



## Social cultural thematic mapping of virtual space

Mohammad Sajed Hashemi<sup>1</sup> | Ali Esmailpour<sup>2</sup> | Mohammadreza Arab Bafrani<sup>3</sup>

1. Faculty of Culture and Communication, Imam Sadiq (A.S) University, Tehran, Iran. Email: [m.sajed.hashemi@gmail.com](mailto:m.sajed.hashemi@gmail.com)

2. Corresponding Author, Doctoral student of Future Studies of Imam Hossein University, Tehran, Iran.

Email: [esmaeilpourali@yahoo.com](mailto:esmaeilpourali@yahoo.com)

3. Assistant Professor of Futures Studies, Imam Hossain University. Email: [mabafrani@gmail.com](mailto:mabafrani@gmail.com)

### Article Info

#### Article type:

Research Article

#### Article history:

Received: 17-06-2023

Received in revised form:

09-08-2023

Accepted: 25-9-2023

Published online: 11-11-2023

#### Keywords:

culture, society, virtual space, thematic mapping, comprehensive map

### ABSTRACT

Virtual space is a category that has attracted a lot of attention in recent years. Considering this importance, this research has been carried out in order to prepare a comprehensive and systematic map of the social-cultural issues of virtual space. That has used two inductive and comparative approaches. In the inductive approach, which looks at a huge range of cultural and social concepts and issues related to virtual space, the method of "brainstorming" and then "mind mapping" has been used to enumerate cultural and social issues related to virtual space. In the comparative approach, "library", "matrix" and "mind mapping" methods have been used. In the findings of this research, subjects have been counted, concepts have been formed and categorized, and based on them, mental maps of virtual space with layers of culture, levels of culture, dimensions of culture, policy areas of culture and interdisciplinary areas of culture have been presented. The results of the research show that the socio-cultural field of virtual space includes a huge range of topics, and systematizing these topics considering the comprehensiveness and hindrance is a complex and difficult task, which is very important with the simultaneous implementation of the inductive and analogical approach is fulfilled.

**Cite this article:** Hashemi, M.S.; Esmailpour, A. & Arab Bafrani, M.R. (2023). Social cultural thematic mapping of virtual space, *Journal of Social Problems of Iran*, 14 (1),41-63.



© The Author(s).

Publisher: University of Tehran Press.



## نگاشت موضوعی فرهنگی اجتماعی فضای مجازی

محمدساجد هاشمی<sup>۱</sup> | علی اسماعیل پور<sup>۲</sup> | محمدرضا عرب بافرانی<sup>۳</sup><sup>۱</sup>. دانشکده فرهنگ و ارتباطات، دانشگاه امام صادق(ع)، تهران، ایران، رایانامه: [m.sajed.hashemi@gmail.com](mailto:m.sajed.hashemi@gmail.com)<sup>۲</sup>. نویسنده مسئول، دانشجوی دکتری آینده پژوهی دانشگاه جامع امام حسین، تهران، ایران. رایانامه: [esmaeilpourali@yahoo.com](mailto:esmaeilpourali@yahoo.com)<sup>۳</sup>. استادیار رشته آینده پژوهی دانشگاه جامع امام حسین، رایانامه: [mabafrani@gmail.com](mailto:mabafrani@gmail.com)

اطلاعات مقاله	چکیده
نوع مقاله: مقاله پژوهشی	فضای مجازی مقوله‌ای است که در سال‌های اخیر توجه بسیار بالایی را به خود جلب کرده است. با توجه به این مهم این پژوهش در راستای تهیه نقشه‌ای جامع و نظام‌یافته از موضوعات حوزه فرهنگی - اجتماعی فضای مجازی انجام پذیرفته است. این پژوهش از دو رویکرد استقرایی و قیاسی بهره برده است. در رویکرد استقرایی که ناظر به گستره عظیمی از مفاهیم و موضوعات فرهنگی و اجتماعی در ارتباط با فضای مجازی است از روش «طوفان فکری» و سپس «نقشه‌نگاری ذهنی» برای احصاء موضوعات فرهنگی و اجتماعی مرتبط با فضای مجازی استفاده شده است. در رویکرد قیاسی نیز از روش‌های «کتابخانه‌ای»، «ماتریسی» و «نقشه‌نگاری ذهنی» استفاده شده است. در یافته‌های این پژوهش احصاء موضوعات صورت پذیرفته، مفاهیم شکل گرفته و مقوله‌بندی شده‌اند و بر اساس آن‌ها، نقشه‌های ذهنی فضای مجازی با لایه‌های فرهنگ، سطوح فرهنگ، ابعاد فرهنگ، حوزه‌های سیاستی فرهنگ و حوزه‌های میان رشته‌ای فرهنگ ارائه شده است. نتایج پژوهش گویای این مطلب است که حوزه فرهنگی اجتماعی فضای مجازی گستره عظیمی از موضوعات را شامل می‌شود که نظام دادن به این موضوعات با در نظر داشتن جامعیت و مانعیت کار پیچیده و مشکلی است که با اجرای همزمان رویکرد استقرایی و قیاسی تا حد زیادی این مهم برآورده می‌شود.
تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۳/۲۷	
تاریخ بازنگری: ۱۴۰۲/۰۵/۱۸	
تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۷/۰۳	
تاریخ انتشار: ۱۴۰۲/۰۸/۲۰	
کلیدواژه‌ها:	
فرهنگ، جامعه، فضای مجازی، نگاشت موضوعی، نقشه جامع.	

استناد: هاشمی، محمدساجد؛ اسماعیل پور، علی و عرب بافرانی، محمدرضا. (۱۴۰۲). نگاشت موضوعی فرهنگی اجتماعی فضای مجازی؛ بررسی مسائل اجتماعی ایران،

۱۴(۱)، ۴۱-۶۳



ناشر: مؤسسه انتشارات دانشگاه تهران. © نویسندگان. پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

پرتال جامع علوم انسانی

## مقدمه

فضای مجازی عرصه‌ای است که با ابعاد و حوزه‌های مختلف زندگی انسان سروکار دارد. از جنبه‌های فردی و روان‌شناختی آن گرفته تا جنبه‌های فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و سیاسی، همه و همه در تعامل با فضای مجازی قرار دارند. در این میان حوزه فرهنگی و اجتماعی فضای مجازی از این جهت که ناظر به نرم‌ترین و عمیق‌ترین لایه‌های زیست انسان است از اهمیت فزاینده‌ای برخوردار می‌باشد (بهرام‌پور، ۱۳۸۱). اهمیت این موضوع به‌خصوص در رابطه با جمهوری اسلامی ایران از جهات مختلف قابل بررسی است (مهدی‌زاده، ۱۳۸۹).

اولاً در کشور ما سنت‌ها، آداب، رسوم، اعتقادات و در یک کلام «فرهنگ»، از جایگاه ویژه‌تری نسبت به دیگر جوامع برخوردار است. ثانیاً ما در مواجهه با فناوری‌های نوین اطلاعاتی و ارتباطی از جمله اینترنت و فضای مجازی دچار نوعی تأخر فرهنگی هستیم. به عبارت دیگر، این فناوری‌ها پیش از آنکه زمینه فرهنگی آن به وجود آمده باشد، وارد جامعه ما شده‌اند. همین تأخر فرهنگی و عدم سازگاری فناوری‌های نوین با زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی جامعه ایرانی، زمینه‌ساز بروز مسائل و آسیب‌های مختلف فرهنگی شده است (عقیلی و قاسم‌زاده عراقی، ۱۳۹۴).

با وجود به مطالب مذکور و اهمیت بالای این مقوله، تا کنون پژوهشی که به تبیین مسائل و موضوعات مختلف حوزه فرهنگی اجتماعی فضای مجازی بپردازد صورت نگرفته است. از سویی در میان نهادهای مختلف حاکمیتی متولی عرصه فضای مجازی در کشور می‌توان به شورای عالی فضای مجازی اشاره کرد که مأموریت تصمیم‌گیری، سیاست‌گذاری هوشمندانه و آگاهانه برای فضای مجازی کشور را داشته و موظف است این فضا را در کشور رصد و پایش کند. حال این که حوزه فرهنگی-اجتماعی فضای مجازی شامل چه موضوعاتی می‌شود، مسئله‌ای است که این پژوهش در پی تبیین آن برآمده است. به عبارت دیگر این پژوهش در پی تهیه و تدوین نقشه‌ای نسبتاً جامع از موضوعات حوزه فرهنگی اجتماعی فضای مجازی و نظام بخشیدن به آن‌ها ذیل الگوها و مدل‌های مفهومی مدون است. اهمیت این مطالعه در آن است که به سیاست‌گذاران و پژوهشگران فضای مجازی نگاهی کلان و جامع به موضوعات و مسائل این حوزه می‌بخشد.

در ارتباط با این پژوهش سوال اصلی این خواهد بود که حوزه فرهنگی اجتماعی فضای مجازی ایران شامل چه موضوعاتی می‌شود؟ در همین راستا هدف اصلی پژوهش تهیه نقشه‌ای جامع و نظام‌یافته از موضوعات حوزه فرهنگی-اجتماعی فضای مجازی ایران می‌باشد. همچنین در خصوص ضرورت و اهمیت انجام این پژوهش موارد زیر قابل ذکر است:

نظام بخشیدن به موضوعات و مسائل پراکنده حوزه فرهنگی اجتماعی فضای مجازی

ایجاد نگاهی جامع به این حوزه و موضوعات و مسائل آن

تسهیل فرایند مسئله‌شناسی فرهنگی-اجتماعی در این حوزه

تسهیل فرایند پژوهش‌های نظری و کاربردی در این زمینه

## مبانی نظری و پیشینه پژوهشی

در این بخش به دو موضوع پیشینه پژوهش و مبانی نظری پرداخته خواهد شد.

## پیشینه پژوهش

در سال‌های اخیر پژوهش‌های مختلف پیرامون مفاهیم اجتماعی و فرهنگی در حوزه فضای مجازی صورت پذیرفته است که در ادامه به برخی از آن‌ها اشاره خواهد شد.

یعقوبی و همکارانش در نتایج پژوهش خود به این رسیدند که بین فعالیت‌های اجتماعی با میزان ابتلا به اعتیاد به فضای مجازی و همچنین بین ورزش‌های گروهی با میزان ابتلا به اعتیاد به فضای مجازی رابطه معنادار وجود دارد (یعقوبی و همکاران، ۱۳۹۸). پورعصاریان و همکارانش در مقاله خود با تجزیه و تحلیل عوامل راهبردی هدایت فرهنگی در فضای مجازی و تعیین ماتریس ارزیابی موقعیت و اقدام استراتژیک، چهار موقعیت راهبردی به شرح الف) راهبردهای خروج از روزمرگی؛ ب) راهبردهای اقدام فعال؛ پ) راهبردهای اقدام پیش‌تازگی؛ ت) راهبردهای جهشی به دست آورده و ارائه کردند (پورعصاریان و همکاران، ۱۳۹۸). خطیب‌زاده و همکارانش در پژوهش خود با بررسی وضعیت زنان ایرانی در فضای مجازی تحت مطالعه صفحات اینستاگرامی (با رویکرد امنیت اجتماعی) و تحلیل داده‌های مربوطه ۷ مضمون و ۱۲ زیر مضمون در رابطه با مسایل اجتماعی - امنیتی شبکه اجتماعی اینستاگرام در حوزه زنان مورد مطالعه و شناسایی قرار گرفت (خطیب‌زاده و همکاران، ۱۳۹۸).

پورجمشیدی در مقاله خود با موضوع شناسایی ابعاد زندگی اجتماعی شهروندان متأثر از فضای مجازی، شش مقوله کمی امنیت و سلامت اجتماعی، آگاهی‌های شهروندی، تقابل سنت و مدرنیته، اخلاق اجتماعی، مشارکت اجتماعی و مسئولیت‌پذیری اجتماعی را شناسایی کرده و عنوان کردند که بیشترین استفاده از فضای مجازی از نظر کمیت به منظور تفریح و سرگرمی و کمترین آن فعالیت‌های تجاری و اقتصادی است. از نظر نوع استفاده نیز ابتدا ارتباط و به ترتیب بعد از آن سرگرمی، یادگیری و فعالیت‌های تجاری و اقتصادی است. همچنین بیان کردند که تاثیر فضای مجازی بر سه مقوله از مسائل اجتماعی شامل امنیت و سلامت اجتماعی، آگاهی‌های شهروندی و تقابل سنت و مدرنیته، منفی؛ اما بر سه مقوله دیگر شامل اخلاق اجتماعی، مشارکت اجتماعی و مسئولیت‌پذیری اجتماعی مثبت است (پورجمشیدی و همکاران، ۱۳۹۹).

نتایج پژوهش سخایی و همکارانش نشان می‌دهد که بر مبنای نظریه سیستم‌ها (دو سیستم فضای مجازی و امنیت اجتماعی)، مدل مفهومی تاثیر فضای مجازی بر امنیت اجتماعی متشکل از دو بخش می‌باشد، بخش اول لایه‌های فضای مجازی است که به چهار لایه فیزیکی، منطقی، اطلاعات و اجتماعی (کاربران) تقسیم می‌گردد. در بخش دوم مدل مفهومی، امنیت اجتماعی به سه بعد؛ عینی (رفتاری) ذهنی (شناختی) و ساختاری (نهادی) تقسیم‌بندی شده است. نحوه ارتباط و تاثیرگذاری فضای مجازی بر امنیت اجتماعی به گونه‌ای است که چهار لایه فضای مجازی هر کدام بر ابعاد و مولفه‌های امنیت اجتماعی به صورت یک ماتریس چندگانه تاثیر می‌گذارند. همچنین پیشنهادهایی از قبیل؛ سامان‌دهی، یکپارچگی و تمرکز در مدیریت و تصمیم‌گیری درباره فضای مجازی در کشور، رصد نظام‌مند و مستمر فرصت‌ها و تهدیدهای فضای مجازی، اشاعه «سواد فضای مجازی» و «اخلاق فضای مجازی»، تولید محتوای بومی و فاخر و... ارائه کردند (سخایی و همکاران، ۱۳۹۹).

محبی و اصغرکیا بیان کردند که در مورد «فردشده‌گی» که فرد را به سوی کنش جمعی و آرمان‌های مشترکی چون حفظ محیط زیست یا ایجاد اجتماع‌های بشر دوستانه جهت می‌دهد، با افزایش استفاده از شبکه‌های اجتماعی میزان فرد شده‌گی نیز افزایش می‌یابد. در مورد «هویت» نیز عنوان کردند که با افزایش استفاده از شبکه‌های اجتماعی، میل به شفافیت هویت در کاربران در حال افزایش است. همچنین نتایج تحقیق آن‌ها نشان داد که بین دو متغیر «اعتقادات مذهبی در شبکه‌های اجتماعی» و «میزان استفاده از شبکه‌های اجتماعی» رابطه معنا داری وجود ندارد (محبی و اصغرکیا، ۱۳۹۹).

مقصودی و همکارانش در مقاله خود عنوان کردند که ۱۵/۵ درصد از تغییرات هویت اجتماعی جوانان توسط شبکه‌های اجتماعی مجازی تبیین می‌شود که میزان قابل توجهی است. از طرفی، میزان استفاده از شبکه‌های اجتماعی توئیتر و فیسبوک، علی‌رغم گسترش در میان کاربران توان تبیین متغیر هویت اجتماعی را نداشته و بیشترین میزان تبیین‌کنندگی متعلق به میزان استفاده از یوتیوب با ۰/۲۹۵ است که کل تاثیرات این متغیر شامل رابطه مستقیم و غیرمستقیم بود. دومین شبکه اجتماعی تاثیرگذار در تبیین این متغیر نیز سروش بود که برعکس توئیتر، تاثیر معکوس در تبیین هویت اجتماعی جوانان داشته است (مقصودی و همکاران، ۱۳۹۹).

طهماسبی و همکارانش در پژوهش خود به این نتیجه رسیدند که حمایت اجتماعی و حساسیت بین فردی می‌تواند به عنوان متغیرهای کلیدی نقش مهمی در وابستگی به فضای مجازی داشته باشد. در نتیجه لازم است جهت پیشگیری، برنامه‌ریزی‌های صحیح صورت پذیرد تا سلامت روان جامعه بهبود یابد (طهماسبی و همکاران، ۱۳۹۹).

شریفی‌رهنمو و همکارانش با توجه به پژوهش‌های خود بیان کردند که انجام برنامه‌ریزی دقیق در رابطه با برنامه‌های امنیت فرهنگی جوانان، به منظور آگاهی از وضعیت جدید نابسامان فضای مجازی در رشد و پویایی ابعاد مختلف هویتی می‌بایست مورد توجه دستگاه‌های اجرایی و متولی امر قرار گیرد و با اقدامات مناسب از جمله تقویت سرمایه و سواد رسانه‌ای-اجتماعی، از کاهش میزان امنیت اخلاقی و فرهنگی در بین جوانان پیشگیری به عمل آید (شریفی‌رهنمو، ۱۴۰۰).

شیخانصاری در پژوهش خود نشان داده است که فناوری‌های وب ۲ هویت دینی و ملی و ارزش‌های خانوادگی کاربران ایرانی را تضعیف می‌کنند. همچنین این فناوری‌ها روابط اجتماعی، سرمایه اجتماعی و مشارکت سیاسی کاربران ایرانی را افزایش می‌دهند. از طرف دیگر «مسایل و پدیده‌های نوظهور اجتماعی» مانند اعتیاد اینترنتی، جرایم اینترنتی، سوگواری مجازی، زیارت مجازی و... در فضای مجازی پدید آمده است (شیخانصاری، ۱۴۰۰).

خواجهوند احمدی و ابراهیمی در مقاله خود به این نتیجه رسیدند که خودپنداره، ارتباط والد-نوجوان و قربانی شدن توسط همسالان پیش‌بینی کننده تجربه بزه‌دیدگی در فضای مجازی در میان دانش‌آموزان هستند که در این میان ارتباط بی‌دردسر والد-نوجوان و قربانی شدن کلامی و دستکاری اجتماعی توسط همسالان به عنوان عامل خطر برای افزایش بزه‌دیدگی در فضای مجازی و خودپنداره اجتماعی و جسمانی و ارتباط باز والد-نوجوان به عنوان عوامل محافظ در برابر بزه‌دیدگی در فضای مجازی محسوب می‌شوند. نتایج تحقیق ایشان، اهمیت توجه به وضعیت حضور دانش‌آموزان 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 مورد تاکید قرار داد (خواجهوند احمدی و ابراهیمی، ۱۴۰۰).

با توجه به بررسی بر روی پژوهش‌های پیشین صورت گرفته مشخص می‌شود که این موارد اغلب به تحلیل اثر فضای مجازی بر یک گروه یا یک مساله در این مجموعه مسائل مختلف فرهنگی و اجتماعی ایران پرداخته‌اند و هیچ‌یک در پی ارائه نقشه‌ای جامع و نظام‌یافته از موضوعات حوزه فرهنگی-اجتماعی فضای مجازی کشور نبوده‌اند که از این حیث این پژوهش پیشگام بوده و خروجی آن می‌تواند به ایجاد نگاهی جامع به این حوزه و موضوعات و مسائل آن در میان افراد و مجموعه‌های تاثیرگذار و تصمیم‌گیر در عرصه سیاست‌گذاری حوزه فضای مجازی در کشور کمک کند و موجب تسهیل فرایند مسئله‌شناسی فرهنگی-اجتماعی و فرایند پژوهش‌های نظری و کاربردی در این زمینه گردد.

## مبانی نظری

تکنولوژی‌های ارتباطی از همان آغاز، موجب تغییرات بسیاری در زندگی اجتماعی انسان‌ها شده‌اند. در جوامع اولیه که انسان‌ها در گروه‌های بسیار کوچک در کنار هم زندگی می‌کردند، جز زبان و بیان شفاهی وسیله و روش دیگری برای ارتباط موجود نبود. اما به تدریج که محیط زندگی وسعت یافت و فاصله‌ها بیشتر شد، راه‌های ارتباطی نیز متحول گردید (بصیریان‌جهرمی، ۱۳۹۲). با فرا رسیدن عصر فناوری‌های نوین ارتباطی و گسترش فراگیر آن که به دنبال خود مفاهیم جدیدی چون واقعیت مجازی و فضای سایبری را به همراه آورد، تغییر و تحولات زیادی در زندگی بشر ایجاد شد و ما را با جهان جدیدی مواجه ساخت؛ جهانی که در آن متفاوت می‌اندیشیم، می‌نویسیم، می‌خوانیم، ارتباط برقرار می‌کنیم و به طور کلی، جهانی که در آن متفاوت زندگی می‌کنیم (افتاده، ۱۳۸۹). ورود به این نوع جامعه جدید، همچون مرحله گذار از جامعه کشاورزی به جامعه صنعتی، تمامی جنبه‌های حیات بشری را تحت تأثیر قرار داده و تحولاتی عمیق را در ساختار جوامع و روابط میان افراد به وجود آورده است. به تعبیر مانوئل کاستلز<sup>۱</sup>، فناوری‌های نوین اطلاعات، نقاط دور عالم را در شبکه‌های جهانی به همدیگر پیوند می‌دهند (کاستلز، ۱۳۹۲).

ارتباطات رایانه‌ای مجموعه‌ای از جوامع مجازی را به وجود می‌آورند که در نتیجه آن، همه ساختارها و فرآیندهای مادی و معنوی بشر دگرگون می‌شوند. در سال‌های اخیر، شبکه‌های اجتماعی مجازی با سرعتی بی‌نظیر گسترش یافته‌اند. این شبکه‌ها فضایی جذاب را برای ارتباط شبکه‌ای در فضای مجازی میان کاربران اینترنت و عمدتاً از نسل جوان، فراهم آورده و در مدت زمانی کوتاه به سرعت رشد کرده‌اند. جامعه ایران نیز همچون سایر جوامع جهان، سال‌هاست که عصر گسترش ارتباطات انسانی و اجتماعی با کاربرد وسایل ارتباط جمعی مدرن را تجربه کرده است و در نتیجه این مواجهه، شئون زندگی اجتماعی و فرهنگی آن، از تبعات مثبت و منفی حضور و فعالیت اعضای آن در سپهر روابط در دنیای مجازی، اثر پذیرفته است (سجادیان و نادى، ۱۳۸۵). در فضای مجازی، در پی تسهیل بستر تعامل اجتماعی، توافق اجتماعی عمیق‌تر و یکپارچگی اجتماعی فراخ‌تری ایجاد می‌شود، اما در همان حال، از زاویه‌ای دیگر به دلیل کارکردهای خصوص و منحصر به فردش، تمایز و انزوای اجتماعی گسترش می‌یابد. فضای مجازی، تقویت‌کننده هویت‌های ملی و محلی و تضعیف‌کننده آن‌ها و مروج هویت‌های جهانی و فراملی است، این دوگانگی‌های متناقض، از خصوصیات ذاتی و اصلی فضای مجازی است (Taylor & Spencer, 2004). نظر به استقبال روزافزون افراد جامعه از امکاناتی که تحت عنوان شبکه‌های اجتماعی و رسانه‌های جدید برای برقراری تعاملات و مناسبات ارتباطی میان افراد انسانی در این جامعه فراهم شده، و نیز با توجه به اهمیت نقش خانواده به عنوان اولین و بنیادی‌ترین نهاد اجتماعی موجود در جامعه که ضامن سلامت و بقای آن تلقی می‌گردد، شناخت شبکه‌های اجتماعی مجازی و تأثیر این شبکه‌ها بر تعاملات زندگی در سطح روابط و مناسبات خانوادگی، به یک دغدغه مهم تبدیل شده است که نیازمند دقت نظر و موشکافی‌های عمیق جامعه‌شناختی می‌باشد (عاملی، ۱۳۹۰).

امروزه تحت تأثیر رسانه‌ها و فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی، در عصر جدیدی از روابط انسانی به سر می‌بریم. ظهور فضای سایبر و امکاناتی که فناوری‌های اطلاعاتی به همراه آورده‌اند، امیدها، آرزوها و کابوس‌هایی را به دنبال داشته است. در این دوران، استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی، روز به روز محبوبیت بیشتری پیدا می‌کند (خدایاری و همکاران، ۱۳۹۳) و توجه میلیون‌ها کاربر را از سراسر دنیا به خود جلب می‌کند. به دلیل رشد روزافزون تعداد اعضا و بعد تأثیرگذاری بر فضای واقعی، این شبکه‌ها اهمیت بسیاری یافته و در طی یک دهه از پدیده‌هایی موقتی به جهانی تبدیل شده‌اند. مشارکت جوانان در این شبکه‌ها نیز هر روز رو به افزایش است و گفته می‌شود این شبکه‌ها به یکی از رسانه‌های ارتباطی ارجح به ویژه برای جوانان تبدیل شده‌اند. کاربران ایرانی نیز از

<sup>1</sup> Manuel Castells

این بستر ارتباط جهانی به دور نمانده و در میان دیدگاه‌های متفاوت تأیید کننده و نفی کننده، با استقبال کم سابقه‌ای، حضور در فضای شبکه‌های اجتماعی مجازی را تجربه می‌کنند (شهابی و بیات، ۱۳۹۱).

نگاشت موضوعی<sup>۱</sup> استاندارد برای بازنمایی و تبادل دانش با تأکید بر قابلیت یافتن اطلاعات است. نگاشت‌های موضوعی در ابتدا در اواخر دهه ۱۹۹۰ به عنوان راهی برای نمایش ساختارهای فهرست پشتیبان کتاب ایجاد شدند تا بتوان با استفاده از آن‌ها چندین نمایه از منابع مختلف را با هم ادغام کرد (Shi & Zhao, 2013).

نگاشت‌های موضوعی از بسیاری جهات شبیه نقشه‌های مفهومی<sup>۲</sup> و نقشه‌های ذهنی<sup>۳</sup> هستند، اگرچه فقط نقشه‌های موضوعی دارای استاندارد<sup>۴</sup> ISO هستند. استاندارد ISO برای نگاشت موضوعی با نام ISO/IEC 13250:2003 شناخته می‌شود. نگاشت‌های موضوعی نیز نوعی فناوری وب‌معنایی<sup>۵</sup> مشابه<sup>۶</sup> RDF هستند (Garshol, 2003).  
نمودار نگاشت مفهومی شامل بخش‌های زیر است:

- موضوعات: موضوع هر مفهومی را نشان می‌دهد، از افراد، کشورها و سازمان‌ها گرفته تا ماژول‌های نرم‌افزار، پرونده‌های فردی و رویدادها؛
- وابستگی‌ها<sup>۷</sup>: نشان دهنده روابط بین موضوعات است
- رخدادهای<sup>۸</sup>: نشان دهنده روابط بین موضوعات و منابع اطلاعاتی مرتبط با آن‌هاست (ISO, 2008).

## روش پژوهش

برای تدوین نگاشت موضوعی از دو رویکرد استقرایی و قیاسی استفاده شده است. رویکرد استقرایی ناظر به گستره عظیمی از مفاهیم و موضوعات فرهنگی و اجتماعی است که در ارتباط و تعامل با فضای مجازی نیز قرار دارند. در این رویکرد روش پژوهش کیفی یوده و از روش «پانل خبرگان» و با ابزارهای «طوفان فکری»<sup>۹</sup> و سپس «نقشه‌نگاری ذهنی» برای احصاء موضوعات فرهنگی و اجتماعی مرتبط با فضای مجازی و نظام‌دادن به آن‌ها استفاده شده است. در این خصوص از نظرات ۲۰ نفر خبره در قالب ۴ پانل خبرگانی ۵ نفره طی سال‌های ۹۶ تا ۹۹ به شرح جدول ۱ بهره گرفته شده است.

جدول ۱- زمان برگزاری و مشخصات خبرگان مشارکت کننده در پانل‌های تخصصی

ردیف	زمان اجرای پانل	حوزه تخصص
پانل شماره یک	بهار ۱۳۹۶	فرهنگ و ارتباطات (۳ نفر)
		سیاستگذاری فرهنگی

<sup>1</sup> Topic Map

<sup>2</sup> Concept Maps

<sup>3</sup> Mind Maps

<sup>4</sup> International Organization for Standardization (سازمان بین‌المللی استانداردسازی)

<sup>5</sup> Semantic Web

<sup>6</sup> Resource Description Framework (چارچوب توصیف منابع)

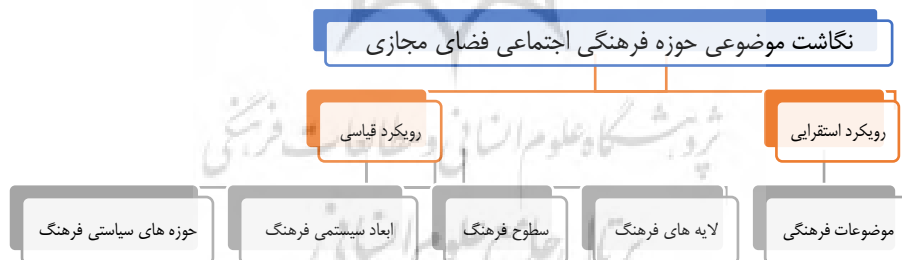
<sup>7</sup> Associations

<sup>8</sup> Occurrences

<sup>9</sup> Brain-storming

ردیف	زمان اجرای پانل	حوزه تخصص
پانل شماره دو	پاییز ۱۳۹۶	مدیریت رسانه
		علوم اجتماعی (۲ نفر) فرهنگ و ارتباطات (۳ نفر)
پانل شماره سه	پاییز ۱۳۹۷	جامعه‌شناسی سیاسی (۲ نفر)
		علوم اجتماعی (۲ نفر) علوم ارتباطات
پانل شماره چهار	بهار ۱۳۹۹	علوم اجتماعی (۴ نفر)
		علوم ارتباطات

در رویکرد قیاسی اما بر خلاف رویکرد قبل که حرکتی از پایین به بالا داشت، عناوین و موضوعات فرهنگی مرتبط با فضای مجازی از دل الگوهای مفهومی حوزه فرهنگ بیرون آمده و بر اساس این الگوها نظام‌مند می‌گردند. از جمله الگوهای مفهومی مطرح در این حوزه می‌توان به «مدل لایه‌ای فرهنگ»، «مدل سطوح فرهنگ»، «مدل ابعاد سیستمی فرهنگ»، و «مدل حوزه‌های سیاستی فرهنگ» اشاره کرد. در این رویکرد نیز با بهره‌گیری از روش‌های ترکیبی (هم کمی و هم کیفی) به ترتیب از روش‌های «کتابخانه-ای»، «ماتریسی» و «نقشه‌نگاری ذهنی» برای احصاء موضوعات فرهنگی و اجتماعی مرتبط با فضای مجازی استفاده شده است. شایان ذکر است این بخش از پژوهش (رویکرد قیاسی) در حدفاصل سال‌های ۱۳۹۹ و ۱۴۰۰ صورت پذیرفت. در نهایت و در سال ۱۴۰۱ به منظور روایی‌سنجی پژوهش خروجی‌ها به تیمی ۷ نفره منتخب از میان ۲۰ نفر خبره مذکور ارائه شده و توسط ایشان مورد تایید قرار گرفت. رویکرد روشی این پژوهش در شکل ۱ نشان داده شده است.



شکل ۱- رویکرد روشی پژوهش

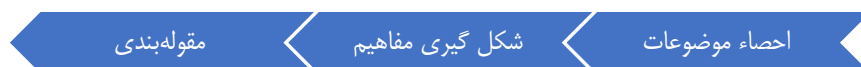
## یافته‌های پژوهش

ابتدا با استفاده از رویکرد استقرایی به استخراج موضوعات فرهنگی پرداخته و پس از آن با به کارگیری رویکرد قیاسی به استخراج لایه‌های فرهنگ، سطوح فرهنگ، ابعاد سیستمی فرهنگ و حوزه‌های سیاستی فرهنگ پرداخته خواهد شد.



## رویکرد استقرایی

برای تدوین نگاشت موضوعی حوزه فرهنگی اجتماعی فضای مجازی، یک راه آن است که میدان عمل در فضای مجازی را نقطه عزیمت خود قرار داده و به صورت عملیاتی و استقرایی به احصاء موضوعات فرهنگی - اجتماعی مرتبط با آن بپردازیم. در این رویکرد ابتدا مجموعه‌ای از موضوعات فرهنگی و اجتماعی با طوفان فکری ایجاد می‌شود و سپس ذیل مفاهیم و مقوله‌های کلی تری دسته‌بندی می‌شوند. سیر رویکرد استقرایی پژوهش در شکل ۲ به تصویر کشیده شده است.



شکل ۲- سیر رویکرد استقرایی پژوهش

## احصاء موضوعات

جدول ۲ موضوعات احصاء شده حاصل از طوفان فکری را نشان داده است.

جدول ۲- موضوعات فرهنگی اجتماعی احصاء شده حاصل از طوفان فکری

سیاست‌گذاری هویتی فضای مجازی	مناسبات هویت واقعی و مجازی (بازی هویت)	کارکردهای هویتی فضای مجازی	تأثیر فضای مجازی بر هویت ملی/قومی/دینی/انقلابی و...
فضای مجازی و انسان آینده	فضای مجازی و هویت جهان-وطن	خرده فرهنگ‌ها در فضای مجازی	بدن و فضای مجازی
تأثیر تعاملات اینترنتی بر خط و نگارش فارسی	سیطره زبان انگلیسی بر فضای مجازی	نژادها و قومیت‌های مختلف در فضای مجازی	گمنامی هویت در فضای مجازی
نشانه‌شناسی فرهنگی در فضای مجازی	زبان‌ها و گویش‌های قومی در فضای مجازی	آموزش و یادگیری زبان بواسطه اینترنت و فضای مجازی	تأثیر تعاملات اینترنتی بر واژه‌گزینی و تولید واژگان جدید
بازنمایی دین و دینداری در فضای مجازی	تأثیر فضای مجازی بر دینداری کاربران در سطوح فردی، اجتماعی و سیاسی	تأثیر فضای مجازی بر اعتقادات و باورهای دینی کاربران	تقوا و دین‌داری در فضای مجازی
مکانیسم ارتباطات میان فردی در فضای مجازی	آئین‌ها و مناسک دینی در فضای مجازی (زیارت مجازی و...)	امر به معروف و نهی از منکر در فضای مجازی	تبلیغ دین در فضای مجازی
تأثیر فضای مجازی بر ارتباطات خانوادگی و صلح ارحام	تأثیر فضای مجازی بر پویایی گروه در فضای فیزیکی	مکانیسم ارتباطات گروهی در فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی	تأثیر فضای مجازی بر ارتباطات میان فردی در فضای فیزیکی
تأثیر فضای مجازی بر تکوین جنبش‌های اجتماعی	سازوکار ارتباطات میان فرهنگی در فضای مجازی	مناسبات تلویزیون و فضای مجازی (IPTV)	مناسبات مطبوعات و فضای مجازی
فضای مجازی و آموزش‌های ضمن خدمت (به کارمندان دولت و...)	جایگاه آموزش مجازی در آموزش‌های غیررسمی (آموزشگاه‌ها و...)	جایگاه آموزش مجازی (از راه دور) در آموزش رسمی کشور (مدارس و دانشگاه‌ها)	فناوری‌های نوین اطلاعاتی و ارتباطی در آموزش و پرورش و آموزش عالی
خرید و فروش اینترنتی کتاب	کتابخانه‌های مجازی	شکل‌های مختلف نشر کتاب در فضای مجازی	سواد فضای مجازی
تأثیر فضای مجازی بر صنعت سینما	تأثیر فضای مجازی بر صنعت موسیقی (تولید، عرضه، و مصرف)	تأثیر فضای مجازی بر کتابخوانی	تأثیر فضای مجازی بر صنعت نشر و توزیع کتاب
تأثیر فضای مجازی بر دانش و میراث معنوی	دیجیتالیزه کردن میراث فرهنگی آنالوگ	میراث فرهنگی مادی و واقعیت افزوده	انواع هنرهای دیجیتال

سیاست‌گذاری هویتی فضای مجازی	مناسبات هویت واقعی و مجازی (بازی هویت)	کارکردهای هویتی فضای مجازی	تأثیر فضای مجازی بر هویت ملی/قومی/دینی/انقلابی و...
بازی‌های آنلاین و آفلاین	انواع سرگرمی‌ها در فضای مجازی	گذراندن اوقات فراغت در فضای مجازی	فرصت‌ها و تهدیدهای فضای مجازی برای میراث فرهنگی
بازنمایی عفاف و حجاب در فضای مجازی	بازنمایی مدگرایی در فضای مجازی	تأثیر فضای مجازی بر مدگرایی در جامعه	گردشگری (توریسم) مجازی
تأثیر فضای مجازی بر جمعیت و فرزندآوری	همسریابی و ازدواج‌های اینترنتی	تأثیر فضای مجازی بر افزایش سن ازدواج در جامعه	فناوری‌های پوشیدنی
سواد اینترنتی کودکان	اینترنت کودک (اینترنت پاک و سالم برای کودکان)	استفاده شهوانی از اینترنت و فضای مجازی	تأثیر فضای مجازی بر میزان طلاق در جامعه
فناوری‌های مرتبط با حوزه بهداشت و سلامت در فضای مجازی	تأثیر فضای مجازی بر تعلیم و تربیت فرزندان	اینترنت و حساسیت‌های دوران بلوغ	کودکان و بازی‌های رایانه‌ای
فست فودها و اینترنت	فضای مجازی و اوقات خواب و بیداری	تأثیر استفاده از اینترنت بر میزان استرس و اضطراب کاربران	تأثیر امواج وایرلس بر سلامت جسمی و روانی کاربران
بی‌وفایی و خیانت اینترنتی	قماربازی اینترنتی	دوست‌یابی اینترنتی	اعتیاد اینترنتی
سبک زندگی اینترنتی	وب‌گردی	هرزه‌نگاری اینترنتی	پرخاشگری و خشونت اینترنتی

### شکل‌گیری مفاهیم

هریک از موضوعات احصاء شده در بخش قبل، ذیل یک حوزه مفهومی جای می‌گیرند. مفاهیمی که فراتر از موضوع فضای مجازی بوده، دارای ادبیات نظری بخصوصی هستند، و از جهات مختلف مورد مطالعه قرار می‌گیرند. به‌عنوان مثال درباره مفاهیمی همچون بازی، تربیت، دین‌داری، صله رحم و... فارغ از ارتباطی که با فضای مجازی پیدا می‌کنند، کتاب‌ها و مقالات متعددی نوشته شده و از ادبیات مفهومی و نظری گسترده‌ای برخوردار هستند. بر این اساس، مثلاً موضوعاتی نظیر بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی، بازی‌نمایی در فضای مجازی، بازی‌های جسمی - حرکتی و فضای مجازی و... ذیل حوزه مفهومی «بازی» تعریف می‌شوند. در ادامه حوزه‌های مفهومی به دست آمده فهرست می‌شود. جدول ۳ مفاهیم شکل گرفته بر اساس موضوعات احصاء شده را نشان می‌دهد.

جدول ۳- مفاهیم فرهنگی اجتماعی شکل گرفته بر اساس موضوعات احصاء شده

خرده‌فرهنگ‌ها	هویت‌یابی	هویت فردی/گروهی/قومی/ملی و...	هویت واقعی/ مجازی
تدین و دینداری	هویت دینی	خط و نگارش فارسی	زبان‌ها و گویش‌های قومی
عقاید و جهان‌بینی اسلامی	امر به معروف و نهی از منکر	جهاد	عبادت
رسانه	ارتباطات گروهی	ارتباطات میان‌فردی	تبلیغ و دعوت اسلامی
روابط میان نسلی	صله رحم	ارتباطات سازمانی	ارتباطات میان‌فرهنگی
آموزش مجازی	آموزش رسمی/ غیر رسمی	آموزش و پرورش/ آموزش عالی	تربیت فرزندان
کتابخوانی	توزیع کتاب	نشر کتاب	سواد رسانه‌ای
هنرهای دیجیتال	هنرهای تجسمی	هنرهای نمایشی	موسیقی
بازی	سرگرمی و تفریح	اوقات فراغت	میراث فرهنگی مادی/ معنوی
مدگرایی	آرایش	عفاف و حجاب	مسافرت و گردشگری
سلامت روانی	بلوغ جنسی	جمعیت و فرزندآوری	ازدواج و طلاق
		تغذیه	خواب و بیداری

**مقوله‌بندی**

مفاهیم و حوزه‌های مفهومی فهرست‌شده در بخش قبل را می‌توان ذیل مقوله‌های کلان فرهنگی اجتماعی تعریف کرد. به این معنا که با تجمیع تعدادی از مفاهیم مقوله‌ای شکل می‌گیرد که نمایانگر یک حوزه کلان فرهنگی- اجتماعی است و مفاهیم و موضوعات ذیل آن قرار می‌گیرند. به عنوان مثال «دین» یک مقوله کلان فرهنگی- اجتماعی است که مفاهیمی چون دینداری، عبادت، اعتقادات و... را در بر می‌گیرد. در ادامه مقوله‌های کلان بدست آمده مطابق با جدول ۴ فهرست می‌شوند.

جدول ۴- مقوله‌های کلان فرهنگی- اجتماعی حاصل از موضوعات و مفاهیم استخراج شده

هویت	زبان	دین	ارتباطات
آموزش و پرورش (تعلیم و تربیت)	هنر	میراث فرهنگی	فراغت و سرگرمی
کتاب و کتابخوانی	مد و لباس	خانواده و زناشویی	کودکان و نوجوانان
بهداشت و سلامت جسم و روان	آسیب‌های فرهنگی و اجتماعی		

**مدل مفهومی رویکرد استقرایی**

با توجه به مطالب عنوان شده مدل مفهومی رویکرد استقرایی در شکل ۳ به نمایش درآمده است.



شکل ۳- مدل مفهومی رویکرد استقرایی

## مزایا و معایب رویکرد استقرایی

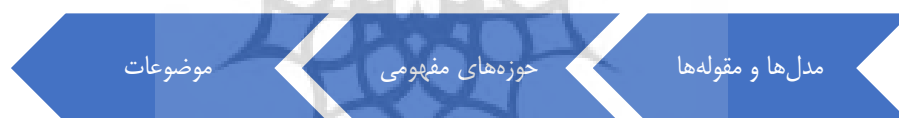
مزایا و معایب رویکرد استقرایی در جدول ۵ نشان داده شده است.

جدول ۵- مزایا و معایب رویکرد استقرایی

مزایای رویکرد استقرایی	معایب رویکرد استقرایی
≠	تکثر
کاربردی بودن	تداخل و تراحم موضوعات و مفاهیم
عینی بودن	عدم جامعیت و فراگیری
توجه به جزئیات	عدم انسجام
	عدم وثوق و اطمینان کامل به نتایج

## رویکرد قیاسی

رویکرد دیگر در تدوین نگاشت موضوعی حوزه فرهنگی اجتماعی فضای مجازی، رویکرد قیاسی است. به این معنا که موضوعات فرهنگی و اجتماعی مرتبط با فضای مجازی از دل مدل‌ها و الگوهای بیرون می‌آیند که درباره فرهنگ وجود دارد. به دیگر بیان در این رویکرد، نگاشت موضوعی از تعریف فرهنگ آغاز می‌شود و به صورت قیاسی مفاهیم و موضوعات از دل الگوهای کلان استخراج می‌گردد. رویکرد قیاسی پژوهش در شکل ۴ نشان داده شده است.



شکل ۴- رویکرد قیاسی پژوهش

همان‌طور که در روش‌شناسی پژوهش گفته شد، در این رویکرد ابتدا از روش کتابخانه‌ای برای استخراج مدل‌ها و مقوله‌های کلان فرهنگی و اجتماعی استفاده می‌شود. در این مطالعه به پنج مدل کلی در باب فرهنگ دست یافته شد: مدل لایه‌ای فرهنگ، مدل سطوح فرهنگ، مدل ابعاد فرهنگ، مدل حوزه‌های سیاستی فرهنگ، و مدل حوزه‌های میان‌رشته‌ای فرهنگ.

## مدل لایه‌ای فرهنگ

فرهنگ را می‌توان به کوه یخ تشبیه کرد. چه اینکه بخش کوچکی از آن قابل رؤیت است، اما این بخش کوچک متکی به بخش عظیمی است که قابل رؤیت نیست (ندایی، ۱۳۷۸). این موضوع در شکل ۵ به نمایش درآمده است.



شکل ۵- شماتیک مدل لایه‌ای فرهنگ

طبق تعریف نقشه مهندسی فرهنگی کشور، «فرهنگ نظام‌واره‌ای است از باورها و مفروضات اساسی، ارزش‌ها، آداب و الگوهای رفتاری ریشه‌دار و دیرپا و نمادها و مصنوعات که ادراکات، رفتار و مناسبات جامعه را جهت و شکل می‌دهد و هویت آن را می‌سازد» (نقی‌زاده، ۱۳۸۵). آنگونه که مشاهده می‌شود در این تعریف به هر چهار لایه مذکور درباره فرهنگ اشاره شده است.

### ماتریس فضای مجازی و لایه‌های فرهنگ

در این بخش می‌بایست ماتریس لایه‌های فرهنگ شامل جهان‌بینی، ارزش‌ها و هنجارها، الگوهای رفتاری و رفتارها، نمادها و مصنوعات در برابر با بخش درونی و بیرونی فضای مجازی تشکیل شود. ماتریس خام این امر در جدول ۶ درج شده است.

جدول ۶- ماتریس خام لایه‌های فرهنگ در برابر فضای مجازی

		لایه های فرهنگ			
		رفتارها، نمادها و مصنوعات	الگوهای رفتاری	ارزش‌ها و هنجارها	جهان‌بینی
فضای مجازی	درونی Internal				
	بیرونی External				

بر اساس اطلاعات استخراج شده قبلی نقشه ذهنی فضای مجازی و لایه‌های فرهنگ به صورت شکل ۶ خواهد بود.



شکل ۶- نقشه ذهنی فضای مجازی و لایه های فرهنگ

### مدل سطوح فرهنگ

فرهنگ دارای سطوح مختلفی است. نقشه مهندسی فرهنگی کشور چهار سطح برای فرهنگ در نظر گرفته است: فرهنگ ملی، فرهنگ عمومی، فرهنگ تخصصی، و فرهنگ حرفه ای.

فرهنگ ملی (ایرانی - اسلامی)؛ نظام واره باورها و مفروضات اساسی، ارزش ها، الگوهای رفتاری باثبات و ریشه دار و نمادها و مصنوعات یک ملت (و عموماً در مرزهای جغرافیایی یک کشور) است - که طی دهه ها و قرن ها ایجاد و تثبیت شده - و به یک ملت هویت می بخشد.

فرهنگ عمومی؛ نظام واره باورها، ارزش ها، نگرش ها و گرایش ها، الگوهای رفتاری و نمادها و مصنوعات است که فضای عمومی و مشترک فرهنگی جامعه را در مقاطع زمانی معین شکل می دهد.

فرهنگ تخصصی؛ نظام واره باورها، ارزش ها، الگوهای رفتاری، نمادها و مصنوعات مرتبط با یک نهاد و بخش معینی از جامعه همچون اقتصاد، علم و فناوری و بهداشت و سلامت است.

فرهنگ حرفه ای؛ نظام واره باورها، ارزش ها و الگوهای رفتاری تسهیم شده و نمادهای شاغلان و متصدیان هر حرفه است (غلامی، ۱۳۸۶).

سطوح چهارگانه فرهنگ در شکل ۷ نشان داده شده است.





شکل ۷- سطوح چهارگانه فرهنگ

جدول ۷ ماتریس خام فضای مجازی و سطوح فرهنگ را نشان داده و شکل ۸ نقشه ذهنی فضای مجازی و سطوح فرهنگ را به تصویر کشیده است.

جدول ۷- ماتریس خام فضای مجازی و سطوح فرهنگ

		سطوح فرهنگ			
		فرهنگ حرفه ای	فرهنگ تخصصی	فرهنگ عمومی	فرهنگ ملی
فضای مجازی	درونی Internal				
	بیرونی External				

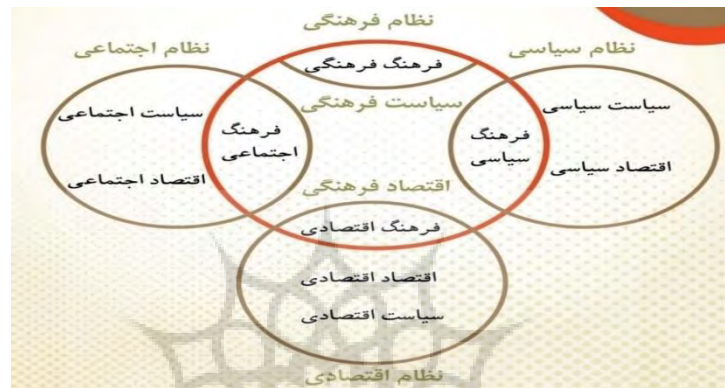


شکل ۸- نقشه ذهنی فضای مجازی و سطوح فرهنگ

### مدل ابعاد فرهنگ

طبق این مدل حوزه‌های اشتراک نظام فرهنگی با نظام‌های سیاسی، اقتصادی و اجتماعی ابعاد فرهنگ را شکل می‌دهد. بر این اساس، فرهنگ شامل چهار بعد «فرهنگ فرهنگی»، «فرهنگ اجتماعی»، «فرهنگ سیاسی» و «فرهنگ اقتصادی» می‌شود. فرهنگ فرهنگی؛ مجموعه باورها، ارزش‌ها، دانش‌ها، الگوهای رفتاری و نمادهای حوزه «معرفت»؛ مانند هویت فرهنگی، امور علمی، فناوری، هنری، میراث باستانی و... . فرهنگ اجتماعی؛ مجموعه باورها، ارزش‌ها، دانش‌ها، الگوهای رفتاری و نمادهای حوزه «ارتباطات»؛ مانند اطلاعات و ارتباطات، اوقات فراغت، ورزش، سلامت، حقوق شهروندی، محیط زیست و... .

فرهنگ سیاسی؛ مجموعه باورها، ارزش‌ها، دانش‌ها، الگوهای رفتاری و نمادهای حوزه «قدرت»؛ مانند آزادی، امنیت، استقلال، مشارکت مردمی، انگیزه‌های عمومی و... .  
 فرهنگ اقتصادی؛ مجموعه باورها، ارزش‌ها، دانش‌ها، الگوهای رفتاری و نمادهای حوزه «ثروت»؛ مانند فرهنگ کار، تجارت، خودکفایی، تولید و توزیع و مصرف، خدمات سرمایه‌گذاری و... .  
 مدل ابعاد فرهنگ در شکل ۹ به نمایش درآمده است.



شکل ۹- مدل ابعاد فرهنگ

ماتریس خام فضای مجازی و ابعاد فرهنگ و نقشه ذهنی فضای مجازی و ابعاد فرهنگ به ترتیب در جدول ۸ و شکل ۱۰ به نمایش درآمده است.

جدول ۸- ماتریس خام فضای مجازی و ابعاد فرهنگ

		ابعاد فرهنگ			
		فرهنگ اقتصادی	فرهنگ سیاسی	فرهنگ اجتماعی	فرهنگ فرهنگی
فضای مجازی	درونی Internal				
	بیرونی External				



شکل ۱۰- نقشه ذهنی فضای مجازی و ابعاد فرهنگ



### مدل حوزه‌های سیاستی فرهنگ

در پژوهش «دیپلماسی عمومی راهبردی» سه حوزه سیاستی اصلی را برای سیاست‌گذاری فرهنگی برمی‌شمرد: هویت فرهنگی (شامل همبستگی و تنوع فرهنگی)، حیات فرهنگی (رونق و عدالت فرهنگی)، و امنیت فرهنگی (اقتدار و تحول فرهنگی) (آشنا، ۱۳۹۰). بر این اساس در جدول ۹ و شکل ۱۱ به ترتیب ماتریس خام فضای مجازی و حوزه‌های سیاستی فرهنگ و نقشه ذهنی فضای مجازی و حوزه‌های سیاستی فرهنگ نشان داده شده است.

جدول ۹- ماتریس خام فضای مجازی و حوزه‌های سیاستی فرهنگ

		حوزه های سیاستی فرهنگ		
		امنیت فرهنگی (اقتدار و تحول)	حیات فرهنگی (رونق و عدالت)	هویت فرهنگی (همبستگی و تنوع)
فضای مجازی	درونی Internal			
	بیرونی External			



شکل ۱۱- نقشه ذهنی فضای مجازی و حوزه‌های سیاستی فرهنگ

### مدل حوزه‌های میان‌رشته‌ای فرهنگ

این مدل ناظر به ارتباط میان‌رشته‌ای فرهنگ با حوزه‌های دیگر اجتماعی است. از جمله این حوزه‌ها می‌توان به این موارد اشاره کرد: جامعه و فرهنگ، اقتصاد و فرهنگ، سیاست و فرهنگ، امنیت و فرهنگ، ارتباطات و فرهنگ، توسعه و فرهنگ، حقوق و فرهنگ، جغرافیا و فرهنگ.

جدول ۱۰ و شکل ۱۲ به ترتیب بیانگر ماتریس خام فضای مجازی و حوزه‌های میان‌رشته‌ای فرهنگ و نقشه ذهنی فضای مجازی و حوزه‌های میان‌رشته‌ای فرهنگ می‌باشند.

جدول ۱۰- ماتریس خام فضای مجازی و حوزه‌های میان‌رشته‌ای فرهنگ

		حوزه های میان رشته ای فرهنگ							
		جامعه و فرهنگ	اقتصاد و فرهنگ	سیاست و فرهنگ	امنیت و فرهنگ	ارتباطات و فرهنگ	توسعه و فرهنگ	حقوق و فرهنگ	جغرافیا و فرهنگ
فضای مجازی	درونی Internal								
	بیرونی External								

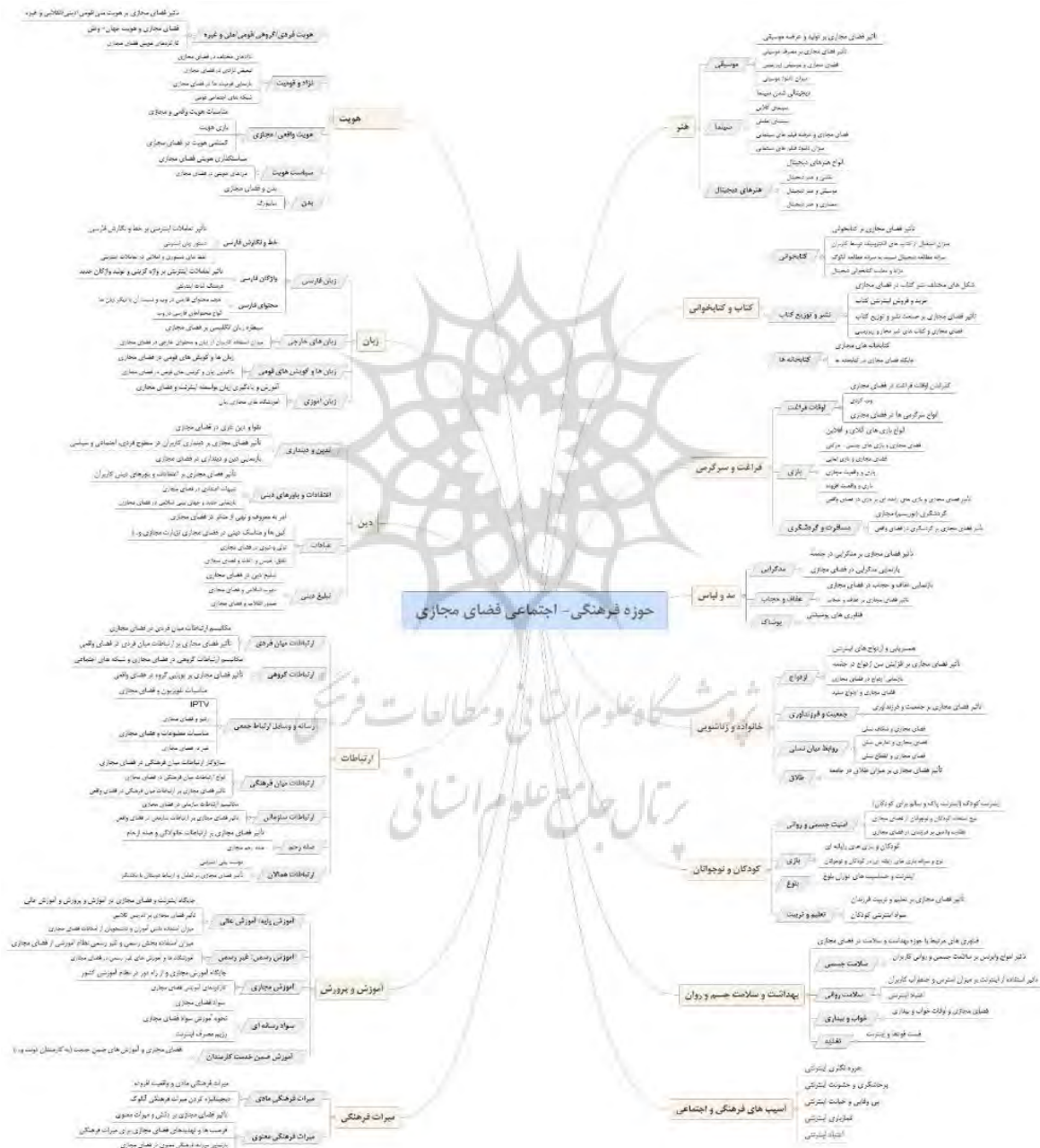


شکل ۱۲- نقشه ذهنی فضای مجازی و حوزه‌های میان‌رشته‌ای فرهنگ

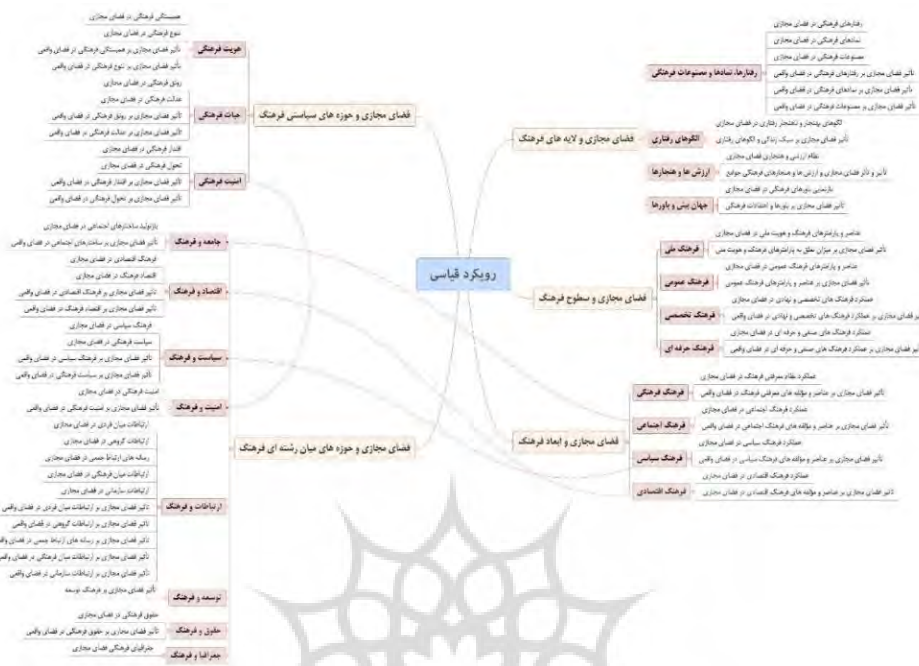
نتیجه‌گیری

موضوع فضای مجازی با گذر زمان اهمیت روزافزونی پیدا کرده و این اهمیت در نسبت با مقولات فرهنگی و اجتماعی توجهات بسیاری را به خود معطوف کرده است. لذا در این پژوهش با هدف نگاشت موضوعی فرهنگی اجتماعی فضای مجازی این امر با دو رویکرد استقرایی و قیاسی مورد بررسی قرار گرفت و چندین مدل و نقشه‌های ذهنی در بخش‌های مدل اعم از لایه‌های فرهنگ،

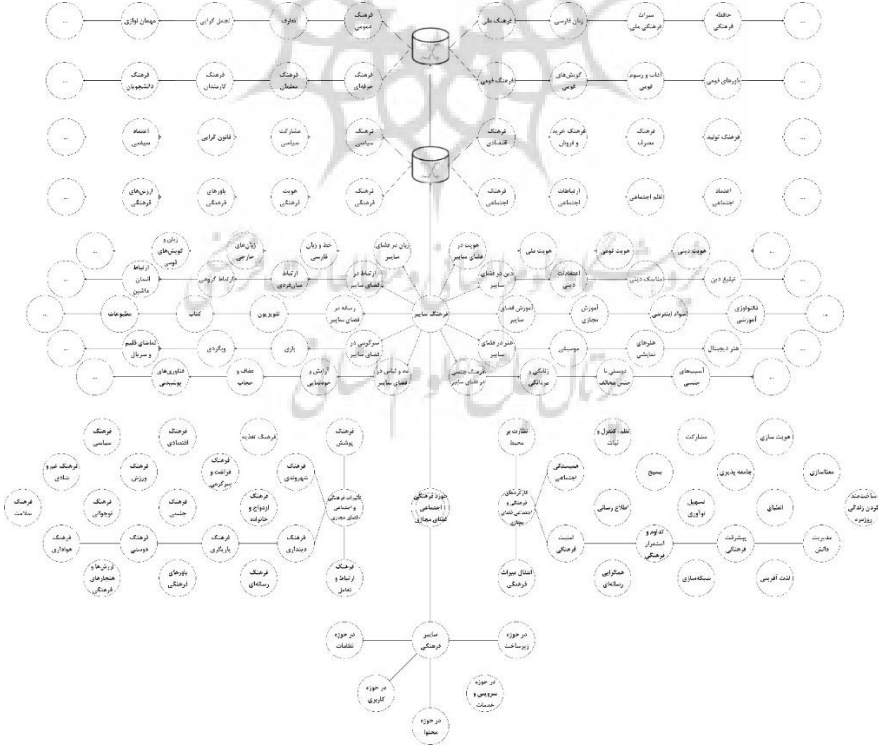
سطوح فرهنگ، ابعاد فرهنگ، حوزه‌های سیاستی فرهنگ و حوزه‌های میان‌رشته‌ای فرهنگ ارائه و به طور مشروح در یافته‌های تحقیق به آن‌ها پرداخته شد. با تجمیع و جمع‌بندی نقشه‌های ذهنی مذکور، مطابق با اشکال ۱۳ تا ۱۵ به ترتیب نقشه ذهنی رویکرد استقرایی، نقشه ذهنی رویکرد قیاسی و مدل تجمیعی نهایی پژوهش ارائه شده است.



شکل ۱۳ - نقشه ذهنی موضوعات فرهنگی اجتماعی فضای مجازی با رویکرد استقرایی



شکل ۱۴- نقشه ذهنی موضوعات فرهنگی اجتماعی فضای مجازی با رویکرد قیاسی



شکل ۱۵- نقشه ذهنی و نهایی موضوعات فرهنگی اجتماعی فضای مجازی

از نتایج این پژوهش و کاربردهای مختلفی که از ترسیم نگاشت مفهومی و نقشه ذهنی فضای مجازی در حوزه فرهنگی اجتماعی انتظار می‌رود، می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

۱- **در حوزه پژوهش**، تحقیق حاضر از جهت شکست مفهومی موضوعات فرهنگی اجتماعی فضای مجازی تصویر شفافی از موضوعات قابل مطالعه در این حوزه به پژوهشگران و دانشجویان رشته‌هایی همچون علوم اجتماعی، علوم ارتباطات، انسان‌شناسی فرهنگی، و سیاست‌گذاری فرهنگی که علاقه‌مند به تحقیق در این زمینه هستند، ارائه می‌کند. ضمن آنکه این تحقیق را می‌توان مبنای طراحی نظام موضوعات خاص پژوهشی در حوزه فرهنگی اجتماعی فضای مجازی قرار داد.

۲- **در حوزه سیاست‌گذاری**، این تحقیق اولاً ناظر به مسئله‌شناسی به‌عنوان اولین حلقه چرخه سیاست‌گذاری، ضمن ارائه تصویری کلان از سطوح، ابعاد، و لایه‌های مختلف فرهنگی اجتماعی مرتبط با فضای مجازی می‌تواند مبنای طراحی نظام مسائل این حوزه قرار گیرد. ثانیاً در این تحقیق از مدل حوزه‌های سیاستی فرهنگ و نسبت آن‌ها با فضای مجازی سخن به میان آمده که می‌توان از آن به‌عنوان الگوی موضوعی سیاست‌گذاری فرهنگی در این عرصه استفاده کرد.

۳- **در حوزه سنجش و ارزیابی فرهنگی**، از این تحقیق می‌توان برای طراحی چارچوب پیوست‌نگاری فرهنگی جهت پایش تأثیرات و پیامدهای فرهنگی فضای مجازی در ابعاد و لایه‌های مختلف آن، نظیر شبکه‌های اجتماعی، پلتفرم‌های ویدیویی، هوش مصنوعی، بازی‌های ویدیویی و... استفاده کرد. ضمن اینکه ذیل هریک از موضوعات نظام‌یافته در این تحقیق می‌توان شاخص‌هایی برای سنجش و ارزیابی وضعیت فرهنگی اجتماعی جامعه تولید کرد.

۴- **در حوزه رصد و آینده‌پژوهی**، می‌توان از این تحقیق برای نظام‌بخشی به مطالعات روندی در هریک از موضوعات فرهنگی اجتماعی در سطوح، ابعاد و لایه‌های مختلف آن و تقاطع‌گیری هریک از آن‌ها با روندهای آینده فضای مجازی استفاده کرد. به‌عنوان مثال، می‌توان براساس مدل ماتریسی فضای مجازی و ابعاد فرهنگ، ضمن روندپژوهی فرهنگ اقتصادی جامعه ایران در افق ده سال پیش‌رو، تأثیر روندهای آینده فضای مجازی بر آن را مورد مطالعه قرار داد.

۵- **در حوزه کنشگری فرهنگی در فضای مجازی**، این تحقیق به فعالان و کنشگران میدانی فضای مجازی که در عرصه‌هایی چون تولید محتوا، بازی‌سازی، سواد رسانه‌ای، آموزش، شبکه‌سازی و... فعالیت دارند این امکان را خواهد داد تا با شناخت تصویری از عرصه فرهنگی اجتماعی فضای مجازی، خلأهای محتوایی این عرصه را شناخته و در آن به فعالیت مؤثر بپردازند. در واقع، از این تحقیق می‌توان با مبنای‌قرار دادن آن برای ترسیم نقشه محتوایی فرهنگی اجتماعی فضای مجازی در جهت‌دهی به فعالیت‌های فرهنگی در این عرصه، گام مؤثری برداشت.

## منابع

- آشنا، حسام‌الدین (۱۳۹۰)، دیپلماسی عمومی راهبردی، ماهنامه رویدادها و تحلیل‌ها، پیاپی ۲۵۸، ص ۷.
- افتاده، جواد (۱۳۸۹)، رسانه‌های اجتماعی و بازگشت عموم و بازنشر کتاب، فصلنامه کتاب مهر، پیاپی ۱، ص ۳۴.
- بصیریان‌چهرمی، حسین (۱۳۹۲)، رسانه‌های اجتماعی، ابعاد و ظرفیت‌ها، تهران، دفتر مطالعات و برنامه‌ریزی رسانه‌ها، چاپ اول.
- بهرام‌پور، شعبان‌علی (۱۳۸۱)، فناوری‌های نوین ارتباطی و چالش‌های فرهنگی در ایران، مجله رسانه، سال سیزدهم، شماره چهارم، صص ۹۲-۱۰۳.
- شیخ‌انصاری، مهین (۱۴۰۰)، جامعه ایرانی و فضای مجازی تحلیل ثانویه تحقیقات علوم اجتماعی در حوزه فضای مجازی، مجله جامعه‌شناسی ایران، سال بیست و دوم شماره ۴ (پیاپی ۷۴)، صص ۳-۳۲.
- پورجمشیدی، مریم؛ مومنی‌راد، اکبر و افضل‌ی، افشین (۱۳۹۹)، شناسایی ابعاد زندگی اجتماعی شهروندان متأثر از فضای مجازی (یک پژوهش آمیخته)، نشریه مطالعات رسانه‌های نوین، سال ششم شماره ۲۱، صص ۱۷۹-۲۱۱.
- پورعصاریان، امیرحسین؛ سیدهاشمی، محمدعلی و آشناس‌جامی، جواد (۱۳۹۸)، راهبردهای هدایت فرهنگی در فضای مجازی با تأکید بر نقشه مهندسی کشور، نشریه امنیت ملی، پیاپی ۳۴، صص ۲۱۲-۲۴۴.
- خدایاری، کلثوم؛ دانشورحسینی، فاطمه و سعیدی، حمیده (۱۳۹۳)، میزان و نوع استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی (مطالعه موردی: دانشجویان دانشگاه آزاد مشهد)، فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی، پیاپی ۷۷، صص ۱۶۷-۱۹۲.
- خطیب‌زاده، سمیرا؛ بنی‌هاشمی، سیدمحسن؛ سبحانی، عبدالرضا و علیشیری، بهرام (۱۳۹۸)، بررسی وضعیت زنان ایرانی در فضای مجازی: مطالعه صفحات اینستاگرامی (با رویکرد امنیت اجتماعی)، فصلنامه مطالعات امنیت اجتماعی، سال دهم شماره ۴، پیاپی ۶۰، صص ۱۳-۵۱.
- خواجوند احمدی، عیسی و ابراهیمی، سارا (۱۴۰۰)، نقش عوامل فردی، خانوادگی و اجتماعی در بزه‌دیدگی در فضای مجازی، فصلنامه مطالعات توسعه اجتماعی ایران، سال سیزدهم شماره ۲ (بهار ۱۴۰۰)، صص ۷-۲۳.
- سجادیان، ایلناز و نادى، محمدعلی (۱۳۸۵)، ارتباط بین افسردگی و انزوای اجتماعی کاربران اینترنت نوجوان و جوان با مدت زمان روزانه معمول کاربری اینترنت، مجله تحقیقات علوم رفتاری، سال چهارم، شماره ۱، پیاپی ۸، صص ۳۳-۳۸.
- سختایی، محمدعلی؛ کارگر، رضا و رجبیون، مهدی (۱۳۹۹)، تأثیر فضای مجازی بر امنیت اجتماعی، فصلنامه مطالعات حفاظت و امنیت انتظامی، سال پانزدهم شماره ۴، پیاپی ۵۷، صص ۹۳-۱۲۹.
- شرفی‌رهنمو، سعید؛ فتحی، آیت‌الله؛ امرانی، ابراهیم؛ شرفی‌رهنمو، مجید؛ زارع‌کهن، بهاره و ابراهیمی، مارال (۱۴۰۰)، پیش‌بینی مولفه‌های امنیت فرهنگی جوانان براساس میزان دلبستگی به فضای مجازی، فصلنامه مطالعات امنیت اجتماعی، سال دوازدهم شماره ۱، پیاپی ۶۵، صص ۶۹-۸۸.
- شهبابی، محمود و بیات، قدسی (۱۳۹۱)، شبکه‌های اجتماعی مجازی و کاربران جوان؛ از تداوم زندگی واقعی تا تجربه جهان وطنی، فصلنامه مجلس و راهبرد، پیاپی ۶۹، ص ۱۵۱.
- طهماسبی، مریم؛ برادران، مجید و میرزایی، مانده (۱۳۹۹)، نقش تعدیل‌گری حمایت اجتماعی در رابطه بین حساسیت بین فردی و وابستگی به فضای مجازی، فصلنامه پژوهش‌های روان‌شناسی اجتماعی، پیاپی ۴۰، صص ۱۱۹-۱۳۴.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۹۰)، آسیب‌ها، جرائم، قوانین و سیاست‌های فضای مجازی، تهران، انتشارات امیرکبیر.
- عقیلی، سیدوحید و قاسم‌زاده‌عرفانی، مرتضی (۱۳۹۴)، رسانه‌های اجتماعی؛ چپستی، کارکردها و چالش‌ها، فصلنامه مطالعات توسعه اجتماعی ایران، سال هشتم شماره ۱، صص ۲۱-۳۶.
- غلامی، رضا (۱۳۸۶)، پژوهش در نقشه مهندسی فرهنگ، نشریه زمانه، پیاپی ۵۸، ص ۴۹.
- کاستلز، مانوئل (۱۳۹۲)، قدرت ارتباطات، ترجمه حسین بصیریان‌چهرمی، تهران، پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.

- محبی، علی و اصغرکیا، علی (۱۳۹۹). جهت گیری‌های فرهنگی در فضای مجازی؛ پیمایش میزان و نحوه استفاده دانشجویان از فضای مجازی، نشریه مطالعات رسانه‌های نوین، سال ششم شماره ۲۴، صص ۱۳۵-۱۶۴.
- مقصودی، سپیده؛ صبوری خسروشاهی، حبیب و هاشم‌زهی، نوروز (۱۳۹۹). تبیین تاثیرات فضای مجازی بر هویت اجتماعی جوانان در شهر تهران، فصلنامه مطالعات راهبردی ورزش و جوانان، پیاپی ۴۸، صص ۳۲۳-۳۴۱.
- مهدی‌زاده، محمد (۱۳۸۹). نظریه‌های رسانه‌ای: اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی، تهران، انتشارات همشهری، چاپ اول.
- ندایی، مژگان (۱۳۷۸). گونه شناسی فرهنگ سازمانی، علوم انسانی (دانشگاه امام حسین)، شماره ۳۱.
- نقی زاده، محمد (۱۳۸۵). معماری و شهرسازی اسلامی مبانی نظری، اصفهان، راهبان.
- یعقوبی، حسن؛ یوسفی، رحیم و امین‌زاده، محمد (۱۳۹۸). ارتباط فعالیت‌های اجتماعی و ورزش‌های گروهی با میزان اعتیاد به فضای مجازی، فصل‌نامه مطالعات روان‌شناسی ورزشی، پیاپی ۲۹، صص ۲۰۳-۲۱۸.

Garshol, Lars Marinus (2003). Living with topic maps and RDF.

ISO (2008). "JTC 1/SC 34 – Document description and processing languages". ISO 5 March 2008.

Shi, B., & Zhao, L. C. (2013). Comparative Study on Application of Information Visualization in Knowledge Organization. Advanced Materials Research, 756, 1600-1604.

Taylor, G and Spencer, S (2004). Ethnic Communication. In Social Identities. London: Routledge.

