و با پرداختن به مسئله مشخصی جهانی شدن و به تبع آن سلطه فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی را مورد واکاوی قرار دهند. اهمیت پژوهش حاضر در آن است که در کنار توجه به دو مسئله بسیار مهم بشری یعنی هویت و فرهنگ که شناسه هر فردی در هر جامعه‌ای به شمار می‌روند را در عرصه فضای مجازی مورد بررسی قرار دهد و بتواند آن را آسیب‌شناسی و در نهایت راهکارهایی جهت برون رفت از بحران ارائه دهد. این مهم نقطه فصل پژوهش حاضر با سایر تحقیقاتی است که در این زمینه شکل گرفته و از این منظر حائز اهمیت است. در مقاله حاضر به برخی از تحقیقات انجام شده اشاره می‌شود.

«عصر فرهنگ فناورانه، از جامعه اطلاعاتی تا زندگی مجازی» (رایبیز و ویستر: ۱۳۸۵)؛ در این کتاب هدف نویسندگان این بوده تا عصر فناوری ارتباطی را مورد واکاوی قرار دهند و در این زمینه توجه ویژه‌ای به فضای سایبرنتیکی که از آن به بزرگراه اطلاعاتی یاد می‌کنند شکل گرفته است. تلاش شد تا با نسبت‌شناسی عصر اطلاعات نیت روحی آن به وضوح مطرح گردد. همچنین به کاربردهای فضای مجازی در عرصه‌های سیاسی، آموزشی و نظامی اشاره‌ای شده است.

«مفهوم شناسی هویت مجازی در فضای سایبری» (خسروی: ۱۳۸۹)؛ در این مقاله تلاش نگارنده این بوده تا با شفاف‌سازی مفهوم فضای مجازی به مسئله هویت مجازی به عنوان یک امر مجهول در فضایی که بطور طبیعی شکل دهنده و مهیاکننده این شرایط است پردازد از طرفی نگارنده تلاشی مبنی بر چگونگی تأثیرگذاری فضای مجازی و مورد تهدید قرار دادن اصول فرهنگی و هویتی صورت نداده است. «تأثیر تحولات وسایل ارتباطی بر ارتباطات انسانی» (ططری: ۱۳۸۹)؛ نگارنده کوشیده تا سیر تحول ارتباطات انسانی را در سه پروسه زمانی متفاوت یعنی سنت، مدرن و پست مدرن مورد بررسی قرار دهد و صرفاً به توصیف این تحولات در سایه سیر تکاملی تکنولوژی ارتباطات اکتفا کرده است.

«جهانی شدن و اشاعه مرزها در فضای مجازی» (ویسی: ۱۳۸۸)؛ همان‌گونه که از

عنوان پژوهش بر می آید. هدف مولف پرداختن به موضوع مرز که یکی از مفاهیم جغرافیای سیاسی است بوده که در راستای آن حدود و ثغور سیاسی و جغرافیایی جوامع معین می گردد. مولف به دنبال روشن ساختن این مسئله است که در عرصه جهانی شدن عملاً مفهوم مرزهای اقتصادی، جغرافیایی، فرهنگی و ... فلسفه وجودی خود را از دست داده اند و دولت ها دیگر قدرت کنترل کنندگی بر آن را ندارند پس به مسئله ای و رای حاکمیت دولت ها بدل گردید.

«خود و اظهار خود در فضای مجازی مطالعه موردی کاربران سایت کلوب دات کام» (عبدالهیان و رضایا: ۱۳۸۷)؛ در این مقاله نویسنده نحوه تأثیرپذیری کاربران در سایت مشخصی را مطرح کرده و هدف خود را در چارچوب توجه به اینکه چرا افراد خودهای مجازی و به دور از واقعیت برای خود ترسیم می کنند معطوف داشته از طرفی مولف کوشیده تا بر مبنای پیش فرض های روان شناسان بنامی چون فروید به تبیین این مسئله بپردازد.

«ارتباط میان فرهنگ و فناوری اطلاعات و ارتباطات و آسیب های فرهنگی اینترنت» (روشندل اربطانی و صابر: ۱۳۹۱)؛ در این مقاله نگارندگان به سیر تحولات در عرصه های فناوری ارتباطی پرداختند و تلاش کردند تا اثبات کنند که همین تحول در سیر تکاملی وسایل ارتباطی تحول در روندهای انتقال، یا تغییر اصول فرهنگی را در پی خواهد داشت و به نحوی آسیب شناسی شد که چگونه اینترنت به عنوان یکی از مسیرهای ارتباطی مولفه های فرهنگی را تحت تأثیر قرار می دهد.

طرح چارچوب نظری تحقیق: نظریه «خودنمایشی» اروینگ گافمن

گافمن در کتاب «خود در زندگی روزانه» (۱۹۵۹) نظریه پردازی در باب کنش متقابل نمادین را آغازید. وی در تئوری «خود و تنش موجود در خود (خود خودجوش)» به شدت متأثر از جرج هربرت مید دیگر نظریه پرداز کنش متقابل نمادین است. برداشت وی از خود برداشتی نمایشی است (ریتزر، ۱۳۸۸: ۲۹۱). او «خود» را وضعیتی نمایشی در رابطه بین خود و حضار به تصویر می کشد بنابراین خود تولید شده، محصولی از کنش متقابل نمادین است (گافمن، به نقل از ریتزر، ۱۹۵۹: ۲۵۳). متناسب با شرایط توصیف شده فرد می کوشد آن جنبه از شخصیت خود را به نمایش بگذارد که مورد اقبال دیگران واقع شود. بدین سبب گافمن «مبدع نوعی روش شناسی خلاق به نام روش شناسی مردم انگارانه نامبردار گردید» (ایمان و مرادی، ۱۳۹۰: ۶۱). از دیدگاه گافمن افراد بشری در هاله ای از نقاب های اجتماعی می زیند تا متناسب با محیط و موقعیتی که در آن قرار می گیرند نقاب مربوط به کنش خاص محیطی را بپوشند (همان: ۶۵). یعنی فرد در واکنش به موقعیت و محیطی که در آن قرار می گیرد خود

را به نمایش می‌گذارد. «محیط به صحنه‌ای اطلاق می‌شود که معمولاً باید آماده باشد تا کنشگران (افراد) اجرای نقش کنند» (ریتزر، ۱۳۹۰: ۲۹۲). می‌توان گفت فضای مجازی مهیاکننده چنین محیطی است.

به اعتقاد گافمن فشارهای ساختار حاکم و شرایط و بسترهای غیر منعطف اجتماعی باعث می‌شود تا فرد حامل این نقاب‌های اجتماعی باشد (ایمان و مرادی، ۱۳۹۰: ۶۵). این نقاب‌های اجتماعی هویت سازند بنابراین هویت مسئله‌ای است که گافمن آن را بر ساخته منش فردی می‌داند و مقوله‌ای تثبیت شده که بر فرد تحمیل شود نیست بلکه بر ساخته اجتماعی است. فرد می‌کوشد در قالب نقش‌هایی که بازی می‌کند هویتش را تثبیت و دیگران را وادار به پذیرش چارچوب هویت خود کند (ایمان و مرادی، ۱۳۹۰: ۶۶).

گافمن در یکی از آثار خود که در سال ۱۹۶۳ نگاشته مفهومی را تحت عنوان «داغ» مطرح می‌کند. به زعم وی این مفهوم موید شکاف و وضعیت است که بین هویت بالقوه فرد (آن گونه که شخص باید باشد) و هویت بالفعل فرد (آن گونه که فرد در عالم واقع است) وجود دارد. کسانی که به این تردید و شکاف هویتی دچارند، داغ خورده‌اند. رویکرد گافمن به خود بیانگر وجود انواع خودها در فرد واحد است. این رویکرد از آن جهت که تشریح کننده چگونگی بازتولید خود در شرایط گوناگون است می‌تواند به عنوان رویکردی مناسب در تحلیل مباحث پژوهش حاضر که بر پایه شفاف‌سازی تأثیر فضای مجازی بر مسائل هویتی و فرهنگی است راهگشا باشد. در چارچوب رویکرد «خودنمایشی» می‌کوشیم فضای مجازی را به عنوان یک محیط ایجادکننده یا عرصه صحنه‌های نمایش فرد و نحوه واکنش وی را به آن توضیح دهیم که سوژه در آن به شخصیت‌سازی برای خود مشغول است. شخصیت‌سازی که توسط فرد در راستای ترسیم هویتش صورت می‌گیرد همان نقاب‌های اجتماعی مد نظر گافمن است که فرد خود را در پشت آن پنهان می‌کند. بنابراین فرد مناسب‌ترین فضا برای ارائه چنین تصویری از خویش را در محیطی غیر واقعی می‌بیند زیرا همان‌گونه که گافمن اشاره می‌کند نوع سیستم سیاسی و ساختارهای موجود خود مانعی در برابر شفاف‌سازی تصویر افراد است. با سرعت گرفتن پیشرفت اینترنت و به تبع آن شبکه‌های اجتماعی زمینه به گونه‌ای مهیا شده که افراد در عصر ارتباطات و اطلاعات حضور در این شبکه‌ها و اتاق‌های گفتگو را امری روتین و عادی تلقی می‌کنند که می‌توانند از طریق آن با فرهنگ‌ها و شخصیت‌های متفاوت آشنا شوند و از همدیگر تأثیر بپذیرند. بنابراین چون افراد به صورت مستقیم در تماس با هم قرار ندارند تصویرهای آرمانی از خود ارائه می‌کنند از طرفی شناسایی این شخصیت‌ها

بسیار مشکل است زیرا افراد در یک محیط واقعی قرار ندارند که زیر ذره بین دیگران قرار گیرند و کنش و واکنش های آن ها کنترل شود. شاید بتوان گفت که مسئله اساسی که در فضای مجازی به شدت مورد توجه قرار می گیرد مسئله دوست یابی آن هم از نوع جنس مخالف است که همه ریشه در بحران های جنسی یک جامعه دارند اساساً چون غالب مخاطبین فضای مجازی نوجوانان و جوانان هستند بیشتر به دنبال آنند که حس آرمان خواهی درونی خود را به عالم واقعیت تسری دهند یعنی خودشان را به گونه ای که حامل یک سری خصوصیات و خلقیات جذاب که مورد پذیرش همگان است به تصویر می کشند. این مهم در جهت قبولاندن شخصیت خود به دیگران اتفاق می افتد و می تواند ریشه در بحران های شخصیتی افراد و از همه مهمتر جامعه پذیری ناقص یا عدم جامعه پذیری افراد، بحران های سیاسی - اجتماعی از قبیل نظام های سیاسی بسته و ... داشته باشد. به اختصار باید گفت که شکاف حاصله از تصویر آرمانی و تصویر واقعی که فرد از خود به نمایش می گذارد یا بدان تظاهر می کند می تواند او را سرگشته و دچار بحران درونی کند.

واقعیت مجازی و فضای مجازی

واقعیت مجازی از دو واژه مجازی و واقعیت تشکیل شده است. مجازی به معنای نزدیک و واقعیت به عنوان چیزی است که ما انسان ها تجربه می کنیم. بنا براین اصطلاح واقعیت مجازی به معنای نزدیک به واقعیت و معمولاً آن را به یک نوع خاص تقلید از واقعیت تعریف کرده اند (برگرفته از سایت: www.vrs.org.uk). «هدف از ایجاد واقعیت مجازی نمایش اجسام با محیط های مجازی است به نحوی که تا حد ممکن مشابه دنیای واقعی باشد» (نجف قلی و دیگران، ۱۳۹۰: ۲۳). واقعیت مجازی مفهوم حضور و حضور از راه دور را در بر می گیرد (گاجندرا، ۲۰۱۰: ۵). حضور به معنای حس بودن در محیط زیست و حضور از راه دور به معنای حضور از طریق رسانه ها مثل تلویزیون، تلفن و ... (جانانان، به نقل از گاجندرا، ۱۹۹۲). بنابراین واقعیت مجازی شبیه سازی واقعی اجسام به صورت مجازی است اما فضای مجازی ایجاد ارتباط بین فردی در دنیای مجازی تحت پوشش اینترنت است. فضای مجازی استعاره ای برای توصیف محیط غیرفیزیکی ایجاد شده توسط سیستم های کامپیوتری است (برگرفته از سایت: www.webpedia.com). شبکه های اجتماعی یاهو و فیس بوک محیط هایی را به وجود آوردند که از آنان به عنوان زندگی دوم فعال جهانی یاد می شود. دنیای مجازی کاربرد گسترده ای در کسب و کار، آموزش و پرورش و شبکه های اجتماعی دارد. با ظهور و رشد ارتباطات الکترونیک کلمه فضای مجازی وارد ادبیات روزمره شد. بریانت استدلال می کند فضای مجازی چهار مفهوم فرعی

را در بر می‌گیرد که عبارتند از: محل شکسته، از راه دور، اندازه و مسیر. این مفاهیم که درک ما را از فضای مجازی می‌سازند معادل درک ما از فضای فیزیکی‌اند. با این حال ادعا می‌کنیم که فضای مجازی شبیه به فضای فیزیکی واقعی است. این مسئله می‌تواند در زیر یک نظریه خاص از فضای فیزیکی قرار گیرد (برایان، ۲۰۰۱: ۱۶ و ۱).

برای شناخت مفهوم مجازی باید گفت که ابتدا واژه سایبر در زبان یونان به معنی راهنما بکار برده شد. برای اولین بار نوربرت وینر مفهوم سایبرنتیک را استعمال کرد این مفهوم بعدها به‌عنوان علم مطالعه کنترل سیستم‌های انسانی و ماشینی و رایانه‌ای به‌کاربرده شد (برگرفته از سایت: www.help.regiran.com). فضای مجازی دارای زوایا و ابعادی است که به نحوی اجتماعات بشری را تحت تأثیر قرار داده است: الف) اینترنت؛ پدیده‌ای بسیار شگرف که از آن به‌عنوان بزرگ‌ترین انقلاب در عرصه زندگی بشری یاد می‌شود و در حال ایجاد تغییر در روابط فردی، اجتماعی و کاری افراد است. وجود اینترنت منجر به انقلاب اطلاعات شد (نجف‌قلی و دیگران، ۱۳۹۰: ۸۱).

با پیشرفت و گسترش روزافزون فناوری اطلاعات و ارتباطات بافت زندگی فردی و جمعی در هم تنیده و به تبع آن اجتماع که بستر این تحولات است دستخوش دگرگونی‌هایی شد. این مهم سبب گردیده تا نمود تغییرات در عرصه هویتی و روابط اجتماعی افراد رشد و نمو یابد (نجف‌قلی و دیگران، ۱۳۹۰: ۸۱) و دنیای مجازی وجود خود را به ما بقبولاند و قدرت جذب و تأثیر خود را به نمایش بگذارد. دنیای مجازی و بالأخص شبکه‌های اینترنتی به‌عنوان یکی از عناصر فضای مجازی از آن جهت می‌توانند در سرگشتگی هویتی (خود) نقش‌آفرین باشند که منجر می‌شوند فرد نقش اصلی تخیلاتش را بازی کند. اینجا است که بین آنیت و اوئیت شخص (خود واقعی) و خود فرضی وی تعارض و شکاف به وجود می‌آید و فرد سردرگم می‌شود که خود واقعی او کدام است؛ بنابراین قدرت تصمیم‌گیری فرد، نگرش وی به ارزش‌ها و اعتقاداتش متزلزل می‌شود (نجف‌قلی و دیگران، ۱۳۹۰: ۸۴).

ب) اومانیکس؛ اومانیکس عملی است که مرکز ثقل مطالعات آن انسان و توجه به آن است. توجه به انسان و نیازهای ذاتی وی مستلزم آن است تا مسئله روابط اجتماعی به‌عنوان یکی از ابعاد مردم‌سالاری مورد عنایت ویژه قرار گیرد. در پرتو این روابط، شبکه‌های بزرگ و پیشرفته ارتباطی اختراع گردید (صبری، به نقل از نجف‌قلی و دیگران، ۱۳۸۱: ۱۳۱).

ج) تعامل فرهنگ‌ها؛ فضای مجازی زمینه را برای ارتباط فرهنگ‌ها، تبادل نظر و گفتگو میان آنها مهیا می‌کند. این مهم می‌تواند انگاره‌ها، باید و نبایدهای فرهنگی را

در مواجهه باهم تحت تأثیر یا بعضاً به تحول وادارد. ارتباط عظیم شبکه‌ای و چفت شدن فرهنگ‌ها در هم از جهتی می‌تواند منفی باشد زیرا منجر به حاشیه رانده شدن سنت‌ها می‌شود و از طرفی می‌تواند مفید باشد زیرا استفاده صحیح از آن می‌تواند عامل توسعه و پیشرفت تلقی گردد (نجف قلی و دیگران، ۱۳۹۰: ۱۹).

فضای مجازی ایجادکننده پارادایمی است که در چارچوب آن سوژه (انسان) دو نوع برای خود تعریف می‌کند یک خود واقعی و دیگری خود مجازی؛ هر دو آن‌ها موید دو نوع جهان‌اند (واقعی و مجازی). جهان اول (واقعی) در برگزیده مفهوم مرزهای جغرافیایی، نظام سیاسی و در رأس آن دولت است؛ اما جهان مجازی منجر به فروپاشی مرزها در عرصه جغرافیایی، اطلاعاتی و فرهنگی شده است؛ و از آن به عنوان فضای فرا سرزمینی یا فرا مکانی و زمانی یاد می‌شود (ربیعی، ۱۳۸۷: ۸). از دیدگاه وبستر فضای سایبرنتیکی سوژه (انسان) را در فضائی منزوی پرتاب کرده که تماس خود را با واقعیت از دست داده یا حداقل کمزنگ شده است. (وبستر و رایبزنز، به نقل از نجف قلی و دیگران، ۱۳۸۵: ۳۱۲)؛ در نهایت منجر به رویارویی فرهنگ‌های متفاوت می‌گردد و تأثیر خود را به شیوه‌ای که امروز شاهد هستیم به شکل فردگرایی افراطی، سست شدن زندگی جمعی، مصرف‌گرایی شدید، مدگرایی، ظهور نسبیت‌گرایی و عدم قطعیت بر جای می‌گذارد که سرانجام چنین پدیده‌ای، بحران هویتی است.

مفهوم هویت (خود) و فرهنگ

هویت از معماهای پیچیده بشری از قدیم الایام تا زمان حاضر بوده است. سنگ بنای هویت را می‌توان در مفهوم خود جستجو نمود. «با رجوع به فرهنگ لغات انگلیسی آکسفورد در می‌یابیم که واژه هویت ریشه در زبان لاتین دارد از یعنی مشابه و یکسان ریشه می‌گیرد. از این منظر هویت دو معنای اصلی دارد: اولین معنای آن بیانگر مفهوم تشابه مطلق است و دومین آن به مفهوم تمایز که با مرور زمان سازگاری و تداوم را فرض می‌گیرد؛ بنابراین مفهوم هویت به طور همزمان میان افراد و اشیاء دو نسبت محتمل را برقرار می‌سازد از یک طرف شباهت و از طرفی تفاوت» (جنکینز، ۱۳۸۱: ۵). گیدنز معتقد است مفهوم خود شناسا در چارچوب گفتمان مدرن طرح ریزی شد. بر این اساس فرد را قادر می‌سازد تا خود را مسلط بر زندگی و آتیه خود فهم کند (جنکینز، ۱۳۸۱: ۲۳). از نظرگاه گیدنز مفهوم خود دارای چندین معناست که عبارتند از: ۱) خودی که به معنای همسانی است، مثل خودسازی ۲) خودی که در تقابل با دیگران و تمایز با آنان معرفی می‌شود ۳) خودی که دارنده معنای استقلال است مثل خودرانشی ۴) خودی که دارای درونگری یا نوعی عمل

بازتابی است، مثل به خود اعتماد داشتن. این خود، موازی معنای عمومی هویت است که چهار ویژگی را به صورت خلاصه در خود دارد: شباهت - تفاوت - بازتابی و فرایندی بودن (جنکینز، ۱۳۸۱: ۵۱).

مفهوم فرهنگ دارای تعاریف متعددی است. تمامی ارزش‌ها، ایستارها و الگوهای رفتاری که از مردم یک جامعه مورد انتظار است ریشه در فرهنگ آن جامعه دارد (بلشک: ۲ برگرفته از سایت www.research.ncl.ac.uk). فرهنگ به مثابه ژنی که به ارث رسیده باشد نیست و نمی‌تواند به‌خودی‌خود وجود داشته باشد اما همیشه توسط اعضای یک جامعه به اشتراک گذاشته می‌شود (هال، به نقل از بلشک، ۱۹۷۹: ۱۶). فرهنگ یک مفهوم بسیار پیچیده و در عین حال از آن تعریف واحدی که مورد اجماع باشد ارائه نشده است «بطور کلی فرهنگ مجموعه‌ای از ساخته‌ها و اندوخته‌های معنوی یک جامعه است. ساخته‌ها آنهایی‌اند که توسط نسلی ساخته می‌شود و اندوخته‌ها میراث گذشتگان است که به نسل‌های آینده انتقال می‌یابد» (غفوری، ۱۳۸۱: ۱۲۴)؛ بنابراین مسئله فرهنگ میلی درونی و ذاتی می‌باشد که بر حس حقیقت‌یابی و کمال مطلوب استوار است برای رسیدن به این اصول از ابزار عقل و خیال و... استفاده می‌کنند. بنابراین نمود عینی آن در حوزه‌های اخلاقی، فلسفی و هنری - ادبی پدیدار می‌گردد (غفوری، ۱۳۸۱: ۱۲۹). مختصات عام فرهنگ عبارتند از: (۱) اکتسابی (۲) قابل انتقال (۳) مبتنی بر عرف اجتماعی (۴) تأمین‌کننده نیازهای اساسی زندگی جمعی. (۵) پایدار و لغزشی؛ گاهی به سبب دارا بودن اصول قوی، فرهنگ‌ها می‌توانند دوام یابند اما گاهی دچار فروپاشی می‌شوند و درجه سازواری و انطباق خود را از دست می‌دهند (غفوری، ۱۳۸۱: ۱۳۲).

جهانی شدن و فرآیند اطلاعات

فرایند جهانی شدن از جهات گوناگون توسط متفکرین بسیاری مورد تأمل قرار گرفت. مک‌گرو جهانی شدن را فرایندی اطلاق می‌کند که در آن تصمیمات و رخداد‌های یک سر از جهان می‌تواند سایر نقاط جهان را تحت تأثیر قرار دهد بنابراین مبتنی بر نوعی ارتباط متقابل است. جیمز روزنا جهانی شدن را فرایند در هم تنیدگی اقتصادی، سیاسی، فرهنگی و اجتماعی می‌داند. دیوید هاروی جهانی شدن را فشردگی زمان و مکان تعریف کرده که تأثیر مخرب این درهم تنیدگی در عرصه‌های قدرت اجتماعی به توازن طبقات و مسائل اقتصادی - فرهنگی رخ نمایاند. فرایند جهانی شدن و تبدیل جهان به یک دهکده سبب گردیده تا تاریخ بشری سیر تحولات و انقلاب‌های گوناگون را تجربه کند. از جمله این انقلاب‌ها انقلاب اطلاعات و ارتباطات است که از آن تحت عنوان «رسانه‌های متعامل» یاد می‌شود که به صورت وسایل دیجیتالی، فیبر

نوری، شبکه‌های کامپیوتری از راه دور (سعیدی کیا، ۱۳۸۴: ۴۷) منجر به فروپاشی بعد زمانی و مکانی شده‌اند این مهم سبب گردیده تا بسیاری از رسانه‌های جمعی من جمله تلویزیون که کاربرد مونولوگ دارند در آینده نه چندان دور نقش خود را کم‌کم از دست دهند و وسایل ارتباطی با کارکرد دیالوگ ظهور پیدا کند. در این پروسه فرستنده و گیرنده در تعامل باهم قرار می‌گیرند.

«بزرگراه اطلاعات تشبیه قابل قبولی برای رسانه‌های جدید است» (سعیدی کیا، ۱۳۸۴: ۴۹). فناوری‌های ارتباطی روزبه‌روز در حال گسترش‌اند؛ از جمله اثرات مهمی که این فناوری‌ها بر جای می‌گذارند حذف بُعد فیزیکی از معادلات جهانی است. این مهم در راستای پیشرفت چشمگیر ماهواره‌ها، مخابرات و فیبر نوری محقق شد؛ همچنین توانسته به حوزه‌های فرهنگی تسری پیدا کند (سعیدی کیا، ۱۳۸۴: ۸۲-۷۶). «مبحث فرهنگ قلب پدیده جهانی شدن است چیزی که واژر آن را زندگی اجتماعی می‌نامد» (سلیمی، ۱۳۸۴: ۱۹-۳۱۸). مهم‌ترین پیامد تأثیرگذاری جهانی شدن بر فرهنگ‌ها ادغام آن‌ها یا به تعبیری انشقاق فرهنگی است. فلسفه وجودی جهانی شدن که مبتنی بر روابط میان ملت‌هاست و درهم تنیدگی جوامع در ابعاد مختلف را در پی دارد سبب گردیده تا مسئله فرهنگ و هویت در ابعاد وسیع‌تر آن من جمله هویت ملی - مذهبی صبغه پُررنگ‌تری به خود گیرد زیرا هویت و فرهنگ دو مسئله‌ای هستند که بیشترین تأثیرپذیری را از فرایند جهانی شدن دارند. فرهنگ در آداب و رسوم و باورهای سنتی یک ملت ریشه دارد و از این جهت چون حامل ارزش‌های پذیرفته‌شده یک ملت است در فرایند جهانی شدن اگر تحول یابد محسوس‌تر به نظر می‌رسد. مواجهه سنت‌های فرهنگی باهم در فرایند جهانی شدن هم می‌تواند منجر به سرگشتگی شود بر این مبنا که فرد نتواند انتخاب کند یا نداند که کدام فرهنگ مطلوب است و هم نقاط قوت و ضعف فرهنگ‌ها نمایان می‌شود. بنابراین می‌تواند در غنی‌تر کردن (فربه) یک فرهنگ و بالعکس نحیف شدن آن موثر واقع شود.

در صورت متکثر شدن منابع فرهنگی متناسب با اصل مواجهه شرایط جوامع به گونه‌ای رقم خواهد خورد که ما را به سمت نتیجه‌گیری ما یک فدرستون سوق خواهد داد؛ وی معتقد است اشکال چند فرهنگی در عرصه جهانی شدن فرایندی فرا جامعه‌ای ایجاد خواهد کرد که بستر را برای ظهور «فرهنگ سومی» فراهم خواهد آورد (آلبرو، ۱۳۸۰: ۱۷۵). پدیده چند فرهنگی به عنوان یکی از پیامدهای عظیم جهانی شدن زمانی رشد و نمو یافت که در نفس خود در برگیرنده دو معنی بود یکی وحدت و دیگری تنوع و کثرت. وحدت از این جهت که در راستای تبدیل جهان به دهکده جهانی و نیازمند نگرش واحد جهانی است بنابراین فروپاشی مرزها و بریدن فرد از هویت قومی و محلی‌اش را در پی دارد؛ از طرفی هم کثرت‌گراست زیرا جهانی شدن

بنا بر احترام به تمامی دعاوی ارائه شده توسط فرهنگ‌ها و مذاهب گوناگون در زمینه های مختلف من جمله در باب حقیقت، باورها و ارزش‌های متافیزیکی می‌تواند بستر نسبی‌گرایی را که پایه پست مدرنیسم است مهیا سازد (رجایی، ۱۳۸۲: ۱۳۳-۱۳۲).

فضای مجازی و سرگشتگی (بحران) هویتی و فرهنگی

آیا بحران هویت به صورت امر عینی است یا ذهنی؟ در پاسخ به این سؤال باید به دو وجهی بودن معنای هویت تحت عنوان وجه ماهوی و وجه وجودی اشاره کنیم. اگر از زاویه وجه ماهوی به هویت بنگریم تفسیری که از تغییر به وجود می‌آید بحران نامیده می‌شود، زیرا ماهیت و آئیت شخص یا شیء تغییر کرده به ترتیبی که از واقعیتش دور شده، پس بحران امری ملموس و عینی است؛ چنانچه از منظر وجه وجودی چنین تغییر هویتی، بحران نامیده نمی‌شود بلکه نوعی گسست است زیرا شخص یا شیء از واقعیتش فاصله گرفته اما به کلی واقعیتش را گم نکرده پس بحران امری ذهنی است و نه عینی. در وجه ماهوی متعاقباً می‌گوییم بحران رخ داده اما در وجه وجودی، با این سؤال مواجهیم که آیا ما دچار بحران شده‌ایم؟ (نوجه فلاح، ۱۳۸۶: ۳۶-۳۵).

از جمله عواملی که می‌توان در زمینه تشدید بحران هویتی به آن اشاره کرد: الف) شتاب تغییر: بسیاری از متفکرین، فرهنگ، زمان و مکان خاص را مهم‌ترین منابع تولید هویت می‌دانند؛ اما چالشی عظیم رخ داده، زیرا با ظهور پدیده جهانی شدن و چفت شدن فرهنگ‌ها در هم فضائی ایجاد شده که دیگر نمی‌توان تعبیر قدیمی و ثابت از فرهنگ خاص و زمان خاص را داشت. در چنین وضعیتی مسئله بحران هویت دور از ذهن نیست. بطور کل بشر امروزی سه نظام معرفتی - زیستی کلان را تجربه کرده است. (۱) سنت (۲) تجدد (۳) پساتجددگرائی (نوجه فلاح، ۱۳۸۶: ۳۷).

ب) تلقی ماهوی و ثبات طلب از هویت: متناسب با وجه ماهوی، هویت دارنده خصوصیاتی است که به صورت جبلی و سنگواره در فرد وجود دارد؛ یعنی دایره شمول آن به چیزهائی بر می‌گردد که فرد دارد یا داشته، نه به آن چیزهائی که فرد می‌تواند داشته باشد. پس هویت لامتغیر است، در چنین تعریفی ما مسلماً با شکست روبرو خواهیم شد زیرا پدیده جهانی شدن مرزهای ایدئولوژیکی، فیزیکی و جغرافیایی را به هم ریخته است بنابراین غیر آینده‌نگر بودن و از طرفی غافل ماندن از طبع سیری‌ناپذیر و تنوع طلب انسان می‌تواند از معایب وجه ماهوی باشد. طبق این تفسیر هویت دینی، سیاسی و ملی ما ثابت و لاتغییراند، اگر هم تغییری در طولانی مدت رخ دهد به نوعی تحمیل شده است بنابراین مبتنی بر دید غیر معرفتی است؛ در مقابل وجه ماهوی، وجه وجودی است که تغیر هویتی را پذیرفته و چیزهائی که را که بشر می‌تواند داشته باشد و به آن دست یازد تا بتواند در جهت پیشرفت حرکت کند را در بر می‌گیرد. از این

منظر برخلاف وجه ماهوی تغییرپذیری هویتی، نه تنها خروج از هویت تلقی نمی‌شود، بلکه ایستایی وجه ماهوی و اینکه انسان حق حرکت رو به جلو ندارد به معنای عدول از هویت قلمداد می‌شود. به این نتیجه می‌رسیم که انسان موجودی عقلانی است و اگر از منظر وجودی هویت را بشکافیم به تعبیر عماد افروغ مسئله هویت‌های چندگانه واقعیت وجودی ندارد. چون ذات وجود پاره‌پاره نمی‌شود. بنابراین بعد عقلانیت پررنگ تر می‌شود و می‌توان از هویت های ملی، دینی، سیاسی به‌عنوان هویت‌های نسبی و مضاف یادکرد که خللی به آن وارد نمی‌شود، چنین عاملی (عقلانیت) خود می‌تواند هویت‌ساز باشد، پس تضادی بین هویت طلبی و عقلانیت رخ نخواهد داد (نوحه فلاح، ۱۳۸۶: ۴۲-۳۸).

ج) علل جهانی شدن بحران هویت: جهان امروز به لحاظ کیفی و ماهوی با جهان دیروز تفاوت‌های اساسی دارد. در این زمینه بسیاری از نظریه‌پردازان به ارائه دیدگاه‌هایی پرداختند من جمله (۱) هابرماس، وی معتقد است روند رشد سرمایه‌داری در جهان عامل اصلی بروز بحران جهانی هویت است (۲) مورلی و رویینز که رساله‌ای در باب رسانه‌های جمعی جهانی نوشتند، به ابراز این نکته پرداختند که با انقلاب فناوری و عصر اطلاعات هویت های قومی، مذهبی و فرهنگی در هم ذوب شدند و این عاملی در جهت گسست شدید و بحران معنا خواهد بود.

هویت از حوزه‌های کلیدی و مورد توجه در فضای مجازی است. در ارتباط بین افراد اولین مسئله ضروری برای درک و ارزیابی کامل یک تعامل، توجه به هویت آنان است؛ اما در دنیای مجازی این هویت مبهم و بسیاری از نشانه‌های شخصیتی و نقش اجتماعی که در فضای مجازی نمایان می‌شود با جهان فیزیکی واقعی تطابق ندارد (دوناس، ۱۹۹۸: ۱). تغییرات رفتاری در دنیای سیگنالینگ به آرامی رخ می‌دهد این در حالی است که در جهان تعاملات انسانی، تغییرات می‌تواند محسوس تر و با شتاب بیشتری رخ دهد (دوناس، ۱۹۹۸: ۲۱).

رسانه‌ها و ارتباطات عنصر مرکزی زندگی مدرن به حساب می‌آیند. به طور کلی در عصر ارتباطات با مقوله شناوری هویت و افول سنت‌ها مواجهیم. رسانه‌ها دربردارنده نیرویی هستند که از آن به‌عنوان نیروی تغییر یاد می‌شود. این نیروی تغییر شخصیت، هویت و مسائل فرهنگی را مورد تهدید قرار می‌دهد (گانتلت، ۲۰۰۲: ۱۸۳ و ۶). مسئله اساسی که در فضای مجازی به وضوح دیده می‌شود شکافی است که بین خود واقعی و خود مجازی وجود دارد این شکاف‌های شکننده می‌توانند در ارتباط میان افراد و اجتماعات گوناگون که یکی از مقتضیات زندگی عصر حاضر به شمار می‌رود بر پایه بی‌اعتمادی سرمایه اجتماعی بنا شود (عبدالهیان و رضائیان، ۱۳۸۷: ۶ و ۱). ماهیت حاکم بر فضای مجازی به گونه‌ای است که در آن فرد خود را رها از

چارچوب‌ها و قوانین اجتماع احساس می‌کند و همچنین مجبور به ایفای نقش در قالب هنجارهای ساختار حاکم نیست بنابراین وقتی در چین فضای گمنامی قرار می‌گیرد که مانند حضور در اجتماع (جامعه) احساس مسئولیت و تقید به وظایف و ساختارهای پذیرفته‌شده را ندارد انوعی از خود را به نمایش می‌گذارد این نوع خودها متناسب با محیطی که فرد در آن قرار می‌گیرد ظاهر می‌شود و این ظاهر شدن می‌تواند ناشی از جلب رضایت دیگران باشد.

فضای مجازی می‌تواند از جهتی بحران شخصیتی را بر فرد تحمیل کند که به تبع آن سرگشتگی هویتی را در پی داشته باشد اساساً چون جهان به صورت شبکه‌های ارتباطی در آمده و از طرفی به‌عنوان یکی از نیازهای ضروری و امروزی، فرد بدان احساس نیاز دارد مسئله‌ای خطرناک است زیرا فرد روزانه وارد قضاوتی می‌شود که باید بین دونهوع "خود" یعنی واقعی و مجازی داوری کند. این تداخل نقش‌ها و تفاوت محیطی فرد را به بازیگری تبدیل می‌کند که از یک سو به‌عنوان بازیگری در پشت صحنه (فضای مجازی) و از دیگر سو به‌عنوان بازیگر واقعی (دنای واقعی) ایفای نقش می‌کند این دوگانگی فرد را بر سر دو راهی قرار می‌دهد که کدام یک درست است. در جان کلام بحث باید گفت که تأثیر فضای مجازی بر فرد به گونه‌ای است که حالتی از تردید و شک بر فرد مستولی می‌شود یا به تعبیری ما با سوژه مردد روبه‌رو هستیم.

افراد از طریق ارتباطات شبکه‌ای که حاصل می‌کنند می‌توانند حول یک مسئله خاص مثلاً مشی دفاع از محیط‌زیست (جنبش سبز) اقدام به تشکیل گروه کنند این پدیده می‌تواند به نوعی وحدت‌بخش باشد و سومند است؛ از سوی دیگر پدیده‌ای تحت عنوان بریکولاژ را به وجود آورد که مبتنی بر تکثر هویتی است (کوثری، به نقل از، بیات و آزادواری، ۱۳۸۴: ۱۴۳).

رسانه‌های ارتباطی نوین و نوعاً اینترنت (فضای مجازی) سبب گردیده تا افراد و کنشگران در این محیط به سبب تعامل با همدیگر از آداب و رسوم و سنت‌های قومی و ملی خود کنده شوند و به اصول آزادی‌خواهی و اومانیستی، آشنایی با فرهنگ‌های گوناگون در جوامع مختلف رو آورند (کوثری، به نقل از، بیات و آزادواری، ۱۳۸۴: ۱۴۳). این تقابل فرد را گزینش‌گر می‌سازد یعنی می‌کوشد به سنجش و تطابق اصول و مولفه‌های فرهنگی گوناگونی که با آن روبه‌روست پردازد. در این میان اگر فرد از قدرت سنجش مناسب و منطقی برخوردار باشد از این محیط (فضای مجازی) تا حدودی تأثیر می‌پذیرد اما تأثیر بنیادین و عمیقی نخواهد بود اگر سوژه از چنین ظرفیت و پتانسیلی (قدرت سنجش) برخوردار نباشد به مراتب تأثیرپذیری بیشتر و حتی تغییرات اساسی برای فرد در حوزه‌های شخصیتی و نگرشی (ایستاری) در پی خواهد داشت.

مسئله مهم دیگر توجه به خطوط مرزی است «از نظرگاه فرانسیس کایرنکراس انقلاب ارتباطی به زوال و مرگ فاصله انجامید که پیامد آن جهان بدون مرز است» (ویسی، ۱۳۸۸: ۲۸). مرزهای فیزیکی و مرزهای مجازی هر دو در رویه هویت‌سازی دارای کارایی معناداری هستند (ویسی، ۱۳۸۸: ۳۰). مرزهای فیزیکی می‌توانند زمینه هویت ملی را برجسته سازند اما مرزهای مجازی اساساً برعکس عمل می‌کنند و مسئله جغرافیایی را زیر سؤال برده که در نهایت به سست‌گرایی در تعلق به هویت ملی خواهد انجامید؛ وقتی که مرزهای مجازی از طریق رسانه‌های الکترونیکی و شبکه‌های رایانه‌ای شکل گیرند مرزها آسیب‌پذیر و شکننده‌تر می‌شوند چون حکومت‌ها قدرت کنترل‌کنندگی ندارند این مهم می‌تواند اشاعه فرهنگی و هویتی حتی مخربی را در پی داشته باشد.

تأثیر مخرب دیگری که فضای مجازی بر خود بیگانگی هویتی و فرهنگی دارد آن است که منابع سازنده هویت که به طور عام عبارتند از مکان، مرز و به جمع تعلق داشتن هر سه فلسفه وجودی خود را در فضای مجازی از دست می‌دهند. بنابراین وقتی بسترهای هویت‌ساز تخریب می‌شوند مقوله هویت آسیب‌پذیر می‌شود (گل محمدی، ۱۳۸۰: ۲۳). فضای مجازی می‌تواند بستری برای پرتاب سوژه (فرد) به خلوتگاه یا حالتی از انزواگرایی باشد که طرد شدن از زندگی جمعی و گروهی از پیامدهای آن است. در وضعیت ایزوله شدن بی‌بهره‌گی از خرد جمعی فرد را با مشکل مواجه می‌کند زیرا فرد در شرایط انزوا می‌کوشد به مسئله یا مشکلی که در پیش رو دارد پاسخی زودگذر و خودساخته دهد گاهی این پاسخ‌ها گمراه‌کننده و از عقلانیت به دور است در چنین شرایطی فرد زودتر تسلیم و سوسه‌انگاره‌ها و دال‌ها معنایی متفاوت در حوزه گوناگون فرهنگی، مذهبی، هنر و ادبیات و ... خواهد شد اگر فرد بتواند از حالت انزوا خارج شود و به جمع بپیوندد در تقابل و تعامل آراء و نظریات افراد و با بهره‌گیری از عقل جمعی این میزان تأثیرپذیری از فضای مجازی را می‌تواند کاهش دهد و آگاهانه و به شیوه‌های معقول نقش‌کنش‌گری فعال را ایفا کند. چنانچه فرد اسیر در چارچوب‌های فردگرایی صرف شود تبعات و پیامدهای منفی من جمله سلیقه‌گرایی، فرهنگ مصرفی، نسبی‌گرایی، بحران‌های رفتاری و شخصیتی و ... را در پی خواهد داشت.

فرهنگ‌ها منابع غنی هویت‌سازی‌اند. به تعبیر دیگر مسئله فرهنگ فرایندی فراتاریخی است این طرز تلقی، ثبات و پایداری فرهنگی را در پی داشت زیرا ویژگی جبلی و سنگواره برای آن فرض شده بود که فرد در جریان تاریخ، عرصه‌های فرهنگی را در چارچوب سنت‌ها می‌پذیرفت؛ اما با ظهور جهانی شدن و به طور اخص یکی از ابعاد آن (انقلاب اطلاعات و ارتباطات) فرهنگ به‌عنوان موضوعی بر ساخته اجتماعی که توسط گفتمان‌های حاکم ساخته می‌شود بدان نگرسته شد (گل محمدی، ۱۳۸۰: ۳۴-۳۰).

این مسئله سبب گردیده که رویکرد فرا تاریخی فرهنگ زیر سؤال رود و پایه‌های طرز تلقی ذاتی انگارانه سنتی فرهنگ به طرز تلقی نسبی گرایانه بشری و شرایط مقتضیات اجتماعی حاکم تبدیل شود. در عرصه جهانی شدن تفاسیر گوناگون از دوام و قوام مسئله فرهنگ هم صورت گرفته و این جزء چند پارگی و انشقاق فرهنگی چیز دیگری در پی نخواهد داشت. فرا تاریخی به معنای مقوله‌ای ماورائی که سرنوشت بشر را احاطه کرده باشد نیست اساساً فرهنگ مقوله‌ای بشری و دارای جنسی نسبتاً پایدار است که به سبب ویژگی‌هایی که دارد قرا تاریخی تلقی می‌شود زیرا آداب و رسوم و سنت‌های یک ملت که عناصر فرهنگی آن ملت‌اند به راحتی دستخوش تحول نمی‌شوند و پروسه‌ای بس طولانی را در بر می‌گیرد پس تفسیر فرا تاریخی به معنای آن است که فرهنگ را نمی‌توان مانند پدیده‌های تاریخی برای آن مبدا و زوال تاریخی فرض کرد زیرا فرهنگ‌ها قابلیت تولید و باز تولید (باز تفسیر) دارند و چون ریشه در آداب و رسوم و باورهای مردم یک جامعه دارند و با زندگی اجتماعی آنان عجین است تا زمانی که اجتماعی برقرار باشد فرهنگ هم وجود دارد زیرا زندگی اجتماعی بشری خود حامل فرهنگ است.

یکی از دیدگاه‌هایی که در عرصه جهانی شدن و تأثیر آن بر فرهنگ شایان ذکر است نظریه سلطانی‌فر در باب تأثیر مخرب جهانی شدن بر هویت فرهنگی است. وی استدلال می‌کند که در عرصه جهانی شدن که دنیا به صورت شبکه‌ای از ارتباطات اینترنتی و کابلی در آمده و بدون اجازه حکومت‌ها و فراتر از مرز آنان به زندگی افراد رسوخ کرده، می‌تواند ریشه‌های هویت بومی و محلی را سست کند و فرد را در محیط خانه‌اش در فضایی قرار دهد که سوق دادن وی به ارزش‌های جهانی و هویت مشترک جهانی است در این حالت به سبب اضمحلال و کمرنگ کردن هویت ملی و در سطح خردتر آن بومی و محلی، صحبت از ناسیونالیسم محلی از اعراب ندارد (سلطانی فر، به نقل از سعیدی، ۱۳۸۱: ۷۷).

پیامد دیگر در فرایند جهانی شدن و عصر انقلاب اطلاعات در معرض تهاجم قرار گرفتن هویت‌ها و مسائل فرهنگی است. وقوع انقلاب اطلاعات منادی تغییر در روابط و مناسبات انسانی است. بنابراین چون هویت و فرهنگ از مقوله‌های بسیار مهم بشری می‌باشند از این قاعده مستثنی نیستند اگر در این زنجیره اطلاع رسانی، هویت و فرهنگ نتوانند از خود قدرت مانور و انعطاف یا باز تولید داشته باشند دچار نوعی بیماری تأخر فرهنگی می‌شوند که به شدت از جانب تهاجم فرهنگی که میلی به سوی هویت و فرهنگ غالب قدرت جهانی است قرار می‌گیرند (سعیدی، ۱۳۸۷: ۱۳۸). تهاجم فرهنگی اساساً در شرایطی امکان‌پذیر است که جوامع بی‌فرهنگ شده یا از فرهنگ تهی شده باشند یعنی افراد در درون یک جامعه با فرهنگ خود بیگانه‌اند. در

این وضعیت تهاجم فرهنگی می تواند فرهنگ موردنظر خود را (فرهنگ غالب جهانی) بر آن جامعه دیکته کند (سعیدی، ۱۳۸۷: ۱۴۰). «بسیاری معتقدند مهم ترین عامل هویت ساز معناست و این معناها هستند که دائما در عصر اطلاعات در حافظه تاریخی جوامع دستخوش تغییر هرچند تدریجی می گردند» (ربیعی، ۱۳۸۷: ۱۶۱).

پیامد دیگر؛ ارتباطات و تعاملات شدید مبتنی بر فضای مجازی فرد را به دگر پنداری از خویش مبتلا می کند که در روان شناسی از آن به عنوان بیماری امپاتی یاد می شود. امپاتی وضعیتی است که در آن فرد به سبب آنکه در فضای مجازی و به تبع آن رها از پذیرش هر گونه چارچوبی، خود مطلوب و آرمانی برای خود ترسیم می کند وقتی که در دنیای واقعی قرار می گیرد در جستجوی آن خود مطلوبی است که برای خود در فضای مجازی ساخته بود این مسئله فرد را دچار بحران می کند که این بحران می تواند زمینه ساز بحران های فرهنگی، اجتماعی و سیاسی گردد (ربیعی، ۱۳۸۷: ۱۶۹).

می کوشیم تا راهکارهایی جهت برون رفت از بحران هویتی و فرهنگی و همچنین تقویت تعاملات فرهنگی ارائه دهیم که به قرار زیر است:

۱) نخستین راه حل را می توان در نظریه اجتماع گرایانه جرج هربرت مید جستجو نمود. از نظرگاه وی زیربنای دنیای معاصر دگرگونی است. چنانچه تغییر و تحولات ماندگار در زندگی روزمره جاری هستند، سوژه مدرن در تقابل با شمار متکثر نظام های معنائی قرار می گیرد که هویت سازند. براساس اصل تفاوت، هویت نمی تواند چندپاره شود، بلکه قوام می گیرد. وقتی مید از مقوله تفاوت های اجتماعی بحث می کند به این منظور است که تفاوت ها در روند شکل گیری هویت سوژه اجتماعی مؤثرند. هرکسی بر اساس تفاوتش با دیگری و براساس خصوصیات متمایز از دیگران خود را به جامعه معرفی می کند. پس تفاوت ها می توانند در تکوین هویت شخصی ادغام شوند. بنابراین وحدتی که در فرد ایجاد می شود نتیجه و محصول انسجام فردی است که تابع عوامل متکثر است (جی دان، ۱۳۸۴: ۳-۵۰۱). جان کلام بحث مید اینجا است که اگر اصل تفاوت به عنوان یکی از ملزومات زندگی مدرن پذیرفته شود، دیگر راهی برای سرگشتگی باقی نخواهد ماند. به این ترتیب همان طور که مید اشاره می کند تفاوت ها گاهی در جهت تکوین هویت شخصی اند و این امر می تواند در استحکام پایه اعتقادات گروهی و زندگی جمعی مؤثر واقع شود. فرد از لحاظ تفاوت و اشتراکاتی که با دیگران دارد، خود را در چارچوب گروه هایی تعریف می کند که هویت او را در عرصه زندگی اجتماعی در تقابل با دیگران هویدا می کند. پس فرد صاحب قالبی مشخص می شود. مطابق با چنین جامعه پذیری، فرد می تواند حرکتی در جهت تقویت ریشه خودآگاهی بی اغازد و از آگاهی به خودآگاهی برسد.

۲) جلوگیری و پرهیز از پیش داوری ها بر اساس پیش فرض ها؛ اولین گام موثر آن است

که فرد بدین نتیجه منطقی و عقلی برسد که تصورات شکل گرفته از یک فرهنگ و هویت بیگانه در ذهن خود را سنجش کند یعنی اینکه ببیند این طرز تلقی از ماهیت دیگر فرهنگ‌ها در ذهن خود، بر آمده از احساسات و باورهای درونی اوست یا تحت تأثیر نگرش‌های رئالیستی و حساب شده است (پازکی زاده و تیشه یار، ۱۳۸۹: ۲۱).

۳) تاکید بر آموزش و تعلیم و تربیت در حوزه توجه به تکثر فرهنگی و هویتی؛ در عرصه تعلیم و تربیت می‌توان متناسب با آموزشی که به افراد داده می‌شود فرهنگ‌های گوناگون را در کنار هم در معرض آزمون سعی و خطا قرارداد؛ یا به تعبیر دیگر نقاط همسانی و ناهمسانی آنان را به وضوح مشخص کرد. آشنا شدن افراد با این‌گونه تحلیل‌های فرهنگی می‌تواند گامی موثر در جهت تکوین و تحکیم هویت فردی، جمعی و ملی آنان باشد (سجادی، ۱۳۸۴: ۳۷).

۴) افرادی که در محیط سایبرنتیکی قرار می‌گیرند از پوسته منفعل خارج شده و به هسته فعال تبدیل شوند یعنی افراد فقط جوایای اطلاعات بیشتر در راستای نیازهای علمی‌شان باشند یا به تعبیر دیگر در چنین محیطی وارد معامله‌ای شوند که در نهایت به نفع خودشان تمام شود این وضعیت را سواد رسانه‌ای می‌نامند. در واقع سواد رسانه‌ای به مخاطب یا افرادی که در معرض فضای مجازی‌اند نیرویی القا می‌کند که بتواند از سفره رسانه‌ها و بالأخص محیط سایبرنتیک که عرضه‌کننده پیام‌های خاص در همه حوزه‌ها است به شیوه‌های عقلانی و هوشمندانه از آن بهره گیرد و تحت تأثیر امواج فضای مجازی قرار نگیرند در این راستا وقتی معرفت رسانه‌ای افراد افزایش یابد استفاده از رسانه و شبکه‌های ارتباطی، جهت‌دار و هدفمند خواهند بود (خوشنویس، ۱۳۸۹: ۱۶-۱۵).

۵) جامعه پذیری صحیح بر مبنای آموزش و آشناسازی افراد به اصول هویتی و فرهنگی جامعه خود. جامعه پذیری فرایندی است مبتنی بر آموزش که از ریزترین نهاد اجتماعی (خانواده) شروع می‌شود تا به بستر کلان اجتماعی (جامعه مدنی) می‌رسد در این فرآیند اگر نهادهای متولی فرهنگ (رسانه‌های جمعی، مدرسه، احزاب و اصناف اجتماعی و سیاسی و ..) فعال باشند و بتوانند کارویژه‌ها و اصول فرهنگی و هویتی در چارچوب تکلیف اجتماعی بر افراد تعبیه کنند مسائل فرهنگی و هویتی آن جامعه پایگاه و دوام خود را خواهد یافت و کمتر دچار شکاف یا تزلزل خواهد شد. چنانچه کانال‌های انتقال دهنده یا آموزش دهنده مولفه فرهنگی و هویتی بتوانند شهروندان جامعه خود را در راستای خودآگاهی و انتخاب عاقلانه آموزش دهند به نوعی بر مبنای عقلانیت در پذیرش اصول فرهنگی و هویتی عمل خواهند کرد و تساهل در برخورد با فرهنگ‌ها را در عین تعصب آگاهانه به هنجارها و باورهای فرهنگی خود خواهند داشت.

۶) انعطاف و سازواری فرهنگ‌ها در عرصه جهانی شدن در مواجهه با فرهنگ‌های دیگر. فرهنگ‌هایی که بتوانند مرزهای ایدئولوژیک برای خود فرض نگیرند به گونه‌ای که بتوانند تعامل سازنده‌ای با دیگر فرهنگ‌ها داشته باشند و نقاط قوت آنان را بگیرند و بومی‌سازی کنند؛ از طرفی نقاط ضعف و ناهمسانی آن‌ها را طرد کنند درجه شکنندگی و آسیب‌پذیری به مراتب کمتری خواهند داشت. بنابراین فرهنگ‌های دارای ایدئولوژی جزم‌گرایانه و دگماتیستی عدم سازواری بیشتری دارند و شکننده‌ترند. در نهایت مسئله‌ای تحت عنوان قدرت فرهنگی مطرح می‌شود که به سبب اهمیت موضوع باید بدان توجه گردد؛ اما حوزه‌های هویت من جمله هویت جنسی، دینی و مذهبی و ملی در رودرو قرار گرفتن با سایر هویت‌های موجود در فرهنگ‌های مختلف بیشترین تاثیرپذیری را در فضای مجازی متحمل می‌شوند. هویت ملی همچنان به نسبت هویت مذهبی و هویت جنسی از ثبات بیشتری برخوردار است. در عرصه فضای مجازی هویت جنسی، روانی و رفتاری افراد آسیب‌پذیرتر است زیرا بسیاری از مخاطبان این فضا جوانان و افراد متأثر هستند این تاثیرپذیری در شیوه پوشش، مصرف‌گرایی، آرمان‌خواهی در راستای پیوستن به اصول اومانیستی و مضمحل شدن در فرهنگ جهانی متظاهر می‌شود. بنابراین تحولی که رخ می‌دهد در چارچوب بحران از نوع ماهوی است زیرا تغییرات به شکل ملموس و عینی قابل مشاهده‌اند.

۷) همبستگی و مقاومت خرده فرهنگها در برابر استیلای فرهنگ هژمونیک جهانی شدن؛ بطور کل فضای مجازی زمینه را برای اتحاد و همبستگی خرده فرهنگها و از طرفی مقاومت در برابر فرهنگ غالب جهانی ایجاد می‌کند بدین گونه که مثلا ایرانیانی که مقیم سایر کشورهای خارجی هستند یا سیک‌های هندو به عنوان حاملان خرده فرهنگی از نظام جهانی در قالب ایرانی یا هندو بودن می‌توانند از طریق شبکه‌های اینترنتی در چارچوب فضای مجازی من جمله فیس‌بوک و اتاق‌های گفتگو در مورد یک مسئله خاص هویتی مثل ناسیونالیسم و یا سایر مسائل فرهنگی و مذهبی، اعیاد و مراسم باستانی به وحدت و یک‌اجماعی برسند تبادل دیدگاهها و رسیدن به یک نقطه اشتراک خود مانعی در برابر غالب شدن جو فرهنگ جهانی و به تبع آن اضمحلال خرده فرهنگها خواهد بود در واقع می‌توان گفت یکی از ابعاد مثبت فضای مجازی همین است که از گسیختن خرده فرهنگها تا حدودی می‌تواند جلوگیری کند چنانچه در پرتو این امر اگرچه افراد از لحاظ بعد جغرافیایی با هم فاصله دارند اما می‌توانند در هرجایی از جهان که باشند تعلق خاطرشان را به هویت ملی، مذهبی و... کشور و سرزمین خود داشته باشند از طرفی به عنوان یک بود در کنار سایر بودها در عرصه جهانی خود را مطرح سازند.

نتیجه‌گیری

فضای مجازی مرهون پدیده جهانی شدن است و به فضایی اطلاق می‌شود که امکان اتصال رایانه‌های شخصی افراد را از طریق شبکه‌های اینترنتی به هم فراهم می‌آورد. در این فضا که مبتنی بر گفت‌وگو (دیالوگ) است افراد به تبادل اطلاعات در همه حوزه‌های زندگی با هم می‌پردازند اما فضایی گمنام است زیرا فرد خود را موظف به توجه به هنجارها و ساختارهای اجتماعی پذیرفته‌شده نمی‌داند؛ بنابراین می‌کوشد خود را به نمایش بگذارد و نقاب‌های متفاوت در قالب نقش‌های گوناگونی که بازی می‌کند بپوشد. در سایه نظریه موج چهارم (عصر مجازی) زندگی بشر دستخوش تغییر و تحولات عمیقی شد. به اعتقاد بسیاری از محققان، دنیا در عرصه‌ای از فضای مجازی سه بعدی وارد آمده که این فرصت مهم را در اختیار بشر قرار داده تا بدون حضور فیزیکی بتواند امور زندگی شخصی خود را مدیریت کند. از جمله پیامدهای جهانی شدن و به تبع آن سیطره فضای مجازی بر جوامع، ظهور پدیده چند فرهنگی است که در نفس خود در برگیرنده دو معنی است یکی وحدت و دیگری تنوع و کثرت. وحدت از این جهت که در راستای تبدیل جهان به دهکده جهانی نیازمند نگرش واحد جهانی است و فروپاشی مرزها و بریدن فرد از هویت قومی و محلی او را در بر دارد؛ از طرفی هم کثرت‌گراست زیرا جهانی شدن بنا بر احترام به تمامی دعاوی ارائه‌شده در باب حقیقت توسط فرهنگ‌ها و مذاهب گوناگون می‌تواند بستر نسبت‌گرایی را که پایه پست مدرنیسم است مهیا سازد. درجان کلام بحث فضای مجازی سوژه را در وضعیتی پرتاب کرده که در ابتدا از اجتماع و گروه‌بندی‌های موجود در آن کنده می‌شود و به شدت منزوی می‌گردد این حالت به فردگرایی شدید می‌انجامد و دارای پیامدهای منفی است که منجر به نسبت باوری و تکثر جهان‌بینی نسبت به جهان واقع می‌شود همه این موارد در راستای بریدن از زندگی جمعی، ضعف جامعه‌پذیری، عدم کارایی نهادهای متولی فرهنگ، عدم انعطاف فرهنگ‌ها در برابر مقتضیات عرصه جهانی شدن در راستای پذیرش اصل مواجهه و حتی بسته بودن فضای سیاسی حاکم است. وجود چنین ضعف‌هایی خود عاملی شتاب‌دهنده در جهت اضمحلال و فروپاشی مرزهای فرهنگی و هویتی خواهد بود بنابراین مسائل هویتی و فرهنگی به‌راحتی زیر سؤال می‌روند و بودن‌های متفاوت پذیرفته می‌شوند؛ نتیجه پذیرش این تکثر نگرشی احاطه شدن شرایطی از بی‌قراری و سرگشتگی بر فرد است. باید اشاره کرد که با پذیرش اصل تفاوت، سواد رسانه‌ای و جلوگیری از داوری و قضاوت بر مبنای پیش‌فرض‌ها، جامعه‌پذیری منطقی در بستر خانواده و اجتماع بر مبنای آموزش می‌تواند از تزلزل هویتی و فرهنگی افراد در شرایط تعامل میان آنان در فضای مجازی جلوگیری کرد.

منابع

- (۱) آلبرو، مارتین (۱۳۸۰)، عصر جهانی جامعه‌شناسی پدیده جهانی شدن، ترجمه نادر سالارزاده امیری، تهران: موسسه انتشاراتی آزاداندیشان.
- (۱۰) روشندل اربطانی، طاهر و صابر، منوچهر (۱۳۹۱)، ارتباط میان فرهنگ و فناوری اطلاعات و ارتباطات و آسیب های فرهنگی اینترنت، شماره ۲، دوره ۲.
- (۱۱) ریتزر، جورج (۱۳۸۸)، نظریه جامعه‌شناسی در دوران معاصر، ترجمه محسن ثلاثی، تهران: علمی.
- (۱۲) دان، رابرت جی (۱۳۸۴)، نقد اجتماعی پست مدرنیته بحران‌های هویت، ترجمه صالح نجفی، تهران: پردیس دانش.
- (۱۳) صبری، حمید (۱۳۸۱)، آشنایی با دانش ارتباطات، تبریز: صبری.
- (۱۴) سجادی، سید مهدی (۱۳۸۴)، کثرت‌گرایی فرهنگی هویت و تعلیم و تربیت (تبیین و ارزیابی)، اندیشه‌های نوین تربیتی دانشکده علوم تربیتی دانشگاه الزهرا، دوره ۱، شماره ۱.
- (۱۵) سعیدی، رحمان و کیا، علی اصغر (۱۳۸۴)، نقش جهانی شدن و رسانه‌ها در هویت فرهنگی، تهران: انتشارات خجسته.
- (۱۶) سلطانی فر، سیدمحمد (۱۳۸۰)، تعامل با جهانی شدن، فصلنامه پژوهش و سنجش، شماره ۲۵.
- (۱۷) سلیمی، حسین (۱۳۸۴)، نظریه‌های گوناگون درباره جهانی شدن، تهران: سمت.
- (۱۸) عبدالهیان، حمید و رضائیان، آوات (۱۳۸۷)، خود و اظهار خود در فضای مجازی مطالعه موردی کاربران سایت کلوب دات کام، فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات، شماره ۱۳.
- (۱۹) غفوری، علی (۱۳۸۱)، تعریف فرهنگ و تمدن و اجزای متشکله آن، فصلنامه گفتمان، شماره ۶.
- (۲) ایمان، محمدتقی و مرادی، گلمراد (۱۳۹۰)، روش‌شناسی نظریه اجتماعی گافمن، فصلنامه جامعه‌شناسی زنان، سال دوم، شماره دوم.
- (۲۰) فیرحی، داود (۱۳۸۶)، نسبت هویت‌ها و خرده هویتها، درعلی اکبر علیخانی، مجموعه مقالات (هویت و بحران هویت)، تهران: سازمان انتشارات جهاد دانشگاهی.
- (۲۱) قاسمی، فرزانه (۱۳۸۶)، مراتب و مؤلفه‌های هویت، درعلی اکبر علیخانی، مجموعه مقالات (هویت و بحران هویت)، تهران: سازمان انتشارات جهاد دانشگاهی.
- (۲۲) کوثری، مسعود (۱۳۸۴)، هویت و بریکولاژ فرهنگی؛ در مجموعه مقالات هویت ملی و جهانی شدن.
- (۲۳) گل محمدی، احمد (۱۳۸۰)، جهانی شدن و بحران هویت، فصلنامه مطالعات ملی،

- سال سوم، شماره ۱۰.
- ۲۴) گیدنز، آنتونی (۱۳۸۸)، تجدد و تشخیص، ترجمه ناصر موفقیان، تهران: نشر نی.
- ۲۵) میلر، پیتر (۱۳۸۴)، سوژه استیلا قدرت: در نگاه هورکهایمر، مارکوزه، فوکو و هابرماس، ترجمه نیکوسرخوش و افشین جهاننیده، چاپ دوم، تهران: نشر نی.
- ۲۶) نجف قلی، اعظم و دیگران (۱۳۹۰)، دنیای مجازی امکانات قوانین روش‌ها و ابزارهای ارزیابی، تهران: نشر کتابدار.
- ۲۷) نوچه فلاح، رستم (۱۳۸۶)، هویت؛ واقعیتی ثابت یا سیال، در علی اکبر علیخانی، مجموعه مقالات (هویت و بحران هویت)، تهران: سازمان انتشارات جهاد دانشگاهی.
- ۲۸) وبستر، فرانک و رابینز، کوین (۱۳۸۵)، عصر فرهنگ فناورانه از جامعه اطلاعاتی تا زندگی مجازی، ترجمه مهدی داودی، تهران: توسعه.
- ۲۹) ویسی، هادی (۱۳۸۸)، جهانی شدن و اشاعه مرزها در فضای مجازی، فصلنامه رشد آموزش جغرافیا، دوره ۲۴، شماره ۲.
- ۳۰) بیات، بهرام و آزادواری، علی اکبر (۱۳۸۹)، تأثیر جهانی‌سازی بر هویت ملی و هویت جهانی با تأکید بر رسانه‌های ارتباطی نوین، فصلنامه مطالعات امنیت اجتماعی.
- ۳۱) پاک‌زاده، زهرا و تیشه‌یار، ماندانا (۱۳۸۹)، چالش‌های ارتباطی در روابط میان فرهنگی، فصلنامه تدبیر، شماره ۲۱۹.
- ۳۲) جنکینز، ریچارد (۱۳۸۱)، هویت اجتماعی، ترجمه تورج یار احمدی، تهران: شیرازه.
- ۳۳) خسروی، آرش (۱۳۸۹)، مفهوم شناسی هویت مجازی در فضای سایبری، نشریه ره آورد نور، شماره ۳۱.
- ۳۴) خوشنویس، ناهید (۱۳۸۹)، سواد رسانه‌ای سازوکار مقاومت در برابر تهاجم رسانه‌ها، ماهنامه علمی تخصصی انجمن روابط عمومی ایران، شماره ۷۲.
- ۳۵) ربیعی، علی (۱۳۸۷)، رسانه‌های نوین و بحران هویت، فصلنامه مطالعات ملی، سال نهم، شماره ۴.
- ۳۶) رجائی، فرهنگ (۱۳۸۲)، پدیده جهانی شدن و طبیعت بشری و تمدن اطلاعات، ترجمه عبدالحسین آذرنگ، تهران: نشر آگه.

Belshek, Jalal Ali, the influence of culture on the negotiation styles of British students. (Newcastle university).

-Bryant, Rebecca (2001), what kind of space is

cyberspace?Mirerva – An Internet Journal of philosophy -138)5
155).

-D, Morely and K, Robins(1996), space of Identity, London,
Routledge.

-David, Gauntlett(2002), media Gender and Identity (London
and new York press).

-Gajendra, Sharma(2010), wenjun sun and Qiang Ye school of
management second life A strong communication Tool social
networking and Business, Information Techniligy Journal 3) 9).

-Goffman, Erving(1959), presentation of self in Everyday
Life, N, Y : Anchor.

-Hall, E.T(1979), Beyond culture, new York: Anchor books /
Douteday.

<http://webpedia.com>

-Jonathan, S(1992), Defining virtual reality: Dimensions
determining telepresence. J. commun,4.

-Judith, S Donaeth(1998), Mit Media Lab,(identity and
deception in the virtual community), in kollock P and Smith,
M(eds), community in cyberspace, (London: Routledge).

WWW.vrs.org.uk