

A Qaaaaaaaatooo oorrerrr Hssss s nnn g Snnnnmn nnnkk

Seyed Ahmad Mir Mohamad Tabar

Assistant Professor, Department of Sociology, Arak University, Arak, Iran

Mojtaba Mohammadi Jalali Farahani¹

Assistant Professor, Counseling Department, Farhangian University, Tehran, Iran

Samad Adlipour

Ph.D. in Sociology, Tabriz University, Tabriz, Iran

Received: 11 February 2024

Revised: 23 February 2024

Accepted: 27 February 2024

rrrrr rrt

Cyberspace has created a new world for stddents to explore and learn. Teachers and families encourage students to use cyberspace for learning, uut not all contents on byberspace ra suited for stddents. The online data provides uountless benefits to users; however, it comes with serious threats as well. The present research aims to stddy byber harm qualitatively among lower sedondary school stddents in Arak City. To achieve this goal, a uualitative method was adopte.. The data was collected through semi-structured interviews and data analysis was conccted using thematic analysis. Using a purposive sampling method and based on theoretical saturation criteria, 14 stddents of the lower se.on.a ry school in Arak were intervie.e.. .h e collected data were doded and analyzed based on 2 macro themes and 8 organizing themes. The results suggest that six categories of family harm, academic harm, social harm, psychological harm, religious harm and physical harm can be deemed as byber harms among stddents. Two categories of the family (broken and trobbled family and mismanagement and supervision) and social issues (poor media literacy, normative pressures and leisure time) were proposed as the chief dnderlying reasons for cyber harms. Finally, it should be noted that byberspace has become an inseparable part of stddent's lives, and a greater presence in this space without sufficient media literacy in the absence of attractive real-life spaces scch as family and school can inflict irreparable effects on stddents.

wwwrds: Cyber harms, Lower high school stddents, Family issues, cocial reasons.

1. Corresponding Author, Email: m.mohamadijalali@cfu.ac.ir



©2024 The author(s). This is an open access article under the CC BY license: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

How to cite this article: Mir Mohamad Tabar, S. A. , Mohammadi Jalali Farahani, M. and Adlipour, S. (2024). A Qualitative Study of Cyber Harms Among Students of Arak. Ferdowsi University of Mashhad Journal of Social Sciences, 21(3), 157-185. doi: 10.22067/social.2024.86823.1480

مطالعه کیفی آسیب های فضای مجازی در دانش آموزان شهر اراک

سیداحمد میرمحمدتبار (استادیار گروه جامعه شناسی دانشگاه اراک، اراک، ایران)

a-mirmohamadtbar@araku.ac.ir

مجتبی محمدی جلالی (استادیار گروه مشاوره، دانشگاه فرهنگیان، تهران، ایران، نویسنده

مسئول)

m.mohamadijalali@cfu.ac.ir

صمد عدلی پور (دکتری جامعه شناسی، دانشگاه تبریز، تبریز، ایران)

samadadlipour@gmail.com

چکیده

فضای مجازی دنیای جدیدی برای کشف و یادگیری دانش آموزان ایجاد کرده است. معلمان و خانواده ها دانش آموزان را تشویق می کنند تا از فضای مجازی برای یادگیری خود استفاده کنند؛ اما هر محتوایی در فضای مجازی برای دانش آموزان مناسب نیست. این اطلاعات مزایای بی شماری را برای کاربران فراهم می کند. با این حال، با تهدیدهای جدی نیز همراه است. هدف از تحقیق حاضر مطالعه کیفی آسیب های فضای مجازی در دانش آموزان متوسطه اول شهر بوده است. برای تحقق این هدف از روش کیفی استفاده شد. داده های این مطالعه از روش مصاحبه نیمه ساخت یافته گردآوری و از روش تحلیل مضمون برای تحلیل داده ها استفاده شده است. با کمک نمونه گیری هدفمند و با معیار اشباع نظری با ۱۴ نفر از دانش آموزان متوسطه اول شهر اراک مصاحبه شد و نهایتاً داده های گردآوری شده در قالب ۲ مضمون کلان و ۸ مضمون سازمان دهنده، کدگذاری و تحلیل شد. نتایج نشان می دهد که شش دسته کلی آسیب های خانوادگی، آسیب های تحصیلی، آسیب های اجتماعی، آسیب های روانی، آسیب های مذهبی و آسیب های جسمی را می توان به عنوان آسیب های فضای مجازی دانش آموزان در نظر گرفت. دو دسته دلایل خانوادگی (خانواده گسسته و پریشان و سوء مدیریت و نظارت) و اجتماعی (فقدان سواد رسانه ای، فشارهای هنجاری و گذران اوقات فراغت) مهم ترین دلایل ایجاد آسیب های فضای مجازی مطرح شدند. در انتها باید بیان کرد که استفاده از فضای مجازی به بخش جدانشدنی از زندگی دانش آموزان تبدیل شده است و حضور بیشتر در این فضا بدون داشتن سواد رسانه ای و جذابیت فضای واقعی مثل خانواده و مدرسه می تواند اثرات جبران ناپذیری بر دانش آموزان داشته باشد.

نشریه علوم اجتماعی دانشگاه فردوسی مشهد، سال بیست و یکم، شماره ۳، پاییز ۱۴۰۳، شماره پیاپی ۴۹ صص ۱۸۵-۱۵۷

تاریخ تصویب: ۱۴۰۲/۱۲/۰۸

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۲/۱۲/۰۴

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۱۱/۲۲

واژگان کلیدی: آسیب‌های فضای مجازی، دانش‌آموزان متوسطه اول، دلایل خانوادگی، دلایل اجتماعی.

۱. مقدمه

یکی از پیچیده‌ترین حوزه‌های علوم اجتماعی، مطالعه و بررسی آسیب‌های اجتماعی در جامعه است که در طی چند دهه اخیر از سوی اعضای جامعه، مدیران و پژوهشگران، به عنوان موضوعی حساس و قابل تحلیل، بررسی شده است. یکی از عوامل مؤثر بر درگیری افراد در آسیب‌های اجتماعی در جامعه ایران رشد و توسعه فناوری‌های نوین اطلاعاتی و ارتباطی است. با اشاعه فرهنگ غربی و گسترش و دسترسی آسان به وسایل ارتباط جمعی از قبیل اینترنت، ماهواره، و غیره، جوانان با ارزش‌ها و الگوهای فرهنگی متنوع و متفاوت و حتی مغایر با فرهنگ سنتی و رسمی جامعه مواجه شدند. در واقع انقلاب در فناوری ارتباطات و رسانه‌ها، جهان را بیش از پیش کوچک‌تر ساخته و نوعی فشردگی در زمان و مکان ایجاد کرده و به فرایند جهانی‌شدن سرعت بخشیده است. به موازات این امر، شواهدی حاکی از کاهش پابندی گروه‌هایی از اقشار جامعه به خصوص نوجوانان به ارزش‌ها و هنجارهای سنتی و دینی قابل مشاهده است (سراج‌زاده و بابایی، ۱۳۸۹: ۴۶).

بی‌تردید امروزه فضای مجازی نقش بی‌بدیلی در اثرگذاری بر افکار، ادراکات، نگرش‌ها و نیز رفتارهای افراد جوامع دارد. فضای مجازی و رسانه‌های همگانی به عنوان یکی از عوامل بسیار مهم اجتماعی کردن مطرح هستند. در این میان قشر نوجوان و جوان که اکثراً دانش‌آموز هستند، بیشتر تحت تأثیر فضای مجازی‌اند و پیام‌ها و برنامه‌های رسانه‌ای می‌توانند در شکل‌دهی الگوهای رفتاری مطلوب و یا نامطلوب در نزد این دسته از جمعیت جوان کشور نقش بسزایی داشته باشند. از قرائن و شواهد چنین بر می‌آید که بر اثر نفوذ و گسترش فضای مجازی و همچنین افزایش ضریب نفوذ اینترنت در جامعه، بخش قابل توجهی از قشر نوجوان و جوان جامعه تحت تأثیر هجمه‌های تبلیغاتی و برنامه‌های این رسانه‌ها قرار گرفته‌اند. این هجمه‌ها بر حاکمیت فرهنگ دینی و مذهبی در میان خانواده‌ها تأثیر می‌گذارد. در نتیجه، نسل‌های جدید به سنت‌های گذشته وفادار نمی‌مانند و نسبت به باورها و رسوم که مقدس و سنتی شمرده می‌شوند، بی‌توجه

می شوند. بنابراین، تغییرات هنجارها و ایدئولوژی ها به آسانی انجام می پذیرد (فرجاد، ۱۳۸۰: ۱۱۲).

یکی از کارکردهای منفی فضای مجازی عادی سازی هنجارشکنی است. انعکاس کجروی های اجتماعی در رسانه ها در کاهش نفرت از انحرافات و عادی شدن نابهنجاری در جامعه تأثیر بسزایی دارد؛ زیرا فرد ضمن اطلاع از نقض هنجارها توسط رسانه ها، درمی یابد که هنجارهای اجتماعی که به نظر وی غیر قابل تخطی بودند، قابل شکستن و تخلف هستند. بنابراین، انگیزه ارتکاب جرم در فرد تقویت می شود. همچنین، امروزه فضاهای مجازی می توانند زمینه را برای تحمیل هرگونه نظری فراهم کنند و با ابزارهای تبلیغات، از نفوذ و قدرت مطلق بر انسان ها برخوردار شوند. بر همین اساس، می توان گفت که فضاهای با شیوه های خاص از طریق تبلیغات می کوشند به تحمیل کالاهای، اندیشه ها و بسط شبکه نیازهای انسان ها بپردازند. ایجاد اختلاف و تجزیه، ایجاد وابستگی اطلاعاتی جریان یک سوئیة اطلاعات و مرکزیت ابررسانه ها، ایجاد گسست فرهنگی و تبلیغ الگوهای جامعه مشتری مبتنی بر ارزش های جامعه مصرفی از دیگر کارکردهای منفی فضاهای مجازی است (حبیب زاده و قاسمی، ۱۳۸۸: ۱۱۷).

آنچه مسلم است، در این برهه از زمان هنجارشکنی ها، کاهش آشکار انسجام و ثبات در بازتولید الگوهای تثبیت شده اجتماعی، فردگرایی و غیره که تا حدی به خاطر سیاست های اقتصادی و اجتماعی اعمال شده پس از پایان جنگ تحمیلی، از جمله سیاست تعدیل اقتصادی، تأکید بر مصرف گرایی و مانور تجمل و از سوی دیگر، به علت گسترش ارتباطات ملی و جهانی بوده، تمامی اقشار اجتماعی، شهرهای کوچک و مناطق روستایی را در همان ابعاد و یا حتی بیشتر از مناطق شهری بزرگ تر تحت تأثیر قرار داده است. عمومیت یافتن این آسیب ها و نقض عمده و غیر عمده هنجارهای سنتی و رسمی جامعه و به عبارتی نادیده گرفتن موازین عرفی و شرعی که منجر به اضمحلال تدریجی فرهنگ و هویت اسلامی و برهم زدن نظم و نظامات زندگی می شود، در شرایط کنونی تبدیل به یک مسئله اجتماعی شده و ابعاد گسترده ای را به خود گرفته است (شمس، عموزاده، زینووند و غلامی، ۱۳۹۲: ۱۰۴).

ربیعی و محمدزاده (۱۳۹۲) استفاده کنترل نشده از فضای مجازی، تکامل فیزیکی و رشد اجتماعی و روانی جوانان و نوجوانان را در معرض خطر قرار داده است. با توجه به اهمیت جامعه مورد مطالعه، ترس و بیم از تخریب مبانی اخلاقی و اجتماعی، و نداشتن امنیت روانی و فرهنگی ناشی از آسیب های فضای مجازی واکنشی منطقی قلمداد می شود (هاتف، ۱۳۸۸). بدون شک گسترش فضای مجازی در بین دانش آموزان از شتابی بی سابقه برخوردار بوده است. هیچ رسانه دیگری بیش از این قادر نبوده در چنین مدت کوتاهی، تحولی چنین عظیم در زمینه آسیب های اجتماعی ایجاد کند و جامعه را این گونه زیر نفوذ خود درآورد (پورشهریاری، ۱۳۸۶). به عنوان مثال، اثر رسانه بر هویت از موضوعات دامنه دار حوزه علوم ارتباطات و اطلاع رسانی است. این اثر از دو طریق بر مخاطب اعمال می شود: از طریق محتوا و از طریق شکل، ایده خشی نبودن رسانه و تأثیر قالب آن بر هویت کاربرانش، یکی از دستاوردهای مهم مارشال است. به نظر مک لوهان مهم ترین اثر رسانه های این است که بر عادات درک و تفکر ما اثر می گذارد (حبیبی، خانیککی و انتظاری، ۱۳۹۲).

نتایج مطالعه دریفوس (۱۳۸۳) درباره تأثیر اجتماعی و روان شناختی اینترنت نشان داد که استفاده از اینترنت با کاهش تعاملات فردی با اعضای خانواده، سبب کاهش اندازه حلقه اجتماعی و افزایش احساس افسردگی و تنهایی بوده است. مطالعات اخیر دانشگاه استنفورد، ایجاد انزوای حاصل از فضای مجازی را ثابت کرد (به نقل از رهبر، نیک قدم حجتی و سلیمانی روزبهرانی، ۱۳۹۴). همچنین، برخی از تحقیقات مدعی اند که استفاده از فضای مجازی یک فعالیت زمانگیر است و مدت تعامل نوجوان را با خانواده کاهش می دهد (ربیعی و محمدزاده، ۱۳۹۲).

از آنجا که نوجوانان دانش آموز، بخش مهمی از سرمایه انسانی جامعه را تشکیل می دهند، تغییرات اجتماعی-فرهنگی این نسل از این ظرفیت برخوردار است که منشأ دگرگونی هایی در دیگر سطوح جامعه باشد. وقوع چنین تغییراتی ممکن است نقش تعیین کننده ای بر فرایند تربیت اجتماعی و کیفیت تعامل جوانان با جامعه داشته باشد و شالوده های نظم اجتماعی را تحت تأثیر قرار دهد. از این رو، شناخت اینکه آنان چگونه از قابلیت های فضای مجازی استفاده می کنند و

از آن تأثیر می پذیرند، به یک دغدغه مهم تبدیل می شود. با این حال، گسترش استفاده از فضای مجازی در تعاملات روزمره منجر به ایجاد تغییر در زندگی روزمره افراد، به ویژه قشر جوان شده است. جاذبه های این فضا منجر شده افراد ساعات زیادی از روز خود را در این فضا گذرانده و تعاملات در این فضا را جایگزین تعاملات با اعضای خانواده و همسالان خود کنند. آسیب های فضای مجازی باعث تغییر سبک زندگی در میان نسل جوان ایرانی شده؛ زیرا این نسل از جامعه به دلیل اینکه با محدودیت ارزشی، هنجاری، خانوادگی و قانونی در جامعه روبه روست، بیشتر شیفته جذابیت های جدید می شود. این معضل باعث شده که این نسل، سبک زندگی خود را تغییر دهد و به سمت استفاده بیشتر از فضای مجازی سوق یابد. افزایش بی رویه ارتباط مجازی در فضاهای اینترنتی، مصرف گرایی شدید را به همراه می آورد. استفاده مفرط از این فضا، فعالیت های بدنی را کاهش می دهد، به سلامت اجتماعی، جسمانی، فردی و خانوادگی ضربه وارد می کند (شربتیان و بخارایی، ۱۳۹۳: ۱۴۸-۱۴۷).

مشاهده آمارها و شواهد افزایش کارکردهای منفی فضای مجازی و آسیب های آن، به خصوص در دانش آموزان، دال بر گسترش و شکل گیری رفتارهای غیرمقبول، ناهم نوایی با هنجارهای رسمی و مورد پذیرش عموم، و در پی آن، به مخاطره افتادن امنیت اجتماعی است که نیاز به بررسی میزان آسیب های فضای مجازی در قشر نوجوان دارد که در این مطالعه به صورت کیفی آسیب های فضای مجازی در دانش آموزان شهر اراک شناسایی و دلایل بروز آن بررسی خواهد شد.

۲. مبانی نظری پژوهش

۲.۱. چهارچوب مفهومی

یکی از وجوه تمایز پژوهش های کمی و کیفی، شیوه به کارگیری و استفاده آنها از مفاهیم نظری است؛ بدین معنا که در تحقیقات کمی بیشتر بر پایه آزمون فرضیات استخراج شده از چهارچوب نظری هدایت می شوند؛ اما در پژوهش کیفی از نظریه برای صورت بندی سؤال های

پژوهش، شناسایی مفاهیم حساس و حساسیت نظری که راهنمای مراحل مختلف تحقیق است، بهره گرفته می‌شود.

اشترواس و کوربین (۱۳۹۱) نیز معتقدند تحقیقات کیفی، پژوهش‌هایی اکتشافی‌اند. بنابراین، محقق از همه مقولات مناسب و مربوط به نظریه‌اش آگاهی قبلی نخواهد داشت و عموماً بعد از اینکه مقوله‌ای آشکار شد، ممکن است بخواهد به متون تخصصی مراجعه کند و ببیند آیا این مقوله در آنجا یافت می‌شود یا نه و اگر وجود دارد سایر محققان درباره‌اش چه نظری دارند؟ بر این اساس، پژوهش حاضر بر نظریه‌ها و مفاهیم نظری قابلیت ارجاع و استناد مبتنی است که در زیر به آنها پرداخته می‌شود:

تعدد کارکردها و پیچیدگی فضای مجازی موجب شکل‌گیری دیدگاه‌های متفاوت و گاه متضاد در باب آثار مثبت و منفی آن شده است. در این میان، اندیشمندانی که در قبال فضای مجازی موضعی آرمان‌گرایانه گرفته‌اند، بیشتر نیمه پر لیوان و آثار مثبت را برجسته کرده‌اند؛ ولی آنان که از منظر انتقادی به فضای مجازی نگریسته‌اند، بیشتر بر آثار منفی آن تأکید می‌کنند. در دیدگاه بدبینانه، برخی آثار منفی نیز برای فضای مجازی بیان شده است که از میان آنها می‌توان به این موارد اشاره کرد: پرورش نوع جدیدی از فردگرایی افراطی، بدل‌سازی جهان‌بینی‌ها و برتری فرهنگی آمریکا به وسیله نخبگان سنتی از طریق اینترنت، تسهیل تجاوز به حریم‌های خصوصی، رشد جوامع کاذب در برابر جامعه واقعی، قیچی کردن شبکه‌های اجتماعی و جداسازی افراد از خانواده و دوستان، جایگزینی خویشاوندی‌های اجتماعی برون‌خط با پیوندهای اجتماعی برخط و ترجیح روابط برخط بر روابط برون‌خط به سبب بهره‌مندی از آزادی و ابتکار عمل بیشتر، کاهش سرمایه اجتماعی، گوشه‌گیری و بریدگی از مشارکت‌های محسوس و عینی، تضعیف مسئولیت اجتماعی به علت امکان ابداع هویت‌های گوناگون، درگیر شدن کاربران با محیط برخط به جای تعامل با افراد حقیقی و دگرگونی تعاملات اجتماعی از تعامل انسانی به تعامل با فناوری (روشندل اربطانی و صابر، ۱۳۹۱: ۱۲۱-۱۱۹).

نظریه کاشت^۱ یا پرورش گربنر^۲ بر کنش متقابل میان رسانه و مخاطبانی که از آن رسانه استفاده می کنند و نیز بر چگونگی تأثیرگذاری رسانه ها بر مخاطبان تأکید دارد. فرض اساسی این نظریه این است که بین میزان مواجهه و استفاده از رسانه و واقعیت پنداری در محتوا و برنامه های آن رسانه ارتباط مستقیم وجود دارد. به این صورت که ساعت های متمادی مواجهه با رسانه ای خاص باعث ایجاد تغییر نگرش و دیدگاه های موافق با محتوای رسانه می شود. در واقع، نظریه کاشت با تعیین میزان و نوع برنامه های مورد استفاده از رسانه ها، میزان تأثیر را مطالعه می کند تا به سازوکار و نحوه تأثیر دست پیدا کند (قاسمی، عدلی پور و کیانپور، ۱۳۹۲: ۱۶).

نظریه کاشت به فرایند انباشتی و متراکمی اشاره دارد که به وسیله آن، رسانه اعتقادات و باورها را درباره واقعیت اجتماعی پرورش می دهد. همچنین، بر اساس این نظریه، رسانه اغلب استنباط هایی ویژه و غیر واقعی از دنیا ارائه می دهد و دنیا را مکانی خشن تر و خطرناک تر از آنچه که آمارهای واقعی نشان می دهند، معرفی می کند (باهنر و جعفری کیدقان، ۱۳۸۹: ۱۴۰). وی که اثر اصلی رسانه به خصوص تلویزیون را جامعه پذیری یعنی اشاعه ثبات و پذیرش وضعیت موجود می داند، معتقد است که رسانه تغییرات را به تنهایی به حداقل نمی رساند؛ بلکه این امر با هماهنگی دیگر نهادهای عمده فرهنگی محقق می شود. این نظریه معتقد است که رسانه در بلندمدت موجب تأثیر در جهان بینی و نظام ارزشی بینندگان پرمصرف خود می شود و به آنها نگرش رسانه ای واحد درباره واقعیات می بخشد (قاسمی، عدلی پور و کیانپور، ۱۳۹۳: ۵۸).

در واقع، نظریه گربنر با تفاوت قائل شدن بین مخاطب عادی و پرمصرف، تأثیر زیاد تلویزیون بر مخاطب پرمصرف را اثبات می کند. گربنر بیان می کند که از نظر تماشاگران پرمصرف، تلویزیون عملاً دیگر منابع اطلاعات، افکار و آگاهی ها را به انحصار درآورده و یکی می کند. اثر این مواجهه با پیام های مشابه، چیزی را تولید می کند که وی آن را کاشت یا آموزش جهان بینی، نقش ها و ارزش های رایج، می نامد (مورگان، ۱۹۹۵: ۳).

1. Cultivation theory

2. Gerbner

3. Morgan

نظریه امپریالیسم فرهنگی^۱ بیان می‌کند که کشورهای پیشرفته باورها، ارزش‌ها، دانش، هنجارهای اجتماعی و سبک زندگی مخصوص خود را به سایر کشورها تحمیل می‌کنند. امپریالیسم فرهنگی به صورت تحمیل فرهنگی کشورهای قدرتمند بر کشورهای ضعیف هم تعریف می‌شود. این تحمیل به صورت هدفمند و عمدی انجام می‌شود؛ به این خاطر که این تحمیل فرهنگی با علایق و منافع سیاسی ایالات متحده و سایر کشورهای سرمایه‌دار قدرتمند در ارتباط است (سلون^۲، ۱۹۹۱). بنابراین، امپریالیسم فرهنگی را می‌توان جزئی جدانشدنی از روندهای شناخته شده در راستای جهانی شدن در نظر گرفت. به واسطه امپریالیسم فرهنگی ارزش‌های فرهنگ‌های محلی از سوی ارزش‌های فرهنگی مسلط غربی (که با ارزش‌های بنگاه‌های چند ملیتی پیوند دارند) تهدید شده و در نهایت جایگزین می‌شوند (وایت^۳، ۱۹۸۳).

با توجه به نظریه امپریالیسم فرهنگی، کشورهای غربی به علت تسلط بر فناوری ارتباطی و اطلاعاتی و فضای مجازی، ارزش‌ها و هنجارهای غربی را بر کشورهای دیگر تحمیل می‌کنند. پس می‌توان از این نظریه استنباط کرد که استفاده از فضای مجازی باعث کاهش ارزش‌ها و هنجارهای محلی مثل خانواده و مذهب در کشور ایران شود.

در یک جمع‌بندی از این قسمت باید بیان کرد که تغییرات اجتماعی و به تبع آن فرهنگ، با سطح فناوری موجود در جامعه رابطه مستقیمی دارند، به هر حال، تأثیر فناوری همیشه مستقیم نیست و می‌تواند غیر مستقیم و با تأخیر نیز باشد. به عبارت دیگر، فناوری جدید به خودی خود منجر به شکل‌گیری نظام‌های سیاسی، باورهای مذهبی، و نگرش‌های اخلاقی جدید نمی‌شود؛ بلکه در نهادها، هنجارها، و ارزش‌های موجود جامعه تغییر ایجاد می‌کند. بنابراین، در تغییر ارزش‌های دینی هم تأثیر فضای مجازی همیشه مستقیم نیست و بیشتر تابع نوع استفاده از آن و متغیرهایی چون سن، جنس، تحصیلات و ... است. در کنار این موارد، بعضی از صاحب‌نظران بر این عقیده‌اند که رسانه‌ها به خودی خود آسیب‌زا هستند. آنان به انفعال مطلق انسان در مقابل

1. cultural imperialism theory

2. Salween

3. White

رسانه و تأثیر اجتناب ناپذیر رسانه ها در حیات انسانی اشاره کرده اند و معتقدند رسانه های جمعی جدید، مهاجمان بیگانه ای هستند که پیام، افکار و مفاهیمشان را به طور مستقیم به اذهان مخاطبان دست بسته خود القا می کنند و می توانند پیامدهای منفی و ضد اجتماعی به دنبال داشته باشند.

۲.۲. پیشینه پژوهش

مطالعات کیفی مربوط به آسیب های فضای مجازی در دانش آموزان، از جمله موضوعاتی است که سابقه بسیار کمی در داخل کشور دارد. با این وجود، در این قسمت مطالعات حوزه آسیب های فضای مجازی دانش آموزان مرور می شود.

حدادیان و همکاران (۱۴۰۲) تحقیقی را با هدف تبیین جامعه شناختی آسیب های اجتماعی فضای مجازی در نوجوانان پسر شهر تهران انجام دادند. این پژوهش از نظر هدف، کاربردی و از لحاظ روش توصیفی-تحلیلی با استفاده از فن پیمایش است. جامعه آماری پژوهش، دانش آموزان پسر متوسطه دوم شهر تهران هستند که در گروه سنی ۱۶-۱۸ سال قرار دارند و بر اساس فرمول کوکران، تعداد ۳۸۳ نفر به عنوان حجم نمونه انتخاب شده است. داده های پژوهش به وسیله پرسش نامه جمع آوری شده که روایی آن با استفاده از روش منطقی و نظرات کارشناسان آسیب های اجتماعی و فضای مجازی به لحاظ کمیت و کیفیت تأیید شده است. گمنامی، گروه همالان، ناکامی های فردی و اجتماعی، عدم دلبستگی خانوادگی و محتوای برنامه رسانه ملی با آسیب های اجتماعی رابطه معناداری داشته و با افزایش میزان استفاده از فضای مجازی، میزان آسیب های اجتماعی متوجه نوجوانان شامل سرقت اطلاعات، زورگیری مجازی، خشونت کلامی، خشونت روانی، خشونت مالی و خشونت جنسی افزایش می یابد. نتایج پژوهش نشان داد که نوجوانان پسر تحت تأثیر استفاده از فضای مجازی، در معرض انواع آسیب های اجتماعی ناشی از این فضا هستند که آموزش و بستر سازی مناسب برای استفاده بهینه از فضای مجازی از طریق دستگاه های ذی ربط مسئول و خانواده ها همراه با تقویت استحکام روابط صمیمانه والدین و فرزندان می تواند در مدیریت استفاده مطلوب از فضای مجازی و کاهش آسیب های اجتماعی این فضا مؤثر باشد.

شیوندی و همکاران (۱۴۰۱) تحقیقی را با هدف مقایسه ویژگی‌های روان‌شناختی دانش‌آموزان درگیر در فضای مجازی و دانش‌آموزان معمولی در دانش‌آموزان دوره متوسطه اول و دوم در شهرستان پل‌دختر انجام دادند. این پژوهش مبتنی بر روش علی-مقایسه‌ای بود. جامعه آماری پژوهش حاضر شامل کلیه دانش‌آموزان مدارس دوره متوسطه شهرستان پل‌دختر در سال ۹۶-۹۷ برابر با ۳۹۹۰ نفر بود. بر اساس جدول کرجسی و مورگان، ۳۵۰ نفر (۱۷۵ دختر و ۱۷۵ پسر) به عنوان نمونه در نظر گرفته شد. افراد نمونه بر اساس روش نمونه‌گیری تصادفی چندمرحله‌ای انتخاب شدند. پرسش‌نامه عشق به یادگیری مک‌فارلن (۲۰۰۳)، شادکامی آکسفورد (۱۹۸۹)، عزت نفس روزنبرگ، جهت‌گیری زندگی شیر و کارور (۱۹۹۴)، انگیزش پیشرفت هرمنس (۱۹۷۰) و مهارت‌های خودتنظیمی بوفارد و همکاران (۱۹۹۵) استفاده شد. تحلیل داده‌ها نشان داد که دانش‌آموزان درگیر در فضای مجازی به‌طور معناداری، عشق به یادگیری، شادکامی و انگیزش پیشرفت تحصیلی کمتر، عملکرد تحصیلی ضعیف‌تر، عزت نفس پایین‌تر و جهت‌گیری زندگی بدبینانه‌تر نشان دادند و تنها در استفاده از مهارت‌های خودتنظیمی با دانش‌آموزان معمولی تفاوت معنادار نداشتند. یافته‌های به‌دست آمده از این پژوهش حاکی از این است که غرق شدن دانش‌آموزان در فضای مجازی از جنبه‌های گوناگون می‌تواند زمینه آسیب‌رساندن به نوجوانان، به‌عنوان فراگیران دانش، را موجب شود که این آسیب در وهله نخست می‌تواند جنبه عاطفی داشته و عشق به یادگیری، شادمانی، عزت نفس و خوش‌بینی در نوجوانان را به‌عنوان سازه‌های اساسی رشد مورد هجوم قرار دهد و در وهله بعد، افت تحصیلی و عملکرد تحصیلی نامناسب را به دنبال داشته باشد.

رحمانی و ایل‌بیگی (۱۴۰۰) تحقیقی را با هدف بررسی نقش ابعاد شخصیتی هگزاکو و نگرش‌های مذهبی و هوش اخلاقی در پیش‌بینی آسیب‌های فضای مجازی در دانش‌آموزان دختر دوره دوم مقطع متوسطه شهر مشهد انجام دادند. جامعه آماری این پژوهش را کلیه دانش‌آموزان دختر دوره دوم متوسطه شهر مشهد در سال تحصیلی ۱۳۹۹-۱۴۰۰ تشکیل داد. حجم نمونه با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای ۲۲۸ نفر انتخاب شد. در این پژوهش از

پرسش نامه شخصیت هگزاکو (اشتون و لی، ۲۰۰۰)، سنجش نگرش مذهبی (خدایاری فرد و همکاران، ۱۳۹۷)، هوش اخلاقی (لنیک و کیل، ۲۰۰۵) و آسیب های فضای مجازی (زندوانیان و همکاران، ۱۳۹۲) استفاده شد. یافته ها به روش هم بستگی پیرسون و رگرسیون چندمتغیره گام به گام، تجزیه و تحلیل شد. نتایج نشان داد که هیچ یک از مؤلفه های هوش اخلاقی و نگرش های مذهبی با آسیب های فضای مجازی ارتباط معناداری نداشتند و از بین مؤلفه های ابعاد شخصیتی هگزاکو فقط عامل توافق و سازگاری با آسیب های فضای مجازی رابطه مثبت معنادار دارند. همچنین، نتایج تحلیل رگرسیون چندگانه که توافق و سازگاری می تواند به صورت معناداری تغییرات مربوط به احساس تنهایی را دانشجویان تبیین کنند. همچنین، این نتایج نشان داد که ۱۲ درصد از واریانس آسیب های فضای مجازی دانش آموزان، توسط ابعاد شخصیتی هگزاکو و نگرش های مذهبی و هوش اخلاقی تبیین می شود.

خواجهوند احمدی و ابراهیمی (۱۴۰۰) تحقیقی را با هدف شناسایی رابطه عوامل فردی، خانوادگی و اجتماعی با بزه دیدگی در فضای مجازی انجام دادند. جامعه آماری شامل کلیه دانش آموزان دختر دوره متوسطه شهر تهران بود که ۳۲۶ نفر از آنها با استفاده از روش نمونه گیری گلوله برفی مجازی به عنوان نمونه پژوهش انتخاب شدند. شرکت کنندگان در این پژوهش به مقیاس های بزه دیدگی در فضای مجازی (بویلگا و همکاران، ۲۰۱۹)، خودپنداره (گارسیا-گراو و همکاران، ۲۰۱۴)، ارتباط والد-نوجوان (پورسل، ۲۰۰۷) و قربانی شدن توسط همسالان (جوزف و استاکتون، ۲۰۱۸) به صورت برخط پاسخ دادند. نتایج تحلیل رگرسیون چندگانه نشان داد خودپنداره، ارتباط والد-نوجوان و قربانی شدن توسط همسالان پیش بینی کننده تجربه بزه دیدگی در فضای مجازی در میان دانش آموزان هستند که در این میان ارتباط بی دردسر والد-نوجوان و قربانی شدن کلامی و دستکاری اجتماعی توسط همسالان به عنوان عامل خطر برای افزایش بزه دیدگی در فضای مجازی و خودپنداره اجتماعی و جسمانی و ارتباط باز والد-نوجوان به عنوان عوامل محافظ در برابر بزه دیدگی در فضای مجازی محسوب می شوند. این نتایج، اهمیت توجه به وضعیت حضور دانش آموزان در فضای مجازی و خطرات ناشی از آن و تدبیر و کاربست

راهکارهایی برای تقلیل عوامل منفی اثرگذار و مرتبط با بزه‌دیدگی در فضای مجازی و ایجاد و بهبود عوامل مثبت محافظ را توسط خانواده و نظام آموزش و پرورش تأکید می‌کند.

ابراهیمی و همکاران (۱۳۹۹) تحقیقی را با هدف آزمون کفایت روان‌سنجی مقیاس قربانی‌شدن در فضای مجازی در میان ۳۲۶ نفر از دانش‌آموزان دختر شهر تهران که با استفاده از روش نمونه‌گیری گلوله برفی مجازی است، انجام دادند. در این مطالعه، دانش‌آموزان به مقیاس قربانی‌شدن در فضای مجازی (بویلگا و همکاران، ۲۰۱۹)، مقیاس ارتباط والد-نوجوان (پورسل، ۲۰۰۷) و مقیاس قربانی‌شدن توسط هم‌سالان (جوزف و استاکتون، ۲۰۱۸) پاسخ دادند. برای تعیین روایی عاملی مقیاس قربانی‌شدن در فضای مجازی از روش‌های آماری تحلیل عاملی اکتشافی و تحلیل عاملی تأییدی و برای بررسی هم‌سانی درونی آن از ضرایب آلفای کرونباخ استفاده شد. همچنین، برای مطالعه روایی سازه، ضریب هم‌بستگی بین مقیاس قربانی‌شدن در فضای مجازی و مقیاس‌های ارتباط والد-نوجوان و قربانی‌شدن توسط هم‌سالان گزارش شد. نتایج تحلیل مؤلفه‌های اصلی با استفاده از چرخش واریماکس نشان داد مقیاس قربانی‌شدن در فضای مجازی از دو عامل قربانی مستقیم و قربانی غیر مستقیم در فضای مجازی تشکیل شده است. شاخص‌های برازش تحلیل عاملی تأییدی بر پایه نرم‌افزار آموس، وجود این دو عامل را تأیید کرد. نتایج مربوط به هم‌بستگی مثبت بین ابعاد مقیاس قربانی‌شدن در فضای مجازی با ابعاد مقیاس قربانی‌شدن توسط هم‌سالان و هم‌بستگی ضعیف با ابعاد مقیاس ارتباط والد-نوجوان به‌طور تجربی از روایی سازه مقیاس قربانی‌شدن در فضای مجازی حمایت کرد. مقادیر ضرایب هم‌سانی درونی مقیاس مطلوب گزارش شد. در مجموع، یافته‌های پژوهش نشان داد که مقیاس حاضر برای سنجش قربانی‌شدن در فضای مجازی در دانش‌آموزان دختر ابزاری روا و معتبر است.

زندوانیان و همکاران (۱۳۹۲) تحقیقی را با هدف شناسایی آسیب‌های فضای مجازی بین دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه شهر یزد انجام دادند. روش، توصیفی-پیمایشی و جامعه آماری شامل کلیه دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه شهر یزد است که با روش نمونه‌گیری تصادفی

خوشه‌ای انتخاب شدند. نتایج نشان داد که استفاده از فضای مجازی در ابعاد خانوادگی، تحصیلی، سازگاری، اعتقادی-عبادی و روانی دانش‌آموزان تأثیر منفی دارد و بین وسایل، «تلفن همراه» بیشترین و بازی‌های رایانه‌ای کمترین آسیب را بر دانش‌آموزان داشته است. دانش‌آموزان در اولویت‌بندی راهکارهای مقابله با آسیب‌های فضای مجازی، تقویت ارتباطات منطقی و عاطفی در خانواده و جایگزین کردن تفریح‌های سالم، درگیر کردن افراد در فعالیت‌ها و برنامه‌های مثبت را مهم‌ترین و افزایش نظارت حوزه‌های سیاسی امنیتی و فیلترینگ را کم‌اهمیت‌ترین راهکار برای کاهش آسیب‌های فضای مجازی دانسته‌اند.

خرازانی (۱۳۹۵) تحقیقی را با هدف بررسی رابطه استفاده از فضای مجازی با گرایش دانش‌آموزان به خشونت انجام داد. این تحقیق با روش توصیفی-پیمایشی و با انتخاب جامعه آماری از دانش‌آموزان منطقه ۲۲ تهران انجام شده است. همچنین، برای نمونه‌گیری ابتدا با محاسبه حجم نمونه از طریق معادله کوکران، تعداد ۱۴۶ نفر انتخاب و نمونه‌ها با روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای از سطح دبیرستان‌های منطقه انتخاب شدند. ابزار تحقیق نیز برای جمع‌آوری داده‌ها، پرسش‌نامه محقق‌ساخته بوده که قبل از اجرا، اعتبار و پایایی آن تأیید شده است و در نهایت، داده‌ها در دو بخش توصیف و آزمون فرضیه‌ها تجزیه و تحلیل شدند. یافته‌های تحقیق نشان می‌دهد که نقش خانواده در کنترل گرایش به خشونت دانش‌آموزان بسیار مؤثر بوده و در رتبه اول قرار دارد. همچنین، فضای خشونت‌طلبی در اینترنت و بازی‌های اینترنتی نیز در افزایش خشونت‌طلبی دانش‌آموزان مؤثر بوده و در رتبه‌های دوم و سوم قرار دارند. نتایج نشان می‌دهد عضویت دانش‌آموزان در گروه‌های استفاده‌کننده در اینترنت و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای سبب گرایش آنان به خشونت می‌شود. از طرفی، کنترل و نظارت بر استفاده آنان از اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای سبب کنترل خشونت در این گروه می‌شود.

در یک جمع‌بندی از تحقیق‌های مرور شده پیشین، می‌توان اشاره کرد که بیشتر این پژوهش‌ها به صورت کمی و پیمایشی موضوع آسیب‌های فضای مجازی را بررسی کرده‌اند. همچنین، در بین عوامل مؤثر بر آسیب‌های فضای مجازی، ضعف روابط خانوادگی و مذهبی، و

ضعف برخی مهارت‌های اجتماعی مثل سواد رسانه‌ای و ارتباط مؤثر بیشترین تأثیر را بر این آسیب‌ها می‌گذارند. در پژوهش‌ها کمبود تحقیقی که به صورت کیفی مؤلفه‌ها و دلایل آسیب‌های فضای مجازی در دانش‌آموزان را بررسی کند، احساس می‌شود. بدین ترتیب، می‌توان بیان کرد که به دلیل عدم بررسی کیفی مؤلفه‌ها و دلایل آسیب‌های فضای مجازی در دانش‌آموزان در پژوهش‌های قبلی، این تحقیق با روش کیفی مؤلفه‌ها و دلایل آسیب‌های فضای مجازی بر دانش‌آموزان شهر اراک را بررسی می‌کند.

۳. روش پژوهش

در این پژوهش، برای دستیابی به پاسخ مسئله و اهداف پژوهش از روش کیفی استفاده شد. روش کیفی، روشی استقرایی است که از اطلاعات مرتبط با افراد مرتبط با موضوع ساخته می‌شود که بستگی به موقعیت یا زمینه‌ای دارد که مشارکت‌کنندگان در آن زندگی می‌کنند. در این روش، مفهوم‌سازی و عملیاتی کردن داده‌ها هم‌زمان با گردآوری داده و تحلیل اولیه داده‌ها انجام می‌شود. این روش از یک مجموعه منظم از گردآوری داده و فرایندهای تحلیل به منظور توسعه نظریه استقرایی مشتق از داده استفاده می‌کند (قادرزاده و همکاران، ۱۳۹۶: ۱۷). انجام یک روش کیفی مناسب مستلزم داده‌های متنی-مصاحبه‌ای عمیق است. بنابراین، در تحقیق حاضر برای گردآوری داده از تکنیک مصاحبه نیمه ساخت‌یافته استفاده شد. مشارکت‌کنندگان در این تحقیق، دانش‌آموزان متوسطه اول شهر اراک هستند. روش نمونه‌گیری برای انتخاب افراد هدفمند و برای گردآوری داده‌ها از نمونه‌گیری نظری استفاده شده است. برای تعیین حجم نمونه از معیار اشباع نظری استفاده شد. اشباع نظری^۱ به این معنا است که در فرایند گردآوری داده‌ها هیچ داده جدیدی پیدا نشده است که محقق به وسیله آن بتواند ویژگی مقوله را گسترش دهد. به تدریج محقق مطمئن می‌شود که مقوله‌های او اشباع شده‌اند و از جست‌وجو برای دستیابی به داده جدید و تنوع داده‌ها دست می‌کشد (نوغانی و محمدی، ۱۳۹۵: ۱۷۰). در تحقیق حاضر بعد از انجام ۱۴ مصاحبه، اشباع نظری حاصل شد. برای تحلیل داده‌ها، از تحلیل مضمون و فرایند کدگذاری

1. Theoretical saturation

داده ها مطابق الگوی پیشنهادی اشتروس و کوربین (۱۳۹۱) بهره گرفته شد. این الگو شامل سه مرحله کدگذاری باز، کدگذاری محوری و کدگذاری انتخابی است.

برای قابلیت اعتماد در این تحقیق، از تکنیک هایی استفاده شد. قابلیت اعتماد، به بیانی ساده میزانی است که در آن می توان به یافته های یک پژوهش کیفی متکی بود و به نتایج آن اعتماد کرد (محمدپور، ۱۳۸۸: ۴۷). برای بررسی قابلیت اعتماد در این تحقیق از معیار اطمینان پذیری^۱ استفاده شد. این معیار به درجه بازیافت و تکرارپذیری داده ها توسط سایر پژوهشگران اطلاق می شود. در این تحقیق برای دستیابی به اطمینان پذیری از یک مصاحبه گر کمکی برای جمع آوری، تفسیر و مقایسه داده های مصاحبه استفاده شد. همچنین، همه مراحل جمع آوری، کدگذاری و تفسیر داده ها از قبل مشخص شد تا مصاحبه گران یک رویه مشخص و منسجم را طی کنند.

۴. یافته های پژوهش

مشارکت کنندگان در این قسمت تحقیق حدود ۱۴ نفر از دانش آموزان متوسطه اول شهر اراک متشکل از ۸ دانش آموز دختر (۳ نفر پایه هفتم، ۳ نفر پایه هشتم و ۲ نفر پایه نهم) و ۶ دانش آموز پسر (۲ نفر پایه هفتم، ۲ نفر پایه هشتم و ۲ نفر پایه نهم) بودند. یافته های حاصل از مصاحبه های نیمه ساختارمند انجام شده در حوزه آسیب های فضای مجازی از دانش آموزان تحلیل مضمون شدند و در نهایت به دو مضمون فراگیر و ۸ مضمون سازمان دهنده دست یافتیم که در ادامه به آنها اشاره می شود.

۴. ۱. مضمون فراگیر اول: آسیب های حوزه فضای مجازی

در مصاحبه های انجام شده درباره آسیب های حوزه فضای مجازی، به ۱۵ مضمون پایه اشاره شد که این موارد در قالب مضامین فراگیر و سازمان دهنده قابل تقسیم بندی بودند. این مضامین پایه ابتدا به شش دسته کلی آسیب های خانوادگی، تحصیلی، اجتماعی، روانی، مذهبی و جسمی

تقسیم شدند؛ سپس هر کدام از این ۶ دسته کلی به دسته‌های فرعی‌تر تقسیم و مصادیق مورد اشاره در آن به صورت جدول زیر آورده شد.

جدول ۱. آسیب‌های حوزه فضای مجازی از منظر دانش آموزان

منبع: مطالعه حاضر

مضمون فراگیر	مضامین سازمان‌دهنده	مضامین پایه	مفاهیم
آسیب‌های فضای مجازی	آسیب‌های خانوادگی	مشکلات تعاملی	کاهش ارتباط با اعضای خانواده عدم علاقه به شرکت در جلسات و مهمانی‌های خانوادگی علاقه به حضور در اتاق شکاف بین نسلی
		مشکلات تهاجمی	بی‌احترامی به اعضای خانواده عدم حرف شنوی فرزندان جر و بحث و دعوا با اعضای خانواده دروغ‌گویی به اعضای خانواده
	آسیب‌های تحصیلی	فرایندی	اتلاف وقت کم‌شدن خلاقیت حواس پرتی پرش ذهنی هنگام درس خواندن
		پیامدی	افت عملکرد تحصیلی حاضر نشدن در سر کلاس
	آسیب‌های اجتماعی	فقدان مهارت‌های ارتباطی	ارتباط با جنس مخالف شکست عشقی دوستی‌های مجازی نداشتن دوست سالم در دنیای واقعی
		انحراف جنسی	رواج بی‌بندوباری جنسی پورنوگرافی خودارضایی دیدن محتوای نامناسب

مضمون فراگیر	مضامین سازمان دهنده	مضامین پایه	مفاهیم
		مصرف دخانیات، مواد و الکل	مصرف مواد مخدر مصرف الکل مصرف سیگار
		خشونت	تمایل به پرخاشگری دعوا و درگیری
		تقلید افراطی و ناهنجار	پیروی از مدهای جدید پیروی کورکورانه از سلبریتی ها قیح زدایی از رفتارهای ناهنجار رواج فحاشی شوخی های ناهنجار و جنسی مقایسه کردن خود با دیگران الگویابی و گروه مرجع نامناسب فرار از منزل نا امیدی از آینده
	آسیب های روانی	مشکلات روان شناختی	افسردگی اضطراب استرس وابستگی به فضای مجازی
		مشکلات روان شناختی اجتماعی	تمایل به خودکشی اعتماد به نفس پایین قربانی شدن و سوء استفاده جنسی
آسیب های مذهبی	مشکلات مرتبط با باور دینی	مشکلات مرتبط با باور دینی	تردیدهای دینی و مذهبی کمرنگ شدن عقاید دینی
	مشکلات مرتبط با مناسک دینی	مشکلات مرتبط با مناسک دینی	کم حجابی بی حجابی نماز نخواندن روزه نگرفتن
	آسیب های جسمی	مشکلات مستقیم	ضعیف شدن چشم سردرد

مضمون فراگیر	مضامین سازمان‌دهنده	مضامین پایه	مفاهیم
			بی خوابی کمر درد درد ستون فقرات
		مشکلات غیرمستقیم	کم تحرکی چاقی تنبلی کم اشتها و بی اشتها

۴. ۱. ۱. آسیب‌های خانوادگی

نتایج مصاحبه‌ها با دانش‌آموزان حکایت از این داشت که حدود ۸ مشکل اساسی حوزه خانوادگی وجود دارد که در قالب مفاهیم قرار گرفتند. کاهش ارتباط با اعضای خانواده، عدم علاقه شرکت در جلسات و مهمانی‌های خانوادگی، علاقه به حضور در اتاق، شکاف بین نسلی، بی‌احترامی به اعضای خانواده، عدم حرف شنوی فرزندان، جر و بحث و دعوا با اعضای خانواده و دروغ‌گویی به اعضای خانواده از آسیب‌های مورد اشاره‌ای بوده است که در قالب دو مضمون پایه مشکلات تعاملی و مشکلات تهاجمی دسته‌بندی شدند. در ادامه مواردی که مصاحبه‌شوندگان در این زمینه بدان اشاره کرده‌اند، ذکر می‌شود:

من علاقه زیادی به حضور در فضای مجازی به خصوص اینستا و یوتیوب دارم. این علاقه به حدی است که فقط برای خوردن ناهار و شام و دستشویی از اتاق بیرون می‌روم و اگر این کارها نباشند، دوست ندارم از اتاقم خارج شوم (دانش‌آموز پسر، پایه نهم).

۴. ۱. ۲. آسیب‌های تحصیلی

نتایج مصاحبه‌ها با دانش‌آموزان حکایت از این داشت که حدود ۶ مشکل اساسی حوزه تحصیلی وجود دارد که در قالب مفاهیم قرار گرفتند. اتلاف وقت، کم‌شدن خلاقیت، حواس‌پرتی، پرش ذهنی هنگام درس‌خواندن، افت عملکرد تحصیلی و حاضرنشدن سر کلاس از جمله

آسیب های مورد اشاره ای بوده است که در قالب دو مضمون پایه فرایندی و پیامدی دسته بندی شدند. در ادامه مواردی که مصاحبه شوندگان در این زمینه بدان اشاره کرده اند، ذکر می شود:

بعضی اوقات تا دیر وقت و یا شاید تا نزدیک های صبح تو این شبکه های مجاز هستم و بعدش اصلاً نمی توانم از خواب بیدار بشم و مجبور می شوم که ساعت اول یا دوم مدرسه رو غیبت کنم. اینها باعث می شه بعضی اوقات درس ها رو خوب یاد نگیرم (دانش آموز پسر، پایه هشتم).

۴. ۱. ۳. آسیب های اجتماعی

نتایج مصاحبه ها با دانش آموزان حکایت از این داشت که حدود ۲۲ مشکل اساسی حوزه اجتماعی وجود دارد که در قالب مفاهیم قرار گرفتند. ارتباط با جنس مخالف، شکست عشقی، دوستی های مجازی، نداشتن دوست سالم در دنیای واقعی، رواج ب‌بندوباری جنسی، پورنوگرافی، خودارضایی، دیدن محتوای نامناسب، مصرف مواد مخدر، مصرف الکل، مصرف سیگار، تمایل به پرخاشگری، دعوا و درگیری، پیروی از مدهای جدید، پیروی کورکورانه از سلبریتی ها، قبح زدایی از رفتارهای ناهنجار، رواج فحاشی، شوخی های ناهنجار و جنسی، مقایسه کردن خود با دیگران، الگویابی و گروه مرجع نامناسب، فرار از منزل و ناامیدی از آینده از آسیب های مورد اشاره ای بوده است که در قالب پنج مضمون پایه فقدان مهارت های ارتباطی، انحراف جنسی، مصرف دخانیات، مواد و الکل، خشونت و تقلید افراطی و ناهنجار دسته بندی شدند. در ادامه مواردی که مصاحبه شوندگان در این زمینه بدان اشاره کرده اند، ذکر می شود:

من توی شبکه های مختلف مجازی پیگیری وضعیت بالگرهای معروف هستم و دوست دارم یه روزی مثل اونها بشم. هم بالگرها رو دوست دارم و هم زندگی خصوصی سلبریتی ها برام جذابیت پیگیری داره. خودم می خوام تلاش کنم که یه روز بازیگر بشم (دانش آموز پسر، پایه هشتم).

۴. ۱. ۴. آسیب های روانی

نتایج مصاحبه‌ها با دانش‌آموزان حکایت از این داشت که حدود ۷ مشکل اساسی حوزه روانی وجود دارد که در قالب مفاهیم قرار گرفتند. افسردگی، اضطراب، استرس، وابستگی به فضای مجازی، تمایل به خودکشی، اعتماد به نفس پایین و قربانی شدن و سوء استفاده جنسی از آسیب‌های مورد اشاره‌ای بوده است که در قالب دو مضمون پایه مشکلات روان‌شناختی و مشکلات روان‌شناختی اجتماعی دسته‌بندی شدند. در ادامه مواردی که مصاحبه‌شوندگان در این زمینه بدان اشاره کرده‌اند، ذکر می‌شود:

برای خودم که اتفاق نیفتاده ولی دوستانم از طریق همین شبکه‌های اجتماعی مثل تلگرام و اینستاگرام با پسرهای غریبه دوست می‌شدند. اول آشنایی هدفشون ازدواج بود؛ ولی بعداً معلوم می‌شد پسر خیلی از دوستانم بزرگ‌تره و برای سوء استفاده بهش دروغ گفته. بعداً هم که دست پسر رو شد کات کردند و دوستانم خیلی افسرده شد (دانش‌آموز دختر، پایه هفتم).

۴. ۱. ۵. آسیب‌های مذهبی

نتایج مصاحبه‌ها با دانش‌آموزان حکایت از این داشت که حدود ۶ مشکل اساسی حوزه مذهبی وجود دارد که در قالب مفاهیم قرار گرفتند. تردیدهای دینی و مذهبی، کم‌رنگ شدن عقاید دینی، کم‌حجابی، بی‌حجابی، نماز نخواندن، روزه نگرفتن از آسیب‌های مورد اشاره‌ای بوده است که در قالب دو مضمون پایه مشکلات اعتقادی و مناسکی دسته‌بندی شدند. در ادامه مواردی که مصاحبه‌شوندگان در این زمینه بدان اشاره کرده‌اند، ذکر می‌شود:

به خاطر اعتراضات پارسال، کلاً از هرچی دین و اعتقادات دینی هست بیزار شدم. من فرد دین‌داری نیستم و به هیچی اعتقاد ندارم. دینی که بنحو مردم را بخاطر یک روسری بکشد رو دوست ندارم (دانش‌آموز دختر، پایه هفتم).

۴. ۱. ۶. آسیب های جسمی

نتایج مصاحبه ها با دانش آموزان حکایت از این داشت که حدود ۹ مشکل اساسی حوزه جسمی وجود دارد که در قالب مفاهیم قرار گرفتند. ضعیف شدن چشم، سردرد، بی خوابی، کمردرد، درد ستون فقرات، کم تحرکی، چاقی، تنبلی، کم اشتها و بی اشتها از آسیب های مورد اشاره ای بوده است که در قالب دو مضمون پایه مشکلات مستقیم و غیر مستقیم دسته بندی شدند. در ادامه مواردی که مصاحبه شوندگان در این زمینه بدان اشاره کرده اند، ذکر می شود:

من همیشه در حال بازی انجام دادن هستم. هم توگوشی بازی آنلاین انجام می دم و هم با پلی استیشن. برای همین دائم کمردرد دارم. چون دائماً یک جا نشستم نسبت به قبل چاق تر هم شدم (دانش آموز پسر، پایه نهم).

۴. ۲. مضمون فراگیر دوم: دلایل آسیب های حوزه فضای مجازی

در مصاحبه های انجام شده درباره دلایل آسیب های حوزه فضای مجازی، به ۵ مضمون پایه اشاره شد که این موارد در قالب مضامین فراگیر و سازمان دهنده قابل تقسیم بندی بودند. این مضامین پایه مورد اشاره ابتدا به دو دسته کلی دلایل خانوادگی و اجتماعی تقسیم شدند. سپس هر کدام از این دو دسته کلی به دسته های فرعی تر تقسیم و مصادیق مورد اشاره در آن به صورت جدول زیر آورده شد.

جدول ۲. دلایل آسیب های حوزه فضای مجازی از منظر دانش آموزان

منبع: مطالعه حاضر

مضمون فراگیر	مضامین سازمان دهنده	مضامین پایه	مفاهیم
دلایل آسیب های فضای مجازی	دلایل خانوادگی	خانواده گسسته و پریشان	دوری از جر و بحث های والدین طلاق و جدایی والدین فرار و دوری از جو خانواده کمبود محبت و درک نشدن توسط والدین صمیمی نبودن خانواده و فرزندان کمبود محبت و توجه در خانواده ارتباط کم رنگ با خانواده

مضمون فراگیر	مضامین سازمان‌دهنده	مضامین پایه	مفاهیم
		سوء مدیریت و نظارت	سرزنش شدن توسط والدین
			عدم نظارت درست والدین تنهایی در خانه به دلیل شاغل بودن والدین کنترل نکردن والدین آگاه نشدن خانواده از رفتار فرزندان فضای خشک نصیحت و امر و نهی به فرزندان
	دلایل اجتماعی	هویت‌یابی اجتماعی مجازی	ابراز وجود تائید شدن توسط افراد مجازی هم‌صحبتی و درک از طرف دوستان و هم‌سالان برای تایید یکدیگر ساختن زندگی‌های خودساخته مجازی معرفی بر اساس معیارهای دلخواه خود نمایش شخصیت دروغین برای بالا بردن خود توجه و دریافت فیدبک‌های تأییدکننده
			عدم آگاهی از مشکلات فضای مجازی عدم آموزش درست زود وارد شدن به فضای مجازی در سنین پایین صاحب گوشی شخصی شدن نقاب داشتن آدم‌ها تقلید افراطی از دنیای مد و بلاگرها بی‌اعتمادی به افراد دنیای واقعی ترس از طرد شدن از سمت هم‌سالان مجازی بودن تدریس در دوره کرونا
			پرکردن اوقات فراغت با فضای مجازی گذشتن زمان سرگرم شدن با گوشی
		گذران اوقات فراغت	

مضمون فراگیر	مضامین سازمان دهنده	مضامین پایه	مفاهیم
		(فراغت مندی مجازی)	پناه بردن به فضای مجازی برای شاد بودن گرفتن انگیزه و انرژی مثبت در فضای مجازی کنجکاوی بیش از حد درباره مسائل مختلف

۴.۲.۱. دلایل خانوادگی

نتایج مصاحبه ها با دانش آموزان حکایت از این داشت که حدود ۱۳ دلیل خانوادگی وجود دارد که در قالب مفاهیم قرار گرفتند. دوری از جر و بحث های والدین، طلاق و جدایی والدین، فرار و دوری از جو خانواده، کمبود محبت و درک نشدن توسط والدین، صمیمی نبودن خانواده و فرزندان، کمبود محبت و توجه در خانواده، ارتباط کم رنگ با خانواده، سرزنش شدن توسط والدین، عدم نظارت درست والدین، تنهایی در خانه به دلیل شاغل بودن والدین، کنترل نکردن والدین، آگاه نشدن خانواده از رفتار فرزندان و فضای خشک نصیحت و امر و نهی به فرزندان از دلایل مورد اشاره ای بوده است که در قالب دو مضمون پایه خانواده گسسته و پریشان و سوء مدیریت و نظارت دسته بندی شدند. در ادامه مواردی که مصاحبه شوندگان در این زمینه بدان اشاره کرده اند، ذکر می شود:

پدر و مادرم خیلی خونه نیستند و غروب ها میان خونه من هم سعی می کنم نبودشون را با فعالیت تو اینستا جبران کنم؛ البته وقتی میان هم خیلی بهم گیر میدن و من خیلی سعی می کنم از اتاق بیرون نیام تا در معرض دیدشون و نکته گویی هاشون نباشم (دانش آموز پسر، پایه هشتم).

۴.۲.۲. دلایل اجتماعی

نتایج مصاحبه ها با دانش آموزان حکایت از این داشت که حدود ۲۲ دلیل اجتماعی وجود دارد که در قالب مفاهیم قرار گرفتند. ابراز وجود، تأیید شدن توسط افراد مجازی، هم صحبتی و درک از طرف دوستان و هم سالان برای تأیید یکدیگر، ساختن زندگی های خود ساخته مجازی، معرفی بر اساس معیارهای دلخواه خود، نمایش شخصیت دروغین برای بالا بردن خود، توجه و

دریافت فیدبک‌های تأییدکننده، عدم آگاهی از مشکلات فضای مجازی، عدم آموزش درست، زود وارد شدن به فضای مجازی، در سنین پایین صاحب گوشی شخصی شدن، نقاب داشتن آدم‌ها، تقلید افراطی از دنیای مد و بلاگرها، بی‌اعتمادی به افراد دنیای واقعی، ترس از طرد شدن از سمت هم‌سالان، مجازی بودن تدریس در دوره کرونا، پرکردن اوقات فراغت با فضای مجازی، گذشتن زمان، سرگرم شدن باگوشی، پناه بردن به فضای مجازی برای شادبودن، گرفتن انگیزه و انرژی مثبت در فضای مجازی و کنجکاوی بیش از حد درباره مسائل مختلف از جمله دلایل مورد اشاره‌ای بوده است که در قالب سه مضمون پایه هویت‌یابی اجتماعی مجازی، فقدان سواد رسانه‌ای و گذران اوقات فراغت (فراغتمندی مجازی) دسته‌بندی شدند. در ادامه مواردی که مصاحبه‌شوندگان در این زمینه بدان اشاره کرده‌اند، ذکر می‌شود:

من دوست‌های مجازی خیلی زیادی دارم که رابطه خوبی باهاشون دارم. اون‌ها همیشه برای هر کاری که دوست دارم انجام بدم مثل نوع لباس پوشیدن، آرایش مو، تصمیم برای درس‌نخوندن من رو تشویق می‌کنند. واقعاً احساس خوبی به اون‌ها دارم و دوست دارم ساعت‌ها باهاشون وقت بگذرونم (دانش آموز دختر، پایه نهم).

۵. نتیجه‌گیری و پیشنهادها

هدف از تحقیق حاضر، مطالعه کیفی آسیب‌های فضای مجازی در دانش‌آموزان متوسطه اول شهر اراک و دلایل بروز آن بوده است. برای اکتشاف دقیق موضوع از روش کیفی استفاده شد. برای تحقق این اهداف از دانش‌آموزان متوسطه اول شهر اراک مصاحبه‌هایی گرفته شد. سؤال‌های اصلی تحقیق بدین شکل بود: فضای مجازی چه مشکل‌هایی را برای دانش‌آموزان به وجود می‌آورد؟ دلایل بروز این مشکل‌ها برای دانش‌آموزان چه چیزهایی است؟

نتایج نشان داد که شش دسته کلی آسیب‌های خانوادگی، تحصیلی، اجتماعی، روانی، مذهبی و جسمی را می‌توان به‌عنوان آسیب‌های فضای مجازی دانش‌آموزان در نظر گرفت. نتایج این مطالعه در راستای سایر تحقیقات زندوانیان و همکاران (۱۳۹۲)، حدادیان و همکاران (۱۴۰۲) و بهرامی و شاهی (۱۴۰۲) قرار دارد؛ البته مطالعه حاضر طیف بیشتری از آسیب‌های فضای مجازی

را بررسی کرده بود. این در حالی است که تحقیق حدادیان و همکاران (۱۴۰۲) و زندوانیان و همکاران (۱۳۹۲)، آسیب های خانوادگی، تحصیلی، سازگاری، اعتقادی و روانی را بررسی کرده بودند و بهرامی و شاهی (۱۴۰۲) دو آسیب خانوادگی و تحصیلی را بررسی کردند. به نظر می رسد آسیب های فضای مجازی بر روی دانش آموزان شهر اراک بیشتر جنبه های شناختی و اعتقادی دارد که می تواند جهان بینی آنها را تحت الشعاع قرار دهد. با توجه به اینکه دانش آموزان در سن هویت یابی هستند، به شدت هویت های دینی و فردی و سپس هویت تحصیلی آنها دارای مشکل می شود که این موارد می تواند زمینه های آسیب های دیگر مثل تمایل به رفتارهای پرخطر یا رفتارهای مجرمانه را در آینده افزایش دهد.

مطابق با نتایج تحقیق، دلایل خانوادگی و اجتماعی منجر به بروز بیشتر آسیب های فضای مجازی شدند. در این باره می توان بیان کرد که خانواده در بیشتر جوامع، به خصوص جامعه ایران، مهم ترین نهاد اجتماعی کردن فرزندان است و می تواند مانع درگیری اعضای خود در آسیب های اجتماعی شود؛ ولی نتایج تحقیق و مشاهدات محقق نشان می دهد که خانواده دانش آموزان در شهر اراک، به خصوص در مناطق کم برخوردار، انسجام لازم را برای تأثیرگذاری و مدیریت رفتارهای دانش آموزان ندارد. برخی خانواده ها به دلایلی مثل طلاق و تکسرپرست بودن و برخی دیگر به دلایلی مثل مشغله زیاد والدین و نیازهای مبرم مالی، توانایی لازم را برای حفظ و حراست از فرزندان برای درگیر نشدن در آسیب های اجتماعی مختلف، به خصوص آسیب های فضای مجازی ندارند. همچنین، به دلیل شرایط اقتصادی نامناسب در جامعه ایران و شهر اراک مثل تورم، رکود، بالابودن هزینه های زندگی، فشار اجتماعی و اقتصادی یکی از مهم ترین عوامل است که می تواند به طور مستقیم و غیر مستقیم بر آسیب های فضای مجازی دانش آموزان تأثیر بگذارد. خانواده های درگیر مشکلات اقتصادی به دلیل ساعات زیاد کار و عدم حضور در منزل نمی توانند نظارت کافی روی دانش آموزان داشته باشند و حمایت مناسب از فرزندان را انجام دهند. این نتایج در راستای نتایج تحقیقات پیشین مثل شیوندی و همکاران (۱۴۰۱)، رحمانی و ایل بیگی (۱۴۰۰)، خواجه ندامدی و ابراهیمی (۱۴۰۰) و خرازانی (۱۳۹۵) قرار دارد.

پیشنهادهای مطرح شده بیشتر مرتبط با سازمان آموزش و پرورش است و این سازمان باید مسئول اجرای آن باشد.

❖ فقدان سواد رسانه‌ای یکی از نتایج به دست آمده از تحقیق بوده است. دانش‌آموزان و والدین آنها سواد رسانه‌ای ندارند و این یکی از دلایل مهم درگیری بیشتر آنها در آسیب‌های فضای مجازی است. برای مدیریت این موضوع، باید سواد رسانه‌ای دانش‌آموزان و والدین آنها ارتقاء یابد. همچنین، می‌توان با گنجاندن درس‌ها یا واحدهایی در زمینه آشنایی و نحوه استفاده از فضای مجازی و رسانه‌های نوین در محتوای نظام آموزشی کشور، آسیب‌ها و پیامدهای منفی فضای مجازی را تقلیل داد. علاوه بر این، با برگزاری کلاس‌های آموزشی در مدارس و دانشگاه‌ها درباره فرصت‌ها و چالش‌های فضای مجازی می‌توان آگاهی و هوشیاری نوجوانان و جوانان استان را در زمینه آسیب‌های فضای مجازی افزایش داد.

❖ نتایج تحقیق نشان داد که یکی از دلایل مهم حضور دانش‌آموزان در فضای مجازی نبود فضاها و امکانات گذران اوقات فراغت در شهر اراک است و خانواده‌ها هم اوقات فراغت دانش‌آموزان را به خوبی مدیریت نمی‌کنند و دانش‌آموزان برای مدیریت اوقات فراغت به فضای مجازی پناه می‌برند. برای مقابله با این مسئله پیشنهاد می‌شود آموزش و پرورش با آموزش مهارت‌های حل مسئله، تصمیم‌گیری، ارتباطات فردی و اجتماعی، تقویت معنویات و موضوعات دینی، استفاده مناسب از زمان و غنی‌سازی اوقات فراغت و خودشناسی در ایجاد نگرش درست دانش‌آموزان نسبت به استفاده صحیح از فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی کارساز باشد و در دانش‌آموزان ایجاد مصونیت کند. علاوه بر این، آموزش و پرورش می‌تواند با گسترش برنامه‌های ورزشی، اردوهای تفریحی، برگزاری نمایشگاه، مسابقات و جشنواره‌های هنری مختلف ضمن هدایت دانش‌آموزان به استفاده بهینه از زمان زمینه‌ساز ایجاد امید و نشاط در دانش‌آموزان شود.

❖ یکی از مشکلاتی که در تحقیق به آن اشاره شد، این است که والدین آگاهی لازم برای استفاده از گوشی هوشمند و فضای مجازی را ندارند و متعاقباً توانایی مدیریت و نظارت کافی بر فرزندان برای آنها فراهم نیست. بنابراین، برای کاهش این مشکل، ارتقاء سطح آگاهی والدین با برگزاری جلسه‌های اولیاء و مربیان درباره نحوه ارتباط صحیح با فرزندان، نحوه کنترل از راه دور بر استفاده از فضای مجازی و علل گرایش دانش‌آموزان به سمت شبکه‌های اجتماعی و فضای مجازی می‌تواند نقش پیشگیرانه در برابر آسیب‌های فضای مجازی داشته باشد.

کتابنامه

۱. ابراهیمی، س.، و خواجه‌وند احمدی، ع. (۱۳۹۹). تحلیل روان‌سنجی مقیاس قربانی‌شدن در فضای مجازی و ارتباط آن با عوامل روانی و اجتماعی در دانش‌آموزان دختر. *مطالعات اجتماعی-روان‌شناختی زنان*، ۱۸ (۳)، ۱۸۰-۱۴۵.
۲. اشتراوس، ا.، و کوربین، ج. (۱۳۹۱). *مبانی پژوهش کیفی، فنون و مراحل تولید نظریه زمینه‌ای*. (ا. افشار، مترجم) تهران: نشر نی.
۳. باهنر، ن.، و جعفری کیذقان، ط. (۱۳۸۹). تلویزیون و تأثیرات کاشتی آن بر هویت فرهنگی ایرانیان. *فصلنامه تحقیقات فرهنگی*، ۴ (۱)، ۱۵۶-۱۳۱.
۴. بهرامی، م.، و شاهی، ف. (۱۴۰۲). بررسی آسیب‌های فضای مجازی برای کودکان و نوجوانان و شیوه‌های مقابله با آن، هشتمین کنگره بین‌المللی تحقیقات بین رشته‌ای در علوم انسانی اسلامی، فقه، حقوق و روانشناسی، تهران: دانشگاه علمی کاربردی.
۵. پورشهریاری، م. (۱۳۸۶). مقایسه افسردگی، انزوای اجتماعی و ارتباطات خانوادگی دانش‌آموزان دختر کاربر و غیر کاربر اینترنتی دبی. *مطالعات روان‌شناختی*، ۱ (۲)، ۶۹-۴۹.
۶. حبیب‌زاده ملکی، ا.، و قاسمی، م. (۱۳۸۸). رابطه بین استفاده از رسانه‌های صوتی-تصویری و بزهکاری نوجوانان. *پژوهش‌های ارتباطی*، ۱۶ (۲)، ۱۲۰-۹۵.

۷. حبیبی فهیم، ح.، خانیکی، ه.، و انتظاری، ا. (۱۳۹۲). رابطه فضای مجازی و عام‌گرایی کاربران اینترنت در میان کارکنان سازمان اسناد کتابخانه ملی ایران. *مطالعات ملی کتابداری و سازماندهی اطلاعات*، ۹۰(۲)، ۱۴۱-۱۶۱.
۸. حدادیان، ع.، حضرتی صومعه، ز.، و ودیعه، س. (۱۴۰۲). تبیین جامعه‌شناختی آسیب‌های اجتماعی فضای مجازی در بین نوجوانان پسر. *پژوهش‌های اطلاعاتی و جنایی*، ۱۸(۱)، ۱۰۱-۱۲۴.
۹. خرازانی، س. ح. (۱۳۹۵). رابطه استفاده از فضای سایبر با گرایش دانش‌آموزان به خشونت. *پژوهش‌های اطلاعاتی و جنایی*، ۱۱(۱)، ۱۸۴-۱۶۱.
۱۰. خواجه‌نوا احمدی، ع.، و ابراهیمی، س. (۱۴۰۰). نقش عوامل فردی، خانوادگی و اجتماعی در بزه‌دیدگی در فضای مجازی. *مطالعات توسعه اجتماعی ایران*، ۱۳(۲)، ۲۳-۷.
۱۱. دریفوس، ه. (۱۳۸۳). *درباره اینترنت* (ع. فارسی‌نژاد، مترجم). تهران: ساقی.
۱۲. ربیعی، ع.، و محمدزاده یزد، ف. (۱۳۹۲). آسیب‌شناسی فضای مجازی، بررسی تأثیر استفاده از اینترنت بر انزوای اجتماعی دانشجویان. *راهبرد اجتماعی فرهنگی*، ۲(۶)، ۶۰-۴۳.
۱۳. رحمانی، س.، و ایل‌بیگی، ر. (۱۴۰۰). نقش ابعاد شخصیتی هگزاگو و نگرش‌های مذهبی و هوش اخلاقی در پیش‌بینی آسیب‌های فضای مجازی در دانش‌آموزان دختر دوره دوم مقطع متوسطه شهر مشهد. *رویش روان‌شناسی*، ۱۰(۱۱)، ۲۲۸-۲۱۹.
۱۴. روشندل اربطانی، ط.، و امیری، ع. (۱۳۹۰). بررسی الگوی مصرف رسانه‌ای دانش‌آموزان و تأثیرپذیری آنها از رسانه‌ها با هدف برنامه‌ریزی‌های آموزشی پلیس. *مطالعات امنیت اجتماعی*، ۱(۲۵)، ۵۳-۱۰۵.
۱۵. رهبر، ن.، نیک‌قدم حجتی، س.، و سلیمانی روزبهانی، ف. (۱۳۹۴). تعیین عوامل مؤثر بر آسیب‌های فضای مجازی و راهکارهای مقابله با آن در دانش‌آموزان ایرانی (مطالعه موردی: دانش‌آموزان مقطع متوسطه و پیش‌دانشگاهی مدارس ناحیه ۱ کرج). *دومین همایش بین‌المللی مدیریت و فرهنگ توسعه*، تهران.
۱۶. زندوانیان، ا.، حیدری، م.، باقری، ر.، و عطارزاده، ف. (۱۳۹۲). آسیب‌های فضای مجازی بین دانش‌آموزان دختر. *مطالعات فرهنگ-ارتباطات*، ۱۴(۲۳)، ۲۱۶-۱۹۵.

۱۷. سراجزاده، س. ح.، و بابایی، م. (۱۳۸۹). جهانی شدن، فرهنگ جهانی و کجروی فرهنگی. علوم اجتماعی، ۱۷ (۴۸)، ۴۳-۷۱.
۱۸. شربتیان، م. ح.، و بخارایی، ا. (۱۳۹۳). پیامدهای اجتماعی آسیب شناختی اینترنت. مهندسی فرهنگی، ۱ (۷۹)، ۱۴۳-۱۷۲.
۱۹. شمس، س.، عموزاده، م.، زینیوند مقدم، ح.، و غلامی، ب. (۱۳۹۲). بررسی عوامل مؤثر بر گرایش به کجروی فرهنگی دانشجویان دختر و پسر. زن و جامعه، ۴ (۱)، ۱۲۳-۱۰۱.
۲۰. شیوندی، ک.، حسنونند، ف.، عبدلهی مقدم، م.، و کوشکی، م. (۱۴۰۱). مقایسه ویژگی های روان شناختی دانش آموزان دبیرستانی درگیر در فضای مجازی و دانش آموزان معمولی. مطالعات رسانه های نوین، ۱ (۳۰)، ۱۸۰-۱۵۵.
۲۱. فرجاد، م. ح. (۱۳۸۰). آسیب شناسی اجتماعی و جامعه شناسی انحرافات. تهران: بدر.
۲۲. قاسمی، و.، عدلی پور، ص.، و کیانپور، م. (۱۳۹۲). تعامل در فضای مجازی شبکه های اجتماعی اینترنتی و تأثیر آن بر هویت دینی جوانان؛ مطالعه موردی فیس بوک و جوانان شهر اصفهان. دوفصلنامه علمی پژوهشی دین و ارتباطات، ۱۹ (۲)، ۳۵-۹.
۲۳. قاسمی، و.، میرمحمدتبار، س. ا.، و عدلی پور، ص. (۱۳۹۳). تبیین جامعه شناختی تأثیر رسانه های خارجی بر کجروی فرهنگی دانش آموزان دبیرستانی شهر فریدونکنار. مطالعات توسعه اجتماعی- فرهنگی، ۲ (۳)، ۷۸-۵۳.
۲۴. محمدپور، ا. (۱۳۸۹). طرح های تحقیق با روش های ترکیبی: اصول پارادایمی و روش های فنی. مطالعات اجتماعی ایران، ۴ (۲)، ۲۶-۱.

25. Joseph, S., & Stockton, H. (2018). The Multidimensional Peer Victimization Scale: A systematic review. *Aggression and Violent Behavior*, 42(1), 96-114.
26. Morgan, M. (1995). The Critical Contribution of George Gerbner, Colorado. *Westview Press*, 19(2), 99-117.
27. Salwen, M. (1991) Cultural imperialism: a media effects approach. *Critical Studies in Mass Communication*, 8(1), 29-38.
28. White, R. (1983). A backwater awash: The Australian experience of Americanisation. *Journal of Theory, Culture and Society*, 1(1), 108-122.