

تأثیرات منفی فضای مجازی بر الگوی تربیتی دانش آموزان با استفاده از نظریه جوزف نای^۱

حمزه علی بهرامی^۲

پرویز جمشیدی مهر^۳

نصیبه عبدی پور^۴

چکیده

با بحث و ویروس کرونا آموزش مجازی به عنوان یک آلترناتیو مطرح می‌شود و فارغ از کارایی آن در حوزه آموزش، تبعات گسترده ای را با خودش به ارمغان آورده است. هدف پژوهش حاضر بررسی آسیب‌های ناشی از فضای مجازی در الگوی تربیتی دانش آموزان در فرایند آموزش مجازی می‌باشد. گسترش ارتباطات و تنوع آن در دنیای مدرن در کنار مزایای آن، معایب زیادی را نیز برای بشر به ارمغان آورده است. نظام استکبار که در صدد تسخیر و استحاله ارزش‌های فرهنگی کشورهای مخالف خود است، در تلاش است تا از فضای موجود نهایت بهره‌برداری را به عمل آورد. صرف هزینه‌های سنگین در ساخت فیلترشکن، ساخت بازی‌های متنوع با هدف ترویج ارزش‌های غربی و تحقیر فرهنگ سایر کشورها، جذاب نمودن فضای مجازی با روش‌های مختلف نشان از قابلیت زیاد آن برای تغییر ارزش‌ها دارد. جوزف نای در کتاب قدرت نرم خود بر روش‌های تغییر ارزش‌ها و باورهای کشورهای به منظور سلطه بر آنان تأکید می‌کند. این مقاله با روش توصیفی تحلیلی با بهره‌گیری از منابع کتابخانه‌ای و اینترنتی به رشته تحریر درآمده است. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که آموزش مجازی در کنار قابلیت‌های مثبت آن به دلیل دسترسی بیشتر دانش‌آموزان و دانشجویانی که قبلاً به هر دلیلی به این فضا دسترسی نداشتند، باعث آشنا شدن آنان به فضای شبکه‌های اجتماعی و دستیابی به گوشی‌های مجهز به سیستم اندروید شده است که می‌تواند آنان را با جذابیت‌های فضای مجازی، بازی‌های رایانه‌ای آشنا کرده و به دلایل مختلفی چون تهاجم فرهنگی، نداشتن سواد رسانه‌ای، آزادی نسبی موجود در این فضا، ناشناخته بودن هویت افراد، عدم مدیریت و نظارت درست توسط خانواده‌ها و... موجبات تغییر در الگو پذیری آنان برخلاف اهداف تربیتی و اخلاقی نظام آموزشی و پرورشی کشور شود.

کلیدواژه‌ها: دانش‌آموزان، تربیت، فضای مجازی، آموزش، جنگ نرم.

۱- تاریخ وصول: ۱۳۹۹/۱۰/۱۸ تأیید نهایی: ۱۴۰۰/۰۱/۱۲

۲- استادیار دانشکده معارف دانشگاه اصفهان. ایران.

۳- دانشجوی دکتری جامعه‌شناسی سیاسی دانشگاه اصفهان و استاد معارف دانشگاه فرهنگیان اصفهان. ایران. (نویسنده مسئول)

parvizjamshidi1366@gmail.com

۴- کارشناسی ارشد علوم سیاسی دانشگاه علامه طباطبایی تهران. ایران.

۱. مقدمه:

هر فناوری با فراهم آوردن یکسری فرصت‌ها، چالش‌هایی نیز پیش روی بشر قرار خواهد داد که با توسعه فعالیت‌های فرهنگی و پیشگیری از وقوع ناهنجاری‌های فرهنگی و اجتماعی می‌توان آسیب‌های آن را به حداقل رساند. اینترنت و فضای مجازی مانند تلویزیون قادرند زمان لازم برای مطالعه، بازی، فعالیت‌های اجتماعی و بودن در دنیای واقعی افراد مختلف بویژه دانش‌آموزان را کاهش دهند. تا قبل از شیوع کرونا، اکثر والدین سخت‌گیری زیادی نسبت به استفاده از تلفن همراه توسط فرزندان‌شان داشتند، اما با شیوع این بیماری و سمت‌وسو گرفتن آموزش‌های درسی به سوی فضای مجازی، این روزها تقریباً همه دانش‌آموزان مجبور شده‌اند که موبایل به دست شوند و همه اینها در حالی است که ورود بی‌رویه و گذاران اوقات فراغت دانش‌آموزان در فضای مجازی و اینترنت در جامعه ما به درستی تبیین و فرهنگ‌سازی نشده است. از یک سو چون اغلب خانواده‌ها هم به دلیل ساختار سنتی چندان با این‌گونه فضاها آشنایی ندارند و از سوی دیگر یک چالش جدی در امر تربیت و الگوهای تربیتی در نظام آموزش و پرورش محسوب می‌شود. اگر برنامه‌ریزی و سرمایه‌گذاری‌های هنگفت غرب را در مقابله با جنگ نرم و استفاده از شبکه‌های مجازی مدنظر قرار دهیم، بهتر می‌توان چالش‌های تربیتی در عصر پساکرونا را درک نمود.

در سال‌های گذشته در کشور ما دانشجویان پس از قبولی در کنکور و ورود به دانشگاه به شبکه‌های اجتماعی دسترسی پیدا می‌کردند اما امروزه با گسترش دسترسی به گوشی‌های سیستم‌های اندروید دانش‌آموزان در سنین مختلف به راحتی به شبکه‌های اینترنتی دست یافته‌اند. همچنین به دلیل بحث بیماری کرونا و لزوم آموزش مجازی این دسترسی به نحو بی‌سابقه‌ای افزایش یافته است.

به هر حال دستیابی به آرمان‌ها و اهداف تربیتی از دل‌نگرانی‌های اصلی هر نظام آموزشی است. در نظام آموزش و پرورش جمهوری اسلامی ایران به سبب ویژگی اسلامی آن، دستیابی به اهداف تربیت دینی و فرهنگی اسلامی، از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است. در همین ارتباط، گروهی رویکردهای مبتنی بر عادت را برای دستیابی به اهداف تربیتی مناسب‌تر می‌دانند. برخی این رویکرد را نپذیرفته و به رویکرد عقلانی اشاره می‌کنند. بدین ترتیب که این گروه سعی می‌کنند با ارائه دلایل و استدلال‌های منطقی، افراد را در مسیر تربیت دینی یاری کنند. آنها رویکرد‌های مبتنی بر تشویق و تنبیه را که به شکل مکانیکی انجام می‌شوند و نتیجه‌ای جز عادت ندارند، را نمی‌پذیرند. در واقع در رویکرد عقلانی بر تحول شناختی و ظرفیت‌آموزنده تأکید می‌شود و برنامه‌ریزی‌ها بر اساس رشد شناختی تنظیم می‌شود (سجادی، ۱۳۸۴: ۲۷). به هر حال تاریخ آموزش و پرورش نشان می‌دهد که آموزش دینی همواره جزئی از برنامه آموزش و پرورش رسمی بوده است و در کنار آموزش خواندن، نوشتن و حساب کردن، خواندن قرآن و آموزه‌های دینی و اخلاقی توصیه شده است. با رواج آموزش و پرورش به سبک اروپایی نیز این روند متوقف نشد؛ حتی در دوره حکومت پهلوی نیز آموزش دینی در برنامه مدارس وجود داشته است. پس از انقلاب اسلامی سرمایه‌گذاری بزرگی در امر تربیت دینی صورت گرفته است، اما کماکان این موضوع از دشواری‌های اساسی کشور ماست (زندوانیان نایینی، ۱۳۹۲: ۱۱۰). با ورود آموزش به فضای مجازی و معضلات مربوط به این حوزه باعث می‌شود که چنین مسائلی روان نوجوانان و جوانان را به هم ریخته و باعث افزایش ارتباطات مجازی بدون توجه به مسائل امنیتی می‌شود که زمینه سوءاستفاده از نوجوان و جوان و انحرافات دیگر او را فراهم می‌آورد، بدان دلیل که در فضای آنلاین هر فردی غریبه بوده و هویت افراد پنهان است و این امکان وجود دارد که افراد با هویت‌های ساختگی مشکلات متعددی برای افراد ناآشنا به این حوزه ایجاد کنند. در قسمت چارچوب نظری مفهوم تهاجم فرهنگی، قدرت نرم و مفاهیم مرتبط با آن به طور مفصل خواهد آمد. در همین ارتباط پژوهش حاضر در تلاش است تا توجه مسئولان را در فضای ایجاد شده آموزش مجازی به نقش

تهاجم فرهنگی طرح ریزی شده در این حوزه جلب نماید و به این نکته رهنمون سازند که دسترسی بیشتری از افراد به دلیل لزوم دسترسی به گوشی‌های هوشمند و مجهز به سیستم‌های اندروید می‌تواند آنان را با فضاهای ناشناخته بیشتری نسبت به قبل از ویروس کرونا آشنا سازد. به تبع این فرایند باور ها و ارزش‌های افراد نیز مورد حمله قرار خواهد گرفت و چه بسا این امر منتهی به تردید و یا تغییر این ارزش‌ها با ارزش‌های مغایر آن شود.

استدلال اصلی کاستلز در سه‌گانه عصر اطلاعات: اقتصاد، جامعه و فرهنگ آن است که همه جهان جدید به صورت یک شبکه درآمده است. در درون شبکه، به‌استثنای یک گروه از نخبگان جهان وطن، دیگران کنترل خود را بر زندگی خویش و محیط اطراف از دست داده‌اند یا با سرعت در حال از دست دادن آن هستند. آدمی از زمان ظهور بر عرصه سیاره‌ای که زادگاهش به شمار می‌آید، دو دوره مهم تاریخی را پشت سر گذارده و اینک در آستانه سومین دوره قرار گرفته است. اما اکنون وارد سومین دوره که ظهور جامعه شبکه‌ای است، شده‌ایم.

در جهانی این‌گونه دستخوش تغییرات مهار ناشدنی و حیرت‌انگیز، جست و جوی هویت جمعی یا فردی منبع اصلی معنای اجتماعی است. این گرایش تازه‌ای نیست، چون هویت، واقعی یا برخاسته، از سپیده‌دم جامعه بشری همواره سرچشمه معنا بوده است. در دوران تاریخی‌ای که ساختار زدایی گسترده سازمان‌ها، ویژگی اصلی آن است، هویت به اصلی‌ترین و گاه تنها سرچشمه معنا تبدیل می‌شود. مردم هر روز بیش از گذشته معانی خود را نه بر اساس اعمال بلکه بر اساس هویت خود یا آنچه که گمان می‌کنند هویتشان است سامان می‌دهند. ساختار جوامع ما به نحو روز افزونی پیرامون تقابل دوقطبی میان شبکه و خویش شکل می‌گیرد. در شرایطی که کارکرد و معنا دچار دوگانگی ساختاری هستند، الگوهای ارتباط اجتماعی بیش‌ازپیش دچار تنش می‌شوند. وقتی دیگر هیچ‌گونه ارتباطی، حتی به صورت ارتباط خصمانه وجود نداشته باشد، گروه‌های اجتماعی و افراد از یکدیگر بیگانه می‌شوند و یکدیگر را به چشم غریبه و نهایتاً به منزله یک تهدید می‌نگرند. در این روند، تجزیه و پراکندگی اجتماعی گسترش می‌یابد. (کاستلز، ۱۳۸۹: ۴۵) بنابراین درحالی‌که اینترنت راحتی، زندگی و تحصیل و سرگرمی نوجوانان را به همراه دارد، اما فضای ناامن و محتوای اطلاعاتی نامناسب آن تأثیرات منفی و صدمه‌ای به رشد سالم نوجوانان وارد می‌کند. به طوری که امروزه بحث در مورد استراتژی‌های آموزش ایمنی شبکه برای نوجوانان از چهار سطح مدرسه، والدین، دولت و شرکت‌ها (سازمان‌های اجتماعی) مورد توجه قرار گرفته است. از این منظر که آنها می‌توانند سیستم "ایمنی" خود را تشکیل داده و در برابر تهدیدها و تقابل‌های پیچیده فضای شبکه‌های مختلف و بازی‌ها مقاومت می‌کنند (Wang, 2019: 3).

در ارتباط با پیشینه پژوهش علی پور، احمد و شالباف، عذرا (۱۳۸۷) در پژوهشی با موضوع اخلاق آموزش مجازی به بحث اخلاق در فضای مجازی پرداخته‌اند که یافته‌های آنان از این امر حکایت دارد که دسترسی سریع و آسان همگان به دنیای اطلاعات و جریان آزاد ارتباطات الکترونیکی و بروز زمینه‌های گوناگون برای رشد افزایش مسائل غیراخلاقی به‌ویژه گسترش سوءاستفاده و اهداف سودجویانه، عدم پایداری به ارزش‌های اخلاقی و انسانی باعث ایجاد چالش‌هایی برای آموزش و پرورش در حوزه شکوفایی علم و دانش و رشد و تعالی انسانی مورد نظر در نظام جمهوری اسلامی فراهم می‌کند. برخی از فسادهای غیراخلاقی رایج در حوزه آموزش مجازی می‌توان به سرقت ادبی و نقض حقوق مالکیت فردی، ترویج و تبلیغ ضد ارزش‌ها، استراق سمع، افزایش فریبکاری، عدم پایداری به امانت‌داری در تخریب رقبا از طریق تهمت و شایعه‌سازی و گسترش دروغ و تقلب اشاره کرد. رضانی، محمدجواد (۱۳۸۷) در پژوهشی با عنوان بازی‌های رسانه‌ای، رسانه تبلیغات سیاسی ایالات متحده آمریکا به بحث تبلیغات سیاسی و تأثیرگذاری بر افکار عمومی از طریق رسانه می‌پردازد. یافته‌های پژوهش مذکور نشان‌دهنده این است که پیشرفت‌های تکنولوژی بازی‌های باعث تأثیرگذاری بیشتر آنها شده است. چگینی، سهیلا و همکاران (۱۳۹۰) در موضوعی با عنوان رابطه کاربرد رسانه‌های جدید با انتظارات مخاطبان از تلویزیون ملی به بحث نحوه

استفاده مخاطبان از رسانه‌های جدید در مقابل تلویزیون پرداخته و یافته‌های آنان نشان می‌دهد که رسانه‌های جدید جایگزین افناعت در انگیزه‌های درونی مخاطب شده، الگوهای پژوهش مبتنی بر مخاطبان و تحلیل محتوا تغییر کرده، یادگیری تجربی و تعاملی جایگزین یادگیری نظری گذشته شده و مهم‌تر از همه اینکه فرد به‌مثابه محور و منشأ هویت اخلاقی جامعه تضعیف شده است. به این ترتیب نیازهای رسانه‌های جدیدی در مخاطبان ایجاد می‌شود که پیش‌از این مطرح نبوده است. همچنین موسوی، کمال‌الدین و جمالی، فرشاد (۱۳۹۳) در مقاله‌ای با موضوع تجربه و تحلیل رابطه میان استفاده از موبایل و جامعه‌پذیری مدرسه با تأکید بر دانش‌آموزان دبیرستانی شهرستان کوهدشت لرستان به ارتباط موبایل با جامعه‌پذیری دانش‌آموزان مدارس پرداخته‌اند که یافته‌های آنان نشان‌دهنده این مطلب است که فناوری‌های جدید اطلاعاتی و ارتباطی روش کار ما را نه تنها در امور اقتصادی و اجتماعی دگرگون کرده‌اند، بلکه حتی نحوه تفکر ما را در مقایسه با گذشته تغییر داده‌اند. تجارت، بانکداری، اوقات فراغت و سرگرمی، خدمات خط تولید، آموزش و بهداشت در عصر حاضر در مقایسه با ۱۰ سال قبل کاملاً متفاوت شده و این تحولات دیگر از چشم مردمان پوشیده نیست. به اذعان محققان، ترکیبی از رایانه‌ها، ماهواره‌ها، اینترنت، تلفن همراه و سایر وسایل الکترونیکی هم‌اکنون موجب عمل و عکس‌العمل مؤثرتر و کارا تر امور، ظهور مشاغل جدید، صنایع نوین و خلاقیت‌های پی‌درپی کشورهای توسعه‌یافته و بالاتر از همه، تغییراتی در روش زندگی مردم به وجود آورده‌اند. از سوی دیگر رشد و توسعه این فناوری‌ها، بحث و جدل‌های متعددی بر سر پیامدها و عوارض فردی و اجتماعی، کوتاه‌مدت و بلندمدت، سطحی و زودگذر و به‌طور کلی آثار مثبت و منفی آن‌ها را به راه انداخته است. به عبارت دیگر، تعامل و ارتباطات انسان‌ها متأثر از رشد فناوری‌های مدرن قرار گرفته و از طرف دیگر ظرفیت آن را دارد که ساختارها و نهادهای جامعه را نیز با چالش روبرو کند. به همین علت آموزش و پرورش دیگر نمی‌تواند همچون گذشته و بدون در نظر گرفتن آثار و تبعات این فناوری‌ها به فعالیت سنتی خویش مبتنی بر جامعه‌پذیری نسل‌های آینده و تربیت مورد نظر ادامه دهد. آنچه پژوهش فعلی با نمونه مشابه متمایز می‌کند نگاهی جامعه‌شناسانه و روان‌شناسانه به موضوع فضای مجازی، جدید بودن بحث آموزش مجازی در گستردگی کنونی و نگاه آینده‌گرایانه آن است که به نظر می‌رسد آن را از نمونه‌های مشابه متمایز می‌کند.

۱-۱. چارچوب نظری: جوزف نای و قدرت نرم:

از مسائل بسیار مهم در طی سال‌های اخیر جنگ نرم و اهداف آن است. با نگاهی به تاریخ هجوم استعمار و استفاده از روش‌های متفاوت برای غارت منابع داخلی و همچنین تلاش برای تغییر ارزش‌های کشورهای زیر سلطه با سیاست‌های گوناگون بهتر می‌توان فرایند جنگ نرم را درک نمود. قبل از هر چیز باید توجه داشت که امروزه، نظام بین‌الملل به مجموعه بازیگران بین‌المللی (دولت‌ها، سازمان‌های بین‌المللی) و روندهای جهانی (اتحادها، انقلاب‌ها و جنبش‌ها) گفته می‌شود که هر یک در ارتباط منظم با یکدیگر الگوی رفتاری خاصی را ایجاد می‌کنند که مبنای تحلیل کارکرد و پویای بین‌الملل است. این متغیرهای وابسته به هم تشکیل‌دهنده نظام بین‌الملل که هرگونه تغییر در هر یک به تغییر در نظام منجر می‌شود. در غالب کنش و واکنش بین نظام و محیط است که نهاده به داده تبدیل می‌شود و رابطه بین کنش و واکنش است که سیاست بین‌الملل در چارچوب روابط مسالمت‌آمیز، رقابت‌آمیز یا تعارض‌آمیز تعریف می‌شود. (یزدانی، ۱۳۹۰: ۲۱۰) باید توجه داشت که یکی از مسائل مهم انقلاب‌ها موضوع تعامل یا تقابل با محیط بین‌المللی است. ایدئولوژی اکثر دولت‌های انقلابی حاوی مضامین جهان‌گرایانه قدرتمندی است و به‌ویژه به اعتقاد اکثر انقلابیون اصول انقلاب برای جوامع دیگر کاربرد دارد. یعنی اگر آرمان‌های انقلاب اصولی جهانی نظیر احیای عدالت، تمدن و دین باشند به طور طبیعی احتمال تکرار آن‌ها در کشورهای دیگر هست. این حالت صدور طبیعی انقلاب است. (خلیلی، ۱۳۹۰: ۴۹) بدین ترتیب انقلابیون همگی در پی گسترش انجیل انقلاب‌هایشان بوده‌اند. مردم خوشبختی که انجیل انقلابی بران‌ها آشکار شده است،

می‌خواهند این خوشبختی را به خارج نیز بگسترانند (برینتون، ۱۳۶۶: ۲۲۶). آنچه برینتون عصر وحشت می‌نامند بسیار شبیه بحث نفوذ در انقلاب‌ها است (برینتون، ۱۳۶۶: ۲۳۴). انقلاب اسلامی به‌عنوان پدیده‌ای سیاسی - فرهنگی پویا و رویدادی عمده در تحلیل نظام بین‌الملل با خط و مشی انقلابی ساختار و کارکرد نظام بین‌الملل را به چالش طلبیده و با ارائه اصل عدالت‌محوری و خداجویی در پی جایگزین کردن حقیقت اخلاق و دیانت در ساختار و کارکرد نظام بین‌الملل بوده و با ایدئولوژی اسلامی خود مبنی بر اصول عابد و معبود و دنیا و آخرت ساختار حاصل از تقابل نظام کمونیسم - سرمایه‌داری را بر تقابل ماتریالیسم و معنویت‌گرایی تغییر داده و با رویکردی ارزشی - انقلابی و با نفی وضع موجود خواستار ایجاد نظامی کارکردی خارج از سیستم منبعث از قدرت. ساختار، کارکرد و گفتمان حاکم را نه جوابگوی سرشت بشر بلکه عامل به بند کشیدن انسانیت می‌داند و با پشتیبانی از حرکت‌های رهایی‌بخش و ترویج استبدادستیزی و استکبارستیزی، مستضعفان را نوید خلیفه الهی می‌دهد (یزدانی، ۱۳۹۰: ۲۰۵).

لازم به ذکر است که یک کشور ممکن است اهداف موردنظر خود را در سیاست جهانی به دلیل تحسین سایر کشورها به دست آورد و این به دلیل ارزش‌های آن کشور است که سایر کشورها مشتاق پیروی از آن هستند (Nye, 2004: 4) در واقع وقتی فرهنگ یک کشور شامل ارزش‌های جهانی و سیاست‌های آن باشد ارزش‌ها و علایق دیگری را که دیگران با آنها وجه اشتراک دارند، ترویج می‌دهد و در پی آن احتمال به‌دست‌آوردن نتایج موردنظر خود را به دلیل روابط جذاب و وظیفه‌ای که در قبال آن ارزش‌ها ایجاد می‌کند، افزایش می‌دهد (Nye, 2004: 11). جوزف نای عبارت قدرت نرم را در سال ۱۹۹۰ وضع کرد. وی تلاش کرد تشریح کند که چرا قدرت ایالات متحده روبه‌زوال قرار نمی‌گیرد. نای علاوه بر قدرت نظامی و اقتصادی بر توانایی یک کشور در تحصیل خواسته‌های خود از طریق جاذبه تأکید کرد و این جاذبه را «قدرت نرم» نامید. در نتیجه قدرت در عصر جهانی اطلاعات، بیش از هر زمان دیگری، یک بخش نرم جاذبه را در برمی‌گیرد و از یک بخش سخت تهدید و تطمیع نیز برخوردار است. تنها یکی از آنها را شامل نمی‌شود بلکه هر دو را دربر می‌گیرد.

منظور نای از «قدرت هوشمند» همین است. از نظر وی در گذشته کشورهای آتلانتیک قدرت هوشمند را از طریق جنگ سرد و با به‌کارگرفتن هر دو قدرت سخت و نرم اعمال می‌کردند. قدرت سخت تهاجم شوروی را منتفی ساخت، اما این قدرت نرم بود که اصول کمونیسم را در پس پرده آهنی نگاه داشت. فروریختن دیوار برلین بر اثر آتش توپخانه نبود، بلکه بر اثر ضربه چکش‌ها و بلدوزرها بود. این حادثه مثال بسیار حائز اهمیتی است. نای معتقد است در رویارویی با تروریسم فراملی باید توانایی استفاده از نیروی جنگی یعنی قدرت هوشمند را آموخت. نای نتیجه می‌گیرد قدرت سخت در برخی موارد کاربرد دارد. اما وقتی سخن از «قلب‌ها و اذهان» خیل کثیری از مردم است، قدرت نرم به کار گرفته می‌شود. به عبارت دیگر قدرت نرم به معنای توانایی شکل‌دهی به ترجیحات دیگران از طریق اقناع و جذب دیگران به‌گونه‌ای آشکار اما نامحسوس است که برای کسب نتایج مطلوب از طریق جذابیت به‌جای اجبار یا تطمیع بکار گرفته می‌شود و با به‌کارگیری ابزارها و شیوه‌های غیرمستقیم بر منافع یا رفتارهای دیگر کشورها اثر می‌گذارد (نای، ۱۳۸۷: ۴۳-۴۶).

در همین ارتباط نای می‌گوید: در سال ۲۰۰۷، با وخیم‌تر شدن اوضاع در عراق، من به‌عنوان راهی برای ارتقا مفهوم قدرت نرم در جامعه سیاستگذاری، به‌عنوان رئیس کمیسیون «قدرت هوشمند» برای مرکز مطالعات استراتژیک و بین‌المللی در واشنگتن همکاری کردم. با مشارکت سناتورهای سابق و قضات دادگاه عالی، امیدواریم که از قدرت نرم و هوشمند برای اهداف سیاسی تأثیرگذاری در سیاست خارجی آمریکا استفاده کنیم. متعاقباً، در سال ۲۰۰۷ رابرت گیتس وزیر دفاع علناً خواستار سرمایه‌گذاری بیشتر ایالات متحده در قدرت نرم شد. چند سال بعد، جیمز ماتیس وزیر دفاع دیگر به‌کنگره گفت که اگر آنها در قدرت نرم وزارت امور خارجه و AID

سرمایه‌گذاری نکنند، مجبور به خرید گلوله‌های بیشتر برای او هستند. اصطلاح "قدرت هوشمند" ترکیبی موفقیت‌آمیز از منابع قدرت سخت و نرم در استراتژی مؤثر عمداً تجویزی بود تا فقط تحلیلی (Nye, 2021: 11). بنابراین اساس قدرت نرم در ارزش‌ها، فرهنگ، نحوه رفتار با هر کشور در سطح ملی، منطقه‌ای یا بین‌المللی و ایجاد حس مشروعیت برای اهداف بین‌المللی یک کشور نهاده شده است. در قدرت نرم، فعالان فرهنگی می‌توانند بر دیگر دولت‌ها به صورت فرامرزی اثر بگذارند. در طول سه دهه گذشته نظارت روزمره مانند فضاهای علمی تخیلی افزایش یافته است (Parenti, 2003: 20). این تأثیر نرم بر خلاف قدرت سخت، فقط مبتنی بر اقدامهای دولتی و حکومتی نیست، بلکه شامل سازمان‌های مردم‌نهاد و گروه‌ها و جنبش‌های استقلال‌طلب، آزادی‌بخش و... نیز می‌شود. نای که نفوذ «غیراجباری» را به صورت قدرت نرم مفهوم‌سازی کرد و عرصه بین‌الملل بعد از جنگ سرد را عرصه نشو و نماي آن دانست، اعتقاد دارد این نوع از قدرت دارای ماهیتی اجتماعی شده بوده و لذا بدون توجه به مؤلفه‌های محیطی اصولاً نمی‌توان آن را درک و معنا کرد. تصریح جوزف نای بر اینکه قدرت نرم شبکه به هم‌تنیده در روابط و مناسبات اجتماعی شکل گرفته و معنا می‌شود، دلالت بر همین ویژگی دارد (شهرام نیا، ۱۳۹۱: ۷۸). جمهوری اسلامی ایران پس از انقلاب اسلامی گفتمان ویژه‌ای را در سطح جهان و به ویژه در خاورمیانه ایجاد کرد که مبتنی بر سه محور اسلام‌گرایی، استقلال و وحدت‌گرایی است (موسوی، ۱۳۹۱: ۱). از نظر بسیاری از متفکران، انقلاب ایران، انقلابی فرهنگی است.

۲. بحث و بررسی

۲-۱. ابزارهای قدرت نرم:

باید توجه داشت که قدرت توانایی تأثیرگذاری بر دیگران برای به دست آوردن نتیجه‌هایی است که شخص ترجیح می‌دهد و این می‌تواند با اجبار، پرداخت یا جذب و اقناع حاصل شود. قدرت نرم توانایی به دست آوردن نتایج ترجیحی با جذب به جای اجبار یا پرداخت است. این نظر حکایتی، ریشه‌های این مفهوم را به عنوان ابزاری تحلیلی و توسعه تدریجی آن را به عنوان مفهومی ابزاری که در گفتمان‌های سیاسی در اروپا، چین و ایالات متحده استفاده می‌شود، بازگو می‌کند. (Nye, 2017: 2) میراث فرهنگی امری محسوس و نامحسوس است که به عنوان یک مؤلفه مهم قدرت نرم برای همه کشورهای بزرگ، کوچک و متوسط و همچنین «بازیگران جهانی» است. با این حال، تنها در مورد این بازیگران قدرتمند می‌توانند ظرفیت آنها را در خارج از سازمان‌ها مانند یونسکو توسعه داده و ارزش‌های خاصی را ترویج دهند. در شرایطی که قدرت نرم یک کشور زیاد نباشد، نادیده گرفتن این مهم می‌تواند تأثیر طولانی‌مدت منفی بر جایگاه آن بگذارد (Schreiber, 2017: 44). به عبارت دیگر کشورهای دارای رتبه پایین و متوسط. در مورد آنها، کمبود قدرت نرم فرهنگی ممکن است به کمبود قدرت سخت تبدیل شود و به جای «قدرت هوشمند» کشورهای کوچکی که پتانسیل قدرت نرم را نادیده می‌گیرند، قدرت‌های کوچک باقی بمانند. (Schreiber, 2016: 78). بنابراین، اگرچه رابطه بین میراث فرهنگی و قدرت نرم به طور کلی تا حدودی در حد یک زمینه قضاوت ذهنی باقی مانده است، اما آگاهی از این رابطه به تنهایی ممکن است کافی باشد تا میراث فرهنگی بتواند کشوری را در سیاست جهانی قدرتمند سازد. (McClory, 2016: 310) ابزارهای مختلفی در بحث قدرت نرم توسط نظام سلطه بکار گرفته می‌شوند که به می‌توان به مهم‌ترین آنها اشاره نمود:

۲-۱-۱. رسانه:

از مهم‌ترین ابزارهایی که در راستای قدرت نرم مورد استفاده قرار می‌گیرد، رسانه است. امروزه خیلی‌ها معتقدند رسانه‌ها ارزش‌های اجتماعی را دیکته می‌کنند و فرد کم‌کم به این ارزش اجتماعی یا سیاسی که ریشه آن را می‌بیند روبرو می‌شود؛ ریشه‌ای که در تبلیغات منظم رسانه‌های همگانی نهفته است (اسکندری، ۱۳۹۰: ۳۲).

در این ارتباط، حال در کتاب رمزگشایی و رمزگذاری بر این اعتقاد است که میان موقعیت اجتماعی فرد و شیوه مشاهده و یا برداشت از برنامه‌های تلویزیون ارتباط وجود دارد. او برنامه‌های دینی تلویزیون را متون گشوده‌ای می‌داند که متضمن فرایند گفتگو و تعامل میان برنامه و بیننده است. یعنی بیننده تلویزیون ممکن است با درون‌مایه و محتوای ایدئولوژیک برنامه‌های تلویزیون مخالف هم باشد (هوور، ۱۳۸۲: ۳۹). به عبارت دیگر، بررسی‌های مخاطب‌شناسی اخیر نشان می‌دهد که اگرچه تهیه‌کنندگان رسانه‌ها مایل‌اند از نمادها و قواعد کاملاً شناخته شده به نحوی که برای عامه مخاطبان به سهولت قابل فهم باشد استفاده می‌کنند؛ اما تفاسیر مخاطبان از پیام کاملاً متفاوت و متنوع است؛ زیرا هر مخاطب ترکیب پیچیده‌ای از هویت‌های فرهنگی مختلف است که می‌تواند موجب صورت‌های گوناگونی از علائم تفسیری شود (همان، ۱۳۸۲: ۷۰). دیفلور در ارتباط با نقش رسانه‌ها نظریه وابستگی مخاطب - رسانه - جامعه را مطرح ساخت. وی معتقد است که اولین پیامد تأثیر رسانه‌ها، ایجاد ابهام در مخاطبان و سپس رفع آن ابهام می‌باشد. ابهام، خود، ناشی از برخورد اطلاعات متناقض با یکدیگر است. هنگام رخ دادن اتفاقات غیرمنتظره یا وضعیت‌های خاص، مردم پیام‌های متناقضی از رسانه‌ها دریافت می‌کنند، اما نمی‌دانند چگونه آنها را تفسیر کنند. بر اثر این فشار، رسانه‌ها در مرحله بعد با اطلاعات کامل‌تر این ابهام را رفع می‌کنند و به این ترتیب، تفسیرها را محدود می‌کنند و با ابهام‌زدایی موجب تجدید ساختار اجتماعی می‌شوند. همچنین مک کامبز و شاو درباره تأثیر رسانه، نظریه برجسته‌سازی را مطرح کرده‌اند. برجسته‌سازی یکی از شیوه‌هایی است که از طریق آن، رسانه‌های ارتباط جمعی می‌توانند بر عامه مردم اثر بگذارند. برجسته‌سازی به معنای آن است که رسانه‌های خبری، خبرها و موضوعاتی را که عامه مردم درباره آنها می‌اندیشند، تعیین می‌کنند. ژوزف کاپلا نیز رسانه‌های جمعی را از عواملی می‌داند که موجب تکثیر ایده‌ها یا اشاعه آنها از طریق فرایند تقلید می‌شوند (شریفی فر، ۱۳۹۳: ۱۰۰). بنابراین در وضعیت فعلی بحث جنگ هویت‌ها و ارزش‌ها در جهان کنونی جدی‌تر از گذشته شده است. دولت‌ها با کمک نهادهای غیردولتی و با صرف هزینه‌ها و سرمایه‌گذاری‌های سنگین قصد دارند هویت فرهنگی دیگر کشورها را تسخیر و در جهت ارزش‌های خود تغییر دهند. تمایل نسل‌های جدید به فضاهای مجازی، بازی‌های کامپیوتری و صرف وقت زیاد در این حوزه از یک سو و دسترسی روزافزون آنان حتی در دورافتاده‌ترین مناطق کشور از دیگر سو در جهان پساکرونا خبر از چالش‌های جدید در عرصه‌های تربیتی می‌دهد.

این یک واقعیت است که اطلاعات را نمی‌توان صرفاً به‌عنوان یک موضوع در نظر گرفت، بلکه به‌عنوان یک واحد معنایی متنی و نامحدود است که از طریق یک سطح سازمانی جدید، به دانش تبدیل می‌شود. علاوه بر اطلاعات و دانش، سطح بالاتری از شناخت لازم است که شامل ویژگی‌های انسانی مانند خلاقیت، خرد و همچنین ویژگی اخلاقی انسان می‌باشد. (Gálik:2017: 31)

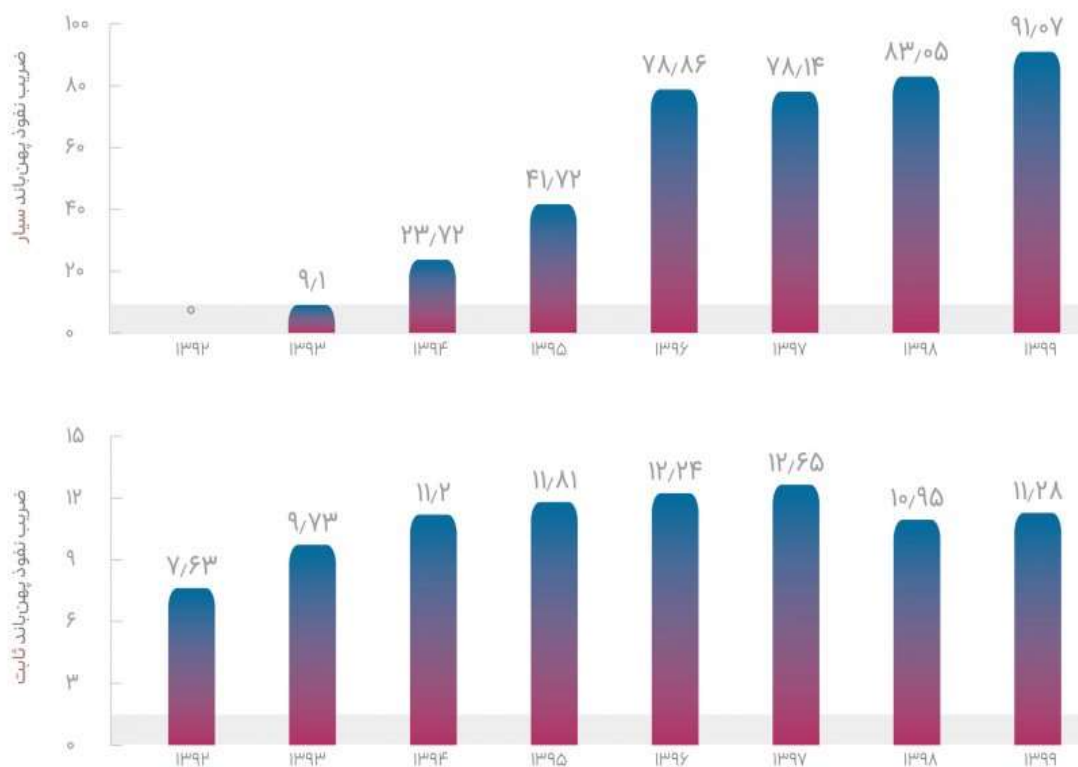
براون و اتیکسن آموزش را به‌عنوان فراهم‌آوردن فرصت‌هایی برای دانش‌آموزان در جهت یادگیری، تعریف کرده‌اند. سیدل و شاولسون گفته‌اند: آموزش به‌عنوان خلق محیط‌های یادگیری که در آن فعالیت‌های موردنیاز یادگیرندگان برای ساختن دانش کسب توانایی تفکر به حداکثر می‌رسد، تعریف می‌شود. همچنین فرض شده آموزش یک فرایند درونی یادگیرنده است و آموزش نسبت به یادگیری جنبه بیرونی دارد (سیف، ۱۳۸۷: ۳۵). گرچه در گذشته آموزش از راه دور، آموزش مکاتبه‌ای و آموزش غیرحضوری به این صورت نبود اما تدریس از راه دور به شکل‌های مختلف و در فضایی‌های متفاوت در حال گسترش است. در آموزش غیرحضوری نیز برخی معتقدند می‌توان از نظریه ارتباطات اقناعی همراه با نظریه انگیزه برای ایجاد یک برنامه آگاهی برای تأثیرگذاری بر تغییر رفتار استفاده کرد. برای مثال یک استراتژی تحقیق کیفی به کار گرفته شود و از گروه‌های دوستی و از روش مصاحبه گروهی استفاده شود (Trim,2019: 225). به هر حال قدرت استفاده از فضای مجازی برای

سازمان‌ها از منظر منابع و یادگیری برجسته شده است. در حالی که فضای مجازی امکاناتی دلچسب برای ایجاد و به اشتراک‌گذاری منابع، انجام مشاغل و حل مسائل فراتر از مرزهای فیزیکی فراهم می‌کند، البته شرایط عدم اطمینان بازار و تلاطم فناوری را ایجاد می‌کند. (Salimath, 2020: 2) این روند روبه‌رشد استفاده از فناوری‌های نوین در امر آموزش روزبه‌روز توسعه کمی و کیفی پیدا کرده است و در موارد مختلف دانشگاهی، پزشکی، نظامی، فرهنگی، اجتماعی، سیاسی، اقتصادی و ... کاربرد یافته است. با بحث ویروس کرونا استفاده از رسانه‌ها وارد مدارس گردید و گروه‌های کثیری از افرادی که دسترسی قبلی به این فضا نداشتند را مجبور به ورود به آن نمود. بدون شک فضای مجازی دارای جذابیت‌های متنوع و خاصی برای مخاطبان زیر بیست سال می‌باشد که ممکن است در زمان پسا کرونا دل‌کندن از این محیط برای خیلی به دلیل دل‌بستگی به آن دشوار باشد.

۲-۲. فضای مجازی و اینترنت:

از دیگر ابزارهایی که در بحث تهاجم فرهنگی مهم هست، فضای مجازی و اینترنت می‌باشد. در واقع تبادل اطلاعات و دانش از طریق اینترنت به‌عنوان پیشرفته‌ترین وسیله ارتباط جمعی فضای جدیدی را به نام فضای مجازی به وجود آورده است. پروژه ارتباطی اطلاعات اینترنتی فرایند تکاملی خود توانسته است اتصال رایانه‌های شخصی را در هر نقطه از جهان با حداقل امکانات فراهم آورد و الگوهای ارتباطی جدید ایجاد کند؛ بنابراین ارتباط اداری تحت وب رسانه‌های اجتماعی ایجاد کردند با دارا بودن ویژگی‌های تعاملی به اشتراک‌گذاری فضای نوینی را در عرصه کنشگری ایجاد نمودند. امری که امروزه در فضای آموزشی در مدارس و دانشگاه‌ها به دلیل بحث ویروس کرونا افزایش قابل ملاحظه‌ای پیدا کرده است که پرداختن به ابعاد گسترده آن ناگزیر می‌نماید. در چنین فضایی سوژه‌ها رهایی یافته از قلمروهای منحصر به مکان به فرا قلمروهای مجازی جایی که در آن می‌تواند بدون حضور فیزیکی با یکدیگر ارتباط برقرار کنند، دسترسی پیدا کرده و همین امکانات گسترده را در اختیار آنها قرار می‌دهد و به همین دلیل کاستلز فناوری نوین ارتباطی فناوری می‌داند که نقاط دور را در شبکه‌های جهانی به هم پیوند می‌دهند. ارتباطات رایانه‌ای مجموعه‌ای از جوامع مجازی را به وجود می‌آورند و در نتیجه آن همه ساختارها و فرایندهای مادی و معنوی بشری دچار دگرگونی می‌شوند (کاستلز، ۱۳۸۴: ۴۸). کاستلز رشد و توسعه فناوری‌ها را موجبات بحث و جدل‌های متعددی را در عرصه زندگی فردی و اجتماعی کوتاه‌مدت و بلندمدت سطحی و زودگذر یا عمقی و دیرپای به راه انداخته به طوری که به عقیده وی فناوری‌های نوین با فراهم کردن امکان پیدایش جامعه شبکه‌های افراد و جوامع را در قالب‌های جدید هویت‌سازی کردند (کاستلز، ۱۳۸۰: ۲۰۱). در واقع کاستلز معتقد است که در بسیاری از جوامع پیشرفته و در حال توسعه موبایل به‌مثابه یکی از عوامل مهم جامعه‌پذیری برای جوانان و نوجوانان درآمد آنها از موبایل به منظور حفظ و تقویت علاقه‌های ارتباطی و شبکه‌های اجتماعی خود رسیدن به استقلال هویتی خاص خود استفاده می‌کنند. هویت‌هایی که از دل شبکه‌های اجتماعی بیرون می‌آیند به طور حتم نمی‌توانند با الگوی تربیتی نظام آموزش و پرورش کشور انطباق کامل داشته باشند و ارزش‌های ملی مذهبی را یدک بکشند. برای مثال یکی از حیثه‌های فضای مجازی اینستاگرام هست که این روزها مورد توجه اقشار گوناگون و از طبقات مختلف هست. اینستاگرام یک منبع اصلی برای بازاریابی تأثیرگذار است. این به‌عنوان بستری شناخته شده است که از طریق آن کاربران می‌توانند تعداد زیادی دنبال‌کننده را بر اساس توانایی خود در طرح‌ریزی و برقراری ارتباط با یک سبک زندگی جذاب و شیک ایجاد کنند. این افراد به دلیل تأثیر آنها بر سلیقه و رفتارهای مصرف‌کننده، به‌عنوان «تأثیرگذار» شناخته شده‌اند. (Abidin, 2016: 86) با توجه به موفقیت وبلاگ‌نویسان مد شخصی اینفلوئنسرها از اینستاگرام استفاده می‌کنند تا آزادانه و بلافاصله با پیروان خود ارتباط برقرار کنند و گزینه‌های مد و سبک زندگی را به اشتراک بگذارند. گرچه از نظر فیزیکی در یک مکان جغرافیایی واقع شده است، اما ماهیت دیجیتالی مخاطبان تأثیرگذار و اولویت

قراردادن تصاویر بر ارتباطات نوشتاری، به آنها اجازه می‌دهد بی‌مکان به نظر برسند. با این وجود، تأثیرگذارانی نیز وجود دارند که جایگاه و هویت ملی خود را به‌عنوان بخشی از هویت و سبک آنلاین خود تبلیغ می‌کنند (Marcella-Hood, 2020:42). دسترسی راحت به فضای اینستاگرام با پیج‌هایی که در آن سوی مرزها در حال ارائه هویت جدید و متمایز با هویت ارزشی جامعه فعالیت می‌کنند موجب خواهد شد که الگوپذیری دانش‌آموزان و سرمشق‌گیری آنان دچار چالش جدی گردد.



نمودار شماره ۱ نمودار مقایسه تعداد مشترکان اینترنت در ایران از سال ۹۲ تا ۹۹

با نگاهی به نمودار فوق نشان می‌دهد که دسترسی مشترکان ایرانی به اینترنت به نحو فزاینده‌ای در حال گسترش بوده است. به‌طوری‌که در حوزه اینترنت سيار از اشتراك صفر در سال ۹۲ به ۷۶ میلیون و ۵۳۱ هزار و ۱۷۶ اشتراك در سال ۹۹ رسیده است. و همچنین تعداد اشتراك‌های اینترنت ثابت از ۵۸ هزار و ۳۱۰ اشتراك در سال ۹۲ به ۹ میلیون و ۴۷۹ هزار و ۳۳۷ اشتراك در سال ۱۳۹۹ رسیده است. (نمودار مقایسه تعداد مشترکان اینترنت در ایران <https://.shabakeh-mag.com>) همچنین، با نگاهی به آمار استفاده کاربران این حوزه بهتر می‌توان به شناخت در این باره رسید. امروزه تحقیقات نشان داده است که بیش از ۴۴ درصد جوانان و نوجوانان اوقات فراغت خود را با ورود به فضای مجازی و استفاده از اینترنت، ۳۵ درصد با بازی‌های رایانه‌ای و گوش دادن به موسیقی و کمتر از ۱۷ درصدشان با استفاده از تلویزیون و برنامه‌های آن اوقات فراغتشان را سپری می‌کنند. در شبکه‌های اجتماعی ایران طبق آمار حدود ۳۳ میلیون کاربر وجود دارد و رشد کاربران ایران به نسبت مدت مشابه در سال ۲۰۱۹ چیزی در حدود ۲۰۵ درصد است. این اعداد و ارقام نشان می‌دهد که سرعت رشد و توسعه

کاربران فضای مجازی در ایران رو به افزایش است؛ (افزایش دوبرابری دسترسی به شبکه‌های اجتماعی برگرفته از <https://mehrnews.com>) باید توجه داشت این فرایند فقط خاص کشورما نیست. به طوری که ۴۲ درصد از جمعیت جهان از رسانه‌های اجتماعی استفاده می‌کنند؛ یعنی ۳/۲ میلیارد کاربر در سراسر جهان. همچنین در تحلیل این آمار، متوجه می‌شویم که ۹۰/۴ درصد از آن افراد نسل هزاره بیستم (متولدین ۱۹۰۰ تا ۱۹۹۹) هستند. از این تعداد، ۷۷/۵ درصد از نسل X یعنی متولدین سال‌های ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰ هستند و ۴۸/۲ درصد از نسل بعد از جنگ جهانی دوم (متولدین ۱۹۴۶ تا ۱۹۶۴) هستند. این افراد از کاربران فعال رسانه‌های اجتماعی هستند. اگر ۵۴ درصد از کاربرانی که از رسانه‌های اجتماعی برای تحقیق درباره محصولات استفاده می‌کنند هم به این آمار اضافه کنیم؛ هر فرد به طور متوسط ۲ ساعت و ۲۲ دقیقه را در شبکه‌های اجتماعی و نرم‌افزارهای پیام‌رسانی می‌گذرانند. لازم به ذکر است که در سال گذشته، ۳۶۶ میلیون کاربر جدید شروع به استفاده از رسانه‌های اجتماعی کردند. بیش از یک میلیون کاربر جدید در هر روز به رسانه‌های اجتماعی می‌پیوندند. (آمار شبکه‌های اجتماعی برگرفته از <https://iranmodir.com>) بنابراین علم جدید برخاسته از این فرهنگ به گونه‌ای خود را مشغول حسیات کرده که دیگر حضور معنویات را در اداره زندگی، امری ضروری نمی‌داند تا بخواهد وقت و اندیشه خود را صرف حضور هر چه بیشتر آن نماید و این دقیقاً وارونه نمودن نظام طبیعی جامعه است. اگرچه از سوی دیگر تلاش‌هایی در جهت فعال تر شدن مذهب در اینترنت آغاز شده که نه فقط به این دلیل که این یک تجربه جذاب یا استفاده مد روز از اینترنت است بلکه به این دلیل که دین همچنان برای بسیاری از افراد جز مهمی از زندگی است. (Sahu, 2020: 156) اما چنین تلاش‌هایی نیاز به برنامه‌ریزی منسجم‌تر و نیاز به ارائه فعالیت‌های جذاب‌تری از بحث معنویت و تأثیرات آن در زندگی فرد را ایجاب می‌کند.

۲-۳. بازی‌های رایانه‌ای:

ارتباط عمیق بازی‌های رایانه‌ای با فرهنگ به حدی زیاد است که برخی بر این باورند که این بازی‌ها نوعی بازی گونه کردن فرهنگ را در پی دارد. یعنی بوسیله این بازی‌ها یکبار دیگر فرهنگ خلق خواهد شد. به عبارت دیگر در جهان بازی‌ها نه تنها متناسب با ارزش‌ها و هنجارهای فرهنگی عمل می‌شود؛ بلکه شاهد نوعی بازتولید فرهنگی هستیم که نتیجه ترکیب‌ها و سنتزهایی است که قابل پیش‌بینی نبودند (خانیک، ۱۰۲: ۱۳۹۵). به‌رحال باید پذیرفت که فضای مجازی به لحاظ مورد توجه قرار گرفتن در میان کاربران و با گستره وسیع جغرافیایی در درون مرزهای ملی، فراهم نمودن شرایط تدریس خصوصی و شخصی، فارغ بودن از هر نوع کنترل از سوی مراجع قدرت به‌وسیله‌ای عجیب در دنیای ارتباطات تبدیل شده‌اند؛ به طوری که زمینه‌های تأثیرگذاری خارج از کنترل دولت و نهادهای دولت را در جامعه ایجاد کردند. امروز انقلاب ارتباطات و محصول کامل شناخته شده آن یعنی اینترنت و به دنبال آن فضای مجازی در حال ایجاد تغییرات اساسی و وسیعی در ماهیت اشکال و ساختارهای جامعه است (آزرمی، ۱۳۹۷: ۳). با نگاهی به اهداف کلان انقلاب اسلامی و همچنین اهداف آموزش و پرورش در این حوزه بهتر می‌توان به نظریه برخورد تمدن‌های هانتینگتون پی برد.

نتایج تحقیقات مختلف در این حوزه نشان می‌دهد که دانش‌آموزان بازی‌های ماجراجویی و استراتژیک را به انواع دیگر شبیه‌سازی می‌کنند و به‌عنوان بهترین‌ها ترجیح می‌دهند. دانش‌آموزان عناصر بازی مانند منطق، حافظه، تجسم و حل مسئله را به‌عنوان مهم‌ترین عناصر بازی ارزیابی می‌نمایند (Amory, 1999: 311). به‌رحال در طول ۴۰ سال گذشته، بازی‌های رایانه‌ای به یک فعالیت اوقات فراغت بسیار محبوب تبدیل شده‌اند و اخیراً نیز علاقه به بازی‌های جدی برای کمک به یادگیری، کسب مهارت و تغییر نگرش و رفتار وجود دارد. البته در کنار تأثیرات منفی آنها که در ابتدا علاقه عمومی به بازی‌های رایانه‌ای معطوف به نگرانی در مورد محتوای کلیشه‌ای خشونت‌آمیز و جنسیتی و ویژگی‌های بالقوه اعتیادآور آنها بود، اخیراً مزایای بازی‌ها نیز شناخته شده

است. به‌عنوان مثال بازی‌های جدید می‌توانند در یادگیری، کسب مهارت و تغییر رفتار کمک کنند. (Boyle, 2011: 72). همچنین نتایج نشان می‌دهد که برخی از بازی‌های رایانه‌ای ممکن است توسعه توانایی فضایی را که توسط آزمون چرخش ذهنی اندازه‌گیری می‌شود، افزایش دهند. مؤلفه‌های مکانی مشخص شده دو بازی شامل درک بصری و تبعیض، تمایز مورب‌های مخالف، تجسم تحولات به‌صورت سری، استفاده از سیستم‌های مرجع و توسعه و به‌روزرسانی نقشه‌های شناختی است. (Mayer, 2019: 538) که امروزه در مزایای بازی‌های رایانه مورد تأکید هست. آنچه در این مقاله مورد نظر هست ساخت بازی‌هایی است که در آن‌ها نمادهای سایر فرهنگ‌ها (به‌ویژه فرهنگ مسلمانان) مورد هجوم بوده که به‌وسیله فرهنگ غرب تهدید، تحقیر و تضعیف می‌شود. برای نمونه بازی‌هایی مانند جنگ‌های صلیبی، جنگ خلیج فارس، نینجا گایدن که هریک از اینها به نحوی موفقیت و پیروزی آمریکا را هدف‌گذاری کرده است و از سوی دیگر محیط فرهنگی خاورمیانه را پوشش‌های بدوی و خشونت‌گرا به تصویر می‌کشد (رمضانی، ۱۳۸۷: ۷۴). بدون شک مبانی متفاوت هستی‌شناختی و معرفت‌شناختی فرهنگ غرب و اسلام باعث ایجاد جنگ ارزشی شده است که این وضعیت را در نظام آموزشی هر دو تمدن علی‌الخصوص جمهوری اسلامی ایران می‌توان مشاهده نمود. رویکرد تولید بازی‌های رایانه‌ای با فضای جذاب برای اقشار نوجوان و جوان سایر کشورهای غیر غربی در راستای تغییر نرم فرهنگی ذکر شده است. گسترش فضای باند اینترنت در کشور همراه با دستیابی قشر وسیعی از نوجوانان در فضای کرونا به گوشی مجهز باعث ترویج بازی‌های مغایر فرهنگ بومی و دینی کشور خواهد شد.

۳-۲. تضاد اهداف آموزش و پرورش ایران با مبانی تمدن غرب:

همان‌طور که ذکر شد فناوری اطلاعات و ارتباطات (ICT) در آموزش و پرورش به‌طور گسترده‌ای در بسیاری از مدارس و مؤسسات یادگیری در سراسر جهان مورد استفاده قرار گرفته است. با این حال، استفاده از ICT در جهان اسلام برای بهبود روند آموزش و یادگیری هنوز محدود است. امروزه جوانان مسلمان در بین مدرنیته و سنت گرفتار شده‌اند. فناوری اطلاعات و ارتباطات می‌تواند یک مسلمان را به سمت یک شیوه زندگی مدرن مبهم و درعین حال کنجکاو در یکپارچگی هویت خود سوق دهد. از برخی جهات، جوانان مسلمان با هدف فاصله‌گرفتن از افراد مسن و روش‌های سنتی در حال استفاده از فناوری هستند. از طرف دیگر، عده‌ای هستند که مدل‌های غربی را به چالش می‌کشند. چگونه باید آموزش فناوری اطلاعات و ارتباطات در دنیای تکنولوژیکی که به‌طور فزاینده‌ای دیجیتالی است، توسعه یابد؟ (Faizuddin, 2017: 89).

با نگاه به سند چشم‌انداز بیست‌ساله جامعه ایرانی چنین ویژگی‌هایی خواهد داشت: توسعه یافته، متناسب با مقتضیات فرهنگی، جغرافیایی و تاریخی خود، و متکی بر اصول اخلاقی و ارزشهای اسلامی، ملی و انقلابی، با تأکید بر مردم‌سالاری دینی، عدالت اجتماعی، آزادیهای مشروع، حفظ کرامت و حقوق انسانها، و بهره‌مند از امنیت اجتماعی و قضایی. برخوردار از دانش پیشرفته، توانا در تولید علم و فناوری، متکی بر سهم برتر منابع انسانی و سرمایه اجتماعی در تولید ملی. با نگاهی به متن سند فوق توجه به ارزش‌های اسلامی انقلابی مردم از مهم‌ترین اهدافی است که مدنظر بوده است. لازم به ذکر است در بحث آموزش نظریه‌های مختلف رفتارگرایی، شناخت‌گرایی، سازنده‌گرایی و... توسط متفکران مختلف این حوزه ارائه شده است. یکی از این نظریه‌ها نظریه شناختی اجتماعی بندورا است. این نظریه را ابتدا بندورا نظریه یادگیری اجتماعی نامید. اما بعدها عنوان نظریه خود را به شناختی اجتماعی تغییر داد. نظریه بندورا در ابتدا جزء نزدیکترین نظریه‌های شناختی به خانواده روانشناسی رفتاری محسوب می‌شد و از آنها سر برآورده بود. اما با گذشت زمان به تدریج صورت شناختی تر به خود گرفت بندورا معتقد است عوامل شخصی از جمله باورها انتظارات نگرش‌ها دانش راهبردها و مانند این‌ها و

همچنین رویدادهای محیطی فیزیکی و اجتماعی و رفتارهای عملی و کلامی فرد با یکدیگر تأثیر متقابل دارند و هیچ یک از این سه را نمی‌توان جدا از اجزای دیگر به‌عنوان تعیین کننده رفتار انسان به حساب آورد. وی این وضعیت را تعیین گری متقابل می‌نامند. یعنی رویدادهای محیطی بر رفتار تأثیر می‌گذارند و رفتار محیط را تحت تأثیر قرار می‌دهند و همچنین عوامل شخصی بر رفتار از سر می‌گذارند و برعکس (سیف، ۱۳۸۷: ۱۶۶). ویگوتسکی نیز یکی از مهم‌ترین نظریه‌پردازان حوزه یادگیری هست. وی بر جنبه‌های فرهنگی، تاریخی و اجتماعی را در رشد شناختی بسیار با اهمیت می‌داند و به باور او کنش متقابل میان یادگیرنده و محیط اجتماعی اش تعیین کننده اصلی رشد شناختی اوست (سیف، ۱۳۸۷: ۹۴).

برخلاف پیاژه که منتقد آموزش‌های معلمان به فراگیران بود، ویگوتسکی آن را بهترین آموزشی می‌داند که می‌توان انجام داد. به نظر ویگوتسکی آموزش باید جلوتر از رشد باشد و آن را با خود به پیش ببرد و به کودکان در تسلط بر موضوعاتی کمک کند که خود آنها قادر به یادگیری سریع آنها نیستند. ویگوتسکی برای آموزش‌های انتزاعی مدارس ارزش زیادی قائل بود و حتی آنها را مفاهیم علمی می‌نامید. از نظر وی آموزش‌های رسمی دو فایده دارند: اول اینکه این آموزش‌ها باعث آگاهی یافتن کودک از تفکرش می‌شود و دوم اینکه با آگاهی یافتن کودکان از مفاهیم خود، می‌توانند از آنها به طور ارادی بهره‌برداری کنند (کرین، ۱۳۹۶: ۳۰۸). با توجه به نظریه روان‌شناسان حوزه یادگیری نمی‌توان به نقش عوامل بیرونی و شرایط زیست جهان فراگیرنده‌ها بی‌توجه بود؛ چرا که هر یک از آنها می‌توانند در شکل دادن ذهن افراد مؤثر باشند. به هر حال در دوره «اینترنت + آموزش»، یادگیری فضای مجازی ممکن است با یادگیری آنلاین و آفلاین ادغام شود، که باعث تغییر روش کسب دانش‌آموزان و ارتقا تحول در درک و نوآوری نهادی می‌شود (Qiang, 2018: 32). اگرچه در آموزش‌های حضوری به دلیل امکان بازخورد سریع یکی از عوامل مهم در یادگیری محسوب می‌شود که گاهی از طریق علائم چهره یا بدن به دست می‌آید و می‌تواند موجب اصلاح روند یادگیری شود. همچنین امکان بیان و بررسی سئوال‌ها و سوء برداشت‌ها در لحظه تدریس امروز نه‌تنها در یادگیری تأثیر گذار است بلکه مورد توجه و خواست دانش‌پژوهان نیز می‌باشد (خسروی، ۲۰۱۷: ۱۰۳). اما در عرصه فضای مجازی نیز می‌توان دگرگونی‌های مثبتی ایجاد نمود. برای مثال در حوزه دینی و ارزشی این نیاز وجود دارد که الگوهای مناسب دینی برای همه ارائه گردد؛ زیرا هر روز در اندیشه انسانی افقی نو دیده می‌شود و اگر دین برخوردی ثابت و غیر پویا داشته باشد و نتواند پاسخگوی تغییرات دوران مختلف باشد جهانی نخواهد شد و به سمت انحطاط خواهد رفت (خسروی، ۲۰۱۷: ۱۰۵). یا در بیانی دیگر به کارگیری تصویر در آموزش و یادگیری بر این امر تأکید دارد که درس‌ها را از حالت انتزاعی و شنوایی مفرط خارج نموده و حواس بیشتری از افراد را در فرایند آموزش درگیر می‌کند. البته فناوری قدرت آموزش و یادگیری ندارد و سیستم نظام مند برای انتقال دانش و یادگیری می‌باشد. در فضای آموزشی مجازی بر خلاف روش‌های آموزش سنتی که استاد محور بوده، در این فضا افراد به اندازه توانایی خود از موضوعات بهره‌مند می‌شوند. به دلیل اینکه در این نوع آموزش می‌توان از ترکیب نمودن شیوه‌های مختلف یادگیری از قبیل متن، صوت و تصویر به حداکثر بازده در یادگیری دست پیدا کرد (جعفریان، ۲۰۱۹: ۴۷).

از طرف دیگر تحقیقات نشان می‌دهد بین متغیر وابسته انتظارات مخاطبان از تلویزیون با متغیر مستقل ویژگی دینی فرهنگی و متغیر واسطه‌ای نحوه استفاده از اینترنت و بحث کارکرد آگاهی بخشی ارتباط منفی وجود دارد. در واقع بیشترین رابطه منفی مربوط به متغیر مستقل ویژگی دینی فرهنگی است. یعنی با افزایش میزان مطالعه سطح تحصیلات دانشگاهی و پایبندی به دستورات دینی انتظارات افراد از تلویزیون کاهش پیدا می‌کند و آن را برای رفع نیازهای رسانه خود انتخاب نمی‌کنند. همچنین افرادی که از کارکردها آگاهی بخشی اینترنت استفاده می‌کنند نسبت به گونه‌های دیگر استفاده از اینترنت انتظارات کمتری از تلویزیون دارد. در واقع کاربرانی

که از اینترنت برای کسب آگاهی و اطلاعات علمی مذهبی ورزشی پزشکی استفاده می‌کنند به دلیل امکانات تعاملی رسانه‌های جدید امکان جستجو و گزینش اطلاعات می‌توانند درخواست و مطالبات خود را به فرزندان پیام ارسال و پاسخ نظر را دریافت کنند. درحالی‌که چنین انتخاب‌های در رسانه‌های جمعی نیست (چگینی، ۱۳۹۰: ۱۰۸). همچنین جرایم اینترنتی با سرعتی بی‌سابقه در حال افزایش است. سازمان‌ها بیش از هر زمان دیگری با مبارزه با عنصر انسانی از طریق آموزش و سایر مداخلات مانند فیشینگ شبیه‌سازی هزینه می‌کنند. (Blythe, 2020: 79) باتوجه‌به آنچه آمد به نظر می‌رسد تضاد سنت و مدرنیته در طبقات بیشتری از افراد جامعه با دستیابی به فضای مجازی رسوخ خواهد کرد. این وضعیت به دلیل شرایط قرنطینه بودن و عدم امکان صرف اوقات با دوستان بصورت فیزیکی به دلیل ویروس کرونا پیچیده تر شده است.

۳. نتیجه‌گیری:

بحث آموزش در فضای مجازی به دلیل وضعیت ویروس کرونا موجب دسترسی بیشتر دانش‌آموزان به موبایل‌های مجهز به سیستم اندروید شده است. در کنار قابلیت‌های مثبتی که این تغییر دارد به دلایل مختلفی چون عدم فرهنگ سازی در این حوزه، نداشتن سواد رسانه‌ای توسط خانواده‌ها و دانش‌آموزان، عدم مدیریت و نداشتن نظارت حرفه‌ای در این حوزه و مهم‌تر از همه این موارد بحث تهاجم فرهنگی و جنگ نرم توسط تمدن سلطه‌گر غرب موجبات کاهش رسالت آموزش و پرورش در تربیت نسل مومن و معتقد به ارزش‌های فرهنگی بومی کشور خواهد شد. جهان در هزاره سوم به گفته کاستلز به سوی دهکده جهانی اطلاعات و ارتباطات در حرکت است که حتی هویت یابی افراد از مسیر رسانه‌ها تا حد زیادی تعریف خواهد شد. استکبار و ایادی آن در طول سالیان متمادی یکی از اهداف خود را تغییر ارزش‌های کشورهای مستعمره مدنظر داشته‌اند و در این میان کشور ما که در طول تاریخ شکل‌گیری استعمار همواره با تاسی از ارزش‌های دینی به کرات توانسته دسیسه‌های استعمار را خنثی کند؛ اینک با انقلاب ارزش - فرهنگی خود علم مبارزه با مبانی فکری غرب را برداشته و به تبع آن بیشتر در معرض هجوم این دسیسه‌ها خواهد بود؛ بنابراین از آنجایی که اساس تمدن غرب بر ارزش‌های لیبرال دموکراسی مانند اباحت، عقلانیت خود بنیاد، اومانیسیم، تساهل و مدارای مذهبی استوار بوده و به دلیل تضاد ارزشی که این تمدن با تمدن اسلامی دارد، این خطر وجود دارد که نسل‌های جدید با آشنا شدن با شبکه‌های اجتماعی متفاوت با جذابیت‌های متنوع در این حوزه آشنا شده و به دنبال آن الگوی تربیتی موردنظر مورد هجوم قرار گیرد. تولید بازی‌های رایانه‌ای با نیت تخریب فرهنگ اسلامی، حمایت از پیچ‌های منافی عفت در شبکه‌های مجازی به ویژه اینستاگرام، نداشتن برنامه ریزی مناسب و کارایی در تولید کالاهای فرهنگی در شبکه‌های اجتماعی توسط متولیان داخلی از یک سو و سن حساس دانش‌آموزان در بحث سرمشق‌گیری و هویت‌یابی از سوی دیگر شرایط فعلی را پیچیده تر کرده است. اگر به این موارد صرف هزینه‌های گزاف توسط غربی‌ها در این فضا و کاربرد کردن ایده‌های متفکرانی مانند جوزف نای که به آن اشاره شد، اضافه شود بهتر می‌توان نگرانی‌های این حوزه را نشان داد.

منابع

- ابراهیمی، طالب و همکاران (۱۳۹۲). «راهکارهای تقویت نقش خانواده مدرسه جامعه در کاش در کاهش آسیب‌های اجتماعی». **فصلنامه اصلاح و تربیت**، سال یازدهم، شماره ۱۳۳
- آرزمی، علی و حاتمی، عباس و هرسیج، حسین (۱۳۹۷). «دولت، فضای مجازی و آینده پژوهی: پروبلماتیک‌های بازتولید قدرت در ایران پس از انقلاب». **فصلنامه علمی پژوهشی پژوهشنامه انقلاب اسلامی**، سال هشتم، شماره ۲۶
- برک، لورای (۱۳۸۵). **روانشناسی رشد**. ج دوم، ترجمه یحیی سید محمدی، تهران: نشر ارسباران
- بهرامی، گودرز و خادمیان، طلیعه (۱۳۹۲). «بررسی نحوه گذراندن اوقات فراغت دانش‌آموزان متوسطه شهر تهران و عوامل موثر بر آن با تاکید بر نقش خانواده». **فصلنامه خانواده و پژوهش**، شماره ۱۶
- پیاژه، ژان (۱۳۷۱). **تربیت ره به کجا می سپرد**. ترجمه دکتر منصور و دادستان، تهران: انتشارات دانشگاه تهران
- چگینی سهیلا و همکاران (۱۳۹۰). «رابطه کاربرد رسانه‌های جدید با انتظارات مخاطبان از تلویزیون ملی». **فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی**، سال هجدهم، شماره ۳، پاییز ۹۰
- خانیکی، هادی و برکت، محیا (۱۳۹۵). «بازنمایی‌های ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای». **مطالعات رسانه‌های نوین**، سال اول، شماره ۴
- داوودی، محمد (۱۳۹۰). «نقش معلم در تربیت دینی». قم: پژوهشگاه حوزه و دانشگاه
- رضائی، محمد جواد (۱۳۸۷). «بازی‌های رایانه‌ای، رسانه تبلیغات سیاسی ایالات متحده آمریکا». **ره آورد سیاسی**، پاییز شماره ۲۱
- زندوانیان، احمد، راضیه طیبی و رویا رسولی (۱۳۹۴). «نظریه رشد ایمانی فاولر به‌عنوان چارچوبی برای تربیت دینی». **ادیان و عرفان**، سال چهارم و هشتم، شماره یکم
- سجادی، سید مهدی (۱۳۸۴). «تبیین و ارزیابی رویکرد عقلانی به تربیت دینی (کاستیها و قابلیت‌ها)». **فصلنامه نوآوری‌های آموزشی**، شماره ۱۱، سال چهارم
- سردار نیا، خلیل الله (۱۳۹۵). «تاثیر جنگ نرم بر آسیب پذیر و تهدید امنیت اقتصادی ایران (۱۳۹۲-۱۳۸۴)». **فصلنامه علمی پژوهشی پژوهشنامه انقلاب اسلامی**، سال ششم، شماره ۲۰
- سیف، علی اکبر (۱۳۸۷). **روانشناسی پرورشی نوین: روانشناسی یادگیری و آموزش**. تهران: دوران
- شریفی فر، رمضانعلی (۱۳۹۳). «دیدگاه مخاطبان درباره تأثیر شبکه‌های ماهواره‌ای بر مؤلفه‌های فرهنگی سبک زندگی». **مطالعات سبک زندگی**، سال سوم شماره ۸
- طاهرزاده، اصغر (۱۳۸۸). **علل زلزله تمدن غرب**. اصفهان: لب المیزان
- طباطبایی امیری، فائزه سادات و محمدیان، اکرم (۱۳۹۱). «نقش تربیت دینی خانواده در مقابله با تهاجم فرهنگی». **فصلنامه طهورا**، سال پنجم، شماره ۱۲
- علی پور، احمد و شالباف، عذرا (۱۳۸۷). «اخلاق آموزش مجازی». **فصلنامه اخلاق در علوم و فناوری**، سال سوم، شماره ۱
- کاستلز، مانوئل (۱۳۸۹). **عصر اطلاعات: اقتصاد، جامعه و فرهنگ: ظهور جامعه شبکه‌ای**. مترجمان: افشین خاکباز، احد علیقلیان، ناشر: طرح نو
- کرین، ویلیام (۱۳۹۶). **نظریه‌های رشد**. ترجمه غلامرضا خوی نژاد و علیرضا رجایی، تهران: رشد
- کمیحانی، داوود (۱۳۹۴). «آشنایی با ساختار تربیت دینی و راه کارهایی برای پذیرش آن در سنین کودکی». **دوفصلنامه آموزه‌های تربیتی در قرآن و حدیث**، دانشگاه ایلام
- موسوی، کمال الدین، جمالی، فرشاد (۱۳۹۳). «تجربه و تحلیل رابطه میان استفاده از موبایل و جامعه‌پذیری مدرسه با تاکید بر دانش‌آموزان دبیرستانی شهرستان کوه‌دشت لرستان سال (۱۳۹۰)». **مطالعات فرهنگ ارتباطات**، سال دوازدهم شماره ۱۵
- مولانا، حمید (۱۳۸۲). «جنگ روانی و فریبکاری رسانه‌ها». **فصلنامه علمی پژوهشی مرکز تحقیقات و مطالعات صدا و سیما**، سال دهم، شماره ۳
- نای، جوزف و کئین، رابرت (۱۳۸۹). **انقلاب اطلاعات و وابستگی متقابل و قدرت در مجموعه مقالات انقلاب اطلاعات امنیت و فناوری‌های جدید**. تهران: ترجمه و انتشار توسط پژوهشکده مطالعات راهبردی

منابع اینترنتی:

نمودار مقایسه تعداد مشترکان اینترنت در ایران از سال ۹۲ تا ۹۹:

<https://www.shabakeh-mag.com/networking-technology/17742>

افزایش دوبرابری دسترسی به شبکه‌های اجتماعی:

<https://www.mehrnews.com/news/4944692>

آمار شبکه‌های اجتماعی : ۴۵ سنجه آماری درباره بازاریابی شبکه‌های اجتماعی در سال ۲۰۱۹:

<https://www.iranmodir.com/social-network-statistics>

منابع لاتین:

- Abidin, C. (2016). Visibility labour: Engaging with Influencers' fashion brands and# OOTD advertorial campaigns on Instagram. *Media International Australia*, 161(1), 86-100.
- Amory, A., Naicker, K., Vincent, J., & Adams, C. (1999). The use of computer games as an educational tool: identification of appropriate game types and game elements. *British Journal of Educational Technology*, 30(4), 311-321.
- Blythe, J. M., Gray, A., & Collins, E. (2020, July). Human Cyber Risk Management by Security Awareness Professionals: Carrots or Sticks to Drive Behaviour Change?. In *International Conference on Human-Computer Interaction* (pp. 76-91). Springer, Cham.
- Boyle, E., Connolly, T. M., & Hainey, T. (2011). The role of psychology in understanding the impact of computer games. *Entertainment computing*, 2(2), 69-74.
- Faizuddin, A. (2017). Identifying Salient Issues in Information and Communication Technology Education in The Muslim World. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informatika*, 1(2), 86-93.
- Gálik, S. (2017). Influence of cyberspace on changes in contemporary education. *Communication Today*, 8(1), 30-39.
- Leontiev, A. N. (2005). Study of the environment in the pedagogical works of LS Vygotsky: a critical study. *Journal of Russian & East European Psychology*, 43(4), 8-28.
- Lull, J. (1995). *Media, communication, culture: A global approach*. New York: Columbia University Press.
- Marcella-Hood, M. (2020). Instagram versus reality: the design and use of self-curated photo elicitation in a study exploring the construction of Scottish identity amongst personal style influencers on Instagram. *Qualitative research*, 1468794120934404.
- Mayer, R. E. (2019). Computer games in education. *Annual review of psychology*, 70, 531-549.
- McClory, J., & Harvey, O. (2016). The Soft Power 30: getting to grips with the measurement challenge. *Global Affairs*, 2(3), 309-319.
- Nye Jr, J. S. (2004). *Soft power: The means to success in world politics*. Public affairs.
- Nye, J. (2017). Soft power: the origins and political progress of a concept. *Palgrave Communications*, 3(1), 1-3.
- Nye, J. S. (2021). Soft power: the evolution of a concept. *Journal of Political Power*, 1-13.
- Parenti, C. (2003). *The new Taylorism, surveillance, work and discipline in The Soft Cage: Surveillance in America, From Slavery to the War on Terror*
- Qiang, J., Xingzhu, P., Wei, Z., & Hongxia, L. (2018). Influence on Student Engagement Based on Teacher's Motivating Style in Learning Cyberspace—SDT Intrinsic Motivation Mediation Effect. *China Educational Technology*, (9), 2.
- Sahu, A., Samantaray, S., & Siddiqua, H. (2020). Cyberspace: A Contemporary Path for Religious Education. In *Smart Intelligent Computing and Applications* (pp. 155-163). Springer, Singapore.
- Salimath, M. S., & Philip, J. (2020). Cyber management and value creation: an organisational learning-based approach. *Knowledge Management Research & Practice*, 1-14.
- Schreiber, H. (2017). Intangible cultural heritage and soft power—exploring the relationship. *International Journal of Intangible Heritage*, 12, 44-57.
- Schreiber, R., & Bajer, J. (2016, September). Software defined radio based receiver for TDOA positioning system. In *2016 IEEE/AIAA 35th Digital Avionics Systems Conference (DASC)* (pp. 1-5). IEEE.

- Thompson, S. C., & Janigian, A. S. "Life schemes: A framework for understanding the search for meaning", *Journal of Social and Clinical Psychology*, 7(2/3), 260-280, 1988
- Trim, P. R., & Lee, Y. I. (2019). The role of B2B marketers in increasing cyber security awareness and influencing behavioural change. *Industrial Marketing Management*, 83, 224-238.
- Wang, S., Wang, W., Guan, S., & Guan, N. (2019, December). Research on Cyberspace Security Education for Teenagers Based on Data Analysis. In *Proceedings of the 2nd International Conference on Information Technologies and Electrical Engineering* (pp. 1-3).