

شما، والدین و رایانه

آیا ما بطور ناخودآگاه رایانه را همانند مادر و پدر یا خواهر و برادر خود تجربه می‌کنیم؟...



آیا ما بطور ناخودآگاه رایانه را همانند مادر و پدر یا خواهر و برادر خود تجربه می‌کنیم؟ پدیده "انتقال" یکی از مفاهیم بنیادین نظریه روانکاوی است. در این نظریه گفته می‌شود که ما تمایل داریم الگوهای فکری، احساسی و رفتاری که در دوران کودکی مان شکل گرفته‌اند و مهم‌تر از همه رابطه‌ای که در آن زمان با والدین یا خواهر و برادر داشتیم، در روابط فعلی خود دوباره از سر بگیریم.

منتقدان این ایده را به چالش کشانده، می‌گویند: نظریه روانکاوی بیش از حد به تاثیرات پویایی خانواده و دوران کودکی در تکامل شخصیت فرد می‌پردازد.

مسلم است که شخصیت فرد با تغییر و تحول در طول دوران زندگی به خاطر دوستان، احساسات عاطفی و تجربه‌های زندگی متحول و رشد می‌کند. در نتیجه تنها عامل تعیین‌کننده در شخصیت فرد، چگونگی تربیت او توسط والدین نیست.

عده‌ای این انتقاد را وارد می‌دانند. چرا که ما تنها، تحت تاثیر خانواده خود نیستیم. هر چند طی دوران شکل‌گیری، زمانی که ذهن تاثیر پذیر و آماده یادگیری در باره چگونگی ارتباط انسانها با یکدیگر است، افرادی چون والدین، خواهر و برادر، مدت زمان زیادی را با ما گذرانده باشند.

برای مثال، رابطه عاطفی همسر یا دوست صمیمی خود را در نظر بگیرید. منظور ما آن خصوصیات یا ویژگی‌های فردی است که باعث واکنش احساسی شدید شما نسبت به آن فرد می‌شود. حال این واکنش می‌تواند مثبت یا منفی باشد. حالا یکی از والدین یا برادر و خواهر خود را در نظر بگیرید. آیا آنها هم چنین خصوصیات دارند؟ و آیا واکنشهایی که نسبت به آنها نشان می‌دهید مشابه واکنشهایی شما در آن رابطه نزدیک است. بی‌تردید خواهید گفت: نه، نیست.

زیرا که ما بر اساس روابط خود با آنها مدلها و قالبهایی که مورد انتظار شیوه‌های رفتاری انسانها در این نوع روابط است، خلق کرده‌ایم. برداشت‌های اولیه ما در باره نیازها، آرزوها، ترسها و امیدهایی که روابط را شکل می‌دهند همگی در تصویرسازی از خود در یک رابطه تاثیر بسزایی دارند. اغلب متوجه نمی‌شویم که اینها مدلها و یا قالب‌های پیش‌ساخته ذهن ما هستند و ممکن است بسیار متفاوت با مدلها و قالب‌های سایر افراد باشند.

برای نمونه شاید برای شما هم این مسئله پیش آمده باشد که به خانه دوستی رفتید و شیوه رفتاری کاملاً متفاوت آن خانواده شما را متعجب یا حتی شوکه کرده است.

این مدلها و قالبها همچنان که ما رشد می‌کنیم با ما رشد می‌کنند. آنها اغلب در سطح ناخودآگاه عمل کرده و بر روی انتخابها و افراد مختلفی که با آنها معاشرت می‌کنیم و نیز نوع تجربه‌ای که در این رابطه کسب می‌کنیم، تاثیر می‌گذارند.

برای نمونه، می‌توانید به خاطر بیاورید اولین دوست مونث یا مذکر شما چقدر شبیه یکی از والدینتان بوده است. و اینکه نمی‌توانید، تصور کنید که تاکنون چه تعداد از مردان جوان به دوستان خود گفته‌اند: تو چقدر شبه مادرم هستی. و یا بالعکس.

تاثیرات این مدل و قالب‌های ذهنی حتی بر روی انتخاب و تجربه افراد در رابطه با اشیا هم مشهود است. این تاثیر گذاری به نیازها و احساساتی که فرد می‌خواهد ویژگی‌های انسانی به آنها ببخشد، بسیار نزدیک است. چرا که اکثر ما انسانها ناخودآگاه برای عناصر جهان اطراف خود جنبه انسانی قابل می‌شویم. این موضوع در خون ماست. ما از مدلها و قالب‌های درونی خود برای انسانی کردن و شکل دادن تجاربمان مانند: اتومبیل‌ها، خانه‌ها، حیوانات خانگی، مشاغل، آب و هوا... و حتی "رایانه‌ها" استفاده می‌کنیم.

بله رایانه‌ها هم می‌توانند، هدف ابتدایی "انتقال" باشند، چرا که می‌توان آنها را به عنوان شبه انسان تصور و درک کرد. رایانه‌ها سیستم‌های پیچیده‌ای هستند که به نظر می‌رسد مانند یک انسان فکر می‌کنند.

در واقع بعضی از متفکران بر این باور هستند که آنها روزی قادر خواهند بود مانند ما "فکر" کنند. رایانه‌ها برخلاف تلویزیون، سینما یا کتاب‌ها بسیار تعاملی هستند. از آنها می‌خواهیم کاری انجام دهند و آنها در اکثر موارد آن کار را با سرعت زیاد، انجام می‌دهند. آنها نیز گاهی مانند انسانها با نافرمانی‌های خود ما را متحیر و کلافه می‌کنند.

ما نسل جدید نرم افزارهای قابل ارتقاء، سیستم‌های صوتی و ویدیویی سه بعدی را در اختیار داریم و اینکه می‌توانیم آنها را طوری تغییر دهیم که انتظارات ما را به عنوان یک دوست یا همراه از یک رایانه برآورده سازد. نقطه اوج جذابیت داستانهای علمی تخیلی با آن آدم‌آهنگی‌ها جالب دقیقاً این نوع درک از ماشین‌ها به عنوان موجودی تقریباً شبیه به انسان است.

آنچه که رایانه‌ها را دارای اهدافی فریبنده برای انتقال نشان می‌دهد، آن است که به گونه‌ای مبهم شبیه انسان بوده و دارای قابلیت برنامه‌ریزی برای تبدیل به آنچه که ما از آنها می‌سازیم، هستند.

روانکاوها کشف کرده‌اند که اگر آنها در رفتار خود با ما به نحوی ابهامی و بی‌طرف باقی بمانند، ذهن ما شروع به تحلیل پذیرش آنها بر اساس مدل‌ها و قالب‌های درونی دوران کودکی می‌کند.

در مقایسه با آنچه گفته شد، درک رایانه‌ها هم (مانند انسان که بر اساس مدل‌های درونی خود در دوران کودکی است) بر اساس برنامه

ریزی اولیه و نیز اطلاعات داده شده توسط طراح و برنامه نویس اولیه آن است. و بر اساس همین برنامه ها و اطلاعات ذخیره شده در حافظه است که رفتار می کنند. (مانند آنچه که در باره انسان صدق می کند).

زمانی که ما با یک "دیگر" نامعلوم و به ظاهر قابل کنترل برخورد می کنیم، بطور ناخودآگاه به سمت مدل‌های آشنا و تجربه های ذهنی خود در باره روابط مراجعه می کنیم. در این زمان است که برای شکل دادن به طرز تفکر، احساس و واکنش خود نسبت به این رابطه جدید در حد امکان از آنها استفاده می کنیم.

بیشتر این فرایندها بصورت ناخودآگاه صورت می گیرند. ما چنان به این قالب های قدیمی عادت کرده ایم که آنها را به صورت خودکار و بدون هیچ تفکری در دریافت ها و کنش های مان بکار می بریم.

حال به مثال قبل باز می گردیم، با این تفاوت که رایانه را جایگزین همسر، دوست، عاشق یا معشوق خود می کنیم. آیا ما بطور ناخودآگاه رایانه را همانند مادر و پدر یا خواهر و برادر خود تجربه می کنیم؟ البته این پرسش ابتدا ممکن است به نظر احمقانه برسد. اما در نظر داشته باشید که من نمی گویم ما فکر می کنیم رایانه خواهر و برادر یا یکی از والدین ما هستند، بلکه ما در رابطه خود با رایانه برخی از جنبه های ارتباطی خود با اعضای خانواده را دوباره خلق می کنیم.

حالا اگر شما این جایگزینی را در باره فرد مهمی در زندگی خود با رایانه تان و یا بالعکس انجام دهید، احتمالاً خواهید گفت که آنها هیچ شباهتی به پدر و مادران ندارند. در این شرایط است که ما فرایند "انتقال" را با دقت بیشتری بررسی می کنیم. چرا که پیچیدگی ها و نقاط عطف بسیاری در این پدیده وجود دارد که آن را به طرز قابل توجهی پیچیده تر از آنچه تا کنون توصیف کرده ایم، می سازد. الگوی مشابه اعضای خانواده را می توان به شیوه های گوناگونی برای رابطه فرد با رایانه به کار برد.

شما و رایانه در نقش والدین

این یکی از ابتدایی و بارزترین انواع "انتقال" محسوب می شود. شما دیگری را بعنوان والدین و خود را به عنوان کودکی که زمانی بودید، تجربه می کنید.

برای مثال، مادر لئونارد قوانین زیادی برای چگونگی رفتار او بعنوان یک کودک وضع کرده بود، قوانینی که همواره در حال تغییر بودند. حتی اگر او تلاش می کرد این قوانین را درک و اجرا کند باز هم نمی توانست خواسته های مادرش را برآورده سازد. در نتیجه هرگز موفق به انجام مو به موی قوانین و جلب رضایت مادرش نمی شد.

به نظر می رسید، هیچ کاری را درست انجام نمی دهد. در نتیجه وقتی با تمام تلاشش نمی توانست در حد انتظارات مادرش ظاهر شود. احساس نومییدی، ناکامی و شکست می کرد.

او در دوران بزرگسالی تجربه مشابهی با رایانه خود پیدا می کند. او مجذوب رایانه خود شده و نمی داند، چگونه آن را خشنود سازد. رایانه هیچ وقت به او پاسخ نمی دهد. لئونارد پاسخ های اشتباه دریافت می کند. او یکبار دیگر شکست خورده است. رایانه باعث شد یکبار دیگر او احساس بیچارگی، ناکامی و شکست کند. او حتی تلاش می کند از رایانه خود درست مانند مادر خود دوری کند.

موردی دیگر، پدر جینی فردی سست و نالایق بود. اما او پدرش را دوست داشت، از او مراقبت می کرد، متوجه نیازهایش بود. حتی گاهی اوقات برای برآوردن نیازهای پدرش نیازهای خود را نادیده می گرفت. جینی در دوران بزرگسالی رایانه خود را چیزی شکننده و آسیب پذیر می پندارد. او با دقت بسیار از آن استفاده می کند، زیرا نمی خواهد به رایانه اش آسیبی وارد کند.

بر روی اجرای برنامه ها و آنتی ویروس ها وسواس بسیار از خود نشان می دهد. احساس می کند که سلامت و صحت رایانه اش بطور کلی به او بستگی دارد. حتی بیش از حد مواظب رایانه خود است. لئونارد و جینی تنها دو نمونه از هزاران مورد موجود هستند. نوع اول انتقال، اشکال گوناگونی به خود می گیرد.

تئوری های روانکاوی سنتی (نظریه فرویدی) اغلب آن را در قالب تمایلات و تخیلات جنسی نسبت به والدین ارزیابی می کنند. کودک امیدوار است والد جنس مخالف را برای ارضای تمایلات شهوانی و هیجانی خود به تصرف در آورد. کودک پس از حل تعارض‌هایی که تداعی کننده این آرزو هاست، می آموزد که تمایلات جنسی خود را در مقایسه با والد جنس موافق شناسایی کند. نورمان هالند (Norman Holland) در مقاله اش به نام "سیر قهرایی اینترنتی" (The Internet Regression) روی این گونه انتقال ها نسبت به رایانه تمرکز می کند. رایانه به عنوان اغوا کننده جنسی، فریبنده، ارضاء کننده تمایلات و سمبول قدرت جنسی و دلاوری در نظر گرفته می شود.

گفتگوی زیر از یک چت روم در فضای مجازی انتخاب شده است. موضوع گفتگو در خصوص این است که چطور یکی از دوستانشان "سوزی"، مانیتور رایانه اش در یک کنفرانس ویدئویی اینترنتی هک شده بود. و تصویر مستحجنی را بر روی آن قرار داده بودند.

دیزی: بنابراین او فقط یک تصویر زشت روی مانیتورش می بیند
هاواکی: وای

دیزی: من نمی دونم چرا اون می خواست سوزی اونو ببینه
دراگون: حتما می خوای بگی مانیتورش 15 اینچه
دیزی: نه 20 اینچه

تی. اچ. از: حتما سیاه و سفید هم هست
آقای تاپس: نه 17 اونم چرخشی

دیزی: ها ها ها ها...

دراگون: واو. عجیب نیست. شما دختر مک ها (macs) را زیاد دوست دارید

توئیتی: به دیوار هم وصل بشه

آقای تاپس: نه. اندازه مانیتور نیست. کوچکتر از آن است.

توئیتی: با آمپر بالا

هاواکی: یکی از دوستانم همیشه میگه: درایو تو چقدر سنگینه؟

دیزی: وای

دراگون: خیلی مهمه هاواکی، فشرده است؟

دیزی: از آن مهمتر اینه که از حالت فشرده در آمده.

هاواکی: چند وقت یکبار ارتقاءش می دی؟

لولا: تقویت می شه؟

درگون: فقط تو سانفرانسیسکو

دیزی: واوو

اگر این مکالمه در اختیار فریود قرار می گرفت روز پر مشغله ای را با آن می گذراند.

یافتن موضوع هایی درباره ترس از اختگی، قدرت آلتی (Phallic power) و مجموعه گوناگونی از مسائل ناهمجنس گرا و همجنس گرایی کار چندان سختی نخواهد بود.

اگر چه من نمی خواهم به نظریه رایانه ها به عنوان "اگوا کننده سکسی" قدرتمند بپردازم. این نوع انتقال تنها به برخی افراد قابل تعمیم است. من حتی باور ندارم که اینگونه انتقال چندان هم پایدار باشد. به نظر من نظریه سنتی فریود از نظر فرهنگی و جنسی متعصبانه و جهت دار است. من تصور می کنم که مهم ترین مساله در باره این انتقال "شهوایی" است، نه داشتن احساسات جنسی نسبت به رایانه ها. و نیز درک رایانه به عنوان یک ابزار "قدرتمند" است. همانگونه که روزی والدین به عنوان منشا قدرت درک می شدند، این درک قدرت کاملاً در مکالمه بالا در اتاق چت مشهود است.

رایانه سریع تر از ما می اندیشد، اغلب دانش بیشتری در باره یک موضوع دارد، کارهایی را انجام می دهد که ما به تنهایی قادر به انجام آن نیستیم. و...

تنها در عصر اینترنت است که می توانیم، با یک لینک (پیوند) به سوی جهان وسیع و شگفت آور دنیای "خارج" هدایت شویم. این ویژگی ها ممکن است در برخی از افراد احساساتی ناشی از تحسین، بیم، ترس، رقابت را برانگیزد. احساسات "انتقالی" که ما نسبت به مراجع قدرت داریم.

شما در جایگاه والدین، رایانه در جایگاه شما

در این نوع "انتقال" ذهن فرد نقش های ایفا شده توسط کودک و والد را وارانه می کند. نمونه واضح و آسیب شناختی این گونه انتقال زمانی است که کودک مورد سوء استفاده قرار گرفته بزرگ شده و تبدیل به یک سوء استفاده گر از کودکان می شود. این فرایند "تبدیل منفعل به فعال" است، که احساسات بی پناهی و اضطراب کودک در برابر کنترل، دستکاری و استفاده شدن در دوران بزرگسالی با پذیرفتن نقش فردی که قدرتمند است دفع می شود. امکان دارد برخی کاربرها همانطور که در خانواده اصلی خود از آنها سوء استفاده شده است، از رایانه ها ایشان سوء استفاده کنند. اما رایانه ها گران قیمت هستند. به نظر بسیاری امکان صدمه زدن به رایانه ها در طولانی مدت چندان رضایت بخش نیست.

مشخص است، افرادی که زمانی از سوی خانواده های خود تحت کنترل، تسلط قرار داشته و مورد سوء استفاده قرار می گرفتند. گویی که آنها نه یک انسان، بلکه موجوداتی برای سوء استفاده هستند. در دوران بزرگسالی آنها هم به همین ترتیب از رایانه های خود استفاده می کنند. عصبانیت و خشم نسبت به رایانه زمانی که به دلخواه شما رفتار نمی کند، می تواند علامت این گونه "انتقال" باشد. همچنین رایانه ها را می توان به عنوان فرزند در نظر گرفت. و مانند یک کودک نیازهایش را بر طرف کرد. یعنی با اضافه یا کم کردن سخت و نرم افزارها برای ارتقاء و دادن برنامه های به روز شده در توسعه و تغذیه آن کمک کرد.

در مثال جنی، او نقش والد را در برابر پدرش داشت، شما نیز در برابر رایانه خود احساسات مسوولیت کرده از آن حمایت می کنید. به تلاشها و دستاوردهای آن وابسته شده و حتی به کارهای جدیدی که می تواند انجام دهد مغرور می شوید. با شغف و شگفتی در خلق شخصیتی جدید با توانایی ها و فردی نوین سهیم می شوید. این به نوعی بازتاب توانایی ها و شخصیت خود شماست، اما کم کم متوجه خواهید شد که بخش زیادی از آنچه برای شکل دادن ویژگی ها و توانایی های جدید فرزندتان انجام داده اید از پیش در او وجود داشته است.

در جایگزینی انتخابی شما در ارتباط با رایانه به عنوان فرزند، نکته قابل توجهی است، اینکه برخلاف فرزندان در زندگی واقعی هرگز مستقل نشده و شما را ترک نمی کنند. و این مسئله از نظر برخی افراد بسیار جذاب و پرکشش است.

شما در جایگاه خود، رایانه در جایگاه والدین

بسیاری از افراد به صورت خود آگاه آرزو می کنند که ای کاش والدینشان به نوعی متفاوت بودند. این آرزو می تواند دریافت آنها از رایانه به عنوان مالک خصوصیات و شرایط مطلوب را شکل دهد.

مادر سام به نوعی دیوانه بود. رفتار و احساسات وی غیر قابل پیش بینی بودند. او یک لحظه دلسوز و مهربان بود، لحظه بعد سخت گیر، منتقد و خشن می شد. سام هرگز نمی توانست پیش بینی کند چه اتفاقی خواهد افتاد تبدیل به کودکی پارانوئیدی شد. او همواره گوش به زنگ نشانه های نا معلوم از رفتار های مادرش بود. سام تلاش می کرد حرکات او را پیش بینی کند، اما اغلب موفق نمی شد. او احساس بیچارگی و خشم (به نوعی شبیه لئونارد) می کرد. زندگی را به مانند یک چیز خطرناک، غیر قابل کنترل و پیش بینی پذیرفته بود.

سام در دوران بزرگسالی آرامش و امنیت را در رایانه ها جستجو می کند. رایانه ها برای او خصوصیات دارند که او آرزو می کرد، ای کاش مادرش داشت. یعنی قابل پیش بینی، قابل اعتماد، بدون فوران های احساسات، بدون توضیح و قضاوت ها. اگر او مهارتی که در تحلیل جزئیات نا معلوم و چگونگی رفتارهای مادرش به دست آورده است، در مورد رایانه به کار گیرد، بیشتر مواقع می تواند رفتار آن را پیش بینی و کنترل کند. احساس صمیمیت یا محبت چندانی نسبت به رایانه ندارد. مسایلی که در رابطه با مادرش تنها او را دچار دردسر می کردند. در حقیقت سام از تسلط سرد و بی احساس خود بر این ماشین مطیع لذت می برد.

لورنا تجربه کاملاً متفاوتی از رایانه اش دارد.

او آن را حضوری مهربان و بی خطر می بیند که همیشه منتظر او است. به خواسته های او توجه نشان داده و بلافاصله عکس العمل نشان می دهد. لورنا اجازه دارد افکارش، احساساتش، خلاقیتش را بیان کند. به هر جایی که در روی اینترنت لورنا بخواهد او را می برد. در حقیقت لورنا رایانه اش را همراهی پاسخگو و دلسوز می داند. رایانه به عنوان یک فرد برای او ارزش و فردیت قایل است. بر خلاف والدینش که چنان مشغول کار خود بودند که علاقه ای به زندگی لورنا نشان نمی دادند. حالا رایانه به او کمک می کند تا فردیت خود را گسترش دهد.

شما در جایگاه والدین، رایانه در جایگاه شما

این آخرین نوع انتقال است. یکبار دیگر جایگزینی صورت می گیرد. اما این بار کاربر در نقش والدین ایده آل و رایانه در نقش کودک ظاهر می شود.

بیشتر افراد تلاش می کنند ویژگی های دلسوزانه ای را که والدینشان فاقد آنها بودند و نیز با تغییر و جایگزینی برخی از خصوصیات والدین رابطه مورد نظر خود را شکل می دهند. گاهی اوقات این تغییرات و جایگزینی خیلی شدید می شود. برای مثال، اگر والدین شما بیش از حد سختگیر بوده اند شما به فرزند خود آزادی زیادی می دهید. اگر والدین شما توجه و دخالتی در کارها و زندگی شما نداشته اند، شما بیش از حد در زندگی و کارهای کودک خود دخالت می کنید.

والدین ایده آل برای رایانه نیز از همین رفتار انسانی الگو برداری می کند. کاربرها تلاش می کنند برای رایانه های خود خوب و مهربان باشند چرا که والدینشان چنین نبودند. در برخی موارد زیاده روی نیز می کنند. یک کاربر دقت می کند که رایانه اش سالم و سلامت باشد. دیگر چنان نگران ویروسها و صدمات احتمالی به دستگاهش می شود که از رفتن به اینترنت خودداری می کند، در رابطه با نصب نرم افزارهای جدید با احتیاط عمل کرده و به ندرت می گذارد کسی از رایانه اش استفاده کند. فرد دیگری به آنچه که در رایانه اش می گذارد علاقمند است و می کوشد در باره نرم افزارها و سخت افزارها بیاموزد. دیگر چندان وابسته تکنولوژی دستگاهش می شود که این مساله تبدیل به وسواس روحی می شود و این قوانین رایانه هستند که زندگی او را تعیین می کند.

تو منی، من توام، ما با همیم

نوع دیگر انتقال، انتقال خود منظور "selfobject" نامیده می شود. این انتقال شامل تقویت و ارتقای درک فرد از خود می شود. زمانی که والدین نقاشی کودک خود را تحسین می کنند، یا نظرش را در باره یک برنامه تلویزیونی می پرسند، یا اینکه با احساس خشم، اندوه و شادی کودک همدلی می کنند، هویت کودک با این رفتارها تقویت و شکل می گیرد. همچنین زمانی که پسری برای چمن زنی از پدرش تقلید می کند، یا دختری با کیف مادرش بازی می کند. این رفتارها همه نشان از نوعی همانند سازی دارند. این همانند سازی با والدین در ایده آل سازی رابطه نشان گر عزت نفس بالا یا درک کودک از خود است.

در رابطه با دو قلو ها، زمانی که خواهر و برادرها با یکدیگر بازی یا کار می کنند نیز این مسئله صادق است. احساس اینکه "ما این کار را با هم انجام می دهیم" همچنین کارهایی که همراه دیگران انجام می دهند، نیاز آنها را برای دانستن کیستی و چیستی خود، بر طرف می سازد. در این نوع انتقال، آمیزه ای خود با دیگری وجود دارد، بنابراین فرد ثالث لزوماً هویت مستقل نخواهد داشت، بلکه به عنوان بخشی از هویت خود شخص خواهد بود.

کاربران نرم افزارها و سخت افزارهای رایانه را بنا بر میل و نیاز خود تغییر می دهند. رایانه ها بیشتر به عنوان پاسخ دهندگان نیازها، بازتاب احساسات و جاه طلبی ها، بخشی از خود کاربر و جهانی که از درون آنها خلق می شود، محسوب می شوند. کاربران با ایده آل سازی و شرکت در تمامی عملیات قدرتمند و شگفت آوری که رایانه ها انجام می دهند، اعتماد به نفس و احساس موفقیت خود را تقویت و بالا می برند.

زمانی که با رایانه سپری می کنید، رایانه تبدیل به یک شخصیت، یک زندگی روانی و منشا ایجاد انگیزه ها، درست مانند یک رفیق، خواهر و برادر یا یکی از دو قلو ها برای کاربر می شود.

با این وجود تکیه بیش از حد روی رایانه بعنوان راهی برای حمایت هویت فرد خطرناک است. نباید همه دارایی را در یک جا سرمایه

گذاري كرد. ممكن است سيستم در لحظه حساسي خراب شود، يا هنگ كند و يا به دلایلي متعددي دستگاه از شما جدا شود. در این شرایط مانند آن است که زیر پایتان خالی شده باشد. احساس می کنید به شما خیانت شده است. احساس گم گشتگی، خشم و افسردگی می کنید. شاید تمام انتقال های رایانه ای ترکیبی از ذهن کاربر با فضای مجازی تولیدی دستگاه باشد. فضای مجازی در واقع همان فضای روانی و گستره ای از دنیای درونی کاربر است.

اگر به زبان روانکاوی بخواهیم بگوییم، رایانه ها فضایی متعدد مجازی خلق می کنند فضایی در ناحیه مابین خود و دیگری، جای که همسان پنداری و درون نگری ها با یکدیگر تعامل دارند. به زبان ساده تر می توان گفت فضای مجازی فضایی است که در آن رفتارها و بخش هایی از والدین یا خواهر و برادر ها که شما در ذهن و شخصیت خود پذیرفته اید، آزادانه خود را ابراز می کنند. شما در این فضا می توانید کار و بازی کنید، با یکدیگر مبارزه یا آشتی کنید و به نوعی با هم کنار بیایید.

چگونگی شناخت يك انتقال

ممكن است واكنش هاي رواني نسبت به رایانه (و هر چیز مهم دیگر) ترکیب پیچیده ای از چند، یا تمامی انتقال های قبلا گفته شده باشد. انتقال های پدر، مادر، خواهر یا برادر تعاملی بوده و به مرور زمان تغییر می کنند.

تشخیص سر منشاء افکار یا احساسات فردی نسبت به دیگر ترکیبات شیمیایی سیلیکونی ساده نیست.

متخصصان بالینی زمانی که در باره انتقال در زندگی واقعی می اندیشند با این سوال مواجه هستند که: چه کسی چه کاری با کی می کند یا دارد؟ بنابراین چگونه می توان فهمید که فرد دارای واکنشهای انتقالی نسبت به رایانه خود دارد یا نه؟ برای این منظور نشانه های بسیاری وجود دارند. زمانی که می خواهید از خشم این دستگاه لعنتی را به دیوار بکوبید، یا در مقابل آن احساس نومیدی و خیانت به شما دست می دهد، یا اینکه نمی توانید به قدر کافی به آن بپردازید و در نتیجه احساس خلاء و تنهایی می کنید، و اینکه ترجیح می دهید به جای بودن در کنار خانواده یا دوستان در مقابل مانیتور خود بنشینید و ... زمانی که دوستانتان می گویند که وابسته رایانه خود شده ای. تمامی اینها و هر گونه احساسات اغراق آمیز یا قوی نسبت به رایانه نشان دهنده این است که رایانه دیگر در نظر شما يك ماشین نیست. انتقال زمانی که احساس وابستگی و اعتیاد نسبت به رایانه دارید، نیز وجود دارد.

اعتیاد به رایانه اغلب بدان معنا است که کاربر تلاش می کند از فضای مجازی برای ارضای نیازهای درونی قوی خود بهره گیرد، اما کاملا موفق نمی شود. يك شخص هرگز احساس رضایت یا کامل بودن نمی کند، چرا که کاستی های فرد در مقایسه با سایر افراد در زندگی واقعی کاملا دیده می شود و همین امر باعث پدید آمدن نیاز های واپس زده می شود. در اینجا است که رایانه جانشینی ناکارآمد برای نیاز های ارضا نشده فرد تبدیل می شود.

رایانه و بزرگسالی

بلوغ و رشد فردی فرایندی است که منجر به درک تدریجی این موضوع یعنی چگونگی شکل گیری مدل های ذهنی دوران کودکی، روابط و زندگی می شود. گاهی این مدل ها ما را در راه درست به سمت افراد و فعالیت های درست راهنمایی کرده و در نتیجه زندگی ما را غنی می کنند. زمانی هم چنین نیست. ممکن است نیاز داشته باشیم برخی از آنها را به چالش بکشیم، گسترش دهیم یا رها کنیم. در هر صورت، روش صحیح آن است که این مدل ها را آنگونه که هستند. یعنی صرف مدل ببینیم. چون با همه این حرف ها، رایانه، پدر، مادر، خواهر یا برادر نیست. بلکه فقط يك ماشین است.

افراد آنلاین در سیستم

تمامی واکنش های انتقالی که در این مقاله توضیح داده شدند، چگونگی واکنش کاربر در برابر افرادی که در فضای مجازی ملاقات می کند را نیز نشان می دهد. برقراری ارتباط تنها از طریق متن تایپ شده در پست الکترونیک، چت روم ها، گروه های خبری و ... بطور کلی محیطی سرشار از ابهام را ایجاد می کنند. چرا که ما نمی توانیم در این محیط ها افراد را دیده یا صدایشان را بشنویم. آنها تبدیل به سایه و یا خطوطی در صفحه مانیتور شده اند. در این شرایط واکنش های انتقالی گوناگونی را می توان به آنها نسبت داد. از آنجا که افراد آنلاین را تنها می توان از طریق رایانه تجربه کرد.

ممكن است واكنش هاي انتقالی نسبت به این افراد با واکنشهای انتقالی نسبت به رایانه در يك راستا قرار گیرد. واکنش های انتقالی نسبت به رایانه، به درک فردی از آنلاین دامن زده، آن را تقویت کند یا اینکه آن را نقض کند.

برای مثال اگر ویلیام رایانه را شی بی اراده و قابل دستکاری بداند (همچون رابطه پدرش با او) ممکن است این دریافت را به دیگری که به صورت آنلاین ملاقات می کند تعمیم داده و با آنها همچون افراد ضعیف و قابل کنترل رفتار کند. اگر آنها چیزی بگویند که به نظر بی اراده و منفعل برسند، یا اگر تیپ شخصیتی آنها کمی رام و بی اراده نشان دهند، ویلیام این ظاهر را و بی ارادگی را در ذهن خود تقویت می کند. در نتیجه واکنش وی نسبت به آنها نامناسب خواهد بود. در شرایط دیگر، اگر آنها کاری کنند که باور ویلیام از رایانه به عنوان شی رام و بی اراده نقض شود. او به واسطه "خیانت" درک شده دچار نومیدی یا خشم می شود.

روابط اینترنتی سالم آن است که ما درک کنیم دریافت های ما همواره دقیق نیستند. افراد، افراد هستند، نه بسط باورها یا اشباح موجود در دستگاهمان. پذیرش و انجام اینکار با توجه به پیچیدگی های واکنش های انتقالی همواره آسان نیست. همانطور که اوتو کرنبرگ (Otto Kernberg) همیشه در باره انتقالهای در هم پیچیده در روانکاوی می گفت، باید بطور مداوم پرسید: "چه کسی چه کاری با کی دارد یا می کند" زمانیکه درک کردیم رایانه و افراد آنلاین پدر، مادر، خواهر یا برادر ما نیستند می توانیم آنگونه که می خواهیم و بدون وابستگی های ناخودآگاه از فضای مجازی لذت ببریم.

