

بررسی میزان شدت مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی در محتوای «شبکه‌های اجتماعی» و «بازی‌های تلفن همراه»

محمد بیطرف^۱ | فاطمه عزیزآبادی‌فراهانی^۲ | بهروز مینایی بیدگلی^۳

علی‌اکبر رضایی^۴ | عطاءاله ابطحی^۵

۱۲

سال چهاردهم
بهار و تابستان ۱۴۰۳

مقاله پژوهشی

تاریخ دریافت:

۱۴۰۲/۰۰/۰۰

تاریخ پذیرش:

۱۴۰۲/۰۰/۰۰

صص: ۳۵۰-۳۱۷

شاپا چاپ: ۲۷۱۷X-۸۷

الکترونیکی: ۲۷۱۷-۸۸۸

چکیده

هدف از این پژوهش بررسی میزان شدت وجود مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی در محتوای «شبکه‌های اجتماعی» و «بازی‌های تلفن همراه» می‌باشد. در این پژوهش، پرسشنامه‌ای حاوی ۱۸ مؤلفه آسیب‌رسان فرهنگی پرتکرار از ۱۲ نظام معتبر رده‌بندی سنی محصولات فرهنگی کشورهای مختلف در اختیار ۱۲۲ نفر از فعالین حوزه فضای مجازی اعم از متخصص تولید و توزیع بازی و نرم‌افزار، معلم و مربی، فعالین فضای مجازی و پژوهشگران حوزه فرهنگ، قرار داده و از آن‌ها خواسته شد تا مشخص نمایند که شدت وجود این مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی در محتوای شبکه‌های اجتماعی و بازی‌های تلفن همراه به چه میزان است؟ این پرسشنامه برای هر کدام از دو بستر به صورت جداگانه انجام شد. در پایان مشخص گردید که مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی در محتوای شبکه‌های اجتماعی نسبت به بازی‌های تلفن همراه با شدت بیشتری وجود دارد و پایش آن‌ها از اهمیت بالاتری برخوردار است؛ همچنین مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی «شوخی‌های نامناسب»، «مصرف گرایبی»، «بدپوششی و برهنگی»، «پیام‌های ضد حکومتی و ضد ارزشی»، «مسائل و تمایلات جنسی» و «ناامیدی» بیشترین میزان شدت را در محتوای شبکه‌های اجتماعی دارا می‌باشند؛ لذا با توجه به ضریب نفوذ بالای تلفن همراه در جامعه و دامنه وسیع مصرف‌کنندگان، لزوم تدوین ساختارهای پایش و هدایت مصرف و ارتقای سطح دانش و سواد رسانه‌ای کاربران بسیار ضروری است.

کلیدواژه‌ها: تلفن همراه، شبکه‌های اجتماعی، بازی‌های تلفن همراه، نظام رده‌بندی سنی، مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی، گروه‌های سنی.

DOR:

۱. دانشجوی دکترای مدیریت فرهنگی، دانشکده مدیریت و اقتصاد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات، تهران، ایران

۲. نویسنده مسئول: دانشیار مدیریت فرهنگی، دانشکده مدیریت و اقتصاد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات، تهران، ایران

۳. **استاد** علوم و مهندسی کامپیوتر، دانشکده مهندسی کامپیوتر، دانشگاه علم و صنعت ایران، تهران، ایران

۴. استادیار مدیریت فرهنگی، دانشکده مدیریت و اقتصاد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات، تهران، ایران

۵. استادیار مدیریت فرهنگی، دانشکده مدیریت و اقتصاد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات، تهران، ایران

۱. مقدمه

صنعت ارتباطات از راه دور به منزله سازوکار ارتباطی هم‌زمان که موجب کاهش ارتباطات نامتقارن و ارتباطات خطی شده است، (اندونووا، ۲۰۰۶) تحولی عظیم در توسعه ارتباطات فرهنگی، گسترش روابط محلی بازار و رشد اقتصادی و درعین حال تغییر در نظام حکمرانی در جهان مدرن محسوب می‌شود. تلفن همراه پدیده فناورانه چندرسانه‌ای و چند صنعتی است که بازتولید تجربه‌های فردگرایانه دوران ماست. سؤال از تعامل فرد، فردیت، فرهنگ و تلفن همراه به‌طور حتم «سؤال چند رشته‌ای» است که پاسخ آن نیز مستلزم رویکرد و بررسی چند رشته‌ای است (سوفولیس، ۲۰۰۲). تلفن همراه سامانه ارتباطی بدون سیم است که امکان دسترسی را در شرایط و جغرافیای متفاوت فراهم می‌کند. بر این اساس، تلفن همراه نماد «ارتباط همه‌جا حاضر» است. این خصیصه، تلفن همراه را به مفهوم «جامعه مجازی فراگیر»، نزدیک می‌کند. از طرف دیگر تلفن همراه به‌منزله فناوری جذاب (کاربرزوماتیک) در مقایسه با فناوری‌های همراه دیگر مثل لپ‌تاپ و تلفن موبایل، تجسم فرهنگی یافته و به صورت گسترده‌ای وارد مسیر زندگی اجتماعی شده است (فورچوینی، ۲۰۰۱).

تغییر پارادایمی که در حوزه حکمرانی به وجود آمده است، پارادایم مدیریتی «حکمرانی الکترونیک» را که ناظر بر ظهور رایانه بود، تبدیل به پارادایم «حکمرانی تلفن همراه» کرده است. این تغییر معنای مبهم، «تلفن همراه» را از «ابزار ساده ارتباطی» به «ابزار زندگی و ابزار حکمرانی فردگرا» نه صرفاً در قلمرو زندگی فردی، بلکه زندگی فرد به‌عنوان یک شهروند الکترونیک منتقل می‌کند. تلفن همراه وسیله ارتباطی است که ظرفیت‌های رو به توسعه آن، این ابزار ارتباطی را به ظرفیت رایانه‌ای و چندرسانه‌ای تبدیل کرده است. با این نگاه، تلفن همراه «فناوری فردی» محسوب می‌شود و حوزه استقلال جدیدی از فردگرایی را منعکس می‌کند که موجب انتقال فرد به «کره زمین مجازی» می‌شود (عاملی، ۱۳۸۶).

تلفن همراه موجب آسیب‌های جدی برای فرد و جامعه می‌شود. تلفن همراه، سامانه‌ای فردی و اجتماعی است که هفت امکان دور از یکدیگر را کنار هم جمع می‌کند: (۱) حکمرانی تلفن همراه؛ (۲) برنامه‌ای کردن فرآیندهای کار و زندگی؛ (۳) چندرسانه‌ای شدن فرد در مرحله تولید، توزیع و

مصرف رسانه‌ای؛ ۴) پیوند مکان به فضا و جغرافیا به اطلاعات؛ ۵) توسعه حافظه و تجربه فردی و اجتماعی مضبوط؛ ۶) عنصر هویتی که حوزه خصوصی و عمومی فرد را منعکس می‌کند و ۷) شبکه‌ای کردن روابط اجتماعی (عاملی، ۱۳۸۶).

با وجود اینکه تلفن همراه و شبکه‌های اجتماعی مجازی به نوبه خود یک ابزار ارتباطی مناسب و دارای کارکردهای مفید و مؤثری همچون توسعه مشارکت‌های اجتماعی، تقویت خرد جمعی، توسعه ارزش‌های اجتماعی، اطلاع‌رسانی، انتشار سریع و آزادانه اخبار، تقویت روحیه انتقادی، ارتباط مجازی، تفنن و سرگرمی و... می‌باشد که مورد توجه بسیاری از جوانان است، در سوی دیگر تهدیدهای متعددی از قبیل تبلیغات ضد دینی و القای شبهات، به مخاطره افتادن سلامت اجتماعی، اعتیاد، حاکم کردن ادبیات غیرمتعارف، تخلفات سایبری، مزاحمت‌های مجازی و... به همراه دارد که نهاد‌های سنتی جامعه را به مقابله با آن واداشته است (زنجان‌زاده، ۱۳۸۴؛ سلیمانی‌پور، ۱۳۸۹؛ سبحانی‌نژاد و همکاران، ۱۳۸۸؛ اکبری، ۱۳۸۹؛ رحیمی و پرنده، ۱۳۹۲).

محتوای ارائه‌شده در نرم‌افزارهای تلفن همراه اعم از شبکه‌های اجتماعی و بازی‌های تلفن همراه نیاز به بررسی و ارزیابی دارد. این ارزیابی نه از منظر حاکمیتی، بلکه از نگاه توصیه‌ای و مردمی است. هزاران فیلم، عکس، نرم‌افزار، بازی و... هرروز در حال مصرف است. بر این اساس ضرورت تحلیل محتوا و تبیین مؤلفه‌های آسیب‌رسان در انواع نرم‌افزارهای تلفن همراه به خصوص شبکه‌های اجتماعی و بازی‌های تلفن همراه برای بهره‌گیری درست‌تر و منطقی‌تر امری اجتناب‌ناپذیر است. این پژوهش قصد دارد شدت وجود مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی در شبکه‌های اجتماعی و بازی‌های تلفن همراه را مشخص نموده تا ضمن شناخت دقیق آن‌ها به خانواده‌ها و کاربران در استفاده مطلوب‌تر کمک نماید تا در معرض کمترین آسیب قرار گیرند.

طبق آخرین آمار وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، تاکنون ۱۵۰ میلیون و ۵۷۸ هزار و ۲۰۲ سیم‌کارت در کشور واگذار شده که ۷۷ میلیون و ۶۸۱ هزار و ۱۹ خط، فعال است. آمارهای رسمی ارائه‌شده از سوی سازمان فناوری اطلاعات ایران نشان می‌دهد که در ایران به ازای هر دو نفر، یکی دارای گوشی هوشمند است و به عبارتی می‌توانیم بگوییم ۴۰ میلیون کاربر گوشی هوشمند در کشور وجود دارد. آمار ارائه‌شده گویای این است که در زمینه ضریب نفوذ گوشی‌های هوشمند

طی سه سال اخیر کشور با رشد ۱۹۰۰ درصدی مواجه شده و پرشتاب‌تر از نرخ جهانی در حال رشد است.

گسترده‌گی و نفوذ گوشی‌های هوشمند در جامعه و عضویت میلیونی در شبکه‌های اجتماعی و فروش میلیاردی اپلیکیشن‌ها و بازی‌های موبایلی در بازار ایران، حجم انبوهی از محتوای فرهنگی را به مخاطب عرضه می‌کند. طبق نتایج آخرین نظرسنجی ایسپا در خرداد ۱۴۰۱ که با جمعیت مورد مطالعه شهروندان ۱۸ سال به بالای ساکن در مناطق شهری و روستایی کشور و نمونه ۱۵۴۱ نفر به شیوه تلفنی اجرا شده، ۷۸٫۵ درصد مردم حداقل از یک شبکه اجتماعی استفاده می‌کنند. این میزان بین جوانان ۱۸ تا ۲۹ سال ۹۶٫۹ درصد، ساکنین مراکز استان‌ها ۸۶٫۲ درصد و افراد دانشگاهی ۹۵٫۳ درصد است؛ بنابراین گزارش در بین رسانه‌های اجتماعی، استفاده از واتس‌آپ با ۷۱٫۱ درصد، اینستاگرام با ۴۹٫۴ درصد و تلگرام با ۳۱٫۶ درصد مشاهده شده است. در گزارش بهمن‌ماه ۱۴۰۱ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام شده که بیش از ۳۴ میلیون بازیکن بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای در کشور وجود دارد که ۹۶ درصد آن‌ها با موبایل بازی می‌کنند. همچنین ۴۹ درصد از مجموع این تعداد هر روز بازی می‌کنند که میزان درآمد از بازی‌های موبایلی بیش از ۵۰۰ میلیارد تومان می‌باشد.

بر اساس یافته‌های یک نظرسنجی آنلاین مرکز تحقیقات پیو از ۱۳۱۶ نوجوان آمریکایی که از ۱۴ آوریل تا ۴ می ۲۰۲۲ انجام شد، مشخص گردید که از هر ۱۰ نوجوان ۸ نفر معتقدند رسانه‌های اجتماعی به آن‌ها احساس ارتباط بهتر و بیشتری با دوستانشان می‌دهد؛ در حالی که ۷۱ درصد این فضا را برای نشان دادن خلاقیت خود انتخاب می‌کنند و ۶۷ درصد معتقدند این پلتفرم‌ها به آن‌ها احساس امنیت و حمایت دوستان در شرایط سخت را القا می‌کند. در مورد تأثیر رسانه‌های اجتماعی بر شخص آن‌ها، ۳۲ درصد معتقد به تأثیر مثبت، ۹ درصد تأثیر منفی و ۵۹ درصد عقیده دارند که بی‌تأثیر است. بر اساس تحقیقات اخیر دیگری در مورد استفاده از رسانه‌های اجتماعی تلفن همراه در سال ۲۰۲۱ در ایالات متحده، گروه سنی ۱۸ تا ۲۹ سال بیشترین کاربران آن هستند. ۸۴ درصد آن‌ها حداقل از یک شبکه اجتماعی استفاده می‌کنند، یعنی از هر ۱۰ نفر بزرگسال آمریکایی، فقط ۱٫۶ نفر از شبکه‌های اجتماعی استفاده نمی‌کنند. طبق این آمار ۹۵ درصد این افراد

از یوتیوب، ۷۱ درصد از اینستاگرام، ۷۰ درصد فیس‌بوک و ۶۵ درصد از اسنپ چت استفاده می‌کنند.

محتوای موجود در نرم‌افزارهای تلفن همراه، در پنج گروه فیلم و کلیپ، موسیقی، متن، تصویر و بازی قابل دسته‌بندی است. بازناسی و تحلیل این محتواها در قالب یک نظام رده‌بندی مشخص قابل انجام است. پیشنهاد می‌شود برای نرم‌افزارهای تلفن همراه یک ساختار تحلیلی، کنترل محتوا و رده‌بندی سنی مشخص و مجزا طراحی گردد که گام نخست آن شناخت مؤلفه‌های مهم آسیب‌رسان و شدت آن‌ها در بسترهای مختلف می‌باشد. با توجه به ضریب نفوذ بالای تلفن همراه در جامعه و دامنه وسیع مصرف‌کنندگان، تدوین ساختارهای پایش و هدایت مصرف، جایگاه ویژه‌ای را داراست.

۲. سؤال تحقیق

۱-۲. سؤال اصلی تحقیق

مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی در کدام‌یک از بسترهای «شبکه‌های اجتماعی» و «بازی‌های تلفن همراه» با شدت بیشتری وجود دارد؟

۲-۲. سؤالات فرعی

۱. بیشترین میزان آسیب در شبکه‌های اجتماعی مربوط به کدام‌یک از مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی است؟
۲. در بازی‌های تلفن همراه کدام‌یک از مؤلفه‌های فرهنگی بیشترین شدت را دارا می‌باشند؟

۳. مبانی نظری و ادبیات تحقیق

۳-۱. مفاهیم و اصطلاحات

۳-۱-۱. تلفن همراه

تلفن همراه یا گوشی همراه که به آن موبایل نیز می‌گویند، وسیله‌ای است برای ارسال و دریافت تماس تلفنی از طریق ارتباط رادیویی در پهنای وسیع جغرافیایی. منظور از موبایل وسیله‌ای است که برای اتصال به شبکه تلفن همراه به کار می‌رود. موبایل اولین بار در سال ۱۹۹۸ تولید شد. موبایل نسل‌های گوناگونی دارد و توسط شرکت‌های سازنده گوناگونی تولید و به فروش می‌رسد. برخی از شرکت‌های بزرگ تولیدکننده موبایل شامل نوکیا، سامسونگ، ال‌جی، موتورولا، سونی، اپل و اچ‌تی‌سی هستند. سازمان مخابرات جهانی^۱ با انتشار گزارشی اعلام کرد که به‌زودی تعداد تلفن‌های همراه فعال از تعداد ساکنان روی کره زمین هم بیشتر خواهد شد. طبق این پیش‌بینی تا پایان سال ۲۰۲۲ ضریب نفوذ تلفن همراه در جهان ۹۶ درصد خواهد بود.

۳-۱-۲. نرم‌افزارهای کاربردی^۲

اپلیکیشن موبایل یا به‌اختصار آپ موبایل^۳ یک برنامه رایانه‌ای یا نرم‌افزار کاربردی است که طراحی شده تا روی تلفن هوشمند، تبلت و ساعت هوشمند و دیگر دستگاه‌های همراه اجرا شود. آپ‌ها در ابتدا برای اهدافی چون دستیار ایمیل، تقویم، پایگاه داده و... ارائه شدند، اما به‌سرعت وارد عرصه‌های مختلف مثل ردیابی، اتوماسیون، بازی‌های موبایلی، شبکه‌های اجتماعی، نرم‌افزارهای سلامت، تفریح و سرگرمی، خرید اینترنتی و... شدند. آپ‌ها را می‌توان از پلتفرم‌های توزیع اپلیکیشن مثل گوگل پلی یا اپ‌استور دانلود کرد. بعضی‌ها مجانی و بعضی پولی می‌باشد.

۱. ITU

۲. Application software

۳. Mobile app, Mobile application

۳-۱-۳. بازی‌های موبایلی^۱

بازی‌گوشی یا موبایل یک‌گونه از بازی ویدئویی است که مخصوص بازی کردن روی تلفن همراه ساده، تلفن هوشمند، تبلت و... می‌باشد. برخی از بازی‌ها رایگان و برخی دیگر پولی است؛ همچنین در بعضی از بازی‌ها با پرداخت درون برنامه می‌توانید جهت پیشرفت مراحل مختلف بازی، با خرید منابع، سرعت دریافت امتیازات را بیشتر کنید. برخی از زیرشاخه‌های بازی‌های موبایلی عبارت‌اند از: اکشن^۲، ماجراجویی^۳، تخته‌ای و کارت‌بازی^۴، رقابتی^۵، خانوادگی^۶، موسیقی و ریتم^۷، معما^۸، سرعت^۹، نقش‌آفرینی^{۱۰}، تیراندازی^{۱۱}، شبیه‌سازی^{۱۲}، ورزشی^{۱۳}، استراتژی^{۱۴}.

۳-۱-۴. شبکه‌های اجتماعی^{۱۵}

شبکه‌های اجتماعی یکی از شاخه‌های اپلیکیشن است که بسیار طرفدار دارد. در این نوع اپلیکیشن، کاربران می‌توانند به صورت‌های نوشتاری، صوتی و یا تصویری با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. برخی از زیرشاخه‌ها عبارت‌اند از: ارتباط بین افراد، پیامک متنی، پیامک صوتی، ارتباط و تماس تصویری، اشتراک عکس و فیلم و ...

۱. Game mobile application
۲. Action
۳. Adventure
۴. Card And Board
۵. Arcade
۶. Family
۷. Music and rhythm
۸. Puzzle
۹. Race
۱۰. Rol playing
۱۱. Shooter
۱۲. Simulation
۱۳. Sports
۱۴. Strategy
۱۵. Social Network mobile application

۳-۱-۵. مؤلفه‌های آسیب‌رسان

مقصود از مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی، آن دسته از محتواهای خاص موجود در محصولات فرهنگی است که شامل یک یا چند آسیب فرهنگی و یا نابهنجاری‌های رفتاری و عملکردی، بر اساس ارزش‌ها و اعتقادات جامعه مدنظر می‌باشد که کاربر و مخاطب را تحت تأثیر مستقیم و غیرمستقیم قرار داده و بر روح و روان او می‌نشیند. این آسیب‌ها، بعضاً در رفتار، کردار و تفکرات کاربر، بسته به شدت و تواتر مصرف آن‌ها، هم در کوتاه‌مدت و هم در بلندمدت اثرگذار می‌باشد. خشونت، بد پوششی و برهنگی، ترس و تهدید، مسائل جنسی، پیام‌های ضد دینی، خرافات، بدزبانی و فحاشی و ... از جمله مهم‌ترین مؤلفه‌های آسیب‌رسان موجود در فیلم، سریال، بازی، شبکه‌های اجتماعی و ... می‌باشد که رویکردهای مختلف علوم انسانی اعم از جامعه‌شناسی فرهنگی، روان‌شناسی، علوم تربیتی و ... هر کدام از منظر خود این آسیب‌ها را دسته‌بندی و تجزیه و تحلیل می‌کنند.

۳-۲. پیشینه تحقیق

رز سیامیمی و نورشهاد در سال ۲۰۱۶ در مقاله‌ای با عنوان «فیلتر کردن خشونت و محتوای جنسی: نیازهای سیستم رتبه‌بندی محتوای بازی‌های دیجیتال برای محیط مالزی» اشاره می‌کنند که انجام بازی‌های دیجیتالی با محتوای نامطلوب می‌تواند منجر به اثرات منفی شود. محتوای خشونت‌آمیز و جنسی بازی‌ها در سناریوی آن‌ها وجود داشته که نیازمند رده‌بندی سنی ویژه مالزی می‌باشد. این بررسی نشان می‌دهد که مالزی باید سیستم رتبه‌بندی بازی‌های دیجیتال خود را داشته باشد تا کاربران را در مورد محتوای بازی‌ها آگاه سازد؛ لذا در این مقاله ۵ گروه سنی را برای همه سنین (G)، بالای ۶ سال، بالای ۱۵ سال، بالای ۱۸ سال و بازی‌های ممنوع مشخص می‌کنند. در تحقیقی که نشریه «فیزو» به قلم دارا کاس منتشر کرده اشاره شده است که حدود ۹۹ درصد از کودکان ۳ تا ۱۷ ساله در سال ۲۰۲۱ از اینترنت استفاده می‌کردند. یوتیوب محبوب‌ترین پلتفرم بود که ۸۹ درصد از کودکان از آن استفاده می‌کنند. همچنین نیمی از بچه‌ها از TikTok استفاده کردند. اکثر پلتفرم‌های رسانه‌های اجتماعی از کاربران می‌خواهند که ۱۳ سال یا بیشتر داشته باشند.

با این وجود، این گزارش نشان داد که اکثریت کودکان زیر ۱۳ سال حداقل در یکی از رسانه‌های اجتماعی عضو هستند. در ادامه تحقیقات جدید نشان می‌دهد که تفاوت‌هایی بین گروه‌های سنی با توجه به تأثیرات استفاده از رسانه‌های اجتماعی بر رضایت از زندگی وجود دارد. در یک نمونه بزرگ بریتانیایی شامل بیش از ۱۷۰۰۰ جوان ۱۰ تا ۲۱ ساله، محققان دریافتند که اثرات مضر استفاده از شبکه‌های اجتماعی ممکن است در سنین ۱۴ تا ۱۵ و ۱۹ سالگی در پسران و ۱۱ تا ۱۳ و ۱۹ سالگی در دختران مشهود باشد.

«ظهور شبکه‌های اجتماعی مجازی و تأثیر آن بر تغییرات رفتاری در زندگی انسان» عنوان مقاله یونس و حامد فروزان می‌باشد که در سال ۱۳۹۲ منتشر شده است، در چکیده این پژوهش آمده است: با انقلاب فناوری اطلاعات و ارتباطات، شبکه‌های اجتماعی مجازی و رسانه، تأثیر بسیار جدی و غیرقابل اغماضی در زندگی انسان گذاشته و فناوری‌های ارتباطاتی و اطلاعاتی از راه‌های مختلف، به‌ویژه پدید آوردن فضایی مجازی و دیجیتال، ابعاد و وجوه گوناگون زندگی فردی و اجتماعی را تحت تأثیر قرار می‌دهد؛ اگرچه این تأثیر گذاری و تأثیر پذیری از جامعه‌ای به جامعه دیگر و از حوزه‌ای به حوزه دیگر تفاوت می‌کند، می‌توان گفت هیچ جامعه و یا حوزه‌ای از تأثیر فناوری‌های نامبرده برکنار نیست.

«بررسی اضطراب اجتماعی در دانشجویان استفاده‌کننده از اینترنت و شبکه‌های اجتماعی مجازی» عنوان پژوهشی است که توسط پورمودت، کجباف در سال ۱۳۹۵ به انجام رسیده است. در این مطالعه مقایسه‌ای، نمونه پژوهش شامل ۸۰ نفر دانشجوی دختر و ۹۹ نفر دانشجوی پسر به روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب شدند. برای جمع‌آوری داده‌ها از مقیاس اعتیاد به اینترنت یانگ و پرسش‌نامه هراس اجتماعی کانور (۲۰۰) استفاده شد. نتایج نشان داد که بین اعتیاد به اینترنت و استفاده از شبکه‌های اجتماعی رابطه‌ی معناداری وجود دارد؛ علاوه بر این نتایج تحلیل واریانس چند متغیره حاکی از آن بود که بین سه گروه کاربر عادی، در معرض خطر و معتاد به اینترنت در متغیرهای ترس، اجتناب، نشانه‌های فیزیولوژیکی و مقیاس کل اضطراب اجتماعی تفاوت معناداری وجود دارد. این یافته‌ها نشان می‌دهند که کسانی که به‌شدت از شبکه‌های اجتماعی استفاده می‌کنند، با احتمال بیشتری دچار اعتیاد به اینترنت و اضطراب اجتماعی شوند. شریعت و همکاران در مقاله «رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه روان‌شناختی:

مطالعه‌ای به روش دلفی» بیان می‌کنند که بدین منظور با ۱۷ نفر از روان‌پزشکان و روان‌شناسان برجسته که در زمینه «رشد» و «کودک» کار کرده بودند، تماس برقرار شد. نظرات این افراد با استفاده از یک پرسشنامه ۱۸۷ گویه‌ای درباره محتوای آسیب‌رسان بازی‌های رایانه‌ای (شامل خشونت، مسایل جنسی، قمار، مشروبات الکلی یا مواد مخدر، تبعیض، ناسزا و ارزش‌ها) جمع‌آوری شد. متخصصان می‌بایست در مواجهه با هر گویه، با انتخاب یکی از گزینه‌های ۳، ۷، ۱۲، ۱۵، ۱۸ و ۲۵ سال، سن مناسب برای هر محتوا یا ممنوع بودن برای همه سنین را مشخص می‌کردند. سپس میانگین گزینه‌های منتخب، همراه با نظر پرسشگر به وی برگشت داده و از وی خواسته می‌شد تا با در نظر گرفتن نمرات مجدداً نظر بدهد. میانگین نمرات در مرحله دوم تغییر نکرد، ولی انحراف معیار آن کاهش یافت که به معنی همگرایی شدن نظرات است. نتیجه‌گیری این مطالعه نشان می‌دهد که در زمینه‌هایی مانند مسایل جنسی، قمار، مشروبات الکلی یا مواد مخدر و خشونت اختلاف نظر متخصصان بسیار کمتر و با اطمینان بیشتری می‌تواند مراقبت بیشتر از آن را توصیه نمود.

۳-۳. مبانی نظری

هابرت عقیده دارد در پژوهش‌هایی که درباره آثار و سایل ارتباط جمعی بر جامعه انجام گرفته، سه زمینه کلی وجود دارد: تأثیر رسانه‌ها بر شناخت ادراک، تأثیر رسانه‌ها بر تغییر عقیده و ارزش، تأثیر رسانه‌ها بر تغییر رفتار. وی معتقد است که تغییر ارزش‌ها به آگاه بودن و درک محتوای پیام بستگی دارد. اکثر مدارک و شواهد پژوهشی مبین این نظریه هستند که ایجاد عقاید جدید، آسان‌تر از تغییر دادن عقاید موجود است (اعرابی، ۱۳۷۲: ۴۲). «یان رابرتسون» جامعه‌شناس، معتقد است که از اوایل قرن بیستم، رشد و گسترش تدریجی رسانه‌های جمعی و سایل ارتباطی چنان بر زندگی بشر سایه افکند که اثرات مثبت و منفی فراوانی بر زندگی بشر داشته است. از همه مهم‌تر اینکه در عصر کنونی با ظهور اینترنت و تکنولوژی‌های ارتباطات و اطلاعات، فضای ارتباطات و تأثیرگذاری آن‌ها توسعه یافته؛ به طوری که ما هم‌اکنون، تحت تأثیر این رسانه‌های نوین^۱ دهکده جهانی^۲ به سر می‌بریم. به عبارتی مخاطبان جهانی رسانه‌ها و نسل‌های کنونی در معرض نمایش

۱. Modern Media

۲. The Global Village

پیام‌های متنوع رسانه‌ای قرار دارند و پیام‌هایی را دریافت می‌کنند که می‌تواند سنت‌ها و الگوهای فرهنگی و اجتماعی و نسلی جوامع و روابط نسلی آن‌ها را دست‌خوش چالش و دگرگونی کند (بیات، ۱۳۸۲: ۳۳۶).

از میان ویژگی‌های جمعیت‌شناختی، متغیر سن، نقش مهمی در میزان و الگوی استفاده از تلویزیون و تأثیرات احتمالی آن بر افراد ایفا می‌کند. امروزه، کودکان و نوجوانان، هم از نظر کمی و هم از نظر کیفی، مهم‌ترین مشتریان رسانه‌ها به شمار می‌آیند و رسانه‌های جمعی، علی‌الخصوص تلویزیون، فضای فراغت کودکان را تسخیر نموده است (ساروخانی، ۱۳۸۷: ۲۱). به عبارت کلی، نکته کلیدی و مهم این است که «در تلویزیون، کودکان همان چیزی را نمی‌بینند که بزرگ‌ترها می‌بینند» و این امر ممکن است موجب آشفتگی‌هایی در آن‌ها شود: دشواری به خواب رفتن، کابوس، اضطراب، عادی کردن خشونت و پرخاشگری. حتی اگر کودک هیچ نشانه‌ای از ترس، هنگام تماشای تصویری که او را می‌ترساند، نشان ندهد، ترس او در موقعیت‌های ویژه می‌تواند ظاهر شود، مثلاً وقتی چراغ خاموش می‌شود یا هنگام خواب (CSA, ۲۰۱۶).

انسان از تولد تا مرگ، مراحل طی می‌کند که متناسب با آن، گروهی از تغییرات بیولوژیک در بدن و کالبدش واقع می‌شود، تغییراتی که تا حدی متمایزکننده سن‌های مختلف از هم هستند. کارشناسان مسائل زیستی، سن را براساس همین رشد سلول‌های بدن و تغییرات شکلی آن تعریف می‌کنند. روان‌شناسان، سن را به مفهوم رشد و نیز تغییر توانمندی‌های ذهنی و شناختی انسان ارتباط می‌دهند و به این لحاظ، افراد را روی محور زمانی، متناسب با ظرفیت‌های روحی‌شان تقسیم‌بندی می‌کنند (گیدنز، ۱۳۸۲). در ادبیات علوم اجتماعی، سن، مقوله‌ای است که ارزش‌های جامعه آن را تعیین می‌کند و چون جوامع دارای فرهنگ‌ها و ارزش‌های مختلف هستند، بنابراین، نظام‌های ارزشی و نقشی متنوعی نیز برای تعیین سن افراد وجود دارند که از فرهنگی به فرهنگ دیگر فرق می‌کند. سنی که در جامعه‌ای سن کار و تولید، سن تشکیل خانواده، سن بچه‌دار شدن یا سن بازنشستگی است، بعضاً در جامعه‌ای دیگر اصلاً به این معنا استفاده نمی‌شود.

در سال‌های اخیر محیطی که کودکان در آن رشد و تحول می‌یابند، تغییر زیادی نسبت به گذشته کرده و از حضور رسانه‌ها اشباع شده است (جتیل و همکاران، ۲۰۱۳). کودکان و

نوجوانان در چشم‌انداز پیچیده و گسترده رسانه‌ها محصور شده‌اند، به طوری که آن‌ها با گونه‌های فناوری ارتباطات، اطلاعات و سرگرمی نظیر رسانه‌های تلفن همراه، اینترنت، بازی‌های موبایلی، شبکه‌های اجتماعی، بازی‌های رایانه‌ای، کنسولی، آنلاین و ... در ارتباط هستند. صنایع رسانه‌ای به منظور اجتناب از آثار زیان‌بار برخی از محتواهای فرهنگی که به رشد ذهنی، شناختی، اخلاقی، جسمی و احساسی مخاطبان به ویژه بر افراد کم‌سن و سال لطمه وارد می‌کند و همچنین به منظور رفع نگرانی‌های والدین نسبت به این تأثیرات نامطلوب، مخصوصاً برنامه‌های حاوی خشونت، سکس و ... نظام‌های درجه‌بندی را برای محتوای تولیدات مختلف ایجاد کرده‌اند (کالورت و ویلسون، ۱۴۰۰). بر این مبنا، نظام درجه‌بندی محتوا و برنامه‌ها، ابتدا در صنعت سیما (از دهه ۶۰ م) و سپس در تلویزیون (از دهه ۹۰ م) و امروزه در همه انواع پلتفرم‌های انتشار محتوا بر بستر برودکست (رادیو و تلویزیونی) و برودبند (اینترنت) اجرا می‌شود.

این نظام‌ها، با درک تنوع طیف مخاطبان به لحاظ ویژگی‌های جمعیت شناختی گوناگون و در نظر گرفتن توانایی‌ها و مراحل رشد ذهنی، شناختی، ادراکی، اخلاقی، احساسی و روحی آنان، به ویژه کودکان و نوجوانان، برای اجتناب از تأثیرات ناخواسته و نامطلوب این برنامه‌ها، با رویکرد مسئولانه، به طبقه‌بندی و رده‌بندی برنامه‌ها بر اساس میزان تناسب با گروه‌های سنی مختلف می‌پردازد و در هنگام پخش برنامه‌ها، با استفاده از نشانه‌های دیداری و تصویری و در مواردی هشدارهای شنیداری، در خصوص کم و کیف محتوا و مناسب بودن یا نبودن آنها برای مخاطبان، اطلاع‌رسانی می‌کند تا مخاطبان با آگاهی و شناخت کامل از محتوای برنامه، دست به انتخاب و تماشای آن (برای خود یا فرزندانشان) بزنند. (پژوهش‌های ارتباطی)

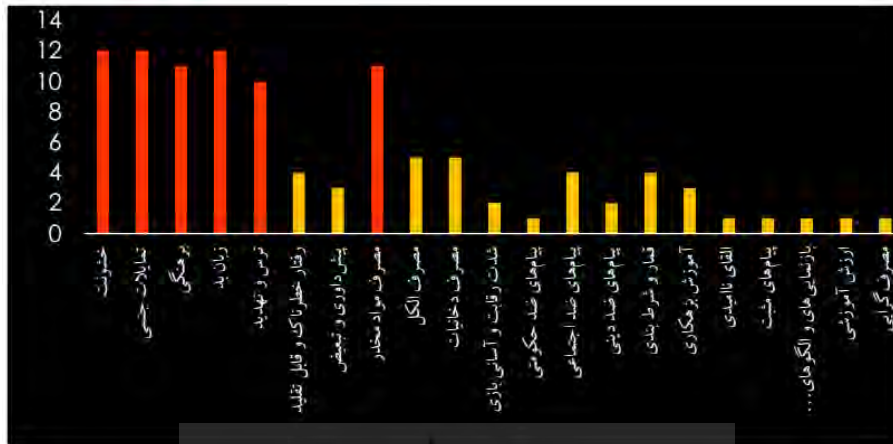
با اذعان به نقش و تأثیرات رسانه‌ها بر کاربران و به خصوص کودکان و نوجوانان، دلیل به وجود آمدن حساسیت ایجاد نظام درجه‌بندی برنامه‌های رسانه‌ای، اصل مسئولیت اجتماعی رسانه‌هاست که در قالب «نظریه مسئولیت اجتماعی» مطرح است. در این نظریه، اصل بر ایجاد پیوند میان «استقلال و آزادی رسانه‌ها» و «وظایف و مسئولیت‌های اجتماعی» آن‌هاست. مضمون اصلی این نظریه این است که آزادی و مسئولیت، دو روی یک سکه‌اند و همان‌گونه که رسانه‌ها حق دارند از دولت و نهادها انتقاد کنند، مسئولیتی نیز در قبال مصالح و منافع ملی و پاسخ به نیازهای جامعه دارند (مهدی‌زاده، ۱۳۹۱: ۸۹)؛ از این رو، به نظر می‌رسد نظریه مسئولیت اجتماعی معیار

ایده‌آلی برای رسانه‌ها به وجود آورده است (بارانو ۴ دیویس ۵، ۲۰۱۱: ۱۰۰). بر اساس اصول اساسی نظریه مسئولیت اجتماعی، رسانه‌ها باید تعهدات و وظایفی را در برابر جامعه بپذیرند و آن‌ها را انجام دهند، برای تحقق این تعهدات نیز باید ضمن توجه کامل به استانداردهای حرفه‌ای و پذیرش و ایفای تعهدات موردنظر، به نوعی خود انضباطی حرفه‌ای در چارچوب قوانین و نهادهای موجود ملزم شوند (مک کوئیل، ۱۳۸۸: ۱۷۱)؛ لذا این نظریه بر این باور است که دولت باید رسانه‌ها را در تبعیت از ایفای مسئولیت خود نسبت به جامعه ترغیب و بر رسانه‌هایی که در جهت بهترین منافع جامعه حرکت نمی‌کنند، نظارت نماید (بیاگی، ۲۰۰۷: ۳۴۰)؛ بنابراین، تدوین استانداردهای حرفه‌ای، خود انضباطی، خودتنظیمی و خودکنترلی حرفه‌ای در چارچوب قوانین و نهادهای قانونی، رکن اصلی تعادل میان آزادی و مسئولیت است. منظور از خودتنظیمی یا خودنظام‌دهی رسانه‌ای آن است که جامعه رسانه‌ای یک کشور و گردانندگان یک حرفه رسانه‌ای، به طور خودکار و بدون مداخله حکومت، با تدوین قواعد رفتاری و ایجاد نهادهای لازم، به تنظیم فعالیت‌های رسانه‌ای پردازد و حقوق و آزادی‌های دیگران و ارزش‌های اجتماعی را رعایت کنند (انصاری، ۱۳۹۰: ۹۹).

۳-۳-۱. رویکردها

در این پژوهش ابتدا مهمترین و پرتکرارترین مؤلفه‌های آسیب‌رسان از نظام‌های رده‌بندی بیش از ۱۲ کشور دنیا که توسط مرکز ملی فضای مجازی در حوزه‌های فیلم، تلویزیون و بازی مورد ارزیابی قرار گرفته شده بود، استخراج گردید و در اختیار پاسخگویان قرار گرفت تا مشخص کنند که شدت وجود این مؤلفه‌های آسیب‌رسان در محتوای شبکه‌های اجتماعی به چه میزان است؟

جدول ۱. فراوانی وجود مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی در ۱۲ نظام‌رده‌بندی سنی جهانی (مرکز ملی فضای مجازی)



محقق در این پژوهش تصمیم دارد تا شدت مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی موجود را در محتوای شبکه‌های اجتماعی و بازی‌های تلفن همراه تبیین و بررسی نماید و نشان دهد که کدام یک از این مؤلفه‌ها از اولویت بالاتری برخوردار می‌باشد؛ از این رو این مؤلفه‌ها را با سه رویکرد فرهنگی، روانشناسی و علوم تربیتی بررسی و طبقه‌بندی می‌نماید. هر چند که تفکیک پدیده‌ها و مؤلفه‌ها بین رویکردهای مختلف امری سخت و پیچیده است و عموماً هر کدام از آن‌ها به صورت ترکیبی از مناظر مختلف قابل بررسی می‌باشد؛ لکن در این پژوهش با هدف دسته‌بندی بهتر، برای ارائه دقیق‌تر و شفاف‌تر، مؤلفه‌های آسیب‌رسان را در رویکردهای مختلف تقسیم‌بندی نموده و تحلیل هر کدام بیان می‌شود.

۳-۱-۱-۳-۱. رویکرد فرهنگی

فرهنگ را می‌توان رفتار ویژه نوع بشر نامید که همراه با ابزار مادی، جزء لاینفک رفتار شناخته می‌شود. فرهنگ به طور مشخص از زبان، افکار، اعتقادات، سنن، قراردادها، سازمان‌ها، ابزار، روش‌های کاری، آثار هنری، مراسم مذهبی، مراسم اجتماعی و غیره تشکیل می‌شود و بقا و کارکرد آن بستگی به قابلیت دارد که انحصاراً در اختیار انسان است (صالحی امیری، ۱۳۸۶). تایلر واژه فرهنگ را در کتاب خود، تحت عنوان فرهنگ اولیه ابتدایی، این‌گونه تعریف می‌کند: «همه»

آن دسته از عقاید و افکار (آن کلی پیچیده) که در برگرفته دانش، عقیده، هنر، اخلاق، قانون، عادات و هر قابلیت یا عادت‌تی که بشر به عنوان عضوی از جامعه برای خود کسب کرده باشد، فرهنگ نام دارد (علامه جعفری، ۱۳۹۵).

در رویکرد فرهنگی همه پدیده‌ها را از منظر ارزش‌ها، باورها و شیوه زندگی می‌نگریم و با معیار فرهنگ و شاخص‌های فرهنگی تجزیه و تحلیل می‌کنیم. در این رویکرد برخی مؤلفه‌های آسیب‌رسان مرتبط با فرهنگ و ارزش‌ها تبیین و مورد ارزیابی قرار می‌گیرد. مؤلفه‌های «پوشش»، «مسائل جنسی»، «مسائل اعتقادی و ارزشی»، «حرمت‌ها مانند قمار و مصرف الکل» و «خرافات» به عنوان مهمترین مؤلفه‌ها مورد ارزیابی قرار می‌گیرد.

۳-۱-۲. رویکرد روان‌شناسی

روان‌شناسی علم مطالعه و شناخت علمی ابعاد مختلف رفتار موجود زنده، به ویژه انسان است. در این تعریف بیشترین توجه به رفتار و جنبه‌های مختلف آن می‌باشد. به عبارت درست‌تر می‌توان این‌گونه بیان نمود که روان‌شناسی علم دقیق رفتارشناسی است؛ چرا که موضوع اصلی روان‌شناسی به عنوان یک علم رفتاری، مطالعه فعالیت‌ها و واکنش‌های حیوان و انسان در شرایط مختلف است. منظور از رفتار آن دسته از حالت‌ها، عادت‌ها، فعالیت‌ها، کنش‌ها و واکنش‌های نسبتاً پایداری است که از انسان سر می‌زند و همواره قابل مشاهده، اندازه‌گیری، ارزیابی و پیش‌بینی است.

اکثر رده‌بندی‌ها با الهام از سه نظریه شناخته شده روان‌شناسی به نام‌های نظریه رشد شناختی پیازه، نظریه تحول اخلاقی کلبرگ و نظریه مراحل زندگی اریکسون پیشنهاد گردیده که با فرهنگ و شرایط هر کشور مطابقت داده شده‌اند. در این رویکرد مؤلفه‌های مرتبط با روان‌شناسی مورد بحث قرار می‌گیرد. مؤلفه‌های «خسونت»، «ترس»، «رفتار خطرناک قابل تقلید»، «ناامیدی» و «تبعیض» به عنوان مهم‌ترین مؤلفه‌های قابل مشاهده در این رویکرد هستند. این مؤلفه‌ها هر کدام بسته به نوع و میزان در یک طیف از کم به زیاد در محصول قابل مشاهده است.

۳-۱-۳. رویکرد تربیتی

اهمیت تعلیم و تربیت به ویژه تربیت اخلاقی اگر چه بدیهی است، اما در این مقطع زمانی خاص از توجه ویژه‌ای برخوردار شده است و این بدان دلیل است که تحولات فرهنگی و دگرگونی سامانه ارزش‌ها نیاز به نظام تربیتی منطبق با این تغییر و تحولات را هرچه بیشتر آشکار ساخته است؛ به طوری که اگر انسان تربیت اخلاقی نداشته باشد، هر چند در سایر جنبه‌های تربیت مثل عقلانی، جسمانی و اجتماعی و ... پیشرفت کرده باشد، موفقیت لازم را به دست نخواهد آورد و دچار عدم توازن خواهد شد. در این جا باید یادآور شد که به طور کلی می‌توان گفت که شش نهاد اساسی در شکل‌گیری شخصیت و هویت فرد مؤثر است که عبارت‌اند از: اجتماع، خانواده، فرد، همسالان، مدرسه و مذهب (حسین زاده، ۱۳۸۶).

در این رویکرد مؤلفه‌های مرتبط با علوم تربیتی و روان‌شناسی تربیتی مورد ارزیابی قرار می‌گیرد. برخی از مؤلفه‌ها از منظر علوم ارتباطات نیز مورد تحلیل قرار می‌گیرد. این مؤلفه‌ها مخصوصاً برای گروه‌های سنی کودکان و نوجوانان می‌تواند آثار تربیتی و تقلیدی بیشتری داشته باشد. توجه به مسائل تربیتی و نمونه‌سازی تقلید رفتاری در کودکان و نوجوانان از مهمترین دغدغه‌های این منظر می‌باشد. مؤلفه‌هایی همچون «بلزبانی و فحاشی»، «آموزش بزهکاری و تخریب‌گری»، «مصرف مواد مخدر و دخانیات» و «شوخی‌های نامناسب» و «مصرف‌گرایی» از این دست محتواها هستند.

جدول ۲. تقسیم‌بندی مؤلفه‌های آسیب‌رسان در سه رویکرد

نمایش انواع و اقسام برهنگی، نمایش برهنگی اندام‌هایی که عرفاً پوشیده است، تصاویر برهنگی کارتونی و طبیعی، پوشش نامناسب و نمایش اندام‌های خصوصی.	بدپوششی و برهنگی	رویکرد فرهنگی
ارائه تصاویر مبتذل، محتوای متسهجن، فیلم و هر آن چیزی که مرتبط به مسائل جنسی بوده و یا برای کاربر شهوت‌برانگیز است.	مسائل و تمایلات جنسی	
ترویج مفاهیم ضددینی، بی‌خدایی، مقابله با ادیان، مقابله ارزش‌های ساخته یافته اعتقادی جامعه و حکومت	مفاهیم ضددینی و ضد ارزشی	

	حرمت‌ها (قمار و مصرف الکل)	حرمت‌های دینی و اشاعه آن همچون مصرف مشروبات الکلی، قمار، شرط‌بندی و ...
	خرافات و فرقه‌های انحرافی	نمایش و تبلیغ اعتقادات منحرف؛ شیطان‌پرستی، عرفان‌های نوظهور، جادو و سحر و ...
رویکرد روان‌شناسی	خشونت	نمایش انواع و اقسام خشونت، عبارات خشونت‌بار، رفتار خشن، درگیری و نمایش خون‌ریزی و جرح ...
	ترس و تهدید	به محتواهایی اشاره دارد که در آن کاربر با تصاویر، متن و یا محتواهای دلهره‌آور، منزجرکننده، ترسناک مواجه شده و یا محتواهایی با مضمون تهدید و ارباب
	رفتارهای خطرناک قابل تقلید	کلیه رفتارها و الگوهای خطرناک قابل تقلید به خصوص برای کاربران کودک و نوجوان که منجر به جرم، جنایت و یا اضرار به خود دارد.
	ناامیدی	ترویج پوچ‌گرایی و ناامیدی، ایجاد حس بیهودگی و افسردگی و ایجاد موقعیت‌های روانی پیچیده منجر به پدیده‌هایی همچون خودکشی
	تبعیض	کلیه تبعیض‌های نژادی، قومیتی، ملیتی. تمسخر، تحقیر و ترویج بی‌احترامی به افراد با تفاوت‌های ملیتی، رنگ پوست، زبان و لهجه، منطقه جغرافیایی و ...
رویکرد تربیتی	بدزبانی و فحاشی	فحش، ناسزا، عبارات تحقیرکننده، محتواهای شامل الفاظ رکیک و ناپسند در بیان، تصاویر و یا گفتگوها
	مصرف مواد مخدر و دخانیات	نمایش، ترویج و عادی سازی مصرف سیگار، انواع مواد مخدر و مواد روانگردان
	شوخی‌های نامناسب	شوخی‌های مستهجن، کلمات و رفتارهای سخیف جنسی همراه با عبارات و حرکات خاص بدن
	مصرف‌گرایی (مصرف بیش از حد)	ترویج مصرف‌گرایی، مصرف بیش از حد، اسراف و تبذیر، آن چیزی که بیش از نیاز مصرف شود.
	بزهکاری و رفتار ضد اجتماعی	رفتارهای خشونت‌بار و تخریب‌گری اجتماعی، وندالیسم، ترویج رفتارهای آزارگرانه در اجتماع همچون همسایه‌آزاری، حیوان‌آزاری و ...

۴. روش تحقیق

در این پژوهش، ابتدا با مطالعه اسنادی و کتابخانه‌ای، تاریخچه، تعاریف، ویژگی‌ها، نظریه‌ها و الگوها مورد ارزیابی قرار گرفت. سپس با بهره‌گیری از مطالب تدوین شده و همچنین بر اساس تجربه و شناخت محقق از فعالیت‌های تحلیل محتوا و رده‌بندی سنی محصولات فرهنگی، برای جمع‌آوری اطلاعات از جامعه مورد مطالعه، پرسشنامه‌ای طراحی و در اختیار نمونه آماری قرار گرفت. سپس با استفاده از روش پیمایشی، اطلاعات مورد نظر جمع‌آوری گردید و با بهره‌مندی از روش‌های آماری مناسب و مرتبط، اطلاعات به دست آمده مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

نمونه آماری در این پژوهش شامل پنج گروه پژوهشگران فرهنگ و رسانه، تولیدکنندگان بازی و نرم‌افزارهای تلفن همراه، ناشرین فضای مجازی، معلمان و مربیان و فعالین فضای مجازی می‌باشد که به دیدگاه پژوهشگر از تجربه و دانش کافی برخوردار بوده و توانایی پاسخگویی به پرسشنامه را دارند. بر اساس نرم‌افزار مخصوص و بانک اطلاعاتی آنلاین فرم‌ساز و پس از طراحی فرم‌های نظر سنجی، لینک پرسشنامه به صورت دیجیتال در اختیار قریب به ۲۰۰ نفر از کارشناسان قرار گرفت و از ایشان خواسته شد تا میزان شدت وجود هر کدام از مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی را به تفکیک در «شبکه‌های اجتماعی» و «بازی‌های تلفن همراه» مشخص نمایند. پاسخ‌دهندگان با استفاده از چهار گزینه «زیاد، متوسط، کم و وجود ندارد» به هر کدام از این سؤالات پاسخ دادند. به عنوان نمونه یکی از سؤالات به شرح ذیل اشاره می‌شود:

سؤال ۱: «خسونت» به چه میزان در محتوای «شبکه‌های اجتماعی» و «بازی‌های تلفن همراه» وجود دارد؟

- شبکه‌های اجتماعی: زیاد متوسط کم وجود ندارد
- بازی‌های تلفن همراه: زیاد متوسط کم وجود ندارد

پس از دریافت کلیه فرم‌ها، ۱۲۲ مورد از پرسشنامه‌های دریافتی قابل بهره‌برداری بود که با استفاده از آمار توصیفی، یافته‌ها و اطلاعات جمع‌آوری شده با جداول توزیع فراوانی خلاصه و به کمک نمودار به شرح زیر نشان داده شده است.

ساختار پرسشنامه در سه بخش طراحی و به شرح زیر می باشد:

- مقدمه و ضرورت تحقیق؛
- سؤالات پرسشنامه که شامل دو بخش است:
 - بخش نخست، شامل سؤالات عمومی و شخصی اعم از سن، تحصیلات، تأهل، فرزندان، شغل و...
 - بخش دوم؛ شامل ۱۸ سؤال چهار گزینه‌ای است که در هر سؤال از پاسخگویان خواسته شد تا مشخص کنند که «به چه میزان مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی در «شبکه‌های اجتماعی» و «بازی‌های تلفن همراه» وجود دارند؟» و با استفاده از چهار گزینه زیاد، متوسط، کم و وجود ندارد اعلام نظر نمایند.

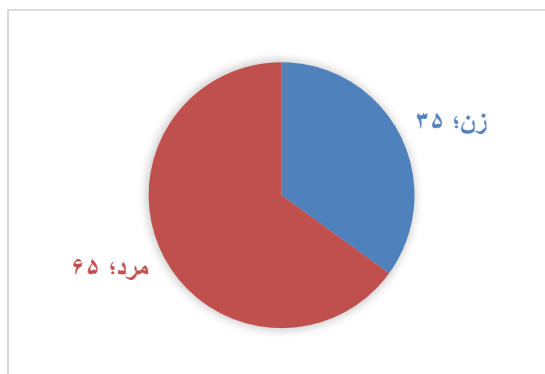
۵. یافته‌های پژوهش و تحلیل

۵-۱. بخش نخست؛ اطلاعات پاسخگویان

۵-۱-۱. تعداد و جنسیت پاسخگویان

جدول ۳. فراوانی تعداد و جنسیت پاسخگویان

جنسیت	تعداد	درصد
زن	۴۳	۳۵
مرد	۷۹	۶۵
مجموع	۱۲۲	۱۰۰

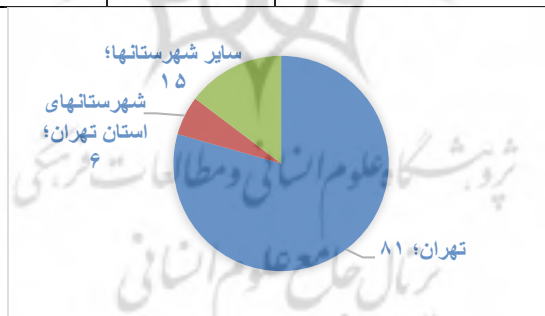


نمودار ۱. درصد جنسیت پاسخگویان

۲-۱-۵. محل زندگی پاسخگویان

جدول ۴. فراوانی پراکنش محل زندگی پاسخگویان

محل زندگی	تعداد	درصد
تهران	۹۵	۸۱
شهرستان‌های استان تهران	۷	۶
سایر شهرها و استان‌های کشور	۱۵	۱۳



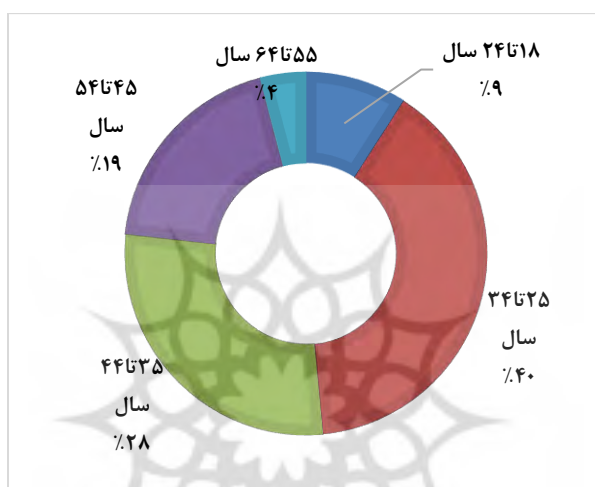
نمودار ۲. درصد پراکنش محل زندگی پاسخگویان

۳-۱-۵. نمودار گروه‌های سنی پاسخگویان

جدول ۵. فراوانی پراکنش گروه‌های سنی پاسخگویان

گروه‌های سنی	درصد
--------------	------

۹	۲۴ تا ۱۸
۳۹	۳۴ تا ۲۵
۲۸	۴۴ تا ۳۵
۱۹	۵۴ تا ۴۵
۴	۶۵ تا ۵۵

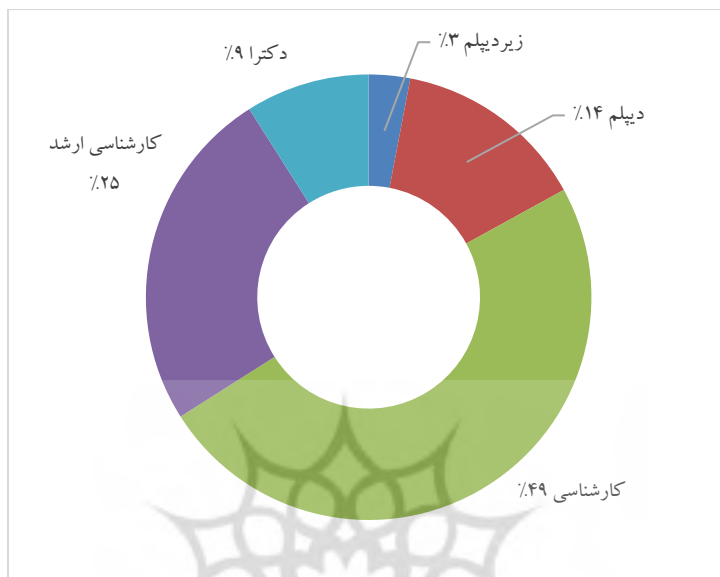


نمودار ۳. درصد پراکنش گروه‌های سنی پاسخگویان

۵-۱-۴. نمودار تحصیلات پاسخگویان

جدول ۶. فراوانی پراکنش میزان تحصیلات پاسخگویان

تحصیلات	درصد
زیردیپلم	۳
دیپلم	۱۴
کارشناسی	۴۹
کارشناسی ارشد	۲۵
دکتر	۹

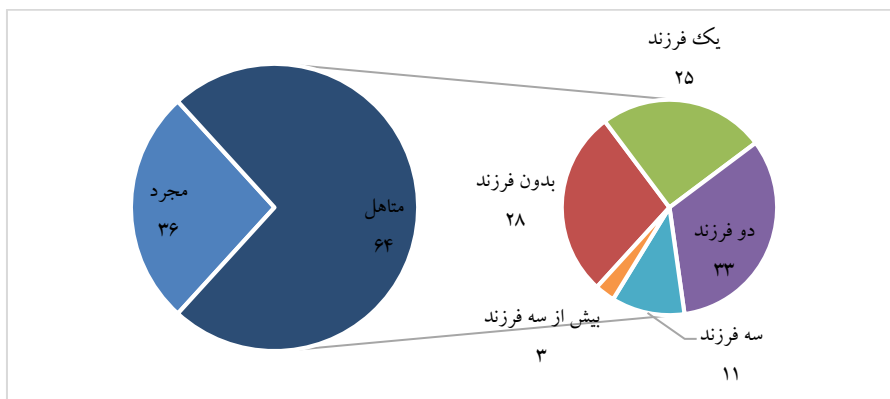


نمودار ۴. درصد پراکنش میزان تحصیلات پاسخگویان

۵-۱-۵. وضعیت تأهل و تعداد فرزندان پاسخگویان (بزرگسال)

جدول ۷. درصد فراوانی وضعیت تأهل و تعداد فرزندان پاسخگویان

درصد		مجرد	
۳۶		بدون فرزند	۲۸٪
۶۴		یک فرزند	۲۵٪
		دو فرزند	۳۳٪
		سه فرزند	۱۱٪
		بیش از سه فرزند	۳٪

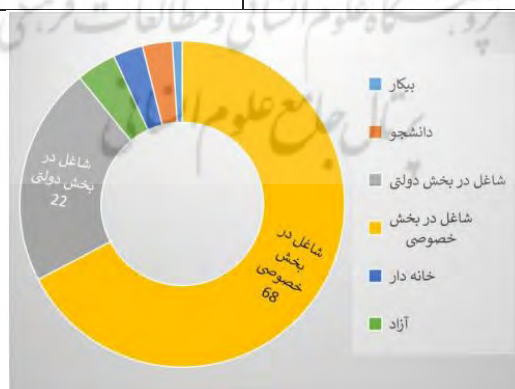


نمودار ۵. درصد وضعیت تاهل و تعداد فرزندان پاسخگویان

۵-۱-۶. وضعیت اشتغال پاسخگویان

جدول ۸. فراوانی پراکنش وضعیت اشتغال پاسخگویان

درصد	شغل
۱	بی‌کار
۳	دانشجو
۲۲	شاغل در بخش دولتی
۶۸	شاغل در بخش خصوصی
۳	خانه‌دار
۴	آزاد

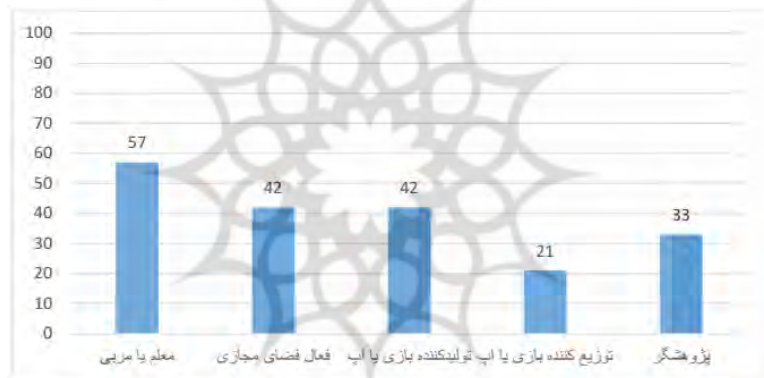


نمودار ۶. درصد پراکنش وضعیت اشتغال پاسخگویان

۵-۱-۷. کدام یک از نقش‌های زیر را تجربه کردید؟

جدول ۹. فراوانی پراکنش وضعیت تجربه کاری پاسخگویان در نقش‌های فضای مجازی

نقش	تعداد
معلم یا مربی	۵۷
فعال فضای مجازی	۴۲
تولیدکننده بازی یا اپ	۴۲
توزیع کننده بازی یا اپ	۲۱
پژوهشگر	۳۳



نمودار ۷. درصد پراکنش وضعیت تجربه کاری پاسخگویان در نقش‌های فضای مجازی

۵-۲. بخش دوم؛ پاسخگویی به ۱۸ سؤال مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی

یافته‌های پژوهش پس از دریافت و تجزیه و تحلیل داده‌ها در جداول زیر جمع‌بندی گردید. در این بخش جمع‌بندی نظرات پاسخگویان در پاسخگویی به ۱۸ سؤال مطرح شده درخصوص وجود مؤلفه‌های فرهنگی در شبکه‌های اجتماعی و «بازی‌های تلفن همراه» به تفکیک در دو جدول مجزا ارائه می‌گردد.

جدول ۱۰. جمع‌بندی درصد پاسخگویی وجود مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی در «شبکه‌های اجتماعی»

میزان شدت وجود مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی	زیاد	متوسط	کم	وجود ندارد
بدپوشش و برهنگی	۵۸	۲۸	۹	۵
مسائل و تمایلات جنسی	۵۷	۲۵	۱۴	۴
پیام‌های ضد دینی و ضد اعتقادی	۵۷	۲۶	۱۲	۵
پیام‌های ضد حکومتی و ضد ارزشی	۵۷	۲۸	۱۴	۱
مصرف الکل	۲۸	۴۲	۲۳	۷
قمار و شرط بندی	۳۷	۳۳	۲۴	۵
ترویج خرافات و فرقه‌های انحرافی	۴۱	۳۶	۱۷	۵
خشونت	۳۱	۳۸	۲۹	۱
ترس و تهدید	۲۶	۴۰	۳۰	۴
رفتار خطرناک قابل تقلید	۴۵	۲۶	۲۵	۴
القای ناامیدی	۴۸	۳۳	۱۶	۳
تبعیض	۳۴	۳۹	۲۳	۴
فحاشی و بدزبانی	۵۲	۲۵	۲۱	۳
مصرف مواد مخدر	۲۶	۴۴	۲۲	۷
شوخی های نامناسب	۵۷	۲۹	۱۱	۳
مصرف گرایی	۵۹	۲۸	۱۱	۳
پیام‌های ضد اجتماعی	۴۸	۳۲	۱۸	۳
آموزش بزهکاری	۲۷	۳۵	۳۱	۸

در جدول ۱۰ مشخص گردید که به اعتقاد کارشناسان نمونه آماری این پژوهش، اکثر مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی با شدت «زیاد» در محتوای شبکه‌های اجتماعی وجود دارد. این بدان معناست که محتوای شبکه‌های اجتماعی اعم از کانال‌ها، گروه‌ها، صفحات و ... مشتمل بر آسیب‌های فرهنگی فراوانی با شدت بالاست و در نحوه استفاده از آنها باید ملاحظات رده‌بندی سنی را رعایت نمود.

در جدول ۱۱، جمع‌بندی نظرات پاسخگویان در خصوص شدت وجود مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی در بازی‌های تلفن همراه ارائه می‌گردد. در این جدول مشخص می‌گردد که شدت وجود

این مؤلفه‌ها در «بازی‌های تلفن همراه» نسبت به «شبه‌های اجتماعی» کمتر است. جزئیات به شرح زیر ارائه می‌گردد.

جدول ۱۱. جمع‌بندی درصد پاسخگویی وجود مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی در «بازی‌های تلفن همراه»

میزان شدت وجود مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی	زیاد	متوسط	کم	وجود ندارد
بدپوششی و برهنگی	۲۹	۳۶	۲۲	۱۴
مسائل و تمایلات جنسی	۲۰	۳۲	۳۴	۱۴
پیام‌های ضددینی و ضداعتقادی	۲۳	۲۸	۳۰	۲۰
پیام‌های ضدحکومتی و ضدارزشی	۱۵	۲۹	۳۲	۲۴
مصرف الکل	۱۸	۲۳	۴۳	۱۶
قمار و شرط‌بندی	۲۸	۳۷	۱۸	۱۷
ترویج خرافات و فرقه‌های انحرافی	۱۸	۲۷	۳۳	۲۲
خشونت	۳۴	۳۵	۲۲	۸
ترس و تهدید	۲۳	۳۲	۳۲	۱۳
رفتار خطرناک قابل تقلید	۳۴	۲۶	۲۸	۱۲
القای ناامیدی	۲۱	۲۱	۳۸	۲۱
تبعیض	۱۸	۳۲	۳۷	۱۴
فحاشی و بدزبانی	۲۳	۲۶	۳۷	۱۴
مصرف موادمخدر	۱۴	۳۰	۴۰	۱۷
شوخی‌های نامناسب	۲۲	۳۴	۲۹	۱۵
مصرف گرایبی	۳۲	۳۵	۲۱	۱۲
پیام‌های ضداجتماعی	۱۷	۲۸	۳۷	۱۸
آموزش بزهکاری	۱۹	۲۷	۳۰	۲۴

۵-۲-۱. تجمیع فراوانی گزینه زیاد و گزینه متوسط

باید در نظر بگیریم که گزینه‌های زیاد و متوسط در کنار هم بیانگر این موضوع است که

محتوای آسیب‌رسان مدنظر جز محتوای اصلی آن بستر (شبکه‌های اجتماعی و بازی‌های تلفن همراه) بوده و شدت آن از زیاد تا متوسط در نوسان است؛ این بدان معناست که این محتوای آسیب‌رسان حتماً وجود داشته و فقط شدت آن از منظر کارشناسان مختلف، متفاوت است. برخی آن را با شدت زیاد مشخص کرده و برخی از افراد دیگر شدت متوسط را انتخاب کرده‌اند، اما نکته اصلی آن است که باید آن مؤلفه را در نظر گرفت و درصد بالای حضور این مؤلفه در محتوای موجود صرفاً اهمیت و شدت افزون‌تر آن را مشخص می‌کند که باید نسبت به آن حساسیت بیشتری داشت.

در جدول ۱۲ درصد تجمیعی زیاد و متوسط را به تفکیک هر کدام از بسترها مشاهده می‌نمایید.

جدول ۱۲. فراوانی درصد تجمیعی گزینه‌های زیاد و متوسط پاسخگویان

مؤلفه‌های آسیب‌رسان	شبکه‌های اجتماعی	
	بازی‌های تلفن همراه	درصد تجمیعی گزینه زیاد و متوسط
رویکرد فرهنگی	بدپوششی و برهنگی	۸۶
	مسائل و تمایلات جنسی	۸۲
	پیام‌های ضددینی و ضداعتقادی	۸۳
	پیام‌های ضدحکومتی و ضدارزشی	۸۵
	مصرف الکل	۷۰
	قمار و شرط‌بندی	۷۰
	ترویج خرافات و فرقه‌های انحرافی	۷۷
رویکرد روانشناسی	خشونت	۶۹
	ترس و تهدید	۶۶
	رفتار خطرناک قابل تقلید	۷۱
	ناامیدی	۸۱
	تبعیض	۷۳
رویکرد تربیتی	فحاشی و بدزبانی	۷۷
	مصرف موادمخدر و دخانیات	۷۰
	شوخی‌های نامناسب	۸۸
	مصرف‌گرایی	۸۷
	پیام‌های ضداجتماعی	۸۰
	آموزش بزهکاری	۶۲

رویکردها دارا می‌باشد؛ از آنجا که فرهنگ شامل اعتقادات، باورها، آداب اجتماعی و در یک کلام سبک زندگی است، عدم توجه به مصرف محصولات فرهنگی حاوی آسیب‌های فرهنگی با شدت بالا، باعث بروز آسیب‌های اجتماعی و تغییرات رفتار و باورهای جامعه می‌گردد.

- مؤلفه‌های آسیب‌رسان «شوخی‌های نامناسب» با ۸۸ درصد، «مصرف گرایبی» با ۸۷ درصد و «بدپوششی و برهنگی» با ۸۶ درصد بیشترین آسیب را در شبکه‌های اجتماعی به خود اختصاص داده، همچنین مؤلفه‌های «پیام‌های ضدحکومتی» با ۸۵ درصد، «پیام‌های ضددینی و ضداعتقادی» با ۸۳ درصد، «مسائل و تمایلات جنسی» با ۸۲ درصد و «ناامیدی» با ۸۱ درصد در رده‌های بعدی بیشترین آسیب‌های شبکه‌های اجتماعی می‌باشند.
- بیشترین میزان آسیب در بازی‌های تلفن همراه مربوط به «خشونت» با ۶۹ درصد، «مصرف گرایبی» با ۶۷ درصد، «بدپوششی و برهنگی» و «قمار و شرط بندی» با ۶۵ درصد و «رفتارهای خطرناک قابل تقلید» با ۶۰ درصد و کمترین میزان آسیب مربوط به «مصرف الکل» با ۴۱ درصد، «ناامیدی» با ۴۲ درصد و «پیام‌های ضدحکومتی» با ۴۴ درصد می‌باشد.
- بیشترین فاصله بین شبکه‌های اجتماعی و بازی‌ها مربوط به «پیام‌های ضدحکومتی» با اختلاف ۴۱ درصد، «ناامیدی» با اختلاف ۳۹ درصد و «پیام‌های ضداجتماعی» با اختلاف ۳۵ درصد است که بیشینه با شبکه‌های اجتماعی است.
- یکی از آسیب‌های اجتماعی رایج در جامعه امروز، افزایش درگیری‌ها و زد و خورد خیابانی، خشونت و پرخاشگری است. همان گونه که مشاهده می‌شود، در مؤلفه آسیب‌رسان «خشونت» هر دو بستر شبکه‌های اجتماعی و بازی‌ها با درصد ۶۹ برابر هستند؛ این بدان معناست که در معرض قرار گرفتن محتوای خشونت‌زا در

- نرم افزارهای تلفن همراه، می تواند سطح خشونت را جامعه افزایش دهد.
- طبق نظر پاسخگویان، شبکه های اجتماعی «واتس اپ»، «تلگرام» و «اینستاگرام» بیشترین استفاده را دارا می باشند و سهم استفاده از شبکه های اجتماعی ایرانی بسیار ناچیز است. انتظار می رود با ارتقای سطح فنی شبکه های اجتماعی داخلی و رفع ایرادات و مشکلات موجود، مخاطبان بیشتری از آن ها استفاده نمایند.
 - ۴۴ درصد پاسخگویان روزانه بین دو ساعت تا چهار ساعت از شبکه های اجتماعی استفاده می کنند و ۴۶ درصد پاسخگویان اشاره داشته اند که به صورت همیشگی در طول شبانه روز (حتی در زمان خواب) گوشی خود را در حالت آنلاین (برخط) نگاه می دارند. همیشه آنلاین بودن و در جریان اخبار و وقایع قرار گرفتن می تواند باعث ایجاد اضطراب و استرس گردد.

۶. نتیجه گیری

از آنجا که روزانه هزاران فیلم، عکس، متن، موسیقی و ... در نرم افزارهای تلفن همراه اعم از شبکه های اجتماعی و بازی های تلفن همراه در حال انتشار و مصرف است، لزوم بررسی، ارزیابی و تحلیل محتوای آن ها از اهمیت بالایی برخوردار است. این ارزیابی نه از منظر حاکمیتی، بلکه از نگاه توصیه ای و مردمی است. در این مسیر تبیین مؤلفه های آسیب رسان در انواع نرم افزارهای تلفن همراه به خصوص «شبکه های اجتماعی و بازی های تلفن همراه» برای بهره گیری درست تر و منطقی تر امری اجتناب ناپذیر است. یافته ها، نتایج و دستاوردهای این پژوهش در خصوص تبیین شدت وجود مؤلفه های آسیب رسان فرهنگی در شبکه های اجتماعی و بازی های تلفن همراه می تواند ضمن شناخت دقیق آنها، به خانواده ها و کاربران در استفاده مطلوب تر کمک نماید تا در معرض کمترین آسیب قرار گیرند.

پژوهشگر در مطالعات خود به نمونه مشابهی از یافته های این پژوهش در جامعه ایران برخورد نکرده است و نتایج این پژوهش می تواند برای سایر پژوهشگران نقطه شروع قابل اتکایی باشد؛ از این رو در این پژوهش دو دسته «شبکه های اجتماعی» و «بازی های تلفن همراه» انتخاب گردید که

این دو بستر از پرمخاطب‌ترین نوع، از انواع نرم‌افزارهای تلفن همراه می‌باشند و تجزیه و تحلیل محتوای آن‌ها، با توجه به گسترده و دامنه مخاطب، بسیار ارزشمند است. آنچه مشخص گردید اینکه اکثر مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی با شدت بالایی در هر دو بستر (شبکه‌های اجتماعی و بازی‌های تلفن همراه) وجود دارد. همان‌گونه که ما اجازه نمی‌دهیم که کودکان و نوجوانان از آلات و ابزارهای خطرناک مانند چاقو، اسلحه و... استفاده کنند، بی‌توجهی به نحوه مصرف نرم‌افزارها و عدم برنامه‌ریزی صحیح جهت بهره‌مندی منطقی، لطمات جدی روحی و روانی بر کاربران وارد خواهد ساخت. باید این آسیب‌ها را شناخته و با چشم باز نسبت به مصرف و یا عدم مصرف یک محصول تصمیم‌گیری کنیم.

آنچه نیازمند یادآوری مجدد می‌باشد این است که، شناخت این حجم از آسیب‌ها در محتواهای موجود به تنهایی مشکلی را حل نخواهد کرد و سیاست‌گذاری در خصوص نحوه ارائه رده‌بندی و دسته‌بندی آن‌ها برای استفاده گروه‌های سنی مختلف و طراحی نظام رده‌بندی سنی نرم‌افزارهای تلفن همراه، همچون تجربه صورت گرفته در کشورهای مختلف جهان، از اهمیت بیشتری برخوردار است. با توجه به هنجارها و ارزش‌های جامعه ایران، توسعه این مفاهیم در رسانه‌های مختلف، تبیین این آسیب‌ها برای خانواده‌ها و فرهنگ‌سازی برای شناخت بیشتر کاربران و استفاده کم‌آسیب‌تر از نرم‌افزارهای تلفن همراه، با همراهی صاحبان و مالکان رسانه‌ها و منطبق بر «نظریه مسئولیت اجتماعی رسانه‌ها» در تبیین یک جریان اطلاع‌رسانی و پایش درونی، از جمله نیازمندی‌هایی است که می‌تواند در تکمیل این روند اثرگذار باشد.

۷. پیشنهادات

- با توجه به گسترش استفاده از شبکه‌های اجتماعی و نیز مشخص شدن شدت مؤلفه‌های آسیب‌رسان فرهنگی موجود در آن‌ها، لزوم تدوین نظام رده‌بندی سنی نرم‌افزارهای تلفن همراه را بیش از گذشته احساس می‌شود. تحلیل محتوای نرم‌افزارهای تلفن همراه و رده‌بندی سنی آن‌ها، نیاز حیاتی امروز خانواده‌هاست.
- حمایت از کاربران اینترنت و شبکه‌های اجتماعی باید از سوی والدین، معلمان،

دولت و صاحبان رسانه‌های اجتماعی صورت گیرد. باید والدین را تشویق کرد که با فرزندان خود گفتگو کنند و با ارتباط بهتر و مطلوب‌تر به فرزندان خود اجازه دهند تا در مورد نحوه استفاده خود از رسانه‌های اجتماعی صحبت کنند. ارتقای سطح سواد رسانه‌ای جامعه باید در دستور کار نهادهای فرهنگی کشور قرار گیرد.

- ایجاد ساز و کار مشخص تولید محتوا و نیز تعیین و تبیین خطوط قرمز محتوایی به تولیدکنندگان و عرضه‌کنندگان محتوا توسط دستگاه‌های متولی کشور از جمله وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، می‌تواند در چرخه پایش و مدیریت محتوای فضای مجازی مؤثر باشد.



فهرست منابع

- اکبری، فیروز (۱۳۸۹). تلفن همراه ۲: آسیب‌شناسی اجتماعی. مجله حصون، ش ۲۳.
- انصاری، باقر (۱۳۹۰). حقوق رسانه. انتشارات سمت، چاپ اول.
- بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (۱۳۸۷). نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.
- بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (۱۳۸۸). کنترل خانواده و نظام ملی رده‌بندی سنی. تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.
- بیات، سهراب (۱۳۸۲). روان‌شناسی اجتماعی. تهران: نشر مهرداد.
- پلاک، فرد، بیتس، دانیل (۱۳۹۵). انسان‌شناسی فرهنگی. ترجمه: محسن ثلاثی، تهران: انتشارات علمی جعفری تیریزی، محمدتقی (۱۳۹۵). فرهنگ پیر و فرهنگ پیشرو. تهران: مؤسسه تدوین و نشر آثار علامه جعفری.
- حسین‌زاده، اکرم (۱۳۸۶). آسیب‌شناسی تربیت اخلاقی. تهران: نشریه کتاب نقد شماره ۴۲.
- رابرتسون، یان (۱۳۷۴). درآمدی بر جامعه (با تأکید بر نظریه‌های کارکردگرایی، ستیز و کنش متقابل نمادی). ترجمه: حسین بهروان، چاپ دوم، مشهد: نشر آستان قدس رضوی.
- رحیمی، محمد و رادبه، پرنده (۱۳۹۲). آسیب‌شناسی فضای مجازی و خانواده؛ تهدیدها و چالش‌ها. دومین سمینار فضای مجازی و خانواده، وبسایت علوم اجتماعی ایران.
- زنجانی زاده، هما (۱۳۸۴). بررسی تأثیر اینترنت بر ارزش‌های خانواده در بین دانش‌آموزان. مجله انجمن جامعه‌شناسی ایران، دوره ششم، ش ۲.
- ساروخانی، باقر (۱۳۸۶). نگاهی به فرهنگ و رسانه. فصلنامه فرهنگ رسانه. شماره ۱.
- سیحانی‌نژاد، مهدی، سیاوش پورطهماسبی و آذرتاجور (۱۳۸۸). چالش‌ها و کارکردهای فرهنگی و اجتماعی تلفن همراه و راهکارهای اصلاح آن. ماهنامه مهندسی فرهنگی، س ۳، ش ۳۱-۳۲.
- سلیمانی‌پور، روح‌الله (۱۳۸۹). شبکه‌های اجتماعی؛ فرصت‌ها و تهدیدها. فصلنامه ره‌آورد، ش ۳۱.
- صالحی‌امیری، سعیدرضا (۱۳۸۶). مفاهیم و نظریه‌های فرهنگی. تهران: ققنوس.
- عاملی، سعیدرضا؛ صبار، شاهو و رنجبر رضانی، مهدی. (۱۳۸۷). مطالعات تلفن همراه: زندگی در حال حرکت. تهران: سمت.
- کارلوت، ساندرال؛ ویلسون، بارابارا جی (۱۴۰۰). تأثیرات شناختی رسانه‌ها؛ کودکان چه چیزی و چگونه می‌آموزند. ترجمه: ناصر اسدی؛ مریم اشجع و دیگران. تهران: چاپار.

- کیا، علی اصغر؛ بهنام راد، رضا (۱۳۶۹). نظام درجه‌بندی برنامه‌های تلویزیونی در امریکا، فرانسه، مالزی و ترکیه. پژوهش‌های ارتباطی، تابستان ۱۳۹۶. شماره ۹۰.
- گیدنز، انتونی (۱۳۸۳). *جامعه‌شناسی*. ترجمه: منوچهر صبوری. تهران: نشر نی.
- مک کوئیل، دنیس. (۱۳۸۲). *درآمدی بر نظریه‌های ارتباطات جمعی*. ترجمه: پرویز اجاللی. تهران: مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه‌ها. چاپ اول.
- منطقی، مرتضی (۱۳۸۰). *بررسی پیامدهای بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای*. تهران: فردانش.
- مهدی زاده، سیدمحمد (۱۳۹۶). *نظریه‌های رسانه اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی*: همشهری.
- مرکز افکارسنجی ایسپا (۱۴۰۱). *بررسی میزان استفاده از رسانه‌های اجتماعی در کل کشور*. مصاحبه تلفنی.
- وشوقی، منصور و نیک خلق، علی اکبر (۱۳۷۲). *مبانی جامعه‌شناسی*. تهران: خردمند.
- شریعت، سید وحید و همکاران (۱۳۸۸). *رده بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه روان شناختی: مطالعه‌ای به روش دلفی، فصلنامه تازه‌های علوم‌شناختی*، ش ۴۲.
- Andonova, V. (2006). "Mobile phones, the Internet and the institutional environment", **Telecommunications policy**, No.30, pp.29-45.
- Baran, S. J. & Davis, D. K. (۲۰۱۱). **Mass Communications Theory; Foundations, Ferment, and Future** (Sixth Edition), Cengage Learning.
- Biagi, S. (۲۰۰۷). **Media Impact; an Introduction to Mass Media**, Thomson Wadsworth.
- CSA. (۲۰۱۶). An Independent Authority to Protect Audiovisual Communication Freedom, Retrieved from, <http://www.csa.fr/en/The-CSA/An-Independent-Authority-to-Protect-Audiovisual-Communication-Freedom>.
- CSA, The Classification of the Programs by the TV Channels, Retrieved from, <http://en.www.csa.fre05d.systranlinks.net/en/television/le-sui-vi-des-programmes/jeunesse-et-protection-des-mineurs/la-signalétique-jeunesse/la-classification-des-programmes-par-les-chaines-de-television>.
- Fortunati, L. (2001), "The Mobile Phone: An Identity on Move", **Personal and Ubiquitous Computing**, pp. 585-98.
- Gentile, M., Pisanu, F., Gaetani, M. R., Filosi, G., & Campregher, S. (2013). *Tecnologie per insegnare e apprendere*. **Scuola Italiana Moderna**, 120, 59-62/86- 88
- Sofoulis, Z. (2002), "Cyberquake: Haraway s Manifesto", in D. Tofts, A. Jonson and A. Cavallaro (eds.0), **Prefiguring Cyberculture: An Intellectual History**, Massachusetts and London, The MIT Press



Investigating the Severity of Culturally Damaging Components in the Content of "Social Networks" and "Cell Phone Games"

Mohammad Bitaraf^۱ | Fatemeh Azizabadi Farahani^۲ | Behruoz Minaei Bidgoli^۳

Ali Akbar Rezaie^۴ | Ataallah Abtahi^۵

Abstract

The purpose of this research is to investigate the severity of culturally damaging components in the content of "social networks" and "cell phone games". In this research, a questionnaire containing 18 frequently harmful cultural components from 12 valid systems of age classification of cultural products of different countries was administered to 122 people from the cyberspace field, including game and software production and distribution specialists, teachers and trainers, virtual space activists and researchers in the field of culture, and they were asked to determine the extent of the presence of these harmful cultural components in the content of social networks and cell phone games. This questionnaire was done separately for each of the two platforms. In the end, it was found that there are more culturally harmful components in the content of social networks compared to cell phone games, and their monitoring is more important; Also, the culturally harmful components of "inappropriate jokes", "consumerism", "bad clothes and nudity", "anti-government and anti-value messages", "sexual issues and desires" and "despair" have the highest intensity. In the content of social networks, they have; therefore, due to the high penetration rate of mobile phones in the society and the wide range of consumers, it is necessary to develop monitoring structures and guide consumption and improve the level of knowledge and media literacy of users.

Keywords: Cell Phone, Social Networks, Cell Phone Games, Age Classification System, Harmful Cultural Components, Age Groups.

۱. Ph. D. Student of Cultural Management, Faculty of Management and Economics, Islamic Azad University, Science and Research Department
۲. Corresponding Author: Associate professor of Cultural Management, Faculty of Management and Economics, Islamic Azad University, Science and Research Department
۳. Professor of Computer Faculty of Iran University of Science and Technology
۴. Assistant Professor of Cultural Management, Faculty of Management and Economics, Islamic Azad University, Science and Research Department
۵. Assistant Professor of Cultural Management, Faculty of Management and Economics, Islamic Azad University, Science and Research Department