

آسیب‌های فضای مجازی بین دانش‌آموزان دختر

احمد زندوانیان^۱، مریم حیدری^۲

ریحانه باقری^۳، فاطمه عطارزاده^۴

چکیده

هدف نوشتار حاضر، شناسایی آسیب‌های فضای مجازی بین دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه شهر یزد است. روش، توصیفی - پیمایشی و جامعه آماری شامل کلیه دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه شهر یزد است که با روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای انتخاب شدند. ابزار شامل پرسش‌نامه «محقق ساخته» می‌باشد. برای آزمون فرضیه‌ها از تحلیل واریانس رتبه‌ای «فریدمن» استفاده شد. نتایج نشان داد که استفاده از فضای مجازی در ابعاد خانوادگی، تحصیلی، سازگاری، اعتقادی - عبادی و روانی دانش‌آموزان تأثیر منفی دارد و بین وسایل، «تلفن همراه» بیشترین و بازی‌های رایانه‌ای کمترین آسیب را بر دانش‌آموزان داشته است. دانش‌آموزان در اولویت‌بندی راهکارهای مقابله با آسیب‌های فضای مجازی، تقویت ارتباطات منطقی و عاطفی در خانواده و جایگزین کردن تفریح‌های سالم، درگیر کردن افراد در فعالیت‌ها و برنامه‌های مثبت را مهم‌ترین و افزایش نظارت حوزه‌های سیاسی - امنیتی و فیلترینگ را کم‌اهمیت‌ترین راهکار برای کاهش آسیب‌های فضای مجازی دانسته‌اند.

واژگان کلیدی

آسیب‌های فضای مجازی (اینترنت، بازی‌های رایانه‌ای، تلویزیون، ماهواره،

تلفن همراه)، دانش‌آموزان

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
مجله جامع علوم انسانی

تاریخ دریافت: ۹۲/۰۶/۱۸

تاریخ پذیرش: ۹۲/۰۸/۰۲

azand2000@yahoo.com

heidari2694@yahoo.com

rbagheri.1368@yahoo.com

atarzadeh@yahoo.com

۱. استادیار علوم تربیتی و روان‌شناسی دانشگاه یزد

۲. کارشناس ارشد مدیریت آموزشی دانشگاه الزهراء

۳. کارشناس مدیریت و برنامه‌ریزی آموزشی

۴. کارشناس مدیریت و برنامه‌ریزی آموزشی

❖ **مقدمه**

روزگاری انسان‌ها در دنیایی واقعی زندگی می‌کردند و ارتباطات بین آنها ملموس بود و با کسانی ارتباط داشتند که در یک مکان با هم زندگی می‌کردند، اما اکنون مهم‌ترین تغییر دنیای معاصر که شالوده تغییرهای آینده جهان را می‌سازد، رقابتی شدن دنیای واقعی و مجازی است. دنیای واقعی با ویژگی‌هایی مانند مکان داشتن، دارای نظام سیاسی خاص بودن، محبوس بودن و طبیعی بودن از دنیای مجازی متمایز می‌شود و دنیای مجازی با بی‌مکانی، دستیابی آسان به آخرین اطلاعات، تکثر داشتن و هم‌زمانی از دنیای واقعی جدا می‌شود. مهم‌ترین تغییر دنیای مجازی این است که روابط انسانی با واسطه و از راه دور جایگزین روابط انسانی چهره به چهره شده است.

فضای سایبر مرز جدیدی در ارتباطات اجتماعی ایجاد کرده است. مردم در آن، دوستی‌ها و دشمنی‌هایی ایجاد می‌کنند و در آن کارهایی انجام می‌دهند و چیزهایی می‌گویند که در دنیای واقعی و رودررو هرگز طرح نمی‌کنند (استفانسکو و همکاران، ۲۰۰۷). امروزه کمتر انسانی را می‌توان یافت که ساعتی از وقت خود را صرف استفاده از فضای مجازی نکند و رفتار و افکارش تحت تأثیر آن قرار نگیرد. در هر حال، فضای مجازی (سایبری)، قلمروی وسیع، بدیع و بکر است که فرصت‌ها، آسیب‌ها و محدودیت‌هایی دارد. در این نوشتار سعی می‌شود تا به جز آسیب‌شناسی فضای مجازی، راهکارهایی مناسب و عملی برای آثار سوء ناشی از آن ارائه شود.

بیان مسئله

بحث فواید و مضرات فضای مجازی، تمام جوامع را فرا گرفته است. فضای مجازی نیاز به فعالیت آشکار و نمایان ندارد. ممکن است فردی یک هفته از خانه

بیرون نیاید، ولی با هزاران نفر ارتباط برقرار کند. جدای از خوبی یا بدی آن، مهم این است که با واقعیتهای انکارناپذیر روبرو هستیم و باید بیندیشیم که چگونه حداکثر استفاده مثبت را از آن ببریم. به دلیل اهمیت ساماندهی و نظارت بر فضای مجازی، رهبر معظم انقلاب، دستور تشکیل «شورای عالی مجازی» را در تاریخ ۱۷ اسفند ۹۰ صادر کردند (میدانی، ۱۳۹۱: ۶).

مهم‌ترین ابزارهای مورد استفاده در فضای مجازی عبارت‌اند از:

اینترنت: بزرگ‌ترین شبکه جهانی کامپیوتری و دارای میلیون‌ها شبکه کوچک‌تر است که به یکدیگر متصل شده‌اند (کجار، ۱۳۸۱: ۵). اغلب به اینترنت «بزرگراه اطلاعاتی» می‌گویند که حجم زیادی از اطلاعات را از رایانه‌ای به رایانه دیگر در سراسر دنیا انتقال می‌دهد (سالاری و سوزنچی، ۱۳۸۷: ۱۳۶). بر اساس آخرین آمار اعلام شده از سوی مرکز مدیریت توسعه ملی اینترنت (متما)^۱ بالغ بر ۶۱/۰۶ درصد جمعیت کشور به اینترنت متصل هستند (مهر، ۱۳۹۲).

بازی‌های رایانه‌ای: مقام معظم رهبری در این باره فرمودند: «بازی‌های رایانه‌ای به شوالیه‌های مجازی قدرتمند و جذاب ناتوی فرهنگی و جنگ صلیبی غرب تبدیل شده‌اند که در حال تخریب و تغییر تدریجی ارزش‌ها و هنجارهای انقلاب اسلامی و جهان اسلام هستند» (حیدری‌کاشانی، ۱۳۸۹: ۱۹۰). بنا به گفته رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای «اسرا»^۲ ۲۰ میلیون ایرانی روزانه از سرویس «گیم»^۳ استفاده می‌کنند که برای هر فرد به‌طور متوسط پیش از ۱۲۴ دقیقه در روز است. متوسط سن گیم در ایران ۱۸ سال است که پیش‌بینی می‌شود در سال جاری (۱۳۹۲) به ۲۸ سال برسد؛ این

1. Matma
2. ESRA
3. Game

در حالی است که متوسط سن گیم در آمریکا ۳۶ سال برآورد می‌شود (واحد تحلیلی خبری دنیای مخابرات، ۱۳۹۱).

تلویزیون: به معنی دیدن از راه دور است (گروپ، بی‌تا: ۱). تلویزیون و ماهواره از جمله وسایل مؤثر در فضای مجازی هستند که ارتباطات انسان‌ها در آنها با واسطه و از راه دور است (در ایران می‌توان با تهیه آنتن‌های دیجیتالی، هم‌زمان چندین شبکه را مشاهده کرد). امروزه، مردم ساعت‌های زیادی از وقت خود را به تماشای تلویزیون اختصاص می‌دهند.

ماهواره: ماهواره‌ها اجسامی مصنوعی‌اند که در مداری به دور اجسامی با جرم بیشتر می‌گردند که به آنها قمر مصنوعی نیز می‌گویند (سالاری و سوزنچی، ۱۳۸۷: ۵۳۴). مبارزه با نمادهای مذهبی، بی‌اهمیت نشان دادن ارزش‌ها و روابط خانوادگی، ترویج مادیت، غفلت‌زایی، بی‌ثباتی سیاسی و حمله به نظام‌های سیاسی از آسیب‌های ماهواره است. بر اساس آخرین پژوهشی که از سوی دو استاد دانشگاه با تخصص رسانه انجام گرفته و نتیجه آن نیز به شکل رسمی منتشر شده، حداقل ۶۰ درصد مردم ایران از برنامه‌های ماهواره استفاده می‌کنند (پایگاه خبری فناوری اطلاعات و ارتباطات «سیتنا»^۱ ۱۳۹۲/۲/۱۹).

تلفن همراه: سامانه ارتباطی بدون سیم که به صورت گسترده‌ای وارد زندگی اجتماعی شده است و موجب آسیب‌های جدی برای فرد و اطرافیان می‌شود. در دسترس بودن دائمی ممکن است فرد را در معرض مزاحمت‌ها، دردها یا برنامه‌های ناخواسته زیادی قرار دهد و خاموش کردن آن نیز موجب خستگی، نگرانی یا تنش‌های روحی فرد طالب تماس شود و کارآمدی فضای ارتباطی را تضعیف کند (عاملی و همکاران، ۱۳۸۷: ۶-۵). در بررسی اتحادیه بین‌المللی

1. Citna

مخابرات،^۱ ضریب نفوذ تلفن همراه در ایران به ازای هر ۱۰۰ نفر ۷۷ نفر است (نخستین پرتال تخصصی مناظره و گفتگو در کشور، ۱۳۹۲).

با وجود تحولات سریع فضای مجازی و گستردگی آن، پژوهش‌های انجام‌شده در مورد آثار و پیامدهای فضای مجازی بسیار اندک است. بیشتر پژوهش‌ها به مطالعه آثار زیان‌بار جسمی پرداختند و کمتر رویکرد روان‌شناختی و جامعه‌شناختی دارند؛ همچنین پژوهشی که به مقایسه آثار زیان‌بار وسایل مؤثر در فضای مجازی بر دانش‌آموزان پردازد، انجام نشده است. این نوشتار به دلیل برقراری ارتباط مستقیم با دانش‌آموزان و آسیب‌شناسی واقعیت‌های مربوط به فضای مجازی در کشور از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است؛ بنابراین می‌تواند به برنامه‌ریزی، تصمیم‌سازی و سیاست‌گذاری برخورد درست با تهدیدهای فضای مجازی کمک کند.

پیشینه

سبحانی نژاد و همکاران (۱۳۸۸)، در بررسی «چالش‌ها و کارکردهای فرهنگی و اجتماعی تلفن همراه و راهکارهای اصلاح آن» دریافتند که برخی پیامدهای نامناسب اجتماعی تلفن همراه شامل اعتیاد روانی، تزلزل ارزش‌ها، کاهش تعامل‌های اجتماعی، ظهور تخلف‌های سایبر، بلوتوث و پیامک‌های غیر اخلاقی است.

سلیمی و همکاران (۱۳۸۸)، در بررسی «ارتباطات اینترنتی در زندگی» دریافتند که احساس تنهایی خانوادگی و اجتماعی، نقش واسطه‌ای بین ادراک حمایت اجتماعی و میزان استفاده از اینترنت دارد. نکته مهم اینکه احساس تنهایی خانوادگی، میزان استفاده از اینترنت را مثبت و احساس تنهایی اجتماعی، میزان

1. (ITU) International Telecommunication Union

استفاده از اینترنت را منفی پیش بینی می کرد.

ناستی زایی (۱۳۸۸)، در بررسی «ارتباط سلامت عمومی با اعتیاد به اینترنت و آسیب‌های استفاده نادرست از آن» دریافت که سلامت عمومی کاربران معتاد به اینترنت نسبت به کاربران عادی در معرض خطر بیشتری بود.

فرهمند (۱۳۸۷)، در بررسی «نقش تفاوت‌های جنسیتی در میزان استفاده، نوع کاربری و تأثیرهای گوناگون اینترنت» دریافت که تهدید هویت دختران، اعتیاد، فرهنگ‌پذیری، درگیری در عشق‌های مجازی و سوءاستفاده‌های جنسی، تهدیدهای جدی برای کاربران اینترنتی مونث می‌باشد.

درگاهی و رضوی (۱۳۸۶)، در بررسی «اعتیاد به اینترنت» دریافتند که ۳۰ درصد کاربران به اینترنت اعتیاد داشتند و همه آنها درجه‌های مختلفی از رفتارهای روانی-اجتماعی مانند احساس از خود بیگانگی، ضعف و ناتوانی در انجام امور، رفتار ناهنجار اجتماعی، اجتماع‌گریزی، درون‌گرایی و رفتار احساسی را از خود نشان دادند.

آقامحمدیان و افهمی (۱۳۸۶)، در بررسی «عوامل مؤثر بر گرایش به ماهواره و تأثیر آن بر باورها و رفتارهای دینی» دریافتند که سن، جنس، تحصیلات، محل سکونت و ارزیابی افراد از برنامه‌های تلویزیون داخلی در گرایش آنان به ماهواره تأثیرگذار است. در بُعد عاطفی گرایش به ماهواره، اکثریت، برنامه‌های ماهواره را لذت‌بخش می‌دانستند و کسانی که از ماهواره استفاده نمی‌کنند، بیشتر به باورهای دینی پایبندند.

عریضی و همکاران (۱۳۸۵)، در بررسی «ماهواره و هویت جنسیتی دختران جوان» دریافتند که ۵۸ درصد پاسخگویان در منزل ماهواره دارند و نسبت به گروهی که ندارند، از سازه هویت جنسی، نمره کمتری دریافت کردند که نشان‌دهنده تغییر رفتارها و نگرش‌ها به سمت الگوهای جدید است.

❖ سال چهاردهم، شماره بیست و سوم، پاییز ۱۳۹۲

عالیخانی و همکاران (۱۳۸۴)، در بررسی «رابطه بین تماشای تلویزیون و ویدئو با رفتارهای خشونت‌آمیز» دریافتند که دانش‌آموزان متوسطه ساعت‌های بیشتری از روز را به تماشای تلویزیون و ویدئو اختصاص می‌دهند. بین میزان تماشای این وسایل با رفتارهای خشونت‌آمیز همبستگی وجود دارد.

نامی^۱ و توماس (۲۰۱۰)، در بررسی «شیوع اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری و اینترنت در میان دانش‌آموزان» دریافتند رواج بازی‌های کامپیوتری بین کاربران ۵۵/۲ درصد و اعتیاد به اینترنت ۵۸/۹ درصد است که بالاتر از گزارش‌های محققان در گذشته بود.

هوانگ و لیونگ^۲ (۲۰۰۹) به بررسی «اعتیاد چت^۳ در میان نوجوانان چینی» پرداختند. نتایج نشان داد که ۹۵ درصد شرکت‌کنندگان از چت استفاده می‌کنند و ۹/۸ درصد از آنها اعتیاد به آن دارند. کم‌رویی و از خودبیگانگی از خانواده، همسالان و مدرسه با سطوح اعتیاد به چت رابطه مثبت دارد و اعتیاد به آن پیوند معنی‌داری با کاهش عملکرد تحصیلی دارد.

کیریتا^۴ و همکاران (۲۰۰۷)، در «آسیب‌شناسی استفاده از اینترنت» دریافتند که دانش‌آموزان مقدار زیادی از زمان را صرف استفاده از کامپیوتر می‌کنند که این باعث رشد نکردن مهارت‌های اجتماعی، رفتار اعتیادگونه و شکست در مدرسه می‌شود.

جانسون^۵ (۲۰۰۳)، به نقل از ویشفر، (۱۳۸۴) دریافت که محیط‌های آموزشی مانند دبیرستان‌ها و دانشکده‌ها محل مناسبی برای اعتیاد به اینترنت است.

مطالعه کراوت^۶ (۱۹۹۸)، به نقل از محسنی و همکاران، (۱۳۸۵) نشان داد که استفاده از اینترنت موجب کاهش ارتباط فرد با خانواده و افزایش احساس تنهایی و افسردگی می‌شود.

1. Naomi
2. Huang & Leung
3. Instant Messaging
4. Chirita
5. Johnson
6. Kraut

یانگ^۱ (۱۹۹۶)، (به نقل از مشایخ و برجعلی، ۱۳۸۲) در زمینه اعتیاد به اینترنت دریافت کسانی که بیش از حد از اینترنت استفاده می‌کنند تنها، خسته، افسرده و بدون عزت نفس هستند. در این پژوهش، ۳۸ درصد شرکت‌کنندگان اظهار داشتند که اینترنت بر آنها تأثیر منفی گذاشته است.

جوان کانتوف^۲ (۱۹۸۴)، (به نقل از منطقی، ۱۳۸۶) در مقاله «تأثیر خشونت رسانه‌ها بر ترس، عصبانیت و اختلال در خواب» عنوان می‌کند که تماشای خشونت، موجب افزایش ترس و عصبانیت در تماشاچیان جوان می‌شود.

سیریل برت^۳ (۱۹۲۵)، (به نقل از شیخاوندی، ۱۳۸۴) دریافت که ۷ درصد پسران بزهکار به تماشای فیلم‌های سینمایی علاقه وافری داشتند و برخی از فیلم‌ها فنون جنایت را نمایش می‌دهند؛ همچنین بزهکاری را به‌عنوان یک نوع رفتار تبلیغ می‌کنند.

روش‌شناسی

هدف کلی این نوشتار شناسایی آسیب‌های فضای مجازی بین دانش‌آموزان دختر دبیرستانی شهر یزد است.

این نوشتار به لحاظ هدف، کاربردی و از لحاظ روش گردآوری داده‌ها، توصیفی - پیمایشی است. جامعه آماری، شامل کلیه دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه شهر یزد می‌باشد ۸ هزار و ۶۰۰ نفر که ۴۰۴ نفر به روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای انتخاب شدند. ابزار نیز پرسش‌نامه محقق‌ساخته با ۳۱ سؤال بسته که ۳۰ سؤال آن به شناسایی آسیب‌ها و یک سؤال به اولویت‌بندی راهکارهای پیشنهادی برای کاهش آسیب‌های فضای مجازی اختصاص دارد.

1. Young
2. Cantov.J
3. Cyril Bert

سال چهاردهم، شماره بیست و سوم، پاییز ۱۳۹۲

این بررسی دارای شش فرضیه است که پنج مورد اول، آسیب‌های خانوادگی، روانی، تحصیلی، سازگاری، اعتقادی - عبادی را بررسی می‌کند و برای هر فرضیه، شش سؤال در نظر گرفته شده است. دانش‌آموزان باید پاسخ‌های خود را به ترتیب از بیشترین تأثیر، عدد ۵ تا کمترین تأثیر، عدد ۱ رتبه‌بندی کنند. برای تعیین پایایی از روش «آلفای کرونباخ» استفاده شد. مقدار آلفای گویه‌های اینترنت ۰/۹۱۷، بازی رایانه‌ای ۰/۸۹۸، تلویزیون ۰/۹۱۶، ماهواره ۰/۹۳۳ و تلفن همراه ۰/۹۰ است. از آنجا که برای تأیید روایی، پرسش‌نامه در اختیار ۱۰ نفر از استادان دانشگاه قرار گرفت، ابزار دارای روایی صوری است. ۱۰ راهکار پیشنهادی برای کاهش آثار منفی از تحلیل محتوای مصاحبه با ۵۰ عضو هیئت علمی دانشگاه یزد، آزاد و حوزه علمیه خاوران یزد استخراج شد (زندوانیان و همکاران، ۱۳۸۹). سپس به عنوان سؤال آخر برای پاسخگویی، فرضیه ششم در پرسش‌نامه قرار گرفت. با استفاده از نرم‌افزار spss، میانگین و انحراف معیار محاسبه و برای آزمون فرضیه‌ها از تحلیل واریانس رتبه‌ای فریدمن استفاده شد.

یافته‌های توصیفی

از ۴۰۴ دانش‌آموز مورد بررسی، ۲۴۵ نفر (۶۰/۶ درصد) به اینترنت، ۲۶۲ نفر (۶۴/۹ درصد) به بازی‌های رایانه‌ای، ۳۸۰ نفر (۹۴/۱ درصد) به تلویزیون، ۲۳۷ نفر (۵۸/۷ درصد) به ماهواره و ۳۵۳ نفر (۸۷/۴ درصد) به تلفن همراه دسترسی داشتند؛ بنابراین تلویزیون با (۹۴/۱ درصد) بیشترین و ماهواره با (۵۸/۷ درصد) کمترین میزان دسترسی را در بین دانش‌آموزان دارد. تحلیل توصیفی سؤال‌های پرسش‌نامه (جدول‌های ۱ تا ۵) نشان داد که در مجموع، تلفن همراه بیشترین و بازی‌های رایانه‌ای کمترین آسیب را بر دانش‌آموزان دارد.

جدول ۱. میانگین وسایل مؤثر در فضای مجازی در ارتباط با عامل خانوادگی

سؤال	گویه	اینترنت	بازی رایانه‌ای	تلویزیون	ماهواره	تلفن همراه
۱	مدت زمان استفاده از این وسایل را از خانواده‌ام پنهان می‌کنم.	۳/۲۲	۲/۵۱	۲/۴۰	۲/۸۴	۴
۲	دوست ندارم والدینم بدانند از چه برنامه‌هایی استفاده می‌کنم.	۳/۵۰	۲/۱۹	۲/۱۷	۳/۰۸	۴/۰۵
۳	هنگام استفاده از این وسایل اگر اعضای خانواده با من حرف بزنند (مزاحم شوند) زود از کوره در می‌روم.	۲/۷۰	۲/۵۰	۳/۲۹	۲/۶۹	۳/۷۹
۴	در خانه سر اینکه چقدر از این وسایل استفاده می‌کنم، به والدینم دروغ می‌گویم.	۳/۱۵	۲/۳۶	۲/۶۸	۲/۹۰	۴/۰۴
۵	از وقتی از این وسایل استفاده می‌کنم کمتر با خانواده‌ام ارتباط کلامی دارم.	۲/۶۹	۲/۲۸	۲/۹۵	۲/۷۸	۴/۲۶
۶	استفاده از این وسایل را به روابط خانوادگی ترجیح می‌دهم.	۲/۸۰	۲/۱۱	۳/۱۱	۲/۶۵	۴

❖ سال چهاردهم، شماره بیست و سوم، پاییز ۱۳۹۲

همان‌طور که در جدول (۱) مشخص است تلفن همراه بیشترین آسیب، تلویزیون در دو مورد و بازی‌های رایانه‌ای در چهار مورد کمترین آسیب را در ارتباط دانش‌آموزان با خانواده‌ها دارد.

آسیب‌های فضای مجازی بین... ❖ ۲۰۵

❖ سال چهاردهم، شماره بیستوسوم، پاییز ۱۳۹۲

جدول ۲. میانگین وسایل مؤثر در فضای مجازی در ارتباط با عامل تحصیلی دانش‌آموزان

سؤال	گویه	اینترنت	بازی رایانه‌ای	تلویزیون	ماهواره	تلفن همراه
۱	از وقتی از این وسایل استفاده می‌کنم، در حال گوش کردن درس سر کلاس ناگهان حواسم پرت می‌شود.	۲/۶۵	۲/۲۷	۳/۱۳	۲/۹۶	۳/۹۷
۲	احساس می‌کنم از وقتی از این وسایل استفاده می‌کنم، دچار افت تحصیلی شدم.	۲/۵۸	۲/۵۳	۳/۱۶	۲/۹۲	۳/۷۸
۳	برای استفاده از این وسایل ممکن است از زمان برنامه درسی‌ام بزنم.	۲/۵۳	۲/۴۴	۲/۵۳	۲/۶۹	۳/۸۰
۴	برای استفاده از این وسایل در مدرسه سرزنش شده‌ام.	۲/۷۹	۲/۳۷	۲/۷۷	۲/۹۷	۴/۰۷
۵	حتی در ایام امتحانات هم از این وسایل استفاده می‌کنم.	۲/۳۵	۲/۲۳	۳/۵۸	۲/۷۶	۴/۰۶
۶	خیلی از اوقات در مدرسه از جذابیت‌های برنامه‌های این وسایل برای دوستانم تعریف می‌کنم.	۲/۷۸	۲/۱۸	۳/۴۴	۳	۳/۵۸

همان‌طور که در جدول (۲) مشخص است تلفن همراه بیشترین و بازی‌های

رایانه‌ای کمترین آسیب را در وضعیت تحصیلی دانش‌آموزان دارد.

جدول ۳. میانگین وسایل مؤثر در فضای مجازی در ارتباط با عامل سازگاری دانش‌آموزان

سؤال	گویه	اینترنت	بازی رایانه‌ای	تلویزیون	ماهواره	تلفن همراه
۱	با استفاده از این وسایل با جنس مخالف راحت‌تر ارتباط برقرار می‌کنم.	۳/۴۸	۱/۸۸	۲/۳۱	۲/۷۵	۴/۵۵
۲	استفاده از این وسایل راهی برای کلاس گذاشتن و پُزدادن است.	۳/۵۲	۲/۲۸	۱/۹۳	۳/۱۸	۴/۰۶

ادامه جدول ۳. میانگین وسایل مؤثر در فضای مجازی در ارتباط با عامل سازگاری دانش آموزان

سؤال	گویه	اینترنت	بازی رایانه‌ای	تلویزیون	ماهواره	تلفن همراه
۳	از وقتی از این وسایل استفاده می‌کنم، از فاش شدن اطلاعات خصوصی‌ام نگرانم.	۳/۳۶	۲/۰۶	۲/۲۶	۲/۶۵	۴/۶۴
۴	از وقتی از این وسایل استفاده می‌کنم، نسبت به دوستانم پرخاشگرتر شده‌ام.	۳/۰۱	۲/۵۰	۲/۶۹	۳/۲۲	۳/۵۶
۵	اگر این وسایل را نداشته باشم، در برابر دیگران احساس حقارت می‌کنم.	۳	۱/۹۱	۲/۸۲	۲/۹۴	۴/۳۲
۶	استفاده از این وسایل را به مهمانی‌های فامیلی ترجیح می‌دهم.	۲/۸۷	۲/۲۶	۳/۱۶	۲/۸۶	۳/۸۳

❖ سال چهاردهم، شماره بیست و سوم، پاییز ۱۳۹۲

همان‌طور که در جدول (۳) مشخص است، در مجموع تلفن همراه بیشترین و

بازی‌های رایانه‌ای کمترین آسیب را در وضعیت سازگاری دانش آموزان دارد.

جدول ۴. میانگین وسایل مؤثر در فضای مجازی در مورد عامل اعتقادی-عبادی

سؤال	گویه	اینترنت	بازی رایانه‌ای	تلویزیون	ماهواره	تلفن همراه
۱	وقتی در این وسایل به مقدسات اسلامی (خدا، قرآن و پیامبر) توهین می‌شود، واکنشی نشان نمی‌دهم.	۳	۲/۷۰	۲/۸۲	۳/۶۰	۲/۸۷
۲	هنگام نماز به یاد تصاویر مستهجنی که دیده‌ام، می‌افتم.	۳/۰۸	۲/۲۳	۲/۶۰	۳/۹۱	۳/۱۶
۳	من دوست دارم در پوشش و رفتارم از آنها الگوبرداری کنم.	۳/۰۶	۲/۱۲	۳/۸۶	۳/۲۳	۲/۷۲
۴	برای استفاده از این وسایل حتی از خوابم هم می‌زنم.	۲/۵۹	۲/۳۱	۳/۳۹	۲/۷۳	۳/۹۶

آسیب‌های فضای مجازی بین... ❖ ۲۰۷

❖ سال چهاردهم، شماره بیست و سوم، پاییز ۱۳۹۲

ادامه جدول ۴. میانگین وسایل مؤثر در فضای مجازی در مورد عامل اعتقادی-عبادی

سؤال	گویه	اینترنت	بازی رایانه‌ای	تلویزیون	ماهواره	تلفن همراه
۵	بعضی وقت‌ها آن‌قدر سرگرم استفاده از این وسایلم که نمازم را فراموش کرده‌ام.	۲/۷۲	۲/۳۳	۲/۵۳	۲/۸۳	۳/۵۵
۶	بعد از استفاده از این وسایل در گفتن حرف‌های زشت و دروغ راحت‌تر هستم.	۲/۸۹	۲/۰۱	۲/۹۰	۳/۴۱	۳/۷۶

همان‌طور که در جدول (۴) مشخص است، در دو مورد ماهواره، یک مورد تلویزیون و سه مورد تلفن همراه بیشترین آسیب و در همه موارد بازی‌های رایانه‌ای کمترین آسیب را در عامل اعتقادی - عبادی در بین دانش‌آموزان دارد.

جدول ۵. میانگین وسایل مؤثر در فضای مجازی در ارتباط با عامل روانی دانش‌آموزان

سؤال	گویه	اینترنت	بازی رایانه‌ای	تلویزیون	ماهواره	تلفن همراه
۱	استفاده از این وسایل باعث شده، شب‌ها خواب‌های آشفته ببینم.	۲/۸۳	۲/۴۰	۲/۸۴	۳/۳۷	۳/۵۳
۲	یکی از نگرانی‌های من، فکر از دست‌دادن این وسایل است.	۲/۸۷	۲/۲۹	۲/۹۴	۲/۵۸	۴/۳۰
۳	از وقتی از این وسایل استفاده می‌کنم، بیش از حد خیال‌باف شده‌ام.	۲/۹۱	۲/۱۱	۳/۰۸	۳/۳۳	۳/۵۴
۴	استفاده از این وسایل به یک کار مهم برای من تبدیل شده که هر روز باید استفاده کنم.	۲/۳۸	۲/۲۴	۳/۵۰	۲/۷۶	۴/۱۰
۵	زندگی بدون این وسایل را فاقد جذابیت می‌دانم.	۲/۷۷	۲/۶۵	۳/۳۳	۲/۸۳	۳/۸۹
۶	وقتی از این وسایل استفاده می‌کنم دوست دارم تنها باشم.	۳/۰۶	۲/۲۵	۲/۵۹	۲/۸۲	۴/۲۵

همان‌طور که در جدول (۵) مشخص است، تلفن‌همراه بیشترین و بازی‌های رایانه‌ای کمترین آسیب را در وضعیت روانی دانش‌آموزان دارد.

یافته‌های مربوط به فرضیه‌ها

فرضیه اول: وسایل مؤثر در فضای مجازی بر ارتباط دانش‌آموزان با خانواده‌ها تأثیر منفی می‌گذارد.

جدول ۶. میانگین، انحراف معیار و آزمون تحلیل واریانس رتبه‌ای فریدمن برای فرضیه اول

گویه‌های فرضیه اول	میانگین	انحراف معیار	میانگین رتبه	تعداد	۴۰۴
اینترنت	۱۸/۰۸	۳/۴۳	۳/۱۶	خی‌دو	۸۱۷/۸۸۰
بازی	۱۳/۹۸	۲/۹۹	۱/۶۳	درجه آزادی	۴
تلویزیون	۱۶/۶۲	۳/۲۵	۲/۶۳	معناداری	۰/۰۰۱
ماهواره	۱۷/۲۸	۳/۵۷	۲/۸۵		
تلفن‌همراه	۲۴/۱۸	۳/۳۵	۴/۷۳		

همان‌طور که در جدول (۶) آمده است، تلفن‌همراه با میانگین ۲۴/۱۸ بیشترین و بازی‌های رایانه‌ای با میانگین ۱۳/۹۸ کمترین آسیب را بر ارتباط دانش‌آموزان با خانواده‌ها دارد؛ بنابراین آزمون آماری به طور معناداری ($P < 0/001$) را نشان می‌دهد که گرچه همه وسایل مؤثر در فضای مجازی، آثار منفی معناداری بر ارتباط دانش‌آموزان با خانواده‌هایشان دارند، میزان آسیب از بیشترین به کمترین به ترتیب تلفن‌همراه، اینترنت، ماهواره، تلویزیون و بازی‌های رایانه‌ای است.

فرضیه دوم: وسایل مؤثر در فضای مجازی بر وضعیت تحصیلی دانش‌آموزان تأثیر منفی می‌گذارد.



جدول ۷. میانگین، انحراف‌معیار و آزمون تحلیل‌واریانس رتبه‌ای فریدمن برای فرضیه دوم

گویه‌های فرضیه دوم	میانگین	انحراف‌معیار	میانگین رتبه	تعداد	۴۰۴
اینترنت	۱۵/۶۹	۳/۵۷	۲/۳۲	خی‌دو	۶۸۱/۲۲۵
بازی	۱۴/۰۵	۳/۱۹	۱/۸۴	درجه آزادی	۴
تلویزیون	۱۶/۶۳	۴/۰۶	۳/۵۵	معناداری	۰/۰۰۱
ماهواره	۱۷/۳۳	۴/۵۶	۲/۸۵		
تلفن‌همراه	۲۳/۲۷	۳/۸۳	۴/۴۴		

همان‌طور که در جدول (۷) آمده است، تلفن‌همراه با میانگین ۲۳/۲۷ بیشترین و بازی‌های رایانه‌ای با میانگین ۱۴/۰۵ کمترین آسیب را در وضعیت تحصیلی دانش‌آموزان داشته است؛ بنابراین آزمون آماری به‌طور معناداری ($P < 0/001$) را نشان می‌دهد که گرچه همه وسایل مؤثر در فضای مجازی، آثار منفی معناداری در وضعیت تحصیلی دانش‌آموزان دارد، میزان آسیب از بیشترین به کمترین به ترتیب تلفن‌همراه، ماهواره، تلویزیون، اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای است.

فرضیه سوم: وسایل مؤثر در فضای مجازی بر سازگاری دانش‌آموزان با دیگران تأثیر منفی می‌گذارد.

جدول ۸. میانگین، انحراف‌معیار و آزمون تحلیل‌واریانس رتبه‌ای فریدمن برای فرضیه سوم

گویه‌های فرضیه سوم	میانگین	انحراف‌معیار	میانگین رتبه	تعداد	۴۰۴
اینترنت	۱۹/۲۶	۲/۹۳	۳/۵۷	خی‌دو	۱۱۱۲
بازی	۱۲/۹۰	۲/۳۳	۱/۳۹	درجه آزادی	۴
تلویزیون	۱۵/۱۹	۲/۶۵	۲/۲۳	معناداری	۰/۰۰۱
ماهواره	۱۷/۶۲	۳/۱۳	۲/۹۸		
تلفن‌همراه	۲۴/۹۸	۲/۵۳	۴/۸۳		

همان‌طور که در جدول (۸) مشخص است، تلفن‌همراه با میانگین ۲۴/۹۸ بیشترین و بازی‌های رایانه‌ای با میانگین ۱۲/۹۰ کمترین آسیب را در سازگاری دانش‌آموزان دارد؛ بنابراین آزمون آماری به‌طور معناداری ($P < 0/001$) را نشان می‌دهد که گرچه همه

وسایل مؤثر فضای مجازی، آثار منفی معناداری در سازگاری دانش‌آموزان دارد، میزان آسیب از بیشترین به کمترین به ترتیب تلفن همراه، اینترنت، ماهواره، تلویزیون و بازی‌های رایانه‌ای است.

فرضیه چهارم: وسایل مؤثر در فضای مجازی بر وضعیت اعتقادی-عبادی دانش‌آموزان تأثیر منفی می‌گذارد.

جدول ۹. میانگین، انحراف معیار و آزمون تحلیل واریانس رتبه‌ای فریدمن برای فرضیه چهارم

گویه‌های فرضیه چهارم	میانگین	انحراف معیار	میانگین رتبه	تعداد	۴۰۴
اینترنت	۱۷/۳۸	۲/۸۳	۲/۵۸	خی‌دو	۶۹۹/۶۶۷
بازی	۱۳/۷۱	۲/۴۶	۱/۳۸	درجه آزادی	۴
تلویزیون	۱۹/۱۲	۳	۳/۴۷	معناداری	۰/۰۰۱
ماهواره	۱۹/۷۴	۳/۴۱	۳/۶۴		
تلفن همراه	۲۰/۰۵	۲/۶۶	۳/۹۴		

همان‌طور که در جدول (۹) مشخص است، تلفن همراه با میانگین ۲۰/۰۵ بیشترین و بازی‌های رایانه‌ای با میانگین ۱۳/۷۱ کمترین آسیب را در وضعیت اعتقادی-عبادی دانش‌آموزان دارد؛ بنابراین آزمون آماری به طور معناداری ($P < 0/001$) را نشان می‌دهد که گرچه همه وسایل مؤثر در فضای مجازی، آثار منفی معناداری در وضعیت اعتقادی-عبادی دانش‌آموزان دارد، میزان آسیب از بیشترین به کمترین به ترتیب تلفن همراه، ماهواره، تلویزیون، اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای است.

فرضیه پنجم: وسایل مؤثر در فضای مجازی بر وضعیت روانی دانش‌آموزان تأثیر منفی می‌گذارد.

جدول ۱۰. میانگین، انحراف معیار و آزمون تحلیل واریانس رتبه‌ای فریدمن برای فرضیه پنجم

گویه‌های فرضیه پنجم	میانگین	انحراف معیار	میانگین رتبه	تعداد	۴۰۴
اینترنت	۱۶/۸۶	۳/۷۱	۲/۶۲	خی‌دو	۶۶۲/۸۲۸
بازی	۱۳/۴۶	۳/۵۸	۱/۷۳	درجه آزادی	۴
تلویزیون	۱۸/۳۰	۴/۱۲	۳/۲۰	معناداری	۰/۰۰۱
ماهواره	۱۷/۷۲	۴/۵۱	۲/۹۳		
تلفن همراه	۲۳/۶۲	۳/۷۴	۴/۵۱		

همان‌طور که در جدول (۱۰) مشخص است، تلفن همراه با میانگین ۲۳/۶۲ بیشترین و بازی‌های رایانه‌ای با میانگین ۱۳/۴۶ کمترین آسیب را در وضعیت روانی دانش‌آموزان دارد؛ بنابراین آزمون آماری به طور معناداری ($P < 0/001$) را نشان می‌دهد که گرچه همه وسایل مؤثر در فضای مجازی، آثار منفی معناداری در وضعیت روانی دانش‌آموزان دارد، میزان آسیب به ترتیب تلفن همراه، تلویزیون، ماهواره، اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای است.

فرضیه ششم: به نظر دانش‌آموزان، تفاوت معناداری بین راهکارها برای کاهش آثار منفی فضای مجازی وجود دارد.

جدول ۱۱. میانگین، انحراف معیار و آزمون تحلیل واریانس رتبه‌ای فریدمن برای فرضیه ششم

ردیف	راهکارها	میانگین	انحراف معیار	میانگین رتبه
۱	آموزش آسیب‌های فضای مجازی به نوجوانان، جوانان، خانواده‌ها و مسئولان	۵/۶۶	۲/۸۰	۵/۷۰
۲	جایگزینی تفریح‌های سالم و درگیر کردن افراد در فعالیت‌ها و برنامه‌های مثبت	۶/۰۸	۲/۶۸	۶/۳۱
۳	تقویت پایه‌های اعتقادی با تکیه بر دلایل و بحث و گفتگو	۵/۳۳	۲/۵۸	۵/۱۴
۴	فرهنگ‌سازی و درونی کردن ارزش‌های اسلامی و ایرانی	۵/۴۳	۲/۵۱	۵/۳۳

ادامه جدول ۱۱. میانگین، انحراف معیار و آزمون تحلیل واریانس رتبه‌ای فریدمن برای فرضیه ششم

ردیف	راهکارها	میانگین	انحراف معیار	میانگین رتبه
۵	تقویت یکدلی و صمیمیت بین مسئولان و پاسخگویی به سؤالها و رفع شبهه‌های جوانان	۵/۵۹	۲/۳۱	۵/۵۴
۶	افزایش نظارت حوزه‌های سیاسی - امنیتی و ضرورت عقلی فیلترینگ	۳/۶۱	۲/۷۰	۳/۴۱
۷	بالا بردن قدرت تفکر منطقی در نوجوانان و جوانان برای تشخیص حق از باطل	۵/۸۲	۲/۴۲	۵/۹۱
۸	سرمایه‌گذاری نرم‌افزاری و تقویت سایت‌ها و فیلم‌های پیشرفته و پرمحتوا	۴/۸۳	۲/۷۵	۴/۶۱
۹	تقویت ارتباطات منطقی و عاطفی در خانواده	۶/۷۲	۲/۸۰	۶/۹۹
۱۰	به‌کارگیری نوجوانان و جوانان در امور مختلف جامعه برای رسیدن به خودباوری	۵/۸۷	۲/۸۷	۶/۰۴
تعداد	۴۰۴	خی‌دو	۳۸۳/۷	درجه آزادی
			۹	معناداری
				۰/۰۰۱

همان‌طور که در جدول (۱۱) آمده است، راهکار ۹ با میانگین ۶/۷۲ بالاترین رتبه و راهکار ۶ با میانگین ۳/۶۱ کمترین رتبه را در اولویت‌بندی راهکارها برای کاهش آثار منفی ناشی از فضای مجازی دارد؛ بنابراین آزمون آماری به‌طور معناداری ($P < 0/001$) را نشان می‌دهد که تقویت ارتباط منطقی و عاطفی در خانواده، جایگزینی تفریح‌های سالم و درگیری افراد در برنامه‌های مثبت بهترین راهکارهای کاهش آسیب فضای مجازی هستند. در مقابل، افزایش نظارت حوزه‌های سیاسی - امنیتی و فیلترینگ به‌عنوان آخرین و ناکارآمدترین راهکار شناخته شده‌اند.

بحث و نتیجه‌گیری

گرچه فضای مجازی فرصت‌ها، قابلیت‌ها و امکانات فراوانی دارد که نادیده گرفتن هر یک از آنها به عقب‌ماندگی یک کشور منجر می‌شود، آسیب‌هایی نیز

به دنبال دارد. طبق بررسی‌ها، در بین پنج وسیله مؤثر در فضای مجازی (اینترنت، بازی‌های رایانه‌ای، تلویزیون، ماهواره و تلفن همراه)، تلفن همراه بیشترین و بازی‌های رایانه‌ای کمترین آسیب را داشته‌اند.

نتایج فرضیه اول درباره آسیب فضای مجازی بر ارتباط دانش‌آموزان با خانواده‌ها با یافته‌های کراوت (۱۹۹۸) هم‌سوست که استفاده از اینترنت موجب کاهش ارتباط فرد با خانواده و افزایش احساس تنهایی و افسردگی می‌شود.

نتایج فرضیه دوم درباره آسیب‌های فضای مجازی در ارتباط با وضعیت تحصیلی دانش‌آموزان با یافته‌های کیریتا و همکاران (۲۰۰۷) و جانسون (۱۳۸۴) هم‌سوست. به نظر آنها دانش‌آموزان ترجیح می‌دهند زمان زیادی از شبانه‌روز را صرف استفاده از کامپیوتر کنند که این باعث رشد نکردن مهارت‌های اجتماعی، رفتار اعتیادگونه و شکست در مدرسه می‌شود و محیط‌های آموزشی محل مناسبی برای اعتیاد به اینترنت است.

نتایج فرضیه سوم درباره آسیب فضای مجازی در ارتباط با سازگاری دانش‌آموزان با یافته‌های سبحانی‌نژاد و همکاران (۱۳۸۸)، فرهمند (۱۳۸۷)، درگاهی و رضوی (۱۳۸۶)، محسنی و همکاران (۱۳۸۵)، عالیخانی و همکاران (۱۳۸۴)، کیریتا و همکاران (۲۰۰۷)، کراوت (۱۹۹۸)، یانگ (۱۹۹۶) و کانتوف (۱۹۸۴) همخوانی دارد. در همه موارد به گوشه‌هایی از آثار مخرب فضای مجازی در وضعیت سازگاری افراد مورد بررسی اشاره شده است.

نتایج فرضیه چهارم درباره آسیب فضای مجازی بر وضعیت اعتقادی-عبادی دانش‌آموزان با یافته‌های سبحانی‌نژاد و همکاران (۱۳۸۸) و آقامحمدیان و همکاران (۱۳۸۶) همخوانی دارد. به نظر آنها تلفن همراه به تزلزل ارزش‌ها و شیوع بلوتوث و پیامک‌های غیراخلاقی کمک کرده است که تأثیر منفی بر باورهای دینی

دارد و کسانی که از ماهواره استفاده نمی‌کنند، بیشتر به باورهای دینی پایبندند. نتایج فرضیه پنجم درباره آسیب فضای مجازی بر وضعیت روانی دانش‌آموزان با یافته‌های سبحانی‌نژاد و همکاران (۱۳۸۸)، ناستی‌زایی (۱۳۸۸)، فرهمند (۱۳۸۷)، درگاهی و رضوی (۱۳۸۶)، آقامحمدیان و همکاران (۱۳۸۶)، نامی و توماس (۲۰۱۰)، کیرتیا و همکاران (۲۰۰۷)، جانسون (۲۰۰۳)، کراوت (۱۹۹۸)، یانگ (۱۹۹۶) و کانتوف (۱۹۸۴) همخوانی دارد. همه موارد بر آثار مخرب فضای مجازی بر وضعیت روانی افراد اشاره کرده‌اند.

نتایج فرضیه ششم نشان داد که به طور معناداری تقویت ارتباط منطقی و عاطفی در خانواده و جایگزینی تفریح‌های سالم و درگیری افراد در برنامه‌های مثبت بهترین راهکار و در مقابل، افزایش نظارت حوزه‌های سیاسی - امنیتی و فیلترینگ به عنوان آخرین و ناکارآمدترین راهکار شناخته شده‌اند. متأسفانه از آنجا که در پژوهش‌های قبلی، چندان به راهکارهای کاهش آثار منفی توجه نشده، امکان مقایسه نتایج فرضیه آخر با یافته‌های سایر محققان میسر نشد.

منابع فارسی و لاتین

- آقامحمدیان، حمیدرضا؛ بنفشه افهمی، (۱۳۸۶). «بررسی عوامل مؤثر بر گرایش به ماهواره و تأثیر آن بر باورها و رفتارهای دینی مردم شهر مشهد». *مطالعات تربیتی و روانشناسی*، ۸ (۲)، ۷۸-۶۳.
- پایگاه خبری فناوری اطلاعات و ارتباطات «سیتنا»، (۱۳۹۲). <http://www.citna.ir/news/6524>.
- «تأملی در نقش بازی‌های رایانه‌ای در جنگ نرم»، (۱۳۸۹). تک‌شماره جنگ نرم، تهران: نهاد نمایندگی مقام معظم رهبری دانشگاه علامه طباطبائی.
- حیدری کاشانی، محمدباقر، (۱۳۸۹). *سالنامه به سوی ظهور*، قم: سبط‌النبی.
- خبرگزاری مهر، (۱۳۹۲). <http://www.mehrnews.com/detail/News/2093265>.
- درگاهی، حسین؛ سیدمنصور رضوی، (۱۳۸۶) «اعتیاد به اینترنت و عوامل مؤثر بر آن در ساکنان منطقه ۲ غرب تهران»، فصلنامه پایش، ۶ (۳)، ۲۷۲-۲۶۵.
- زندوانیان، احمد؛ ریحانه باقری؛ مریم حیدری؛ عزیزه عابدزاده؛ فاطمه عطارزاده؛ محدثه ملک‌ثابت، (۱۳۸۹). «بررسی نگرش استادان حوزه و دانشگاه در مورد راهکارهای مقابله با جنگ نرم و کاهش آسیب‌های فضای مجازی».
- www.h-jangenarm.com
- سالاری، حسن؛ حسین سوزنجی، (۱۳۸۷). *فرهنگ‌نامه نوجوان*، ج ۲، تهران: پیام عدالت.
- سبحانی‌نژاد، مهدی؛ سیاوش پورطهماسبی؛ آذر تاجور، (۱۳۸۸). «بررسی چالش‌ها و کارکردهای فرهنگی و اجتماعی تلفن همراه و راهکارهای اصلاح»، ماهنامه مهندسی و فرهنگی، ۳ (۳۱ و ۳۲)، ۲۸-۱۸.
- سلیمی، عظیمه؛ بهرام جوکار؛ روشک نیکپور، (۱۳۸۸). «ارتباطات اینترنتی در زندگی»، *مجله مطالعات روان‌شناختی*، ۵ (۳)، ۱۰۲-۸۱.
- شیخاوندی، داور، (۱۳۸۴). *جامعه‌شناسی انحرافات و مسائل جمعیتی ایران*، تهران: قطره.
- عالیخانی، سیامک؛ محمد زارع؛ علیرضا باهنر؛ علی رمضانخانی؛ علیرضا دلاوری؛ شبنم رهبانی؛ مه‌ری صالحی‌سیجانی، (۱۳۸۶). «بررسی همبستگی بین تماشای تلویزیون و ویدئو با رفتارهای خشونت‌آمیز»، *مجله علوم پزشکی دانشگاه آزاد اسلامی*، ۱۷ (۱)، ۴۵.
- عاملی، سعیدرضا؛ مهدی رنجبرمضانی؛ شاهو صیبار، (۱۳۸۷). *مطالعات تلفن همراه: زندگی در حال حرکت*، تهران: سمت.

- عریضی، فروغ‌السادات؛ فریدون وحیدا؛ پروانه دانش، (۱۳۸۵). «ماهواره و هویت جنسیتی دختران جوان»، مجله جامعه‌شناسی ایران، ۷ (۲)، ۷۶-۱۰۰.
- فرهمنند، مریم، (۱۳۸۷). «دختران و کاربرد اینترنت»، مطالعات راهبردی زنان، ۱۱ (۴۱)، ۱۷۰-۱۳۵.
- کجار، ترین، (۱۳۸۱). وب چیست؟، ترجمه فرحناز حسینی سرابی، تهران: سروش.
- گروپ، برنارد، (بی تا). مبانی کاربردی تلویزیون و ویدئو، ترجمه شریف‌مقدم، تهران: پیشگام نوین.
- محسنی، منوچهر؛ بهزاد دوران؛ محمدهادی سهرابی، (۱۳۸۵). «بررسی آثار استفاده از اینترنت بر انزوای اجتماعی کاربران اینترنت». مجله جامعه‌شناسی ایران، ۷ (۴)، ۷۲-۹۵.
- مشایخ، مریم؛ احمد برجعلی، (۱۳۸۲). «بررسی رابطه احساس تنهایی با نوع استفاده از اینترنت از گروهی از دانش‌آموزان دبیرستانی»، مجله تازه‌های علوم شناختی، ۵ (۱)، ۳۹-۴۴.
- منطقی، مرتضی، (۱۳۸۶). راهنمای والدین در استفاده فرزندان از تلفن همراه، تهران: عابد.
- میدانی، سیما، (۱۳۹۱). «شورای عالی فضای مجازی»، مهندسی ارتباطات، ۱۹ (۲)، ۷-۶.
- ناستی‌زایی، ناصر، (۱۳۸۸). «بررسی ارتباط سلامت عمومی با اعتیاد به اینترنت»، مجله طبیب شرق، ۱۱ (۱)، ۶۳-۵۷.

نخستین پورتال تخصصی مناظره و گفتگو در کشور، (۱۳۹۲).

<http://www.monazereh.ir/ad-55680.htm>

<http://www.telna.ir>

واحد تحلیلی خبری دنیای مخابرات، تلنا، (۱۳۹۱).

ویزشر، فاطمه، (۱۳۸۴). «بررسی میزان اعتیاد به اینترنت در استفاده‌کنندگان در کافی‌نت‌های شهر لار»،

فصلنامه اصول بهداشت روانی، ۷ (۲۶-۲۵)، ۳۳-۲۷.

Chirita, V.; Chirita, R.; Stefanescu, C.; Ilinca, M.; Chele, G. (2007). "Pathological internet use among Romanian children and teenagers". *European Psychiatry*: 22 (-): S184-S184.

Huang; H. & Leung, L. (2009). "Instant Messaging Addiction among Teenagers in China: Shyness; Alienation; and Academic Performance Decrement". *Cyberpsychology & Behavior*. 12 (6): 675-679. doi: 10.1089/cpb.2009.0060.

Naomi, J.; Thomas, K. (2010). "Prevalence of addiction among Australian university and schools to video-arcade games, games, computer games and the internet". www.OnlineLibrary.Wiley.com/doi/

Stefanescu, C.; Chirita, V.; Chirita, R.; Chele, G. (2007). "Network Identity, the Internet Addiction and Romanian Teenagers". *Proceedings of the 4th WSEAS/IASME International Conference on Engineering Education*, Agios Nikolaos, Crete Island, Greece, July 24-26, 2007. Department Psychiatry. SOS. Buciom; 36; 700282; Iasi ROMANIA