

همایش علمی-پژوهشی مطالعات علمی علوم انسانی در جهان اسلام

نهاد برگزار کننده همایش: موسسه قانون یار

((با همکاری و حمایت معنوی دانشگاه فرهنگیان، آموزش و پرورش، بنیاد شهید و امور ایثارگران، سازمان ارشاد اسلامی، سازمان شهرداری (استان کرمانشاه) مرکز اطلاعات علمی جهاد دانشگاهی (استان تهران) و ...))
سردبیر علمی و مسئول برگزاری همایش: دکتر بهنام اسدی (نماینده مقالات در ۸ پایگاه ملی و بین المللی)
تاریخ برگزاری همایش: ۱۱ اسفند ۱۴۰۱ شماره مقاله: ۱۹/۹۵۰ رده بندی کنگره: الف ۲۴/۸۸۰

نفوذ فضای مجازی و رسانه ای در خانواده ها (کودکان و نوجوانان) و راه های کنترل آنها

سید مجتبی موسوی

دانشجوی دکتری رشته حقوق جزا و جرم شناسی

چکیده

شاید شما بتوانید روزگار قبل از اینترنت را به یاد بیاورید ، اما تصور دنیای بدون تجهیزات هوشمند و متصل به اینترنت برای همگان شبیه کابوس می ماند. رشد روزافزون تکنولوژی بین نسل گذشته و نسل جدید شکافی عمیق ایجاد کرده است و به دنبال این امر حفاظت از فرزندان در برابر آفت های فضای مجازی به یکی از معضلات مهم والدین تبدیل شده است. فضای رسانه ای معقوله ای است که همکاری، هماهنگی، و نزدیکی بخش های نظامی، سیاسی، امنیتی، رسانه ای ، و تبلیغاتی یک کشور را میطلبد. که طراحان این جنگ رسانه ای ، نه لزوماً ژنرالهای پادگان نشین بلکه ممکن است پرفسورهای کالج نشین و دیپارتمانهای رسانه ای در دانشگاه های معتبر هر کشور باشند. بنا بر این جنگ رسانه ای از جمله جنگ های بدون خونریزی و آرام محسوب می شود ، که با توجه به آرام بودن آن میزان تخریب آن بقدری زیاد است که حتی شهروندان کشورهای هدف هم متوجه حجم سنگین این جنگ بر فضای روحی روانی خانواده ، فرزندان و اطرافیان آنها نمی شوند.

واژگان کلیدی: فضای مجازی، جنگ رسانه ای، ایمنی خانواده و اطرافیان

بخش اول: کلیات

بند اول: مقدمه

برای استفاده صحیح از فضای مجازی باید بتوانیم به کمک ابزارهای کارآمد، خانواده و فرزندان و نسل های بعد از خود را در برابر آسیب های موجود مصون کنیم. در اکثر کشورهای پیشرفته دنیا، خانواده هادرخواست هایی مبنی بر تولید نرم افزار را داشته که فیلترهایی برای نرم افزارهای تولیدی خود تهیه نمایند که به این ترتیب برای دسترسی به محتوای آنها محدودیت هایی در نظر بگیرند. همه این راهکارها برای پالایش و ممانعت از نشر محتوایی است که به زعم والدین سلامت و امنیت خانواده و فرزندان را به خطر می اندازد. که با این روش میتوان از یک سو دسترسی به سایت ها و بازی ها و برنامه هارا برای فرزندان خود محدود و یا مقید به یک زمان معین کرد، و از یک سوی دیگر با تولید گزارش های لحظه ای یا روزانه از رفتار و عملکرد فرزندان خود در شبکه های مجازی آگاه و تصمیمات درست و به موقعی را در این خصوص گرفت. دنیای امروز به نوعی وابسته به رسانه است رسانه هایی که خواه یا ناخواه تاثیر مستقیمی بر زندگی مردم دارد. رسانه ها از عوامل مهم راهبردی زندگی اجتماعی هستند به طوری که گروهی از مردم بدون اینکه بدانند تحت تاثیر رسانه ها قرار گرفته و خود از این موضوع بی خبرند.

بند دوم: اهداف و ضرورت تحقیق

فضای مجازی امروزه بسیاری از ابعاد زندگی بشر را تصرف کرده و همه جوامع را تحت تاثیر خود قرار داده و با توجه به اینکه فضای مجازی تا این حد به زندگی ما نفوذ کرده است، میتوان این قدرت و نفوذ را در جهت مسائل مفیدتری به کار گرفت. بنابراین خط مشی های فضای مجازی توانایی این را دارد که تا توسعه آموزشی و.. را بهبود بخشیده و زندگی انسانهای امروزی را راحت

تر کند. آنچه که حائز اهمیت است میزان و نحوه تاثیر گذاری رسانه ها بر مخاطب است این تاثیر گذاری موضوعی است که توجه بسیاری از محققان و نظریه پردازان را در زمانهای مختلف به خود جلب کرده است.

بند سوم: بیان مسئله

بخش دوم: تهدیدات نرم افزار

برای مواجهه با هر مشکلی آگاهی از جنبه های مختلف آن ضروری است کودکان و نوجوانان امروز که از کودکی با فضای مجازی و فناوری مدرن بزرگ می شوند به نسبت به والدین از فضای مجازی و رایانه و اموری از این دست آگاهی بیشتری دارند، بنا براین اگر والدین دانش و علم خود را در این خصوص به روز کنند و اطلاعاتشان را به میزان مطلوب برسانند راهنمایی هایی که در این زمینه به فرزندانشان میکنند موثرتر خواهد بود اهمیت دانش و آگاهی رسانه ای والدین به قدری مهم است که با تمام نکاتی که برای مراقبت از فرزندان لازم است برابری میکند. به عبارت دیگر هیچ چیز جای آموزش والدین را نمی گیرد و والدین برای آموزش دادن به فرزندان خود نیازمند علم و آگاهی هستند. نهایتا این والدین هستند که باید بر فرزندان خود نظارت کنند و به همین دلیل اگر میزان سواد رسانه ای آنها با فرزندانشان اختلاف زیادی داشته باشند به خوبی از عهده این کار بر نمی آیند. لذا تا زمانی که فضای مجازی وجود دارد خطرات و آسیب های مرتبط با آن هم وجود دارد این خطرات بسیار متنوع هستند از بدافزارهای که به طرق مختلف سیستم ها را آلوده میکنند یا از افراد اخاذی میکنند گرفته تا کسانی که با سرقت هویت و اطلاعات خصوصی ،امنیت خانواده ها و فرزندان را به خطر می اندازد لذا میطلبند برای رهایی از این قبیل آسیب ها و یا به حداقل رساندن آنها باید راه های مقابله با آنها را بشناسیم. شهروند مجازی یکی از مفاهیمی است که امروزه در موضوعات مختلف مورد ارزیابی قرار میگیرد. شهروند مجازی یا الکترونیک

نیز دارای حقوق و تکالیفی است که برای برقراری نظم در جامعه ناگزیر از رعایت آن است. شاید برخی ماهیت نامعینی و هویت مجهول برخی کاربران را دلیلی برای عدم رعایت حقوق شهروندی در فضای مجازی مجاز، به هر گونه تعدی و تعرض و تخلف بدانند^۱.

در دنیایی که به هر سو روی بگردانید با انبوهی از پیامهای رسانه ای مواجهه هستیم که هر کدام با مقصودی خاص برای تحت تاثیر قرار دادن ما تولید و ارسال شده اند. شاید برای همین باشد که تا چند سال آینده دیگر مدرک تحصیلی و توانایی خواندن و نوشتن شما را در زمره باسوادان قرار ندهد، و اگر مهارت یا سواد استفاده و تحلیل پیامهای رسانه ای را نداشته باشیم جزء بی سوادان محسوب شویم. سواد رسانه ای نیز با هدف توانمند سازی شهروندان با بکار گیری دانش مهارت و نگرش و همچنین از طریق یادگیری مواردی همچون، درک

نقش و کارکرد رسانه ها در جوامع و یا درک شرایطی که رسانه ها بتوانند عملکرد خود را به سرانجام برسانند، ارزیابی نقادانه محتوای رسانه ها و تعامل با رسانه ها برای خود اظهاری و مشارکت و مهارت نقد و بررسی مورد نیاز برای تولید محتوای ایجاد شده توسط کاربر و دسترسی به رسانه ها و محتوای اطلاعاتی با کیفیت و مشارکت در شبکه های ارتباطی و رسانه ای (که

امنیت در زندگی آنلاین به سفارش سازمان فناوری اطلاعات ایران، سهلانی، حسین ۱۳۹۷

ضرورت تحقق بخشیدن به ماده ۱۹ اعلامیه جهانی حقوق بشر است) صورت میگیرد.

یونسکو معتقد است که گرد هم آوری سواد رسانه ای و سواد اطلاعاتی همراه با سواد فناوری اطلاعات و ارتباط و سواد دیجیتالی به عنوان یک ساختار جدید سواد آموزی به توانمند سازی مردم، جوامع، و ملتها برای مشارکت در ایجاد دانشی جهانی کمک میکند. همچنین تحولات جهانی ناشی از عناصر پیچیده رسانه ای و تجهیزات ناشی از فناوری های نوظهور است که بر بستر

جوامع، ملهم از ساختارهای جدید با فرافکنی پارادایم‌های حاکم شکل گرفته‌اند و فضای رسانه و مفاهیم مربوط را تغییر می‌دهد. از طرفی به دلیل تغییرات مستمر و اجتناب ناپذیری ذائقه مخاطب رسانه‌ها چاره‌ای جزء مواجهه هوشمندانه با فرایندهای پیش‌رو در چهار چوب الگوهای مدرن و حرفه‌ای ندارند و آرایش رسانه‌ای کارآمد و اقدامات رقابتی ضرورتی انکار ناپذیر است که در تعریف دانش رسانه‌ای و در تلاقی با تکنیک‌های رسانه‌ای تجلی پیدا میکند.

^۱ - شایگان، فریبا، پیشین، ص ۸۶

^۱ - Pattison EM, Kahan J. The deliberate self-harm syndrome. The American journal of psychiatry. ۱۹۸۳, p۱۴۰.

امروزه با رسانه‌ها چه به صورت مستقیم و چه به صورت غیر مستقیم میتوان با افراد بسیار زیادی ارتباط برقرار کرد و در جوامع خرد و کلان فرهنگ‌های مختلف ارتباط برقرار کرد و فرهنگ‌سازی نمود. بنابراین نظام‌های اعتراضی به این اثر گذاری پی برده و در تلاشند که سهم خود را از خبرگزاری‌ها یا کانال‌های تلویزیونی و ماهواره‌ای بیشتر کنند و بر واگرایی‌های اعتقادی و اداری و حب و بغض افراد و شهروندان نفوذ داشته باشند. لذا محتوای برنامه‌های رسانه‌ای در این بین بسیار با اهمیت بوده است و از جمله در دینی یا غیر دینی بودن آن در قدسی یا غیر قدسی بودن آن باید اهتمام ویژه داشت و نکته‌ای که باید با آن اشاره داشت عملکرد جنگ رسانه‌ها در لایه و سطوح مختلف و متفاوت اجتماعی در بین شهروندان به ویژه رهبران، نخبگان، مدیران و مسئولان میباشد. و آنجا که قدرت‌ها توان به میدان آوردن نیروی نظامی را ندارند و یا جامعه آنان قادر به تحمل تلفات انسانی نیست به جنگ رسانه‌ای روی می‌آورند و از این ابزار بهره‌برداری میکنند. جنگ رسانه‌ای از جمله جنگ‌های آرام و بی صداست که میزان تخریب آن بسیار زیاد می‌باشد که پیچیدگی‌های ابعاد مختلف جنگ رسانه‌ای موجب شده است تا تصمیم‌گیری در

باره طراحی و تدوین راهبردی چهارچوبها و تکنیکهای کاربردی به نحو عملیاتی کردن اهداف و مأموریت های تعریف شده استفاده حداکثری از توان هر رسانه با توجه به امکانات انتشار مکتوب، چاپی، صوتی و تصویری، چند رسانه ای، اینترنتی و سرانجام انتشار آنلاین ها به ژنرالهای نظامی واگذار نمی شوند.

بخش سوم: انواع تهدیدات

همزمان با رشد و توسعه نرم افزارهای کاربردی و مفید نوع دیگری از نرم افزارها با هدف تخریب، سوء استفاده و جاسوسی اطلاعات کاربران گسترش یافتند. این برنامه های خرابکار انواع مختلفی دارند. "برخی مثل ویروس خود را تکثیر میکنند" دسته ای مثل کرم، از نقاط آسیب پذیر وارد شبکه شده و آهسته، آهسته به رایانه های دیگر میخزند، "گروهی دیگر مثل اسب تروای قدیمی با چهره ای دوستانه وارد میشوند و سپس سیستم را نابود میکنند"، "برخی هم باج افزارد یعنی ابتدا رایانه قربانی یا فایل های او را قفل میکنند و سپس در ازای دسترسی مجدد باج میخواهند. کلکسیون تهدیدات نرم افزاری به همین ها محدود نمی شوند، برنامه هایی هستند که کارشان سوء استفاده از اطلاعات محرمانه و خصوصی است مثل کی لاگرها که حرکت کلید های کیبورد را با هدف دسترسی به رمز عبور و اطلاعات حساس کاربران ثبت میکنند و یا انواع روش های فیشینگ که با تکیه بر اعتماد کاربر و خطاهای تشخیصی و با کمک جعل و بازسازی صفحات وب، او را فریب میدهند.

امروزه تکنیک های بدافزار نویسی بسیار پیچیده شده است و شناسایی و تشخیص آنها دانش و تسلط بالایی میطلبد، اما با استفاده از برنامه های بازدارنده می توان تا حدودی زیادی سد راه این حملات شد. این برنامه های حفاظتی ازدو طریق کلی با انواع نرم افزارهای مخرب مقابله میکنند:

الف) جلوگیری از ورود و نصب بدافزار ب) تشخیص و پاکسازی بدافزارهایی که سیستم را الوده کرده اند.

اینکه چگونه بفهمیم سیستم ما دچار بدافزار یا ویروس شده زیاد سخت نیست: ممکنه سیستم کند شده باشد، برخی از فایل ها بی دلیل پاک شده باشند، برخی از فایل ها و پوشه ها پنهان شده باشند، مرورگر برخی از صفحات را باز نمی کند و... این تغییرات ممکن است توسط بدافزار در سیستم ایجاد شده باشد که از راه دانلود فایل های ناشناخته و یا استفاده از حافظه های خارجی یا اتصال به سایر دستگاه های آلوده و.... به وجود آمده باشند. این بدافزارها ممکن است خطرناک باشند ولی اگر برای مقابله با آنها آماده باشیم جای هیچ نگرانی نخواهد بود. و با رعایت این چند توصیه سیستم خود را نسبت به این بدافزارها ایمن میکنیم:

برنامه های غیر لازم را از رایانه پاک کنیم

به طور مرتب از برنامه های خود نسخه پشتیبان تهیه کنیم

با نصب نرم افزارهای امنیتی مناسب جهت حذف باج افزارها یا دیگر نرم افزارهای مخرب استفاده کنیم

نرم افزارهای مورد نیاز خود را از سایت ها و عرضه کنندگان معتبر دریافت کنیم

نرم افزارهای خود را به روز نگه داریم، و...

بخش چهارم: آثار مخرب برخی بازی های رایانه ای

بازی های رایانه ای به زعم تمام مزایایی که دارند ، اما آثار مخربی از خود به جا میگذارند . توجه به رده بندی سنی بازی های رایانه ای برای والدین امری ضروری است. در تمام کشورها ، حتی کشورهایی که در صف اول تولید و طراحی بازی های رایانه ای هستند ، توجه ویژه ای با این امر می شود که براساس ملاک مشخصی در زمینه محتوا و داستان ، بازی ها را دسته بندی میکنند تا خانواده ها بدانند فرزندانشان در بازی ها با چه نوع فعالیتی و فضاهایی مواجهه هستند . بیشتر بازی های خارجی که در کشور ما به خصوص در بین کودکان و نوجوانان مرسوم است، از تولیدات شرکت های بازب سازی آمریکایی است . که البته تولیدات داخلی هم در این زمینه وجود دارد . در بازی های تولیدات آمریکایی وقتی کودک وارد فضای بازی های بزرگ سالان می شوند در معرض کلاهبرداری و سوء استفاده قرار میگیرند ، مواردی از قبیل جعل هویت ، سرقت اطلاعات خصوصی و خانوادگی و در راحت ترین حالت کلاهبرداری مالی در هنگام خرید درون برنامه ای است . کودکان و نوجوانان به واسطه سن کم و عدم تسلط به آگاهی کافی در فضای مجازی می توانند قربانیان آسیب ها و تهدیدات این فضا می شوند .تهدید کردن و ترساندن آنها به واسطه سن کمی که دارند یک روش برای سوءاستفاده و دسترسی به اطلاعات مهم و خصوصی آنها تبدیل شده است . مجرمان سایبری اهداف سود جویانه خود را بر پایه تنهایی و ترس و عدم اعتماد به نفس و عدم همراهی والدین با فرزندان بنا کرده و با ارسال پیام های مختلف و تهدید آمیز کودکان و نوجوانان را مجبور به همکاری می نمایند تهدید به هک کردن و سرقت اطلاعات فردی از جمله عباراتی است که مجرمین برای ایجاد ترس در کودکان و نوجوانان ایجاد می کنند.

استفاده نادرست در فضای مجازی و شبکه های اجتماعی می تواند کودکان و نوجوانان خصوصا افراد کم سن و سال را در معرض مسائلی از قبیل محتوای نامناسب اخلاقی ، شبهات دینی ، سیاسی

و اعتقادی قرار دهد. همچنین استفاده بیش از حد از اینترنت، تلفن همراه، و بازی های رایانه ای مخرب در ایجاد خشونت، پرخاشگری عدم تمرکز، اختلال در خواب، آسیب های روحی روانی و در آخرین مرحله هم اعتیاد اینترنتی را موجب می‌گردد. اعتیاد اینترنتی یکی از بیشترین آسیب های کودکان و نوجوانان در استفاده بیش از حد از دستگاه های رایانه ای به وجود می آید. درایام شیوع بیماری کرونا موجب استفاده بیش از حد کودکان و نوجوانان از فضای مجازی و محصولات رسانه ای و افزایش چشمگیری در بین آنها داشته باشد. یکی از عوامل بسیار مهم و تاثیر گذار منفی در فضای مجازی بر کودکان و نوجوانان، محتوای نامناسبی است که به راحتی در اختیار همه افراد در این فضا قرار گرفته و امنیت اخلاقی کاربران به خصوص خانواده ها را به خطر می اندازد. انتشار اینگونه مطالب و فیلم ها پیامد های منفی در پی خواهد داشت ترویج فرهنگ غربی در جامعه از طریق اینترنت تغییر و دگرگونی ارزش ها و هنجارهای جامعه، جایگزینی تفکرات مادی و دنیا گرایی به جای معنویات و اخلاق و بروز عوارض روحی و روانی ناشی از تماشای تصاویر مبتذل و مستهجن، مانند احساس گناه، اضطراب، رفتارهای وسواسی از پیامد های منفی این مسئله در فضای مجازی و شبکه های اجتماعی است. صفحات غیر اخلاقی فعال در فضای مجازی می توانند ویروسی برای تخریب شخصیت کودکان و نوجوانان و حتی جوانان نیز باشد، لذا ضروری است که والدین در این زمینه اطلاع داشته باشند که برخی افراد ناباب و غیر متعهد اقدام به اقدام به چنین اعمال زشت و قبیح در فضای مجازی میکنند که در این راستا نظارت مستمر بر عملکرد فرزندان باید جدی گرفته شود.

بخش پنجم: تاثیر بازیهای رایانه ای خشن بر کودکان

بازی های رایانه ای که در آن نشانه های خشونت و خونریزی شخصیت های رایانه ای دیده می شود باعث بی قراری و اضطراب در کودکان میشود که این موضوع در مسائل تربیتی آنها نیز تاثیر

گذار است. کم تجربگی و ساعت ها نگرستن به صفحه مانیتور آثار مخرب جدی جسمانی روی کودکان و نوجوانان به جا گذاشته و در دراز مدت آثار مخرب روحی روانی و مشکلات گوناگون را برای آنها رقم میزند. والدین باید تا حدی با بازی های رایانه ای آشنا باشند و بدانند که هر بازی برای چه رده سنی در نظر گرفته شده است. به دلیل بروز خشونت در بازی های رایانه ای شاهد آثار کوتاه مدت پر خاشگیری در کودکان خواهیم بود خصوصاً اینکه مواجهه با خشونت در بازی های رایانه ای باعث توجه کردن خشونت در روحیه کودکان بوده و این نگاه و باور را به وجود می آورد که دنیا مکان خصومت آمیز و پر تنشی است و در نتیجه باعث تحریک بیشتر خشونت در آنها می شود. معمولاً استفاده بی رویه و مدیریت نشده از فضای مجازی به خودی خود بردباری و صبر را کاهش میدهد. حال اگر این سیرت نیک خوئی که در انسان رشد نکرده باشد می تواند پیامد های بدی نیز به همراه داشته باشد که به مواردی از قبیل: هواداری متعصبانه و کورکورانه سیاسی یا هواداری از یک شخصیت منفی هنری، که بیشتر در بحث ها و مخالفت ها نمود پیدا می کند، و طرفین اغلب تحمل دریافت نظرات مخالف خود را ندارند و چه بسا به گفتگو و بی احترامی یا منجر به برخورد های فیزیکی خواهد شد. در شبکه های اجتماعی و رسانه ای عقاید دیگران، بدون هیچ گونه تحقیق یا شناختی به تبلیغ گذاشته و سعی در عضو گیری در آنها خواهد شد. و یا عقاید دیگران فرهنگ های یک جامعه قومیت ها با برچسب زنی و به سخره گرفتن و اختصاص ویژگی های بد به آنها اسباب سرگرمی و تفریح خیلی قرار گرفته خواهد شد.

نتیجه گیری و پیشنهاد

با ورود تجهیزات هوشمند به زندگی مدرن، امنیت انسان تا حد زیادی به خطر افتاده است زیرا در اطراف ما دستگاه هایی مدام مشغول ثبت و ضبط اطلاعات هستند، این اطلاعات حتی اگر به دست شرکت های تجاری و اطلاعاتی نیفتند و از آن سوء استفاده نکنند لقمه خوبی برای سارقان اینترنتی

است. با این همه، از به کار گیری این تجهیزات ناگزیریم. اما بهتر است با راهکارهای محافظت از حریم شخصی و اطلاعات خود به درستی آشنا باشیم تا عوارض و خطرات این تجهیزات را کاهش دهیم. امروزه با ورود تلوزیون های هوشمند به زندگی خانواده ها فضای مجازی دیگر تا داخل اتاق استراحت ما نفوذ کرده و جهت جلوگیری از سوءاستفاده از این تجهیزات رعایت نکات ایمنی لازم و ضروری به نظر میرسد. غیر فعال نمودن دستگاه های رایانه ای در مواقع عدم نیاز و همچنین عدم در اختیار قرار دادن رمز های کاربری به دیگران و تغییر تنظیمات ایمنی و اطلاعاتی و اطمینان از قطع بودن اینترنت در زمان خاموش بودن رایانه و سیستم های عامل دستگاه های هوشمند می توان از سوء استفاده هکرها از این دستگاه های در اختیار جلوگیری کرد. در هنگام استفاده از بازی های رایانه ای خصوصا برای کودکان و نوجوانان به رده بندی سنی آنها باید توجه کرد و همواره انتخاب بازی های رایانه ای مخصوصا برای کودکان و نوجوانان با چالش هایی همراه بوده است چرا که کودک بسته به سن آنها در برابر مواردی از قبیل ترس، خشونت، ناهنجاری های اجتماعی و ... آسیب پذیر هستند. با توجه به ایجاد نظام رده بندی بازیهای رایانه ای در کشور، والدین با خیال آسوده تر قادر هستند بازی های مناسب را برای فرزندان خود انتخاب کنند. برای بازی های رایانه ای خصوصا بازی های آنلاین مدت زمان محدودی برای فرزندان مشخص کنید و با آرامش در اجرای بی چون و چرای آن اهمیت دهید. گاهی اوقات با فرزندان خود بازی کنید و برای او توضیح دهید که چرا برخی بازی های خاص مناسب سن او نیستند. به فرزندان خود فاقد از هر شرایط سنی که دارند آموزش دهید هر ۱۵ الی ۳۰ دقیقه چشم را از صفحه نمایشگر برداشته و به نقطه ای دیگر نگاه کنند تا از آسیب رسیدن به چشم آنها جلوگیری شود. استفاده از اپلیکیشن های داخلی و بازی های رسانه ای داخلی می تواند یک نوع آسودگی خیال برای والدین و همچنین برای کودکان و نوجوانان به وجود آورده که احتمال هرگونه سرقت یا سوءاستفاده از این روش را به اقلیت برساند. با تعیین پاداش و تنبیه، رفتارهای کودک را در



استفاده از اینترنت و ابزار های فناوری اطلاعات کنترل و نظارت بر فعالیت های فیزیکی و سرگرمی خارج از فضای مجازی را جایگزین فعالیت های اینترنتی کودک کنید. همچنین در جهت کنترل و درمان اعتیاد اینترنتی کودکان نظارت اعضای خانواده در هنگام استفاده از اینترنت و هدفمند کردن استفاده از اینترنت برای کودکان و تعیین زمان مشخص برای استفاده از اینترنت همچنین افزایش تعاملات اجتماعی و خانوادگی کودکان در محیط پیرامون و جایگزین کردن فعالیت ها و سرگرمی های خارج از فضای مجازی موثر خواهد بود.

خدایا چنان کن سرانجام کار*** که تو خوشنود باشی و ما رستگار

منابع و مآخذ:

۱. امنیت در زندگی آنلاین حسین سهلانی به سفارش سازمان فناوری اطلاعات ایران ۱۳۹۷
۲. دانستیهای سایبری (مجموعه محتوای پیشگیرانه در حوزه مجازی) مهرداد جعفری ،
علی محمد رجبی سال ۱۳۹۸
۳. سفر به دنیای فناوری به سفارش سازمان فناوری اطلاعات ایران سعیده ساروخانی ،
مژگان کمیجانی سال ۱۴۰۰
۴. سواد رسانه ایدانش عصر دیجیتال مجموعه کارگاه های نهضت سواد رسانه ای در
فضای مجازی ، زینب ایت الهی انتشارات پشتیبان سال ۱۳۹۹
۵. تکنیک های عملیات روانی در حوزه رسانه ، انتشارات دانشیاران ایران ، قدیری ایانه
۱۳۹۲
۶. تفکر و سواد رسانه ای ، به سفارش سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی ، حسین
حسینی ۱۳۹۵
۷. پژوهشگاه ارتباطات و فناوری اطلاعات و ابزارهای کنترل والدین ، ۱۳۹۴
۸. شبکه عنکبوتی، روشهای جذب ، نفوذ و تاثیرگذاری در فضای مجازی ، محمد
کهوند ۱۳۹۵
۹. حمله فیشینگ ها و نحوه جلوگیری ، ایر رضا نصیری ۱۳۹۴
۱۰. کاپلان و دیگری، خلاصه روانپزشکی، ترجمه: حسن رفیعی و دیگری، انتشارات
نسل فردا، چاپ اول: ۱۳۸۲

منابع انگلیسی

- ۱- Amderson and Smith Suicide:Fact sheet,Wisqars.۲۰۰۳.



- ۲- Barraclough B, Bunch J, Nelson B, Hundred. (۱۹۷۴). "Cases of Suicide: Clinical Aspects British". Journal of Psychiatry.

توجه داشته باشید: جهت چاپ مقالات خود در نشریات علمی و همایش های معتبر با (خانم دکتر جعفری) ۰۹۱۹۶۷۴۸۶۲۵ تماس بگیرید. گواهی نامه پذیرش و چاپ مقاله، کمتر از ۷۲ ساعت صادر می گردد.

پنجمین همایش علمی پژوهشی مطالعات علمی علوم انسانی در جهان اسلام (۱۴۰۱) موسسه قانون یار، مرکز اطلاعات علمی جهاد دانشگاهی-دانشگاه فرهنگیان، آموزش و پرورش و ...

**موسسه علمی و حقوقی قانون یار
برگزار می کند**

**پنجمین همایش علمی-پژوهشی
مطالعات علمی علوم انسانی در جهان اسلام**

ارگان ها و سازمان های حامی معنوی برگزاری همایش (در استان کرمانشاه)
دانشگاه فرهنگیان - سازمان ارشاد اسلامی - آموزش و پرورش - بنیاد شهید، سازمان شهرداری و ...

www.Olomensani.ir **www.Ghanonyar.ir**

محورهای پذیرش مقالات

- تمام گرایش های رشته فقه، حقوق و علوم قضایی ■ علوم تربیتی، تکنولوژی آموزشی و آموزش و پرورش
- روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم دینی و مذهبی ■ علوم اقتصادی، بانکی و تمام گرایش های مدیریت

مکان و زمان برگزاری همایش **دبیر علمی و مسئول همایش** **مدیر اجرایی همایش**
 کرمانشاه - ۱۴۰۱/۱۲/۱۱ **دکتر بهنام اسدی** **دکتر شهلا رضایی**

ایمیل رسمی همایش جهت دریافت مقالات پژوهشگران
ارسال مقاله از طریق واتس آپ، اینستاگرام، تلگرام، روبیکا به شماره ۰۹۱۰۰۶۳۶۰۰۲
OLOMENSANI@YAHOO.COM

دبیرخانه مرکزی موسسه قانون یار: تهران، میدان انقلاب، خیابان اردیبهشت، موسسه قانون یار ۰۵۲۶ - ۰۲۱۶۶۹۷۹۵۱۹
 ((در صورت طرح سوال درخصوص ارسال مقاله با جذب در هیات علمی همایش با خانم دکتر قبادی تماس بگیرید ۰۹۱۹۶۷۴۸۶۲۵))

 CiteFactor
Academic Science Journals
Index (University of California-San Francisco)
  MENDELEY
PBIN.com
Sponsored And Indexed
  جهاد
دانشگاهی
Scientific Information Database
  DRJI
Directory of Research Journals Indexing
ICI WORLD of JOURNALS
  CONF PAPER
Sponsored and Indexed by CIVILICA
We Respect the Science