

بررسی تاثیر فضای مجازی (تلفن همراه و اینترنت) در جامعه پذیری دانش آموزان دبیرستانی پسرانه منطقه ۱۷ تهران

دکتر رضا علی محسنی، احمد آذری

چکیده

دانش آموزان دبیرستانی در سن انتخاب و شکل گیری شخصیت می باشند. اگر یادگیری و جامعه پذیری آنها با ارزشها و هنجارهای جامعه مطابقت نداشته باشد می تواند اثرات منفی فردی و اجتماعی داشته باشد. یکی از عوامل تاثیر گذار بر جامعه پذیری دانش آموزان فضای مجازی است که در کشور ایران گسترش زیادی داشته است. هدف پژوهش حاضر بررسی تاثیر فضای مجازی (اینترنت و تلفن همراه) بر جامعه پذیری منفی دانش آموزان دبیرستانی پسر منطقه ۱۷ تهران در سال تحصیلی ۹۴-۹۵ می باشد. با توجه به نظریات گیدنز، کاستلز و بوردیو چهار چوب نظری این پژوهش با فرضیات جذاب بودن، تنوع، به روز بودن و در دسترس بودن فضای مجازی مورد بررسی قرار گرفت. فرضیات پژوهش با روش پیمایشی مورد آزمون قرار گرفته اند. جامعه آماری پژوهش دانش آموزان پسر دبیرستانی منطقه ۱۷ تهران می باشد، که تعداد کل آنها ۳۳۷۷ نفر می باشد که از این تعداد ۳۴۰ نفر حجم نمونه پژوهش است. برای انتخاب آنها از نمونه گیری سیستماتیک استفاده شده است و سپس با ابزار پرسشنامه اطلاعات جمع آوری شده مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است. نتایج پژوهش نشان میدهد که استفاده از فضای مجازی در بین دانش آموزان دبیرستانی زیاد است. و قدرت فضای مجازی در دست کسانی است که فرهنگ آنها با فرهنگ کشور ما در تقابل است و با توجه به عوامل جذابیت، تنوع، به روز بودن و در دسترس بودن فضای مجازی تاثیر گذاری آن در بین دانش آموزان زیاد است و این تاثیر گذاری می تواند موجب جامعه پذیری منفی و تهاجم فرهنگی شود که در این صورت دانش آموزان دچار چندگانگی فرهنگی می شوند که تاثیر آن بر جامعه تزلزل در ارزشها و هنجارهای جامعه است و فرد دچار تزلزل شخصیت و بحران روحی می شود.

کلید واژه های تحقیق: فضای مجازی (اینترنت، تلفن همراه)، اجتماعی شدن، جامعه پذیری، چندگانگی

فرهنگی، آموزش، دانش آموزان

۱-دانشیار جامعه شناسی دانشگاه آزاد اسلامی تهران مرکز (عهده دار مکاتبات). mohseni.net14@gmail.com

۲-کارشناس ارشد جامعه شناسی.

جامعه پذیری فرایندی است که در آن فرد ارزش ها و هنجارهای جامعه را از طریق نهاد های رسمی جامعه مانند آموزش و پرورش یاد می گیرد. در کنار نهادهای رسمی عوامل غیر رسمی هم وجود دارد که سعی در یادگیری افراد جامعه هستند که می توانند در مقابل عوامل رسمی جامعه قرار بگیرند. عصر حاضر عصر مطبوعات و رسانه های گروهی و ارتباطات می باشد فضای مجازی که شامل اینترنت، تلفن همراه، ماهواره و... می باشد در جهان امروز که در حال تبدیل به دهکده جهانی است حرف اول را می زند. برای این اساس یکی از مهمترین وجوه عملکرد شبکه های اجتماعی، تاثیرات منفی و مثبت آنها در عرصه اجتماعی است. به همین سبب نقش شبکه های اجتماعی در زندگی، بویژه تاثیر این پدیده در جامعه پذیری جوانان بایستی مورد توجه محققان قرار گیرد. کشور ایران از جمله کشور هایی است که به عنوان یکی از اعضای دهکده جهانی در معرض تاثیر پذیری فضای مجازی قرار دارد. و با توجه به گسترش فضای مجازی در بین دانش آموزان و استفاده بیش از حد از آن، فضای مجازی می تواند ارزشها و هنجارهایی مخالف با ارزشها و هنجار های جامعه را به دانش آموزان یاد دهد و موجب دوگانگی ارزشی در بین آنها شود. لذا در این راستا توجه به اثرات منفی فضای مجازی در بین دانش آموزان ضرورت دارد.

بیان مساله تحقیق و اهمیت موضوع:

هدف مشترک تمام عوامل جامعه پذیر آن است که هنجارها، ارزش های جامعه را در فرد درونی کند. اما در فرایند جامعه پذیری عوامل گوناگونی وجود دارد که در جامعه پذیری فرد موثر است. تعدد عوامل جامعه پذیری امروزه یک واقعیت اجتماعی است که توأم با پیچیدگی نظام اجتماعی، خود در تقویت مشکلات جامعه پذیری تاثیر فوق العاده ای دارد. این تعدد به گونه ای است که می توان به جرات ادعا نمود اگر نظامهای مدون تعلیم و تربیت به کمک فرد نشتابند، فرد بسان موجود ضعیفی مورد هجوم اندیشه ها، هنجارها، ارزش ها قرار می گیرد. فرایند جامعه پذیری در جامعه به طور غیر رسمی^۱ مانند گروه دوستان، خانواده و فضای مجازی و..... می باشد. و به طور رسمی^۲ از طریق مدرسه صورت می پذیرد (تنهایی، ۱۳۷۹). عصر حاضر عصر مطبوعات، رسانه های گروهی و ارتباطات است. دنیا کنونی ما عصر تاخت و تاز وسایل ارتباط جمعی رادیو، تلویزیون، ماهواره، تلفن همراه و اینترنت می باشد. ججم تغییرات به قدری گسترده است که می توان گفت پارادایم های اجتماعی قدیم به پایان رسیده و فهم متناظر جامعه و

^۱ informal

^۲ formal

فرهنگ جدید را منعکس نمی کنند (ساتوریس؛ ۱۷: ۲۰۰۶). فناوری جدید اطلاعاتی و ارتباطی روش کار ما را نه تنها در امور اقتصادی و اجتماعی دگرگون کرده اند، بلکه حتی نحوه تفکر ما را در مقایسه با گذشته تغییر داده اند. تنوع فرهنگی یا به تعبیر جامعه شناسی جهانی، فراملی شدن فرهنگی موجب تشویش های جدی در الگوها، ایده الها و انتظارات در زندگی روزمره، خانواده، محیط کار، دانشگاه و هویت فردی و اجتماعی شده است. قرار گرفتن فرد در انبوهی از فرهنگها خصوصا در جهان مجازی نوعی تشویش ناشی از " گم گستگی " را به وجود آورده است.

از سوی دیگر، رشد و توسعه این فناوری، بحث و جدل های متعددی را بر سر پیامدها و عوارض فردی و اجتماعی، کوتاه مدت و بلند مدت، سطحی و زود گذر ویا عمقی و دیرپای و کلا آثار مثبت و منفی آنها به راه انداخته است.

ایران از جمله کشور هایی است که به عنوان یکی از اعضای دهکده جهانی مک لوهان در معرض تاثیر پذیری های جهانی قرار دارد. فرایند جهانی شدن و به تبع آن رسان های جدید اطلاعاتی و ارتباطی از دهه ۷۰ فضای سیاسی، اجتماعی و فرهنگی ایران را فرا گرفت و گسترش و نفوذ ماهواره ها و اینترنت به تدریج گرایش ها، رفتارها و کنش های اجتماعی در جامعه به ویژه میان نسل جوان و نخبگان را متاثر ساخت و تغییرات و پیامد هایی را در حوزه های مختلف به همراه آورد. حوزه فرهنگی و هویتی یکی از مهمترین حوزه هایی است که در این فن آوری های جدید به شدت تاثیر پذیرفت.

امروزه، در جامعه ما، جوانان و نوجوانان چیز هایی را می پسندند که با سلیقه و ذائقه نسلهای پیشین تفاوت ماهوی و فاحش دارند. اطلاعات، دانش، رفتارهای اجتماعی، علایق و نوع تفکر این نسل آن چنان متفاوت از نسلهای پیشین است که او را در موقعیت خاصی قرار داده است با این حال رفتارها و دیدگاه های همین نسل نیز دگرگونی های اساسی و ساختاری در حال شکل گیری است که بخش عمده آن متاثر از ورود و شیوع فن آوری نوین ارتباطات است. در واقع یکی از نقاط افتراق و جدایی این نسل با نسل های پیشین آشنایی و بهره گیری از این رسانه ها و فنآوری ارتباطی است.

بطور کلی می توان گفت زندگی در اینگونه فضاهای مجازی می تواند تاثیرات منفی مختلفی بر « جامعه پذیری » کاربران داشته باشد. فرصتهای آموزشی، اقتصادی و... از جمله نقاط مثبت این فضاها می باشد اما حضور در این دنیاها می تواند آسیب پذیری های اجتماعی و خانوادگی را نیز همراه داشته باشد. در جامعه ما یکی از مهم ترین چالش های فرارو، تضادهای فرهنگی جامعه با این ابزارها و دستاوردهای حاصل از آنها

است. در این میان، بدیهی است با سرعت گرفتن رشد تکنولوژی های ارتباطی و ورود این فناوری ها به کشور و در عوض عدم برنامه ریزی در داخل، این تضادها به شکل برجسته تری نمایان می شوند و آسیب بیشتری را متوجه جامعه بخصوص دانش آموزان می کنند. لذا در این راستا تعیین میزان تاثیر فضای مجازی (تلفن همراه و اینترنت) بر جامعه پذیری دانش آموزان ضرورت دارد.

لذا محقق در نظر دارد با هدف اصلی، تاثیرات منفی فضای مجازی (اینترنت و تلفن همراه) در جامعه پذیری دانش آموزان دبیرستانی دور دوم پسر منطقه ۱۷ تهران را مورد بررسی قرار گیرد.

پیشینه تحقیق:

ال وایز (۲۰۰۲) در مقاله تحقیقی خود به بررسی هویت در فضای مجازی می پردازد. این تحقیق می خواهد روند شکل گیری نظریه فعال تاریخی و فرهنگی و چهار چوب مفهومی برای تحلیل نظری و علمی هویت، به ویژه در محیط های مجازی را به ما ارائه دهد. سرانجام، راه کار هایی ارائه دهد برای پژوهش های آینده درباره چگونگی شکل گیری هویت، تجسم در فضا های مجازی و درک ما از خود که می تواند بر هویت های ما در زندگی واقعی تاثیر گذار باشد.

ون جینگ (۲۰۰۵) در پژوهشی کیفی با عنوان " فضای مجازی و هویت واقعی: جستجوی هویت فرهنگی دیاسپورای چینی در اجتماع مجازی"، که به تاثیر اینترنت و فضای مجازی بر هویت فرهنگی دیاسپورای چینی پرداخته است، نشان داده است که ارزش های فرهنگی متفاوت پذیرفته شده و هویت فرهنگی چند پاره پدید آمده است.

کریستوفر ساندرز در سال ۲۰۰۲ به بررسی نقش اینترنت در افسردگی و انزوای اجتماعی نوجوانان پرداخته است. نتایج نشان می دهد که کاربران کم مصرف رابطه بهتر با مادران و دوستانشان داشتند. اما هیچ تفاوت قابل ملاحظه ای بین کاربران کم و زیاد اینترنت از نظر ارتباط با پدر و مادر و میزان افسردگی وجود نداشت. نتایج نشان می دهد، استفاده از اینترنت با پیوند ضعیف اجتماعی مرتبط است.

مهرداد نوابخش و شایان رحیمی (۱۳۹۳) در " بررسی میزان نوع استفاده از اینترنت و تاثیرات مثبت و منفی آن بر روی رفتار اجتماعی و روانی دانشجویان دانشگاه آزاد اسلامی" واحد مشهد به این نتیجه رسیدند که: استفاده بیش از حد از فضای مجازی میتواند پیامد های منفی از قبیل: ورود به سایتهای غیر اخلاقی، دیدن فیلم ها و عکس های مستهجن و افزایش علاقه به اعمال جنسی و انحرافات رفتار جنسی، هدر رفتن وقت افراد و افزایش هزینه های اقتصادی در استفاده از اینترنت، اعتیاد و وابستگی به اینترنت، چت

کردن زیاد و برقراری دوستی های نامناسب اینترنتی، فاصله از دنیای واقعی و کاهش ارتباطات فرد با خانواده و دیگران و افزایش مشکلات او، به خطر افتادن سلامت جسمی و روحی فرد، بهره وری های سیاسی و فرهنگی از افراد در اینترنت (تهاجم فرهنگی، ایجاد فتنه و انحراف در جامعه و ...) انزوای، گوشه گیری، بد اخلاقی و پرخاشگری، بی نظمی در زندگی و اختلال در کارهای روز مره، تبلیغات نادرست، گمراهی افراد، اطلاعات غلط و عضویت در گروه های انحرافی، انحراف جوانان به دلیل دسترسی به سایت های منحرف، تزلزل در شخصیت جوانان، خستگی، تنبلی و افسردگی، علاقه به تفریح ها و سرگرمی های کاذب و رواج مد های غربی، ازدواج های اینترنتی و متعاقب آن طلاق، کاهش اعتقادات دینی و مذهبی داشته باشد.

محمد رضا تاجیک و نازنین کاظمینی (۱۳۹۳) در پژوهشی با هدف بررسی تاثیر اینترنت بر تغییرات فرهنگی، عقاید و ارزشهای افراد انجام دادند به این نتیجه رسیدند که: گسترش فضای مجازی موجب بسط و گسترش فضای عمومی و اجتماعی جوامع و کشورها شده است که این امر منجر به تقویت "فردیت جدید" با نیازها، تمایلات، ذائقه ها، نگرش ها و ارزش های جدیدی شده است ولی این امر منجر به این نشده است که باورها و مفروضات هسته فرهنگی جامعه ایرانی که ریشه دینی دارد، دچار گسست و از هم پاشیدگی در نتیجه این تغییرات گردد.

سید کمال الدین موسوی و فرشاد جمالی (۱۳۹۰) در پژوهشی که با موضوع "تجزیه و تحلیل رابطه میان استفاده از موبایل و جامعه پذیری مدرسه ای" در بین دانش آموزان دبیرستانی شهرستان کوههدشت انجام دادند. به این نتیجه رسیدند که: جوانی که تا دیروز در سایه ارزشهای اجتماع خود جامعه پذیر می گردید اکنون در دنیای جدید که محدودیت ویژه سوق داده می شود که دیگر اجبار گذشته را در این خصوص در بر ندارد و با اتصال به جهان مجازی فارغ از مکان، جامعه پذیری او سمت و سوی فردی بیشتری به خود می گیرد.

مبانی نظری:

مفهوم اجتماعی شدن یا جامعه پذیری

از نظر لغوی به معنای انطباق با جامعه و آشناسازی با جامعه است. (حق شناس، ۱۳۸۷: ۸۴۲).

یک فرایند مادام العمر جامعه شناسی و روان شناسی، که طی آن هر فرد، هنجارها، ارزش ها و الگوهای رفتاری را که جامعه وی بر آنها تأکید دارد، بصورت جزئی از وجود خویش در می آورد. (بلیک و هارولدسن،

۱۳۷۸: ۸۹). از نظر هربرت بلومر اجتماعی شدن به معنی ذوب شدن و یکی شدن و جا افتادن در جامعه کلان است و تنها بعد از جامعه‌پذیری است که فرایند اجتماعی شدن می‌تواند رخ دهد. (ابوالحسن تنهایی، ۱۳۷۹: ۴۷۴).

مفهوم فضای مجازی

واژه سایبر از لغت یونانی *Kybernetes* به معنی سکاندار یا راهنما مشتق شده است. نخستین بار این اصطلاح "سایبرنتیک" توسط ریاضیدانی به نام نوربرت وینر *Norbert Wiener* در کتابی با عنوان "سایبرنتیک و کنترل در ارتباط بین حیوان و ماشین" در سال ۱۹۴۸ بکار برده شده است. سایبرنتیک علم مطالعه و کنترل مکانیزم‌ها در سیستم‌های انسانی، ماشینی (و کامپیوترها) است.

فضای مجازی برای نخستین بار توسط ویلیام گیسبون - نویسنده کانادایی رمان‌های علمی-تخیلی - در سال ۱۹۸۲ مورد استفاده قرار گرفت. فضای مجازی برای گیسبون در حقیقت فضایی تخیلی است که از اتصال رایانه‌هایی پدید آمده است که تمامی انسان‌ها، ماشین‌ها و منابع اطلاعاتی در جهان را به هم متصل کرده‌اند. کینزا فضای مجازی را برای مثال محیطی بر ساخته از اطلاعات نامرئی - اطلاعاتی که می‌تواند اشکال مختلفی به خود بگیرد - تعریف می‌کند.

چهار چوب نظری تحقیق:

به نظر گیدنز در جوامع مدرن جامعه‌پذیری اهمیت فزونی می‌یابد همه انسانها باید در جوامع مدرن به سوالات مهمی در مورد شخصیت پاسخ دهند و ناگزیر در طول زندگی به انتخاب‌های مهمی دست می‌زنند. یکی از عوامل مهم که مورد تایید گیدنز است، رسانه‌های جمعی می‌باشند که گزینه انتخاب مارامشخص می‌کنند و سبک‌های زندگی مارامعرفی می‌کنند (گیدنز، ۱۳۸۴: ۲۴-۲۷).

بخشی از کتاب گیدنز (بدن واقعیت بخشیدن به خویشتن) نام گرفته است. او در این بخش توجه خاصی به نمای ظاهری فرد دارد و در این باره می‌گوید: در دنیای امروز نمای ظاهری به صورت یکی از عناصر مرکزی طراحی در آمده است که افراد از خودشان نشان می‌دهند (گیدنز، ۱۳۷۸: ۱۴۵).

بنا بر تعریف او نمای ظاهری بدن مشتمل بر همه ویژگی‌های سطحی پیکر ما است، از جمله پوشش و آرایش که برای خود شخص و افراد دیگر قابل رویت بوده و بطور معمول آنها را به عنوان نشانه‌هایی برای تفسیر کنش‌ها در فعالیت روز مره بکار می‌گیرند. به علاوه با جهانی شدن فراینده رسانه‌ای ارتباطی، وجوه عملکرد محافل و سازمان‌های متعدد و گوناگونی در هر زمینه به گوش می‌رسد. تاثیر زیاد فضای مجازی

از کنار هم قرار دادن موقعیت ها و حالت های گوناگون، شکل ها و نماد های ویژه ای را بوجود می آورد که شیوه های زندگی بی سابقه و بنابر این انتخاب های تازه ای را القا می کند. از سوی دیگر تاثیر فضای مجازی فقط در جهت کثرت گرایی و تنوع طلبی نیست. فضای مجازی را به موقعیت هایی هدایت می کند که شخصا هرگز امکان تماس یا آشنایی مستقیم با آنها رانداشته ایم، ولی از طرف دیگر بین جایگاه ها و سکونتگاه هایی در دنیای آینده از امکانات گوناگون برای گزینش شیوه های زندگی، برنامه ریزی استراتژیک برای زندگی از اهمیت خاصی برخوردار است. برنامه ریزی های متفاوت برای زندگی همچون الگوهای گوناگون شیوه زندگی، یکی از ملازمات اجتناب ناپذیر اشکال اجتماعی ما بعد سنتی است (همان: ۱۲۵).

از نظر گیدنز رسانه هایی همچون تلویزیون، سینما، ماهواره و اینترنت انسان را درگیر در یک تجربه با واسطه می کند منظور او از این اصطلاح اشاره به درگیری تأثیرات زمانی و مکانی با تجربیات حسی آدمی است که در فرآیند جهانی شدن شدت بیشتری به خود میگیرد، ویژگیهای اساسی این تجربه با واسطه را میتوان در دو مفهوم تأثیر چسبانه ای یعنی در کنار هم چیدن رویدادها و ماجراها و ارتباط دادن آنها به هم، به نحوی که هیچ وجه مشترکی با هم نداشته جز اینکه از نوعی توالی زمانی برخوردارند، ویژگی دیگر تجربه باواسطه در عصر جدید، ورود سر زده رویدادهای دوردست به دنیای ذهنی و فکری مردم است برای مثال مرگ به عنوان تجربه دوردست و بیرون از زندگی روزانه از طریق رسانه در ذهن افراد جای می گیرد (گیدنز، ۱۳۷۸ : ۴۸).

این در حالی است که رسانه های دیداری و شنیداری افراد ارتباط کمی در اجتماع محلی خود با این واقعیت داشتند. این همان پدیده جهانی شدن است که طی آن "روابط اجتماعی تشدید می شود، همان روایتی که موقعیت های مکانی دور از هم را چنان به هم پیوند میدهد که هر رویداد محلی تحت تاثیر رویداد های دیگری که کیلومتر ها با آن فاصله دارند شکل میگیرد و برعکس (گیدنز، ۱۳۷۷ : ۷۷).

رسانه های همگانی به عنوان یکی از عوامل بسیار مهم اجتماعی کردن مطرح هستند. روزنامه ها، نشریات ادواری، مجلات و به ویژه تلویزیون و رسانه های نوین ماهواره ای و الکترونیکی و دیجیتالی، هر روزه مورد استفاده وسیع گروه های مختلف اجتماعی و از جمله نسل های کودکان، نوجوانان و جوانان قرار می گیرد و نگرش و عقاید آنها را تحت تأثیر قرار می دهد (گیدنز، ۱۳۷۷ : ۸۸). رسانه ها به عنوان فراهم کننده چارچوب های تجربه برای مخاطبان، نگرش های کلی فرهنگی ای برای تفسیر اطلاعات توسط افراد جامعه در جوامع امروزی ایجاد می کنند. رسانه ها شیوه هایی را که افراد زندگی اجتماعی را تفسیر کرده، قالب ریزی می کنند (همان، ۴۷۹).

کاستلز اعتقاد دارد که در سیستم چند رسانه ای، به دلیل تنوع رسانه و امکان تلاش برای جذب مخاطبان ویژه می توان گفت که در نظام نوین سرمایه داری پیام همان رسانه است (کاستلز مانوئل: ۳۶۹).

کاستلز با دگرگونی فرهنگهای سنتی توسط رسانه های جدید الکترو نیکی موافق نیست، بلکه معتقد است، رسانه ها باعث جذب فرهنگ در خود می شوند. او ادامه می دهد، ارتباط کامپیوتری، به نحو فزاینده ای در شکل دهی فرهنگ آینده نقش مهمی را ایفا خواهد کرد، ارتباط کامپیوتری، جایگزین سایر وسایل ارتباطی نمی شود و شبکه های جدیدی ایجاد نمی کند، بلکه الگوهای اجتماعی که از قبل وجود دارند را تقویت می کند. (کاستلز مانوئل، ۱۳۸۰: ۴۳۱-۴۲۷).

کاستلز با نظر پستمن هماهنگ است که می گوید: واقعیت را از آن گونه که هست نمی بینیم بلکه آنگونه می بینیم که زبان هایمان هستند و زبان های ما رسانه ها هستند، رسانه های ما، استعاره های ما و استعاره های ما محتوای فرهنگ ما را می آفرینند.

به نظر کاستلز و همکارانش فضای مجازی شکل های جدیدی از کنش متقابل شبکه ای شده را پدیدار می نماید، زمان بی زمان و فضای جریان دار را در زندگی مردم افزایش می دهد، با تغییر مفاهیم زمان و مکان، ریتم و آهنگ جدیدی را در تعامل های روزمره وارد می کند، مکان ها و موقعیت های عمومی روز به روز خصوصی تر می شوند و احساس هویت فردی و جمعی خاص و جدیدی را در مردم به ویژه جوانان بوجود می آورد (موسوی، ۱۳۸۹: ۲۸).

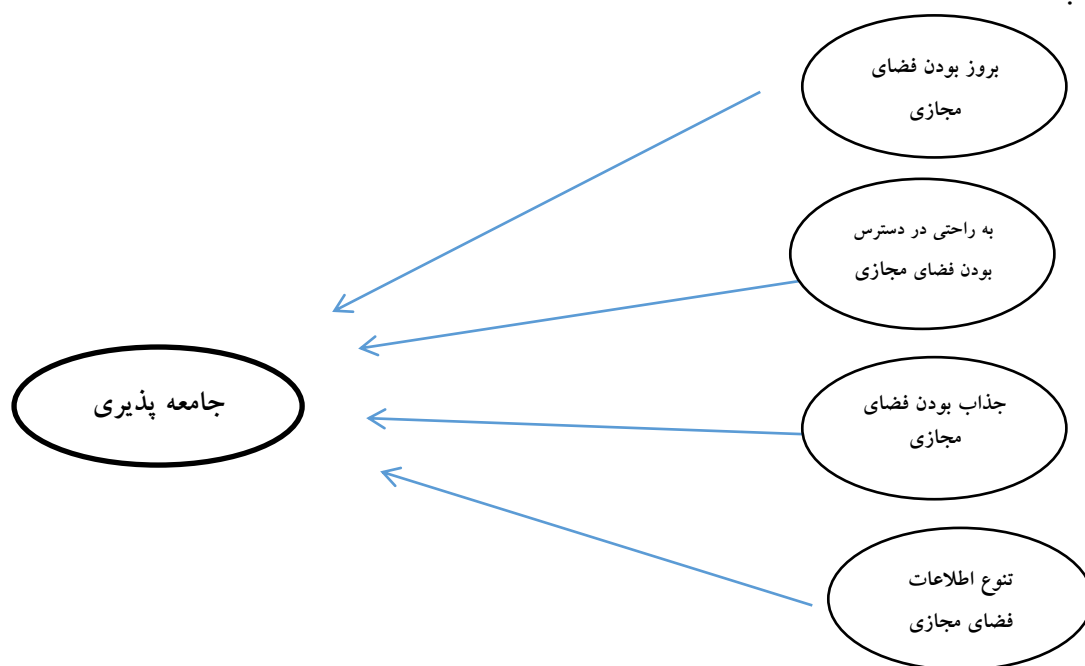
مسئله درخور تامل در نظریه کاستلز مربوط به استفاده نسل جوان جامعه از این ابزار ارتباطی است که وی آنها را عمده ترین گروه اجتماعی استفاده کننده از این ابزار دانسته است. در واقع این ابزار برای یک جوان عامل مهم و پیوند دهنده او با جامعه است تا جایی که کاستلز از اهمیت ارتباط فرد با شبکه اجتماعی در عصر اطلاعات سخن می گوید (همان).

پیر بوردیو در کتاب "درباره تلویزیون و سلطه ژورنالیسم" به انتقاد از رسانه های جمعی پرداخته است. بوردیو معتقد است که تلویزیون به دلیل قدرت خود در توزیع، مسئله بسیار حادی را در جهان ژورنالیسم مکتوب به طور عام در جهان فرهنگی به طور خاص، به وجود می آورد. (بوردیو: ۶۸).

بوردیو معتقد است رسانه های جمعی انحصار جهان اجتماعی را در دست دارند، این بدین معنا است که انحصار ابزار تولید و توزیع اطلاعات را در مقیاس بزرگ در دست دارند و از طریق این ابزارها میتوانند بر دسترسی نه تنها شهروندان ساده بلکه بر سایر تولید کنندگان فرهنگی، دانشمندان و هنرمندان و نویسندگان و بر آنچه گاه "فضای عمومی" یعنی توزیع گسترده نامیده می شود تاثیر گذار باشند (بوردیو: ۶۴).

بورديو معتقد است كه سياست كنش فرهنگي تلويزيون را به نوعي سفسطه گرایی في البداهه ميرساند البته اين سفسطه در ساير رسانه های جمعی هم دیده میشود از اين رو تلويزيون به مخاطبان خود، محصولات خامی را عرضه میکند كه پارادایم اصلی آن، گفت و گوهای تلويزیونی، تجربه های زندگی و به نمایش در آوردن بی پرده تجارب زیسته و اغلب مبالغه امیز است (بورديو: ۶۶-۶۷).

مدل تحقیق :



روش تحقیق:

در این تحقیق از دو روش استفاده شده است:

(۱) روش اسنادی (۲) روش پیمایش.

متغیر های تحقیق

با توجه به اینکه دانش آموزان در حال آموزش ارزشها و هنجارهای جامعه هستند عوامل غیر رسمی مانند فضای مجازی می توانند در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تاثیر گذار باشند به این صورت متغیر وابسته تحقیق جامعه پذیری منفی دانش آموزان در نظر گرفته شده است.

متغیر های مستقل تحقیق از مجموع نظریات مفاهیم نظری تحقیق استخراج شده است . كه با توجه با مفاهیم نظری تحقیق به روز بودن فضای مجازی، جذاب بودن فضای مجازی، به راحتی در دسترس بودن فضای مجازی، تنوع اطلاعات در فضای مجازی متغیر های مستقل تحقیق می باشند.

جامعه آماری و حجم آن :

جامعه آماری تحقیق دانش آموزان دبیرستانی پسر مشغول به تحصیل در سال تحصیلی ۹۴-۹۵ منطقه ۱۷ تهران می باشد. که تعداد جامعه آماری ۳۳۷۷ نفر میباشد.

بر آورد حجم نمونه و روش نمونه گیری :

برای تعیین حجم نمونه از فرمول "کوکران" استفاده شده است (رفیع پور، ۱۳۷۲: ۳۸۳) و حجم نمونه به دست آمده از این طریق برابر با ۳۴۰ نفر است. حجم نمونه به نسبت دانش آموزان مدارس، رشته تحصیلی و سال تحصیلی تقسیم شده است. در این پژوهش شیوه نمونه گیری احتمالی سیستماتیک است. تعداد کل جامعه آماری ۳۳۷۷ نفر میباشد و تعداد حجم نمونه ۳۴۰ نفر است که با توجه به فرمول نمونه گیری احتمال سیستماتیک از روی اسامی اعضاء نه تانه تا انتخاب شده اند (رفیع پور، ۱۳۷۲: ۳۸۷)

روش گرد آوری اطلاعات :

روش گردآوری اطلاعات روش پرسشنامه بوده است. برای اطمینان از پرسشنامه از روایی و پایایی استفاده شده است. برای روایی پرسشنامه از نظر متخصصان استفاده شده است. و برای پایایی پرسشنامه از آلفای کرونباخ بصورت مقدماتی بر روی ۵ نفر انجام شده است. ضریب آلفای کرونباخ برای پرسشنامه این تحقیق ۰.۷۹۲ به دست آمد با توجه به اینکه این ضریب از ۷۰ درصد بالاتر می باشد لذا پایایی این پرسشنامه مناسب می باشد.

برای بررسی فرضیات تحقیق که مربوط به بررسی رابطه معنادار بین متغیرهای تحقیق می باشد از آزمون همبستگی اسپیرمن استفاده شده است.

یافته های استنباطی

جدول ۱: جدول همبستگی اسپیرمن

جامعه پذیری منفی	جذاب بودن	تنوع داشتن	در دسترس بودن	به روز بودن		
۰.۴۱۹				۱.۰۰	ضریب همبستگی	به روز بودن
۰.۰۰۰				۰.۰۰۰	سطح معناداری	
۳۴۰				۳۴۰	تعداد	
۰.۴۳۵			۱.۰۰		ضریب همبستگی	در دسترس بودن
۰.۰۰۰			۰.۰۰۰		سطح معناداری	
۳۴۰			۳۴۰		تعداد	

۰.۴۵۴		۱.۰۰			ضریب همبستگی	تنوع داشتن
۰.۰۰۰		۰.۰۰۰			سطح معناداری	
۳۴۰		۳۴۰			تعداد	
۰.۴۳۴	۱.۰۰				ضریب همبستگی	جذاب بودن
۰.۰۰۰	۰.۰۰۰				سطح معناداری	
۳۴۰	۳۴۰				تعداد	
۱.۰۰	۰.۴۳۴	۰.۴۵۴	۰.۴۳۵	۰.۴۱۹	ضریب همبستگی	جامعه پذیری منفی
۰.۰۰۰	۰.۰۰۰	۰.۰۰۰	۰.۰۰۰	۰.۰۰۰	سطح معناداری	
۳۴۰	۳۴۰	۳۴۰	۳۴۰	۳۴۰	تعداد	

فرضیه ۱: به نظر می رسد به روز بودن فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تاثیر گذار باشد.

فرضیه به صورت زیر تعریف می گردد:

فرض صفر: به روز بودن فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تاثیر گذار نمی باشد.

فرض یک: به روز بودن فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تاثیر گذار می باشد.

با توجه به جدول ۱ ضریب همبستگی اسپیرمن بدست آمده بین به روز بودن فضای مجازی و جامعه پذیری منفی دانش آموزان مقدار ۰.۴۱۹ می باشد، همچنین سطح معناداری بدست آمده ۰.۰۰۰ مقداری کوچکتر از سطح خطای در نظر گرفته شده ۰.۰۵ می باشد لذا فرض صفر رد و فرض یک مبنی بر اینکه به روز بودن فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تاثیر گذار می باشد، پذیرفته می شود.

از نتیجه این فرضیه که ضریب همبستگی مقداری مثبت و معنادار بدست آمد استنباط می شود که هر چه به روز بودن فضای مجازی بیشتر شود جامعه پذیری منفی دانش آموزان نیز افزایش می یابد.

فرضیه ۲: به نظر می رسد جذاب بودن فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تاثیر گذار باشد.

فرضیه به صورت زیر تعریف می گردد:

فرض صفر: جذاب بودن فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تاثیر گذار نمی باشد.

فرض یک: جذاب بودن فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تاثیر گذار می باشد.

با توجه به جدول ۱ ضریب همبستگی اسپیرمن بدست آمده بین جذاب بودن فضای مجازی و جامعه پذیری منفی دانش آموزان مقدار ۰.۴۳۴ می باشد، همچنین سطح معناداری بدست آمده ۰.۰۰۰ مقداری

کوچکتر از سطح خطای در نظر گرفته شده 0.05 می باشد لذا فرض صفر رد و فرض یک مبنی بر اینکه جذاب بودن فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تاثیر گذار می باشد، پذیرفته می شود. از نتیجه این فرضیه که ضریب همبستگی مقداری مثبت و معنادار بدست آمد استنباط می شود که هر چه جذاب بودن فضای مجازی بیشتر شود جامعه پذیری منفی دانش آموزان نیز افزایش می یابد. فرضیه ۳: به نظر می رسد به راحتی در دسترس بودن فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تاثیر گذار باشد.

فرضیه به صورت زیر تعریف می گردد:

فرض صفر: به راحتی در دسترس بودن فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تاثیر گذار نمی باشد.

فرض یک: به راحتی در دسترس بودن فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تاثیر گذار می باشد.

با توجه به جدول ۱ ضریب همبستگی اسپیرمن بدست آمده بین در دسترس بودن فضای مجازی و جامعه پذیری منفی دانش آموزان مقدار 0.435 می باشد، همچنین سطح معناداری بدست آمده 0.000 مقداری کوچکتر از سطح خطای در نظر گرفته شده 0.05 می باشد لذا فرض صفر رد و فرض یک به راحتی در دسترس بودن فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تاثیر گذار می باشد، پذیرفته می شود. از نتیجه این فرضیه که ضریب همبستگی مقداری مثبت و معنادار بدست آمد استنباط می شود که هر چه به راحتی در دسترس بودن فضای مجازی بیشتر شود جامعه پذیری منفی دانش آموزان نیز افزایش می یابد.

فرضیه ۴: به نظر می رسد تنوع اطلاعات در فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تاثیر گذار باشد.

فرضیه به صورت زیر تعریف می گردد:

فرض صفر: تنوع اطلاعات در فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تاثیر گذار نمی باشد.

فرض یک: تنوع اطلاعات در فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تاثیر گذار می باشد.

با توجه به جدول ۱ ضریب همبستگی اسپیرمن بدست آمده بین تنوع اطلاعات در فضای مجازی و جامعه پذیری منفی دانش آموزان مقدار 0.454 می باشد، همچنین سطح معناداری بدست آمده 0.000 مقداری

کوچکتر از سطح خطای در نظر گرفته شده ۰.۰۵ می باشد لذا فرض صفر رد و فرض یک مبنی بر اینکه تنوع اطلاعات در فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تاثیر گذار می باشد، پذیرفته می شود. از نتیجه این فرضیه که ضریب همبستگی مقداری مثبت و معنادار بدست آمد استنباط می شود که هر چه تنوع اطلاعات در فضای مجازی بیشتر شود جامعه پذیری منفی دانش آموزان نیز افزایش می یابد.

نتیجه گیری:

فضای مجازی تاثیرات مثبت و منفی بر جامعه دارد. روی مثبت فضای مجازی امری مدرن، پیشرفته، مترقی، کار آمد، دوست داشتنی و غنی است. اما روی منفی فضای مجازی یک هیولا و اهریمن است که قادر است با انحای گوناگون زندگی مردم را نابود کند: تغییر باور ها و سبکهای زندگی مردم، تغییر در ارزشها و هنجارهای جامعه، تزلزل شخصیت، افسردگی و دوگانگی ارزشی. حال با توجه به موضوع تحقیق که بررسی تاثیرات منفی فضای مجازی بر جامعه پذیری دانش آموزان می باشد.

قدرت فضای مجازی در دست قدرت هایی قرار دارد که فرهنگ آنها با فرهنگ جامعه ما در تقابل می باشد و بخاطر قدرتی که دارند فرهنگ خودشان را به افراد جامعه تحمیل می کنند. کشور ایران از جمله کشور هایی است که فرهنگ آن با فرهنگ کشور هایی که قدرت فضای مجازی را در دست دارند در تقابل می باشد و دائم از طرف آنها مورد تهاجم فرهنگی قرار می گیرد و نتایج این تحقیق و تحقیقات دیگری که در این زمینه انجام شده است نشانگر آن است که فضای مجازی در کاربران تاثیرات منفی مانند تغییرات یبناپی در فرهنگ، تغییرات دینی، تاثیر در هویت و غیره داشته است.

بر اساس نتایج بدست آمده به نظر می رسد به روز بودن فضای مجازی در جامعه پذیری منفی دانش آموزان تاثیر گذار می باشد. دانش آموزان که نسل جوان جامعه را تشکیل می دهند و در سن انتخاب و یادگیری می باشند خواهان مطالب جدید و به روز می باشند مسئله درخور تامل در نظریه کاستلز مربوط به استفاده نسل جوان جامعه از این ابزار ارتباطی است که وی آنها را عمده ترین گروه اجتماعی استفاده کننده از این ابزار دانسته است. در واقع این ابزار برای یک جوان عامل مهم و پیوند دهنده او با جامعه است تا جایی که کاستلز از اهمیت ارتباط فرد با شبکه اجتماعی در عصر اطلاعات سخن می گوید.

نتیجه دیگر این پژوهش این است که هر چه جذاب بودن فضای مجازی بیشتر شود جامعه پذیری منفی دانش آموزان نیز افزایش می یابد. رسانه ها از ابزارهای مختلفی همچون فیلم، عکس، متن و یا هر هنر

دیگری برای جذاب کردن خویش استفاده می‌کنند و این در حالی است که این ابزارها در فضای سایبر، همگی در یک جا قابل جمع و نیز قابل دستیابی است؛ از ویژگی‌های منحصر به فردی که در تنوع و جذابیت فضای سایبر تأثیر بسزایی دارد، مشتری‌محوری آن است. بورديو اعتقاد دارد که افراد و گروهها در یک جامعه، دارای موقعیت‌های متفاوت و متمایزی هستند (وضع یا فضای اجتماعی). فرد یا گروه با درونی کردن این وضعیت و نمادهای آن یک نظام طبقه بندی اجتماعی را در ذهن خود پدید می‌آورند. این نظام مجموعه ای از ترجیحات و انتخابات (سلیقه) را در ذهن فرد یا افراد تولید می‌کند که معنا (ارزش) هایشان از خلال روابط و تضادها درک می‌شود. (فتحی و همکاران، ۱۳۹۳، ۷۴).

نتیجه بدست از در دسترس بودن فضای مجازی نشان می‌دهد که هر چه به راحتی در دسترس بودن فضای مجازی بیشتر شود جامعه پذیری منفی دانش آموزان نیز افزایش می‌یابد. دسترسی راحت به اینترنت و فضای مجازی با ابزارهای مختلف که در اختیار کاربران قرار گرفته است گسترش استفاده از فضای مجازی را بیشتر کرده است به طوریکه کاربر در هر زمان و مکانی با کمترین هزینه و بدون هر محدودیتی به فضای مجازی دسترسی دارد. به نظر کاستلز و همکارانش فضای مجازی شکل‌های جدیدی از کنش متقابل شبکه ای شده را پدیدار می‌نماید، زمان بی‌زمان و فضای جریان دار را در زندگی مردم افزایش می‌دهد، با تغییر مفاهیم زمان و مکان، ریتم و آهنگ جدیدی را در تعامل‌های روزمره وارد می‌کند، مکان‌ها و موقعیت‌های عمومی روز به روز خصوصی‌تر می‌شوند و احساس هویت فردی و جمعی خاص و جدیدی را در مردم به ویژه جوانان بوجود می‌آورد (موسوی، ۱۳۸۹: ۲۸).

از نتیجه فرضیه چهارم که تنوع فضای مجازی است استنباط می‌شود که هر چه تنوع اطلاعات در فضای مجازی بیشتر شود جامعه پذیری منفی دانش آموزان نیز افزایش می‌یابد. تنوع ابزارها مانند تلفن همراه، شبکه‌های مجازی متفاوت در تلفن همراه، اینترنت، ماهواره و غیره گسترش و جذب کاربران به فضای مجازی را بیشتر کرده است. تنوع اطلاعات در فضای مجازی یکی دیگر از موارد استفاده بیشتر کاربران از فضای مجازی است. بطوریکه کاربران به هرگونه اطلاعات اعم از علمی، ورزشی، تفریحی و غیره نیاز داشته باشند با عناوین مختلف و جذابیت بیشتر در اختیار دارند.

با توجه به اینکه کشور ایران یک کشور مذهبی می‌باشد و دین با زندگی و تصمیم‌گیرهای آنها رابطه مستقیمی دارد و قدرت فضای مجازی در دست کشورهایی است که اعتقاد به سکولاریسم دارند گسترش فضای مجازی می‌تواند اعتقادات دینی را در بین کاربران تضعیف کند و باعث دوگانگی در بین دانش

آموزان شود به طوریکه از سوالات انجام شده در این تحقیق در خصوص تضعیف اعتقادات دینی و از نتیجه این تحقیق می توان نتیجه گرفت که فضای مجازی در تضعیف اعتقادات دینی موثر بوده و می تواند موجب دوگانگی در اعتقادات کاربران شود. و دیگر اینکه فضای مجازی باعث تغییرات هویتی و بنیادین در بین جوانان می شود(منتظر قائم و شاکاسمی). و از دیگر نتایج بدست آمده تزلزل ارزشها و اعتقادات(احمد زند وانیان)، غرب زدگی و مصرف گرایی(ابراهیم حاجان وحمیدرضا محمد زاده)،دوگانگی ارزشی(سعید رضا عاملی)وتغییر هویت(رفعت جاه و شکوری) می باشد.

رسانه ها به عنوان فراهم کننده چارچوب های تجربه برای مخاطبان نگرش های کلی فرهنگی ای برای تفسیر اطلاعات توسط افراد جامعه در جوامع امروز ایجاد می کنند. رسانه ها شیوه هایی را که افراد در زندگی اجتماعی تفسیر کرده نسبت به آن کنش نشان می دهند وبا کمک نظم دادن به تجربه ها به ما زندگی اجتماعی را قالب ریزی می کنند (گیدنز، ۱۳۷۷ : ۸۸).

بسیاری از محققان و نظریه پردازان مکتب انتقادی برانند که تغییرات فرهنگی صورت ساده شده مسئله مربوط به رسانه های جدید (اینترنتی) و جهانی شدن^۳ اطلاعات است. این گروه معتقدند که جهانی شدن در معنای واقعی آن غربی شدن، یکنواخت شدن و هماهنگ کردن فرهنگ جهانی با فرهنگ غربی است.با توجه به گستردگی فضای مجازی در ایران مخصوصا در بین دانش آموزان و نتیجه بدست آمده از این پژوهش می توان گفت که فضای مجازی در ایران مخصوصا در بین دانش آموزان می تواند باعث دوگانگی فرهنگی شود و باعث تهاجم فرهنگی و غربزدگی در بین جوانان شود . و باتوجه به اینکه فرهنگ کشور ایران با فرهنگ کشورهای غربی و کشورهایهایی که قدرت فضای مجازی را در دست دارند در تقابل می باشد گسترش فرهنگ غربی در جامعه در افراد دو گانگی فرهنگی را بوجود می آورد. اصحاب مکتب فرانکفورت، از جمله صاحب نظران بدبین هستند که قائل به سلطه بخش بودن فناوری ارتباطات هستند. اینان معتقدند که جریان ارتباطات معمولاً یکسویه، از سوی سامانه های ارتباطی و به ویژه مجازی به سلطه امپریالیسم خبری تبدیل شده است. سلطه امپریالیسم با توسعه ابعاد دیگر پیام به سلطه ارتباطی در جهان مبدل می شود و سلطه ارتباطات همراه خود انبوه کالا و توزیع مصنوعات، اندیشه ها، فرهنگ و... که در نهایت به سلطه فرهنگی می انجامد و سرانجام به امپریالیسم فرهنگی منتهی خواهد شد. غلبه فرهنگی در جامعه مخصوصا بر روی جوانان می تواند اثرات منفی برای آن ها داشته باشد که از جمله آن ها عبارتند از

³ globalization

: کمرنگ شدن ارزشهای مترقی، تضعیف فرهنگ های کم حضور، تضعیف اعتقادات و گسترش شبهات فکری، رواج سطحی نگری فکری، گسترش اباحه گرایی، افسردگی و انزوا و دوگانگی فرهنگی .

تنوع فرهنگی یا به تعبیر جامعه شناسی جهانی، فراملی شدن فرهنگی موجب تشویش های جدی در الگوها، ایده ها و انتظارات در زندگی روزمره، خانواده، محیط کار، دانشگاه و هویت فردی و اجتماعی شده است. قرار گرفتن فرد در انبوهی از فرهنگها خصوصا در جهان مجازی نوعی تشویش ناشی از " گم گشتگی" را به وجود آورده است. از سخن پائول ویرلیو (۲۰۰۱، ۲۴) میتوان گفت که "جهان واقعی" فرد در " جهان های تصویری" یا به تعبیر عامتر در جهان مجازی او گم شده است و فرد از میان راه و جهت خود را نمی تواند پیدا کند. ای همان مقوله ای است که فیدرستون (۱۹۹۵: ۱۲۹) تحت عنوان "غیر واقعی کردن واقعیت" از آن سخن می گوید. او معتقد است این فرایند موجب تکه تکه شدن اجتماعی و تهدید هنجارها و ساختار اجتماعی می شود و بدنبال آن حدود اجتماعی در حوزه روابط متقابل چهره به چهره با تضعیف شدن حوزه کلی حیات اجتماعی از بین می رود (سعید رضا عاملی: ۱۵۴).

پیشنهادهات:

- طراحی بازی های رایانه ای با توجه به فرهنگ کشور ایران .
- توجه به اثرات منفی فضای مجازی در برنامه ریزیهای آموزشی. برنامه ریزان آموزش و پرورش در تدوین کتب درسی برای تمامی رشته های تحصیلی مسئله فضای مجازی را میتوانند مد نظر داشته باشند.
- در برنامه ریزی جهت تدوین کتب درسی و تغییرات نظام آموزشی به خواسته ها و نیاز های دانش آموزان توجه شود. و براساس نظر و نیاز دانش آموزان برنامه ریزی صورت گیرد.
- آموزش و آگاهی دانش آموزان از تاثیرات منفی در یادگیری و اجتماعی شدن آنها.
- باید توجه داشت که سیاست مسدود سازی یک امر مبنایی نیست و با استفاده از نرم افزارهای فیلترینگ امکان دور زدن این سیاست وجود دارد و قدرت رسانه ای در دست کشور های غربی می باشد و آنها به راحتی میتوانند فضای مجازی دیگری را جایگزین کنند.
- بررسی و تحقیقات مقطعی، دوره ای و متناوب از کارکرد ها، آثار و نتایج پیامد های منفی فضای مجازی بر روی کاربران.

منابع

- پیر، بوردیو، (۱۳۹۰) دربارہ تلویزیون و سلطہ ژورنالیسم، ترجمہ، ناصر فکوهی، نشر جاوید
- پیر، بوردیو، (۱۳۹۰) نقد اجتماعی قضاوت‌های ذوقی، ترجمہ حسن چاووشیان، تهران، ثالث
- رفیع پور، فرامرز (۱۳۷۲) کند کاواها و پنداشته‌ها، شرکت سهامی انتشار
- ساروخانی، باقر (۱۳۸۲) روش‌های تحقیق در علوم اجتماعی، موسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی (پژوهشگاه)
- عاملی، سعید رضا (۱۳۸۹) رویکرد انتقادی به استعمار مجازی آمریکا: امپراتوری‌های مجازی و قدرت نرم، تهران، انتشارات امیر کبیر
- عاملی، سعید رضا (۱۳۹۰) رویکرد دوفضایی به آسیب‌ها، جرائم، قوانین و سیاست‌های فضای مجازی، تهران، انتشارات امیر کبیر
- عاملی، سعید رضا (۱۳۸۸) "تحول در نهادهای مجازی"، تهران، انتشارات بعثت
- عاملی، سعید رضا (۱۳۸۸) شبکه‌های مجازی، تهران، پژوهشگاه مطالعات فرهنگی اجتماعی
- عاملی، سعید رضا (۱۳۸۸) شهر جهانی تهران، سازمان فن اوری اطلاعات - شهرداری تهران و مرکز سیاست‌های فضای مجازی دانشگاه تهران؛ دی ماه ۱۳۸۸
- عاملی، سعید رضا و همکاران (۱۳۹۰) فضای مجازی، تهران، انتشارات دانشگاه تهران
- عاملی، سعید رضا (۱۳۸۸) متن مجازی، تهران؛ پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی
- عاملی، سعید رضا (۱۳۹۱) مطالعات جهانی شدن: دو جهانی شدن و دو فضایی شدن، تهران، انتشارات سمت
- عاملی، سعید رضا (۱۳۹۰) مطالعات مقایسه‌ای آمادگی الکترونیک، تهران، انتشارات امیر کبیر
- عاملی، سعید رضا (۱۳۹۰) میراث تمدنی ایران: از ایران باستان تا ایران انقلاب اسلامی، دو جلد، تهران، پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی
- کازنوف، ژان، (۱۳۷۲) جامعه‌شناسی وسایل ارتباط جمعی، ترجمہ باقر سارو و خانی، منوچهر محسنی، تهران اطلاعات
- کاستلز، مانوئل، (۱۳۸۰) عصر اطلاعات، جامعه و فرهنگ، ترجمہ احمد علیقلیان و افشین خاکباز، انتشارات طرح نو

- کوئن، بروس، (۱۳۷۸) مبانی جامعه شناسی، محسن ثلاثی، تهران، نی
- گیدنز، آنتونی، (۱۳۸۴) پیامد های مدرنیت، محسن ثلاثی، تهران، مرکز
- گیدنز، آنتونی، (۱۳۷۸) تجدد و تشخص، ترجمه ناصر توفیقیان، نشر نی، تهران
- گیدنز، آنتونی، (۱۳۸۶) جامعه شناسی، ترجمه حسن چاوشیان، نشر نی، تهران
- گیدنز (۱۳۸۴) چشم اندازهای جهانی، ترجمه محمد رضا چلابی پور
- محسنی، منوچهر، (۱۳۸۰) جامعه شناسی جامعه اطلاعاتی، تهران، نشر دیدار
- محسنی، منوچهر، (۱۳۷۲) مبانی جامعه شناسی علم، انتشارات طهوری

مقالات

- تاج الدین، محمد باقر (۱۳۹۴) روش تحقیق (۲)، دانشگاه آزاد تهران مرکز
- تاجیک، محمد رضا و نازنین کاظمی (۱۳۹۲) رابطه فضای مجازی (اینترنِت) با تغییرات فرهنگی و دینی کاربران، مجله مدیریت فرهنگی، شماره ۲۲
- حاجیانی ابراهیم و حمید رضا محمد زاده (۱۳۹۴) بررسی تاثیر فضای مجازی بر هویت ملی دانشجویان، فصلنامه مطالعات ملی، شماره ۱
- خانیکی، هادی و همکاران، کنشگری و قدرت در شبکه های اجتماعی مجازی، (۱۳۹۲) فصلنامه علوم اجتماعی، شماره ۶۱
- ذکایی، سعید (۱۳۸۸) جوانان و فراغت مجازی، تهران فصلنامه مطالعات جوانان (شماره ۶)
- رزاقی نادر و فاضل امری مله (۱۳۹۳) بررسی تاثیر اینترنِت بر سرمایه اجتماعی جوانان قائمشهر، فصلنامه مطالعات جامعه شناسی جوانان، شماره ۱۶
- زندوانیان، احمد و همکاران (۱۳۹۲) آسیب های فضای مجازی بین دانش آموزان دختر، مطالعات فرهنگی - ارتباطات، شماره ۲۳
- سارو خانی، باقر و همکاران، (۱۳۸۸) فرایند جهانی شدن و تاثیر آن بر نقش رسانه ها در حوزه فرهنگی ایران، مطالعه موردی تلویزیون، فصلنامه علوم اجتماعی، شماره ۴۷
- فتحی، سروش و همکاران، (۱۳۹۳) بررسی رابطه مصرف شبکه های مجازی با سبک زندگی جوانان، فصلنامه جامعه شناسی جوانان، شماره ۱۳
- عاملی، سعید رضا (۱۳۸۲) دو جهانی شدن و جامعه جهانی اضطراب، نامه علوم اجتماعی، شماره ۲۱
- نوربخش، مهرداد و همکاران، (۱۳۹۳) بررسی میزان و نوع استفاده از اینترنِت و تاثیر مثبت و منفی آن بر رفتار اجتماعی روانی دانشجویان دانشگاه آزاد اسلامی، فصلنامه جامعه شناسی جوانان، شماره ۱۴

-adam,a.(2001). "computer ethics in different voice", *information and organization*,

. vol.11(4),p.235-261

- Hargittai,E. (2004). Internet Access and Use in context. *Journal of New Media & Society*, 6(1):134-143.

- Internet World Stats (2012) : [http://www. Internetworldstats. Com/me/](http://www.Internetworldstats.Com/me/)
- Selvin, J.(2000). The Internet and society. Cambridge: Polity Press.
- Summers, c. and Markusen, E. (1992)" computer ethics , and collective violence" Journal_of Systems and software, vol.17 (1) , p.91-100.
- Suler, J. (2005). Computer and cyberspace addiction, pioneer development resources, Inc.–
- Swartz, D. (1997). Culture & Power: The sociology of Pierre Bourdieu. The University of Chicago Press.

Abstract

High school students are to choose and form the personality. If their learning and socialization does not match the values and norms of society, it can have negative effects on the individual and the society. One of the effective factors on students' socialization, is cyber space which had have developed massively in Iran which could have negative effects on students' socialization. This study aims to investigate the effect of cyber space (internet and cellphones) on socialization of male high school students on 17th district of Tehran in academic year of 94-95.

According to the theories of Giddens, Castells and Bordio, theoretical framework of this study with the assumptions of being attractive, diversity, timeliness and availability of cyberspace was studied. The research hypotheses were tested with survey method. Study population consisted of male high school students of Tehran's 17th district, which counted as 3377 from which 340 students were selected for sample study. Findings show that cyber space usage is quite high among high school students and the power of this space is handled by people whose culture is in contradiction with ours and considering the factors of being attractive, diversity, timeliness and availability of cyberspace, it's significantly effective among students and this effect can cause negative socialization and cultural attach which would make students to experience cultural Heterogeneity and its impact on society is fragility of values and norms and on the individual is emotionally unstable personality crisis.

Keywords: cyber space (internet, cellphone), socialization, cultural Heterogeneity, education, knowledge, students.

