

به نام او

شناسایی و رتبه‌بندی مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی در محتوای انواع نرم‌افزارهای تلفن همراه (بازی‌های موبایلی، شبکه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌ها) از منظر بزرگسالان و دانش‌آموزان

محمد بیطرف

دانشجوی دکترای مدیریت فرهنگی، دانشکده مدیریت و اقتصاد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات، تهران، ایران

Bitaraf58@yahoo.com

فاطمه عزیزآبادی فراهانی

دانشیار مدیریت فرهنگی، دانشکده مدیریت و اقتصاد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات، تهران، ایران

f.a.farahani@srbaiu.ir

بهروز مینایی بیدگلی

استاد علوم و مهندسی کامپیوتر، دانشکده مهندسی کامپیوتر، دانشگاه علم و صنعت ایران، تهران، ایران

b_mianei@iust.ac.ir

علی اکبر رضایی

استادیار مدیریت فرهنگی، دانشکده مدیریت و اقتصاد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات، تهران، ایران

a-abtahi@srbaiu.ir

عطاءاله ابطحی

استادیار مدیریت فرهنگی، دانشکده مدیریت و اقتصاد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات، تهران، ایران

aa-rezaie@srbaiu.ir

چکیده:

در دنیای امروز، گوشی‌های هوشمند تلفن همراه نقش مهمی در زندگی روزمره ما ایفا کرده و دقت در محتوای نرم‌افزارهای آن بسیار اهمیت داشته چرا که استفاده بدون آگاهی می‌تواند بر روح و روان کاربران کودک و نوجوان، اثرات غیرقابل جبرانی داشته باشد. از این رو لزوم تحلیل محتوا و رده‌بندی سنی نرم‌افزارها، بسیار مهم است. لذا هدف از این پژوهش «شناسایی و رتبه‌بندی مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی در محتوای انواع نرم‌افزارهای تلفن همراه (بازی‌های موبایلی، شبکه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌ها) از منظر بزرگسالان و دانش‌آموزان» می‌باشد. ماهیت این پژوهش توصیفی همبستگی بوده که با بهره‌گیری از مطالعه اسنادی و کتابخانه-ای، تحلیل محتوا، مصاحبه و... مستندات جمع‌آوری و استخراج گردیده. در این پژوهش پرسشنامه‌ای، حاوی ۱۸ مولفه آسیب‌رسان پرتکرار از ۱۲ نظام معتبر رده‌بندی سنی کشورهای مختلف، در اختیار دو گروه بزرگسالان، شامل ۷۹ نفر از فعالین فضای مجازی و ۱۵۹ نفر از دانش‌آموزان دوره دوم متوسطه قرار داده شد و از ایشان خواسته شد تا مهم‌ترین مولفه‌های آسیب‌رسان در محتوای نرم‌افزارهای تلفن همراه را شناسایی و رتبه‌بندی نمایند. که پس از دریافت، پرسشنامه‌ها به صورت جداگانه مورد تحلیل قرار گرفت. در پایان مشخص گردید که مولفه‌های آسیب‌رسان در محتوای شبکه‌های اجتماعی با شدت بیشتری نسبت به بازی‌های موبایلی و اپلیکیشن‌ها وجود دارد. همچنین در بازی‌ها مولفه‌های «خشونت» و «رفتار خطرناک قابل تقلید» در شبکه‌های اجتماعی «مصرف-گرایی»، «بدپوششی و برهنگی» و «شوخی‌های نامناسب» و در اپلیکیشن‌ها «مصرف‌گرایی» و «شوخی‌های نامناسب» شدت بیشتری دارند.

همچنین در متغیر "سن و جنسیت" بین پاسخگویان، در رتبه‌بندی مولفه‌های آسیب‌رسان، تفاوت معنی‌داری مشاهده شد ولی در متغیر "تحصیلات"، به جز در موارد خاص، تفاوت معنی‌داری مشاهده نمی‌شود.

کلید واژه ها:

تلفن همراه، شبکه‌های اجتماعی، بازی‌های تلفن همراه، اپلیکیشن‌ها، مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی

بیان مساله

عصر حاضر را عصر انقلاب اطلاعاتی؛ انقلاب رایانه‌ای، فن‌آوریهای پیشرفته ارتباطی، عصر تحقق دهکده واحد جهانی و نظایر آنها، نامیده‌اند. به تعبیر مک‌لوهان، پیشرفت‌های سریع و روزافزون فن‌آوریهای ارتباطی، جهان گسترده پیشین را به دهکده کوچکی بدل کرده است که در آن، صاحبان فن‌آوریهای پیشرفته، بالادهی‌ها و کشورهای فاقد فن‌آوری، پایین‌دهی‌های این دهکده را تشکیل می‌دهند. (منطقی، ۱۳۸۶)

تغییر پارادایمی که در حوزه حکمرانی به وجود آمده است، پارادایم مدیریتی «حکمرانی الکترونیک» را که ناظر بر ظهور رایانه بود، تبدیل به پارادایم «حکمرانی تلفن همراه» کرده است. این تغییر معنای مبهم، «تلفن همراه» را از «ابزار ساده ارتباطی» به «ابزار زندگی و ابزار حکمرانی فردگرا» نه صرفاً در قلمرو زندگی فردی، بلکه زندگی فرد به عنوان یک شهروند الکترونیک منتقل می‌کند. تلفن همراه وسیله ارتباطی است که ظرفیت‌های رو به توسعه آن این ابزار ارتباطی را به ظرفیت رایانه‌ای و چندرسانه‌ای تبدیل کرده است. با این نگاه، تلفن همراه «فناوری فردی» محسوب می‌شود و حوزه استقلال جدیدی از فردگرایی را منعکس می‌کند که موجب انتقال فرد به «کره زمین مجازی» (عاملی، ۱۳۸۵ الف) می‌شود. (عاملی، ۱۳۸۶)

رسانه‌هایی که با ویژگی ارتباطات الکترونیکی در فضای مجازی شرایطی متفاوت را با روابط چهره‌به‌چهره برای کاربران فراهم می‌سازند. سرعت عمل، ناشناس بودن و... فضای یکسان و مشابهی را فارغ از الزاماتی چون؛ جنیست، طبقه، قوم، نژاد و مکان فراهم می‌کند. تعاملاتی که در این فضا رخ می‌دهد، برای افراد ذهنیت و گرایش‌های جدیدی ایجاد کرده که می‌تواند در رفتار و تعاملات آنها در دنیای حقیقی، تغییراتی ایجاد کند. (برات دستجردی، ۱۳۸۲) در بررسی چگونگی تعامل رسانه و مصرف‌کننده، باید توجه داشت که در سنین مختلف افراد رسانه‌ها را به طرق متفاوتی می‌بینند و می‌فهمند و این امر بستگی به عواملی همچون طول گستره توجه آنها، روش فرایند اطلاعات، میزان درگیری ذهنی و تجارب زندگی شان دارد (جرفسن^۴، ۱۹۹۵).

با ورود به هزاره سوم، نقش تلفن همراه بر تعاملات میان فردی و ارتباطات اجتماعی جوانان قابل انکار نیست. دنیا در سال‌های اخیر شاهد یک رشد انفجاری در استفاده از تکنولوژی اطلاعات و ارتباطات به ویژه تلفن همراه بوده است. (لینگ و دونر، ۲۰۰۲) به موازات گسترده شدن تلفن همراه در جوامع پیامدهای آن بر جنبه‌های مختلف زندگی اجتماعی یکی پس از دیگری پدیدار شده است و این نفوذ روند رو به رشدی را آغاز کرده است. (موسوی، ۱۳۹۰).

توسعه تلفن همراه و فناوری‌های مشابه، مباحث متعددی را بر سر پیامدها و عوارض فردی و اجتماعی، کوتاه‌مدت و بلندمدت، سطحی و زودگذر و یا عمقی و دیرپای و آثار مثبت و منفی آن‌ها به راه انداخته است. به عقیده کاستلز و برخی دیگر از صاحب نظران فناوری‌های نوین با فراهم کردن امکان پیدایش جامعه‌ای شبکه‌ای، افراد و جوامع را در قالب‌های جدید هویت‌سازی کرده‌اند (کاستلز ۱۳۸۰) و این امر نه تنها بر ارتباط و تعامل انسان‌ها

^۴ josephson

با یکدیگر موثر افتاده است، بلکه ظرفیت آن را دارد که ساختارها و نهادهای جامعه را نیز با چالش روبرو کند. تلفن همراه به گونه‌ای روابط اجتماعی را تغییر داده که بسیاری، این تغییرات را حس نکرده‌اند و آن را تغییرات روزمره زندگی می‌دانند. اما چیزی فراتر از یک تغییر ساده در حال وقوع است و سبک زندگی تغییر کرده است. همچنین تلفن همراه یکی از مهمترین جلوه‌های تکنولوژی و ابزاری برای سازگار کردن ارتباطات اجتماعی با حرکت و جابه‌جایی افراد و گروه‌های اجتماعی است. (موسوی و جمالی ۱۳۹۰)

در دنیای امروز، گوشی‌های هوشمند به یک بخش اساسی از زندگی روزمره تبدیل شده‌اند و تأثیرات عمیقی بر نحوه ارتباطات، دسترسی به اطلاعات و تفریحات ما دارند. با این حال، استفاده نادرست از این فناوری می‌تواند عواقب منفی زیادی به همراه داشته باشد، به‌ویژه برای کودکان و نوجوانان که در حال رشد و بالندگی هستند. برای محافظت از کاربران در برابر محتوای مضر و آسیب‌رسان، ضرورت دارد که والدین و نهادهای آموزشی از ابزارهای نظارتی و آموزشی بهره‌برداری کنند. ارتقای آگاهی درباره خطرات ناشی از استفاده بیش از حد از این دستگاه‌ها و تعیین محدودیت‌های مناسب می‌تواند به ایجاد یک فضای دیجیتال سالم‌تر کمک کند و از آسیب‌های احتمالی جلوگیری نماید. لذا نقش تلفن همراه در زندگی و چالش‌های مرتبط با آن، به‌ویژه در زمینه سلامت روان، موضوعی است که نیازمند توجه ویژه‌ای است. افزایش فشارهای اجتماعی و دیجیتال، به‌ویژه بر روی جوانان، می‌تواند منجر به مشکلات جدی روانی شود. بنابراین، اتخاذ راهکارهای مناسب و آگاهی والدین در فضای مجازی از وجود مولفه‌های آسیب‌رسان نرم‌افزارهای تلفن همراه به عنوان ابزارهای کلیدی، می‌تواند از بروز آسیب‌های دیجیتال جلوگیری کنند و با نظارت صحیح بر فعالیت‌های فرزندان و فراهم کردن آموزش‌های لازم، والدین می‌توانند به فرزندان خود کمک کنند تا به‌طور موثرتری با چالش‌های موجود مقابله کنند. در این راستا، ایجاد آگاهی و رفتارهای مثبت در فضای آنلاین، می‌تواند به بهبود کیفیت زندگی دیجیتال کمک کند و امنیت روانی خانواده‌ها را تضمین نماید.

محتوای موجود در نرم‌افزارهای تلفن همراه، در ۵ گروه فیلم و کلیپ، موسیقی، متن، تصویر و بازی قابل دسته‌بندی است. بازنشاسی و تحلیل این محتواها و شناخت مولفه‌های آسیب‌رسان نرم‌افزارهای تلفن همراه با توجه به حجم بالای میزان مصرف و نیز ضریب نفوذ این پدیده در میان مصرف‌کنندگان این نیاز را بیشتر از گذشته به تصویر می‌کشد. بر این اساس ضرورت تحلیل محتوا، رده‌بندی سنی و مشخص کردن هر محتوا برای گروه‌های سنی مختلف اکنون امری اجتناب‌ناپذیر است.

مفاهیم نظری

هایبرت معتقد است، وسایل ارتباط جمعی نقش بسیار مهمی در ارایه و شکل‌گیری عقاید و همچنین آشنا ساختن ما با دنیایی که امکان آن را به نوع دیگری نداریم، ایفا می‌کند. بسیاری دریافته‌اند که رسانه‌ها آثاری مهم و فراگیرنده دارند. این آثار نه تنها مستقیم و فوری قابل مشاهده هستند، بلکه عمیقاً بر تاریخ بشریت نیز تأثیر گذاشته‌اند (اعرابی، ۱۳۷۲، ص ۲۲). او عقیده دارد، در پژوهش‌هایی که درباره‌ی آثار وسایل ارتباط جمعی بر جامعه انجام گرفته، سه زمینه کلی وجود دارد: تأثیر رسانه‌ها بر شناخت ادراک، تأثیر رسانه‌ها بر تغییر عقیده و ارزش، تأثیر رسانه‌ها بر تغییر رفتار. وی معتقد است که تغییر ارزش‌ها به آگاه بودن و درک محتوای پیام بستگی دارد. اکثر شواهد پژوهشی تایید می‌کند که ایجاد عقاید جدید، آسان‌تر از تغییر دادن عقاید موجود است. (اعرابی، ۱۳۷۲، ص ۴۲).

از نظر «هارولد لاسول»^۲ جامعه شناس و نظریه‌پرداز ارتباطی امریکایی، رسانه‌ها در حکم انتقال‌دهنده فرهنگ، برای انتقال اطلاعات، ارزش‌ها و هنجارها از یک نسل به نسل دیگر و از افراد جامعه به تازه واردها، کاربرد دارند. آن‌ها از این راه با گسترش بنیان تجربه مشترک، انسجام اجتماعی را افزایش می‌دهند. رسانه‌ها با استمرار اجتماعی شدن پس از اتمام آموزش رسمی و نیز با شروع آن در طول سالیان پیش از مدرسه، به جذب افراد در جامعه کمک می‌کنند. گفته شده است که رسانه‌ها با نمایش و عرضه جامعه‌ای که فرد خود را با آن هم هویت ساخته و معرفی کرده است، می‌توانند احساس از خود بیگانگی یا احساس بی‌ریشه بودن او را کاهش دهند (دهقان، ۱۳۸۱، ص ۴۵۲). پارسونز از جمله نظریه پردازان کارکردگراست که در بخشی از یافته‌ها و اظهارات خود، به بیان پیش‌نیازهای کارکردی جامعه می‌پردازد. منظور او چهار رکن اساسی است که به منزله پایه‌های هر جامعه فرض می‌شود. پایه‌هایی که هرگاه هر کدام از آنها متزلزل شود جامعه و پایداری آن دچار خطری جدی می‌گردد. به عبارت دیگر او می‌گوید هر جامعه یا نظام اجتماعی برای بقا، نیازمند چهار پیش شرط است. این پیش شرط‌ها شامل «تطبیق با محیط»، «دستیابی به هدف»، «انسجام اجتماعی» و «حفظ و نگهداری الگوها» است.

اولین این پیش شرط‌ها به جسمانی‌ترین و اولیه‌ترین نیازهای جسمانی افراد هر جامعه اشاره دارد که می‌بایست بتوانند آنها را رفع کنند. پیش شرط دوم، به بعد غیرمادی افراد و در حقیقت نظام شخصیتی آنها مرتبط است و دایره گزینش‌های هر فرد را در برمی‌گیرد. این گزینش، انتخاب بهترین وسایل برای رسیدن به بهترین اهداف ترویج شده توسط جامعه می‌باشد. پیش شرط سوم به روابط بین دو یا چند نفر با یکدیگر باز می‌گردد. روابطی که اگر در جهت صلح و حفظ انسجام اجتماعی نباشد، تمامیت جامعه به خطر می‌افتد و چهارمین پیش‌نیاز مورد نیاز یک جامعه پایدار و سالم نیز توانایی آن در ثابت نگهداشتن الگوهای فرهنگی است، الگوهایی که روابط افراد برحسب آنها کنترل می‌شوند. نگاهی دقیق‌تر به این چهار پیش شرط یا پیش‌نیاز کارکردی، گویای آن است که پارسونز، رمز ماندگاری و موفقیت یک جامعه را در برآوردن نیازهای جسمانی و روانی یک فرد، تنظیم روابط

^۲ Harold Lasswell

بین افراد با یکدیگر و نیز حفظ الگوهای ثابت فرهنگی حاکم بر جامعه می‌داند. در زیر به گونه‌ای مشروح‌تر به توضیح هر کدام از این پیش‌نیازهای کارکردی مد نظر پارسونز می‌پردازیم

۱. تطبیق: هر نظامی باید خودش را با موقعیتی که در آن قرار گرفته تطبیق دهد، یعنی باید خودش را با محیطش تطبیق دهد.» (ریتزر، ۱۳۸۳: ۱۳۱) منظور از این تطبیق، تنظیم رابطه بین نیازهای زیستی و بیولوژیک با شرایط و امکانات محیطی است. بدین منظور، فرد یا خود را با محیطش سازگار کرده و یا محیط را متناسب با میل و نیاز خود تغییر می‌دهد. به عبارت دیگر پارسونز، «ارگانیزم رفتاری» را نظام مؤثر در این پیش فرض معرفی می‌کند. بنابراین هرگاه عاملی تعادل بین نیازهای بیولوژیک با محیط را، به گونه‌ای سازش‌پذیر یا تغییریافته، برهم زند، جامعه با تهدیدی جدی مواجه خواهد شد.

۲. دستیابی به هدف: هر نظامی باید وسایلی برای بسیج منابع خود داشته باشد تا بتواند به هدفهای خود دست یابد و رضایت حاصل کند.» (کرایب: ۱۳۸۱، ۵۹) پارسونز، یک جامعه آرمانی را جامعه‌ای می‌داند که اهدافی برای خود معین کرده و افراد خود را به گونه‌ای بسیج نموده که هر کدام با انجام نقش‌های خود در مجموعه بتوانند جامعه را به اهداف نهایی‌اش برسانند. به نظر او جامعه‌ای دوام می‌آورد که بتواند علاوه بر تعریف اهداف متعالی، ابزارهای نیل به آن را در جامعه ایجاد نموده و افراد را در جهت رسیدن به آن، متحد گرداند. او انجام این را برعهده «نظام شخصیتی» هر فرد گذاشته است.

۳. یکپارچگی و انسجام: هر نظامی باید هماهنگی درونی اجزای خود را حفظ کند و شیوه‌های برخورد با انحرافات را به وجود آورد، به عبارت دیگر خود را منسجم نگه دارد.» (کرایب، ۱۳۸۱: ۵۹) همانطور که اشاره شد پارسونز، جامعه سالم را جامعه‌ای که تنها افراد سالمی داشته باشد نمی‌داند. افرادی که نیازهای بیولوژیک شان رفع شده و در جهت دستیابی به نیازهای جامعه حرکت می‌کنند. از نظر او، بقای جامعه زمانی حفظ می‌شود که رابطه بین افراد نیز خوب و در جهت حفظ انسجام و یکپارچگی باشد. پس هر عاملی که در جهت تخریب و تضعیف روابط افراد جامعه با هم پیش‌رفته و انسجام و یکپارچگی را تهدید کند در حقیقت، بقای کل جامعه را تهدید کرده است.

۴. سکون یا نگهداشتن الگو: هر نظامی باید انگیزش‌های افراد و الگوهای فرهنگی آفریننده و نگهدارنده این انگیزش‌ها را ایجاد، نگهداری و تجدید کند.» (ریتزر، ۱۳۸۳: ۱۳۱) پارسونز، این پیش فرض را به «نظام فرهنگی» مرتبط می‌کند. نظامی که ذخیره‌هایی از دانش، نماد و افکار است و میانجی کنش متقابل میان کنشگران محسوب می‌شود. اگر جامعه‌ای نتواند هنجارها و ارزش‌ها و در یک کلام، فرهنگ خاص خود را از تغییرات متعدد روزانه مصون نگه دارد روابط بین افراد و کنش‌گران نیز دیگر برای یکدیگر قابل پیش‌بینی نبوده و مشکلات بسیاری در جامعه ایجاد می‌شود. بنابراین حفظ الگوهای فرهنگی و ثابت نگهداشتن آنها یک اصل اساسی برای جوامع است و هر عوامل بی‌ثبات‌کننده آن، بقای کل جامعه را تهدید می‌کند.

مفاهیم کلیدی:

۳-۱- تلفن همراه:

تلفن همراه یا گوشی همراه که به آن موبایل نیز می‌گویند، وسیله‌ای است برای ارسال و دریافت تماس تلفنی از طریق ارتباط رادیویی در پهنای وسیع جغرافیایی. منظور از موبایل وسیله‌ای است که برای اتصال به شبکه تلفن همراه به کار می‌رود. موبایل اولین بار در سال ۱۹۹۸ تولید شد. موبایل نسل‌های گوناگونی دارد و توسط شرکت‌های سازنده گوناگونی تولید و به فروش می‌رسد. برخی از شرکت‌های بزرگ تولیدکننده موبایل شامل نوکیا، سامسونگ، ال‌جی، موتورولا، سونی، اپل و اچ‌تی‌سی هستند. سازمان مخابرات جهانی (ITU) با انتشار یافتن گزارشی اعلام کرد که به‌زودی تعداد تلفن‌های همراه فعال از تعداد ساکنان روی کره زمین هم بیشتر خواهد شد. طبق این پیش‌بینی تا پایان سال ۲۰۲۲ ضریب نفوذ تلفن همراه در جهان ۹۶ درصد است.

۳-۲- نرم‌افزارهای کاربردی: Application software

آپلیکیشن موبایل یا به اختصار آپ موبایل (Mobile app, Mobile application): یک برنامه رایانه-ای یا نرم‌افزار کاربردی است که برای تلفن هوشمند، تبلت و ساعت هوشمند و دیگر دستگاه‌های همراه طراحی شده است. آپ‌ها در ابتدا برای اهدافی چون دستیارایمیل، تقویم، پایگاه داده و... ارائه شدند، اما به سرعت وارد عرصه‌های دیگری مثل ردیابی، اتوماسیون، بازی موبایلی، خرید اینترنتی و... شدند. آپ‌ها را می‌توان از پلتفرم‌های توزیع مانند گوگل پلی یا اپ‌استور دانلود کرد. بعضی‌ها مجانی و بعضی پولی می‌باشد. از انواع نرم‌افزارهای می‌توان به بازی‌های موبایلی، شبکه‌های اجتماعی، تفریح و سرگرمی، محاسباتی، سلامت و... نام برد.

۳-۳- بازی‌های موبایلی: (Game mobile application)

بازی‌گوشی یا موبایل یک‌گونه از بازی‌ویدئویی است که مخصوص بازی کردن روی تلفن همراه ساده، تلفن-هوشمند، تبلت، و... می‌باشد. برخی از بازی‌ها رایگان و برخی دیگر پولی و در بعضی بازی‌ها با پرداخت درون-برنامه و خرید منابع می‌توانید با سرعت بیشتری مراحل بازی را طی کنید. برخی از زیر شاخه‌های این بازی‌ها عبارتند از: اکشن (action)، ماجراجویی (adventure)، رقابتی (arcade)، خانوادگی (family)، موسیقی و ریتم (music and rhythm)، معما (puzzle)، سرعت (race)، نقش‌آفرینی (rol playing)، تیراندازی (shooter)، شبیه‌سازی (simulation)، ورزشی (sports)، استراتژی (strategy)

۳-۴- شبکه‌های اجتماعی: (Social Network mobile application)

شبکه‌های اجتماعی یکی از شاخه‌های آپلیکیشن است که بسیار طرفدار دارد. در این نوع آپلیکیشن، کاربران می‌توانند به صورت‌های نوشتاری، صوتی و یا تصویری با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. برخی از زیرشاخه‌ها عبارتند از: ارتباط بین افراد (Interpersonal connections)، پیامک (text messaging)، پیامک-

صوتی (voice messaging)، ارتباط تصویری (video communication)، اشتراک عکس و فیلم (photo & video sharing)

۳-۶- مولفه‌های آسیب‌رسان

مقصود از مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی، آن دسته از محتواهای خاص موجود در محصولات فرهنگی است که شامل یک یا چند آسیب فرهنگی و یا نابهنجاری‌های رفتاری و عملکردی، بر اساس ارزش‌ها و اعتقادات جامعه مدنظر، می‌باشد که کاربر و مخاطب را تحت تأثیر مستقیم و غیرمستقیم قرار داده و بر روح و روان او می‌نشیند. این آسیب‌ها، بعضاً در رفتار، کردار و تفکرات کاربر، بسته به شدت و تواتر مصرف آن‌ها، هم در کوتاه‌مدت و هم در بلندمدت اثرگذار می‌باشد. خشونت، بدپوششی و برهنگی، ترس و تهدید، مسائل جنسی، پیام‌های ضددینی، خرافات، بدزبانی و فحاشی و ... از جمله مهمترین مولفه‌های آسیب‌رسان موجود در فیلم، سریال، بازی، شبکه‌های اجتماعی و ... می‌باشد.

پیشینه تحقیق

رز سیامیمی حمید و نورشهاد شیرات‌الدین در سال ۲۰۱۶ در مقاله‌ای با عنوان "فیلترکردن خشونت و محتوای جنسی: نیازهای سیستم رتبه‌بندی محتوای بازی‌های دیجیتال برای محیط مالزی" اشاره می‌کنند که مطالعات متعدد نشان داد که انجام بازی‌های دیجیتالی با محتوای نامطلوب می‌تواند منجر به اثرات منفی شود. محتوای خشونت‌آمیز و جنسی در برخی بازی‌ها وجود داشته که نیازمند رده‌بندی سنی ویژه می‌باشد. این بررسی نشان می‌دهد که مالزی باید سیستم رتبه‌بندی بازی‌های دیجیتال خود را داشته تا کاربران را در مورد محتوای بازی‌ها آگاه سازد. لذا در این مقاله ۵ گروه سنی را برای همه سنین (G)، بالای ۶ سال، بالای ۱۵ سال، بالای ۱۸ سال، و بازی‌های ممنوع مشخص می‌کنند.

در تحقیقی که نشریه فیزو به قلم دارا کاس منتشر کرده اشاره شده است که حدود ۹۹ درصد از کودکان ۳ تا ۱۷ ساله در سال ۲۰۲۱ از اینترنت استفاده می‌کردند. یوتیوب محبوب‌ترین پلتفرم بود که ۸۹ درصد از کودکان از آن استفاده می‌کنند. در همین حال، نیمی از بچه‌ها از TikTok استفاده کردند. اکثر پلتفرم‌های رسانه‌های اجتماعی از کاربران می‌خواهند که ۱۳ سال یا بیشتر سن داشته باشند. با این وجود، این گزارش نشان داد که اکثریت کودکان زیر ۱۳ سال حداقل در یکی از رسانه‌های اجتماعی عضویت دارند. همچنین تحقیقات جدید نشان می‌دهد که تفاوت‌هایی بین گروه‌های سنی با توجه به تأثیرات استفاده از رسانه‌های اجتماعی بر رضایت از زندگی وجود دارد. در یک نمونه بزرگ بریتانیایی شامل بیش از ۱۷۰۰۰ جوان ۱۰ تا ۲۱ ساله، محققان دریافتند که اثرات مضر استفاده از شبکه‌های اجتماعی ممکن است در سنین ۱۴ تا ۱۵ و ۱۹ سالگی در پسران و ۱۱ تا ۱۳ و ۱۹ سالگی برای دختران مشهود باشد.

"ظهور شبکه‌های اجتماعی مجازی و تاثیر آن بر تغییرات رفتاری در زندگی انسان" عنوان مقاله یونس و حامد فروزان می‌باشد که در سال ۱۳۹۲ منتشر گشته، در چکیده این پژوهش آمده است: با انقلاب فناوری اطلاعات و ارتباطات شبکه‌های اجتماعی مجازی و رسانه، تاثیر بسیار جدی و غیرقابل اغماضی در زندگی انسان گذاشته و فناوری‌های ارتباطاتی و اطلاعاتی از راه‌های مختلف، به ویژه پدید آوردن فضایی مجازی و دیجیتال، ابعاد و وجوه گوناگون زندگی فردی و اجتماعی را تحت تاثیر قرار می‌دهد گرچه این تاثیرگذاری و تاثیرپذیری از جامعه‌ای به جامعه دیگر و از حوزه‌ای به حوزه دیگر متفاوت است، ولی می‌توان گفت هیچ جامعه از تاثیر فناوری برکنار نیست.

"بررسی اضطراب اجتماعی در دانشجویان استفاده‌کننده از اینترنت و شبکه‌های اجتماعی مجازی" عنوان

پژوهشی است که توسط پورمودت، کجباف در سال ۱۳۹۵ به انجام رسیده است. در این مطالعه‌ی مقایسه‌ای، نمونه پژوهش شامل ۸۰ نفر دانشجوی دختر و ۹۹ نفر دانشجوی پسر به روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب شدند. برای جمع‌آوری داده‌ها از مقیاس اعتیاد به اینترنت یانگ و پرسش‌نامه‌ی هراس اجتماعی کانور (۲۰۰) استفاده شد. نتایج نشان داد که بین اعتیاد به اینترنت و استفاده از شبکه‌های اجتماعی رابطه‌ی معناداری وجود دارد علاوه بر این نتایج تحلیل واریانس چند متغیره حاکی از آن بود که بین سه گروه کاربر عادی، در معرض خطر و معتاد به اینترنت در متغیرهای ترس، اجتناب، نشانه‌های فیزیولوژیکی و مقیاس کل اضطراب اجتماعی تفاوت معناداری وجود دارد. این یافته‌ها نشان می‌دهند که کسانی که به شدت از شبکه‌های اجتماعی استفاده می‌کنند، با احتمال بیشتری دچار اعتیاد به اینترنت و اضطراب اجتماعی شوند.

سید وحید شریعت و همکاران در مقاله "رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه روان‌شناختی: مطالعه‌ای به روش دلفی" بیان می‌کند که؛ با ۱۷ نفر از روان‌پزشکان و روان‌شناسان برجسته، که در زمینه «رشد» و «کودک» کار کرده بودند، تماس برقرار شد. نظرات این افراد با استفاده از یک پرسشنامه ۱۸۷ گویه‌ای درباره محتوای آسیب‌رسان بازی‌های رایانه‌ای (شامل خشونت، مسایل جنسی، قمار، مشروبات الکلی یا مواد مخدر، تبعیض، ناسزا و ارزش‌ها) جمع‌آوری شد. سپس متخصصان گروه‌های سنی را در مواجهه با هرگویه انتخاب کردند و پس از آن میانگین گزینه‌های منتخب، همراه با نظر پرسشگر به وی برگشت داده تا با در نظر گرفتن نمرات مجدداً نظر بدهد. میانگین نمرات در مرحله دوم تغییر نکرد، ولی انحراف معیار آن کاهش یافت که به معنی همگرایی شدن نظرات است. نتیجه‌گیری اینکه در زمینه‌هایی مانند مسایل جنسی، قمار، مشروبات الکلی یا مواد مخدر و خشونت اختلاف نظر متخصصان بسیار کمتر و با اطمینان بیشتری می‌تواند مراقبت بیشتر از آن را توصیه نمود.

ذکایی و ولی زاده (۱۳۸۸)، در پژوهش خود با نام فرهنگ جوانان و تلفن همراه، به این نتیجه رسیدند که بر خلاف جوامع غربی که شماره تلفن همراه برای افراد بسیار شخصی‌تر است و تنها در اختیار حلقه کوچکی از دوستان نزدیک قرار دارد، در ایران کاملاً برعکس است و احتمالاً به دلیل محدودیت‌های موجود در خانواده و نظارت سختگیرانه آن‌ها بر جوانان، تلفن همراه کانال ارتباطی جوانان با دیگر دوستان غیرهمجنس خویش است. یکی از مشکلات اجتماعی تلفن همراه آن است که فضاهای خصوصی و خلوت را از بین می‌برد. در واقع فرد به نوعی کنترل خود بر زمان و مکان مکالمات و روابط خود را از دست می‌دهد و این مسئله منجر به تشویش، اضطراب روحی دائم و دلهره می‌شود. جوانان ترجیح می‌دهند چهره خود را در روابط عاشقانه یا عاطفی در محیط‌های

دیگر پوشیده نگاه دارند. در نتیجه، در چنین مواردی ترجیح می‌دهند دور از جمع با تلفن همراه صحبت کنند. اما معمولاً در سایر موارد حساسیت خاصی ندارند. اکثر جوانان حاضر در این پژوهش، برای تلفن همراه اندازه‌ای از پرستیژ اجتماعی قائلند و اعتقاد دارند گوشی نوعی معرف است و شخص را به دیگران می‌شناساند.

سوالات پژوهش

این پژوهش در نظر دارد در زمینه مطالعات خود به سوالات ذیل پاسخ دهد.

سؤال ۱: اولویت‌بندی مولفه‌های آسیب‌رسان تلفن همراه در سه گونه بازی‌های موبایلی، شبکه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌ها چگونه است؟

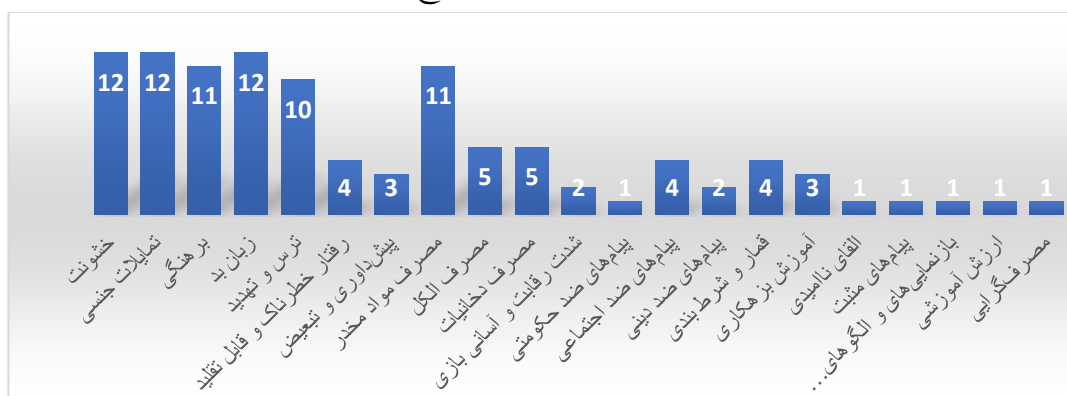
سؤال ۲: آیا بین شدت نظر بزرگسالان درباره مولفه‌های آسیب‌رسان تلفن همراه در سه گونه بازی‌های موبایلی، شبکه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌ها بر اساس تحصیلات تفاوت معنی‌دار وجود دارد؟

سؤال ۳: آیا بین شدت نظر دانش‌آموزان و بزرگسالان در مولفه‌های آسیب‌رسان تلفن همراه در سه گونه بازی‌های موبایلی، شبکه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌ها، تفاوت معنی‌دار وجود دارد؟

سؤال ۴: آیا بین شدت نظر زنان و مردان در مولفه‌های آسیب‌رسان تلفن همراه در سه گونه بازی‌های موبایلی، شبکه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌ها، تفاوت معنی‌دار وجود دارد؟

روش تحقیق

در این تحقیق، ابتدا با مطالعه اسنادی و کتابخانه‌ای، تاریخچه، تعاریف، ویژگی‌ها، نظریه‌ها و الگوها مورد ارزیابی قرار گرفت. سپس با بهره‌گیری از مطالب تدوین شده و همچنین بر اساس تجربه و شناخت محقق از فعالیت‌های تحلیل محتوا و رده‌بندی سنی محصولات فرهنگی، برای جمع‌آوری اطلاعات از جامعه مورد مطالعه، پرسشنامه‌ای طراحی و در اختیار نمونه آماری قرار گرفت. سپس با استفاده از این پرسشنامه و روش پیمایشی، نظرات و اطلاعات مورد نظر جمع‌آوری و با بهره‌مندی از روش‌های آماری مناسب، اطلاعات بدست آمده مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. ابتدا مهمترین و پرتکرارترین مولفه‌های آسیب‌رسان از نظام‌های رده‌بندی بیش از ۱۲ کشور دنیا که توسط مرکز ملی فضای مجازی در حوزه‌های فیلم، تلویزیون و بازی ارائه شده بود، استخراج گردید و در اختیار پاسخگویان قرار گرفته تا مشخص کنند که شدت وجود این مولفه‌های آسیب‌رسان در انواع نرم‌افزارهای تلفن همراه به چه میزان است؟ نمودار مولفه‌های آسیب‌رسان به شرح ذیل می‌باشد:



نمودار ۳-۱: فراوانی وجود مولفه‌های آسیب‌رسان در ۱۲ نظام‌ده‌بندی سنی معتبر جهانی (مرکز ملی فضای مجازی)

در حقیقت محقق تصمیم دارد تا میزان وجود این مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی را در محتوای اپلیکیشن‌ها، شبکه‌های اجتماعی و بازی‌های تلفن همراه تبیین و بررسی نماید و نشان دهد که کدام یک از این مولفه‌ها از اولویت بالاتری برخوردار می‌باشد. از بین این مولفه‌ها، ۱۸ مولفه سلبی که بیشترین فراوانی را دارند انتخاب شده که جدول ذیل به تعریف هر کدام مولفه‌های آسیب‌رسان می‌پردازد.

جدول ۳-۱: معرفی مهم‌ترین مولفه‌های آسیب‌رسان نظام‌های معتبر دنیا

مولفه آسیب‌رسان	تعریف
بدپوششی و برهنگی	نمایش انواع برهنگی، برهنگی اندام‌هایی که عرفاً پوشیده‌اند، تصاویر برهنگی کارتونی و طبیعی، پوشش نامناسب و نمایش اندام‌های خصوصی
مسائل و تمایلات جنسی	ارائه تصاویر مبتذل، محتوای مستهجن، فیلم و هر آن چیزی که مرتبط به مسائل جنسی بوده و یا برای کاربر شهوت‌برانگیز است
مفاهیم ضدحکومتی	ترویج رفتارهای ضد حکومتی، تہییج و ن‌دالیسم اجتماعی، بی حرمتی به ساختارهای حاکمیتی
مفاهیم ضددینی	ترویج مفاهیم ضددینی، خداناباوری، مقابله با ادیان، مقابله ارزش‌های ساخته یافته اعتقادی جامعه و حکومت
مصرف الکل	ترویج مصرف مشروبات الکلی، تغییر رفتار کاربر به واسطه مصرف الکل، حس تجربه حالت مستی اعم از دویینی، عدم تعادل و ...
قمار	نمایش آلات قمار، انجام قمار و شرط‌بندی توسط کاربر و یا سایر کاربران، نمایش محیط‌های مرتبط و الزام به قمار و شرط‌بندی
خرافات و فرقه‌های انحرافی	نمایش و تبلیغ اعتقادات منحرف؛ شیطان‌پرستی، عرفان‌های نوظهور، جادو، سحر و ...
خشونت	نمایش انواع و اقسام خشونت، عبارات خشونت‌بار، رفتار خشن، درگیری و نمایش خون‌ریزی و جرح ...
ترس و تهدید	تصاویر، متن و یا محتواهای دلهره‌آور، متزجرکننده، ترسناک و یا محتواهایی با مضمون تهدید و ارعاب
رفتارهای خطرناک قابل تقلید	کلیه رفتارها و الگوهای خطرناک قابل تقلید به خصوص برای کودکان و نوجوان که منجر به جرم، جنایت و یا اضرار به خود شود
ناامیدی	ترویج پوچ‌گرایی و ناامیدی، ایجاد حس بیهودگی و افسردگی و موقعیت‌های روانی پیچیده منجر به پدیده‌هایی همچون خودکشی
تبعیض	کلیه تبعیض‌های نژادی، قومیتی، ملیتی، تمسخر، تحقیر و ترویج بی‌احترامی به افراد با تفاوت‌های ملیتی، رنگ پوست، زبان و لهجه، منطقه و ...
بدزبانی و فحاشی	فحش، ناسزا، عبارات تحقیرکننده، محتواهای شامل الفاظ رکیک و ناپسند در بیان، تصاویر و یا گفتگوها
مصرف دخانیات	نمایش، ترویج و عادی‌سازی مصرف سیگار در محیط نرم‌افزار
مصرف مواد مخدر	نمایش و تجربه مصرف انواع مواد مخدر و مواد روانگردان و تاثیرات آن بر کاربر
شوخی‌های نامناسب	شوخی‌های مستهجن، کلمات و رفتارهای سخیف جنسی همراه با عبارات و حرکات خاص بدن
مصرف‌گرایی (مصرف بیش از حد)	ترویج مصرف‌گرایی، مصرف بیش از حد، اسراف و تبذیر، آن چیزی که بیش از نیاز مصرف شود.
بزهکاری و رفتار ضد اجتماعی	رفتارهای خشونت‌بار و تخریب‌گری اجتماعی، و ن‌دالیسم، ترویج رفتارهای آزارگرانه همچون همسایه‌آزاری، حیوان‌آزاری و...

لذا پرسشنامه‌ای طراحی شد و در اختیار دو گروه پاسخگویان قرار گرفت و از ایشان خواسته شد تا میزان شدت وجود هر کدام از مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی را به تفکیک در انواع نرم‌افزارهای تلفن همراه اعم از "شبکه‌های

اجتماعی"، "بازی‌ها" و "اپلیکیشن‌ها" مشخص نمایند. پاسخ دهندگان با استفاده از چهار گزینه "زیاد، متوسط، کم و وجود ندارد" به این سوالات پاسخ دادند به عنوان نمونه یکی از سوالات به شرح ذیل اشاره می شود:

سوال ۱: «خشونت» به چه میزان در محتوای «شبکه‌های اجتماعی» و «بازی‌های تلفن همراه» وجود دارد؟

شبکه‌های اجتماعی:	زیاد ☐	متوسط ☐	کم ☐	وجود ندارد ☐
بازی‌های تلفن همراه:	زیاد ☐	متوسط ☐	کم ☐	وجود ندارد ☐
اپلیکیشن‌های تلفن همراه:	زیاد ☐	متوسط ☐	کم ☐	وجود ندارد ☐

جامعه آماری و گردآوری اطلاعات

در این مرحله باید افراد مطلع و آشنا به نرم‌افزارهای تلفن همراه جهت پاسخگویی درست و دقیق به پرسشنامه انتخاب می شدند. لذا پرسشنامه در اختیار دو گروه پاسخگویان قرار گرفت و هرکدام به صورت مجزا به سوالات پاسخ دادند. علت انتخاب دو گروه پاسخگویان اطمینان بیشتر از نتایج پژوهش است تا روایی و پایایی مطلوبی را به همراه داشته باشد و بتوانیم نظرات این دو گروه را با یکدیگر مقایسه نمایم.

گروه اول نمونه آماری، با عنوان «گروه بزرگسال»، شامل پنج دسته پژوهشگران فرهنگ و رسانه، تولیدکنندگان بازی، اپلیکیشن و نرم‌افزارهای تلفن همراه، ناشرین و فعالین فضای مجازی، معلمین و مربیان و منتقدان فضای مجازی می باشد که به عقیده پژوهشگر، از تجربه و دانش کافی برخوردار بوده و توانایی پاسخگویی به پرسشنامه را دارند. این افراد همگی ۱۸ سال به بالا بوده و به عنوان گروه بزرگسال معرفی می شوند. گروه دوم نمونه آماری، با عنوان «گروه دانش‌آموزان و کاربران» شامل دانش‌آموزان دبیرستانی پایه‌های دهم، یازدهم و دوازدهم می باشد که به عنوان کاربر و بعضاً توسعه‌دهنده فضای مجازی از نرم‌افزارهای تلفن همراه استفاده کرده و از منظر پژوهشگر توانایی پاسخگویی به سوالات را دارا می باشند.

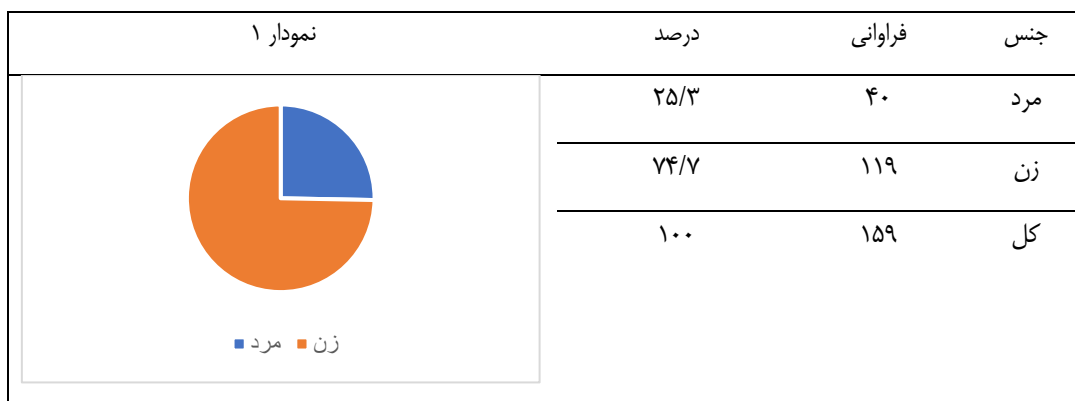
پس از گروه‌بندی نمونه‌های آماری، بر اساس نرم‌افزار مخصوص و بانک اطلاعاتی آنلاین فرم‌ساز و پس از طراحی فرم‌ها و پرسشنامه نظرسنجی، لینک پرسشنامه به صورت دیجیتال در اختیار قریب به ۱۰۰ نفر از کارشناسان گروه بزرگسال و ۲۵۰ نفر از دانش‌آموزان قرار گرفت و افراد به صورت آنلاین پرسشنامه را پاسخ داده و فرم تکمیل شده به صورت برخط در اختیار محقق قرار گرفت تا مورد تجزیه و تحلیل قرار گیرد. که پس از دریافت کلیه فرم‌ها، ۷۹ مورد از پرسشنامه‌های دریافتی گروه "بزرگسال" و ۱۵۹ مورد از پرسشنامه‌های دریافتی "گروه دانش‌آموزان" به صورت کامل و قابل بهره‌برداری و ارزیابی بود که با استفاده از آمار توصیفی، یافته‌ها و اطلاعات جمع‌آوری شده با جداول توزیع فراوانی خلاصه و به کمک نمودارها و نرم‌افزارها مورد تجزیه تحلیل قرار گرفت.

اطلاعات جمعیت شناختی پاسخگویان

الف) شاخص های توصیفی دانش آموزان

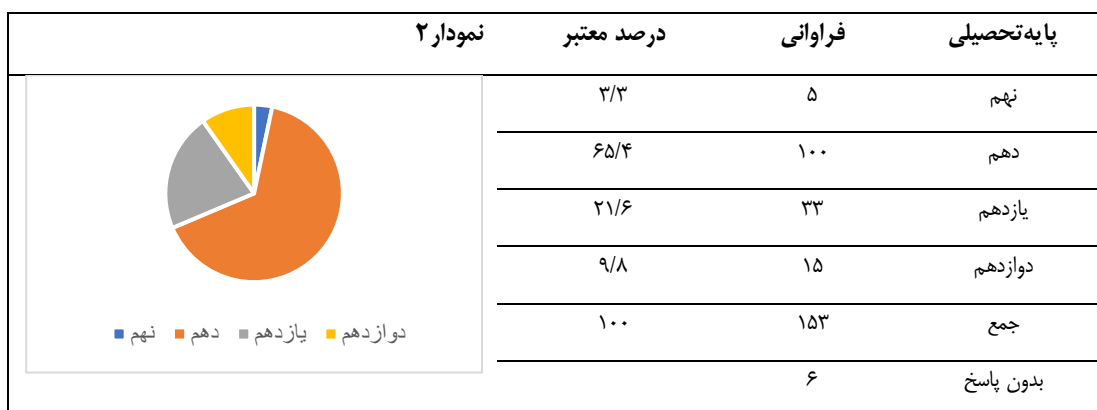
در این بخش به توصیف و تجزیه و تحلیل داده ها پرداخته شده است.

جدول ۴-۱ توزیع فراوانی پاسخگویان بر حسب جنس



پردازش داده ها نشان می دهد، ۲۵ درصد پاسخگویان را پسران و ۷۵ درصد پاسخگویان را دختران تشکیل می دهند

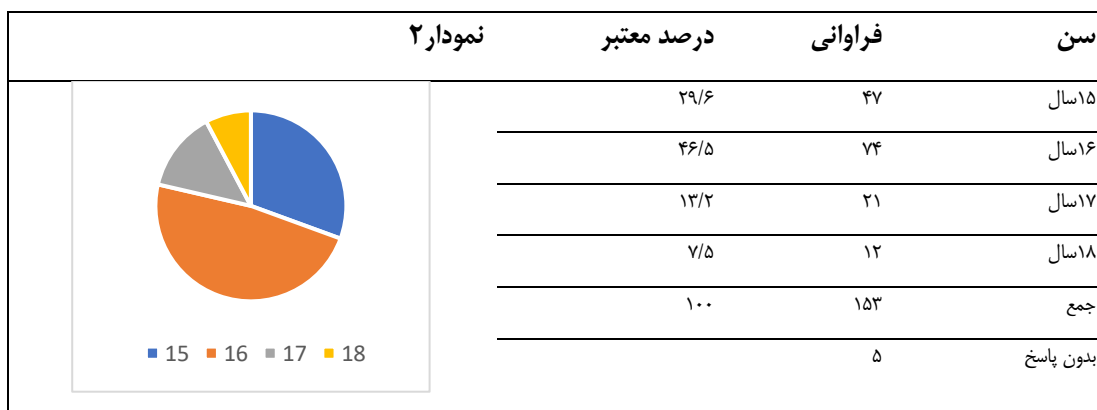
جدول ۴-۲ توزیع فراوانی پاسخگویان بر حسب پایه تحصیلی



پردازش داده ها نشان می دهد بیشترین فراوانی داده ها مربوط به پایه دهم (۶۵/۴) و کمترین فراوانی داده ها مربوط به پایه

نهم (۳/۳) می باشد. از مجموع پاسخگویان ۴ درصد پایه تحصیلی خود را مشخص نکرده اند.

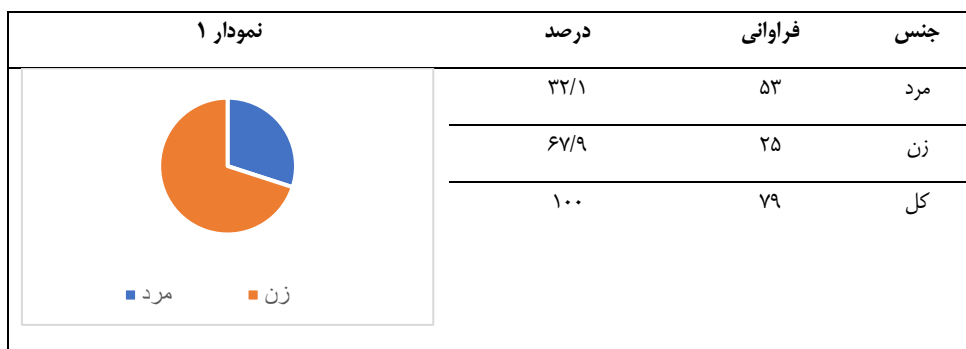
جدول ۴-۳: شاخص های توصیفی مربوط به سن



پردازش داده ها نشان می دهد بیشترین پاسخگویان در سن ۱۶ سالگی قرار داشته و کمترین فراوانی سن ۱۸ سالگی است.

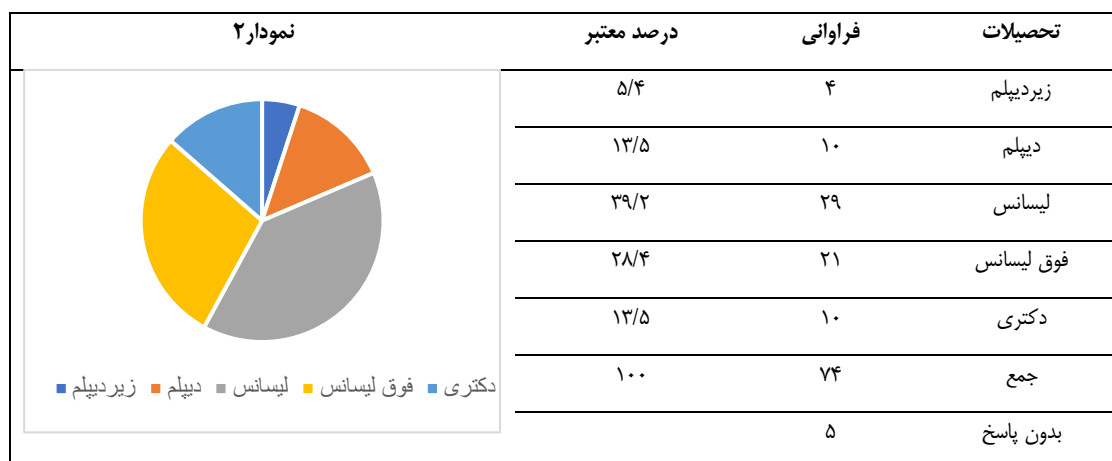
ب) شاخص‌های توصیفی بزرگسالان

جدول ۴-۵ توزیع فراوانی پاسخگویان بر حسب جنس



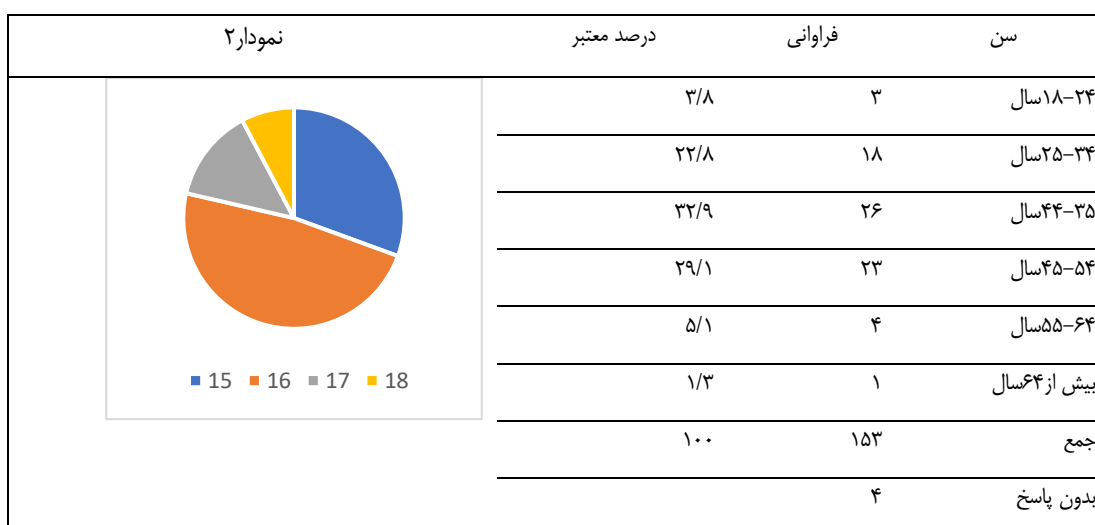
پردازش داده‌ها نشان می‌دهد، ۳۲ درصد پاسخگویان را مردان و ۶۸ درصد پاسخگویان را زنان به خود اختصاص داده‌اند.

جدول ۴-۶ توزیع فراوانی پاسخگویان بر حسب تحصیلات



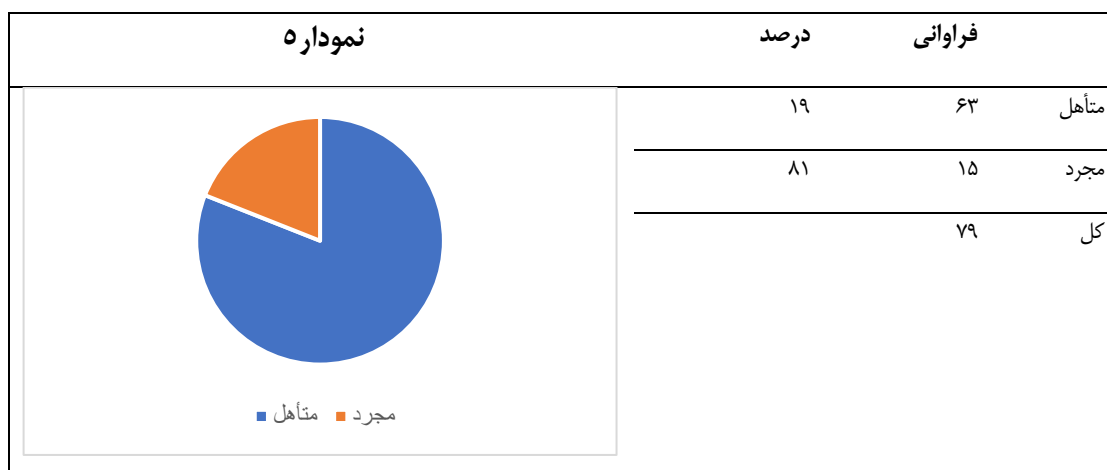
پردازش داده‌ها نشان می‌دهد بیشترین فراوانی پاسخگویان دارای تحصیلات لیسانی (۳۹/۲) و کمترین تحصیلات مربوط به زیردیپلم (۵/۴) می‌باشد. از مجموع پاسخگویان ۶ درصد تحصیلات خود را مشخص نکرده‌اند.

جدول ۴-۷: شاخص‌های توصیفی مربوط به سن



پردازش داده‌ها نشان می‌دهد بیشترین پاسخگویان در گروه سنی ۳۵ تا ۴۴ سالگی قرار دارند. کمترین فراوانی مربوط به گروه سنی بیش از ۶۴ سالگی است. ۵ درصد از پاسخگویان سن خود را اعلام نکرده‌اند.

جدول ۴-۸ توزیع فراوانی پاسخگویان بر حسب وضعیت تأهل



پردازش داده‌ها نشان می‌دهد، ۸۱ درصد از پاسخگویان را متأهلان و ۱۹ درصد پاسخگویان را مجردان تشکیل داده‌اند.

یافته‌های پژوهش

الف) توصیف نظرات گروه دانش‌آموزان در خصوص میزان شدت وجود مولفه‌های آسیب‌رسان در انواع نرم‌افزارهای تلفن همراه دانش‌آموزان

جدول شماره ۴-۴: توصیف شدت نظرات پاسخگویان دانش آموز به مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی تلفن همراه

شاخص	بازی‌های موبایلی				شبکه‌های اجتماعی				اپلیکیشن‌ها			
	ندارد	کم	متوسط	زیاد	ندارد	کم	متوسط	زیاد	ندارد	کم	متوسط	زیاد
خشونت	۱۵/۲	۱۲/۶	۳۰/۵	۴۱/۷	۱۷/۸	۱۶/۶	۴۶/۵	۱۹/۱	۱۸/۱	۲۲/۶	۴۴/۵	۱۴/۸
بدپوششی و فرهنگی	۲۰/۸	۱۸/۸	۲۸/۹	۳۱/۵	۱۸/۷	۱۴/۸	۲۳/۲	۴۳/۲	۱۹	۱۳/۱	۳۰/۱	۳۷/۹
مسائل و تمایلات جنسی	۲۳/۳	۱۹/۲	۳۰/۱	۲۷/۴	۱۹/۴	۱۴/۸	۳۲/۲	۴۳/۲	۲۱/۲	۱۴/۱	۳۴	۳۰/۸
فحاشی و بدزبانی	۲۶/۸	۲۵/۵	۲۳/۵	۲۴/۲	۱۸/۳	۱۸/۳	۲۷/۵	۳۵/۹	۱۶/۹	۱۸/۹	۳۶/۴	۲۷/۹
ترس و تهدید	۲۳/۶	۲۰/۹	۲۹/۷	۲۵/۷	۲۵/۳	۲۴	۳۵/۱	۱۵/۶	۲۵	۲۸/۸	۳۰/۸	۱۵/۴
رفتار خطرناک قابل تقلید	۱۹/۷	۱۷	۲۷/۹	۳۵/۴	۲۶	۱۶	۲۷/۳	۳۰/۷	۲۱/۹	۲۰	۲۷/۷	۳۰/۳
تبعیض	۲۸/۵	۲۱/۵	۲۶/۴	۲۳/۶	۲۵/۲	۱۸/۵	۲۳/۸	۳۲/۵	۱۸/۲	۳۲/۴	۲۷/۳	۳۱/۲
مصرف مواد مخدر و دخانیات	۳۹/۷	۲۹/۵	۱۵/۱	۱۵/۸	۲۸/۹	۲۶/۲	۲۶/۲	۱۸/۸	۳۵/۷	۳۱/۸	۱۹/۵	۱۳
مصرف الکل	۳۹/۵	۲۶/۹	۲۱/۴	۱۲/۴	۲۷	۲۳	۲۵/۷	۲۴/۳	۳۱/۲	۲۹/۲	۲۳/۴	۱۶/۲
پیام های ضد دینی و ضد عقایدی	۳۱/۳	۱۸/۴	۲۰/۴	۲۹/۹	۲۱/۲	۱۱/۹	۲۷/۲	۳۹/۷	۲۱/۷	۱۷/۸	۲۹/۶	۳۰/۹
پیام های ضد حکومتی و ضد ارزشی	۳۰/۸	۲۰/۵	۱۸/۵	۳۰/۱	۲۰/۶	۱۶/۱	۲۷/۱	۳۶/۱	۲۰/۵	۱۴/۱	۳۲/۱	۳۳/۳
پیام های ضد اجتماعی	۳۲	۱۴	۲۶/۷	۲۷/۳	۲۱/۷	۲۱/۷	۲۶/۳	۳۰/۳	۲۳/۴	۲۲/۷	۳۱/۲	۲۲/۷
قمار و شرط بندی	۳۲/۹	۲۱/۵	۲۰/۸	۲۴/۸	۲۲/۹	۲۲/۹	۲۷/۵	۲۶/۸	۲۶/۸	۲۴/۲	۲۶/۱	۲۲/۹
آموزش بزهکاری	۳۰/۴	۲۶/۴	۲۱/۶	۲۱/۶	۲۹/۲	۳۱/۲	۲۱/۴	۱۸/۲	۳۳/۱	۳۱/۲	۱۹/۷	۱۵/۹
القای ناامیدی	۳۱/۱	۲۰/۹	۲۴/۳	۲۳/۶	۲۷/۸	۱۹/۲	۲۵/۸	۲۷/۲	۲۸	۲۱/۷	۲۶/۱	۲۴/۲
مصرف گرایي	۲۶/۳	۱۹/۱	۲۳	۳۱/۶	۱۷/۲	۱۲/۶	۲۲/۵	۴۷/۷	۱۳/۴	۱۳/۴	۲۸/۷	۴۴/۶
شوخی‌های نامناسب	۲۸/۲	۱۹/۵	۲۷/۵	۲۴/۸	۱۳/۹	۱۳/۹	۳۵/۸	۳۶/۴	۱۲/۲	۱۴/۷	۳۷/۸	۳۵/۳
ترویج خرافات و فرقه‌های انحرافی	۳۲	۱۶	۲۸	۲۴	۱۹/۳	۲۱/۳	۳۰/۷	۲۸/۷	۲۱/۳	۲۳/۹	۲۹	۲۵/۸

جدول شماره ۴ به بررسی توصیفی شدت نظر دانش‌آموزان پاسخگو نسبت به میزان وجود یا عدم وجود مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی تلفن همراه می‌پردازد. ۱۵۹ نفر به پرسش فوق پاسخ دادند. پاسخ‌ها در انواع نرم‌افزارهای تلفن همراه اعم از بازی‌های موبایلی، شبکه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌ها به شرح ذیل ارزیابی شده است.

- بیش از ۷۲ درصد پاسخگویان، میزان «خشونت» در بازی‌ها را بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۹۸ گزارش شده است. بیش از ۵۵ درصد میزان این شاخص در شبکه‌های اجتماعی را بیش از حد متوسط با میانگین ۲/۶۶ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، بیش از ۵۹ درصد آن را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۵۶ می‌دانند.
- بیش از ۶۰ درصد پاسخگویان، میزان «بدپوششی و برهنگی» در بازی‌ها را بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۷۱ گزارش شده است. حدود ۷۶ درصد میزان این مولفه را در شبکه‌های اجتماعی بیش از حد متوسط با میانگین ۲/۹۸ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، بیش از ۵۹ درصد آن را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۸۶ می‌دانند. می‌توان گفت میزان بدپوششی و برهنگی در شبکه‌های اجتماعی بالاتر از سایر انواع نرم افزارهاست.
- بیش از ۵۷ درصد پاسخگویان، میزان «مسائل و تمایلات جنسی» در بازی‌ها را در بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۶۱ گزارش شده است. حدود ۷۵ درصد میزان این مولفه در شبکه‌های اجتماعی را بیش از حد متوسط با میانگین ۲/۸۱ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۶۵ درصد میزان آن را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۷۴ می‌دانند. می‌توان گفت میزان مسائل و تمایلات جنسی در شبکه‌های اجتماعی بالاتر از سایر گونه‌های نرم افزار تلفن همراه است.
- بررسی پاسخ‌ها نشان می‌دهد بیش از ۵۳ درصد پاسخگویان، میزان «فحاشی و بدزبانی» در بازی‌ها را کمتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۴۴ گزارش شده است. حدود ۶۳ درصد میزان این شاخص در شبکه‌های اجتماعی را بیش از حد متوسط با میانگین ۲/۸۲ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۶۵ درصد میزان آن را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۷۵ می‌دانند. می‌توان گفت میزان این مولفه در شبکه‌های اجتماعی بالاتر از سایر حوزه‌ها و در بازی‌ها کم است.
- بیش از ۵۵ درصد پاسخگویان، میزان «ترس و تهدید» در بازی‌ها را بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۵۷ گزارش شده است. حدود ۵۰ درصد میزان این مولفه در شبکه‌های اجتماعی را بیش از حد متوسط با میانگین ۲/۴۱ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۴۶ درصد میزان آن را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۳۶ می‌دانند. می‌توان گفت میزان این مولفه در بازی‌ها بالاتر از سایر موارد است.
- بیش از ۵۳ درصد پاسخگویان، میزان «رفتار خطرناک قابل تقلید» در بازی‌ها را بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۷۸ گزارش شده است. حدود ۵۸ درصد میزان این شاخص در شبکه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌ها را بیش از حد متوسط با میانگین ۲/۶۶ تشخیص داده‌اند. می‌توان گفت میزان این مولفه در بازی‌ها بالاتر از سایر حوزه‌هاست.
- ۵۰ درصد پاسخگویان، میزان «تبعیض» در بازی‌ها را بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۴۵ گزارش شده است. حدود ۵۶ درصد میزان این شاخص در شبکه‌های اجتماعی را بیش از حد متوسط با میانگین ۲/۶۳ تشخیص داده و در ارتباط

با اپلیکیشن‌ها، حدود ۵۸ درصد میزان تبعیض را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۷۱ می‌دانند. می‌توان گفت میزان این مولفه در اپلیکیشن‌ها بالاتر از سایر ابعاد است.

- ۶۹ درصد پاسخگویان، میزان « مصرف موادمخدر و دخانیات » در بازی‌ها را کمتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲ گزارش شده است. حدود ۵۴ درصد میزان این شاخص در شبکه‌های اجتماعی را کمتر از حد متوسط با میانگین ۲/۳۳ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۶۷ درصد میزان آن را کمتر از حد متوسط با میانگین ۲/۱۱ می‌دانند. می‌توان گفت میزان این مولفه آسیب‌رسان در تمامی ابعاد کمتر از حد متوسط بوده و در بازی‌ها کمتر از سایر ابعاد است.

- بیش از ۶۶ درصد پاسخگویان، میزان « مصرف الکل » در بازی‌ها را کمتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲ گزارش شده است. حدود ۵۰ درصد میزان این شاخص در شبکه‌های اجتماعی را کمتر از حد متوسط با میانگین ۲/۴۷ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۶۰ درصد میزان مصرف موادمخدر و دخانیات را کمتر از حد متوسط با میانگین ۲/۲۴ می‌دانند. می‌توان گفت میزان مصرف الکل در بازی موبایلی و اپلیکیشن‌ها کمتر از حد متوسط است.

- ۵۱ درصد پاسخگویان، میزان « پیام‌های ضد دینی و ضد اعتقادی » در بازی‌ها را بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۵ گزارش شده است. ۶۷ درصد میزان این شاخص در شبکه‌های اجتماعی را بیش از حد متوسط با میانگین ۲/۸۵ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۶۰ درصد میزان آن را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۶۹ می‌دانند. می‌توان گفت این مولفه در شبکه‌های اجتماعی بالاتر از سایر ابعاد است.

- ۵۱ درصد پاسخگویان، میزان « پیام‌های ضد حکومتی و ضد ارزشی » در بازی‌ها را کمتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۴ گزارش شده است. ۶۳ درصد میزان آن را در شبکه‌های اجتماعی بیش از حد متوسط با میانگین ۲/۸ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۶۵ درصد میزان این مولفه را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۸ می‌دانند. می‌توان گفت میزان شدت این مولفه در شبکه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌ها بالاتر از بازی‌هاست.

- ۵۴ درصد پاسخگویان، میزان « پیام‌های ضد اجتماعی » در بازی‌ها را بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۵ گزارش شده است. ۵۶ درصد میزان این شاخص را در شبکه‌های اجتماعی بیش از حد متوسط با میانگین ۲/۶۵ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۵۳ درصد میزان آن را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۵۳ می‌دانند. می‌توان گفت میزان پیام‌های ضد اجتماعی در شبکه‌های اجتماعی بالاتر از سایر ابعاد است.

- ۵۴ درصد پاسخگویان، میزان « قمار و شرط بندی » در بازی‌ها را کمتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۳۷ گزارش شده است. ۵۴ درصد میزان این مولفه را در شبکه‌های اجتماعی بیش از حد متوسط با میانگین ۲/۶ تشخیص داده و در

اپلیکیشن‌ها، حدود ۵۱ درصد میزان قمار و شرط بندی را کمتر از حد متوسط با میانگین ۲/۴۳ می‌دانند. می‌توان گفت شدت این مولفه بالاتر از سایر ابعاد است.

- ۵۶ درصد پاسخگویان، میزان « آموزش بزهکاری » در بازی‌ها را کمتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۳۴ گزارش شده است. ۵۴ درصد میزان این مولفه را در شبکه‌های اجتماعی کمتر از حد متوسط با میانگین ۲/۲۸ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۶۴ درصد آن را کمتر از حد متوسط با میانگین ۲/۱۸ می‌دانند. می‌توان گفت میزان شدت این مولفه در سه گونه موردنظر کمتر از حد متوسط است.

- ۵۴ درصد پاسخگویان معتقدند، میزان « القای ناامیدی » در بازی‌ها کمتر از حد متوسط است. میانگین متغیر ۲/۴ گزارش شده است. ۵۳ درصد میزان این مولفه در شبکه‌های اجتماعی را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۵۱ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۵۰ درصد میزان القای ناامیدی را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۴ می‌دانند. می‌توان گفت میزان القای ناامیدی در شبکه‌های اجتماعی بالاتر از سایر گونه‌هاست.

- ۵۵ درصد پاسخگویان معتقدند، میزان « مصرف‌گرایی » در بازی‌ها بیشتر از حد متوسط است. میانگین متغیر ۲/۶ گزارش شده است. ۷۰ درصد میزان این مولفه را در شبکه‌های اجتماعی بیشتر از حد متوسط با میانگین ۳ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۷۳ درصد میزان مصرف‌گرایی را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۳/۱ می‌دانند. می‌توان گفت میزان شدت این مولفه در شبکه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌ها بالاتر است.

- ۵۲ درصد پاسخگویان معتقدند، میزان « شوخی‌های نامناسب » در بازی‌ها بیشتر از حد متوسط است. میانگین متغیر ۲/۴۵ گزارش شده است. ۷۲ درصد میزان این مولفه را در شبکه‌های اجتماعی بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۹۴ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۷۳ درصد میزان آن را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۹۶ می‌دانند. می‌توان گفت میزان این مولفه در شبکه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌ها بالاتر است.

- ۵۳ درصد پاسخگویان معتقدند، میزان « ترویج خرافات و فرقه » در بازی‌ها بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۴ گزارش شده است. ۵۹ درصد میزان آن را در شبکه‌های اجتماعی بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۶۸ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۵۳ درصد میزان این مولفه را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۴۴ می‌دانند. می‌توان گفت میزان این مولفه در شبکه‌های اجتماعی بالاتر از سایر ابعاد است.

(ب) توصیف نظرات گروه بزرگسالان در خصوص میزان شدت وجود مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی در انواع نرم‌افزارهای تلفن همراه

جدول شماره ۴-۹: توصیف شدت نظرات پاسخگویان بزرگسال به مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی تلفن همراه

شاخص	بازی‌های موبایلی				شبکه‌های اجتماعی				اپلیکیشن‌ها			
	ندارد	کم	متوسط	زیاد	ندارد	کم	متوسط	زیاد	ندارد	کم	متوسط	زیاد
خشونت	۴/۲	۱۲/۵	۳۴/۷	۴۸/۶	۱۲	۲۱	۴۴	۲۳	۱۵/۵	۲۳/۵	۴۱	۱۸
بدپوششی و برهنگی	۱۱/۳	۱۱/۳	۳۸	۳۹/۴	۱۴	۱۳	۲۵	۴۸	۱۴	۱۵	۳۲/۵	۳۸/۵
مسائل و تمایلات جنسی	۷/۱	۲۷/۱	۳۷/۱	۲۸/۶	۱۴	۱۳	۳۲	۴۱	۱۶	۱۷/۵	۳۵	۳۱/۵
فحاشی و بدزبانی	۷	۳۲/۴	۳۱	۲۹/۶	۱۳	۱۹	۲۶/۵	۴۱/۵	۱۳	۲۴	۳۴	۲۹
ترس و تهدید	۷	۱۹/۳	۴۱/۷	۳۱/۹	۱۸	۲۶	۳۷	۱۹	۱۸	۳۲	۳۵	۱۵
رفتار خطرناک قابل تقلید	۴/۲	۱۵/۵	۳۳/۸	۴۶/۵	۱۸	۱۹	۲۷	۳۶	۱۶	۲۱	۳۰/۵	۳۲/۵
تبغیض	۷	۳۲/۴	۳۸	۲۲/۵	۱۸	۲۰	۲۹	۳۳	۱۵	۲۴	۳۳/۵	۲۷/۵
مصرف مواد مخدر و دخانیات	۷	۳۵/۲	۴۰/۸	۱۶/۹	۲۲	۲۵	۳۲	۲۱	۲۵	۳۵	۲۵	۱۵
مصرف الکل	۱۰	۳۶/۶	۲۹/۶	۲۳/۹	۲۰	۲۳	۳۱	۲۶	۲۳	۳۳	۲۸	۱۵
پیام‌های ضد دینی و ضد اعتقادی	۸/۳	۲۲/۲	۳۷/۵	۳۱/۹	۱۶	۱۲	۲۷	۴۵	۱۷	۱۸	۲۹	۳۶
پیام‌های ضد حکومتی و ضد ارزشی	۱۱/۱	۲۷/۸	۴۱/۷	۱۹/۴	۱۴/۸	۱۵/۲	۲۷/۵	۴۲/۵	۱۷	۱۴/۵	۳۵	۳۴
پیام‌های ضد اجتماعی	۱۱/۱	۲۵	۴۰/۳	۲۳/۶	۱۶	۲۰/۴	۲۸/۶	۳۸	۱۷	۲۱/۵	۳۵	۲۶/۵
قمار و شرط بندی	۷/۶	۱۷/۱	۴۲/۹	۳۱/۴	۱۷	۳۳	۲۹/۴	۳۰/۶	۲۰	۲۱	۳۰	۲۷
آموزش بزهکاری	۱۱	۲۴	۳۸	۲۷	۲۲/۲	۳۱	۲۵/۸	۲۱	۲۶	۳۲	۲۵	۱۷
القای ناامیدی	۱۲	۳۳	۳۰	۲۵	۱۹/۵	۱۸	۲۸/۵	۳۴	۲۲	۲۳	۲۸	۲۷
مصرف گرایي	۷	۲۰/۵	۳۸/۴	۳۴	۱۲	۱۲	۲۴	۵۱	۱۰	۱۳/۵	۲۷/۵	۴۹
شوخی‌های نامناسب	۸	۲۵	۳۸	۲۹	۱۰	۱۳	۳۴	۴۳	۱۰	۱۶	۳۷	۳۶
ترویج خرافات و فرقه‌های انحرافی	۸.۵	۳۱	۳۵	۲۵/۵	۱۴/۷	۲۰	۳۲/۳	۳۳	۱۶	۲۴/۵	۳۲/۵	۲۶

جدول شماره ۹ به بررسی توصیفی شدت نظر پاسخگویان بزرگسال درباره میزان وجود یا عدم وجود مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی تلفن همراه می‌پردازد. ۷۹ نفر به پرسش‌های فوق پاسخ دادند. پاسخ‌ها در سه گونه بازی‌های موبایلی، شبکه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌ها ارزیابی شده است.

- بیش از ۸۳ درصد پاسخگویان، میزان «خشونت» در بازی‌ها را بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین ۳/۰۸ می‌باشد. بیش از ۶۷ درصد میزان این مولفه را در شبکه‌های اجتماعی بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۷۷ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، بیش از ۵۹ درصد میزان خشونت را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۶۱ می‌دانند.
- ۷۷ درصد پاسخگویان، میزان «بدپوششی و برهنگی» در بازی‌ها را در بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۸۱ گزارش شده است. حدود ۷۳ درصد میزان این مولفه را در شبکه‌های اجتماعی بیش از حد متوسط با میانگین ۳/۱ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، بیش از ۷۱ درصد میزان بدپوششی و برهنگی را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۹۶ می‌دانند. می‌توان گفت میزان بدپوششی و برهنگی در شبکه‌های اجتماعی بالاتر از سایر ابعاد است.
- بررسی نشان می‌دهد بیش از ۵۶ درصد پاسخگویان، میزان «مسائل و تمایلات جنسی» در بازی‌ها را در بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۶ گزارش شده است. حدود ۷۳ درصد میزان این مولفه در شبکه‌های اجتماعی را بیش از حد متوسط با میانگین ۲/۹۹ تشخیص داده و در ارتباط با اپلیکیشن‌ها، حدود ۶۶ درصد میزان آن را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۸۱ می‌دانند. می‌توان گفت میزان این مولفه در شبکه‌های اجتماعی بالاتر از سایر گونه‌هاست.
- بیش از ۶۰ درصد پاسخگویان، میزان «فحاشی و بدزبانی» در بازی‌ها را بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۵۱ گزارش شده است. حدود ۶۸ درصد میزان آن را در شبکه‌های اجتماعی بیش از حد متوسط با میانگین ۲/۹۶ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۶۳ درصد میزان این مولفه را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۷۸ می‌دانند. می‌توان گفت میزان شدت این مولفه در شبکه‌های اجتماعی بالاتر از سایر ابعاد است.
- بررسی پاسخ‌ها نشان می‌دهد بیش از ۷۳ درصد پاسخگویان، میزان «ترس و تهدید» در بازی‌ها را بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۷ گزارش شده است. حدود ۵۶ درصد میزان این مولفه در شبکه‌های اجتماعی را بیش از حد متوسط با میانگین ۲/۵۶ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۵۰ درصد میزان آن را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۴۷ می‌دانند. می‌توان گفت میزان شدت ترس و تهدید در بازی‌ها بالاتر است.
- بیش از ۸۰ درصد پاسخگویان، میزان «رفتار خطرناک قابل تقلید» در بازی‌ها را بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۹۳ گزارش شده است. حدود ۶۳ درصد میزان این مولفه را در شبکه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌ها بیش از حد متوسط با میانگین ۲/۰۸ تشخیص داده‌اند. می‌توان گفت این مولفه در بازی‌ها بالاتر از سایر ابعاد است.
- ۶۰ درصد پاسخگویان، میزان «تبعیض» در بازی‌های را بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۵۵ گزارش شده است. حدود ۶۲ درصد میزان این مولفه را در شبکه‌های اجتماعی بیش از حد متوسط با میانگین ۲/۷۶ تشخیص داده و در

اپلیکیشن‌ها، حدود ۶۱ درصد میزان تبعیض را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۷۴ می‌دانند. می‌توان گفت این مولفه در اپلیکیشن‌ها بالاتر از سایر ابعاد است.

- ۵۷ درصد پاسخگویان، میزان « مصرف موادمخدر و دخانیات » در بازی‌ها را بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۲۶ گزارش شده است. حدود ۵۳ درصد میزان این مولفه را در شبکه‌های اجتماعی بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۵۲ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۵۵ درصد میزان آن را کمتر از حد متوسط با میانگین ۲/۳ می‌دانند. می‌توان گفت این مولفه در تمامی گونه‌ها در حد متوسط است.

- بیش از ۵۳ درصد پاسخگویان، میزان « مصرف الکل » در بازی‌ها را بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۲۶ گزارش شده است. ۵۷ درصد میزان این مولفه را در شبکه‌های اجتماعی بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۶۱ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۵۵ درصد میزان آن را کمتر از حد متوسط با میانگین ۲/۳ می‌دانند. می‌توان گفت میزان مصرف الکل در شبکه‌های اجتماعی بیشتر از سایر ابعاد است.

- ۶۹ درصد پاسخگویان، میزان « پیام‌های ضد دینی و ضد اعتقادی » در بازی‌ها را بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۶۳ گزارش شده است. ۷۲ درصد میزان این مولفه را در شبکه‌های اجتماعی بیش از حد متوسط با میانگین ۳/۱ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۶۵ درصد میزان آن را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۸ می‌دانند. می‌توان گفت این مولفه در شبکه‌های اجتماعی شدیدتر از سایر ابعاد است.

- ۶۱ درصد پاسخگویان، میزان « پیام‌های ضد حکومتی و ضد ارزشی » در بازی‌ها را کمتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین شاخص ۲/۵۵ گزارش شده است. ۷۰ درصد میزان این مولفه را در شبکه‌های اجتماعی بیش از حد متوسط با میانگین ۲/۹۸ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۶۹ درصد میزان آن را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۸ می‌دانند. می‌توان گفت این مولفه در شبکه‌های اجتماعی بالاتر از سایرین است.

- ۶۴ درصد پاسخگویان، میزان « پیام‌های ضد اجتماعی » در بازی‌ها را بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۵۸ گزارش شده است. ۶۶ درصد میزان این مولفه را در شبکه‌های اجتماعی بیش از حد متوسط با میانگین ۲/۸۵ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۶۱ درصد میزان آن را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۷ می‌دانند. می‌توان گفت میزان این مولفه در شبکه‌های اجتماعی بالاتر از سایر ابعاد است.

- ۷۴ درصد پاسخگویان، میزان « قمار و شرط بندی » در بازی‌ها را بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۵۶ گزارش شده است. ۶۰ درصد میزان این مولفه در شبکه‌های اجتماعی را بیش از حد متوسط با میانگین ۲/۷۲ تشخیص داده و در

ارتباط با اپلیکیشن‌ها، حدود ۵۷ درصد میزان آن را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۶ می‌دانند. می‌توان گفت میزان شدت این مولفه در بازی‌ها بالاتر از سایر ابعاد است.

- ۶۵ درصد پاسخگویان، میزان «آموزش بزهکاری» در بازی‌ها را کمتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۴ گزارش شده است. ۵۳ درصد میزان این مولفه را در شبکه‌های اجتماعی کمتر از حد متوسط با میانگین ۲/۴۵ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۵۸ درصد میزان آن را کمتر از حد متوسط با میانگین ۲/۳ می‌دانند. می‌توان گفت میزان شدت این مولفه در سه بعد مورد نظر کمتر از حد متوسط است.

- ۵۵ درصد پاسخگویان معتقدند، میزان «القای ناامیدی» در بازی‌ها بیشتر از حد متوسط است. میانگین متغیر ۲/۴۷ گزارش شده است. ۶۲ درصد میزان این مولفه را در شبکه‌های اجتماعی بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۸ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۵۵ درصد میزان آن را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۰۶ می‌دانند. می‌توان گفت میزان شدت این مولفه در شبکه‌های اجتماعی بالاتر از سایر ابعاد است.

- ۷۲ درصد پاسخگویان معتقدند، میزان «مصرف‌گرایی» در بازی‌ها بیشتر از حد متوسط است. میانگین متغیر ۲/۷ گزارش شده است. ۷۵ درصد میزان این مولفه را در شبکه‌های اجتماعی بیشتر از حد متوسط با میانگین ۳/۱۴ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۷۶ درصد میزان آن را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۳/۱۴ می‌دانند. می‌توان گفت میزان شدت این مولفه در شبکه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌ها بالاتر است.

- ۶۰ درصد پاسخگویان معتقدند، میزان «شوخی‌های نامناسب» در بازی‌ها بیشتر از حد متوسط است. میانگین متغیر ۲/۸۷ گزارش شده است. ۷۷ درصد میزان این مولفه را در شبکه‌های اجتماعی بیشتر از حد متوسط با میانگین ۳/۱ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۷۱ درصد میزان آن را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۹۹ می‌دانند. می‌توان گفت میزان این مولفه در شبکه‌های اجتماعی بالاتر از سایر ابعاد است.

- ۶۰ درصد پاسخگویان معتقدند، میزان «ترویج خرافات و فرقه‌های انحرافی» در بازی‌ها را بیشتر از حد متوسط می‌دانند. میانگین متغیر ۲/۵ گزارش شده است. ۶۵ درصد میزان این مولفه را در شبکه‌های اجتماعی بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۸ تشخیص داده و در اپلیکیشن‌ها، حدود ۵۸ درصد میزان آن را بیشتر از حد متوسط با میانگین ۲/۶۹ می‌دانند. می‌توان گفت میزان این مولفه در شبکه‌های اجتماعی بالاتر از سایر ابعاد است.

ج) تحلیل استنباطی و نتایج پژوهش

سؤال ۱: رتبه‌بندی مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی تلفن همراه در سه گونه بازی‌های موبایلی، شبکه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌ها چگونه است؟

جدول شماره ۴-۱۰: رتبه‌بندی مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی تلفن همراه براساس نظر پاسخگویان

رتبه	مولفه	بازی‌های موبایلی میانگین رتبه	رتبه	شبکه‌های اجتماعی میانگین رتبه	رتبه	اپلیکیشن‌ها میانگین رتبه
۱	خشونت	۱۲/۵	۱۲	۹/۰۳	۱۴	۸/۹۷
۳	بدپوششی و برهنگی	۱۰/۹۷	۲	۱۱/۵۴	۳	۱۱/۱۲
۵	مسائل و تمایلات جنسی	۹/۹۷	۴	۱۰/۸۴	۵	۱۰/۴۲
۱۱	فحاشی و بدزبانی	۹/۲۷	۵	۱۰/۴۸	۸	۱۰/۰۵
۶	ترس و تهدید	۹/۸۸	۱۷	۷/۵۶	۱۵	۸/۱۲
۲	رفتار خطرناک قابل تقلید	۱۱/۴۱	۹	۹/۳۵	۶	۱۰/۳۴
۱۳	تبعیض	۹/۰۹	۱۳	۸/۹۴	۹	۹/۵۹
۱۸	مصرف مواد مخدر و دخانیات	۷/۳۴	۱۶	۷/۵۹	۱۷	۷/۲۴
۱۷	مصرف الکل	۷/۳۹	۱۵	۸/۱	۱۶	۷/۳۳
۷	پیام‌های ضد دینی و ضد اعتقادی	۹/۶۳	۶	۱۰/۷۶	۴	۱۰/۴۳
۱۴	پیام‌های ضد حکومتی و ضد ارزشی	۹/۰۱	۷	۱۰/۵۹	۷	۱۰/۲۵
۸	پیام‌های ضد اجتماعی	۹/۴۲	۸	۹/۵۶	۱۰	۹/۴۸
۱۰	قمار و شرط‌بندی	۹/۲۸	۱۴	۸/۵۵	۱۳	۸/۹۸
۱۶	آموزش بزهکاری	۸/۶۷	۱۸	۶/۹۳	۱۸	۶/۸۸
۱۵	القای ناامیدی	۸/۸۲	۱۱	۹/۱۴	۱۲	۸/۹۹
۴	مصرف‌گرایی	۱۰/۲۷	۱	۱۱/۵۶	۱	۱۲/۱
۹	شوخی‌های نامناسب	۹/۴۰	۳	۱۱/۲۵	۲	۱۱/۲۶
۱۲	ترویج خرافات و فرقه‌های انحرافی	۹/۱۲	۹	۹/۲۴	۱۱	۹/۳

جهت رتبه‌بندی مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی تلفن همراه در ابعاد سه گانه از آزمون فریدمن استفاده شد.

سه رتبه اول مولفه‌ها در بازی‌های موبایلی ۱-خشونت ۲- رفتار خطرناک قابل تقلید ۳- بدپوششی و برهنگی است.

در شبکه‌های اجتماعی ۱-مصرف‌گرایی ۲-بدپوششی و برهنگی ۳- شوخی‌های نامناسب می‌باشد.

و در اپلیکیشن‌ها ۱- مصرف‌گرایی ۲- شوخی‌های نامناسب ۳- بدپوششی و برهنگی رتبه‌بندی شده‌است. سایر رتبه‌ها در جدول مشخص شده است. نتایج آزمون کای اسکوتر در سطح ۹۵ درصد اطمینان نشان می‌دهد دیدگاه پاسخگویان با هم تفاوت دارد.

سؤال ۲: آیا بین شدت نظر بزرگسالان درباره مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی تلفن همراه در سه گونه بازی‌های موبایلی، شبکه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌ها، بر اساس تحصیلات تفاوت معنی‌دار وجود دارد؟ جهت پاسخگویی به سوال ۲ از آزمون تحلیل واریانس یکراهه استفاده شد. به دلیل گستردگی جدول خروجی، به گزارش نسبت F و سطح معنی داری بسنده شده است.

جدول شماره ۴-۱۱: آزمون تفاوت میانگین مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی تلفن همراه بر اساس تحصیلات پاسخگویان

مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی		بازی‌های موبایلی		شبکه‌های اجتماعی		اپلیکیشن‌ها	
		نسبت f	سطح معنی‌داری	نسبت f	سطح معنی‌داری	نسبت f	سطح معنی‌داری
خشونت	۱/۹۹	۰/۱۰۶	۰/۶۴	۰/۶۳۱	۰/۷۸	۰/۵۳	
بدپوششی و برهنگی	۱/۲۴	۰/۳	۱/۰۴	۰/۳۹	۱/۷	۰/۱۵۹	
مسائل و تمایلات جنسی	۰/۸۳	۰/۵	۰/۴۹	۰/۷۴	۰/۷۵	۰/۵۵	
فحاشی و بدزبانی	۲/۱۴	۰/۰۸	۰/۷۴	۰/۵۶	۰/۷۷	۰/۵۴	
ترس و تهدید	۳/۴۹	۰/۰۱	۰/۵۴۴	۰/۷	۰/۵۸	۰/۶۸	
رفتار خطرناک قابل تقلید	۱/۳	۰/۲۸	۱/۲۳۳	۰/۳	۰/۵۶	۰/۶۸	
تبعیض	۱/۸۶	۰/۱۲	۰/۰۴	۰/۹۹۷	۰/۷۴	۰/۵۶	
مصرف موادمخدر و دخانیات	۲/۶	۰/۰۴۵	۰/۳۸۱	۰/۸۲	۰/۸	۰/۵۲	
مصرف الکل	۳/۷۲	۰/۰۰۹	۱/۳۴	۰/۲۶	۰/۹۲	۰/۴۵	
پیام‌های ضددینی و ضداعتقادی	۱/۷۸	۰/۱۴۴	۰/۲۹	۰/۸۷	۱/۱۶	۰/۳۵	
پیام‌های ضدحکومتی و ضدارزشی	۲/۲۱	۰/۰۸۸	۰/۲۹	۰/۸۷	۱/۰۵	۰/۳۸	
پیام‌های ضداجتماعی	۱/۴۶	۰/۲۲۴	۰/۴۳	۰/۷۸	۰/۹	۰/۴۶	
قمار و شرط‌بندی	۴/۶۲	۰/۰۰۳	۰/۹۴	۰/۴۴	۰/۸۶	۰/۴۸	
آموزش بزهکاری	۱/۱۵	۰/۳	۰/۶۴	۰/۶۳	۰/۹۱	۰/۴۶	
القای ناامیدی	۱/۹۷	۰/۸۲	۱/۱۱	۰/۳۵	۱/۸۶	۰/۱۲	
مصرف‌گرایی	۲/۱۷	۰/۰۳	۰/۵۷	۰/۶۸	۱/۹	۰/۱۱	
شوخی‌های نامناسب	۱/۷۵	۰/۱۴	۰/۳۴	۰/۸۴	۰/۸	۰/۵۲	
ترویج خرافات و فرقه‌های انحرافی	۱/۷۳	۰/۱۵	۰/۹۳	۰/۴۵	۰/۵۷	۰/۶۸	

بررسی تحلیل آنوا نشان می‌دهد در جدول ۱۱ شدت نظر پاسخگویان نسبت به مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی تلفن همراه در ابعاد سه گانه، بر اساس تحصیلات آنها تفاوت معنی‌داری ندارد، به استثنای مولفه‌های ترس و تهدید، مصرف موادمخدر و دخانیات و الکل، مصرف‌گرایی مربوط به بازی‌های موبایلی (سطح معنی داری کمتر از ۰/۰۵). بررسی آزمون‌های تعقیبی گویای آن است که شدت نظر پاسخگویان با تحصیلات زیر دیپلم نسبت به مولفه‌های فوق، با نظر سایر پاسخگویان متفاوت است.

سؤال ۳: آیا بین شدت نظر دانش‌آموزان و بزرگسالان در مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی تلفن همراه در سه گونه بازی‌های موبایلی، شبکه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌ها، تفاوت معنی‌دار وجود دارد؟

جهت پاسخگویی به سوال ۳ از آزمون تفاوت میانگین‌های دو گروه مستقل استفاده شد. به دلیل گستردگی جدول خروجی، به گزارش نسبت T و سطح معنی‌داری بسنده شده است.

جدول شماره ۴-۱۲: میانگین شدت نظر بزرگسالان و دانش‌آموزان نسبت به مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی تلفن همراه

مولفه	بازی‌های موبایلی		شبکه‌های اجتماعی		اپلیکیشن‌ها	
	بزرگسال	دانش‌آموز	بزرگسال	دانش‌آموز	بزرگسال	دانش‌آموز
خشونت	۳/۲۷	۲/۹۸	۲/۹۸	۲/۶۶	۲/۷	۲/۵۶
بدپوششی و برهنگی	۳	۲/۷	۳/۳۸	۲/۹	۳/۱۱	۲/۸۶
مسائل و تمایلات جنسی	۲/۸	۲/۶	۳/۳۴	۲/۸۱	۲/۹۸	۲/۷۴
فحاشی و بد زبانی	۲/۸	۲/۴	۳/۲۵	۲/۸۱	۲/۸۴	۲/۷۵
ترس و تهدید	۲/۹	۲/۵	۲/۸۸	۲/۴	۲/۶۸	۲/۳۶
رفتار خطرناک قابل تقلید	۳/۲	۲/۷	۳/۱۲	۲/۶	۳	۲/۶۶
تبعیض	۲/۷	۲/۴	۳	۲/۶	۲/۷۷	۲/۷۱
مصرف موادمخدر و دخانیات	۲/۶	۲	۲/۹	۲/۳۴	۲/۷	۲
مصرف الکل	۲/۶	۲	۲/۹۱	۲/۴۷	۲/۵۷	۲/۲۴
پیام‌های ضددینی و ضداعتقادی	۲/۹	۲/۴۸	۳/۳۳	۲/۸۵	۳/۱۱	۲/۶۹
پیام‌های ضدحکومتی و ضدارزشی	۲/۶۹	۲/۴۷	۳/۴	۲/۷۸	۲/۹۸	۲/۷۸
پیام‌های ضداجتماعی	۲/۷۶	۲/۴۹	۳/۲۴	۲/۵	۳	۲/۵۳
قمار و شرط‌بندی	۲/۹۷	۳/۷۵	۳	۲/۵۸	۳	۲/۴۵
آموزش بزهکاری	۲/۸	۲/۳	۲/۸	۲/۲۸	۲/۶۳	۲/۱۸
القای ناامیدی	۲/۶۷	۲/۴	۳/۲۶	۲/۵۲	۲/۸۸	۲/۴۶
مصرف‌گرایی	۳	۲/۵۹	۳/۴۲	۳	۳/۳۵	۳
شوخی‌های نامناسب	۲/۸۷	۲/۴۸	۳/۴	۲/۹	۳	۲/۹۶
ترویج خرافات و فرقه‌های انحرافی	۲/۷۷	۲/۴۴	۳/۱۳	۲/۹۴	۲/۸۹	۲/۵۹

جدول شماره ۴-۱۳: آزمون تی مستقل نظر بزرگسالان و دانش آموزان نسبت به مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی تلفن همراه

مولفه	بازی‌های موبایلی			شبکه‌های اجتماعی			اپلیکیشن‌ها		
	تفاوت میانگین	نسبت T	سطح معنی داری	تفاوت میانگین	نسبت T	سطح معنی داری	تفاوت میانگین	نسبت T	سطح معنی داری
خشونت	۰/۲۹	۲	۰/۰۴۵	۰/۳	۲/۴	۰/۰۱	۰/۱۶۸	۱/۲۸	۰/۲۰۱
بدپوششی و برهنگی	۰/۳۴	۲/۲۱	۰/۰۲	۰/۴۷	۳/۲۱	۰/۰۰	۰/۲۴	۱/۶۸	۰/۰۹
مسائل و تمایلات جنسی	۰/۲۵	۱/۶۵	۰/۰۹	۰/۵۳	۳/۶۳	۰/۰۰۰	۰/۲۴	۱/۶۸	۰/۰۹
فحاشی و بدزبانی	۰/۳۸	۲/۴۶	۰/۰۱	۰/۴۴	۳	۰/۰۰۲	۰/۰۹	۰/۶۶	۰/۵
ترس و تهدید	۰/۴۱	۲/۷۳	۰/۰۰	۰/۴۷	۳/۴۸	۰/۰۰۱	۰/۳۱	۲/۴۴	۰/۰۱
رفتار خطرناک قابل تقلید	۰/۴۳	۲/۸۷	۰/۰۰۵	۰/۵	۳/۲۷	۰/۰۰۱	۰/۴۲	۲/۹۱	۰/۰۰۴
تبعیض	۰/۳	۲	۰/۰۴۶	۰/۳۹	۲/۵۳	۰/۰۱	۰/۰۵	۰/۴۰۷	۰/۶۸
مصرف مواد مخدر و دخانیات	۰/۶	۴/۱۴	۰/۰۰۰	۰/۵۵	۳/۷۶	۰/۰۰	۰/۶	۴/۵۱	۰/۰۰۰
مصرف الکل	۰/۶	۴/۱	۰/۰۰۰	۰/۴۴	۲/۹۶	۰/۰۰۳	۰/۳۳	۲/۳۸۸	۰/۰۱
پیام‌های ضد دینی و ضد اعتقادی	۰/۴۴	۲/۷	۰/۰۰۷	۰/۴۸	۳/۱۴	۰/۰۰۲	۰/۴۱	۲/۷۸	۰/۰۰۶
پیام‌های ضد حکومتی و ضد ارزشی	۰/۲۱	۰/۳۲	۰/۱۸	۰/۶۱	۴/۲	۰/۰۰۰	۰/۲	۱/۳۹	۰/۱۶
پیام‌های ضد اجتماعی	۰/۲۷	۱/۶۷	۰/۰۹۵	۰/۵۹	۳/۹۹	۰/۰۰۰	۰/۵۱	۳/۶۸	۰/۰۰۰
قمار و شرط بندی	۰/۵۹	۳/۷۲	۰/۰۰۰	۰/۴۴	۲/۹۹	۰/۰۰۰	۰/۵۴	۳/۷۴	۰/۰۰۰
آموزش بزهکاری	۰/۴۵	۰/۲۹	۰/۰۰۴	۰/۵۱	۲/۵۴	۰/۰۰۰	۰/۴۴	۳/۱۸	۰/۰۰۰
القای ناامیدی	۰/۲۶	۱/۶۸	۰/۰۹	۰/۷۴	۴/۹۳	۰/۰۰۰	۰/۴۲	۲/۸	۰/۰۰۵
مصرف گرایبی	۰/۴	۲/۵۴	۰/۰۱	۰/۴۲	۲/۸	۰/۰۰۵	۰/۳	۲/۲۵	۰/۰۲
شوخی‌های نامناسب	۰/۳۸	۲/۵	۰/۰۱	۰/۶۴	۳/۴۴	۰/۰۰۱	۰/۱	۰/۷۶	۰/۴۴
ترویج خرافات و فرقه‌های انحرافی	۰/۳۳	۲/۱۱	۰/۰۳	۰/۴۴	۳/۰۷۷	۰/۰۰۲	۰/۳	۲/۱۲	۰/۰۳

بررسی تحلیل تی گروه‌های مستقل در جدول ۱۲ نشان می‌دهد شدت نظر پاسخگویان بزرگسال و دانش آموز نسبت به مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی مربوط به بازی‌های موبایلی تفاوت معنی‌داری دارد، به طوری که میانگین شدت نظر بزرگسالان بالاتر از دانش‌آموزان است، به استثنای پیام‌های ضد حکومتی، ضد اجتماعی و القای ناامیدی که بین میانگین نظرات دو گروه تفاوت معنی‌داری مشاهده نشده است.

بین میانگین نظرات دو گروه در تمامی مولفه‌های آسیب‌رسان مربوط به شبکه‌های اجتماعی تفاوت معنی‌داری وجود دارد، به طوریکه میانگین شدت نظر بزرگسالان بالاتر از دانش‌آموزان است.

بررسی نتایج آزمون در اپلیکیشن‌ها نشان می‌دهد بین نظرات دو گروه در مولفه‌های خشونت، بدپوششی و برهنگی، مسائل و تمایلات جنسی، فحاشی و بدزبانی، تبعیض، پیام‌های ضد حکومتی و ضد ارزشی، پیام‌های ضد اجتماعی و شوخی‌های نامناسب، تفاوت معنی‌داری وجود ندارد (نسبت تی و سطح معنی داری بالاتر از ۰/۰۵) و در سایر مولفه‌ها بین دو گروه تفاوت وجود دارد. تفاوت میانگین‌ها گویای بالا بودن میزان شدت نظر بزرگسالان است.

سؤال ۴: آیا بین شدت نظر زنان و مردان در مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی تلفن‌همراه در سه گونه بازی‌های موبایلی، شبکه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌ها، تفاوت معنی‌دار وجود دارد؟

جهت پاسخگویی به سوال ۴ از آزمون تفاوت میانگین‌های دو گروه مستقل استفاده شد. به دلیل گستردگی جدول خروجی، به گزارش نسبت T و سطح معنی‌داری بسنده شده است.

جدول شماره ۴-۱۴: میانگین شدت نظر زنان و مردان نسبت به مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی تلفن‌همراه

شاخص		بازی‌های موبایلی		شبکه‌های اجتماعی		اپلیکیشن‌ها	
		مرد	زن	مرد	زن	مرد	زن
خشونت		۲/۹۷	۳/۱۳	۲/۸۵	۲/۶۶	۲/۶۵	۲/۵۴
بدپوششی و برهنگی		۲/۴۴	۳	۳/۲۳	۲/۸	۳/۱۵	۲/۶۴
مسائل و تمایلات جنسی		۲/۳۵	۲/۸۹	۳/۱	۲/۷	۲/۹۶	۲/۶۱
فحاشی و بدزبانی		۲/۴۶	۲/۶۴	۳	۲/۸۸	۲/۸۱	۲/۷۳
ترس و تهدید		۲/۴۷	۲/۸۳	۲/۶۳	۲/۴۶	۲/۵۷	۲/۳۱
رفتار خطرناک قابل تقلید		۲/۷۴	۳	۲/۸۹	۲/۶۵	۲/۸۶	۲/۷۲
تبعیض		۲/۲۸	۲/۷	۲/۸۹	۲/۵۱	۲/۸۷	۲/۵۱
مصرف مواد مخدر و دخانیات		۲/۱۶	۲/۳۳	۲/۵۶	۲/۴۸	۲/۳	۲/۳
مصرف الکل		۲/۱۹	۲/۳۱	۲/۶۹	۲/۵	۲/۴	۲/۲۸
پیام‌های ضد دینی و ضدا اعتقادی		۲/۳۴	۲/۸۱	۳/۱۳	۲/۸۲	۲/۹۷	۲/۶۴
پیام‌های ضد حکومتی و ضدارزشی		۲/۳	۲/۷	۳	۲/۹۲	۲/۹۵	۲/۶۹
پیام‌های ضد اجتماعی		۲/۲۸	۲/۷۶	۲/۹۲	۲/۷۲	۲/۸۲	۲/۵۳
قمار و شرط بندی		۲/۴۹	۲/۶	۲/۶۹	۲/۷۸	۲/۶	۲/۶۸
آموزش بزهکاری		۲/۲۸	۲/۶۱	۲/۵۴	۲/۳۲	۲/۴۳	۲/۱۸
القای ناامیدی		۲/۲۱	۲/۶۷	۲/۸۲	۲/۶۷	۲/۶۸	۲/۴۷
مصرف گرایي		۲/۴	۲/۹۱	۳/۲۸	۲/۹۳	۳/۲۹	۲/۹۲
شوخی‌های نامناسب		۲/۴	۲/۷	۳/۱۸	۲/۹۶	۳/۱۳	۲/۷۸
ترویج خرافات و فرقه‌های انحرافی		۲/۳۲	۲/۶۸	۲/۹۷	۲/۶۲	۲/۸۵	۲/۴۵

جدول شماره ۴-۱۵: آزمون تفاوت میانگین نظر زنان و مردان نسبت به مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی تلفن همراه

مؤلفه	بازی‌های موبایلی		شبکه‌های اجتماعی		اپلیکیشن‌ها	
	تفاوت میانگین	نسبت T	سطح معنی داری	تفاوت میانگین	نسبت T	سطح معنی داری
خشونت	۰/۱۶	۱/۱۳	۰/۳۵	۰/۱۲	۱/۵	۰/۱۳۴
بدپوششی و برهنگی	۰/۵۹	۴/۰۵	۰/۰۰۰	۰/۱۴	۲/۸۵	۰/۰۰۵
مسائل و تمایلات جنسی	۰/۵۴	۳/۷	۰/۰۰۰	۰/۱۴	۲/۵۶	۰/۰۱۲
فحاشی و بدزبانی	۰/۱۷	۱/۱۸	۰/۲۳	۰/۱۴	۰/۸۷	۰/۳۸۱
ترس و تهدید	۰/۳۶	۲/۴۸	۰/۰۱	۰/۱۳	۱/۳۱	۰/۱۹
رفتار خطرناک قابل تقلید	۰/۲۹	۱/۷۹	۰/۰۷	۰/۱۵	۱/۵۲	۰/۱۲
تبعیض	۰/۴۱	۲/۷۸	۰/۰۰۶	۰/۱۴	۲/۲۸	۰/۰۲
مصرف موادمخدر و دخانیات	۰/۱۶	۱/۱	۰/۳۷	۰/۱۴	۰/۵۵	۰/۵۸
مصرف الکل	۰/۱۲	۰/۸۱	۰/۴۱	۰/۱۴	۱/۳۳	۰/۱۸
پیام‌های ضد دینی و ضد اعتقادی	۰/۴۶	۲/۹۶	۰/۰۰۳	۰/۱۵	۲/۰۷	۰/۰۳
پیام‌های ضد حکومتی و ضد ارزشی	۰/۳۸۸	۲/۴۹	۰/۰۱۴	۰/۱۴	۰/۶۶	۰/۵
پیام‌های ضد اجتماعی	۰/۴۸	۳/۱۲	۰/۰۰۲	۰/۱۴	۱/۳۱	۰/۱۹
قمار و شرط بندی	۰/۱۱	۰/۷۱۳	۰/۴۷۷	۰/۱۴	۰/۶۱	۰/۵۳
آموزش بزهکاری	۰/۳۲	۲/۱۵	۰/۰۳	۰/۱۴	۱/۴۹	۰/۱۳
القای ناامیدی	۰/۴۶	۳/۰۵	۰/۰۰۳	۰/۱۵	۱/۰۲	۰/۳
مصرف گرایی	۰/۴۸	۳/۱۹	۰/۰۰۰	۰/۱۴	۲/۴۴	۰/۰۱
شوخی‌های نامناسب	۰/۳۵	۲/۳۸	۰/۰۱	۰/۱۳	۱/۶	۰/۱
ترویج خرافات و فرقه‌های انحرافی	۰/۳۶	۲/۳۵	۰/۰۱	۰/۱۴	۲/۴۴	۰/۰۱

بررسی تحلیل تی گروه‌های مستقل در جدول ۱۵ میانگین شدت نظر زنان و مردان پاسخگو نسبت به مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی را نشان می‌دهد، بررسی میانگین مشخص می‌کند میانگین شدت نظر زنان بیشتر از مردان است، در بازی‌های موبایلی به استثنای مولفه‌های «خشونت»، «فحاشی و بدزبانی»، «رفتار خطرناک قابل تقلید»، «مصرف موادمخدر و دخانیات» و «مصرف الکل» و «قمار و شرط بندی»، نظرات زنان و مردان در سایر مولفه‌ها با هم متفاوت است.

در ارتباط با شبکه‌های اجتماعی، بین میانگین نظرات زنان و مردان در مولفه‌های «خشونت»، «فحاشی و بدزبانی»، «رفتار خطرناک قابل تقلید»، «مصرف موادمخدر و دخانیات»، «مصرف الکل»، «قمار و شرط بندی»، «ترس و تهدید»، «پیام‌های ضد ارزشی»، «پیام‌های ضد اجتماعی»، «آموزش بزهکاری»، «القای ناامیدی» و «شوخی‌های نامناسب»، میانگین شدت نظر زنان و مردان تفاوت معنی داری ندارد. بررسی نتایج آزمون در اپلیکیشن‌ها نشان می‌دهد بین نظرات دو گروه در مولفه‌های «خشونت»، «فحاشی و بدزبانی»، «رفتار خطرناک قابل تقلید»، «مصرف موادمخدر و دخانیات»، «مصرف الکل»، «قمار و شرط بندی»، «پیام‌های ضد ارزشی»، «آموزش بزهکاری»، «القای ناامیدی» تفاوت معنی داری وجود ندارد (نسبت تی و سطح معنی داری بالاتر از ۰/۰۵) و در مولفه‌ها بین دو گروه تفاوت وجود دارد.

نتیجه گیری

از نتایج یافته‌ها این پژوهش آنچه حاصل می‌شود اینکه در بین سه گونه نرم‌افزارهای تلفن همراه، شبکه‌های اجتماعی حاوی بیشترین مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی است و در اکثر موارد در قیاس با بازیهای موبایلی و اپلیکیشن‌ها در رتبه‌بندی مولفه‌های آسیب‌رسان رتبه بالاتری را به خود اختصاص داده است. این موضوع هم در نظرات بزرگسالان قابل مشاهده است و هم در نظرات گروه دانش آموزان. «مصرف‌گرایی»، «بدپوششی و برهنگی»، «شوخی‌های نامناسب» به عنوان مهمترین مولفه‌های آسیب‌رسان شبکه‌های اجتماعی مشخص شده است.

در خصوص رتبه‌بندی مهمترین مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی نرم‌افزارهای تلفن همراه، طبق یافته‌های موجود در این پژوهش؛ در بازی‌های موبایلی مولفه‌های «خشونت»، «رفتار خطرناک قابل تقلید» و «بدپوششی و برهنگی»، در شبکه‌های اجتماعی مولفه‌های «مصرف‌گرایی»، «بدپوششی و برهنگی» و «شوخی‌های نامناسب» و در اپلیکیشن‌ها «مصرف‌گرایی»، «شوخی‌های نامناسب»، «بدپوششی و برهنگی» بالاترین رتبه را به خود اختصاص داده اند. آنچه مشاهده می‌شود، نقش پررنگ مولفه‌های «بدپوششی و برهنگی»، «شوخی‌های نامناسب» و «مصرف‌گرایی» در هر سه گونه نرم‌افزارهاست که رتبه بالایی را به خود اختصاص و لذا تاثیر بیشتری را، در مقایسه با سایر مولفه‌ها، بر مخاطب خواهند داشت و طبیعتاً نیازمند مراقبت و پایش قوی‌تری هستند. البته باید در نظر داشت که با فاصله بسیار کمی از آن‌ها و در رتبه‌های بعدی می‌توان از مولفه‌های «مسائل و تمایلات جنسی»، «فحاشی و بدزبانی»، «پیام‌های ضددینی و ضداعتقادی»، «پیام‌های ضدحکومتی و ضدارزشی» و «رفتار خطرناک قابل تقلید» هم یاد کرد که دارای رتبه بالایی می‌باشد.

در متغیر «تحصیلات» بین نظرات پاسخگویان بزرگسال در رتبه‌بندی مولفه‌های آسیب‌رسان، در کلیت موضوع، تفاوت معنی‌داری وجود ندارد و فقط در چند مولفه «ترس و تهدید»، «مصرف مواد مخدر و دخانیات و الکل» و «مصرف‌گرایی» نظرات کمی تفاوت دارد. قابل ذکر اینکه در گروه پاسخگویان با تحصیلات «زیردیپلم» این تفاوت آشکارتر است که به دلیل تعداد بسیار محدود این دسته از پاسخگویان، این موضوع نادیده گرفته می‌شود.

در خصوص متغیر «سن» بین نظرات پاسخگویان بزرگسال و دانش‌آموز، باید به صورت جداگانه اظهار نظر نمود. در بازی‌های موبایلی تفاوت معنی‌داری بین نظرات بزرگسالان و دانش‌آموزان وجود دارد که شدت نظرات بزرگسالان از دانش‌آموزان بیشتر است. در شبکه‌های اجتماعی نیز این تفاوت معنی‌دار بین این دو گروه قابل مشاهده است و این بار نیز شدت نظرات بزرگسالان از دانش‌آموزان بالاتر است. اما در اپلیکیشن‌ها در نیمی از مولفه‌ها بین نظرات این دو گروه تفاوت معنی‌داری وجود داشته ولی در نیم‌دیگر همچون «خشونت»، «بدپوششی و برهنگی»، «مسائل و تمایلات جنسی»، «فحاشی و بدزبانی»، «تبعیض»، «پیام‌های ضدحکومتی و ضدارزشی»، «پیام‌های ضداجتماعی» و «شوخی‌های نامناسب»، تفاوت معنی‌داری وجود ندارد.

در متغیر «جنسیت»، در پاسخگویان بزرگسال، مشاهده می‌شود که در بیشتر مولفه‌های بازی‌های موبایلی در بین گروه زنان و مردان تفاوت معنی‌داری وجود دارد به شکلی که شدت نظرات زنان به وضوح بیشتر از مردان است.

در شبکه‌های اجتماعی در اکثر مولفه‌ها بین نظرات زنان و مردان تفاوت معنی‌داری مشاهده نمی‌شود و میانگین نظرات هر دو گروه تقریباً یکسان است. اما در اپلیکیشن‌ها وضعیت دیگری وجود دارد. در نیمی از مولفه‌ها تفاوت معنی‌داری بین نظرات این دو گروه وجود داشته ولی در مولفه‌های «خشونت»، «فحاشی و بدزبانی»، «رفتار خطرناک قابل تقلید»، «مصرف مواد مخدر و دخانیات»، «مصرف الکل»، «قمار و شرط‌بندی»، «پیام‌های ضد ارزشی»، «آموزش بزه‌کاری»، «القای ناامیدی» تفاوت معنی‌داری بین نظرات زنان و مردان وجود ندارد.

آنچه از جمع‌بندی و نتیجه‌گیری نظرات و نتایج این پژوهش حاصل می‌شود این است که؛ هر چند نرم‌افزارهای تلفن همراه در سه گونه بازی‌های موبایلی، شبکه‌های اجتماعی و اپلیکیشن‌ها در زندگی امروزی بشر کمک و همراهی فراوانی داشته و سبک زندگی، نوع تعاملات اجتماعی و مواجهه با چالش‌های زندگی را دگرگون ساخته و بسیار مورد استقبال کاربران است، اما باید بدانیم و مراقبت کنیم که همه محتوای موجود در این محصولات سالم نیست و عموماً محتواهای سالم با برخی از آسیب‌های فرهنگی و اجتماعی درهم‌تنیده شده که می‌تواند بر اثر مصرف نادرست و نابجا، بر روح و روان کاربران، به خصوص کودکان و نوجوانان، لطمات جبران ناپذیری را وارد نماید. مدیریت فرهنگی ارزش‌مدار و هوشمند، با شناخت و رتبه‌بندی مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی این محصولات، می‌تواند بسیار مدبرانه، به هنگام و موثر در صیانت از جامعه نقش‌آفرینی کند تا ضمن کاستن آسیب‌ها، محیطی امن برای کاربران و خانواده‌ها جهت بهره‌گیری سالم و سازنده از آن‌ها فراهم آورده و وظیفه ذاتی خود را در پاسداری از ارزش‌ها و هنجارهای جامعه ایران اسلامی به درستی به انجام رساند.

پیشنهادهات

- ۱- از نتایج و یافته‌های این پژوهش برمی‌آید که لزوم طراحی یک نظام رده‌بندی سنی جامع برای نرم‌افزارهای تلفن همراه در کشور بیش از گذشته احساس می‌شود، لذا طراحی، فرهنگ‌سازی و توسعه این مساله می‌تواند به کاهش آسیب‌های اجتماعی کمک شایانی نماید.
- ۲- نوع مواجهه نسل نوجوان در استفاده از نرم‌افزارهای تلفن همراه و نفوذ فراوان آن در این قشر، لزوم اتخاذ تدابیر تربیتی و فرهنگی در زمینه ارتقای سطح سواد رسانه‌ای دانش‌آموزان را بیش از گذشته یادآور می‌شود. هر چند که این تدابیر نه فقط مخصوص دانش‌آموزان که برای عموم مخاطبین، موضوعی ویژه و حیاتی است.
- ۳- مخاطرات و آسیب‌های فراوان استفاده نامناسب از شبکه‌های اجتماعی و درصد بالای مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی در این گونه از نرم‌افزارهای تلفن همراه، نشان می‌دهد که باید قوانین و مقررات روشن و دقیقی در این موضوع تدوین و اجرا گردد. بهره‌گیری بی‌محابا از شبکه‌های اجتماعی، به خصوص بعد از همه‌گیری کرونا، موجب حضور بی‌ضابطه کودکان و نوجوانان در فضای مجازی شده، لذا انتظار می‌رود تا با تبیین شیوه‌های درست مصرف، مانند بسیاری از کشورها، آیین‌نامه‌های مشخص و مدونی تدوین و در جامعه اجرا گردد.
- ۴- شدت برخی مولفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی به خصوص در شبکه‌های اجتماعی و بازی‌های موبایلی مانند خشونت، فحاشی و بدزبانی، رفتارهای خطرناک قابل تقلید و تعدد و تکرار آن‌ها می‌تواند به عنوان یک ناهنجاری فرهنگی اثرات شدیدی در جامعه داشته و رفتار کاربران منجر به افزایش خشونت و فحاشی و سایر ناملایمات اجتماعی در سطح جامعه گردد، که برخی از این تاثیر و تاثرها در رفتار برخی افراد به خصوص جوانان قابل مشاهده است. جامعه خشن و بدزبان، محل مناسبی برای رشد و تعالی ارزش‌ها نیست، لذا نخبگان جامعه باید بیش از گذشته نسبت به این دسته از آسیب‌ها حساس بوده و دامنه آسیب‌های فرهنگی را صرفاً در دایره بدپوششی و یا مسائل جنسی محدود نسازند.
- ۵- مولفه آسیب‌رسان مصرف‌گرایی که بیشترین شدت را در محتوای شبکه‌های اجتماعی دارد، یکی از کلیدواژه‌های سبک‌زندگی غربی است و کاملاً مغایر با ارزش‌های فرهنگی جامعه اسلامی-ایرانی و کاملاً در نقطه مقابل فرهنگ اقتصادمقاومتی تعریف می‌شود، لذا توصیه و تاکید بر مصرف به‌جا و به‌اندازه و اصلاح الگوی مصرف نکته کلیدی در برطرف نمودن این آسیب می‌باشد.
- ۶- حمایت، راهبری و توسعه نرم‌افزارهای تلفن همراه داخلی و پشتیبانی از مجموعه‌های جوانان خلاق و شرکت‌های دانش‌بنیان در مسیر تولید محصولات ایرانی، بسیاری از معضلات و آسیب‌های استفاده از شبکه‌های اجتماعی خارجی و یا بازی‌های موبایلی غیرایرانی را کاهش می‌دهد. لذا به نظر می‌رسد حمایت از جریان تولیدات داخلی به عنوان یک شاه‌کلید کنترل و نظارت اجتماعی زمینه رسیدن به جامعه آرمانی و فرهنگی را مهیاتر می‌سازد.

منابع

- اکبری، فیروز (۱۳۸۹). تلفن همراه ۲: «آسیب‌شناسی اجتماعی»، مجله حصون، ش ۲۳.
- انصاری، باقر (۱۳۹۰)، حقوق رسانه، انتشارات سمت، چاپ اول.
- بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (۱۳۸۷)، نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای، جلد اول. تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.
- بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (۱۳۸۸). کنترل خانواده و نظام ملی رده‌بندی سنی. تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.
- بیات، سهراب. (۱۳۸۲). روان‌شناسی اجتماعی. تهران: نشر مهر داد.
- پلاک، فرد، بیتس، دانیل (۱۳۹۵). انسان‌شناسی فرهنگی، ترجمه: محسن ثلاثی، تهران: انتشارات علمی
- جعفری تبریزی، محمدتقی (۱۳۹۵). فرهنگ‌پیر و فرهنگ‌پیشرو. تهران: موسسه تدوین و نشر آثار علامه جعفری
- حسین‌زاده، اکرم (۱۳۸۶). آسیب‌شناسی تربیت اخلاقی. تهران: نشریه کتاب نقد شماره ۴۲
- رابرتسون، یان (۱۳۷۴). درآمدی بر جامعه (با تاکید بر نظریه‌های کارکردگرایی، ستیز و کنش متقابل نمادی)، ترجمه حسین بهروان، چاپ دوم، مشهد، نشر آستان قدس رضوی
- رحیمی، محمد و رادیه، پرند (۱۳۹۲). آسیب‌شناسی فضای مجازی و خانواده؛ تهدیدها و چالشها، دومین سمینار فضای مجازی و خانواده، وبسایت علوم اجتماعی ایران،
- زنجانی زاده، هما (۱۳۸۴). بررسی تأثیر اینترنت بر ارزش‌های خانواده در بین دانش آموزان، مجله انجمن جامعه‌شناسی ایران، دوره ششم، ش ۲.
- ساروخانی، باقر (۱۳۸۶). نگاهی به فرهنگ و رسانه. فصلنامه فرهنگ رسانه. شماره ۱
- سبحانی‌نژاد، مهدی، سیاوش پورطهماسبی، و آذرتاجور (۱۳۸۸). چالشها و کارکردهای فرهنگی و اجتماعی تلفن همراه و راهکارهای اصلاح آن، ماهنامه مهندسی فرهنگی، س ۳، ش ۳۱-۳۲.
- سلیمانی‌پور، روح‌الله (۱۳۸۹). شبکه‌های اجتماعی؛ فرصت‌ها و تهدیدها، فصلنامه ره آورد، ش ۳۱.
- صالحی‌امیری، سیدرضا (۱۳۸۶). مفاهیم و نظریه‌های فرهنگی. تهران: ققنوس.
- عاملی، سعیدرضا. صبار، شاهو. رنجبرمضانی، مهدی. (۱۳۸۷). مطالعات تلفن همراه: زندگی در حال حرکت. تهران: سمت
- کارلوت، ساندرا ال؛ ویلسون، بارابارا جی (۱۴۰۰). تأثیرات شناختی رسانه‌ها؛ کودکان چه چیزی و چگونه می‌آموزند. ترجمه: اسدی، ناصر؛ اشجمع، مریم و دیگران. تهران: چاپار
- کیا، علی اصغر؛ بهنام راد، رضا (۱۳۶۹). نظام درجه‌بندی برنامه‌های تلویزیونی در آمریکا، فرانسه، مالزی و ترکیه. پژوهش‌های ارتباطی، تابستان ۱۳۹۶. شماره ۹۰
- گیدنز، انتونی (۱۳۸۳). جامعه‌شناسی. ترجمه: منوچهر صبوری. تهران: نشر نی
- مک کوئیل، دنیس. (۱۳۸۲). درآمدی بر نظریه‌های ارتباطات جمعی. ترجمه: پرویز اجلائی. تهران: مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه‌ها. چاپ اول.
- منطقی، مرتضی (۱۳۸۰). بررسی پیامدهای بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای. تهران: فردانش
- مهدی زاده، سیدمحمد. (۱۳۹۶). نظریه‌های رسانه اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی: همشهری
- مرکز افکارسنجی ایسپا (۱۴۰۱). بررسی میزان استفاده از رسانه‌های اجتماعی در کل کشور. مصاحبه تلفنی
- وثوقی، منصور. نیک خلق، علی اکبر. (۱۳۷۲). مبانی جامعه‌شناسی. تهران: خردمند
- شریعت، سید وحید؛ اسداله پور، امین؛ علیرضایی، نرگس؛ بشردانش، زیبا؛ بیرشک، بهروز؛ تهرانی‌دوست، مهدی؛ خلیلی، بهروز؛ حجازی، الهه؛ حکیم شوشتری، میترا؛ شیرازی، الهام؛ عشایری، حسن؛ مجد تیموری، محمدولی؛ مجد رضایی، محمدرضا؛ زینلی، کارن؛ کریمی‌فر، سعید؛ (۱۳۸۸). رده بندی سنی بازی های رایانه ای از دیدگاه روان شناختی: مطالعه ای به روش دلفی، فصلنامه تازه های علوم شناختی ۱۳۸۸ شماره ۴۲

Reference

- Andonova, V. (۲۰۰۶), "Mobile phones, the Internet and the institutional environment", Telecommunications policy, No. ۳۰, pp. ۲۹-۴۰
- Baran, S. J. & Davis, D. K. (۲۰۱۱). Mass Communications Theory; Foundations, Ferment, and Future (Sixth Edition), Cengage Learning.
- Biagi, S. (۲۰۰۷). Media Impact; an Introduction to Mass Media, Thomson Wadsworth.
- CSA. (۲۰۱۶). An Independent Authority to Protect Audiovisual Communication Freedom, Retrieved from, <http://www.csa.fr/en/The-CSA/An-Independent-Authority-to-Protect-Audiovisual-Communication-Freedom>.
- CSA, The Classification of the Programs by the TV Channels, Retrieved from, <http://en.www.csa.fr/od.systranlinks.net/en/television/le-suivi-des-programmes/jeunesse-et-protection-des-mineurs/la-signalétique-jeunesse/la-classification-des-programmes-par-les-chaines-de-television>.
- Fortunati, L. (۲۰۰۱), "The Mobile Phone: An Identity on Move", Personal and Ubiquitous Computing, pp. ۵۸۵-۹۸.
- Gentile, M., Pisanu, F., Gaetani, M. R., Filosi, G., & Campregher, S. (۲۰۱۳). Tecnologie per insegnare e apprendere. Scuola Italiana Moderna, ۱۲۰, ۵۹-۶۲/۸۶- ۸۸
- Sofoulis, Z. (۲۰۰۲), "Cyberquake: Haraway's Manifesto", in D. Tofts, A. Jonson and A. Cavallaro (eds.), Prefiguring Cyberculture: An Intellectual History, Massachusetts and London, The MIT Press

identify and rank the cultural risk factors in the content of mobile applications (mobile games, social networks, and application) from the perspective of adults and students"

Abstract

In today's world, smartphones play an essential role in everyday life and The need for attention to mobile applications is extremely important , and thus inappropriate use without proper awareness can harm users' mental and emotional health. To this end, it is vital to analyze the content of these applications. Therefore, this study aims to "identify and rank the cultural risk factors in the content of mobile applications (mobile games, social networks, and application) from the perspective of adults and students". The research is descriptive and correlational, and data were collected using documentary and desk studies, content analysis, interviews, and so on. A questionnaire with ۱۸ cultural risk factors, taken from ۱۲ trusted international age-rating systems, was given to two adult groups, including ۷۹ digital content experts, while the second group consisted of ۱۵۹ upper secondary school students. Participants were asked to identify the most important cultural risks in mobile application content and rank them, and then their answers were analyzed separately.

The results indicated that cultural risks were more common in social media content than in games and applications. Furthermore, the most significant risks were "violence" and "imitable dangerous behavior" in games, "Consumerism", "inappropriate clothing and nudity" and "offensive jokes" in social media, and "consumerism" and "offensive jokes".

Additionally, there was a significant difference in participants' ranks of cultural risks based on their age and gender, but no significant difference was seen in the education level, except in certain cases.

Keywords: Mobile, Social Media, Mobile Games, Application, Harmful cultural elements

