

## نقش فرامتنی‌های فضای مجازی در گسترش جرائم سایبری

زهرا جاه بین<sup>۱</sup>، افسانه مظفری<sup>۲</sup>

### چکیده

محیط مجازی، محیطی همه گیر است که از منظر جرم‌زایی و ناهنجاری، انباشتی از تجربه‌های منفی محلی را داخل ظرف جهانی خود جای می‌دهد. مسائل فضای ارتباطی جدید در هر سطحی تابعی از فرامتنی‌های اساسی فضای مجازی هستند. «فرامتنی»، عاملی است که همه چیز را تحت تأثیر قرار می‌دهد. مسائل اجتماعی این فضای جدید نیز از این تأثیرات مستثنا نیست. فرامتنی‌هایی همچون «هایپر تکست بودن»، «فراگیری»، «قابلیت دسترسی آسان»، «گمنامی»، «تعاملی بودن»، «دیجیتالی بودن»، «واقعیت مجازی بودن امور در فضای مجازی»، «چند رسانه ای بودن» و «ایمن بودن» از جمله فرامتنی‌های این فضا هستند که زندگی در جهان دوم را و همچنین زندگی دوفضایی امروزه را تحت تأثیر قرار می‌دهند. هدف اصلی این مقاله مطالعه رابطه بین متغیرهای مهم فضای مجازی و جرائم سایبری است به منظور ارزیابی این رابطه، یک مدل با ۹ متغیر ارائه شده و پرسشنامه آنلاین در میان 400 کاربر اینترنت به ویژه کاربران پیام رسانی ارتباطی تلفن هوشمند (تلگرام) قرار گرفته است. به منظور برآورد رابطه از نرم افزار لیزرل استفاده شده است. بر اساس نتایج: قدرت رابطه با توجه به بار عاملی همه فرامتنی‌های فضای مجازی که بالای ۰,۶ است خیلی مطلوب است به استثنای دیجیتالی بودن فضای مجازی که قدرت رابطه ۰,۱۹ و واقعیت مجازی بودن امور در فضای مجازی که قدرت رابطه ۰,۱۰ ضعیف است.

### واژگان کلیدی: فرامتنی‌های فضای مجازی، جرائم سایبری، تحلیل عاملی تأییدی

تاریخ دریافت ۱۳۹۷/۱۲/۲۴ تاریخ پذیرش ۱۳۹۸/۱۰/۲۵

۱- دانشجوی دکتری ارتباطات اجتماعی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران  
برگرفته از رساله دکتری با موضوع عوامل موثر بر ارتکاب جرم در فضای مجازی - استاد راهنما خانم دکتر افسانه مظفری jahbin1394@gmail.com

۲- دانشیار گروه ارتباطات اجتماعی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران (نویسنده مسئول).  
dr.afsaneh.mozaffari@gmail.com

## مقدمه

فراگیری اینترنت و فناوری‌های جدید ارتباطی و اطلاعاتی و انقلاب ارتباطات، نوع جدیدی از ارتباطات مجازی را که خالی از روح حاکم بر روابط واقعی اجتماعی است به وجود آورده که این امر موجب ظهور و شکل‌گیری فضای مجازی به موازات جهان واقعی شده چنین فضایی که به عنوان واقعیت مجازی یکپارچه، در نظر گرفته می‌شود، «با ویژگی‌هایی نظیر بی‌مکانی، فرا زمان بودن، صنعتی بودن محض، عدم محدودیت به قوانین مدنی متکی بر دولت - ملت‌ها، از معرفت‌شناسی تغییر شکل یافته پسامدرن، قابل دسترس بودن همزمان، روی فضا بودن و بر خورداری از فضاها، فرهنگی، اعتقادی، اقتصادی، سیاسی جدید» شناخته می‌شود (عاملی، ۱۳۹۰: ۵۲). نگاه کلی به ناهنجاری‌هایی که در محیط دیجیتال به وقوع پیوسته نشان می‌دهد برخی از خصوصیات منحصر بفرد فضای مجازی باعث فریب کاربران و ایجاد اعوجاج در نگرش‌های آنان گردیده و در نتیجه شاهد پیدایش نوعی تعارض میان رفتارهای کاربران در فضای مجازی با دنیای واقعی هستیم. گرچه این فضا امکانات بی‌شماری برای زندگی امروزی انسانها فراهم آورده، منتها مسائل غیر مترقبه‌ای را نیز موجب شده است که هر پدیده بشر ساختی به مثابه نتایج ناخواسته خود آنها را به همراه دارد. شناخت و بررسی این آسیب‌ها تنها راهی است که می‌توان با تکیه بر آن، به تصمیم‌گیری و تعیین سیاست‌ها و خط‌مشی‌هایی برای پیشگیری و مقابله با آنها پرداخت. این پدیده‌های ناخواسته فضای جدید به عنوان مسئله‌ای اجتماعی و فرهنگی قابل توجه و تدقیق است (عاملی، ۱۳۹۰: ۲۹). جرائم فضای مجازی در ایران به موازات سایر کشورها در حال شکل‌گیری، رشد و گسترش بوده و روز به روز بر کثرت و پیچیدگی آنها افزوده می‌شود فعالیت ۶۳ نوع پول مجازی مانند «بیت کوین»، جرایم مشهود در فضای مجازی، سرقت هویت، محرمانگی داده‌ها پدیده‌ای مانند اینترنت اشیا، رایانش ابری، شبکه‌های اجتماعی بیگانه و ۱۵۲ پیام رسان موبایلی که تابع قوانین کشور ما نیستند و حاکمیت اینترنت که از هیچ قانونی پیروی نمی‌کند از جمله چالش‌های امر رسیدگی است. (کیهان، ۱۳۹۵) طبق اعلام آخرین آمارها توسط مرکز آمار انفورماتیک قوه قضائیه طی ۶ ماهه اول سال ۱۳۹۶ تعداد پرونده‌های جرائم سایبری در کل کشور ۱۰۶۰۹ بود که بیشترین تعداد پرونده‌ها ۳۰۵۰ پرونده مربوط به استان تهران و ۱۱۰۹ پرونده مربوط به استان خراسان رضوی در رتبه دوم جرائم سایبری قرار گرفته‌اند. افزایش میزان بروز اتفاقات در دنیای مجازی و نگرانی جامعه جهانی از تهدیدات آینده جهان در خصوص میزان

ارتکاب جرایم سایبری و تبعات و آثار منفی و مخرب فرهنگی این محیط، ضرورت بخشیده است که در این راستا مذاقه در شناخت متغیرها یا به عبارت روشن تر فرامتغیرهای اساسی فضای مجازی مورد توجه قرار گیرد تا با شناختی نسبی در مورد عامل‌های اصلی این فضا تحلیل‌های صحیحی ارائه شود.

مک لوهان<sup>۱</sup> استدلال می‌کند که رسانه‌های هر عصر، ماهیت جامعه آن عصر را تعیین می‌کنند. از نظر مک لوهان، پیشرفت هر جامعه ای همزمان با رشد فناوری بوده است. (مک لوهان، ۱۳۷۷) نظریه «اجتماع مجازی» هوارد رینگولد<sup>۲</sup> (۱۹۹۳) یکی از نظریات حوزه ارتباطات است که با پژوهش حاضر ارتباط دارد، مطابق این نظریه، اجتماعات مجازی در حال رشد در اینترنت می‌توانند در احیای ابعاد از دست رفته دموکراسی و ایفای نقش جدی تر مردم در فرایند سیاسی به شهروندان کمک کنند. رینگولد که در خصوص اجتماعات مجازی با رویکردی خوشبینانه کار کرده است، می‌نویسد: در اجتماعات مجازی، مردم همه چیز را درست مانند زندگی واقعی انجام می‌دهند. او به روشی تقریباً سنتی، این اجتماعات را شبکه‌های خود تعریفی توصیف می‌کند که برای برقراری ارتباطات پویا، در حوزه اهداف یا علایق ویژه ای سازمان یافته‌اند. او می‌گوید: «وقتی در فضای مجازی، افراد به حد کفایت با احساسی بسنده و به جا، برای مدت کافی به این نوع ارتباطات تکیه می‌کنند، جوامع مجازی ظهور می‌نمایند (به نقل از اسلوین<sup>۳</sup>، ۱۳۸۰).

نخستین و شاید معتبرترین نظریه در باب فرهنگ دیجیتال و خود در فضای مجازی که تا حدود بسیاری خوش بینانه است، نظریه شری ترکل در باب رابطه حضور در فضای مجازی و شکل‌گیری خود پست مدرن در بین کاربران فضای مجازی بویژه شرکت کنندگان در میدان‌های چند کاربردی<sup>۴</sup> به مثابه فضایی مجازی برای گفتگو، بازی نقش و تعامل با سایرین باید به طور مداوم و منظم باشد. البته ترکل در ارائه این نظریه تنها نبوده و بسیاری دیگر از متفکران از جمله استون، در شرح و بسط نظریه ظهور خودهای چند گانه در فضای مجازی او را همراهی کرده‌اند. ترکل در کتاب زندگی بر روی صفحه نمایش<sup>۵</sup> در پی پاسخگویی به این پرسش اساسی است که چگونه

<sup>1</sup> Mc Luhan

<sup>2</sup> Howard Rhengold

<sup>3</sup> Slevin

<sup>4</sup> (Multi- Usre Domains (MUDS))

<sup>5</sup> Life On Screen

رایانه‌ها با تغییر ندادن نسبی شرایط زندگی ما، خودهای ما را تغییر می‌دهند؟ وی معتقد است؛ فضای مجازی در حال سوق دادن ما به فرهنگی پست مدرن بر مبنای تمایز و پراکندگی است، چرا که حضور در فضای مجازی به دلیل ویژگی‌های خاص آن، از جمله امکان گمنامی و حذف نشانه‌های فیزیکی به خود کاربر اجازه می‌دهد که به آسانی نقش‌های متعدد و متفاوتی را در زمان‌های مختلف و با تنظیمات مختلف مورد دلخواه و پسند خود بازی کند. علاوه بر این، فضای مجازی از نظر وی تا حدودی فضایی رهایی بخش است چرا که به خود کاربر اجازه می‌دهد در آن واحد، خالق، بازیگر، کارگردان، تهیه‌کننده و در مجموع، همه کاره نمایش مطلوب خود باشد. همان‌طور که خود وی اظهار می‌دارد؛ از نظر وی، صفحه نمایش رایانه در حقیقت، موقعیتی جدید برای تحقق خیال‌ها و تمایلات عقلانی یا نیازهای غریزی کاربران است (ترکل، ۱۹۹۶). استون نیز معتقد است فضای مجازی به عنوان رسانه‌ای با «پهنای باند پایین» در مقایسه با تعامل چهره به چهره فرصت بیشتری را برای دخیل کردن فرایندهای تفسیر، تخیل و آرزوهای طرفین تعامل در گفتگو، فراهم می‌آورد در حقیقت می‌توان گفت که بر حسب آنکه کاربر در فضای مجازی چگونه خود روی شبکه اش را ساخت بندی می‌کند و می‌سازد، سایرین در شبکه او را در ذهن و تصور خویش بارها بازآفرینی می‌کنند. این میانجیگری و نقش آفرینی واسطه خیال و تصور در علق مجازی نیز از علل جذابیت این قبل تعاملات است (به نقل از ترکل، ۱۹۹۵). در مجموع، تم اصلی دیدگاه پسامدرنیست‌هایی چون ترکل و استون پیرامون تأثیرات هویتی حضور در فضای مجازی، حول این محور شکل گرفته که فضای مجازی، فضایی رهایی بخش است که به کاربر اجازه رهایی از بدن و بسیاری از محدودیت‌های دیگر و شکوفایی جنبه‌های مختلف خود را که پیش از این قادر به بیان و نمایاندن آنها نبود، می‌دهد (کوثری، ۱۳۸۶).

"نظریه انتقال فضایی" توسط جایشانکار<sup>۱</sup> در سال ۲۰۰۸ ارائه شده است. این نظریه رفتار افرادی را توضیح می‌دهد که رفتارهای منطبق و غیر منطبق در فضای فیزیکی و فضای مجازی انجام می‌دهند. فضای مجازی برای فرد چنان فضایی را فراهم می‌کند که در آن فضا او می‌تواند احساسات خود را بیان کند و حتی خشم خود را در برابر هر کسی خالی کند. ایذاء سایبری و افترا سایبری مواردی هستند که مجرم از فضای آنلاین به دلیل ناشناس ماندن و دسترسی گسترده از آن استفاده

می‌کند. همچنین استدلال می‌کند که مردم رفتار متفاوتی نشان می‌دهند در زمانی که آنها از یک فضا به فضای دیگری حرکت می‌کند. یکی از اصول مهم نظریه این است که «مردم با سرکوب رفتار مجرمانه (در فضای فیزیکی) با توجه به وضعیت و موقعیت خود در فضای فیزیکی مرتکب جرم نمی‌شوند و گرایش به ارتکاب جرم در فضای مجازی دارند. دیدگاه جرم‌شناسی ظهور فضای مجازی به عنوان یک منبع جدیدی از فعالیت‌های مجرمانه و در نتیجه، برخی از نظریه‌های جدید مورد نیاز برای توضیح وقوع جرائم اینترنتی است (Jaishankar, 2008).

بر اساس نظریه‌های فوق فرضیه‌های زیر در این تحقیق مطرح شده‌اند:

- به نظر می‌رسد بین‌هایپر تکست بودن فضای مجازی و گسترش جرائم سایبری رابطه وجود دارد.
  - به نظر می‌رسد بین فراگیری و گستردگی فضای مجازی و گسترش جرائم سایبری رابطه وجود دارد.
  - به نظر می‌رسد بین دسترسی آسان به فضای مجازی و گسترش جرائم سایبری رابطه وجود دارد.
  - به نظر می‌رسد بین گمنامی در فضای مجازی و گسترش جرائم سایبری رابطه وجود دارد.
  - به نظر می‌رسد بین تعاملی بودن فضای مجازی و گسترش جرائم سایبری رابطه وجود دارد.
  - به نظر می‌رسد بین دیجیتالی بودن فضای مجازی و گسترش جرائم سایبری رابطه وجود دارد.
  - به نظر می‌رسد بین واقعیت مجازی بودن امور در فضای مجازی و گسترش جرائم سایبری رابطه وجود دارد.
  - به نظر می‌رسد بین چند رسانه‌ای بودن فضای مجازی و گسترش جرائم سایبری رابطه وجود دارد.
  - به نظر می‌رسد بین ایمن بودن فضای مجازی و گسترش جرائم سایبری رابطه وجود دارد.
- دوج جهانی شدن‌ها و دوفضایی شدن‌ها عنوان پارادایمی است که اولین بار توسط عاملی در سال ۱۳۸۲ در مقاله‌ای تحت عنوان دوج جهانی شدن‌ها و جامعه‌ی جهانی اضطراب مطرح شد، بر اساس این پارادایم مهمترین تغییر جهان معاصر که بنیان تغییرات آینده جهان است، ظهور جهان مجازی است، این جهان در واقع به موازات و گاه مسلط بر جهان واقعی ترسیم می‌شود و عینیت واقعی پیدا می‌کند دوج جهانی شدن ناظر به این دو جهان متفاوت است. عاملی جهان اول را جهان واقعی و جهان دوم را جهان مجازی می‌نامد و با موازی دانستن آنها توضیح می‌دهد که جهان اول، جهانی است که در آن زندگی و فعالیت اجتماعی عینی جریان دارد، در حالیکه جهان دوم جهانی است

که، انسان را در مواجهه با واقعیت‌های مجازی قرار می‌دهد. جهان واقعی یک جهان طبیعی، صنعتی و در عین حال محکوم به استبداد و جبر مکان و زمان است، اما جهان مجازی که از ظرفیت متضاد مادی و فرامادی برخوردار است، جهانی است کاملاً صنعتی که از استبداد زمان و استبداد مکان فیزیکی رها شده است و با ظرفیت‌های کاملاً متفاوت با جهان فیزیکی باز تعریف می‌شود و جهانی جدید را در کنار جهان فیزیکی منعکس می‌کند. پارادایم دوفضایی شدن جهان (عاملی، ۱۳۸۴) بر این مبنا تأکید می‌کند که فهم واقعیت‌های فردی و اجتماعی با پارادایم‌های تک جهانی امکان پذیر نیست. فهم جهان واقعی منهای درک جهان مجازی و برعکس مطالعه‌ی جهان مجازی بدون توجه به متغیرهای جهان واقعی، مطالعه و نگاه را گرفتار نوعی خطای فهم می‌کند (عاملی، ۱۳۸۸). از این رو باید متغیرها یا به عبارت روشن‌تر فرامتغیرهای اساسی فضای مجازی مورد توجه قرار گیرد تا با شناختی نسبی در مورد عامل‌های اصلی این فضا تحلیل‌های صحیحی ارائه شود. مسائل فضای ارتباطی جدید در هر سطحی تابعی از فرامتغیرهای اساسی فضای مجازی هستند. «فرامتغیر» عاملی است که همه چیز را تحت تأثیر قرار می‌دهد. مسائل اجتماعی این فضای جدید نیز از این تأثیرات مستثنا نیست. فرامتغیرهایی همچون «سریع شدن فضا»، «قابلیت دسترسی دائم»، «فرامکانی» و «فرازمانی»، «جهانی بودن»، «سیال بودن»، «تشدید واقعیت» و «چند رسانه‌ای بودن»، از جمله فرامتغیرهای این فضا هستند که زندگی در جهان دوم را و همچنین زندگی دوفضایی امروزه را تحت تأثیر قرار می‌دهند. این فضا، فضای «سرعت» است. سرعت انتقال از این سوی دنیا به آن سوی دنیا تنها به اندازه‌ی یک کلیک زمان می‌برد. همه چیز در فضای مجازی متأثر از سرعت فوق‌العاده زیاد آن است. سفر در فضای فیزیکی به افراد فرصت تطبیق و هماهنگ شدن با شرایط جدید را می‌دهد، اما در فضای مجازی سرعت زیاد حرکت از محیطی به محیط دیگر، فرصتی را در اختیار افراد برای تطبیق با شرایط تازه قرار نمی‌دهد. این سرعت نه تنها در حرکت از فضای محلی مجازی به فضای جهانی مجازی معنا پیدا می‌یابد، بلکه در اثرگذاری پدیده‌های این فضا نیز تأثیرگذار است.

مسائل اجتماعی در نگاه عام و آسیب‌های اجتماعی در نگاه خاص، به مثابه‌ی پدیده‌های این فضا نیز تحت تأثیر این فرامتغیرهای فضای مجازی قرار می‌گیرند. آسیب‌های این فضا، آسیب‌های سریع و آنی‌اند. فاصله‌های وضعیت سلامتی و آسیب دیدگی در این فضا ممکن است تنها یک کلیک باشد. «دسترسی دائم» نیز از دیگر فرامتغیرهای اساسی فضای مجازی است. فضای مجازی،

همیشه در دسترس است. نبود موانع فضای فیزیکی زمان مندی و مکان مندی، استاندارد تازه ای از دسترسی در این فضا ارائه کرده است؛ «استاندارد ۲۴ در ۷»<sup>۱</sup> دسترسی دائم به فضا، مسائلی را برای کاربران فراهم می کند. آسیب‌های این فضا نیز به عنوان یکی از برایندهای این فضا به دلیل دسترسی دائم و " همه جا حاضر بودن " این فضاست. « فرامکانی » و « فرازمانی » نیز از جمله فرامتغیرهای اصلی فضای جدید زندگی هستند که همه چیز تحت تأثیر آنها بازتعریف شده است. این دو فرامتغیر، ارتباط پیوسته ای با یکدیگر دارند. فضای مجازی، فضای بی مرز است ( عاملی، ۱۳۸۶ ) بی مرز بودن این فضا مانع از اندازه گیری آن همچون مکان در فضای فیزیکی می شود. در حقیقت، این فضا را نمی توان همچون مکان در فضای فیزیکی به صورت توپولوژیک اندازه گیری کرد ( میهالاچی، ۲۰۰۲: ۲۹۳). با توسعه ی ظرفیت « مکان » به « فضا » و تمایز بین زمان کند و زمان سریع و یا به عبارتی « همزمانی انتقال » تفاوت جدی بین آسیب در فضای فیزیکی و آسیب در فضای مجازی به وجود می آید ( عاملی، ۱۳۸۶). همان گونه که مکان در فضای مجازی بازتعریف می شود، زمان نیز معنای متفاوتی دارد. زمان مجازی با سرعت نور انطباق پیدا کرده است و حرکت‌ها به صورت لحظه ای صورت می گیرد ( زانچتی، ۲۰۰۲). در این فضا به علت سرعت گرفتن ارتباطات و به عبارتی « ارتباط همه جا حاضر » یا « ارتباطات لحظه ای » و از سوی دیگر امکان دسترسی بدون مجوز در « فضاهای دیگر»، زمان و مکان بی معنا شده است مفهوم زمان در فضای فیزیکی و مجازی به صورت ساختاری با یکدیگر متفاوت است ( همان، ۱۳۸۷). این تفاوت‌های ساختاری همان گونه که پیشتر گفته شد، همه چیز را تحت تأثیر قرار می دهد. مسائل و پدیده‌های اجتماعی این فضا و به طور خاص آسیب‌های این فضا نیز متأثر از مفاهیم بازتعریف شده ی زمان و مکان در فضای مجازی است. « جهانی بودن»، فرامتغیری است که جزء ذاتی این فضاست. بی مرز بودن، فرامکان و فرازمان بودن، این فضا را فضایی جهانی ساخته است. فضای مجازی، فضای جهانی است، چرا که مرزها نامشخص است و در واقع محیط مجازی، " فضای واحد " است. فرایندهای جهانی و محلی به شدت در این فضای تازه در یکدیگر ذوب شده‌اند. فاصله ی بین خود و دیگری، تنها یک کلیک است. گاه نیز خود تحت تأثیر فرایندهای جهانی گرایانه ی فضای جدید در حقیقت دیگری می شود. با نگاه دوفضایی، افراد در فضای

<sup>۱</sup> به این معنی که در ۲۴ ساعت شبانه روز در تمام روزهای هفته قابلیت دسترسی به این فضا وجود دارد.

مجازی به طور مداوم در رفت و آمد میان «جهان مجازی» و «محل فیزیکی» هستند. جهانی بودن این فضا، امکانات فراوانی برای کاربران و افراد فراهم آورده، ولی در عین حال مسائلی را نیز موجب شده است. تفاوت‌های فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی در این فضا کمتر از فضای فیزیکی نمود دارند، ولی به دلیل سرعت زیاد حرکت در این فضا و آشنایی سریع با دیگر فرهنگ‌ها، مشکلاتی برای افراد ایجاد کرده است.

سیال بودن از فرامتغیرهای بالقوه‌ی فضای مجازی و تابعی از استفاده از امکانات و ابزارهای این فضا است. این فضا، فضای حرکت سریع، محلی - جهانی و فرامکانی و فرازمانی است. علاوه بر اینکه فرد در فضای مجازی سیال است، اطلاعات و جریان اطلاعات نیز بسیار سیال است. قدرت زیاد حرکت به فرد امکان جریان داشتن در فضا را می‌دهد. فرد زمانی ایران و در کلیک بعدی در آمریکا است. به عبارت دیگر، می‌توان گفت، اصل در این فضا حرکت است و سکون استثناست. «تشدید واقعیت» اشاره به اثری دارد که تحت تأثیر خصایص ذاتی فضای مجازی متوجه پدیده‌ها، افراد و تعاملات این فضا می‌شود. «زالسیکی» (۱۹۹۷) در کتاب روح فضای مجازی بیان می‌کند که فضای تندشده‌ی مجازی واقعیت متفاوتی را منتقل می‌کند و واقعیت‌های شیشه‌ای را جلا و شکوه متأثر از صنعت بازنمایی می‌بخشد. «چند رسانه‌ای شدن»، یکی از مهم‌ترین فرامتغیرهای فضای رسانه‌ای جدید است. چند رسانه‌ای بودن این فضا اثربخشی و همچنین شدت درگیر شدن را به نحو چشمگیری افزایش می‌دهد. این فضا همچون تلویزیون، رادیو، مطبوعات و کتاب، تنها یک یا دو حس را درگیر نمی‌کند. اثربخشی زیاد این فضا به دلیل درگیر شدن بیشتر حس‌های انسان در تعامل با آن است، چنانکه انسان خود بخشی از این فضا می‌شود. پیشرفت‌های فناورانه حتی امکان انتقال حس بویایی و لامسه را نیز از طریق این فضا امکان‌پذیر ساخته است.

### روش‌شناسی

تحقیق حاضر از نظر روش‌شناسی از نوع پیمایشی و توصیفی است که عبارتند از پیمایش بر خط، قوم‌نگاری مجازی. در قوم‌نگاری مجازی می‌توان اینترنت را به منزله نوعی محیط یا فرهنگ مطالعه کرد که در آن انسان‌ها شکل‌های خاصی از ارتباط، یا گاهی هویت خاصی را به وجود می‌آورند. در هر دو حالت می‌توان روش‌های مطالعات موردی و قوم‌نگاری را به پژوهش اینترنتی کشاند و شیوه‌های برقراری ارتباط و ارائه «خود» در اینترنت را مطالعه کرد. برای رسیدن به برداشتی از درک شرکت‌کنندگان و معنایی که به مشارکت‌های برخط خود می‌دهند، باید زمانی



را برای مشاهده فعالیت‌های اینترنتی آنها و گوش دادن به آنچه درباره این فعالیت‌ها می‌گویند، صرف کرد. (عاملی، ۱۳۹۰: ۷۲). ابزار مورد استفاده پرسشنامه (آنلاین) بود. تلگرام، اینستاگرام، لاین، واتس‌آپ شبکه‌های مورد مطالعه بودند. فرامتغیرهای تأثیرگذار بر گسترش جرائم سایبری در این مطالعه عبارتند از: هایپر تکست بودن فضای مجازی، فراگیری و گستردگی فضای مجازی، دسترسی آسان به فضای مجازی، گمنامی در فضای مجازی، تعاملی بودن فضای مجازی، دیجیتالی بودن فضای مجازی، واقعیت مجازی بودن امور در فضای مجازی، چند رسانه‌ای بودن فضای مجازی و ایمن بودن فضای مجازی. هر یک از متغیرها بر اساس طیف پنج‌قسمتی لیکرت با نمرات بسیار موافقم ۵، موافقم ۴، نظری ندارم ۳، مخالفم ۲، بسیار مخالفم ۱ مورد سنجش قرار گرفته‌اند.

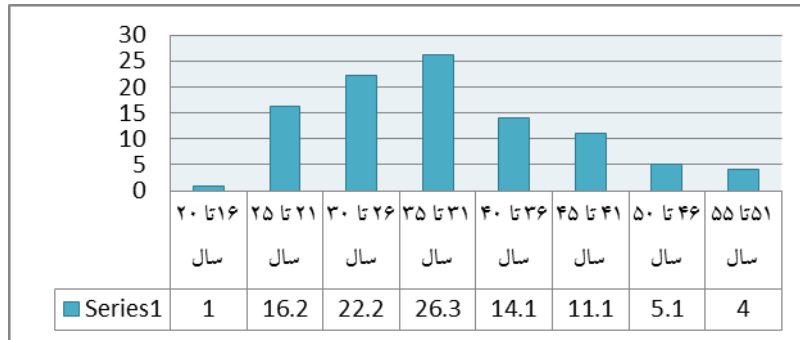
جامعه آماری (کلیه کاربران فضای مجازی (تلگرام)) هستند کاربرانی که در معرض آسیب‌های مجازی قرار گرفته و یا خود این ناهنجاری‌ها و آسیب‌ها را شیوع و توسعه می‌دهند و یا کاربرانی که ممکن است در استفاده‌های روزانه خود از اینترنت با برخی از رفتارهای آسیب‌زا و نابه‌هنجار دیگر کاربران مواجه و بصورت بالقوه امکان بروز برخی رفتارهای ناهنجار و یا آسیب رساندن به این افراد وجود دارد. از کل این کاربران ۴۰۰ نفر انتخاب و به صورت آنلاین مورد بررسی قرار گرفتند. ابزار مطالعه پرسشنامه بود که بر اساس متغیرهای تحقیق طراحی و در برگزیده اطلاعات فردی پاسخگویان و سئوالات مربوط به فرضیات تحقیق بود. پرسشنامه به صورت آن‌لاین برای نمونه مورد مطالعه ارسال گردید. به‌منظور تأمین روایی، الف) مراجعه به پرسش‌نامه‌ها و تحقیقات قبلی مشابه، ب) تهیه پرسش‌نامه اولیه و قرار دادن آن در اختیار تعدادی از کارشناسان و خبرگان و به منظور برآورد پایایی این تحقیق، پس از تکمیل پرسشنامه آن‌لاین به تعداد ۳۵ نمونه، برآورد پایایی گردید که ضریب پایایی (آلفای کرونباخ) محاسبه شده ۰,۹۱ بود که مبین پایایی و معنی‌دار بودن پرسشنامه می‌باشد.

### یافته‌ها

در آمار استنباطی برای آزمون فرضیات از آزمون‌های T-value، تحلیل عاملی تاییدی استفاده خواهد شد؛ و سطح معناداری و ضریب اطمینان با بهره‌گیری از نرم‌افزار spss و lizrel اندازه‌گیری می‌شود.

### الف) یافته‌های توصیفی:

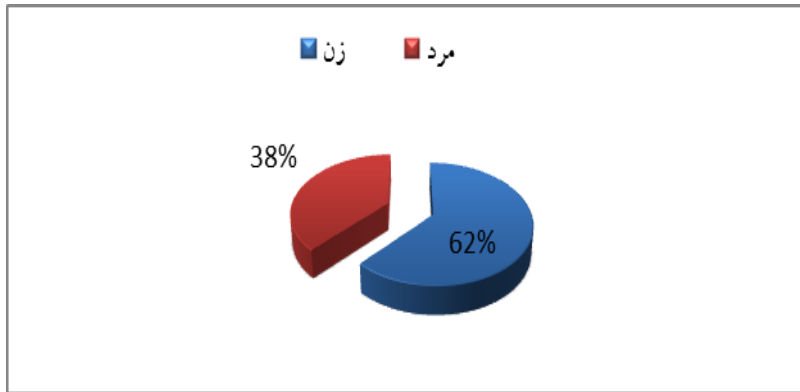
۱- سن:



نمودار (۱): توصیف سنی پاسخگویان

نمودار فوق نشان می‌دهد که بیشترین فراوانی در بین پاسخ‌دهندگان مربوط به کاربرانی است که بین ۳۱ تا ۳۵ سال سن دارند؛ یعنی چیزی معادل با ۲۶٪ کل فراوانی‌ها می‌باشد.

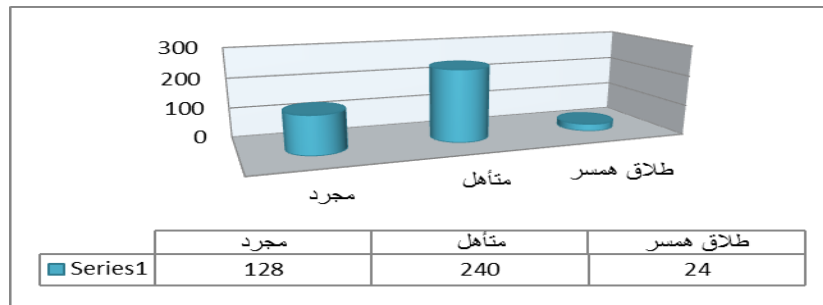
۲- جنس:



نمودار (۲): توصیف متغیر جنسیت

نمودار فوق نشان می‌دهد که بیشترین فراوانی در بین پاسخ‌دهندگان مربوط به کاربران زن می‌باشد؛ به بیان دیگر، ۲۴۸ نفر زن و ۱۵۲ نفر مرد هستند.

### ۳- وضعیت تأهل:



نمودار (۳): توصیف متغیر وضعیت تأهل

نمودار فوق نشان می‌دهد که بیشترین فراوانی در بین پاسخ‌دهندگان مربوط به کاربرانی است که متأهل می‌باشند؛ به بیان دیگر، متأهلین تقریباً ۲ برابر مجردین می‌باشند.

### ۴- میزان تحصیلات:

جدول (۱)- توصیف میزان تحصیلات نمونه آماری

ردیف	میزان تحصیلات پاسخگویان	فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
۱	زیر دیپلم	۸	۲.۰	۲.۰
۲	دیپلم	۳۶	۹.۲	۱۱.۲
۳	کاردانی	۳۶	۹.۲	۲۰.۴
۴	کارشناسی	۱۵۶	۳۹.۸	۶۰.۲
۵	کارشناسی ارشد	۱۲۸	۳۲.۷	۹۲.۹
۶	دکترای بالاتر	۲۸	۷.۱	۱۰۰.۰
۷	خطا			
	جمع	۴۰۰	۱۰۰	

جدول فوق نشان می‌دهد که بیشترین فراوانی در بین پاسخ‌دهندگان مربوط به کاربرانی است که مدرک تحصیلی لیسانس دارند.

### ۵- میزان استفاده از اینترنت

جدول (۲)- توصیف وضعیت استفاده از اینترنت در نمونه آماری

ردیف	میزان استفاده از اینترنت پاسخگویان	فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
۱	کمتر از ۱ ساعت	۷۲	۱۸.۰	۱۸.۰
۲	۱ تا ۳ ساعت	۱۷۶	۴۴.۰	۶۲.۰
۳	۳ تا ۵ ساعت	۸۴	۲۱.۰	۸۳.۰
۴	بیش تر از ۵ ساعت	۶۸	۱۷.۰	۱۰۰.۰
	جمع	۴۰۰	۱۰۰.۰	

جدول فوق نشان می‌دهد که بیشترین فراوانی در بین پاسخ‌دهندگان مربوط به کاربرانی است که بین ۱ تا ۳ ساعت از اینترنت استفاده کرده‌اند.

## ۶- وضعیت استفاده از پیام‌رسان‌های ارتباطی موبایل

جدول (۳) - توصیف وضعیت استفاده از پیام‌رسان‌های ارتباطی موبایل در نمونه آماری

ردیف	وضعیت استفاده از پیام‌رسان‌های ارتباطی موبایل	فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
۱	تلگرام	۹۲	۲۳.۰	۲۳
۲	تلگرام و اینستاگرام	۹۲	۲۳.۰	۴۶
۳	تلگرام، اینستاگرام، لاین، واتس‌آپ و سایر	۲۱۶	۵۴.۰	۱۰۰
	جمع	۴۰۰	۱۰۰.۰	

جدول فوق نشان می‌دهد که بیشترین فراوانی در بین پاسخ‌دهندگان مربوط به کاربرانی است که هم از تلگرام، اینستاگرام، لاین و واتس‌آپ و سایر استفاده کرده‌اند.

## ۷- هایپر تکست بودن فضای مجازی

سوال: سرعت و تبادل لحظه به لحظه اطلاعات از سرتاسر دنیا در فضای مجازی باعث می‌شود که کاربران به راحتی مرتکب جرم شوند.

جدول (۴) - توصیف هایپر تکست بودن فضای مجازی

ردیف	هایپر تکست بودن فضای مجازی	فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
۱	کاملاً مخالفم	۴۴	۱۱.۳	۱۱.۳
۲	مخالفم	۵۲	۱۳.۴	۲۴.۷
۳	تا حدودی	۱۵۶	۴۰.۲	۶۴.۹
۴	موافقم	۴۸	۱۲.۴	۷۷.۳
۵	کاملاً موافقم	۸۸	۲۲.۷	۱۰۰.۰
۶	خطا	۱۲		
	جمع	۴۰۰	۱۰۰.۰	

جدول فوق نشان می‌دهد که بیشتر کاربران یعنی ۴۰٫۲ درصد معتقدند سرعت و تبادل لحظه به لحظه اطلاعات از سرتاسر دنیا در فضای مجازی تا حدودی باعث می‌شود که کاربران به راحتی مرتکب جرم شوند.

## ۸- فراگیری و گستردگی فضای مجازی

سوال: فراگیری و گستردگی اینترنت باعث گسترش جرائم سایبری شده است.

جدول (۵) - توصیف فراگیری و گستردگی فضای مجازی

ردیف	فراگیری و گستردگی فضای مجازی	فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
۱	کاملاً مخالفم	۱۲	۳.۱	۳.۱
۲	مخالفم	۴۴	۱۱.۳	۱۴.۴
۳	تا حدودی	۶۸	۱۷.۵	۳۲.۰
۴	موافقم	۱۱۶	۲۹.۹	۶۱.۹
۵	کاملاً موافقم	۱۴۸	۳۸.۱	۱۰۰.۰
۶	خطا	۱۲		
	جمع	۴۰۰	۱۰۰.۰	

نقش فرامتغیرهای فضای مجازی در.....۱۰۷

جدول فوق نشان می‌دهد که بیشترین افراد یعنی ۳۸,۱ درصد از کاربران کاملاً موافق بودند که فراگیری و گستردگی فضای مجازی در گسترش جرائم سایبری موثر است.

### ۹- دسترسی آسان به فضای مجازی

سوال: خرید بسته‌های اینترنت ارزان و دسترسی آسان به فضای مجازی در افزایش جرائم سایبری موثر است.

جدول (۶) - توصیف دسترسی آسان به فضای مجازی

ردیف	دسترسی آسان به فضای مجازی	فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
۱	کاملاً مخالفم	۱۶	۴.۳	۴.۳
۲	مخالفم	۶۴	۱۷.۰	۲۱.۳
۳	تا حدودی	۹۲	۲۴.۵	۴۵.۷
۴	موافقم	۱۰۰	۲۶.۶	۷۲.۳
۵	کاملاً موافقم	۱۰۴	۲۷.۷	۱۰۰.۰
۶	خطا	۲۴		
	جمع	۴۰۰	۱۰۰.۰	

جدول فوق نشان می‌دهد که بیشترین افراد ۲۷,۷ درصد از کاربران کاملاً موافقت کردند که دسترسی آسان به فضای مجازی در گسترش جرائم سایبری موثر است و نیز ۲۶,۶ درصد موافق بودند.

### ۱۰- گمنامی در فضای مجازی

سوال: ناشناسی و گمنامی در فضای مجازی باعث می‌شود تا کاربران بدون ترس از شناخته شدن هر کاری که دوست دارند انجام دهند.

جدول (۹) - توصیف گمنامی در فضای مجازی

ردیف	گمنامی در فضای مجازی	فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
۱	کاملاً مخالفم	۴	۱.۱	۱.۱
۲	مخالفم	۳۲	۸.۹	۱۰.۰
۳	تا حدودی	۲۰	۵.۶	۱۵,۶
۴	موافقم	۱۴۸	۴۱,۱	۵۶,۷
۵	کاملاً موافقم	۱۵۶	۴۳,۳	۱۰۰.۰
۶	خطا	۴۰		
	جمع	۴۰۰	۱۰۰.۰	

جدول فوق نشان می‌دهد که بیشترین افراد یعنی ۴۳,۳ درصد از کاربران کاملاً موافقت کردند که ناشناسی و گمنامی در فضای مجازی باعث می‌شود تا کاربران بدون ترس از شناخته شدن هر کاری که دوست دارند انجام دهند.

### ۱۱- تعاملی بودن فضای مجازی

سوال: برقراری روابط دوسویه یا چند سویه در فضای مجازی این امکان را ایجاد می‌کند که کاربر آسان تر تحت تأثیر شخص مقابل قرار گرفته و راحت‌تر در دام مجرمین بیفتد.

جدول (۸) - توصیف تعاملی بودن فضای مجازی

ردیف	تعاملی بودن فضای مجازی	فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
۱	کاملاً مخالفم	۱۲	۳.۲	۳.۲
۲	مخالفم	۴۸	۱۲.۹	۱۶.۱
۳	تا حدودی	۸۸	۲۳.۷	۳۹.۸
۴	موافقم	۱۰۰	۲۶.۹	۶۶.۷
۵	کاملاً موافقم	۱۲۴	۳۳.۳	۱۰۰.۰
۶	خطا	۲۸		
	جمع	۴۰۰	۱۰۰.۰	

جدول فوق نشان می‌دهد که بیشترین افراد ۳۳,۳ درصد از کاربران کاملاً موافق‌اند که برقراری روابط دوسویه یا چند سویه در فضای مجازی این امکان را ایجاد می‌کند که کاربر آسان‌تر تحت تأثیر شخص مقابل قرار گرفته و راحت‌تر در دام مجرمین بیفتد.

### ۱۲- دیجیتالی بودن فضای مجازی

سوال: فضای مجازی این امکان را فراهم می‌آورد که محتوای غیر اخلاقی و هرزه نگارانه به راحتی تکثیر شود.

سوال: فضای مجازی این امکان را فراهم می‌آورد که میزان جعل اسناد و مدارک به راحتی صورت گیرد.

جدول (۷) - توصیف دیجیتالی بودن فضای مجازی

ردیف	دیجیتالی بودن فضای مجازی	فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
۱	کاملاً مخالفم	۱۲	۳.۲	۳.۲
۲	مخالفم	۶۰	۱۵.۸	۱۸.۹
۳	تا حدودی	۸۸	۲۳.۲	۴۲,۱
۴	موافقم	۱۲۰	۳۱.۶	۷۳.۷
۵	کاملاً موافقم	۱۰۰	۲۶.۳	۱۰۰.۰
۶	خطا	۲۰		
	جمع	۴۰۰	۱۰۰.۰	

جدول فوق نشان می‌دهد که بیشترین افراد یعنی ۳۱,۶ درصد از کاربران موافقند که دیجیتالی بودن فضای مجازی در گسترش جرائم سایبری موثر است.

### ۱۳- واقعیت مجازی بودن امور در فضای مجازی

سوال: دوستی‌های اینترنتی با جنس مخالف، مجازی هستند و بنابراین مشکل شرعی ندارند.

**جدول (۱۰) - توصیف واقعیت مجازی بودن امور در فضای مجازی**

ردیف	واقعیت مجازی فضای مجازی	فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
۱	کاملاً مخالفم	۸	۲.۳	۲.۳
۲	مخالفم	۲۸	۸.۰	۱۰.۲
۳	تا حدودی	۱۴۸	۴۲.۰	۵۲.۳
۴	موافقم	۱۰۰	۲۸.۴	۸۰.۷
۵	کاملاً موافقم	۶۸	۱۹.۳	۱۰۰.۰
۶	خطا	۴۸		
	جمع	۴۰۰	۱۰۰.۰	

جدول فوق نشان می‌دهد که ۴۲ درصد از کاربران تا حدودی معتقدند دوستی‌های اینترنتی با جنس مخالف، مجازی هستند و بنابراین مشکل شرعی ندارند.

### ۱۴- چند رسانه ای بودن فضای مجازی

سوال: استفاده‌های متعدد از فضای مجازی (فیلم برداری، تصویر برداری، ضبط صدا و...) در گسترش جرائم سایبری موثر است.

**جدول (۱۱) - توصیف چند رسانه ای بودن فضای مجازی**

ردیف	چند رسانه ای بودن فضای مجازی	فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
۱	کاملاً مخالفم	۸	۲.۲	۲.۲
۲	مخالفم	۳۲	۸.۹	۱۱.۱
۳	تا حدودی	۹۲	۲۵.۶	۳۶.۷
۴	موافقم	۱۵۲	۴۲.۲	۷۸.۹
۵	کاملاً موافقم	۷۶	۲۱.۱	۱۰۰.۰
	خطا	۴۰		
	جمع	۴۰۰	۱۰۰.۰	

جدول فوق نشان می‌دهد که بیشتر کاربران یعنی ۴۲,۲ درصد از کاربران معتقدند چند رسانه ای بودن فضای مجازی در گسترش جرائم سایبری موثر است.

### ۱۵- ایمن بودن فضای مجازی

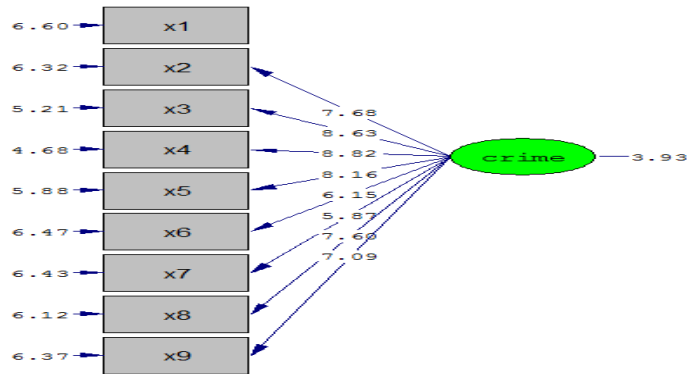
سوال: کاربران گمان می‌کنند که فضای مجازی فضای امنی برای ارتکاب جرم و انجام خلاف است و به راحتی شناسایی نمی‌شوند.

جدول (۱۲) - توصیف ایمن بودن فضای مجازی

ردیف	ایمن بودن فضای مجازی	فراوانی	فراوانی تجمعی	درصد فراوانی تجمعی
۱	کاملاً مخالفم	۸	۲.۲	۲.۲
۲	مخالفم	۴۸	۱۳.۰	۱۵.۲
۳	تا حدودی	۷۲	۱۹.۶	۳۴.۸
۴	موافقم	۹۶	۲۶.۱	۶۰.۹
۵	کاملاً موافقم	۱۴۴	۳۹.۱	۱۰۰.۰
	خطا	۱۲		
	جمع	۴۰۰	۱۰۰.۰	

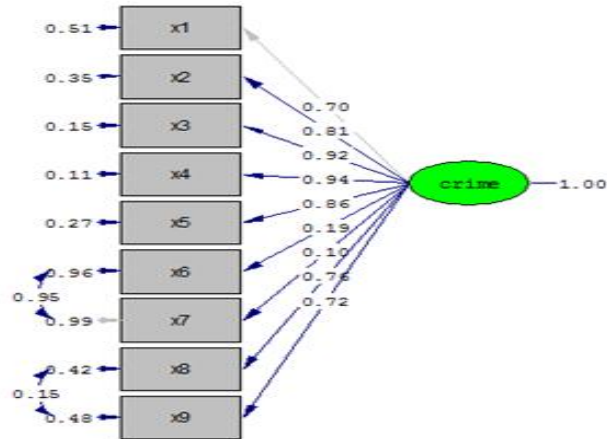
جدول فوق نشان می‌دهد که بیشترین افرادی یعنی ۳۹,۱ درصد از کاربران کاملاً موافق اند که فضای مجازی فضای امنی برای ارتکاب جرم و انجام خلاف است و به راحتی شناسایی نمی‌شوند. (ب) یافته‌های استنباطی (تحلیل عاملی تاییدی)

در این پژوهش برای آزمون فرضیات از آزمون‌های آماری T-value، تحلیل عاملی تاییدی استفاده شده است. چون معناداری در سطح خطای ۰,۰۵ بررسی می‌شود بنابراین اگر میزان بارهای عاملی مشاهده شده با آزمون t-value از ۱,۹۶ کوچکتر محاسبه شود، رابطه معنادار نیست در این مرحله چون T-value هر کدام از متغیرها بالای ۱,۹۶ است پس معنادار است.



Relationship	T-value
X1(cyberspace being hypertext) -----> Y(development of cyber-crime)	۶,۶۰
X2(cyberspace learning) -----> Y(development of cyber-crime)	۶,۳۲
X3(cyberspace easy accessibility) -----> Y(development of cyber-crime)	۵,۲۱
X4(cyberspace obscurity) -----> Y(development of cyber-crime)	۴,۶۸
X5(cyberspace interactivity) -----> Y(development of cyber-crime)	۵,۸۸
X6(cyberspace digital) -----> Y(development of cyber-crime)	۶,۴۷
X7(cyberspace The virtual reality of things) -----> Y(development of cyber-crime)	۶,۴۳
X8(cyberspace multimedia) -----> Y(development of cyber-crime)	۶,۱۲
X9(cyberspace being safe) -----> Y(development of cyber-crime)	۶,۳۷





Chi-Square=4.99, df=7, P-value=0.66157, RMSEA=0.000

قدرت رابطه با توجه به بار عاملی همه فرامتغیرهای فضای مجازی که بالای ۰,۶ است خیلی مطلوب است به استثنای دیجیتالی بودن فضای مجازی که قدرت رابطه ۰,۱۹ و واقعیت مجازی بودن امور در فضای مجازی که قدرت رابطه ۰,۱۰ ضعیف است.

### بحث و نتیجه گیری

بر اساس یافته‌ها در سطح اطمینان ۹۵ درصد، بین‌هایپر تکست بودن، فراگیری و گستردگی، دسترسی آسان به فضای مجازی، گمنامی، تعاملی بودن، چند رسانه ای بودن و ایمن بودن فضای مجازی با گسترش جرائم سایبری رابطه مستقیم و قوی وجود دارد. ولی بین دیجیتالی بودن و واقعیت مجازی بودن امور در فضای مجازی و گسترش جرائم سایبری رابطه خیلی ضعیفی وجود دارد. ویژگی‌های این فضا خود به خود فضایی را ایجاد می‌کند، که اثرات اولیه و ثانویه آسیب در جهان دو فضایی را تشدید و تقویت می‌کند و آن را توسعه می‌دهد. به عبارتی، ظرفیت‌های ذاتی فضای مجازی، توسعه فراگیری را برای محیط آسیبی فراهم کرده است. در عین حال همین ظرفیت‌ها، محیط گسترده ای را برای رفتار بهینه، موثر و مفید و در نگاه دینی، قلمرو وسیعی را برای عمل صالح فراهم آورده است.

اما در سوی دیگر، می‌توان از عللی نام برد، که به زیر ساخت و مختصات فضای مجازی ارتباط ندارد و به تجربه کاربران و در حقیقت تجربه زیستی افراد و کاربران فضای مجازی باز می‌گردد. کاربران عوامل اصلی تحرکات اطلاعاتی، فکری و خلاقانه در فضای مجازی هستند؛ گرایش‌ها و

تجربه‌های زیستی و فکری کاربران به شدت بر فضای مجازی اثر گذار است. همان طور که اشاره شد این فضا، جهانی است و هم افزایی گسترده و متنوع ادیان، فرهنگ‌ها و در عین حال ایدئولوژی خاص که جستجوگر سلطه فراگیر هستند را نیز فراهم آورده است. بنابراین گستردگی تجربه‌های زیستی و ذهنی افراد و همچنین نگاه سلطه‌گرایانه برای توسعه‌یک فرهنگ خاص در جهان موجب می‌شود که فرهنگ‌های متضاد در یک محیط واحد فرهنگی جمع شوند و منشاء ظهور آسیب‌های گسترده فرهنگی شوند. لذا امری که در یک جامعه به عنوان یک رفتار عرفی و پذیرفته شده تلقی می‌شود، در جامعه دیگر یک ناهنجار، گناه و بعضاً جرم اجتماعی محسوب می‌شود. اجتماع رفتارهای عرفی شده در یک جامعه و گناه در جامعه دیگر، دو گانگی‌های بسیاری را تولید می‌کند که به لحاظ هویت می‌تواند موجب ابهام هویتی، دو رگه‌ای شدن هویت، سردی و سردی در گمی هویت شود. همچنین می‌توان در بحث تجربه‌های زیستی افراد که فضای مجازی بستری برای بروز و ظهور و توسعه و تشدید آن فراهم می‌کند از عللی همچون «عادت پیدا کردن» یا «عادت داشتن» و «نوستالژیا»، «جبران» یا «دسترس‌پذیری آسیب» نام برد. کاربران ممکن است در تجربه‌های زیستی خود در فضای فیزیکی زندگی، به فعالیت‌های آسیبی یا آسیب‌زا عادت داشته باشند، که ورود این افراد به فضای مجازی به تشدید این عادت آسیبی آنها منجر خواهد شد. در حقیقت آسیبی که فرد در فضای فیزیکی زندگی دچار آن است با ورود فرد به فضای مجازی به این فضا منتقل می‌شود و ممکن است علاوه بر تشدید و توسعه آسیب در خود فرد، بسترهای آسیب‌زایی نیز در فضای مجازی ایجاد کند، که به آسیب دیدگی افراد زیادی منجر خواهد شد. به عبارت دیگر می‌توان گفت فضای مجازی، محیط جهانی شدن عرصه رفتارهاست. زالسکی (۱۹۹۷) در کتاب روح فضای مجازی بیان می‌کند که فضای جهانی شده مجازی واقعیت متفاوتی را منتقل می‌کند و واقعیت‌های شیشه‌ای را جلا و شکوه متأثر از صنعت بازنمایی می‌بخشد. ممکن است این عرصه مصرف فراگیر پیدا کند و ممکن است توسط مصرف‌کنندگان متفاوت، رفتارهای متفاوتی را موجب گردد نیز این نتیجه را تأیید کرده است. از سوی دیگر شرایط محیطی ممکن است منشاء ظهور نوستالژیهایی شود، که رفتار تشدید شده‌ای را در محیط مجازی به وجود آورد. ممکن است ساختارهای فضای فیزیکی باعث جلوگیری از دسترسی افراد به آسیب‌ها شود؛ فرد در جامعه یا اجتماعی زندگی و فعالیت می‌کند که اجازه و بروز آسیب‌ها و فعالیت‌ها را به او نمی‌دهد. گمنامی و بی‌مرز بنیدن فضای مجازی، این امکان را در اختیار کاربران خود قرار می‌دهد.

که بدون توجه به مرزهای اجتماعی و فرهنگی در فضایی جهانی سیر کنند و در این راه نوستالژی‌های آسیبی خود یا همان زمینه‌های آسیب زای درون خود و ناخودآگاه خود را در این فضا جستجو کنند. عاملی (۱۳۸۶) نیز بی مرز بودن این فضا مانع از اندازه گیری آن همچون مکان در فضای فیزیکی می شود. میهالاچی (۲۰۰۲) نیز معتقد است با توسعه ی ظرفیت « مکان » به « فضا » و تمایز بین زمان کند و زمان سریع و یا به عبارتی « همزمانی انتقال » تفاوت جدی بین آسیب در فضای فیزیکی و آسیب در فضای مجازی به وجود می آید. یکی دیگر از دلایل مهم در ایجاد و توسعه آسیب‌های مجازی را می توان عدم تبیین مفهومی مختصات فضای مجازی دانست. این امر، علت بالادستی است، که خود علت‌هایی همچون عدم تعریف کدهای اخلاقی و دینی فضای مجازی، عدم تصویب قوانین مناسب فضای مجازی و عدم تعیین صلاحیت‌های قضایی برای بررسی به جرم‌های مجازی و عدم تبیین دینی و شرعی رفتارها در فضای مجازی را موجب می‌شود. اسلوین (۱۳۸۰) نیز تأیید کرده است که چند رسانه ای بودن این فضا اثربخشی و همچنین شدت درگیر شدن را به نحو چشمگیری افزایش می دهد. این فضا همچون تلویزیون، رادیو، مطبوعات و کتاب، تنها یک یا دو حس را درگیر نمی کند. بنابراین می‌بایست به تبیین مفهومی مختصات فضای مجازی در بستر پارادایم دو فضایی شدن‌ها که نگاهی کلان به رابطه میان دو فضای زندگی فیزیکی و مجازی دارد، پرداخت؛ تا از این طریق در بخش‌های مختلف دینی، اخلاقی و قانونی بتوان رفتارهای بهنجار، ناهنجار و همچنین رفتارهای مجرمانه را تبیین کرد.

با توجه به نتایج تحقیق راهکارهای زیر را می‌توان پیشنهاد داد: الف- با توجه به مراحل فرایند پیجویی جرائم مجازی در قبل از وقوع جرم باید ارتقای سطح فرهنگ فردی، اجتماعی و سازمانی را در استفاده از فرصت‌های فضای مجازی و آشنایی با تهدیدها و آسیب پذیرها با رویکرد تغییر نگرش در افراد و آشنایی آنان با این فضا و تقویت نقش آموزشی و آگاه سازی و اطلاع رسانی توسط والدین، مؤسسات، سازمانها و نهادهای متولی به منظور کاهش جرم مورد توجه و تأکید قرار گیرد. ب- تلاش به منظور هماهنگ ساختن قوانین ماهوی و شکلی حاکم در کشورهای یک منطقه با استفاده دستور کارها و قوانین یا موافقتنامه‌ها با همکاری پلیس فضای مجازی. پ- نهادینه سازی برای پیشگیری جرائم رایانه ای و اینترنتی از طریق تصویب لایحه پیشگیری از وقوع جرم و تمرکز فعالیت سازمانها و نهادهای دولتی و غیردولتی و مدنی در امر

۱۴ ..... پژوهش‌های جامعه‌شناختی، سال دوازدهم، شماره اول و دوم، بهار و تابستان ۱۳۹۷

پیشگیری از وقوع جرم. ت- آموزش و آگاهی‌رسانی به کاربران در خصوص شیوه‌هایی که مجرمان می‌توانند بدان وسیله از آنها سوء استفاده کرده و مرتکب جرائم سایبری شوند.

### منابع

- آیکاو، دیوید جی (۱۳۸۳)، راهکارهای پیشگیری و مقابله با جرایم رایانه‌ای، ترجمه اکبر استرکی، محمدصادق روزبهانی، تورج ریحانی و راحله الیاسی، تهران، معاونت پژوهش دانشگاه علوم انتظامی.
- اسلوبین، جیمز (۱۳۸۰)، اینترنت و جامعه. ترجمه عباس گیلوری و علی رادباوه. تهران: کتابدار.
- پرویزی، رضا (۱۳۸۴)، پیجویی جرایم رایانه‌ای، چاپ اول، تهران: انتشارات جهان جام جم.
- جوان جعفری، عبدالرضا (۱۳۸۹)، جرائم سایبر و رویکرد افتراقی حقوق کیفری (با نگاهی به قانون مجازات اسلامی بخش جرائم رایانه‌ای)، مجله دانش و توسعه، سال هفدهم، شماره ۳۴، صص: ۱۶۹-۱۹۱
- راسخون (۱۳۹۳)، قاعده‌های اخلاقی در فضای مجازی و دو وجهی‌نگری. قابل دسترسی در آدرس: <http://rasekhoon.net/article/show/988661>
- زیر، اولریش (۱۳۹۰)، جرائم رایانه‌ای، ترجمه نوری، محمدعلی و نخجوانی، رضا و بختیاروند، مصطفی و رحیمی، احمد، تهران، انتشارات گنج دانش، چاپ دوم.
- عالیپور، حسن (۱۳۹۰)، حقوق فناوری اطلاعات و ارتباطات (جرائم رایانه‌ای)، تهران: انتشارات خرسندی.
- عاملی، سعید رضا (۱۳۸۴)، دو فضایی شدن جهان و موبایل رایانه، جامعه مجازی فراگیر و بازسازی هویت فردی، ارائه شده در همایش فناوری اطلاعات و ارتباطات و توسعه، نشریه فرهنگ و فناوری، جلد ۱، شماره ۴.
- عاملی، سعید رضا (۱۳۸۶)، دین مجازی، دو فضایی شدن محیط دینی و ارتباطات درون دینی و بین دینی؛ دین و رسانه، تهران: طرح آینده.
- عاملی، سعید رضا (۱۳۸۷)، دو جهانی شدن‌ها و دو فضایی شدن فرهنگ، پارادایم جدید فرهنگ‌شناسی، تهران: انتشارات جهاد دانشگاهی واحد تهران.
- عاملی، سعید رضا (۱۳۸۸)، شبکه‌های علمی مجازی، تهران: پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی.
- عاملی، سعید رضا (۱۳۹۰)، رویکرد دو فضایی به آسیب‌ها، جرائم، قوانین و سیاست‌های فضای مجازی، تهران، انتشارات امیر کبیر.
- کوسن، موریس (۱۳۷۶)، روابط میان پیشگیری وضعی و کنترل بزهکاری، ترجمه علیحسین نجفی ایرندآبادی، مجله‌ی تحقیقات حقوق دانشگاه شهید بهشتی.
- کوثری، مسعود (۱۳۸۶)، جهان فرهنگی کاربران ایرانی گزارش پژوهشی. تهران: پژوهشگاه فرهنگ و هنر و ادبیات.
- کیهان (۱۳۹۵)، کشف ۸۸ درصدی جرایم اینترنتی توسط پلیس فتا. قابل دسترسی در آدرس: <http://kayhan.ir/fa/mobile/news/99090/95>
- مک لوهان، مارشال (۱۳۷۷)، برای درک رسانه‌ها ترجمه سعید آذری. تهران: مرکز تحقیقات، مطالعات و سنجش برنامه ای صداوسیما.

- Cuusson, Maurice, La criminology, paris, Hachette, coll, Les fondamentaux, 2002, p. 28. 26. Jaishankar, K. (2008). Space transition theory of cyber crimes. In F. Schmalleger, & M. Mihalache, A. (2002). The cyber space- Time continuum: Meaning. The Information Society. 18:293-301
- Shinder, Debra Little John, (2002); Scene of the Cyber Crime, Computer Forensics Hand Book, Syngress Publication, pp.1-744.
- Turkle, S. (1995). Life on Screen: Identity in The Age of The Internet New York: Simon and Schuster
- Turkle, S. (1996). Who Are We? In Trend David (ed). (2001). Reading Digital Culture, Oxford: Black Well.
- Zancheti, s.m. (2002) .value, Built Heritage and Cyberspace. Museum. 54(3):19-28