

## شناسایی ابعاد زندگی اجتماعی شهروندان متأثر از فضای مجازی (یک پژوهش آمیخته)

مریم پور جمشیدی\*، اکبر مؤمنی راد\*\*، افشین افضلی\*\*\*

تاریخ دریافت: ۱۳۹۸/۶/۱۰ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۱۲/۲۷

### چکیده

این پژوهش با هدف شناسایی ابعاد زندگی اجتماعی شهروندان و تأثیرپذیری آنها از فضای مجازی و با روش آمیخته متولی اکتشافی انجام شد. مشارکت‌کنندگان بخش شامل صاحب‌نظران استان همدان در حوزه مسائل اجتماعی بودند که از بین آنها ۱۰ نفر و همچنین متون نظری مربوط به پژوهش که از بین آنها ۷ کتاب، ۱۳۱ مقاله و ۱۰ پایان‌نامه به‌صورت هدفمند انتخاب شدند. جامعه مورد مطالعه در بخش کمی نیز شهروندان استان همدان بودند که، ۴۰۰ نفر به شیوه تصادفی طبقه‌بندی انتخاب شدند. برای گردآوری داده‌ها از پرسشنامه محقق ساخته و مصاحبه نیمه ساختارمند استفاده شد. نتایج در بخش کیفی شامل شش مقوله امنیت و سلامت اجتماعی؛ آگاهی‌های شهروندی؛ تقابل سنت و مدرنیته؛ اخلاق اجتماعی؛ مشارکت اجتماعی و مسئولیت‌پذیری اجتماعی بود. در بخش کمی نیز نتایج نشان داد بیشترین استفاده از فضای مجازی از نظر کمیت به‌منظور تفریح و سرگرمی و کمترین آن فعالیت‌های تجاری و اقتصادی است. تأثیر 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 بود.

واژه‌های کلیدی: اینترنت، شهروندان، شبکه‌های اجتماعی، زندگی اجتماعی، فضای مجازی

\* استادیار تکنولوژی آموزشی دانشگاه بوعلی سینا، همدان، ایران. (نویسنده مسئول).

maryamporjamshidi@gmail.com

akbar856@gmail.com

afzali.afshin@ymail.com

\*\* استادیار تکنولوژی آموزشی دانشگاه بوعلی سینا، همدان، ایران.

\*\*\* استادیار سنجش و اندازه‌گیری. دانشگاه بوعلی سینا، همدان، ایران.

## مقدمه

فضای مجازی، نسل متفاوتی از فضای روابط اجتماعی است و با این‌که عمر خیلی زیادی ندارد، امروزه توانسته به‌خوبی در زندگی مردم جا باز کند. افراد بسیاری در سنین مختلف و از گروه‌های اجتماعی متفاوت در فضای مجازی کنار هم گردآمده‌اند و از فاصله‌های بسیار دور در دنیای واقعی از این طریق با هم ارتباط برقرار می‌کنند. در حال حاضر دو حقیقت در مورد دنیای مجازی مسلم است: اول آنکه دنیای مجازی در کنار دنیای واقعی موجودیت پیدا کرده و دوم آنکه دنیای مجازی با سرعتی سرسام‌آور و در ابعاد اجتماعی، اقتصادی، فرهنگی، سیاسی و روانی دنیای واقعی نفوذ کرده و به‌طور پیوسته در جریان تغییر، تکمیل یا تخریب این ابعاد است، آنچنان که مردم دنیای واقعی در عین بهت و لذت از ورود به دنیای مجازی و دسترسی به حجم نامحدود اطلاعاتی و تفریحاتی آن، دچار گیجی و ازخودبیگانگی شده‌اند (درستانی و روحانی، ۱۳۹۳). اگرچه به نظر می‌رسد افراد فضای مجازی را بیشتر برای برقراری ارتباط به کار می‌برند اما کاربرد آن فراتر از ارتباط است و به‌عنوان ابزاری برای کار و عمل، تفکر و در یک‌سخن ابزاری برای تحقق اهداف و انگیزه‌های مختلف اجتماعی، سیاسی و فرهنگی استفاده می‌شود (Sampaio, 2008). در این میان، آثار اینترنت و فضای مجازی در روابط اجتماعی بیش از سایر حوزه‌ها بوده و تغییرات و دگرگونی‌های زیادی را بوجود آورده است. با نگاهی واقع‌بینانه به رویدادهای اخیر فضای مجازی، به نظر می‌رسد روند استفاده از این ابزار ارتباطی در جامعه امروزی از شتابی روزافزون برخوردار است.

رشد این رسانه مدرن را می‌توان بر اساس ضریب نفوذ اینترنت دریافت. تعداد مشترکان اینترنت پهن‌بند طبق آخرین آمار منتشرشده در سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی تا پایان سال ۹۷، ۷۴ میلیون و ۵۱۸ هزار و ۵۹۵ است که شامل ۶۴ میلیون و ۱۳۷ هزار و ۱۱۲ مشترک اینترنت پهن‌بند سیار و ۱۰ میلیون و ۳۸۱ هزار و

۴۸۳ مشترک اینترنت پهن باند ثابت می‌شود. این در حالی است که تعداد مشترکان اینترنت پهن‌باند ثابت در سال ۱۳۹۵، بیش از ۳۳ میلیون در بخش پهن‌باند سیار و بیش از ۹ میلیون در بخش پهن‌باند ثابت بود و در سال ۹۶ این آمار به بیش از ۵۳ میلیون برای مشترکان پهن‌باند سیار رسیده و مشترکان پهن باند ثابت هم با افزایشی بیش از ۳۰۰ هزار مشترک مواجه بودند (ایسنا، ۱۳۹۸). در حال حاضر ایران با دارا بودن ۴۰/۱ درصد کاربران اینترنت در خاورمیانه رتبه نخست کاربران در این منطقه را دارد. بر این اساس ۱/۵۴ درصد از کاربران جهانی اینترنت در ایران هستند (جامعه اینترنتی، ۲۰۱۶ به نقل از عرفان منش و صادقی فسایی، ۱۳۹۶).

این میزان از ضریب نفوذ فضای مجازی در زمان کوتاه استفاده به اندازه‌ای است که دغدغه و نگرانی‌هایی را برای جوامع به وجود آورده است. از جمله این‌که آیا فضای مجازی باعث پویایی و رشد ابعاد مختلف زندگی مردم می‌شود یا مانع آن؟ از سوی دیگر پژوهش‌های انجام‌شده در خصوص تأثیر استفاده از فضای مجازی بر ابعاد مختلف جامعه به نتایجی دست یافتند که هم ناشی از تأثیر مثبت و هم ناشی از تأثیر منفی آن است. به طور مثال پژوهش‌های انجام‌گرفته در داخل و خارج از کشور به پیامدهای ناشی از استفاده از فضای مجازی در ابعاد اجتماعی و فرهنگی مانند بحران هویت، کاهش اعتماد در روابط اجتماعی، نقض حریم خصوصی (قلی‌زاده و زمانی، ۱۳۹۶؛ گرامی و گاموری، ۱۳۹۶)، گرایش به مواد مخدر (قربانی و همکاران، ۱۳۹۶)، گسستگی روابط خانوادگی (جنادله و رهنما، ۱۳۹۷)، منزوی شدن (Gandhi & Sousan, 2011)؛ افزایش عزت‌نفس و روابط اجتماعی (Livingstone, 2008)؛ مشارکت اجتماعی و پیوندهای صمیمی و دوستانه (هامپتون<sup>۱</sup> و همکاران، ۲۰۰۹)؛ مشارکت سیاسی (عبداللهی‌نژاد و همکاران، ۱۳۹۵)؛ یادگیری بیشتر و تعاملی (Vesisenho, 2010)؛ کارآفرینی (سلطان محمدلو، ۱۳۹۵)؛ خودکاوای جمعی و اصلاح

برخط اجتماعی و سیاسی (بروجردی علوی و ایلالی، ۱۳۹۷)؛ تغییر سبک زندگی (فرقانی و مهاجری، ۱۳۹۶) اشاره نموده‌اند.

بنابراین با توجه به تأثیرات متفاوت و بعضاً متناقض از تأثیر فضای مجازی، این سؤال پیش می‌آید که با توجه به میزان استفاده شهروندان در استان همدان، آیا تأثیرگذاری فضای مجازی بر ابعاد زندگی اجتماعی آنها یکسان است؟ از نظر میزان و نوع استفاده شهروندان همدانی از فضای مجازی تأثیرپذیری آن بر ابعاد زندگی اجتماعی آنها چگونه است؟ برای پاسخگویی به این سؤال، ابتدا از طریق روش کیفی به شناسایی ابعاد زندگی اجتماعی متأثر از فضای مجازی پرداخته شد و در ادامه تأثیرپذیری ابعاد شناسایی شده از فضای مجازی از طریق روش کمی مورد بررسی قرار گرفت.

## مبانی نظری

### فضای مجازی

فضای مجازی در واقع نامی است که تعداد زیادی از کاربردهای امروز فناوری‌های جدید ارتباطی را دربر می‌گیرد. این نام نخستین بار به وسیله ویلیام گیسون<sup>۱</sup> در سال ۱۹۸۴ ابداع شد. او فضای مجازی را فضایی تخیلی فرض کرد که تمام انسان‌ها و ماشین‌ها و منابع اطلاعاتی در جهان را از طریق رایانه‌هایی به یکدیگر متصل می‌کند. معنایی که توسط گیسون از فضای مجازی بدست آمد، تقریباً مشابه معنایی است که امروزه از لفظ فضای مجازی استنباط می‌شود. گیسون فضای مجازی را برای مثال، محیطی برساخته از اطلاعات نامرئی، اطلاعاتی که می‌تواند اشکال مختلفی به خود بگیرد، تعریف می‌کند (مرشدی زاد، ۱۳۹۲). فضای مجازی بر جنبه‌های نرم‌افزاری و یا ذهنی و فرهنگی اتکا دارد و عمدتاً بر ابزار رایانه‌ای و شبکه جهانی وب استوار است

---

1. William Gibson

(بروجردی علوی و صدیق یزدچی، ۱۳۹۶: ۹۸). به‌طور کلی فضای مجازی مفهومی است گسترده و شامل دامنه‌های متداخل و درعین‌حال منفک ارتباطات دیجیتال و فناوری‌های اطلاعات-اینترنت، تور جهان‌گستر، پست الکترونیک، به‌اضافه تمام زیرمجموعه‌های آنها شامل سرویس تابلو اعلانات، اتاق‌های گپ‌زنی و... و فناوری‌های مرتبط از قبیل واقعیت مجازی، هوش مصنوعی و سامانه‌های محیط دیجیتال تعاملی (Bell & Kennedy, 2000).

### زندگی اجتماعی

زندگی اجتماعی، مجموعه‌ای از افراد انسانی است که با نظام، سنن، آداب و قوانین خاص به یکدیگر پیوند خورده و زندگی دسته‌جمعی دارند. زندگی دسته‌جمعی این نیست که گروهی از انسان‌ها در کنار یکدیگر و در یک منطقه زیست کنند و از یک آب‌وهوا و یک نوع مواد غذایی استفاده کنند. زندگی انسان اجتماعی، به‌معنای این است که ماهیت اجتماعی دارد؛ از طرفی نیازها، بهره‌ها و برخورداری‌ها، کارها و فعالیت‌ها، ماهیت اجتماعی دارد و جز با تقسیم‌کارها و تقسیم بهره‌ها و تقسیم رفع نیازمندی‌ها، در داخل یک سلسله سنن و نظامات میسر نیست، از طرف دیگر نوعی اندیشه‌ها، ایده‌ها، خلق و خوی‌ها، بر عموم، حکومت می‌کند؛ که به‌آنها وحدت و یگانگی می‌بخشد (مطهری، ۱۳۷۲).

### چارچوب نظری

در این پژوهش از دیدگاه جامعه‌شناسان درباره فناوری شامل دیدگاه جبرگرایی فناوری و جبرگرایی اجتماعی و نظریات مربوط به رسانه و مخاطب شامل نظریه کاشت، استفاده و رضایتمندی، برجسته‌سازی، و جامعه شبکه‌ای به‌عنوان چارچوب نظری پژوهش استفاده شده است. نظریه‌های مطرح شده، هرکدام به‌گونه‌ای به رابطه بین رسانه‌های ارتباطی و تأثیر آنها بر افراد در زندگی اجتماعی اشاره کرده‌اند.

### دیدگاه جبرگرایی فناوری و جبرگرایی اجتماعی

رویکرد جبرگرایی فناوری، رابطه فناوری و جامعه را رابطه‌ی علی و معلولی می‌داند. مطابق این دیدگاه، فناوری، نقش فعالی در نظام اجتماعی بازی می‌کند و به این ترتیب، سهم هرگونه عامل اجتماعی نادیده گرفته می‌شود. معتقدان به این رویکرد، بر این باورند که فناوری است که فعالیت‌های اجتماعی را رهبری و انتخاب‌ها و حدود آنها را مشخص می‌کند. در واقع این رویکرد بر دو فرض اصلی تکیه دارد: اول این‌که، اختراع یک فناوری جدید و ورود آن به جامعه، الزاماً مولد تغییرات اجتماعی است؛ به عبارت دیگر، فرد، فرهنگ، جامعه یا اقتصاد، تحت تأثیر مستقیم فناوری یا رسانه هستند و این فناوری است که باعث ایجاد دگرگونی در آنها می‌شود. معتقدان به این رویکرد، هم‌زمان با تولید شدن و به بازار آمدن یک فناوری، نتایج و تأثیرات آن را بر جامعه حدس می‌زنند و تغییرات اجتماعی را محصول ورود فناوری‌های جدید می‌دانند. دوم این‌که هم‌زمان با خلق یک فناوری جدید و ارائه آن به بازار می‌توان پیش‌بینی کرد که مردم چه استفاده‌ای از آن می‌کنند. در مقابل دیدگاه جبرگرایی فناوری، مکتب جبرگرایی اجتماعی، تغییرات اجتماعی را نتیجه روابط قدرت بین فعالان اجتماعی می‌داند و بر این نکته تأکید می‌کند که فناوری‌ها نقشی در به وجود آمدن این تغییرات بازی نمی‌کنند. در این دیدگاه استفاده‌کنندگان از قدرتی بیش‌از اندازه برخوردارند و الزامات و محدودیت‌هایی که فناوری با خود دارد، در نظر گرفته نمی‌شود (ضابط و چشمه سهرابی، ۱۳۸۸: ۳۹).

**نظریه کاشت:** نظریه کاشت از سوی «جرج گرینر» رئیس دانشکده آنبرگ دانشگاه پنسیلوانیا مطرح و توسعه یافته است. این نظریه بر روش‌هایی تمرکز دارد که از طریق آن، رویارویی گسترده و مکرر با رسانه‌ها در طی زمان، به تدریج دیدگاه ما را درباره دنیا و واقعیت اجتماعی شکل می‌دهد. هرچه بیشتر رسانه‌ها را استفاده کنیم، دیدگاه ما از جهان شبیه‌تر به دیدگاه رسانه‌ها از جهان خواهد بود. یکی از سازه‌های مهم نظریه

کاشت، جریان سازی به معنای همگون‌سازی تدریجی ادراکات و آفرای افراد از واقعیت اجتماعی به صورت جریان‌سازی همگراست. این اتفاق به ظاهر از طریق فرایند سازه‌سازی رخ می‌دهد که در نتیجه آن بینندگان دنیای واقعی را از دریچه دنیای رسانه‌ها می‌آموزند. ردهای حافظه به نسبت به صورت خودکار از تجارب رسانه‌ها ذخیره می‌شود. سپس ما از این اطلاعات ذخیره‌شده برای شکل‌بندی باورهایمان در مورد دنیای واقعی استفاده می‌کنیم. هرگاه این دنیای ساخته شده از تجارب فرد با دنیای واقعی از درجه بالایی از همسانی برخوردار باشند، تشدیدسازی رخ می‌دهد و اثر کاشت نیرومندتر می‌شود (مهدی زاده، ۱۳۸۴).

**نظریه استفاده و رضایتمندی:** دیدگاه استفاده و رضایتمندی بر نقش فعال مخاطب در انتخاب کردن و هدفمند بودن در رفتار استفاده از رسانه‌ها تأکید دارد. تجربه و اثرات استفاده رسانه‌ها به میزان زیادی به استفاده فرد از رسانه‌ها و رضایتمندی حاصل از آن بستگی دارد. در واقع رویکرد استفاده و رضایتمندی متضمن تغییر کانون توجه از مقاصد ارتباطی به مقاصد دریافت‌کننده است. این رویکرد می‌کوشد معلوم نماید که رسانه ارتباطی چه کارکردهایی برای مخاطب عرضه می‌کند.

**نظریه برجسته‌سازی:** بر اساس نظریه برجسته‌سازی، رسانه‌ها، به ویژه اخبار، گزارش‌های خبری و برنامه‌های مستند، این قدرت را دارند که توجه عموم را به مجموعه‌ای از مسائل و موضوعات معین و محدود معطوف سازند و از مسائل و موضوعات دیگر چشم‌پوشی کنند. حاصل کار این می‌شود که بعضی از مسائل خاص توسط بسیاری از مردم در سپهر عمومی و خارج از قلمرو رسانه‌ها به بحث گذاشته می‌شود، درحالی‌که به مسائل و موضوعات دیگر توجه نمی‌شود. محققان برجسته‌سازی بر اهمیت یک موضوع تمرکز می‌کنند. این اهمیت در اولویت رسانه به بینندگان، خوانندگان و شنوندگان می‌گوید که در رابطه با چه موضوعاتی به تفکر پردازند؟ تحقیق بر روی فرآیند برجسته‌سازی نشان می‌دهد که اهمیت نسبی یک موضوع مطرح در اولویت رسانه تعیین می‌کند که چگونه اولویت عموم شکل می‌گیرد که این مسئله

در مقابل، آن موضوعاتی را که مدنظر سیاست‌گذاران است، تحت تأثیر قرار می‌دهد (کیا و رشکیانی، ۱۳۸۵).

**نظریه جامعه شبکه‌ای:** این نظریه توسط مانوئل کاستلز<sup>۱</sup> مطرح شد. او شبکه را مجموعه‌ای از «نقاط اتصال یا گره‌های بهم‌پیوسته» می‌داند که در آن «یک منحنی خود را قطع می‌کند». این که نقطه اتصال چه چیزی است، مشخصاً به نوع شبکه‌های موردنظر بستگی دارد. شبکه ساختاری باز می‌تواند بدون هیچ محدودیتی گسترش یابد و نقاط شاخص جدیدی را در درون خود پذیرا شود. به نظر کاستلز حضور در شبکه یا حذف از آن و معماری روابط میان شبکه‌ها که توسط فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات با سرعت نور عمل می‌کند، تعیین‌کننده ریخت و فرایند و کارکرد مسلط جوامع ماست. قدرت جریان‌هایی که در ساختار و زبان این رسانه‌ها نهفته است، به مراتب بیشتر از قدرت‌هایی است که حتی در شبکه‌های رسانه‌ای حضور دارند (Castells, 1384).

## روش پژوهش

در این پژوهش از روش تحقیق ترکیبی و از بین انواع طرح‌های پژوهش ترکیبی از طرح اکتشافی متوالی از نوع مدل تدوین ابزار استفاده شد. در این طرح، روش‌های کمی و کیفی از طریق تدوین پرسش‌های ابزار به هم متصل می‌شوند به این صورت که ابتدا موضوع پژوهش به صورت کیفی بررسی می‌شود، سپس از یافته‌های کیفی به عنوان راهنما جهت تدوین پرسش‌ها و مقیاس‌های ابزار پیمایش کمی استفاده می‌شود و پژوهشگر این ابزارها را به صورت کمی اجرا و روا سازی می‌کند. در بخش کیفی این پژوهش از روش تحلیل محتوای کیفی با رویکرد استقرایی و در بخش کمی از روش توصیفی از نوع پیمایشی استفاده شد. مشارکت‌کنندگان بخش کیفی شامل ده نفر از صاحب‌نظران استان همدان که دارای مدرک دکتری و تجربه کاری و پژوهشی در زمینه

---

1. Manuel Castells



مسائل اجتماعی و همچنین ۷ کتاب، ۱۳۱ مقاله، و ۱۰ پایان‌نامه مرتبط با هدف پژوهش بودند که با استفاده از شیوه نمونه‌گیری هدفمند و بر اساس قاعده اشباع نظری انتخاب شدند. معیار انتخاب اسناد برای تحلیل از نظر بازه زمانی ۱۹۹۸ تا ۲۰۱۸ میلادی یا ۱۳۸۰ تا ۱۳۹۷ شمسی بود. از واحد جمله برای تحلیل متن اسناد و مصاحبه‌ها استفاده شد و در فرآیند تحلیل داده‌ها، مفاهیم و مضامین مورد توجه بودند. جامعه مورد مطالعه در بخش کمی نیز شامل شهروندان استان همدان است که از این جامعه ۴۰۰ نفر با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی طبقه‌ای با توجه به وسعت و تنوع نقش شهروندان، در پنج طیف شامل دانش‌آموز، دانشجو، خانه‌دار، شاغل آزاد و شاغل دولتی به‌عنوان نمونه انتخاب شدند.

جمع‌آوری داده‌ها، در بخش کیفی با استفاده از فیش‌برداری و مصاحبه نیمه ساختارمند و در بخش کمی از طریق پرسشنامه انجام گردید. داده‌های حاصل از منابع مکتوب و مصاحبه‌ها خط به خط برای کدگذاری باز استفاده شد و مقوله‌های مربوط به ابعاد اجتماعی زندگی شهروندان در ۶ مقوله اصلی بدست آمد. با توجه به نظر کرسول و میلر<sup>۱</sup> (۲۰۰۲) مبنی بر رعایت حداقل دو معیار از هشت معیار (شامل مشارکت طولانی و مشاهده مداوم در میدان تحقیق؛ مثلث‌بندی؛ بررسی همکاران؛ تحلیل موردی؛ متناقض؛ تشریح کلیشه‌های ذهنی و پیش‌داوری‌های محقق؛ تأکید مشارکت‌کنندگان؛ توصیف غنی و ممیزی خارجی)، در پژوهش حاضر محقق از هشت معیار، سه مورد آن را برای اعتباربخشی به داده‌های کیفی رعایت نمود. بدین‌صورت که زیرمقوله‌ها و مقوله‌های اصلی را به پنج نفر از صاحب‌نظران و متخصصان و استادان دانشگاه که آنها نیز تجربه علمی و عملی در حوزه‌های اجتماعی داشتند ارائه کرد و از آنها در رابطه با اعتباربخشی داده‌های بدست آمده سؤال پرسید که در این فرایند، برخی مقوله‌ها بازبینی شد. همچنین نتایج بخش کیفی را به ۱۰ نفر از مشارکت‌کنندگان ارائه و از تأیید آنها اطمینان حاصل کرد.

علاوه بر این، محققان تلاش نمودند بررسی‌های خود را دقیق، غنی و با جزئیات کامل انجام دهند و مقوله‌های بدست آمده را با شواهد وسیع از متن اسناد و سخنان مشارکت‌کنندگان بررسی، تحلیل و تفسیر کنند و بدین ترتیب بر غنای یافته‌ها بیفزایند. پس از این‌که مؤلفه‌های اصلی مربوط به ابعاد اجتماعی از طریق روش کیفی در قالب مقولات مشخص شد، در ادامه برای سنجش تأثیرپذیری هرکدام از مقوله‌ها، گویه‌هایی در قالب سؤال تدوین و در نهایت پرسشنامه‌ای با ۲۴ سؤال تهیه شد و روایی محتوایی آن با استفاده از نظر متخصصان و روایی سازه آن از طریق تحلیل عاملی تأییدی به دست آمد. نتایج تحلیل عاملی پرسشنامه تأثیر فضای مجازی بر ابعاد اجتماعی که در آن ۵۳ درصد واریانس سؤال‌ها استخراج شده بود، نشان داد که حجم نمونه کافی است (آزمون  $KMO=0/62$  و بارتلت  $P<0/0001$ ). نتایج بارهای عاملی بالاتر از ۳٪ چرخش متعامد، سه بُعد مورد نظر را بدست آورد. مقدار شاخص پایایی‌های ترکیبی (CR) برابر با ۰/۷۸ و شاخص میانگین واریانس استخراج شده (AVE) 59/0 به دست آمد که نشان‌دهنده قابلیت اعتماد کافی و مناسب پرسشنامه بود. همچنین برای سنجش پایایی آن از روش همسانی درونی با استفاده از آلفای کرونباخ استفاده شد که ضریب آن ۰/۸۹ بدست آمد.

## یافته‌ها

در بخش کیفی پژوهش، ابتدا داده‌های حاصل از اسناد و مصاحبه‌ها به صورت متن پیاده‌سازی و وارد نرم‌افزار مکس کیودیتا نسخه ۱۰ گردید و از طریق فرایند کدگذاری باز تحلیل شدند. به این صورت که ابتدا متن اسناد و مصاحبه‌ها، جمله به جمله و با دقت خوانده و کد یا برجستگی برحسب مضمون به آنها اختصاص داده شد. در گام بعدی کدهای باز با هم مقایسه و بر اساس تشابهاتی که با هم داشتند، در یک طبقه خاصی قرار گرفتند. طبقات اولیه چندین بار مرور و بازبینی و با یکدیگر مقایسه شدند.

این امر در توسعه طبقات و جاگذاری کدها در طبقه مناسب تأثیر بسزایی داشت و باعث شد تا با تداوم جمع‌آوری داده‌ها و تحلیل آنها، بعضی از طبقات ادغام و یا طبقات جدیدتری ایجاد شود و در نهایت حول یک محور مشترک (مفهوم انتزاعی) مقوله‌های اصلی دربرگیرنده ابعاد اجتماعی زندگی شهروندان شکل گرفت (جدول ۱). در ادامه، توضیح مربوط به هرکدام از مقوله‌های حاصل از تحلیل محتوای کیفی آورده شده است.

جدول ۱- ابعاد اجتماعی متأثر از فضای مجازی

مقوله اصلی	زیر مقوله‌ها
امنیت و سلامت اجتماعی	اغفال و سوءاستفاده؛ روابط نامشروع و غیرمتعارف؛ اعتیاد به مواد مخدر و خریدوفروش آن؛ بی‌نظمی؛ استرس و اضطراب؛ نارضایتی از شرایط و وضعیت موجود و بی‌اعتمادی.
مشارکت اجتماعی	انسجام و وحدت رویه در مسائل اجتماعی؛ سازگاری با افراد جامعه؛ ارتباط و تعامل؛ تلاش برای توسعه و بهبود جامعه، شرکت در رویدادهای اجتماعی؛ هم‌نوایی و همدردی با مسائل اجتماعی؛ اعتماد و همکاری جمعی
اخلاق اجتماعی	ایثار و بخشش اجتماعی؛ پذیرش دیدگاه‌ها و احترام به نظرات دیگران؛ استفاده از منابع موثق؛ رعایت حق کپی‌رایت؛ رعایت حریم خصوص؛ داوری و قضاوت منصفانه.
مسئولیت‌پذیری اجتماعی	انجام وظایف و تکالیف؛ رعایت قوانین و ضوابط و هنجارهای اجتماعی؛ مسئولیت‌های بشردوستانه، رعایت پرداخت‌های لازم به مقامات ملی و محلی و جلوگیری از فساد.
آگاهی‌های شهروندی	آگاهی از حقوق و تعهدات شهروندی؛ آگاهی از قوانین شهروندی و آگاهی از مسائل اجتماعی.
تقابل سنت - مدرنیته	دگرگونی ارزش‌ها؛ سبک زندگی؛ شکاف نسلی؛ تغییر الگوهای زندگی؛ تغییر روابط خانوادگی و تعارض نقش‌ها.

## امنیت و سلامت اجتماعی

امنیت و سلامت اجتماعی را می‌توان در امان بودن یا در امان حس کردن خود از تهدیدهای محیط زندگی تعریف کرد. این احساس طیفی از جرائم خشونت‌بار احتمالی و آسیب‌های اجتماعی را در برمی‌گیرد. چند نمونه از مصادیق ناظر به مقوله امنیت و سلامت اجتماعی حاصل از متن اسناد و مصاحبه‌ها عبارت‌اند از:

«در فضای مجازی هر فردی قادر به معرفی نام خودش، گروه، شرکت، کسب‌وکار صنفی و غیره هست و محتواهای مورد نظر خودش را می‌تونه با دیگران به اشتراک بگذاره. این وسعت ارتباط در عین جذابیت و مزیت، راه را برای تهدید امنیت کاربر و حریم خصوص او نیز باز می‌گذاره» (مشارکت‌کننده شماره ۷).

جوانان به دلیل این‌که با محدودیت‌های ارزشی، هنجاری و خانوادگی و قانونی در جامعه روبه‌رو هستند بیشتر شیفته جذابیت‌های فضای مجازی شدند و خود این مسئله باعث مصرف‌گرایی، کاهش فعالیت‌های بدنی شده و سلامت عمومی و همگانی، فردی و خانوادگی را مختل ساخته است (سلطانی رنانی، ۱۳۹۶: ۱۶۶).

## مشارکت اجتماعی

منظور از مشارکت اجتماعی نوعی کنش یا رفتار هدف‌دار است که از منظر نظام‌مندی و کارکردی، سازوکاری برای بقا و توسعه اجتماعی است. برخی مشارکت اجتماعی را فرایند آگاهانه تقسیم قدرت و منابع کمیاب و فراهم‌سازی فرصت برای رده‌های پایین جامعه، جهت بهبود شرایط زندگی عنوان کرده‌اند (سفیری و تمیز، ۱۳۹۰: ۱۲۳). از نمونه مصادیق مربوط به مقوله مشارکت اجتماعی می‌توان به موارد زیر اشاره نمود:

«شبکه‌های مجازی با ارائه اطلاعات صحیح از توانمندی نهادها و کنشگران متناسب به آن‌ها می‌توانند اعتماد جامعه به این تشکل‌های مدنی را جلب کنند و باعث مشارکت اجتماعی بیشتر شوند» (خانیکی و خجیر، ۱۳۹۸: ۵۲).

«در فضای مجازی، افراد خواسته یا ناخواسته بدون این‌که نسبت به هم آشنایی داشته باشند یا همدیگر رو دیده باشند، همه دست در دست هم می‌گذارند و از طریق کمپین‌ها و گفتگوهایی که در این فضاها شکل می‌گیرد، باعث همبستگی و مشارکت‌های اجتماعی و هم‌افزایی قدرت اجتماع میشن» (مشارکت‌کننده شماره ۴).

### اخلاق اجتماعی

اخلاق بر عمل و رفتار انسان اطلاق گردیده است. هر کاری که متصف به حسن یا قبح بوده و صاحب آن مستحق مدح یا ذم باشد، آن کار را اخلاق می‌گویند. اخلاق اجتماعی مجموعه‌ای از عقاید، ارزش‌ها و هنجارهایی هستند که نسبت به فرد، اموری بیرونی و مستقل تلقی می‌شوند که در جریان جامعه‌پذیری برای او درونی می‌گردند و به‌صورت جزئی از شخصیت او درمی‌آیند و در نهایت رفتار فرد را در جامعه تعیین می‌کنند و به‌عنوان اخلاق اجتماعی محسوب می‌شوند (چیت‌ساز، ۱۳۸۸). امروزه فضای مجازی با کارکردها و نقش‌های ویژه‌ای که دارد، اثرات غیرقابل‌انکاری بر اخلاق اجتماعی شهروندان دارد. از نمونه مصادیق ناظر به مقوله اخلاق اجتماعی می‌توان به موارد زیر اشاره نمود:

«در دنیای امروز به دلیل دسترسی راحت و کم‌هزینه به فضای مجازی، افراد هر روز با حجم زیادی از محتواها در حجم کم و قالب‌های متفاوت و جذابی روبرو می‌شوند که یادآور خیلی از ارزش‌های اخلاقی برای افراد جامعه است که می‌تواند موجب استحکام روابط بین افراد خانواده شود» (مشارکت‌کننده شماره ۵ و ۹).

«نتایج برخی از تحقیقات نشان می‌دهد که میزان حضور بیشتر در فضای مجازی بر افزایش تعهد به ارزش‌های اخلاقی تأثیر دارد به این معنا که حضور هدفمند در فضای مجازی لزوماً منجر به تضعیف ارزش‌های اخلاقی نشده و برعکس موجب تقویت ارزش‌های اخلاقی شده است» (مصلحی نیک، حاجیانی، ۱۳۹۶).

### مسئولیت‌پذیری اجتماعی

مسئولیت‌پذیری اجتماعی اغلب اشاره به پاسخگویی فرد نسبت به نقش و وظایف اجتماعی‌اش دارد. از مصادیق ناظر به این مقوله می‌توان به موارد زیر اشاره نمود.

«اجتماع برخط با ایجاد فرصت‌های تعامل در فضاهای موجود، زمینه‌های حمایت و حضور اجتماعی شامل توانایی مشارکت (سهیم شدن) برای شناسایی مسائل اجتماعی با دیگران (اجتماع) و ارتباط هدفمند در یک محیط با اعتماد (مطمئن) و توسعه ارتباطات میان فردی، امکان‌پذیر و راه برای شیوه‌های نو در یادگیری و زندگی را فراهم نموده است» (Annes, 2010).

«بسیاری از شهروندان ما از وظایف خودشون بی‌خبرن ولی خدا روشکر به مدد فضای مجازی، مسئولان و متولیان امور شهری و حتی برخی از خود شهروندان متعهد توئستن با اطلاع‌رسانی‌ها و ایجاد آگاهی از طریق شبکه‌های اجتماعی و وب سایت‌ها مردم را با وظایف شهروندی شون آشنا کنند و سعی کنند از مشارکت حداکثری آنها برای توسعه شهری بهره ببرند» (مشارکت‌کننده شماره ۱).

### آگاهی‌های شهروندی

آگاهی‌های شهروندی به دانش و مهارت‌هایی اشاره دارد که شهروند واقعی باید واجد آنها باشد تا ضمن آشنا شدن با آنها بتواند به نیازهای خود و جامعه‌ای که در آن زندگی می‌کند پاسخ دهد. فضای مجازی به عنوان یک رسانه در دنیای امروز نقش بسیار

مهمی در فرآیند آگاه‌سازی شهروندان و به‌طورکلی اجتماعی کردن افراد دارند و با القای این احساس که آنچه انتقال می‌دهند، همان بازتاب راستین جامعه است؛ هم می‌توانند هنجارهای اجتماعی را تقویت کنند و هم می‌توانند آنها را مخدوش سازند. از نمونه مصادیق ناظر به مقوله آگاهی‌های شهروندی می‌توان به موارد زیر اشاره نمود:

«فضای مجازی بین افرادی که به دلیل محدودیت‌های اجتماعی و فرهنگی امکان برقراری ارتباط در فضای واقعی را ندارند، ارتباط برقرار کرده و باعث شده تا آنان از مسائل اجتماعی پیرامون خود آگاه شوند ( Sanyal & Banerjee, 2012 ).»

«شهروندان تا یکی دو دهه پیش، با خیلی از مسائلی که برای داشتن زندگی بهتر در جامعه لازم بود آشنایی کمی داشتند و یا امکان کسب آگاهی و مهارت برای عده خاصی فراهم بود اما الآن فضای مجازی با قابلیت اشتراک‌گذاری و تعاملی که داره فرصت دسترسی به انواع دانش‌های موردنیاز یک فرد رو فراهم کرده که همین مسئله تأثیر قابل ملاحظه‌ای روی رشد افراد داره و میشه گفت که امروزه فضای مجازی یکی از پیش شرط‌های پایبندی به تعهدات شهروندی در جامعه است که شناخت و آگاهی‌ه را فراهم کرده» (مشارکت‌کننده شماره ۲).

### تقابل سنت و مدرنیته

یکی از موضوعات رایج در مسائل اجتماعی، مفهوم سنت و مدرنیته است. مدرنیته بر پیشرفت‌های اجتماعی دلالت دارد که به‌عنوان مشخصه‌های انتقال از جوامع سنتی به مدرن شناخته می‌شوند. گیدنز<sup>۱</sup> (۱۳۷۸) به تغییر کنش انسانی در پرتو شناخت جدید در دوران مدرن که نشأت گرفته از رسانه‌های جدید است اشاره کرده و معتقد است که بسط جهانی نهادهای مدرنیته بدون جمع آمدن دانشی که رسانه‌ها ارائه می‌دهند امکان‌پذیر نیست. از جمله مصادیق ناظر به این مقوله عبارت‌اند از موارد زیر:

---

1. Giddens

«فضای مجازی و محتوا و تولیدات آن منجر به پدیدار شدن شکاف‌های نسلی و جنسیتی جدیدی در خانواده‌ها شده‌اند. این جداسازی برخلاف رسانه‌های سنتی همچون تلویزیون، بیش از آنکه از طریق محتوا عمل کند از طریق دسترسی عمل می‌کند. دسترسی افراد به فضای مجازی در خانواده، الگوهای کنش متقابل والدین و فرزندان را به شیوه منفی دگرگون و بدین ترتیب هم‌زمان با تضعیف همبستگی خانواده، باعث افزایش تضادهای بین نسلی می‌شود» (Mesch, 2006: 480).

«رسانه‌های ارتباطی جدید، حکم وسیله نقلیه‌ای را دارند که ایده‌های جدید و مدل‌های تازه را از غرب به جهان سوم و از مناطق شهری به مناطق روستایی منتقل می‌کنند» (مشارکت‌کننده شماره ۳).

در ادامه، گویه‌های پرسشنامه بر اساس نتایج حاصل از بخش کیفی تنظیم و در بخش کمی با استفاده از تحلیل عامل اکتشافی و تأییدی مورد بررسی قرار گرفت که قبل از ارائه یافته‌های مربوط به آن، ابتدا توصیفی از کمیّت و نوع استفاده شهروندان از فضای مجازی در جدول شماره ۲ نشان داده شده است.

جدول ۲- وضعیت کمیّت استفاده از فضای مجازی در استان همدان در طول هفته

اقتصاد و تجارت		برقراری ارتباط		یادگیری		سرگرمی		شاخص	
								میزان استفاده در هفته	
درصد	فراوانی	درصد	فراوانی	درصد	فراوانی	درصد	فراوانی		
۳۴/۸	۱۳۹	۱۵/۸	۶۳	۱۶/۰	۶۴	۱۶/۵	۶۶		کمتر از یک ساعت
۲۱/۲	۸۵	۱۶/۲	۶۵	۲۳/۰	۹۲	۱۴/۲	۵۷		یک ساعت و نیم
۲۱/۲	۸۵	۲۸/۲	۱۱۳	۳۴/۵	۱۳۸	۳۶/۰	۱۴۴		دو تا پنج ساعت
۱۴/۰	۵۶	۲۲/۸	۹۱	۱۷/۲	۶۹	۱۷/۸	۷۱		۶ تا ۸ ساعت
۸/۸	۳۵	۱۷/۰	۶۹	۹/۲	۳۷	۱۵/۵	۶۲		بیشتر از ۸ ساعت
۱۰۰	۴۰۰	۱۰۰	۴۰۰	۱۰۰	۴۰۰	۱۰۰	۴۰۰		جمع



بر اساس داده‌های جدول ۲ بیشترین استفاده از فضای مجازی در استان همدان در طول هفته به‌منظور سرگرمی بین ۲ تا ۵ ساعت (۳۶٪) می‌باشد. در ادامه نتایج آزمون تی تک نمونه‌ای به‌منظور بررسی وضعیت نوع استفاده از فضای مجازی در استان همدان ارائه شده است.

جدول ۳- وضعیت نوع استفاده از فضای مجازی در استان همدان

متغیر	شاخص	میانگین مشاهده شده	انحراف استاندارد	میانگین آماری ۱	مقدار آماره t	درجه آزادی	سطح معناداری
تفریحی و سرگرمی	۳/۸۱	۰/۶۵	۳	۲۵/۰۴	۳۹۹	**۰/۰۰۰۱	
یادگیری	۳/۰۱	۰/۹۲	۳	۰/۹۴	۳۹۹	۰/۳۴	
برقراری ارتباط	۴/۰۶	۰/۷۵	۳	۲۸/۲۸	۳۹۹	**۰/۰۰۰۱	
فعالیت‌های تجاری و اقتصادی	۲/۵۴	۰/۹۰	۳	۱۰/۱۲	۳۹۹	**۰/۰۰۰۱	

\* در سطح ۰/۰۵ معنادار است. \*\* در سطح ۰/۰۱ معنادار است.

با توجه به نتایج جدول ۳ میانگین و انحراف استاندارد استفاده از فضای مجازی به‌منظور تفریح و سرگرمی به ترتیب  $۳/۸۱ \pm ۰/۶۵$  بود که این میزان استفاده از فضای مجازی به‌منظور تفریح و سرگرمی بالاتر از حد متوسط است. میانگین و انحراف استاندارد استفاده از فضای مجازی به‌منظور یادگیری به ترتیب  $۳/۰۱ \pm ۰/۹۲$  بود که از میانگین آماری بزرگ‌تر است؛ اما این تفاوت معنادار نمی‌باشد ( $p \leq ۰/۰۵$ ). میانگین و انحراف استاندارد استفاده از فضای مجازی برای فعالیت‌های تجاری و اقتصادی به ترتیب  $۲/۵۴ \pm ۰/۹۰$  بود که از میانگین آماری کوچک‌تر است و این تفاوت در سطح

۱- میانگین آماری هر گویه در مقیاس مورد استفاده لیکرت ۳ است؛ زیرا  $۱+۲+۳+۴+۵=۱۵:۵=۳$ .

۰/۰۱ معنادار است؛ بنابراین با ۹۹٪ اطمینان می‌توان گفت که میزان استفاده از فضای مجازی در استان همدان به‌منظور اقتصاد و تجارت کمتر از حد متوسط است. همچنین میانگین و انحراف استاندارد استفاده از فضای مجازی به‌منظور برقراری ارتباط به ترتیب  $۴/۰۶ \pm ۰/۷۵$  بود که از میانگین آماری بزرگ‌تر است و این تفاوت در سطح ۰/۰۱ معنادار است؛ بنابراین با ۹۹٪ اطمینان می‌توان گفت که میزان استفاده از فضای مجازی در استان همدان به‌منظور برقراری ارتباط بالاتر از حد متوسط است. به‌منظور بررسی روایی سازه پرسشنامه از تحلیل عاملی تأییدی استفاده گردید. که شاخص برازندگی آن در جدول ۴ ارائه شده است.

جدول ۴- شاخص‌های برازندگی تحلیل عاملی تأییدی پرسشنامه

شاخص	ملاک	اجتماع یادگیری
RMSEA	۰/۰۵ و پایین‌تر	۰/۰۴
CFI	حداقل ۰/۹	۰/۹۲
GFI	حداقل ۰/۹	۰/۹۳
AFGI	حداقل ۰/۹	۰/۸۹

با توجه به نتایج حاصل از شاخص‌های برازندگی در مدل اندازه‌گیری تحلیل عاملی تأییدی می‌توان گفت، مقدار RMSEA در دامنه ملاک قابل قبول قرار دارد و این امر گویای مقدار خطای قابل قبول در مدل اندازه‌گیری می‌باشد. مقادیر شاخص‌های CFI، AFGI، GFI نیز با توجه به ملاک مدنظر مطلوب ارزیابی می‌گردند و نشانگر برازش مناسب مدل اندازه‌گیری می‌باشند. بنابراین با توجه به نتایج مدل اندازه‌گیری می‌توان گفت، پرسشنامه دارای برازش مناسب و قابل قبول (روایی) می‌باشد. همچنین به‌منظور شناسایی عوامل زیربنایی مدل کمی و یافته‌های بخش کیفی از تحلیل عاملی اکتشافی استفاده شد که یافته‌های آن در جدول ۵ ارائه شده است.

جدول ۵- واریانس کل تبیین شده توسط مدل

عامل	استخراج بعد از چرخش واریماکس		
	کل	درصد واریانس	درصد تراکمی
۱	۳/۴۷۳	۱۲/۴۰۲	۱۲/۴۰۲
۲	۳/۴۷۳	۱۲/۰۵۲	۲۴/۴۵۴
۳	۳/۰۸۱	۱۱/۰۰۴	۳۵/۴۵۷
۴	۲/۹۹۳	۱۰/۶۹۰	۴۶/۱۴۷
۵	۲/۴۶۴	۸/۸۰۰	۵۴/۹۴۷
۶	۱/۶۵۲	۵/۹۰۱	۶۰/۸۴۸

یافته‌های مندرج در جدول ۵، عامل‌های استخراج شده به همراه مقدار ویژه، درصد واریانس تبیین شده و واریانس تراکمی تبیین شده به وسیله هر کدام از عامل‌ها را نشان می‌دهد. همان‌گونه که در جدول ۵ مشاهده می‌شود، تحلیل عامل نهایی به استخراج شش عامل منجر گردید که این شش عامل در مجموع ۶۵ درصد از واریانس کل پرسشنامه را تبیین می‌کنند.



در پاسخ به این که آیا فضای مجازی بر ابعاد زندگی اجتماعی شهروندان استان همدان تأثیر دارد؟ یافته‌های بدست آمده نشان داد، بارهای عاملی (برآوردهای استاندارد) گویه‌های اندازه‌گیری برای عامل مکنون مسائل اجتماعی بین ۰/۴۳- تا ۰/۶۴- می‌باشد، بارهای عاملی همه نشانگرهای متغیرهای مکنون در سطح ۰/۰۱ معنادار بود. بر این اساس می‌توان بیان کرد که فضای مجازی بر مسائل اجتماعی تأثیر معناداری دارد.

جدول ۶- مقادیر بارهای عاملی مربوط به اثر فضای مجازی بر مسائل اجتماعی

شماره گویه	مسائل اجتماعی
	ابعاد
-۰/۶۴	امنیت و سلامت اجتماعی
۰/۴۹	اخلاق اجتماعی
-۰/۴۳	آگاهی‌های شهروندی (قانون مداری)
۰/۵۴	مشارکت اجتماعی
۰/۸۰	مسئولیت‌پذیری اجتماعی
-۰/۵۹	تقابل سنت و مدرنیته
KMO=۰/۴۵ B.T=۳۲۵/۴۸ df=۱۵ Sig.=۰/۰۰۰	

بر اساس نتایج جدول ۴ بارهای عاملی نشان می‌دهند که امنیت و سلامت اجتماعی (۰/۶۴)، آگاهی‌های شهروندی (۰/۴۳-) و تقابل سنت و مدرنیته (۰/۵۹-) تأثیرپذیری منفی و معناداری از فضای مجازی می‌گیرند و مؤلفه‌های اخلاق اجتماعی (۰/۴۹)، همبستگی ملی (۰/۵۴)، مسئولیت‌پذیری اجتماعی (۰/۸۰) تأثیرپذیری مثبت و معناداری از فضای مجازی می‌گیرند.

## بحث و نتیجه‌گیری

بر اساس یافته‌های پژوهش، مشخص شد، بیشتر شهروندان همدان بین دو تا ۵ ساعت در هفته از فضای مجازی استفاده می‌کنند. همچنین نتایج نشان داد که بیشترین استفاده کاربران از فضای مجازی از نظر نوع استفاده، ابتدا به‌منظور برقراری ارتباط است و کمترین استفاده از فضای مجازی از نظر نوع استفاده به‌منظور انجام فعالیت‌های تجاری و اقتصادی است و این نتیجه بیانگر این است که فناوری‌های جدید ارتباطی مجالی برای اصول حاکم بر روان انسان مانند: رفاه‌طلبی و تن‌آسایی (تمایل به انجام کارها با کمترین انرژی) به وجود آورده‌اند.

از دیگر نتایج بدست آمده در این پژوهش، شناسایی ابعاد اجتماعی زندگی شهروندان استان همدان متأثر از فضای مجازی در شش مقوله اصلی شامل: تقابل سنت و مدرنیته؛ امنیت و سلامت اجتماعی؛ آگاهی‌های شهروندی؛ اخلاق اجتماعی؛ مشارکت اجتماعی و مسئولیت‌پذیری اجتماعی بود که یافته‌ها نشان داد استفاده از فضای مجازی بر مسائل اجتماعی شهروندان تأثیر دارد. این تأثیرگذاری برای مؤلفه‌های: تقابل سنت و مدرنیته؛ امنیت و سلامت اجتماعی و آگاهی‌های شهروندی، منفی مشاهده شد؛ اما برای مؤلفه‌های: اخلاق اجتماعی؛ مشارکت اجتماعی و مسئولیت‌پذیری اجتماعی مثبت بود.

همان‌طور که یافته‌های این پژوهش نشان داد، بین استفاده از فضای مجازی و تقابل سنت و مدرنیته رابطه منفی و معنادار وجود دارد. این بدین معناست که آداب برگرفته از ویژگی‌های دنیای مجازی باعث شده خیلی از آداب، رسوم و سنت‌های قدیمی کمرنگ یا حذف شوند و آداب برگرفته از ویژگی‌های دنیای مجازی جایگزین آن شود. همچنین شکاف قابل توجهی بین نسل‌های قبلی با نسل جدید ایجاد شود. این نتیجه با نتایج پژوهش نصیری و بختیاری (۱۳۹۴)؛ افشاریان (۱۳۹۶)؛ پمپک<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۰۹)؛ همسو است. در خصوص این نتیجه می‌توان به نقش قدرتمند

رسانه‌ها در گذر از سنت به مدرنیته اشاره کرد. در دنیای جدید، انتخاب‌های متنوع و گوناگون پیش روی فرد قرار می‌گیرد، پس سبک زندگی ملازم با انتخاب و مدرنیته است؛ چرا که در گذشته چنین گزینشی در کار نبود و سنت‌ها یا عادات و رسوم گذشته، برنامه‌ای از پیش تعیین‌شده را عرضه می‌کردند (Giddens, 1378).

در نتیجه در دنیای مدرن، فضای مجازی علی‌الخصوص شبکه‌های اجتماعی، افزایش تبادل اطلاعات و تعامل با افرادی از فرهنگ‌های متنوع را موجب شده که می‌تواند منجر به تغییرات در جنبه‌های مختلف شیوه زندگی گردد و به انتخاب‌های متفاوت و شیوه‌های عمل جدید منتهی شود و در نهایت زمینه برای شکل‌گیری عادات و راه‌های جدید را فراهم نماید (Tavakoli & Mura, 2014). از سوی دیگر گفته می‌شود که یکی از پیامدهای مسلم دیجیتالی شدن جوامع، شکل‌گیری زندگی دوم یا زندگی در فضای مجازی به موازات زندگی حقیقی است و یکی از اساسی‌ترین مفاهیم مطرح در زندگی دوم، ظهور «آواتار» در زندگی افراد است. آواتارها به‌عنوان اعضای جامعه مجازی آینده، ویژگی‌های اساسی زندگی انسان آینده را رقم خواهند زد که این امر، شناخت آینده را در گروی شناخت آنها قرار می‌دهد. از آنجاکه کشور ایران نیز از طی کردن این مسیر، پیوستن به جامعه جهانی دیجیتال و غوطه‌وری در فضای سایبر، مستثنی نیست و تنها به لحاظ زمانی، نسبت به کشورهای پیشرفته در ابتلا به چالش‌های این عرصه، متأخر خواهد بود، پس شناخت ابعاد زندگی دوم و ویژگی‌های آن از جمله شناخت پدیده آواتاریسم، راه‌حل مناسب پیش‌بینی و برنامه‌ریزی به‌منظور مواجهه با مسائل و مشکلات فرهنگی این عصر خواهد بود.

از دیگر نتایج پژوهش حاضر، تأثیرپذیری منفی استفاده از فضای مجازی بر آگاهی‌های شهروندی بود. به این معنا که فضای مجازی نه‌تنها آگاهی‌های شهروندان را افزایش نداده بلکه منجر به سطحی‌نگری آنها نسبت به مسائل شده است. این یافته با پژوهش نصیری و بختیاری (۱۳۹۴) همسو اما با پژوهش دهقان نیری و همکاران

(۱۳۹۵)؛ سردارنیا و شاکری (۱۳۹۳) و حسینی (۱۳۹۱) ناهمسو است. این نتیجه می‌تواند تحت تأثیر نوع استفاده شهروندان از فضای مجازی و نیز عدم وجود محتوای مناسب در فضای مجازی باشد. فضای مجازی به همه افراد این امکان را داده که بتوانند با حداقل تلاش و دشواری، با دیگران ارتباط برقرار کنند و دانش و آگاهی‌های زیادی را کسب نمایند. به عبارتی روشن است که فضای مجازی به‌ویژه اینترنت بر آگاهی و دانش کاربران تأثیر دارد؛ اما این‌که چه مقدار از این آگاهی مربوط به آگاهی‌های شهروندی می‌باشد مشخص نیست. اگر ایفای نقش شهروندی فعال در عرصه محلی، ملی و حتی جهانی را مستلزم دسترسی فزاینده شهروندان به اطلاعات، یادگیری و درونی‌سازی آموزه‌های دموکراتیک شهروندی و تعهد شهروندی بدانیم، فضای مجازی به‌عنوان یک رسانه جمعی با خصوصیات و ویژگی‌هایی که دارد می‌تواند در این امر مؤثر واقع شود؛ البته به شرط آنکه برنامه‌ریزی و محتوای مناسبی برای این امر در فضای مجازی تدارک دیده شود. در غیر این صورت نه تنها تأثیرگذاری مثبت نخواهد داشت بلکه می‌تواند در این زمینه معکوس عمل نماید.

نتیجه دیگر این پژوهش حاکی از تأثیر منفی فضای مجازی بر امنیت و سلامت اجتماعی بود. این یافته با نتایج پژوهش گروسی و گروسی (۱۳۹۴)؛ محمدی سیف و عارف (۱۳۹۴)؛ محسنی تبریزی، هویدا و امیدی (۱۳۸۹) و اسلامی و شفیع‌زاده؛ (۱۳۹۶) همسو می‌باشد. از جمله مواردی که با استفاده از فناوری‌های جدید از اصول اخلاقی انحراف حاصل می‌شود، ورود غیرمجاز به حوزه خصوصی افراد است. این موارد شامل استفاده از دوربین‌ها و میکروفن‌های مخفی، یا رخنه در پایگاه‌های اطلاعاتی برای دسترسی به اطلاعات است (فرمیپنی فراهانی، ۱۳۸۳: ۴۵). محتوای پیام‌ها و پیام‌های ناخواسته، انتشار تصاویر و فیلم‌های خصوصی افراد از طریق فضای مجازی، سرقت اطلاعات و سایر تخلفات مرتبط از جمله مواردی است که امنیت عمومی جامعه را به مخاطره می‌اندازد.

در شرایط کنونی تهدیدهای مربوط به فضای مجازی چند بخش عمده حوزه شخصی و خصوصی، حریم اخلاقی، اطلاعات محرمانه و ارزشمند، عملکردهای نرم‌افزاری و سخت‌افزاری در تجهیزات مخابراتی، هزینه مکالمات و کیفیت مخابراتی و میزان رضایت کاربران از اپراتورهای تلفن همراه را هدف قرار داده است. بر این اساس کاربران فضای مجازی برخلاف تصور خود با انبوهی از حملات و اقدامات ضد امنیتی مواجه‌اند که آنها را در هر جایی که باشند، تهدید می‌کند. کاربران متعددی، با اشاره به امکانات فضای مجازی در ثبت و ضبط اطلاعات شخصی، یادآور شده‌اند که امکانات مذکور می‌تواند اسباب سوءاستفاده و باج‌خواهی بعدی از افراد را فراهم آورد (سبحانی‌نژاد و همکاران، ۱۳۸۸: ۲۴).

تأثیر دیگر فضای مجازی بر امنیت و سلامت اجتماعی، مربوط به آثار روانی آن است. فضای مجازی می‌تواند هر لحظه حامل خبری ناخوشایند یا وحشتناک باشد. از سوی دیگر، فضای مجازی انسان‌ها را از مکان‌های عمومی جدا کرده و روابطی که در حوزه عمومی شکل می‌گرفت و شخص را در پیوند با جمع نگاه می‌داشت، اکنون به واسطه فضای مجازی دگرگون شده و شخص را در انزوای جامعه قرار می‌دهد؛ که در چنین شرایطی شخص در هر شرایطی اضطراب دارد (جوادی یگانه و همکاران، ۱۳۹۱). استفاده افراطی از فضای مجازی؛ وابستگی روانی را در پی داشته و حتی تلاش برای کاهش استفاده از آن نیز ناراحتی‌های روانی در پی دارد؛ چرا که در پژوهشی، افراد قابل‌تأملی از کاربران مصاحبه شده، یادآور شدند که در زمان تصمیم به کاهش استفاده از فضای مجازی با مواردی مانند: احساس خستگی، بی‌حوصلگی، ناآرامی، احساس سردرگمی، بدخلقی، زودرنجی، عصبی شدن و پرخاشگری مواجه شدند (منطقی، ۱۳۸۷). بر اساس نتایج بدست آمده از تحلیل داده‌ها، مشاهده شد که بین استفاده از فضای مجازی و اخلاق اجتماعی شهروندان رابطه معنادار و مثبت وجود دارد. این نتیجه با نتایج پژوهش مصلحی نیک و حاجیانی (۱۳۹۶) همسو است. آن‌ها نیز به رابطه معنادار



و مثبتی بین پابندی در همدلی اجتماعی و میزان حضور در فضای مجازی دست یافتند. به این معنی که میزان حضور بیشتر در فضای مجازی (استفاده از اینترنت) بر افزایش تعهد به ارزش‌های اخلاقی تأثیر داشته و بالعکس. بدین معنا که حضور هدفمند در فضای مجازی لزوماً به تضعیف ارزش‌های اخلاقی منجر نشده و برعکس موجب تقویت آن شده است. بر اساس این یافته‌ها همان‌طور که یانگ<sup>۱</sup> (۱۹۹۷) نیز بیان می‌دارد، ویژگی فضای مجازی موجب کسب حمایت‌های اجتماعی می‌شود. با ورود به شبکه‌های اجتماعی و به‌ویژه اتاق‌های گفتگو، نوعی آشنایی و همدلی یا همدردی میان کاربران به وجود می‌آید که دارای ارزش‌ها، معیارها، زبان و نشانه‌های ویژه‌ای است که اعضای این شبکه‌ها با هم هم‌نوایی می‌کنند. تأثیر فضای مجازی (شبکه‌های اجتماعی) به اعتقاد کارشناسان علوم ارتباطات، اگرچه می‌تواند جنبه‌های مثبت و منفی داشته باشد؛ اما باعث شکل‌گیری مفاهیمی همچون صمیمیت و اعتماد در فضای مجازی نیز می‌شود (امیری و حبیب‌اله زاده، ۱۳۹۴).

از دیگر یافته‌های این پژوهش، تأثیر معنادار در جهت مثبت استفاده از فضای مجازی بر مشارکت اجتماعی بود. این نتیجه با نتایج سلیمان زاده و همکاران (۱۳۹۶) و خانیکی و الوندی (۱۳۹۰) و حسینی انجدانی (۱۳۹۰) همسو است. ولی با پژوهش منتظر قائم و شاه قاسمی (۱۳۸۷)؛ موحدی و کاووسی (۱۳۹۰) ناهمسو است. در رابطه با نتیجه بدست آمده می‌توان گفت استفاده از فضای مجازی موجب انسجام و وحدت بیشتر شهروندان با یکدیگر درباره مسائل اجتماعی جامعه شده و سازگاری با افراد را در مسائل مختلف بیشتر نموده و امید به پیشرفت کشور را افزایش داده است. فضای مجازی علاوه بر وجه خبررسانی واجد کارکردهای مهم‌تری شامل شکل‌گیری هویت مشترک فرهنگی و نیز افزایش همبستگی درونی شهروندان است. میل به حضور برجسته جماعت‌های محلی در فضای مجازی جلوه شهود این فرایند اجتماعی است و

شکل‌گیری شبکه‌ها و سایت‌های مختلف حاکی از بروز واقعی این رویکرد جدید فرهنگی-اجتماعی است.

در این میان، در فرایند ایجاد و گسترش این‌گونه شبکه‌ها، روزبه‌روز به میزان کنشگری مشارکت‌کنندگان جدید، تعداد بازدیدکنندگان اهمیت بیش‌تری یافته است و بیشتر از این‌که چیزی تولید شود، میزان مشارکت اعضای شبکه موضوعیت پیدا کرده است. وقتی مردم عضو یک جماعت آنلاین و مجازی می‌شوند به همان اندازه جماعت‌های کلاسیک به هم، چسبندگی پیدا می‌کنند و هویت گروهی و قومی میان آنها شکل می‌گیرد. جماعت‌های جدید نه‌تنها جایگزین قبلی‌ها شده‌اند، بلکه ایده‌های مطرح‌شده درباره فضا و مکان را هم اصلاح کردند. شهروندان با استفاده از رسانه‌های اجتماعی و مشارکتی نوین مانند اینترنت، اجازه می‌یابند در یکی از صدها حوزه عمومی خرد مربوط به زندگی روزمره خود فعال شوند و حق ارتباط برقرار کردن را تجربه کنند. این نوع مشارکت‌های خرد به شهروندان اجازه می‌دهد تا نگرش‌های دموکراتیک و اجتماعی را بیاموزند و تجربه کنند. به این ترتیب صورت‌های کلان مشارکت و فرهنگ اجتماعی تقویت می‌شود.

فضای مجازی موجب ایجاد دموکراسی گفت‌وگویی می‌شود. نظریه دموکراسی گفت‌وگو که توسط آنتونی گیدنز مطرح شد، می‌تواند از سطح خرد تا کلان یعنی از خانواده تا جامعه جهانی پاسخگوی بحران همبستگی باشد و منجر به ایجاد همبستگی‌های جدید و مسئولانه گردد و روند حیاتی اعتماد فعالانه را در میان مردم تقویت کند (جلایی‌پور، ۱۳۸۳). به‌طورکلی می‌توان نتیجه گرفت که امروزه در فضای مجازی، اجتماعاتی در حال شکل‌گیری است که از طریق نشانه‌های نمادین، زبان ارتباطی خود را توسعه می‌دهند و تلاش می‌کنند با هویت‌یابی از طریق ارتباطات گروهی، بر مواردی مانند: تنهایی و بحران‌های اجتماعی غلبه کنند. در برخی موارد نیز

باعث ارتقای سطح دانش و توسعه ارزش‌های مدنی، اطلاع‌یابی‌های مجازی و ایجاد همبستگی‌های مدنی می‌شوند.

یافته‌های این پژوهش در خصوص تأثیر فضای مجازی بر مسئولیت‌پذیری اجتماعی شهروندان به‌عنوان یکی دیگر از ابعاد اجتماعی، نشان داد که استفاده از فضای مجازی باعث افزایش مسئولیت‌پذیری اجتماعی شهروندان شده است. این یافته با پژوهش ژانگ<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۰) و سلیمان زاده و همکاران (۱۳۹۶) همسو و با پژوهش باستانی و زمان (۱۳۹۲) ناهمسو است.

گیدنز (۱۳۸۶) در این باره معتقد است که رسانه‌های جدید مانند ماهواره و اینترنت، در جوامع نقش بسیار مهمی در فرایند اجتماعی کردن افراد دارند و افراد وقت بسیاری را برای این رسانه‌ها اختصاص می‌دهند. رسانه‌ها با القای این احساس که آنچه انتقال می‌دهند، همان بازتاب راستین جامعه است؛ می‌توانند هنجارهای اجتماعی را تقویت کنند و در واقع یکی از سرچشمه‌های گوناگون تعیین هنجارهای اجتماعی برای افراد به شمار می‌آیند. به اعتقاد برخی متخصصان مانند براندنبرگ<sup>۲</sup> (۲۰۰۳)، ظرفیت‌های فضای مجازی (اینترنت) به‌گونه‌ای است که ذاتاً فرهنگ همکاری و تعامل را تقویت و تشویق می‌کند و در حس مسئولیت‌پذیری افراد تأثیر می‌گذارد. ایشان بر اساس نتایج دهمین «پیمایش جهانی کاربران اینترنت» بیان می‌کند که هر چه افراد با فناوری اینترنت بیشتر خو بگیرند، بیشتر به سمت کاربری اجتماعی از آن می‌روند. به‌عبارت‌دیگر، احتمال کمی وجود دارد که افراد در وهله اول برای دسترسی به اطلاعات و یا گفت‌گو و مباحثه استفاده کنند. این بدین معنا است که فضای مجازی مستقلاً می‌تواند الگوهای رفتاری را تحت تأثیر خود قرار دهد.

وی فضای مجازی را به‌مثابه یک قلمرو نوین و جایگزین برای توده‌ها معرفی می‌کند و بیان می‌کند که اینترنت یک نمونه اولیه از یک ساختار شبکه‌ای دموکراتیک

---

1. Zhang

2. Brandenburg

است که در آن افراد نامشخص و تعداد نامحدودی از آنها فارغ از هرگونه کنترل مرکزی با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند. یک ساختار شبکه‌ای غیرسلسله مراتبی و غیرمتمرکز. بر این اساس، فناوری‌های نوین ارتباطی، شکل جدیدی از مشارکت و تعهد مدنی افقی را تضمین می‌کنند که مستقل از وسایل ارتباط جمعی سنتی و ارتباطات سازمان‌های سیاسی عمده است. در نتیجه، هر فرد می‌تواند به‌صورت فعالانه در مسائل اجتماعی شرکت نماید.

در مجموع و بر اساس نتایج پژوهش حاضر پیشنهاد می‌شود که مسئولان و متولیان مسائل اجتماعی از ظرفیت و توان فضای مجازی برای بهبود کیفیت زندگی اجتماعی استفاده نمایند و با توجه به تأثیر منفی فضای مجازی بر برخی از ابعاد زندگی اجتماعی مانند امنیت و سلامت اجتماعی، آگاهی‌های شهروندی و تقابل سنت و مدرنیته برنامه‌ریزی هدفمند و منسجمی را از طریق فضای مجازی برای کاهش اثرات منفی و افزایش تأثیر مثبت آن بر این ابعاد انجام دهند.

## منابع

- اسلامی، فرشته و شفیع‌زاده، حمید. (۱۳۹۶). «رابطه بین دلبستگی به والدین و اعتیاد به اینترنت در دانش‌آموزان مقطع متوسطه در شهر ورامین». *مجله مطالعات پلیس زن*. شماره ۲۷: ۸۳-۹۶.
- امیری، نجات و حبیب‌زاده، اصحاب. (۱۳۹۴). «تحلیل وضعیت شبکه‌های اجتماعی مجازی بر اساس مدل SWOT». *فصلنامه راهبرد اجتماعی فرهنگی*. شماره ۱۷: ۷-۳۶.
- اکبری، ابوالقاسم و اکبری، مینا. (۱۳۹۰). *آسیب اجتماعی*. تهران: انتشارات رشد و توسعه: ساوالان.
- افشاریان، ندا. (۱۳۹۶). «پیش‌بینی شکل‌گیری هویت مدرن در دانشجویان دختر بر اساس میزان استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی». *فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی*. شماره ۸۹: ۱۴۷-۱۲۱.
- باستانی، سوس؛ زمان، لیللا. (۱۳۹۲). «تأثیر استفاده از اینترنت و ماهواره بر رفتار اجتماعی جوانان: مقایسه کاربران و غیر کاربران در شهر اصفهان». *مجله جامعه‌شناسی ایران*. دوره ۱۴، شماره ۱: ۶۳-۹۱.
- بروجردی علوی، مهدخت؛ ایلالی، حسن. (۱۳۹۷). «پیامدهای زیست مجازی ایرانیان». *فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین*. سال چهارم، شماره ۱۶: ۸۵.
- بروجردی علوی، مهدخت، صدیق یزدچی، امیرسعید. (۱۳۹۶). «تأثیر فضای مجازی بر هویت ملی و قومی در ایران». *فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین*. سال سوم، شماره ۱۲: ۸۵-۱۱۰.
- پور جمشیدی، مریم؛ عمادی، رسول. (۱۳۸۸). «بررسی نوع و میزان استفاده دانشجویان دانشگاه بوعلی سینا از اینترنت». *مجله پژوهش علوم انسانی*. سال دهم، شماره ۲۶: ۴۸-۶۱.
- پیوزی، مایکل. (۱۳۹۱). *نظریه‌های یورگن هابرماس*. ترجمه: احمد هرمس. تهران: انتشارات جاوید، چاپ چهارم.
- جلایی پور، حمیدرضا و محمدی، جلال. (۱۳۸۸). *نظریه‌های متأخر جامعه‌شناسی*. تهران: نشر نی.
- جنادله، علی؛ رهنما، مریم. (۱۳۹۷). «بازنمایی آسیب‌شناسانه رسانه‌های نوین در مطالعات خانواده (فرا تحلیل مقالات چاپ‌شده در خصوص تأثیر رسانه‌های نوین بر خانواده)». *فصلنامه مطالعات رسانه، سال چهارم، شماره ۱: ۱۶-۲۸*.
- چیت‌ساز، محمدجواد. (۱۳۸۸). «مقدمه‌ای بر اخلاق اجتماعی ایرانیان: اهمیت بررسی اخلاق اجتماعی». *فصلنامه پژوهشنامه، شماره ۴۸: ۱۴۹ تا ۱۶۵*.

- حسینی انجدانی، مریم. (۱۳۹۰). «نقش دینداری و رسانه‌ها در پیش‌بینی هویت ملی نوجوانان و جوانان شهر تهران». **فصلنامه مطالعات قدرت نرم**، دوره اول، شماره ۴: ۲۲.
- حسینی، معصومه. (۱۳۹۱). بررسی تأثیر استفاده از اینترنت بر آگاهی از تعهدات شهروندی دانشجویان دانشگاه تهران. **پایان‌نامه کارشناسی ارشد گروه جامعه‌شناسی**، دانشگاه پیام نور، مرکز تهران غرب.
- خانیکی، هادی؛ الوندی، پدرام. (۱۳۹۰). «مشارکت اجتماعی آنلاین و توسعه اجتماعات محلی در ایران». **فصلنامه رفاه اجتماعی**، دوره یازدهم، شماره ۴۱: ۳۹-۶۷.
- خانیکی، هادی؛ خجیر، یوسف. (۱۳۹۸). «ظرفیت‌ها و چالش‌های شبکه‌های اجتماعی مجازی برای جامعه مدنی ایران». **فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین**، سال پنجم، شماره ۱۷: ۳۵-۶۹.
- جوادی یگانه، حمیدرضا؛ کوثری، مسعود و خیرخواه، طاهره. (۱۳۹۱). «تلفن همراه و کارکردهای آن برای کاربران ایرانی با تأکید بر تفاوت‌های جنسیتی». **فصلنامه مطالعات و تحقیقات اجتماعی**. دوره اول، شماره ۲.
- درستانی، مریم و روحانی، مهدی. (۱۳۹۳). «پدیده‌های فضای مجازی در ایران از دیدگاه کارشناسان ارتباطات». **فصلنامه مطالعات رسانه‌ای**. دوره نهم، شماره ۳: ۵۳-۶۸.
- دیرینگ، جیمز و اورت، راجرز. (۱۳۸۵). **مبانی برجسته‌سازی رسانه‌ها**. ترجمه: علی‌اصغر کیا و مهدی رشکیانی. تهران: شرکت تعاونی سازمان معین ادارات، چاپ اول.
- دهقان نیری، علی‌رضا؛ آقایی، عاطفه؛ ضیاچی، محدثه. (۱۳۹۵). «فضاهای مجازی و توانمندسازی زنان باردار به‌مثابه گروه‌های خاموش». **فصلنامه زن در توسعه و سیاست**، دوره چهاردهم، شماره ۱: ۳۳-۵۰.
- سبیحانی نژاد، مهدی؛ پورطهماسی، سیاوش و تاجو، آذر. (۱۳۸۸). «چالش‌ها و کارکردهای فرهنگی و اجتماعی تلفن همراه و راهکارهای اصلاح آن». **ماهنامه مهندسی فرهنگی**، سال سوم، شماره ۳۲: ۱۸-۲۸.
- سردارنیا، خلیل و شاکری، حمید. (۱۳۹۳). «اینترنت و ظرفیت‌های آن برای خوب شهری: بررسی نظری و مصداقی». **مجله راهبرد توسعه**. شماره ۴۰: ۱۶۶-۱۹۰.
- سفیری، خدیجه و تمییز، رقیه. (۱۳۹۰). «فرا تحلیل مطالعات مشارکت اجتماعی». **مجله مطالعات توسعه اجتماعی ایران**. سال سوم، شماره ۱۱: ۱۲۱-۱۳۲.

## شناسایی ابعاد زندگی اجتماعی شهروندان متأثر از ... ۲۰۹

- سلطانی رنانی، سیدمهدی. (۱۳۹۶). «راهکارهای اخلاقی برای مقابله با آسیب‌های اینترنت در نهاد خانواده». فصلنامه اخلاق؛ شماره ۲۸: ۱۶۳-۱۸۳.
- سلیمان زاده، علی؛ نوابخش، مهرداد و ساروخانی، باقر. (۱۳۹۶). «نقش شبکه‌های اجتماعی نوین در توسعه فرهنگی (مطالعه موردی: شهرستان ملکان)». مجله مطالعات توسعه اجتماعی ایران، سال دهم، شماره ۱۱، ۴۷-۵۹.
- صادقی، محمود و علم خواه، زرکلام. (۱۳۹۰). مطالعه شناختی حقوق فناوری اطلاعات و ارتباطات (حقوق فاوا). مرکز تحقیقات مخابرات: ۱۰-۱۵.
- صادقی فسایی، سهیلا؛ عرفان منش، ایمان. (۱۳۹۶). «واکاوی نظری ابعاد اجتماعی-فرهنگی فناوری در بیانات رهبر انقلاب اسلامی؛ با تأکید بر ICTs». فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران، دوره دهم، شماره ۱: ۱-۲۷.
- ضابط، شادی؛ چشمه سهرابی، مظفر. (۱۳۸۸). تأملی بر نظریه‌های جامعه‌شناسی استفاده از فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی (اشاعه، نوآوری، تصاحب). فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی، سال شانزدهم، شماره ۶۰: ۳۷-۶۱.
- عبداللهی نژاد، علیرضا؛ قاسمی نژاد، ابوذر و صادقی، جواد. (۱۳۹۵). «رسانه‌های اجتماعی و مشارکت سیاسی در انتخابات (رابطه استفاده از فیس‌بوک، تلگرام و اینستاگرام و مشارکت سیاسی دانشجویان در انتخابات هفتم اسفند ۹۴)». فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، سال دوم، شماره ۵: ۳۳-۷۳.
- فرقانی، محمدمهدی و مهاجری، ربابه. (۱۳۹۶). «رابطه بین میزان استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی و تغییر در سبک زندگی جوانان». فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین. سال چهارم، شماره ۱۳: ۲۵۰-۲۹۲.
- فرمینی فراهانی، محسن. (۱۳۸۳). پست‌مدرنیسم و تعلیم و تربیت. تهران: آبیژ
- قربانی، ابراهیم؛ کیانی، جواد؛ ابراهیمی، علی و مالکی، اسداله. (۱۳۹۶). «پیش‌بینی سهم فضای سایبر (شبکه‌های مجازی) در میزان گرایش به مواد مخدر و روان‌گردان». فصلنامه پژوهش‌های اطلاعاتی و جنایی، سال دوازدهم شماره دوم: ۹-۲۸.
- کاستلز، مانوئل. (۱۳۸۴). عصر اطلاعات، اقتصاد، جامعه و فرهنگ، ظهور جامعه شبکه‌ای. ترجمه: احد علیقلیان و افشین خاکباز، تهران: طرح نور، جلد اول.

- گرامی، محسن و گاموری، حمیدرضا (۱۳۹۶). «فضای مجازی و تأثیرات آن و مسئله هویت افراد». ماهنامه پژوهش‌های نوین در علوم مهندسی. سال دوم، شماره ۵: ۱۲-۱.
- گیدنز، آنتونی. (۱۳۷۸). *پیامدهای مدرنیت*. ترجمه: محسن ثلاثی، تهران: مرکز
- گیدنز، آنتونی. (۱۳۸۶). *جامعه‌شناسی*. ترجمه حسن چاوشیان، تهران: نشر نی.
- محمدی سیف، معصومه و عارف، محمد. (۱۳۹۴). «تلفن همراه؛ تهدیدها و تبعات زیستی آن در میان جوانان». *فصلنامه اسلام و مطالعات اجتماعی*. سال سوم. شماره ۹: ۱۵۵-۱۹۴.
- محسنی تبریزی، علیرضا؛ هویدا، لادن و احدی، فاطمه. (۱۳۸۹). «استغراق در فضای مجازی و عوارض فردی و روانی آن، پیمایش کاربران جوان در شهر تهران». *پژوهشنامه علوم اجتماعی*، سال چهارم، شماره سوم: ۵۱-۶۹.
- مرشدی زاد، علی. (۱۳۹۲). *ظرفیت‌های فراروی جهان اسلام در فضای مجازی*. تهران: دانشگاه امام صادق، پژوهشگاه فرهنگ هنر و ارتباطات.
- مصلحی نیک، فائزه و حاجبانی، ابراهیم. (۱۳۹۶). «بررسی تأثیر فضای مجازی بر همدلی دانشجویان علوم اجتماعی». *فصلنامه راهبردهای اجتماعی، فرهنگی*، شماره ۲۲: ۲۵۳-۲۳۰.
- مطهری، مرتضی. (۱۳۷۲). *جامعه و تاریخ*. تهران: صدرا، چاپ پنجم.
- منتظر قائم، مهدی و شاقاسمی، احسان. (۱۳۸۷). «اینترنت و تغییر اجتماعی در ایران: نگاهی فرا تحلیلی با تأکید بر جوانان». *مجله جامعه‌شناسی ایران*. دوره نهم، شماره ۳ و ۴: ۱۲۰-۱۴۲.
- منطقی، مرتضی. (۱۳۸۷). *تلفن همراه: راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فن‌آوری‌های ارتباطی جدید*. تهران: نشر عاید، چاپ دوم.
- مهدی‌زاده، سیدمحمد. (۱۳۸۴). *مطالعه تطبیقی نظریه کاشت و دریافت در ارتباطات*. تهران: صداوسیما جمهوری اسلامی ایران، مرکز تحقیقات، مطالعات و سنجش برنامه‌ای.
- موحدی، مجید و کاووسی، فرزانه. (۱۳۹۰). «عوامل اجتماعی مرتبط با هویت ملی نوجوانان شهر اهواز». *فصلنامه مطالعات ملی*. سال ۱۲. شماره ۴۶: ۱۱۳-۱۳۲.
- نصیری، بهاره و بختیاری، آمنه. (۱۳۹۴). «آسیب‌شناسی تلفن همراه بر خانواده». *رسانه و فرهنگ*. پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، سال پنجم، شماره دوم: ۸۹-۱۱۸.
- وکیل‌ها، سمیرا. (۱۳۹۲). «تأثیر فضای مجازی بر عرصه هویت فرهنگی». *فصلنامه علوم اجتماعی، مطالعات جامعه‌شناختی ایران*. شماره ۹: ۷۶-۶۳.



- Banerjee, Amitav., Sanyal, Debmitra. (2012). "Dynamics of doctor-patient relationship: A cross-sectional study on concordance, trust, and patient enablement". *J Family Community Med*, 19(1), 12-19.
- Brandeburg, John. (2003). "Pathologies of the Virtual Public Sphere". *European Consortium for Political Research (ECPR)*, Edinburgh. 28. 3-2.4
- Bell, David & Kennedy, Barbara. (2000). *The Cyber cultures reader*, London. Rutledge.
- Creswell, John W., Miller, Dana L. (2000). "Determining Validity in Qualitative Inquiry". *Theory into Practice*, 39, 3: 124-130.
- Gandhi, Robin A., Sousan, William. (2011). "Dimensions of Cyber-Attacks: Cultural, Social, Economic, and Political ". *IEEE Technology and Society Magazine*. (30). 1. 28-38.
- Hampton, Keith N., Sessions, Lauren F., Ja Her, Eun. (2009). *Social Isolation and New Technology*, New York: Princeton Survey Research Associates International.
- Innes, Cleveland. (2010). "The role of learner in an online community of inquiry: Instructor support for first-time online learners". *Solutions and Innovations in Web-Based Technologies for Augmented Learning: Improved Platforms, Tools, and Applications*. (1). 1-14.
- Livingstone, Sonia. (2008). "Engaging with the media: a matter of literacy? ". *Communication, Culture and Critique*, 1(1). 1-19.
- Mesch, Gustavo S. (2006). "Family characteristics and intergenerational conflicts over the Internet". *Information, Communication & Society*, 9 (4), 473-495.
- Pempek, Tiffany A., Yermolayeva, Yevdokiya A., Calvert, Sandra L. (2009). "College Student Social Networking Experiences on Facebook". *Journal of Applied Developmental Psychology*, 30, 227-238.
- Sampaio, Rosa. (2008). "Educar, ensinar e aprender a distancia na era digital: principios basicos, proceedings of the X simposio International de Informatica Educativa". *The Asian Conference on Education, Salamanca*.
- Tavakoli, Rokhshad., Mura, Paolo. (2014). "Journeys in Second Life- Iranian Muslim women's behavior in virtual tourist destinations". *journal of Tourism Management*. (46). 398-406.
- Zhang, Weiwu.; Johnson, Thomas J.; Seltzer, Trent. & Bichard, Shannon L. (2010). "The Revolution Will Be Networked: The Influence of Social Networking Sites on Political Attitudes and Behavior". *Social Science Computer Review*, 28, 75-92.