



مرکز ملی فضای مجازی
پژوهشگاه فضای مجازی

عصر
فضای
مجازی
صد و چهارم



نقش فضای مجازی در ایجاد جامعه شاد با ملاحظات اخلاقی

The role of cyberspace in creating a
happy society with ethical considerations

بدر

عصر
فضای
مجازی

گزارش شماره ۱۰۴

خرداد ۱۴۰۱



مرکز ملی فضای مجازی
پژوهشگاه فضای مجازی

نقش فضای مجازی در ایجاد جامعه شاد با ملاحظات اخلاقی

محتوای انتشار یافته در این اثر
الزاماً بیانگر دیدگاه مرکز ملی فضای مجازی نیست

تهیه شده در پژوهشگاه فضای مجازی
(گروه مطالعات اخلاقی فضای مجازی)

تهیه کننده: دکتر سعیده بابایی (پژوهشگر
پسادکتری اخلاق هوش مصنوعی دانشگاه Tübingen)
(gen)

ناظر علمی: فائزه نوروزی (کارشناسی ارشد فلسفه
علم دانشگاه شریف)
محمد مهدی نصر هرنندی (مدیر گروه مطالعات
اخلاقی فضای مجازی)

حقوق مادی و معنوی این اثر متعلق به مرکز ملی فضای
مجازی است و استفاده از آن با ذکر منبع مجاز می باشد.

نشانی: تهران، میدان آرژانتین، خیابان بیهقی، نبش
خیابان ۱۶ غربی، پلاک ۲۰
تلفن: ۰۲۱-۸۶۱۵۱۰۶۱
کد پستی: ۱۵۱۵۶۷۴۳۱۱

فهرست

۵	سخن نخست
۹	چکیده
۱۳	مقدمه

بخش اول

- ۱۷ شادی و اخلاق — ۱۷
۲۰ ۱-۲- شادی فردمحور و شادی شرایط محور — ۲۰
۲۳ ۲-۲- آرمان شادی از منظر فلسفی و اخلاقی — ۲۳

بخش دوم

- ۲۹ مخاطرات فضای مجازی برای شادی — ۲۹

بخش سوم

- ۳۶ فضای مجازی و جستجوی شادی — ۳۶
۴۱ ۱-۳- دنیای نامحدود اطلاعات — ۴۱
۴۴ ۲-۳- هویت یابی به کمک فضای مجازی — ۴۴
۴۵ ۳-۳- آموزش مجازی — ۴۵
۴۷ ۴-۳- تقویت روابط — ۴۷
۴۹ ۵-۳- گروه های مجازی — ۴۹
۵۲ ۶-۳- سلامت — ۵۲
۵۴ ۷-۳- تفریح و سرگرمی — ۵۴
۵۵ ۸-۳- انرژی و محیط زیست — ۵۵

بخش چهارم

- ۵۹ فضای مجازی و ترغیب به شادی — ۵۹
۶۱ ۱-۴- فضای مجازی، شادی، اخلاق — ۶۱
۶۲ ۲-۴- فناوری های اقماعی — ۶۲
۶۴ ۳-۴- تلنگر دیجیتال — ۶۴

- ۶۹ جمع بندی — ۶۹

- ۷۳ منابع — ۷۳

سخن نخست



فضای مجازی با شتاب شگرف و رو به تزایدی که در حال بسط و گسترش است تمام ساحات اجتماعی، اقتصادی، سیاسی و فرهنگی زندگی بشر را درنوردیده و هر روز بخش بزرگی از زندگی واقعی را در خود فرو برده و حیات متفاوت و جدیدی به آن می‌دهد. لذا به نظر می‌رسد دو نگاه کلان به فضای مجازی وجود دارد: نگاه اول که بالاخص در ابتدای رشد و تکوین فضای مجازی مسلط شده بود، آن را همچون ابزاری کنار سایر ابزارهای بشری تصویر می‌کرد که تنها طریقت داشت. اما نگاه دوم، در نتیجه رشد تحولات خیره‌کننده فضای مجازی و سایه گسترتری آن در حوزه‌ها و شئون بشر در یک دهه اخیر آن را چون سکویی می‌داند که بسیار فراتر از شأن ابزاری حیات انسان‌ها را سامان جدیدی داده و ادعای تمدن نوینی را دارد. رویکردی که از قضا از چشمان بصیر رهبر انقلاب نیز دور نمانده و انتظاری تمدنی از فضای مجازی در ایران را مطالبه داشته‌اند.

در همین راستا گزارش‌های عصر فضای مجازی تلاش می‌کند تا فهم سازمان‌ها و دستگاه‌های مرتبط با حوزه فضای مجازی را ارتقاء بخشیده و آن‌ها را برای مواجهه فعال و خردمندانه با تحولات این عرصه مهیا سازد.

سید ابوالحسن فیروزآبادی

دبیر شورای عالی ورزش مرکز ملی هنرهای مجازی

چکیده



در این نوشتار ابتدا تعریفی از شادی و نسبت میان شادی و اخلاق ارائه می‌کنیم. سپس به مطالعه تأثیرات مثبت و منفی فناوری‌های فضای مجازی بر میزان شادی کاربران این فناوری‌ها می‌پردازیم. همچنین بررسی می‌کنیم که آیا فضای مجازی علی‌رغم نقدهایی که به آن وارد است و موانعی که در مسیر زیست اخلاقی و ایجاد شادی‌های پایدار برای انسان‌ها ایجاد کرده است، این قابلیت را دارد که کاربرانش را به انسان‌هایی شادتر و در عین حال اخلاق‌مدارتر تبدیل کند؟ برای پاسخ به این پرسش، فناوری‌هایی را معرفی می‌کنیم که با عنوان فناوری‌های اقماعی از آن‌ها یاد می‌شود، از این جهت که کاربران خود را به سمت رفتارهای مشخص و ازپیش‌معینی ترغیب می‌کنند و سوق می‌دهند. سپس نشان می‌دهیم که فناوری‌های فضای مجازی نیز به دلیل تنوع و ظرفیت‌های منحصربه‌فردی که از خود نشان داده‌اند، می‌توانند با بهره‌گیری از ایده تلنگر، تبدیل به فناوری‌های ترغیب‌کننده‌ای شوند که کاربران را به سوی رفتارهای اخلاقی‌تر و مطلوب‌تری دعوت می‌کنند و به تدریج و در بلندمدت، نقش خود را در شکل دادن جوامعی اخلاقی‌تر و در نتیجه، شادتر ایفا

می‌کنند.

واژگان کلیدی: فضای مجازی، شادی، اخلاق، فناوری‌های اقناعی، تلنگر
دیجیتال

مقدمه



با فراگیر شدن روزافزون کاربرد فضای مجازی، پرسش‌های اخلاقی، فلسفی و اجتماعی متعددی مطرح شده است. یکی از پرسش‌های اساسی درباره تأثیرات انسانی فناوری‌های جدید، از جمله فضای مجازی این است که آیا استفاده از این فناوری می‌تواند سهمی در شادتر زیستن انسان‌ها داشته باشد؟ مسیری که در نوشتار حاضر برای پاسخ به این پرسش برگزیده‌ایم، به این قرار است: در **فصل اول** ابتدا یک معرفی اجمالی از مفهوم شادی ارائه می‌دهیم و تفکیکی را میان دو مفهوم شادی فردمحور و شادی شرایطمحور تبیین می‌کنیم. سپس کاوشی را در باب نسبت دو مفهوم اصلی در این نوشتار، یعنی مفاهیم شادی و اخلاق انجام می‌دهیم تا مبنایی نظری فراهم کنیم که بتوانیم درباره نحوه تأثیرگذاری فضای مجازی بر این دو مقوله بندیشیم و راهکارهایی عملی و امیدبخش را ارائه نماییم. در **فصل دوم** آشنایی مختصری با نگاه‌های بدبینانه به فناوری‌های فضای مجازی پیدا می‌کنیم و مروری بر آراء برخی از برجسته‌ترین اندیشمندان این رویکرد خواهیم داشت. اگرچه احتمالاً اغلب ما با نگاه‌های بدبینانه‌ای که در این فصل توضیح آن می‌رود تا حدی همدلی داریم و تجربیات زیسته‌مان هم برخی از این نقدها را تأیید

می‌کنند؛ اما در فصل سوم می‌خواهیم از زاویه‌ای خوشبینانه‌تر به ماجرا نگاه کنیم. در این فصل برای تعدیل نگاه‌های بدبینانه پیش‌گفته به برخی از اثرات مثبت فضای مجازی در برخی از وجوه زندگی می‌پردازیم تا روشن کنیم که فضای مجازی قابلیت‌های منحصر به فردی را برای بسط فرصت‌های پیش‌روی کاربران خود نشان داده است و می‌توان به اثربخشی فوق‌العاده آن در آینده نیز امیدوار بود. بنابراین در فصل چهارم ما دیگر پذیرفته‌ایم که فضای مجازی بخشی جدانشدنی از زیست انسان معاصر است و حذف آن از زندگی او عملاً غیر ممکن است. پس باید به دنبال شیوه‌ها و راهکارهایی برای شادتر و اخلاقی‌تر زیستن در عصر فضای مجازی جست و به انفعال و بدبینی کفایت نکرد. اخیراً در حوزه فلسفه و اخلاق فناوری موج پر قدرت و اثربخشی به جریان افتاده است که به دنبال بسط این شیوه‌هاست. طراحی فناوری‌های اقماعی یکی از این شیوه‌هاست که می‌تواند مورد توجه سیاست‌گذاران و مهندسان کشور ما نیز قرار بگیرد. فناوری‌های اقماعی فناوری‌هایی هستند که کاربران خود را به سمت رفتارهای اخلاقی و مطلوب هدایت می‌کنند و در عین حال می‌توانند منجر به شادی و بهروزی کاربران شوند. شیوه‌های دیگری هم با این هدف بسط یافته‌اند که می‌تواند در مجال خود بررسی شود.

بخش اول

شادی و اخلاق



در این فصل قصد داریم به تبیین مفهوم شادی و نسبت آن با اخلاق بپردازیم. برای این که بتوانیم فهمی غیر عامیانه و تا حدی دقیق از مفهوم شادی ارائه کنیم، لازم است نسبت آن را با اخلاق روشن کنیم؛ چراکه دستیابی به لذت و شادی بدون توجه به دلالت‌های اخلاقی آن حتی برای پایداری خودِ شادی هم مخاطره‌آمیز است و استمرار آن را تضمین نمی‌کند. بنابراین، اگرچه تجربه کردنِ شادی و لذتِ مستقل از اخلاق قابل تصور است؛ اما مسئله ما در نوشتار حاضر پرداختن به شادی همراه و سازگار با اخلاق است.

برای شروع، دو مفهوم را معرفی می‌کنیم: شادی دست‌یابنده^۱ یا فردمحور^۲ و شادی ناظر^۳ یا شرایط‌محور^۴. در این دو مفهوم دو مؤلفه متمایز (شخصیت و شرایط) نهفته‌اند که در ایجاد حس شادی در انسان مشارکت دارند. ما برای مقایسه این دو مفهوم از رویکردهای مختلفی که در فلسفه اخلاق کلاسیک مطرح هستند، یعنی اخلاق فضیلت^۵ و وظیفه‌گرایی^۶ و پیامدگرایی^۷ بهره می‌گیریم و ایده‌های مشترکی را پیدا می‌کنیم که نسبت میان شادی و زیست اخلاقی را برایمان روشن‌تر کنند. سپس از این ایده‌ها استفاده می‌کنیم

1. Achiever's happiness
3. Spectator's happiness
5. Virtue Ethics
7. Consequentialism

2. Person-related
4. Circumstance-directed
6. Deontological Ethics

تا ببینیم چه تعاملی با فضای مجازی می‌تواند در افزایش شادی کاربران آن مفیدتر باشد.

۱-۱- شادی فردمحور و شادی شرایطمحور

در ادبیات روان‌شناسی و فلسفه، روش‌های متفاوتی برای تشخیص میزان شادی، لذت و بهروزی وجود دارد. از منظر فلسفه اخلاق، یک تمایز دوگانه را برای پیشبرد این بحث می‌توان اختیار کرد. از آن جایی که دستیابی به تمام شکل‌های شادی به نوعی با میزان رضایت‌بخش بودن زندگی در این جهان مرتبط هستند، می‌توان دو مؤلفه اصلی را که در شادی مشارکت دارند، شناسایی کرد: ۱- مؤلفه‌ای که بر خود شخص متمرکز است. ۲- مؤلفه‌ای که بر شرایط بیرونی متمرکز است. هر دوی این مؤلفه‌ها - یعنی شرایطی که در آن زندگی می‌کنید و کیستی فردی که هستید - در کیفیت تجربه‌ی شما از هر موقعیتی که در آن قرار می‌گیرید، دخالت دارند: تجربه‌هایی نظیر آسایش، بدبختی و خوشحال بودن. برای مثال، اگر ناراحت باشید، به احتمال زیاد سعی خواهید کرد چیزی را در موقعیت خود تغییر دهید؛ یعنی در جهت حذف یا دوری از عواملی که در ناراحتی شما دخیل‌اند تلاش می‌کنید (شرایط‌محوری). اما همزمان با این کار، احتمالاً روی شخصیت خودتان هم کار می‌کنید تا به نگرشی متفاوت از زندگی‌تان دست یابید (فردمحوری).

به طور کلی، دو گونه راهبرد را می‌توان برای رهایی از حس رنج و ناراحتی و دستیابی به شادی اتخاذ کرد: راهبرد اول برای دستیابی به شادی بر شرایط بیرونی متمرکز است.

شادی یا به بهبود موقعیتی که خود را در آن می‌یابید، مرتبط است یا به میزان برخورداری شما از خدمات و خیرهای بیرونی. در اغلب موارد، برای دستیابی به این نوع از شادی لازم است به تلاش برای برخورداری از خدمتی پردازیم که نیازهای اولیه و متعالی ما را برآورده می‌کند و منجر به رضایت ما می‌شود. این نوع از شادی را شرایط محور یا ناظر می‌نامیم.

نوع دوم شادی را فرد محور یا دست‌یابنده می‌نامیم. این نوع از شادی بر شخصیت فرد متمرکز است و کار بر روی ویژگی‌های شخصیتی فرد و وجوه فیزیکی و ذهنی شخصیت او و تلاش برای تغییر فرد (نه موقعیت او)، ترک عادات بد و اکتساب مهارت‌ها برای تبدیل شدن او به یک فرد اخلاقی را هدف‌گیری می‌کند. بنابراین، دستیابی به این نوع از شادی بر این فرض بنا شده است که تبدیل شدن فرد به فردی اخلاقی که ویژگی‌های شخصیتی او نیز ارتقاء یافته است، موجب میشود فرد احساس رضایت و شادی درونی بیشتری را تجربه کند.

برای این که تمایز میان این دو نوع شادی را بهتر درک کنیم، از یک مثال استفاده می‌کنیم. فرض کنید می‌خواهید به قله‌ای صعود کنید. برای این کار دو روش وجود دارد: هم می‌توان با پای پیاده به قله صعود کرد و هم می‌توان به وسیله تله‌کابین این کار را انجام داد. فضای مجازی هم می‌تواند به هر دو صورت به شادتر شدن فرد کمک کند؛ اما نقش آن در این دو نوع شادی متفاوت است. در شادی دست‌یابنده باید فعالیت‌هایی را که بر روی مهارت‌های فردی و ویژگی‌های شخصیتی برای غلبه بر موانع، سخت‌کوشی، تبدیل

شدن به فردی دیگر برای رسیدن به یک هدف و در نهایت شاد شدن مورد نیاز هستند، به واسطه فضای مجازی تقویت کنیم. اما کسی که با تله کابین صعود می کند، می تواند با استفاده از فضای مجازی به لذت و نشاطی از نوع دوم دست یابد. برای مثال، روابط دوستانه یا خانوادگی که در بستر فضای مجازی محقق می شوند، لذت و شادی خاص خود را برای فرد به ارمغان می آورند و الزامات مخصوص به خود را دارند. این روابط در فضای مجازی به نحوی ساده تر و دسترس پذیرتر از فضای فیزیکی صورت می گیرند و تکرر آن ها بیشتر است؛ اگرچه که در بستر فناوری های فضای مجازی عمق آن ها به نسبت روابط فیزیکی قاعدتاً کمتر است. این در حالی است که برقراری چنین تعاملاتی در فضای حقیقی و به شکل فیزیکی تفاوت های (و اغلب دشواری های) بارزی نسبت به ارتباطات مجازی دارند؛ اگرچه لذتی که این روابط در فرد به وجود می آورند نیز بالاتر و بلکه از نوعی دیگر است. هر دوی این روابط مزیت ها و دشواری هایی را به همراه دارند؛ اما ساده تر و همه جایی تر بودن روابط دسته اول و به بیان دیگر، استفاده از فناوری برای تجربه کردن شادی موجب مطرح شدن این نگرانی شده است که فناوری سبب می شود شادی هایی از نوع دوم (فردمحور) از زندگی ها حذف یا کم رنگ شوند.

طبق نظریه مارتین سلینگمن^۱ (روانشناس برجسته) درباره شادی، تحقق شادی امری است وابسته به مجموعه ای از شرایط زندگی فرد (درآمد، موقعیت اجتماعی، روابط عاطفی و ...) به علاوه عواملی که تحت کنترل و اختیار خود فرد است (یعنی شیوه ای که فرد زندگی

1. Martin Seligman

را برای خود تفسیر می‌کند) و همچنین عوامل وراثتی و بیولوژیکی و فردیت خود او. پس نوع فردی که هستید و شرایطی که در آن زندگی می‌کنید، در تعیین شادی شما مؤثر است. این دسته‌بندی دو راهبرد را برای دستیابی به شادی، پیش روی ما می‌نهد:

- فعالیت‌هایی که در جهت ارتقاء شخصیت فرد انجام می‌شوند (فعالیت‌های شخصی^۱)

- فعالیت‌هایی که به منظور کنترل شرایط بیرونی زندگی صورت می‌گیرند (فعالیت‌های عینی^۲)

بنابراین، هر دوی عوامل درونی و بیرونی در شادی فرد مؤثرند. طبق شواهد تجربی، شرایط بیرونی زندگی بر شادی کوتاه‌مدت تأثیر زیادی دارند، در حالی که تأثیر آن‌ها بر شادی بلندمدت چندان قابل اعتنا نیست. اما فعالیت‌هایی که برای بهبود ویژگی‌های شخصیتی فرد انجام می‌شوند، شیوه قابل اعتمادتری برای رسیدن به شادی طولانی‌مدت‌تر هستند.

۱-۲- آرمان شادی از منظر فلسفی و اخلاقی

در میان فلاسفه و اخلاقیون بزرگ در طول تاریخ توافق اندکی بر روی چیستی شادی و رابطه میان شاد بودن با دستورات و الزامات اخلاقی وجود دارد. اما شاید بتوان نقطه اشتراک میان رویکردهای مختلف از سقراط تا کانت را تأکید همه این افراد بر شادی درونی و آرامش ذهن دانست. جمع میان آراء فلاسفه نشان می‌دهد که شادی فردمحور به نسبت شادی شرایطمحور اولویت بالاتری دارد. در نظریات اخلاقی مختلف، در فلسفه یونان باستان و در ادیان نیز بیش

1. subjective
2. objective

از آن که بر Olbios یا اکتساب مالکیت‌های بیرونی و شرایط لازم برای موفقیت تأکید شود، حرکت به سوی یودایمونیا^۱ یا فعالیت‌های درونی در بروز فضائل و شکوفایی تشویق شده است.

در فلسفه اخلاق کانت، جستجوی کمال اخلاقی امری کاملاً مستقل از دستیابی به شادی است؛ زیرا اگر هدف نهایی طبیعت شاد کردن انسان بود، چیزی غیر از عقل باید در انسان به ودیعه گذاشته می‌شد. کانت اخلاق فردی را رد می‌کند؛ چراکه این رویکرد مبنای وظایف اخلاقی را محرک‌های بیرونی برای شاد شدن می‌داند. از منظر کانت اما شاد شدن و اخلاقی شدن انسان‌ها به دو مجموعه متفاوت از قوانین نیاز دارد؛ اگرچه کانت به این موضوع اذعان می‌کند که ارتقاء خوشی دیگران وظیفه‌ای اخلاقی برای افراد است.

در مقابل دیدگاه کانت اگر رویکردی اخلاقی را نسبت به شادی اتخاذ کنیم و رابطه میان شاد زیستن و اخلاقی زیستن را رابطه‌ای مستقیم بدانیم، انسان‌ها را برای دستیابی به شادی به تلاش برای کسب فضائل و کیفیات اخلاقی تشویق خواهیم کرد و محدودیت‌هایی اخلاقی را برای زیاده‌روی او در پافشاری بر لذت‌های غیر اخلاقی در زندگی تحمیل خواهیم کرد. با این تعریف، لذت‌گرایی^۲ نیز به معنای کنشی اخلاقی خواهد بود که بیشترین شادی را برای بیشترین افراد به همراه بیاورد و این‌گونه است که اخلاق به شادی ارتباط پیدا می‌کند.

در ادامه، به برخی از استدلال‌هایی که به نفع برتر بودن شادی فردمحور نسبت به شادی شرایطمحور اقامه شده است، اشاره می‌کنیم و نشان می‌دهیم که تکیه‌ی صرف بر شادی شرایطمحور

1. eudaemonia
2. Hedonism

کافی نیست:

غیر قابل کنترل بودن سرنوشت

رسیدن به نوعی از شادی که حاصل تغییر شرایط بیرونی است، ضمانت قطعی ندارد؛ زیرا ماهیت سرنوشت و رویدادهای زندگی به گونه‌ای است که ما نمی‌توانیم کاملاً بر آن‌ها کنترل داشته باشیم و این شرایط، از محدوده اختیار و اراده ما فراتر هستند. بنابراین، با تکیه بیش از اندازه بر شادی شرایط محور و معطوف کردن عمده تلاش‌هایمان به برخورداری از کنترل کامل بر شرایط بیرونی ممکن است سرخورده شویم و همین سرخوردگی، در نهایت موجب کاهش میزان شادی در زندگی ما شود.

اخلاقی بودن و شادی

همه انواع شادی یکسان نیستند. شادی شرایط محور از این جهت که نمی‌تواند به خودی خود رابطه‌ای درونی را میان فرد و شرایط ایجاد کند، با چالش روبروست. تغییر شرایط به تنهایی نمی‌تواند رابطه‌ای را میان تلاش فرد با پاداش این تلاش و یا میان شایستگی اخلاقی فرد برای شاد بودن با شادی واقعی برای او ایجاد کند. اگر این ادعا را بپذیریم که شادی واقعی حاصل وجود ارتباطی درونی میان شخصیت فرد و فعالیت‌های او بوده که این هم به کمال اخلاقی فرد وابسته است، پس کسی که شخصیت اخلاقی مطلوبی ندارد، سزاوار تجربه کردن شادی واقعی نیست؛ حتی اگر شرایط بیرونی به بهترین نحو برای او مهیا باشد. به بیان دیگر، افرادی که خوب هستند، سزاوار شاد بودن هستند و افرادی که نیت‌های خوبی ندارند، مستحق شاد زیستن نیستند.

اولویت لذت‌های فکری بر لذت‌های جسمی

تجربه نشان می‌دهد که بهتر است در جستجوی لذت‌هایی باشیم که مبتنی بر فعالیت‌های ذهنی و نیازمند تقویت قوای ذهنی هستند، به جای آن که زندگی خود را وقف لذت‌های جسمی کنیم که با حیوانات مشترک‌اند. بنابراین، نظریات اخلاقی به ما توصیه می‌کنند که بیشتر از توجه به جسم و لذت‌های جسمی به تربیت روح پردازیم. برای مثال، آن‌گونه که ارسطو می‌گوید (اخلاق فضیلت)، با کار کردن روی ویژگی‌های شخصیتی خود می‌توانیم تبدیل به انسان خردمندی شویم که هم فضیلت‌مندی و هم رضایت را برایشان به دنبال دارد. طبق نظریه سودانگاری نیز برای دستیابی به حداکثر شادی باید سعی کنیم اخلاقی رفتار کرده و وظایف خود را به درستی انجام دهیم تا مستحق شاد بودن باشیم. به طور کلی، شادی عمیق دستاوردی است که با فعالیت‌های معنادار همراه است و نمی‌توان بدون توجه به رشد ویژگی‌های شخصیتی و روحی به آن رسید.

حال که به رویکردهای اخلاقی نسبت به شادی اشاره کردیم و معانی مختلف آن را از نظر گذراندیم، خوب است به پاسخ این سؤال پردازیم که چگونه این رویکردهای اخلاقی را می‌توان به جامعه معاصر مرتبط کرد، جامعه‌ای که در آن فضای مجازی بسیاری از ابعاد زندگی انسان را تغییر داده و به نحوی افسارگسیخته لحظات روزمره افراد را به خود اختصاص داده است؟ آیا فضای مجازی می‌تواند در تحقق بخشیدن به مفهومی اخلاقی از شادی - که تا این‌جا مطرح کردیم - مشارکت کند؟ در فصل‌های بعد، به برخی از تأثیرات فناوری‌های

فضای مجازی بر شادی و بهروزی کاربران اشاره می‌کنیم.

بخش دوم

مخاطرات فضای مجازی برای شادی



مخاطرات فضای مجازی برای شادی

این فصل را به طرح برخی از نقدهای مطرح‌شده به فضای مجازی و آثار سوء آن بر شادی، بهروزی و سوگیری‌های اخلاقی کاربران اختصاص می‌دهیم. آیا استفاده از فناوری می‌تواند سهمی در شادتر شدن انسان‌ها داشته باشد؟ این پرسشی است که از زمان ژان ژاک روسو^۱ به بعد مطرح شده است. فناوری به ویژه در عصر فضای مجازی از جهات مختلفی قدرت و توان ما را برای دستیابی به غایاتمان افزون کرده است. اما به نظر می‌رسد که همزمان با توانمندتر شدن ما در برخی ابعاد زندگی - که فناوری‌های فضای مجازی تأثیر غیر قابل انکاری در آن داشته‌اند- بصیرت‌ها و ظرفیت‌های اخلاقی ما برای تشخیص این که کدام غایات، ارزشمند هستند و باید برای تحقق آن‌ها کوشید، به تدریج کمرنگ شده است. شاید این همان پیش‌بینی روسو باشد که می‌گفت پیشرفت علم، به زوال فضائل می‌انجامد.

در این نوشتار می‌خواهیم نسبت میان شادی و فضای مجازی را از منظری جدید زیر ذره‌بین بررسی قرار دهیم. در ادامه خواهیم دید که می‌توان میان شادی و زیست اخلاقی و فضیلت‌مندانانه نسبتی

1. Jean-Jacques Rousseau

قابل اعتنا پیدا کرد. فلاسفه‌ای که تأثیرات فناوری‌های فضای مجازی را واکاوی کرده‌اند، استدلال می‌کنند که جریان کلی توسعه این فناوری‌ها، به سمت بهبود شرایط بیرونی و نیز رفع موانع بیرونی در جهانی است که ما در آن زندگی می‌کنیم. برخی از اندیشمندان حوزه مطالعات فناوری، سهم چندانی را در ایجاد شادی درونی و کسب فضائل برای فناوری‌های فضای مجازی قائل نیستند. به بیان دیگر، این گروه باور دارند که فضای مجازی در دستیابی به زندگی معنادار - که بخشی از آن وابسته به رشد خصوصیات اخلاقی و تلاش برای رسیدن به کمال اخلاقی است - نقش مؤثری نداشته است و با ظهور هر روزه‌ی فناوری‌های متنوع، مؤیدهای متعددی را برای این ادعای خود ارائه می‌کنند.^۱

با وجود فرصت‌هایی که فضای مجازی برای شادتر زیستن فراهم کرده است و در بخش‌های بعد به آن‌ها خواهیم پرداخت، دلایل زیادی علیه خوش‌بینی به این فناوری و تأثیر آن در شادزیستی ارائه شده است. در نگاه گروه بدبینان به فضای مجازی، این فناوری صرفاً ابزاری خنثی نیست و حتی می‌تواند علیه شادی عمل کند و قابلیت‌های فرد برای دستیابی به شادی اخلاقی را از بین ببرد. ریشه این نگاه را می‌توان از روسو تا هایدگر و مکتب فرانکفورت دانست که در فیلسوفان معاصر هم‌چون بورگمان و دریفوس نیز دیده می‌شود. به طور کلی، این گروه مدعی‌اند که فناوری‌های مدرن و خصوصاً فضای مجازی منجر به تضعیف شادی‌های پایدار و با محوریت اخلاق شده‌اند. ایده مشترک آن‌ها این است که غلبه نگاه فناورانه در جهان موجب زوال مهارت‌های اخلاقی و کاهش غنای تعاملات

۱. برای مثال، به (بورگمان، ۲۰۰۰) و (ترکل، ۲۰۱۱) مراجعه کنید.

اجتماعی شده است. یکی از ایده‌های اصلی این تفکر آن است که عقلانیتِ حاکم بر فناوری، عقلانیتِ جدایی‌ابزار از هدف است که به شما می‌گوید چگونه به غایتی دست یابید، اما نمی‌آموزد که چگونه و با چه معیاری، از میان غایات مختلف یکی را انتخاب کنید. فضای مجازی نیز به علت جذابیت‌های ظاهری‌ای که هر روز به آن افزوده می‌شود و حتی غایات جدیدی که می‌تواند پیش روی بشر قرار دهد، چنین انتخابی را دشوارتر کرده و نیاز به اندیشیدن در این باره را نیز به حاشیه رانده است.

پیرو آرمان‌هایی که در مکتب روشنگری مطرح شد، بشر به دنبال این هدف رفت که همه‌چیزدان شود. برای مثال، با اتصال مغز به پایگاه داده‌های اینترنت و بارگیری تمام علوم، چنین قدرتی حاصل می‌شود. همچنین، با ادغام هوش مصنوعی با هوش انسانی، قدرت محاسباتی بشر از همه مغزهای مشترک انسانی بیشتر خواهد شد. مسیر دیگری که برای دستیابی به قدرتی بی‌پایان پیگیری شد، اندیشیدن به روش‌های مختلف برای رسیدن به آرزوی جاودانگی بود. علوم پزشکی و ژنتیک هدف متوقف شدن فرایند افزایش سن و دور انداختن بدن‌های بیولوژیکی را در سر می‌پروراندند تا از این طریق، انسان را به موجودی ابدی تبدیل کنند. اما در کنار همه این دستاوردها، نوع بشر بیش از همه به حکمت اخلاقی نیاز دارد. به نظر می‌رسد شکافی غیر قابل چشم‌پوشی میان توانایی ما برای دستیابی به اهداف و این که کدام اهداف ارزشمند هستند، وجود دارد که باید تلاشی جدی برای از میان برداشتن آن صورت گیرد.

برای مثال، شری ترکل^۱، استاد مطالعات اجتماعی علم و فناوری،

1. Sherry Turkle

نگرانی خود را از این موضوع ابراز می‌کند که گم شدن و غرق شدن افراد در ماشین‌ها و در دنیای مجازی می‌تواند ذهن آن‌ها را از مواجهه با مشکلات زندگی واقعی منحرف کند؛ چه مشکلات شخصی و چه مشکلات سیاسی. این دغدغه‌ها در کتاب او «خود دوم»^۱ مطرح شده بود. اما در سال‌های بعد رابطه مردم با کامپیوتر تغییر کرد. در دهه ۱۹۸۰ این رابطه یک به یک بود، اما در دهه ۱۹۹۰ دیگر مسئله این نبود و افراد می‌توانستند یک زندگی موازی در جهان مجازی داشته باشند. حس ما نسبت به مکان تغییر کرد. ما دیگر محدود به تعداد معدودی از دوستان نزدیک نبودیم و می‌توانستیم با صدها و هزاران رابطه داشته باشیم. پس رابطه یک به یک میان فرد و کامپیوتر تبدیل شد به رابطه افراد با یکدیگر به واسطه کامپیوتر. ترکل (۲۰۱۱) در کتاب خود «با هم، تنها»^۲ می‌گوید که در جهان امروز، همه ما سایبورگ هستیم. جهان‌های متعدد پیش روی سایبورگ، او را تکه‌تکه می‌کند: بخشی از او با شماست، اما همیشه در جای دیگری هم حضور دارد. با آمدن تلفن‌های هوشمند، این زندگی سایبورگی تبدیل به یک شیوه زندگی برای همه شد. تجربه زندگی دائمی در اینترنت، از جهاتی موجب آزادی بیشتر و از جهاتی موجب اسارت شده است. اما همین لذت‌های ساده موجب می‌شوند اجبارهایی به ما تحمیل شود. مثلاً صبح‌ها بعد از خواب و شب‌ها قبل از خواب، اولین کاری که می‌کنیم چک کردن شبکه‌های اجتماعی و ایمیل‌هایمان است. اگرچه بسیاری از ما متوجه شده‌ایم که آغاز کردن و به پایان بردن روزمان با مسائل کاری خوب نیست، اما این عادت را به سختی کنار می‌گذاریم. زندگی اینترنتی حالا

1. The Second Self
2. Alone Together

دیگر به موازات زندگی واقعی همیشه همراه ماست و اینترنت به ما می‌آموزد که همیشه محتاج آن باشیم. ما اگرچه در اینترنت با هم هستیم، اما انتظار کمی از هم داریم و این موجب حس تنهایی در ما می‌شود. دیگران برای ما تبدیل به ابژه‌های قابل ارزیابی می‌شوند که فقط وقتی قابل استفاده‌اند که مفید، سرگرم‌کننده یا تسلی‌بخش باشند.

آلبرت بورگمان، به عنوان یکی از منتقدان مدرنیته، معتقد است که ما امروزه از درگیری و ارتباط‌های متعدد با محیط پیرامون خود عقب‌نشینی کرده‌ایم و ترجیح می‌دهیم به جای تحمل سختیهایی که این روابط به ما تحمیل می‌کنند تا به ما منفعتی را ارزانی دارند، محصولاتمان را طوری طراحی کنیم تا منافع سهلالوصولی را برای مان تأمین نمایند. به باور او ما به قدری به فناوری وابسته شده‌ایم که شیوه‌ی زندگی‌مان به کلی تغییر کرده است و از سنت‌ها و آداب و رسوم‌مان جدا شده‌ایم. او این پدیده را در قالب نظریه‌ی «پارادایم دستگاه»^۱ خود تشریح می‌کند که در آن، فناوری برای سهولت در دستیابی به اجناس و کالاها در همه جا و به صورت آنی، امن و ساده مورد استفاده قرار می‌گیرد. در این عصر، فعالیت‌های کانونی - که معنابخش زندگی هستند- رو به افول نهاده‌اند.

به باور بورگمان، فضای مجازی تا حدی زیادی موجب شده است که تجربه بی‌واسطه ما با واقعیت، تضعیف و با حضور یافتن در دنیای مجازی جایگزین شود. در این جایگزینی، بسیاری از تجربه‌های غنی، معنابخش، عمیق و ارزشمند حذف می‌شوند، در حالی که این تجربیات در بهبود کیفیت زندگی و معنابخشی به آن نقش داشته و

1. device paradigm

دارند و حتی اگر تجربه کردن آن‌ها مستلزم تحمل رنج و زحمت باشد، نباید به هیچ قیمتی به کلی آن‌ها را حذف کرد؛ چراکه در درازمدت می‌تواند منجر به احساسی پوچ و تهی از معنا نسبت به زندگی شود. بورگمان، ارتباط با واقعیت و شرکت در آیین‌های سنتی را فعالیتهایی کانونی می‌داند که باید نقشی محوری در زندگی ایفا کنند، در حالی که فضای مجازی، این فعالیتهای کانونی را بسیار کم‌رنگ کرده است.

پل ویریلو^۱ (۱۹۹۴) اظهار می‌کند که رسانه‌های الکترونیک، تحت سلطه منطق سرمایه‌داری تولید و مصرف می‌شوند و در کنار فناوری‌های دیگر، منجر به شکل‌گیری «فرهنگ سرعت» شده‌اند، چراکه خبرها باید به سرعت، تولید و مصرف شوند. این سرعت، تهدیدی جدی برای فرهنگ است و منجر به گردش اطلاعات در حجم زیاد، اما با عمق کم می‌گردد.

لنگدن وینر^۲ (۱۹۹۷) نیز اعتقاد دارد مفهومی که در یک جامعه مجازی به کار می‌رود، به هیچ عنوان مانند یک مفهوم در جامعه واقعی، مشمول تعهد و مسئولیت نمی‌گردد و در نهایت ممکن است منجر به تضعیف مناسبات و روابط حتی در جهان واقعی شود. این‌ها تنها چند نمونه از نقدهایی بود که درباره نتایج استفاده از فناوری‌های فضای مجازی مطرح شده است.

1. Paul Virilio
2. Langdon Winner

بخش سوم

فضای مجازی و جستجوی شادی



فضای مجازی و جستجوی شادی

فضای مجازی به انحاء گوناگون امکانات مورد نیاز برای شادی را تقویت کرده است؛ چراکه دست کم نیاز به تلاش‌های انسانی را از میان برداشته و بسیاری از مشقتها و رنج‌هایی را که انسان‌ها در گذشته برای رسیدن به اهداف خود متحمل می‌شدند، هموار کرده است.

هانس یوناس^۱، فیلسوف شهیر فناوری، مدعی است که ظهور فناوری‌های مدرن ما را وادار به بازاندیشی در باب نظریات اخلاقی کلاسیک کرده است. دلیل چنین ادعایی را می‌توان در این یافت که فناوری‌های مدرن و به طور خاص، فناوری‌های فضای مجازی، ارتباط میان انسان و واقعیت را تغییر داده‌اند. این فناوری‌ها، جهانی مجازی را برای زیست انسان ساخته‌اند که اقتضائات خاص خود را دارد و وابستگی انسان به طبیعت را دگرگون کرده است. به اعتقاد یوناس، نظریات اخلاقی سنتی، دو اصل را فرض می‌گیرند که در عصر فناوریانه به کار نمی‌آیند:

۱- ماهیت انسان امری معین است. در نتیجه این فرض، نظریات اخلاقی سنتی به گونه‌ای بسط یافته‌اند که در پی رشد و راهنمایی

1. Hans Jonas

انسان بر مبنای تعریف خاصی از او به مثابه جوهری لایتغیر هستند. حال آن که فناوری‌های نوظهوری مانند فضای مجازی امکان تغییر ماهیت انسان را فراهم کرده‌اند (امکان ساختن سایبورگ، آواتار، ترانسان، بهسازی انسانی، مهندسی ژنتیک و ...). در دنیای این فناوری‌های نوظهور، دیگر بحث فقط بر سر این نیست که چه نوع از زندگی می‌خواهیم داشته باشیم، بلکه بر سر این است که ما چگونه موجودی می‌خواهیم باشیم. این فناوری‌ها تغییراتی بنیادین را در فهم ما از چیستی انسان و جهان به وجود آورده‌اند.

۲- دومین فرض نظریات اخلاق سنتی - که دیگر در جهان فناوری صادق نیست- این است که قدرت طبیعت همیشه بیش از قدرت انسان‌هاست. اگرچه انسان هنوز نمی‌تواند حوادث طبیعی را کنترل کند، اما فناوری رابطه میان انسان و طبیعت را دگرگون کرده است و قدرت انسان در تسلط بر طبیعت و دستکاری واقعیت را بسیار افزون کرده است.

این دو تغییر، پیامدهای مهمی را برای مفهوم اخلاقی از شادی انسانی به همراه دارد. بنابراین، نظریات اخلاقی سنتی باید در سایه قدرت و امکانات فناوری‌های فضای مجازی بازنگری شوند و توصیه‌هایی متناسب با شرایط این دنیای جدید ارائه دهند. این نظریات باید بتوانند توصیفی از زندگی در عصر فضای مجازی ارائه دهند و رفتارهای کاربران این فناوری‌ها را تحلیل و ارزیابی کنند تا بتوانند شیوه‌های جدیدی را برای اخلاقی زیستن در این عصر پیشنهاد دهند. از این طریق است که می‌توان دریافت که فضای مجازی چگونه می‌تواند ابزاری برای ایجاد شادی با تعاریف پیش‌گفته باشد؟

فناوری‌های مدرن قدرت بشر را برای کنترل بیشتر بر شرایط بیرونی فراهم کرده‌اند و نگرانی برای غیر قابل کنترل بودن سرنوشت را - که استدلال اصلی علیه شادی شرایط محور است- تا حد قابل توجهی رفع کرده‌اند. اما در عین حال، این فناوری‌ها موفقیت‌هایی را هم در دستیابی به شادی فردمحور داشته‌اند و در دستیابی به لذت‌های ذهنی، علاوه بر لذت‌های جسمی به ما کمک کرده‌اند. پیشرفت‌های حاصل از فناوری، انسان‌ها را از سختی کار بدنی رها کرده و فرصت‌هایی را برای درگیر شدن^۱ انسان در فعالیت‌های ذهنی/فکری فراهم می‌کنند. فناوری علاوه بر این که لذت‌های نفسانی/جسمانی را افزایش داده است، فرصت‌های بیشتری برای درگیری در فعالیت‌های فرهنگی، فکری و معنوی نیز به همراه آورده است که بستر اصلی برای انجام این فعالیت‌ها توسط فضای مجازی فراهم شده است. فناوری توانسته است برخی از موانعی را که برای پرداختن به شکل‌های عالی‌تر لذت وجود دارد، از میان بردارد. حال، چند نمونه از کاربردهای فضای مجازی را که موجب شده‌اند ما بتوانیم لذت‌های فکری متنوعی را تجربه کنیم و همچنین، شرایطی فراهم شود که در بستر آن‌ها امکان شادتر زیستن وجود داشته باشد، ذکر می‌کنیم:

۳-۱- دنیای نامحدود اطلاعات

یکی از مهمترین فواید فضای مجازی، فراهم شدن دسترسی ساده‌تر و مؤثرتر به اطلاعات است. جهان کنونی، پر از کتابخانه‌های بدون دیوار و بدون زمان شده است. ما امروز اطلاعات مورد نیازمان درباره سفر،

1. engagement

رستوران، خرید و ... را از طریق فاوا کسب می‌کنیم. دسترسی به هرگونه اطلاعاتی از طریق گوگل، ویکی‌پدیا و ... تنها با یک کلیک امکان‌پذیر شده است.

بیماران می‌توانند اطلاعات مربوط به بیماری خود را در اینترنت جستجو کنند و با بیماران دیگری که به وضعیتی مشابه دچار هستند، تبادل اطلاعات کنند. خرد جمعی مردم که در بستر اینترنت قابل بارگذاری است، منبع جامع‌تری را برای اطلاعات شکل داده است و ویکی‌پدیا و وبسایت‌های مشابه، بستری را فراهم کرده‌اند تا کاربران بتوانند محتوای اطلاعاتی را اضافه یا اصلاح کنند. کاربران می‌توانند با دائلود کردن پادکست‌هایی با هزاران موضوع مختلف، به اهداف متنوعی از جمله یادگیری یک زبان دیگر، آموختن درباره موضوعات مختلف و استفاده بهینه از زمان‌های مرده‌ی خود دست یابند.

سایت‌ها و اپلیکیشن‌هایی مانند گوگل‌مپ^۱ و ... امکان مسیریابی و اطلاع از ترافیک را برای کاربران مهیا کرده‌اند. فضای مجازی موجب کم‌رنگ شدن محدودیت‌های مکانی و زمانی شده و به کاربران این فرصت را داده که بدون آن که از خانه خود خارج شوند، بتوانند دنیا را ببینند، با غریبه‌ها ارتباط برقرار کنند و در فعالیت‌های مختلف شرکت نمایند. فناوری‌های مدرن بر این مبنا طراحی می‌شوند که بتوانند انسان‌ها را موفق‌تر، آزادتر و شادتر کنند. اطلاعات در بستر فضای مجازی می‌توانند فراگیرتر، سریع‌تر، ساده‌تر و ایمن‌تر در دسترس قرار گیرند.

• فراگیرتر بودن: با گذشت زمان و گسترش امکانات فضای مجازی،

1. Google Map

دستیابی به اطلاعات و برقراری ارتباط در مکان‌های بیشتر، دوره‌های زمانی طولانی‌تر و فواصل مکانی دورتری امکان‌پذیر شد. برای مثال، تایپ کردن، امکان ذخیره اطلاعات برای دوره‌های زمانی نامحدود را فراهم کرده و انتقال اطلاعات را ممکن ساخت و یا تلفن و شبکه‌های کامپیوتری، امکان ارتباط با فاصله‌های دور را فراهم ساخته‌اند.

- سریع‌تر بودن: رسانه‌های الکترونیکی می‌توانند اطلاعات را با سرعت نور که بالاترین سرعت ممکن است، منتقل کنند.
- ساده‌تر بودن: اگرچه کار با فناوری‌های جدید در ابتدا سخت‌تر از فناوری‌های قدیمی است، اما در نهایت هر فناوری جدیدی در حوزه فضای مجازی، دست یافتن به اطلاعات و برقراری ارتباط را آسان‌تر می‌کند و زحمت فیزیکی و ذهنی کم‌تری برای بدست آوردن اطلاعات و برقراری ارتباط به وسیله آن لازم است. برای مثال قبل از اختراع تلگراف، برقراری ارتباط از راه دور با یک فرد، مستلزم سفر فیزیکی و جابجایی مکانی بود. تلگراف الزام حضور فیزیکی را از بین برد. با اختراع تلفن نیاز به استفاده از کد مورس نیز از بین رفت و برقراری ارتباط سهولت بیشتری یافت.
- ایمن‌تر بودن: فضای مجازی، نیاز به حضور فیزیکی افراد را در منبع اطلاعات و در مکانی که ارتباط برقرار می‌شود، از بین می‌برد و هویت کاربران خود را پنهان می‌کند. از این طریق، خطرات احتمالی از بین رفته و ایمنی کاربران افزایش می‌یابد.

۳-۲- هویت‌یابی به کمک فضای مجازی

به نظر می‌رسد فضای مجازی همواره در حال پیشرفت و گسترش خواهد بود؛ زیرا مزایایی منحصر به فرد دارد که موجب می‌شود چراغ تمایل به استفاده از آن خاموش نشود. یکی از این مزایا آن است که افراد در جوامع مدرن تمایل دارند به جای این که شرایط بیرونی از جمله روابط خانوادگی، محل تولد و سنت‌ها تماماً هویت آن‌ها را متعین کنند، به صورت فردی به زندگی خود شکل دهند و برای آینده خود برنامه‌ریزی کنند. انسان مدرن فردی است که فعالیت‌های او نه صرفاً بر اساس هنجارها و ارزش‌های جمعی جامعه، بلکه تا حد زیادی بر اساس تمایلات و سبک زندگی شخصی خود تعیین می‌شود. او می‌تواند در بستر وبسایت‌های تخصصی و شبکه‌های اجتماعی از میان انبوهی از اطلاعات، اطلاعات مفیدی را که متناسب با نیاز اوست، انتخاب کرده و به کمک آن‌ها، هویت خود را تعریف کند.

محیط ایجادشده در اینترنت می‌تواند بستر مناسبی برای بلوغ روانی کاربران باشد و فرصتی برای «شناخت از خود» برای آن‌ها ایجاد کند. اینترنت فضای منحصر به فردی فراهم می‌کند تا افراد بتوانند اطلاعات مربوط به خودشان و یا بخشی از اطلاعاتی که تمایل به آشکار کردن آن را دارند، با دیگران به اشتراک بگذارند. راه‌اندازی صفحه شخصی در شبکه‌های اجتماعی و ساختن وبسایت‌های شخصی و وبلاگ‌ها می‌تواند یکی از راه‌هایی باشد که افراد از طریق تعامل با دیگران، علایق و دغدغه‌های خود را بازشناسی کنند و هویت خود را بسازند. اگرچه، این شیوه نمی‌تواند تنها راهی باشد که هویت فرد

را شکل می‌دهد. به بیان دیگر، زندگی مجازی نمی‌تواند جایگزین زندگی حقیقی باشد، اما می‌تواند در این هویت‌یابی نقش ویژه‌ای ایفا کند.

در عصر حاضر، شهرهای سنتی با یک مرکز، به آرامی در حال ناپدید شدن هستند و ساختارهای جغرافیایی پراکنده جایگزین آن‌ها می‌شوند. بسیار محتمل است که بین محل زندگی و فعالیت‌های دیگری مانند اشتغال، تحصیل و ... فاصله مکانی محسوسی وجود داشته باشد. از این روست که فناوری‌هایی مانند تلفن همراه به مردم کمک می‌کنند که در شرایط پراکندگی جغرافیایی بتوانند ارتباطات خود را حفظ کنند (Brey, 1998). در جهان کنونی، ساختارهای اجتماعی سنتی مانند خانواده و همسایه منحل شده و افراد به جای عضویت در آن‌ها، در شبکه‌های اجتماعی که منافع و سبک زندگی مشابهی با کاربران آن‌ها دارند، عضو می‌شوند. حتی ممکن است گاهی از خانواده خود جدا شده و به این گروه‌ها بپیوندند و هویت خود را در این گروه‌ها بازتعریف کنند.

۳-۳- آموزش مجازی

فناوری همواره نقش مهمی را در آموزش ایفا کرده و فضای مجازی نیز شیوه‌های جدید و جذابی را برای یادگیری فراهم کرده است. نرم‌افزارهای یادگیری و برنامه‌های آنلاین موجب بهبود نتایج یادگیری و دسترسی وسیع‌تر به آموزش شده‌اند. کلاس‌های آنلاینی که در اختیار طیف وسیعی از افراد است، آموزش را در سطحی دسترس‌پذیر کرده که پیش از فاوا قابل تصور نبود. فاوا به علت

دسترسی ساده‌تر و همه‌جایی‌تر، می‌تواند بستری را برای عادلانه‌تر شدن نظام آموزشی نیز فراهم کند. افراد می‌توانند از سراسر جهان، با در اختیار داشتن کامپیوتر و تلفن همراه شخصی خود، بر سر کلاس‌های درسی با موضوعات مختلف بنشینند و مدرک معتبر برای گذراندن این دوره‌های آموزشی دریافت کنند. وبسایت‌هایی مانند khanacademy، coursera و مکتبخونه، از جمله پایگاه‌هایی هستند که امکان شرکت در کلاس‌های گوناگون را برای کاربران فراهم کرده‌اند. این پلتفرم‌ها امکانات اولیه‌ای را برای رشد فکری افراد به وجود آورده و موانع موجود در مسیر لذت‌ناشی از یادگیری و رشد فکری را هموار کرده‌اند.

وبلاگ، پادکست، نرم‌افزار و اپلیکیشن و ... ابزارهای مناسبی برای تبادل ایده‌ها و اطلاعات هستند. برای مثال، از برنامه‌های شبیه‌سازی و روبات‌ها، در آموزش مهارت‌های تکنیکی و بالینی به دانشجویان پزشکی هنگام مواجهه با موقعیت‌های عادی و غیر عادی استفاده می‌شود تا از به خطر افتادن زندگی بیماران تا حد ممکن جلوگیری شود. مهارت‌هایی مانند تصمیم‌گیری اخلاقی و مهارت‌های ارتباطی نیز می‌توانند در فضای مجازی از این طریق تقویت شوند.

برخی از یافته‌ها نشان می‌دهند که ویدیوهای تعاملی - که آموزش مبتنی بر بازی هستند- در بهبود مهارت‌های شناختی مانند حافظه در دانش‌آموزان نقش مؤثری داشته‌اند. همچنین، گوشی‌های هوشمند در تشخیص خودکار خلق و خوی دانش‌آموزان اثرات مثبتی داشته و با آگاهی از استرس و درک احساسات آن‌ها، در مدیریت برنامه‌هایشان به آن‌ها کمک کرده‌اند. بنابراین، به نظر

می‌رسد فضای مجازی با تأثیرگذاری بر حالات روانی و رفتاری به طور غیرمستقیم به شادتر شدن انسان‌ها کمک می‌کند. (Burr, Tad- deo, & Floridi, 2019)

دانشجویان در کلاس‌های آنلاین می‌توانند در زمان انتخابی خود، از طریق ویدیوها یا پادکست‌های اینترنتی درس بیاموزند. آموزش آنلاین مزایای متعدد دیگری نیز دارد از جمله این که افزایش فرصت‌های آموزشی برای افرادی که امکان حضور فیزیکی در موسسات آموزشی را به علت مشغله، داشتن فرزند، معلولیت، فاصله مکانی و ... ندارند. همچنین یادگیری آنلاین، محدود به محتوای موجود در کلاس‌های رسمی نیست و فضای مجازی می‌تواند دسترسی نامحدودی به اطلاعات را فراهم کند.

اگرچه درباره آموزش مجازی نگرانی‌هایی نیز وجود دارد از این دست که عدم مواجهه فیزیکی دانشجویان با یکدیگر و با معلم ممکن است منجر به کاهش انگیزه و حس انزوا در برخی از آن‌ها شود و یا از میزان توجه آن‌ها بکاهد؛ اما برای رفع این نگرانی‌ها، برنامه‌ها و راهکارهای جدیدی برای افزایش مشارکت دانشجویان ارائه شده است تا همکاری و تعامل آن‌ها با یکدیگر افزایش پیدا کند. بنابراین، کارآمدی استفاده از فضای مجازی در آموزش به نحوه کاربرد آن، برنامه تحصیلی و رویکردهای آموزشی نیز بستگی دارد.

۳-۴- تقویت روابط

یکی از عوامل مؤثر در شادی، دوستی و ارتباطات غنابخش است. افرادی که دوستان بیشتری دارند و زمان بیشتری را با دوستان خود

سپری می‌کنند، اغلب افراد شادتری هستند. همچنین، افرادی که متأهل هستند، به نسبت افرادی که همسر ندارند و یا همسر خود را از دست داده‌اند، رضایت بیشتری از زندگی دارند. اساساً فقدان دل‌بستگی، بر سلامت و شادی تأثیر مستقیم دارد و از آن‌ها میکاهد. وسعت جهانی اینترنت موجب به وجود آمدن جوامع و فرهنگ جهانی جدیدی شده است که از مرزهای سیاسی و جغرافیایی فراتر رفته‌اند. فضای مجازی و به طور خاص، شبکه‌های اجتماعی آنلاین، آرایش روابط شخصی را به کلی تغییر داده‌اند و به جای این که تعاملات اجتماعی را محدود کنند، موجی جدید در ارتباطات انسانی، هم در فضای واقعی و هم در فضای مجازی ایجاد کرده‌اند. این کار دو نتیجه دارد: افراد می‌توانند با بخش وسیع‌تری از جامعه ارتباط برقرار کنند و در عین حال، روابط قبلی خود را در محدوده شبکه اجتماعی بزرگ‌تری تقویت و حفظ کنند.

نیاز به تعلق داشتن به گروه، یکی از نیازهای مهم انسان محسوب می‌شود. عضویت در گروه‌هایی که اهداف و منافع مشترکی با ما دارند، منجر به افزایش اعتماد به نفس در ما می‌شود و این اعتماد به نفس و عزت نفس یکی از ویژگی‌های لازم برای شادتر زیستن است. اینترنت در قالب شبکه‌های اجتماعی راه‌های جدیدی را برای پیدا کردن افرادی با دغدغه‌های مشابه پیش روی ما می‌گذارد. اینترنت بستری است که پیدا کردن دوستان هم‌فکر و هم‌عقیده را سرعت می‌بخشد و از این طریق به شکل‌گیری سریع‌تر روابط دوستی کمک می‌کند. همچنین، پیدا کردن و عضویت در گروه‌هایی را که فعالیت آن‌ها متناسب با علایق ماست، بسیار آسان و سریع

می‌کند. به ویژه افرادی که در گروه‌های اقلیت هستند به راحتی می‌توانند از طریق اینترنت یکدیگر را پیدا کنند. (Amichai-Ham, burger & Barak, 2009)

افراد می‌توانند در جوامعی عضو شوند که اعضای آن‌ها علایق مشابهی با یکدیگر اعم از علایق ورزشی، مذهبی، علمی و ... دارند. اینترنت محملی را ایجاد کرده تا افکار با علایق متنوعی بتوانند یکدیگر را بیابند و با یکدیگر تعامل کنند. اقلیت‌هایی که در محدوده جغرافیایی خود افراد هم‌دغدغه‌ای نداشتند، بدین وسیله با یکدیگر مرتبط می‌شوند. روابط صمیمی که به واسطه اینترنت شکل گرفته‌اند، گاهی به قدری ایجاد اعتماد متقابل می‌کنند که افراد می‌توانند جزئیات زندگی خود را برای دیگری افشا کنند. ناشناس بودن در این فضا نیز کمک می‌کند که افراد خیلی زودتر از آن که اعتماد متقابل برایشان ایجاد شود، به نیاز خودابرازی‌شان پاسخ دهند.

۳-۵- گروه‌های مجازی

همانطور که گفتیم، یکی از نیازهای اساسی مردم، تعلق و وابستگی به دیگران است. تعلق داشتن به یک گروه می‌تواند منجر به افزایش اعتماد به نفس در افراد شود. با عضویت در گروه‌های مجازی سه امر اتفاق می‌افتد:

- ۱- ارتباطات اجتماعی شکل می‌گیرد.
- ۲- دانش و اطلاعات مورد نیاز کسب می‌شود.
- ۳- وابستگی عاطفی میان افراد شکل می‌گیرد.

امروزه انواع مختلفی از گروه‌ها و انجمن‌ها در فضای مجازی شکل گرفته و هویت پیدا کرده‌اند، مانند:

- گروه‌های حمایتی و درمانی: این گروه‌ها طیف وسیعی از مسائل را شامل می‌شوند و افرادی را که با مسائل و بیماری‌هایی مانند سرطان، ناباروری، اضطراب، مسائل مربوط به مهاجرت و دانشجویان خارجی، مشکلات شنوایی، سرطان‌های نادر و ... دست و پنجه نرم می‌کنند، شامل می‌شوند.

- ارتباط آنلاین بین گروه‌های رقیب: درگیری‌های مختلفی در سراسر جهان وجود دارد، از جمله در حوزه عقاید، دین، نژاد و فرهنگ. فضای مجازی بستری را برای مواجهه این گروه‌ها با یکدیگر فراهم کرده است. دین یکی از عوامل اصلی رضایت مردم از زندگی است و به زندگی معنا می‌دهد. فضای مجازی به گروه‌های مذهبی این امکان را می‌دهد که بتوانند با یکدیگر و با گروه‌های منتقد و مخالف خود ارتباط برقرار کنند.

انجمن‌های اینترنتی بیماران یا خانواده‌های بیماران که مبتلا به بیماری‌های نادر هستند، می‌توانند با عضویت در شبکه‌های آنلاین افرادی که تجربه مشابهی را از سر می‌گذرانند، برای کنار آمدن با وضعیت خود به یکدیگر کمک کنند. به علاوه، امکان ناشناس بودن در اینترنت موجب می‌شود که نقش بسیاری از محدودیت‌ها و برساخت‌های اجتماعی مانند نژاد، طبقه، جنسیت و ... در تعاملات ما کم‌رنگ شود و فارغ از این محدودیت‌ها ارتباطاتی شکل بگیرد که در فضای واقعی عملاً ممکن نیست یا دشوار است. اهمیت ارتباطات مجازی وقتی مشخص‌تر می‌شود که انسان‌ها بیشترین نیاز را به

تسلی و آرامش حس می‌کنند؛ مثلاً بیمارانی که در بیمارستان به سر می‌برند و با دیدن پیام‌ها و ایمیل‌های دوستان و خانواده خشنود می‌شوند و فرایند بهبودی را با سرعت بیشتری طی می‌کنند یا سربازانی که دور از خانه هستند و با دیدن پیام یا تصویر فرزند یا خانواده و دوستان خود روحیه بهتری پیدا می‌کنند.

فضای مجازی موجب افزایش آگاهی اجتماعی می‌شود و بستری برای افزایش اطلاعات در مورد مسائل منطقه‌ای و سیاسی فراهم می‌کند. صدهای جدید و متنوع می‌توانند با صرف هزینه‌ای محدود خود را در جوامع مطرح کنند. با گسترش استفاده از فضای مجازی، میزان شفافیت نیز در جوامع بالاتر رفته است و ضرورت شفافیت بیشتر حس می‌شود. سازمان‌ها و شرکت‌ها مسئولیت‌های اجتماعی بیشتری را حس می‌کنند و خود را موظف به رعایت استانداردهای اخلاقی بالاتری می‌بینند. همچنین، بسیاری از دولت‌ها هستند که علی‌رغم این که مسئول فراهم کردن بهروزی اقتصادی برای شهروندان خود هستند؛ اما از این وظیفه شانه خالی می‌کنند و میزان فساد در آن‌ها بالاست.

فسادهای مالی بیشترین ضربه را به شهروندان فقیرتر می‌زنند و باعث می‌شوند کسب و کارها کمتر در فرایند رقابتی درگیر شوند. فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی ابزارهایی را در اختیار شهروندان جوامع قرار می‌دهند تا بتوانند با مطالبه پاسخ از دولت‌مردان، موجب شفاف‌تر شدن دولت‌ها و فرایندهای اداری شوند. فضای مجازی با ایجاد بسترهای مناسب برای گروه‌های مختلف، به کسب و کارهای جدید رونق می‌دهد و با فراهم کردن شرایط رشد شرکت‌های

موجود و دسترسی آن‌ها به بازار، به بالا رفتن رشد اقتصادی نیز کمک می‌کند. در واقع، فاصله میان کسب و کارها با مشتریان را کم کرده و به کسب و کارها کمک می‌کند که دسترسی ساده‌تری به مناطق روستایی و دورافتاده‌تر داشته باشند. بنابراین، فضای مجازی می‌تواند با افزایش رونق اقتصادی و فضا سازی برای کسب و کارهای کوچک و خلاق، موجب بالا رفتن سطح رفاه شود.

۳-۶- سلامت

بخش زیادی از مردم در فضای مجازی به دنبال اطلاعات مربوط به بهداشت و سلامت هستند. برقراری ارتباط با پزشک، استفاده از مشاوره و خدمات پزشکی می‌تواند از طریق فضای مجازی اتفاق بیافتد. امروزه هزاران نفر از درمانگران حرفه‌ای به صورت آنلاین به بیماران خود خدمات ارائه می‌دهند. فناوری‌های مرتبط با فضای مجازی در سراسر دنیا در حال دگرگونی نظام مراقبت از سلامت هستند. بهبود مراقبت پزشکی در آینده، علاوه بر بهتر شدن داروها و پزشک‌ها، وابسته به بهبود مدیریت اطلاعات نیز هست. پزشکی از راه دور و بیوانفورماتیک از مصادیق کاربردهای این فناوری‌ها در پزشکی هستند. استفاده از فضای مجازی در نظام سلامت، چهار مزیت اصلی دارد:

- کاهش هزینه‌های مراقبت پزشکی
 - افزایش دسترسی به اطلاعات مربوط به سلامت
 - ارتقاء کیفیت مراقبت پزشکی
 - افزایش دسترسی به مراقبت پزشکی
- از جمله کاربردهای فضای مجازی در نظام مراقبت از سلامت آن

است که برخی از بیمارستان‌ها اقدام به دکه‌های سلف سرویس و درگاه‌های آنلاین کرده‌اند تا بیماران بتوانند برخی از کارها مانند ثبت نام و پرداخت را به طور اتوماتیک انجام دهند. در نتیجه این کار، زمان انتظار بیماران و استفاده از کارکنان کاهش می‌یابد. فضای مجازی شرایط اتوماتیک شدن فرایندهای دیگری از جمله رزرو نوبت پزشک، پرداخت هزینه، بازپرداخت بیمه و سفارش نسخه‌ها را فراهم کرده است. همچنین امکان دسترسی به اطلاعات پزشکی بیشتر، مانند نحوه پیشگیری و درمان در اختیار بیماران قرار گرفته است. دسترسی به شبکه‌های اجتماعی آنلاین و ارتباط با انجمن‌ها و متخصصان در سراسر دنیا در عین حفظ حریم خصوصی و دسترسی به مراکز و افراد ارائه‌دهنده خدمات پزشکی و مقایسه آن‌ها امکانی است که به واسطه فضای مجازی فراهم شده است.

استفاده از فناوری‌های فضای مجازی در حوزه سلامت، مخاطراتی اخلاقی با خود به همراه دارد. حریم خصوصی^۱ و خودمختاری^۲ دو نمونه‌ی مهم از این مخاطرات هستند. در مورد حریم خصوصی، مخاطرات اخلاقی شامل مواردی از جمله خطر افشای اطلاعات مرتبط با سلامتی برای بهروزی فرد تا نگرانی در مورد استنتاج اطلاعات حساس از مجموعه داده‌هایی که به ظاهر بی‌خطرند می‌شود. (Burr, Taddeo, & Floridi, 2019) در مورد مخاطره خودمختاری نیز تنشی میان اطمینان از ایمنی بیمار از طریق مداخله از یک سو و محترم شمردن حق خودمختاری او از سوی دیگر در می‌گیرد. به عنوان مثال، به استفاده از فناوری‌های همکار برای بیمارانی که از بیماری جنون رنج می‌برند، می‌توان اشاره کرد. این افراد به ندرت موافقت

1. privacy
2. autonomy

خود را از روی آگاهی بیان می‌کنند. لذا، همواره مصالحه‌ای میان اطمینان از ایمنی بیمار و حفظ خودمختاری او وجود دارد. (Burr, Taddeo, & Floridi, 2019)

۳-۷- تفریح و سرگرمی

فناوری‌های فضای مجازی فرصت‌های جدید و خلاقانه‌ای را برای افزایش شادی ارائه می‌دهند. به عنوان مثال، فناوری‌های واقعیت مجازی/ واقعیت افزوده دسترسی به منابع عمومی مانند گالری‌های هنری و موزه‌ها را فراهم می‌کنند. بازی‌های آنلاین به کاربران این فرصت را می‌دهند تا از طریق قرار گرفتن در موقعیت‌هایی که در بازی باید تصمیم اخلاقی اتخاذ کنند، نقاط ضعف اخلاقی یا نقص شخصیت خود را در جهان واقعی تا حدی اصلاح کنند. همچنین، در بازی‌های آنلاین می‌توان با یکدیگر بدون برقراری روابط اجتماعی صحبت کرد و با کمک هم اهداف مشترکی را پیگیری کرد. (Burr, Taddeo, & Floridi, 2019)

البته، در این کاربرد، مخاطرات اخلاقی مهمی بحث می‌شود که به فناوری‌های فضای مجازی مرتبط هستند. به عنوان مثال، در مورد فناوری واقعیت مجازی/ واقعیت افزوده، مخاطراتی برای استفاده طولانی مدت از محیط‌های مجازی ذکر شده است؛ این که چگونه تغییر ساختار محیط از طریق فناوری واقعیت مجازی/ واقعیت افزوده منجر به تغییرات روان‌شناختی و عصب-روان‌شناختی می‌شود. این مخاطرات، می‌تواند رشد رفتاری و اعصاب کودکان و نوجوانان را نیز با مشکل همراه کند. (Burr, Taddeo, & Floridi, 2019)

۳-۸- انرژی و محیط زیست

با افزایش قیمت گاز و تأثیرات منفی سوخت‌های فسیلی بر گرمای جهانی، تلاش در جهت کاهش مصرف انرژی و تأثیر کربن بسیار مورد توجه قرار گرفته است. استفاده بهینه از انرژی می‌تواند به حفظ منابع و رفاه و در نتیجه شادی بیشتر برای شهروندان منجر شود. برخی از متخصصان معتقدند که زیرساخت‌های اینترنت خود باعث افزایش تأثیرات کربن می‌شوند؛ چراکه استفاده از آن‌ها نیازمند مصرف انرژی الکتریکی است. اما آمارها نشان می‌دهد که استفاده عمومی از فضای مجازی باعث شده است که اقتصاد آمریکا مصرف انرژی و تأثیرات کربنی کمتری داشته باشد؛ زیرا:

- ۱- بسیاری از فعالیتهای فیزیکی که نیاز به مصرف بالای انرژی دارند، با فعالیتهای دیجیتالی کم‌مصرف‌تر جایگزین شده‌اند.
- ۲- افراد و سازمان‌ها، فعالیتهای و فرایندهای کم‌مصرف‌تری را در کار و زندگی برگزیده‌اند.

بنابراین، تغییر اقتصاد به سمت اقتصاد دیجیتالی و اطلاعات محور، می‌تواند عاملی کلیدی در کاهش مصرف انرژی و تأثیرات کربنی باشد. فضای مجازی می‌تواند با بسترسازی برای دورکاری، به حفظ محیط زیست و کاهش آلودگی نیز کمک کند. فضای مجازی همچنین می‌تواند ارتباطات دیجیتالی را جایگزین سفرهای فیزیکی کند. سفر به دو علت انجام می‌شود: یا به منظور جابجایی افراد و کالاها برای فعالیتهای فیزیکی مثلا سفر به کوه برای پیاده‌روی در کوه و یا به منظور جابجایی افراد برای فعالیتهای اطلاعاتی مانند شرکت در یک جلسه. فضای مجازی می‌تواند در کم شدن نوع دوم از سفرها و

از این طریق در کاهش مصرف انرژی مؤثر باشد.

امروزه با مجهز شدن اداره‌ها به شبکه‌های امن، ارتباطاتی وسیع شکل گرفته که زمینه‌ساز تغییر شکل مشاغل مختلف و امکان دورکاری شده است. مکان فیزیکی دیگر از اهمیت زیادی برخوردار نیست. ایمیل و پیام می‌تواند جایگزین فاصله فیزیکی شود. حضور در جلسات می‌تواند از طریق ویدیو کنفرانس انجام شود. تلفن‌های هوشمند می‌توانند تماس‌های اداری را به خانه کارمند وصل کنند. کامپیوترهای خانه می‌توانند به کامپیوترها و سرورهای ادارات متصل شوند و کارها طبق روال سنتی انجام شوند. از مزایای دورکاری در برخی از مشاغل می‌توان به عوامل کمتر در پرت کردن حواس و اختلال در کار اشاره کرد. همچنین، کارمندی که به خاطر مسائل فردی یا خانوادگی امکان حضور فیزیکی در محل کار را ندارند، می‌توانند از این طریق به کار خود ادامه دهند. انرژی و زمانی نیز برای رفت و آمد به محل کار تلف نمی‌شود. بدین ترتیب، بستری برای فراغت بیشتر به‌منظور پرداختن به علایق شخصی و پرورش قابلیت‌های فکری فراهم خواهد شد که اگر به درستی بهره‌برداری شود، می‌تواند منجر به افزایش سطح شادی افراد شود.

امکان تولید محصولات رسانه‌ای مجازی به جای استفاده از کاغذ، سی دی و مواد فیزیکی دیگر نیز عامل دیگری است که موجب کاهش مصرف انرژی شده است. متن، موسیقی، فیلم و ... می‌توانند به صورت کاملاً مجازی و از طریق اینترنت، به صورت آنی در اختیار مصرف‌کننده قرار گیرند، بدون این که نیازی به مصرف مواد فیزیکی و نیز مراجعه به مراکز خرید و صرف انرژی در رفت و آمد

باشد. در مجموع تجارت الکترونیک یکی دیگر از تحولات ناشی از توسعه فضای مجازی است که منجر به کاهش مصرف انرژی شده است. سایت‌های فروش آنلاین کالا از بسیاری جهات آسیب بسیار کمتری نسبت به فروشگاه‌های سنتی به طبیعت می‌زنند.

بخش چهارم

فضای مجازی و ترغیب به شادی



۴-۱- فضای مجازی، شادی و اخلاق

اگرچه فناوری‌ها به طور کلی موجب شده‌اند که تمایل ما برای دستیابی به شادی فردمحور کم‌رنگ‌تر شده و به همین دلیل، ماهیچه‌های تفکر اخلاقی ما از برخی جهات تضعیف شوند، اما برای ارائه ارزیابی جامع‌تر و منصفانه‌تر در این باره بهتر است که به تمایز فناوری‌های مختلف در این حوزه توجه کرد؛ چراکه رویکرد بدبینانه نسبت به فناوری از این تمایزها غافل است. همه آن‌ها را در یک گروه یکپارچه قرار می‌دهد و تیر نقدهای خود را به سوی این مجموعه روانه می‌کند. حال آن که در نظر گرفتن این تمایز میان فناوری‌های انضمامی، دلالت‌های مهم و مؤثری برای ارزیابی هر یک از آن‌ها دارد.

رویکردهای اخیر در فلسفه فناوری - خصوصاً بعد از چرخش تجربی - به این تمایزها توجه کرده‌اند. بسیاری از مدافعان این رویکرد، خوشبین هستند که فناوری‌ها (خصوصاً فناوری‌های فضای مجازی) به دلیل داشتن ماهیتی با انعطاف بیشتر و ساختاری با صلبی کمتر (این قابلیت و انعطاف‌پذیری را دارند که چرخشی ارزشی در آن‌ها

ایجاد شود. این چرخش ارزشی می‌تواند نقش و سهم ارزش‌های اخلاقی را در این فناوری‌ها پررنگ کند و طراحی آن‌ها را به گونه‌ای اخلاق‌محورتر تغییر دهد.

همه ما پذیرفته‌ایم که استفاده از فناوری‌ها موجب تغییر ارزش‌ها و فرهنگ جوامع می‌شود؛ چنان‌که شاهدیم ظهور فناوری‌های فضای مجازی نسل جدیدی از انسان‌ها را شکل داده است که برای آن‌ها تقریباً غیر ممکن است که از تلفن‌های هوشمند و رایانه‌های شخصی چشم‌پوشی کنند. حتی اگر انسان‌هایی باشند که میل به کناره‌گیری از فضای مجازی را داشته باشند، حضور آن‌ها در اجتماع و ساز و کارهای آموزشی، شغلی، و ارتباطی مستلزم آن است که در فضای مجازی حضور داشته باشند و بخشی از امور روزمره خود را در این فضا پیگیری کنند. کناره‌گیری از فضای مجازی و حذف این فناوری عملاً غیر ممکن به نظر می‌رسد. بنابراین، باید راهکارهایی اندیشید که در جهان آمیخته با فضای مجازی بتوان به نحوی اخلاقی‌تر و شادتر زیست. برای تحقق این مقصود، خود فضای مجازی هم می‌تواند مشارکتی فعال داشته باشد و نسل بشر را به رفتارهای اخلاقی‌تر سوق دهد.

۴-۲- فناوری‌های اقناعی

یکی از شیوه‌هایی که هدف پیش‌گفته را می‌تواند محقق کند، روی آوردن به طراحی فناوری‌های اقناعی^۱ است. فناوری‌های اقناعی فناوری‌هایی هستند که رفتار یا نگرش کاربران را به نحوی عمدی تغییر می‌دهند. برخی از آن‌ها به نحوی طراحی شده‌اند که به

1. persuasive

کاربر کمک می‌کنند تا رفتارهای اخلاقی از خود بروز دهد و به اهداف اخلاقی دست یابد. با فراگیر شدن استفاده از رایانه‌ها و تلفن‌های همراه هوشمند، برنامه‌هایی توسعه یافته‌اند که کاربران را برای دستیابی به اهداف اخلاقی حمایت می‌کنند.

برای مثال، برنامه سبزسنج^۱ - که نمونه یک فناوری اقناعی محسوب میشود- برنامه‌ای است که بازخورد مستقیمی از مصرف انرژی داده و راه‌هایی برای ذخیره انرژی پیشنهاد می‌دهد. اگر پایداری را ارزشی اخلاقی بدانیم، این برنامه می‌تواند به دستیابی به زندگی پایدارتر کمک کند؛ زیرا تأثیرات پنهان مصرف انرژی را آشکار کرده و ما را به رفتاری پایدارتر دعوت می‌کند. لذا می‌تواند با اثرگذاری آموزشی و بر اساس نسخه اخلاقی شادی فردمحور، رفتار جدیدی را به کاربر بیاموزد و او را به فردی اخلاقی‌تر تبدیل کند. فناوری‌هایی از این دست، فناوری واسطه‌ای برای آموزش فضائل اخلاقی می‌شوند که کاربر را به رفتارهای مطلوب تشویق می‌کنند و منجر به کسب رضایت او و جامعه از دستیابی به هدفی اخلاقی می‌شوند.

فناوری‌های اقناعی، بر مبنای ایده‌ای شکل گرفته‌اند که ریچارد تیلر^۲ (برنده جایزه نوبل اقتصاد) و کس سانستاین^۳، در سال ۲۰۰۹ تحت عنوان «تلنگر^۴» آن را معرفی می‌کنند تا توضیح دهند که چگونه تغییرات ظریفی در مهندسی انتخاب در افراد، می‌تواند رفتارهای آن‌ها را به شیوه‌هایی پیش‌بینی‌پذیر تغییر دهد. در روش تلنگر، رفتارهای خاصی در کاربران ترغیب و تشویق می‌شود. این ایده برای کاربردهای مختلفی از جمله سلامت و حریم خصوصی به کار گرفته شده و بصیرت‌های اثربخشی را برای طراحی تکنولوژی‌هایی

1. green meter
2. Richard Thaler
3. Cass Sunstein
4. nudging

در حوزه برهم‌کنش‌های انسان-ماشین^۱ به همراه داشته است. یکی از نکات کلیدی در روش تلنگر این است که افراد در معرض اطلاعات شخصی شده^۲ و منحصر به فرد خودشان قرار گرفته و به شیوه‌های مشخصی تحت تأثیر قرار گیرند. امروزه شرکت‌های بزرگ فناوری، توانایی این کار را از طریق جمع‌آوری داده‌ها از افراد کسب می‌کنند و با شناختی که از شخصیت افراد و سوگیری‌های شناختی آن‌ها پیدا می‌کنند، درمی‌یابند که چگونه می‌توانند آن‌ها را تحت تأثیر قرار دهند و رفتارهای مشخصی را در آن‌ها برانگیزند. برای مثال، روبات‌هایی طراحی شده‌اند که با استفاده از سوگیری‌های شناختی، خوراکی‌های سالم را ترویج می‌کنند.

برای این که آشنایی بیشتری با ساز و کار تلنگر زدن به انسان‌ها پیدا کنیم، در ادامه برخی از سوگیری‌های شناختی و تلنگرهای مبتنی بر آن‌ها را معرفی می‌کنیم.

۴-۳- تلنگر دیجیتالی

یکی از شیوه‌های مؤثر و فراگیری که برای تلنگر زدن به افراد برای حرکت به سمت رفتارهای اخلاقی‌تر و در نتیجه، دستیابی به شادی بیشتر قابل استفاده است، استفاده از فناوری‌های دیجیتالی و بستر فضای مجازی است. این فناوری‌ها به دلیل تنوع و قابلیت انعطاف‌پذیری بالایی که دارند، می‌توانند محمل بسیار مناسبی برای پیاده‌سازی ایده تلنگر باشند. در ادامه، به برخی از سازوکارهای تلنگر اشاره می‌کنیم:

دسته‌ای از تلنگرها با کم کردن تلاش‌های ذهنی و فیزیکی افراد،

1. Human-Computer Interaction: HCI
2. personalized

تصمیم‌گیری را برای آن‌ها تسهیل^۱ می‌کنند. در این نوع از تلنگر، افراد تشویق می‌شوند که به نحوی شهودی، مجموعه‌ای از فعالیت‌های از پیش تعریف‌شده را که به علایق و اهداف آن‌ها شباهت دارند، انجام دهند. این تلنگر، از سوگیری «وضع موجود^۲» و قدرت لختی^۳ در ذهن کمک می‌گیرد و با استفاده از تمایل ما به مقاومت در مقابل تغییر و حرکت در مسیری که با کمترین مقاومت مواجه است، هدف خود را پیگیری می‌کند؛ به عبارت دیگر، ما انتخاب می‌کنیم که انتخاب نکنیم! زیرا فرایند جستجو به دنبال بدیل بهتر، اغلب فرایندی کند، غیر قطعی و پرهزینه است.

استفاده از گزینه‌های پیش‌فرض یکی از شیوه‌های تسهیل انتخاب در افراد است که قدرت آن در تأثیرگذاری بر انتخاب افراد را نمی‌توان انکار کرد. یک مثال ساده، فهرستی از علائم است که در برنامه DpAid در اختیار پزشکان قرار می‌دهد و پزشک موظف است که در حین تشخیص، این فهرست را در نظر بگیرد تا مخاطرات پزشکی در اثر تلنگری که به او برای توجه به فرضیات بدیل وارد می‌شود، کاهش یابد و به تشخیص اولیه خود تکیه نکند.

شیوه دیگری که از سوگیری وضع موجود استفاده می‌کند، تغییر آرایش بصری گزینه‌هایی است که ارائه می‌شوند. به عنوان مثال، ترلند^۴، برنامه‌ای را طراحی کرده است که ترتیب شبکه‌های بدون سیم^۵ را تغییر می‌دهد (امن‌ترین گزینه‌ها را بالاتر قرار می‌دهد) و از کدهای رنگی برای برجسب زدن به امنیت شبکه‌ها استفاده می‌کند. این ترکیب میان رنگ و موقعیت شبکه‌ها موجب شده است که انتخاب شبکه‌های امن‌تر توسط کاربران تا ۶۰٪ بالاتر برود.

1. facilitate
3. inertia
5. wireless

2. status-quo bias
4. James Turland

در شیوه پنهان کردن نیز از این ایده استفاده می‌شود که دسترسی به گزینه‌های نامطلوب و یا غیراخلاقی دشوارتر باشد. برای مثال، لی^۱ و همکارانش وبسایتی را برای سفارش غذا طراحی کرده‌اند که گزینه‌های سالم‌تر را ترویج می‌کند و دسترسی به غذاهای ناسالم به علت این که در دو صفحه آخر هستند، دشوارتر است. این شیوه باعث شده است که ۵۳٪ کاربران غذای سالم را انتخاب کنند.

تلنگرهای نوع مواجهه^۲ می‌توانند از طریق ایجاد حس تردید در فرد از عمل‌هایی که مطلوب یا اخلاقی نیستند، جلوگیری کنند. این تلنگر از «سوگیری نفرت از سرزنش^۳» در مغز استفاده می‌کند. افراد در هنگامی که با حد معینی از ریسک مواجه می‌شوند، برای تصمیم‌گیری درست و پیشگیری از حس سرزنش، از رفتار بیفکرانه اجتناب می‌کنند و رفتاری متأملانه را از خود بروز می‌دهند. برای مثال، افزونه‌ای برای نرم‌افزار گوگل کروم طراحی شده است که انتشار پست در برنامه فیسبوک را ده ثانیه به تعویق می‌اندازد تا کاربر را به ارزیابی مجدد محتوای پست ترغیب کند. مطالعات نشان می‌دهد که بسیاری از افراد، هنگام استفاده از این افزونه، محتوای خود را بازاندیشی می‌کنند و حتی برخی در این بازه زمانی، از انتشار مطلب خود منصرف شده‌اند.

ما معمولاً احتمال رویدادهایی را که در دسترس پردازش شناختی‌مان هستند، بالاتر از حد واقعی تخمین می‌زنیم. مثلاً وقتی غده‌ای در بدنمان شناسایی می‌شود، احتمالی بیش از حد واقعی برای وجود سرطان می‌دهیم و وقتی که غده‌ای در کار نباشد، بیش از حد خوشبین هستیم که سرطانی وجود ندارد. تلنگرهایی که از این ویژگی

1. Min Kyung Lee
2. confront
3. regret aversion bias

استفاده می‌کنند، افراد را ترغیب می‌کنند که درباره عواقب اعمال خود بیشتر تأمل کنند. هارباخ^۱ و همکارانش مکالمه‌هایی را که در پلی استور گوگل صورت می‌گرفت تا برای دسترسی به اطلاعات خصوصی اجازه پیدا کند، بازطراحی کردند به طوری که ریسک‌های بالقوه برای اعطای چنین اجازه‌هایی را اعلام کند. برای مثال، اگر این برنامه نیاز به دسترسی به فایل‌های ذخیره‌شده فرد داشته باشد، این سیستم به صورت تصادفی عکس‌های ذخیره‌شده در تلفن فرد را انتخاب می‌کند و به کاربر اخطار می‌دهد که «این برنامه می‌تواند این عکس‌ها را ببیند و عکس‌های شما را پاک کند».

مینکوس^۲ و همکارانش نیز افزونه‌ای برای فیسبوک طراحی کردند که به کاربر هشدار می‌دهد که در حال انتشار عکسی از کودکان است: «به نظر می‌رسد در عکسی که می‌خواهید منتشر کنید، کودکی حضور دارد. می‌توانید حساب خود را خصوصی کنید تا مخاطبان محدودی به محتوای شما دسترسی داشته باشند». وانگ^۳ و همکارانش هم افزونه‌ای را در وب ساخته‌اند که افشاگری‌های بی‌فکرانه توسط کاربران در شبکه‌های اجتماعی را با تذکر به آن‌ها درباره مخاطبانشان کاهش می‌دهد. این سیستم، ۵ مخاطب تصادفی را از فهرست دوستان فرد انتخاب می‌کند و به او تذکر می‌دهد که این افراد و چندین نفر دیگر می‌توانند محتوای شما را ببینند. چنین اقداماتی تأثیرات قابل توجهی در رفتار کاربر داشته و او را نسبت به رفتارها و تصمیم‌هایش آگاه‌تر می‌کنند.

سوگیری تأیید^۴، اشاره به تمایل ما برای جستجوی اطلاعاتی دارد که با باورهای ما مطابقت دارند و آن‌ها را تأیید می‌کنند. این

1. Marian Harbach
3. Yang Wang

2. Tehila Minkus
4. conformation

سوگیری منجر می‌شود ما توجه کمی نسبت به اطلاعاتی که با منطق ما سازگاری ندارند، بکنیم یا حتی این اطلاعات را نادیده بگیریم. برای مثال، CompareMed یک ابزار حمایتی برای تصمیم‌گیری در پزشکی است که با جمع‌آوری نظرات بیماران درباره داروها از طریق شبکه‌های اجتماعی دو شیوه درمانی مختلف را در کنار هم ارائه می‌کند و با دعوت به مقایسه این دو روش از تعیین یک روش واحد خودداری می‌کند. NewsCube نیز به گونه‌ای طراحی شده است که با استفاده از این سوگیری، دیدگاه‌های مختلفی را درباره یک رویداد جمع‌آوری کند و مروری غیر سوگیرانه ارائه دهد. این سیستم، مقالاتی را جمع می‌کند که دیدگاه‌های متفاوتی دارند، داده‌های نامرتب را بیرون می‌کشد، اطلاعات را در بخش‌هایی که با بی‌طرفی توزیع شده‌اند، طبقه‌بندی می‌کند و به کاربر تلنگر می‌زند که خود را در معرض همه دیدگاه‌ها قرار دهد.

جمع بندی



بنابر آنچه در این نوشتار گفته شد، می‌توان نتیجه گرفت که اگرچه فراگیر شدن فناوری‌های فضای مجازی به شکل کنونی، چالش‌های فلسفی و اخلاقی متعددی را پیش روی نسل بشر قرار داده‌اند، اما در عین حال می‌توان به راهکارهایی اندیشید در جهت این که مسیر توسعه این فناوری‌ها به گونه‌ای تغییر کند که این فناوری‌ها نه تنها شادی اخلاقی را تضعیف نکنند؛ بلکه در بسیاری از حوزه‌ها به کمک بشر بیایند تا او را به سمت رفتارهای اخلاقی‌تری که منجر به شادی و بهروزی برای او می‌شوند، دعوت کنند. یکی از این راهکارها طراحی فناوری‌های اقناعی است.

فناوری‌های اقناعی در حوزه فضای مجازی می‌توانند موجب دستیابی به تجربه شادی و لذت‌هایی شوند که حاصل کسب مهارت‌های مفیدی برای رسیدن به اهداف اخلاقی است. این مهارت‌ها به تدریج و به واسطه کاربرد فناوری‌های اقناعی در فضای مجازی در افراد رشد کرده‌اند و در نتیجه کاربرد آن‌ها، فرد به نوعی رضایت‌ناشی از فضیلت‌مندی نیز می‌رسد.

موضوع بسیار مهمی که در طراحی این دسته از فناوری‌ها در

فضای مجازی باید به آن توجه داشت این است که کاربرد این فناوری‌ها به گونه‌ای نباشد که استفاده از آن‌ها موجب بی‌توجهی به ارزش‌هایی مانند احترام به آزادی، حریم خصوصی، و خودمختاری افراد شود. به بیان دیگر، رفتار کاربران در هنگام استفاده از این فناوری‌ها باید تا حد ممکن به نحوی اختیاری و آگاهانه تغییر کند تا رشد اخلاقی آن‌ها نیز به بیشترین میزان ممکن اتفاق بیفتد.

منابع



[1] Borgmann. (1999). Holding on to Reality: The Nature of Information at the Turn of the Millennium. London: The University of Chicago Press.

[2] James Turland, Lynne Coventry, Debora Jeske, Pam Briggs, and Aad van Moorsel. 2015. Nudging towards security: Developing an application for wireless network selection for android phones. In Proceedings of the 2015 British HCI conference. ACM, 193–201.

[3] Yang Wang, Pedro Giovanni Leon, Alessandro Acquisti, Lorrie Faith Cranor, Alain Forget, and Norman Sadeh. 2014. A field trial of privacy nudges for facebook. In Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems. ACM, 2367–2376.

[4] Marian Harbach, Markus Hettig, Susanne Weber, and Matthew Smith. 2014. Using personal examples to improve risk communication for security & privacy decisions. In Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems. ACM, 2647–2656.

[5] Min Kyung Lee, Sara Kiesler, and Jodi Forlizzi. 2011. Mining behavioral economics to design persuasive technology for healthy choices. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. ACM, 325–334.

[6] Seligman, M. E. (2002). Authentic Happiness: Using the New Positive Psychology to Realize Your Potential for Lasting Fulfillment. New York: Free Press.

[7] Spahn, A. (2015). Can Technology Make Us Happy? In J. Søraker, J. van der Rijt, J. de Boer, & P. Wong, Well-Being in Contemporary Society

(pp. 93-114). Springer.

[8] Tehila Minkus, Kelvin Liu, and Keith W Ross. 2015. Children seen but not heard: When parents compromise children's online privacy. In Proceedings of the 24th International Conference on World Wide Web. International World Wide Web Conferences Steering Committee, 776-786

[9] Turkle, S. (1984). *The Second Self: Computers and the human spirit*. New York: Simon & Schuster.

[10] Turkle, S., 2011. *Alone Together*. Basic Books.

[11] Virilio, P. (1994). *The Vision Machine*. Indiana University Press. [trans. From French, *La Machine De Vision*, 1988]

[12] Yang Wang, Pedro Giovanni Leon, Alessandro Acquisti, Lorrie Faith Cranor, Alain Forget, and Norman Sadeh. 2014. A field trial of privacy nudges for facebook. In Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems. ACM, 2367-2376.



مرکز ملی فضایی مجازی
پروژه نگاه فضایی مجازی

csri.majazi.ir

حوزه فضای مجازی به اندازه انقلاب اسلامی اهمیت دارد. این فضا مثل یک رودخانه پر از آب و خروشان است که می آید و دائماً هم پر آب آن افزوده و خروشان تر می شود. اگر ما بر این رودخانه تدبیر کنیم و برنامه داشته باشیم، زهکشی کنیم و هدایت کنیم این رودخانه را تا به سد بریزد، می شود فرست. اگر رهایش کنیم و برنامه‌ای برای آن نداشته باشیم می‌شود یک تهدید.

