

ششمین همایش جرم‌شناسی و پیشگیری از ارتکاب جرم، خودکشی و انحرافات جوانان

نهاد برگزار کننده همایش: بنیاد علمی و حقوقی قانون یار

(با همکاری و حمایت معنوی دادگستری بروجرد، دانشگاه امام صادق، انجمن علمی معارف دانشگاه شهید بهشتی، دانشگاه لرستان، آموزش و پرورش، دانشگاه آزاد رفسنجان، سازمان ارشاد اسلامی، جامعه المصطفی العالمیه و....)

سردبیر علمی و مسئول برگزاری همایش: دکتر بهنام اسدی (نماینده مقالات در ۸ پایگاه ملی و بین المللی)
تاریخ برگزاری همایش: ۲۹ آذرماه ۱۴۰۲ شماره مقاله: ۱۸/۹۱۰۸۲ رده بندی کنگره: ب ۵۶/۷۲۵۵

بررسی تاثیر فضای مجازی بر آسیب پذیری دانش آموزان

سعید خانی *

فروزان رضائی

چکیده

تاثیر فضای مجازی بر آسیب پذیری دانش آموزان مساله اصلی این مقاله می باشد. اهمیت و ضرورت این موضوع به این دلیل است که این مسله باعث نگرانی و اضطراب در خانواده ها نسبت به دانش آموزان خود شده است و این امر باعث شده نوع خاصی از زندگی را به دانش آموزان تحمیل کند و تمرکز و قدرت تفکر را از آنان بگیرد و باعث اثراتی مخرب و منفی شده است و بیش از همه دانش آموزان و نوجوانان را درگیر خود کرده است بیش از ۷۰٪ از دانش آموزانی که بطور مداوم در حال استفاده از شبکه های اجتماعی هستند و به اصطلاح در آن غرق می شوند دچار افت تحصیلی شدیدی نیز می شوند و همچنین باعث انزوای شخص و دوری دانش آموز از جامعه شده است. هدف از این مقاله این است که بررسی کنیم که دقیقا این مسله در کنار مزیت هایی که برای هر فرد دارد چه آسیب هایی می تواند به او برساند. در این مقاله با روش توصیفی - تحلیلی به بررسی این موضوع می پردازیم و یافته های تحقیق حاکی از این است که استفاده بیش از اندازه از شبکه های اجتماعی بر سلامت نوجوانان در هر سنی که باشند، تأثیر منفی می گذارد و آنها را در معرض ابتلا به انواع مشکلات جسمی و روحی قرار می دهد. اینجاست که والدین و معلمان باید به دانش آموزان در رابطه با فعالیت بیش از اندازه در فضای مجازی و عوارض منفی آن بر جسم و روان، آگاهی لازم را بدهند و نقش اصلی را در زمینه آگاهی بخشیدن به آنها ایفا کنند.

واژگان کلیدی: فضای مجازی، فضای سایبریک، اینترنت، آسیب پذیری



۱. مقدمه:

انسان ها در زمان های قدیم در دنیایی زندگی می کردند و ارتباطات بین آنها خیلی کم بود و با کسانی ارتباط داشتند که در یک جا با هم زندگی می کردند اما اکنون مهم ترین تغییر دنیای معاصر که شالوده تغییرهای آینده جهان را نشان می دهد رقابتی شدن دنیای واقعی و مجازی می باشد. خصوصیات دنیای مجازی با بی مکانی، دستیابی آسان به آخرین اطلاعات، تکثیر داشتن و هم زمانی از دنیای واقعی جدا می شود. مهم ترین خصوصیت دنیای مجازی این است که روابط انسانی به واسطه و از راه دور جایگزین روابط انسانی شده است. (زندوانیان، ۱۳۹۲: ص ۱۹۶)

فضای مجازی یا فضای سایبریک مفهوم برای توصیف فناوری دیجیتال به هم پیوسته گسترده است. این واژه در دهه ۱۹۸۰ وارد ادبیات علمی - تخیلی شد و شاغلان در زمینه کامپیوتر و علاقه مندان، به سرعت آن را به کار بردند و در دهه ۱۹۹۰ رونق یافت و در بین عامه رواج یافت. در این دوره، استفاده از اینترنت، شبکه و مخابرات دیجیتال به سرعت در حال رشد بود و لفظ «فضای مجازی» می توانست بسیاری از ایده ها و پدیده های نوظهور را مستقیم و غیر مستقیم، نمایندگی کند. لفظ مادر فضای سایبر، سایبرنتیک است که به معنای فرماندار یا راننده مشتق شده، واژه ای که نوربرت وینر برای کار پیشگامانه اش در مخابرات الکترونیک و علم کنترل به کار برد. (جلیلی، ۱۳۸۸: ص ۵۶)

با این که نباید فضای مجازی را با اینترنت اشتباه گرفت؛ از این لفظ غالباً در اشاره به اشیاء و شخصیت هایی که تا حد زیادی در خود شبکه مخابراتی وجود دارد استفاده می شود؛ تا جایی که برای مثال، ممکن است به طور استعاری گفته شود یک وبگاه، «در فضای مجازی وجود دارد». بر اساس این تعبیر، اتفاقاتی که در اینترنت رخ می دهد در «فضای مجازی» شکل می گیرد نه جاهایی که شرکت کنندگان یا سرورها به طور فیزیکی واقع شده اند. میشل فوکو فیلسوف از لفظ هتروتوپیا در توصیف چنان فضاهایی که به طور همزمان فیزیکی و ذهنی هستند استفاده کرد.



فضای مجازی یک مفهوم فردی و همچنین بین‌المللی است که یک فناوری دیجیتال گسترده و به هم پیوسته را توصیف می‌کند. این اصطلاح از داستان‌های علمی و هنری وارد فرهنگ عامه شد، اما اکنون توسط استراتژیست‌های فناوری، متخصصان امنیتی، رهبران دولت، ارتش و صنعت و کارآفرینان برای توصیف حوزه محیط جهانی فناوری استفاده می‌شود. برخی دیگر فضای مجازی را فقط یک محیط مفهومی می‌دانند که در آن ارتباط از طریق شبکه‌های رایانه‌ای اتفاق می‌افتد. این واژه در دهه ۱۹۹۰ رواج پیدا کرد که استفاده از اینترنت، شبکه و ارتباطات دیجیتال همه به طرز چشمگیری در حال رشد بود و اصطلاح فضای مجازی توانست بیانگر ایده‌ها و پدیده‌های جدیدی باشد که در حال ظهور بودند.

اصطلاح والدین فضای مجازی سایبرنتیک است که به معنی «steersman»، «فرماندار»، «ilot» یا «rudder derived» گرفته شده است و توسط نوربرت وینر برای کارهای پیشگام در ارتباطات الکترونیکی معرفی شد. واژه فضای مجازی برای نخستین بار در سال ۱۹۶۸ در اثر هنری به همین نام توسط هنرمند دانمارکی سوزان اوسینگ ظاهر شد.

۲. مفهوم شناسی:

۲-۱. تعاریف فضای مجازی

گرچه چندین تعریف در مورد فضای مجازی را هم در ادبیات علمی و هم در منابع رسمی دولتی می‌توان یافت، اما هنوز هیچ تعریف رسمی کاملاً موافقی وجود ندارد. طبق گفته FD Kramer ۲۸ تعریف متفاوت از اصطلاح فضای سایبر وجود دارد. به ویژه به پیوندهای زیر مراجعه کنید: «قدرت سایبری و امنیت ملی؛ توصیه‌های سیاست برای یک چارچوب استراتژیک»، در سایبر قدرت و امنیت ملی، FD کرامر، S. استار، LK Wentz، انتشارات دانشگاه دفاع ملی، واشینگتن (دی سی) ۲۰۰۹؛ همچنین به مایر، م. چپاروگی، ا.، د اسکالزی، ن.



تعاریف اخیر در فضای مجازی اگرچه چندین تعریف در مورد فضای مجازی را هم در ادبیات علمی و هم در منابع رسمی دولتی می‌توان یافت، اما هنوز هیچ تعریف رسمی کاملاً موافقی وجود ندارد. طبق گفته ۲۸ FD Kramer تعریف متفاوت از اصطلاح فضای سایبر وجود دارد. به ویژه به پیوندهای زیر مراجعه کنید: «قدرت سایبری و امنیت ملی: توصیه‌های سیاست برای یک چارچوب استراتژیک» بنابراین آخرین پیش نویس تعریف به شرح زیر است:

فضای سایبر یک دامنه جهانی و پویا (در معرض تغییر مداوم) است که با استفاده ترکیبی از الکترون‌ها و طیف الکترومغناطیسی، هدف آن ایجاد، ذخیره، اصلاح، تبادل، اشتراک و استخراج، استفاده، از بین بردن اطلاعات و مختل کردن منابع فیزیکی است. فضای مجازی شامل موارد زیر است:

الف) زیرساختهای فیزیکی و دستگاههای ارتباطی که امکان اتصال شبکه‌های سیستمهای ارتباطی و فناوری را دارند، به معنای وسیع‌ترین درک (دستگاه‌های SCADA ، تلفنهای هوشمند، تبلت‌ها، رایانه‌ها، سرورها و غیره).

ب) سیستم‌های رایانه ای و نرم‌افزار مرتبط (گاهی اوقات تعبیه شده) که عملکرد عملیاتی و اتصال اساسی دامنه را تضمین می‌کند.

ج) شبکه‌های بین سیستم‌های رایانه ای؛

د) شبکه‌های شبکه‌هایی که سیستم‌های رایانه ای را به هم وصل می‌کنند (تمایز بین شبکه‌ها و شبکه‌های شبکه‌ها عمدتاً سازمانی است).

ه) گره‌های دسترسی کاربران و گره‌های مسیریابی واسطه‌ها.

و) داده‌های تشکیل دهنده (یا داده‌های مربوط به اقامتگاه). غالباً در مجالس رایج (و بعضی اوقات به زبان تجاری)، شبکه‌های شبکه به اینترنت (با حروف کوچک i) گفته می‌شود، در حالی



که شبکه‌های بین رایانه‌ها اینترنت نامیده می‌شوند. اینترنت (با سرمایه ای که من دارم، به زبان روزنامه‌نگاری که بعضاً به آن خالص گفته می‌شود) می‌تواند بخشی از سیستم تلقی شود. یک ویژگی متمایز و اساسی فضای مجازی این است که هیچ نهاد مرکزی کنترل همه شبکه‌هایی که این دامنه جدید را تشکیل می‌دهند کنترل ندارد.

دقیقاً همان طور که در دنیای واقعی هیچ دولت جهانی وجود ندارد، فضای مجازی فاقد یک مرکز سلسله مراتبی از پیش تعریف شده نهادینه است. به فضای مجازی، دامنه ای بدون قاعده نظم سلسله مراتبی، بنابراین می‌توانیم تعریف سیاست بین‌الملل ابداع شده توسط کنت والتز را گسترش دهیم: "بودن" بدون هیچ سیستم قانونی قابل اجرا". این بدان معنا نیست که ابعاد قدرت در فضای مجازی وجود ندارد، و نه این قدرت پراکنده شده و در هزار جریانی نامرئی پراکنده می‌شود، و نه آنطور که برخی محققان پیش‌بینی کرده‌اند، به‌طور مساوی در بین افراد و سازمان‌های بی شمار پراکنده‌است. در مقابل، فضای مجازی با ساختار دقیق سلسله مراتب قدرت مشخص می‌شود.

۲-۲. تعریف اینترنت:

اینترنت شبکه‌ای است که از اتصال کامپیوترها در سراسر جهان شکل گرفته است. دلیل اصلی به وجود آمدن این شبکه عظیم هم، تبادل اطلاعات بوده است. تعداد زیادی از دستگاه‌های کامپیوتری و الکترونیکی وجود دارند که این شبکه و برقراری ارتباط را ایجاد می‌کند. برخی از این تجهیزات در کف اقیانوس‌ها (مانند کابل‌ها) و برخی در آسمان (مانند ماهواره‌ها) وجود دارد. جالب است بدانید که حتی موبایل و کامپیوتر شما هم جزئی از شبکه اینترنت هستند. علاوه بر اینها، تعدادی نرم افزار و کدهای برنامه نویسی در پس زمینه وجود دارند که امکان فعالیت در اینترنت را فراهم می‌کنند. در واقع، زمانی که دو کامپیوتر را به وسیله کابل شبکه به یکدیگر متصل می‌کنید، یک شبکه محلی به نام LAN ایجاد می‌شود. اگر دستگاه‌های مختلفی مانند:



موبایل، تلویزیون، لپ تاپ و یا هر دستگاه الکترونیکی دیگری را از طریق Wi-Fi به مودم یا روتر وصل کنید، یک شبکه محلی بی سیم به نام WLAN تشکیل می‌شود. لازم است بدانید که شبکه اینترنت، مشهورترین شبکه در محدوده کل دنیا می باشد.

در حالی که فضای مجازی نباید با اینترنت اشتباه گرفته شود، این اصطلاح بیشتر برای اشاره به اشیاء و هویت‌هایی وجود دارد که عمدتاً در درون شبکه ارتباطی وجود دارد، به گونه‌ای که مثلاً یک وب سایت به صورت استعاری گفته می‌شود «در فضای سایبر وجود دارد». براساس این تفسیر، رویدادهایی که در اینترنت اتفاق می‌افتد در مکان‌هایی که شرکت کنندگان یا سرورها در آن به صورت جسمی قرار دارند اتفاق نمی‌افتد، بلکه «در فضای مجازی» هستند. فیلسوف میشل فوکو از اصطلاح هتروتوپیا برای توصیف فضاهایی که همزمان جسمی و روحی هستند استفاده کرد.

اولاً، فضای مجازی جریان داده‌های دیجیتال را از طریق شبکه رایانه‌های بهم پیوسته توصیف می‌کند: به یکباره "واقعی" نیست، زیرا فرد نمی‌تواند به صورت مکانی آن را به عنوان یک شیء ملموس پیدا کند، و به طور واضح "واقعی" در اثرات آن است. چندین بار تلاش شده‌است یک الگوی مختصر در مورد چگونگی عملکرد فضای مجازی ایجاد شود زیرا این یک چیز فیزیکی نیست که بتوان به آن نگاه کرد. ثانیاً، فضای مجازی سایت ارتباطات با واسطه رایانه ای (CMC) است که در آن روابط آنلاین و اشکال جایگزین هویت آنلاین اعمال شده و سؤالات مهمی راجع به روانشناسی اجتماعی استفاده از اینترنت، رابطه بین "آنلاین" و "مطرح می‌شود. آفلاین" اشکال زندگی و تعامل و رابطه بین "واقعی" و "مجازی". فضای مجازی توجه خود را به اصلاح فرهنگ از طریق فن آوری‌های رسانه ای جدید جلب می‌کند: این فقط یک ابزار ارتباطی نیست بلکه یک مقصد اجتماعی است و از نظر فرهنگی نیز به خودی خود دارای اهمیت است. سرانجام، فضای مجازی را می‌توان فرصتی جدید برای تغییر شکل جامعه و فرهنگ از طریق هویت‌های "پنهان" دانست، یا می‌توان از آن به عنوان ارتباط و فرهنگ بدون مرز یاد کرد.



فضای مجازی «مکانی» است که به نظر می‌رسد مکالمه تلفنی رخ می‌دهد. در داخل تلفن واقعی خود، دستگاه پلاستیکی روی میز شما نیست. نه در تلفن شخص دیگر، در برخی از شهرها. مکان بین تلفن‌ها. [...] در بیست سال گذشته، این «فضای الکتریکی»، که زمانی نازک و تاریک و یک بعدی بود - کمی بیشتر از یک لوله باریک صحبت، که از تلفن تا تلفن کشیده شده بود - خود را مانند غول پیکر باز کرده است. جک در جعبه. نور روی آن جاری شده است، نور مهیبی از صفحه رایانه درخشان. این دنیای تاریک برقی به منظره الکترونیکی وسیع و پر گل تبدیل شده است. از دهه ۱۹۶۰، دنیای تلفن با رایانه و تلویزیون بسیار متولد شده است و اگرچه هنوز هیچ ماده ای در فضای مجازی وجود ندارد، اما هیچ چیزی را نمی‌توان از عهده آن برمی‌آورد، اکنون نوعی جسمی عجیب و غریب دارد. امروز خوب است که از فضای مجازی به عنوان مکانی که همه جای خودش را دارد صحبت کنیم.

۳-۲. تعریف آسیب پذیری:

اگر بخواهیم معنی این عنوان را به صورت ترجمه لغت به لغت بیان کنیم یا به عبارتی معنی لغوی آن را توضیح دهیم باید بگوییم؛ آسیب پذیری (Vulnerability) به معنای بی دفاع بودن در برابر خطرات آسیب رسان به روح و جسم انسان است. این مورد درست در مقابل محکم و استوار بودن و همچنین تاب آوری قرار می‌گیرد. حال برای درک بهتر این موضوع بهتر است آن را از جوانب دیگر هم بررسی کنیم. آسیب پذیری در کنار اعتماد معنا پیدا می‌کند و این خود ما هستیم که در اکثر مواقع انتخاب می‌کنیم که آسیب پذیر باشیم.

زمانی که به یک فرد خاص اعتماد می‌کنیم و نکاتی را در مورد زندگی خصوصی و یا رازهای شغلی خود به او توضیح می‌دهیم یعنی شرایط را برای آسیب رساندن به خودمان فراهم کرده‌ایم. فردی که ما به او اعتماد کرده ایم ممکن است هر لحظه راز زندگی ما را برای دیگران بازگو



کرده و ما را در معرض صدمات روحی و جسمی قرار دهد. از طرفی تا زمانی که برای آسیب پذیر بودن خود را آماده نکنیم نمی توانیم به دیگران اعتماد کنیم.

آسیب پذیری یعنی بی دفاع بودن نسبت به حملات و خطرات آسیب رسان به جسم یا روح، افراد، جوامع، حیوانات، وسایل و دستگاه ها، آب و هوا و در کل همه چیز می تواند بنوعی آسیب پذیر باشد. بجز خطرات، افراد می توانند نسبت به تمایلات نیز آسیب پذیر باشند همچون آسیب پذیری جوانان نسبت به اعتیاد و الکل.

به مقدار و درصد زبانی که از تغییرات می تواند به یک موجود یا سیستم برسد نیز آسیب پذیری می گویند. در این موارد از آسیب پذیری بالا یا پایین صحبت می کنند.

۳. بیان مسله:

برای پی بردن به مسله اصلی این مقاله باید به این نکته توجه کنیم این فضای مجازی که مضرات آن تمام جوامع را فرا گرفته است شامل چه چیزهایی می باشد و از چه طرقی با دانش آموزان در ارتباط است.

مهم ترین ابزارهای مورد استفاده دانش آموزان در فضای مجازی عبارتند از:

اینترنت: وسیع ترین شبکه جهانی کامپیوتری و دارای میلیون ها شبکه کوچک تر است که به یکدیگر وصل شده اند. بیشتر به اینترنت بزرگراه اطلاعاتی می گویند که حجم زیادی از اطلاعات را از کامپیوتر به کامپیوتر دیگر در سراسر دنیا انتقال می دهد. (سالاری و سوزنچی، ۱۳۸۷: ص ۱۳۶)

بازی های رایانه ای: یک نوع بازی ویدئویی است که به جای اجرا روی پیشانه بازی ویدئویی یا دستگاه آرکید، در رایانه شخصی انجام می شود. بازی های رایانه ای از سال ۱۹۸۳ به ویژه در



اروپا رایج گردیدند. این زمان، زمان کدگذاری اتاق خواب نام گرفت. این بازی‌ها از سال ۲۰۰۰ به صورت دیجیتالی مورد انتشار قرار گرفتند. این بازی‌ها به صورت رایگان یا به عنوان محصول تجاری عرضه می‌شوند و معمولاً از لوح فشرده یا دی‌وی‌دی اتصال اینترنتی فراهم می‌شود.

بازی‌های رایانه‌ای به شوالیه‌های مجازی قدرتمند و جذاب ناتوی فرهنگی و جنگ صلیبی غرب تبدیل شده‌اند که در حال تخریب و تغییر تدریجی ارزش‌ها و هنجارهای انقلاب اسلامی و جهان اسلام هستند (حیدری کاشانی، ۱۳۸۹: ص ۱۹۰)

تلویزیون: یک سیستم یک طرفه ارتباطی الکتریکی برای پخش تصویر متحرک و صداها از مسافت دور است. برای بهره‌گیری و دریافت امواج تلویزیون، به دستگاهی به نام گیرنده تلویزیون نیاز است. از جان لوگی برد، دانشمند اهل اسکاتلند، به عنوان سازنده تلویزیون یاد می‌شود؛ اگرچه دانشمندان و مخترعان بسیار دیگری مانند پائول نیپکو، بوریس روزینگ، ولادیمیر زورکین و فیلو فارنرورت از اواخر سده ۱۹ میلادی تا کنون در توسعه و تکمیل فناوری تلویزیون، نقشی اثرگذار داشته‌اند.

تلویزیون اثرگذاری فرهنگی و اجتماعی بالایی در جامعه بشری داشته است.

ماهواره: ماهواره به دستگاه‌های ساخت بشر گفته می‌شود که به فضا فرستاده شده و در مدارهایی به گرد زمین یا سیارات دیگر می‌چرخند. اهمیت ماهواره‌ها برای مخابرات و بررسی منابع زمینی و پژوهش و کاربردهای نظامی و جاسوسی روزافزون است. بخشی از پژوهش‌های علمی و تخصصی که در آزمایشگاه‌های مستقر در فضا انجام می‌شود، هرگز نمی‌توانست روی کره زمین، عملی شود. در عصر ما، ماهواره و تکنولوژی وابسته به آن، چنان در تاروپود جوامع بشری نفوذ کرده که نقش تعیین‌کننده‌ای در تحولات تمدن بشری دارد.



بخشی از تحقیقات و پژوهش‌های علمی و فنی، که در آزمایشگاه‌های مستقر در فضا انجام می‌شود، هرگز نمی‌توانست روی کره زمین عملی شود. این تحقیقات، که بسیار گوناگون است، در زمینه‌های پزشکی، داروسازی، مهندسی مواد، مهندسی ژنتیک و ده‌ها مورد دیگر، تا به حال دستاوردهای ارزنده‌ای برای بشر داشته‌است. ماهواره‌ها می‌توانند اطلاعات با ارزشی در اختیار انسان قرار دهند که به تحولات شگرفی، در زمینه‌های گوناگون بیانجامد. ماهواره‌های کشف منابع زمینی، هواشناسی، مخابراتی، پژوهشی و نظامی از این نوع هستند. بنابراین می‌توان گفت ماهواره‌ها اجسامی مصنوعی‌اند که در مداری به دور اجسامی با جرم بیشتر می‌گردند که به آنها قمر مصنوعی گفته می‌شود (سالاری و سوزنچی، ۱۳۸۷: ص ۵۳۴)

تلفن همراه : تلفن همراه، موبایل یا گوشی، وسیله‌ای برای ارسال و دریافت صدا و تصویر از طریق فرکانس رادیویی در پهنای وسیع جغرافیایی است. منظور از تلفن موبایل، یا تلفن سلولی، دستگاهی است که برای اتصال به شبکه تلفن همراه به کار گرفته می‌شود. اولین گوشی تلفن بی‌سیم توسط مارتین کوپر در سال ۱۹۷۳ میلادی با وزنی نزدیک به یک کیلوگرم ساخته شد. موبایل نسل‌های گوناگونی دارد و توسط شرکت‌های سازنده گوناگونی تولید می‌شود و به فروش می‌رسد. برخی از شرکت‌های بزرگ تولیدکننده گوشی همراه در دنیا شامل نوکیا، هواوی، سامسونگ، ال‌جی، موتورولا، سونی، اپل، شیائومی، اچ‌تی‌سی، گوگل پیکسل و... هستند.

در تلفن‌های همراه به طور معمول یک مجموعه نرم‌افزار یا سیستم عامل برای کنترل سخت افزار به کار می‌رود و برنامه‌های جانبی توسط سیستم عامل اجرا می‌شوند. از سیستم‌های عامل معروف برای تلفن همراه، می‌توان به اندروید، آی‌اواس، ویندوز فون و سیمبیان اشاره کرد. (پایگاه خبری تحلیلی سفیر، ۲۰۱۴)

سامانه ارتباطی بدون سیم که به صورت گسترده‌ای وارد شندگی اجتماعی شده است و موجب آسیب‌های جدی برای فرد و اطرافیانش می‌شود.



۴. روش تحقیق:

هدف کلی این مقاله شناسایی آسیب‌های فضای مجازی بر دانش آموزان می‌باشد. این نوشتار به لحاظ هدف، کاربردی و از لحاظ روش گردآوری داده‌ها، توصیفی پیمایشی است.

۵. تاثیر و خطرات فضای مجازی بر دانش آموزان:

در دنیای امروزی فضای مجازی چنان نوجوانان و جوانان را در بازار رنگارنگ خود فرو برده است که گویی هرگز خبری از بازی‌ها و فعالیت‌های دسته جمعی آنان نبوده است. در دنیای کنونی، فضای مجازی پناهگاهی پردردسر برای نوجوان و جوانان است و در حالی روی خوش به آنها نشان می‌دهد که در دالان‌های هزار تویش هزاران تهدید وجود دارد.

اکنون در دوره اینترنت و فضای مجازی و سایبری هستیم که نیازمند ساختار سازی و توانمندسازی است.

در گذشته نهاد خانواده و نهاد مکتب‌خانه را داشتیم که تربیت را شکل می‌داد و بعدها نهاد جامعه اضافه شد، اما در جامعه امروز یک فضای دیگری به این سه نهاد اضافه شده است که سایبری است و ضریب نفوذ آن از نهادهای دیگر بیشتر است.

گرچه فضای مجازی دارای فرصت‌های علمی و ارتباط‌های اجتماعی نیز هست اما استفاده بی‌رویه دانش آموزان و جوانان از فضای مجازی منجر به انزوای آنان شده است. این هویت کاذب و زودگذر تصویری غیرواقعی برای افراد بوجود می‌آورد و منجر به این می‌شود که افراد در تلاش و تکاپو برای حضور بیشتر در شبکه‌های اجتماعی باشند و چت کنند. و استفاده بی‌رویه از این فضا خطراتی برای دانش آموز دارد که به ذکر آنها می‌پردازیم:



۵-۱. آسیب‌های فضای مجازی در افت شدید تحصیلی:

افت شدید تحصیلی، اولین تاثیر شبکه های اجتماعی بر روند موفقیت تحصیلی دانش آموزان است. در شرایط حال حاضر افراد زمان زیادی را در فضای مجازی سپری می کنند. بسیاری از دانش آموزان ساعت‌های طولانی در فضای مجازی می‌چرخند و از دنیای واقعی و تلاش برای رسیدن به آرزوهای دنیای واقعی‌شان غافل می‌شوند. در سال‌های اخیر به دلیل غیر حضوری بودن مدارس خیلی از دانش آموزان از فضای درس و مدرسه فاصله گرفتن و بیشتر از همیشه سرگرم دنیای مجازی شدند. کسب نمرات پایین و ضعیف شدن پایه تحصیلی دانش آموزان از مهم‌ترین تاثیرات فضای مجازی است که باید با روش‌های اصولی مدیریت شود.

۵-۲. بی‌نظمی در برنامه‌های روزانه:

یکی دیگر از تاثیرات نامطلوب فضای مجازی بی‌نظمی در برنامه‌های روزانه است. نداشتن نظم در انجام کارها باعث می‌شود که دانش آموزان مقید به انجام کارها در زمان خاصی نباشند و اکثر وقت‌ها کارها به درستی انجام نشود و روی هم انباشته شود. با تعطیلی مدارس در چند سال گذشته خیلی از دانش آموزان دچار بی‌نظمی در انجام فعالیت‌های روزانه شدند؛ که این موضوع تاثیرات منفی در وضعیت تحصیلی‌شان به وجود آورد.

۵-۳. تاثیر نامطلوب فضای مجازی در اختلال خواب:

بدون شک استفاده نادرست از دنیای مجازی زمان استراحت بسیاری از دانش آموزان را مختل می‌کند. خیلی از دانش آموزان تا دیروقت در فضای مجازی گشت‌وگذار می‌کنند و استراحت کافی در طول شب ندارند. نداشتن خواب کافی در طول شب باعث می‌شود دانش آموزان تمرکز کافی برای یادگیری مطالب درسی نداشته باشند. دانش آموزان بهتر است که با ایجاد راه‌حل‌های اصولی



سبک زندگی خود را به سرعت تغییر دهند؛ زیرا، با عدم انجام این کار علاوه بر تاثیر نامطلوب در وضعیت تحصیلی، سلامتی‌شان هم به خطر می‌افتد.

۵-۴. تاثیر نامطلوب فضای مجازی در تنبلی دانش‌آموزان:

سپری کردن زمان زیاد در فضای مجازی به مرور باعث تنبلی و کم تحرکی دانش‌آموزان می‌شود. حس تنبلی زمانی که کنترل و مدیریت نشود به مرور باعث می‌شود انجام خیلی از کارها به تعویق بیافتد. این موضوع در دراز مدت ضررهای جبران ناپذیری در زندگی افراد دارد.

علاوه بر این موارد مواردی دیگر وجود دارد که نشان دهنده این است که استفاده بی رویه از فضای مجازی تاثیرات نامطلوب زیادی بر دانش آموز وارد می کند

➤ یک دانش‌آموز در فضای مجازی بدون توجه به هویت تلاش در ارائه افکار و علایق و اندیشه‌های خود دارد که این بسیار خطرناک است.

➤ پرسه زدن بی رویه دانش آموزان در فضای مجازی آفتی برای نظام آموزشی محسوب می‌شود به گونه‌ای که سبب نگرانی خانواده ها ، مدیران و معلمان به دلیل عدم استفاده صحیح از این فضا شده است.

➤ فضای دنیای مجازی با عمق بسیار زیاد که ورود به آن آسان اما خارج شدن از آن گاه با ضربات روحی و جسمی همراه است، می‌تواند تا مدت ها بار ذهنی برای کاربران داشته باشد .

➤ تاثیرات پرسه زنی بی هدف در این فضا بر ذهن دانش آموزان بیشتر است که بی حوصلگی، عدم تمرکز فکری، افت تحصیلی و عدم موفقیت در تحصیل می‌تواند از تبعات آن باشد.



- فضای مجازی یک جامعه بدون هنجار و بدون مسوولیت بحساب می آید و انسان ها در این فضا آرام آرام نسبت به مسوولیت هایی که پذیرفته اند و هنجارهایی که باید به آن پایبند باشند دلسرد می شوند به گونه ای که به مرور زمان، مسوولیت برایشان محدودیت می شود. این آفت یک مشکل بسیار بزرگ روانشناختی نام برده می شود و از نظر علمی هم ثابت شده است افرادی که ساعت های بسیار در این فضا وقت می گذرانند دچار نوعی اعتیاد می شوند که یکی از نشانه های مهم آن، کم شدن مسوولیت پذیری افراد است.
- و همچنین دانش آموزی که به صورت افسارگسیخته، بدون زمان و باز کردن هر صفحه ای از فضای مجازی دست می زند و این وضعیت برای او عادت می شود دیگر محدودیت ها در زندگی برایش معنایی ندارد.
- باید از یادگیری دیداری به عنوان دیگر آفت فضای مجازی یاد کرد و یادآور شویم که از بین رفتن روحیه مهارت آموزی شنیداری و جایگزین شدن یادگیری دیداری و موقت از دیگر آفت های حضور پررنگ نوجوانان و جوانان در فضای مجازی است که منجر به افت تحصیلی در دانش آموزان می شود.
- حجم بسیار زیادی از ذهن دانش آموزان با فیلم ها و تصویرهایی که در فضای مجازی می بینند پر می شود به همین دلیل این عادت به شدت توانمندی دریافت های مطالعاتی و شنیداری را دروی پایین می آورد.
- تخیل، از دیگر آفت های فضای مجازی بحساب می آید. وقت گذرانی در فضای مجازی هیچ دستاورد بیرونی ندارد و مانند خواب یا سفر خیالی است که انسان را در توهمات خود فرو می برد.



- زمانی که فرد به دنیای واقعی بر می‌گردد، متوجه فاصله زیاد خود با دنیای واقعی می‌شود که همین موضوع به شدت افسردگی می‌آورد.
- فضای مجازی در یادگیری دانش آموزان اختلال ایجاد کرده است که به مطالعه سرسری و کاهش سرانه کتاب انجامیده است.
- امروز جهان طبیعتاً در نقطه عطفی قرار گرفته است و در پشت سرمان دوره‌های مختلف زندگی را پشت سر گذاشته است؛
- فضای مجازی می‌تواند به عنوان یک ظرفیت ارزشمند در اختیار نهاد تعلیم و تربیت قرار بگیرد به شرطی که استلزامات و زیرساخت‌ها در تعلیم و تربیت شکل بگیرد، در حالی که الان استفاده از آن تک ساحتی و آن هم در حوزه علم و فناوری است، اما ما به دنبال تربیت چند ساحتی هستیم که تربیت دینی از جمله آنهاست.
- دانش آموزان در فضای فیزیکی مدرسه، خانه و جامعه و همچنین فضای ذهنی و خیالی سیر می‌کنند، اما امروز فضای سوم در پیش روی دانش آموزان است که فضای مجازی است که شهر بی قانون است؛ این فضا خطرناک و غیرقابل کنترل است.
- در کنار فرصت استفاده از فضای مجازی، تهدیداتی وجود دارد، اطلاعات بی کیفیت، غلط، پخش شایعات، کاهش ارتباطات واقعی، تعارضات ارزش‌ها، ایجاد تداخلات در شخصیت بچه‌ها، شبهه افکنی در حوزه اعتقادی و شکستن حریم شخصی، آسیب‌های خیلی جدی وارد کرده است.
- فضای مجازی سبک زندگی را تغییر داده و پرخاشگری را در خانواده شکل داده است.



➤ با توجه به اینکه فضای مجازی پیامدهای اخلاقی و اعتقادی ایجاد کرده و فضای هرزه نگاری ایجاد شده است، یکی از دلایل مهم بالارفتن سن ازدواج، فضای مجازی است

➤ بسیاری از آسیب‌های دانش آموزان ناشی از فقدان مهارت‌هاست و باید سواد رسانه‌ای و مهارت‌های دانش آموزان را در برابر فضای مجازی بالا ببریم و در این راستا آموزش مربیان و خانواده‌ها مهم است.

۵-۵. چالش‌های تربیتی استفاده دانش آموزان از فضای مجازی:

میزان حضور دانش آموزان در فضای مجازی و پرسه زدن آنها در شبکه های اجتماعی یکی از موضوعاتی است که می توان آن را به لیست دغدغه های والدین اضافه کرد. اغلب جوانان و نوجوانان به ویژه دانش آموزان درایام تعطیلات تابستان با مشکل نحوه گذراندن اوقات فراغت روبرو هستند و از طرفی دیگر به دلیل نقش و تاثیر بالای فضاهای مجازی و شبکه های اجتماعی در زندگی آحاد جامعه، این فضاها به اشتباه جای زمان فراغت و استراحت جوانان را گرفته و این امر هم تهدید و هم فرصتی بزرگ محسوب می شود.

گذران اوقات فراغت در شبکه‌های مجازی به عنوان یک چالش جدی تربیتی یاد می شود اوقات فراغت می‌تواند پر بارترین و شور انگیزترین لحظات و برعکس ملال انگیزترین و بی ثمرترین دقایق باشد.

ورود بی رویه و گذاران اوقات فراغت دانش آموزان در فضای مجازی و اینترنت به دلیل اینکه استفاده صحیح از شبکه های اجتماعی و ورود به فضای مجازی در جامعه ما به درستی تبیین و فرهنگ سازی نشده است و اغلب خانواده ها هم به دلیل ساختار سنتی چندان با این گونه فضا ها آشنایی ندارند، یک چالش جدی تربیتی است.



فضای مجازی و رایانه امروز در زندگی ما انسان هاست و کودکان هم در این فضای مجازی بازی می‌کنند. دانش آموزان و دانشجویان و... به نوعی در این فضا هستند و به هر حال این محیط جزو جدایی ناپذیر از زندگی اشخاص است، لکن نکته مهم نحوه استفاده صحیح و اصولی از این فضا است. فضای مجازی به صورت شبکه های اجتماعی، امروز به صورت یک تکنولوژی مدرن در اختیار قرار گرفته است، لازمه استفاده از این تکنولوژی مدرن، داشتن فرهنگ استفاده از آن است و فقدان این فرهنگ آسیب های بسیاری را برجای می‌گذارد.

یکی از مشکلات تربیتی برخی از کاربران ضعف اخلاق است، استفاده کنندگان این شبکه ها جوانان هستند و والدین این وسایل را برای فرزندان تهیه می‌کنند لذا ضرورت دارد قبل از تهیه این ابزارها عنصر اساسی اخلاق را به فرزندان بیاموزند و با آموزش به آنها تفهیم کنند که نباید وارد حریم خصوصی دیگران شوند.

در سالهای اخیر دانش آموزان از فضای مجازی استفاده بی‌رویه می‌کنند و همین موضوع منجر به انزوای دانش آموزان شده است.

۶. راهکارهای جلوگیری از آسیب فضای مجازی:

آفت‌های فضای مجازی در زمینه تحصیل دانش آموزان را می‌توان با هدف سازی و زمان بندی حضور آنان در این فضا، سم زدایی کرد. می‌توان با افزایش سواد رسانه‌ای و مدیریت صحیح آن، فضای مجازی را به ابزاری برای مطالعه و پیشرفت علمی دانش آموزان و جوانان تبدیل کرد. فضای مجازی یک ابزار ارتباطی است که نیاز به بروشور و راهنمای استفاده دارد و در صورت بررسی تمام موارد مفید و مضر آن، می‌توان کارکردهای مثبت این فضا را برجسته کرد.



در کشور ما به دلیل این که آفت های فضای مجازی به خوبی بیان نشده، بار منفی آن بیشتر است. تصمیم گیری در انتخاب صفحه های فضای مجازی کامنت گذاری یکی از آفت های این فضا برای دانش آموزان است زیرا توانمندی ذهنی دانش آموزان را کند می کند.

گرفتن هر تصمیمی، قسمتی از توانمندی ذهن را معطوف به خود می کند و بارالکتریکی منفی در مغز ایجاد می کند چرا که هر تصمیم ریشه الکتروشیمیایی دارد و مغز ما مانند یک دستگاه الکتریکی عمل می کند و خسته می شود که این مهم از نظر علمی ثابت شده است.

حضور در فضای مجازی و تصمیم گیری درباره ادامه فعالیت در یک صفحه یا لایک کردن آن یا دنباله وری از یک صفحه یا کامنت گذاری و غیره، همه تصمیم های ناخودآگاهی است که به شدت خستگی ذهنی به دنبال دارد.

همواره موضوعی که در مشاوره های آموزشی به دانش آموزان باید تاکید شود این است که وقتی در فضای مجازی هستید بدانید که تا ۲۰ دقیقه بعد توانمندی ذهن پایین می آید و باید از آن جلوگیری کرد.

مقایسه کردن به عنوان دیگر آفت های فضای مجازی است. مقایسه زندگی شخصی با ظاهر زندگی دیگران از دیگر آفت های فضای مجازی است.

با ورود به فضای مجازی و شبکه های اجتماعی، افراد ناخودآگاه وارد میدان مقایسه ای می شوند که واقعیت زندگی خود و بطن آن را با ظاهر و ویتترین زندگی دیگران مقایسه می کنند.

این ویژگی احساس عجیبی را در افراد و به ویژه دانش آموزان ایجاد می کند که زندگی آنها بد و فجیع است و همین امر علاوه بر خستگی ذهنی، نوعی تسلسل و عدم خودباوری در آنان به وجود می آورد .



۶-۱. آموزش و کنترل کاربران:

برای استفاده بهینه کاربران دانش آموز، باید آموزش دقیق استفاده از هر کدام از جلوه های فضای مجازی مورد توجه قرار گیرد.

دانش آموزان باید به طور دقیق نحوه عملکرد و هدف از ایجاد یا مفهوم تولید اپلیکیشن ها یا جست و جوگرهای اینترنتی را بشناسند.

دانش آموزان باید بدانند که چیزی به نام سرچ گوگل یا مثلا اپلیکیشن اینستاگرام یا واتس آپ یا سروش یا تلگرام چه کارایی دارد.

هدف از تولید این فضا برای دانش آموز باید مشخص شود، هرچند حتی بزرگسالان هم در این خصوص اشراف لازم را ندارند.

هدف گذاری برای استفاده از فضای مجازی به عنوان یک راهکار برای استفاده بهینه از این فضا اهمیت زیادی دارد.

دانش آموزان باید بدانند که در فضای مجازی به دنبال چه چیزی می گردند که این مهم باید در آموزش مدارس گنجانده شود.

حضور دانش آموز در این فضا، باید زمان بندی شود و ابتدا و انتهای استفاده از فضای مجازی برای او مشخص شود.

با رعایت این نکات می توان از بار غیر ارزشی فضای مجازی کاست و آن را به ابزاری برای کمک به مطالعه دانش آموز تبدیل کرد.

بنابراین، اگر دانش آموزی استفاده دقیق، درست و هدفمند از فضای مجازی را یاد بگیرد کمتر درگیر آفت ها و آسیب های آن می شود.



با توجه به آثار نامطلوبی که ذکر کردیم حال باید به فکر راه حل باشیم برای این مشکل. برای این مشکل باید گفت که بدون شک والدین می‌توانند روش‌های مختلفی را به کار بگیرند که از فرزندشان در این فضا محافظت کنند. قدم اول آگاهی دادن به دانش‌آموزان است. با افزایش آگاهی دانش‌آموزان می‌توانند بحران‌ها و مشکلات را بهتر درک کنند و نگاه درست‌تری به این دسته موضوعات داشته باشند. توصیه می‌کنیم به هیچ عنوان دانش‌آموزان را از فضای مجازی منع نکنید. منع کردن از یک موضوع مضرات زیادی برای افراد در دراز مدت دارد. بهتر است که دانش‌آموزان به سطح بالایی از آگاهی برسند و در برابر این بحران‌ها شرایط را خودشان مدیریت کنند.

والدین عزیز باید در قدم بعدی قوانین مشخصی را برای استفاده از فضای مجازی تعریف کنند. مشخص بودن ساعت استفاده از تلفن همراه و اینترنت باعث ایجاد نظم در زندگی دانش‌آموزان می‌شود. در این قسمت چند مورد از مهم‌ترین اقدامات والدین را بررسی می‌کنیم.

- ایجاد رابطه صمیمی با دانش‌آموزان؛
- کنترل و نظارت بر فعالیت‌های دانش‌آموزان در فضای مجازی؛
- ایجاد آگاهی به دانش‌آموزان؛
- ایجاد قوانین مشخص در فضای مجازی.

۶-۲. مدیریت فضای مجازی:

والدین حضور دانش‌آموزان را در فضای مجازی با هدف پیشگیری از آسیب‌های اجتماعی مدیریت کنند.



همواره بر این محور که والدین حضور دانش‌آموزان را در فضای مجازی مدیریت کنند، تاکید دارد.

والدین در کنار آموزش‌های مدرسه باید به فرزندانشان یاد دهند که هدفمند و در زمان تعیین شده از اینترنت و فضای مجازی استفاده کنند و در این فضا سرگردان نباشند.

حل آسیب‌های اجتماعی فقط بر عهده آموزش و پرورش نیست و همه ارگان‌ها و نهادها و به خصوص خانواده و والدین در تربیت درست و جلوگیری از دچار شدن دانش‌آموزان به آسیب‌های اجتماعی مسئول دارند،

استفاده بدون مدیریت و نظارت از فضای مجازی توسط دانش‌آموزان سبب بی‌حوصلگی، رنگ‌پریدگی، آسیب دیدن حافظه، مشکلات روحی روانی و صرف هزینه زیاد و بیهوده و مشکلات جسمی و حرکتی از جمله برای عضلات گردن، بینایی و مفاصل دست و پا در بین این قشر از جامعه می‌شود.

۶-۳. آگاهی بخشی به خانواده‌ها:

باید بر این نکته تاکید کنیم که آگاه سازی دانش‌آموزان در خصوص آسیب‌های فضای مجازی در مدارس و منازل مسله بسیار مهمی است. افزایش آگاهی دانش‌آموزان در بخش فضای مجازی، یکی از راهکارهای پیشگیری از آسیب‌های اجتماعی است. تعامل هرچه بیشتر آموزش و پرورش و نیروی انتظامی ضریب سلامتی را در جامعه در پی دارد، نیروی انتظامی در بخش‌های آموزشی، تربیتی، امنیتی و پیشگیری از آسیب‌های اجتماعی می‌تواند با آموزش و پرورش همکاری تنگاتنگی داشته باشد.

هر ساله بین آموزش و پرورش و نیروی انتظامی تفاهم نامه همکاری منعقد می‌شود تا برنامه‌های مختلفی به ویژه در حوزه‌های پیشگیری از آسیب‌های اجتماعی تدوین و به اجرا درآید.



بنابراین بهترین راه مقابله با خطرات فضای مجازی آگاهی دادن به نوجوانان و جوانان است.

نتیجه گیری:

با توجه به مطالبی که در این مقاله ذکر کردیم به این نتیجه می‌رسیم که:

- ❖ به روز بودن فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش‌آموزان تأثیرگذار می‌باشد دانش‌آموزان که نسل جوان جامعه را تشکیل می‌دهند و در سن انتخاب و یادگیری هستند طالب مطالب تازه و به روز هستند.
- ❖ نتیجه دیگر این پژوهش این است که هر چه جذاب بودن فضای مجازی بیشتر شود جامعه پذیری منفی دانش‌آموزان نیز افزایش می‌یابد. رسانه‌ها از ابزارهای مختلفی همچون فیلم، عکس، متن و یا هر هنر دیگری برای جذاب کردن خویش استفاده می‌کنند و این در حالی است که این ابزارها در فضای سایبر همگی در یک جا قابل جمع و نیز قابل دستیابی است؛ از ویژگیهای منحصر به فردی که در تنوع و جذابیت فضای سایبر تأثیر بسزایی دارد،
- ❖ نتیجه بدست از در دسترس بودن فضای مجازی نشان می‌دهد که هر چه به راحتی در دسترس بودن فضای مجازی بیشتر شود جامعه پذیری منفی دانش‌آموزان نیز افزایش می‌یابد. دسترسی راحت به اینترنت و فضای مجازی با ابزارهای مختلف که در اختیار کاربران قرار گرفته است گسترش استفاده از فضای مجازی را بیشتر کرده است به طوریکه کاربر در هر زمان و مکانی با کمترین هزینه و بدون هر محدودیتی به فضای مجازی دسترسی دارد.
- ❖ با توجه به اینکه کشور ما یک کشور مذهبی بحساب می‌آید و دین با زندگی و تصمیم‌گیری‌های آنها رابطه مستقیمی دارد و قدرت فضای مجازی در دست کشورهای است



که اعتقاد به سکولاریسم دارند گسترش فضای مجازی می تواند اعتقادات دینی را در بین کاربران تضعیف کند و باعث دوگانگی در بین دانش آموزان شود

❖ براساس عقیده بسیاری از نظریه پردازان مکتب انتقادی برآنند که تغییرات فرهنگی صورت ساده شده مسئله مربوط به رسانه های جدید و جهانی شدن اطلاعات است. این گروه معتقدند که جهانی شدن در معنای واقعی آن غربی شدن، یکنواخت شدن و هماهنگ کردن فرهنگ جهانی با فرهنگ غربی است. بنابراین استفاده از فضای مجازی می تواند باعث دوگانگی فرهنگی شود و باعث تهاجم فرهنگی و غربزدگی در بین جوانان شود.

❖ تنوع فرهنگی یا به تعبیر جامعه شناسی جهانی، فراملی شدن فرهنگی موجب تشویش های جدی در الگوهای ایده الها و انتظارات در زندگی روزمره، خانواده، محیط کار، دانشگاه و هویت فردی و اجتماعی شده است.



منابع و مأخذ

- ۱- آقامحمدیان، حمیدرضا (۱۳۸۶)، بررسی عوامل موثر بر گرایش به ماهواره و تاثیر آن بر باورها و رفتارهای دنیمردم، مطالعات تربیتی و روانشناسی.
- ۲- جلیلی، تورج (۱۳۸۸)، مفهوم سایبر در تبیین و خلق فضای معماری.
- ۳- ربیعی، علی (۱۳۹۲)، آسیب شناسی فضای مجازی، بررسی تاثیر استفاده از اینترنت بر انزوای اجتماعی دانشجویان، فصلنامه راهبرد اجتماعی فرهنگی.
- ۴- زندوانیان، احمد (۱۳۹۲)، آسیب های فضای مجازی بین دانش آموزان دختر، مطالعات فرهنگ-ارتباطات، سال چهارم، شماره بیست و سوم، پاییز.
- ۵- ساروخانی، فرامرز (۱۳۸۲)، روشهای تحقیق در علوم اجتماعی، موسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی.
- ۶- ستارزاده، داوود (۱۳۸۶)، بررسی عوامل اجتماعی موثر بر اعتیاد به اینترنت و پیامدهای آن، فصلنامه تخصصی علوم اجتماعی.
- ۷- عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۹)، رویکرد دو فضایی به آسیب ها، جرائم، قوانین و سیاست های فضای مجازی، تهران، انتشارات امیر کبیر.
- ۸- فتحی، سروش و همکاران (۱۳۹۳)، بررسی رابطه مصرف شبکه های مجازی با سبک زندگی جوانان، فصلنامه جامعه شناسی جوانان، شماره ۱۳.



- ۹- محسنی، رضاعلی (۱۳۹۵)، بررسی تاثیر فضای مجازی در جامعه پذیری دانش آموزان دبیرستان پسرانه منطقه ۱۷ تهران، فصلنامه پژوهش اجتماعی، سال هشتم، شماره ۳۵، تابستانو.
- ۱۰- نوابخش، مهرداد و همکاران (۱۳۹۳)، بررسی میزان و نوع استفاده از اینترنت و تاقد مقلت و منفی آن بر رفتار اجتماعی روانی دانشجویان، فصلنامه جامعه شناسی جوانان، شماره ۱۴.



جهت همکاری با بنیاد علمی قانون یار در راستای برگزاری سمینار، کارگاه های آموزشی، کنگره و نشست های علمی با موسسه تماس بگیرید ۵۲۶ و ۰۲۱۶۶۹۷۹۵۱۹ مدیر پژوهش ۰۹۱۹۶۷۴۸۶۲۵

6th scientific conference of Ghanonyar Institute at the national level

ششمین همایش ملی

جرم‌شناسی و پیشگیری از ارتکاب جرم، خودکشی و انحرافات جوانان در جامعه

مشاره ۲۴ ساعت به پژوهشگران
در خصوص نگارش و ارسال مقالات
۰۹۱۹۶۷۴۸۶۲۵

مخبرهای پذیرش مقالات پژوهشگران:

- ۱- پژوهش های مربوطه در حوزه پیشگیری از ارتکاب جرم و خودکشی
- ۲- شناخت علل و عوامل انحرافات جوانان در جامعه و ارائه راهکار عملی
- ۳- بررسی لزوم رعایت حجاب و آثار و پیامدهای آن در جامعه
- ۴- راهکارهای مبارزه با فقر، بی حجابی و فساد، اعتیاد، طلاق و
- ۵- پژوهش های مربوطه در راستای عدالت کیفری و عدالت ترمیمی
- ۶- تاثیر کیفر و مجازات در تکرار جرم و دستیابی به جامعه ای سالم
- ۷- شناسایی معضلات و اسباب های اجتماعی و ارائه راهکار حل مشکل

ایمیل همایش برای ارسال مقالات LOLOMENSANI@YAHOO.COM	رئیس علمی و مسئول همایش دکتر بهنام اسدی
مدیر هیأت سیاستگذاری همایش دکتر سیدمصطفی حسینی	ارسال مقاله از طریق پیام رسان ۰۹۱۰۰۶۳۶۰۰۰۲
شماره تماس های دبیرخانه همایش ۰۲۱۶۶۹۷۹۵۱۹ و ۵۲۶	مکان و زمان برگزاری همایش ۲۹ آذر- سالن همایش سازمان ارشاد پروچرد

لوگو حامیان معنوی و برگزار کنندگان همایش

ششمین همایش جرم شناسی و پیشگیری از ارتکاب جرم، خودکشی و انحرافات جوانان (نهاد برگزار کننده: بنیاد علمی و حقوقی قانون یار) - پروچرد- ۱۳۰۸