



A Phenomenological Inquiry into Adolescents' Perception of the Ethic in Cyberspace

Mostafa Moradi, Assistant Professor of Philosophy of Education, University of Tehran, Tehran, Iran.
Email: mmoradi484@ut.ac.ir

Marzieh Aali, Assistant Professor of Philosophy of Education, University of Tehran, Iran.
Email: m.aali@ut.ac.ir

Mohammad Bagheri Dadokolai, PhD student in Philosophy of Education, Tarbiat Modares University, Tehran. (Corresponding Author) Email: M.bagheri.d@ut.ac.ir

Extended Abstract

Introduction: Rapid transformations in the digital world have profoundly reshaped adolescents' perceptions, interactions, and moral decision-making processes. Cyberspace-characterized by anonymity, minimal restrictions, easy access to diverse content, and the influential presence of celebrities-creates a context in which traditional moral boundaries are redefined. Given that adolescence is a critical period for moral identity formation, understanding adolescents' lived experiences of morality in digital environments is particularly important. This study aimed to explore and describe Iranian adolescents' moral experiences in virtual spaces and to identify the components shaping their ethical understanding, thereby providing a multilayered perspective on digital morality among youth.

Method: A descriptive phenomenological approach was employed, following Colaizzi's seven-step analysis. Ten adolescents aged 13 to 19 from Sari were selected using purposive and snowball sampling. Data were collected through semi-structured, in-depth interviews lasting 20–30 minutes until theoretical saturation was achieved. To enhance credibility, strategies such as participant validation, field notes, and concurrent data analysis were implemented. The analysis yielded 21 major themes, categorized into three overarching dimensions: contextual factors, moral/immoral behaviors, and consequences.

Findings: Adolescents' moral understanding is shaped within a digital environment whose structural characteristics play a pivotal role. Key contextual factors included:

- **Anonymity**, increasing boldness, reducing self-regulation, and facilitating unethical behavior.
- **Limited restrictions**, such as weak age limits and minimal oversight, creating a perception of cyberspace as unbounded.
- **Parental influence**, which could be positive or negative depending on supervision, emotional connection, and role modeling.
- **Artificial competition**, fostering jealousy, social comparison, and peer pressure.
- **Boredom and the pursuit of pleasure**, leading to excessive use and risky

behaviors.

- **Networked interactions**, amplifying peer and influencer effects.

Participants reported a range of moral and immoral behaviors, including:

- Impulsive imitation of influencers, trends, and peers.
- Intentional immoral acts driven by desires for attention, validation, or visibility.
- Viewing pornography as immoral, with some considering it a natural aspect of adolescence.
- Emphasizing intention over appearance in moral evaluation.
- Adherence to ethical principles, such as respect, non-harm, and the Golden Rule.
- Condemning rumor-spreading as highly unethical.
- Normalizing cross-gender interactions as part of common human relationships.

Identified consequences of digital moral and immoral behaviors included:

- Addiction and psychological dependency.
- Psychological harm from social comparison and fear of judgment.
- Weakening of family foundations due to inappropriate challenges, jokes, or sharing of private content.
- Overshadowing of previous positive behaviors by single immoral acts.

Overall, these findings suggest that adolescents' moral understanding is a multi-layered phenomenon shaped by the interplay of digital structures, social learning, and individual situational factors.

Conclusion: Morality in digital spaces is a complex construct shaped by three primary domains:

- Structural features of digital platforms, such as anonymity and minimal restrictions.
- Social learning processes, influenced by parents, peers, and influencers.
- Situational decision-making, rooted in personal needs, motivations, and emotional states.

Adolescents demonstrate potential for ethical conduct-respecting privacy, applying the Golden Rule, and exercising responsibility-while remaining vulnerable to impulsive and unethical behaviors. Effective moral education should therefore be multidimensional, encompassing media literacy, critical thinking, emotional regulation, parental education on digital ethics, and structural safeguards in online platforms. These findings underscore the need to reconceptualize morality in digital environments, accounting for their unique characteristics while preserving core societal ethical values.

Keywords: Phenomenology, adolescents, ethics, cyberspace



کنکاشی پدیدارشناسانه از درک نوجوانان از امر اخلاقی در فضای مجازی^۱

مصطفی مرادی^۲، مرضیه عالی^۳، محمد باقری دادوکلائی^۴

چکیده

پژوهش حاضر باهدف کشف و توصیف تجربه زیسته نوجوانان ایرانی از مفهوم اخلاق در فضای مجازی و شناسایی مؤلفه‌های شکل‌دهنده درک اخلاقی آنان در بستر دیجیتال انجام شده است. این مطالعه کیفی با رویکرد پدیدارشناسی توصیفی و روش تحلیل کلایزی انجام شد. مشارکت‌کنندگان شامل ۱۰ نوجوان ۱۳ تا ۱۹ ساله شهرستان ساری بودند که به روش نمونه‌گیری هدفمند و گلوله برفی انتخاب شدند. داده‌ها از طریق مصاحبه‌های نیمه‌ساختاریافته نیمه عمیق (۲۰-۳۰ دقیقه) تا رسیدن به اشباع نظری جمع‌آوری گردید. تحلیل داده‌ها منجر به استخراج ۲۱ مضمون اصلی در سه دسته کلی شد: (۱) عوامل زمینه‌ساز شامل پنهان بودن هویت، فقدان محدودیت، نقش والدین و رقابت کاذب؛ (۲) افعال اخلاقی/غیراخلاقی شامل تقلید بدون تأمل، عمل غرض‌ورزانه و توجه به قاعده طلایی اخلاق؛ (۳) پیامدها شامل اعتیاد به فضای مجازی، آسیب‌های روانی و تضعیف بنیان خانواده. درک نوجوانان از اخلاق در فضای مجازی پدیده‌ای چندسطحی است که تحت تأثیر ویژگی‌های ساختاری فضای دیجیتال، فرآیندهای یادگیری اجتماعی و تصمیم‌گیری‌های موقعیتی شکل می‌گیرد. این یافته‌ها ضرورت بازنگری در رویکردهای آموزشی و تربیتی موجود و طراحی مداخلات چندبعدی متناسب با پیچیدگی‌های اخلاق دیجیتال را نشان می‌دهد.

واژگان کلیدی

پدیدارشناسی، نوجوانان، اخلاق دیجیتال، فضای مجازی، تجربه زیسته.

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۱/۰۵ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۳/۱۵

۱. این مقاله برگرفته از پایان نامه کارشناسی ارشد رشته تاریخ و فلسفه آموزش و پرورش دانشگاه تهران با عنوان «پدیدارشناسی درک و تصور نوجوانان از اخلاق در فضای مجازی و تحلیل آن از منظر رویکرد اخلاق فضیلت‌گرای لیندا زکزیسکی» می‌باشد.

۲. استادیار فلسفه تعلیم و تربیت دانشگاه تهران، ایران.

۳. استادیار فلسفه تعلیم و تربیت دانشگاه تهران، ایران.

۴. دانشجو دکتری فلسفه تعلیم و تربیت دانشگاه تربیت مدرس تهران، ایران. (نویسنده مسئول)

m.moradi484@ut.ac.ir

m.aali@ut.ac.ir

m.bagheri.d@ut.ac.ir

یکی از مهم‌ترین تغییرات جهان معاصر که بنیان تغییرات آینده جهان را می‌سازد، شکل‌گیری فضای جدید در عصر حاضر با عنوان فضای مجازی است. عصری که در آن قرار داریم، عصر ارتباطات و عصر سلطه پدیده فضای مجازی بر زندگی انسان‌ها است. فضای مجازی به‌عنوان یکی از ابزارهای اصلی انتقال و گسترش ارزش‌های فرهنگی و اجتماعی، در رفتار اطفال و نوجوانان و تغییر رفتار اجتماعی آنان دارای نقش مهمی است. ارتباط از طریق فضای مجازی در سال‌های اخیر جایگاه قابل‌توجهی در بین نسل نوجوان جامعه پیدا کرده است. شبکه‌های اجتماعی در ابعاد مختلف زندگی افراد فردی و اجتماعی تأثیرگذارند، در شکل‌دهی به هویت نقش دارند و حتی روی ابعاد اقتصادی و اجتماعی و سیاسی جوامع نیز تأثیرگذارند (فصیح رامندی، ۱۳۹۸)؛ اما نکته‌ی مهمی وجود دارد این است که بسیاری از فناوری‌هایی که بشر با پیشرفت علم به آن‌ها دست پیدا می‌کند در کنار رفاه و مزایایی که به ارمغان می‌آورند آسیب‌هایی را نیز به همراه دارند که فضای مجازی نیز از این قاعده مستثنا نیست (Pek et al, 2017). نشان داده‌اند که فعالیت در این شبکه‌های اجتماعی مجازی سبب تسهیل ارتباط با دوستان می‌شود. ولی به همان میزان با کاهش زمان مطالعه سبب اختلال در روند تحصیلی دانش‌آموزان همراه است. از سوی دیگر، جامعه دانش‌آموزی کشور و به‌ویژه نوجوانان آینده‌سازان کشور از اهمیت و حساسیت خاصی برای مربیان برخوردارند. آنچه بیشتر کودکان و نوجوانان را شیفته این فضا می‌کند، فناوری مدرن اینترنت که دسترسی سریع به اطلاعات، ارتباط کم‌هزینه و بی‌حدومرز با سرتاسر دنیا و نیز وسایل دسترسی پیشرفته است (انصاری‌پور و فرمانی، ۱۳۹۸). ماهیت منحصر به فرد اینترنت و فضای مجازی، نوع استفاده در خلوت و همچنین فقدان نظارت والدین و حتی استفاده زیاد والدین از این ابزار، نوجوان را به سمت استغراق در فضای مجازی سوق داده و آثار و عواقب تأملی را در پی داشته است. بعضی از پژوهش‌ها مانند (Harrison & Laco, 2022). بر این نکته تأکید دارند که اگر قرار است مشکلات فضای مجازی نوجوانان کاهش یابد، سیاست‌گذاران، مربیان و والدین باید بیشتر بر رویکردهای مبتنی بر فضیلت و شخصیت برای آموزش نوجوانان تمرکز کنند؛ زیرا نوجوانان به دلیل احساس کمبودهای شخصیتی که در خانواده خود دارند، به دنبال جبران این کمبود در فضای مجازی هستند و لذا لازم است ابتدا امر خانواده‌ها به این امر بیشتر توجه کنند.

یکی از آسیب‌هایی که در این حوزه مطرح است، آسیب و چالش‌های اخلاقی به وجود آمده نوجوانان در فضای مجازی است. بسیاری از کاربران، به دلیل قابلیت پنهان

بودن هویت در فضای مجازی، خود را ملزم به رعایت اصول اخلاقی تعریف شده در فضای واقعی نمی‌دانند. مشکل جامعه اطلاعاتی و اینترنت، تنزل ارزش‌های انسانی و برتری ارزش‌های فناورانه است. به‌گونه‌ای که تعدد جرم‌های اینترنتی در جهان در حال گسترش است. جنایات سایبری از جمله: دزدی، اخاذی و مسائل مختلف فرهنگی از جمله پدیده‌های آشکار و مخاطرات اخلاقی است که بنیان خانواده را به خطر انداخته است. قوانین کنونی حاکم بر فضای مجازی به دلایلی اخلاقی با قوانین حقوق سنتی فاصله بسیاری دارند؛ بنابراین، ساختارهای نوینی جهت اوضاع قوانین متناسب با فضای مجازی مورد نیاز است، به‌گونه‌ای که درک ما را از واقعیت‌های حاکم بر وضعیت حقوقی سیستم‌های رایانه‌ای، افزایش داده و از موارد مسکوت، مبهم و متعارض قوانین مدرن الکترونیکی با حقوق سنتی، رفع ابهام نمایند (باقری و همکاران، ۱۴۰۲).

با توجه به اهمیت فضای مجازی در توسعه جوامع، در جامعه ما نیز در سال‌های اخیر به فناوری اطلاعات و ارتباطات توجه زیادی شده، لیکن در این رابطه آسیب‌های جدی وجود دارد که ضروری است به ریشه‌یابی آن پرداخته شود (شکوهی و اصغرزاده طالبی، ۱۳۹۶). (پولکسینی، ۲۰۲۲) بیان می‌دارد که چنانچه دستورالعمل‌های جدیدی برای تحقیقات مبتنی بر اینترنت با نوجوانان ایجاد شود یا نشود، پژوهشگران حوزه اخلاق باید از نحوه اعمال قوانین و اصول کلی اخلاقی موجود در تنظیمات آنلاین آگاه باشند؛ زیرا ابهام در تفسیر قوانین یا دستورالعمل‌ها همچنان وجود خواهد داشت. علاوه بر این، اینترنت پیش از هر دستورالعملی به تغییر و تکامل ادامه خواهد داد؛ بنابراین، محققان باید به تفکر در مورد جنبه‌های اخلاقی تحقیقات آنلاین خود ادامه دهند و بر اساس زمینه جامعه آنلاین خاص، شرکت‌کنندگان و سؤالات پژوهشی خود، با راهنمایی از مطالعات قبلی تصمیم‌گیری کنند. آسیب‌های ناشی از استفاده از ماهواره، بازی‌های رایانه‌ای، تلفن همراه و اینترنت می‌توانند در مجموعه آسیب‌های مرتبط با فناوری‌های جدید قرار گیرد. در ایران اگرچه در راستای فضای مجازی و پرداختن به انواع فعالیت‌های فناوری اطلاعات گام‌های مهم و اساسی برداشته شده لیکن توسعه فناوری مجازی اگر بدون توجه به جنبه‌های اخلاقی به‌ویژه اخلاق دینی باشد نه فقط به ایجاد جامعه دانایی محور که هدف سند چشم‌انداز بیست‌ساله است منجر نخواهد شد، بلکه اساس جامعه به‌ویژه بنیان خانواده را ویران خواهد ساخت. لذا بسیاری از کشورها حتی کشورهایی با حاکمیت یا ملت‌های غیردینی به‌ضرورت اخلاق در فناوری اطلاعات پی برده‌اند (مهدیانی، ۱۴۰۰)؛ بنابراین ایمنی از آسیب‌های فضای مجازی راهکارهای زیادی از جمله استفاده از نظریه‌های اخلاقی دارد که

در صورت تحلیل مناسب می‌توان اثرات منفی آن‌ها را به حداقل رساند (کیخا، ۱۳۹۹). پژوهشکده فرهنگ و هنر ارتباطات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در سال (۱۴۰۰) مطالعه‌ای از ریسک و مخاطرات در اینترنت برای کودکان و نوجوانان انجام داده است. در نتایج پژوهش آن‌ها مشخص شده است که ۵۶ درصد از نوجوانان در یک سال گذشته دچار ناراحتی یا احساس ترس کرده‌اند. ۲۵ درصد نوجوانان نیز از این تجربه خود با کسی صحبت نکرده‌اند و این موضوع را پنهان کرده‌اند. ۴۵ درصد از نوجوانان به مشکلات در اینترنت بی‌توجه بودند و به فعالیت خود در اینترنت با بی‌توجهی به مشکلات پیش آمده ادامه دادند. ۴۵ درصد از نوجوانان در یک سال گذشته تقریباً همه روزه رفتار زشت و خیر اخلاقی با مخاطبان داشتند. با توجه به این آمار، سؤال اساسی این است که نوجوانان چه درکی از اخلاق در فضای مجازی دارند؟ زیرا اگر بنا است راه‌حلی برای این مسئله داده شود، در ابتدا باید به درک جامعی از اخلاق در فضای مجازی از دید نوجوانان به دست داد.

پیشینه پژوهش

لوپیس و همکاران (۲۰۲۲) در مقاله‌ای با عنوان سواد رسانه‌ای نوجوانان و اخلاق به این نتیجه رسیده‌اند که رسانه‌های جدید و نوجوانی هر دو به‌عنوان چیزی در حال شکل‌گیری تلقی می‌شوند. بی‌ثباتی این دو چیز از یک‌سو تمایل به سود متقابل یا حتی مضر دارد. انتظار می‌رود که آگاهی اولیه از ویژگی‌های رسانه‌های دیجیتال اخلاقی جدید جهان در رابطه با کاربران نوجوان، از افراط منفی تأثیرات ناشی از آن بکاهد. از این رو، سواد و اخلاق در قبال رسانه‌های جدید کلیدی برای نوجوانان است تا بتوانند هویت خود را غنی کنند و حریم خصوصی خود را حفظ کنند.

لوزانو و همکاران (۲۰۲۲) در تحقیقی با عنوان اعتیاد به اینترنت در نوجوانان: مطالعه فراتحلیلی به این نتیجه رسیده‌اند که ویژگی‌هایی مانند دسترسی آسان به اینترنت، گمنام ماندن، مشاهده الگوهای منفی و دریافت تقویت زمینه را برای رفتارهای پرخطر و قلدری سایبری آماده می‌کند. قلدری سایبری، نوعی قلدری است که از راه دستگاه‌های دیجیتالی مانند تلفن‌های همراه، رایانه‌ها و تبلت‌ها صورت می‌گیرد.

در پژوهشی با عنوان «آسیب‌شناسی فضای مجازی در تعلیم و تربیت کودکان و نوجوانان» عسگری (۱۴۰۲) به این نتیجه رسیده است که گسترش فضاهای مجازی اینترنتی، مانند سایر تحولات و پیشرفت‌ها، پیامدها و آثار مثبت و منفی متنوعی بر آداب و اخلاق زندگی خانوادگی کاربران این فضاها داشته است. از جمله پیامدهای مثبت فضای

سایبری، می‌توان به تسهیل و تسریع ارتباطات و تبادل اطلاعات اشاره کرد. همچنین، از جمله پیامدهای منفی فضای سایبری در ابعاد گوناگون می‌توان به آسیب‌های روانی و شخصیتی، آسیب‌های خانواده و آسیب‌های اخلاقی و فرهنگی اشاره نمود؛ بنابراین، هدایت و نظارت والدین همراه با شناخت و آگاهی از آسیب‌های فضای مجازی، می‌تواند یکی از بهترین راهکارها برای کاهش این آسیب‌ها باشد.

کیخا (۱۳۹۹) در تحقیقی با عنوان «تربیت اخلاقی در فضای مجازی (مورد مطالعه: دانشجویان دانشگاه الزهراء)» به این نتیجه رسیده است که بهره‌گیری از رهنمودهای تربیتی و آموزه‌های اخلاقی مبتنی بر دین، باور به حضور دائمی خداوند، برجسته‌سازی هویت انسانی کاربران، توصیه به رعایت اخلاق و استفاده از روش‌های بازدارنده برگرفته از مبانی اخلاقی، همراه با تشریک مساعی و اهتمام خانواده‌ها در تربیت نسل جوان، می‌تواند در رسیدن به این هدف و رفع موانع موجود مؤثر باشد.

وجوه نوآورانه این پژوهش را می‌توان چنین برشمرد:

(الف) در این پژوهش به تجربه زیسته خود نوجوانان پرداخته شده است، نه به آموزش راه‌حل به آن‌ها. سؤال پژوهش این است «اتفاقاً الآن چه می‌گذرد؟» و نه «چه باید کرد؟». در واقع خواهیم فهمید نوجوانان در دنیای خودشان «اخلاق» را چگونه تعریف و تجربه می‌کنند، پیش از آنکه به آنان آموزش دهیم.

(ب) در این پژوهش به فرآیندهای ذهنی، استدلال‌ها و معناسازی نوجوانان پرداخته شده است. ممکن است یک نوجوان درگیر یک موقعیت اخلاقی پیچیده شود که در دسته‌بندی‌های رایج «آسیب» ننگند. این مقاله به درک اخلاقی روزمره و درک آنان از خوب و بد در فضای مجازی علاقه‌مند است.

(ج) این مقاله جهان را از درون ذهن نوجوان می‌بیند. به جای فهرست کردن آسیب‌ها از بالا، پرسیده شده است: «از نگاه تو، کدام رفتار در فضای مجازی «نادرست» است و چرا؟». صدای اصلی در این تحقیق، خود نوجوان است.

(د) این مقاله به دنبال کشف چهارچوب اخلاقی خودساخته نوجوانان است. این پژوهش می‌خواهد بفهمد که نوجوان ایرانی، با توجه به زمینه فرهنگی و دینی خود، در عمل چگونه این آموزه‌ها را در فضای مجازی تفسیر، اقتباس یا حتی تغییر می‌دهد.

چارچوب مفهومی

چارچوب مفهومی این پژوهش بر پایه سه نظریه اصلی استوار است که هر یک به فهم ابعاد

مختلف رفتار اخلاقی در فضای دیجیتال کمک می‌کنند. نخست، نظریه «اثر عدم بازداری آنلاین» در روانشناسی فضای مجازی که توسط جان سولر در سال ۲۰۰۴ مطرح شد، به تبیین تغییرات رفتاری افراد در محیط‌های دیجیتال می‌پردازد. سولر شش عامل اصلی را برای این پدیده شناسایی کرده است: «ناشناس بودن تفکیکی» که به افراد اجازه می‌دهد هویت آنلاین خود را از هویت واقعی جدا کنند؛ «نامرئی بودن» که حضور فیزیکی را حذف می‌کند؛ ناهمزمانی که امکان تأمل یا فرار از پیامدهای فوری را فراهم می‌آورد؛ «درون‌فکنی انفرادی» که در آن افراد دیگران را به صورت ذهنی بازسازی می‌کنند؛ «تخیل تفکیکی» که فضای مجازی را همچون بازی یا دنیایی جدا از واقعیت تلقی می‌کند؛ و «کمینه‌سازی اقتدار» که نقش مراجع قدرت را کاهش می‌دهد. این نظریه توضیح می‌دهد که چرا افراد در فضای مجازی ممکن است رفتارهایی از خود نشان دهند که با رفتار معمول آن‌ها در دنیای واقعی متفاوت است، از جمله افزایش صراحت، کاهش مهارهای اجتماعی، یا انجام اعمالی که در حضور فیزیکی از آن اجتناب می‌کنند به عبارت دیگر، «بازدارندگی»‌های معمول که رفتار ما را کنترل می‌کنند، در فضای مجازی کاهش می‌یابند (Suler, 2004).

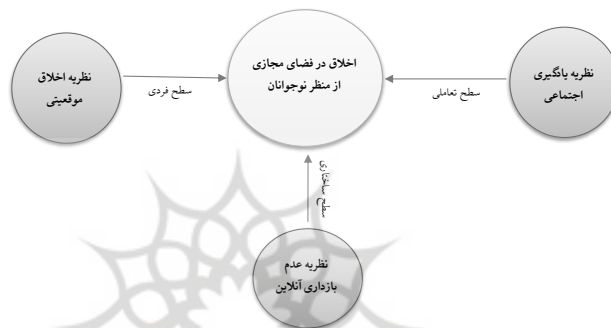
دومین پایه نظری، نظریه یادگیری اجتماعی آلبرت بندورا (۱۹۷۷) است که بر نقش مشاهده، الگوبرداری و تقلید در شکل‌گیری رفتار تأکید دارد. بندورا معتقد است یادگیری انسان صرفاً از طریق تجربه مستقیم صورت نمی‌گیرد، بلکه بخش عمده‌ای از آن از طریق مشاهده رفتار دیگران، پیامدهای آن رفتار و فرآیندهای شناختی واسطه‌ای رخ می‌دهد. چهار مرحله اصلی در این فرآیند عبارت‌اند از: توجه که مستلزم تمرکز بر رفتار مدل است؛ یادداری که شامل ذخیره‌سازی اطلاعات در حافظه است؛ بازتولید که توانایی انجام رفتار مشاهده شده را در بر می‌گیرد؛ و انگیزش که تمایل به انجام رفتار بر اساس پیامدهای مورد انتظار است (السون، ۱۳۸۸) در عصر دیجیتال، این نظریه اهمیت ویژه‌ای یافته است زیرا رسانه‌های اجتماعی و پلتفرم‌های آنلاین، منابع جدید و قدرتمندی برای الگوبرداری فراهم کرده‌اند.

سومین رکن نظری، رویکرد اخلاق موقعیتی جوزف فلچر (۱۹۶۶) است که بر زمینه‌مند بودن تصمیمات اخلاقی تأکید می‌کند. فلچر استدلال می‌کند که هیچ عمل یا قاعده‌ای به خودی خود اخلاقی یا غیراخلاقی نیست، بلکه ارزش اخلاقی هر عمل به موقعیت خاص، انگیزه‌ها و پیامدهای آن بستگی دارد. این رویکرد بین قانون‌گرایی مطلق که بر قواعد ثابت تأکید دارد و ضدقانون‌گرایی که هرگونه قاعده را رد می‌کند، موضع میانه‌ای اتخاذ می‌کند و معتقد است عشق یا محبت تنها معیار مطلق اخلاقی است که باید در هر موقعیت

کنکاشی پدیدارشناسانه از درک نوجوانان [...] |

خاص به بهترین شکل اعمال شود. عشق در اینجا به معنای عشق ایثارگرانه، برادرانه و خیرخواهانه مسیحی است، نه عشق عاطفی یا احساساتی (فلچر، ۱۹۶۶).

این سه نظریه در کنار یکدیگر، چارچوبی جامع برای فهم پدیده اخلاق در فضای مجازی از منظر نوجوانان فراهم می‌آورند. نظریه سولر ویژگی‌های ساختاری فضای مجازی را تبیین می‌کند، نظریه بندورا فرآیندهای یادگیری و الگوبرداری را توضیح می‌دهد و رویکرد فلچر به موقعیتی بودن تصمیمات اخلاقی در این فضا می‌پردازد. این چارچوب سه‌وجهی امکان بررسی چندسطحی پدیده مورد مطالعه را فراهم می‌سازد.



نمودار ۱. مدل مفهومی پژوهش

روش پژوهش

روش مورد استفاده در این مقاله، کیفی و راهبرد مورد استفاده پدیدارشناسی است. پدیدارشناسی به دنبال آن است که مشخص کند یکتا و مشترک چیست و معنای بهینه و خاص کدام است. تمرکز پژوهش پدیدارشناسانه بر کاهش نقش متون نظری و در مقابل توجه به ادراکات حاصل از تجربیات است که دریافت آن مستلزم انجام پژوهش است؛ بنابراین پژوهشگر باید درباره اهمیت پرسش‌های پژوهش آگاهی عمیقی داشته باشد، احساسات شرکت‌کنندگان را درک و اعتماد آن‌ها را جلب کند و همچنین با تخیل قوی و تفکر شهودی به تجربیات زیسته و دیدگاه دیگران دست پیدا کند (عالی و رضانیان فهندری، ۱۴۰۳). لذا این موضوع نه تنها خود را به جای آن‌ها گذاشتن است، بلکه به معنای دیدن جهان از نگاه آن‌هاست که این خود نیازمند همدلی با دیگران و توانایی ورود تخیلی به دنیای آن‌هاست (عالی و رضانیان فهندری، ۱۴۰۳). در واقع پدیدارشناسی سعی دارد که به شناخت از پدیده، از طریق پی بردن به درک افراد از آن پدیده، ارج نهد. در پدیدارشناسی

پدیده مورد مطالعه بر اساس دیدگاه معرفت‌شناختی تفسیری و بر پایه ذهنیت افراد و معنایی که آنان در تجربه زندگی خود از پدیده دارند، بررسی می‌شود. ضرورت این روش از آنجایی ناشی می‌شود که بسیاری از پدیده‌های مربوط به علوم انسانی و اجتماعی با توجه به ماهیتشان اندازه‌پذیر نمی‌باشند (فراستخواه، ۱۴۰۱). در طی این روش، داده‌ها به شیوه استقرایی، گردآوری و تحلیل می‌شوند. در این روش نظریه‌پردازان بخش عمده‌ای از توجه خود را به دستیابی به معانی تجربیات افراد می‌پردازند و در تلاش هستند تا این معانی را با گوش دادن به تجارب مشارکت‌کنندگان و مشاهده رفتار آن‌ها به درستی درک کنند.

جامعه آماری، گروه نمونه و روش نمونه‌گیری

جامعه مورد بررسی در این طرح تمامی نوجوانان شهرستان ساری بودند. روش نمونه‌گیری هدفمند و به صورت گلوله برفی است. با توجه به روش نمونه‌گیری هدفمند و با در نظر گرفتن ملاک ورود به مصاحبه، مصاحبه عمیق تا رسیدن به اشباع نظری صورت خواهد گرفت. بدین منظور از ۱۰ نفر از نوجوانان مصاحبه به عمل آمده است. شرایط انتخاب نمونه عبارت‌اند از ۱. افراد باید رضایت خود را برای شرکت و همکاری در پژوهش اعلام کنند. ۲. حداقل باید در یکی از شبکه‌های پرطرفدار فضای مجازی حضور داشته باشند، یا به‌طور کلی حداقل ۳ ساعت در طول روز در فضای مجازی فعالیت داشته باشند و ۳. بین سنین ۱۳ تا ۱۹ سالگی باشند.

جدول ۱. مشخصات افراد مصاحبه‌شونده

جنسیت	سن	پایه
دختر	۱۳	ششم
دختر	۱۸	دوازدهم
دختر	۱۷	یازدهم
پسر	۱۹	دوازدهم
دختر	۱۷	یازدهم
دختر	۱۹	دوازدهم
دختر	۱۸	دوازدهم
دختر	۱۶	دهم
پسر	۱۸	یازدهم
پسر	۱۹	دوازدهم

روش اجرای پژوهش

توضیحات اولیه به شرکت‌کنندگان: قبل از شروع مصاحبه، به شرکت‌کنندگان درباره موضوع و اهداف پژوهش توضیح داده خواهد شد. همچنین، حقوق و اختیارات آن‌ها در طول مصاحبه به آن‌ها اعلام خواهد شد.

محرم‌انگیزی و امانت‌داده‌ها: شرکت‌کنندگان در مصاحبه اطمینان خواهند یافت که هویتشان محرمانه باقی می‌ماند. همچنین، پیش از شروع مصاحبه، اجازه ضبط صدا از آن‌ها گرفته خواهد شد تا بتوانند به درستی داده‌ها را ثبت کنند.

تعریف اصطلاحات و مفاهیم: قبل از مطرح کردن سؤالات پژوهش، توضیحات مختصری در مورد تعریف فضای مجازی و منظور از اخلاق در این فضا به شرکت‌کنندگان ارائه خواهد شد. این اطلاعات برای اطمینان از درک صحیح موضوع توسط شرکت‌کنندگان است. مدت‌زمان مصاحبه‌ها معمولاً بین ۲۰ الی ۳۰ دقیقه بوده است.

روش تجزیه و تحلیل داده‌ها

برای تجزیه و تحلیل داده از رویکرد پدیدارشناسی توصیفی و روش کلایزی استفاده شده است. در این روش هفت گام را تا رسیدن به هدف طی می‌کنیم. در مرحله اول، در پایان هر مصاحبه و ثبت یادداشت‌برداری‌های میدانی، ابتدا بیانات ضبط‌شده شرکت‌کنندگان مکرر گوش داده می‌شود و اظهاراتشان، کلمه به کلمه روی کاغذ نوشته می‌شود و جهت درک احساس و تجارب شرکت‌کنندگان چند بار مطالعه می‌شود و در مرحله دوم، پس از مطالعه همه توصیف‌های شرکت‌کنندگان، زیر اطلاعات بامعنی، بیانات مرتبط با پدیده مورد بحث، خط کشیده می‌شود و به این طریق جملات مهم مشخص می‌شوند. در مرحله سوم که استخراج مفاهیم فرموله است، بعد از مشخص کردن عبارات مهم هر مصاحبه، سعی می‌شود تا از هر عبارت یک مفهوم که بیانگر معنی و قسمت اساسی تفکر فرد است استخراج شود. البته پس از کسب این مفاهیم تدوین شده، سعی می‌شود تا مرتبط بودن معنی تدوین شده با جملات اصلی و اولیه مورد بررسی قرار گیرد و از صحت ارتباط بین آن‌ها اطمینان حاصل شود. بعد از استخراج کدها، مطابق مرحله چهارم، پژوهشگر مفاهیم تدوین شده را به دقت مطالعه می‌کند و بر اساس تشابه مفاهیم آن‌ها را دسته‌بندی می‌نماید. بدین روش، دسته‌های موضوعی از مفاهیم تدوین شده تشکیل می‌شود. در مرحله پنجم، نتایج برای توصیف جامع از پدیده تحت مطالعه به هم پیوند می‌یابد و دسته‌های کلی‌تری را به وجود آوردند. در مرحله ششم، توصیف جامعی از پدیده تحت مطالعه ارائه می‌شود. مرحله پایانی اعتباربخشی با ارجاع به هر نمونه و پرسیدن درباره یافته‌ها انجام می‌شود.

یافته‌های پژوهش

سؤال. درک و تصور نوجوانان از اخلاق در فضای مجازی چیست؟

جدول ۲. مضامین به دست آمده از مصاحبه

مضمون اصلی	مضمون	زیر مضمون
اخلاق در فضای مجازی	تقلید بدون تأمل	سوار موج شدن افراد تقلید کورکورانه تقلید از بلاگر عقلانی عمل نکردن عدم پیش‌اندیشی قبل از انجام کار دنبال کردن بلاگرها به دلیل تیپ و ظاهرشان تحت تأثیر دیگران قرار نگرفتن در فضای مجازی از دیگران تقلید نکردن در فضای مجازی. همراه شدن با دیگران بدون تأمل همراه نشدن با ترندهای اینستاگرام لایک بیشتر، مقبولیت بیشتر تأثیرپذیری از بلاگر تبعیت از بلاگر در استعمال دخانیات تقلید بدون تأمل کپی کردن کارها از بلاگر فالو نکردن بلاگرها تأثیر فضای مجازی بر ادبیات نوجوان رواج بددهنی به واسطه بلاگرها فحاشی زیر پست دیگران نشان‌دهنده شخصیت است. نباید هر کاری را در فضای مجازی انجام داد. یادگرفتن همسالان از یکدیگر
	عمل غرض ورزانه/ عمل ناشی از کمبود	نیاز به جلب توجه برطرف کردن نیازهای طبیعی برطرف کردن نیازها برآورده کردن نیاز نوجوانان توسط فضای مجازی گذاشتن پروفایل فیک در نتیجه نداشتن اعتماد به نفس تمایل به دیده نشدن در فضای مجازی دیده شدن در فضای مجازی دیده شدن بیشتر خطاها در فضای مجازی

مضمون اصلی	مضمون	زیر مضمون
مخلاق در فضای مجازی	نا اخلاقی دانستن پورن	<p>ترویج بی‌بندوباری</p> <p>دیدن فیلم‌های پورن غریزه نوجوانان است</p> <p>احساس لذت از دیدن فیلم‌های پورن</p> <p>جذابیت محتوای منفی</p> <p>ترویج فیلم‌های بی‌معنی</p> <p>جذاب بودن فیلم‌های پورن</p>
	پنهان بودن هویت واقعی عامل ارتکاب عمل غیراخلاقی	<p>جسارت بیشتر در فضای مجازی</p> <p>کنجکاوی در فضای مجازی</p> <p>عدم ترس از انجام کاری به دلیل هویت پنهان</p> <p>جسارت بیشتر در فضای مجازی</p> <p>بی بند و باری نتیجه جسارت زیاد در فضای مجازی</p> <p>اعتماد بدون تأمل</p> <p>نبود اعتماد در فضای مجازی</p> <p>اذیت کردن دیگری با هویت جعلی</p> <p>قابل اعتماد نبود افراد در فضای مجازی</p> <p>بی‌اعتمادی به یکدیگر در صورت عدم رعایت آداب</p> <p>مخفی بودن از دید دیگران</p> <p>پیچ فیک برای فریب</p> <p>تمایل بر مخفی بودن هویت در فضای مجازی</p> <p>پیچ فیک جهت کنجکاوی</p> <p>کاربردی بودن هویت مخفی در فضای مجازی</p> <p>کامنت‌های بد گذاشتن با پروفایل فیک</p> <p>سرکار گذاشتن دیگران با پیچ فیک</p> <p>هویت پنهان در فضای مجازی</p> <p>فضای مجازی ویتترین زندگی انسان</p>
	فضای مجازی عامل آسیب روانی و اخلاقی به نوجوانان	<p>ترویج آسیب روانی</p> <p>عدم خودکنترلی فرد</p> <p>سو استفاده عاطفی در فضای مجازی</p> <p>خودتنظیمی نوجوانان</p> <p>پیچ فیک آسیب روحی روانی برای طرف مقابل دارد.</p> <p>عاشق شدن از طریق عکس فیک پروفایل.</p> <p>اثرات روحی و روانی در فضای مجازی</p>

مضمون اصلی	مضمون	زیر مضمون
اخلاق در فضای مجازی	نقش سلبی و ایجابی والدین در ارتکاب عمل (غیر) اخلاقی در فضای مجازی	<p>قصور والدین خواستۀ پدر و مادر سخت‌گیری بیش‌ازحد والدین جایگزین نیاز به والدین در فضای مجازی هرچه والدینم بگویند درست است ترس از مطلع شدن والدین والدین باید بچه را کنترل کنند. نظارت والدین بر فرزندان اثراگذاری خانواده، مسئولین و خود نوجوان بر مدیریت فضای مجازی زدن پدر توسط پسر حمله به والدین در فضای مجازی</p>
	فقدان محدودیت در فضای مجازی عاملی برای عمل غیراخلاقی	<p>نداشتن محدوده سنی نداشتن چارچوب مشخص حدومرز نداشتن فضای مجازی در سطح ملی و فرهنگی عدم قابلیت پیگیری در فضای مجازی تربیون دادن به همه افراد در فضای مجازی گذاشتن محدودیت سنی در فضای مجازی فضای مجازی محدوده و حدی ندارد نداشتن مدیریت در فضای مجازی دسترسی سریع به محتوا در فضای مجازی ارتباط گرفتن آسان در فضای مجازی</p>
	ایجاد لحظات لذت‌بخش عامل ارتکاب عمل غیراخلاقی	لذت‌بخش بودن آزار دیگری
	رقابت کاذب عامل عمل (غیر) اخلاقی	<p>داشتن کمبودهایی در زندگی حسادت به دیگران مقایسه زندگی یکدیگر حسرت خوردن از کارهای بلاگر</p>

کنکاشی پدیدارشناسانه از درک نوجوانان [...] |

مضمون اصلی	مضمون	زیر مضمون
اخلاق در فضای مجازی	توجه به قاعده طلایی اخلاق عامل بازدارنده از کار غیراخلاقی	خود را جای دیگری گذاشتن سرکار گذاشتن دیگران ممنوع تمسخر دیگران در فضای مجازی هرآنچه برای خود می‌پسندی برای دیگران هم بپسند اذیت کردن دیگری با هویت جعلی احترام به حریم خصوصی افراد احترام به طرف مقابل دخالت نکردن در زندگی دیگران ناراحت کردن دیگری امری غیراخلاقی احترام گذاشتن به پوشش دیگران تجاوز به حریم شخصی افراد نقض حریم خصوصی افراد عدم دخالت در زندگی دیگران درک کردن دیگری موقع سرکار گذاشتن درک کردن دیگران قبل از انجام عملی گرفتن حس خوب از کمک به دیگران آزار خود و دیگری غیراخلاقی است
		پخش شایعه در معرض قضاوت دیگران بودن شایعه‌پراکنی و برگشت عمل به خودت کامنت نداشتن به دلیل قضاوت شدن
		حس اضطراب شدید در نبود اینترنت وابستگی کاذب به فضای مجازی فضای مجازی اعتیادآور است
		ارتباط با جنس مخالف امری طبیعی لذت همراهی با جنس مخالف حامی بودن جنس مخالف
	ترویج شایعه همچون امری غیراخلاقی	
	فضای مجازی به‌عنوان مخدري اعتیادآور	
	طبیعی دانستن ارتباط با جنس مخالف	

مضمون اصلی	مضمون	زیر مضمون
اخلاق در فضای مجازی	تأکید بر عاملیت انسان در فضای مجازی	نقش خودکنترلی نوجوانان نقش خودکنترلی نوجوانان آزار خود و دیگری غیراخلاقی است اثرگذاری خانواده، مسئولین و خود نوجوان بر مدیریت فضای مجازی شناخت و آگاهی از خود به جای تقلید کردن
	بی‌هدفی عامل عمل غیراخلاقی در فضای مجازی	بی‌کار بودن نوجوان عامل کامنت‌های منفی است بی‌هدف بودن عامل رفتن به سوی خوش‌های زودگذر است. استفاده بیش‌ازحد از گوشی در صورت نداشتن کار خاصی. سرکار گذاشتن دیگران موجب اتلاف وقت می‌شود. دیدن فیلم پورن موجب اتلاف وقت می‌شود نداشتن هدف و کار مشخص
	شبکه بودن افراد در فضای مجازی	زنجیروار بودن افراد در فضای مجازی
	بی‌ربط دانستن اخلاق با پوشش	اثرات روحی تذکر بابت پوشش به دیگران عدم ارتباط پوشش آدم با دوست داشتن خدا احترام گذاشتن به پوشش دیگران تذکر بابت پوشش دیگران موجب لجابت می‌شود تذکر بابت پوشش دیگران غیراخلاقی است تذکر به دیگران بابت پوشش موجب ناراحتی آن‌ها می‌شود
	اثرگذاری کارهای غیراخلاقی بر کارهای اخلاقی	یک کار بد تمام‌کار خوب را از بین خواهد برد
	هماهنگ بودن با ارزش‌های جامعه به‌مثابه امر اخلاقی	رفتارهایی که با ارزش‌های جامعه هماهنگ باشند، اخلاقی هستند. متناسب بودن با ارزش‌های جامعه
	اشتراک زندگی خصوصی زمینه‌ساز اعمال غیراخلاقی	اشتراک گذاشتن محتوای زندگی خصوصی خود در فضای مجازی
	تحسین نا به جا بلاگرها	تشویق شدن بلاگرها در صورت فالوکردن ما
	فضای مجازی عامل ویرانی بنیان خانواده	چالش‌های فضای مجازی باعث از بین رفتن بنیان خانواده

در بررسی و تحلیل مصاحبه‌ها به روش کلایزری روشن شد که نوجوانان، اخلاق در فضای مجازی را در «بیست‌ویک» مضمون تعریف نموده‌اند. این مضامین عبارت‌اند از:

۱. تقلید بدون تأمل

به تقلید کورکورانه نوجوانان از بقیه افراد مانند بلاگرها یا همسالان در فضای مجازی گفته می‌شود. از دیدگاه نوجوانان این مضمون متشکل از زیر مضمون‌هایی مانند: «سوار موج شدن افراد تقلید کورکورانه»، «تقلید از بلاگر»، «عقلانی عمل نکردن»، «عدم پیش‌اندیشی قبل از انجام کار»، «دنبال کردن بلاگرها به دلیل تیپ و ظاهرشون»، «تحت تأثیر دیگران قرار نرفتن در فضای مجازی»، «از دیگران تقلید نکردن در فضای مجازی»، «همراه شدن با دیگران بدون تأمل»، «همراه نشدن با ترندهای اینستاگرام»، «لایک بیشتر»، «مقبولیت بیشتر»، «تأثیرپذیری از بلاگر»، «تبعیت از بلاگر در استعمال دخانیات»، «کپی کردن کارها از بلاگر»، «فالو نکردن بلاگرها»، «تأثیر فضای مجازی بر ادبیات نوجوان»، «رواج بدهنی به واسطه بلاگرها»، «فحاشی زیر پست دیگران نشان‌دهنده شخصیت است»، «نباید هر کاری را در فضای مجازی انجام داد» و «یادگرفتن همسالان از یکدیگر» است.

نوجوانان در مواجهه با این پرسش‌ها پاسخ‌هایی از این دست داده‌اند: «چون دیدن همه این کار و میکنن، سوار این موج شدند، درواقع از بلاگر و آدم‌های معروف دارن تقلید میکنن. تا جایی که من خوندم، اتفاقاتی که تو زندگی یک بلاگر میافته رو زندگی طرفدارهای مجازیشم تأثیر می‌زاره. انگار به تقلید کورکورانه دارن از اون شخصیت معروف».

۲. عمل غرض ورزانه/ عمل ناشی از کمبود

به این معنی است که بعضی از اعمالی که در فضای مجازی انجام می‌دهیم ناشی از یک غرض‌ورزی یا احساس کمبود می‌باشد. طبق صحبت نوجوانان این مضمون دارای زیر مضمون‌هایی مانند نیاز به جلب توجه، برطرف کردن نیازهای طبیعی، برطرف کردن نیازها، برآورده کردن نیاز نوجوانان توسط فضای مجازی، گذاشتن پروفایل فیک نتیجه نداشتن اعتماد به نفس، تمایل به دیده نشدن در فضای مجازی، دیده شدن در فضای مجازی و دیده شدن بیشتر خطاها در فضای مجازی است. مثالی از پاسخ نوجوانان: «به نظرم تموم اینا از کمبودها میاد. مثلاً طرف وقتی کمبود دیده شدن داره میاد کامنت‌های منفی می‌زاره».

۳. نا اخلاقی دانستن پورن

از دیدگاه نوجوانان پورن یک امر نااخلاقی^۱ محسوب خواهد شد؛ یعنی یک امر غیراخلاقی

یا اخلاقی نیست و یک رفتار نا اخلاقی است. این مضمون دارای زیر مضمون‌های زیر است: ترویج بی‌بندوباری، دیدن فیلم‌های پورن‌گریزه نوجوانان است، احساس لذت از دیدن فیلم‌های پورن، جذاب بودن فیلم پورن، جذابیت محتوای منفی، ترویج فیلم‌های بی‌معنی، جذاب بودن فیلم‌های پورن. پاسخ یکی از نوجوانان: «در ارتباط با تصاویر و فیلم‌های پورن به نظرم اینا بد نیست و پیامد خاصی هم نداره چون بالاخره یک روزی باید با این موضوعات و مسائل آشنا بشن و به نظرم این نیاز بچه‌ها هست و گریزه بچه‌ها هست که اینا رو می‌طلبه».

۴. پنهان بودن هویت واقعی، عامل ارتکاب عمل غیر اخلاقی

از دیدگاه نوجوانان پنهان بودن هویت بچه‌ها در فضای مجازی، عامل انجام دادن اعمال غیر اخلاقی می‌شود. زیر مضمون‌های این مضمون عبارت‌اند از: جسارت بیشتر در فضای مجازی، کنجکاوی در فضای مجازی، عدم ترس از انجام کاری به دلیل هویت پنهان، جسارت بیشتر در فضای مجازی، بی‌بندوباری نتیجه جسارت زیاد در فضای مجازی، اعتماد بدون تأمل، نبود اعتماد در فضای مجازی، اذیت کردن دیگری با هویت جعلی، قابل اعتماد نبود افراد در فضای مجازی، بی‌اعتمادی به یکدیگر در صورت عدم رعایت آداب، مخفی بودن از دید دیگران، پیچ فیک برای فریب، تمایل بر مخفی بودن هویت در فضای مجازی، پیچ فیک جهت کنجکاوی، کاربردی بودن هویت مخفی در فضای مجازی، کامنت‌های بد گذاشتن با پروفایل فیک، سرکار گذاشتن دیگران با پیچ فیک، فضای مجازی ویتترین زندگی انسان، ترویج آسیب روانی، عدم خودکنترلی فرد، سو استفاده عاطفی در فضای مجازی، خودتنظیمی نوجوانان، پیچ فیک آسیب روحی روانی برای طرف مقابل دارد، عاشق شدن از طریق عکس فیک پروفایل و اثرات روحی و روانی در فضای مجازی. پاسخ یکی از نوجوانان: «یکی از بارزترین کارهایی که داریم تو فضای مجازی انجام میدیم، ایستگاه کردنه، با یه اکانت فیک میریم و طرف و ایستگاه می‌کنیم و جالبش اینه اول اون اکانت فیک به اسم یه دختره و بعد یک هفته تبدیل میشه به پسر».

۵. نقش سلبی و ایجابی والدین در ارتکاب عمل (غیر) اخلاقی در فضای مجازی

طبق صحبت‌های نوجوانان، والدین نقش بسیار مهمی در ارتکاب عمل غیر اخلاقی دارند. زیر مضمون‌های این مضمون عبارت‌اند از: قصور والدین، خواسته پدر و مادر، سخت‌گیری بیش از حد والدین، جایگزین نیاز به والدین در فضای مجازی، هرچه والدینم بگویند درست است، ترس از مطلع شدن والدین، والدین باید بچه را کنترل کنند، نظارت والدین بر

فرزندان، اثرگذاری خانواده، مسئولین و خود نوجوان بر مدیریت فضای مجازی، زدن پدر توسط پسر و حمله به والدین در فضای مجازی. پاسخ یکی از نوجوانان: «من با رفیقام وقتی صحبت می‌کنم یه حرف‌هایی می‌شنوم که اصلاً مشخصه برای این سن و سال نیست و همشون و از فضای مجازی یاد گرفتن. اینجا بازم به نظرم خانواده مقصره، ما از خانواده هامون خیلی چیزا یاد می‌گیریم، چه محیطی و چه وراثتی».

۶. فقدان محدودیت در فضای مجازی عاملی برای عمل غیراخلاقی

به نظر نوجوانان نداشتن محدودیت در فضای مجازی عامل بسیار مهمی برای عمل غیراخلاقی است. زیرمضمون‌های این مضمون عبارتند از: نداشتن محدوده سنی، نداشتن چارچوب مشخص، عدم تمرکز نداشتن فضای مجازی در سطح ملی و فرهنگی، عدم قابلیت پیگیری در فضای مجازی، تربیون دادن به همه افراد در فضای مجازی، گذاشتن محدودیت سنی در فضای مجازی، فضای مجازی محدوده و حدی ندارد، نداشتن مدیریت در فضای مجازی، دسترسی سریع به محتوا در فضای مجازی و ارتباط گرفتن آسان در فضای مجازی. پاسخ یکی از نوجوانان: «باید محدودیت برایش باشه. الان یک خانم ۵۰ ساله هم تو این فضا هست، یک بچه ۱۰ ساله یا شاید کمتر هم باشه. خب این درست نیست. درواقع شاید یه محتوایی اصلاً مناسب سن شما نباشه ولی این قدری بی‌در و پیکره که شما اون مطلب و می‌شنوی کنجکاو میشی بری درموردش تو فضای مجازی سرچ کنی».

۷. ایجاد لحظات لذت‌بخش، عامل ارتکاب عمل غیراخلاقی

برای نوجوانان امر لذت‌بخش، عامل ارتکاب عمل غیراخلاقی است. توضیحی که یکی از نوجوانان می‌دهد چنین است که: «انگار ذوق و شوق خاصی هم برای این کارا دارند. مثلاً طرف میاد یه عکس میزازه تو پیچش، بعد یه سری میرن کامنت‌های بد میزارن، خب به نظرم هر دو طرف مقصر هستند، اون‌یه که عکس میزازه انگار کمبود داره و اون‌یه هم که کامنت بد میزازه هم به نظرم کمبود داره و میخواد کمبودهاشو اینطوری جبران کنه».

۸. رقابت کاذب عامل عمل (غیر) اخلاقی

چشم توهم چشمی‌ها و رقابت‌هایی که در فضای مجازی بین افراد وجود دارد، از نظر نوجوانان موجب اعمال غیراخلاقی می‌شود؛ مانند داشتن کمبودهایی در زندگی، حسادت به دیگران، مقایسه زندگی یکدیگر و حسرت خوردن از کارهای بلاگر. پاسخ یکی از نوجوانان: «برای کامنت منفی هم به نظرم کسی که پیچش بازه یا همچنین پستی میزازه باید آمادگی همچنین کامنت‌هایی رو داشته باشه و اون کسی که داره این کامنت‌ها رو میزازه به نظرم

یک عقده روانی حسادت یا کمبودهایی رو تو زندگیش داره».

۹. توجه به قاعده طلایی اخلاق، عامل بازدارنده از کار غیراخلاقی

منظور از این قاعده، قاعده معروف هر آنچه برای خود می‌پسندی برای دیگران هم بپسند می‌باشند. در واقع نوجوانان بیان می‌دارند که قبل هرکاری به این امر فکر کن که آیا برای خودت هم می‌پسندی یا خیر. زیرمضمون‌های این مضمون عبارت‌اند از: خود را جای دیگری گذاشتن، سرکار گذاشتن دیگران ممنوع، تمسخر دیگران در فضای مجازی، هرآنچه برای خود می‌پسندی برای دیگران هم بپسند، اذیت کردن دیگری با هویت جعلی، احترام به حریم خصوصی افراد، احترام به طرف مقابل، دخالت نکردن در زندگی دیگران، ناراحت کردن دیگری امری غیراخلاقی، احترام گذاشتن به پوشش دیگران، تجاوز به حریم شخصی افراد، نقض حریم خصوصی افراد، عدم دخالت در زندگی دیگران، درک کردن دیگری موقع سرکار گذاشتن، درک کردن دیگران قبل از انجام عملی، گرفتن حس خوب از کمک به دیگران و آزار خود و دیگری غیراخلاقی است. پاسخ یکی از نوجوانان: «چون وقتی آدم خودش دلش نمی‌خواهد وایب منفی دریافت کنه، باید اینو برای دیگران هم بخواد نباید وایب بد و منفی به دیگران منتقل کنه».

۱۰. ترویج شایعه همچون امری غیراخلاقی

به نظر نوجوانان شایعه و شایعه‌پراکنی یک کار غیراخلاقی می‌باشد. زیر مضمون‌های این مضمون عبارت‌اند از: پخش شایعه، در معرض قضاوت دیگران بودن، شایعه‌پراکنی و برگشت عمل به خودت وکامنت نداشتن به دلیل قضاوت شدن. پاسخ یکی از نوجوانان: «شایع پراکنی به نظرم خیلی زشت‌تر و بدتر از سرکار گذاشتن دیگران هست. چون وقتی شما می‌ای در مورد یکی به‌ناحق شایع درست می‌کنی، باید منتظر باشی یه روزی برای خودت هم اتفاق بیافته».

۱۱. فضای مجازی به‌عنوان مخدری اعتیادآور

به نظر نوجوانان فضای مجازی اعتیاد و وابستگی زیادی برای آن‌ها به ارمغان می‌آورد. زیر مضمون‌های این مضمون این عبارت‌اند از: حس اضطراب شدید در نبود اینترنت، وابستگی کاذب به فضای مجازی و فضای مجازی اعتیادآور است. پاسخ یکی از نوجوانان: «معایش هم خب تو فضای مجازی یه چیزی هست که داره با توجه ما یعنی وقت و هزینه‌ای که داریم برای فضای مجازی می‌زاریم، از وقت و توجه ما کم میکنه و واقعاً معتاد میکنه آدمو».

۱۲. طبیعی دانستن ارتباط با جنس مخالف

زیر مضمون‌های این مضمون: ارتباط با جنس مخالف امری طبیعی، لذت همراهی با جنس مخالف و حامی بودن جنس مخالف. پاسخ یکی از نوجوانان: «چون با پسرا خوشحالی بیشتره و اونا بیشتر از دخترا میخندن و باهاشون بیشتر خوش میگذره. حتی اون دفعه که رفتیم اردو چندتا پسر مزاحم شدن که امین (همکلاسی) پشت من در اومده بود». به نظر نوجوانان ارتباط با جنس مخالف یک امر طبیعی هست و مزایایی همچون حامی بودن برای آن‌ها را نیز به همراه دارد.

۱۳. تأکید بر عاملیت انسان بر فضای مجازی

یکی از مواردی که نوجوانان تأکید زیادی روی آن داشتند، مسئله عاملیت انسان در فضای مجازی است. در واقع بین نقش خود انسان در بروز و جلوگیری عمل غیراخلاقی تأکید داشتند. نکاتی مانند نقش خودکنترلی نوجوانان، نقش خودکنترلی نوجوانان، آزار خود و دیگری غیراخلاقی است، اثرگذاری خانواده، مسئولین و خود نوجوان بر مدیریت فضای مجازی و شناخت و آگاهی از خود به جای تقلید کردن. پاسخ یکی از نوجوانان: «بخش اعظم کارهای غیراخلاقی، بر میگردد به خود شخص. این قدری رو خودش کنترل داره که جلوی خودش و میگیره، ولی خیلیا این طوری نیستن».

۱۴. بی‌هدفی، عامل عمل غیراخلاقی در فضای مجازی

یکی از مواردی که بچه‌های روی آن تأکید داشتند، این نکته بود که وقتی ما هدف خاصی در زندگی نداشته باشیم و برای کارهای خود برنامه‌ریزی نداشته باشیم، موجب می‌شود سمت کارهایی برویم که نتیجه غیراخلاقی دارند. زیرمضمون‌های این مضمون عبارتند از: بیکار بودن نوجوان عامل کامنت‌های منفی است، بی‌هدف بودن عامل رفتن به سوی خوش‌های زودگذر است، استفاده بیش از حد از گوشی در صورت نداشتن کار خاصی، سرکار گذاشتن دیگران موجب اتلاف وقت می‌شود، دیدن فیلم پورن موجب اتلاف وقت می‌شود و نداشتن هدف و کار مشخص. پاسخ یکی از نوجوانان: «چون هدف ندارند و دلشون و خوش کردن به خوشی‌های زودگذر. مثلاً طرف میره با یه جنس مخالف رفیق میشه چون براش لذت بخشه، در صورتی که این لذت خیلی زودگذره و فقط وقتشو هدر میده و کسایی که این کار و انجام میدن برای آینده خودشون هم هدفی ندارند».

۱۵. شبکه بودن افراد در فضای مجازی

به نظر نوجوانان، افراد در فضای مجازی مانند یک زنجیر به یکدیگر متصل هستند.

یکی از نوجوانان بیان می‌کند که: «فضای مجازی چون شبکه هست و قطعاً افراد رو هم تأثیرگذار هستند و مثلاً یکی از بچه‌ها زیاد درباره بلاگرهای اینستا صحبت میکردن و هم اینکه در مورد اینها زیاد حرف می‌زنن یعنی واقعاً تأثیر گرفتن».

۱۶. بی‌ربط دانستن اخلاق با پوشش

به نظر نوجوانان پوشش ارتباطی امر اخلاق ندارد. شاید شما پوشش مناسب نداشته باشید ولی انسان اخلاقی باشید. شاهد مثال این امر در پیوست خواهد آمد که دختر خانمی در فضای مجازی با وجود اینکه پوشش مناسبی نداشت، اما به لحاظ اخلاقی و اعتقادی انسان موجه و معتقدی بود. زیر مضمون‌های این مضمون: اثرات روحی تذکر بابت پوشش به دیگران، عدم ارتباط پوشش آدم با دوست داشتن خدا، احترام گذاشتن به پوشش دیگران، تذکر بابت پوشش دیگران موجب لجابت می‌شود، تذکر بابت پوشش دیگران غیراخلاقی است و تذکر به دیگران بابت پوشش موجب ناراحتی آن‌ها می‌شود. پاسخ یکی از نوجوانان: «ما باید احترام بزاریم به پوشش شخصی طرف چون کاملاً شخصی هست و اگه ما سر این مسئله به طرف مقابل حرفی بزنیم، بیشتر باعث لجبازیش میشه و نتیجه عکس داره. به نظرم این گیر دادن‌ها اخلاقی نیست. چون کسی از نیت و درون کس دیگه ای خبر نداره».

۱۷. اثرگذاری کارهای غیراخلاقی بر کارهای اخلاقی

از دید نوجوانان کارهای غیراخلاقی شما، بر کارهای اخلاقی که در گذشته انجام دادید تأثیرگذار است. برای مثال: «دقت کردی میگن هزارتا کار خوب کرده باشی با یه کار بد از بین میبره، دقیقاً همونه. نمیدونم چرا ولی یه بلاگر بیاد کلی کار خوبی کرده باشه ولی با یه اشتباه همه کارهای خوبش را فراموش می‌کنند و فوکوس می‌کنند رو اون کار بده».

۱۸. هماهنگ بودن با ارزش‌های جامعه به مثابه امر اخلاقی

از نظر نوجوانان، یک معیار خوب برای امر اخلاقی، ارزش‌های جامعه است که در صورت هماهنگی با ارزش‌های جامعه، آن کار یک امر اخلاقی است. زیرمضمون‌های این مضمون عبارتند از: رفتارهایی که با ارزش‌های جامعه هماهنگ باشن اخلاقی هستند و متناسب بودن با ارزش‌های جامعه. پاسخ یکی از نوجوانان: «هر چیزی که تو هر جامعه‌ای متناسب با ارزش‌ها و هنجارهای جامعه باشه اخلاقیه و غیر اون غیراخلاقی محسوب میشه. مثلاً اگه بخوام برم کافه لباس مناسب به این فضا رو می‌پوشم تا متضاد با ارزش‌هایی که تو جامعه هست نباشم مثلاً هر چیزی یک آدابی داره مثل صحبت کردن. اگه بخوام تو صحبت

کردن با دیگران اگه اون آداب حرف زدن و رعایت نکنم از چارچوب اخلاقی خارج میشم».

۱۹. به اشتراک گذاشتن زندگی خصوصی زمینه‌ساز اعمال غیراخلاقی

از دید نوجوانان، به اشتراک گذاشتن محتوای زندگی خصوصی افراد در فضای مجازی، زمینه‌ساز عمل غیراخلاقی می‌شود؛ مانند: «به نظرم الانم خیلی مد شده که بلاگرای زن و شوهر میان از خونه زندگی و روابط خودشون محتوا میزارن، به نظرم این واقعاً کار غیراخلاقی هستش».

۲۰. تحسین نابه‌جای بلاگرها

به نظر نوجوانان تحسین اشتباه بلاگرها و افراد در فضای مجازی باعث تشویق آن‌ها و ادامه دادن رفتارشان می‌شود. برای مثال: «ما نباید این تیپ افراد و بلاگرها رو که قبلاً گفتم رو دنبال و فالو کنیم. چون با دنبال کردن اینا فکر میکنن کارشون درسته و تشویق میشن. اگه اینا رو دنبال و تشویق نکنیم دیگه خودشون کم کم دلسرد میشن».

۲۱. فضای مجازی عامل ویرانی بنیان خانواده

نوجوانان در فضای مجازی، چالش‌هایی را که در این فضا برگزار می‌شود را موجب از بین رفتن بنیان و کانون خانواده‌ها می‌دانند. برای مثال: «به نظرم گرفتن ویدیو مثل چالش‌ها خیلی بده. مثلاً اون دفعه یه چالش دیدم یه پسره اومده با گوشی خودش زنگ زده به پدرش و میگه فلانی من شمارتو از فلان جا گرفتم و بیا باهم دوست بشیم و از همونجا رابطه پدر و مادرم خراب میشه. ما باید یاد بگیریم هر کاری رو تو فضای مجازی انجام ندیم».

جدول ۳. دسته‌بندی مضامین

پیامد	فعل اخلاقی/غیراخلاقی	عوامل زمینه‌ساز
فضای مجازی به‌عنوان مخدری اعتیادآور	تقلید بدون تأمل	پنهان بودن هویت واقعی، عامل ارتکاب عمل غیراخلاقی
اثرگذاری کارهای غیراخلاقی بر کارهای اخلاقی	عمل غرض ورزانه/ عمل ناشی از کمبود	نقش سلبی و ایجابی والدین در ارتکاب عمل (غیر) اخلاقی در فضای مجازی
فضای مجازی عامل ویرانی بنیان خانواده	نا اخلاقی دانستن پورن	فقدان محدودیت در فضای مجازی عاملی برای عمل غیراخلاقی
	هماهنگ بودن با ارزش‌های جامعه به‌مثابه امر اخلاقی	ایجاد لحظات لذت‌بخش، عامل ارتکاب عمل غیراخلاقی

رقابت کاذب عامل عمل (غیر) اخلاقی	ترویج شایعه همچون امری غیراخلاقی
توجه به قاعده طلایی اخلاق عامل بازدارنده از کار غیراخلاقی	طبیعی دانستن ارتباط با جنس مخالف
تأکید بر عاملیت انسان بر فضای مجازی	بی‌ربط دانستن اخلاق با پوشش
بی‌هدفی، عامل عمل غیراخلاقی در فضای مجازی	
شبکه بودن افراد در فضای مجازی	
اشتراک زندگی خصوصی زمینه‌ساز اعمال غیراخلاقی	
تحسین نا به جا بلاگرها	

نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با رویکرد پدیدارشناختی به بررسی تجربه زیسته نوجوانان از اخلاق در فضای مجازی پرداخت و ۲۱ مضمون اصلی را شناسایی کرد که در سه دسته عوامل زمینه‌ساز، افعال اخلاقی/غیراخلاقی و پیامدها سازماندهی شدند. تحلیل این یافته‌ها بر اساس چارچوب نظری سه‌گانه، درک عمیق‌تری از پیچیدگی‌های اخلاق دیجیتال در میان نوجوانان ایرانی ارائه می‌دهد.

در سطح ساختاری و بر اساس نظریه عدم بازداری آنلاین سولر، یافته‌های پژوهش نشان داد که مضامینی چون «پنهان بودن هویت واقعی»، «فقدان محدودیت» و «جسارت بیشتر در فضای مجازی» دقیقاً منطبق با شش عامل سولر هستند. نوجوانان به واسطه ناشناس بودن تفکیکی و نامرئی بودن، احساس می‌کنند می‌توانند بدون نگرانی از پیامدها، رفتارهایی از خود نشان دهند که در دنیای واقعی از آن اجتناب می‌کنند. این امر به‌ویژه در اعمالی مانند «کامنت‌های منفی با پروفایل فیک» و «سرکار گذاشتن دیگران» مشهود است. همچنین کمیته‌سازی اقتدار در این فضا باعث شده نوجوانان احساس کنند نظارت والدین و مراجع اخلاقی کاهش یافته و این خود زمینه‌ساز رفتارهای غیراخلاقی می‌شود. در سطح تعاملی و مطابق با نظریه یادگیری اجتماعی بندورا، مضمون محوری «تقلید بدون تأمل» نشان می‌دهد که نوجوانان به‌شدت تحت تأثیر الگوهای رفتاری بلاگرها و اینفلوئنسرها قرار دارند. فرآیند چهارمرحله‌ای بندورا در این یافته‌ها کاملاً مشهود است:

نوجوانان توجه خود را به بلاگرها معطوف می‌کنند، رفتارهای آن‌ها را در حافظه ذخیره می‌کنند، سعی در بازتولید این رفتارها دارند و انگیزه این کار را در «لایک بیشتر» و «مقبولیت» می‌یابند. مضامین «شبکه بودن افراد» و «یادگیری همسالان از یکدیگر» نیز تأییدی بر قدرت یادگیری مشاهده‌ای در فضای مجازی است. نقش والدین که هم می‌تواند سلبی و هم ایجابی باشد، نشان‌دهنده اهمیت الگوهای نزدیک در شکل‌دهی رفتار اخلاقی است.

در سطح فردی و بر اساس اخلاق موقعیتی فلچر، یافته‌ها نشان داد نوجوانان در هر موقعیت خاص در فضای مجازی، بر اساس زمینه، انگیزه‌های شخصی و درک خود از شرایط، تصمیم‌گیری اخلاقی می‌کنند. مضامین «عمل غرض‌ورزانه ناشی از کمبود»، «بی‌هدفی» و «ایجاد لحظات لذت‌بخش» نشان می‌دهند که رفتارهای اخلاقی یا غیراخلاقی نوجوانان اغلب ریشه در نیازهای عاطفی برآورده‌نشده و موقعیت‌های خاص دارد. جالب آنکه مضمون «بی‌ربط دانستن اخلاق با پوشش» و «هماهنگی با ارزش‌های جامعه» تأییدی بر دیدگاه فلچر است که معتقد بود هیچ عملی به‌خودی‌خود اخلاقی یا غیراخلاقی نیست، بلکه زمینه و انگیزه تعیین‌کننده هستند.

تلفیق این سه سطح تحلیل، تصویر جامعی از پیچیدگی اخلاق دیجیتال در میان نوجوانان ارائه می‌دهد. یافته‌ها نشان می‌دهند که نوجوانان در فضای مجازی با «اخلاق موقعیتی-تعاملی» روبرو هستند که در آن ویژگی‌های ساختاری فضا (عدم بازداری)، فرآیندهای یادگیری اجتماعی (الگوبرداری) و تصمیم‌گیری‌های موقعیتی (زمینه‌مندی) در تعامل با یکدیگر، رفتار اخلاقی را شکل می‌دهند. این درک چندسطحی نشان می‌دهد که هرگونه مداخله برای بهبود وضعیت اخلاقی نوجوانان در فضای مجازی باید همزمان به هر سه سطح توجه داشته باشد.

پیامدهای شناسایی‌شده شامل «اعتیاد به فضای مجازی»، «اثرگذاری کارهای غیراخلاقی بر کارهای اخلاقی» و «ویرانی بنیان خانواده» نشان می‌دهند که عدم توجه به این پیچیدگی‌ها می‌تواند عواقب جدی فردی، اجتماعی و اخلاقی داشته باشد. نکته امیدوارکننده، شناسایی مضامینی مانند «توجه به قاعده طلایی اخلاق» و «تأکید بر عاملیت انسان» است که نشان می‌دهد نوجوانان ظرفیت خودتنظیمی اخلاقی را دارند، اما این ظرفیت نیازمند پرورش و هدایت صحیح است.

بر اساس این یافته‌ها، پیشنهاد می‌شود برنامه‌های آموزش اخلاق دیجیتال با رویکردی سه‌محوری طراحی شوند: اول، آگاه‌سازی نوجوانان از مکانیزم‌های روانشناختی

عدم بازداری در فضای مجازی؛ دوم، معرفی الگوهای مثبت و تقویت تفکر انتقادی در برابر الگوبرداری کورکورانه؛ و سوم، پرورش مهارت تصمیم‌گیری اخلاقی موقعیتی با تأکید بر مسئولیت‌پذیری شخصی. همچنین، والدین و مربیان باید از نقش حیاتی خود به‌عنوان الگوهای اخلاقی آگاه باشند و پلتفرم‌های دیجیتال نیز باید با طراحی اخلاق‌محور، زمینه‌های ساختاری رفتار غیراخلاقی را کاهش دهند. در نهایت، این پژوهش نشان می‌دهد که اخلاق در فضای مجازی نیازمند بازتعریف و بازاندیشی است، بازتعریفی که هم ویژگی‌های خاص این فضا را در نظر بگیرد و هم ارزش‌های بنیادین اخلاقی را حفظ کند. محدودیت‌ها و پیشنهادهایی برای پژوهش‌های آینده:

در پایان در بیان محدودیت‌های این پژوهش باید گفت به‌واسطه انجام این کار در شهرستان ساری و نیز تمرکز بر گروه سنی خاص، تعمیم‌یافته‌های این پژوهش به‌تمامی نوجوانان ایرانی محل تأمل خواهد بود لذا توصیه می‌شود تا سایر پژوهشگران علاقه‌مند به این حوزه در سایر فرهنگ‌ها و شهرهای کشور و در سایر گروه‌های سنی در این خصوص پژوهش‌هایی را تعریف و اجرا نمایند.

تعارض منافع

تعارض منافع ندارم.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

منابع و مأخذ

- استاینبرگ، لارنس (۱۴۰۲). *دوران فرصت‌ها*، گروه مترجمان نوجوان، تهران، اختران.
- انصاری پور، آریا و خسرو فرمانی (۱۳۹۸). *فضای مجازی و رابطه آن با جرائم جوانان و نوجوانان در ایران*، ششمین همایش ملی.
- باقری، مسعود، معظمی، شهلا، علی‌نژاد، آذر و سیدمهدی منصوری (۱۴۰۲). *راهکارهای برون‌رفت از آسیب‌های سلطه فضای مجازی بر کودکان و نوجوانان*، دستاوردهای نوین در حقوق عمومی، ۲ (۷)، ۳۸-۵۴.
- بلیکمور، سارا جین (۱۴۰۲). *ابداع خود، زندگی را آرمیز مغز نوجوان*، ترجمه عباس ناصری، تهران، نشر اختران.
- رستگاری، حسنا (۱۳۹۹). *بررسی تأثیر شبکه اجتماعی اینستاگرام بر استدلال اخلاقی دانش‌آموزان فعال و غیرفعال در شبکه‌های اجتماعی*، پایان‌نامه ارشد علوم تربیتی، دانشگاه پیام نور مرکز تهران جنوب.
- سایز، مرضیه، حجازی، الهه، افروز، غلامعلی و کیوان صالحی (۱۳۹۹). *مفهوم اخلاق از دیدگاه نوجوانان ایرانی: یک مطالعه پدیدارشناسی*، فصلنامه روان‌شناسی تربیتی، ۱۶ (۵۶)، ۱۱۷-۱۳۰.
- السون، متیو. اچ و هرگنهان، بی.آر (۱۳۸۸). *مقدمه‌ای بر نظریه‌های یادگیری*، ترجمه علی‌اکبر سیف، تهران: نشر دوران.
- شکوهری، صفورا و پریسا اصغرزاده طالبی (۱۳۹۶). *تأثیر فضای مجازی بر تربیت دینی کودکان*، مجله بین‌المللی زندگی ناب، ۱۵ (۱۶)، ۱۰-۲۳.
- عالی، مرضیه و هادی رمضانیان فهندری (۱۴۰۳). *جستاری در پژوهش کیفی (کاربست روش‌های پژوهش کیفی)*، تهران، جهاد دانشگاهی.
- عسگری، عشرت (۱۴۰۲). *آسیب‌شناسی فضای مجازی در تعلیم و تربیت کودکان و نوجوانان*، همایش ملی روانشناسی، تعلیم و تربیت و سبک زندگی، تهران.
- غلامی، رضا و علیرضا قربانی (۱۴۰۲). *درآمدی بر فلسفه اخلاق در فضای مجازی*، تهران، پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی.
- فراستخواه، مقصود (۱۴۰۱). *روش تحقیق کیفی در علوم اجتماعی با تأکید بر نظریه‌ی برپایه (گرند تئوری)*، تهران، انتشارات آگاه.
- فصیح‌رامندی، منصوره (۱۳۹۸). *ملاحظات اخلاقی و حقوقی در مواجهه نوجوانان با پورتوگرافی در فضای مجازی*، مجله اخلاق زیستی، ۹ (۳۴)، ۸۳-۹۳.
- کیخا، بتول (۱۳۹۹). *تربیت اخلاقی در فضای مجازی (مورد مطالعه: دانشجویان دانشگاه الزهراء)*، اندیشه‌های نوین تربیتی، ۱۶ (۱)، ۲۴۱-۲۷۲.
- مصباح‌یزدی، مجتبی (۱۳۹۴). *بنیاد اخلاق*، قم: مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی (ره).
- مهدیانی، محمدرضا (۱۴۰۰). *جایگاه اخلاق در فضای مجازی*، مجله پژوهش و مطالعات علوم اسلامی، ۳ (۳۰)، ۳۹-۵۱.
- مهدی‌زاده، ریحانه (۱۳۹۹). *تحلیل پدیدارشناسانه ادراک نوجوانان دچار شکست عشقی از عشق و سوگ پس از شکست*، پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد رشته مشاوره خانواده، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه علامه طباطبائی.

نقدی‌پور، سبحان، فرزانه اسلامی باباحیدری (۱۴۰۱). *بررسی و تحلیل اصول عام اخلاقی فضای مجازی از منظر اخلاق اسلامی*، مطالعات اخلاقی کاربردی، ۱۳ (۱)، ۱۶۳-۱۹۶.

https://akhlagh.morsalat.ir/article_74495.html#:~:text=10.22081/JARE.2023.64406.1766

نوروزی، رضاعلی، حسین عاطفت دوست (۱۳۹۰). تربیت اخلاقی؛ بررسی تطبیقی دیدگاه خواجه نصیرالدین توسی و کلبرگ، معرفت اخلاقی، ۶، ۵۳-۶۸.

Aali, Marzieh, Ramazanian Fahndari, Hadi (2023). An Essay on Qualitative Research (Application of Qualitative Research Methods), Jahad Daneshgahi: Tehran. **[In Persian]**

Ansari-pour, A., & Farmani, K. (2019). Cyberspace and its relationship with crimes among youth and adolescents in Iran. *Proceedings of the 6th National Conference*. **[In Persian]**

Asgari, Eshrat (2023). Cyberspace pathology in the education of children and adolescents, National Conference on Psychology, Education and Lifestyle, Tehran. **[In Persian]**

Bagheri, M., Moazzami, S., Alinezhad, A., & Mansouri, S. M. (2023). Strategies for overcoming the harms of cyberspace dominance on children and adolescents. *Novin Achievements in Public Law*, 2(7), 38-54. **[In Persian]**

Blakemore, S.-J. (2016). *Inventing ourselves: The secret life of the teenage brain*. Akhtaran.

Farastkhah, M. (2022). Qualitative research methods in social sciences with emphasis on grounded theory . Agah Publications. **[In Persian]**

Fasih Ramandi, M. (2019). Ethical and legal considerations in adolescents' exposure to pornography in. *Journal of Bioethics*, 9(34), 83-93. **[In Persian]** <https://doi.org/10.22037/bioeth.v9i34.27248>

Fletcher, Joseph F., (1996) *Situation Ethics: The New Morality*, Louisville and London: Westminster John Knox Press

Gholami, R., & Ghorbani, A. (2023). An introduction to the philosophy of ethics in cyberspace. Research Institute for Cultural and Social Studies . **[In Persian]**

Harrison, T., Loca, D. (2022). *Where's the character education in online higher education? Constructivism, virtue ethics and roles of online educators*, E-Learning and Digital Media 2022, Vol. 19(6) 555-573.

Kannan, S. (2006). "Assessing the effectiveness of Communication Media in Health," MPRA Paper 7063, University Library of Munich, Germany.

Keikha, B. (2020). *Moral education in cyberspace: A case study of Alzahra University students*. New Educational Thoughts, 16 (1), 241-272. **[In Persian]** 10.22051/jontoe.2019.13706.1654

Lau, W. W., & Yuen, A. H. (2014). Internet ethics of adolescents: Understanding demographic differences. *Computers & Education*, 72, 378-385.

Lozano, B., Martinez, L & Pascual, C. (2022). *Screen addicts: A meta-analysis of internet addiction in adolescence*, Children and Youth Services Review, Volume 135: 2-11

Lubis, R., Siniga, R & Fauza, A. (2022). *Adolescent Digital Literacy And Ethics*, Journal Of Humanities Social Sciences And Business (Jhssb) 1(3):9-18

Mehdiyani, M. R. (2021). The place of ethics in cyberspace. *Journal of Research and Studies in Islamic Sciences*, 3(30), 39-51. **[In Persian]**

کنکاشی پدیدارشناسانه از درک نوجوانان [...] |

- Mehdizadeh, R. (2020). *Phenomenological analysis of adolescents' perception of love and grief after romantic breakup* [Master's thesis, Allameh Tabataba'i University]. [In Persian]
- Mesbah Yazdi, M. (2015). *Moral Foundation*, Imam Khomeini Educational and Research Institute. [In Persian]
- Naghdi Pour, S., & Babaheidari Eslami, F. (2022). An analysis of general moral principles in cyberspace from the perspective of Islamic ethics. *Journal of Applied Ethics Studies*, 12(1), 163–196 https://akhlagh.morsalat.ir/article_74495.html#:~:text=10.22081/JARE.2023.64406.1766 [In Persian]
- Norouzi, R., Rezaali, A., & Atefatdoost, H. (2011). Moral education; A comparative study of Khajeh Nasir al-Din Tusi and Kohlberg's views. *Journal of Moral Knowledge*, 2 (6), 53-68 [In Persian]
- Pek, T., Yermolayeva, Y., & Calvert SL. (2017). social networking experiences. *Journal of Applied. Developmental Psychology*, 25(2): p.124-139
- Polyxeni, K., Andreas, O., & Ioannis, D. (2022). *Could virtual reality applications pose real risks to children and adolescents? A systematic review of ethical issues and concerns*. *Virtual Reality*. 26:697–735.
- Rastegari, H. (2020). *Investigating the impact of Instagram social network on moral reasoning of active and inactive students in social networks* [Master's thesis, Payame Noor University, South Tehran Center]. [In Persian]
- Shokoohi, S., & Asgharzadeh Talebi, P. (2017). The impact of cyberspace on religious education of children. *International Journal of Pure Life*, 15 (16), 10-23. [In Persian]
- Steinberg, L. (2023). *The age of opportunity*, Noujahan Translation Group, Trans. Akhtaran.
- Suler, J.)2004(. *The online disinhibition effect*, *Cyberpsychology & behavior*; 7(3): 321-6.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی