

## تحلیل جامعه‌شناسی هویت و کاربران در شبکه‌های اجتماعی تلگرام و اینستاگرام (مورد مطالعه: دانش‌آموزان سوم دبیرستان شهر شیراز) مسلم توانی

دانشجوی دکتری جامعه‌شناسی، واحد دهقان، دانشگاه آزاد اسلامی، دهقان، ایران

### نعمت کرم‌الهی<sup>۱</sup>

دانشیار گروه علوم اجتماعی دانشگاه باقرالعلوم (ع)

### اصغر محمدی

استادیار جامعه‌شناسی، واحد دهقان، دانشگاه آزاد اسلامی، دهقان، ایران

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۰۵/۱۱ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۳/۱۲

### چکیده

پژوهش حاضر در پی آن است تا به توصیف و تفسیر کنش‌ها و اعمال مشارکت‌کنندگان (دانش‌آموزان سوم دبیرستان شهر شیراز) در پدیده هویت و امنیت کاربران در شبکه‌های اجتماعی تلگرام و اینستاگرام بپردازد و تجربه زیسته از ورود به شبکه‌های اجتماعی را کشف و توصیف کند. پیچیدگی و چندوجهی بودن پدیده تحت مطالعه از یک سو و زمینه‌مند بودن در بافت فرهنگی از سوی دیگر، به اتخاذ رهیافت کیفی و استراتژی پدیدارشناختی و نظریه‌زمینه‌ای منجر شد. برای این منظور سعی شد داده‌های پژوهش با ابزار مختلفی چون مصاحبه‌های عمیق و نیمه‌ساختمند، مشاهده‌های میدانی و مشارکتی، گفتگوهای غیررسمی و استفاده از اسناد و گزارش‌ها جمع‌آوری شود. جامعه آماری پژوهش شامل ۱۵ دانش‌آموز دختر و ۱۸ دانش‌آموز پسر منطقه یک شیراز که محقق پس از آنکه به اشباع نظری رسید مصاحبه را متوقف نمود نمونه مصاحبه شامل کسانی که حداقل یک ماه در شبکه‌های مجازی تلگرام و اینستاگرام عضو بودند. در این پژوهش از ترکیب دو روش کیفی پدیدارشناسی و نظریه‌زمینه‌ای و دو روش نمونه‌گیری هدفمند و نظری استفاده شد. از بررسی متون مربوط به داده‌های جمع‌آوری شده از مصاحبه با کاربران فضای مجازی مفاهیم بازاندیشی خود و رشد تفکر بازاندیشانه، تعاملات و ارتباطات در تلگرام و اینستاگرام، تجربه از جا‌کندگی زمان و مکان، تجربه اضطراب و اعتماد، تجربه آزادی، استقلال فردی و قدرتمندی ایده‌آل‌گرایی تحول‌ارتباطی کنترل‌گرایی و عدم امنیت استخراج گردید. مفهوم اصلی و نهایی قوت کارگردانی که بیانگر نقش آفرینی و قدرت عمل کاربر در فضای مجازی نسبت به دنیای واقعی است و کاربر در آن واحد می‌تواند نقش‌ها و عملکردهای متنوع و گاه متضادی را تجربه نماید که این ناشی از قدرت کارگردانی کاربر در شبکه اجتماعی است.

**کلیدواژه‌گان: هویت، امنیت کاربران، شبکه‌های اجتماعی، تلگرام و اینستاگرام.**

## مقدمه

در سال‌های اخیر شاهد افزایش چشم‌گیر استفاده از اینترنت و شبکه‌های مجازی در میان نوجوانان بوده‌ایم. نوجوانان از رسانه‌ها برای کسب خودآگاهی، یافتن الگوهای رفتاری و تقویت ارزش‌های شخصی استفاده می‌کنند. شبکه‌های اجتماعی جهت یافتن دوستان قدیمی و حفظ ارتباط، یافتن دوستان جدید و برقراری ارتباط و بحث و مبادله نظر بستری فراهم می‌کند که این ارتباط، محیط را بسیار جذاب می‌کند، تمایل به عرضه نظر خود در فضایی عمومی و به دور از دغدغه و شنیدن نظرات دیگران در آرامش و همچنین، تمایل به تأیید شدن یا تأیید گرفتن از جذابیت‌های صفحات وب است که این شبکه‌ها را برای کاربران جالب می‌کند (شامانی و همکاران، ۱۳۹۵: ۱۶۶). به یقین این شبکه‌ها نتایج حاصل از ارتباطات افراد، گروه‌ها و جوامع را تحت تأثیر قرار می‌دهد (نوری و همکاران، ۱۳۹۶: ۹). از بین رفتن زمان و مکان و نقش بیشتر فضا در دنیای مجازی تجلی آشکاری دارد. افراد در مواجهه با این فضای دوم، بنیان‌های هویت خود را متزلزل می‌بینند و دچار تردید و اضطراب می‌شوند. شبکه‌های اجتماعی مجازی در فرآیند ارتباطات می‌توانند دارای تأثیرات مثبت و منفی باشند و یکی از آثار فضای مجازی شبکه‌های اجتماعی در جوامع، به خصوص جوامع در حال گذار، ایجاد بحران هویت است (رستمی و همکاران، ۱۳۹۶: ۴۶).

هویت از جمله مؤلفه‌هایی هستند که با ورود شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه و استفاده روزافزون از آن‌ها دچار تغییراتی شده‌اند. در دیدگاه سنتی و در نظر عموم، امنیت صرفاً به معنای حصول شرایط فردی، گروهی و اجتماعی است که عاری از خشونت و پرخاشگری باشد. در جوامع سنتی، فرد به واسطه قدرت و اقتدار سنت‌ها و ساختارهای درون ملی، هویت می‌یافت و مکان و سرزمین با تقویت مرزهای طبیعی، اجتماعی و فرهنگی، هویت‌سازی را نه تنها آسان‌تر می‌ساخت، بلکه با تأمین نیاز به تداوم داشتن و پایدار بودن از این لحاظ هم منبعی مهم در تأمین هویت به شمار می‌رفت؛ اما با شکل‌گیری، رشد و گسترش تجدد (مدرنیته) و جهانی شدن، به واسطه و پیشرفت شگفت‌آور فناوری‌های نوین ارتباطی، روند گسست مکان (سرزمین، سنت‌ها و ساختارهای داخلی) و فضا شتاب پیدا کرده و رشته‌های پیوند دهنده فضای اجتماعی با مکان و سرزمین معین را بیش از پیش پاره می‌کند. هویت اجتماعی با ورود شبکه‌های مجازی دچار تغییر و تحولات عمده شده است. جهان مجازی با خصیصه‌هایی مثل بی‌مکانی، فرا زمان بودن، تکرار داشتن، قابل دسترس بودن همزمان و غیره از جهان واقعی به طور نسبی جدا می‌شود. اینترنت از طریق دو ویژگی که دارد، بر هویت اجتماعی تأثیر دارد؛ یکی اینکه با درهم شکستن مرزهای مرسوم گروهی و متعاقب آن تغییر در برجستگی تشابه و تفاوت، بیش‌ترین تأثیر را بر هویت‌های اجتماعی می‌گذارد و دیگر آنکه گمنامی یا جعل نام به معنای پنهان داشتن هویت که در ارتباطات کامپیوتری امری ممکن و معمول است، به روشنی و اهمیت مرزبندی گروهی و در نتیجه، معنای هویت اجتماعی تأثیر دارد (محسنی تبریزی و هاشمی، ۱۳۹۰: ۳۶). هویت به درک و تلقی مردم از این که چه کسی هستند و چه چیزی برایشان معنا دار است مربوط می‌شود. این درک و تلقی در پیوند با خصوصیات معینی شکل می‌گیرد که بر سایر منابع معنایی الویت دارند. جامعه‌شناسان اغلب از دو نوع هویت سخن می‌گویند: هویت اجتماعی و هویت شخصی. این شکل‌های هویت فقط از نظر تحلیلی از هم جدا و متمایز می‌شوند. هویت اجتماعی، بیش از هر گروهی، در ارتباط با جوانان اهمیت می‌یابد؛ به این دلیل که جوانی، مرحله تکوین هویت مستقل و استقلال‌یابی آنان است. در این زمینه یکی از پدیده‌های انکار

نشدنی در جهان؛ از جمله کشور ما، گسترش روزافزون کاربرد کامپیوتر و شبکه‌های اجتماعی مجازی از سوی جوانان است (سلطانی، ۱۳۹۵: ۱۲۶). این تحقیق بر آن است تا با رویکردی کیفی، تجربه دانش‌آموزان سوم دبیرستان شهر شیراز از هویت و امنیت در شبکه‌های اجتماعی تلگرام و اینستاگرام تحلیل کند. مطالعه این موضوع اهمیت زیادی دارد زیرا هویت بخشی از خود است که باعث می‌شود ما به دیگران شناخته شویم و جوانان بیشترین کاربران اینترنت هستند، استفاده از اینترنت تأثیرات عمیقی بر ارزشهای جوانان گذاشته و موجب شده است تا به نیازهایی که قبلاً خانواده پاسخ می‌داد، امروزه از سوی این رسانه‌ی جدید جواب داده شود، و این تحقیق می‌تواند آنان را در ارائه هرچه بهتر راه‌کارهای کاهش و پیش‌گیری از آسیب‌های اجتماعی و فردی ناشی از حضور در شبکه‌های اجتماعی یاری رساند.

#### مبانی نظری

سلطانی و همکاران (۱۳۹۷)، در تحقیقی با عنوان «بررسی رابطه شبکه‌های اجتماعی مجازی تحت تلفن همراه با هویت و امنیت اجتماعی دانشجویان پرداختند. نتایج نشان داد که استفاده از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه با مؤلفه‌های امنیت و هویت اجتماعی رابطه معناداری دارد. از سوی دیگر، استفاده از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه با امنیت مالی رابطه‌ای نداشت. این در حالی است که استفاده از این شبکه‌ها، بیش‌ترین رابطه را با مؤلفه هویت اجتماعی دانشجویان داشته است.

نوری و همکاران (۱۳۹۶) در تحقیقی با عنوان «بررسی رابطه‌ی استفاده از شبکه‌های اجتماعی و هویت ملی دانشجویان (مورد مطالعه: دانشگاه پیام نور رشت) پرداختند. روش تحقیق، از نوع پیمایشی است و داده‌های این پژوهش با استفاده از پرسشنامه حاصل شد. جامعه‌ی آماری پژوهش، ۳۶۶ تن از دانشجویان دانشگاه پیام نور بودند که در سال تحصیلی ۹۴-۹۳ به تحصیل اشتغال داشتند. به منظور تجزیه و تحلیل داده‌ها و آزمون فرضیه‌ها، از ضریب همبستگی پیرسون و رگرسیون استفاده شده است. نتایج این پژوهش حاکی از آن است که متغیرهای میزان استفاده از اینترنت، مدت زمان عضویت در شبکه‌های مجازی و میزان مشارکت کاربران در این شبکه‌ها، با هویت ملی کاربران رابطه‌ی معکوسی داشته است. بدین ترتیب می‌توان گفت که استفاده از شبکه‌های مجازی در کاهش هویت ملی دانشجویان مؤثر است.

سلطانی، اختر (۱۳۹۵)، در تحقیقی با عنوان «بررسی رابطه استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی و هویت اجتماعی دانشجویان (مورد مطالعه: دانشجویان رشته مدیریت دانشگاه آزاد اسلامی واحد ایلام)» پرداخت. جامعه آماری آن را ۱۳۰ نفر از دانشجویان رشته مدیریت تشکیل داد. حجم نمونه هم با استفاده از فرمول کوکران ۹۷ نفر محاسبه شد و تجزیه و تحلیل داده‌ها با استفاده از نرم افزار SPSS22 انجام گرفت. نتایج این پژوهش نشان داد که میان استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی و کلیه ابعاد مطرح شده در حوزه هویت اجتماعی، بجز هویت ملی و هویت دینی، رابطه مستقیم و معناداری وجود دارد. نتایج تحلیل رگرسیونی به شیوه گام به گام نیز نشان داد که تنها مولفه هویت جهانی، وارد مدل رگرسیونی استفاده دانشجویان از شبکه‌های اجتماعی مجازی شده و این بعد، بیشترین اثر را بر هویت اجتماعی داشته است.

شامانی و همکاران (۱۳۹۵)، در تحقیقی با عنوان رابطه استفاده از شبکه های مجازی با هویت جوانان شهر تهران پرداختند. جامعه آماری پژوهش جوانان ۱۵-۲۹ ساله منطقه ۱۲ شهر تهران در سال ۱۳۹۵ می باشند. در این پژوهش از روش نمونه گیری در دسترس استفاده شده و تعداد ۲۶۷ نفر از جوانان دختر و پسر مورد بررسی قرار گرفتند. ابزار تحقیق پرسشنامه محقق ساخته است. نتایج این پژوهش نشان می دهد که بین میزان استفاده جوانان منطقه ۱۲ شهر تهران از شبکه های اجتماعی مجازی و هویت فرهنگی آنها رابطه معناداری وجود دارد بدین شکل که در چهار مولفه مدت زمان حضور، میزان استفاده، میزان فعال بودن کاربر، و میزان واقعی تلقی نمودن محتوا در فضای شبکه های اجتماعی مجازی با وضعیت هویت فرهنگی جوانان رابطه معنا دار در جهت معکوس وجود دارد. یعنی هر چه این چهار مولفه افزایش پیدا می کند هویت فرهنگی بیشتر در مخاطره قرار می گیرد.

لانگ و همکاران (۲۰۰۷) در بررسی خود با عنوان «تأثیر اینترنت بر رشد خودهویتی جوانان»، به تأثیرات اینترنت در شکل گیری هویت فردی نوجوانان چینی پرداخته اند. نتایج نشان داده است که کاربرد اینترنت نه تنها بر چهار بعد از رشد هویت تأثیر گذاشته، بلکه شیوه های جدیدی از درک صورتبندی شده ی هویت نیز در میان آنان مشاهده شده می شود.

#### مبانی نظری با رویکرد مثبت (شری ترکل استون)

- براساس نظریه تورکل در باب رابطه حضور در فضای مجازی و شکل گیری خود، پست مدرن در بین کاربران فضای مجازی به ویژه شرکت کنندگان در میدانهای چند کاربری به مثابه فضایی مجازی برای گفتگو، بازی نقش و تعامل با سایرین باید به طور مداوم و منظم باشد البته تورکل در ارائه این نظر تنها نبود و بسیاری دیگر از متفکران از جمله استون، در شرح و بسط نظریه ظهور خودهای چندگانه در فضای مجازی او را همراهی کرده اند، وی معتقد است که فضای مجازی در حال سوق دادن ما به فرهنگی پست مدرن بر مبنای تمایز و پراکندگی است- چرا که حضور در فضای مجازی به دلیل ویژگیهای خاص آن از جمله امکان گمنامی و حذف نشانه های فیزیکی به خودکاربر اجازه می دهد که به آسانی نقشهای متعدد و متفاوتی را در زمانهای مختلف و با تنظیمات مختلف مورد دلخواه و پسند خود بازی کند- علاوه بر این، فضای مجازی، از نظر وی تا حدودی فضای رهایی بخش است چرا که به خود کاربر اجازه می دهد در آن واحد، خالق، بازیگر، کارگردان تهیه کننده و در مجموعه همه کاره نمایش مطلوب خود باشد.

موقعیتی جدید برای تحقق خیالها، و تمایلات عقلانی یا نیازهای غریزی کاربران است. (تورکل ۱۹۹۶)- استون نیز معتقد است که فضای مجازی به عنوان رسانه ای با مقیاس پایین در مقایسه با تعامل چهره به چهره فرصت بیشتری را برای دخیل کردن فرآیندهای تفسیر، تخیل، و آرزوهای طرفین تعامل در گفتگو فراهم می آورد (به نقل از تورکل ۱۹۹۲)- در مجموع، دورنمایه اصلی دیدگاه پسامدرنیستهایی چون تورکل و استون پیرامون تأثیرات هویتی حضور در فضای مجازی، حول این محور شکل گرفته است که فضای مجازی فضایی رهایی بخش است که به کاربران اجازه رهایی از بدن و بسیاری از محدودیتهای دیگر و شکوفایی جنبه های مختلف خود را که پیش از این قادر به بیان و نمایاندن آنها نبودند می دهد. (کوثری ۱۳۸۶)

#### ریچارد بارتل و هویت مجازی

دنیاهای مجازی برای مردم آینه می‌آورند، که هر چه فرد تصویر خود را در آن مانوس تر با خود واقعی یا ایده آتش بیابد، بیشتر با آن برقرار می‌کنند- در واقع، راز موفقیت و جذب کاربرد برای وب سایت های عمده این است که کاربر خود را در آینه جهان مجازی پیش رویش را ببیند. در باب هویت مجازی، مسأله این است که کاربر چه میزان انعکاس تصویر خود را در این آینه می‌پسندد، زمانی این تلقی وجود داشت که هویت افراد در فضای مجازی، هویتی ناشناخته و چندگانه است، اما اکنون کاربران ادامه هویت تعریف شده خود در فضای مجازی را به صورت آنلاین پی می‌گیرند و یا در فعالیت های آنلاین در بسیاری از مواقع برای خود نام و نشان تعریف می‌کنند و با آن همزاد پنداری زیادی دارند، بنابراین، معاملات پیشین هویت دچار تحول شده است باز تعریف هویت فردی و اجتماعی در فضایی مجازی در ابعاد گوناگون قابل بررسی است. در این فضا، همگرایی جامعه مصرفی و تخصص حرفه ای تولیدکنندگان و تجار به باز آفرینی مفاهیم انسانی چون بلوغ، سن و مراحل مختلف زندگی انجامیده است بارتل، خاطرنشان می‌کند، هویت حاصل، تفکرات که در قالبهای گوناگون (در عمل یا در قابل لغات) ظهور می‌کند- و با توسعه عرصه مجازی زندگی بشر، این حقیقت غیر قابل انکار است که این فضای مجازی با کاربر ارتباطی دو سویه قرار دارد، نحوه تفکر او را تحت تأثیر قرار می‌دهد و در مقابل گستره وسیعی را فراهم می‌آورد که کاربر هویت خود را در آن براساس ترجیحات خود ابراز می‌کند، و به منصفه ظهور می‌رساند، فضای مجازی امروز تنها آینه منعکس کننده کاربر مقابل خود نیست، بلکه تا حد زیادی چگونگی کیفیت کاربر خود را نیز تعریف می‌کند- امروز دنیای مجازی آن چنان با زندگی و فرآیند هویت سازی بشر در آمیخته است که نه تنها روایتهای بی شمار در آن قابل درک است، این روایت ها نیز روایت دنیا واقعی پیش گرفته اند، چنان که بودریار از «فرا واقعیت» مجازی سخن می‌گوید، و بیه قول آنجل آدریان، همان قدر که تجارت الکترونیک از تجارت جدا نیست هویت های الکترونیکی در فضای مجازی نیز از هویت های واقعی قابل بازشناسایی نیستند

### حوزه عمومی هابرمارس

حوزه عمومی یا مفهومی هنجاری است که در چارچوب کلی نظریه هابرمارس درباره کنش ارتباطی و اخلاقی گفتگو جای دارد و از دیدگاه هابرمارس، حوزه عمومی بخشی از حیات اجتماعی است. که در آن شهروندان می‌توانند به تبادل نظر درباره موضوعات و مسائل مهم مربوط به خیر عمومی بپردازند- نتیجه این امر، شکل گیری افکار عمومی است، مقصود هابرمارس از حوزه عمومی، قبل از هر چیز قلمروی از زندگی اجتماعی است که در آن، آنچه به افکار عمومی منجر می‌شود، می‌تواند شکل بگیرد (محمدی، ۱۳۸۳).

یکی از موضوعات مهم در حوزه عمومی، ابزارهای ارتباطی حوزه عمومی است، از آنجا که محدوده جامعه جدید، فقط امکان حضور فیزیکی تعداد به نسبت اندکی از شهروندان را امکان پذیر می‌سازد- رسانه ها همگانی به نهادهای اصلی حوزه عمومی تبدیل شده اند(دالگرن، ۱۳۸۵).

در صورت گسترده بودن حوزه عمومی، ارتباط و مفاهیم میان افراد، مستلزم ابزار معین برای کنش و انتشار عقاید و اثر گذاری است- ابزارهای ارتباطی حوزه عمومی به دو بخش اطلاعات و رسانه ها تقسیم می‌شوند رسانه ها امکان برقراری ارتباط را مهیای می‌سازند و اطلاعات موجود را به اشتراک می‌گذارند، و بر این اساس در عصر اطلاعات

مهمترین رسانه، فناوری .... نوین اطلاعات و ارتباطات است که تحولات بنیادین در تمامی ابعاد قلمرو حیات بشری ایجاد کرده است. (هابرماس، ۱۳۸۵: ۷۶-۷۵).

هابرماس می‌گوید که شبکه‌های اجتماعی مجازی فضایی اند که اجازه می‌دهند که افراد در جامعه جدید، به طور مجازی زندگی کنند، هابرماس بر این باور است که قلمرو عمومی که آن را سپهر عمومی یا عرصه عمومی می‌نامد، در عرصه مدرن احیاء شده و در مکانهایی مانند قهوه‌خانه، محافل بحث و گفتگو متجلی شده است بنابراین به این معنی می‌توان گفت که شبکه‌های اجتماعی جماعت‌هایی در وضعیت مدرن و واسطه‌ای میان جامعه و دولت‌های مدرن اند که وارد مسائل مربوط به امر عمومی می‌شوند- چونگ (chung) می‌گوید صفحات پروفایل افراد در شبکه‌های اجتماعی، ایجاد وبلاگ شخصی در این فضا، گذاشتن عکسها و موسیقی‌ها، لینک‌ها و... همه و همه فضایی جذاب برای تعامل مجازی را فراهم می‌کنند- از این روش‌ناخت عملکرد این شبکه‌ها در عصر حاضر، این شانس را به خالقان خود می‌دهد که آن جنبه‌هایی از هویت را که پیش‌تر پنهان بود، افشا کنند- به این ترتیب کاربران شبکه‌های اجتماعی بیان می‌کنند، که این من واقعی، است که نمایش داده می‌شود

#### مبانی نظری با رویکرد منفی (وین - کاتز - دریفوس - باومن - تامیلسون)

این دسته از نظریات شامل ترکیبی از نظریات و رویکردهایی به نسبت بدبینانه به تأثیرات حضور در فضای مجازی به ویژه در ابعاد هویتی است، مسأله نخست، که این دسته از نظریه پردازان به آن پرداخته و آن را به چالش کشیده اند، مسأله گمنامی به عنوان امکان‌رهایی بخش است. کاتز گمنامی را سازه‌ای اجتماعی می‌داند که براساس توافق افراد شکل گرفته است- دنیای مجازی شاید محاسبه‌ناپذیرند از دنیای روزمره باشد اما در مجموع، بر پایه همان قواعد و قراردادهای اجتماعی دنیای واقعی شکل گرفته است- در حقیقت، فضای مجازی نیز از طریق، منابع قدرت اقتصادی و سیاسی واقعی کنترل و اداره می‌شود (مهدی زاده، ۱۳۸۸)

#### - نظریه فردریک جیمسون

جیمسون چهار عنصر بنیادی را برای جامعه پست مدرنیسم ارائه می‌کند، عنصر نخست آن است که جامعه پست مدرنیسم با سطحی بودن و فقدان عمق مشخص می‌شود- فرآورده‌های فرهنگی این جامعه به تصویرهای سطحی قناعت می‌کنند، و به عمق معنای مسلط بر این تصویرها کاری ندارند- عنصر دوم، زوال عاطفه‌ها یا هر گونه تأثیر بر جهان پست مدرنیسم است. در این جامعه، از خود بیگانگی جای خود را به چند پارگی داده است- از آنجا که جهان و انسانهای آن چند باره شده اند، تأثیری که باقی می‌ماند تصویری بی‌ریشه و غیر شخصی است.

#### نظریه زیگموند باومن

به نظر باومن روشنفکران در شرایط مدرن، ایدئولوژی‌هایی به وجود می‌آورند که سیاست و اهداف دولت را توجیه کند، اما در دوران پست مدرن، کنترل اجتماعی بیشتر متکی به «اغوا» است. تا اقدامات سرکوب‌گرانه‌ی دولت یا ارزش‌های فرهنگی مشترک در عصر پست مدرنیسم، انسجام اجتماعی و وفاداری نهادی شهروندان را قدرت بازار تضمین کرد. و نیازها، تمایلات، هویت‌ها و سبک‌های زندگی اجتماعی انسان به مصرف پیوند خورده است. باومن پست مدرنیسم را گسترش وجود پنهان یا حاشیه‌ای مدرنیته می‌داند، ارزشهای گزینش، گوناگونی، انتقادی بودن، بازانندیشی و عاملیت، ارزشهای مدرن هستند که فرانوگرایی نیز حفظ می‌شوند- اما تعارض عمیقی میان نوگرایی و

پست مدرنیسم وجود دارد- دوران پست مدرنیسم، دوران، تکثیر، ابهام، تردید، عدم قطعیت و تصادفی و گذرا بودن است (سیدمن، ۲۵۲: ۱۳۹۱-۲۷۲).

۶- مبنای نظام اخلاقی باومن این است که شخص بیش از آنکه امکان «با دیگری بودن» را داشته باشد باید «برای دیگری» باشد (ویتزر، ۱۳۸۹: ۴۰۴-۴۰۵)- یکی از مولفه‌هایی که باومن به عنوان مولفه‌ی انسان پست مدرنیسم به آن می‌پردازد، سیالیت روابط است- باومن در کتاب «عشق سیال»، سیالیت و ناپایداری خارق‌العاده‌ی پیوندهای انسانی، احساس ناامنی ناشی از این ناپایداری و امیال متضاد ناشی از این احساس مبنی بر تحکیم پیوندها و در عین حال سست نگه داشتن آنها را مورد توجه قرار می‌دهد (باومن، ۱۳۸۴: ۱۰). به عقیده‌ی او در جهان فردیت بخشی بی‌امان ما، روابط هم‌خوبند و هم‌بد. روابط میان رویایی شیرین و کابوس در نوسانند و مشخص نیست چه زمانی یکی از این دو به دیگری بدل می‌شود. در واقع افراد در دنیای جدید به دنبال شریک زندگی هستند و برای فرار از ناراحتی و ناپایداری وارد روابط می‌شوند. اما در می‌یابند که اکنون ناپایداری دردناک‌تر و ناراحت‌کننده‌تر از قبل است. افراد یکدیگر را به صورت کالا می‌بینند همان‌گونه که کالاها تاریخ مصرف دارند، گویی روابط نیز دارای تاریخ مصرف هستند و حتی اگر تاریخ مصرف آنها هنوز تمام نشده باشد، ممکن است گزینه‌های بهتر و جدی‌تری برای رابطه پیش‌آید (باومن، ۱۳۸۴: ۳۱).

#### روش تحقیق و مدل مفهومی پژوهش

پژوهش حاضر در پی آن بوده است تا به تحلیل هویت و امنیت کاربران در شبکه‌های اجتماعی تلگرام و اینستاگرام دانش‌آموزان سوم دبیرستان شهر شیراز بپردازد، جامعه آماری پژوهش شامل ۱۵ دانش‌آموز دختر و ۱۸ دانش‌آموز پسر منطقه یک شیراز که محقق پس از آنکه به اشباع نظری رسید مصاحبه را متوقف نمود نمونه مصاحبه شامل کسانی که حداقل یک ماه در شبکه‌های مجازی تلگرام و اینستاگرام عضو بودند پیچیدگی، حساسیت و چندوجهی بودن پدیده تحت مطالعه از یک سو و زمینه مند بودن در بافت فرهنگی از سوی دیگر، به اتخاذ رهیافت کیفی و استراتژی پدیدارشناختی و نظریه زمینه‌ای منجر شد. بدین منظور سعی شد داده‌های پژوهش با ابزار مختلفی چون مصاحبه‌های عمیق و نیمه ساختمند، استفاده از اسناد و مواردی از این دست جمع‌آوری شد. برای انجام مصاحبه‌ها از روش پدیدارشناسی و برای تجزیه و تحلیل یافته‌ها نیز از زمینه‌زمینه‌ای استفاده شد، در نهایت نیز یافته‌های مستخرج از این طریق به شکل مدل پارادایمی ارائه شد.

تعداد مشارکت‌کنندگان در تحقیقات کیفی از پیش مشخص نیست و حجم نمونه از طریق داده‌ها جمع‌آوری شده و تحلیل آن‌ها مشخص می‌شود. اطلاعات لازم از طریق بانک اطلاعات رایانه‌ای آموزش و پرورش در دسترس پژوهشگر قرار گرفت. با کمک مشاوران آموزش و پرورش که از جزئیات اطلاعات پرونده‌ها آگاهی داشتند، افرادی که بیشترین درگیری را با موضوع داشتند و از طرفی قادر به بیان تجربیات خود بودند به منزله نمونه انتخاب شدند. برای این منظور از دو روش نمونه‌گیری هدفمند و نظری استفاده شد. نمونه‌گیری هدفمند برای گزینش افراد به منظور مصاحبه و نمونه‌گیری نظری برای تشخیص تعداد افراد، تعیین محل داده‌های لازم و یافتن مسیر به کار گرفته شد. در انتخاب نمونه‌ها سعی شد تنوع مشارکت‌کنندگان بر حسب هر دو جنس دختر و پسر رعایت شود. نمونه‌گیری تا حد اشباع نظری، یعنی تا زمانی که داده‌های اضافی کمکی به تکمیل و مشخص کردن یک

مقوله نظری نکرده بودند و نمونه‌ها از آن پس مشابه به نظر رسیدند ادامه یافت. مراحل تشخیص نمونه به کوشش پژوهشگر و برخی مشاوران آموزش و پرورش به انجام رسید. هر مصاحبه معمولاً بین ۴۰ تا ۷۰ دقیقه به طول انجامید و با استفاده از دستگاه ام. پی. تری ضبط و سپس کلمه به کلمه روی کاغذ پیاده شد.

| ردیف | متن   | مفهوم اولیه                     | مفهوم ثانویه  |
|------|---|---------------------------------|---------------|
| ۱    | "دغدغهی فکر بازی هنوز دارم، هنوز آنجا هستم - تعصب و حس ناموس برای من دارد - دغدغهی فکری‌ام هنوز هم داخل فضای مجازی است..."  | تعصب ورزی به بازی‌ها            | ایده‌آل‌گرایی |
| ۲    | "در دنیای واقعی هم برنامه‌ریزی خیالی برای برگشت به بازی دارم ... وقتی جماد (الماس‌ها) تمام شود انگار دنیا به آخر رسیده است؛ یک بار Account من تمام شد به مرز سخته هم رفتم. نمی‌شود بازی را ترک کرد"   | تعصب ورزی به بازی‌ها            | ایده‌آل‌گرایی |
| ۳    | "در فضای مجازی فردی مفیدتر هستم چون محبت به من بیشتر می‌شود و آنجا کار من هم بیشتر است، در فضای مجازی با بزرگتر از خودم صحبت می‌کنم. در دنیای واقعی ... فکر می‌کنم آدم مفیدی نیستم یا یک آدم بیکار و الاف ولی در {فضای} مجازی فکر می‌کنند من آدم بزرگتر هستم" | شخصیت‌سازی نمادین               | ایده‌آل‌گرایی |
| ۴    | "بیش‌تر احساس شادی می‌کنم - احساس آزادتری به من می‌دهد. فکر می‌کنم خودم هستم پدر و مادر بالای سرم نیست، هرکاری دلت می‌خواهد می‌کنی، راحت می‌توانی فحش دهی - اذیت کنی"   | آزادی در ابراز احساس و هیجان    | آزادی‌گرایی   |
| ۵    | "اگر دوستی‌ها آن لاین باشند، اصلاً دلتنگی وجود ندارد - وقتی of هستند کلاً دلتنگی است."  | ارضای حس دلتنگی                 | آزادی‌گرایی   |
| ۶    | "وقتی که بازی تمام می‌شود حال ما گرفته می‌شود. وقتی که سر کلاس مدرسه هستم ذهنم درگیر است - برنامه {ریزی} در دنیای مجازی می‌کنم - اول هفته همیشه ذهنم درگیر است"   | مشغولیت ذهنی بالا در فضای مجازی | ایده‌آل‌گرایی |
| ۷    | "احساس می‌کنیم زندگی تمام شده است و دچار بحران شخصیت {شده‌ام} دنیال این هستیم که تلفن را به دست آوریم و حاضر {ی} هر کاری را بکنی که تلفن را به دست آوری. حاضریم گریه کنیم که این تلفن مانند پستانک را ازش بگیریم؛ زندگی‌ام مختل شده است"                      | ارضای موقت بحران شخصیت          | کمال‌طلبی     |
| ۸    | "با جنس مخالف رابطه دارم، در دنیای واقعی نمی‌توانیم خودمان با جنس مخالف رابطه داشته باشیم اما در دنیای مجازی دوست داریم. ... در فضای مجازی آزاد داریم و {می‌توانیم} راحت با دختر رابطه داشته باشیم"   | آزادی در ارتباط با جنس مخالف    | آزادی‌گرایی   |
| ۹    | "می‌خواستم level و سطح‌ام از بقیه بالاتر باشد و از بقیه بهتر باشم - و در هر زمینه‌ای بهتر باشم -"   | تفوق‌طلبی در فضای مجازی         | کمال‌طلبی     |
| ۱۰   | "در فضای مجازی هرطور بخواهیم می‌توانیم باشیم ولی در دنیای واقعی آزاد نیستیم - در فضای مجازی زبان‌ت باز و همه می‌بینند، آزادی عمل بیشتر است، کم‌تر به فکر غم و اندوه {می‌باشم} و شاد هستم"   | آزادی در ابراز احساس و هیجان    | آزادی‌گرایی   |
| ۱۱   | "در جاهای مختلف یک‌جا دختر - یک‌جا پسر و پیرمرد - شخصیت‌سازی می‌کنم و برای خودم شخصیت‌سازی می‌کنم"  | شخصیت‌سازی نمادین               | کمال‌طلبی     |
| ۱۲   | "Clash که بازی می‌کردم، به جای درس سر کلاس و اوقات فراغت فضای واقعی، برنامه‌ریزی و نقاشی می‌کردم برای فضای مجازی یعنی فضای واقعی هم برای من فضای مجازی شده بود"   | حضور همه‌جانبه در فضای مجازی    | ایده‌آل‌گرایی |
| ۱۳   | "یک دختر با ما حرف می‌زند و نظر ما را عوض می‌کند ... و راجع به همه چیز عوض می‌کند"  | تغییر نگرش                      | کمال‌طلبی     |



|    |   |                                 |               |
|----|---|---------------------------------|---------------|
| ۱۴ | "اگر چند ساعت {در فضای مجازی} باشم، کاری به دنیای واقعی ندارم"  | حضور همه‌جانبه در فضای مجازی    | ایده‌آل‌گرایی |
| ۱۵ | "در فضای مجازی بیش‌تر احساس می‌کنم که شخصیت‌مان بزرگ‌تر است"  | شخصیت‌سازی نمادین               | کمال‌طلبی     |
| ۱۶ | "کل زندگی در فضای مجازی {است}. هستی خودمان در فضای مجازی است و کاری به دنیای واقعی نداریم ... عشق هم پیدا کردیم ... حال و هوای {فضای} مجازی حال و هوای دلپذیر {است} وقتی اینترنت روشن می‌کنم عشق برای من {ایجاد می‌شود}"  | حضور همه‌جانبه در فضای مجازی    | ایده‌آل‌گرایی |
| ۱۷ | "در داخل فضای مجازی ... بهتر می‌توانیم ارتباط برقرار کنیم و چیزها را در ارتباط بگذاریم و یک نوع همدردی {است} در دنیای واقعی نمی‌توانیم، رودررو گفته‌ها را برسانیم. .... در دنیای واقعی نمی‌توانیم رودررو همه‌چیز را بیان کنیم. در دنیای مجازی خیلی بهتر احساسات و درددل‌ها را ... می‌توانیم داشته باشیم. بهتر می‌توانیم خودمان را خالی کنیم"                        | احساس آزادی در ارتباط با دیگران | آزادی‌گرایی   |
| ۱۸ | "در دنیای واقعی یک اتفاقاتی می‌افتد که ما به سمت فضای مجازی {برویم} . محیط واقعی و همکلاسی دوست دختر دارند ما هم به سمت دختر {برویم} ... یک خودبرتربیتی به وجود می‌آید ... {آدم} و سوسه می‌شود که خودم شاخ فالو Flow بشوم"  | تفوق‌طلبی در فضای مجازی         | کمال‌طلبی     |
| ۱۹ | "برخوردهایمان سرد شده است؛ آنطور که باید پدر و مادر را ببینیم، دیگر نیست، بعضی از آدمها را ماه‌ها نمی‌بینیم، بعضی از دوستی‌های صمیمی را ماه‌ها نمی‌بینیم، وقتی از فضای مجازی بیرون می‌آیم انرژی نداریم که صرف وقت دیگران بکنیم، برخوردهای قبلی ندارم، مثل یک آدم دیگر می‌شوم، و با عینک فضای مجازی وارد فضای واقعی می‌شوم، برخوردها و شخصیت‌های جمعی کم‌رنگ می‌شود" | سرد شدن روابط گرم و صمیمی       | کنترل‌گرایی   |
| ۲۰ | "شخصیت و هویت من در فضای مجازی است فکر می‌کنم که جمع بزرگ‌تر در فضای مجازی است پس سعی می‌کنم در ارتباطات خانوادگی مثل فضای مجازی باشم؛ الگوگیری تربیت از فضای مجازی می‌گیرم"  | الگوگیری از فضای مجازی          | کمال‌طلبی     |
| ۲۱ | "ما در فضای واقعی نمی‌توانیم به راحتی توهین کنیم، در فضای واقعی بازدارندگی است ولی در فضای مجازی به راحتی می‌توانیم شخصیت کسی را فرو بریزیم، دشمنی‌ها را به سمت فضای مجازی می‌کشانیم و طرف متقابل را به راحتی تخریب می‌کنیم"  | آزادی در ابراز احساسات و هیجان  | آزادی‌گرایی   |
| ۲۲ | "فضای مجازی که استفاده می‌کنیم باعث شده که در دنیای واقعی گوشه‌گیر شویم. با Admin بچه‌های گروه سعی می‌کنیم ارتباط برقرار کنیم. ارتباط دو نفر در فضای واقعی خیلی کم و در دنیای مجازی بیش‌تر است"   | تضعیف روابط گرم و صمیمی         | کنترل‌گرایی   |
| ۲۳ | "عقیده عوض شد. اصلاً دین اسلام از کجا آمد و بر چه اساس آمده و یک مدتی این‌طور شده است"  | تغییر عقیده                     | کمال‌طلبی     |
| ۲۴ | "چون اوقات فراغت درنیای واقعی ندارم {از فضای مجازی استفاده می‌کنم}"   | پر کردن اوقات فراغت             | آزادی‌گرایی   |
| ۲۵ | "وقتی بازی تمام می‌شد و بیرون می‌آمدم، هنوز ذهنم مشغول آن بازی در فضای مجازی بود"   | مشغولیت ذهنی بالا در فضای مجازی | ایده‌آل‌گرایی |
| ۲۶ | " Clash Of Clans در این بازی هم من حالات ریش، موها را شبیه آن فردی که قرآن را آتش می‌زد {می‌کنم} ... {با} آن حسی در بازی که داریم وارد فضای واقعی ... می‌شویم ... لباس پوشیدن، حرف زدن، اصطلاحات که به کار می‌بریم"   | شخصیت‌سازی نمادین               | کمال‌طلبی     |

|    |   |   |               |
|----|---|---|---------------|
| ۲۷ | حس رقابت در بازی ایجاد می‌کند، حس ولع ایجاد می‌کند که بازی هیچ وقت تمام شدنی نیست و دوست نداری هیچ وقت بازی را تمام کنی و همیشه دنبال آن هستی"  | وابستگی شدید به فضای مجازی                | ایده‌آل‌گرایی |
| ۲۸ | "Townhall یک مدل بازی است به دنبال مدل جدید هستی، هم وقت، انرژی ذهنی"   | اعتماد به بازی در فضای مجازی              | ایده‌آل‌گرایی |
| ۲۹ | "Clash ولع برای موقعیت و {اینکه} آدم‌های زیردست را له کنی - به ناخودآگاه من امر می‌شد که باز باید به سراغ بازی بروم، خاصیت بازگشت‌پذیری به من و جذابیت {حس} برگشت‌پذیری به من می‌داد"   | ایجاد حس برگشت-پذیری به فضای مجازی        | ایده‌آل‌گرایی |
| ۳۰ | "برخورد {ها} زشت و خشن شده است"   | ایجاد حس پرخاشگری                         | کنترل‌گرایی   |
| ۳۱ | "پدر و مادرم از بازی اطلاع ندارند. روابط عاطفی ما با خانواده سرد شده است. همه‌ی اعضای خانواده ... همیشه سعی می‌کنیم در فضای مجازی باشیم"  | سرد شدن روابط عاطفی با خانواده            | کنترل‌گرایی   |
| ۳۲ | احساس می‌کنم که یک دنیای بزرگ است، فکر می‌کنم که زندگی بهتر است و وقت را بیشتر صرف مجازی می‌کنم، علاقه به ادامه دادن دارم و چت می‌کنم، دوست دارم گفتگو را ادامه دهم. مثلا Sticker هر روز دوست دارم Sticker جدیدتر در تلگرام داشته باشم. شخصیت‌ام بزرگتر نشان دهم. ... تعداد دوستان در فضای مجازی بیشتر است حس برتری برای من به وجود می‌آید" | تفوق‌طلبی در فضای مجازی                   | کمال‌طلبی     |
| ۳۳ | "من فکر می‌کنم با فضای مجازی فضای واقعی را کنترل کنم، مثلا ایجاد تجمع و فراخوانی که همه چیز را کنترل کنیم"  | کنترل فضای واقعی در فضای مجازی            | کنترل‌گرایی   |
| ۳۴ | "خنده ام و شادی‌ام در فضای مجازی با فضای واقعی متفاوت است و دوست دارم بدون دلیل لذت ببرم، بخندم، شادی کنم"  | ایجاد حس شادی و لذت                       | آزادی‌گرایی   |
| ۳۵ | "در زندگی واقعی هم که بیرون می‌آییم حال و هوای مجازی است و سعی می‌کنیم شخصیت مجازی انتقال بدیم به فضای واقعی"   | شکل‌دهی شخصیت در فضای واقعی از فضای مجازی | کمال‌طلبی     |
| ۳۶ | "وقتی بیرون از فضای مجازی می‌آییم پرخاشگر می‌شویم"  | ایجاد حس پرخاشگری                         | کنترل‌گرایی   |
| ۳۷ | "وقتی بیرون از فضای مجازی می‌آییم {ارتباطاتمان ضعیف‌تر می‌شود"  | تضعیف روابط گرم و صمیمی                   | کنترل‌گرایی   |
| ۳۸ | "از دوره‌ی راهنمایی سعی کرده‌ایم شاخ شویم و خیلی دوست داشتیم"   | تفوق‌طلبی در فضای مجازی                   | کمال‌طلبی     |
| ۳۹ | "{فضای مجازی} انسان را آرام می‌کند، وقتی اعصابم خورد است سعی می‌کنم بروم فضای مجازی"  | ایجاد حس آرامش                            | آزادی‌گرایی   |
| ۴۰ | "فضای مجازی به من هویت می‌دهد و هر فردی حتی له‌ترین فرد در دنیای واقعی شاخ‌ترین و یک‌جوری روی آن حساب می‌کنند"  | هویت‌طلبی در فضای مجازی                   | کمال‌طلبی     |
| ۴۱ | "در اینستا آخرش فاش می‌شوی ولی در تلگرام عکس شما فاش نمی‌شود و به آدم دست و پای می‌دهد. دخترها در فضای مجازی به آدم نخ می‌دهند ولی در دنیای واقعی نخ نمی‌دهند"  | آزادی در ارتباط با جنس مخالف              | آزادی‌گرایی   |
| ۴۲ | "در فضای واقعی ممکن است دل مشغولی {داشته باشی} ولی در دنیای مجازی همه چیز را فراموش می‌کنی"   | فراغت از دغدغه‌ها در فضای مجازی           | آزادی‌گرایی   |
| ۴۳ | "هیچ چیز فکر نمی‌کنی فقط فضای مجازی و نگران هیچ چیز نیستی و انگار داری"   | حضور همه‌جانبه در                         | ایده‌آل‌گرایی |

|    |  |  |
|----|--|--|
|    | فضای مجازی                                       | در فضای مجازی زندگی می‌کنی"  |
| ۴۴ | ایده‌آل‌گرایی<br>اعتیاد به فضای مجازی            | "وقتی بیرون می‌شوی اعصاب خردکن است و معتاد شدیدی شده‌ای و دوباره دوست داری برگردی"   |
| ۴۵ | کنترل‌گرایی<br>ایجاد حس دل‌تنگی                  | "زندگی غمگین شده است. یاد اولین دوست دختر و شکست عشقی و فضای آن-طوری که دوست دخترهای قبلی PM می‌دهند. آدم را غمگین می‌کند؛ یادآوری گذشته می‌کند، چون نمی‌تواند مطالب را حذف کند، احساس دل‌تنگی می‌کند چون مطالب را جلو چشمت می‌گذارد."               |
| ۴۶ | ایده‌آل‌گرایی<br>حضور همه‌جانبه در فضای مجازی    | "دل‌تنگی‌ها برای فضای مجازی به وجود می‌آید و در دنیای واقعی هم فکرم‌ان به فکر {فضای} مجازی است"  |
| ۴۷ | آزادی‌گرایی<br>آزادی عمل در فضای مجازی           | "در دنیای واقعی حجب و حیا است ولی در فضای مجازی این‌طور نیست- همه کار می‌کنید- آزادی عمل زیادی است در تلگرام تنها چیزی است که آزادی دارد"  |
| ۴۸ | ایده‌آل‌گرایی<br>حضور همه‌جانبه در فضای مجازی    | "در فضای مجازی دپ می‌شوم، طوری که رفیقم با من صحبت می‌کند ولی نمی‌فهمم او چه می‌گوید وقتی که گوشی برمی‌دارم و بعد خاموش می‌کنم انگار دنیای دیگر آمدم"  |
| ۴۹ | ایده‌آل‌گرایی<br>دروغ‌پروازی در فضای مجازی -     | "حسی که دارم اول دروغ است و سعی می‌کنم دروغ پردازی کنم"  |
| ۵۰ | کمال‌طلبی<br>بلندپروازی در فضای مجازی            | "داخل بازی‌ها که می‌روم قدرت تخیل دارم کاشکی این‌طور بودم"   |
| ۵۱ | کمال‌طلبی<br>بلندپروازی در فضای مجازی            | "در بازی که هستی فکر ارتقا {داری} {و اینکه} بالاتر بروی وقتی که بیرون از بازی هستی فکر بازی هستی، وقتی از بازی بیرون می‌آیی، فکر این هستی چرا این کار نکردی"   |
| ۵۲ | ایده‌آل‌گرایی<br>اعتیاد به فضای مجازی            | "اعتیاد پیدا کردیم ..."  |
| ۵۳ | آزادی‌گرایی<br>ایجاد حس خوشی                     | باعث می‌شود که در دنیای واقعی خوشحال نباشیم و به سمت فضای مجازی برویم... از دنیای واقعی خوشمان نمی‌آید به سمت {فضای} مجازی می‌رویم ... سعی می‌کنیم اوقات فراغتمان پر شود"  |
| ۵۴ | ایده‌آل‌گرایی<br>بازتاب فضای مجازی در فضای واقعی | "رفتار ما در دنیای واقعی بستگی به اتفاقات مجازی دارد و انعکاس {فضای} مجازی است"  |
| ۵۵ | ایده‌آل‌گرایی<br>بازتاب فضای مجازی در فضای واقعی | "دل‌تنگی‌هایمان بستگی به محیط دارد، در محیط مجازی، در اینستاگرام، و تصاویر که زیاد نگاه می‌کنیم، همه عکس‌العمل نشان می‌دهیم"   |
| ۵۶ | آزادی‌گرایی<br>آزادی عمل در فضای مجازی           | "محدودیت‌هایی که در فضای واقعی وجود دارد ... در مجازی نیست"  |
| ۵۷ | آزادی‌گرایی<br>آزادی عمل در فضای مجازی           | "دوست داریم آزاد باشیم"  |
| ۵۸ | کمال‌طلبی<br>تفوق‌طلبی در فضای مجازی             | "دوست داریم تعریف بشویم، بقیه تاییدمان بکنند، دل‌مان می‌خواهد تایید شویم، و پست‌هایی از خودمان بگذاریم که مردم {ما} را تعریف کنند ... حس خوبی داشته باشیم ... و از ما تعریف کردن، از خودمان، شاخ شویم و جلو جنس مخالف پز بدهیم، و خیلی طرفدار داریم" |
| ۵۹ | ایده‌آل‌گرایی<br>مشغولیت ذهنی بالا در فضای مجازی | چه حس و حالی دارید؟ "حس و حال جنگجویی، پرخاشگری، تمرکز این است که اگر برنده نشوی چطور وارد شوم، عصبی می‌شود، فکر و ذهنم در بازی است ... اگر اتفاق در دنیای واقعی انجام شود، فقط فکر {م} به بازی است"   |

|    |  |                                    |                |
|----|--|------------------------------------|----------------|
| ۶۰ | "غرق در فضای مجازی، انکار غرق حرف زدن در فضای مجازی هستی و فکر<br>دنیای واقعی نیستم"   | مشغولیت ذهنی بالا<br>در فضای مجازی | ایده‌آل‌گرایی  |
| ۶۱ | "احساس ناامنی دارم ... آدم نمی‌داند همان عکس همان شخصیت است همان<br>واقعی است یا دروغ می‌گوید احساس آرامش نداریم تا روز سر قرار با دختر"   | عدم اعتماد به فضای<br>مجازی        | تحول ارتباطاتی |
| ۶۲ | "سعی می‌کنیم دوستانمان را خراب کنیم که جلو دخترها وجه بیش‌تری پیدا کنیم"<br>"در زندگی واقعی عادی هستیم ولی در فضای مجازی {سعی می‌کنیم} عادی<br>نباشیم... هرکس در داخل زندگی واقعی یک چیز است و یک تصویرسازی می‌کند<br>و آن تصویرسازی را در فضای مجازی ارائه {می‌دهد}. من یک سری انتخاباتی<br>می‌کنم که صدق نمی‌کند و اعتماد را از بین می‌برد و البته تا کسی را نشناسم PM<br>نمی‌دهم" | تفوق طلبی در فضای<br>مجازی         | کمال طلبی      |
| ۶۳ | "اوقات فراغت و وقت تلف کردن است ... انرژی‌مان تخلیه می‌شود و لذت برای ما<br>دارد"  | سرگرمی و شادی                      | آزادی‌گرایی    |

مرحله دوم کدگذاری داده‌ها به کدگذاری محوری موسوم است. ماهیت کدگذاری محوری، مشخص کردن یک مقوله، وضعیتی که به ایجاد آن مقوله می‌انجامد، زمینه‌ای که مقوله در آن واقع شده است، راهبردهای کنترل و نظارت بر آن مقوله و پیامدهای آن راهبردهاست. به عبارتی، شرایط کلی معطوف به یک مقوله شناسایی می‌شود. اینها را زیر مقوله می‌نامیم. در این مرحله محقق مطابق با روش بیان شده در مرحله قبل مقولات را با استفاده از حساسیت نظری و مقایسه دائم دسته‌بندی و منظم کرد و ایده محوری آن را مشخص کرد.

### کدگذاری انتخابی

کدگذاری انتخابی مرحله سوم از تحلیل نظریه زمینه‌ای است. در این مرحله واژه انتخابی از آن جهت به کار برده می‌شود که تحلیل‌گر عمداً جنبه‌ای را به منزله طبقه مرکزی انتخاب کند و بر آن متمرکز شود. بعد از تعیین طبقه مرکزی، به دنبال کدگذاری انتخابی، کدگذاری باز متوقف می‌شود و تحلیل‌ها بیش‌تر در باب طبقه‌ای به نام طبقه مرکزی صورت می‌گیرد که مسئول پاسخگویی به بیش‌ترین تغییراتی است که درباره پدیده مورد نظر مطرح می‌شوند.

### ارزیابی

ارزیابی پژوهش کیفی با پژوهش کمی متفاوت است. روش‌های مختلفی برای ارزیابی و سنجش میزان اعتبار و انتقال‌پذیری پژوهش کیفی پیشنهاد شده است که برای ارزیابی پژوهش حاضر از برخی از آن‌ها استفاده شده است.

### الف) اعتماد‌پذیری و پذیرفتنی بودن

این مفهوم جایگزین اعتبار درونی است که از طریق آن پژوهشگران به دنبال اثبات درستی یافته‌هایشان هستند. لینکن و کوبا بر میزان معقول بودن و معنی داشتن یافته‌ها تأکید دارند و توصیه کرده‌اند پژوهشگران کیفی یافته‌ها را با مصاحبه شوندگان چک کنند. در اینجا رونوشت‌های مصاحبه و گزارش پژوهش به مشارکت کنندگان داده می‌شود تا ببینند با یافته‌های پژوهشگر موافق‌اند یا مخالف. به علاوه، پذیرفتنی بودن از طریق درگیری طولانی مدت در میدان و مشاهده مدام و چندجانبه‌نگری داده‌ها به دست می‌آید. بدین ترتیب اختصاص زمان کافی برای جمع

آوری داده‌ها، درگیری مداوم با موضوع، بازنگری نتایج تحقیق و مرور آن از سوی مشارکت‌کنندگان، اطلاعات پژوهشگر را درباره پدیده تحت بررسی وسعت بخشید.

### ب) انتقال پذیری

انتقال پذیری جایگزین روایی بیرونی است. هدف در اینجا، دادن اطلاعات کافی به خواننده برای قضاوت درباره کاربردپذیری یافته‌ها در محیط‌های دیگر است.

در پژوهش‌های کیفی بیش از آن که به این توجه شود که نمونه‌ها نماینده کل جامعه هستند، به این توجه می‌شود که اطلاعات کسب شده، حاکی از کل اطلاعات موجود باشد. برای این منظور، سعی شد از هر دو جنس دختر و پسر نمونه‌گیری انجام شود و جوانب متفاوت هر فرد نمونه هم در حد امکان به طور کامل تحت بررسی قرار گیرد.

### پیدا کردن خط اصلی داستان

هر روایت کیفی از دنیای تحت مطالعه به یک داستان شباهت دارد که می‌توان برای آن نوعی خط اصلی پیدا کرد. به عبارتی، برخی عناصر در این داستان بیشتر از بقیه اهمیت دارند و بقیه رخدادها حول آن‌ها هویت می‌یابند یا به وجود می‌آیند.

### یافته‌های پژوهش

یافته‌های این پژوهش شامل مضمون اصلی « هویت و امنیت کاربران در شبکه مجازی تلگرام و اینستاگرام » و پنج مضمون فرعی به این قرار بوده است: « بازاندیشی خود و رشد تفکر بازاندیشانه»، « تعاملات و ارتباطات در تلگرام و اینستاگرام»، « تجربه از جانکندگی زمان و مکان»، « تجربه اضطراب و اعتماد»، « تجربه آزادی، استقلال فردی و قدرتمندی» بر اساس تجربه‌های گوناگون، مشارکت‌کنندگان در فرایند هویت و امنیت کاربران در شبکه‌های مجازی، برخوردهای گوناگون با موضوع داشته و اغلب آن‌ها به نوعی جانشینهای نسبی به منظور کسب خودآگاهی، کاهش احساسات، توسعه ارتباطات علمی، در جمع بودن، پست کردن و به اشتراک گذاری، پرسه زنی، به روز بودن، آسیب به روابط خانوادگی، گسترش دروغ، آزادی از اجبار بیرونی ناشی از سلطه قدرت برای تبلیغ افکار و ... که آن‌ها را در راه مقاومت در برابر دنیای واقعی روبرو کرده است. این تجربه‌ها و شرایط، در قالب جدول ۳ به تصویر کشیده شده است.

### جدول ۱. کدگذاری ثانویه و شکل دهی کدهای مفهومی و مقولات

| مقوله                         | کدهای مفهومی                              | کدهای ثانویه  |
|-------------------------------|---|---|
| بازاندیشی و بازاندیشانه       | بازاندیشی خود و رشد تفکر                  | کسب خودآگاهی، یافتن الگوهای رفتاری، تقویت ارزش‌های شخصی   |
|                               | تعاملات و ارتباطات در تلگرام و اینستاگرام | کاهش احساسات، متن‌گرایی، انعطاف‌پذیری هویتی، دریافت‌های جایگزین، جایگاه‌های مساوی شده، مبادله و تمایز اجتماعی، توسعه ارتباطات علمی، در جمع بودن، حس تمامیت با جمع، ارتباط با دوستان و آشنایان، طبقه‌بندی بر مبنای نزدیکان و آشنایان، دوستان و بیگانگان آشنا |
| تجربه از جانکندگی زمان و مکان | تجربه از جانکندگی زمان و مکان             | پست کردن و به اشتراک گذاری، پرسه زنی، به روز بودن   |
|                               | تجربه اضطراب و اعتماد                     | آسیب به روابط خانوادگی، گسترش دروغ، ایجاد امیدواری، گسترش شایعات، روابط جنسی نامناسب، عدم خود واقعی، عدم رعایت ادب، رهایی در گفتگو، اتهام‌گرایی   |

تجربه آزادی، استقلال فردی خود ابرازی، ابراز عقیده، مقاومت فرهنگی، تمایز اجتماعی، آزادی از اجبار بیرونی ناشی از سلطه قدرت و قدرتمندی برای تبلیغ افکار، مشروعیت در دیدگاه انتقادگرایانه، مطرح شدن مسائل سیاسی، وجود مشارکت مدنی، برابر طلبی و مساوات طلبی،

در این پژوهش عوامل ذیل بعنوان مولفه های تاثیرگذار بر شکل گیری هویت و امنیت نوجوانان در فضای مجازی شناسایی شد:

### بازاندیشی خود و رشد تفکر بازاندیشانه:

تفکر بازاندیشانه عبارت است از: آزمون کردن، نظارت و بازپرسی دائمی بر رفتارهای خود و دیگران و گفت و گوی فرد با خویشتن یا با دیگری، استفاده از ادله قوی و منطقی در برابر انتقادهای فرد از خود یا جوابگویی به نقد دیگران (بلوردی، ۱۳۸۷: ۷۹). هویت بازاندیشانه: همان «خود» است که شخص آن را به عنوان بازتابی از زندگی اش می پذیرد و دربردارنده تامل و بازاندیشی در عرصه های گوناگون زندگی، مقاومت در برابر باورهای کلیشه ای و جنسیتی، نگاهی نقادانه به الگوهای رفتاری، اعتقادی و حیطه های گوناگون زندگی روزمره است. گیدنز معتقد است بازاندیشی و زندگی اجتماعی مدرن در برگیرنده این واقعیت است که عملکردهای اجتماعی پیوسته بازسنجی می شوند و در پرتو اطلاعات تازه اصلاح می گردند و بدین سان خصلت شان را به گونه ای اساسی دگرگون می سازند و البته این در سطح نهادی است. در سطح فردی بازاندیشی فرایند «تعریف و باز تعریف خود از طریق مشاهده و بازتاب اطلاعات روان شناختی و اجتماعی درباره مسیرهای ممکن زندگی است یعنی اعمال و عادات و کردارهای اجتماعی به طور دائم آزموده می شوند و در پرتو اطلاعات که به دست می آیند، اصلاح شده و اصولاً به صورت پیوسته تغییر می کنند) گیدنز، ۱۳۸۴: ۲۶). شبکه‌های اجتماعی و مجازی به کاربران امکان می‌دهد که خود را مطابق میل خویش بین دیگران معرفی کنند؛ مصاحبه‌ها نشان داد که شبکه‌های مجازی فرصت‌های خوبی را در اختیار کاربران قرار می‌دهد تا به صورت واقعی یا غیرواقعی، خود را در معرض دید و قضاوت دیگران قرار می‌دهد- در واقع آنها به این نکته مهم اشاره می‌کردند که خیلی دوست دارند، در دیگران اثر بگذارند و بقیه درباره آنها فکر و دید بهتر و مطلوب‌تری داشته باشند، و برای همین کار از عکس‌های و فیلم‌ها و بیان نقطه نظرات خود در رابطه با موضوعات مختلف استفاده می‌کنند.

### نتیجه گیری و دستاورد علمی پژوهشی

از تحلیل به دست آمده در تحلیل جامعه شناسی هویت و امنیت کاربران در شبکه های اجتماعی تلگرام و اینستاگرام) مورد مطالعه: دانش آموزان سوم دبیرستان شهر شیراز) مفهوم مرکزی « هویت و امنیت کاربران در شبکه های اجتماعی» استخراج گردید. این مفهوم بیانگر نقش آفرینی و قدرت عمل کاربران در فضای مجازی نسبت به دنیای واقعی می‌باشد که نشان می‌دهد کاربران بدون داشتن محدودیت‌های و قوانین حاکم بر دنیای واقعی می‌توانند از نقش‌ها و انتظارات آن فراتر رفته و با قدرت عمل و خلاقیت خویش، آنگونه که مطلوبشان است ایفای نقش کنند. بدیهی است که در این عرصه یک کاربر واحد می‌تواند نقش‌ها و عملکردهای متنوع و گاه متضادی را تجربه نماید که این ناشی از هویت و امنیت کاربران در شبکه های اجتماعی می‌باشد. در چنین فضایی کاربر می‌تواند میان نقش-ها تعدیل و سازگاری ایجاد نماید تا درعین حال بتواند از فشارها و تضاد نقش‌های پذیرفته احساس آزادی داشته

باشد. بنابراین در چنین فضایی فرد است که می‌تواند نقش ایده‌آل و مطلوب خود را تعریف نماید و سازوکارهای رسیدن به موفقیت مورد نظر خود را از این طریق دنبال نماید.

### منابع

- رهبر قاضی، محمود رضا؛ ایمانیاں مفرد، زینب (۱۳۹۶)، بررسی تأثیرات شبکه‌های اجتماعی مجازی بر روی هویت ملی، دوفصلنامه علمی- پژوهشی مطالعات قدرت نرم، سال هفتم، شماره هفدهم.
- رستمی، محمد؛ جمیلی اسکویی، روزیتا؛ نشاط، الهه؛ فرقانی، محمدرضا (۱۳۹۶)، بررسی تأثیر شبکه‌های اجتماعی بر فرهنگ و باورهای دینی (هویت) کاربران (مطالعه موردی: کاربران استان اصفهان، فصلنامه علمی- پژوهشی علوم اجتماعی دانشگاه آزاد اسلامی واحد شوشتر، سال یازدهم، شماره دوم، پیاپی (۳۷)، صص ۴۵-۷۲.
- سلطانی، اختر (۱۳۹۵)، بررسی رابطه استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی و هویت اجتماعی دانشجویان (مورد مطالعه: دانشجویان رشته مدیریت دانشگاه آزاد اسلامی واحد ایلام)، فصلنامه علمی- ترویجی فرهنگ ایلام.
- سلطانی، اختر؛ سلطانی، پرستو؛ امیدی، رسول (۱۳۹۷)، بررسی رابطه شبکه‌های اجتماعی مجازی تحت تلفن همراه با هویت و امنیت اجتماعی دانشجویان، فصلنامه پژوهش‌های اطلاعاتی و جنایی، سال سیزدهم، شماره اول، ۱۳ (۴۹)، صص ۱۱۷-۱۳۶.
- شامانی، اسمعیل؛ واحدی، مهدی؛ نوروزی، داریوش (۱۳۹۵)، رابطه استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی با هویت جوانان شهر تهران، فصلنامه فرهنگ مشاوره و روان‌درمانی، سال هفتم، شماره ۲۸.
- معمار، ثریا؛ عدلی پور، صمد؛ خاکسار، فائزه (۱۳۹۱)، شبکه‌های اجتماعی مجازی و بحران هویت (با تأکید بر بحران هویتی ایران، فصلنامه علمی- پژوهشی مطالعات و تحقیقات اجتماعی در ایران دوره اول، شماره ۴، صص ۱۵۵-۱۷۶.
- محسنی تبریزی، علیرضا و هاشمی، محمدرضا (۱۳۹۰)، تأثیر اینترنت بر هویت اجتماعی دانش‌آموزان (مطالعه موردی دبیرستان‌های شهر اراک در سال ۸۷-۸۸)، مطالعات توسعه اجتماعی ایران، ۳ (۲)، صص ۱۶۱-۱۷۹.