

هدف از مطالعه حاضر بررسی تفاوت‌های محتمل هنگام مواجهه با موقعیت‌های اخلاقی در فضای مجازی در مقایسه با دنیای واقعی است.

جامعه آماری این پژوهش را کلیه کاربران بزرگسال فضای مجازی در ایران تشکیل می‌دهند. حجم نمونه مورد نظر شامل ۳۶۵ نفر است که از طریق نمونه‌گیری در دسترس انتخاب شده‌اند. به منظور این مقایسه، طراحی ۱۶ سناریوی کوتاه داستانی (۴ جفت جنسیتی و ۴ جفت مشترک) توسط پژوهشگر به شکلی صورت گرفت که هر جفت سناریو موضوع خاصی در حوزه اخلاق روابط را، یک بار در فضای مجازی و بار دیگر در دنیای واقعی می‌سنجد. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهند در اغلب موضوعات اخلاقی مطرح‌شده - برای مثال خیانت، دزدی، حریم خصوصی و موارد دیگر - تفاوت معناداری میان نحوه مواجهه و قضاوت اخلاقی افراد در دو فضای مجازی و واقعی به چشم می‌خورد. میزان این تفاوت با توجه به نوع موضوع اخلاقی دچار تغییر شده ولی جز در پاره‌ای موارد جزئی تحت تأثیر متغیرهای فردی قرار نمی‌گیرد.

می‌توان گفت به دلیل برخی ویژگی‌های فضای مجازی مثل گمنامی، برون‌رفت از حیطه کنترل بیرونی و موارد دیگر، افراد در فضای مجازی به شکلی سهل‌گیرانه‌تر با موضوعات اخلاقی مواجه شده و پایین‌تر از سطح استانداردهای اخلاقی معمول خود رفتار می‌کنند.

■ واژگان کلیدی:

اخلاق، فضای مجازی، قضاوت اخلاقی، اینترنت، فضای سایبری

## مقایسه نحوه مواجهه افراد با موقعیت‌های اخلاقی در فضای مجازی و دنیای واقعی

### محمدعلی مظاهری

استاد روان‌شناسی دانشگاه شهید بهشتی  
m-mazaheri@sbu.ac.ir

### عباس ذبیح‌زاده

دانشجوی دکتری روان‌شناسی بالینی دانشگاه شهید بهشتی  
zabihzadeh.a@gmail.com

### معصومه تقدسی

کارشناس ارشد روان‌شناسی عمومی دانشگاه شهید بهشتی تهران  
masoometaghadosi@gmail.com

### امید شکری

استادیار روان‌شناسی دانشگاه شهید بهشتی تهران  
o\_shokri@sbu.ac.ir

## مقدمه

معرفی مفهوم «فضای مجازی» به‌عنوان یکی از مهم‌ترین مؤلفه‌های ساختاری دنیای مدرن، یکی از برجسته‌ترین تغییراتی است که تفاوت فضای روان‌شناختی حاکم بر جوامع مدرن را از آنچه که در جوامع سنتی حاکم بوده است، به تصویر می‌کشد؛ تفاوت‌هایی که جلوه‌های درونی و بیرونی آن را در جوامع در حال گذاری چون کشورمان با جزئیات بیشتری می‌توان مشاهده کرد. هدف از مطالعه حاضر بررسی تفاوت‌های محتمل هنگام مواجهه با موقعیت‌های اخلاقی در دنیای مجازی در مقایسه با دنیای واقعی است. به‌طور کلی در روان‌شناسی جدید تأثیر محیط و اجتماع بر رفتار فردی و اجتماعی افراد امری غیرقابل انکار بوده و مطابق با داعیه روان‌شناسان اجتماعی «ساختار اجتماعی» واحدی که هر جامعه بر مبنای آن تشکیل می‌شود، یکی از مؤثرترین عوامل محیطی در تغییر رفتار فردی و اجتماعی انسان‌ها است. (برای مثال پارسونز<sup>۱</sup>، ۲۰۱۰ و نادل<sup>۲</sup>، ۲۰۱۳) پژوهش‌های فراوانی در زمینه تأثیر تغییر جوامع بر چگونگی رفتار اجتماعی افراد به انجام رسیده و این تأثیر از وجوه گوناگونی مورد بررسی قرار گرفته است. (برای مثال رایدر<sup>۳</sup>، ۱۹۶۵؛ تریاندیس<sup>۴</sup>، ۱۹۸۹؛ لورنز<sup>۵</sup> و دیگران، ۲۰۱۱؛ ون در کولک<sup>۶</sup> و دیگران، ۲۰۱۲ و صالح<sup>۷</sup>، ۲۰۱۴) عملکرد اخلاقی انسان در جامعه به‌عنوان یکی از وجوه رفتار اجتماعی، یکی از مسائلی است که براساس دستاوردهای فلسفه و روان‌شناسی می‌تواند به‌موازات شاخصه‌های فردی تحت تأثیر عوامل محیطی نیز قرار بگیرد. هاردی<sup>۸</sup> (۲۰۰۵) در پژوهشی استدلال اخلاقی<sup>۹</sup> و احساسات اخلاقی<sup>۱۰</sup> را بر انگیزش اخلاقی<sup>۱۱</sup> مؤثر دانسته است. درک فرایندهای زیربنایی شناخت اخلاقی تلاشی پویا در روان‌شناسی است و مدت‌هاست که برای حصول این شناخت در فلسفه و روان‌شناسی از سناریوهایی برای مطالعه قضاوت اخلاقی استفاده می‌شود. (کوشمن<sup>۱۲</sup> و دیگران، ۲۰۰۶) در واقع تعارض یا تنگنا ویژگی

1. Parsons
2. Nadel
3. Ryder
4. Triandis
5. Lorenz
6. Van der Kolk
7. Saleh
8. Hardy
9. Moral Reasoning
10. Moral Emotions
11. Moral Motivation
12. Cushman

اساسی چشم‌انداز روان‌شناسی اخلاق است و اساساً تنگنای اخلاقی زمانی پیش می‌آید که در خصوص قضاوت یک مسئله چندین مکانیسم روانی متمایز همزمان با یکدیگر فعال شده و برای قضاوت اخلاقی با هم دچار تقابل و تعارض می‌شوند. (کوشمن و دیگران، ۲۰۰۶) از طرفی چنان که می‌دانیم تعارض‌ها در چند جبهه صف‌آرایی می‌کنند، در نگاه فروپسیدی غرایز دوگانه (غرایز ایگو در برابر غرایز لیبیدویی یا در دومین نظریه‌اش اروس در برابر تاناتوس) در مقابل هم قرار دارند، در واقع غرایز با خواسته‌های محیط درونی شده یا همان فرامن<sup>۱</sup> در تضادند. (یالوم<sup>۲</sup>، ۱۹۸۰)

در زمینه بررسی و مطالعه پیرامون این موضوع توجه به این نکته لازم به نظر می‌رسد که موقعیت‌های اخلاقی همواره در یک فضای اجتماعی خاص واقع می‌شود، چیزی که نقش آن کمتر در مطالعات روان‌شناسانه مورد توجه قرار گرفته است، در نتیجه در نظر داشتن ویژگی‌های ساختاری جوامع برای حصول این مقصود امری ضروری به نظر می‌رسد. با نگاهی به نظریات جامعه‌شناسی گذشته و تعاریف مدرن از جامعه، می‌توان دید که با گذر جوامع از شکل سنتی به حالت مدرن کنونی، تقسیم‌پذیری قدیم جوامع نیز دچار دگردیسی شده است. در کنار همه تغییراتی که جوامع از گذشته تاکنون داشته‌اند، یکی از مهم‌ترین عناصر زندگی مدرن که می‌توان تعاریف ارائه‌شده از مدرنیسم را به شکلی عملی در آن تجربه کرد تجربه حضور در فضای مجازی است.

اینترنت همانند یک مهمانی دائمی است که افراد را قادر می‌سازد تا بدون توجه به محدودیت‌های زندگی واقعی خویش در این فضا گرد هم آمده و به راحتی با یکدیگر ارتباط برقرار نمایند. (پلوسو، ۲۰۰۷؛ به نقل از عبدی و دیگران، ۱۳۹۰) در خصوص فضای مجازی اخیراً تحقیقات زیادی به‌انجام رسیده است که برخی بر معایب این فضا و بعضی دیگر بر مزایای آن تأکید بیشتری داشته‌اند. بنا به نظر موافقان، این فضای جدید، اجتماعی نوین‌یاد است، زیرا راه‌های کاملاً جدیدی برای بودن و ارتباط برقرار کردن فراهم می‌کند. آنها استدلال می‌کنند انعطاف‌پذیری این رسانه به ما اجازه می‌دهد که هویت خود را در راه‌های بی‌شماری بارور کنیم، بسازیم و عرضه کنیم. (رینگولد<sup>۳</sup>، ۱۹۹۳) از طرف دیگر خود رینگولد استدلال می‌کند که به خاطر نقاب گذاشتن‌ها در اینترنت، اصالت روابط و هویت‌ها در فضای مجازی همواره زیر سؤال است. (رینگولد، ۱۹۳۳، به نقل از محمدی ۱۳۹۰) میلر

1. Super Ego
2. Yalom
3. Ringgold

و آرنولد<sup>۱</sup> (۲۰۰۱)، به نقل از محمدی، (۱۳۹۰) نیز متقدند که در صفحات خانگی شخصی، اطلاعات درباره خود آشکارا بیان می‌شود و فردی که ارتباط برقرار می‌کند می‌تواند آن را مدیریت کند؛ چیزی که در ارتباط چهره به چهره چندان آسان نیست. در واقع، گویی شبکه‌های اجتماعی مجازی، باعث تغییرات اساسی در نهادهای هویت‌ساز شده و عوامل معنا‌ساز هویتی را دستخوش تغییر نموده‌اند. (معمار و دیگران، ۱۳۹۱) دریفوس<sup>۲</sup> معتقد است که از دست رفتن بدن‌ها در فضای مجازی باعث از بین رفتن و از دست رفتن ارتباط، مهارت، واقعیت و معنا در زندگی انسان‌ها می‌شود. (دریفوس، ۲۰۰۳ و ۲۰۰۸، به نقل از خطیبی، ۱۳۸۴) باومان<sup>۳</sup> (۱۹۹۸) نیز به نقد گسترش تعاملات و روابط‌سازی این‌چنینی در جامعه معاصر پرداخته و معتقد است که ظهور همجواری مجازی، پیوندهای انسانی را به‌طور همزمان بیشتر، سطحی‌تر و کوتاه‌تر می‌کند. یکی دیگر از شاخصه‌های این فضا از میان رفتن یا کم‌رنگ شدن نگاه قضاوت‌گر دیگران و مؤاخذه اجتماعی است. در واقع این شرایط می‌تواند با از میان بردن تأثیرات منفی قضاوت دیگران بر عملکرد افراد اثر مثبت داشته و از طریق بالا بردن احتمال عملکرد نابهنجار در فرد، تأثیر اجتماعی منفی به‌جای گذارد. نکته قابل توجهی که آزادی آنلاین بودن برای افراد به همراه دارد این است که گمنامی اغلب با عدم بازداری و احساس مسئولیت عجین شده و بر رفتار دور از نزاکت بسیار مؤثر بوده است. (کیسلر<sup>۴</sup> و دیگران، ۱۹۸۴) والاس<sup>۵</sup> (۲۰۰۱) معتقد است کم شدن مسئولیت شخصی و بازداری، اغلب باعث می‌شود که مردم از روش‌هایی استفاده کنند که خیلی با سبک برخورد معمول آنها فرق دارد. در تأیید این نظر شیم و پاول<sup>۶</sup> (۲۰۱۴) در پژوهش خود نشان می‌دهند که مشاهده‌گری‌های جنسی در حالتی که فرد احساس گمنامی کند بیشتر است. بنا به نتایج پژوهش دمپسی<sup>۷</sup> و همکاران (۲۰۱۱) تکنولوژی فضای سایبری موقعیت جدیدی برای تعریف خشونت ایجاد کرده است. به‌طور کلی این بحث که رفتار افراد در فضای مجازی با رفتار آنها در دنیای واقعی متفاوت است، در پژوهش‌های مختلف دیگری نیز مورد بحث واقع شده است. (برای مثال جوینسون<sup>۸</sup>،

1. Miller & Arnold

2. Dreyfus

3. Bauman

4. Kiesler

5. Wallace

6. Shim & Paul

7. Dempsey

8. Joinson

۱۹۹۹؛ آیسنبیس<sup>۱</sup> و دیگران، ۲۰۱۲ و ژائو<sup>۲</sup> و دیگران، ۲۰۱۴)

به نظر می‌رسد با توجه به نظریات عنوان شده، بتوان ساختار فضای مجازی را به طور خلاصه دارای چهار شاخصه کلی دانست که ماهیت آن را از جوامع واقعی جدا می‌کند: ۱. امکان ساخت هویت جعلی و کنترل تام فرد بر هویت قابل ارائه در جامعه؛ ۲. فاصله‌گیری زمانی و مکانی فرد با دیگران و ویژگی بی‌مرزی؛ ۳. امکان حداکثری شدن اثر گمنامی و سلب مسئولیت فردی و ۴. از میان رفتن امکان کنترل بیرونی به نحوی که در دنیای واقعی جریان دارد. با توجه به این موارد می‌توان گفت ورود افراد به جامعه جدیدی که در عصر مدرن به انسان معرفی شده و فضای مجازی خوانده می‌شود، به دلیل ساختار متفاوت و شاخصه‌های ویژه‌ای که دارد، به انحاء گوناگون می‌تواند بر ارزش‌های تعریف شده جامعه اثرگذار باشد. در واقع می‌توان چنین بیان کرد که بینش اخلاقی افراد گاهی با توجه به تغییرات جوامع دچار افزایش و کاهش می‌شود. (هایدت<sup>۳</sup>، ۲۰۰۸) تأثیر تغییرات جوامع بر ابعاد مختلف اخلاقی افراد در اجتماع در پژوهش‌های بسیار دیگری نیز بررسی شده است. (بومیستر و اکسلاین<sup>۴</sup>، ۱۹۹۹؛ استر و آدولف<sup>۵</sup>، ۲۰۱۰؛ روهلف<sup>۶</sup>، ۲۰۱۱؛ جونرن<sup>۷</sup>، ۲۰۱۳ و موارد دیگر)

درک فرایندهای زیربنایی شناخت اخلاقی تلاشی پویا در روان‌شناسی است و مدت‌هاست که برای حصول این شناخت در فلسفه و روان‌شناسی از سناریوهایی برای مطالعه قضاوت اخلاقی استفاده می‌شود. (کوشمن و دیگران، ۲۰۰۶) بودون<sup>۸</sup> بر این باور است که رفتار اخلاقی تنها با شناخت ویژگی‌های فرد میسر نیست بلکه فرد را در فضای اجتماعی و محیط پیرامونش باید تحلیل کرد. (بودون، ۱۹۹۷؛ به نقل از ساروخانی، ۱۳۸۳) در خصوص فضای مجازی با وجودی که پژوهشگران علوم اجتماعی نیز همسو با این مطلب اغلب بر این باورند که محدوده اخلاق در جوامع مجازی باید در بافت همان جامعه تعریف شود (پاورز<sup>۹</sup>، ۲۰۰۳)، ولی علی‌رغم برخی تلاش‌های انجام گرفته در دهه‌های گذشته

1. Eisenbeiss
2. Zhao
3. Haidt
4. Baumeister & Exline
5. Stehr & Adolf
6. Rohloff
7. Junren
8. Boudon
9. Powers

به‌عنوان نمونه «اخلاق هکری» نوشته شده توسط لوی<sup>۱</sup>، (۱۹۸۴) می‌بینیم که با بیشتر شدن امکانات فضای سایبر و پیچیده‌تر شدن این جامعه نوین، عملاً قانون‌گذاری‌ها و دستورات اخلاقی ساده گذشته در این فضای جدید راهی از پیش نبرده‌اند. انواع مختلف موارد اخلاقی در فضای مجازی این روزها به دغدغه جدی‌ای در کشورهای پیشرفته و در حال توسعه تبدیل شده است. (مسروم<sup>۲</sup> و دیگران، ۲۰۱۳) برخی از محققین حتی بر این باور بوده‌اند که این فضا به کلی اخلاق را نابود می‌کند. (اسلوکا<sup>۳</sup>، ۱۹۹۵؛ به‌نقل از گابریلز<sup>۴</sup> و دیگران، ۲۰۱۳) هیم<sup>۵</sup> (۱۹۹۳) معتقد است ارتباطات در فضای مجازی به دلیل نبودن یکی از پیش‌شرط‌های رعایت مسئولیت اخلاقی، افراد را «غیر انسان‌تر» از ارتباطات رودررو می‌کند. اغلب دشواری‌ای که در فهم و اجرای مسائل اخلاقی در فضای مجازی وجود دارد، به این دلیل است که تحقیق و بررسی در این زمینه به‌تازگی آغاز شده و در خصوص فهم چپستی این فضا، تعریف فرد در این فضا و لزوم نظارت و نهاد ناظر بر رفتار در این محیط جدید، با خلأ اطلاعاتی و تعاریف روبرو هستیم. (سینگر<sup>۶</sup>، ۲۰۱۰) معدود مطالعات تجربی اخیر به‌انجام رسیده در این حوزه دستاوردهای انگشت‌شمار ولی مفیدی داشته‌اند: پژوهش‌های<sup>۷</sup> و همکاران (۲۰۰۷) مؤید این مطلب است که مردم رفتار خود را براساس تصویری که در فضای مجازی از خود به‌نمایش می‌گذارند تغییر می‌دهند، چیزی که به «اثر پروتئوس» معروف است. برای مثال کاربرانی که از عکس فرد قدبلندی در پروفایل خود استفاده کرده‌اند، رفتار خشن‌تری نسبت به کاربرانی که از عکس قد کوتاه‌تری استفاده نموده‌اند از خود بروز می‌دهند. (بی و دیگران، ۲۰۰۹) دون<sup>۸</sup> (۲۰۱۲) در این خصوص معتقد است که بازی‌های مجازی برخلاف برخی نظریات می‌توانند مشمول گزاره نادرست بودن بشوند و بار اخلاقی پیدا کنند. نتایج پژوهشی در خصوص بررسی مقایسه‌ای درگیر شدن هیجان‌ات اخلاقی<sup>۹</sup> در فضای مجازی و واقعی، نشان می‌دهد که عکس‌العمل افراد در خصوص این امر با توجه به میزان استفاده آنها از اینترنت تفاوت

1. Levy
2. Masrom
3. Slouka
4. Gabriels
5. Heim
6. Singer
7. Yee
8. Dunn
9. Moral Emotions

دارد. (گابریلز و دیگران، ۲۰۱۳) نکته‌ای که در این میان حائز اهمیت است این است که با ورود به دنیای مجازی، به دلیل ویژگی‌های خاص این فضا که پیش‌تر شرح داده شد، محدودیت‌هایی که ناشی از هنجارهای جامعه و محیط بیرونی در به‌انجام رسیدن فعل اخلاقی مؤثر بوده‌اند، تقریباً به شکلی ایده‌آل از میان رفته و فرد با به‌دست آوردن آزادی گویی پا به شهری می‌گذارد که تنها حکمران باید و نبایدهای آن خود اوست و دیگر چشم قضاوت‌گری برای کنترل خروج افراد از مرز هنجارهای تأییدشده جامعه وجود ندارد. با توجه به مسائل عنوان‌شده به‌نظر می‌رسد بتوان گفت که جوامع جدید با وارد کردن فضاهای مجازی به زندگی افراد، باعث ایجاد تحولاتی در نحوه تعامل روانی افراد نیز شده‌اند. فرد برای تعامل با این فناوری جدید علاوه بر استفاده از ابزارهای فیزیکی، نیازمند ابزارهای روانی جدیدی نیز هست. از طرفی بنا به گفته‌هایدت (۲۰۰۸) اخلاق تنها وقتی مطرح می‌شود که فرد به شکل آگاهانه و همچنین خارج از تسلط منابع بیرونی مثل قانون و مذهب دست به رفتاری می‌زند. با توجه به این گفته و در نظر داشتن جمیع جهات ذکرشده، می‌توان چنین استدلال کرد که جهان مجازی موقعیت به‌خصوصی را به‌وجود آورده است که می‌توان در آن مسئله اخلاق و تقیدات اخلاقی افراد را به‌شکلی دقیق‌تر و خالص‌تر از معمول بررسی نمود. در تأیید این نظر بل (۲۰۱۱) نیز معتقد است تأثیر اینترنت در روابط بین فردی موضوعی است که شانس این را دارد که به پرسش اساسی روان‌شناسی و فلسفه در دو دهه پیش رو تبدیل شود.

با توجه به مواردی که ذکر آنها رفت به‌نظر می‌رسد بتوان چنین جمع‌بندی نمود که اخلاق به‌عنوان یکی از مؤلفه‌های رفتار اجتماعی انسان، عاملی است که می‌تواند تحت تأثیر ویژگی‌های ساختاری هر اجتماع قرار گیرد. از طرفی جهان مدرن در را به‌روی تجربه‌های جدید گشوده و با کنار زدن محدودیت‌های انسان، راه وی را برای ورود به ساختارهای اجتماعی جدیدی که فضای مجازی یکی از آنهاست هموار نموده است. بدین ترتیب منطق اقتضای آن دارد که با ورود به این جوامع جدید شاهد تغییرات و دگرگونی‌هایی در شاکله رفتار اخلاقی افراد جدید نیز باشیم، تغییراتی که حاصل ویژگی‌های به‌خصوص این جوامع نوساختارند.

چنانکه پیش‌تر ذکر شد می‌توان تمامی ویژگی‌های ساختاری فضای مجازی را، که در ادبیات پژوهشی مختلف ذکر شده‌اند، در چهار مؤلفه کلی ساخت هویت جعلی، فاصله‌گیری زمانی - مکانی، اثر گمنامی و امکان کنترل بیرونی خلاصه نمود. با انجام

یک‌چنین جمع‌بندی، با دقت بیشتری می‌توان به تفاوت‌های فاحش این جامعه نوساختار با جوامع واقعی و متداول اجتماعی پی برد. با توجه به ادبیات پژوهشی پیش‌رو، در فضای مجازی به نسبت دنیای واقعی امکان ساخت هویت جعلی توسط افراد بالاتر، فاصله‌گیری زمانی و مکانی افراد در هنگام برقراری ارتباط با یکدیگر بیشتر و به دلیل جنس ارتباطات و فضای فی‌مابین اثر گمنامی بیشتری نیز بر فضای ارتباطی میان افراد حاکم است. از آنجا که هر سه این موارد کاهنده بخشی از بازداری‌های موجود در روابط متداول میان افراد بوده و افزایش‌دهنده آزادی‌های درونی‌اند، به نظر می‌رسد که فرد به لحاظ درونی در این فضا برای دست زدن به هر عملی با دستی بازتر روبروست. از طرفی چنانکه گفته شد با درنظر گرفتن آخرین مؤلفه یا امکان کنترل بیرونی در فضای مجازی نیز می‌بینیم که در این فضا به دلیل ویژگی‌های خاص آن؛ امکان کنترل بیرونی اجتماع و مورد قضاوت دیگران قرار گرفتن برای فرد نیز تقریباً به صفر می‌رسد. با نگاهی دوباره به این موارد می‌توان چنین نتیجه‌گیری نمود که افراد در فضای مجازی چه به لحاظ درونی و چه به لحاظ بیرونی با گستره آزادی نوظهوری مواجه شده‌اند. با توجه به موارد مطرحه و با فرض ثابت بودن باقی شرایط می‌توان چنین انتظار داشت که عاملی مثل رفتار اخلاقی که به کنترل درونی و بیرونی افراد وابسته است، تحت تأثیر این ساختار اجتماعی جدید قرار گرفته و در نهایت به عملکردی با سهل‌گیری اخلاقی بالاتر و در نتیجه با قید و بندی کمتر در افراد بینجامد.

هدف این پژوهش بررسی این مسئله است که اولاً آیا می‌توان تغییرات شکل گرفته در ساختار جوامع مجازی و به تبع آن هنجارهای این جامعه جدید را، به‌طور خاص در تغییر عملکرد اخلاقی افراد نیز به شکل تجربی مشاهده نمود؟ در واقع به بیان بهتر هدف این مطالعه بررسی تجربی تغییرات احتمالی در الگوی عملکرد اخلاقی و نحوه مواجهه افراد با موقعیت‌های اخلاقی در جوامع مجازی، نسبت به مواجهه‌های مشابه در دنیای واقعی است.

## روش

این مطالعه بنیادی از نوع علی مقایسه‌ای بوده و جامعه آماری این پژوهش را کلیه افراد بزرگسال ایرانی که به‌عنوان کاربران فضای مجازی به حساب می‌آیند تشکیل می‌دهد. حجم نمونه مورد نظر در این مطالعه شامل ۳۶۵ نفر از کاربران فضای مجازی بوده که ۱۴۸ نفر آنها را مردان و ۲۱۷ نفر را زنان تشکیل می‌دادند، که به‌صورت نمونه‌گیری در



دسترس انتخاب شدند. بدین منظور در گام نخست با طراحی یک وب‌سایت اینترنتی ابزار سنجش که شامل ۱۶ سناریوی داستانی (۸ سناریوی مشترک، ۴ سناریوی مردانه و ۴ سناریوی زنانه) بود، به شکل درهم ریخته و تصادفی بر روی سایتی<sup>۱</sup> قرار گرفته و آدرس سایت در شبکه‌های اجتماعی مختلف برای افراد فرستاده شد. هر فرد پس از ورود به سایت و ثبت اطلاعات شخصی و دموگرافیک، با توجه به جنسیت خود به‌طور مستقل با ۱۲ سناریو (۸ سناریوی مشترک و ۴ سناریوی جنسیتی) برای پاسخ‌گویی روبرو می‌شد. اطلاعات توصیفی گردآوری شده از شرکت‌کنندگان در جدول ۱ آورده شده است.

جدول ۱: شاخص‌های توصیفی شرکت‌کنندگان در پژوهش به تفکیک جنسیت

میزان استفاده از اینترنت (روزانه)	میزان صمیمیت خانوادگی			میزان تقید به مذهب (از نگاه خود)			وضعیت تأهل			تعداد	جنسیت		
	کم	متوسط	زیاد	کم	متوسط	زیاد	سایر روابط	متأهل	مجرد				
۹۴	۱۲۳	۱۷۳	۳۳	۱۱	۷۷	۶۵	۷۵	۱۱	۱۳۹	۶۷	۲۸/۹۸	۲۱۷	زن
۹۳	۵۵	۱۲۳	۱۶	۹	۷۶	۳۸	۳۴	۱۴	۵۴	۸۰	۲۹/۴۴	۱۴۸	مرد

۱۰۵

## ابزار

به‌منظور مقایسه نحوه مواجهه افراد با موقعیت‌های اخلاقی، به‌دلیل نبود ابزار مناسب برای سنجش، طراحی ابزار توسط محقق انجام شد. برای رسیدن به چنین مقصودی طراحی سناریوهای داستانی کوتاهی با موضوعاتی حول «اخلاق در روابط انسانی» در صدر اهداف عوامل اجرا قرار گرفت. با توجه به نظریات علمی ارائه‌شده در زمینه اخلاق در روابط انسانی و بهره‌گیری از تجارب شخصی افراد در خصوص تعارضات اخلاقی تجربه‌شده در فضای مجازی که به‌وسیله پرسشنامه‌ای بازپاسخ تهیه شده بود، دسته‌بندی موضوعات به ۸ حیطه کلی - ۴ حیطه مشترک در دو جنس و ۴ حیطه جنسیتی - انجام گرفته و سپس بر مبنای موضوعات فوق، موقعیت‌هایی داستانی طراحی شد. طراحی این موقعیت‌ها به‌شکلی انجام گرفت که هر جفت سناریو با تم موضوعی مشابه، خطای اخلاقی واحدی را - با توجه به مقتضیات متفاوت دو فضا - به توصیف در آورد. تفکیک موضوعی سناریوها

بر مبنای جنسیت در دو فضای واقعی و مجازی را در جدول ۲ می‌توان مشاهده نمود.

جدول ۲: موضوعات اخلاقی به تفکیک جنسیت و دو فضای مجازی و واقعی

موقعیت	جنسیت	موضوع	فضای واقعی	فضای مجازی
۱	مشترک	دزدی	برداشتن مجله، بدون ریختن مبلغ آن در صندوقی که به این منظور در دسترس قرار داده شده است	دانلود غیرقانونی فیلمی که به شکل قانونی بر پرده سینما در حال اکران است.
۲	مشترک	غیبت	بدگویی از فردی آشنا پیش دوستان به شکل چهره به چهره	بدگویی فردی آشنا پیش دوستان از طریق استفاده از فضاهای مجازی
۳	مشترک	دورویی	عدم رعایت پوششی که معمولاً مورد استفاده فرد است در یک مهمانی خاص	عدم رعایت پوششی که معمولاً مورد استفاده فرد است در عکس پروفایل شخصی در جوامع مجازی
۴	مشترک	بی‌توجهی	بی‌توجهی عمدی و پاسخ ندادن به سلام و احوالپرسی دوستی در یک مهمانی	بی‌توجهی عمدی و پاسخ ندادن به سلام و احوالپرسی دوستی قدیمی در فضای چت جوامع مجازی
۵	مرد	رابطه خارج از ازدواج (جنسی)	رابطه مرد متأهل با زنان روسپی	استفاده مرد متأهل از سایت‌های پورنوگرافی و رابطه (با استفاده از ابزارهای مجازی) با زنانی که در چنین سایت‌هایی کار می‌کنند.
۶	مرد	ورود به حریم خصوصی	مشاهده مخفیانه مهمانی خصوصی همسایه به وسیله دوربین شکاری	دانلود و مشاهده فیلم مهمانی خصوصی افرادی که اطلاعی از پخش عمومی فیلم نداشته‌اند.
۷	زن	رابطه خارج از ازدواج (احساسی)	دوستی و رابطه عاطفی و عاشقانه زن متأهل با مردی در محل کار	دوستی و رابطه عاطفی و عاشقانه زن متأهل با مردی از طریق وبلاگ و دیگر ابزارهای فضای مجازی
۸	زن	رابطه با فرد متأهل	ادامه دادن به دوستی با مردی که پس از مدتی اعتراف به متأهل بودن می‌کند.	ادامه دادن به دوستی دورادور و مجازی با مردی که پس از مدتی اعتراف به متأهل بودن می‌کند.

۱۰۶

علاوه بر این برای هر یک از سناریوهای طراحی شده در هر قسمت، به منظور بررسی

بینش و قضاوت افراد در مواجهه با موقعیت فرضی ارائه‌شده، سه سؤال به‌ازای هر سناریو -به‌شکل مشابه- با ۷ گزینه درجه‌بندی شده در نظر گرفته شد که هر سؤال مشتمل بر گزاره‌ای بوده است که در خصوص یکی از سه بُعد عملکردی ۱. احتمال انجام فعل توصیف‌شده، ۲. میزان تنش ادراک‌شده حین قرار گرفتن در موقعیت و ۳. میزان غیراخلاقی ارزیابی نمودن موقعیت توصیف‌شده، نحوه مواجهه شرکت‌کنندگان را مورد ارزیابی قرار می‌داد. به‌منظور تحلیل داده‌های گردآوری شده در این پژوهش، جهت پاسخگویی به سؤالات اصلی پژوهش در خصوص تفاوت عملکرد افراد در دو فضا و به‌دست آوردن الگوی تغییرات تفاوت‌های به‌دست‌آمده، با توجه به حیطه‌های اخلاقی مختلف، از آزمون تی‌استیودنت استفاده شده و معناداری تغییرات در هر گروه بررسی شد.

۱۰۷

### یافته‌ها

به‌منظور پاسخ‌گویی به سؤال اصلی پژوهش حاضر در خصوص مقایسه نحوه مواجهه افراد در سه بُعد عملکرد اخلاقی در فضای مجازی و واقعی همان‌طور که ذکر آن رفت از آزمون تی‌استیودنت برای گروه‌های همبسته استفاده شده است. در جدول ۳ میانگین و انحراف استاندارد نمرات افراد در سه بُعد عملکرد اخلاقی مرتبط با کلیه موقعیت‌های اخلاقی (سؤالات احتمال انجام عمل، میزان تنش ادراک‌شده و ارزیابی و قضاوت اخلاقی)، در کنار نتایج تحلیل آماری به‌واسطه آزمون تی به تفکیک دو فضای واقعی و مجازی آورده شده است.

جدول ۳: نمرات شرکت‌کنندگان و نتایج آزمون تی  
در سه بُعد عملکرد اخلاقی به تفکیک فضای مجازی و واقعی

سطح معناداری	درجه آزادی	آماره تی	فضای مجازی			دنیای واقعی			گروه و شاخص متغیر
			انحراف استاندارد	میانگین	تعداد	انحراف استاندارد	میانگین	تعداد	
<۰/۰۰۱	۳۶۴	۱۴/۶۳	۵/۸۵	۱۹/۱۰	۳۶۵	۴/۷۵	۱۴/۹۳	۳۶۵	احتمال انجام کار
<۰/۰۰۱	۳۶۴	۱۱/۶۸	۶/۷۶	۱۹/۹۸	۳۶۵	۸/۰۱	۲۳/۵۳	۳۶۵	میزان تنش
<۰/۰۰۱	۳۶۴	۶/۴۱	۶/۶۸	۲۶/۹۸	۳۶۵	۷/۶۸	۲۸/۸۹	۳۶۵	ارزیابی اخلاقی

همان‌گونه که در جدول ۳ مشاهده می‌شود، بین نحوه مواجهه افراد با موقعیت‌های اخلاقی در فضای واقعی و مجازی در هر سه بُعد تفاوت معناداری وجود دارد. با در نظر

گرفتن میانگین‌های مندرج در جدول و نتایج حاصل از آزمون‌های تی می‌توان نتیجه گرفت که عملکرد افراد در مواجهه با موقعیت‌های اخلاقی در فضای مجازی به‌طور معناداری با تسامح بیشتری در قیاس با موقعیت‌های هم‌تراز آن در دنیای واقعی بوده است؛ به عبارت دیگر افراد در فضای مجازی ۱. با احتمال بالاتری دست به عمل غیراخلاقی زده، ۲. احساس تنش کمتری را تجربه کرده و ۳. عمل فوق را به نسبت معادل واقعی آن کمتر غیراخلاقی ارزیابی می‌کنند.

در جدول ۴ میانگین و انحراف استاندارد نمرات افراد در بُعد یکم عملکرد اخلاقی (احتمال انجام عمل غیراخلاقی) مرتبط با هر یک از موقعیت‌ها، به تفکیک دو فضای واقعی و مجازی آورده شده است.

جدول ۴: نمرات شرکت‌کنندگان و نتایج آزمون تی به تفکیک موضوعات اخلاقی در بُعد احتمال انجام عمل در دو فضای مجازی و واقعی

نوع موقعیت	موضوعات اخلاقی	تعداد	دنیای واقعی		فضای مجازی		تفاضل میانگین‌ها	آماره تی	درجه آزادی	سطح معناداری
			میانگین	انحراف استاندارد	میانگین	انحراف استاندارد				
مشترک در دو جنس	غیبت	۳۶۵	۲/۱۵	۱/۴۱	۱/۸۳	۱/۵۰	۰/۳۲	۳/۵۱	۳۶۴	۰/۰۰۱
	دزدی	۳۶۵	۱/۲۴	۰/۹۱	۳/۷۱	۲/۲۲	-۲/۴۷	۲۰/۶۵	۳۶۴	۰/۰۰۱
	بی‌توجهی	۳۶۵	۳/۴۸	۲/۰۳	۴/۵۵	۲/۰۱	-۱/۰۷	۷/۹۸	۳۶۴	۰/۰۰۱
	دورویی	۳۶۵	۴/۰۷	۱/۹۶	۴/۲۹	۱/۸۷	-۰/۲۲	۱/۹۰	۳۶۴	۰/۰۵۷
مردانه	حریم خصوصی	۱۴۸	۲/۵۲	۱/۹۵	۳/۲۹	۲/۲۴	-۰/۷۷	۴/۶۴	۱۴۷	۰/۰۰۱
	رابطه جنسی	۱۴۸	۲/۲۰	۱/۶۳	۲/۳۶	۱/۷۸	-۰/۱۶	۱/۰۲	۱۴۷	۰/۳۰۷
زنانه	رابطه عاطفی	۲۱۷	۱/۸۰	۱/۳۳	۲/۴۵	۱/۷۳	-۰/۶۵	۵/۶۸	۲۱۶	۰/۰۰۱
	رابطه با متأهل	۲۱۷	۱/۶۷	۱/۳۱	۱/۶۰	۱/۳۰	۰/۰۷	۰/۵۷	۲۱۶	۰/۵۶۵

همان‌گونه که در جدول ۴ مشاهده می‌شود، بین نحوه مواجهه افراد با موقعیت‌های اخلاقی در بُعد یکم (احتمال انجام عمل غیراخلاقی) در دو فضای مجازی و دنیای واقعی در حیطه‌های موضوعی «غیبت، دزدی، بی‌توجهی، حریم خصوصی و رابطه عاطفی» تفاوت

معناداری وجود دارد. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که افراد در فضای مجازی در قیاس با موقعیت‌های متناظر آن در دنیای واقعی با احتمال بالاتری دست به عمل غیراخلاقی می‌زنند، این در حالی است که نکته اخیر با حالتی کاملاً معکوس در مورد موقعیت اخلاقی مرتبط به موضوع «غیبت» صدق می‌کند.

در جدول ۵ میانگین و انحراف استاندارد نمرات افراد در بُعد دوم عملکرد اخلاقی (میزان تنش ادراک‌شده) مرتبط با هر یک از حیطه‌های اخلاقی مورد سنجش در این مطالعه، به تفکیک دو فضای واقعی و مجازی آورده شده است.

جدول ۵: نمرات شرکت‌کنندگان و نتایج آزمون تی به تفکیک موضوعات اخلاقی در بُعد میزان تنش ادراک‌شده در موقعیت در دو فضای مجازی و واقعی

نوع موقعیت:	موضوعات اخلاقی	تعداد	دنیای واقعی		فضای مجازی		تفاضل میانگین‌ها	آماره تی	درجه آزادی	سطح معناداری	جنس
			میانگین	انحراف استاندارد	میانگین	انحراف استاندارد					
مشترک در دو جنس	غیبت	۳۶۵	۳/۶۶	۱/۹۸	۳/۵۶	۲/۱۰	۰/۱	۰/۸۴	۳۶۴	۰/۴	
	دزدی	۳۶۵	۲/۸۷	۲/۵۴	۲/۴۱	۱/۶۵	۰/۴۶	۳/۱۰	۳۶۴	۰/۰۰۲	
	بی‌توجهی	۳۶۵	۴/۲۶	۱/۸۸	۳/۰۱	۱/۶۲	۱/۲۵	۱۰/۹۳	۳۶۴	۰/۰۰۱	
	دورویی	۳۶۵	۳/۱۹	۱/۸۵	۲/۴۲	۱/۵۴	۰/۷۷	۸/۰۸	۳۶۴	۰/۰۰۱	
مردانه	حریم خصوصی	۱۴۸	۳/۲۹	۲/۱۵	۳/۱۹	۲/۰۸	۰/۱	۰/۵۰	۱۴۷	۰/۶۱۲	
	رابطه جنسی	۱۴۸	۴/۴۱	۲/۴۷	۳/۶۰	۲/۲۵	۰/۸۱	۴/۲۹	۱۴۷	۰/۰۰۱	
زنانه	رابطه عاطفی	۲۱۷	۵/۳۴	۱/۹۵	۴/۲۴	۲/۲۰	۱/۱	۷/۳۵	۲۱۶	۰/۰۰۱	
	رابطه با متاهل	۲۱۷	۵/۴۵	۱/۹۶	۵/۵۰	۲/۰۲	-۰/۰۵	۰/۲۷	۲۱۶	۰/۷۸۷	

همان‌گونه که در جدول ۵ مشاهده می‌شود، بین نحوه مواجهه افراد با موقعیت‌های اخلاقی در بُعد دوم (میزان تنش ادراک‌شده در موقعیت) در دو فضای مجازی و دنیای واقعی در حیطه‌های موضوعی «دزدی، بی‌توجهی، دورویی، رابطه جنسی و رابطه عاطفی» تفاوت معناداری وجود دارد. با در نظر گرفتن میانگین‌ها و نتایج حاصل از آزمونی تی مندرج در جدول ۵ می‌توان نتیجه گرفت که افراد در فضای مجازی در قیاس با موقعیت‌های

متناظر آن در دنیای واقعی در موقعیت‌های دارای بار اخلاقی تنش پایین‌تری را تجربه می‌کنند.

در جدول ۶ میانگین و انحراف استاندارد نمرات افراد در بُعد سوم عملکرد اخلاقی (ارزیابی و قضاوت اخلاقی) مرتبط با هر یک از حیطه‌های اخلاقی مورد سنجش در این مطالعه، به تفکیک دو فضای واقعی و مجازی آورده شده است.

جدول ۶: نمرات شرکت‌کنندگان و نتایج آزمون تی به تفکیک موضوعات اخلاقی در بعد قضاوت و ارزیابی اخلاقی در دو فضای مجازی و واقعی

موضوعات اخلاقی	تعداد	دنیای واقعی		فضای مجازی		تفاضل میانگین‌ها	آماره تی	درجه آزادی	سطح معناداری	موضوعات اخلاقی
		میانگین	انحراف استاندارد	میانگین	انحراف استاندارد					
غیبت	۳۶۵	۴/۹۸	۲/۰۶	۵/۰۱	۲/۰۷	-۰/۰۳	۰/۳۰	۳۶۴	۰/۷۶۲	مستند در دو جنس
دزدی	۳۶۵	۵/۰۵	۲/۶۹	۴/۵۵	۲/۰۵	۰/۵۰	۳/۰۹	۳۶۴	۰/۰۰۲	مستند در دو جنس
بی‌توجهی	۳۶۵	۳/۷۸	۱/۸۴	۳/۱۶	۱/۷۵	۰/۶۲	۵/۳۸	۳۶۴	۰/۰۰۱	مستند در دو جنس
دورویی	۳۶۵	۳/۸۷	۲/۰۳	۳/۶۶	۱/۹۵	۰/۲۱	۲/۰۴	۳۶۴	۰/۰۴۲	مستند در دو جنس
حریم خصوصی	۱۴۸	۵/۲۵	۲/۲۳	۵/۲۲	۲/۱۷	۰/۰۳	۰/۱۰	۱۴۷	۰/۹۱۹	مردانه
رابطه جنسی	۱۴۸	۵/۰۴	۲/۲۷	۴/۵۲	۲/۲۲	۰/۵۲	۲/۸۱	۱۴۷	۰/۰۰۶	مردانه
رابطه عاطفی	۲۱۷	۵/۸۴	۱/۸۰	۵/۲۱	۱/۹۶	۰/۶۳	۴/۴۱	۲۱۶	۰/۰۰۱	زنانه
رابطه با متاهل	۲۱۷	۵/۹۶	۱/۷۸	۵/۹۴	۱/۹۴	۰/۰۲	۰/۱۰	۲۱۶	۰/۹۱۶	زنانه

همان‌گونه که در جدول ۶ مشاهده می‌شود، بین نحوه مواجهه افراد با موقعیت‌های اخلاقی در بُعد سوم (ارزیابی و قضاوت اخلاقی موقعیت) در دو فضای مجازی و دنیای واقعی در حیطه‌های موضوعی «دزدی»، بی‌توجهی، دورویی، رابطه جنسی و رابطه عاطفی» تفاوت معناداری وجود دارد، بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که افراد در فضای مجازی در قیاس با موقعیت‌های متناظر آن در دنیای واقعی، موقعیت‌های دارای بار اخلاقی را سهل‌گیرانه‌تر ارزیابی می‌کنند. در بخش تفاوت‌های فردی، نتایج پژوهش نشان‌دهنده این امر بودند که عامل میزان

دین‌داری و سطح صمیمیت خانوادگی نقش معناداری نداشته و جنسیت نیز تنها در بعد سوم یا ارزیابی اخلاقی دارای نقشی معنادار بوده و زنان را دارای ارزیابی سهل‌گیرانه‌تری نشان می‌دهد. در خصوص میزان استفاده از اینترنت نیز نتایج حاکی از این امر است که جز در مورد عامل اول عملکرد اخلاقی (احتمال انجام کار)، که در آن افراد پُر استفاده از اینترنت تمایز بیشتری در عملکرد متفاوت در فضای مجازی و واقعی از خود به‌نمایش گذارده‌بودند، این مورد نیز در دو سطح دیگر نقشی معنادار نداشته است.

### بحث

مروری اجمالی بر میانگین‌های به‌دست آمده در خصوص پاسخگویی به پرسش اول پژوهش که به تفاوت عملکرد کلی و جزئی افراد در دو فضای واقعی و مجازی پرداخته بود، نشان می‌دهد که الگوی مواجهه افراد با موقعیت‌های اخلاقی در دو فضای واقعی و مجازی دارای تفاوت چشم‌گیری بوده و این تفاوت در ابعاد سه‌گانه عملکردی نیز موجود و قابل بررسی است.

با در نظر داشتن نتایج حاصل از تحلیل داده‌ها در بعد اول، عملکرد اخلاقی «احتمال انجام عمل» توصیف‌شده در فضای مجازی با اختلاف بالایی بیش از احتمال انجام عمل توصیف‌شده معادل آن در فضای واقعی است، این یافته بیانگر این مطلب است که به‌طور کلی افراد در موقعیت مشابه اخلاقی در فضای مجازی با احتمال بالاتری دست به ارتکاب اعمال خلاف اخلاق می‌زنند. با نگاهی به یافته‌های بعد دوم عملکرد و توجه دوباره به این مطلب که نمره میانگین «میزان تنش» در فضای مجازی به‌شکل معناداری از معادل آن در دنیای واقعی کمتر است، می‌توان گفت در فضای مجازی افراد در هنگام مواجهه با موقعیت حاوی مضامین اخلاقی، نسبت به موقعیت معادل‌سازی شده آن در دنیای واقعی، احساس تنش کمتری را تجربه می‌کنند. در آخر یافته‌های بعد سوم عملکرد حاکی از بالاتر بودن نمرات میانگین «ارزیابی اخلاقی» انجام‌گرفته توسط افراد در فضای واقعی است، این مطلب نمایانگر این است که افراد در فضای واقعی با شدت بیشتری موقعیت را «غیر اخلاقی» ارزیابی نموده و به بیان دیگر موقعیت توصیف‌شده در فضای مجازی را سهل‌گیرانه‌تر از معادل واقعی آن قضاوت نموده‌اند.

یافته‌های به‌دست‌آمده را می‌توان یادآور این انگاره دانست که افراد در دنیای واقعی نسبت به فضای مجازی استانداردهای اخلاقی سخت‌گیرانه‌تری را برای قضاوت به کار

می‌بندند. به‌طور کلی هم‌سو با داعیه پژوهش انجام‌گرفته توسط هاردی (۲۰۰۵) که استدلال اخلاقی و احساسات اخلاقی را بر انگیزش اخلاقی مؤثر دانسته است، می‌توان این امکان را مطرح نمود که افراد در فضای مجازی به نسبت دنیای واقعی در موقعیت مشابه، هم‌راستا با استدلال اخلاقی سهل‌گیرانه‌تر، احساسات اخلاقی و یا تنش کمتری را تجربه کرده و در نتیجه این دو طبیعتاً انگیزش بالاتری در ارتکاب عمل توصیف‌شده داشته و با احتمال بالاتری دست به انجام آن خواهند زد. چیزی که نتایج آماری نیز آن را تأیید می‌کنند. به بیان دیگر اگر الگوی عکس‌العمل افراد را دارای سه بخش شناختی (استدلال و قضاوت)، هیجانی (میزان تنش) و رفتاری (انجام عمل) تعریف نمائیم، می‌توان گفت الگوی رفتار افراد در فضای مجازی در هر سه بعد به شکل معناداری دچار تغییر شده و فرد با قرار گرفتن در ساختار متفاوت این جامعه الگوی عکس‌العملی متفاوتی را در زمینه رعایت هنجارهای اخلاقی در پیش می‌گیرد.

چنان‌که گفته شد، ساختار فضای مجازی به‌طور خلاصه دارای چهار شاخصه کلی است که ماهیت آن را از جوامع واقعی جدا می‌کند:

۱. امکان ساخت هویت جعلی (نظارت تام افراد بر هویت قابل ارائه در جامعه)
  ۲. فاصله‌گیری زمانی و مکانی (ویژگی بی‌مرزی)
  ۳. اثر گمنامی (امکان حداکثری شدن آن و سلب مسئولیت رفتار فردی)
  ۴. عدم امکان کنترل بیرونی (به‌نحوی که در دنیای واقعی جریان دارد)
- حال می‌توان معناداری تفاوت نحوه مواجهه افراد در موقعیت‌های مختلف اخلاقی را با توجه به این چهار مؤلفه تفکیک‌کننده دو فضا، تحلیل و تفسیر نمود.

۱. دزدی: در سناریوی مرتبط با موضوع دزدی در فضای مجازی، فرد برای نپرداختن هزینه بلیط سینما دست به دانلود غیرقانونی فیلم مورد علاقه خود می‌زند. در مقابل در سناریوی دنیای واقعی، فرد با حضور در کتابفروشی از فرصت نبود صاحب فروشگاه استفاده کرده و با برداشتن مجله‌ای بدون ریختن پول در صندوقی که برای این کار در نظر گرفته شده، از مغازه خارج می‌شود. با نگاهی دقیق‌تر به هر دو سناریو می‌توان گفت فرد در موقعیت مجازی در هنگام ارتکاب عمل، فاصله‌گیری زمانی و مکانی قابل توجهی با سوژه را تجربه می‌کند، علاوه بر این در این سناریو فرد در هنگام دانلود به‌شکل گمنام مشغول فعالیت بوده و بالتبع با هویت واقعی خود با موقعیت مواجه نمی‌شود. علاوه بر این سه مورد، در سناریوی فضای واقعی علی‌رغم غائب بودن صاحب فروشگاه، احتمال



دیده‌شدن توسط دیگران برای فرد وجود دارد، در حالی که در فضای مجازی امکان اعمال نظارت بیرونی بر فرد عملاً منتفی است. در مجموع می‌توان گفت در این سناریو هر چهار مؤلفه تفاوت دو فضا به موازات یکدیگر واقع شده است.

۲. غیبت: در جفت سناریوی مرتبط با موضوع غیبت، فرد با موقعیتی مواجه می‌شود که می‌تواند وجهه فرد صاحب‌نامی را با شایعه جدیدی که در مورد وی شنیده، در نزد افکار عمومی دچار تغییر کند. تفاوتی که در این سناریو بین فضای مجازی و واقعی وجود دارد، شیوه انتقال مطلب به دیگران است، که در سناریوی مجازی به‌واسطه نگارش در یکی از جوامع مجازی اتفاق افتاده و در سناریوی دنیای واقعی به‌شکل رودرو بیان می‌شود. با نگاه دقیق‌تر به هر دو سناریو می‌توان گفت که در این موضوع از میان چهار مؤلفه تفکیک‌کننده دو فضا، شرایط فرد در فضای مجازی صرفاً به‌واسطه عامل «فاصله‌گیری» با فضای واقعی متفاوت است و سه مؤلفه گمنامی، هویت جعلی و عدم نظارت بیرونی در خصوص این موضوع تفاوتی با یکدیگر ندارند.

۳. بی‌توجهی: در سناریوی مرتبط با بی‌توجهی در فضای مجازی، فرد در هنگام فعالیت آنلاین پیامی حاکی از سلام و احوال‌پرسی از طرف یکی از دوستان قدیمی‌اش دریافت می‌کند ولی به دلیل عدم علاقه به فرد مورد نظر، پیام فوق را ندیده گرفته و پاسخی به وی نمی‌دهد. در مقابل در سناریوی دنیای واقعی، فرد در یک مهمانی دوستانه در فضایی شلوغ، ناگهان با یکی از دوستان قدیمی‌اش روبرو شده و در مقابل سلام و احوال‌پرسی دورادور او، خود را به نشنیدن زده و بدون اینکه توجه کسی را جلب کند، مشغول کار دیگری می‌شود. با نگاهی دقیق‌تر به سناریوها درمی‌یابیم که تفاوت میان این دو سناریو بیشتر از دو مؤلفه «فاصله‌گیری» و «عدم نظارت بیرونی» ناشی می‌شود و دو مؤلفه دیگر گمنامی و هویت جعلی نقشی در تفاوت‌گذاری میان این دو فضا بازی نمی‌کنند.

۴. دورویی: در جفت سناریوی دورویی در هر دو موقعیت، فرد در موقعیت خاصی با یکی از آشنایان خود مواجه می‌شود که پوششی متفاوت از پوشش همیشگی خود دارد، در فضای مجازی، این موقعیت عکس‌پرو فایل یکی از جوامع مجازی بوده و در فضای واقعی موقعیت مهمانی دوستانه برای آن در نظر گرفته شده است. می‌توان گفت در این جفت سناریو نیز تفاوت دو فضا بیشتر از دو مؤلفه «فاصله‌گیری» و «عدم نظارت بیرونی» ناشی می‌شود و مؤلفه‌های گمنامی و هویت جعلی نقشی در تفاوت‌گذاری میان این دو فضا بازی نمی‌کنند.

۵. رابطه جنسی خارج از ازدواج: در سناریوی مرتبط با این موضوع در فضای مجازی مرد متأهلی که از روابط خود با همسرش به دلایل مختلف راضی نیست، با سایت‌های خدمات‌دهنده جنسی مواجه شده و در موقعیت تصمیم‌گیری برای استفاده از تصاویر این سایت و برقراری رابطه جنسی مجازی با زنان در این سایت قرار می‌گیرد. در مقابل در سناریوی دنیای واقعی، مرد متأهل برای حل مشکلیش در مقابل پیشنهاد یکی از دوستانش در خصوص ارتباط‌گیری با زنان خودفروش قرار می‌گیرد. نگاه دقیق‌تری به این جفت سناریو حاکی از این مطلب است که تفاوت میان دو فضا در این موضوع از هر چهار مؤلفه «فاصله‌گیری»، «هویت جعلی»، «گمنامی» و «عدم نظارت بیرونی» ناشی می‌شود.

۶. ورود به حریم خصوصی: در سناریوی حریم خصوصی در فضای مجازی فرد با امکان دانلود و تماشای فیلمی خصوصی مواجه می‌شود و در مقابل، در فضای واقعی فرد این امکان را می‌یابد که با دوربینی شکاری به تماشای مهمانی در خانه روبروی منزل خود بنشیند. با نگاهی موشکافانه‌تر می‌توان گفت تفاوت این جفت سناریو با یکدیگر تنها از مؤلفه «فاصله‌گیری» ناشی می‌شود، چرا که سه عامل دیگر به دلیل ویژگی خاص موضوع و فضا در دنیای واقعی نیز وجود دارند.

۷. رابطه عاطفی خارج از ازدواج: در جفت سناریوی مربوط به این موضوع، زن متأهلی که رابطه عاطفی خوبی با همسرش ندارد و از بی‌توجهی‌های وی رنج می‌برد، با مردی آشنا شده و آن مرد به او ابراز علاقه می‌کند. در سناریوی فضای مجازی، این اتفاق از طریق وبلاگ شخص آغاز شده و ارتباط رودررو وجود ندارد و در سناریوی دنیای واقعی رابطه در محیط کاری شکل گرفته و رودررو است. با نگاه دقیق‌تری به سناریوها می‌توان دید که در این موضوع، تفاوت دو فضا ناشی از «فاصله‌گیری»، «هویت جعلی» و «عدم نظارت بیرونی» بوده و عامل «گمنامی» به دلیل رابطه مشخص دو فرد با هم مطرح نبوده است.

۸. رابطه دختر مجرد با مرد متأهل: در این جفت سناریو، دختر مجردی که در ابعاد مختلف زندگی‌اش احساس شکست می‌کند، پس از آشنایی و علاقمند شدن به مردی به واسطه اعتراف نمودن خود مرد متوجه می‌شود که وی متأهل بوده و این مسئله را از او مخفی نموده است. در هر دو سناریو فرد با تصمیم برای ادامه یا خاتمه رابطه در این شرایط مواجه می‌شود. تفاوت این دو سناریو در شرایط واقع شدن رابطه است که یکی صرفاً در فضای مجازی بوده و دیگری در ارتباط رودررو و واقعی اتفاق می‌افتد. با نگاه دقیق‌تری به سناریوها می‌توان دید که در این موضوع تفاوت دو فضا ناشی از «فاصله‌گیری»،

«هویت جعلی» و «عدم نظارت بیرونی» بوده و عامل «گمنامی» به دلیل رابطه مشخص دو فرد با هم، مطرح نبوده است.

با در نظر داشتن چهار خصیصه تمایزگذار فضای مجازی به نسبت دنیای واقعی (فاصله‌گیری، اثر گمنامی، هویت جعلی و عدم امکان کنترل بیرونی) که با توجه به ادبیات پژوهشی موجود احصاء شده بود، می‌توان به برخی نتایج به‌دست‌آمده در حیطه‌های مختلف اخلاقی نیز نگاهی دوباره داشت.

همان‌طور که مشاهده شد دو سناریوی دزدی و بی‌توجهی در هر سه بعد عملکرد دارای تفاوت در دو فضا شناخته شدند که این امر در مورد سناریوی دزدی به دلیل برآورده شدن هر چهار مؤلفه تمایزگذار در سناریوها جای تعجبی نیز نداشت. در واقع تفاوت معنادار میانگین‌ها در دو فضا در هر سه بعد عملکردی سناریوی دزدی می‌تواند تأییدکننده داعیه شیم و پاول (۲۰۱۴) باشد که عرف عمومی را نسبت به مسئله کی‌رایت بی‌تفاوت خوانده بود. برخلاف سناریوی دزدی، در جفت سناریوی بی‌توجهی هر چهار مؤلفه دیده نمی‌شوند و معنادار شدن تفاوت در همه ابعاد عملکردی این جفت سناریو می‌تواند حاکی از اهمیت بیشتر حضور دو عنصر «عدم کنترل بیرونی» و «فاصله‌گیری» به نسبت دو مؤلفه گمنامی و هویت جعلی در فضای مجازی باشد. در خصوص عنصر فاصله‌گیری نگاهی به نتایج مربوط به سناریوی حریم خصوصی نیز خالی از لطف نیست. با نگاهی دوباره به این جفت سناریو درمی‌یابیم که علی‌رغم اینکه تنها مؤلفه تمایزدهنده در این بخش عامل فاصله‌گیری بوده است، ولی به دلیل جنس موضوع، سه عنصر دیگر نیز به‌طور مشترک این بار در هر دو فضای واقعی و مجازی واقع شده‌اند. در واقع در این سناریوی خاص عوامل «گمنامی»، «عدم حضور فرد با هویت واقعی خود» و «در امان بودن از کنترل بیرونی جامعه» هر سه نه تنها در فضای مجازی که در سناریوی دنیای واقعی نیز واقع شده‌اند. نکته حائز اهمیت این است که با وجود واقع شدن سه مؤلفه از ویژگی‌های معمول فضای مجازی در فضای واقعی (در این سناریوی خاص)، این انتظار می‌رود که سه بعد عملکرد اخلاقی در این جفت سناریو تفاوت معناداری را نشان ندهد، علی‌رغم این موضوع می‌بینیم که در بعد اول عملکرد تفاوت معنادار است. در واقع این یافته به این معنی است که با وجود یکسان‌بینی شناختی و هیجانی، فرد باز هم در فضای مجازی با احتمال بالاتری دست به انجام این عمل می‌زند. این نکته در کنار یافته‌هایی که در سناریوی بی‌توجهی به‌دست آمد، می‌تواند همسو با داعیه دریفوس (۲۰۰۸) در

خصوص این موضوع، مؤید تأثیر شگرف عنصر «فاصله‌گیری» به‌عنوان مؤثرترین مؤلفه تفاوت‌گذار دو فضا باشد.

در سناریوی رابطه جنسی خارج از ازدواج با توجه به معنادار نشدن تفاوت در بعد احتمال دست زدن به انجام این فعل، تأییدی در خصوص این نظر شیم و پاول (۲۰۱۴) که مشاهده‌گری‌های جنسی در حالتی که فرد احساس گمنامی کند بیشتر است به‌دست نیامد، ولی می‌توان گفت تأیید وجود تنش پایین‌تر و ارزیابی سهل‌گیرانه‌تر افراد در فضای مجازی در این مطالعه، این نتیجه را که فرد به‌طور کلی در فضای مجازی با فراغ‌بال بیشتری دست به رفتارهای جنسی خلاف چارچوب و هنجارهای معمول خود بزند، عملاً قابل انتظار می‌سازد.

از آنجا که دو سناریوی «رابطه عاطفی» و «رابطه با مرد متأهل» هر دو سناریویی جنسیتی بوده و پاسخگویی به آنها توسط خانم‌ها انجام گرفته است، توجه همزمان به نتایج به‌دست آمده از آنها می‌تواند در تبیین یافته‌ها راهگشا باشد. همان‌طور که پیش‌تر ذکر آن رفت در هر دو این سناریوها تفاوت دو فضا ناشی از «فاصله‌گیری»، «هویت جعلی» و «عدم کنترل بیرونی» بوده و عامل «گمنامی» به‌دلیل رابطه مشخص دو فرد با هم مطرح نبوده است. حال نکته حائز اهمیت اینجاست که علی‌رغم این شباهت‌های ساختاری نگاهی به یافته‌های این قسمت از پژوهش حاکی از این مطلب است که در سناریوی «رابطه عاطفی» در هر سه بعد عملکردی شاهد تفاوت معنادار بین دو فضا هستیم، این در حالی است که در سناریوی «رابطه با مرد متأهل» این تفاوت در هیچ‌یک از ابعاد سه‌گانه عملکردی مشاهده نمی‌شود. نکته قابل ذکر دیگر این است که با توجه به میانگین‌های به‌دست آمده، ظاهراً نسبت به سناریوی «رابطه با مرد متأهل» در تمامی ابعاد عملکردی به‌شکل شدیدتری عکس‌العمل نشان داده شده است، به‌طوری که این جفت سناریو در هر دو فضا به‌لحاظ احتمال انجام کار پایین‌ترین عدد میانگین، به‌لحاظ میزان تنش بالاترین عدد میانگین و به‌لحاظ قضاوت سطح اخلاقی بودن به‌عنوان غیراخلاقی‌ترین سناریو ارزیابی شده است. با توجه به این مسئله و در نظر داشتن دوباره این موضوع که در خصوص این سناریوی خاص هیچ اختلاف معناداری در هیچ‌یک از ابعاد عملکردی بین دو فضا نیز مشاهده نشده بود (در حالی که در سناریوی مشابه رابطه عاطفی در هر سه بعد تفاوت میان دو فضا داده‌ها معنادار شده بودند)، می‌توان چنین گفت که پاسخ‌دهندگان در مقابل این موضوع خاص چنان موضع قاطع و شدیدی را تجربه می‌کنند که تفاوت میان دو فضای

واقعی و مجازی تأثیری روی ارزیابی و احساسات‌شان ندارد. در واقع تأثیر جنس موضوع، اثر ناشی از تفاوت فضای وقوع موضوع را می‌پوشاند. در تبیین این مسئله می‌توان این فرض را مطرح نمود که به دلیل اینکه پاسخ‌دهندگان به هر دو موضوع «رابطه عاطفی» و «رابطه با مرد متأهل» از یک گروه (خانم‌ها) بوده‌اند، افراد به دلائلی با شخصیت اصلی جفت سناریوی رابطه عاطفی همذات‌پنداری بیشتری داشته و با شخصیت اصلی سناریوی رابطه با مرد متأهل چنین همذات‌پنداری‌ای نکرده‌اند. دلیل این مسئله از دو جهت قابل بررسی است: اول اینکه به‌طور خیلی ساده می‌توان گفت که با توجه به داده‌های جدول ۱ بیشتر پاسخ‌دهندگان خانم «متأهل» بوده و در نتیجه اکثریت پاسخ‌دهندگان با احتمال بالاتری با سناریویی که شخصیت اول آن زنی متأهل است احساس نزدیکی می‌کنند و در نتیجه با انعطاف بیشتری در خصوص آن قضاوت کرده و برای فضای وقوع ماجرا (واقعی یا مجازی) نیز اهمیت قائل می‌شوند و در مقابل با سناریویی که شخصیت اول آن دختری مجرد است که نتیجه عملش به‌ضرر زن متأهل دیگری (همسر مرد متأهل) ختم می‌شود همذات‌پنداری کمتری می‌کنند. ولی اگر با دقت بیشتری به موضوع دو سناریو توجه کنیم دلیل دیگری را نیز برای توضیح این واقعه می‌توان بیان نمود و آن اینکه در سناریوی رابطه عاطفی، فردی که از وقوع فعل غیراخلاقی متضرر می‌شود همسر خود فرد است که با وی بدرفتاری داشته و رابطه خوبی میان‌شان حاکم نیست، ولی در سناریوی رابطه با مرد متأهل فرد متضرر همسر مرد متأهل و در واقع زنی غریبه است که آسیبی به شخصیت اصلی نرسانده است. در واقع در سناریوی اول فرد با انجام فعل به کسی آسیب می‌رساند که خود وی هم شخصاً از وی متضرر شده است، ولی در سناریوی دوم با تصمیم به انجام عمل وی به فرد غریبه‌ای این آسیب را خواهد رساند که هیچگاه از سمت او آسیبی متوجه شخصیت اصلی نبوده است. با توجه به این توضیحات می‌توان گفت نتایج به‌دست آمده کاملاً با انتظاری که از پاسخ‌دهندگان داریم مطابق بوده است.

### نتیجه‌گیری

به‌طور کلی چنانکه گفته شد تعارض یا تنگنا ویژگی اساسی چشم‌انداز روان‌شناسی اخلاق است. نکته‌ای که بررسی مسئله تعارضات اخلاقی در فضای مجازی و مقایسه نحوه عکس‌العمل افراد در این دو موقعیت را حائز اهمیت می‌نماید، این است که وقتی فرد عملاً با مکانیسم‌های روانی درون فردی متفاوتی در تصمیم‌گیری خود روبرو می‌گردد، به‌گونه‌ای

که بخشی از وی طالب انجام عمل توصیف‌شده است و بخش دیگر وی را از انجام فعل غیراخلاقی نهی می‌کند، طبیعتاً اثرگذاری عوامل محیطی در چنین شرایطی بر فرایند تصمیم‌گیری وی دوچندان خواهد شد. به بیان دیگر فرد در کشاکش تصمیم‌گیری در خصوص مسئله‌ای که نیروها و مکانیسم‌های درونی و معمول وی را به تقابل با یکدیگر واداشته، حال خود را در شرایط و فضای جدیدی نیز می‌بیند که قوانین و هنجارهای معمول نیز بر آن حکمفرما نیست؛ در چنین شرایطی بی‌تردید فرایند تصمیم‌گیری اخلاقی فرد با فرایند معمول وی متفاوت خواهد بود. در واقع می‌توان این انگاره را مطرح نمود که زمانی که اولاً موقعیت تعارض به‌شکلی تعریف شود که فرد در تقابل غرایز و استانداردهای اخلاقی خود قرار گیرد و ثانیاً این موقعیت در فضای جدیدی باشد که هنجارها و باید و نبایدهایی که سازنده استانداردهای اخلاقی معمول وی هستند در آن به شکل شفاف تبیین نشده باشند (هوف و دیگران، ۲۰۰۴)، این انتظار می‌رود که در این کشاکش درونی، فضای جدید مجازی به‌نفع نیمه غرایز وارد میدان شده و با مبهم جلوه دادن استانداردهای اخلاقی این فضای جدید، دست زدن به عمل مذکور را برای فرد ساده کند. به بیان دقیق‌تر فرد به‌دلیل مواجه شدن با شرایط جدیدی که قوانین و هنجارهای روشن و مشخصی ندارد، در ارزیابی موقعیت، سهل‌گیری بیشتری به خرج داده و به موازات آن تنش اخلاقی کمتری را تجربه می‌نماید. در نتیجه این دو مسئله فرد طبعاً با احتمال بیشتری از استانداردهای اخلاقی معمول خود در دنیای واقعی نیز عدول خواهد نمود، همچنان که نتایج پژوهش نیز نشان می‌دهند.

در خصوص محدودیت‌های پژوهش ذکر این نکته لازم است که علی‌رغم اینکه آزمون تی با توجه به پیچیدگی متغیرها و موضوع مقایسه‌ای پژوهش، متناسب‌ترین شیوه برای تحلیل داده‌ها بود، ولی از نظر ملحوظ داشتن متغیرهای زمینه‌ای ضعف دارد و از این جهت پژوهش را با محدودیت مواجه می‌نماید. برای کم‌شدن اثر فوق‌سعی شد تا در تحقیق حاضر تفاوت‌های میان فردی به‌شکلی مختصر مورد نظر قرار گیرند و این عوامل با پرسش اتوبیوگرافیک از پاسخ‌دهندگان به‌شکلی حداقلی مدنظر قرار گیرد. برای بالاتر بردن دقت کار می‌توان این عوامل را در پژوهش‌های آتی به‌طور مستقل نیز مورد بررسی قرار داد و اثر آنها را به‌شکلی دقیق‌تر کنترل نمود. علاوه بر این از آنجا که شکل ابداعی پروژه فوق اقتضا داشت، در این پژوهش سناریوهای داستانی طراحی شده و مورد استفاده قرار گرفتند. این عامل به‌دلیل شکل داستانی و مقایسه‌ای آن می‌تواند دقت کار را تا

اندازه‌ای پایین آورد. پیشنهاد می‌شود در پژوهش‌های آتی اعتبارسنجی ابزار به اشکال دیگر نیز مورد سنجش قرار گیرد. علاوه بر موارد فوق شیوه مجازی جمع‌آوری اطلاعات، روش نمونه‌گیری و حفظ تناسب جنسی پاسخ‌دهندگان نیز از عواملی است که می‌تواند در پژوهش‌های آتی به اشکال متفاوت و دقیق‌تری مدنظر قرار گیرد.

## منابع

۱. حاتمی، جواد. (۱۳۸۸). علم شناخت در روان‌شناسی مدرن و گذشته فلسفی روان‌شناسی در ایران: یک مطالعه تاریخی. فصلنامه پژوهش‌های روان‌شناختی. دوره ۱۲. شماره ۳ و ۴.
۲. خطیبی، فائزه. (۱۳۸۴). بررسی حضور در فضای مجازی و شکل‌گیری مدرن در بین کاربران جوان ایرانی. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه علامه طباطبایی.
۳. ساروخانی، باقر. (۱۳۸۳). اندیشه‌های بنیادین علم ارتباطات. انتشارات خجسته.
۴. عبدی، محمدرضا؛ علی محمد نظری؛ مصطفی محسنی و عباس ذبیح‌زاده. (۱۳۹۰). خیانت اینترنتی: بررسی نگرش افراد نسبت به فعالیت‌های اینترنتی شریک زندگی. مجله تحقیقات و علوم پزشکی زاهدان. ۱۳(۹).
۵. محمدی، جواد. (۱۳۹۰). فضای مجازی و نقض حریم خصوصی. در کتاب: فضای مجازی: ملاحظات اخلاقی، حقوقی و اجتماعی. زیر نظر یونس شکرخواه. تهران: دانشگاه تهران.
۶. معمار، ثریا؛ صمد عدلی‌پور و فائزه خاکسار. (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.

۱۲۰

7. Bauman, Z. (1998). *Globalization: The Human Consequences*. Columbia University Press.
8. Baumeister, R. F. & J. Juola Exline. (1999). Virtue, Personality, and Social Relations: Self-Control as the Moral Muscle. *Journal of Personality*. 67(6). 1165-1194.
9. Bell, M. W. (2011). A Review of "Ethics in Cyberspace: How Cyberspace May Influence Interpersonal Interaction" by Thomas Ploug. London: Springer. 2009. 230 pp. \$139.00 Cloth. ISBN 9048123690. *The Information Society*. 27(3). 206-207.
10. Boudon, R. (1997). The Moral Sense. *International Sociology*. 12(1). 5-24.
11. Cushman, F.; L. Young. & M. Hauser. (2006). The Role of Conscious Reasoning and Intuition in Moral Judgment Testing Three Principles of Harm. *Psychological Science*. 17(12). 1082-1089.
12. Dempsey, A. G.; M. L. Sulkowski; J. Dempsey. & E. A. Storch. (2011). Has Cyber Technology Produced a New Group of Peer Aggressors?. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 14(5). 297-302.
13. Dreyfus, H. L. (2003). *REVIEW OF ON THE INTERNET*.
14. Dreyfus, H. L. (2008). *On the Internet*. Routledge.
15. Dunn Caveltly, M. (2012). The Militarisation of Cyberspace: Why Less May Be Better. In *Proc. 4th International Conference on Cyber Conflict (CYCON 2012)*. Tallinn, Estonia.
16. Eisenbeiss, M.; B. Blechschmidt; K. Backhaus. & P. A. Freund. (2012). The (Real) World Is Not Enough: Motivational Drivers and User Behavior in Virtual Worlds. *Journal of Interactive Marketing*. 26(1). 4-20.
17. Gabriels, K.; K. Poels. & J. Braeckman. (2013). Morality and Involvement in Social Virtual Worlds: the Intensity of Moral Emotions in Response to Virtual Life Versus Real Life Cheating. *New Media & Society*. (1). 1-19.
18. Haidt, J. (2008). Morality. *Perspectives on Psychological Science*. 3 (1). 65-72.
19. Hardy, S. A (2005) Identity as a Sources of Moral Motivation. *Human Development*. 48.



- 232-256.
20. Heim, M. (1993). *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford University Press.
21. Joinson, A. (1999). Social Desirability, Anonymity, and Internet-based Questionnaires. *Behavior Research Methods, Instruments, & Computers*. 31 (3). 433-438.
22. Junren, W. (2013). Ethical Tradition and Modernity: The Problem of Ethical Culture in the Context of Modern China. *Social Sciences in China*. 34 (2). 184-198.
23. Kiesler, S.; J. Siegel & T. W. McGuire. (1984). Social Psychological Aspects of Computer-mediated Communication. *American Psychologist*. 39 (10). 1123.
24. Levy, S. (1984). The Hacker Ethic. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. 39-49.
25. Lorenz, J.; H. Rauhut; F. Schweitzer & D. Helbing. (2011). How Social Influence Can Undermine the Wisdom of Crowd Effect. *Proceedings of the National Academy of Sciences*. 108 (22). 9020-9025.
26. Masrom, M.; E. A. Lim & S. Din. (2013). Security and Quality Issues in Trusting E-Government Service Delivery. *Managing Trust in Cyberspace*. 197.
27. Miller, H. & J. Arnold. (2001). Self in Web Home Pages: Gender, Identity and Power in Cyberspace. *Towards Cyber Psychology*. Amsterdam: IOS Press. Online: <http://www.vepsy.com/communication/book1/cap5.pdf>.
28. Nadel, S. F. (2013). *The Theory of Social Structure*. Routledge.
29. Parsons, T. (2010). *Social Structure & Person*. Simon and Schuster.
30. Powers, T. M. (2003). Real Wrongs in Virtual Communities. *Ethics and Information Technology*. 5 (4). 191-198.
31. Rheingold, H. (1993). A Slice of Life in My Virtual Community. In L. Harasim (ed.), *Global Networks. Computers and International Communication*: Cambridge, MA: The MIT Press. 57-80.
32. Rohloff, A. (2011). Extending the Concept of Moral Panic: Elias, Climate Change and Civilization. *Sociology*. 45 (4). 634-649.
33. Ryder, N. B. (1965). The Cohort as a Concept in the Study of Social Change. *American Sociological Review*. 843-861.
34. Saleh, R. H. (2014). *The Supporting Role of Online Social Networks for Divorced Saudi Women*. Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Science (MSc) in Electronic Business Technologies
35. Shim, J. W. & B. M. Paul. (2014). The Role of Anonymity in the Effects of Inadvertent Exposure to Online Pornography among Young Adult Males. *Social Behavior and Personality: An International Journal*. 42 (5). 823-834.
36. Singer, P. W. (2010). The Ethics of Killer Applications: Why Is It So Hard To Talk About Morality When It Comes to New Military Technology?. *Journal of Military Ethics*. 9 (4). 299-312.
37. Slouka, M. (1995). *War of the Worlds: Cyberspace in the High-Tech Assault and Reality*. ISBN 978-0-465-00486-7.
38. Stehr, N. & M. Adolf. (2010). Consumption between Market and Morals: A Socio-Cultural Consideration of Moralized Markets. *European Journal of Social Theory*. 13 (2). 213-228.
39. Triandis, H. C. (1989). The Self and Social Behavior in Differing Cultural Contexts. *Psychological Review*. 96 (3).
40. Van Der Kolk, B. A.; A. C. McFarlane & L. Weisaeth. (Eds.). (2012). *Traumatic Stress: The Effects of Overwhelming Experience on Mind, Body, and Society*. Guilford Press.
41. Wallace, P. (2001). *The Psychology of the Internet*. Cambridge University Press.
42. Yalom, I. D. (1980). *Existential Psychotherapy*. Basic Books.
43. Yee, N.; J. N. Bailenson & N. Ducheneaut. (2009). The Proteus Effect: Implications of

Transformed Digital Self-representation on Online and Offline Behavior. *Communication Research*.

44. Yee, N.; J. N. Bailenson; M. Urbanek; F. Chang & D. Merget. (2007). The Unbearable Likeness of Being Digital: The Persistence of Nonverbal Social Norms in Online Virtual Environments. *CyberPsychology & Behavior*. 10 (1). 115-121.

45. Zhao, Z. D.; Z. G. Huang; L. Huang; H. Liu & Y. C. Lai. (2014). Scaling and Correlation of Human Movements in Cyberspace and Physical Space. *Physical Review*.