

تأثیر آسیب‌های فضای مجازی بر دانش‌آموزان پسر مقطع متوسطه دوم (پایه دهم)

شهر بوشهر

ابوالفضل انصاری^۱، سید محمد شریفیان^۲، سید برزو جمالیانزاده^۳

^۱ دانشجوی کارشناسی مشاوره و بسته‌های پرورشی، دانشگاه فرهنگیان یاسوج.

^۲ دانشجوی کارشناسی مشاوره و بسته‌های پرورشی، دانشگاه فرهنگیان یاسوج.

^۳ دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه شیراز، مدرس دانشگاه فرهنگیان یاسوج.

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۰۳/۲۴

تاریخ دریافت: ۱۳۹۸/۰۱/۲۰

چکیده

فضای مجازی، فضایی است برای ارتباط با اذهان مختلف بدون حضور جسمی، محلی مجازی برای ملاقات عمومی شهروندان جهانی، و نقطه تلاقی عمومی که در آن میلیون‌ها نفر با هم در ارتباط هستند. امروز شاهد حضور پررنگ نسل دانش‌آموزی در این فضاها می‌باشیم که تأثیرات عمیقی را بر سازه‌های زندگی آنان دارد. فضای مجازی فرصت‌ها و امکانات فراوانی در اختیار جامعه بشری قرار داده است، اما چالش‌ها و آسیب‌های گوناگونی که در این فضا به وجود آمده است ضرورت پایش این فضا و پیشگیری از آن را از اهمیت فوق‌العاده‌ای برخوردار می‌سازد. لذا این تحقیق به منظور بررسی آسیب‌های فضای مجازی بر دانش‌آموزان صورت گرفته است، روش تحقیق حاضر، توصیفی-پیمایشی و جامعه‌ی آماری شامل کلیه دانش‌آموزان پسر مقطع متوسطه دوم شهر بوشهر است که با روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای انتخاب شدند. ابزار تحقیق شامل پرسش‌نامه‌ی «محقق ساخته» می‌باشد. برای آزمون فرضیه‌ها از تحلیل واریانس رتبه‌ای «فریدمن» استفاده شد. نتایج نشان داد که استفاده از فضای مجازی در ابعاد خانوادگی، تحصیلی، سازگاری، اعتقادی-عبادی و روانی دانش‌آموزان تأثیر منفی دارد و بین وسایل، «تلفن همراه» بیشترین و بازی‌های رایانه‌ای کمترین آسیب را بر دانش‌آموزان داشته است. دانش‌آموزان در اولویت‌بندی راهکارهای مقابله با آسیب‌های فضای مجازی، تقویت ارتباطات منطقی و عاطفی در خانواده و جایگزین کردن تفریح‌های سالم، درگیر کردن افراد در فعالیت‌ها و برنامه‌های مثبت را مهم‌ترین و افزایش نظارت حوزه‌های سیاسی-امنیتی و فیلترینگ را کم‌اهمیت‌ترین راهکار برای کاهش آسیب‌های فضای مجازی دانسته‌اند.

واژگان کلیدی: فضای مجازی، آسیب‌شناسی، کارکردها، دانش‌آموزان، بوشهر.

مقدمه

در دنیای معاصر، پیشرفت‌های فناوریانه و ارتباطی نیز نقش هم‌نواپی، کنار آمدن و سازگاری با موقعیت‌ها و مسائل پیش روی را ضروری ساخته است. همچنان که الگوهای ارتباطی به‌طور روزافزونی از مرزهای ملی فراتر می‌رود. آمارها نشان‌دهنده‌ی رشد تصاعدی روند اتصال به اینترنت است. قابلیت‌های فضای مجازی امکان استفاده از فرصت‌های مختلف در فضای اینترنت را اعم از جست و اشتراک خواندن و نوشتن یادداشت، آپلود عکس و فیلم، خبرگزاری اخبار و عضویت در گروه‌ها، تحرک سیاسی فراهم کرده و این امر باعث اقبال، کاربران اینترنتی به شبکه‌های اجتماعی شده است (رحمان زاده، ۱۳۸۹).

حضور در فضای مجازی در جامعه ما، چه با انگیزه حرفه‌ای باشد چه با انگیزه‌های فراغتی، چه مداوم باشد و چه پیوسته باشد و چه در حاشیه و مقطعی بنا به ویژگی‌ها، امکانات، خصوصیات و کارکردهای خاص این فضا تأثیرات عمیقی بر جنبه‌های مختلف زندگی کاربران ایرانی، خصوصاً جوانان و نوجوانان می‌گذارد. بدین ترتیب دانش‌آموزان ما نیز به تدریج طیف گسترده‌ای از تأثیرات و تغییرات را به‌طور تدریجی پذیرا می‌شوند. نسل جوان امروز مواردی را می‌پسندد که با سلیقه نسل‌های گذشته تفاوت‌های فاحشی دارند. سطح دانش، اطلاعات، خصوصیات اخلاقی، رفتارهای اجتماعی، علایق، نوع تفکر این نسل بسیار متفاوت از نسل گذشته است؛ در واقع یکی از نقاط افتراق، جدایی این نسل از نسل‌های گذشته همین دسترسی آسان آنان به فضای مجازی است (منتظری و همکاران، ۱۳۹۶).

از آنجایی که دانش‌آموزان یک جامعه مستعدترین قشر جامعه به حساب می‌آیند و ریسک‌پذیری بالاتری نسبت به بقیه قشرها دارند و با این گونه تغییرات آسان‌تر روبرو می‌شوند بنابراین این وظیفه بر دوش محققان و کارگزاران است که منشأ تغییرات و تأثیر آن‌ها را شناسایی کنند و برنامه‌هایی جهت سازمان‌دهی و کنترل بهتر این تغییرات ارائه دهند و این تغییرات به‌ویژه برای نسل جوان و آینده‌سازان یک کشور حساسیت و اهمیت ویژه‌ای می‌یابد (ریحانی شیروان و همکاران، ۱۳۹۶).

شناخت آسیب‌های فضای مجازی کمک شایان توجهی می‌نماید تا دستگاه آموزش و پرورش به‌عنوان اصلی‌ترین نهاد آموزشی و پرورشی کشور، نقش اساسی در تربیت دانش‌آموزان داشته باشد که از بینش، نگرش و مهارت‌های بالایی برخوردار باشند تا ضمن احساس دل‌بستگی به میهن و سرزمین خود و رعایت قانون در همه زمینه‌های زندگی، نقش شهروندی خود را به‌درستی ایفا نمایند. بدین‌صورت آموزش و پرورش با تربیت دانش‌آموزان کمک زیادی در پیشگیری از آسیب‌های فضای مجازی می‌کند (شهرکی و همکاران، ۱۳۹۶). لذا پژوهش حاضر درصدد بررسی تأثیر آسیب‌های فضای مجازی بر دانش‌آموزان پسر مقطع متوسطه دوم (پایه دهم) شهر بوشهر است.

پیشینه تحقیق

دشمن‌کش و همکاران (۱۳۹۷) در مقاله‌ای تحت عنوان «بررسی آسیب‌های فضای مجازی بر قشر دانش‌آموز و دانشجو» دریافتند که افرادی که کمتر از اینترنت استفاده می‌کنند ارتباط بیشتر و بهتری با اعضای خانواده دارند و استفاده زیاد از اینترنت با پیوند ضعیف اجتماعی مرتبط است. وابستگی به اینترنت همچنین گسست‌ها و انقطاع‌های شدیدی در زندگی تحصیلی، اجتماعی، مالی و شغلی مشارکت‌کنندگان ایجاد کرده است.

منتظری و همکاران (۱۳۹۶) در پژوهشی با عنوان «تأثیر فضای مجازی بر سازه‌های زندگی دانش‌آموزی» نشان دادند که کفه ترازوی مقایسه بین اثرات مثبت و منفی فضای مجازی بر سازه‌های زندگی این نسل؛ به سمت منفی سنگین‌تر است و وزن بیشتری را در بر می‌گیرد. کاهش حضور در فضاهای بازی شهری و محله‌ای؛ کج‌روی‌های اجتماعی و رفتارهای مغایر با هنجارهای اجتماعی؛ اختلال در وضعیت سلامت روانی؛ گاهی افت تحصیلی؛ درگیری در مسائل غیراخلاقی؛ کاهش ارتباط با خانواده؛ افزایش خشونت؛ اختلال در تربیت دینی؛ بحران هویت در مقابل اثرات مثبتی مانند به‌روز بودن؛ ارتباط با جهان؛ آزادی و یا دانلود برنامه‌های نرم‌افزاری هزینه بسیار سنگینی را باید پرداخت.

مرادی کنگره و همکاران (۱۳۹۶) در پژوهشی با عنوان «بررسی تأثیر استفاده مفرط از اینترنت بر سلامت عمومی دانش‌آموزان پسر پایه سوم متوسطه شهر قروه» نشان دادند که الف) بین اعتیاد اینترنتی و سلامت عمومی (روانی) رابطه معنادار یافت شد. ب) بین اعتیاد به اینترنت و شبکه‌های اجتماعی و اختلال روانی افسردگی بیشترین رابطه و اختلال اضطراب یافت گردید. ج) مؤلفه

تأثیر بر عملکرد از آزمون اعتیاد اینترنتی بیشترین رابطه را با اختلال روانی اضطراب، مشکلات جسمانی، افسردگی و نیز اختلال در روابط اجتماعی دارد.

عباسی و سعادت (۱۳۹۵) در مقاله‌ای با عنوان «بررسی رابطه بین فضای مجازی و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان» نشان دادند که بین متغیرهای میزان استفاده از اینترنت، میزان دسترسی به اینترنت، میزان رضایت از اینترنت و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان با سطح معناداری ۱٪ رابطه معنی‌داری وجود دارد؛ نوع روابط نیز مستقیم و مثبت برآورده شده است.

صادقی و دهقان منشادی (۱۳۹۴) در مقاله‌ای تحت عنوان «بررسی آسیب‌شناسی فضای مجازی: یک تحقیق کیفی» نشان دادند که افراد مورد بررسی علی‌چون پیدا کردن دوستان جدید، جبران کردن محدودیت‌های اجتماعی، به دست آوردن اطلاعات فراوان در زمان کوتاه (منبع دانش)، منتقل کننده سریع پیام‌ها و مقرون به صرفه بودن آن را و... جزء عوامل سوق‌دهنده و مهم‌ترین مضرات آن را وابستگی و اعتیاد به فضای مجازی ذکر کردند.

سبحانی نژاد و همکاران (۱۳۸۸) در پژوهشی با عنوان «چالش‌ها و کارکردهای فرهنگی و اجتماعی تلفن همراه و راهکارهای اصلاح آن» دریافتند که برخی پیامدهای نامناسب اجتماعی تلفن همراه شامل اعتیاد روانی، تزلزل ارزش‌ها، کاهش تعامل‌های اجتماعی، ظهور تخریف‌های سایبر، بلوتوث و پیامک‌های غیراخلاقی است.

ناستی زایی (۱۳۸۸) در تحقیقی با عنوان «ارتباط سلامت عمومی با اعتیاد به اینترنت و آسیب‌های استفاده نادرست از آن» به این نتیجه رسید که سلامت عمومی کاربران معتاد به اینترنت نسبت به کاربران عادی در معرض خطر بیشتری بود.

فرهمند (۱۳۸۷) در پژوهشی تحت عنوان «نقش تفاوت‌های جنسیتی در میزان استفاده، نوع کاربری و تأثیرهای گوناگون اینترنت» دریافت که تهدید هویت دختران، اعتیاد، فرهنگ پذیری، درگیری در عشق‌های مجازی و سوءاستفاده‌های جنسی، تهدیدهای جدی برای کاربران اینترنتی مؤنث می‌باشد.

درگاهی و رضوی (۱۳۸۶) در تحقیقی با عنوان «اعتیاد به اینترنت» دریافتند که ۳۰ درصد کاربران به اینترنت اعتیاد داشتند و همه آن‌ها درجه‌های مختلفی از رفتارهای روانی اجتماعی مانند احساس از خود بیگانگی، ضعف و ناتوانی در انجام امور، رفتار ناهنجار اجتماعی، اجتماع‌گریزی، درون‌گرایی و رفتار احساسی را از خود نشان دادند.

آقامحمدیان و افهمی (۱۳۸۶) در مقاله‌ای با عنوان «عوامل مؤثر بر گرایش به ماهواره و تأثیر آن بر باورها و رفتارهای دینی» دریافتند که سن، جنس، تحصیلات، محل سکونت و ارزیابی افراد از برنامه‌های تلویزیون داخلی در گرایش آنان به ماهواره تأثیرگذار است. در بعد عاطفی گرایش به ماهواره، اکثریت، برنامه‌های ماهواره را لذت‌بخش می‌دانستند و کسانی که از ماهواره استفاده نمی‌کنند، بیشتر به باورهای دینی پایبندند.

عالیخانی و همکاران (۱۳۸۴) در تحقیقی با عنوان «رابطه بین تماشای تلویزیون و ویدئو با رفتارهای خشونت‌آمیز» دریافتند که دانش‌آموزان متوسطه ساعت‌های بیشتری از- روز را به تماشای تلویزیون و ویدئو اختصاص می‌دهند. بین میزان ساعت تماشای- این وسایل با رفتارهای خشونت‌آمیز همبستگی وجود دارد.

نامی و توماس^۱ (۲۰۱۰) در مقاله‌ای با عنوان «شیوع اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری و اینترنت در میان دانش‌آموزان» دریافتند رواج بازی‌های کامپیوتری بین کاربران ۵۵/۲ درصد و اعتیاد به اینترنت ۵۸/۹ درصد است که بالاتر از گزارش‌های محققان در گذشته بود.

کیریتا^۲ و همکاران (۲۰۰۷) در مقاله‌ای تحت عنوان «آسیب‌شناسی استفاده از اینترنت» دریافتند که دانش‌آموزان مقدار زیادی از زمان را صرف استفاده از کامپیوتر می‌کنند که این باعث رشد نکردن مهارت‌های اجتماعی، رفتار اعتیادگونه و شکست در مدرسه می‌شود.

جانسون^۳ (۲۰۰۳) در تحقیق خود نشان داد که محیط‌های آموزشی مانند دبیرستان‌ها و دانشکده‌ها محل مناسبی برای اعتیاد به اینترنت است (ویز شفر، ۱۳۸۴).

1. Naomi & Thomas
2. Chirita
3. Johnson

کراوت و همکاران^۴ (۱۹۹۸) در مطالعه خود با عنوان «پارادوکس اینترنت. یک فناوری اجتماعی که درگیری اجتماعی و بهزیستی روان‌شناختی را کاهش می‌دهد» نشان دادند که استفاده از اینترنت موجب کاهش ارتباط فرد با خانواده و افزایش احساس تنهایی و افسردگی می‌شود.

یانگ^۵ (۱۹۹۶) در پژوهشی با عنوان «اعتیاد به اینترنت: ظهور یک اختلال بالینی جدید» نشان داد کسانی که بیش از حد از اینترنت استفاده می‌کنند تنها، خسته، افسرده و بدون عزت‌نفس هستند. در این پژوهش، ۳۸ درصد شرکت‌کنندگان اظهار داشتند که اینترنت بر آن‌ها تأثیر منفی گذاشته است.

کانتوف^۶ (۱۹۸۴) در مقاله‌ای با عنوان «تأثیر خشونت رسانه‌ها بر ترس، عصبانیت و اختلال در خواب» به این نتیجه رسید که تماشای خشونت، موجب افزایش ترس و عصبانیت در تماشاچیان جوان می‌شود (منطقی، ۱۳۸۶).

مبانی نظری

مفهوم شناسی فضای مجازی

فضای مجازی یا فضای سایبر شامل مجموعه‌ای از ارتباطات درونی انسان‌ها از طریق رایانه و وسایل مخابراتی بدون در نظر گرفتن جغرافیای فیزیکی است. این واژه نخستین بار توسط ویلیام گیسوندر داستان علمی-تخیلی «نیورومانسر» به سال ۱۹۸۴ به کار برده شد و در سال ۱۹۹۰ واژه دنیای مجازی یا فضای مجازی کاربرد بیشتری پیدا کرده و به کلیه فضاهای سه بعدی اطلاق می‌شود. بر خلاف فضای واقعی، در فضای سایبر نیاز به جابجایی‌های فیزیکی نیست و کلیه اعمال فقط از طریق فشردن کلیدها یا موس صورت می‌گیرد (انصاری پور و فرمانی، ۱۳۹۸).

این اصطلاح برای توصیف یک فضای خیالی به کار برده شد، جایی که در آن واژه‌ها، روابط، داده‌ها، ثروت و قدرت از طریق ارتباطات به‌واسطه کامپیوتر یا موبایل پدیدار می‌شوند (رومن^۷، ۲۰۰۲). به‌طور کلی امروزه، آنچه را که با شیوه زندگی و تفکر مرتبط با تکنولوژی نوین اطلاعاتی در رابطه باشد، با صفت سایبر نام می‌برند و به فضای رایانه‌ای که سازنده یک فضای جغرافیایی مجازی است، فضای سایبرنتیک یا فضای مجازی می‌گویند (محسنی، ۱۳۸۵).

از نگاه دیوید بل^۸ (۲۰۰۱) فضای مجازی فقط مجموعه‌ای از سخت‌افزار نیست بلکه مجموعه‌ای از تعاریف نمادین است که شبکه‌ای از عقاید و باورها را در قالب داد و ستد بیت رد و بدل می‌کنند. فضای مجازی عنوانی برای دنیایی کم‌سابقه و نوظهور در عصر پیدایش و گسترش رسانه‌های جدید ارتباطی است که بیش از دو دهه از رواج آن‌ها در جهان نمی‌گذرد. می‌توان فضای مجازی را جهان ارتباط متقابل رایانه‌ها و جامعه حاصل از این ارتباطات دانست (هاشمی زاده و انصاری نسب، ۱۳۹۶). دهقان (۱۳۸۴) معتقد است فضای مجازی یک شبکه گسترده جهانی است که شبکه‌های مختلف رایانه‌ای در اندازه‌های متعدد و حتی رایانه‌های شخصی را با استفاده از سخت‌افزارها و نرم‌افزارهای گوناگون و با قراردادهای ارتباطی به یکدیگر وصل می‌کند (موحدزاده، ۱۳۹۷). در فضای مجازی در بسیاری از موارد، فرد در حریم خصوصی با جهان مجازی ارتباط برقرار می‌کند. این ارتباط بین فرد با فرد دیگر فراهم شده است. منتهی این ارتباطات در یک موقعیت خصوصی و در تنهایی فرد به‌واسطه رایانه یا گوشی همراه صورت می‌گیرد. خصیصه خودفرمانی، هدایت و کنترل یا به عبارتی فرمان‌روایی فضای مجازی بر کاربر نیز این حریم خصوصی را تشویق می‌کند. فضای سایبر با هدف ایجاد یک جهان کامل در اطراف انسان که به نوعی امکان ورود به حریم خصوصی را فراهم کند، ایجاد شده است. حریمی که فرد از هنجارهای اجتماعی رها می‌شود و با احساس آزادی عمل بیشتری، زندگی روزمره خود را دنبال می‌کند (عاملی، ۱۳۸۳). فضای مجازی، مفهومی است که با اینترنت ارتباط دارد، اما با آن یکی نیست. ارتباطات مجازی قبل از اینترنت شروع شد و بعدها این ارتباطات و تعاملات در اینترنت ادامه یافت. اینترنت گروهی متشکل از هزاران شبکه است که از پروتکل واحدی استفاده می‌کنند و در عرضه مجموعه اطلاعات واحدی به کاربران یا مشتریان خود مشارکت دارند. فضای مجازی و اینترنت را می‌توان به سرزمینی مجازی دارای زندگی‌های مجازی و جوامع مجازی تشبیه کرد، در این فضا زندگی‌ها و جوامع

4. Kraut

5. Young

6. Cantov

7. Vrooman

8. David Bell

واقعیت فیزیکی ندارند. با حضور فضای سایبرنتیک، مجازی جایگزین واقعیت می‌شود و به این جهت فضای مجازی نامیده می‌شود که حضور قابل لمس فیزیکی یا واقعیت فیزیکی ندارد، بلکه فقط در جهان الکترونیک، تکنولوژی‌های ارتباطی، انعکاسی و انتزاعی دارد. این فضا انتقال سریع و آنی داده‌ها را امکان‌پذیر می‌کند و در حقیقت فاصله‌های جغرافیایی و زمانی موجود را از میان بر می‌دارد (سرمدی و همکاران، ۱۳۹۸).

کارکردهای فضای مجازی

شبکه‌های فضای مجازی همچون شبکه‌های اجتماعی در جهان عینی و واقعی، اهداف، کارکردها و نقش‌هایی دارند که می‌تواند بعضاً مثبت یا منفی و مخرب باشد. در ذیل برخی از کارکردهای بارز آن‌ها بیان می‌شود که هر کدام از این کارکردها بسته به نوع استفاده می‌تواند کارکرد مثبت یا مخرب داشته باشند (رونقی، ۱۳۹۶):

۱. **کارکرد آموزشی:** شبکه‌های اجتماعی، طیف وسیعی از کودکان، نوجوانان، دانش‌آموزان، دانشجویان و حتی استادان دانشگاه را در بر می‌گیرند. افزون بر آن، بسیاری از بانک‌های اطلاعاتی و سایت‌های علمی در شبکه‌های اجتماعی مشهور صفحاتی به خود اختصاص داده‌اند. همچنین از دیگر جنبه‌های آموزشی این سایت‌ها می‌توان به فراگیری زبان با عضویت در چنین شبکه‌هایی اشاره کرد.

۲. **کارکرد تجاری:** شبکه‌های اجتماعی مجازی از پرازدحام‌ترین سایت‌ها در وب به شمار می‌روند و بدیهی است که مکان مناسبی برای تبلیغ یا عرضه کالا و خدمات خواهد بود، ارتباط مجازی بین شرکت‌های تجاری به وجود می‌آورد. کاربران، تجار و شرکت‌های بزرگ می‌توانند درباره کالا یا خدمات شرکت خود نظرسنجی کنند، محصولات خود را معرفی کنند و یا در معرض فروش مستقیم کاربران قرار دهند.

۳. **کارکرد سیاسی:** این ویژگی سبب شده بسیاری از احزاب در دوران انتخابات، در شبکه‌های اجتماعی، صفحاتی برای خود ایجاد کنند و در آن به معرفی خود بپردازند. همچنین این فضا برای تخریب چهره‌ها و نامزدهای انتخابات رقیب نیز بسیار به کار گرفته می‌شود. افزون بر آن، بسیاری از کشورهای قدرتمند از طریق شبکه‌های اجتماعی به ایجاد تفرقه و هرج‌ومرج در کشورهای غیر هم‌پیمان با خود می‌پردازند و فضای آن کشورها را به نفع خود ملتهب می‌کنند.

۴. **کارکرد فرهنگی و ارتباطی:** این قابلیت که یک جوان بتواند با هم سن و سال خود در کشورهای دیگر جهان ارتباط برقرار کند، باعث می‌شود تا این شبکه‌ها به مکانی تبدیل شوند که در آن‌ها بتوان فرهنگ، آداب‌ورسوم، ارزش‌ها، باورها، اعتقادات و آیین کشور خود را به دیگر کشورها معرفی کرد و به اشتراک گذاشت. همچنین می‌توان به طرح ایده‌های جدید برای گسترش جامعه پرداخت و درباره آن بحث کرد.

ابزارهای مورد استفاده در فضای مجازی

اینترنت: بزرگ‌ترین شبکه جهانی کامپیوتری و دارای میلیون‌ها شبکه کوچک‌تر است که به یکدیگر متصل شده‌اند (کجار، ۱۳۸۱). اغلب به اینترنت «بزرگراه اطلاعاتی» می‌گویند که حجم زیادی از اطلاعات را از رایانه‌ای به رایانه دیگر در سراسر دنیا انتقال می‌دهد (سالاری و سوزنچی، ۱۳۸۷). بر اساس آخرین آمار اعلام شده از سوی وزیر آموزش و پرورش، ۷۰ درصد دانش‌آموزان دسترسی به اینترنت، تلفن همراه، تبلت و وسیله‌ای که ارتباط را برقرار کنند دارند و ۳۰ درصد دانش‌آموزان به اینترنت دسترسی ندارند (ایسنا، ۱۳۹۹).

بازی‌های رایانه‌ای: بازی‌های رایانه‌ای، به نوعی ابزارهای فرهنگی و میانجی کنش ذهنی هستند که واسطه فرد و محیط پیرامونش شده‌اند. فرد از طریق آن‌ها خود را پدیدار کرده و در این تعامل، شیوه‌های اندیشیدن، کنترل و سازمان‌دهی رفتار او نیز تغییر می‌کند. بوت^۹ و همکاران (۲۰۰۸)، بازی‌های رایانه‌ای را عاملی برای افزایش حافظه، تمرکز و مدیریت اجرایی می‌دانند. بنا به گفته رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای «اسرا» ۲۰ میلیون ایرانی روزانه از سرویس «گیم» استفاده می‌کنند که برای هر فرد

به‌طور متوسط بیش از ۱۲۴ دقیقه در روز است. متوسط سن گیم در ایران ۱۸ سال است که پیش‌بینی می‌شود در سال جاری به ۲۸ سال برسد؛ این در حالی است که متوسط سن گیم در آمریکا ۳۶ سال برآورد می‌شود (نیازی و همکاران، ۱۳۹۸).

تلویزیون: به معنی دیدن از راه دور است. تلویزیون و ماهواره از جمله وسایل مؤثر در فضای مجازی هستند که ارتباطات انسان‌ها در آن‌ها با واسطه و از راه دور است (در ایران می‌توان با تهیه آنتن‌های دیجیتالی، هم‌زمان چندین شبکه را مشاهده کرد). امروزه، مردم ساعت‌های زیادی از وقت خود را به تماشای تلویزیون اختصاص می‌دهند.

ماهواره: ماهواره‌ها اجسامی مصنوعی‌اند که در مداری به دور اجسامی با جرم بیشتر می‌گردند که به آن‌ها قمر مصنوعی نیز می‌گویند. مبارزه با نمادهای مذهبی، بی‌اهمیت نشان دادن ارزش‌ها و روابط خانوادگی، ترویج مادیت، غفلت زایی، بی‌ثباتی سیاسی و حمله به نظام‌های سیاسی از آسیب‌های ماهواره است. بر اساس آخرین پژوهشی که از سوی دو استاد دانشگاه با تخصص رسانه انجام گرفته و نتیجه آن نیز به شکل رسمی منتشر شده، حداقل ۶۰ درصد مردم ایران از برنامه‌های ماهواره استفاده می‌کنند (سالاری و سوزنچی، ۱۳۸۷).

تلفن همراه: سامانه ارتباطی بدون سیم که به صورت گسترده‌ای وارد زندگی اجتماعی شده است و موجب آسیب‌های جدی برای فرد و اطرافیانش می‌شود. در دسترس بودن دائمی ممکن است فرد را در معرض مزاحمت‌ها، ددرسرها یا برنامه‌های ناخواسته زیادی قرار دهد و خاموش کردن آن نیز موجب خستگی، نگرانی یا تنش‌های روحی فرد طالب تماس شود و کارآمدی فضای ارتباطی را تضعیف کند. در بررسی اتحادیه بین‌المللی مخابرات، ضریب نفوذ تلفن همراه در ایران به ازای هر ۱۰۰ نفر ۷۷ نفر است (عاملی و همکاران، ۱۳۸۷).

روش‌شناسی تحقیق

هدف کلی این نوشتار شناسایی آسیب‌های فضای مجازی بین دانش‌آموزان پسر مقطع متوسطه دوم شهر بوشهر است. این نوشتار به لحاظ هدف، کاربردی و از لحاظ روش گردآوری داده‌ها، توصیفی - پیمایشی است. جامعه آماری، شامل کلیه دانش‌آموزان پسر مقطع متوسطه دوم (پایه دهم) شهر بوشهر به تعداد ۹۸۴ نفر می‌باشد که ۲۷۶ نفر به روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای انتخاب شدند. ابزار نیز پرسشنامه محقق ساخته با ۳۱ سؤال بسته که ۳۰ سؤال آن به شناسایی آسیب‌ها و یک سؤال به اولویت‌بندی راهکارهای پیشنهادی برای کاهش آسیب‌های فضای مجازی اختصاص دارد.

این بررسی دارای شش فرضیه است که پنج مورد اول، آسیب‌های خانوادگی، روانی، تحصیلی، سازگاری، اعتقادی - عبادی را بررسی می‌کند و برای هر فرضیه، شش سؤال در نظر گرفته شده است. دانش‌آموزان باید پاسخ‌های خود را به ترتیب از بیشترین تأثیر، عدد ۵ تا کمترین تأثیر، عدد ۱ رتبه‌بندی کنند. برای تعیین پایایی از روش «آلفای کرونباخ» استفاده شد. مقدار آلفای گویه‌های اینترنت ۰/۹۲، بازی رایانه‌ای ۰/۹۰، تلویزیون ۰/۹۲، ماهواره ۰/۹۳ و تلفن همراه ۰/۹۰ است. از آنجا که برای تأیید روایی، پرسشنامه در اختیار ۱۰ نفر از استادان دانشگاه قرار گرفت. ابزار دارای روایی صوری است. ۱۰ راهکار پیشنهادی برای کاهش آثار منفی از تحلیل محتوای مصاحبه با ۲۰ عضو هیئت‌علمی دانشگاه بوشهر، آزاد استخراج شد. سپس به‌عنوان سؤال آخر برای پاسخگویی، فرضیه‌ی ششم در پرسشنامه قرار گرفت. با استفاده از نرم‌افزار SPSS، میانگین و انحراف معیار محاسبه و برای آزمون فرضیه‌ها از تحلیل واریانس رتبه‌ای فریدمن استفاده گردید.

تجزیه و تحلیل

از ۲۷۶ دانش‌آموز مورد بررسی، ۱۶۷ نفر (۶۰/۵ درصد) به اینترنت، ۱۷۹ نفر (۶۴/۸ درصد) به بازی‌های رایانه‌ای، ۲۷۵ نفر (۹۹/۶ درصد) به تلویزیون، ۱۵۹ نفر (۵۷/۶ درصد) به ماهواره و ۲۷۰ نفر (۹۷/۸ درصد) به تلفن همراه دسترسی داشتند؛ بنابراین تلویزیون با (۹۹/۶ درصد بیشترین و ماهواره با ۵۷/۶ درصد) کمترین میزان دسترسی را در بین دانش‌آموزان دارد. تحلیل توصیفی سؤال‌های پرسش‌نامه نیز نشان داد که در مجموع، تلفن همراه بیشترین و بازی‌های رایانه‌ای کمترین آسیب را بر دانش‌آموزان دارد. در ادامه به بررسی فرضیه‌های تحقیق می‌پردازیم.

فرضیه اول: وسایل مؤثر در فضای مجازی بر ارتباط دانش‌آموزان با خانواده‌ها تأثیر منفی می‌گذارد.

جدول ۱- میانگین، انحراف معیار و آزمون تحلیل واریانس رتبه‌ای فریدمن برای فرضیه اول

گویه‌ها	میانگین	انحراف معیار	میانگین رتبه
اینترنت	۱۸/۰۸	۳/۴۳	۳/۱۶
بازی‌های رایانه‌ای	۱۳/۹۸	۲/۹۹	۱/۶۳
تلویزیون	۱۶/۶۲	۳/۲۵	۲/۶۳
ماهواره	۱۷/۲۸	۳/۵۷	۲/۸۵
تلفن همراه	۲۴/۱۸	۳/۳۵	۴/۷۳
تعداد = ۲۷۶	خی دو = ۸۱۷/۸۸۰	درجه آزادی = ۴	معناداری = ۰/۰۰۱

همان‌طور که در جدول (۱) آمده است. تلفن همراه با میانگین ۲۴/۱۸ بیشترین و بازی‌های رایانه‌ای با میانگین ۱۳/۹۸ کمترین آسیب را بر ارتباط دانش‌آموزان با خانواده‌ها دارد؛ بنابراین آزمون آماری به‌طور معناداری ($P < 0/001$) نشان می‌دهد که گرچه همه وسایل مؤثر در فضای مجازی، آثار منفی معناداری بر ارتباط دانش‌آموزان با خانواده‌هایشان دارند، میزان آسیب از بیشترین به کمترین به ترتیب تلفن همراه، اینترنت، ماهواره، تلویزیون و بازی‌های رایانه‌ای است.

فرضیه دوم: وسایل مؤثر در فضای مجازی بر وضعیت تحصیلی دانش‌آموزان تأثیر منفی می‌گذارد.

جدول ۲- میانگین، انحراف معیار و آزمون تحلیل واریانس رتبه‌ای فریدمن برای فرضیه دوم

گویه‌ها	میانگین	انحراف معیار	میانگین رتبه
اینترنت	۱۵/۶۹	۳/۵۷	۲/۳۲
بازی‌های رایانه‌ای	۱۴/۰۵	۳/۱۹	۱/۸۴
تلویزیون	۱۶/۶۳	۴/۰۶	۳/۵۵
ماهواره	۱۷/۳۳	۴/۵۶	۲/۸۵
تلفن همراه	۲۳/۲۷	۳/۸۳	۴/۴۴
تعداد = ۲۷۶	خی دو = ۶۸۱/۲۲۵	درجه آزادی = ۴	معناداری = ۰/۰۰۱

همان‌طور که در جدول (۲) آمده است. تلفن همراه با میانگین ۲۳/۲۷ بیشترین و بازی‌های رایانه‌ای با میانگین ۱۴/۰۵ کمترین آسیب را بر وضعیت تحصیلی دانش‌آموزان دارد؛ بنابراین آزمون آماری به‌طور معناداری ($P < 0/001$) نشان می‌دهد که گرچه همه وسایل مؤثر در فضای مجازی، آثار منفی معناداری بر وضعیت تحصیلی دانش‌آموزان دارند، اما میزان آسیب از بیشترین به کمترین به ترتیب عبارت است از تلفن همراه، ماهواره، تلویزیون، اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای.

فرضیه سوم: وسایل مؤثر در فضای مجازی بر سازگاری دانش‌آموزان با دیگران تأثیر منفی می‌گذارد.

جدول ۳- میانگین، انحراف معیار و آزمون تحلیل واریانس رتبه‌ای فریدمن برای فرضیه سوم

گویه‌ها	میانگین	انحراف معیار	میانگین رتبه
اینترنت	۱۹/۲۶	۲/۹۳	۳/۵۷
بازی‌های رایانه‌ای	۱۲/۹۰	۲/۳۳	۱/۳۹

۲/۲۳	۲/۶۵	۱۵/۱۹	تلویزیون
۲/۹۸	۳/۱۳	۱۷/۶۲	ماهواره
۴/۸۳	۲/۵۳	۲۴/۹۸	تلفن همراه
معناداری = ۰/۰۰۱	درجه آزادی = ۴	خی دو = ۱۱۱۲	تعداد = ۲۷۶

همان‌طور که در جدول (۳) آمده است. تلفن همراه با میانگین ۲۴/۹۸ بیشترین و بازی‌های رایانه‌ای با میانگین ۱۲/۰۹ کمترین آسیب را در سازگاری دانش‌آموزان با دیگران دارد؛ بنابراین آزمون آماری به‌طور معناداری ($P < 0/001$) نشان می‌دهد که گرچه همه وسایل مؤثر در فضای مجازی، آثار منفی معناداری در سازگاری دانش‌آموزان با دیگران دارند، اما میزان آسیب از بیشترین به کمترین به ترتیب عبارت است از تلفن همراه، اینترنت، ماهواره، تلویزیون و بازی‌های رایانه‌ای.

فرضیه چهارم: وسایل مؤثر در فضای مجازی بر وضعیت اعتقادی- عبادی دانش‌آموزان تأثیر منفی می‌گذارد.

جدول ۴- میانگین، انحراف معیار و آزمون تحلیل واریانس رتبه‌ای فریدمن برای فرضیه چهارم

میانگین رتبه	انحراف معیار	میانگین	گویه‌ها
۲/۵۸	۲/۸۳	۱۷/۳۸	اینترنت
۱/۳۸	۲/۴۶	۱۳/۷۱	بازی‌های رایانه‌ای
۳/۴۷	۳	۱۹/۱۲	تلویزیون
۳/۶۴	۳/۴۱	۱۹/۷۴	ماهواره
۳/۹۴	۲/۶۶	۲۰/۰۵	تلفن همراه
معناداری = ۰/۰۰۱	درجه آزادی = ۴	خی دو = ۶۹۹/۶۶۷	تعداد = ۲۷۶

همان‌طور که در جدول (۴) آمده است. تلفن همراه با میانگین ۲۰/۰۵ بیشترین و بازی‌های رایانه‌ای با میانگین ۱۳/۷۱ کمترین آسیب را در وضعیت اعتقادی- عبادی دانش‌آموزان دارد؛ بنابراین آزمون آماری به‌طور معناداری ($P < 0/001$) نشان می‌دهد که گرچه همه وسایل مؤثر در فضای مجازی، آثار منفی معناداری در وضعیت اعتقادی- عبادی دانش‌آموزان دارند، اما میزان آسیب از بیشترین به کمترین به ترتیب عبارت است از تلفن همراه، ماهواره، تلویزیون، اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای.

فرضیه پنجم: وسایل مؤثر در فضای مجازی بر وضعیت روانی دانش‌آموزان تأثیر منفی می‌گذارد.

جدول ۵- میانگین، انحراف معیار و آزمون تحلیل واریانس رتبه‌ای فریدمن برای فرضیه پنجم

میانگین رتبه	انحراف معیار	میانگین	گویه‌ها
۲/۶۲	۳/۷۱	۱۶/۸۶	اینترنت
۱/۷۳	۳/۵۸	۱۳/۴۶	بازی‌های رایانه‌ای
۳/۲۰	۴/۱۲	۱۸/۳۰	تلویزیون
۲/۹۳	۴/۵۱	۱۷/۷۲	ماهواره
۴/۵۱	۳/۷۴	۲۳/۶۲	تلفن همراه
معناداری = ۰/۰۰۱	درجه آزادی = ۴	خی دو = ۶۶۲/۸۲۸	تعداد = ۲۷۶

همان‌طور که در جدول (۵) آمده است. تلفن همراه با میانگین ۲۳/۶۲ بیشترین و بازی‌های رایانه‌ای با میانگین ۱۳/۴۶ کمترین آسیب را در وضعیت روانی دانش‌آموزان دارد؛ بنابراین آزمون آماری به‌طور معناداری ($P < 0/001$) نشان می‌دهد که گرچه همه وسایل مؤثر در فضای مجازی، آثار منفی معناداری در وضعیت روانی دانش‌آموزان دارند، اما میزان آسیب از بیشترین به کمترین به ترتیب عبارت است از تلفن همراه، تلویزیون، ماهواره، اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای.

فرضیه ششم: به نظر دانش‌آموزان، تفاوت معناداری بین راهکارها برای کاهش آثار منفی فضای مجازی وجود دارد.

جدول ۶- میانگین، انحراف معیار و آزمون تحلیل واریانس رتبه‌ای فریدمن برای فرضیه پنجم

ردیف	گویه‌ها	میانگین	انحراف معیار	میانگین رتبه
۱	آموزش آسیب‌های فضای مجازی به نوجوانان، جوانان، خانواده‌ها و مسئولان	۵/۶۶	۲/۸۰	۵/۷۰
۲	جایگزینی تفریح‌های سالم و درگیر کردن افراد در فعالیت‌ها و برنامه‌های مثبت	۶/۰۸	۲/۶۸	۶/۳۱
۳	تقویت پایه‌های اعتقادی با تکیه بر دلایل و بحث و گفتگو	۵/۳۲	۲/۵۸	۵/۱۴
۴	فرهنگ‌سازی و درونی کردن ارزش‌های اسلامی و ایرانی	۵/۴۳	۲/۵۱	۵/۳۳
۵	تقویت یکدلی و صمیمیت بین مسئولان و پاسخگویی به سؤال‌ها و رفع شبهه‌های جوانان	۵/۵۹	۲/۳۱	۵/۵۴
۶	افزایش نظارت حوزه‌های سیاسی - امنیتی و ضرورت عقلی فیلترینگ	۳/۶۱	۲/۷۰	۳/۴۱
۷	بالا بردن قدرت تفکر منطقی در نوجوانان و جوانان برای تشخیص حق از باطل	۵/۸۲	۲/۴۲	۵/۹۱
۸	سرمایه‌گذاری نرم‌افزاری و تقویت سایت‌ها و فیلم‌های پیشرفته و پرمحتوا	۴/۸۳	۲/۷۵	۴/۶۱
۹	تقویت ارتباطات منطقی و عاطفی در خانواده	۶/۷۲	۲/۸۰	۶/۹۹
۱۰	به‌کارگیری نوجوانان و جوانان در امور مختلف جامعه برای رسیدن به خودباوری	۵/۸۷	۲/۸۷	۶/۰۴
	تعداد = ۲۷۶	خی دو = ۳۸۳/۷	درجه آزادی = ۹	معناداری = ۰/۰۰۱

همان‌طور که در جدول (۶) آمده است. راهکار ۹ با میانگین ۶/۷۲ بالاترین رتبه و راهکار ۶ با میانگین ۳/۶۱ کمترین رتبه را در اولویت‌بندی راهکارها برای کاهش آثار منفی ناشی از فضای مجازی دارد، بنابراین آزمون آماری به‌طور معناداری ($P < 0/001$) نشان می‌دهد که تقویت ارتباط منطقی و عاطفی در خانواده، جایگزینی تفریح‌های سالم و درگیری افراد در برنامه‌های مثبت بهترین راهکارهای کاهش آسیب فضای مجازی هستند. در مقابل، افزایش نظارت حوزه‌های سیاسی - امنیتی و فیلترینگ به‌عنوان آخرین و ناکارآمدترین راهکار شناخته شده‌اند.

نتیجه‌گیری و پیشنهادها

گرچه فضای مجازی فرصت‌ها، قابلیت‌ها و امکانات فراوانی دارد که نادیده گرفتن هر یک از آن‌ها به عقب‌ماندگی یک کشور منجر می‌شود، آسیب‌هایی نیز به دنبال دارد. طبق بررسی‌ها، در بین پنج وسیله مؤثر در فضای مجازی اینترنت، بازی‌های رایانه‌ای، تلویزیون، ماهواره و تلفن همراه، تلفن همراه بیشترین و - بازی‌های رایانه‌ای کمترین آسیب را داشته‌اند.

نتایج فرضیه اول درباره آسیب فضای مجازی بر ارتباط دانش‌آموزان با خانواده‌ها با یافته‌های دشمن‌کش و همکاران (۱۳۹۷)، منتظری و همکاران (۱۳۹۶) و کراوت (۱۹۹۸) همسوست که استفاده از اینترنت موجب کاهش ارتباط فرد با خانواده و افزایش احساس تنهایی و افسردگی می‌شود.

نتایج فرضیه دوم درباره آسیب‌های فضای مجازی در ارتباط با وضعیت تحصیلی دانش‌آموزان با یافته‌های عباسی و سعادت (۱۳۹۵)، کیریتا و همکاران (۲۰۰۷) و جانسون (۱۳۸۴) همسوست. به نظر آن‌ها دانش‌آموزان ترجیح می‌دهند زمان زیادی از شبانه‌روز را صرف استفاده از کامپیوتر کنند که این باعث رشد نکردن مهارت‌های اجتماعی، رفتار اعتیادگونه و شکست در مدرسه می‌شود و محیط‌های آموزشی محل مناسبی برای اعتیاد به اینترنت است.

نتایج فرضیه سوم درباره آسیب فضای مجازی در ارتباط با سازگاری دانش‌آموزان با صادقی و دهقان منشادی (۱۳۹۴)، یافته‌های سبحانی نژاد و همکاران (۱۳۸۸)، فرهمند (۱۳۸۷)، درگاهی و رضوی (۱۳۸۶)، عالیخانی و همکاران (۱۳۸۴)، کیریتا و همکاران (۲۰۰۷)، کراوت (۱۹۹۸)، یانگ (۱۹۹۶) و کانتوف (۱۹۸۴) همخوانی دارد. در همه موارد به گوشه‌هایی از آثار مخرب فضای مجازی در وضعیت سازگاری افراد مورد بررسی اشاره شده است.

نتایج فرضیه چهارم درباره آسیب فضای مجازی بر وضعیت اعتقادی-عبادی دانش‌آموزان با یافته‌های منتظری و همکاران (۱۳۹۶)، سبحانی نژاد و همکاران (۱۳۸۸) و آقامحمدیان و همکاران (۱۳۸۶) همخوانی دارد. به نظر آن‌ها تلفن همراه به تزلزل ارزش‌ها و شیوع بلوتوث و پیامک‌های غیراخلاقی کمک کرده است که تأثیر منفی بر باورهای دینی دارد و کسانی که از ماهواره استفاده نمی‌کنند، بیشتر به باورهای دینی پایبندند.

نتایج فرضیه پنجم درباره آسیب فضای مجازی بر وضعیت روانی دانش‌آموزان با یافته‌های مرادی کنگره و همکاران (۱۳۹۶)، منتظری و همکاران (۱۳۹۶)، سبحانی نژاد و همکاران (۱۳۸۸)، ناستی زایی (۱۳۸۸)، فرهمند (۱۳۸۷)، درگاهی و رضوی (۱۳۸۶)، آقامحمدیان و همکاران (۱۳۸۶)، نامی و توماس (۲۰۱۰)، کیریتا و همکاران (۲۰۰۷)، جانسون (۲۰۰۳)، کراوت (۱۹۹۸)، یانگ (۱۹۹۶) و کانتوف (۱۹۸۴) همخوانی دارد. همه موارد بر آثار مخرب فضای مجازی بر وضعیت روانی افراد اشاره کرده‌اند.

نتایج فرضیه ششم نشان داد که به‌طور معناداری تقویت ارتباط منطقی و عاطفی در خانواده و جایگزینی تفریح‌های سالم و درگیری افراد در برنامه‌های مثبت بهترین راهکار و در مقابل، افزایش نظارت حوزه‌های سیاسی - امنیتی و فیلترینگ به‌عنوان آخرین و ناکارآمدترین راهکار شناخته شده‌اند. متأسفانه از آنجا که در پژوهش‌های قبلی، چندان به راهکارهای کاهش آثار منفی توجه نشده، امکان مقایسه نتایج فرضیه‌ی آخر با یافته‌های سایر محققان میسر نشد.

پیشنهادها

پیشنهادها برای ایمنی از آسیب‌های فضای مجازی

✓ آموزش مهارت‌های لازم به نسل جوان: آشنا کردن جوانان، مخصوصاً دختران به آسیب‌های فضای مجازی و آموزش راه‌های صحیح استفاده از فضای مجازی توسط خانواده‌ها به فرزندان خود می‌تواند از بروز مشکلات برای جوانان و خانواده‌ها جلوگیری نماید.

✓ همراهی خانواده‌ها با فرزندان: از آسیب‌های اینترنت، تنها بودن فرزندان در دنیای مجازی است. خانواده‌ها باید آگاه باشند که فرزندان خود را در فضای مجازی به تنهایی رها ننمایند.

✓ ایجاد فضای صمیمی در خانواده: اصل مسئله محبت باید به فرزندان آموزش داده شود تا فرزندان در مواجهه با محبت‌های جعلی بیرون از خانه توان تشخیص محبت جعلی از محبت اصلی را داشته باشند. شیادان و سودجویان در دنیای خارج و بیشتر در فضای مجازی به دنبال طعمه‌های خود با قلاب محبت‌اند.

✓ ایجاد رابطه اعتماد بین والدین و فرزندان: به دلایل مختلفی نوجوانان می‌توانند دچار خطا و اشتباه در فضای مجازی شوند. فرزندان باید به پدر و مادر خود اعتماد داشته باشند تا در صورت بروز لغزش به اطلاع والدین برسانند تا از آسیب‌های احتمالی بعدی جلوگیری شود.

✓ نکشاندن روابط فضای مجازی به فضای واقعی: جوانان و مخصوصاً دختران نباید روابط در فضای مجازی را به دنیای واقعی سرایت دهند و با کسانی که هیچ سابقه‌آشنایی در دنیای واقعی ندارند قرار ملاقات در پارک، دانشگاه و... بگذارند. افراد سودجو به راحتی می‌توانند با کشاندن افراد به مکان‌های مختلف از ایشان سوءاستفاده نمایند و مورد آزار و اذیت قرار دهند.

✓ پرهیز از وبگردی‌های بی‌هدف: شناسایی سایت‌های معتبر علمی، تفریحی، خبری و... و ذخیره آن‌ها در سیستم و ارائه آن سایت‌ها به فرزندان جهت استفاده ایشان هم‌تواند از جستجوی بی‌هدف و اصطلاح وبگردی‌های بی‌هدف در اینترنت مانع شود، تا فرزندانمان از آسیب‌های فضای مجازی و اتلاف وقت جوانی در امان بمانند.

✓ مطرح نکردن اسرار خانوادگی و مشکلات زندگی خود در فضای مجازی.

✓ عدم انتشار اطلاعات شخصی و خانوادگی.

پیشنهادها در خصوص پیشگیری از آسیب‌های فضای مجازی

✓ نوجوانان و خانواده‌هایشان را باید درباره قانون و حقوق و مسئولیت‌هایی که در لوی قانون دارند آگاه ساخت.

✓ آموزش و پرورش با گنجاندن موارد پیشگیری در برنامه درسی با توجه به نوجوانانی که در معرض مخاطرات اجتماعی هستند توجه نماید.

✓ فراهم نمودن مکان‌های تفریحی و ورزشی سالم و کم‌هزینه برای جوانان و نوجوانان جهت گذراندن اوقات فراغت در محلات شهر.

✓ رسانه‌ها را باید تشویق کرد تا درباره خدمات، تسهیلات و فرصت‌هایی که در جامعه برای جوانان وجود دارند اطلاعاتی منتشر نمایند.

✓ ساخت و پخش فیلم‌ها و سریال‌هایی با موضوع فضای مجازی و بررسی معایب و مزایای آن

✓ تشویق فرزندان و ایجاد جذابیت در نوجوانان جهت شرکت در فعالیت‌های اجتماعی توسط والدین.

✓ دقت و هوشیاری بیشتر پلیس سایبری و اقدامات پیشگیرانه مرتبط با انواع جرائم رایانه‌ای جدیدتر.

✓ صرف هزینه جهت طراحی بازی‌های رایانه‌ای سالم و جذاب جهت جایگزین نمودن بازی‌های ناسالم برای کودکان و نوجوانان توسط دولت.

منابع و ماخذ

۱. انصاری پور، آریا و فرماني، خسرو (۱۳۹۸). فضای مجازی و رابطه آن با جرایم جوانان و نوجوانان در ایران. ششمین همایش ملی پژوهش های مدیریت و علوم انسانی در ایران، دانشگاه تهران.
۲. ایسنا (۱۳۹۹). چند درصد دانش‌آموزان به اینترنت دسترسی دارند؟
۳. آقا محمدیان، حمیدرضا و افهمی، بنفشه (۱۳۸۶). بررسی عوام مؤثر بر پرايش به ماهواره و تأثیر آن بر باورها و رفتارهای دینی مردم شهر مشهد. مطالعات تربیتی و روانشناسی، ۸(۲)، صص ۶۳-۷۸.
۴. درگاهی، حسین و رضوی، سیدمنصور (۱۳۸۶). اعتیاد به اینترنت و عوامل مؤثر بر آن در ساکنان منطقه ۲ غرب تهران. فصلنامه پایش، ۶(۳)، صص ۲۶۵-۲۷۲.
۵. دشمن‌کش، حسین؛ عبدالله زاده، احسان و ساعد، یاسر (۱۳۹۷). بررسی آسیب‌های فضای مجازی بر قشر دانش‌آموز و دانشجو. سومین کنفرانس ملی تازه های روانشناسی، اصفهان، دبیرخانه دائمی کنفرانس باحمايت انجمن ها و گروه‌های آموزشی دانشگاه های کشور.
۶. رحمان زاده، علی (۱۳۸۹). کارکرد شبکه‌های اجتماعی مجازی در عصر جهانی شدن. ۱۱(۱)، صص ۴۹-۷۸.
۷. رونقی، مرضیه (۱۳۹۶). آسیب‌شناسی فضای مجازی. کنفرانس پژوهش های نوین ایران و جهان در روانشناسی و علوم تربیتی حقوق و علوم اجتماعی.
۸. ریحانی شیروان، معصومه؛ افشین، جواد و خوش آینه، قنبر علی (۱۳۹۶). تأثیر فضای مجازی بر سبک زندگی دانش‌آموزان متوسطه خراسان شمالی. دومین کنفرانس ملی رویکردهای نوین در آموزش و پرورش.
۹. سالاری، حسن و سوزنچی، حسین (۱۳۸۷). فرهنگ نامه نوجوان. جلد ۱ و ۲. تهران: پیام عدالت.
۱۰. سبجانی نژاد، مهدی؛ پورطهماسبی، سیاوش و تاجور، آذر (۱۳۸۷). بررسی چالش‌ها و کارکردهای فرهنگی و اجتماعی تلفن همراه و راهکارهای اصلاح. ماهنامه مهندسی و فرهنگی، ۳(۳۱ و ۳۲)، صص ۲۸-۱۸.
۱۱. سرمدی، مهدی؛ قنبری، حمیدرضا و طالبیان شریف، جعفر (۱۳۹۸). تأثیر فضای مجازی بر هویت فرهنگی و اجتماعی. ششمین همایش ملی پژوهش های مدیریت و علوم انسانی در ایران، دانشگاه تهران.
۱۲. شهرکی، جواد؛ محرمی، مجید و پورمقدم، وحید (۱۳۹۶). بررسی نقش مطالعات اجتماعی در پیشگیری از آسیب‌های فضای مجازی با تاکید بر نقش آموزش و پرورش در تربیت شهروند مطلوب. دومین کنفرانس ملی رویکردهای نوین در آموزش و پرورش، مازندران.
۱۳. صادقی، مسعود و دهقان منشادی، سیدمسعود (۱۳۹۴). بررسی آسیب‌شناسی فضای مجازی: یک تحقیق کیفی. اولین همایش ملی راهکارهای توسعه و ترویج علوم تربیتی، روانشناسی، مشاوره و آموزش در ایران، تهران، انجمن توسعه و ترویج علوم و فنون بنیادین.
۱۴. عالیخانی، سیامک؛ زارع، محمد؛ باهنر، علیرضا؛ رمضانخانی، علی، دلاوری، علیرضا؛ رهبانی، شبنم و صالحی سیچانی، مهري (۱۳۸۶). بررسی همبستگی بین تماشای تلویزیون و ویدئو با رفتارهای خشونت‌آمیز. مجله علوم پزشکی دانشگاه آزاد اسلامی، ۱۷(۱).
۱۵. عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۳). جهانی شدن ها: مفاهیم و نظریه ها. فصلنامه ارغنون، ۲۴، صص ۵۸-۱.
۱۶. عاملی، سعیدرضا؛ رنجبر رضانی، مهدی و صبار، شاهو (۱۳۸۷). مطالعات تلفن همراه: زندگی در حال حرکت. تهران: سمت.
۱۷. عباسی، الهام و سعادت، موسی (۱۳۹۵). بررسی رابطه بین فضای مجازی و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان. دومین کنفرانس بین‌المللی پژوهش های کاربردی در علوم تربیتی و مطالعات رفتاری و آسیب‌های اجتماعی ایران، تهران، مرکز مطالعات و تحقیقات اسلامی سروش حکمت مرتضوی.
۱۸. فرهمند، مریم (۱۳۸۷). دختران و کاربرد اینترنت. مطالعات راهبردی زنان، ۱۱(۴۱)، صص ۱۷۰-۱۳۵.
۱۹. کجار، ترین (۱۳۸۱). وب چیست؟. ترجمه فرحناز حسینی سرابی. تهران: سروش.
۲۰. محسنی، منوچهر (۱۳۸۰). جامعه شناسی جامعه اطلاعاتی. تهران: دیدار.
۲۱. مرادی کنگره، هاشم؛ اوسطی، کریم و عبداللهی، سیدمجید (۱۳۹۶). بررسی تأثیر استفاده مفرط از اینترنت بر سلامت عمومی دانش‌آموزان پسر پایه سوم متوسطه شهر قروه. سومین کنفرانس سراسری دانش و فناوری علوم تربیتی مطالعات اجتماعی و روانشناسی ایران، تهران، موسسه برگزار کننده همایش های توسعه محور دانش و فناوری سام ایرانیان.

۲۲. منتظری، طیبه؛ حسین پور، سعیده؛ سلطانیان، شکوفه و قلی پور، مریم (۱۳۹۶). تأثیر فضای مجازی بر سازه‌های زندگی دانش‌آموزی. سومین کنفرانس سراسری دانش و فناوری علوم تربیتی مطالعات اجتماعی و روانشناسی ایران، تهران، موسسه برگزار کننده همایش های توسعه محور دانش و فناوری سام ایرانیان.
۲۳. منطقی، مرتضی (۱۳۸۶). راهنمای والدین استفاده فرزندان از تلفن همراه. تهران: عابد.
۲۴. موحدزاده، بهرام؛ نصرت زاد، حسین و یآوری کرمانی، مریم (۱۳۹۷). مقایسه استفاده و عدم استفاده از فضای مجازی بین دانش‌آموزان دوره دوم متوسطه شهر یاسوج و ارتباط آن با پرخاشگری و پیشرفت تحصیلی در سال ۹۶-۹۵. کنفرانس ملی دستاوردهای نوین جهان در تعلیم و تربیت، روانشناسی، حقوق و مطالعات فرهنگی اجتماعی.
۲۵. ناستی زایی، ناصر (۱۳۸۸). بررسی ارتباط سلامت عمومی با اعتیاد به اینترنت. مجله طبیب شرق، ۱۱(۱)، صص ۶۳-۵۷.
۲۶. نیازی، محسن؛ شفايي مقدم، الهام؛ و حسن زاده، زهرا (۱۳۹۸). رابطه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و انزوای نوجوانان؛ مطالعه موردی دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی شهرستان کاشان در سال ۱۳۹۵. فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران، ۱۲(۱)، صص ۱۰۸-۸۵.
۲۷. ویزشفر، فاطمه (۱۳۸۴). بررسی میزان اعتیاد به اینترنت در استفاده کنندگان از کافی نت های شهر لار. فصلنامه اصول بهداشت روانی، ۲۵ و ۲۶، صص ۳۳-۲۷.
۲۸. هاشمی زاده، سیدرضا و انصاری نصب، بنیامین (۱۳۹۶). عصر مجازی؛ تاملی بر کارکرد ها و رویکرد های جامعه مجازی. تهران: نشر تیسرا.
29. Chirita, V. Chirita, R. Stefanescu, C. Ilinca, M. & Chele, G. (2007). Pathological internet use among Romanian children and teenagers. *European Psychiatry*, 22, pp S184-S184.
30. Kraut, R. Patterson, M. Lundmark, V. Kiesler, S. Mukopadhyay, T. Scherlis, W. (1998). Internet Paradox: A Social Technology That Reduces Social Involvement and Psychological Well-Being?. *American Psychologist*, 53(9), 1017-1031.
31. Naomi, J. & Thomas. K. (2010). Prevalence of addiction among Australian university and schools to video-arcade games, games, computer games and the internet. www.Online Library.
32. Vrooman, S.S. (2002). *The art of invective performing identity in cyberspace New media and society*. sage publication, 4.
33. Young, K.S. (1996). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1, pp 237-244.