

سعید نوری آزاد

یکی از فلاسفه باستان تغییر و پیشرفت را به تیغی دو لبه تشبیه کرده است که بسیار آسیب‌رسان‌تر از حالات معمول خواهد بود. پیشرفت نیز چیزی نیست مگر تغییر وضع حاضر به سوی وضع مطلوب. فناوری‌های ارتباطی نیز با ظهور خود می‌توانند معایبی را در زمان استفاده همگانی از خود بروز دهند. اما گاه این معایب می‌تواند مشکلاتی بزرگتر از یک اشکال روزمره به وجود آورند، شاید چیزی شبیه اختلالات رفتاری.

#### اعتیاد یا عادت؟

استفاده زیاد از هر چیز موجب نوعی وابستگی و اینرسی در انسان می‌شود که تمایل انسان را برای ماندن در همان حالت توجیه می‌کند و نیز دلیلی برای ابقای هر شخصی در حالت قبلی خویش است. اما زیاد شدن این تمایل به بقای حالت قبل چندان مطلوب نیست و نوعی تحجر رفتاری را در فرد القامی‌کند که در شکل فناورانه آن می‌توان عادت به استفاده از وسایل الکترونیکی را یادآور شد. اما برای بررسی نمونه‌های این عادات باید یک موضوع را تفکیک شده بررسی کرد. یعنی باید بدانیم تفاوت عادت با اعتیاد چیست؟ عادت به علاقه باقی ماندن در حالت انجام یک فعل گویند اما اعتیاد به اشتیاق افراطی به انجام یک فعل و نیاز به ماندن در آن حالت را گویند که در عادت جدایی از حالت معمول ممکن و در اعتیاد جدایی بعید است. از آنجا که قصد و امکان تفسیر لغوی این حالات را نداریم، در همین حد اکتفا می‌کنیم که اعتیاد (در اینجا اعتیاد به موبایل و بازی‌های رایانه‌ای) نوع افراطی عادت است.

**نکته:** اینترنت بی‌شک بهترین دستاورد ارتباطی عصر حاضر است که توانسته نوع و ادبیات ارتباطات را تغییر داده و قطعا آن را بهبود بخشیده است. اما متأسفانه بسیاری به این پدیده دید منفی داشته و قصد سیاه‌نمایی آن را دارند که این جز زیان و پنهان شدن معایب و کارکردهای آن، سودی برای جامعه نخواهد داشت. ما نیز بر حسب وظیفه اطلاع‌رسانی خود در این چند شماره قصد داریم به معایب این پدیده نیز نگاهی داشته باشیم. البته شکی نیست که ما همیشه طرفدار گسترش، آزادسازی و سالم‌سازی فضای مجازی بوده و هستیم. حال چه این فضای مجازی ارتباطی اینترنت باشد چه پیام کوتاه و چه بازی‌های رایانه‌ای.

#### تلفنی که به ما چسبیده است

اگر روند رشد پدیده‌های ارتباطی را بخواهیم روی نمودار نشان دهیم، برای همه خطوطی با شیب حداکثر ۳۰ درجه می‌توانیم بکشیم. اما برای تلفن همراه باید خطی با شیب نزدیک به ۹۰ درجه رسم کنیم. این وسیله ارتباطی نه تنها در کشور ما، بلکه در هر کشوری که وارد شده، فصل جدیدی از ارتباطات را رقم زده و توانسته است به سرعت خود را در دل و جیب مخاطبان جای کند. اما گذشته از این که این وسیله خدمات بی‌شماری را ارائه می‌کند، اما معایبی نیز دارد که آن هم از موجبات استفاده زیاد آن است و نه استفاده عادی. متأسفانه این وسیله نیز اعتیادآور

بخش دوم

## نگاهی به مزایا و معایب فناوری‌های نوین در زندگی افراد جامعه نقش رسانه‌ها در کمرنگ شدن ارتباطات چهره به چهره



www.ctworkshop.com.ag

است و نتایج مطالعات برخی محققان نشان می‌دهد بیشتر معتادان به موبایل از اعتماد به نفس پایینی برخوردارند. در گزارش ارائه شده در همایش اسلام و آسیب‌های اجتماعی این مطلب آمده بود: «بسیاری از معتادان به موبایل افرادی با اعتماد به نفس پایین و در روابط اجتماعی خود با مشکل مواجه هستند و نیز احساس می‌کنند که باید دایم با دیگران در تماس باشند.»

**اهمیت نه چندان کاذب**  
این وسیله برای بسیاری از ما نقش یک عضو خانواده را یافته است و اگر یک شب در کنار ما نباشد، اضطراب و فکریهای مختلف آرامش ما را سلب خواهند کرد.

بر اساس نتایج یک بررسی، بیش از ۴۰ درصد از مردم حاضر هستند کیف پول جیبی خود را از دست بدهند و در مقابل، تلفن همراه خود را حفظ کنند. براساس این بررسی ۸۰ درصد مخاطبان نیز بر این باور بودند که اگر تلفن همراه آنها مفقود شود، زندگی آنها مختل شده و نمی‌دانند چگونه می‌توانند به کار خود ادامه دهند و ۶۵ درصد از شرکت‌کنندگان در این بررسی علاوه بر شماره تلفن‌ها، آدرس و دیگر اطلاعات مربوط به اطرافیان خود را نیز در گوشی ذخیره می‌کنند.

همچنین، ۸۳ درصد این افراد اعلام کرده‌اند که در گوشی خود تصاویر داشته، ۵۱ درصد فایل ویدئویی و ۴۸ درصد در تقویم دیجیتالی گوشی خود قرارهای ملاقات را ذخیره کرده‌اند و ۴۰ درصد نیز فایل‌های صوتی خود را از اینترنت و یا به صورت دستی از رایانه و یا سایر وسایل در گوشی خود ذخیره کرده‌اند.

همچنین در یک بررسی بومی در کشورمان

مشخص شده است که استفاده از تلفن همراه یکی از عوامل افزایش سن ازدواج جوانان بوده است، یعنی جوانانی که از تلفن همراه خود زیاد استفاده می‌کنند، به دلیل پر شدن قسمتی از خلاء عاطفی و ارتباطی، نیاز کمتری به ازدواج در خود حس می‌کنند.

#### بازی‌خورها عصبی نیستند

برخلاف آنچه تصور بسیاری بر آن است که کسانی که به صورت دایم با بازی‌های رایانه‌ای سرگرمند و در اصطلاح آنها را بازی‌خور می‌نامند، افراد عصبی و پرخاشگری نیستند و اگر از میان آنها کسی این گونه رفتارها را داشت ریشه آن را در شخصیت وراثتی او باید جستجو کرد.

انجام بازی‌های تصویری (رایانه‌ای یا ویدئویی) برای ساعت‌های طولانی، گرچه ممکن است سلامت بازی‌کننده را از جنبه‌هایی مانند کم‌تحریکی مورد تهدید قرار دهد، اما بر طبق تحقیق اخیر که محققان استرالیایی انجام داده‌اند، آسیبی به توانایی‌های رفتار اجتماعی افراد وارد نمی‌کند و منجر به پدید آمدن افرادی منزوی، پرخاشگر و غیراجتماعی نمی‌شود.

دانیل لوتون، استاد روانشناسی دانشگاه ویکتوریای استرالیا، در یک تحقیق که به صورت آنلاین و بر روی ۶۲۱ جوان انجام داد، دریافت که ۱۵ درصد آنان را می‌توان به عنوان «بازی‌کنندگان بیمار» محسوب کرد که بیش از ۵۰ ساعت از اوقات خود را در طول هفته به بازی کردن سپری می‌کنند و تنها یک درصد آنها مشکلات رفتاری داشتند.

به گفته این محقق: «از نقطه نظر بالینی، اعتیاد به یک نوع بیماری روانی گفته می‌شود که همراه با عوارض جدی و ماندگار است. اما در این موضوع خاص، به نظر نمی‌رسد کسانی که بازی می‌کنند، عوارضی مشابه معتادان به مواد مخدر، الکل یا شرط‌بندی داشته باشند.»

بازی‌های رایانه‌ای که به یکی از پرمخاطب‌ترین جنبه‌های دنیای رایانه تبدیل شده‌اند، بر اساس بازیکنان آنها به ۲ دسته تقسیم می‌کنیم: اول کسانی که بازی را صرفاً برای سرگرمی انجام می‌دهند و دوم کسانی که بازی به نوعی با کار آنها در ارتباط است. از

بین این دو گروه کسانی که هدف سرگرمی دارند بیشتر ممکن است دچار اختلالات این محیط شوند. که این به میزان استفاده و تفکیک نوع بازی براساس سن و شخصیت آنها دارد. اما گروه دوم به ندرت دچار عوارض حاد این محیط می‌شوند و حالات به وجود آمده در این افراد نیز به دلیل محیط کاری آنهاست و آنها نیز مانند سایر مشاغل دارای عوارض و سختی‌های کاری خاص خود هستند. اما بر کسی پوشیده نیست که پرداختن بیش از حد به بازی‌های رایانه‌ای در طولانی مدت موجب ایجاد شخصیتی متفاوت با اطرافیان و همسالان می‌شود که این شخصیت از دید اطرافیان ممکن است ناخوشایند باشد.

در کودکان که هدف اصلی بازی‌سازها هستند به محض مشاهده عواملی مانند افت تحصیلی و ناهنجاری‌های جسمی باید آنها را از بازی‌ها کم‌کم فاصله داد و بر بازی‌های آنها نیز نظارت جدی داشت.