
بررسی تأثیر فضای مجازی (تلفن همراه و اینترنت) در جامعه پذیری دانش آموزان دبیرستانی پسرانه منطقه ۱۷ تهران

دکتر رضا علی محسنی^۱، احمد آذری

چکیده

دانش آموزان دبیرستانی در سن انتخاب و شکل گیری شخصیت می باشند. اگر یادگیری و جامعه پذیری آنها با ارزشها و هنجار های جامعه مطابقت نداشته باشد می تواند اثرات منفی فردی و اجتماعی داشته باشد. یکی از عوامل تأثیرگذار بر جامعه پذیری دانش آموزان فضای مجازی است که در کشور ایران گسترش زیادی داشته است. هدف پژوهش حاضر بررسی تأثیر فضای مجازی (اینترنت و تلفن همراه) بر جامعه پذیری منفی دانش آموزان دبیرستانی پسر منطقه ۱۷ تهران در سال تحصیلی ۹۴-۹۵ می باشد. باتوجه به نظریات گیدنز، کاستلز وب و ردیو چهارچوب نظری این پژوهش با فرضیات جذاب بودن، تنوع، به روز بودن و در دسترس بودن فضای مجازی مورد بررسی قرار گرفت. فرضیات پژوهش با روش پیمایشی مورد آزمون قرار گرفته اند. جامعه آماری پژوهش دانش آموزان پسر دبیرستانی منطقه ۱۷ تهران می باشد، که تعداد کل آنها ۳۳۷۷ نفر می باشد که از این تعداد ۳۴۰ نفر حجم نمونه پژوهش است. برای انتخاب آنها از نمونه گیری سیستماتیک استفاده شده است و سپس با ابزار پرسشنامه اطلاعات جمع آوری شده مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است. نتایج پژوهش نشان می دهد که استفاده از فضای مجازی در بین دانش آموزان دبیرستانی زیاد است. و قدرت فضای مجازی در دست کسانی است که فرهنگ آنها با فرهنگ کشور ما در تقابل است و با توجه به عوامل جذابیت، تنوع، به روز بودن و در دسترس بودن فضای مجازی تأثیرگذاری آن در بین دانش آموزان زیاد است و این تأثیرگذاری می تواند موجب جامعه پذیری منفی و تهاجم فرهنگی شود که در این صورت دانش آموزان دچار چندگانگی فرهنگی می شوند که تأثیر آن بر جامعه تزلزل در ارزشها و هنجارهای جامعه است و فرد دچار تزلزل شخصیت و بحران روحی می شود.

واژگان کلیدی: فضای مجازی (اینترنت، تلفن همراه)، اجتماعی شدن، جامعه پذیری، چندگانگی فرهنگی، آموزش، دانش آموزان

تاریخ پذیرش: ۹۶/۳/۱۳

تاریخ دریافت: ۹۵/۱۰/۱۰

Investigating the Effect of Cyberspace (Mobile phone and Internet) on the Sociability of Male High School Students in District ۱۷ of Tehran

۱. دانشیار جامعه شناسی دانشگاه آزاد اسلامی تهران مرکز (عهده دار مکاتبات).

mohseni.net14@gmail.com

۲. کارشناس ارشد جامعه شناسی

Reza Ali Mohseni^۱ & Ahmad Azari^۲**Abstract**

High school students are at the age of choosing and shaping their personalities. If their learning and sociability does not conform to social values and norms, they can have negative personal and social effects. One of the factors influencing the sociability of students is cyberspace which has spread dramatically in Iran. The purpose of the present study was to investigate the negative effect of cyberspace (internet and mobile phone) on male high school students in district ۱۷ of Tehran during the academic year of ۲۰۱۵-۱۶. The theoretical framework of this research draws upon the theoretical assumptions of Giddens, Castells and Bourdieu to examine the concepts of attractiveness, diversity, modernity and availability of cyberspace. The research hypotheses were tested by the scanning method. The statistical population of the study consisted of male high school students from district ۱۷ in Tehran totaling ۳۳۷۷ students. A sample size of ۳۴۰ were selected through systematic sampling. Data collected by means of a questionnaire was analyzed. The results of the research indicate that high school students use cyberspace extensively and the power of cyberspace is in the hands of those whose culture is opposed to our country's culture. Also, the factors of attractiveness, diversity, modernity and availability of cyberspace are seen to affect high school students significantly which can lead to negative sociability and cultural invasion. In such a case, students will suffer from cultural multiplicity that would weaken social values and norms and subject the person to personality disorders and psychological crisis.

Keywords: Cyberspace (Internet; Mobile phone); Sociability; Socialization; Multiculturalism; Education; Students

^۱Mohseni.net۱@gmail.com ۱- Associate professor of sociology of Islamic Azad University, Central Branch (Corresponding Author)

^۲Professional Expert in Sociology

مقدمه

جامعه‌پذیری فرایندی است که در آن فرد ارزش‌ها و هنجارهای جامعه را از طریق نهادهای رسمی جامعه مانند آموزش و پرورش یاد می‌گیرد. در کنار نهادهای رسمی عوامل غیررسمی هم وجود دارد که سعی در یادگیری افراد جامعه هستند که می‌توانند در مقابل عوامل رسمی جامعه قرار بگیرند. عصر حاضر عصر مطبوعات و رسانه‌های گروهی و ارتباطات می‌باشد و فضای مجازی که شامل اینترنت، تلفن همراه، ماهواره و... می‌باشد در جهان امروز که در حال تبدیل به دهکده جهانی است حرف اول را می‌زند. براین اساس یکی از مهمترین وجوه عملکرد شبکه‌های اجتماعی، تأثیرات منفی و مثبت آنها در عرصه اجتماعی است. به همین سبب نقش شبکه‌های اجتماعی در زندگی، به ویژه تأثیر این پدیده در جامعه‌پذیری جوانان بایستی مورد توجه محققان قرار گیرد. کشور ایران از جمله کشورهایی است که به عنوان یکی از اعضای دهکده جهانی در معرض تأثیرپذیری فضای مجازی قرار دارد. و باتوجه به گسترش فضای مجازی در بین دانش‌آموزان و استفاده بیش از حد از آن، فضای مجازی می‌تواند ارزشها و هنجارهایی مخالف با ارزشها و هنجارهای جامعه را به دانش‌آموزان یاد دهد و موجب دوگانگی ارزشی در بین آنها شود. لذا در این راستا توجه به اثرات منفی فضای مجازی در بین دانش‌آموزان ضرورت دارد.

بیان مساله

هدف مشترک تمام عوامل جامعه‌پذیر آن است که هنجارها، ارزش‌های جامعه را در فرد درونی کند. اما در فرایند جامعه‌پذیری عوامل گوناگونی وجود دارد که در جامعه‌پذیری فرد موثر است. تعدد عوامل جامعه‌پذیری امروزه یک واقعیت اجتماعی است که توأم با پیچیدگی نظام اجتماعی، خود در تقویت مشکلات جامعه‌پذیری تأثیر فوق‌العاده ای دارد. این تعدد به گونه‌ای است که می‌توان به جرات ادعا نمود اگر نظامهای مدون تعلیم و تربیت به کمک فرد نشتابند، فرد بسان موجود ضعیفی مورد هجوم اندیشه‌ها، هنجارها، ارزش‌ها قرار می‌گیرد. فرایند جامعه‌پذیری در جامعه به طور غیررسمی^۱ مانند گروه دوستان، خانواده و فضای مجازی و... می‌باشد. و به طور رسمی^۲ از طریق مدرسه صورت می‌پذیرد (تنهایی، ۱۳۷۹). عصر حاضر عصر مطبوعات، رسانه‌های گروهی و ارتباطات است. دنیا کنونی ما عصر تاخت و تاز وسایل ارتباط جمعی رادیو،

^۱ informal

^۲ formal

تلویزیون، ماهواره، تلفن همراه و اینترنت می‌باشد. حجم تغییرات به قدری گسترده است که می‌توان گفت پارادایم‌های اجتماعی قدیم به پایان رسیده و فهم متناظر جامعه و فرهنگ جدید را منعکس نمی‌کنند (ساتوریس؛ ۲۰۰۶: ۱۷). فناوری جدید اطلاعاتی و ارتباطی روش کار ما را نه تنها در امور اقتصادی و اجتماعی دگرگون کرده اند، بلکه حتی نحوه تفکر ما را در مقایسه با گذشته تغییر داده‌اند. تنوع فرهنگی یا به تعبیر جامعه شناسی جهانی، فراملی شدن فرهنگی موجب تشویش‌های جدی در الگوها، ایده‌ها و انتظارات در زندگی روزمره، خانواده، محیط کار، دانشگاه و هویت فردی و اجتماعی شده است. قرار گرفتن فرد در انبوهی از فرهنگها خصوصاً در جهان مجازی نوعی تشویش ناشی از "گم‌گشتگی" را به وجود آورده است.

از سوی دیگر، رشد و توسعه این فناوری، بحث و جدل‌های متعددی را بر سر پیامدها و عوارض فردی و اجتماعی، کوتاه مدت و بلندمدت، سطحی و زودگذر و یا عمقی و دیرپای و کلاً آثار مثبت و منفی آنها به راه انداخته است.

ایران از جمله کشورهایی است که به عنوان یکی از اعضای دهکده جهانی مک لوهان در معرض تأثیرپذیری‌های جهانی قرار دارد. فرایند جهانی شدن و به تبع آن رسانه‌های جدید اطلاعاتی و ارتباطی از دهه ۷۰ فضای سیاسی، اجتماعی و فرهنگی ایران را فرا گرفت و گسترش و نفوذ ماهواره‌ها و اینترنت به تدریج گرایش‌ها، رفتارها و کنش‌های اجتماعی در جامعه به ویژه میان نسل جوان و نخبگان را متاثر ساخت و تغییرات و پیامدهایی را در حوزه‌های مختلف به همراه آورد. حوزه فرهنگی و هویتی یکی از مهمترین حوزه‌هایی است که در این فن‌آوری‌های جدید به شدت تأثیر پذیرفت.

امروزه، در جامعه ما، جوانان و نوجوانان چیزهایی را می‌پسندند که با سلیقه و ذائقه نسل‌های پیشین تفاوت ماهوی و فاحش دارند. اطلاعات، دانش، رفتارهای اجتماعی، علایق و نوع تفکر این نسل آن چنان متفاوت از نسل‌های پیشین است که او را در موقعیت خاصی قرار داده است با این حال رفتارها و دیدگاه‌های همین نسل نیز دگرگونی‌های اساسی و ساختاری در حال شکل‌گیری است که بخش عمده آن متاثر از ورود و شیوع فن‌آوری نوین ارتباطات است. در واقع یکی از نقاط افتراق و جدایی این نسل با نسل‌های پیشین آشنایی و بهره‌گیری از این رسانه‌ها و فن‌آوری ارتباطی است.

به طور کلی می‌توان گفت زندگی در این گونه فضاهای مجازی می‌تواند تأثیرات منفی مختلفی بر «جامعه‌پذیری» کاربران داشته باشد. فرصت‌های آموزشی، اقتصادی و... از جمله نقاط

مثبت این فضاها می‌باشد اما حضور در این دنیاها می‌تواند آسیب‌پذیری‌های اجتماعی و خانوادگی را نیز همراه داشته باشد. در جامعه ما یکی از مهم‌ترین چالش‌های فرارو، تضادهای فرهنگی جامعه با این ابزارها و دستاوردهای حاصل از آنها است. در این میان، بدیهی است با سرعت گرفتن رشد تکنولوژی‌های ارتباطی و ورود این فناوری‌ها به کشور و در عوض عدم برنامه ریزی در داخل، این تضادها به شکل برجسته‌تری نمایان می‌شوند و آسیب بیشتری را متوجه جامعه بخصوص دانش‌آموزان می‌کنند. لذا در این راستا تعیین میزان تأثیر فضای مجازی (تلفن همراه و اینترنت) بر جامعه پذیری دانش‌آموزان ضرورت دارد.

لذا محقق در نظر دارد با هدف اصلی، تأثیرات منفی فضای مجازی (اینترنت و تلفن همراه) در جامعه‌پذیری دانش‌آموزان دبیرستانی دور دوم پسر منطقه ۱۷ تهران را مورد بررسی قرار گیرد.

پیشینه تحقیق

ال وایز (۲۰۰۲) در مقاله تحقیقی خود به بررسی هویت در فضای مجازی می‌پردازد. این تحقیق می‌خواهد روند شکل‌گیری نظریه فعال تاریخی و فرهنگی و چهارچوب مفهومی برای تحلیل نظری و علمی هویت، به ویژه در محیط‌های مجازی را به ما ارائه دهد. سرانجام، راه کار هایی ارائه دهد برای پژوهش‌های آینده درباره چگونگی شکل‌گیری هویت، تجسم در فضا های مجازی و درک ما از خود که می‌تواند بر هویت های ما در زندگی واقعی تأثیرگذار باشد.

ون جینگ (۲۰۰۵) در پژوهشی کیفی با عنوان "فضای مجازی و هویت واقعی: جستجوی هویت فرهنگی دیاسپورای چینی در اجتماع مجازی"، که به تأثیر اینترنت و فضای مجازی بر هویت فرهنگی دیاسپورای چینی پرداخته است، نشان داده است که ارزش‌های فرهنگی متفاوت پذیرفته شده و هویت فرهنگی چند پاره پدید آمده است.

کریستوفر ساندروز در سال ۲۰۰۲ به بررسی نقش اینترنت در افسردگی و انزوای اجتماعی نوجوانان پرداخته است. نتایج نشان می‌دهد که کاربران کم مصرف رابطه بهتر با مادران و دوستانشان داشتند. اما هیچ تفاوت قابل ملاحظه‌ای بین کاربران کم و زیاد اینترنت از نظر ارتباط با پدر و مادر و میزان افسردگی وجود نداشت. نتایج نشان می‌دهد، استفاده از اینترنت با پیوند ضعیف اجتماعی مرتبط است.

نوابخش و رحیمی (۱۳۹۳) در "بررسی میزان نوع استفاده از اینترنت و تأثیرات مثبت و منفی آن بر روی رفتار اجتماعی و روانی دانشجویان دانشگاه آزاد اسلامی" واحد مشهد به این نتیجه رسیدند که: استفاده بیش از حد از فضای مجازی می‌تواند پیامدهای منفی از قبیل: ورود به سایتهای غیراخلاقی، دیدن فیلم‌ها و عکس‌های مستهجن و افزایش علاقه به اعمال جنسی و انحرافات رفتار جنسی، هدر رفتن وقت افراد و افزایش هزینه‌های اقتصادی در استفاده از اینترنت، اعتیاد و وابستگی به اینترنت، چت کردن زیاد و برقراری دوستی‌های نامناسب اینترنتی، فاصله از دنیای واقعی و کاهش ارتباط فرد با خانواده و دیگران و افزایش مشکلات او، به خطر افتادن سلامت جسمی و روحی فرد، بهره‌وری‌های سیاسی و فرهنگی از افراد در اینترنت (تهاجم فرهنگی، ایجاد فتنه و انحراف در جامعه و ...) انزوا، گوشه‌گیری، بداخلاقی و پرخاشگری، بی‌نظمی در زندگی و اختلال در کارهای روزمره، تبلیغات نادرست، گمراهی افراد، اطلاعات غلط و عضویت در گروه‌های انحرافی، انحراف جوانان به دلیل دسترسی به سایتهای منحرف، تزلزل در شخصیت جوانان، خستگی، تنبلی و افسردگی، علاقه به تفریح‌ها و سرگرمی‌های کاذب و رواج مدهای غربی، ازدواج‌های اینترنتی و متعاقب آن طلاق، کاهش اعتقادات دینی و مذهبی داشته باشد.

تاجیک و کاظمینی (۱۳۹۳) در پژوهشی با هدف بررسی تأثیر اینترنت بر تغییرات فرهنگی، عقاید و ارزشهای افراد انجام دادند به این نتیجه رسیدند که: گسترش فضای مجازی موجب بسط و گسترش فضای عمومی و اجتماعی جوامع و کشورها شده است که این امر منجر به تقویت "فردیت جدید" با نیازها، تمایلات، ذائقه‌ها، نگرش‌ها و ارزش‌های جدیدی شده است ولی این امر منجر به این نشده است که باورها و مفروضات هسته فرهنگی جامعه ایرانی که ریشه دینی دارد، دچار گسست و از هم پاشیدگی در نتیجه این تغییرات گردد.

موسوی و جمالی (۱۳۹۰) در پژوهشی که با موضوع "تجزیه و تحلیل رابطه میان استفاده از موبایل و جامعه پذیری مدرسه‌ای" در بین دانش آموزان دبیرستانی شهرستان کوهدشت انجام دادند. به این نتیجه رسیدند که: جوانی که تا دیروز در سایه ارزشهای اجتماع خود جامعه پذیر می‌گردید اکنون در دنیای جدید که محدودیت ویژه سوق داده می‌شود که دیگر اجبار گذشته را در این خصوص در بر ندارد و با اتصال به جهان مجازی فارغ از مکان، جامعه پذیری او سمت و سوی فردی بیشتری به خود می‌گیرد.

مبانی نظری

مفهوم اجتماعی شدن یا جامعه پذیری

از نظر لغوی به معنای انطباق با جامعه و آشناسازی با جامعه است (حق شناس، ۱۳۸۷: ۸۴۲). یک فرایند مادام‌العمر جامعه‌شناسی و روان‌شناسی، که طی آن هر فرد، هنجارها، ارزش‌ها و الگوهای رفتاری را که جامعه وی بر آنها تأکید دارد، به صورت جزئی از وجود خویش در می‌آورد (بلیک و هارولدسن، ۱۳۷۸: ۸۹). از نظر هربرت بلومر اجتماعی شدن به معنی ذوب شدن و یکی شدن و جا افتادن در جامعه کلان است و تنها بعد از جامعه‌پذیری است که فرایند اجتماعی شدن می‌تواند رخ دهد (ابوالحسن تنهایی، ۱۳۷۹: ۴۷۴).

مفهوم فضای مجازی

واژه سایبر از لغت یونانی *Kybernetes* به معنی سکاندار یا راهنما مشتق شده است. نخستین بار این اصطلاح "سایبرنتیک" توسط ریاضیدانی به نام نوربرت وینر *Norbert Wiener* در کتابی با عنوان "سایبرنتیک و کنترل در ارتباط بین حیوان و ماشین" در سال ۱۹۴۸ به کار برده شده است. سایبرنتیک علم مطالعه و کنترل مکانیزم‌ها در سیستم‌های انسانی، ماشینی (و کامپیوترها) است.

فضای مجازی برای نخستین بار توسط ویلیام گیسبون - نویسنده کانادایی رمان‌های علمی-تخیلی - در سال ۱۹۸۲ مورد استفاده قرار گرفت. فضای مجازی برای گیسبون در حقیقت فضایی تخیلی است که از اتصال رایانه‌هایی پدید آمده است که تمامی انسان‌ها، ماشین‌ها و منابع اطلاعاتی در جهان را به هم متصل کرده‌اند. کینزا فضای مجازی را برای مثال محیطی بر ساخته از اطلاعات نامرئی - اطلاعاتی که می‌تواند اشکال مختلفی به خود بگیرد - تعریف می‌کند.

چهار چوب نظری تحقیق

به نظر گیدنز در جوامع مدرن جامعه‌پذیری اهمیت فزونتری میابد همه انسانها باید در جوامع مدرن به سوالات مهمی در مورد شخصیت پاسخ دهد و ناگزیر در طول زندگی به انتخاب‌های مهمی دست می‌زنند. یکی از عوامل مهم مورد تایید گیدنز، رسانه‌های جمعی می‌باشند که گزینه انتخاب ما را مشخص کرده و سبک‌های زندگی ما را معرفی می‌کنند (گیدنز، ۱۳۸۴:

(۲۷-۲۴)

بخشی از کتاب گیدنز (بدن واقعیت بخشیدن به خویشتن) نام گرفته است. او در این بخش توجه خاصی به نمای ظاهری فرد دارد و در این باره می گوید: در دنیای امروز نمای ظاهری به صورت یکی از عناصر مرکزی طراحی در آمده است که افراد از خودشان نشان می دهند (گیدنز، ۱۳۷۸: ۱۴۵).

بنابر تعریف او نمای ظاهری بدن مشتمل بر همه ویژگی های سطحی پیکر ماست، از جمله پوشش و آرایش که برای خود شخص و افراد دیگر قابل رویت بوده و بطور معمول آنها را به عنوان نشانه‌هایی برای تفسیر کنش‌ها در فعالیت روزمره بکار می‌گیرند. به علاوه با جهانی شدن فزاینده رسانه‌ای ارتباطی، وجوه عملکرد محافل و سازمان‌های متعدد و گوناگونی در هر زمینه به گوش می‌رسد. تأثیر زیاد فضای مجازی از کنار هم قراردادن موقعیت‌ها و حالت‌های گوناگون، شکلها و نمادهای ویژه‌ای را بوجود می‌آورد که شیوه‌های زندگی بی‌سابقه و بنابراین انتخاب‌های تازه‌ای را القا می‌کند. از سوی دیگر تأثیر فضای مجازی فقط در جهت کثرت‌گرایی و تنوع طلبی نیست. فضای مجازی را به موقعیت‌هایی هدایت می‌کند که شخصاً هرگز امکان تماس یا آشنایی مستقیم با آنها رانداشته ایم، ولی از طرف دیگر بین جایگاه‌ها و سکونتگاه‌هایی در دنیای آکنده از امکانات گوناگون برای گزینش شیوه‌های زندگی، برنامه‌ریزی استراتژیک برای زندگی از اهمیت خاصی برخوردار است. برنامه‌ریزی‌های متفاوت برای زندگی همچون الگوهای گوناگون شیوه زندگی، یکی از ملازمات اجتناب‌ناپذیر اشکال اجتماعی ما بعد سنتی است (همان: ۱۲۵).

از نظر گیدنز رسانه‌هایی همچون تلویزیون، سینما، ماهواره و اینترنت انسان را درگیر در یک تجربه با واسطه می‌کند منظور او از این اصطلاح اشاره به درگیری تأثیرات زمانی و مکانی با تجربیات حسی آدمی است که در فرآیند جهانی شدن شدت بیشتری به خود می‌گیرد، ویژگی‌های اساسی این تجربه با واسطه را می‌توان در دو مفهوم تأثیر چسبانه‌ای یعنی در کنار هم چیدن رویدادها و ماجراها و ارتباط دادن آنها به هم، به نحوی که هیچ وجه مشترکی با هم نداشته جز اینکه از نوعی توالی زمانی برخوردارند، ویژگی دیگر تجربه باواسطه در عصر جدید، ورود سر زده رویدادهای دوردست به دنیای ذهنی و فکری مردم است برای مثال مرگ به عنوان تجربه دوردست و بیرون از زندگی روزانه از طریق رسانه در ذهن افراد جای می‌گیرد (گیدنز، ۱۳۷۸: ۴۸).

این در حالی است که رسانه‌های دیداری و شنیداری افراد ارتباط کمی در اجتماع محلی

خود با این واقعیت داشتند. این همان پدیده جهانی شدن است که طی آن "روابط اجتماعی تشدید می شود، همان روایطی که موقعیت های مکانی دور از هم را چنان به هم پیوند میدهد که هر رویداد محلی تحت تأثیر رویداد های دیگری که کیلومترها با آن فاصله دارند شکل می گیرد و برعکس (گیدنز، ۱۳۷۷: ۷۷).

رسانه های همگانی به عنوان یکی از عوامل بسیار مهم اجتماعی کردن مطرح هستند. روزنامه ها، نشریات ادواری، مجلات و بویژه تلویزیون و رسانه های نوین ماهواره ای و الکترونیکی و دیجیتالی، هر روزه مورد استفاده وسیع گروه های مختلف اجتماعی و از جمله نسل های کودکان، نوجوانان و جوانان قرار می گیرد و نگرش و عقاید آنها را تحت تأثیر قرار می دهد (گیدنز، ۱۳۷۷: ۸۸). رسانه ها به عنوان فراهم کننده چارچوب های تجربه برای مخاطبان، نگرش های کلی فرهنگی ای برای تفسیر اطلاعات توسط افراد جامعه در جوامع امروزی ایجاد می کنند. رسانه ها شیوه هایی را که افراد زندگی اجتماعی را تفسیر کرده، قالب ریزی می کنند (همان، ۴۷۹). کاستلز اعتقاد دارد که در سیستم چندرسانه ای، به دلیل تنوع رسانه و امکان تلاش برای جذب مخاطبان ویژه می توان گفت که در نظام نوین سرمایه داری پیام همان رسانه است (کاستلز: ۳۶۹).

کاستلز با دگرگونی فرهنگ های سنتی توسط رسانه های جدید الکترونیکی موافق نیست، بلکه معتقد است، رسانه ها باعث جذب فرهنگ در خود می شوند. او ادامه می دهد، ارتباط کامپیوتری، به نحو فزاینده ای در شکل دهی فرهنگ آینده نقش مهمی را ایفا خواهد کرد، ارتباط کامپیوتری، جایگزین سایر وسایل ارتباطی نمی شود و شبکه های جدیدی ایجاد نمی کند، بلکه الگو های اجتماعی که از قبل وجود دارند را تقویت می کند (کاستلز: ۱۳۸۰: ۴۳۱-۴۲۷). کاستلز با نظر پستمن هماهنگ است که می گوید: واقعیت را از آن گونه که هست نمی بینیم بلکه آن گونه می بینیم که زبان هایمان هستند و زبان های ما رسانه ها هستند، رسانه های ما، استعاره های ما و استعاره های ما محتوای فرهنگ ما را می آفرینند.

به نظر کاستلز و همکارانش فضای مجازی شکل های جدیدی از کنش متقابل شبکه ای شده را پدیدار می نماید، زمان بی زمان و فضای جریان دار را در زندگی مردم افزایش می دهد، با تغییر مفاهیم زمان و مکان، ریتم و آهنگ جدیدی را در تعامل های روزمره وارد می کند، مکان ها و موقعیت های عمومی روز به روز خصوصی تر می شوند و احساس هویت فردی و جمعی خاص و جدیدی را در مردم به ویژه جوانان بوجود می آورد (موسوی، ۱۳۸۹: ۲۸).

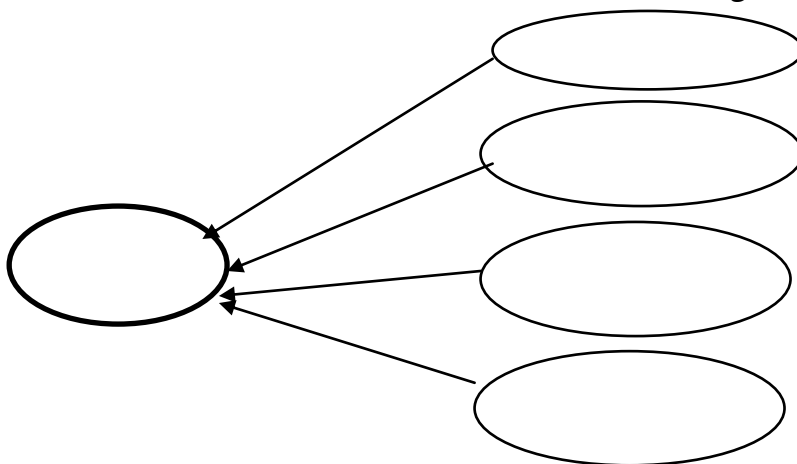
مسئله درخور تامل در نظریه کاستلز مربوط به استفاده نسل جوان جامعه از این ابزار ارتباطی است که وی آنها را عمده ترین گروه اجتماعی استفاده کننده از این ابزار دانسته است. در واقع این ابزار برای یک جوان عامل مهم و پیوند دهنده او با جامعه است تا جایی که کاستلز از اهمیت ارتباط فرد با شبکه اجتماعی در عصر اطلاعات سخن می گوید (همان).

پیر بوردیو در کتاب "درباره تلویزیون و سلطه ژورنالیسم" به انتقاد از رسانه های جمعی پرداخته است. وی معتقد است که تلویزیون به دلیل قدرت خود در توزیع، مسئله بسیار حادی را در جهان ژورنالیسم مکتوب به طور عام در جهان فرهنگی به طور خاص، به وجود می آورد (بوردیو: ۶۸).

بوردیو معتقد است رسانه های جمعی انحصار جهان اجتماعی را در دست دارند، این بدین معنا است که انحصار ابزار تولید و توزیع اطلاعات را در مقیاس بزرگ در دست دارند و از طریق این ابزارها می توانند بر دسترسی نه تنها شهروندان ساده بلکه بر سایر تولید کنندگان فرهنگی، دانشمندان و هنرمندان و نویسندگان و بر آنچه گاه "فضای عمومی" یعنی توزیع گسترده نامیده می شود تأثیر گذار باشند (بوردیو: ۶۴)

بوردیو معتقد است که سیاست کنش فرهنگی تلویزیون را به نوعی سفسطه گرایی فی البداهه میرساند البته این سفسطه در سایر رسانه های جمعی هم دیده می شود از این رو تلویزیون به مخاطبان خود، محصولات خامی را عرضه میکند که پارادایم اصلی آن، گفت و گوهای تلویزیونی، تجربه های زندگی و به نمایش در آوردن بی پرده تجارب زیسته و اغلب مبالغه آمیز است (بوردیو: ۶۶-۶۷).

مدل تحقیق :



روش تحقیق

در این تحقیق از دو روش استفاده شده است:

(۱) روش اسنادی (۲) روش پیمایش.

متغیرهای تحقیق

با توجه به اینکه دانش آموزان در حال آموزش ارزشها و هنجارهای جامعه هستند عوامل غیررسمی مانند فضای مجازی می توانند در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تأثیر گذار باشند به این صورت متغیر وابسته تحقیق جامعه پذیری منفی دانش آموزان در نظر گرفته شده است. متغیرهای مستقل تحقیق از مجموع نظریات مفاهیم نظری تحقیق استخراج شده است. که با توجه با مفاهیم نظری تحقیق به روز بودن فضای مجازی، جذاب بودن فضای مجازی، به راحتی در دسترس بودن فضای مجازی، تنوع اطلاعات در فضای مجازی متغیرهای مستقل تحقیق می باشند.

جامعه آماری

جامعه آماری تحقیق دانش آموزان دبیرستانی پسر مشغول به تحصیل در سال تحصیلی ۹۴-۹۵ منطقه ۱۷ تهران می باشد. که تعداد جامعه آماری ۳۳۷۷ نفر می باشد. برای تعیین حجم نمونه از فرمول "کوکران" استفاده شده است (رفیع پور، ۱۳۷۲: ۳۸۳) و حجم نمونه به دست آمده از این طریق برابر با ۳۴۰ نفر است. حجم نمونه به نسبت دانش آموزان مدارس، رشته تحصیلی و سال تحصیلی تقسیم شده است. در این پژوهش شیوه نمونه گیری احتمالی سیستماتیک است. تعداد کل جامعه آماری ۳۳۷۷ نفر میباشد و تعداد حجم نمونه ۳۴۰ نفر است که با توجه به فرمول نمونه گیری احتمال سیستماتیک از روی اسامی اعضا نه تانه تا انتخاب شده اند (رفیع پور، ۱۳۷۲: ۳۸۷)

روش

روش گردآوری اطلاعات روش پرسشنامه بوده است. برای اطمینان از پرسشنامه از روایی و پایایی استفاده شده است. برای روایی پرسشنامه از نظر متخصصان استفاده شده است. و برای پایایی پرسشنامه از آلفای کرونباخ بصورت مقدماتی بر روی ۵ نفر انجام شده است. ضریب آلفای کرونباخ برای پرسشنامه این تحقیق ۰,۷۹۲ به دست آمد با توجه به اینکه این ضریب از ۷۰

درصد بالاتر می باشد لذا پایایی این پرسشنامه مناسب می باشد.
 برای بررسی فرضیات تحقیق که مربوط به بررسی رابطه معنادار بین متغیرهای تحقیق می باشد از آزمون همبستگی اسپیرمن استفاده شده است.

یافته ها جدول ۱: جدول همبستگی اسپیرمن

جامعه پذیری منفی	جذاب بودن	تنوع داشتن	دسترس بودن	روز در بودن	به روز بودن	
۰,۴۱۹				۱,۰۰	ضریب همبستگی	
۰,۰۰۰				۰,۰۰۰	سطح معناداری	به روز بودن
۳۴۰				۳۴۰	تعداد	
۰,۴۳۵			۱,۰۰		ضریب همبستگی	
۰,۰۰۰			۰,۰۰۰		سطح معناداری	در دسترس بودن
۳۴۰			۳۴۰		تعداد	
۰,۴۵۴		۱,۰۰			ضریب همبستگی	
۰,۰۰۰		۰,۰۰۰			سطح معناداری	تنوع داشتن
۳۴۰		۳۴۰			تعداد	
۰,۴۳۴	۱,۰۰				ضریب همبستگی	
۰,۰۰۰	۰,۰۰۰				سطح معناداری	جذاب بودن
۳۴۰	۳۴۰				تعداد	
۱,۰۰	۰,۴۳۴	۰,۴۵۴	۰,۴۳۵	۰,۴۱۹	ضریب همبستگی	جامعه پذیری

					همبستگی	منفی
					سطح	
					معناداری	
۰,۰۰۰	۰,۰۰۰	۰,۰۰۰	۰,۰۰۰	۰,۰۰۰	تعداد	
۳۴۰	۳۴۰	۳۴۰	۳۴۰	۳۴۰		

فرضیه ۱: به نظر می‌رسد به روز بودن فضای مجازی در جامعه‌پذیری منفی دانش‌آموزان تأثیرگذار باشد.

فرضیه به صورت زیر تعریف می‌گردد:

فرض صفر: به روز بودن فضای مجازی در جامعه‌پذیری منفی دانش‌آموزان تأثیرگذار نمی‌باشد.

فرض یک: به روز بودن فضای مجازی در جامعه‌پذیری منفی دانش‌آموزان تأثیرگذار می‌باشد.

با توجه به جدول ۱ ضریب همبستگی اسپیرمن بدست آمده بین به روز بودن فضای مجازی و جامعه‌پذیری منفی دانش‌آموزان مقدار ۰,۴۱۹ می‌باشد، همچنین سطح معناداری بدست آمده ۰,۰۰۰ مقداری کوچکتر از سطح خطای در نظر گرفته شده ۰,۰۵ می‌باشد لذا فرض صفر رد و فرض یک مبنی بر اینکه به روز بودن فضای مجازی در جامعه‌پذیری منفی دانش‌آموزان تأثیرگذار می‌باشد، پذیرفته می‌شود.

از نتیجه این فرضیه که ضریب همبستگی مقداری مثبت و معنادار بدست آمد استنباط می‌شود که هر چه به روز بودن فضای مجازی بیشتر شود جامعه‌پذیری منفی دانش‌آموزان نیز افزایش می‌یابد.

فرضیه ۲: به نظر می‌رسد جذاب بودن فضای مجازی در جامعه‌پذیری منفی دانش‌آموزان تأثیرگذار باشد.

فرضیه به صورت زیر تعریف می‌گردد:

فرض صفر: جذاب بودن فضای مجازی در جامعه‌پذیری منفی دانش‌آموزان تأثیرگذار نمی‌باشد.

فرض یک: جذاب بودن فضای مجازی در جامعه‌پذیری منفی دانش‌آموزان تأثیرگذار می‌باشد.

با توجه به جدول ۱ ضریب همبستگی اسپیرمن بدست آمده بین جذاب بودن فضای مجازی و جامعه پذیری منفی دانش آموزان مقدار ۰,۴۳۴ می باشد، همچنین سطح معناداری بدست آمده ۰,۰۰۰ مقداری کوچکتر از سطح خطای در نظر گرفته شده ۰,۰۵ می باشد لذا فرض صفر رد و فرض یک مبنی بر اینکه جذاب بودن فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تأثیر گذار می باشد، پذیرفته می شود.

از نتیجه این فرضیه که ضریب همبستگی مقداری مثبت و معنادار بدست آمد استنباط می شود که هر چه جذاب بودن فضای مجازی بیشتر شود جامعه پذیری منفی دانش آموزان نیز افزایش می یابد.

فرضیه ۳: به نظر می رسد به راحتی در دسترس بودن فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تأثیر گذار باشد.

فرضیه به صورت زیر تعریف می گردد:

فرض صفر: به راحتی در دسترس بودن فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تأثیرگذار نمی باشد.

فرض یک: به راحتی در دسترس بودن فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تأثیرگذار می باشد.

با توجه به جدول ۱ ضریب همبستگی اسپیرمن بدست آمده بین در دسترس بودن فضای مجازی و جامعه پذیری منفی دانش آموزان مقدار ۰,۴۳۵ می باشد، همچنین سطح معناداری بدست آمده ۰,۰۰۰ مقداری کوچکتر از سطح خطای در نظر گرفته شده ۰,۰۵ می باشد لذا فرض صفر رد و فرض یک به راحتی در دسترس بودن فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تأثیر گذار می باشد، پذیرفته می شود.

از نتیجه این فرضیه که ضریب همبستگی مقداری مثبت و معنادار بدست آمد استنباط می شود که هر چه به راحتی در دسترس بودن فضای مجازی بیشتر شود جامعه پذیری منفی دانش آموزان نیز افزایش می یابد.

فرضیه ۴: به نظر می رسد تنوع اطلاعات در فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تأثیرگذار باشد.

فرضیه به صورت زیر تعریف می گردد:

فرض صفر: تنوع اطلاعات در فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تأثیرگذار نمی باشد.

فرض یک: تنوع اطلاعات در فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تأثیرگذار می باشد.

با توجه به جدول ۱ ضریب همبستگی اسپیرمن بدست آمده بین تنوع اطلاعات در فضای مجازی و جامعه پذیری منفی دانش آموزان مقدار ۰,۴۵۴ می باشد، همچنین سطح معناداری بدست آمده ۰,۰۰۰ مقداری کوچکتر از سطح خطای در نظر گرفته شده ۰,۰۵ می باشد لذا فرض صفر رد و فرض یک مبنی بر اینکه تنوع اطلاعات در فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تأثیر گذار می باشد، پذیرفته می شود.

از نتیجه این فرضیه که ضریب همبستگی مقداری مثبت و معنادار بدست آمد استنباط می شود که هر چه تنوع اطلاعات در فضای مجازی بیشتر شود جامعه پذیری منفی دانش آموزان نیز افزایش می یابد.

نتیجه گیری

فضای مجازی تأثیرات مثبت و منفی بر جامعه دارد. روی مثبت فضای مجازی امری مدرن، پیشرفته، مترقی، کار آمد، دوست داشتنی و غنی است. اما روی منفی فضای مجازی یک هیولا و اهریمن است که قادر است با انحای گوناگون زندگی مردم را نابود کند: تغییر باورها و سبکهای زندگی مردم، تغییر در ارزشها و هنجارهای جامعه، تزلزل شخصیت، افسردگی و دوگانگی ارزشی. حال با توجه به موضوع تحقیق که بررسی تأثیرات منفی فضای مجازی بر جامعه پذیری دانش آموزان می باشد.

قدرت فضای مجازی در دست قدرت هایی قرار دارد که فرهنگ آنها با فرهنگ جامعه ما در تقابل می باشد و بخاطر قدرتی که دارند فرهنگ خودشان را به افراد جامعه تحمیل می کنند. کشور ایران از جمله کشور هایی است که فرهنگ آن با فرهنگ کشورهای دیگر که قدرت فضای مجازی را در دست دارند در تقابل می باشد و دائم از طرف آنها مورد تهاجم فرهنگی قرار می گیرد و نتایج این تحقیق و تحقیقات دیگری که در این زمینه انجام شده است نشانگر آن است که فضای مجازی در کاربران تأثیرات منفی مانند تغییرات یبنیادی در فرهنگ، تغییرات دینی، تأثیر در هویت و غیره داشته است.

براساس نتایج بدست آمده به نظر می رسد به روز بودن فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تأثیر گذارمی باشد. دانش آموزان که نسل جوان جامعه را تشکیل می دهند و در سن انتخاب و یادگیری می باشند خواهان مطالب جدید و به روز می باشند مسئله درخور تامل در نظریه کاستلز مربوط به استفاده نسل جوان جامعه از این ابزار ارتباطی است که وی آنها را عمده ترین گروه اجتماعی استفاده کننده از این ابزار دانسته است. در واقع این ابزار برای یک جوان عامل مهم و پیوند دهنده او با جامعه است تا جایی که کاستلز از اهمیت ارتباط فرد با شبکه اجتماعی در عصر اطلاعات سخن می گوید.

نتیجه دیگر این پژوهش این است که هر چه جذاب بودن فضای مجازی بیشتر شود جامعه پذیری منفی دانش آموزان نیز افزایش می یابد. رسانه‌ها از ابزارهای مختلفی همچون فیلم، عکس، متن و یا هر هنر دیگری برای جذاب کردن خویش استفاده می‌کنند و این در حالی است که این ابزارها در فضای سایبر، همگی در یک‌جا قابل جمع و نیز قابل دستیابی است؛ از ویژگی‌های منحصر به فردی که در تنوع و جذابیت فضای سایبر تأثیر بسزایی دارد، مشتری محوری آن است. بوردیو اعتقاد دارد که افراد و گروهها در یک جامعه، دارای موقعیت‌های متفاوت و متمایزی هستند (وضع یا فضای اجتماعی). فرد یا گروه با درونی کردن این وضعیت و نمادهای آن یک نظام طبقه بندی اجتماعی را در ذهن خود پدید می آورند. این نظام مجموعه ای از ترجیحات و انتخابات (سلیقه) را در ذهن فرد یا افراد تولید می کند که معنا (ارزش) هایشان از خلال روابط و تضادها درک می شود. (فتحی و همکاران، ۱۳۹۳، ۷۴).

نتیجه بدست از در دسترس بودن فضای مجازی نشان می دهد که هر چه به راحتی در دسترس بودن فضای مجازی بیشتر شود جامعه پذیری منفی دانش آموزان نیز افزایش می یابد. دسترسی راحت به اینترنت و فضای مجازی با ابزارهای مختلف که در اختیار کاربران قرار گرفته است گسترش استفاده از فضای مجازی را بیشتر کرده است به طوریکه کاربر در هر زمان و مکانی با کمترین هزینه و بدون هر محدودیتی به فضای مجازی دسترسی دارد. به نظر کاستلز و همکارانش فضای مجازی شکل‌های جدیدی از کنش متقابل شبکه ای شده را پدیدار می نماید، زمان بی زمان و فضای جریان دار را در زندگی مردم افزایش می دهد، با تغییر مفاهیم زمان و مکان، ریتم و آهنگ جدیدی را در تعامل‌های روزمره وارد می کند، مکان‌ها و موقعیت‌های عمومی روز به روز خصوصی تر می شوند و احساس هویت فردی و جمعی خاص و جدیدی را در مردم به ویژه جوانان بوجود می آورد (موسوی، ۱۳۸۹: ۲۸).

از نتیجه فرضیه چهارم که تنوع فضای مجازی است استنباط می‌شود که هرچه تنوع اطلاعات در فضای مجازی بیشتر شود جامعه‌پذیری منفی دانش‌آموزان نیز افزایش می‌یابد. تنوع ابزارها مانند تلفن همراه، شبکه‌های مجازی متفاوت در تلفن همراه، اینترنت، ماهواره و غیره گسترش و جذب کاربران به فضای مجازی را بیشتر کرده است. تنوع اطلاعات در فضای مجازی یکی دیگر از موارد استفاده بیشتر کاربران از فضای مجازی است. بطوریکه کاربران به هرگونه اطلاعات اعم از علمی، ورزشی، تفریحی و غیره نیاز داشته باشند با عناوین مختلف و جذابیت بیشتر در اختیار دارند.

با توجه به اینکه کشور ایران یک کشور مذهبی می‌باشد و دین با زندگی و تصمیم‌گیری‌های آنها رابطه مستقیمی دارد و قدرت فضای مجازی در دست کشورهایی است که اعتقاد به سکولاریسم دارند گسترش فضای مجازی می‌تواند اعتقادات دینی را در بین کاربران تضعیف کند و باعث دوگانگی در بین دانش‌آموزان شود به طوریکه از سوالات انجام شده در این تحقیق در خصوص تضعیف اعتقادات دینی و از نتیجه این تحقیق می‌توان نتیجه گرفت که فضای مجازی در تضعیف اعتقادات دینی موثر بوده و می‌تواند موجب دوگانگی در اعتقادات کاربران شود. و دیگر اینکه فضای مجازی باعث تغییرات هویتی و بنیادین در بین جوانان می‌شود (منتظر قائم و شا قاسمی). و از دیگر نتایج بدست آمده تزلزل ارزشها و اعتقادات (احمد زند وانیان)، غرب زدگی و مصرف‌گرایی (ابراهیم حاجان و حمیدرضا محمد زاده)، دوگانگی ارزشی (سعید رضا عاملی) و تغییر هویت (رفعت جاه و شکوری) می‌باشد.

رسانه‌ها به عنوان فراهم‌کننده چارچوب‌های تجربه برای مخاطبان نگرش‌های کلی فرهنگی ای برای تفسیر اطلاعات توسط افراد جامعه در جوامع امروز ایجاد می‌کنند. رسانه‌ها شیوه‌هایی را که افراد در زندگی اجتماعی تفسیر کرده نسبت به آن کنش‌شان می‌دهند و با کمک نظم دادن به تجربه‌ها به ما زندگی اجتماعی را قالب ریزی می‌کنند (گیدنز، ۱۳۷۷: ۸۸).

بسیاری از محققان و نظریه پردازان مکتب انتقادی برانند که تغییرات فرهنگی صورت ساده شده مسئله مربوط به رسانه‌های جدید (اینترنتی) و جهانی شدن^۱ اطلاعات است. این گروه معتقدند که جهانی شدن در معنای واقعی آن غربی شدن، یکنواخت شدن و هماهنگ کردن فرهنگ جهانی با فرهنگ غربی است. با توجه به گستردگی فضای مجازی در ایران مخصوصاً در بین دانش‌آموزان و نتیجه بدست آمده از این پژوهش می‌توان گفت که فضای مجازی در ایران

^۱ globalization

مخصوصاً در بین دانش آموزان می تواند باعث دوگانگی فرهنگی شود و باعث تهاجم فرهنگی و غربزدگی در بین جوانان شود. و با توجه به اینکه فرهنگ کشور ایران با فرهنگ کشورهای غربی و کشورهای غربی که قدرت فضای مجازی را در دست دارند در تقابل می باشد گسترش فرهنگ غربی در جامعه در افراد دوگانگی فرهنگی را بوجود می آورد. اصحاب مکتب فرانکفورت، از جمله صاحب نظران بدبین هستند که قائل به سلطه بخش بودن فناوری ارتباطات هستند. اینان معتقدند که جریان ارتباطات معمولاً یکسویه، از سوی سامانه های ارتباطی و به ویژه مجازی به سلطه امپریالیسم خبری تبدیل شده است. سلطه امپریالیسم با توسعه ابعاد دیگر پیام به سلطه ارتباطی در جهان مبدل می شود و سلطه ارتباطات همراه خود انبوه کالا و توزیع مصنوعات، اندیشه ها، فرهنگ و... که در نهایت به سلطه فرهنگی می انجامد و سرانجام به امپریالیسم فرهنگی منتهی خواهد شد. غلبه فرهنگی در جامعه مخصوصاً بر روی جوانان می تواند اثرات منفی برای آنها داشته باشد که از جمله آنها عبارتند از: کم رنگ شدن ارزشهای مرفقی، تضعیف فرهنگ های کم حضور، تضعیف اعتقادات و گسترش شبهات فکری، رواج سطحی نگری فکری، گسترش اباحه گرایی، افسردگی و انزوا و دوگانگی فرهنگی.

تنوع فرهنگی یا به تعبیر جامعه شناسی جهانی، فراملی شدن فرهنگی موجب تشویش های جدی در الگوها، ایده الها و انتظارات در زندگی روزمره، خانواده، محیط کار، دانشگاه و هویت فردی و اجتماعی شده است. قرار گرفتن فرد در انبوهی از فرهنگها خصوصاً در جهان مجازی نوعی تشویش ناشی از "گم گشتگی" را به وجود آورده است. از سخن پائول ویرلیو (۲۰۰۱، ۲۴) می توان گفت که "جهان واقعی" فرد در "جهانهای تصویری" یا به تعبیر عام تر در جهان مجازی او گم شده است و فرد از میان راه و جهت خود را نمی تواند پیدا کند. این همان مقوله ای است که فیدرستون (۱۹۹۵: ۱۲۹) تحت عنوان "غیر واقعی کردن واقعیت" از آن سخن می گوید. او معتقد است این فرایند موجب تکه تکه شدن اجتماعی و تهدید هنجارها و ساختار اجتماعی می شود و بدنبال آن حدود اجتماعی در حوزه روابط متقابل چهره به چهره با ضعیف شدن حوزه کلی حیات اجتماعی از بین می رود (سعید رضا عاملی: ۱۵۴).

پیشنهادهات:

- طراحی بازی های رایانه ای با توجه به فرهنگ کشور ایران .

- توجه به اثرات منفی فضای مجازی در برنامه ریزیهای آموزشی. برنامه ریزان آموزش و پرورش در تدوین کتب درسی برای تمامی رشته های تحصیلی مسئله فضای مجازی را میتوانند مد نظر داشته باشند.
- در برنامه ریزی جهت تدوین کتب درسی و تغییرات نظام آموزشی به خواسته ها و نیاز های دانش آموزان توجه شود. و براساس نظر و نیاز دانش آموزان برنامه ریزی صورت گیرد.
- آموزش واگاهی دانش آموزان از تأثیرات منفی در یادگیری واجتماعی شدن آنها.
- باید توجه داشت که سیاست مسدود سازی یک امر مبنایی نیست و با استفاده از نرم افزارهای فیلترینگ امکان دور زدن این سیاست وجود دارد و قدرت رسانه ای در دست کشور های غربی می باشد و آنها به راحتی میتوانند فضای مجازی دیگری را جایگزین کنند.
- بررسی و تحقیقات مقطعی، دوره ای و متناوب از کارکرد ها، آثار و نتایج پیامد های منفی فضای مجازی بر روی کاربران.

منابع

فارسی

۱. پیر،وردیو، (۱۳۹۰) درباره تلویزیون و سلطه ژورنالیسم، ترجمه، ناصر فکوهی، نشر جاوید
۲. پیر،وردیو، (۱۳۹۰) نقد اجتماعی قضاوت‌های ذوقی، ترجمه حسن چاووشیان، تهران: ثالث
۳. رفیع پور، فرامرز (۱۳۷۲). کند کاوها و پنداشته ها، شرکت سهامی انتشار
۴. ساروخانی، باقر(۱۳۸۲). روشهای تحقیق در علوم اجتماعی، موسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی (پژوهشگاه)
۵. عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۹) رویکرد انتقادی به استعمار مجازی آمریکا: امپراتوری‌های مجازی و قدرت نرم، تهران، انتشارات امیر کبیر
۶. عاملی، سعیدرضا (۱۳۹۰) رویکرد دوفضایی به آسیب ها، جرائم، قوانین و سیاست های فضای مجازی، تهران، انتشارات امیر کبیر
۷. عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۸) زمان مجازی "تحول در نهادهای مجازی"، تهران، انتشارات بعثت
۸. عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۸) شبکه‌های مجازی، تهران: پژوهشگاه مطالعات فرهنگی اجتماعی
۹. عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۸) شهر جهانی تهران، سازمان فن اوری اطلاعات - شهرداری تهران و مرکز سیاست های فضای مجازی دانشگاه تهران؛ دی ماه ۱۳۸۸
۱۰. عاملی، سعید رضا و همکاران (۱۳۹۰) فضای مجازی، تهران: انتشارات دانشگاه تهران
۱۱. عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۸) متن مجازی، تهران؛ پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی
۱۲. عاملی، سعید رضا (۱۳۹۱) مطالعات جهانی شدن: دو جهانی شدنها و دو فضایی شدنها، تهران، انتشارات سمت
۱۳. عاملی، سعید رضا (۱۳۹۰) مطالعات مقایسه ای آمادگی الکترونیک، تهران، انتشارات امیر کبیر
۱۴. عاملی، سعید رضا (۱۳۹۰) میراث تمدنی ایران: از ایران باستان تا ایران انقلاب اسلامی، دو جلد، تهران، پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی
۱۵. کازنو، ژان، (۱۳۷۲) جامعه شناسی وسایل ارتباط جمعی، ترجمه باقر ساروخانی، منوچهر محسنی، تهران اطلاعات

۱۶. کاستلز، مانوئل، (۱۳۸۰) عصر اطلاعات، جامعه و فرهنگ، ترجمه احمد علیقلیان و افشین خاکباز، انتشارات طرح نو
۱۷. کوئن، بروس، (۱۳۷۸) مبانی جامعه شناسی، محسن ثلاثی، تهران: نی
۱۸. گیدنز، آنتونی، (۱۳۸۴) پیامدهای مدرنیت، محسن ثلاثی، تهران، مرکز
۱۹. گیدنز، آنتونی، (۱۳۷۸) تجدد و تشخص، ترجمه ناصر توفیقیان، نشر نی، تهران
۲۰. گیدنز، آنتونی، (۱۳۸۶) جامعه شناسی، ترجمه حسن چاوشیان، نشر نی، تهران
۲۱. گیدنز (۱۳۸۴) چشم اندازهای جهانی، ترجمه محمدرضا چلایی پور
۲۲. محسنی، منوچهر، (۱۳۸۰) جامعه شناسی جامعه اطلاعاتی، تهران، نشر دیدار
۲۳. محسنی، منوچهر، (۱۳۷۲) مبانی جامعه شناسی علم، انتشارات طهوری
۲۴. مقالات
۲۵. تاج الدین، محمد باقر (۱۳۹۴) روش تحقیق (۲)، دانشگاه آزاد تهران مرکز
۲۶. تاجیک، محمدرضا و نازنین کاظمی (۱۳۹۲) رابطه فضای مجازی (اینترنت) با تغییرات فرهنگی و دینی کاربران، مجله مدیریت فرهنگی، شماره ۲۲
۲۷. حاجیانی ابراهیم و حمید رضا محمد زاده (۱۳۹۴) بررسی تأثیر فضای مجازی بر هویت ملی دانشجویان، فصلنامه مطالعات ملی، شماره ۱
۲۸. خانیکی، هادی و همکاران، کنشگری و قدرت در شبکه های اجتماعی مجازی، (۱۳۹۲) فصلنامه علوم اجتماعی، شماره ۶۱
۲۹. ذکایی، سعید (۱۳۸۸) جوانان و فراغت مجازی، تهران فصلنامه مطالعات جوانان (شماره ۶)
۳۰. رزاقی نادر و فضا امری مله (۱۳۹۳) بررسی تأثیر اینترنت بر سرمایه اجتماعی جوانان قائمشهر، فصلنامه مطالعات جامعه شناسی جوانان، شماره ۱۶
۳۱. زندوانیان، احمد و همکاران (۱۳۹۲) آسیب های فضای مجازی بین دانش آموزان دختر، مطالعات فرهنگی-ارتباطات، شماره ۲۳
۳۲. ساروخانی، باقر و همکاران، (۱۳۸۸) فرایند جهانی شدن و تأثیر آن بر نقش رسانه ها در حوزه فرهنگی ایران، مطالعه موردی تلویزیون، فصلنامه علوم اجتماعی، شماره ۴۷
۳۳. فتحی، سروش و همکاران، (۱۳۹۳) بررسی رابطه مصرف شبکه های مجازی با سبک زندگی جوانان، فصلنامه جامعه شناسی جوانان، شماره ۱۳

۳۴. عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۲) دو جهانی شدن و جامعه جهانی اضطراب، نامه علوم اجتماعی، شماره ۲۱

۳۵. نوابخش، مهرداد و همکاران، (۱۳۹۳). بررسی میزان و نوع استفاده از اینترنت و تأثیر مثبت و منفی آن بر رفتار اجتماعی روانی دانشجویان دانشگاه آزاد اسلامی، فصلنامه جامعه شناسی جوانان، شماره ۱۴

انگلیسی

۱. Adam, A. (۲۰۰۱). computer ethics in different voice, *information and organization*, vol. ۱۱(۴), p. ۲۳۵-۲۶۱
۲. Hargittai, E. (۲۰۰۴). Internet Access and Use in context. *Journal of New Media & Society*, ۶(۱): ۱۳۴-۱۴۳.
۳. Internet World Stats (۲۰۱۲) : [http://www. Internetworldstats. Com/me/](http://www.Internetworldstats.Com/me/)
۴. Selvin, J.(۲۰۰۰). *The Internet and society*. Cambridge: Polity Press.
۵. Summers, C. and Markusen, E. (۱۹۹۲). computer ethics, and collective violence" *Journal_of Systems and software*, vol. ۱۷ (۱) , p. ۹۱-۱۰۰.
۶. Suler, J. (۲۰۰۵). *Computer and cyberspace addiction*, pioneer development resources, Inc.-
۷. Swartz, D. (۱۹۹۷). *Culture & Power: The sociology of Pierre Bourdieu*. The University of Chicago Press.