

الحمد لله
البرحمه



موضوع تحقیق:

تأثیرات فضای مجازی در بخش های
مختلف اجتماع

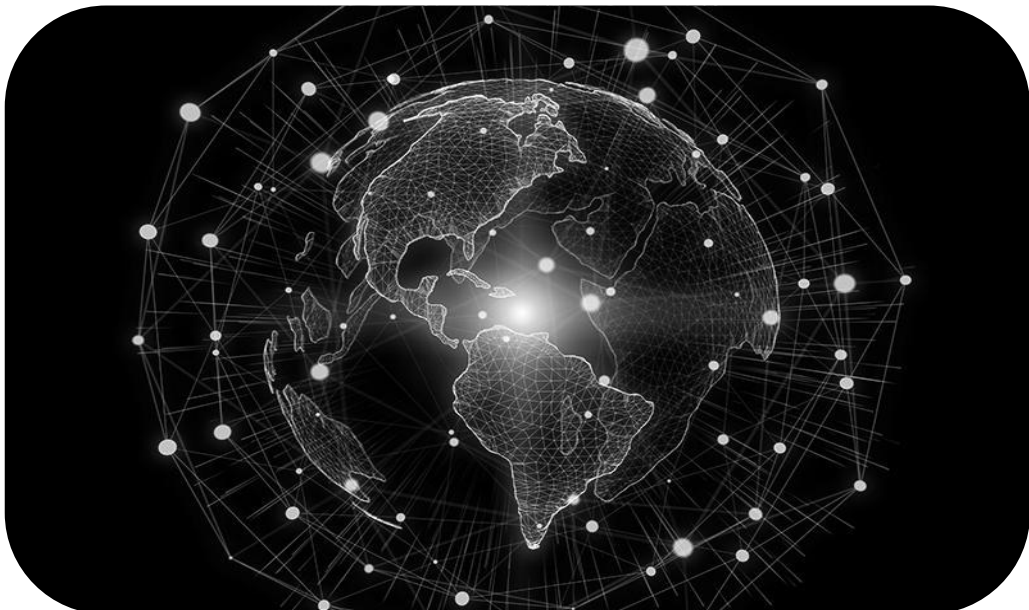
مقدمه

شبکه جهانی اینترنت و فضای مجازی که محصول عملکرد آن است، نماد پیشرفت علم و فن آوری است که کشورهای قدرتمند به ویژه آمریکا در تولید و معماری آن نقش اصلی را به عهده داشته و دارند. فضای مجازی عرصه جدیدی برای حیات بشری است که قابلیت پذیرش و انجام بخش عمده ای از نیازها، فعالیت ها و شئون زندگی بشر و اجتماعات انسانی و حکومت ها را دارد و به عنوان سایه فضای واقعی، و از طریق تمرکز پردازش و جابه جایی اطلاعات، توانایی شبیه سازی فعالیت ها و ساختارهای فضای واقعی را داشته و این شبیه سازی را با اثربخشی در فضای واقعی انجام می دهد. با رشد روزافزون اینترنت و افزایش شمار کاربرانی که به اینترنت متصل می شوند، لزوم بررسی تأثیر اینترنت بر زندگی اجتماعی کاربران اجتناب ناپذیر به نظر می رسد. اینترنت به عنوان یک وسیله ارتباطی چند رسانه ای که در درون خود دنیایی از اطلاعات را جای داده و چندین رسانه مثل تلویزیون، وسایل چاپی، تلفن و... را در درون خود ادغام کرده، خصوصیات شرایط پیچیده ای را برای کاربران ایجاد کرده است، به نحوی که اینترنت در هر محیطی با هر میزان مصرف می تواند بر مخاطبین خود تأثیر خاص خود را داشته باشد. اینترنت همچنین به عنوان یک رسانه دو طرفه عمل کرده و بین پیام دهنده و پیام گیرنده تعامل صورت می گیرد.

تعریف فضای مجازی

در تمام تعاریف فضای مجازی، این فضا محیط الکترونیکی یا محیط شبکه ای از کامپیوترها دانسته می شود که با استفاده از جلوه های سمعی و بصری سعی دارد تا اشیاء و واقعیت های سه بعدی جهان واقعی را مشابه سازی کند اما ادعا می شود که فاقد مادیت فیزیکی هستند.

گفته می شود که از خصوصیات بارز این فضا بی مکانی و بی زمانی است. همانطور که پیش از این نیز گفته شد مفهوم سایبرنتیک دلالت بر سیستم های کنترلی ابر تکنولوژی های رایانه های به هم پیوسته، تکنولوژی جدید و واقعیات مصنوعی با راهبردهای دستیابی و کنترل سیستمی دارد. 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 رایج شد. در این دوره، استفاده از اینترنت، شبکه و مخابرات دیجیتال سریعاً در حال رشد بود و لفظ «فضای مجازی» می توانست بسیاری از ایده ها و پدیده های نوظهور را نمایندگی کند. لفظ مادر فضای سایبر، سایبرنتیک (Cybernetics) است که از κυβερνήτης یونانی باستان 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.



تاریخچه فضای مجازی

فضای مجازی برای نخستین بار توسط ویلیام گیمسبون نویسنده کانادایی رمان های علمی- تخیلی در سال ۱۹۸۲ مورد استفاده قرار گرفت. فضای مجازی برای گیبسون در حقیقت فضایی تخیلی است که از اتصال رایانه هایی پدید آمده است که تمامی انسان ها، ماشین ها و منابع اطلاعاتی در جهان را به هم متصل کرده اند. این معنا به صورت تقریبی مشابه معنایی است که ما امروزه از کاربرد لفظ فضای مجازی در نظر داریم. کینزا فضای مجازی را برای مثال محیطی بر ساخته از اطلاعات نامرئی- اطلاعاتی که می تواند اشکال مختلفی به خود بگیرد- تعریف می کند. وی برای کمک به فهم این مفهوم سازی و ارائه یک تصویر خوب و مناسب از فضای مجازی به تعریف اجزای فضا از طریق اینترنت می پردازد.

مبانی نظری

آفونسو خاطر نشان میکند که استفاده از اینترنت سبب ایجاد احساس بدبختی، انزوای اجتماعی، تنهایی، دوری از خانواده و بهطور کلی کاهش سلامت روانی است. دوری از خانواده و دوستان نوعی حالت روانی است که به آن انزوای اجتماعی میگویند. تنهایی و از دست دادن حمایت‌های اجتماعی، دو متغیر (دو بعد) نشان دهنده انزوای اجتماعی هستند.

طبق نظریه گیدنز، عقاید مربوط به تأثیرهای اینترنت بر کنش متقابل اجتماعی در دو مقوله کلی جای میگیرند. در یک سمت، ناظران و مفسرانی هستند که دنیای اینترنت را پشتوانه شکل های نوین روابط الکترونیکی میدادند که تعامل های چهره به چهره کنونی را یا تقویت و یا تکمیل میکنند. افراد به هنگام سفر یا کار در خارج، میتوانند با استفاده از اینترنت به طور مرتب با دوستان و بستگان خویش در ارتباط باشند؛ دوری و جدایی قابل تحمل تر میشود. اینترنت امکان شکل گیری انواع نوین روابط و مناسبات را نیز فراهم میآورد: کاربران «بی نام و نشان» شبکه میتوانند در چت روم ها با هم ملاقات کرده و درباره موضوعات مورد علاقه خویش گفتگو کنند. این تماسهای مجازی گاه تبدیل به دوستی های تمام عیار میشود و یا حتی به ملاقات های حضوری می انجامد. بسیاری از کاربران اینترنت عضو اجتماعات فعال اینترنتی هستند که به لحاظ کیفی متفاوت از اجتماعاتی است که آنان در دنیای فیزیکی ساکنان آن هستند. دانش پژوهانی که اینترنت را افزوده مثبتی به تعامل انسانی میدانند، این استدلال را مطرح میکنند که اینترنت موجب وسعت و پرمایگی شبکه های اجتماعی مردم میشود.

فرژن عقیده دارد: اینترنت به دو دلیل میتواند افراد را از تماسهای اجتماعی محروم سازد. نخست آنکه این پتانسیل در اینترنت وجود دارد که به واسطه تعاملات مجازی، جایگزین تماسهای اجتماعی حقیقی شود که معمولاً در معاملات اقتصادی به چشم میخورد و دوم اینکه وقتگیر است. هرچه انسان به تنوع همجواری مجازی بیشتر توجه کند و بیشتر آن را فراگیرد، وقت کمتری را به کسب و به کارگیری مهارت های لازم برای همجواری غیرمجازی اختصاص میدهد. از طرفی بعضی چون هربرت دریفوس عقیده دارند: استفاده از شبکه درگیری فرد در دنیای فیزیکی و اجتماعی را کاهش میدهد. این امر به نوبه خود درک فرد از واقعیت و از معنای زندگی خودش را کاهش میدهد. در حقیقت به نظر میرسد، هرچه بیشتر از شبکه استفاده میکنیم، ما را به درون دنیای غیرواقعی، تنها و بی معنای آنهایی میکشاند که میخواهند از همه دردسرهایی که بدن میراث بر آن است بگریزند.

ارزیابی تأثیرات اجتماعی فضای مجازی:

تأثیر فضای مجازی در نارضایتی های خانوادگی؛

یکی از بزرگترین مسائل اجتماعی که جوامع امروزی به آن مبتلا می باشند ضعف بنیاد خانواده است. از آنجایی که مشکلات خانواده ها به صورت ناهنجاری های اجتماعی بروز می کند خانواده و سلامت آن از اهمیت فوق العاده ای برخوردار می باشد. آماده کردن فرزندان برای پذیرش مسئولیت های اجتماعی یکی از وظایف مهم و اساسی خانواده ها به شمار می رود. جوانان باید بتوانند به خصوص برای زندگی های مشترک آماده شوند و سعی نمایند روابط خود را با پیرامون شان در حد متعارف و قابل قبولی تنظیم نمایند.

صرف نظر از آمار و ارقام بالا و روز افزونی که در مسایلی مانند بالا رفتن سن ازدواج، طلاق، فرار از منزل، فحشا و سایر مسایل خانوادگی وجود دارد، سرد شدن ارتباطات عاطفی و نارضایتی ها از زندگی خانوادگی است که باعث ناکامی ها و شکست های بزرگی در زندگی جوانان شده است. اینها نشان از مشکلات عمیقی در سطح خانواده دارد که به نوعی باید ریشه یابی و درمان شوند. یکی از زمینه های اصلی در بروز مشکلات خانوادگی و اصولاً نارضایتی از زندگی مشترک، فضای مجازی است که تحت تأثیر تولیدات رسانه ای بوجود آمده و باعث آن گردیده تا سطح توقع و ارضاء از زندگی های مشترک را به خصوص در میان نسل جوان بالا ببرد. تحت تأثیر این فضا آنچه جوان باید از زندگی مشترک انتظار داشته باشد به نوعی تحریف می شود. لذت و صمیمیتی که از برنامه ها و محتویات رسانه ها مانند فیلم ها و سریال ها در اذهان جوانان نقش می بندد تا حد بسیار زیادی در زندگی طبیعی قابل دست یابی نخواهند بود و این می تواند تبعات زیانباری برای آینده جوانان به همراه داشته باشد.

اعتیاد به اینترنت

یکی از آسیب‌های اینترنت، اعتیاد به آن است به طوری که از میان ۴۷ میلیون استفاده‌کننده از اینترنت در آمریکا ۲ تا ۵ میلیون دچار اعتیاد اینترنتی شده‌اند و با معضلات زیادی گریبان‌گیر هستند. در جامعه ما نیز با گسترش روزافزون اینترنت شاهد این مسأله هستیم. نتیجه تحقیقات انجام‌شده در کشور نشان می‌دهد که بیشترین استفاده‌کنندگان از اینترنت جوانان هستند و ۳۵ درصد از آنها به خاطر حضور در چت‌روم، ۲۸ درصد برای بازی‌های اینترنتی، ۳۰ درصد به منظور چک کردن پست الکترونیکی و ۲۵ درصد نیز به دلیل جستجو، در شبکه جهانی هستند.

اعتیاد به اینترنت می‌تواند مشکلات جدی تحصیلی و خانوادگی برای مخاطبان به وجود آورد. اگر استفاده‌کنندگان از اینترنت نتوانند به مدت یک ماه دوری از اینترنت را تحمل کنند در معرض خطر اعتیاد به آن قرار دارند. متأسفانه ما شاهد این پدیده در میان جوانان هستیم، به طوری که برخی از جوانان، شب‌ها را تا صبح با اینترنت می‌گذرانند و تمام صبح را خواب هستند و این مسأله آغازگر آسیب‌های متعدد دیگر نیز می‌شود. از جمله این آسیب‌ها می‌توان به آسیب‌های خانوادگی، ارتباطی، عاطفی، روانی، جسمی و اقتصادی اشاره کرد.



بحران هویت و اختلال در شکل‌گیری شخصیت؛

عناصر سه‌گانه هویت، یعنی: شخص، فرهنگ و جامعه، هر یک در تکوین شخصیت فرد نقش مهمی را ایفا می‌کنند. هویت شخصی، ویژگی بی‌همتای فرد را تشکیل می‌دهد. هویت اجتماعی در پیوند با گروه‌ها و اجتماعات مختلف قرار گرفته و شکل‌گیری آن، متأثر از ایشان است. و در نهایت، هویت فرهنگی، برگرفته از باورهای است که در عمق وجود فرد به واسطه تعامل او با محیط پیرامون و آموزه‌های آن، از بدو تولد تا کهنسالی جای گرفته است. از آن جا که فضای سایبری، صحنه‌ای فرهنگی و اجتماعی است که فرد خود را در موقعیت‌های متنوع، نقش‌ها و سبک‌های زندگی قرار می‌دهد، خود زمینه‌ای است برای آسیب‌پذیری شخصیت کاربر که در نتیجه، موجب چند شخصیتی شدن کاربر خواهد شد. در فضای سایبر بیش از آن که هویت ظاهری فرد مطرح گردد، درون‌مایه‌های افراد بروز می‌کند. هر کس در صدد بیان اندیشه‌ها و علاقه‌مندی‌های خویش است. مطرح‌نشده هویت شخصی و مشخصات فردی در اینترنت موجب تقویت شخصیت‌های چندگانه و رشد و استحکام آن می‌گردد. جوانان در این محیط از آسیب‌پذیری بیشتری برخوردارند و به ویژه در دورانی که هویت آنان شکل می‌گیرد، این خطر پررنگ‌تر می‌شود.

با امکانات و گزینه‌های فراوانی که رسانه‌های عمومی از جمله اینترنت در اختیار جوانان می‌گذارند، آنان دائماً با محرک‌های جدید و انواع مختلف رفتار آشنا می‌شوند. چنین فضایی هویت نامشخص و پیوسته‌متحولی را می‌آفریند، یعنی اینترنت یک صحنه اجتماعی است که فرد را در موقعیت‌های متنوع نقش‌ها و سبک‌های زندگی، قرار می‌دهد و از آن تأثیر می‌پذیرد.

واقعیت این است که از نظر صاحب‌نظران جامعه‌شناسی، شکل‌گیری هویت افراد تحت تأثیر منابع گوناگونی است. عمده‌ترین این منابع خانواده، رسانه‌های گروهی، مدرسه و گروه همسالان است. از این میان رسانه‌های گروهی با توجه به گستره نفوذ و فراگیری آن اهمیت ویژه‌ای یافته‌اند. گسترش تلویزیون‌های ماهواره‌ای موجب شده است شکل‌گیری نظام شخصی و هویت افراد تحت تأثیر عوامل متعدد و گاه متعارض قرار گیرد.

تعارض ارزش ها؛

تغییرات تکنولوژیکی ارزش ها و هنجارهای اجتماعی را تحت تأثیر خود قرار داده است. یکی از چالش های فرا روی فرهنگ ها برخورد با این پدیده است. چون اساساً ورود اینترنت همراه با ارزش های غربی، چالش های جدیدی را در کشورهای دیگر به وجود آورده است. از آنجایی که برخی از عناصر موجود در این پدیده مغایر با فرهنگ خودی (ارزش های اسلامی - ایرانی) است، پس می توان گفت اینترنت می تواند آسیب های زیادی را به همراه داشته باشد. مثلاً ورود اینترنت در حوزه خانواده موجب تغییر نظام ارزشی در خانواده ها می شود. در یک مطالعه تجربی نشان داده شد که استفاده جوانان از اینترنت موجب کاهش ارزش های خانواده شده است.

گسترش ارتباطات نامتعارف میان جوانان؛

اینترنت به دلیل تسهیل ایجاد روابط دوستانه و عاشقانه، در زمینه های غیر اخلاقی بسیار مورد توجه قرار گرفته، تا جایی که اینترنت موجب سهولت خیانت در روابط زناشویی و ایجاد روابط نامشروع می شود.

سوء استفاده جنسی؛

در سال ۱۹۹۹ گردهمایی جهانی تحت عنوان "کارشناسی برای حمایت کودکان در برابر سوء استفاده جنسی از طریق اینترنت" برگزار گردید که منجر به صدور قطعنامه ای شد که در آن آمده است "هرچه اینترنت بیشتر توسعه پیدا کند، کودکان بیشتر در معرض محتویات خطرناک آن قرار خواهند گرفت. فعالیت های محرمانه مربوط به فحشای کودکان و پورنوگرافی که از طریق اینترنت مورد استفاده واقع می شود، اکنون از مسائل حاد به شمار می رود.

انزوای اجتماعی؛

امروزه اینترنت در زندگی اجتماعی، جای دوستان و نزدیکان را گرفته و در حقیقت جایگزین روابط دوستانه و فامیلی شده است. افرادی که ساعت ها وقت خود را در سایت های اینترنتی می گذرانند بسیاری از ارزش های اجتماعی را زیر پا می نهند. چرا که فرد دیگر فعالیت های اجتماعی خود را کنار گذاشته و به فعالیت های فردی روی می آورد. نتایج پژوهش شاندرز نشان داد که استفاده زیاد از اینترنت با پیوند ضعیف اجتماعی مرتبط است. برعکس کاربرانی که از اینترنت کمتر استفاده می کنند، به طور قابل ملاحظه ای با والدین و دوستانشان ارتباط بیشتری دارند. بررسی محققان نشان می دهد شاید هیچگاه کاربران اینترنت از افسردگی و انزوای اجتماعی خود آگاه نباشند و در صورت آگاهی آنها تایید نکنند اما ماهیت کار با اینترنت چنان است که فرد را در خود غرق می کند. پژوهش های انجام شده حاکی است دنیای اجتماعی در آینده دنیای منزوی باشد چرا که اینترنت با توجه به رشدی که دارد و جذابیت های کاذبی که برای نوجوانان ایجاد می کند آنها را به خود معتاد ساخته و جانشین والدین می شود.



مزایای فضای مجازی

رشد سریع تکنولوژی و پیشرفت در حوزه های ارتباطی باعث شده «فضای مجازی» به دلایل نامحدود بودن ارتباطات، بی مکانی و بی زمانی و همچنین آسان ساختن زندگی و ... به یکی از مهمترین ابزار ارتباطی تبدیل گردد که در ادامه به مهمترین مزایای آن اشاره می شود.

۱ ارتباط بدون محدودیت های جغرافیایی و سیاسی

۲ کاهش هزینه های اقتصادی و اجتماعی و آسان ساختن زندگی

۳ دسترسی آسان به اطلاعات عمومی و تخصصی

۴ ارتباط دوسویه مخاطبین و گسترش تعاملات

۵ مخاطب محور بودن و اهمیت به خواسته های مخاطبین

۶ دسترسی آسان تمامی طبقات اجتماعی و گسترش عدالت رسانه ای

جرایم فضای مجازی

تاریخچه مقابله قانونی با جرائم فضای مجازی در کشور

لزوم ایجاد و توسعه ساختاری برای برقراری امنیت و محافظت از حریم خصوصی در فضای مجازی تولید و تبادل اطلاعات کشور با توسعه روزافزون زیرساخت های فناوری اطلاعات و ارتباطات در ایران و افزایش کاربران و استفاده کنندگان از اینترنت، همراه با رشد سایر فناوری های اطلاعاتی، ارتباطی و مخابراتی نظیر خطوط تلفن ای ثابت و همراه، شبکه های دیتا و ارتباطات ماهواره های مساله ای است که هر روز اهمیت بیشتری می یابد. علاوه بر آن توسعه خدمات الکترونیک در کشور، لزوم پرورش نیروهای تخصصی و برخورداری از امکانات بازدارنده و امنیتی برای تأمین امنیت و مقابله با جرائمی که در این فضا به وقوع می پیوندند را آشکار میکند.

در طول سالیان، جرایم رایانه ای در فضای مجازی ابعاد بسیار گسترده های مانند کلاهبرداری های اینترنتی، هک و نفوذ به سامانه های رایانه ای و اینترنتی، جعل داده ها و عناوین، تجاوز به حریم خصوصی اشخاص و گروه ها، سرقت اطلاعات، هرزه نگاری و جرائم اخلاقی و برخی جرائم سازمان یافته اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی یافته اند که لزوم ایجاد پلیس تخصصی که توان پی جویی و رسیدگی به این چنین جرائم سطح بالای فناورانه را داشته باشد، بیش از پیش برجسته ساخت. از سوی دیگر با تصویب قانون جرائم رایانه ای در مجلس شورای اسلامی و لزوم تعیین ضابط قضایی برای این قانون و نیز مصوبات کمیسیون فضای تبادل اطلاعات (فتا) دولت جمهوری اسلامی ایران مبنی بر تشکیل پلیس فضای تولید و تبادل اطلاعات، این بخش در بهمن ماه سال ۱۳۸۹ به دستور فرماندهی محترم نیروی انتظامی جمهوری اسلامی ایران، تشکیل گردید.

قانون جرائم رایانه‌ای در سال ۱۳۸۸ برای تعیین مصادیق استفاده مجرمانه از سامانه‌های رایانه‌ای و مخابراتی به تصویب مجلس شورای اسلامی رسید و به دنبال آن کمیته تعیین مصادیق محتوای مجرمانه بر اساس ماده ۲۲ این قانون تشکیل شد. اعضای این کمیته شامل وزیر یا نماینده وزارتخانه‌های آموزش و پرورش، ارتباطات و فناوری اطلاعات، اطلاعات، دادگستری، علوم، تحقیقات و فناوری، فرهنگ و ارشاد اسلامی، رئیس سازمان تبلیغات اسلامی، رئیس سازمان صداوسیما و فرمانده نیروی انتظامی، یک نفر خبره در حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات به انتخاب کمیسیون صنایع و معادن مجلس شورای اسلامی و یک نفر نماینده مجلس شورای اسلامی به انتخاب کمیسیون حقوقی و قضایی و تأیید مجلس شورای اسلامی است و ریاست کمیته به عهده دادستان کل کشور قرار گرفت.

فهرستی از مصداق‌های محتوای مجرمانه توسط این کمیته در دی‌ماه ۱۳۸۸ ارائه شد. این فهرست در پنج فصل در بخش‌های «محتوای خلاف عفت و اخلاق عمومی، محتوای علیه مقدسات، محتوای علیه امنیت و آرامش عمومی، محتوای علیه مقامات و نهادهای دولتی و عمومی و محتوایی که برای ارتکاب جرائم رایانه‌ای و سایر جرائم» تهیه شده است که تحت عنوان قانون جرائم رایانه‌ای عنوان گرفت. علاوه بر بخشی از این فهرست که در قانون مجازات اسلامی نیز آمده است، در برخی موارد نیز که معلول جرائم جدید به وجود آمده به دلیل فضای منحصر به فرد مجازی است مصادیق تازه‌ای ارائه شد و برای آنها جرم و مجازات تعریف گردید.

دادگاه صالح برای رسیدگی

در خصوص اینکه جرایم اینترنتی در کدام دادگاه‌ها قابل رسیدگی و تعقیب است، باید گفت که مطابق مواد ۳۰ و ۳۱ قانون جرایم رایانه‌ای مصوب سال ۱۳۸۸، قوه قضاییه موظف است به تناسب ضرورت، شعبه یا شعبی از دادسراها، دادگاه‌های عمومی و انقلاب، نظامی و تجدیدنظر را برای رسیدگی به جرایم رایانه‌ای اختصاص دهد. قضات دادسراها و دادگاه‌های مذکور باید از میان قضاتی که آشنایی لازم به امور مربوط به رایانه دارند، انتخاب شوند. همچنین در صورت بروز اختلاف در صلاحیت، حل اختلاف مطابق مقررات قانون آیین دادرسی دادگاه‌های عمومی و انقلاب در امور مدنی خواهد بود. دادرسی ویژه رسیدگی به جرایم رایانه‌ای و فناوری ارتباطات موسوم به دادرسی جرایم رایانه (ناحیه ۳۱ تهران) تنها مرجع فعال در زمینه رسیدگی به جرایم رایانه‌ای است. این دادسرا مسئولیت رسیدگی به جرایم مربوط به تخلفات در حوزه فضای مجازی را به عهده دارد. این دادرسی تخصصی با هدف رسیدگی به جرایم رایانه‌ای و فناوری اطلاعات و ارتباطات، رسیدگی به پرونده‌های شرکت‌های هر می و شکایات مربوط به جرایم ارتكابی در فضای مجازی ایجاد شده است.

اعمال صلاحیت واقعی و جهانی در قانون جرایم رایانه‌ای

قانونگذار در قانون جرایم رایانه‌ای، صلاحیت واقعی و جهانی را نیز اعمال کرده است. بر اساس ماده ۲۸ این قانون، علاوه بر موارد پیش‌بینی شده در دیگر قوانین، دادگاه‌های ایران در موارد دیگری نیز صالح به رسیدگی خواهند بود: داده‌های مجرمانه یا داده‌هایی که برای ارتكاب جرم به کار رفته است، به هر نحو در سامانه‌های رایانه‌ای و مخابراتی یا حامل‌های داده موجود در قلمرو حاکمیت زمینی، دریایی و هوایی جمهوری اسلامی ایران ذخیره شده باشد؛

- جرم از طریق تارنماهای (وب‌گاه‌های) دارای دامنه مرتبه بالای کد کشوری ایران ارتکاب یافته باشد؛ جرم توسط هر ایرانی یا غیرایرانی در خارج از ایران علیه سامانه‌های رایانه‌ای و مخابراتی و تارنماهای (وب‌گاه‌های) مورد استفاده یا تحت کنترل قوای سه‌گانه یا نهاد رهبری یا نمایندگی‌های رسمی دولت یا هر نهاد یا مؤسسه‌ای که خدمات عمومی ارائه می‌کند یا علیه تارنماهای (وب‌گاه‌های) دارای دامنه مرتبه بالای کد کشوری ایران در سطح گسترده ارتکاب یافته باشد و نیز اینکه جرایم رایانه‌ای، متضمن سوءاستفاده از اشخاص کمتر از هجده سال بوده، اعم از آن که مرتکب یا بزه‌دیده ایرانی یا غیرایرانی باشد.

اسناد داخلی یا بین‌المللی مرتبط با جرایم سایبری

کنوانسیون جرایم سایبری معروف به «کنوانسیون بوداپست» که به اختصار «کنوانسیون بوداپست» گفته می‌شود، نخستین معاهده بین‌المللی است که به جرایم رایانه‌ای و اینترنتی می‌پردازد و می‌کوشد قوانین ملی را سازگار کرده، روش‌های تحقیقات را ارتقا دهد و همکاری بین کشورها را بهبود بخشد. در مورد حقوق داخلی نیز باید گفت که یکی از مهمترین قوانین مربوط به فضای مجازی و رایانه، قانون تجارت الکترونیک مصوب سال ۱۳۸۲ است که باب چهارم آن از ماده ۶۷ تا ۷۷ به جرایم و مجازات‌های موضوع این قانون اختصاص دارد و دیگری قانون جرایم رایانه‌ای مصوب سال ۱۳۸۸ است که در سه بخش (جرایم و مجازات‌ها، آیین دادرسی و سایر مقررات) در ۵۶ ماده به تصویب رسیده است. بر اساس کنوانسیون بوداپست، جرایم سایبری شامل آن دسته از جرایمی است که درباره رایانه و زیرساخت‌های شبکه باشد. این جرایم و جنایات عبارت از انتشار و استفاده از هرگونه نرم‌افزار مخرب، هک شدن، سرقت مشخصات کاربر، نفوذ، دستکاری، سرقت هویت، تقلب و استثمار جنسی کودکان است. مقنن ایران در قانون جرایم رایانه‌ای در بخش جرایم و مجازات‌ها این موارد را جرم‌انگاری کرده است که شامل جرایم علیه محرمانه بودن داده‌ها و سامانه‌های رایانه‌ای و مخابراتی مثل دسترسی و شنود غیرمجاز یا جاسوسی رایانه‌ای، جرایم علیه صحت و تمامیت داده‌ها و سامانه‌های رایانه‌ای و مخابراتی مثل جعل رایانه‌ای یا تخریب و اخلاف در داده‌ها، سرقت و کلاهبرداری مرتبط با رایانه، جرایم علیه عفت و اخلاق عمومی و هتک حیثیت و نشر اکاذیب است.

• حذف یا تخریب یا مختل یا غیرقابل پردازش نمودن داده‌های دیگری از سیستم‌های رایانه‌ای یا مخابراتی یا حامل‌های داده به‌طور غیرمجاز

• از کار انداختن یا مختل نمودن سیستم‌های رایانه‌ای یا مخابراتی به‌طور غیرمجاز نظیر غیرفعال سازی پایگاه‌داده تارنماها و ممانعت از دسترسی اشخاص به پایگاه‌های اینترنتی شخصی

• ممانعت از دسترسی اشخاص مجاز به داده‌های یا سیستم‌های رایانه‌ای یا مخابراتی به‌طور غیرمجاز

• ربودن داده‌های متعلق به دیگری به‌طور غیرمجاز

• هتک حیثیت از طریق انتشار یافتن صوت و فیلم تحریف‌شده دیگری به‌وسیله سیستم‌های رایانه‌ای یا مخابراتی

• نشر اکاذیب از طریق سیستم‌های رایانه‌ای یا مخابراتی به قصد اضرار به غیر یا تشویش اذهان عمومی

• فروش یا انتشار یافتن یا در دسترس قرار دادن گذرواژه یا هر داده‌ای که امکان دسترسی غیرمجاز به داده‌ها یا سیستم‌های رایانه‌ای یا مخابراتی متعلق به دیگری را فراهم می‌کند

• آموزش نحوه ارتکاب جرائم دسترسی غیرمجاز، شنود غیرمجاز، جاسوسی رایانه‌ای و تخریب و اخلال در داده‌ها یا سیستم‌های رایانه‌ای و مخابراتی

قوانین مرتبط با مصادیق محتوای مجرمانه (نمونه قانون)

الف) محتوا علیه عفت و اخلاق عمومی

- انتشار، توزیع و معامله محتوای مبتذل و مستهجن خلاف عفت عمومی (ماده ۱۴ قانون جرائم رایانه ای و بند ۲ ماده ۶ قانون مطبوعات)
- تحریک، تشویق، ترغیب، تهدید یا دعوت به فساد و فحشاء و ارتکاب جرائم منافی عفت یا انحرافات جنسی (بند ب ماده ۱۵ قانون جرائم رایانه ای و ماده ۶۳۹ قانون مجازات اسلامی)
- اشاعه فحشاء و منکرات (بند ۲ ماده ۶ قانون مطبوعات)

ب) محتوا علیه امنیت و آسایش عمومی

- تشکیل جمعیت، دسته، گروه در فضای مجازی با هدف برهم زدن امنیت کشور (ماده ۴۹۸ قانون مجازات اسلامی)
- هرگونه تهدید به بمب گذاری (ماده ۵۱۱ قانون مجازات اسلامی)
- تحریک یا اغوای مردم به جنگ و کشتار یکدیگر (ماده ۵۱۲ قانون مجازات اسلامی)

پ) محتوا علیه مقدسات اسلامی

- اهانت به دین مبین اسلام و مقدسات آن با محتوای الحادی و مخالف موازین اسلامی (بند ۱ و ۷ ماده ۶ قانون مطبوعات و ماده ۵۱۳ قانون مجازات اسلامی)
- اهانت به هر یک از شخصیت های مقدس اسلامی و شریعت (ماده ۵۱۳ قانون مجازات اسلامی)

ت) محتوا علیه مقامات و نهادهای دولتی و عمومی

- اهانت به مقام معظم رهبری و سایر مراجع مسلم تقلید (بند ۷ ماده ۶ قانون مطبوعات)

ث) محتوای مرتبط با جرائم رایانه ای

- آموزش و تسهیل جرائم رایانه ای (ماده ۲۱ قانون جرائم رایانه ای)

ج) محتوای تحریک کننده، ترغیب کننده و یا دعوت کننده به اقدامات مجرمانه

- انتشار محتوای حاوی تحریک، ترغیب، یا دعوت به اعمال خشونت آمیز و خودکشی (ماده ۱۵ قانون جرائم رایانه ای)

چ) محتوا مجرمانه مربوط به امور سمعی و بصری و مالکیت معنوی

- معرفی آثار سمعی و بصری غیرمجاز به جای آثار مجاز (ماده ۱ قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت غیرمجاز دارند)

ح) محتوای مجرمانه مرتبط با انتخابات مجلس شورای اسلامی و ریاست جمهوری

- انتشار هجو یا هجویه و یا هرگونه محتوای توهین آمیز در فضای مجازی علیه انتخابات (ماده ۷۰۰ قانون مجازات اسلامی و بند ۸ ماده ۶۶ قانون انتخابات مجلس شورای اسلامی)

نمونه از شایع ترین بیماری های فضای مجازی

۱. خستگی چشم

هنگامی که از چشمانتان زیاد استفاده می کنید، خسته می شوند. بنابراین جای تعجبی نیست که هنگامی که برای ساعت های طولانی به صفحه نمایش رایانه و تلفن همراه خیره می مانید، دچار سوزش و درد چشم شوید.

۲. اضطراب سلامتی / فاجعه سازی از درد

بعضی افراد مایلند علائم درد در بدنشان را به طور مبالغه آمیزی تفسیر کنند. روان شناسان به این تمایل، «فاجعه سازی از درد» می گویند. یعنی تمایل به در نظر گرفتن بدترین احتمالات به هنگام حس درد. منظور از اضطراب سلامتی نیز این است که فرد حس کند مشکل جدی سلامتی دارد و این اضطراب با نتایج طبیعی آزمایش های پزشکی و اطمینان بخشی پزشک متخصص از بین نرود. اینترنت به دلیل وجود حجم زیاد اطلاعات نادرست، تأیید نشده و غیرعلمی و این باور در مردم که هرچه در اینترنت هست قابل اطمینان می باشد، می تواند باعث تشدید اختلال روانی «خود بیمار انگاری» گردد.

۳. سردرد

سه نوع سردرد در ارتباط با اینترنت وجود دارد:

سردردهای تنشی

این نام ممکن است گمراه کننده باشد. این نوع سردردها به دلیل استرس به وجود نمی آیند بلکه غالباً به دلیل کشیدگی عضله گردن یا چشم درد حادث می شوند. به گفته پزشکان، سردردهای تنشی از ۳۰ دقیقه تا یک هفته ممکن است باقی بمانند.

سردردهای مزمن روزانه

اغلب افراد گاه به گاه دچار سردرد می شوند. اما به گفته پزشکان چنانچه تعداد روزهایی که فرد سردرد دارد بیشتر از تعداد روزهایی باشد که سردرد ندارد، احتمالاً دچار این سردرد است. ماهیت متوالی این نوع سردرد، آن را در بین بدترین سردردهای ناتوان ساز قرار می هد.

سردردهای استرسی

پیدایش سردرد به استرس خیلی زیادی نیاز ندارد. استرس ناشی از به انتظار دریافت اطلاعات ماندن از اینترنت، کندی بارگذاری صفحات، خرابی رایانه و امثال آن ها می تواند باعث این نوع سردرد شود.

۴. درد پشت

نشستن نادرست پشت رایانه، به ویژه اگر با چاقی، کمبود ورزش و تحرک، و سیگار کشیدن همراه باشد به درد پشت می‌انجامد. منشأ این درد معمولاً عضلات، اعصاب، استخوان‌ها و مفاصل در ستون فقرات است. نشستن نادرست و برای ساعت‌های طولانی پشت رایانه، این درد را تشدید می‌کند.

۵. ترومبوز وریدی

به لختگی درون رگ، ترومبوز گفته می‌شود. منظور از ترومبوز وریدی، تشکیل لخته خون در رگ‌های وریدی است که غالباً در پاها پدید می‌آید و علت اصلی آن، بی‌حرکی و کم شدن آب بدن است. نشستن برای ساعت‌های طولانی پشت رایانه می‌تواند باعث ترومبوز وریدی گردد. به تازگی در هواپیماهای مسافربری نیز اطلاعات هشدار دهنده‌ای درباره ترومبوز وریدی به مسافران داده می‌شود و به آن‌ها توصیه می‌گردد تا برای ساعت‌های طولانی بی‌حرکت روی صندلی باقی نمانند.

۶. نشانگان مونچهاوزن

میل شدید به بستری شدن و به اصطلاح سندروم اعتیاد بیمارستان. اینترنت می‌تواند افراد را ترغیب کند که به منظور جلب توجه وانمود کنند که مبتلا به بیماری هستند. به گفته دکتر فلدمن از دانشگاه آلاباما افرادی که دارای این نشانگان هستند در صورتی که به یک مرکز روان‌پزشکی مراجعه کنند مورد درمان قرار خواهند گرفت اما اغلب آن‌ها چنین تمایلی ندارند و ترجیح می‌دهند که یک بیماری جسمی حاد داشته باشند تا یک اختلال روانی.

۷. افسردگی فیس بوکی

بر اساس گزارشی که در روزنامه دیلی میل چاپ شده است، فیس بوک و دیگر شبکه‌های اجتماعی، دختران نوجوان را در معرض ابتلاء به اضطراب و افسردگی قرار می‌دهند. این گونه وب‌گاه‌ها علاوه بر امکان نامه‌نگاری و پیام‌رسانی، این امکان را برای نوجوانان به وجود می‌آورند که درباره یک چیز، بارها و بارها و بارها صحبت کنند. بر اساس این مقاله، بحث مکرر در میان دختران نوجوان، به ویژه درباره ناکامی‌های عشقی، حال آن‌ها را بدتر می‌کند و هیجانات منفی در آن‌ها به وجود می‌آورد.

۸. خشم اینترنتی

با وجودی که ممکن است خشم اینترنتی به خودی خود برای سلامتی افراد مضر نباشد اما می‌تواند به آزار اینترنتی و حتی شاید به خشونت بینجامد. بنابراین کسانی که توانایی فروخوردن خشمشان را ندارند باید مواظب باشند.

یکی از منابع خشم اینترنتی «افزونگی اطلاعات» است. حجم عظیم اطلاعات موجود روی وب و کند بودن سرعت دستیابی به آن‌ها باعث بروز مقدار زیادی استرس در کاربران اینترنت می‌گردد. بر اساس مطالعه‌ای که از سوی شرکت نمایه‌گذاری بریتیش وب صورت گرفته، ۶۸ درصد از ۲۰۰ نفر افراد مورد مطالعه گفته‌اند که برای آن‌ها در انتظار دریافت اطلاعات ماندن از وب، استرس‌زاتر از گذراندن یک آخر هفته با پدر و مادر همسرشان است و ۳۸ درصد گفته‌اند که استرس‌زاتر از ماندن در ترافیک خیابان است.

یکی از محل‌های بروز خشم اینترنتی در بخش اظهار نظرهای وب‌نوشت‌ها، پیام‌رسان‌ها و ویدیوهای یوتیوب یا نظرگاه وبگاه‌هاست. اگر به بخش اظهار نظرها نگاهی بیندازید، خیلی طول نمی‌کشد تا به کلمات زشت و ناپسند بر بخورید. شاید ماهیت گمنام اینترنت، افراد را ترغیب می‌کند که هرچه در فکر دارند را بیان کنند. اما نکته‌ای که در اینجا وجود دارد این است که این مسأله واگیردار است. اظهار نظر خشمگینانه شما دیگران را خشمگین می‌کند و این چرخه همین‌طور ادامه می‌یابد.

۹. اختلالات بالای دست

اختلالات بالای دست شامل: سندروم کشیدگی گردن، سندروم مجرای مچ دستی، سندروم مجرای ساعدی، التهاب تاندون دست و مچ، التهاب تاندون و غلاف آن، التهاب کیسه زلالی، کشیدگی مکرر عضلانی و سندروم مجرای خروجی قفسه صدری است. تمام این بیماری‌ها می‌تواند مربوط به استفاده از اینترنت باشد. این بیماری‌ها غالباً بر اثر استفاده بیش از حد از یکی از اندام‌های بالای دست (مثل بازوها) و استفاده بیش از حد از یک ابزار مثل صفحه کلید یا ماوس بروز می‌کنند و به دلیل آسیب‌دیدگی بافت‌ها با درد همراهند. در مورد بیماری سندروم مجرای خروجی قفسه صدری گفتنی است که دو گروه از افراد بیشتر در معرض خطر این بیماری قرار دارند. یکی کسانی که در تصادف‌های رانندگی دچار آسیب‌های گردنی می‌شوند و دیگر کسانی که از رایانه در وضعیت‌های نشستن نادرست و غیر ارگونومیک، در دوره‌های زمانی طولانی استفاده می‌کنند.

۱۰. اعتیاد به اینترنت

این بیماری که بسیار جدی است و در بعضی موارد کشنده بوده است. ماهیت اعتیاد بسیار فراگیر است. هنگامی که صحبت از اینترنت باشد، این اعتیاد می‌تواند به چیزهای زیادی پیدا شود. از تایپ کردن گرفته تا بازدید از اتاق‌های گپ‌زنی، خرید آنلاین یا بازی‌های چند نفره.

اعتیاد به اینترنت آنقدر جدی و واقعی است که مراکز بازپروری برای آن به وجود آمده است. به طور مثال، بر اساس مقاله‌ای که در نیویورک تایمز منتشر گردیده، مراکز بازپروری معتادان اینترنت در کره جنوبی با استفاده از مدرسان نظامی به معتادان تمرین‌های بدنی نسبتاً شدید شبیه تمرین‌های نظامی می‌دهند، نشست‌های گروهی با مشاور برگزار می‌کنند و کارگاه‌های روان‌درمانی برای معتادان ترتیب می‌دهند. مساله اعتیاد به اینترنت در کره جنوبی در سال‌های اخیر به صورت یک مساله ملی در آمده و میزان مرگ و میر ناشی از خستگی و از پا افتادگی پس از انجام بازی‌های آنلاین روز به روز در حال افزایش است.

ارائه راهکار

به منظور پیشگیری و کاهش آسیب های اجتماعی در فضای مجازی راهکارهایی مطرح شده اند که در صورت اجرای به موقع و مناسب می توانند ثمر بخش واقع شوند:

– با توجه به اینکه بیشتر استفاده کنندگان از فضای مجازی نوجوانان و جوانان هستند، فرهنگ سازی برای کاهش پیامدهای آن ضروری است. لذا اطلاع رسانی، آموزش نحوه استفاده صحیح از این فناوری می تواند مؤثر واقع گردد.

– استفاده از ظرفیت هایی همچون رسانه های دیداری و شنیداری، روزنامه ها، مجلات، نشریات برای نهادینه شدن فرهنگ سایبری.

– برگزاری جلسات آموزشی از سوی مصادر امور فرهنگی در شهرستان ها به منظور آشنا نمودن و اطلاع رسانی به والدین در مورد فناوری های جدید به ویژه اینترنت و شبکه های اجتماعی مجازی.

– برگزاری کلاس های آموزشی در مدارس جهت آگاهی دادن به نوجوانان و جوانان در مورد مزایا و معایب فناوری های جدید و نحوه ی استفاده ی صحیح از آنها.

– تشویق به شرکت در فعالیت های اجتماعی و تقویت این گونه رفتارها توسط والدین.

– وضع قوانین سختگیرانه تر جهت برخورد با مجرمان جرایم اینترنتی و اجرایی نمودن این قوانین.

– آگاهی و هوشیاری بیشتر پلیس سایبری در مورد انواع جدید جرایم رایانه ای و اقدام در جهت نا کارآمد کردن دسیسه های دشمنان در این زمینه.

– پخش آگهی های آموزنده از سوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در رادیو و تلویزیون در جهت افزایش آگاهی خانواده ها در خصوص خطرات ناشی از اینترنت.

– گذراندن اوقات بیشتری با فرزندان در فضای بیرون از خانه به طوری که فرزندان از نظر عاطفی، احساس خلأ نکنند و جهت جبران این کمبود به فضای مجازی پناه نبرند.

– پخش برنامه های کوتاه آموزشی درباره مزایا و معایب اینترنت از زبان ورزشکاران و هنرمندان محبوبی که عموماً جوانان آنها را الگوی خود قرار می دهند.

– طراحی بازی های رایانه ای به گونه ای که در آنها انواع خطرات موجود در فضای مجازی و راهکارهایی جهت آشنایی و مقابله با آنها تعبیه شده است.

– طراحی و تدوین بخشی در کتاب های درسی در ارتباط با آشنایی دانش آموزان با فناوری های جدید، اینترنت و خطرات بالقوه آنها.

– ساخت و پخش فیلم ها و سریال هایی با موضوع اینترنت و مزایا و معایب آن.

– استفاده از آموزه های دینی از جمله امر به معروف و نهی از منکر به عنوان نوعی کنترل اجتماعی توسط هر شخص.

– هنجارسازی های مثبت و ترویج فرهنگ استفاده از اینترنت و فضای مجازی.

نتیجه گیری

ارتباط از طریق فضای مجازی در سال های اخیر جایگاه قابل توجهی در جامعه ما پیدا کرده است. شبکه های اجتماعی در ابعاد مختلف زندگی افراد (فردی و اجتماعی) تأثیرگذارند. در شکل دهی به هویت نقش دارند و روی ابعاد اقتصادی و اجتماعی و سیاسی جوامع هم تأثیرگذارند. امروزه با توجه به نقشی که تاکنون در ابعاد مختلف زندگی داشته اند، نمی توان آن ها را نادیده گرفت. در حال حاضر اینترنت ابزاری مناسب برای توسعه ی افکار و اندیشه های بشری محسوب می شود به شرط آن که در راه صحیح استفاده شود. افراد باید برای ورود به دنیای مجازی اطلاعات کافی در اختیار داشته باشند تا دچار مشکلات مالی و اجتماعی نشوند.

ارتباطات سالم در فضای مجازی و لزوم هوشیاری جوانان و خانواده ها نسبت به تهدیدات فضای سایبری در درجه ی نخست اولویت قرار دارد. پیشگیری از آسیب های اجتماعی و توجه والدین به رفتار فرزندان بسیار مهم می باشد و برای جلوگیری از هم پاشیدگی خانواده ها، والدین باید تا حدودی به فناوری های روز دنیا مسلط باشند و آگاه باشند که تغییر در رفتار فرزندان به معنای ایجاد تغییر در طرز فکر آنهاست و هنگامی که بنیان فکری و شخصیت آنها به صورت ناصحیح شکل گیرد، راه نفوذ شیادان به حریم خصوصی افراد و محیط امن خانواده باز می شود. لذا، چنانچه خانواده ها نسبت به شیوه های جدید ارتباط فرزندان خود آگاهی و شناخت کافی و لازم را داشته باشند، از انجام بسیاری از جرایم و ارتباطات پنهانی آنان جلوگیری به عمل می آید.

فضای مجازی ارتباط انسانی را به گونه ای جدید تعریف می کند. هر روز شاهد آن هستیم که افراد بیشتری به استفاده از این فضا روی می آورند. با وجود مزایای بسیاری که این فضا دارد، مشکلات خاص خود را نیز به همراه دارد. با استفاده از فضای مجازی مفهوم هویت دچار تحول شده است. استفاده و سوء استفاده از این فضا هر دو با هم با سرعت زیاد پی در پی افزایش می یابد. مراقبت و کنترل بسیار خوب است و تاکنون نتایج درخشانی نیز داشته ولی شرط کافی نیست. آنچه کمبود آن به شدت حس می شود آموزش های همگانی برای استفاده صحیح از فضای مجازی است.

استاد راهنما: دکتر شهربانو وزیری

تهیه کنندگان:

یاسین درویشی شاهکلائی

مصطفی کبودتبار