

هفتمین همایش ملی بنیاد علمی قانون یار

همایش پژوهش های علمی علوم اسلامی و انسانی در عصر نوین

بنیاد علمی قانون یار - آموزش و پرورش استان کرمانشاه - واحد پژوهش سپاه پاسداران (با همکاری و حمایت معنوی دانشگاه رازی، دانشگاه آزاد، دانشگاه فرهنگیان، دانشگاه پیام نور کرمانشاه، دانشگاه علمی و کاربردی، جهاد دانشگاهی واحد کرمانشاه، دانشگاه صنعتی کرمانشاه، بنیاد شهید و سازمان ارشاد و ...

سر دبیر علمی و مسئول برگزاری همایش: دکتر بهنام اسدی (نماینده مقالات در پایگاه های ملی و بین المللی)
تاریخ برگزاری همایش: ۸ اسفندماه ۱۴۰۳ شماره مقاله: ۲۸/۷۸۹۱ رده بندی کنگره: ب ۵۶/۰۷۷

تأثیر شبکه های اجتماعی مجازی بر فروپاشی هویت اجتماعی

دانش آموزان

الهه منوچهر آبادی^۱ مریم جعفر خانی مریم محرابی هرسینی وحید منوچهرآبادی

دبستان شکوفه های انقلاب، اداره آموزش و پرورش ناحیه ۲، آموزش و پرورش شهرستان کرمانشاه

چکیده

هدف تحقیق حاضر مطالعه تأثیر فضاهای مجازی اینترنت (شبکه های اجتماعی مجازی) بر فروپاشی هویت اجتماعی دانش آموزان می باشد. روش پژوهش بر اساس هدف، کاربردی بوده و نحوه گردآوری نیز میدانی است. همچنین بر اساس زمان نیز این تحقیق یک نوع تحقیق پیمایشی است که با استفاده از ابزار پرسشنامه و با استفاده از روش نمونه گیری طبقه ای، داده ها جمع آوری شده است. جامعه آماری تحقیق مجموع دانش آموزان متوسطه دوم شهر کرمانشاه در سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۴ می باشد و حجم نمونه پژوهش با استفاده از فرمول کوکران تعداد ۳۸۴ نفر برآورد گردید. ابزار پژوهش پرسشنامه محقق ساخته است که اعتبار و پایایی آن به ترتیب با استفاده از روش های اعتبار صوری و ضریب آلفای کرونباخ مورد بررسی و مناسب ارزیابی شد. بر اساس نتایج تحقیق تأثیر ۷ متغیر نوع استفاده از اینترنت، سرمایه اجتماعی، سرمایه فرهنگی، سطح دینداری، جنسیت، شرکت در گروه همالان، نوع و میزان جرائم اینترنتی بر فروپاشی هویت اجتماعی دانش آموزان در فضای مجازی معنی دار است، اما متغیرهای میزان استفاده از اینترنت، سرمایه اقتصادی و سواد رسانه ای به خاطر اینکه سطح خطای مقدار t آن ها بالاتر از ۰/۰۵ می باشد، نشان دهنده این است که دو متغیر مذکور بر متغیر فروپاشی هویت اجتماعی دانش آموزان تأثیر نداشته اند. ثانیاً؛ متغیرهای نوع و میزان جرایم اینترنتی با ضریب رگرسیونی ۰/۳۷۱ و نوع

^۱ نویسنده مسئول

استفاده از اینترنت با ضریب $0/345$ به ترتیب دارای بالاترین تاثیر رگرسیونی و متغیرهای سواد رسانه ای با ضریب $0/068$ و سرمایه اقتصادی با ضریب $0/063$ ، دارای ضعیف ترین تاثیر رگرسیونی بر روی متغیر وابسته (فروپاشی هویت اجتماعی دانش آموزان در فضای مجازی) می باشند.

واژگان کلیدی: هویت اجتماعی، سرمایه اجتماعی، سرمایه فرهنگی، گروه همالان، دینداری، فضای مجازی، اینترنت



مقدمه

مسأله هویت در چند دهه گذشته، با توجه به چالش های تمدنی و دگردیسی های اجتماعی و فرهنگی، صاحب نظران عرصه جامعه شناسی، روان شناسی اجتماعی و علوم سیاسی را به خود مشغول داشته و جایگاه اساسی در اشکال مختلف فردی، جمعی و ملی یافته است. هویت را می توان آگاهی فرد نسبت به خود دانست که در نتیجه تداوم کنش های فرد به او واگذار نمی شود، بلکه فرد باید آن را به طور مداوم و پیوسته در زندگی روزمره ایجاد کند و نیز در فعالیت های بازتابی خویش مورد پشتیبانی و حفاظت قرار دهد (گیدنز، ۱۳۹۷: ۸۱). یکی از اساسی ترین مسائلی که در رابطه با هویت اجتماعی در جوامع امروزی مطرح است، تغییرات هویتی ناشی از افزایش کاربرد شبکه های مجازی مخصوصاً در بین قشر جوان جامعه است. امروزه انقلابی شگرف در فناوری اطلاعاتی و ارتباطی به وجود آمده است. شکل گیری یک نظام ارتباطی جدید مبتنی بر زبان همگانی دیجیتال، بنیاد مادی جامعه را چنان دگرگون ساخته که حتی دور افتاده ترین و سنتی ترین جوامع نیز از بستن مرزهای خود به روی جریان ها و شبکه های جهانی ناتوان هستند (نوابخش و همکاران، ۱۳۹۶). پدیده اینترنت امروزه به صورت یکی از نمادهای فرهنگ جهانی در آمده است و همه جمعیت ها را در سراسر جوامع امروز تحت تأثیر این فناوری پست مدرن قرن بیست یکم و منحصر به فرد قرار داده است. حتی شاید اینترنت بیش از تمام فناوری های دیگر در تمام جهان و از جمله ایران توانسته در لایه های گوناگون خرد و کلان زندگی اجتماعی ما و نوع بشر تأثیرات عمیق پایداری بگذارد. مارک پاستر به عصر دوم رسانه ها تاکید می کند در دوره جدیدی که اینترنت و ارتباطات الکترونیک در جامعه سیطره دارد این اطلاعات و داده ها و به عبارت دقیق تر کلمه این اجتماعات مجازی هستند که هویت افراد را می سازند. هویتها در معرض وضعیت جدیدی قرار دارند. ساختارهای اجتماعی متأثر از تکنولوژی اطلاعات و ارتباطات فهم و درک جدیدی از ذهنیت را اشکار می سازد که به انسان به عنوان پدیده ای چند لایه، تغییر پذیر و منفعل می نگرند و با هرگونه تثبیت هویت می ستیزند (جنکینز، ۱۴۰۱: ۱۷-۱۶).

جامعه اطلاعاتی مبین هویت بی ثبات، تغییر پذیر و منعطف انسان جدید است. «هویت ملی در جامعه اطلاعاتی به دلیل ظهور اجتماعات مجازی به شدت تهدید می شود. اجتماعات مجازی تهدیدی برای اجتماعات واقعی است. در واقع در اجتماعات مجازی معمولاً افراد حداقل در یک چیز اشتراک دارند و آن



علائق و منافی است که آنها را دور هم جمع می‌کند. این منافع که همان دسترسی به اطلاعات است هویت را می‌سازد. هویتی که مدام در حال تغییر و ناپایدار است. هویت افراد در دنیای مجازی هویتی دیجیتالی است. دیگر سرزمین، زبان بومی و محلی، کشور، فرهنگ ملی و نژاد، هویت افراد را در اجتماعات مجازی تعیین نمی‌کنند، بلکه این منافی که آنها را نزد هم جمع می‌کند هویت آنها را می‌سازد. اطلاعات هویت افراد را در جامعه جدید شکل می‌دهد (بهرام‌پور، ۱۴۰۳).

هویت دیجیتالی که محصول جامعه اطلاعاتی و اجتماعات مجازی است، مخاطبان، کاربران و وسایل ارتباطی را هدف قرار می‌دهد و هویت ملی و محلی آنها را به سمت هویت فرا ملی تغییر می‌دهد و این امر ممکن است به کاهش انسجام اجتماعی جامعه منجر شود. مثلاً اگر به صورت گذرا به این مسأله توجه کنیم می‌بینیم که دیگر در یک محیط مجازی زبان فارسی چندان هویت فرد را نمی‌سازد و زبان انگلیسی است که هویت وی را در بین سایر کاربران جهانی می‌سازد.

با این وصف باید پذیرفت هنوز هم نژاد، قوم، خون، زبان، سرزمین، فرهنگ، آداب و رسوم و... خمیر مایه اصلی هویت هر فرد است. هنوز فرهنگ‌های مختلف و به تبع آن هویت‌های مختلف زنده هستند و موجودیت خویش را حفظ می‌کنند و به نوعی با یکدیگر در همکاری یا رقابت به سر می‌برند و از طریق تهاجم، تبادل و اشاعه فرهنگی بر یکدیگر اثر می‌گذارند. پس هنوز هم به مانند گذشته داشتن هویتی کاملاً مشخص موجب تمایز یا وحدت انسانها می‌شود، بدین ترتیب زنده بودن هر فرهنگی کاملاً وابسته به نیروی انسانی است که بتواند از عناصر هویت ساز خود پاسداری کند.

در ایران مسئله هویت در دوره‌های مختلف، از جمله دهه ۶۰ و اوایل دهه ۷۰ تاکنون توجه زیادی را برانگیخته بود. (شادمان، فروید، ال احمد ف شریعتی، شایگان، نصر، سروش، داوری، طباطبایی، مسکوب و.....) بحران هویت علاوه بر آنکه مسئولان و صاحب‌نظران را متوجه مخاطرات برون مرزی کرده بود سبب ملاحظات و موشکافی‌های بسیاری در مورد وضعیت داخل کشور شده بود. طبق آمار اعلام شده از سوی سازمان بین‌المللی مخابرات (ITU)، ضریب نفوذ اینترنت در ایران ۴۰ درصد کمتر از کشورهای پیشرفته است. ضریب نفوذ اینترنت در ماه ژوئن ۲۰۰۹ به ۳۶/۶ درصد و تعداد کاربران اینترنت در ایران به ۲۳ میلیون نفر رسیده است (پاک سرشت و نوری نیا، ۱۳۹۶: ۲۰). اینترنت در ایران به علت

با توجه به مطالعات انجام شده در زمینه شکل‌گیری هویت در بین دانش‌آموزان و نتایج به دست آمده نشان داده است که برخی از دانش‌آموزان ارتباط چندانی با خانواده‌هایشان نداشتند، نسبت به انجام فرایض دینی توجه جدی از خودشان نشان نمی‌دادند، برخی به آئین مسیحیت گرایش داشتند، به آداب و رسوم ملی اهمیت نمی‌دادند و حتی زندگی در کشورهای دیگر را ترجیح می‌دادند که این‌ها خود نشان از ضعف هویت خانوادگی، دینی و ملی آنان بود. انجام برخی از حرکات و نوع آرایش‌ها در هر دو جنس مسئله هویت جنسی آنان را هم خدشه دار نموده است. عدم رضایت از خود، خانواده، کشور، دین و... باعث سست شدن هویت اجتماعی برخی از دانش‌آموزان شده است. نتایج این ضعف هویتی عبارتند از: بی‌انگیزگی نسبت به مسائل آموزشی، گستردگی ناهنجاری‌های اخلاقی، بی‌نظمی و بی‌انضباطی، نگرانی، ناامیدی و... (روزبهرانی، ۱۳۷۸: ۲۶). همچنین نشانه‌های تغییر هویت اجتماعی جوانان در ایران را می‌توان از دغدغه‌های مسئولین که در خلال نوشته‌ها، گفته‌ها و گزارشات رسمی و غیر رسمی آنان دیده می‌شود، استخراج و گزارش کرد. علاوه بر این، متفکرانی که درباره مشکلات و آسیب‌های اجتماعی در ایران بحث کرده‌اند، نگرانی‌هایی را ابراز داشته‌اند. اکنون دیگر تمام کارشناسان و صاحب‌نظران داخلی (شارع‌پور، ۱۴۰۰)، (ساروخانی، ۱۳۸۳)، (بهار، ۱۳۹۶) تاکید می‌کنند که شاخص‌های بحران هویت در جامعه ایران به مرز «از هم گسیختگی اجتماعی» و «فروپاشی اجتماعی» رسیده است. بحث هویت در میان قشر دانش‌آموز به مثابه نقطه کانونی مسأله هویت از اهمیت شایانی برخوردار است و به خاطر گستره شبکه روابط دانش‌آموزان و ارتباط به نسبت وسیع‌شان با وسایل ارتباط جمعی و افراد دارای هویت‌های مختلف، بیشتر با مسائل و تنش‌های ناشی از هویت درگیر هستند. بنابراین دانش‌آموزان در مرکز فرایند تمایز و تشابه هویتی قرار دارند و جوان بودن آنها به اضافه چندگانه شدن زیست‌جهان‌های آنها (به قول برگر)، تأثیرات رسانه‌های مدرنیته (به گفته گیدنز) و از دست رفتن ایمان به قطعیت و جاودانگی امور (به قول نظریه‌های پست‌مدرنیستی) موجب ترکیب‌های خاص هویتی دانش‌آموزان را فراهم می‌کند. لذا با توجه به آنچه که ذکر شد و اهمیت بالای مسأله هویت در بین دانش‌آموزان،



آموزان مقطع متوسطه دوم، هدف از تحقیق حاضر بررسی تاثیر استفاده از شبکه های اجتماعی مجازی بر فروپاشی هویت اجتماعی دانش آموزان دختر متوسطه دوم شهر کرمانشاه می باشد.

بخش اول: پیشینه مطالعاتی

فخرایی (۱۳۹۷) در پژوهشی تحت عنوان بحران هویت در جوانان، بیان می کند که جوانان در هر جامعه ای سرمایه های اساسی و نیروی های بالقوه هستند که جامعه برای ادامه حیات و پویای خود نیاز به استفاده از نیروی فکری و ذهنی آنان دارد. اغلب نوجوانان با توجه به ویژگی ها و خصایص روانی، فیزیولوژیکی و اجتماعی که مختص این دوره سنی است قادر نیستند به صورت کامل برداشت درست و تجزیه و تحلیل واقعی از مسائل پیرامون زندگی خود داشته باشند. در نتیجه تحت تاثیر رفتارهای احساسی و عاطفی قرار می گیرد (فخرایی، ۱۳۹۷: ۵)

رزازی فر (۱۳۹۶) به بررسی مفهوم هویت جمعی و جایگاه هویت ملی در شهر مشهد با تاکید بر دو عامل عام گرایی و عدالت توزیعی بر هویت جامعه ای پرداخته است. نتایج این بررسی نشان داد ارزش های جامعه ای بیشترین و ارزش های ملی کمترین نمره را دارند. بین ابعاد چهار گانه هویت ملی ارتباط معنی داری وجود دارد، و بین عام گرایی و عدالت توزیعی با هویت ملی رابطه وجود دارد (رزازی فر، ۱۳۹۶).

زنجانی زاده و همکاران (۱۳۹۳) در تحقیقی به بررسی میزان و نوع استفاده از اینترنت و فضای مجازی و تاثیر آن بر ارزش های خانواده پرداختند. به منظور بررسی تاثیر اینترنت و فضای مجازی، از نظریات ارتباط جمعی، پویایی گروه ها و کنش ارتباطی هابرماس استفاده شده است. تحقیقی به صورت پیمایشی در بین ۴۰۳ دانش آموز دبیرستانی مشهد انجام شد. نتایج نشان می دهند که ۴۵٪ دانش آموزان از اینترنت و فضای مجازی استفاده می کنند. میانگین میزان استفاده از اینترنت ۴۹۸ دقیقه در هفته بوده و میزات استفاده از چت با ۱۲۷ دقیقه در هفته بیشترین میانگین را در میان انواع استفاده از اینترنت و فضای مجازی به خود اختصاص داده است و در تحلیل رگرسیون، تاثیر اینترنت بر ارزش های خانواده ۱۰ درصد بوده است.



مشایخ و همکاران (۱۳۹۲) در پژوهشی به بررسی رابطه احساس تنهایی با استفاده آموزشی از اینترنت و فضای مجازی و چت کردن در بین دانش آموزان دبیرستان شهر تهران پرداخته اند. یافته ها نشان داد که بین احساس تنهایی در دانش آموزان دختر دبیرستانی و چت کردن با اینترنت رابطه معناداری وجود داشت. این نوع رابطه در مورد دانش آموزان پسر دبیرستان تأیید نشد و بین احساس تنهایی و استفاده آموزشی از اینترنت، رابطه معنا داری دیده نشد.

محسنی و همکاران (۱۳۹۵) پژوهشی را با عنوان بررسی اثرات استفاده از اینترنت و فضای مجازی بر انزوای اجتماعی کاربران تهران انجام دادند. نتایج نشان می دهد که میان زمان استفاده از اینترنت در طول شبانه روز و انزوای اجتماعی رابطه معنادار و معکوس وجود دارد. صرف زمان بیشتر در استفاده از اینترنت موجب کاهش انزوای اجتماعی می شود.

رفعت جاه و همکاران (۱۳۹۰) در تحقیقی تأثیر اینترنت بر برخی از ابعاد هویت اجتماعی (از جمله هویت دینی، هویت قومی، هویت خانوادگی و هویت شخصی) را با استفاده از روش پیمایشی مورد مطالعه قرار داده است. یافته ها نشان می دهد که میان دو گروه مذکور به لحاظ هویت دینی، هویت قومی، هویت خانوادگی و هویت شخصی تفاوت معنا داری وجود دارد و هویت دینی، قومی و خانوادگی و هویت شخصی در افراد گروه اول، نسبت به افراد گروه دوم از قوت کمتری برخوردار بود. به نظر می رسد این موضوع از یکسو نشانگر کاهش تأثیر کانال های سنتی در فرایند هویت سازی و از سوی دیگر بیانگر تحول کیفی مؤلفه های هویت یابی در عصر جدید است که غالباً خارج از کنترل مراجع سنتی و غیر رسمی (خانواده، قومیت و دین) و ساختارهای رسمی (نهادهای متولی نظارت اجتماعی و برنامه ریزی فرهنگی قرار دارد). نتیجه اینکه، با وجود تلاش نهاد های سنتی رسمی و غیر رسمی در هدایت هویت های فردی و اجتماعی، استفاده از اینترنت بر هویت اجتماعی افراد مورد مطالعه تأثیر تعیین کننده ای داشته است.

مورهان و همکاران (۲۰۰۰) آسیب های استفاده از اینترنت را در بین ۲۷۷ دانش آموز بررسی کردند. آسیب های استفاده از اینترنت توسط یک مقیاس ۱۳ سوالی تعیین شد، که شواهد مربوط به مسائل شخصی، کار یا تحصیل، پریشانی، نشانه تحمل و تغییر خلق را ارزیابی می کرد. ۶۴/۷ درصد از دانش آموزان یک



الی سه نشانه را گزارش کردند و ۸/۱ درصد نیز بیش از چهار علامت را گزارش کردند. همچنین بیشترین آسیب مربوط به کاربران مرد، استفاده کنندگان از بازی های آنلاین و چت کننده ها می باشد که در مقیاس تنهایی هم نمرات بالاتری کسب نمودند.

تارانت (۲۰۱۲) به بررسی گروه های هم سال نوجوانان و هویت اجتماعی پرداخته است و در این مطالعه او به بررسی روند هایی می پردازد که طی آن نوجوانان ارزیابی مثبتی از گروه های همسال خود کسب می کنند، همسو با پیش بینی های نظریه هویت اجتماعی (تاجفل و ترنر، ۲۰۰۹) رفتار شرکت کنندگان در پژوهش در جهت منفعت گروه عضویت خودشان در مقایسه با برون گروه بود، به این معنا که به نظر آنها گروه خودشان از ویژگی های مثبت بیشتری نظیر صداقت، خوبی و جذابیت و ویژگی هایی منفی کمتری نظیر نادانی، خصمانه و خسته کننده بودن برخوردار است (تارانت، ۲۰۱۲: ۵۲). همچنین چیریتا و همکاران (۲۰۱۷) تحقیقی با عنوان آسیب شناختی استفاده از اینترنت و فضای مجازی در میان کودکان و نوجوانان رومانیایی انجام دادند. نتایج نشان داد که دانش آموزان ترجیح می دهند مقدار قابل توجهی از زمان خود را با رایانه بگذرانند. همچنین صرف بیش از حد وقت در اینترنت می تواند به توسعه مهارت های اجتماعی و شکل گیری رفتار اعتیاد آور و شکست در مدرسه، تغییرات خلقی و قطع روابط اجتماعی منجر شود.

بخش دوم: مبانی نظری

با توجه به پراکندگی، تعدد و تفاوت رویکردها به آثار و پیامدهای حضور در فضای مجازی و مصرف اینترنت در تمامی ابعاد اجتماعی خصوصاً ابعاد هویتی، ارائه و طرح یک چارچوب نظری منسجم بسیار دشوار می باشد. بنابراین نظریات موجود در باب هویت و فضای مجازی را به سه دسته کلی؛ نظریه های خوش بینانه، نظریه های بدبینانه و نظریه های تلفیقی تقسیم نموده و از هر کدام از این سه رویکرد نظریاتی را در تشریح و تبیین تحقیق استفاده خواهیم نمود.



۱- نظریه های خوشبینانه

نخستین و شاید معتبرترین نظریه در باب فرهنگ دیجیتال و خود در فضای مجازی که تا حدود بسیاری نیز خوش بینانه است، نظریه شری ترکل در باب رابطه حضور در فضای مجازی و شکل گیری خود پست مدرن در بین کاربران فضای مجازی یا میدانهای چند کاربردی به مثابه فضایی مجازی برای گفت وگو، بازی نقش و تعامل با سایرین بطور مداوم و منظم می باشد. البته ترکل در ارائه این نظریه تنها نبوده و بسیاری دیگر از متفکرین از جمله استون^۱ در شرح و بسط نظریه ظهور خودهای چندگانه در فضای مجازی او را همراهی نموده اند. ترکل در کتاب «زندگی بر روی صفحه نمایش»^۲ در پی پاسخگویی به این سؤال اساسی که چگونه رایانه ها با تغییر ندادن نسبی شرایط زندگی ما، خودهای ما را تغییر می دهند؟ وی معتقد است که فضای مجازی در حال سوق دادن ما به فرهنگی پست مدرن بر مبنای تمایز و پراکندگی است، چرا که حضور در فضای مجازی بعثت ویژگی های خاص آن از جمله امکان گمنامی و حذف نشانه های فیزیکی به خود کاربر اجازه می دهد که به اسانی نقش های متعدد و متفاوتی را در زمان های مختلف و با تنظیمات مختلف مورد دلخواه و پسند خود، بازی کند. علاوه بر این فضای مجازی از نظر وی تا حدودی فضایی رهایی بخش است چرا که به خود کاربر اجازه می دهد که در آن واحد خالق، بازیگر، کارگردان، تهیه کننده، در مجموع همه کاره نمایش مطلوب خود باشد. همانطور که خود وی اظهار می دارد از نظر وی کاربران در فضای مجازی از خاصیت گمنامی برای بیان و شرح بخشهای جستجو نشده و محقق نشده خودهایشان استفاده می کنند و بدین معنا فضای مجازی و رایانه ها نه فقط ابزاری تکنولوژیک بلکه در حقیقت، همانطور که استون اشاره می کند، در حکم عرصه ای برای تجربه اجتماعی می باشند. ترکل در بحث مربوط به شخصیت های متعدد کاربران در فضای مجازی، پیوستاری از خودهای مجازی کاربران را ارائه می دهد که در یک سوی آن خودهای کاملاً یکپارچه و منسجم و از سوی دیگر آن خودهای کاملاً از هم گسیخته، متعدد قرار دارند. از نظر وی بیشتر کاربران فضای مجازی خصوصاً شرکت کنندگان در (MUDS) در میانه این پیوستار قرار دارند. آنان تا حدودی دارای خودهای متعدد و شخصیت های چندگانه می باشند، ما قادر به مدیریت شخصیت های خود

^۱ - Stone

^۲ - Life On Screen



و بازی نقش می باشند. سوال مهم دیگری که ترکل در پژوهش خود بدان می‌پردازد، این پرسشی است که؛ جاذبه تعاملات در شبکه در اتاق‌های گفتگو در مقایسه با تعامل در دنیای واقعی و با سایرین جسم دار چیست؟ ترکل معتقد است که ترکیبی از همزمانی تعاملات در فضای مجازی، همراه با وجود خاصیت گمنامی یا در برخی موارد توهم گمنام بودن در این فضا، همراه با توانایی بازی نقش و ارائه خودی بسیار نزدیک و یا بسیار دور از خود واقعی، باعث جذابیت تعاملات مجازی در شبکه شده است (Turtle, 2016, Hamman, 2015).

در نهایت دیدگاه ترکل و سایر پسا مدرن ها در باب تأثیرات فضای مجازی برخورد کاربر را می توان در این پرسش کلیدی ترکل خلاصه کرد " همانطور که مرزهای موجود مابین واقعی و مجازی، جاندار و بی جان، خود واحد یا متکثر ساییده و کم رنگ می شود این پرسش را بیش از پیش می توان مطرح کرد که آیا در زندگی خود را، بر صفحه نمایش می گذرانیم یا درون صفحه نمایش زندگی می کنیم ؟ (Turtle, 2016, Wynn & kats, 2018) در حقیقت می توان گفت حضور در فضای مجازی پنجره ای متعدد تازه ای را به هویت فرد می گشاید که دنیای واقعی فقط یکی از آن پنجره هاست.

۲- نظریه های بدبینانه

این دسته از نظریات شامل ترکیبی از نظریت و رویکردهای نسبتاً بدبینانه به تأثیرات حضور در فضای مجازی خصوصاً در ابعاد هویتی را شامل می باشد. این نظریات عمدتاً به طور پراکنده و در انتقاد از نظریات و رویکردهای نسبتاً خوشبینانه برخی پسا مدرن ها شکل گرفته است. مسئله نخست که این دسته از نظریه پردازان بدان پرداخته و آن را به چالش کشیده اند، مسئله گمنامی بعنوان امکانی رهایی بخش است. اینترنت در این معنا محتوایی برنامه ریزی شده و از پیش مشخص است که توسط یک عده برنامه ریز ایجاد شده و تحت کنترل آنان است و به همین علت است که خودهای شکل گرفته در فضای مجازی نیز بیشتر شکل برنامه ها هستند تا هویت ها، آنان معتقدند که گرچه فضای مجازی به طور کلی و اتاقهای گفتگو به طور جزئی میزانی از گمنامی و پوشیدگی را در لحظه برای فرد کاربر فراهم می‌آورد اما در کل گمنامی و پوشیدگی نهایی وی را از بین می‌برند، چرا که در مجموع تکنولوژی‌های دیجیتال زندگی همه افراد را امروزه تا حدودی شفاف کرده اند. در فضای مجازی هر فرد کاربری قادر است



اطلاعات مختلفی را باسانی پیرامون فرد کاربر دیگر کسب کند، می‌توان گفت زندگی‌ها امروزه در تار و بود تکنولوژی دیجیتال به طور اجتناب ناپذیری قابل مشاهده و مرئی برای سایرین شده است. بنابراین بحث اصلی در فضای مجازی نه گمنامی بلکه قابلیت دیده شدن متقابل همگان است. دستیابی به توازی از قدرت هر فرد کاربر را در فضای مجازی قادر می‌سازد که دیگرانی را که مشغول تماشای (اوبند) ببیند. علاوه بر این در فضای مجازی به انضمام راه‌های مستقیمی که برای جمع‌آوری اطلاعات پیرامون سایرین وجود دارد، یک سری راه‌های غیر مستقیم هم برای کاربر وجود دارد که عملاً امکان گمنامی واقعی را در فضای مجازی به کلی از بین می‌برد برای مثل در بسیاری از کشورها اینترنت شدت توسط نهادهای مختلف کنترل می‌شود، در نتیجه آزادی و ریهایی بخشی در این فضا دست کم در این کشورها نوعی توهم است. مضافاً بر اینکه فضای مجازی بیشترین تأثیرات خود را زمانی بر کاربر گذاشته که بصورت حرفه‌ای و با ترکیبی از سایر شیوه‌های ارتباطات کامل شود. صحبت از گمنامی در این شرایط نیز نسبتاً بی‌معناست چرا که بعلاوه ادغام تدریجی فضای مجازی و دنیای واقعی فرد کاربر و در هم آمیختگی تعاملات این دو جهان عملاً فرد کاربر در طولانی مدت قادر به گمنام بودن، بازی نقش‌های مختلف و پنهان نگه داشتن هویت واقعی خود نیست، و در بسیاری موارد حتی تمایلی نیز به استفاده از این امکان فضای مجازی ندارد. کاربران حرفه‌ای در بیشتر موارد خواهان فراتر رفتن از مرزهای دنیای مجازی خود هستند. برای آنان فضای مجازی هم قسمتی از جهان تجسم یافته است که در آن مایل به ارائه خودی یکپارچه و معین منطبق بر برنامه‌ها و هدفهایشان هستند تا خودی پس مرکز، سیال و چندپاره (Wynn and Kats, ۲۰۱۸, ۲۹۸-۳۲۷).

تاملینسون^۱ نیز در کتاب «جهانی شدن و فرهنگ» در رویکردی مشابه اما اندکی خوش بینانه‌تر بیان می‌دارد که، صمیمیت از راه دور ایجاد شده توسط تکنولوژی‌های جدید ارتباطی از جمله اینترنت را نه بعنوان کمال حضور بلکه باید به مثابه سطح متفاوتی از نزدک دید که هرگز جایگزین صمیمیت تجسم یافته نخواهد شد، بلکه فقط روز به روز در تجربه زنده روزمره بیشتر ادغام می‌گردد (تامپسون، ۱۴۰۱).

مسئله دیگری که اکثر آسیب شناسان به آن پرداخته اند مربوط به ویژگی‌های خاص تعاملات و ارتباطات در دنیای مجازی است. آنان معتقدند که در تعاملات مجازی در نهایت منجر به ایجاد انزوای

^۱ - Tomlinson



اجتماعی و کاهش تعاملات کاربر در دنیای واقعی وی خصوصاً از لحاظ عمق و کیفیت شده و عموماً استفاده بیشتر از اینترنت با کاهش ارتباطات اجتماعی خصوصاً از نوع ارتباطات نزدیک و صمیمی با اعضای خانواده، دوستان نزدیک و... همراه است.

همانطور که میوبرت دریفوس^۱ فیلسوف و نگارنده کتاب نگاه فلسفی به اینترنت و منتقد بزرگ فضای مجازی به خصوص تعاملات مجازی در دنیای معاصر بیان می دارد، عدم تجسم فرد کاربر در تعاملات فضای مجازی نه امتیازی برای این نوع تعاملات بلکه در حقیقت در حکم اسببی براب این نوع تعاملات است. وی معتقد است که از دست رفتن بدن ها در فضای مجازی باعث از بین رفتن و از دست رفتن ارتباط، نهارت، واقعیت و معنا در زندگی انسان ها می شود. وی در باره دوستی ها و ارتباطات مجازی این گونه می گوید :دوستی های روی شبکه احتمالاً نسبت به دوستی های متکی به نزدیکی جسمی محدودیت بیشتری دارند. از آنجایی که دوستان روی شبکه در محیط روزمره مشابهی متجسم نمی شوند با اجتمال کمتری عملی می شوند(دریفوس، ۱۳۹۸: ۱۶).

۳- نظریه های تلفیقی

در این بخش در مجموع به طور بارز به دو رویکرد کاملاً متفاوت به هویت و فضای مجازی خواهیم پرداخت رویکرد نخست، رویکردی به نحوه شکل گیری و ارائه خود در فضای مجازی در چارچوب نظریه نمایش گافمن و رویکرد دوم، رویکرد نوینی به خود در دنیای مدرن کنونی در پرتوی ظهور و گسترش رسانه های جدید و افزایش تعاملات رسانه ای شده است.

میلر^۲ در مقاله معروف خود تحت عنوان «ارائه و نمایاندن خود در زندگی الکترونیکی» با نام فرعی «گافمن در اینترنت» در پی توضیح نحوه ارائه خودهای مجازی در فضای مجازی با استفاده از چارچوب نظریه نمایش گافمن و نظریات وی در باب خود ارائه خود در زندگی روزمره است. میلر معتقد است که ارتباطات الکترونیکی دامنه جدیدی از چارچوب های تعامل را با آداب و رسوم مخصوصی وضعت می کند که اگر چه آشکارا از تعاملات دنیای واقعی و با حضور فیزیکی فقیرترند اما فرصت ها و چالش های

^۱ - Hubert deryfus

^۲ - milley



جدیدی را در راه ارائه و نمایاندن خود در دنیای کنونی فراهم می‌کنند. حال سوال اصلی میلر در اینجاست که «چگونه حقیقتاً نمایش خود در فضای محدود تکنولوژیک و دائماً رو به گسترش فضای مجازی رخ می‌دهد و ساختار تعاملات بدون چهره بر روی شبکه چگونه است؟» (Milley, ۲۰۱۵).

میلر بحث خود را با نحوه ارائه خود قابل قبول و مطلوب در فضای مجازی آغاز می‌کند. از نظر وی افراد در فضای مجازی منابع، تکنیک‌ها و امکاناتی را در اختیار دارند که ارائه خود مطلوبشان را در این فضا بسیار آسانتر از دنیای واقعی می‌کنند. در تعاملات چهره به چهره مدیریت تاثیر گذاری و گذاشتن بیشریت تاثیر بر مخاطب کار نسبتاً دشواری است. اما در فضای مجازی به طور کلی فرد قادر است اطلاعاتی ناخواسته بسیار کمی را در جریان تعامل و به طور صنعتی در اختیار مخاطب خود قرار دهد که منظور اصلی وی نیست اما از سویی دیگر تعامل در فضای مجازی در حقیقت تعامل با ناشناخته‌ها است. تعامل با افرادی که آنها را نمی‌شناسیم، بدون برنامه ریزی قبلی و بدون شناختن متنهایی ناشناخته که در آن حضور داریم.

در مجموع می‌توان گفت افراد در فضای مجازی فرصت ارائه خود مطلوب و ایده‌آل خویشان را تا حدودی در اختیار دارند. خودهایی که می‌تواند پشت صحنه فرد در دنیای واقعی با ترکیبی از پشت صحنه و جلوی صحنه وی باشند. البته بدیهی است اجرای نقش‌های بعضاً متفاوت و رفت و آمد مداوم بین پشت صحنه و جلوی صحنه ممکن است کمی ناپایداری هویت برای فرد کاربر ایجاد کند. اما به طور کلی فضای مجازی، فرصت‌های شایسته‌ای را برای نمایاندن مطلوب خود و شناخت بهتر خود و دیگری در جریان تعاملات مجازی در اختیار ما قرار می‌دهد. (همان، ۱۹۹۵).

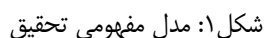
آخرین رویکردی که بدان خواهیم پرداخت برگرفته از نظرات جان تامپسون پیرامون خود و تجربه در دنیای رسانه‌ای شده کنونی است. اگر چه که تامپسون در نظریه اجتماعی‌ای که در باره تأثیرات تمامی اشکال رسانه ارائه کرده است، به طور کلی بیشتر به بررسی تأثیرات اجتماعی توسعه رسانه‌های ارتباطی جدید در جهان مدرن کنونی پرداخته است، اما بدیهی است نظریات وی را می‌توان به یکی از انواع مصادیق این رسانه‌های جدید یعنی رسانه ارتباطی مورد نظر در این پژوهش، اینترنت نیز تقلیل داد. تامپسون در رویکرد خود در مجموع به نظریات گیدنز در باب مدرنیته، ویژگی‌ها و خصوصیات ساختارهای



جوامع مدرن کنونی توجه بسیاری داشته و از مفاهیم نظریه گیدنز در باره هویت شخصی در جهان مدرن کنونی بهره فراوان برده است.

بخش سوم: فرضیات تحقیق

- * بین سرمایه فرهنگی دانش آموزان و فروپاشی هویت اجتماعی ناشی از حضور در فضای مجازی رابطه معناداری دارد؟
- * بین سرمایه اجتماعی دانش آموزان و فروپاشی هویت اجتماعی ناشی از حضور در فضای مجازی رابطه معناداری دارد؟
- * بین سرمایه اقتصادی دانش آموزان و فروپاشی هویت اجتماعی ناشی از حضور در فضای مجازی رابطه معناداری دارد؟
- * بین سواد رسانه ای دانش آموزان و فروپاشی هویت اجتماعی ناشی از حضور در فضای مجازی رابطه معناداری دارد؟
- * بین پایداری به دین و فروپاشی هویت اجتماعی ناشی از حضور در فضای مجازی رابطه معناداری دارد؟
- * بین شرکت در گروه همالان و فروپاشی هویت اجتماعی ناشی از حضور در فضای مجازی رابطه معناداری دارد؟
- * بین نوع و میزان جرائم اینترنتی و فروپاشی هویت اجتماعی رابطه معناداری دارد؟
- * بین میزان استفاده از اینترنت و فروپاشی هویت اجتماعی رابطه معناداری دارد؟
- * بین نحوه استفاده از اینترنت و فروپاشی هویت اجتماعی رابطه معناداری دارد؟
- * بین جنسیت و فروپاشی هویت اجتماعی رابطه معناداری دارد؟



پژوهش حاضر بر حسب هدف از نوع پژوهش‌های کاربردی می باشد و از لحاظ ماهیت از نوع تحقیقات توصیفی- همبستگی می باشد که با استفاده از روش پیمایش داده های تحقیق گردآوری شده است. جامعه آماری این پژوهش را ۲۳۲۲۵ نفر از دانش آموزان دختر متوسطه دوم شهر کرمانشاه می باشد. حجم نمونه آماری نیز از طریق فرمول کوکران برابر با ۳۸۴ نفر برآورد گردید. جهت گردآوری داده ها از روش نمونه گیری طبقه ای متناسب با حجم استفاده شده است. برای این منظور ابتدا جامعه دانش آموزان دختر متوسطه دوم شهر کرمانشاه را بر حسب رشته و جنسیت به مجموعه ای همگون تر طبقه



بندی نموده و سپس از هر طبقه به طور مجزا نمونه‌گیری نمودیم. لازم به ذکر است که حجم هر طبقه برابر یا تقریباً برابر می‌باشد. سپس به روش تصادفی ساده نمونه‌گیری مورد نظر صورت گرفت. ابزار جمع‌آوری داده‌ها در تحقیق حاضر، پرسشنامه می‌باشد. پرسشنامه تحقیق حاضر مشتمل بر ۸۱ سوال، شامل ۷ سوال زمینه‌ای و ۷۴ سوال مرتبط با متغیرهای مستقل و وابسته می‌باشد. لازم به ذکر است سوالات تحقیق در سطح ترتیبی و با طیف لیکرت (۵ گزینه‌ای) می‌باشد. برای بررسی قابلیت اعتبار پرسشنامه تحقیق از اعتبار صوری استفاده شده که ابزار این پژوهش به وسیله ۲ نفر از اساتید دانشگاه مورد تأیید قرار گرفته است و به منظور سنجش پایایی پرسشنامه تحقیق از روش آلفای کرونباخ استفاده شده، که در جریان یک مطالعه مقدماتی پیش‌آزمونی در بین ۳۰ نفر از دانش‌آموزان اجرا شد سپس داده‌های به دست آمده با استفاده از نرم افزار spss و آزمون آلفای کرونباخ تحلیل شد.

جدول ۱: آلفای کرونباخ مرتبط با پایایی پرسشنامه

متغیر	شاخصه	مقیاس	آلفای کرونباخ	آلفای کل
مستقل	میزان استفاده از اینترنت	ترتیبی	۰/۸۷	۰/۸۲
	نوع استفاده از اینترنت	ترتیبی	۰/۷۳	
	سرمایه اجتماعی	ترتیبی	۰/۸۵	
	سرمایه اقتصادی	ترتیبی	۰/۷۹	
	سرمایه فرهنگی	ترتیبی	۰/۷۹	
	سطح دینداری	ترتیبی	۰/۸۰	
	شرکت در گروه همالان	ترتیبی	۰/۸۲	



نتایج حاصله (جدول ۱) نشان می دهد ابزار تحقیق از پایایی مطلوب برخوردار است. در نهایت پس از تأیید اعتبار و پایایی ابزار تحقیق، داده ها گردآوری و با استفاده از نرم افزار SPSS مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است.

- براساس نتایج آمار توصیفی و با توجه به اطلاعات گردآوری شده ۴۶ درصد از پاسخگویان مرد و ۵۴ درصد از آنها زن می باشند.
- ۳۷.۳ درصد از پاسخگویان در پایه دهم و ۳۴.۵ درصد در پایه یازدهم و ۲۸.۲ درصد در پایه دوازدهم مشغول به تحصیل می باشند.
- در ارتباط با تحصیلات پدر پاسخگویان و بر اساس داده های به دست آمده ۲.۷ درصد بیسواد، ۲۲.۷ درصد ابتدایی، ۳۴.۲ درصد سیکل، ۲۷.۹ درصد فوق دیپلم ۱۰.۷ درصد لیسانس می باشد.
- در ارتباط با تحصیلات مادر پاسخگویان و بر اساس داده های به دست آمده ۱۷ درصد بیسواد، ۴.۷ درصد ابتدایی، ۲۶.۳ درصد سیکل، ۲۰.۶ درصد فوق دیپلم ۱۱.۷ درصد لیسانس می باشد.
- شغل پدر ۱۱ درصد از پاسخگویان کارمند، ۲۱.۱ درصد فنی، ۳۱ درصد آزاد، ۲۷.۱ درصد سایر مشاغل می باشد.



- در ارتباط با میزان درآمد خانواده و بر اساس داده‌های به دست آمده، خانواده ۸.۲ درصد از دانش آموزان دارای درآمد زیر ۱۰ میلیون تومان، ۴۹.۱ درصد دارای درآمد بین ۱۰ الی ۲۰ میلیون تومان، ۲۴.۱ درصد بین ۲۰ الی ۳۰ میلیون تومان و ۱۶.۲ درصد دارای درآمد بالای ۳۰ میلیون تومان می باشند.

بخش ششم: آزمون ضریب همبستگی اسپیرمن

با توجه به نتایج آزمون کولموگروف-اسمیرنف مبنی بر غیرنرمال بودن داده‌های تحقیق، به منظور بررسی همبستگی فرضیات از ضریب همبستگی ناپارامتریک اسپیرمن استفاده شده است. در جدول زیر نتایج ضریب همبستگی تمامی فرضیات ارائه شده است.

جدول ۲: آزمون همبستگی پیرسون

شماره	فرضیه	ضریب همبستگی	سطح معنی داری	نتیجه آزمون
۱	بین جنسیت و فروپاشی هویت اجتماعی رابطه معناداری دارد؟	۰/۱۴۱	۰/۰۰۸	معنادار است
۲	بین سرمایه اجتماعی دانش آموزان و فروپاشی هویت اجتماعی ناشی از حضور در فضای مجازی رابطه معناداری دارد؟	۰/۳۴۹	۰/۰۰۷	معنادار است
۳	بین سرمایه اقتصادی دانش آموزان و فروپاشی هویت اجتماعی ناشی از حضور در فضای مجازی رابطه معناداری دارد؟	۰/۰۴۷	۰/۳۷۶	معنادار نیست



۴	بین سواد رسانه ای دانش آموزان و فروپاشی هویت اجتماعی ناشی از حضور در فضای مجازی رابطه معناداری دارد؟	۰/۰۴۰	۰/۴۵۲	معنادار نیست
۵	بین پابندی به دین و فروپاشی هویت اجتماعی ناشی از حضور در فضای مجازی رابطه معناداری دارد؟	۰/۱۴۴	۰/۰۰۶	معنادار است
۶	بین شرکت در گروه همالان و فروپاشی هویت اجتماعی ناشی از حضور در فضای مجازی رابطه معناداری دارد؟	۰/۴۳۵	۰/۰۰۰	معنادار است
۷	بین نوع و میزان جرائم اینترنتی و فروپاشی هویت اجتماعی رابطه معناداری دارد؟	۰/۸۰۱	۰/۰۰۰	معنادار است
۸	بین میزان استفاده از اینترنت و فروپاشی هویت اجتماعی رابطه معناداری دارد؟	۰/۱۴۴	۰/۰۰۶	معنادار است
۹	بین نحوه استفاده از اینترنت و فروپاشی هویت اجتماعی رابطه معناداری دارد؟	۰/۶۷۶	۰/۰۰۰	
۱۰	بین سرمایه فرهنگی دانش آموزان و فروپاشی هویت اجتماعی ناشی از حضور در فضای مجازی رابطه معناداری دارد؟	۰/۶۲۱	۰/۰۰۱	معنادار است

با توجه به جدول فوق و با تأکید بر سطح معناداری بدست آمده از ضریب همبستگی اسپیرمن و میزان همبستگی بین متغیرهای مستقل (میزان استفاده از اینترنت، نوع استفاده از اینترنت، سرمایه اجتماعی، سرمایه فرهنگی، سطح دینداری، شرکت در گروه همالان، نوع و میزان جرائم اینترنتی) و متغیر وابسته فروپاشی هویت اجتماعی که همگی کمتر از ۰/۰۵ می باشند، فرضیات فوق مورد تأیید قرار می گیرند. اما با توجه به اینکه سطح معناداری فرضیه های سوم (سرمایه اقتصادی) و چهارم (سواد رسانه ای دانش آموزان) بالاتر از ۰/۰۰۵ می باشد، همبستگی بین این دو متغیر معنادار نبوده و این فرضیات رد می شوند.

بخش هفتم: تحلیل رگرسیون چند متغیره

جدول ۳: خلاصه مدل

مدل	ضریب همبستگی (R)	ضریب همبستگی چندگانه	ضریب تعدیل شده (R^2_{adj})	برآورد خطای معیار
۱	۰/۴۶۰	۰/۲۱۱	۰/۱۹۶	۰/۵۱۶۹۸

در جدول ۳ خلاصه مدل مشخص شده است. براساس این جدول مقدار ضریب همبستگی (R) بین متغیرها ۰/۴۶۰ می باشد که نشان می دهد بین مجموعه متغیرهای مستقل (میزان استفاده از اینترنت، نوع استفاده از اینترنت، سرمایه اجتماعی، سرمایه اقتصادی، سرمایه فرهنگی، سطح دینداری، جنسیت، شرکت در گروه همالان، نوع و میزان جرائم اینترنتی و سواد رسانه ای و وابسته تحقیق) فروپاشی هویت اجتماعی) همبستگی متوسطی وجود دارد. اما مقدار ضریب تعیین تعدیل شده (R^2_{adj}) که برابر با ۰/۱۹۶ می باشد، نشان می دهد که ۱۹/۶ درصد از کل تغییرات میزان فروپاشی هویت اجتماعی دانش آموزان در فضای مجازی وابسته به ۱۰ متغیر مستقل ذکر شده در این معادله می باشد. به عبارت دیگر، مجموعه متغیرهای مستقل، یک پنجم از واریانس متغیر فروپاشی هویت دانش آموزان در فضای مجازی را پیش بینی (برآورد) می کنند.



جدول شماره ۴: رگرسیون خطی چند متغیره

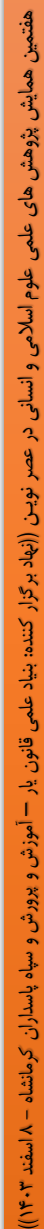
متغیرهای مستقل	ضرایب استاندارد شده		ضرایب استاندارد شده (Beta)	T	سطح معناداری
	ضریب رگرسیونی (B)	خطای معیار (Std.Error)			
میزان استفاده از اینترنت	۰/۰۴۰	۰/۴۴	۰/۰۵۴	۲/۷۱۲	۰/۰۷۲
نوع استفاده از اینترنت	۰/۳۳۶	۰/۰۴۴	۰/۳۴۵	۵/۳۱۰	۰/۰۰۰
سرمایه اجتماعی	۰/۱۱۵	۰/۰۴۹	۰/۱۲۷	۲/۳۲۷	۰/۰۲۱
سرمایه اقتصادی	۰/۰۶۳	۰/۰۴۳	۰/۰۷۳	۱/۴۵۲	۰/۱۴۷
سرمایه فرهنگی	۰/۰۷۹	۰/۰۳۵	۰/۲۲۰	۲/۲۴۱	۰/۰۲۶
سطح دینداری	۰/۲۴۰	۰/۰۳۴	۰/۲۹۸	۴/۰۹۹	۰/۰۰۰
جنسیت	۰/۱۴۸	۰/۰۳۹	۰/۱۷۵	۲/۱۲۱	۰/۰۰۰
شرکت در گروه همالان	۰/۲۱۱	۰/۰۴۱	۰/۲۵۸	۳/۳۶۰	۰/۰۰۱
نوع و میزان جرائم اینترنتی	۰/۲۹۷	۰/۰۴۳	۰/۳۷۱	۱/۹۸۲	۰/۰۰۰
سواد رسانه ای	۰/۰۶۸	۰/۰۴۱	۰/۰۸۳	۱/۶۵۶	۰/۰۹۹



بر طبق یافته‌های جدول شماره (۴) نتایج رگرسیونی به روش جبری بین متغیرهای مستقل با متغیر فروپاشی هویت اجتماعی در مدل نهایی ارائه شده شامل ۱۰ متغیر (میزان استفاده از اینترنت، نوع استفاده از اینترنت، سرمایه اجتماعی، سرمایه اقتصادی، سرمایه فرهنگی، سطح دینداری، جنسیت، شرکت در گروه همالان، نوع و میزان جرائم اینترنتی و سواد رسانه ای) می‌باشد. در این بخش، تفسیر ضرایب رگرسیونی بر اساس ضریب بتا (Beta) انجام می‌گیرد. زیرا این آماره نشان دهنده ضریب رگرسیونی استاندارد شده هر یک از متغیرهای مستقل بر روی متغیر وابسته تحقیق می‌باشد. بنابراین، می‌توانیم با استفاده از آن، سهم نسبی هر متغیر مستقل در مدل را مشخص کنیم. مقایسه متغیرها نشان می‌دهد که اولاً؛ تاثیر ۷ متغیر نوع استفاده از اینترنت، سرمایه اجتماعی، سرمایه فرهنگی، سطح دینداری، جنسیت، شرکت در گروه همالان، نوع و میزان جرائم اینترنتی بر فروپاشی هویت اجتماعی دانش‌آموزان در فضای مجازی معنی دار است، اما متغیرهای میزان استفاده از اینترنت، سرمایه اقتصادی و سواد رسانه ای به خاطر اینکه سطح خطای مقدار t آن‌ها بالاتر از 0.05 می‌باشد، نشان دهنده این است که دو متغیر مذکور بر متغیر فروپاشی هویت اجتماعی دانش‌آموزان تاثیر نداشته‌اند. ثانیاً؛ متغیرهای نوع و میزان جرایم اینترنتی با ضریب رگرسیونی 0.371 و نوع استفاده از اینترنت با ضریب 0.345 به ترتیب دارای بالاترین تاثیر رگرسیونی و متغیرهای سواد رسانه ای با ضریب 0.068 و سرمایه اقتصادی با ضریب 0.063 ، دارای ضعیف‌ترین تاثیر رگرسیونی بر روی متغیر وابسته (فروپاشی هویت اجتماعی دانش‌آموزان در فضای مجازی) می‌باشند.

بخش هشتم: آزمون فریدمن

جهت اولویت بندی تاثیر عوامل موثر بر فروپاشی هویت اجتماعی دانش‌آموزان در فضای مجازی، از آزمون فریدمن استفاده شده است که نتایج آن در جدول ۵ قابل مشاهده می‌باشد.



جدول ۵: رتبه بندی عوامل موثر بر فروپاشی هویت اجتماعی دانش آموزان در فضای مجازی

میزان تاثیر	میانگین رتبه	مؤلفه	رتبه
موثر ترین	۶/۵۸	شرکت در گروه همالان	۱
	۴/۸۵	نوع و میزان جرائم اینترنتی	۲
	۴/۶۵	نوع استفاده از اینترنت	۳
	۳/۹۸	سطح دینداری	۴
	۳/۷۶	سرمایه فرهنگی	۵
کم اثر ترین	۳/۳۰	سرمایه اجتماعی	۶
	۱/۴۶	جنسیت	۷
	۱/۲	میزان استفاده از اینترنت	۸
	۰/۹۵	سواد رسانه ای	۹
	۰/۸۸	سرمایه اقتصادی	۱۰



نتایج آزمون فریدمن نشان می دهد که متغیر شرکت در گروه همالان (رتبه اول) را در بین متغیرهای موثر بر فروپاشی هویت اجتماعی دانش آموزان در فضای مجازی (با میانگین رتبه ۶/۵۸) به خود اختصاص داده است. نوع و میزان جرائم اینترنتی (با میانگین رتبه برابر ۴/۸۵) در رتبه دوم، نوع استفاده از اینترنت (با میانگین رتبه برابر ۴/۶۵) رتبه سوم، سطح دینداری (با میانگین رتبه برابر ۳/۹۸) رتبه چهارم، سرمایه فرهنگی (با میانگین رتبه برابر ۳/۷۶) در رتبه پنجم، سرمایه اجتماعی (با میانگین رتبه برابر ۳/۳۰) در رتبه ششم، جنسیت (با میانگین رتبه برابر ۱/۴۶) در رتبه هفتم، میزان استفاده از اینترنت (با میانگین رتبه برابر ۱/۴۶) در رتبه هشتم، سواد رسانه ای (با میانگین رتبه برابر ۰/۹۵) در رتبه نهم و سرمایه اقتصادی (با میانگین رتبه برابر ۰/۸۸) در رتبه دهم قرار دارد.

نتیجه گیری

با شروع دوران مدرن و شکل گیری حوزه جامعه شناسی فرهنگ، مسائل مختلف بر گرفته از زندگی انسانها در زندگی اجتماعی جدید، توجه علاقه مندان به این حوزه جامعه شناسی را به خود جلب کرد. یکی از مسائلی که جهان مدرن برای انسان مدرن به ارمغان آورد بحث هویت اجتماعی او است. همزمان با گذار انسان از دنیای سنتی به دنیای مدرن، هویت انسان دچار دگرگونی شگرفی شده است. با توجه به این مسأله باید اذعان داشت با ورود تکنولوژی جدید به عنوان عنصر فرهنگ در پنجاه سال اخیر ما شاهد مقاومت هایی از سوی جماعت ایرانی بوده ایم، ولی در خصوص اینترنت چنین مقاومت هایی مشاهده نشد به این دلیل که اینترنت با یک نیاز فرهنگی وارد نهاد آموزشی شد و حالت تقدسی پیدا کرد و لزوم دسترسی به اینترنت و استفاده از آن را در محیط های آموزشی و خانواده نیاز به مجوز خاصی نداشت، بنابراین استفاده از اینترنت یک ضرورت فرهنگی تلقی شده (بر اساس اصل ضرورت کار کردی) و نمی توان منکر آن شد. اینترنت کارکردهای مختلفی را ایفا می کند یکی از کارکردهای آن واکنش به نیازهای افراد است. این نیازها در زمینه های مختلف و با شیوه های متفاوت پاسخ داده می شود. از جمله کسب اطلاعات، سرگرمی و الگو گرفتن از شیوه های رفتاری و نیز آشنایی با عنصر فرهنگ ها و ملل مختلف در محیط مجازی و غیر واقعی و پیامد آن اثرات متقابل اینترنت بر فرهنگ است. اینترنت به عنوان اجزای فرهنگی در مناسبت اجتماعی و شیوه زندگی و الگوی رفتاری دانش آموزان تأثیر متقابلی دارد. مالیونفسکی نیز در این زمینه این گونه مطرح می کند اجزای یک فرهنگ کل با هم رابطه متقابلی



دارند و بر هم تأثیرگذار هستند. پس فرهنگ فرایندی است پویا که بر ماهیت و سطح نیازهای انسان تأثیر می‌گذارد و آن‌ها را دگرگون می‌کند و هیچ عنصر فرهنگی بدون کارکرد نمی‌تواند ادامه داشته باشد.

فضای مجازی از انسان‌ها هویت‌های جدید بدون تاریخ و زمان می‌سازد و آن‌ها را تحت کنترل در می‌آورد. بطوریکه، یافته‌های آماری در مجموع، حاکی از آن است که، بیشتر از ۹۵ درصد دانش آموزان با فضای مجازی در تعامل هستند و حدود ۶۵ درصد بین ۱-۳ ساعت از زندگی روزمره خویش را صرف استفاده از اینترنت می‌کنند و بیش از ۵۵٪ جذابیت فضای مجازی حائز اهمیت است و از سوی دیگر انگیزه استفاده از شاخص سرگرمی و تفریح با بیشترین فراوانی در مدرکایی آن‌ها تأثیرگذار بوده است و به طور متوسط ۶۴ درصد تمایل به مدرکایی دارند (معیدفر، ۱۳۸۹: ۲۳). آزمون‌های آماری نیز نشان داد که بین فضای مجازی و تمایل به مدرکایی رابطه معناداری وجود دارد و با ۹۵ درصد سطح اطمینان می‌توان نتایج را به کل جامعه مورد مطالعه تعمیم داد.

از آنجا که هویت اجتماعی یکی از مباحث بحث برانگیز در حوزه‌های مختلف (جامعه‌شناسی، روانشناسی اجتماعی و...) بشمار می‌رود ضرورت دارد تا با بررسی این موضوع، مباحث صورت گرفته حول این مفهوم مستند باشد. از این رو در تحقیق حاضر برای سنجش این سازه از گونه‌های هویتی (قومی، دینی، ملی و جهانی) بهره‌گیری شد و با سنجش این گونه‌های هویتی، بررسی تجربی دیگری حول این سازه ارائه گردید. از سوی دیگر نتایج بدست آمده از پژوهش‌های صورت گرفته در این حوزه نشان می‌دهند که متغیرهای گوناگونی بر چگونگی شکل‌گیری هویت تأثیر دارند. به عنوان نمونه می‌توان به متغیرهایی چون سرمایه اجتماعی و فرهنگی، نوع استفاده از اینترنت، سطح دینداری، جنسیت، گروه همالان و... اشاره داشت که بطور مستقیم یا غیر مستقیم در تعیین هویت اجتماعی تأثیر گذار بوده اند.

هویت اجتماعی به عنوان یکی از پایه‌های تشکیل دهنده شخصیت فرد، پاسخی به سؤالات «چیستی» و «کیستی» شخص به لحاظ اجتماعی است. شخص با پاسخ به این سؤالات، کلیتی را برای خود مجسم می‌کند که خود را جزئی از آن می‌داند. هویت اجتماعی فرد، آن بخش از هویت اوست که فرد خود را با آن تعریف می‌کند و از طریق ارزشها، هنجارها، ویژگیها و بطور کلی، رفتارهای اکتسابی خود را به نمایش می‌گذارد تا از این رهگذر ویژه بودن خود را به دیگران نشان دهد، که او خویشتن خویش را به



آنها عرضه می کند. بنابراین هر گونه خللی در شکل گیری، تکوین و تثبیت هویت اجتماعی، نقصان شخصیت و تعریف فرد از خود شده و در نتیجه شخص نمی تواند به عنوان جزئی از اجتماع، یک شخصیت متمایز از نظر هویت اجتماعی بشمار آید. از همین روست که اریکسون^۱ بیان می دارد نوجوانان و جوانان با توجه به شکل گیری شخصیتشان در این دوره، در دوره ای بسر می برند که پایه و اساس تعمیم یافته و احساس تعلق عاطفی به جامعه خود را کسب می کنند. در سنین نوجوانی و جوانی، شخصیت فرد شکل گرفته و طی روند جامعه پذیری و فرهنگ پذیری، ارزشها و هنجارهای جامعه و محیط فرهنگی اطراف خود را درونی می کند و بر اساس آنها رفتار و اندیشه های خود را شکل می دهد. به عبارتی از دید اریکسون، شکل گیری هویت مستلزم ترکیب تجربه های فرهنگی فرد در دوران نوجوانی و جوانی اوست که فرد با درونی کردن آنها، نوعی نظم مستمر در کنش ها و برنامه ریزیهایش بوجود می آورد. از این رو پویایی هویت اجتماعی شامل درونی کردن، ترکیب و باز ترکیب این تجربه های فرهنگی در شخصیت فرد است که نوعی تمایز و انسجام را برای او به همراه دارد. نکته مهم در این پویایی این است که هویت در چارچوب روابط، جایگاه و نقشهایی که فرد در آن قرار می گیرد یا انجام می دهد ظاهر می شود(جی دان، ۱۳۸۵: ۱۱۵).

رشد و پویایی هویت اجتماعی فرآیند پیچیده و چند بعدی است. فرآیندی که خود مجموعه ای از فرآیندهای بهم مرتبط است. تمام این فرآیندها شامل نوع نگاههایی است که ما نسبت به خویشتن خویش در ارتباط با دیگران و در ارتباط با جامعه ای که در آن زندگی می کنیم، داریم. در این تحقیق هم متناسب با موضوع پژوهش سعی براین شده که خودانگاره های هویتی دانش آموزان در ضای مجازی را از دیدگاه خود آنان مورد بررسی قرار دهد. امروزه ما در جامعه شبکه ای زندگی می کنیم، در جامعه شبکه ای دیگر وقت این را نداریم که معطل شویم، تا بخواهیم تحول و تغییر قبلی را بفهمیم و تحلیل کنیم، رخداد بعدی حادث شده و این روند همچنان ادامه دارد. در جامعه شبکه ای، ما در جایی به سر میبریم که فرهنگ ساخته می شود و معیارها در آن طراحی و تولید میشوند. در این جامعه، تکنولوژی اطلاعات عامل ساخت فرهنگ و معیار و اخلاق است و بنیان های آن، "قدرت، ثروت و تجربه" است. این یک واقعیت است که ویژه گی جهان نو سلطه رسانه ها بر اجتماع است. تکنولوژی اطلاعات قدرت، ثروت

^۱-Erickson



و تجربه را به عنوان معنا و هویت تولید می کند. امروزه دیگر این منش های سنتی و فرهنگی نیستند که هویت یک فرد را می سازند، بلکه انسان ها خیلی ساده، تحت تاثیر جریانات روز قرار می گیرند و "با هر موجی به این سو آن سو" متمایل میشوند.

با توجه به یافته های پژوهش پیشنهادهایی در جهت افزایش هویت اجتماعی و ابعاد آن (قومی، ملی، دینی و جهانی) در بین دانش آموزان ارائه می گردد:

- آموزش مهارت های تفکر خلاقانه، نقادانه و تصمیم گیری به دانش آموزان در زمینه ارزش ها و الگوهای رفتاری در فضای مجازی اینترنتی.
- افزایش آگاهی دانش آموزان از نحوه مقابله با تهدیدات و مخاطرات فرهنگی، اینترنتی.
- افزایش آگاهی خانواده ها نسبت به نحوه مقابله و برخورد با دانش آموزان در خصوص تهدیدات و مخاطرات فرهنگی اینترنتی.
- ایجاد فضاهای جذاب و پرنشاط متناسب با فرهنگ ایرانی در محیط مجازی برای هر نوع سلیقه مخاطبین.
- جهت رفع تعارض در ارزش های گروهی به دانش آموزان در قالب برنامه آموزشی مدارس و همچنین در خانواده ها بیاموزیم که در انتخاب دوستان و عضویت در گروه های مختلف نهایت دقت را داشته باشند تا دچار چندگانگی ارزشی نشوند که منجر به افسردگی، پرخاشگری، متزلزل شدن شخصیت، و... خواهد شد.
- برنامه ریزی در سطح کلان در جامعه بگونه ای که نهادهای اجتماعی و رسانه ها اثر یکدیگر را خنثی نکنند و همه با هم یک الگوی ارزشی واحد را مطرح نمایند و ارزش های متضاد با یکدیگر را شناسایی و در جهت حذف آن اقدام نمایند.



- نظارت و کنترل بر سایت‌های تبلیغاتی به منظور ممانعت گرایش دانش‌آموزان به فرهنگ غربی و اهتمام رسانه‌های همگانی و ملی در راستای نهادینه سازی استفاده از لباس و پوشاک متناسب با الگوهای ملی و شئون فرهنگ اسلامی ایرانی.



• تامپسون، جان بروکشایر (۱۴۰۱)، رسانه ها و نوگرایی: نظریه اجتماعی درباره رسانه ها، علی ایثاری کسمایی، تهران، انتشارات موسسه ایران.

• کاستلز، مانوئل (۱۴۰۰)، عصر اطلاعات: قدرت هویت، ترجمه حسن چاوشیان، تهران، انتشارات طرح نو.

- Chiritat, v., chirita, R., stefanescu, c., llinca, M. & chele, G. (۲۰۱۷). *pathological internet use among Romanian children and teenagers*, craiova university.
- Morahan-martin, j. & Schumacher, p. (۲۰۲۰). *Incidence and correlates of pathological internet use among college students*. *journal of computers in Human behavior*, ۱۶ (۱), ۱۳-۲۹.
- Turkle, A. M. (۲۰۱۵). *The school translational environment project: an ecological intervention and evaluation*. ۱۴ ounces of prevention: a case-book for practitioner: pp: ۱۱۱- ۱۲۲; Washington DC: American Psychological Association.
- Tarent, M.D. (۲۰۱۲). *Revaluating the identity status paradigm: still useful after ۳۵ years*, *Journal of Adolescence Research*, Vol: ۱۵, pp. ۹۱- ۹۸.

لوگو سازمان ها و نهادهای علمی، سیاسی و دولتی حامی معتبر هفتمین همایش ملی بیژوهترهای علمی علوم اسلامی و انسانی در عصر نویسن



اگانت ایتا و ایمیل رسمی همایش جهت ارسال مقاله
۰۹۱۰۰۶۳۶۰۰۲
Ghanonyar@YAHOO.COM

۱۴۰۳/۱۲/۰۸
دانشگاه رازی- سالن همایش دانشکده علوم اجتماعی


 مراجع عالی مقام
 تحت پوشش خبری صداوسیما



جهت همکاری در برگزاری همایش با دبیر اجرایی تماس بگیرید:
خانم دکتر شهلا رضایی ۰۹۱۹۶۷۴۸۶۲۵