**فضای مجازی؛ تغییر الگوی های یادگیری اجتماعی با تأکید بر نظریه آلبرت بندورا**

دکتر پرویز جمشیدی مهر[[1]](#footnote-1)

نصیبه عبدی پور[[2]](#footnote-2)

**چکیده:**

هدف پژوهش حاضر بررسی تغییرات یادگیری اجتماعی در افراد به دلیل حضور پررنگ فضای مجازی در متن زندگی کنونی است. بدین منظور از روش توصیفی – تحلیلی با استفاده از منابع کتابخانه ای و اینترنتی استفاده شده است. همچنین در خصوص چارچوب نظری، نظریه یادگیری مشاهده ای آلبرت بندورا مورد تأکید بوده است. یافته های این پژوهش نشان می دهد که با توسعه و گسترش هرچه بیشتر استفاده از فضای مجازی در جامعه، الگوهای یادگیری اجتماعی دچار تغییر و دگرگونی گشته است. با فضای مجازی و شبکه های متنوع اجتماعی از یک سو و محیط ناشناس و وجود آزادی نسبی در این حوزه از سوی دیگر، شاهد ارائه الگوهایی در این محیط هستیم که می توانند از طریق مشاهده به عنوان سرمشق توسط کاربران قرار گیرند. صرف وقت زیاد کاربران در این گونه شبکه ها باعث شده تا نمودی خاص و بزک شده از زندگی واقعی به معرض نمایش گذارده شود و افراد هرچه بیشتر در تلاش برای همانندسازی خویش با نمودهای پرطرفدار می باشند.

**کلیدواژه ها**: فضای مجازی، یادگیری مشاهده ای، بندورا، الگو، جامعه

**مقدمه:**

با تغییرات عصر مدرن و افزایش ارتباطات میان افراد در جهان هزارۀ سوم شاهد شکل‌گیری انواع نوینی از تحولات یادگیری اجتماعی در نوع بشر هستیم. برخلاف دنیای سنتی که الگوهای یادگیری اجتماعی در دایره‌ای از ارائه‌های معمول و ساده به‌صورت شنیداری و رفتاری القاء می‌شد، در دنیای پیچیدۀ کنونی با بمباران اطلاعات و الگوهای بسیار متنوع و جذاب می‌باشیم که با شیوع ویروس کرونا و محدودیت‌های ناشی از آن باعث گرایش هرچه بیشتر افراد به فضای مجازی شده است. این فرایند در نوع خود موجب آشنایی افراد بیشتری از طبقه‌های مختلف اجتماعی با این حوزه گشته است. باید توجه داشت که رسانه‌ای شدن به‌عنوان پدیده‌ای فراگیر ابعاد مختلف حیات انسان اعم از فردی و اجتماعی را دربرگرفته است. این موضوع آثار و پیامدهای گوناگونی از جمله در سبک زندگی افراد داشته است. زندگی امروز جوامع با عملکرد رسانه‌های مداوم معنا یافته و بر ایده اتصال قدرت تأثیر تعیین‌کننده‌ای پیدا کرده و وارد حوزه فرهنگ نیز شده است؛ بنابراین رسانه‌ای شدن بیش‌ازپیش یک فرایند فناورانه صرف باقی نمانده و تبدیل به مسئله فرهنگی اجتماعی شده است.

به عنوان مثال، شبکه اجتماعی اینستاگرام به پلتفرمی برای بازنمود سبک زندگی افراد و به‌ویژه زنان، جوانان و نوجوانان تبدیل شده است. این نوع سبک زندگی به‌شدت با سلایق، تمایلات و ترجیحات افراد درآمیخته و این مفهوم به‌عنوان ملاک اصلی درک افراد از هویتشان بیش از آنکه ماهیتی ذاتی داشته باشد، مقوله‌ای با رشته‌های قوی اجتماعی و فرهنگی است. اجتماعی که برای شناساندن خود به دیگران، کسب اعتبار، منزلت و توفیق در تعاملاتشان اهمیت زیادی به سبک زندگی می‌دهد. افراد از زمانی که به‌عنوان عضوی از جامعه مدرن فرصت انتخاب پیدا کردند، سبک زندگی آن ها معرف درک آنان از خویشتن تلقی شده است. به‌گونه‌ای که انتخاب سبک زندگی متفاوت به‌عنوان بخشی از منشأ تفسیر هویت انسان مدرن به‌حساب می‌آید. ازطرف دیگر رسانه‌ای شدن عرصه‌های مختلف زندگی به‌ویژه در قالب مجازی شدن باعث بروز و ظهور سبک‌های متنوعی به زندگی در رسانه‌های مجازی به‌ویژه در شبکه‌های اجتماعی شده است. (بیچرانلو،1397: 120)

به هرحال شبکه‌های اجتماعی جدید ظهور کاربران را از طریق تولید محتوا و به اشتراک گذاشتن آن فراهم ساخته است. در میان اشکال و گونه‌های مختلف تولید محتوا که شامل متن، تصویر، ویدئو و عکس هستند، با استقبال ویژه روبرو شده‌اند. جایگاه عکس‌ها باعث شده تا امروزه شاهد فعالیت شبکه اجتماعی عکس‌محور باشیم که از این میان اینستاگرام با بیش از یک میلیارد کاربر از پرطرف‌دارترین آنها به‌حساب می‌آید. کاربران شبکه اجتماعی مجازی نه‌تنها از فرصت تماشا و غرق شدن درون اقیانوسی از عکس‌ها برخوردار هستند؛ بلکه می‌توانند هزاران نفر را در لذت تماشای عکس خود شریک کنند. عکس گرفتن از اشیا و محیط در اینستاگرام و به عبارتی گرفتن عکس‌های اینستاگرامی - که سوژه آنها لزوماً انسانی و رویداد محور نیست - یکی از مشغولیت‌های روزمره بسیاری از کاربران این شبکه اجتماعی شده است.

اهمیت موضوع مقاله حاضر از آنجا بیشتر قابل توجه هست که بدانیم جهان امروزی به هزاره سوم که به دهکدۀ جهانی معروف شده، وارد شده است و به تبع آن بسیج فناوری های نوین ارتباطی و اطلاعاتی توانست دهکده جهانی را به ارمغان آورد. جامعه شناسی و فرهنگ با واقعیتی به نام جامعه شبکه اطلاعاتی درگیر شده اند و الگوهای یادگیری از این فضا دارای تأثیرات درخور توجهی است. به عبارت دیگر، محیط اجتماعی در عصر جهانی شدن یک محیط رسانه تمام عیار است و از این رو متغیرها و امر تاثیرگذار جدیدی با روش های جدید بوجود آمده اند. فناوری های جدید اطلاعاتی و ارتباطی زندگی ما را به دیگران وابسته کرده و به دنبال آن، نحوه تفکر ما را در مقایسه با گذشته دچار تغییرات اساسی نموده اند. تجارت، بانکداری، سرگرمی و اوقات فراغت و نحوه تفکر انسان ها در مقایسه با گذشته بسیار تغییر نموده است. به باور محققان ترکیبی از رایانه‌ها، ماهواره و اینترنت، تلفن همراه و سایر وسایل الکترونیکی هم اکنون موجب عمل و عکس العمل موثرتر و کاراتر امور زیر مشاغل جدید صنایع جدید و خلاقیت های پی در پی در کشورهای توسعه یافته و توسعه یافته شدند که خود باعث تغییرات زیادی در سبک زندگی مردم شده است.(طاهرزاده، 1388: 87) این یک واقعیت است که که اطلاعات را نمی توان صرفاً به عنوان یک موضوع در نظر داشت، بلکه به عنوان یک واحد معنایی متنی و نامحدود هست که از طریق یک سطح سازمانی جدید، به دانش تبدیل می شود. علاوه بر اطلاعات و دانش، سطح بالاتری از شناخت لازم است که شامل ویژگیهای انسانی مانند خلاقیت، خرد و همچنین ویژگی اخلاقی انسان می باشد.**(**Gálik:2017: 31)

در همین ارتباط، کاستلز رشد و توسعه فناوری ها را موجبات بحث و جدل های متعددی را در عرصه زندگی فردی و اجتماعی کوتاه مدت و بلند مدت سطحی و زودگذر یا عمقی و دیرپای به راه انداخته به طوری که به عقیده وی فناوری‌های نوین با فراهم کردن امکان پیدایش جامعه شبکه های افراد و جوامع را در قالب های جدید هویت‌سازی کردند.(کاستلز،201:1380) درواقع کاستلز معتقد است که در بسیاری از جوامع پیشرفته و در حال توسعه موبایل به مثابه یکی از عوامل مهم جامعه پذیری برای جوانان و نوجوانان در آمده آنها از موبایل به منظور حفظ و تقویت علاقه های ارتباطی و شبکه های اجتماعی خود رسیدن به استقلال هویتی خاص خود استفاده می‌کنند. هویت هایی که از دل شبکه های اجتماعی بیرون می آیند به طور حتم نمی توانند با الگوی تربیتی نظام آموزش و پرورش کشور انطباق کامل داشته باشند و ارزش های ملی مذهبی را یدک بکشند.

**چارچوب نظری:**

در این پژوهش تلاش شده است تا از نظریه یادگیری اجتماعی بندورا استفاده شود. نظریه یادگیری اجتماعی از تلاش های Bandura,1959) Walters,1963 ) بندورا و والتز برای توضیح چگونگی کسب اطلاعات و رفتار کودکان با مشاهده افراد در محیط های طبیعی شکل گرفت. در همین راستا، آنها تقلید ساده جوانان از پاسخهای متداول مانند پرخاشگری را با استفاده از یک مدل بررسی کردند. نتایج مطلوب این تحقیق، مطالعه در مورد طبقات پیچیده تری از یادگیری اجتماعی، مانند ایجاد واکنش های عاطفی (جذب و اجتناب)، قوانین شناختی و زبانی، پاسخ های تنظیم کننده خود، استانداردهای شخصی، انتظارات و قضاوت های خودکارآمدی را برانگیخت. این رویکرد تعامل گرایانه اجتماعی برای توسعه، یک ویژگی متمایز اما کاملاً دست کم گرفته شده از دانش کودکان را آشکار کرد: در تمام سطوح پیچیدگی، به شدت به بستر محیط اجتماعی که از آن بوجود آمده اند، وابستگی دارند. این ویژگی با شروع به مطالعه عملکرد شناختی در محیط های طبیعت گرایانه، برای سایر نظریه پردازان نیز قابل توجه هست. بسیاری از این نظریه پردازان در مورد پیامدهای تحقیق خود بر اساس یک معرفت شناسی کلی با عنوان "زمینه گرایی" بحث کرده اند.(Zimmerman,1983:2)دلایل متعددی وجود دارد که نشان می دهد افراد هویت خودشان را از طریق مشاهدات غیررسمی در سطح جامعه و از طریق الگوهای ارائه شده در آن جستجو و پیدا می کنند.(Bandura,1969:213). لاز به ذکر است که بندورا نظریه های مدل سازی اجتماعی را گسترش داد و نقش این مدل سازی را در رشد شناختی و زبانی کودکان مطالعه کرد. وی سپس با مدلسازی انتزاعی توجه خود را به رشد زبان کودکان معطوف کرد. وی همچنین فرایندهای خودتنظیمی و خودکارآمدی را مطالعه کرد و در کتاب "نظریه یادگیری اجتماعی" به اوج خود رساند. سهم بندورا در توسعه و آموزش انسانی شامل گسترش ایده هایی مانند درک رشد اجتماعی کودکان، درک رشد شناختی کودکان، درک یادگیری مشاهده ای، درک خودتنظیمی و درک باورهای خودکارآمدی. دامنه گسترده نظریه بندورا از علایق متنوع علمی وی و قابل استفاده بودن تئوری وی ناشی می شود. مدل سازی اجتماعی، باورهای خودتوانمند ساز و خودتنظیم گر در سراسر زمینه ها و حوزه های عملکرد انسان فراگیر و کاربردی است.(Zimmerman,2003:431)

به هرحال، بندورا و همکارانش در چندین آزمایش به این نقطه رسیده اند که کودکان از بزرگسالان استانداردهای ارزیابی کننده خود را می بینند و می‌پذیرند. به عنوان مثال، هنگامی که کودکان یک الگوی بزرگسال را تماشا کنند که به خودشان به خاطر بولینگ بازی کردن پاداش می دهند، این رفتار نیز در کودکان هنگامی که به همان بازی مشغول تکرار می شود. همچنین در کودکانی که هنگام تماشای بازی با معیارهای ارزیابی کننده خود پایینی، خویش را مورد ارزیابی قرار می دهند، هنگامی که در همان بازی به خودش امتیاز دهد، آنها نیز بر اساس معیارهای پایینی در مورد خود قضاوت می کنند(Bandura,1986:270). البته در زندگی عادی شرایط پیچیده تر از این است. زیرا کودکان در معرض الگوهای مختلفی مانند والدین، شخصیت‌های تلویزیونی و همسالان قرار می گیرند که بعضی از آنها معیارهای ارزیابی کننده خود بالایی را در نظر می‌گیرند؛ در حالی که بقیه اینطور نیستند. (Bandura,1964:341)

باید توجه داشت که از دهه ۱۹۷۰ در بین پژوهشگران علاقه روزافزون به مطالعه ماهیت و روش‌های رفتار جامعه پسند شکل گرفت. اعمالی مانند یاری کردن، همکاری، مشارکت و نوع‌دوستی ایجاد شد. نظریه پردازان یادگیری اجتماعی وارد این حوزه شدند و نشان دادند که رفتار جامعه پسند می‌تواند از طریق قرار گرفتن در معرض الگوهای مناسب تحت تأثیر قرار گیرد. در یک مطالعه واقعی کودکان ۷ تا ۱۱ ساله یک الگوی بزرگسال را مشاهده کردند که وقتی بازی می‌کند جایزه خودش را به صندوق کودکان نیازمند می‌بخشید. بلافاصله بعد از آن کودکان به بازی با یکدیگر مشغول شده باشد این گروه نسبت به گروه کنترل این دوستان که بخشش را ندیده بودند، عمل بخشش بیشتری انجام دادند. آزمایش های زیاد دیگری نشان داده است که نه تنها بر مشارکت کودکان بلکه همچنین بسیاری رساندن آنها به دیگران میزان همکاری آنها و توجه آنها به احساسات دیگران اثر می گذارد. در واقع تأثیرات متنوع رفتار مشاهده کنندگان از قرار گرفتن آنها در معرض حوادث و محرک های مدل سازی شده اجتماعی قابل فهم است.( Bandura,1965:1)

در مطالعه و پژوهشی دیگر، بندورا به کودکان ۵ تا ۱۱ سال، ۱۲ موضوع شبیه به هم می دهد و همانطور که پیاژه و دیگران اثبات کرده بودند پاسخ‌های کودکان با هم فرق می کرد. بندورا بر این امر تاکید داشت که کودکان در تمامی سنین حداقل در برخی موارد هر دو نوع استدلال اخلاقی و پیامدی که به کار می بردند، از این امر حکایت می کرد که بین این مراحل مرزهای خشک و سختی وجود ندارد. به دنبال این پیش‌آزمون بندورا سعی کرد نشان دهد که تفکر کودکان می تواند بر اثر الگوبرداری تغییر پیدا کند. در این بخش مهم و کلیدی از این آزمایش، کودکان به طور انفرادی یک الگوی بزرگسال را مشاهده می کردند که برای ایجاد پاسخ های متضاد با روش مورد نظر کودکان مورد سنجش قرار می‌گرفت. نهایتاً مطالعات بندورا نشان می دهد که آن چیزهایی که مراحل رشد خوانده شده‌اند، می‌توانند با ارائه الگوهای بزرگسالانه تغییر پیدا بکنند و به نظر می‌رسد چیز ثابت و غیرقابل تغییری در مورد مراحل وجود ندارد. (Bandura, A., & Walters, 1963:209)

نکته دیگر در میان این نظریه این است که نظریه پردازان یادگیری اجتماعی تلاش دارند تا نشان دهند که نگهداری ذهنی را می توان از طریق الگوبرداری تغییر داد.(کرین،1395: 276). برای مثال در مطالعه ای، کودکانی که از نظر بروز پاسخهای تهاجمی، تقلیدی و غیرتقلیدی پس از مواجهه مورد آزمایش قرار گرفتند. نتایج حاصل از آن مشخص نمود كودكانی كه شاهد پاداش دادن به مدل پرخاشگرانه بودند، پرخاشگری تقلیدی بیشتری نشان دادند و ترجیح دادند از متجاوز موفق تقلید كنند.(Bandura, A., Ross,1963:601)

بنابراین می توان به طور خلاصه نتیجه گرفت که کارهای بندورا در افزایش آگاهی ما نسبت به اهمیت الگوبرداری در تربیت و آموزش نقش اساسی دارد. اگرچه بسیاری از والدین و معلمان قبل هم تا حدی از این واقعیت خبر داشتند که بهتر است از طریق ارائه نمونه آموزش دهند اما کارهای بندورا موجب شد تا آنها احتمالاً بینش دقیق‌تری درباره نحوه الگو برداری و تاثیر آنها بیابند. از نظر بندورا الگوبرداری شکل های مختلفی دارد و شناخته شده ترین آن را الگوبرداری رفتاری است. نظریه پردازان یادگیری اجتماعی همچنین نشان می دهند که نه تنها الگوها به صورت شخصی و زنده تأثیرگذار هستند؛ بلکه آنهایی که در رسانه‌های گروهی ارائه می شوندف نیز حائز اهمیت هستند. مطالعات نشان می دهد تأثیرات مدل سازی باعث ایجاد تغییرات کلی و پایدار در قضاوت های اخلاقی نیز می شود.(Bandura,1969:275) به هرحال به نظر می‌رسد الگوهای ارائه شده در فیلم ها اثر نیرومندی دارد و یک مورد اساسی آن تلویزیون است. از سویی بسیاری از کودکان ساعت‌های زیادی نیز به تماشای آن می‌پردازند.(کرین،1395: 277)

**فضای مجازی؛ یادگیری اجتماعی:**

لازم به ذکر است که جامعه‌پذیری مدرسه‌ای یکی از راه‌های رسمی نظام آموزشی و به نوبه خود عنصری بسیار مهم در هویت‌بخشی، توان‌بخشی و سایر عناصر فرهنگی که شامل ارزش‌ها و هنجارها به دانش‌آموزان است، می‌باشد. ورود پرشتاب و گریزناپذیر فناوری‌های نوین از جمله موبایل در عرصه فرهنگ و آموزش‌وپرورش در کنار برخی جنبه‌های مثبت - که اشاره شد - دارای تأثیرات منفی بر جنبه‌هایی از رسالت نظام آموزش‌وپرورش کشور است و به‌تدریج چالش‌های را پیشروی کارگزاران فرهنگی و آموزشی در مدارس قرار داده و لزوم برنامه‌ریزی و چاره‌اندیشی درباره آن ناگزیر می‌نماید. لازم به ذکر است که در سند تحول بنیادین در باره اهداف نظام آموزش‌وپرورش آمده که تعلیم‌وتربیت فرایندی تعالی‌جویانه، تدریجی، یکپارچه و مبتنی بر نظام معیار اسلامی است که به‌منظور هدایت افراد جامعه به‌سوی آمادگی برای تحقق آگاهانه و اختیاری مراتب حیات طیبه تدوین و طراحی شده است. باید دانست که این هدف، در همه ابعاد و زمینه‌های مناسب تکمیل و در راستای شکل‌گیری و پیشرفت جامعه اسلامی جهت گیری شده است. از آنجایی که هدف مذکور برخاسته از مبانی و ارزش‌های مبتنی بر دین اسلام ناب محمدی یا سازگار با آن مشتمل بر سلسله‌مراتبی از ارزش‌هاست و ناظر به همه ابعاد زندگی انسان است؛ لزوم درک واقعیت های جامعه و تغییرات الگوهای یادگیری اجتماعی بیش از پیش احساس می شود. باید به این نکته اذعان داشت که دین اسلام به همه عرصه‌های اجتماعی و فردی دنیای واقعی مادی و معنوی زندگی بشر توجه کرده است. (نفی سکولاریسم) در پاره‌ای از این مسائل به عرضه برخی کلیات اکتفا کرده و نسبت به بخش دیگر جزئیات را نیز ارائه نموده است. به‌هرحال وضع مطلوب زندگی بشر در همه ابعاد و مراتب بر اساس نظام معیار اسلامی است که تحقق آن باعث دسترسی به ایدئال زندگی یعنی قربه الی الله خواهد شد. دین اسلام نیز جایگاه والایی برای تعلیم‌وتعلم قائل است. به‌طوری‌که در اولین آیات وحی و همچنین بسیاری از آیات دیگر نیز از این موضوع سخن به میان آمده است. دین مبین همچنین در عرصه های الگوهایابی و سرمشق گیری سیره پیامبر اسلام(ص) و ائمۀ اطهار(ع) را در تمامی جنبه های زندگی شخصی و اجتماعی معرفی نموده که سبک زندگی آنان به عنوان معیاری قابل اعتماد مورد توجه است. با این وجود، لزوم توجه به آنچه پایان جغرافیا تلقی می شود که در پی آن حجم عظیمی از اطلاعات در حال داد و ستد در کوچکترین زمان ممکن اند، سرمشق گیری از این همه تغییرات غیرقابل اغماض هست.

به نظر می رسد که امروزه جوانان مسلمان در بین مدرنیته و سنت گرفتار باشند. چراکه، فناوری اطلاعات و ارتباطات قادر است یک مسلمان را به سمت یک شیوه زندگی مدرن، مبهم و درعین‌حال کنجکاو در هویت خود بکشاند. از برخی جهات، جوانان مسلمان با هدف فاصله‌گرفتن از افراد مسن و روش‌های سنتی در حال استفاده از فناوری بوده و از طرف دیگر، عده‌ای از آنان هستند که مدل‌های غربی را به چالش می‌کشند. چگونه باید آموزش فناوری اطلاعات و ارتباطات در دنیای تکنولوژیکی که به طور فزاینده‌ای دیجیتالی است، توسعه پیدا کند؟ (Faizuddin,2017:89)به همین دلیل است که تافلر، فناوری‌های ماهواره‌ای و دیگر رسانه‌های جدید را نوعی تهدید برای هویت دانسته و آن را چون شمشیری دو لبه دانسته که می‌تواند پیامدهای مثبت و منفی را به دنبال داشته باشد. در همین ارتباط، فانک و بوچمن اذعان داشته‌اند که قرارگرفتن در معرض رسانه‌های چون اینترنت و ماهواره قادر است در نگرش‌ها، رفتار و هویت مردم تأثیرگذار باشد. استمرار پرداختن به آنها ممکن است در بلندمدت تأثیر منفی داشته و باعث کاهش همدلی، عدم بازدارندگی، پاسخ‌های پرخاشگرایانه، عدم احساس تعلق مذهبی ملی و تقویت این قید شود که دنیا جای خطرناکی است. رسانه‌ها به‌ویژه رسانه‌های نوین اطلاعاتی می‌توانند تغییروتحولات بنیادین در ساختار اجتماعی و فرهنگی جامعه ایجاد نمایند. در خصوص چگونگی تأثیروتأثر متقابل رسانه‌ها و مخاطبان سه دسته نظریه را می‌توان از هم متمایز کرد. به‌هرحال، ظهور رسانه‌ها و تکنولوژی‌های نوین تغییرات قابل‌توجهی را در جوامع کنونی ایجاد نموده است. ایران به‌عنوان کشوری درحال‌توسعه به دلیل ظهور رسانه‌های نوین و استفاده گسترده از آنها دستخوش تحولات و دگرگونی‌های جدید شده است. یکی از ویژگی‌های تحولات جدید تبدیل فرهنگ شفاهی به فرهنگ تصویری و استفاده گسترده‌تر از نمادها و نشانه‌ها هست. نمادهایی که کم‌کم جانشین گفتار می‌شوند. ژان بودریار معتقد است ما در عصری زندگی می‌کنیم که در آن بنیان جامعه دیگر بر اساس تبادل کالاهای مادی نیست، بلکه از طریق نشانه‌ها و نمادهای قراردادی با نظام خاص خود بیان می‌شوند و به‌عنوان کالاهایی برای تبادل وارد عرصه جامعه شده‌اند. هدف از این کارکرد نشانه‌ها و نمادها، پوشاندن واقعی امور زیربنایی بود؛ ولی امروزه فرا واقعیت یا با نمودهای امر واقع در همه‌جا جایگزین واقعیت شده‌اند. این واقعیت تولید شده در نظام واژگان و اطلاعات با نمایش با نموده خیالی می‌باشد. در واقع، ما در جهانی زندگی می‌کنیم که رسانه‌ها، برنامه‌های تلویزیونی و انیمیشن همه ابعاد و وجوه آن را بازسازی می‌کنند. در جریان این بازنمایی و تولید فرهنگ تصویری هنرهای تصویری از اهمیت زیادی برخوردارند. (Gencarelli,2000:95)

گرچه رسانه ها، مزایا و کارکردهای فراوانی برای بشر به ارمغان آورده است. اما این خدمات همراه با چالش‌های فزاینده، میدان تازه‌ای برای تعاملات و تقابلات فرهنگی جوامع گشوده و جوامع انسانی را با مسائل جدیدی روبرو ساخته است. ازاین‌روست که توانایی فرهنگ‌آفرینی و ساختارسازی بنگاه‌های غربی (مانند هالیوود) و قدرت مالی و فنی ایشان برای انتقال ارزش‌های لیبرال دموکراسی دولت‌های غربی به بقیه جهان از طریق رسانه‌های فیزیکی و مجازی نگرانی و تشویش جدی برای حوزه‌های فرهنگ بومی و محلی ایجاد کرده است. از جمله رهاوردهای فناوری ارتباطی، برنامه‌های ماهواره‌ای است که بدون هیچ مانعی می‌توانند رخدادها و فرهنگ‌ها را به‌سادگی در طول ساعات شبانه‌روز و در قالب برنامه‌های مختلف از طریق شبکه‌های خود در معرض دید مردم دنیا قرار می‌دهند. شبکه‌هایی که علاوه بر آثار مثبتی که دارند، در مواردی در پی ایجاد فرهنگ بی‌اعتنایی به ارزش‌های ملی و میهنی و سنت‌های موجود در جامعه خودی هستند و سعی در خالی‌کردن انسان از معنویات و ارزش‌های اصیل بشری دارند. (موسوی، 1390: 101) در همین راستا، بسیاری عصر مدرن را، عصر جنگ رسانه‌ای می‌دانند؛ جنگی که ممکن به اهداف کوتاه‌مدت نرسد، اما در بلندمدت تغییرات اجتماعی، فرهنگی، سیاسی و ... می‌گیرد. زیرا تأثیر رسانه‌های تصویری و الکترونیکی درازمدت باعث کاهش قدرت تفکر، توانایی تحلیل و تفسیر و تبیین در انسان‌ها بوده و قدرت تخیّل و حافظه را به‌مرورزمان تضعیف می‌کند؛ بنابراین آن دسته از گروه‌هایی که در کنار رسانه‌های الکترونیکی ارتباط خود را با کتاب و نوشتارها حفظ کرده‌اند، کمتر از کسانی که انحصاراً با رسانه‌های نوشتاری در ارتباط‌اند و بیشتر از آن قشرهایی که فقط و فقط مخاطب رسانه‌های تصویری هستند، از قدرت فراگیری و بهره‌وری از اطلاعات و اندوخته‌های علمی برخوردارند. (طباطبایی، 1377: 84)

موشمن هویت را به‌صورت نظریه روشن درباره خود به‌عنوان عامل منطقی، عاملی که بر اساس عقل عمل می‌کند، مسئولیتی را می‌پذیرد و می‌تواند آنها را توضیح دهد، تعریف می‌کند. (Moshman,1998: 150) این جستجو برای آنچه در مورد خود درست و واقعی است، نیروی پیش‌برنده است که در پاسخ به خیلی از تعهدات جدید است. از جمله احساس تعهد نسبت به جهت‌گیری جنسی، شغلی، روابط میان‌فردی و در آمیختگی با جامعه، عضویت در گروه‌های قومی، آرمان‌های اخلاقی، سیاسی و فرهنگی. به‌عبارت‌دیگر، هویت فرد مجموعه انفکاک‌ناپذیر از روابط مادی و معنوی است و هویت ملی هر فرد به‌صورت بخشی از کل هویتش دررابطه‌با جامعه‌ای که بدان تعلق دارد یا احساس می‌کند که تعلق دارد شکل می‌گیرد. (رواسانی،1380: 21) از آنجایی که دسترسی به گوشی های مجهز به اندروید به علت آموزش مجازی توسعه بی سابقه ای یافته است،این روند باعث دسترسی فراگیران بیشتری به فضای مجازی و شبکه های اجتماعی گشته که الگویابی خاصی را ترویج می دهد.

**نتیجه گیری:**

روی آوردن حجم زیادی از کاربران به و دسترسی آنان به شبکه های اجتماعی به علت فضای پیش آمده متأثر از ویروس کرونا با خودش مسائل جدیدی را ایجاد نموده است. یادگیری اجتماعی قبل از این فضا تا حد زیادی فیزیکی و متأثر از خانواده ها و مدارس انجام می گرفت. آلبرت بندورا معتقد است که رفتارها از طریق فرایند مشاهده توسط افراد آموخته و در عمل به کنش منهی می شود. با فضای مجازی و شبکه های متنوع اجتماعی با محیط ناشناس و وجود آزادی نسبی در این حوزه شاهد ارائه الگوهایی در این محیط هستیم که می توانند از طریق مشاهده به عنوان سرمشق توسط کاربران قرار گیرند. صرف وقت زیاد کاربران در این گونه شبکه ها باعث شده تا نمودی خاص و بزک شده از زندگی واقعی به معرض نمایش گذارده شود و افراد هرچه بیشتر در تلاش برای همانندسازی خویش با نمودهای پرطرفدار می باشند. تعداد 49 میلیون کاربر تلگرام و 47 میلیون کاربر ایرانی در فضای اینستا در سال 1399 خبر از تغییر اساسی و بنیادی در یادگیری اجتماعی از طریق فضای ناشناخته و مبهم فضای اجتماعی می دهد. لزوم برنامه ریزی کارشناسانه در این حوزه، افزایش آگاهی و سوادرسانه ای کاربران و شناخت ابعاد این فضا قابل توجه هست.

**منابع:**

بیچرانلو، عبدالله، صلواتیان، سیاوش، لاجوردی، آزیتا (1397). بازنمود سبک زندگی زنان جوان ایرانی در اینستاگرام. فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات، سال پانزدهم، شماره 56.

رواسانی، شاپور (1380). زمینه‌های اجتماعی هویت ملی. تهران: مرکز بازشناسی اسلام و ایران.

طباطبایی، صادق (1377). طلوع ماهواره‌ها و افول فرهنگ. تهران: انتشارات اطلاعات.

کاستلز، مانوئل(1389) . عصر اطلاعات: اقتصاد، جامعه و فرهنگ: ظهور جامعه شبکه ای. مترجمان: افشین خاکباز، احد علیقلیان، ناشر: طرح نو

موسوی، سید کمال الدین و فرشاد جمالی (1390) . تجزیه و تحلیل رابطۀ میان استفاده از موبایل و جامعه پذیری مدرسه ای با تاکید بر دانش آموزان دبیرستانی شهرستان کوهدشت لرستان(1390). مطالعات فرهنگ و ارتباطات، سال دوازدهم، شماره پانزدهم

**منابع لاتین:**

Bandura, A. (1963). Social reinforcement and behavior change—Symposium, 1962: 1. Behavior theory and identificatory learning. *American Journal of Orthopsychiatry*, *33*(4), 591.

Bandura, A. (1965). Vicarious processes: A case of no-trial learning. In *Advances in experimental social psychology* (Vol. 2, pp. 1-55). Academic Press.

Bandura, A. (1969). Social learning of moral judgments. *Journal of personality and social psychology*, *11*(3), 275.

Bandura, A. (1969). Social-learning theory of identificatory processes. *Handbook of socialization theory and research*, *213*, 262.

Bandura, A. (1986). Fearful expectations and avoidant actions as coeffects of perceived self-inefficacy.

Bandura, A., & Kupers, C. J. (1964). Transmission of patterns of self-reinforcement through modeling. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, *69*(1), 1.

Bandura, A., & Walters, R. H. (1963). Social learning and personality development.

Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1963). Vicarious reinforcement and imitative learning. *The Journal of abnormal and social psychology*, *67*(6), 601.

Freidson, E. (2019). Celebrating Erving Goffman. *Contemporary Sociology*, *48*(6), 631-635.

-Gálik, S. (2017). Influence of cyberspace on changes in contemporary education. *Communication Today*, *8*(1), 30-39.

Gencarelli, T. F. (2000). The intellectual roots of media ecology in the work and thought of Neil Postman. *Atlantic Journal of Communication*, *8*(1), 91-103.

Moshman, D. (1998). Cognitive development beyond childhood.

1. 1- دکتری علوم سیاسی دانشگاه اصفهان و مدرس دانشگاه فرهنگیان استان اصفهان [↑](#footnote-ref-1)
2. 2-. کارشناسی ارشد علوم سیاسی دانشگاه علامه طباطبایی تهران و آموزشیار نهضت سوادآموزی ناحیه 5 اصفهان [↑](#footnote-ref-2)