

اکثر رسانه‌های دنیا در دست غارتگران است. غالباً در بیشتر نقاط عالم، جنگ فرهنگی و سیاسی عظیمی را علیه جمهوری اسلامی شروع کرده‌اند؛ که دنبال این جنگ فرهنگی، جنگ سیاسی همراه با موزیکری‌های اقتصادی و فشارهای گوناگون است. اندیشه‌های راهبردی ۹، ص ۲۵.

آسیب‌های فردی

سه‌شنبه ۲ مهر ۱۳۹۲

۱۰:۱۳

۱. انزوا از اجتماع واقعی و جذب به اجتماع مجازی:

فردی که ساعتها وقت خود را پشت رایانه کنسول بازی ماهواره تبت و گوشی موبایل و تلویزیون به بازی دیدن فیلم چت کردن وب گردی و کار با نرم افزارهای گوناگون میگذراند و با دیگران در فضای مجازی رقابت میکند و دوستی‌ها را در فضای مجازی تجربه میکند و حتی در همین محیط به بحث و تبادل اطلاعات می‌پردازد و با دیگران در چنین فضایی بازی میکند و همچنین حتی میل جنسی خود را در قاب ال سی دی و ال ای دی ارضا میکند چنین کسی دیگر علاقمند به تعامل با دیگران در فضای حقیقی نیست زیرا محدودیتها مشقت و سختی و تبعات فضای واقعی را ندارد و می‌تواند چهره و شخصیت واقعی خود را در پی انواع نمایشگرهای جذاب مخفی نموده و با شخصیتی دروغین در چنین محیطی ظاهر شود براساس این گزارش، ایجاد حس انزواطلبی از دیگر معایب بازی‌های رایانه‌ای خشن است و به اذعان کارشناسان، کودکانی که بطور مداوم با این بازی‌ها درگیرند، درونگرا، منزوی و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می‌شوند که ایجاد این روحیه موجب جدایی کودک از گروه همسالان و سرآغازی برای بروز ناهنجاری‌های دیگر است. تحقیقات نشان می‌دهد کودکانی که دائماً از بازی رایانه‌ای استفاده می‌کنند درونگرا می‌شوند و در جامعه، منزوی و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می‌شوند، چرا که وقتی کودکان به انجام

بازی‌های رایانه‌ای مشغول می‌شوند، گذشت زمان را احساس نمی‌کنند و وقتی به خود می‌آیند که ساعات زیادی از وقتشان صرف این بازی‌ها شده است.

۲. امکان ارتباط با هر فردی :

هویت ناشناس کاربر است. هویت، واجد سه عنصر است: شخصی، فرهنگی و اجتماعی، که هر یک در تکوین شخصیت فرد نقش مهمی را ایفا می‌کنند که هویت کسی که با او در فضای مجازی در ارتباط هستیم از هر سه جهت مخفی و ناشناس است.

خاصیت فضای مجازی این است که شما با هر فردی در هر سنی در هر جایی با هر اعتقاد و مشی زندگی و قدرت تاثیر گذاری مثبت و یا منفی و هر زمانی و به هر تعدادی ارتباط برقرار نمایید و با توجه به حجم بالای ارتباط و عدم محدودیت در آن و اینکه هر یک از افراد با عقیده و رای‌ی خاص وارد میشود و آن را با دیگران به اشتراک می‌گذارد امکان تغییر رفتار و اخلاق و گرایش سیاسی و مذهبی بسیار زیاد است. البته متاسفانه با توجه به جو حاکم بر این محیط این گرایش‌ها به سمت منفی آن است.

۳. اتلاف وقت بدون فایده و یا با حداقل فایده :

آمار دقیقی در این زمینه وجود ندارد اما والدین خود بخوبی دریافته‌اند که فرزندان‌شان و حتی خود ایشان ساعتهای زیادی را در محیط یاد شده تلف میکنند که در خوش بینانه‌ترین حالت فایده بسیار کمی عایدشان میشود در حالی که واقعیت آن است که تاثیر بسیار مخربی بر افراد گذاشته و اوقات زندگی افراد خصوصا اوقات طلایی نوجوانی و جوانی را به یغما می‌برد. البته باید توجه کرد که جذابیت و تنوع در چنین محیطی آنقدر زیاد است که کاربران وقت گذرانی با آن را حتی بر در کنار عزیزان خود بودن ترجیح میدهند. در هر صورت بدون تردید صرف ثانیه‌های پرشور و انرژی‌ایام نوجوانی و جوانی و بگردیهای بی هدف، آنها را از تفکر درباره آینده و فرصت‌های شغلی و تحصیلی و کسب مهارت‌های فنی، حرفه‌ای و کارآمد درایام فراغت و به خصوص تعطیلات تابستانی باز میدارد و آنان را به سمت پوچی و بی‌هدفی می‌کشاند. سریال‌های فراوان مسابقات ورزشی شوهای و موسیقی‌ها، اخبار فراوان خصوصا بی‌بی‌سی کانال‌های سرگرمی مثل دوربین مخفی. اتلاف وقت در شبکه‌های مجازی و آماری که در تصویر آن وجود دارد(منظور سایت گرداب است)

۴. تغییر سبک زندگی:

قضاوت درباره تاثیر فراوان اینترنت ماهواره بازی های رایانه ای و ... آسان تر از گذشته است زیرا این تغییر برای همگان ملموس و قابل رویت است و دیگر نمیتوان آن را به سادگی انکار کرد. شب بیداری و خوابیدن در هنگام سحر تا پاسی از روز و گاهی ظهر، گذراندن بیشتر وقت پشت انواع نمایشگرها، تغییر ذایقه افراد در خوراک (حاضری خوری مانند فست فود و ...)، پوشش و انواع مد های روزانه هفتگی فصلی و سالانه (مانند رنگ سال)، مسکن و دکوراسیون، ادبیات گفتاری و نوشتاری خصوصا در قشر جوان، شیوه های برقراری ارتباط و تعامل با دیگران، تغییر رفتار های اجتماعی و فرهنگی مانند کمتر شدن صله رحم و احترام به والدین و افزایش ارتباط با جنس مخالف، افزایش روحیه مصرف گرایی در خانواده ها، تغییر در شیوه های بزه کاری خصوصا در چند سال گذشته و از همه مهمتر آنکه در گذشته همه افراد خانواده و جامعه در یک دنیا می زیستند اما اکنون هر کدام در دنیایی جدای از دیگران زندگی می کنند

۵. برانگیختن نیازهای کاذب

مانند ارتباط جنسی و یا کلامی با جنس مخالف در سنین نوجوانی و دور ساختن از نیاز واقعی مانند تعبد :

آنچه بیش از هر چیزی در فضای مجازی برای جذب مخاطبان از آن استفاده میشود سکسولوژی است متأسفانه با تمام تمهیدات اندیشیده شده بدلائل ذکر شده در قسمت آسیب های مدیران و برنامه ریزان فرهنگی و از آنجا که با تمام و کمال تاسف موضع برخورد ما با پدیده ها و اتفاقات نوظهور انفعالی است و نه مهندسی شده در این قسمت بیشترین آسیب را دیده ایم از آنجا که مشت نمونه خروار است خاطره ای تلخ و نگران کننده را برای خواننده گرامی نقل میکنم تا شاید بتوانم گوشه ای از عمق فاجعه را بنمایانم در سال ۱۳۸۹ جهت تبلیغ به یکی از روستاهای محروم در استانی محروم از امکانات ابتدایی رفته بودم مدیر مدرسه ای که در آن روستا زندگی میکرد برایم نقل کرد که گوشه هر دانش آموز پسر پنجم ابتدایی را کنترل کردیم حاوی فیلمهای مبتذل و مستهجن بود خوانند گرامی توجه کند که در آن روستا چیزی به نام ای دی اس ال، وایرلس، وایمکس و ... وجود نداشت حتی از امکانات ابتدایی عمرانی محروم بودند و مردمانی غالبا فقیر؛ اما تلفن همراه فرزندان آنان پر شده بود از تصاویر مبتذل و مستهجن. آیا این مسئله

گریزه های جنسی را بسیار زودتر از موعد مقرر در فطرت انسانی تحریک نکرده و موجب بلوغ زودرس نمی شود آیا این مسئله موجب بروز فاجعه های فراوان و مشکلات مختلف فرهنگی، اجتماعی و ... نمی گردد.

۶. کم رنگ شدن علاقه به ارتباط با اقوام و خانواده:

به نظر نگارنده از بزرگترین مشکلات بشریت در قرن حاضر فقر عاطفی است بشر امروز در داد و ستد عاطفی چه کلامی چه عملی و چه قلبی به خطا رفته و آن را در جای غیرمناسبش به کار میبرد همانطور که بیان شد افراد یک خانواده به جای داشتن یک دنیا، دنیاهاى متعدد دارند و این خود موجب این شده است که از ارتباط روحی و معنوی انسانها با خود، خلق و خالق بسیار کاسته شده و در فضای مجازی به هرز رود. خداوند متعال در قرآن کریمش می فرماید ما جعل الله لرجل من قلبین فی جوفه وقتی دل را به مسایل اینچنینی مشغول کردند از پرداختن به اصول بازماندند. آری غرب به سرکردگی آمریکا اکنون معنویت و عواطف ما را استثمار کرده و غارت می کند. جامعه ما خصوصا در کلان شهرها جامعه ای غارت زده در بعد معنوی و عاطفی است. البته این نتیجه ساده انگاری و جدی نگرفتن پیام رهبر انقلاب امام خامنه ای در ۲۰ سال گذشته پیرامون تهاجم فرهنگی است

۷. بی توجهی به سلامت فردی

بی توجهی به سلامت فردی از دیگر آسیب های جدی حاصل از غور در شبکه عنکبوتی است. تبلیغات فراوان چنان تاثیری بر روح و روان افراد می گذارد که فرد برای تطبیق خود با شرایط به اصطلاح امروزی، سلامتی خود را نیز به خطر می اندازد. تبلیغات برخی داروها بهبهانه هایی همچون لاغری، افزایش تمرکز، اعتماد به نفس و ... موجب گرایش فراوان مخاطبان و خصوصا زنان به این امور شده و این افراد بدون توجه به پیامد های ناگوار مصروف داروهای اینچنینی، مورد استفاده قرار می دهند. این داروها که به صورت غیرمجاز در شبکه های ماهواره ای، آرایشگاه ها، سالن های بدنسازی و ... تبلیغ می شوند، حاوی آمفتامین بوده و فرد را در معرض خطر رفتارهای جنسی پرخطر و غیر شرعی قرار می دهد. تبلیغات لوازم ورزشی فیلمها و سریالها انتخاب زیبا ترین دختر سال عروسک باریبی زنان تشویق به مانکن شدن می شوند. ض

همچنین مصرف مواد محرک به اشکال و بهانه‌های مختلف مخصوصا میانجوانان و زنان رواج یافته است. علت اصلی رواج مصرف این مواد تبلیغات فراوان، غرق شدن در دنیای پر زرق و برق غرب، بی توجهی به موازین شرعی و ... می باشد. جالب اینجاست که برای اقناع اندیشه هر مخاطب، او را با توجه به دغدغه‌هایی که برایش ایجاد کرده اند و یا دغدغه‌هایی که به شکل طبیعی در وی وجود دارد به مصرف وامی دارد. این مواد بیشتر در آرایشگاه‌ها بهبهانه‌های لاغری و تناسب اندام، در دانشجویان به بهانه افزایش تمرکز، در جوانان به بهانه افزایش اعتماد به نفس و قدرت مذاکره و به بهانه‌های مختلفدر دیگر گروه‌های سنی ارایه می‌شود. متأسفانه ممکن است این مواد در جمع‌های گروهی و نشست‌های جمعی جوانان با تبلیغ زیاد ارایه شود که یکپاز عوارض آن افزایش کاذب مبادرت به رفتارهای جنسی است. به این ترتیب قدرتتصمیم‌گیری از فرد زایل می‌شود و فرد به راحتی در معرض رفتارهای خلاف شرع و عرف قرارمی‌گیرد(عباس صداقت رئیس اداره ایدر وزارت بهداشت)

۸. دور شدن از فعالیت‌های مهم زندگی

۹. شب بیداری

از دیگر مشکلات بوجود آمده از شبکه عنکبوتی، شب بیداری است. کاربران زیادی تا نیمه‌های شب برای بهرمندی از سرویس‌های فضای مجازی بیدارند. برخی از سرویس‌ها بگونه‌ای طراحی شده‌اند که تنها می‌توان در نیمه‌های شب از آن بهرمنند شد. سرویس‌هایی همچون اینترنت رایگان شبانه، مکالمه ارزان قیمت اپراتورها، پخش برخی فیلم‌ها خاص در ساعات نیمه شب، پخش مسابقات جذاب ورزشی تا نیمه‌های شب و ... زمینه را برای شب بیداری کاربران مهیا می‌سازد. شب بیداری کاربران موجب می‌شود تا دچار کمبود خواب شده و از نشاط و شادمانی دور شوند.

شب بیداری وقت استراحت قشر نوجوان و جوان را از او سلب می‌کند و نتیجه آن می‌شود که به جای اینکه روز را به سعی و تلاش در جهت تعالی خود و جامعه بگذرانند، تا نیمه‌های روز در خواب باشند. و یا اینکه در محیط کاری و یا علمی با خستگی مفرط و عدم تمرکز لازم حاضر شوند. مشکل دیگری که شب بیداری پدید می‌آورد فراهم آوردن بزهکاری‌های مختلف نوین است. سکس‌چت، ارتباط با جنس مخالف(گفتگو، پیامک و چت)، حضور

در شبکه های به اصطلاح اجتماعی غیر قانونی، تماشای فیلم ها و تصاویر مبتذل و مستهجن، حضور در سایت های مبتذل و مستهجن و ... از جمله بزهکاری هایی است که به علت شب بیداری گسترش یافته است. به عنوان نمونه، نوجوانان و جوانان از غفلت والدین و نا آشنایی ایشان با آسیب های شبکه مجازی، و از فرصت خواب شبانه ایشان برای سکس چت استفاده می کنند. بسیاری از والدین حتی با اصل وجود چنین پدیده ای آشنایی ندارند. از این رو حساسیتی به بیداری های شبانه فرزندان خود نشان نمی دهند و یا اینکه نسبت به بیداری فرزندان تا نیمه های شب تنها به اعتراض، بسنده می کنند.

شب بیداری بر نوع تغذیه افراد نیز تاثیر گذار است. محققان آمریکایی می گویند: افرادی که شب ها خواب خوبی ندارند بیشتر تمایل دارند غذاهای فست فود مانند همبرگر، سیب زمینی سرخ شده و پیتزا بخورند. محققان علت این موضوع را تغییرات در فعالیت مغز به دلیل کم خوابی می دانند. متشواکر از دانشگاه کالیفرنیا در برکلی، در یک مطالعه گزینه های غذایی افرادی را اندازه گرفت و فعالیت مغزی آنها را بعد از یک خواب شبانه و بعد از یکشب بدون خواب به تصویر کشاندند. این مطالعه نشان داد، افراد بعد از یک شب بدون خواب تمایل به مصرف فست فود دارند و مغز های بی خواب توان کمتری برای انتخاب غذاهای سالم دارند. همچنین بر اساس نتیجه این مطالعه، افرادی که خواب کافی دارند گزینه های غذایی بهتری را انتخاب و غذاهای سالمتری را مصرف می کنند. ([شب](#))

بیدارها تمایل بیشتری به مصرف فست فود دارند

۱۰. آسیب های جسمی:

آسیب های استفاده افراطی و نابجا از وسایل نوین ارتباطی ختم به مسایل روحی و روانی نمیشود بلکه به جسم افراد نیز آسیب وارد می نماید. چاقی، کمردرد، مشکلات اسکلتی، تبلی، بی اشتهایی، دردهای نواحی میچ، گردن، عوارض بینایی و ... در کاربران گوشه های از آسیب های وسایل نوین ارتباطی است.

۱۱. افزایش روحیه پرخاشگری:

استفاده از بازی های نامناسب و یا دیدن تصاویر مستهجن و یا مبتذل یکی از مسایلی که روحیه پرخاشگری را در افراد زیاد میکند دیدن تصاویر مبتذل و مستهجن است از سویی دیگر استفاده استعمارگران از خشونت برای افزایش

جذابیت های مورد نظر در انواع مختلف بازی و فیلم برای پلت فورم های مختلف موجب شده که از آستانه صبر و تحمل مردم کاسته شود و در محیط های اجتماعی شاهد رفتار دون شان افراد مختلف خصوصا در هنگام رانندگی بروز اختلافات جزئی در مسایل خرد و کلان و اختلافات خانوادگی باشیم همچنین در طراحی جدیدترین و جذاب ترین بازی های رایانه ای به حد افراط از خشونت استفاده می شود و فرد برای رسیدن به مرحله بعدی بازی باید با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد. استمرار چنین بازی هایی کودک را پرخاشگر و ستیزه جو بارمی آورد. به عنوان نمونه شکست هایی که کودک در بازی های فضای مجازی می خورد و او را به تلاش و امیدوار دارد؛ درحالی که این تلاش ها واقعی نیست باعث فشارعصبی به کودک می شود .

زمانی که الگوی خشونت به کودک ارائه شود و افراد به وسیله خشونت به اهدافشان برسند، این مسئله در یادگیری اجتماعی کودک تاثیرگذار است و متاسفانه این امر در فیلم های تلویزیونی نیز دیده می شود. تحقیقات نشان داده است گروهی از کودکان که برای خشونت پاداش دریافت کرده اند در مقابل گروهی که پاداش دریافت نکرده اند، در آینده برای رسیدن به اهدافشان با خشونت بیشتری عمل می کنند .

۱۲. ترجیح مجاز بر حقیقت در تصمیم گیریها:

فرد به جایی می رسد که عادت میکند دنیا را تنها از دریچه تلفن همراه کنسول بازی تبلت و لپ تاپ و ماهواره ببیند و بشناسد و از این دریچه دنبال حقیقت باشد مثال بروز و ملموس آن را میتوانیم در فتنه ۸۸ ببابیم که چه دروغهای ریز و درشتی که برای ایجاد شایعه و جدایی بین مردم و نظام اسلامی به کار نبردند و استفاده نمودند. فیسبوک تویتر و بی بی سی فارسی در این زمینه گوی سبقت را از دیگران ربوده بودند.

۱۳. تغییر ارزشها و باورهای اسلامی و جایگزینی آن با ارزش های غربی:

غرب سعیمی کند با پارامترهای کهدر این بازی ها، برنامه ها، فیلم ها، کارتون ها و ... تعریف می کند ارزش ها و عقاید را خصوصا در نسل کودک، نوجوان و جوان تغییر داده و وضعیف کند و ارزش های خود را جایگزین کند. به عنوان نمونه الان در بسیاری از بازی های رایانه ای ترویج ارزشها یزند گیغریمورد تو جهقرار گرفته و والدین بد و ناینکه خودشان بداند با هزینه خو

دشانیبازی‌ها را تهی می‌کنند. در اینبازی‌ها بسیار یاز ارزش‌های ایرانی و اسلامی بر سوال می‌رود و فرهنگ‌بیدر ذهن‌کودکان و نوجوانان جامی افتد و اینجاست ارزش‌های غربی جایگزین ارزش‌های غربی می‌شود.

۱۴. تزلزل اعتماد به نفس :

در این بازی‌ها به دلیل اینکه کودک یا نوجوان با ساختنی‌ها و برنامه‌های دیگران به بازی می‌پردازد و کمتر قدرت دخل و تصرف در آنها را پیدا می‌کند، اعتماد به نفس او در برابر ساختنی‌ها و پیشرفت دیگران متزلزل می‌شود. تصور بیشتر خانواده‌ها این است که در بازی‌های رایانه‌ای فرد مداخله فکری مداوم دارد، اما این مداخله فکری نیست، بلکه این بازی‌ها سلول‌های مغزی را فریب می‌دهند و از نظر حرکتی نیز فقط چند انگشت کودک را حرکت می‌دهند.

۱۵. تاثیر منفی بر روند تحصیلی:

۱۶. از دست دادن آرامش

آرامش مجازی می‌دهد مثل موسیقی و ورزش یوگا و از او آرامش حقیقی را می‌گیرد.

۱۷. محروم شدن از لذت‌های واقعی

به او لذت مجازی می‌دهد که موقت است و از او لذت واقعی را می‌گیرد. مثلاً از همسر خود لذت نمی‌برد. یا قوای جنسی تعطیل می‌شود. از لذت معنوی هم محروم می‌شود.

لذت‌های معنوی را هم محروم می‌شویم

حقیقت این است که این قالب برای محتواهای دیگری غیر از مطالب من و شما، طراحی شده است. احساسی را که در شما از حضور در مجلس عزای امام حسین (ع) ایجاد می‌شود از دیدن و شنیدن هیچ مراسمی حتی **online** به دست نمی‌آید. و ذره‌ای از آنچه با حضور در حرم امام حسین (ع) در کربلا، پس از پیمودن راهی طولانی و پر مخاطره درک می‌شود در هیچ نوع ارتباط تکنولوژیکی میسر نیست.

ایترنت هر چه توانا و اعجاب بر انگیز باشد از انتقال معنویت عاجز است، نیاز مند ساز و کاری هستیم که از بنیان متناسب با آرمانهای مذهبی جامعه باشد.

متخصصین باید آستین ها را بالا بزنند و به فرموده مقام معظم رهبری (دام ظلّه) از تقلید و کپی برداری دست بردانند .

۱۸. اعتیاد (خبر انگشتر بلوتوثی و ازدواج با این ابزار) سریالها اعتیاد آور است حتی کهن سالان و میلان سالان

۱۹. از دست دادن قدرت تمرکز، خرد و اندیشه

قال علی (علیه السلام) : قد خرقت الشهوات عقله : شهوتها خرد اورا تباه کرده است.

از حجم گسترده اطلاعات در اینترنت، به عنوان یکی از مزایای آن نام برده می شود . شما از اخبار سیاست جهانی تا زندگی خصوصی یک هنرپیشه و عکسهای عروسی فلان ورزشکار تا بحثهای تخصصی و کارشناسی با دیدگاه های مختلف را با چند کلیک می توانید بر روی صفحه مانیتور ببینید . اما هجوم اطلاعات فراوانی که ممکن است راست یا دروغ باشد، از توانایی تمرکز انسان بر روی مسائل فکری کم می کند . اندیشه ای که با بمباران اخبار و تصاویر مواجه است نمی تواند خود را سازمان دهد . در حقیقت حجم زیاد دیده ها و شنیده ها همیشه با شما همراه هستند .

صفحات اینترنتی به دلیل وجود حجم و تنوع زیاد مطالب و ابر پیوندهای موجود در آن ها، با انحراف حواس و پراکنده نمودن توجه و رشته افکار کاربران، باعث چند پاره شدن توجه آنان میشوند.

کاربرانی که به طور مداوم توسط ایمیل ها و پیام های فوری حواس شان پرت می شود، یا در حین مرور صفحات اینترنتی با ناآرامی مدام از صفحه ای به صفحه دیگر و از پیوندی به پیوند دیگر می روند، دچار کاهش قدرت تمرکز می شوند. کاربران در حین استفاده از اینترنت به دلیل تعداد و تنوع زیاد صفحات اینترنتی و حجم انبوه اطلاعات و فرصت کمی که در اختیار دارند، به دقت و با عمق کافی مطالب را مطالعه نمی کنند و با سرعت از روی مطالب رد می شوند، که باعث شتاب فکری شده و از عمق آن می کاهد.

زمانی که تمرکز کاربران اینترنتی در حین مشاهده و مرور صفحات وب به طور مداوم منحرف و گسیخته می شود، مغز آن ها قادر به برقرار کردن تماس های عصبی قدرتمند و گسترده ای که بهدرک عمیق تر منجر می گردد، نمی شود. کاربران در این وضعیت صرفاً به پردازشگرهای اطلاعاتی تبدیل می شوند که با

شتاب، قطعات پراکنده اطلاعات را به حافظه کوتاه مدت خود وارد و از آن خارج می کنند. اینترنت کاربران خود را به طور مداوم در یک حالت جابجایی ذهنی نگه می دارد.

درک مطلب کاربرانی که متن های اینترنتی را در صفحاتی که دارای پیوندهای و لینک های زیادی است مطالعه می کنند، به دلیل کاهش توجه و تمرکز و پراکنده شدن توجه شان، نسبت به کسانی که متون را به شیوه چایی و مکتوب مطالعه می کنند، کمتر است. کاربرانی که صفحات وب شلوغ و متنوع را مشاهده می کنند، به نسبت کسانی که اطلاعات را به شیوه ای ساده تر و خلوت تر دریافت می کنند، کمتر اطلاعات را به یاد می آورند.

استفاده بیش از حد کارمندان از اینترنت در محل کار و وبگردی های بی هدف آنان در ساعات اداری، باعث کاهش دقت و تمرکز کارمندان در کارها شده است که این کاهش دقت، موجب پایین آمدن بهره وری و کارایی آن ها شده است. نیکلاس کار در کتاب «عمق های سطحی: اینترنت چه اثری بر مغز ما دارد؟» اینترنت را باعث کاهش توانایی های ذهنی انسان و تضعیف قدرت خلاقیتش عنوان می کند. وی در یکی دیگر از مقالاتش، با عنوان «آیا گوگل ما را کودن می کند؟» به نقد جستجوهای اینترنتی و در دسترس بودن سریع اطلاعات از طریق موتورهای جستجو می پردازد.

وی کاربران موتورهای جستجو را افرادی با اطلاعات عمومی بالا اما کم عمق و سطحی می داند. ماریان ولف روانشناس رشد، می گوید: شیوه خواندن که با اینترنت رواج می یابد، شیوه ای است که «کارایی» و «فوریت» را بر هر چیز دیگر برتری می دهد، و در حال تضعیف توانایی ما در مطالعه عمیق است. وی می گوید ما در هنگام مطالعه آنلاین تمایل داریم «تنها به رمزگشایی اطلاعات» تبدیل شویم. قابلیت ما در تفسیر متن و ایجاد ارتباط های ذهنی غنی که هنگام مطالعه عمیق و بدون پرسه حواس ایجاد می شود، تا حد زیادی بی کار می ماند.

علل آسیب های ذهنی اینترنت

از دیدگاه نیکلاس کار در مقاله «آیا اینترنت ما را کودن تر می کند؟» وجه مشترک آسیب های ذهنی اینترنت، چند پاره شدن توجه و کاهش قدرت تمرکز در حین مرور صفحات وب است. توان ادراکی انسان، منوط به توانایی وی در حفظ تمرکز و توجه در درک اطلاعات است. تنها زمانی که انسان توجه و تمرکز خود را

به اطلاعات مبذول می‌دارد، قادر به پیوند این اطلاعات با اطلاعات و دانشی است که از قبل در حافظه خود تثبیت کرده است. این پیوند، برای درک اطلاعات و مفاهیم، ضروری است.

بر اساس تحقیقات دانشمندان، علتدیگر آسیب‌های ذهنی اینترنت، کند شدن فعالیت نورون‌های مغزی کاربران است. همچنین جستجوهای اینترنتی که بیشتر شامل اطلاعات سطحی است، روی ساختار حافظه بلندمدت و کوتاه مدت انسان تاثیر منفی می‌گذارد. حافظه کوتاه مدت نمی‌تواند اطلاعات سطحی جستجو شده در اینترنت را به مدت زیادی در خود نگه دارد و به دلیل این که اطلاعات موجود در حافظه کوتاه مدت به درستی به حافظه بلند مدت انتقال نمی‌یابد، حافظه بلندمدت را تضعیف می‌کند.

با توجه به این که حافظه بلند مدت مرکز خلاقیت، ایده پردازی و تفکر در انسان است، اینترنت و جستجوهای اینترنتی باعث کاهش خلاقیت کاربران می‌شود. زمانی که تمرکز کاربران اینترنتی در حین مشاهده و مرور صفحات وب به طور مداوم منحرف و گسیخته می‌شود، مغز آن‌ها قادر به برقرار کردن تماس‌های عصبی قدرتمند و گسترده‌ای که به درک عمیق‌تر منجر می‌گردد، نمی‌شود. کاربران در این وضعیت صرفاً به پردازشگرهای اطلاعاتی تبدیل می‌شوند که با شتاب، قطعات پراکنده اطلاعات را به حافظه کوتاه مدت خود وارد و از آن خارج می‌کنند. اینترنت کاربران خود را به طور مداوم در یک حالت جابجایی ذهنی نگه می‌دارد. درست است که اینترنت برخی از مهارت‌های ذهنی انسان را تقویت می‌کند ولی همین تکنولوژی ممکن است مهارت‌های ذهنی دیگر انسان را تضعیف کند.

مثلاً صفحات و ابزارهای چندرسانه‌های هوش بصری و فضایی کاربران را تقویت می‌کند، اما باعث می‌شود درک انتزاعی و توان حل مسئله انسان را تضعیف کند. بنابراین باید با شناخت آسیب‌های اینترنت و استفاده از روش‌های توصیه شده متخصصان در نحوه استفاده از اینترنت، این آسیب‌ها را به حداقل ممکن برسانیم. (مصطفی جهانگیر فیض آبادی)

۲۰. افت اخلاقی

«سکس» از مضامین دیگری است که در این بازی‌ها از آن استفاده می‌شود. فیلم‌های نبردهای تن به تن دختران نیمه‌عریان، رقص و موسیقی غربی، به تصویر

کشیدن روابط نامشروع و ... در دیسک های پلی استیشن و سی دی، بدن هیچ گونه مشکلی، در فروشگاه ها به معرض فروش گذاشته شده است.

بعضی از نوارهای رایانه ای از بازی های ساده شروع می شود و در پایان به تصاویر مستهجن می رسد، به طوری که در برخی از این بازی ها جایزه ی پیروزی در بازی، عکس های شنیع است که اگر بازیکن در بازی برنده شود، عکس های مستهجن به عنوان جایزه بر صفحه ی تلویزیون ظاهر می شود. بدون شک، در ساخت و تولید این بازی ها دست سازمان های جاسوسی سیا، موساد و ... در کار است و می خواهند ذهن و روان کودکان ما را مسموم کنند.

۲۱. وسواس های فکری - عملی

از ویژگی های برجسته وسواس ، عدم توانایی مهار رفتارها یا اندیشه های خاص است. برای مثال فردی که وسواس شست و شو دارد، نمی تواند میل به شست و شو را کنترل کند و گاهی تا ساعت ها مشغول شستن دست ها می شود. یا فردی که وسواس فکری دارد ساعت ها در رختخواب مشغول به هم بافتن آسمان و ریسمان است. اگر از فرد وسواسی بخواهیم عمل یا فکر وسواسی اش را کنار بگذارد دچار اضطراب شدیدی خواهد شد.

این اختلال را می توان در بررسی کردن های پی در پی پست الکترونیک (وسواس عملی) (یا دل نگرانی از ONLINE نشدن یک دوست (وسواس فکری) مشاهده کرد.

۲۲. خود ارضایی

آسیب های فرهنگی، دینی و اجتماعی

سه شنبه ۲ مهر ۱۳۹۲

۱۰:۱۳

فرهنگ ستون فقرات حیات یک ملت و هویت یک ملت است. اندیشه راهبردی ۲، ص ۱.

۱. فتنه انگیزی و برهم زدن وحدت

وَ خَرَجُوا فِيكُمْ مَا زَادُوكُمْ إِلَّا خَبَالًا وَ لَأَوْضَعُوا خِلَالَكُمْ يَبْغُونَكُمُ الْفِتْنَةَ وَ فِيكُمْ سَمَاعُونَ لَهُمْ
وَ اللَّهُ عَلِيمٌ بِالظَّالِمِينَ

اگر با شما بیرون شده بودند در کارتان جز فساد نمی‌افزودند و میان شما اراجیف انتشار داده ، فتنه‌جویی می‌کردند و (چون) در میان شما زود باوران (نیز) بودند (در نتیجه تحت تأثیر اراجیف آنان قرار می‌گرفتند) و خدا ستمکاران را خوب می‌شناسد. (توبه آیه ۴۷)

مقام معظم رهبری می‌فرمایند: تلاشهایی که سعی می‌کنند یکپارچگی و وحدت عمومی ملت را در راه دفاع از منافع جمهوری اسلامی و دفاع از منافع ملت ایران خدشه دار کنند، مال دشمنند. چون ما از همین طریق یکپارچگی بود که توانستیم دشمن را به زانو درآوریم.

۲. حساسیت زدایی در بعد فرهنگی: کاربران فضای مجازی بعد از مدتی نسبت به مسائل فرهنگی حساسیت خود را از دست می‌دهند و تغییر ارزشها، باورها و اعتقادات برایشان عادی شده و نسبت به آن واکنش نشان نمیدهند. در واقع روند کار بگونه ای طراحی شده است که حتی افراد مذهبی هم حساسیت خود را آرام آرام نسبت به این امور از دست می‌دهند. نگاهی به وضعیت کنونی امر به معروف و نهی از منکر و پوشش در کشور و واکنش مردم نسبت به هنجارشکنی ها مدعا را ثابت میکند. اکنون والدین به همراه فرزندان خود ماهواره نگاه می‌کنند.

۳. ترویج اسلام هراسی شیعه هراسی و ایران هراسی

در حوزه سیاسی یکی از بازی‌هایی که اخیراً ساخته شده و از نظر گرافیکی بسیار پرترفدار است بازی‌ای تحت عنوان ندای وظیفه ۴ (۴ call of duty). نسخه‌های قبلی این بازی درباره جنگ‌های جهانی سابق بود اما به ناگهان در نسخه ۴ آن ما با جنگ‌های مدرن آشنا می‌شویم. شنیدن داستان این بازی نکته‌های فراوانی به همراه دارد. یک دیکتاتور خاورمیانه تحت عنوان «الاسد» با یک دلال سلاح‌های اتمی روسی متحد می‌شود تا با استفاده از سلاح اتمی به غرب حمله کند. طرفداران الاسد غالباً مسلمانان و اعراب هستند. غرب می‌خواهد با این بازی به این موضوع بپردازد که مسلمانان سعی می‌کنند با استفاده از سلاح اتمی به غرب حمله کنند و شما موظفید با این تروریست‌ها که می‌خواهند نسل بشریت را به مخاطره بیندازند مبارزه کنید. جالب است که در این بازی شما با نمادهای مختلفی مواجه می‌شوید. به عنوان مثال تروریست‌هایی می‌بینید که صورت‌های خودشان را با چفیه پوشانده‌اند.

یا در بازی معروف «آیین قاتل» (assassins creed) کاربر باید یک شخصیت با عنوان الطائر را هدایت کند. این عقاب مسلمان از فرقه اسماعیلیه که یکی از فرق شیعی محسوب می‌شود، است. این شخص موظف است سران مسیحی جنگ‌های صلیبی را ترور کند. نکته قابل توجه اینجاست که در عمده بازی‌های دیگر با این امر مواجه هستیم که شما باید در نقش نیروهای مثبت (نظامیان غربی) با تروریست‌ها مبارزه کنید اما در این بازی شما شخصیت منفی را کنترل و هدایت کنید و با خشونت زیادی رقیبان خود را به قتل می‌رسانید و جالب‌تر از همه اینکه ویژگی‌های این شخصیت در بازی اینگونه بیان شده است: مردی سفیدپوست سوار بر اسبی با شمشیر می‌آید، او خود را فدایی می‌داند و هدفی جز کشتن ندارد. جالب‌تر اینکه بازی دیگری تحت عنوان شاهزاده ایرانی نیز توسط همین شرکت ساخته شده بود اما در یکی از نسخه‌های این بازی می‌بینیم که شاهزاده ایرانی شمشیرهای مختلف با قابلیت‌های متفاوت دارد و روی هر کدام از آنها نوشته‌هایی به عربی وجود دارد. «سیف فارس القوی، شمشیر سوار قوی»، «سیف فارس المنتقم، شمشیر سوار انتقام گیرنده»، «سیف فارس المهدی، شمشیر سوار هدایت‌کننده». حال سوال اینجاست، نقش بستن القاب امام زمان (عج) مانند قوی، مهدی و منتقم روی شمشیر شاهزاده ایرانی به چه معناست؟ آیا نقش بستن القاب امام زمان (عج) روی شمشیر شاهزاده ایرانی تصادفی است؟!

۴. پخش شبهات فراوان اعتقادی
۵. افزایش طلاق و فروپاشی خانواده‌ها
۶. افزایش سن ازدواج
۷. همجنس‌گرایی
۸. ترویج بی بند و باری و ارتباط نامشروع ان الذین یحبون ان تشیع الفاحشه فی الذین آمنوا لهم عذاب الیم : برای کسانی که دوست دارند در باره مؤمنان تهمت زنا شایع شود ، در دنیاو آخرت عذابی دردآور مهیاست خدا می داند و شما نمی دانید) . نور آیه ۱۹)
۹. افزایش خشونت
۱۰. مد گرایی و مصرف گرایی
۱۱. کاهش تقید به احکام شرعی
۱۲. ترویج پوشش نامناسب مردان و زنان
۱۳. کاهش تقید به زندگی زناشویی
۱۴. ترویج آرایش کردن مردان

۱۵. ارتباط نامشروع متاهلین چه مرد و چه زن
۱۶. ایجاد اختلافات ملی و مذهبی مقام معظم رهبری: یکی از شعبه های جنگ روانی دشمنان این است: اولاً بین ملت ایران اختلاف بیندازند، ثانياً بین ملت ایران و ملت‌های سایر مسلمانان اختلاف بیندازند. اندیشه های راهبردی ۹، ص ۲۶.
۱۷. ترویج فرهنگ برهنگی
۱۸. ترویج بی حیایی و بی عفتی
۱۹. ترویج سحر و جادو
۲۰. از بین بردن قبح بسیاری از خطاها و گناهان به روش های مختلف (تکرار خطا، ترویج سکس با محارم، عادی نشان دادن گناهان)
۲۱. نمایش و تبلیغ استفاده از مشروبات الکلی
۲۲. ترویج موسیقی مبتذل و رقص (بازی باربی *barbie in dancing princess*)
۲۳. امام زمان هراسی: جالب تر اینکه بازی دیگری تحت عنوان شاهزاده ایرانی نیز توسط همین شرکت ساخته شده بود اما در یکی از نسخه های این بازی می بینیم که شاهزاده ایرانی شمشیرهای مختلف با قابلیت های متفاوت دارد و روی هر کدام از آنها نوشته هایی به عربی وجود دارد. «سیف فارس القوی، شمشیر سوار قوی»، «سیف فارس المنتقم، شمشیر سوار انتقام گیرنده»، «سیف فارس المهتدی، شمشیر سوار هدایت کننده». حال سوال اینجاست، نقش بستن القاب امام زمان (عج) مانند قوی، مهتدی و منتقم روی شمشیر شاهزاده ایرانی به چه معناست؟ آیا نقش بستن القاب امام زمان (عج) روی شمشیر شاهزاده ایرانی تصادفی است؟!
۲۴. نشان دادن غرب به عنوان منجی عالم بشریت
۲۵. سلطه فرهنگی غرب
۲۶. شکل گیری خرده فرهنگ اینترنتی که از نوشتار و گفتار جدیدی برخوردار است
۲۷. ایجاد نیاز کاذب
۲۸. ترویج بزه کاری های مجازی (از مزاحمت گرفتا تا حک و سرقت اینترنتی)
۲۹. پیریزی و ایجاد آمادگی ذهنی تفکر شیطان پرستی در نوجوانان و جوانان
۳۰. به خطر افتادن حیثیت و آبروی افراد (چه تهمت و دروغ چه لو رفتن فیلم و عکس خانوادگی چه گفتن حرف راست در مورد دیگران که موجب ریخته شدن آبروی او می شود)
۳۱. جایگزینی تفکرات مادی و دنیا گرایی به جای معنویات و اخلاق.
۳۲. کاهش صله رحم

فرهنگ روابط اجتماعی تحت تاثیر روابط اینترنتی قرار گرفته است. هر چند دیدن چهره پر چین و چروک مادر بزرگها و پدر بزرگها برای جوانی که مدام تصاویر رنگارنگ و جذاب اینترنتی را می بیند چندان دلچسب نباشد، ولی به یقین، حمایت عاطفی روحی که از مادر بزرگ و پدر بزرگ بدون هیچ چشم داشتی نثار می شود و گرمایی که از یک کلام محبت آمیز آنها در انسان ایجاد می شود در هیچ چت اینترنتی و هیچ تالار گفتگویی به دست نمی آید ..

۳۳. ترویج ادیان و فرق انحرافی

۳۴. ترویج بی خدایی

۳۵. نشان دادن پیشرفت های علمی غرب برای تحقیر ایرانیان و دعوت به خودشان

۳۶. ترویج خشونت های خونین

۳۷. تقلید از بیگانگان در رفتار، پوشش، معاشرت و آرمان گزینی (امام صادق (علیه السلام): اوحی الله

عز و جلالی النبی من الانبیاء قل للمؤمنین: لا تلبسوا لبس اعدائو لا تطمعوا طعام اعدائی ولا تسلكوا مسالك اعدائی، فتكونوا اعدائی كما هم اعدائی : خداوند بزرگ به پیامبری از پیامبران وحی نمود که به مؤمنین بگو: لباس دشمنان مرا نپوشید، غذای آنان را نخورید و از راه آنان نروید (آنان را الگوی خود قرار ندهید) که در این صورت از دشمنان من محسوب می شوید، همان طور که آنان دشمنان من هستند. (علل شرایع ج ۲ ص ۳۴۸)

۳۸. واژگون نمایاندن حقایق گذشته و حال کشور

۳۹. ایجاد یاس در مخاطبان

۴۰. فریفتگی به سرگرمی ها و عاداتهای ناسالم و مهلک

۴۱. سوق دادن به اسراف (۷ شماره اخیر مربوط به بیانات رهبری است. اندیشه های راهبردی ۲،

ص ۴۷)

۴۲. تخریب هویت ملی

۴۳. تغییر و تخریب معانی و مفاهیمی همچون آزادی عقیده، آزادی بیان، حقوق بشر و ...

۴۴. سوء استفاده جنسی

یکی دیگر از خطرات جدی اینترنت در دوران کنونی متوجه کودکان و نوجوانان است. از جمله این خطرات سوء استفاده جنسی از طریق اینترنت است. کودکان و نوجوانان به خصوص در جوامع پیشرفته که استفاده از اینترنت در خانه و مدرسه برای آنان میسر است، خاصه از طریق اتاق های چت و گپ زنی مورد اغفال و سوء استفاده جنسی قرار می گیرند. در مواردی کار اغفال کودکان توسط باند و تشکیلات برنامه ریزی شده انجام

می‌شود که یکی از موارد آن در ایالت «کنتاکی» در آمریکا اتفاق افتاد. در آنجا یک بازرس پلیس موفق شد یک شبکه انتشار صور قبیحه کودکان را برچیند. (۲)

بنا بر مطالعاتی که در غرب در این زمینه انجام گرفته است، اغلب نوجوانانی که مورد اغفال و سوء استفاده جنسی واقع می‌شوند، زیر ۱۸ سال سن دارند و در بیشتر موارد تصاویر تحریک‌کننده‌ای از طریق چت یا تلفن همراه برایشان ارسال، و سپس از آنها برای حضور فیزیکی در محل خاصی دعوت شده و بدین ترتیب فریب خورده و مورد تجاوز جنسی واقع می‌شوند. (۳) این مسئله در حال حاضر، به یکی از معضلات جدی در مغرب زمین مبدل شده است؛ چندان که غالب دانشمندان و سیاست‌گذاران به این امر بیش از پیش وقوف و توجه داشته‌اند و مقالات، کتاب‌ها و همایش‌های متعددی در ارتباط با آن برگزار کرده‌اند؛ برای مثال، ده سال پس از تصویب کنوانسیون حقوق کودک توسط سازمان ملل در سال ۱۹۸۹؛ یعنی در سال ۱۹۹۹م گردهمایی جهانی تحت عنوان «کارشناسی برای حمایت کودکان در برابر سوء استفاده جنسی از طریق اینترنت» برگزار گردید که منجر به صدور قطعنامه‌ای شد که در آن آمده است: «هر چه اینترنت بیشتر توسعه پیدا کند، کودکان بیشتر در معرض محتویات خطرناک آن قرار خواهند گرفت. فعالیت‌های مجرمانه مربوط به فحش‌های کودکان و پورنوگرافی آنان، که از طریق اینترنت مورد سوء استفاده واقع می‌شوند، اکنون از مسائل حاد به شمار می‌رود. اگر چه سودمندی‌های اینترنت از زیان‌های بالقوه آن بیشتر است، در عین حال نباید از شناخت خطرات آن، غفلت کرد. در صورتی که برای مقابله با این خطرات، اقدامی صورت نگیرد، تهدیدهای سنگین آن بر کودکان باقی خواهد ماند و سبب بازداری از کاربرد صحیح اینترنت در آینده خواهند شد». (۴) نکته بسیار مهم آن است که چون اینترنت «جهانی» است، قواعد ناظر به آن نیز باید «بین‌المللی» باشد و مبارزه با مفاسد اینترنت از جمله ترویج فحش‌های کودکان، همتی جهانی طلب می‌کند و نیازمند یک رویکرد استراتژیک جهانی و منحصر به فرد و مستلزم ضمانت اجرایی بین‌المللی است.

بدین‌سان، پایگاه‌های زیادی درباره با آثار مخرب اینترنت و به خصوص چت برای نوجوانان و جوانان و راه‌های پیشگیری از این آثار راه‌اندازی شده است که از جمله این پایگاه‌ها عبارتند از:

حتی برای جستجوی مطمئن و متناسب با نوجوانان، موتورهای جستجوی تخصصی مطمئن و فیلترداری تائسیس شده‌اند که نمونه‌های زیر از آن جمله‌اند:

بنابراین، ضروری است که پیش از شیوع چنین خطرات اینترنتی در بین نوجوانان جامعه ما، تدابیر امنیتی مناسبی اندیشیده شود و مفاهیم مبتنی بر فناوری ارتباطی روز و خطرات احتمالی و نحوه استفاده صحیح از آن توسط رسانه‌های جمعی، برای نوجوانان کشور، به عنوان یک نیاز ضروری و فوری قلمداد شده، آموزش داده شود. واقعیت این است که جامعه کاربران میلیونی اینترنت کشور در ۱۰ سال آینده، امروز تعلیم می‌بینند. هر اندازه این تعلیم، بر اساس درک بیشتر و توجه به قابلیت‌های کودکان استوار شده باشد، خطر آسیب‌پذیری نوجوانان و جوانان کشور از فعالیت‌های مبتذل فرهنگی غرب از طریق فناوری روز، کاهش می‌یابد و راه حضور صحیح و روشمند نوجوانان ایرانی در اینترنت هموارتر می‌گردد. ● اعتیاد به اینترنت

اعتیاد به اینترنت (۵) یا استفاده بیش از حد از دیگر آسیب‌های فردی، و تا حدودی اجتماعی اینترنت است که گاهی از این بیماری تحت عنوان اعتیاد مجازی (۶) و مشهورتر از آن با عنوان «اختلال به اعتیاد اینترنت» (۷) نام برده می‌شود. اختلال اعتیاد به اینترنت یک پدیده بین رشته‌ای است و علوم مختلف پزشکی، رایانه‌ای، جامعه‌شناسی، حقوق، اخلاق و روان‌شناسی هر یک از زوایای مختلف این پدیده را مورد بررسی قرار داده‌اند و در هر یک از این علوم مختلف نظریه‌هایی برای این اختلال مطرح شده است. اما به رغم تحقیقات زیاد برای شناختن عوامل اصلی اعتیاد به اینترنت، ابهامات بسیاری در بین دانشمندان این حوزه وجود دارد.

ممکن است تا به حال چندین بار از طریق رسانه‌های جمعی به ویژه تلویزیون، باخبر شده باشید که در آمریکا و برخی از جوامع پیشرفته، تعداد معتادان به اینترنت از اعتیاد به مواد مخدر، الکل و سایر چیزها بیشتر است. بنا بر یک گزارش، برخی از آمریکایی‌ها تا جایی اعتیاد پیدا کرده‌اند که روزانه بیش از ۱۸ ساعت از وقت خود را صرف اینترنت می‌کنند، که این امر منجر به قبض‌های تلفن سرسام‌آور و عدم توجه به خانواده می‌شود. از این رو، اینترنت زندگی بسیاری از مردم را مختل کرده است. این بیماری در آمریکا به قدری فاجعه‌بار است که کلیساها، پیشوایان مذهبی با فریادهای کمک خواهی زن و شوهر، یا یکی از آنها، برای رهایی از این نوع اعتیاد مواجه هستند و مؤسسه‌های مشاوره‌ای مسیحی در حال تدوین مشاوره‌های اعتیاد به اینترنت می‌باشند. (۸) تشخیص اعتیاد به اینترنت از مواردی است که بحث‌های زیادی درباره آن صورت گرفته است. سرپرست مرکز درمانی اعتیاد به الکل و مواد مخدر در دانشگاه استنفورد در این مورد می‌گوید: «اگر فردی متوجه شد که قادر نیست یک روز را بدون استفاده از اینترنت سپری کند، شکی نیست که

این فرد به استفاده از اینترنت معتاد شده است» (۹) البته حق این است که زمان به تنهایی نمی‌تواند معیار کامل و دقیقی برای تشخیص اعتیاد به اینترنت باشد؛ بلکه در کنار آن باید شاخص‌های دیگری نظیر این که شخص استفاده‌کننده چه کسی است، در نظر گرفته شود، باید توجه شود. که آیا کاربر دانشجو و استاد دانشگاه است که هر روز برای تهیه برخی مطالب و آمارها به اینترنت مراجعه می‌کند؟ آیا تاجری است که هر روز چندین ساعت وقت خویش را صرف تجارت الکترونیکی می‌کند؟ یا اینکه فردی است که عادت کرده است تا بخشی از وقت خویش را برای چت و گپ‌زنی و ایجاد روابط اینترنتی سپری کند؟ بی‌شک، در مورد اول و دوم به سختی می‌توان برچسب معتاد اینترنتی را برای کاربران آن حرفه روا دانست. نکته قابل توجه اینکه بسیاری از مطالعات و تحقیقات انجام گرفته در این مورد، مطالعات موردی است که تعمیم نتایج آن به همه شرایط و همه جوامع چندان آسان نیست. به همین جهت، معیار و نشانه‌های گوناگونی در این باب مطرح شده است. از جمله نشانه‌های دیگر اعتیاد به اینترنت، موارد زیر را می‌توان یادآور شد، هرچند که این نشانه‌ها به تنهایی نمی‌توانند معیار مستقل و کاملی برای اعتیاد مجازی به شمار آیند:

کم بیرون رفتن از خانه، صرف زمان بسیار کوتاه برای وعده‌های غذایی، شکایت دیگران از صرف زمان طولانی در اینترنت، بررسی و سر زدن به صندوق الکترونیکی چندین مرتبه در روز، رفتن به سراغ اینترنت در مواقع تنهایی و خلوت و زمانی که کسی در خانه نیست. (۱۰)

علت و ریشه اعتیاد به اینترنت از مباحثی داغی است که نظریه پردازان مختلفی را به خود مشغول کرده است و نظرات مختلفی در این باره وجود دارد. دکتر «جان گروهل» (۱۱) که گفته می‌شود توسط وی تحقیقات وسیعی در این زمینه انجام گرفته است، معتقد است چیزی که باعث اعتیادآور شدن اینترنت گردیده، اجتماعی شدن (۱۲) است. به عقیده گروهل جنبه‌هایی از اینترنت که کاربران بیشترین وقت خود را در آنها سپری می‌کنند، با تعامل اجتماعی مرتبط است؛ به عنوان مثال، کاربران با انسان‌های همانند و دلخواه خود از طریق پست الکترونیکی، گروه‌های مباحثه یا خبری، چت، بازی آنلاین و مانند آن وارد تعامل اجتماعی می‌شوند.

البته انسان‌ها و مخصوصاً جوانان ساعت‌ها وقت خویش را برای کتاب خواندن، تماشای تلویزیون و مکالمه تلفنی می‌کنند، و حتی گاهی از خانواده و دوستان و محیط خویش غافل می‌شوند، ولی آیا می‌توان گفت که آنها معتاد تلفن و تلویزیون هستند؟ البته نه. سر

اختلاف اینترنت با دیگر رسانه‌ها و خصیصه اعتیادزای آن در این است که جوان هنگام کار با اینترنت به دنبال هویت‌یابی و تعامل اجتماعی است و این فرایند اجتماعی شدن است که آن را اعتیادآور می‌سازد (۱۳)

همچنین در شبکه بهایی من و تو به دخترانی که هنرجوی آکادمی خوانندگی منتسب به خواننده مبتذل لندن‌نشین بوده تجاوز شده که باعث خودکشی نافرجام این هنرجو شده است.

۴۵. فرار از خانه

از مهمترین کارکردهای سریال‌ها و فیلمهای پخش شده در ماهواره، القاء آزادی در خارج از خانه هاست، به این معنا که افراد مخصوصاً دختران جوان را که به صورت سنتی و فرهنگی در خانواده‌ها با محدودیت‌هایی روبرو هستند را دچار حس زندانی بودن در خانه می‌کنند. این فرآیند روانی به صورت خیلی ساده با مقایسه دختران موفق یا آزاد سریال‌ها و فیلم‌ها با وضعیت دختران قربانی در ذهن وی شکل می‌گیرد، و کم‌کم با عدم مدیریت صحیح در خانواده‌ها تبدیل به یک عقده و در نتیجه فراریا رویگردانی دختران جوان از فضای امن خانه می‌گردد. چنین پدیده‌ای در خانواده‌هایی که از ساختاردرستی برخوردار نیستند، شدیدتر است

۴۶. تهی شدن زبان و ادبیات ملی از زیبایی‌های خاص خود

۴۷. زیر سؤال بردن فرهنگ ایثار و مقاومت: جنگ ما نشان داد که فرهنگ ایثار و مقاومت نقطه قوت جامعه ما جهت ایستادگی و مقابله با دشمنانمان می‌باشد، از این رو دشمن در هجمه همه جانبه فرهنگی اش حساب خاصی برای تضعیف فرهنگ شهادت و ایثار باز نموده است. دشمنان معتقدند اگر بتوانند فرهنگ ایثار و مقاومت را که الگو گرفته از قیام حسینی است از جامعه ما بگیرند، یکی از بالهای جامعه اسلامی ماراهدف قراردادده اند. از این رو فراوان مشاهده می‌شود که حس ایستادگی در مقابل دشمن را به یک حسن وظیفه در مقابل وطن تنزل می‌دهند، یادرسوی دیگر افرادی خائن را شهید می‌خوانند. جسارت به امام حسین علیه السلام و حتی تمسخر شهدا و رزمندگان نیز به وفور در برنامه‌های ماهواره‌ای دیده می‌شود.

آسیب‌های خانوادگی

یکشنبه، ۰۱ دسامبر ۲۰۱۳

۰۱:۴۷ ب.ظ

۱. ترویج خانواده های بی سامان و لجام گسیخته در مقابل ساختار سنتی خانواده
۲. ترویج و عادی جلوه دادن خیانت زن به همسر و البته شوهر به زن حتی اگر این اتفاق نیفتد لااقل زوجین به هم مشکوک می شوند در فیلم تا شوهر بیرون می رود زن زنگ میزند دوست پسرش بیاید. در فضای مجازی زن و شوهر رفیق جنسی نیستند بلکه رقیب جنسی هم هستند
۳. بی اهمیت جلوه دادن احترام به والدین
۴. عادی جلوه دادن رابطه جنسی دختر و پسر قبل از ازدواج تا حد باردار شدن دختر خانواده
۵. هویت زدایی از مفهوم خانواده به عنوان کوچکترین واحد اجتماعی مستقل و مؤثر
۶. عادی جلوه دادن سقط جنین برای دختران قبل از ازدواج به عنوان راه حلی طبیعی برای رفع دلهره های احتمالی در روابط جنسی دختر و پسر
۷. تعصب زدایی از کانون خانواده و ترویج بی تفاوتی نسبت به حریم خانواده
۸. ترویج مفهوم زندگی با دیگران به جای ازدواج
۹. ترویج فمینیسم و کم رنگ کردن نقش مرد در جامعه در حد کسی که تنها جهت رفع نیازهای جنسی زن خلق شده است!
۱۰. مخدوش نمودن رابطه فرزندان پسر و دختر در خانواده

آسیب های امنیتی

سه شنبه ۲ مهر ۱۳۹۲

۱۰:۱۳

یکی از مهمترین مشکلات پیش آمده به دلیل استفاده از اینترنت آسان شدن جاسوسی و پدید آوردن چالشهای امنیتی برای کشورهای هدف در راستای منافع آمریکا و صهیونیسم بین الملل است. خواننده توجه داشته باشد که تنها آمریکا در ماه ژانویه سال ۲۰۱۳ بیش از ۱۲۵ میلیارد تلفن را شنود کرده و

سهم ایران از این حجم ۱/۷ میلیارد بوده است و شنود مکالمه ۳۵ تن از رهبران جهان نیز در این فهرست می‌گنجد.

آمریکا و شبکه صهیونیزم بین الملل با استفاده از ترفندهای مختلفی اقدام به جمع آوری اطلاعات مخاطبان کرده و بر اساس اطلاعات جمع آوری شده اقدام به برنامه ریزی برای اهداف گوناگون از تغییر در آداب و رسوم، اقتصاد، فرهنگ و ... تا تغییر در حاکمیت کشورها در کشورهای هدف میکنند که در یک یک بخش مجزا به آن پرداختیم.

به راحتی می توان حدس زد که این اطلاعات برای دشمن چقدر ارزشمند است و چه استفاده هایی که از آن نمی کند

فتنه ۸۸ تنها بخشی از سو استفاده امنیتی بود که دشمن می توانست از آن بکند در حالی که هنوز عده ای جریان برانداز سال ۸۸ را با ساده انگاری توجیه می کنند اسناد منتشر شده نشان از برنامه ریزی دقیق آمریکا و صهیونیزم بین الملل جهت براندازی نظام جمهوری اسلامی بر مبنای اطلاعات جمع آوری شده میدهد. به عنوان مثال رژیم آمریکا در همان سال از شبکه‌های به اصطلاح مجازی برای «سازماندهی» آشوب‌های خیابانی و مدیریت از راه دور آنها استفاده می کرد. هیلاری کلینتون در مصاحبه با بی بی سی اظهار داشت: دولت آمریکا از بیرون هر حمایتی از دستش برمی آمد از معترضان در ایران کرداز جمله از تویتر خواست که انجام تعمیرات خود را مدتی به تعویق بیندازد اما در عین حال مراقب بود زیاده روی نکند.

وقتی دشمن اطلاعات افراد مهم کشور اعم از نیروهای نظامی و انتظامی و امنیتی علمی سیاسی و فرهنگی و اقتصادی را در اختیار داشته و نقاط ضعف و قوت آنان را شناسایی کرده باشد نفوذ و سوء استفاده از ایشان در راستای اهداف شوم و شیطانی شان با دشواری های کمتری مواجه خواهد بود. حال اگر اسناد محرمانه سری و فوق سری از این طریق لو برود بسیار فاجعه آمیز خواهد بود. تلاش زیاد صهیونیزم و آمریکا برای هک سایتهای شرکتهای بزرگ و مهم کشور و توزیع ویروسی که اطلاعات محرمانه شرکتهای مهم کشور را سرقت کرده و در اختیار ایشان قرار می داد از این قبیل جاسوسی است.

تازه ترین صه جاسوسیدولت آمریکا

بر اساس افشاگر بجدیدادوار داسنودن بازی های آنلایندیدویویمحبوب، سال هاستاز جمله هاد جاسوسیمهماژانسامنیت ملی آمریکا محسوب می شوند.

به

گزارش فار سبه نقل از کریستینسا یتسمانیتور، اسنادیکه بهتازگیاز سوی اسنودندر دسترس رسانهها قرار گرفته حاکمیت است

نسازمان جاسوسیباهمکار بهمتایانگلیسیخود از کار بران بازی های آنلاین گروهمانند **world of warcraft** ،
second life و ... جاسوسیمی کرده است .

جاسوسیباز کار بران بازی های سال ۲۰۰۷ یا ۲۰۰۸ آغاز شده است .
نکته جالب حضور گسترده جاسوسان آمریکا یورپیتانیا ویدر بازی **Second Life** بوده
که با هم آهنگی کاملو تقسیم کار همراه بوده است .

طراحی و اتارهای دیجیتالی، برقرار یارتباطات صوتی و دیدیو بیهم منظور تخلیه اطلاعاتیو حتی انجام نقلوانتقالات
مالی مجازی با میلیون ها کاربر این بازی ها مورد توجه جاسوسان آژانس امنیت ملی آمریکا بوده است .

توجه به عملاً مدبرای این جاسوسی ها آن بوده که محیط بازی ها از سوی تروریست
ها بر اعضاء و هم آهنگ ساز فعالیت های مخرب مورد سوءاستفاده بود و هر برای مخفی کردن مباحث عملیاتی و
انتقال واقعی پول به کار میرفته است .

اسناد افشا شده توسط اسنودن نشان می دهد که ردگیری ها و کنترل
های اطلاعاتی به عملاً مدها از این نظر یقین جرم بهیچموفقیتیا کشف فعالیت تروریستین شده است و تنها انگلیستوانستوها کنترل
ر بران بازی **Second Life** گروهی را که در زمینه سرقت اطلاعات کارتها یا اعتباری فعالیت دارند شناسایی کند

از <http://www.rajanews.com/detail.asp?id=۱۷۵۹۱۰>

بحثی در مورد ویروس ها

ویروس های موجود در اینترنت که توسط افراد مجرم ساخته می شود ، می توانند میلیون ها کامپیوتر
را از کار بیندازند و میلیون ها تومان ضرر برسانند . یکی از مشهورترین ویروس ها (**LOVE**
BUG بوده است که توانست میلیون ها کامپیوتر را در سراسر جهان از کار بیندازد . خسارت این
ویروس حدود ۱۰ میلیارد دلار تخمین زده شد .

برای مثال، در بُعد فنی آسیب هایی نظیر امنیت شبکه ای و نرم افزاری در برابر ویروس ها و نفوذگرها
(هکرها)، برنامه نویسی های گوناگون و گاهی غیر استاندارد، همچنین در ابعاد مختلف دیگری چون
ابعاد سیاسی و بررسی مسائلی مانند تأثیر اینترنت بر مرزهای ملی، دموکراسی و آزادی، در بُعد
اقتصادی مباحثی از قبیل: اینترنت و بازارهای الکترونیکی و تأثیر آن در جهانی شدن و اقتصاد جهانی و
ابعاد گوناگون دیگر را می توان مطرح کرد. اما در این نوشتار فقط به آسیب های روان شناختی اشاره
خواهیم

برخی بازی های آخرالزمانی که در آن مسلمانان تروریست و آمریکا منجی است زمینه حمله نظامی را مهیا می کند و این از جهت امنیتی مشکل دارد
همچنین برنامه گوگل مپ هم مشکل امنیتی دارد که همه مراکز را دارند رصد می کنند
یوزر پسوردی که برای هکرها لو می رود حتی از طریق کنسول های بازی

آسیب های علمی

جمعه، ۰۶ دسامبر ۲۰۱۳

۰۶:۱۹ ب.ظ

(مقام معظم رهبری عقب ماندگی علمی، حتما عقب ماندگی سیاسی، اقتصادی و فرهنگی را به دنبال خود دارد. اندیشه راهبردی ۲ ص ۵۵)
۱. استعمار فکری
مجله ISI، دزدیدن اطلاعات از طرق مختلف مثل برنامه s note، برنامه مخصوص گوگل برای ایده ها،

نرم افزار اینترنتی MindMeister

این نرم افزار که در واقع یک برنامه تحت وب (Web Application) بوده و به رایگان در اختیار همگان می باشد، یکی از ساده ترین نرم افزارهای موجود برای ایجاد نقشه ذهنی است

از

<http://www.marzban.blogfa.com/post/۱۲۵/%D۹%A۶%D۸%B۱%D۹%A۵/E۲/A۰/%AC%D۸%AV/D۹%A۱/D۸%BY/D۸%AV-%D۸%B۱-%D۹%A۷/D۸%AV/DB/AC-%D۸%A۸/D۸%B۱/D۸%AA%D۸%B۱-Mind-Mapping-%D۸%A۸/D۸%B۱/D۸%AV/DB/AC-%D۸%B۳/D۸%AV/D۸%B۲/D۹%A۵/D۸%AV/D۹%A۶/E۲/A۰/%AC%D۸%AF%D۹%A۷/DB/AC-%D۹%A۸-%D۸%A۸/DB/AC%D۸%AV/D۹%A۶-%D۹%A۵/D۸%BY/D۸%AV/D۹%A۴/D۸%A۸>

سیاسی

۱۳ صفر ۱۴۳۵

- ایجاد مطالبات اجتماعی و در نتیجه آن، افزایش تقاضا برای تغییر سطح طبقه ای
- تحریف واقعیات و جعل دروغ های سیاسی بزرگ البته شاید بعد تاریخی هم داشته باشد مثل خلیج عربی مثل رژیم صهیونیستی که شما در نقشه نگاه می کنید نام اسرائیل که اندازه یک استان ما هم نمی شود زود تر از بسیاری کشورهای دیگر رصد می شود
- این بازی ها مشتمل بر چهار بازی مختلف است. بازی نخست «یهودا مکابی» نام دارد، که در این بازی شما نقش یکی از اشخاص عضو قبیله مکابی (یک ارتش شورشی که کنترل بخش یهودیه را در حدود سال ۱۶۷ قبل از میلاد از مصریان بدست گرفت) را دارید که به صورت مخفیانه وارد یک کمپ مصری می شوید تا «شمشیر آپلونیوس» را بدست آورید. در بازی دیگر، «أحاب در سامریه»، شما به قتل و عام سربازانی می پردازید که به قلمروی مقدس پادشاهی اسرائیل (!) حمله کرده اند. در بازی سوم، یعنی «تپه مهمات»، شما نقش یک سرباز اسرائیلی را دارید که در یکی از مبارزات خونین جنگ شش روزه، به شرق بیت المقدس حمله می کنید. در چهارمین بازی که در دست ساخت است شما می توانید نقش یک دیدبان سوار بر گلايدر را داشته باشید که اسرائیلی های باستان را به سرزمین موعود هدایت می کند. البته این که آیا در زمان باستان چیزی مثل گلايدر برای پرواز وجود داشته است یا خیر، خود جای سوال و تعجب دارد. با این بازی ها برای خود میراث سازی می کنند
- سیاه نمایی
- یکی دیگر از آسیب هایی که جامعه ما با ورود ماهواره به خانه ها به آن دچار شده است، دخالت سیاسی قدرتهای بیگانه در امور داخلی کشور می باشد. این قدرتها با راه اندازی شبکه هایی که علی الظاهر دارند سعی می کنند خیلی بیطرفانه واقیعت های رخ داده را به اطلاع بینندگان بی خبر و در سانسور قرار گرفته داخلی برسانند، خیلی زیرکانه اخبار و اطلاعات را جهت دهی نموده و خواسته های خویش را به مخاطبین القاء نموده و حتی گاهی پا را فراتر از این گذاشته و مستقیما از مخاطبینشان می خواهند که به مبارزه با نظام مقدس جمهوری اسلامی بپردازند. برخی از شبکه های ماهواره ای نیز به شایعه سازی ایجاد فضای بدبینی و کاهش اعتماد اجتماعی در جامعه مشغولند که صد البته بودجه آنها نیز از طرف سازمان سیا و نهادهای مشابه آن تامین می شود. برخی از اهداف سیاسی مداخله جویانه حضور ماهواره در خانه ها عبارتند از:
- راه اندازی انواع شبکه های قاره ای و محلی توسط کشورهای غربی به زبانهای مختلف و القای تفکرات خود به بیننده
- دروغ پردازی و فرافکنی علیه دولت ها و ملت هایی که با آنها مخالفند

- تحرکات نرم به نفع خشونت گرایی و تروریسم و نسبت دادن آنها به اسلام و مسلمانان
- تخریب شخصیت های تأثیر گذار مثبت در جهان علی الخصوص در جهان اسلام
- حمایت علنی از گروه های مخرب و تروریسم و ارایه تریبون به آنها و ایجاد رعب و وحشت.
- تخریب و تقویت بی مورد و بی دلیل دولت ها و ملت ها با انگیزه های سلطه جویانه از جمله نمونه جلوه دادن کشورهای همراه با آنها
- مقام معظم رهبری: از عوامل دیگری که باعث واگرایی مردم است، تبلیغ ضعف مدیریت در کشور و نبود اقتدار است.
- امروز اساس حرکت دشمن علیه این نظام، یک حرکت فرهنگی و روانی است. می خواهند مردم را به آینده این کشور، به انقلاب، به دولتمردان و به مسئولان متدینی که در بخش های مختلف هستند بدبین کنند و تصویر تاریکی از آینده درست کنند. اندیشه های راهبردی ۹، ص ۲۵.
- هوشیار باشید که دشمن با تبلیغات خود سعی میکند فضای سیاسی را مسموم کند. اندیشه های راهبردی ۹، ص ۲۵.