

بررسی آسیب‌های فضای مجازی در بین جوانان (مطالعه موردی : دانشجویان دانشگاه آزاد اسلامی شهر زاهدان)

زهرا قاینی نژاد

دانشجوی کارشناسی ارشد رشته علوم تربیتی گرایش تحقیقات آموزشی دانشگاه سیستان و بلوچستان

نام نویسنده مسئول:

زهرا قاینی نژاد

چکیده

شبکه‌های اجتماعی مجازی که نسلی نو از سامانه‌های اینترنتی اجتماع محور و بر پایهٔ هنجارهای جوامع غربی هستند در حال گسترش روز افزون در تمامی نقاط جهان می‌باشند. در ایران نیز از بدو پیدایش این شبکه‌ها مخاطبان آن در کشور پیوسته رو به فزونی بوده است. هدف پژوهش حاضر، بررسی و شناسایی آسیب‌های فضای مجازی در بین دانشجویان آزاد اسلامی شهر زاهدان در ترم اول سال تحصیلی ۱۳۹۵-۱۳۹۶ می‌باشد. به این منظور، جهت بررسی آسیب‌های فضای مجازی از ابعاد خانوادگی، تحصیلی، سازگاری، اعتقادی- عبادی و روانی از روش توصیفی پیمایشی استفاده شده است. جامعه آماری این پژوهش کلیه دانشجویان آزاد اسلامی شهر زاهدان در سال تحصیلی ۱۳۹۵-۱۳۹۶ می‌باشند که بر اساس روش نمونه‌گیری تصادفی ساده و با استفاده از جدول مورگان و کرجسی ۱۲۵ نفر نمونه از دانشجویان انتخاب شدند. ابزار پژوهش یک پرسش‌نامه محقق ساخته است که دارای ۳۰ سؤال بسته پاسخ، ۲ سؤال باز پاسخ و هم چنین یک سؤال برای اولویت‌بندی راهکارها می‌باشد. جهت تجزیه و تحلیل داده‌ها از آمار توصیفی و همچنین تحلیل واریانس با اندازه‌های تکراری استفاده گردید. نتایج تحقیق نشان داد که استفاده از وسایل مؤثر در فضای مجازی در ابعاد خانوادگی، تحصیلی، سازگاری، اعتقادی- عبادی و روانی دانشجویان تأثیر منفی دارد، همچنین از این وسایل (اینترنت، بازی‌های رایانه‌ای، ماهواره و موبایل)، بیشترین آسیب متعلق به موبایل و کمترین آسیب متعلق به بازی‌های رایانه‌ای است. بنابراین، یافته‌های تحقیق نشان می‌دهد که دشمنان قصد دارند به طور نهان به زیربناهای سرزمین ما آسیب وارد کنند. آنها وضعیت تحصیلی، سازگاری و حتی اعتقادات و معنویت جوانان و دانشجویان را نشانه رفته‌اند تا زمینه تغییر رفتار و فروپاشی از درون را فراهم سازند.

واژگان کلیدی: دانشجویان، فضای مجازی، جوانان، آسیب‌شناسی.

مقدمه

شبکه های اجتماعی یا همان فضای مجازی، گونه ای از وب سایت های اینترنتی هستند که افراد، گروه ها و سازمانها، در آن ها پیرامون یک یا چند ویژگی مشترک گرد هم می آیند و اطلاعات، مطالب و محتواهای خود را با یکدیگر به اشتراک می گذارند. با بروز و ظهور تکنولوژی های جدید وب، شبکه های اجتماعی مبتنی بر تعامل کاربران در ارتباط گیری با یکدیگر، تولید و به اشتراک گذاری محتوا هستند. سرعت رشد این شبکه ها به حدی است که مجموع کاربران معروفترین شبکه های اجتماعی اینترنت، به بیشتر از یک میلیارد نفر رسیده است. برای مثال فیس بوک یکی از معروف ترین و پرطرفدارترین شبکه های اجتماعی با گذشت ۷ سال از راه اندازی و گسترش جهانی، در برگیرنده بانک اطلاعاتی عظیمی از هویت ها، نسبت های وابسته و تعاملات انجام شده می باشد. در گام اول، تشکیل حلقه هایی از دوستان، خانواده و همچنین ایجاد گروه ها و در گام دوم تراکنشهای اجتماعی در فضای مجازی، مراحمی برای آرشو صدها میلیون پرونده از زندگی خصوصی انسان هایی می باشد که از عواقب انتشار ابعاد شخصیتی و زندگی خویش در فضای مجازی بی خبر می باشد. شبکه های اجتماعی مجازی که در سطح بین المللی راه اندازی می شوند با ارائه سرویس های متنوع، جذاب و رایگان، تلاش گسترده ای در جذب جمعیت بیشتر و توسعه این شبکه ها انجام می دهند. در ماهیت شکل گیری شبکه های اجتماعی اینترنتی (فضای مجازی)، نقل قول ها و اظهارنظرهای بسیار متفاوتی و مختلفی وجود دارد. برخی ظهور و بروز این شبکه ها و فضای مجازی را کاملاً طبیعی و در راستای تحول موضوع ارتباطات و اطلاع رسانی می شمارند؛ اما بسیاری نیز بر این باورند که در پشت پرده راه اندازی این شبکه ها، خصوصاً از سوی ایالات متحده امریکا، منافع اقتصادی، تجاری، سیاسی و امنیتی فراوانی وجود خواهد داشت. شبکه های اجتماعی در ایران نیز در حال گسترش روزافزون به ویژه در بین جوانان می باشد. لذا داشتن برآوردی از میزان نفوذ فضای مجازی در میان دانشجویان که قشر اصلی استفاده کننده از این شبکه ها هستند و بررسی میزان فعالیت آن ها و همچنین بررسی فضای اخلاقی و هویتی این شبکه ها به منظور ارزیابی شرایط و تلاش در جهت ارائه راهکار برای به حداقل رساندن مشکلات ناشی از استفاده از این شبکه ها بسیار ضروری به نظر می رسد.

۱- بیان مسئله

گسترش فن آوری و ورود انواع وسایل ارتباط جمعی در میان خانواده ها، ارزشهای اجتماعی آنان را تحت تأثیر قرار می دهد و موجب تغییراتی در رفتار و گفتمان نسل جوان می شود؛ از جمله مهمترین این فن آور یها دسترسی آسان به اینترنت است که علاوه بر داشتن نقاط قوت، از ضعفهای بسیار زیادی نیز برخوردار است. خانواده، خشت بنای جامعه، کانون اصلی حفظ سنتها، هنجارها و ارزشهای اجتماعی است؛ همچنین، شالوده ای استوار پیوندهای اجتماعی، روابط خویشاوندی و کانونی برای بروز عواطف انسانی میباشد. ارزشهای اجتماعی از اساسی ترین عناصر نظام اجتماعی می باشند که از راه های کنترل یا هدایت آنها میتوان جامعه را به زوال کشاند یا به تعالی برساند. بنابراین، باید دید، چه عواملی موجب پیدایش ارزشها در جامعه میشوند یا این ارزشها را تغییر میدهند؟ ارزیابی ما از خود، نزدیکان، جامعه و جهان پیرامونمان بر اساس ارزشها صورت می گیرد و رفتار ما نسبت به آنها تنظیم میشود (کفاشی، ۱۳۸۸: ۸۴). امروزه در فناوری اطلاعات و ارتباطات، انقلاب شگرفی به پدید آمده است. جان فیدر این انقلاب را در جهان و در زندگی انسانهای روی کره ی زمین مؤثر میداند که مبتنی بر رایانه و دارای آثار گسترده ی اقتصادی، سیاسی و فرهنگی است؛ یعنی از سویی اطلاعات را به کالای تجاری و سودآور بدل کرده که مالکیت آن باعث قدرت میشود و از سوی دیگر در شخصیت و هویت انسانها آثار ماندگاری بر جای میگذارد (فیدر، ۱۳۸۰: ۲۰).

اینترنت به عنوان مهمترین ابزار اطلاعاتی و ارتباطی، فرصتها و تهدیدهایی را در زندگی استفاده کنندگان ایجاد میکند؛ از آنجا که جوانان و نوجوانان بیشترین کاربران آن هستند، در جریان تعامل آنان با فضای مجازی، ارزشها و هویتشان، دستخوش تحولاتی میشود. ارزشها حلقه ی اتصال فرهنگ هر قوم و ملتی با نسل آینده هستند و غفلت از این مهم می تواند جوامع را با بحران هویت مواجه سازد. ارزشها آنقدر اهمیت دارند که اینگلهارد می گوید: اگر میخواهید در کشوری بدون سر و صدا انقلاب نمایید، ارزشهای آنان را تغییر دهید « (اینگلهارد، ۱۹۹۸: ۲۳)؛ در حقیقت، ارزشها به نظام اجتماعی هویت بخشیده، بنیان نظام فرهنگی جامعه را تشکیل میدهند و معیار اساسی بایدها و نبایدهای جامعه می باشند؛ یعنی زیربنای هنجارهای اجتماعی را پی ریزی می نماید. اگر ارزشها، ثبات نسبی داشته باشند، فرهنگ عمومی نیز ثبات نسبی خواهد داشت و اگر دچار آسیب و بحران شوند، فرهنگ عمومی نیز آسیب پذیر می باشد؛ زیرا زمینه ساز ثبات فرهنگی یا بحران فرهنگی، به ویژه در بعد فرهنگ عمومی می باشند که به طور کلی می توان گفت: ارزشها، مرکزیت، رجحان، اولویت، جنبه ی دستوری و بار عاطفی دارند؛ چنانکه افراد حاضرند، از جان و مال خود برای حفظ آنها بگذرند (مرزآبادی، ۱۳۸۷: ۱۱). با توجه به نقش فضای مجازی در توسعه ی جوامع، در جامعه ی ما نیز، در سالهای اخیر به فناوری اطلاعات و ارتباطات اهمیت زیادی داده شده است؛ با این حال، در این رابطه آسیبهای جدی وجود دارد که بررسی و ریشه یابی آنها ضروری ست. امروزه فرهنگ رسانه ای اینترنتو فضای مجازی، فضای ذهنی جوانان را اشغال کرده است و این مسئله نقش والدین را در کنترل تربیتی فرزندان و نظارت اخلاقی بر آنها نشان میدهد. بروز رسانه های نوظهور چن

فضای مجازی و شبکه های اجتماعی میتواند زمینه ساز انواع جدید آسیب های اجتماعی و روانی باشد. به همین دلیل، برنامه ریزی برای شناسایی، پیشگیری و کاهش آسی بهای نوظهور، لازم و ضروری می باشد. این آسیب ها، مرتبط با فنآور یهای جدید هستند که آسیبهای ناشی از استفاده از ماهواره، باز یهای رایان های، تلفن همراه و اینترنت، میتوانند در این مجموعه قرار گیرد.

۲- اهمیت و ضرورت تحقیق

گسترش فضای اجتماعی و عام شدن بسیاری از امور خاص و در هم تنیدگی جهان، موجب شده که نوجوانان و جوانان امروزی در انتخاب هویت های منسجم و یگانه با مشکل و حتی بحران مواجه شوند و هویت آنها دچار انشقاق گردد. از این رو، آنچه دیده میشود؛ فرایند آرام و پیوسته ی انتقال هویت از نسلی به نسل دیگر نیست؛ بلکه در دنیای کنونی، بیشتر شاهد بحرانهای هویتی و به همان نسبت، بازساز یهای هویتی هستیم. اشاعه ی فنآور یهای اطلاعاتی نوین در میان جوامع، بدون شک بر شیوه ی زندگی مردم دنیا، تأثیرگذار بوده است و به تبع آن، الگوهای رفتاری جوانان ایرانی نیز متأثر از اشاعه ی سریع فرهنگ نوین سایر ملل و جوامع غربی است. فرهنگ پذیری صرفاً مربوط به محیط های فیزیکی و محسوس اطراف ما نمی باشد؛ بلکه به موازات آن افراد از محیط های مجازی نیز بهره مند و با آن همانند میشوند. ورود عناصر جدید فرهنگی، به واسطه ی جذابیت فضای مجازی و تجربه و حضور مستمر قشر جوان - دانشجو و دانش آموز - در این محیط با نیازها و انگیزه های مختلف (علمی، آموزشی، سرگرمی و خبری) منجر به بازتولید سلیقه های مجازی شده است (فرخ نیا و لطفی، ۱۳: ۹۰: ۲۰). بنابراین، کلیه ی تصمیم های طراحی و اقدامات اجرایی تربیتی، جنبه ی ارزشی دارند و برنامه ریزان، طراحان و مدرسین باید ضمن آگاهی از ارزشهای حاکم بر جامعه، سازمان ارزشی مخاطبان خود را بشناسند. شناسایی نظام ارزشی نوجوانان، به سیاست گذاران، برنامه ریزان و مجریان برنامه ها کمک می نماید تا با شناخت بیشتر از مخاطبان خود، برنامه های معتبر و مطمئن تری، طراحی و تدوین کنند.

۳- مبانی نظری

مانوئل کاستلز برخلاف اکثر نظریه های اجتماعی کلاسیک که فرض را بر تسلط زمان بر مکان می گذارند، این فرضیه را مطرح میکند که "مکان، زمان را در جامعه شبکه ای سازمان می دهد" (کاستلز، ۱۳۸۰: ۴۴۰). به موجب این نظریه تحت تأثیر "پارادایم فناوری اطلاعات" و شکل ها و فرایندهای اجتماعی متأثر از آن "فضای جریان ها" شکل می گیرد که منطق جدیدی دارد. "فضای جریانها، سازماندهی مادی و عملکردهای اجتماعی است که دارای اشتراک زمانی هستند و از طریق جریان ها عمل میکنند" (کاستلز، ۱۳۸۰: ۴۴۰).

فرضیه کاستلز در این باره چنین تبیین شده است که فضای جریان ها از ریز شبکه های فردی متشکل می باشد که منافع خود را در شبکه های کلان کارکردی می یابند. مارتین اینس این مفهوم را دشوارترین و در عین حال بنیادی ترین بخش این نظریه می داند که مستقیمترین جلوه دگرگونی های تکنولوژیک موجودیت انسانی است (اینس و کاستلز، ۱۳۸۰: ۸۴). او در تشریح و تفسیر این نظریه فضا را نه تنها برساختهای فرهنگی که برساختهای ذهنی می داند که برای درک آن باید از فضای تجربه مستقیم زندگی یعنی فضای اقتصاد یا فضای اطلاعات یا فضای علم یا فضای هنر و همه قلمروهای فعالیت فراتر رفت که در نهایت زندگی ما را قالب بندی میکنند. باید فضا را به مثابه برساخت های مادی فهمید که توازی زمانی دارد، یعنی چیزی که موجب جمع شدن اعمال انسان در زمان می شود؛ به عبارت دیگر، فضا در اندیشه کاستلز در فرمول بندی میان نظام های زمانی و مکانی و توازی میان آن ها قابل فهم است.

کاستلز با نقد نظریات پیشین خود اکنون "فضای جریان ها" را در مقابل فضای مکان ها قرار نمی دهد و با طرح مفاهیمی چون "مردمی شدن فضای جریان ها" از وجود همزمان "فضای جریان ها" و فضای مکان ها سخن می گوید که هر دو می توانند بیانگر منافع اجتماعی متعارضی باشند، اما الزاماً وجه تمایز آنها نخبگان و عامه نیستند. به این ترتیب، در اندیشه کاستلز از آنجا که فرهنگ ها بر فرایندهای ارتباطی و همه اشکال ارتباط بر مبنای تولید و مصرف نشانه ها استوارند، هیچ گونه جدایی بین واقعیت و نمایش نمادین وجود ندارد و ویژگی مهم جامعه شبکه ای نه القای واقعیت مجازی بلکه ایجاد مجاز واقعی است (کاستلز، ۱۳۸۰: ۴۳۱).

امروز برای تکمیل نظریه های کاستلز در ارتباطات باید به آرای برخی نظریه پردازان دیگر نیز در این زمینه اشاره کرد. از آن جمله استول (۱۹۹۵ به نقل از موهو، ۲۰۰۷) معتقد است گمنامی و قابلیت تبدیلی اینترنت ممکن است موجب شود افراد با هویتی جعلی در این دنیای مجازی به برقراری روابط بپردازند. تورکل (۱۹۹۵ به نقل از موهو ۲۰۰۷) هم بر این باور است که با توجه به قابلیت های چندگانه اینترنت افراد برای برآورده ساختن نیاز خود به اجتماعی بودن، دستیابی به تسلی و روابط دوستی، و فرار از مشکلات زندگی در دنیای حقیقی به واقع، واقعیتی مجازی را می سازند. به این ترتیب، اینترنت در فضایی ساختگی جای تجربیات زندگی واقعی را می گیرد و البته گاهی این دنیای مجازی نسبت به دنیای حقیقی الزام آور تر است و افراد انتظار دارند از اینترنت حاصلی بیش از آنچه در دنیای حقیقی به دست می آورند کسب کنند. از این رو، به تدریج در درون فضای مجازی از زندگی حقیقی فاصله می گیرند (موهو ۲۰۰۷، ۷-۵).

در سایبر سایکولوژی نیز متفکرانی چون جان سولر از دانشگاه ریدر و لئون جیمز از دانشگاه هاوایی فضای مجازی سایبر را دارای ویژگی های متمایزی می دانند که اثراتی متفاوت بر ذهن و رفتار آدمی می گذارد. از این میان، سولر "درگیری کمتر حواس"، "فضای غالب نوشتاری"، "انعطاف در هویت"، "تغییر و تعدیل ادراکات"، "تساوی در فرصت ها"، "برابری مکانی"، "انعطاف زمانی"، "کثرت اجتماعی"، "قابلیت ثبت و ضبط"، و "قطع ارتباط رسانه ای" را مهم تر می داند. سولر با مورد توجه قرار دادن خاصیت "انعطاف زمانی" در واقع به امکان تأخیر در پاسخ گویی به مخاطب در ارتباطات مجازی و قابلیت کش آمدن زمان اشاره دارد که در تعاملات حضوری نمی توان آنها را یافت. وی با بیان ویژگی "کثرت اجتماعی" تعدد روابط ممکن در فضای سایبر را مورد توجه قرار می دهد؛ تعددی که در عین حال نوعی محدودیت را نیز با خود دارد. ویژگی کثرت اجتماعی گویای آن است که در فضای سایبر (مثلاً در فضای مجازی) می توان سایر افرادی را که علایق مشترکی با ما دارند، شناسایی و به سوی خود جذب کرد و با آنان ارتباط برقرار کرد؛ تعاملی انتخابی که بسیاری مواقع ناشی از انگیزه های ناخودآگاه است. توانایی گلچین کردن مخاطبان از میان تعداد بسیار زیاد آنها، که از دید روان شناسان قابلیت جالب توجه است. ارتباطات در فضای سایبر علاوه بر همه ویژگی هایی که به اختصار به آن ها اشاره شد با یک خصوصیت دیگر نیز همراه است و آن وضعیت هایی است که رایانه و اینترنت به وجود آورده و در زمان لازم به دلیل بروز مشکلات پیش بینی نشده نرم افزاری یا سخت افزاری نمی تواند پاسخگو باشند و در نتیجه ارتباط مختل می شود. این مسئله عموماً حالات روان شناختی همچون خشم، اضطراب، نگرانی و ناامیدی را به همراه دارد که از آنها با عنوان تجربیات سورخ فضای مجازی نام برده می شود و در واقع به وابستگی و نیاز ما به سولر با نگاه خاص به روابط مجازی نوشتاری م یگوید این نوع روابط از دید برخی از افراد نسبت به روابط چهره به چهره قابل پیش بینی تر و امن تر هستند و به دلیل فقدان نشانه های چهره ای که گاهی استرس آور یا ناخوشایند می شوند، افراد در روابط نوشتاری مجازی می توانند به شکل مستقیم تری با سایرین رابطه یابند. صمیمیت در این نوع از روابط سریع تر شکل می گیرد و روابط نزدیک طبیعتاً به ملاقات های چهره به چهره نیز کشانده می شوند. ضمن اینکه ممکن است به طور کلی روابط مجازی آسان از بین بروند. با این حال، ترکیب روابط حقیقی و مجازی فرصت های بیشتر و متنوع تری را برای ارتباط در اختیار افراد مختلف قرار می دهد (سولر ۲۰۰۴).

اما لئون جیمز در خصوص نقش رسانه اینترنت در ارتباطات بین فردی می گوید اینترنت راهی برای ارتباط بیشتر میان افراد است. به بیان دیگر، با استفاده از رایانه ها تبادل و تعاملی واقعی با سایرین از طریق ماشین برقرار می شود، نه اینکه ارتباطی ماشینی وجود داشته باشد. وی در مقایسه فضای سایبر با ذهن انسان معتقد است رایانه ها پیوستگی و گستردگی ذهن آدمی را با قدرت و به شکلی مناسب به نمایش می گذارند و فضای سایبر واقعیتی مجازی است که از طریق شبکه های رایانه ای ایجاد می شود. به همین دلیل ویژگی هایی مشابه و مطابق با ذهن آدمی دارد. (جیمز ۲۰۰۹).

به نظر میرسد شبکه های اجتماعی در اینترنت، در آینده بیش از این هم اهمیت پیدا میکنند. این شبکه ها هم اکنون هم روز به روز محبوب تر می شوند. با شبکه های اجتماعی، دیگر افراد برای پیدا کردن هم فکران خود در موارد گوناگون تنها نیستند؛ یک دوست برای تحلیل بازی های مورد علاقه، یک دوست برای صحبت در مورد فناوری اطلاعات، یک دوست برای صحبت در مورد فیلمهای سینمایی مستقل یا یک دوست برای بحث در مورد مسائل سیاسی. مسلماً در دنیای حقیقی هی چگاه افراد علاقه مند، موضوعات مورد علاقه خود را به این گستردگی نمی یافتند. این دلیل و شاید دلایل مشابه این، سرویس های شبکه های اجتماعی را به یکی از مه ترین ارکان اینترنت در دو، سه سال اخیر تبدیل کرده است.

۴- روش شناسی پژوهش

هدف کلی این پژوهش بررسی و شناسایی آسیب های وسایل مؤثر در فضای مجازی (اینترنت، تلفن همراه، بازی های رایانه ای و ماهواره) در بین دانشجویان دانشگاه آزاد اسلامی در شهر زاهدان در ترم اول سال تحصیلی ۹۶-۱۳۹۵ می باشد. بر اساس هدف کلی، سؤال های پژوهشی زیر تدوین گردیده است:

۱- آیا بین اثرات منفی استفاده از فضای مجازی با خانواده تفاوت معناداری وجود دارد؟

۲- آیا بین اثرات منفی استفاده از فضای مجازی با وضعیت درسی و تحصیلی آنها تفاوت معناداری وجود دارد؟

۳- آیا بین اثرات منفی استفاده از فضای مجازی با بُعد سازگاری تفاوت معناداری وجود دارد؟

۴- آیا بین اثرات منفی استفاده از فضای مجازی با وضعیت اعتقادی - عبادی و معنوی تفاوت معناداری وجود دارد؟

این پژوهش به لحاظ هدف از نوع کاربردی می باشد و از لحاظ نحوه گردآوری داده ها توصیفی پیمایشی است. جامعه آماری این پژوهش شامل دانشجویان دختر و پسر دانشگاه دانشگاه آزاد اسلامی در شهر زاهدان در سال تحصیلی ۹۶-۱۳۹۵ می باشد که تعداد آنها ۲۰۰۰ نفر است. برای تعیین حجم نمونه دانشجویان بر اساس نمونه گیری تصادفی ساده از جدول مورگان و کرجسی استفاده شده است که حجم نمونه ۱۲۵ نفر تعیین شد.

برای شناسایی آسیب های فضای مجازی در بین دانشجویان، یک پرسش نامه بسته پاسخ طراحی شد که این پرسشنامه دارای ۳۳ سؤال می باشد که پاسخگویی به ۳۰ سؤال به صورت رتبه بندی، ۲ سؤال به صورت باز پاسخ و ۱ سؤال آن به اولویت بندی راهکارهای پیشنهادی برای کاهش آسیب های فضای مجازی اختصاص داده شده است.

از آنجا که در پرسشنامه، به شناسایی آسیبهای چهار ابزار پرداخته شده، پایایی به تفکیک وسایل محاسبه گردیده است. مقدار پایایی برای اینترنت ۰/۸۸، بازی های رایانه ای ۰/۹۴، ماهواره ۰/۹۰ و موبایل ۰/۸۷ محاسبه شد. برای تجزیه و تحلیل داده ها با استفاده از نرم افزار spss نسخه ۲۲، شاخص های میانگین و انحراف معیار، و جهت آزمون سؤالات پژوهشی و تأیید و رد آنها از آزمون تحلیل واریانس با اندازه گیری مکرر استفاده گردید.

۵- یافته های پژوهش

مطابق با داده ها، ۵۴/۱٪ دانشجویان دختر و ۴۵/۹٪ را دانشجویان پسر تشکیل می دهند. تحلیل توصیفی سؤال های پرسشنامه (جدول های ۱ تا ۵) نشان می دهد که در مجموع، موبایل بیشترین آسیب و بازی های رایانه ای کمترین آسیب را بر دانشجویان دارد.

جدول ۱- میانگین های ابزارهای مؤثر در فضای مجازی در ارتباط با عامل خانوادگی

گویه ها	اینترنت	بازی رایانه ای	ماهواره	موبایل
۱. من مدت زمان استفاده از این وسایل را از خانواده ام پنهان می کنم.	۳/۱۳	۲/۴۵	۴/۲۸	۴/۶۲
۲. من دوست ندارم والدینم بدانند از چه برنامه هایی استفاده می کنم.	۳/۴۴	۲/۲۴	۴/۱۸	۴/۵۴
۳. در هنگام استفاده از این وسایل اگر اعضای خانواده با من حرف بزنند (مزاحم شوند) زود از کوره در می روم.	۳/۱۷	۲/۲۴	۳/۱۵	۴/۲۵
۴. من از وقتی از این وسایل استفاده می کنم کمتر با خانواده ام ارتباط کلامی دارم.	۳/۱۲	۲/۲۴	۳/۰۷	۴/۵۸
۵. استفاده از این وسایل را به روابط خانوادگی ترجیح می دهم.	۳/۵۴	۳/۰۱	۳/۱۰	۴/۵۸
۶. استفاده از این عوامل باعث شده از اهداف اصلی زندگی ام دور شوم.	۳/۲۳	۳/۱۱	۳/۳۶	۴/۵۴

همان طور که در جدول شماره ۱ مشخص است موبایل در همه سؤالات مربوط به عامل خانوادگی بیشترین آسیب، بازی های رایانه ای کمترین آسیب را در ارتباط دانشجویان با خانواده داشته است.

جدول ۲: میانگین های ابزارهای مؤثر در فضای مجازی در ارتباط با عامل تحصیلی دانشجویان

گویه ها	اینترنت	بازی رایانه ای	ماهواره	موبایل
۱. از وقتی از این وسایل استفاده می کنم در حال گوش کردن درس سر کلاس ناگهان حواسم پرت می شود.	۳/۲۲	۲/۶۳	۳/۳۵	۴/۶۶
۲. احساس می کنم از وقتی از این وسایل استفاده می کنم دچار افت تحصیلی شده ام.	۳/۲۶	۲/۴۱	۳/۲۴	۴/۸۳
۳. برای استفاده از این وسایل ممکن است از زمان برنامه درسی ام بزنم.	۳/۲۴	۲/۴۸	۳/۲۴	۴/۲۶
۴. به خاطر استفاده از این وسایل در مدرسه سرزنش شده ام.	۳/۰۵	۲/۲۲	۳/۲۵	۴/۰۳
۵- در دانشگاه از جذابیت برنامه های این وسایل برای دوستانم تعریف می کنم.	۳/۴۲	۲/۴۲	۳/۳۳	۴/۲۲
۶. حتی در ایام امتحانات هم از این وسایل استفاده می کنم.	۳/۲۴	۲/۳۵	۳/۴۱	۴/۲۴

همان طور که در جدول شماره ۲ مشخص است موبایل بیشترین و بازی های رایانه ای کمترین آسیب را در ضربه زدن به وضعیت تحصیلی در بین دانشجویان دارا می باشند.

جدول ۳: میانگین‌های وسایل مؤثر در فضای مجازی در ارتباط با عامل سازگاری دانشجویان

گویه	اینترنت	بازی رایانه‌ای	ماهواره	موبایل
۱. با استفاده از این وسایل با جنس مخالف راحت‌تر ارتباط برقرار می‌کنم.	۳/۳۸	۲/۲۱	۳/۱۴	۴/۳۲
۲. استفاده از این وسایل راهی برای کلاس گذاشتن است.	۳/۳۸	۲/۲۴	۳/۵۳	۴/۲۰
۳. از وقتی از این وسایل استفاده می‌کنم، از فاش شدن اطلاعات خصوصی‌ام نگرانم.	۳/۴۹	۲/۸۵	۳/۱۰	۴/۴۹
۴. از وقتی از این وسایل استفاده می‌کنم نسبت به دوستانم پرخاشگرتر شده‌ام.	۳/۰۹	۲/۲۴	۳/۲۹	۴/۰۲
۵. اگر این وسایل را نداشته باشم در برابر دیگران احساس حقارت می‌کنم.	۳/۰۷	۲/۳۵	۳/۰۷	۴/۲۳
۶. استفاده از این وسایل را به مهمانی فامیلی ترجیح می‌دهم.	۳/۴۵	۲/۳۴	۳/۱۶	۴/۲۴

همان‌طور که در جدول شماره ۳ مشخص است موبایل بیشترین و بازی‌های رایانه‌ای کمترین آسیب را در وضعیت سازگاری دانشجویان دارند.

جدول ۴: میانگین‌های وسایل مؤثر در فضای مجازی در ارتباط با عامل اعتقادی - عبادی

گویه	اینترنت	بازی رایانه‌ای	ماهواره	موبایل
۱. وقتی در این وسایل به مقدسات اسلامی (خدا، قرآن، پیامبر) توهین می‌شود عکس‌العملی نشان نمی‌دهم.	۳/۳۳	۲/۵۸	۳/۴۶	۴/۲۳
۲. در هنگام نماز به یاد تصاویر مستهجنی که دیده‌ام می‌افتم.	۳/۲۴	۲/۴۱	۳/۵۴	۴/۴۱
۳. من دوست دارم در پوشش و رفتارم از آنها الگوبرداری کنم.	۳/۵۱	۲/۲۱	۳/۸۲	۴/۰۸
۴. برای استفاده از این وسایل حتی از خوابم هم می‌زنم.	۳/۰۷	۲/۶۲	۳/۲۴	۴/۲۸
۵. بعضی وقت‌ها آن قدر سرگرم استفاده از این وسایل شده‌ام که نمازم را فراموش کرده‌ام.	۳/۲۹	۲/۰۹	۳/۵۷	۴/۲۵
۶. بعد از استفاده از این وسایل در گفتن حرف‌های زشت و دروغ راحت‌تر هستم.	۳/۳۰	۲/۲۶	۳/۵۸	۴/۰۱

همان‌طور که در جدول شماره ۴ مشخص است، در سه مورد ماهواره، یک مورد اینترنت و سه مورد موبایل بیشترین آسیب، و در همه موارد بازی‌های رایانه‌ای کمترین آسیب را در عامل اعتقادی - عبادی در بین دانشجویان داشته‌اند.

جدول ۵: میانگین‌های وسایل مؤثر در فضای مجازی در ارتباط با عامل روانی دانشجویان

گویه	اینترنت	بازی رایانه‌ای	ماهواره	موبایل
۱. استفاده از این وسایل باعث شده است شب‌ها خواب‌های آشفته ببینم.	۳/۳۱	۲/۵۶	۳/۵۰	۴/۲۱
۲. یکی از نگرانی‌های من فکر از دست دادن این وسایل است.	۳/۱۲	۲/۰۶	۳/۱۹	۴/۰۸
۳. از وقتی از این وسایل استفاده می‌کنم بیش از حد خیالباف شده‌ام.	۳/۰۸	۲/۶۴	۳/۱۳	۴/۵۱
۴. استفاده از این وسایل به یک کار مهم برای من تبدیل شده است که هر روز باید استفاده کنم.	۳/۱۶	۲/۷۵	۳/۲۷	۴/۳۲
۵. من زندگی بدون این وسایل را فاقد جذابیت می‌دانم.	۳/۱۸	۲/۳۱	۳/۲۱	۴/۲۰
۶. من وقتی از این وسایل استفاده می‌کنم دوست دارم تنها باشم.	۳/۰۱	۲/۹۴	۳/۱۴	۴/۲۱

همان‌طور که در جدول شماره ۵ مشخص است، موبایل بیشترین و بازی‌های رایانه‌ای کمترین آسیب را در عامل روانی در بین دانشجویان داشته است.

در پاسخ به سؤال از چه نوع سایت‌هایی بیشتر استفاده می‌کنید، بیشترین فراوانی متعلق به سایت‌های خبری (۲۸/۸۰) و کمترین فراوانی مربوط به سایت‌های سرگرمی (۱۹/۲۰) می‌باشد.

جدول ۶- فراوانی خام و فراوانی درصدی میزان استفاده از سایت‌ها

فراوانی	درصد	درصد تراکمی	
۳۶	۲۸/۸۰	۲۸/۸۰	علمی
۵۴	۴۳/۲۰	۷۲/۰۰	خبری
۲۴	۱۹/۲۰	۹۱/۲۰	سرگرمی
۱۱	۸/۸۰	۱۰۰	سایر
۱۲۵	۱۰۰	۱۰۰	کل

همچنین، در پاسخ به سؤال از چه نوع فیلترشکنی استفاده می‌کنید، بیشترین فراوانی متعلق به وی‌پی‌ان (۳۹/۵) و کمترین فراوانی مربوط به پروکسی (۲۶/۵) می‌باشد.

جدول ۷- فراوانی خام و فراوانی درصدی میزان استفاده از فیلترشکن

فراوانی	درصد	درصد تراکمی	
۳۵	۲۸/۰۰	۲۸/۰۰	یولترا
۶۴	۵۱/۲۰	۷۹/۲۰	وی‌پی‌ان
۲۳	۱۸/۴۰	۹۷/۴۰	پروکسی
۳	۲/۴۰	۱۰۰	سایر
۱۲۵	۱۰۰	۱۰۰	کل

برای پاسخ به سؤالات تحقیق از تحلیل واریانس با اندازه‌گیری مکرر استفاده گردید که نتایج به ترتیب ارائه می‌گردد. در مورد سؤال اول تحقیق «آیا بین اثرات منفی استفاده از وسایل فضای مجازی در ارتباط دانشگاه آزاد اسلامی در شهر زاهدان در سال تحصیلی ۹۶-۱۳۹۵ با خانواده تفاوت معناداری وجود دارد؟»، آزمون تحلیل واریانس نشان داد که استفاده از این وسایل، آسیب‌ها و اثرات منفی معناداری ($p < 0.001$) در ارتباط دانشجویان با خانواده‌ها دارد. در این تحقیق، آزمون کرویت موشلی که مفروضه توزیع چندمتغیری نرمال داده‌ها را می‌آزماید معنادار بود.

جدول ۸- آزمون‌های چند متغیری در مورد سؤال ۱

آزمون‌های چند متغیری	ارزش	F	درجه آزادی فرضیه	درجه آزادی خطا	معناداری
آزمون پیلایی	۰/۱۷۷	۱۹/۵۲	۴	۳۶۳	۰/۰۰۰۱
لامبدای ویلکز	۰/۸۲۳	۱۹/۵۲	۴	۳۶۳	۰/۰۰۰۱
هتلینگ	۰/۲۱۵	۱۹/۵۲	۴	۳۶۳	۰/۰۰۰۱
آزمون ری	۰/۲۱۵	۱۹/۵۲	۴	۳۶۳	۰/۰۰۰۱

پس از آنکه آزمون آماری مشخص کرد که بین استفاده از آسیب‌ها و اثرات منفی استفاده از وسایل فضای مجازی در ارتباط دانشجویان با خانواده تفاوت معنادار وجود دارد، از آزمون بنفرونی برای مقایسه‌های زوجی استفاده گردید. نتایج در جدول ۹ ارائه گردیده است.

جدول ۹- مقایسه‌های پس از تجربه در مورد آسیب‌های فضای مجازی (ارتباط دانشجویان با خانواده)

عامل (I)	عامل (J)	تفاوت میانگین‌ها	معناداری	عامل (I)	عامل (J)	تفاوت میانگین‌ها	معناداری
۱	۲	۸/۷۱۳	۰/۰۰۰۱	۴	۱	-۱/۸۳۱	۰/۰۲۲
۳	۲	۷/۵۲۴	۰/۰۰۰۱	۵	۱	۶/۸۸۸۲	۰/۰۰۰۱
۴	۳	۱/۸۳۱	۰/۰۲۲	۵	۳	۵/۶۹۳	۰/۰۰۰۱
	۴			۵	۴	-۲/۵۸۴	۰/۰۰۱

۰/۰۰۰۱	۹/۴۶۶	۲	۵	۰/۰۰۰۱	-۸/۷۱۳	۱	۲
۰/۰۰۰۱	۸/۲۷۷		۳	۰/۰۰۰۱	-۶/۸۸۲		۴
۰/۰۰۱	۲/۵۸۴		۴	۰/۰۰۰۱	-۹/۴۶۶		۵
				۰/۰۰۰۱	-۷/۵۲۴	۱	۳
				۰/۰۰۰۱	-۵/۶۹۳		۴
				۰/۰۰۰۱	-۸/۲۷۷	۵	

در مورد سؤال دوم تحقیق، آزمون تحلیل واریانس نشان داد که استفاده از وسایل مؤثر در فضای مجازی دارای آسیب‌ها و اثرات منفی معناداری ($p < 0/0001$) در ارتباط با وضعیت تحصیلی و درسی دانشجویان می‌باشد (جدول ۴). در مورد این سؤال نیز، آزمون کرویت موشلی معنادار بود.

جدول ۱۰- آزمون‌های چند متغیری در مورد سؤال دوم

معناداری	درجه آزادی خطا	درجه آزادی فرضیه	F	ارزش	آزمون‌های چند متغیری
۰/۰۰۰۱	۳۶۷	۴	۱۴/۹۵	۰/۱۴۰	آزمون پیلایی
۰/۰۰۰۱	۳۶۷	۴	۱۴/۹۵	۰/۸۶۰	لامبدای ویلکز
۰/۰۰۰۱	۳۶۷	۴	۱۴/۹۵	۰/۱۶۳	هتلینگ
۰/۰۰۰۱	۳۶۷	۴	۱۴/۹۵	۰/۱۶۳	آزمون ری

پس از آنکه آزمون آماری مشخص کرد که بین استفاده از آسیب‌ها و اثرات منفی استفاده از وسایل فضای مجازی در ارتباط با وضعیت تحصیلی دانشجویان تفاوت معنادار وجود دارد، از آزمون بنفرونی برای مقایسه‌های زوجی استفاده گردید (جدول ۱۱).

جدول ۱۱- مقایسه‌های پس از تجربه در مورد آسیب‌های فضای مجازی (وضعیت تحصیلی دانشجویان)

معناداری	تفاوت میانگین‌ها	عامل (I)	عامل (J)	معناداری	تفاوت میانگین‌ها	عامل (I)	عامل (J)
۰/۰۰۰۱	۴/۸۵۵	۴	۲	۰/۰۰۰۱	۵/۳۲۳	۱	۲
۰/۰۰۰۱	۴/۲۷۱	۳		۰/۰۰۰۱	۴/۷۳۹	۳	
۰/۰۱۷	-۱/۴۸۱	۵					
۰/۰۰۰۱	۶/۳۳۵	۵	۲	۰/۰۰۰۱	-۵/۳۲۳	۲	۱
۰/۰۰۰۱	۵/۷۵۲	۳		۰/۰۰۰۱	-۴/۸۵۵	۴	
۰/۰۱۷	۱/۴۸۱	۴		۰/۰۰۰۱	-۶/۳۳۵	۵	
				۰/۰۰۰۱	-۴/۷۳۹	۳	۱
				۰/۰۰۰۱	-۴/۲۷۱	۴	
				۰/۰۰۰۱	-۵/۷۵۲	۵	

در مورد سؤال سوم تحقیق، آزمون تحلیل واریانس نشان داد که استفاده از وسایل مؤثر در فضای مجازی دارای آسیب‌ها و اثرات منفی معناداری ($p < 0/0001$) در ارتباط با بُعد سازگاری دانشجویان می‌باشد (جدول ۶). همین‌طور، آزمون کرویت موشلی معنادار بود.

جدول ۱۲- آزمون‌های چندمتغیری در مورد سؤال سوم

معناداری	درجه آزادی خطا	درجه آزادی فرضیه	F	ارزش	آزمون‌های چند متغیری
۰/۰۰۰۱	۳۶۰	۴	۲۱/۱۷	۰/۱۹۰	آزمون پیلایی
۰/۰۰۰۱	۳۶۰	۴	۲۱/۱۷	۰/۸۱۰	لامبدای ویلکز

هتلینگ	۰/۲۳۵	۲۱/۱۷	۴	۳۶۰	۰/۰۰۰۱
آزمون ری	۰/۲۳۵	۲۱/۱۷	۴	۳۶۰	۰/۰۰۰۱

پس از آنکه آزمون آماری مشخص کرد که بین استفاده از آسیب‌ها و اثرات منفی استفاده از وسایل فضای مجازی در ارتباط با بُعد سازگاری دانشجویان تفاوت معنادار وجود دارد، از آزمون بنفرونی برای مقایسه‌های زوجی استفاده گردید، که نتایج در جدول ۱۳ ارائه گردیده است.

جدول ۱۳- مقایسه‌های پس از تجربه در مورد آسیب‌های فضای مجازی (سازگاری دانشجویان)

معناداری	تفاوت میانگین‌ها	عامل (J)	عامل (I)	معناداری	تفاوت میانگین‌ها	عامل (J)	عامل (I)
۰/۰۰۰۱	۶/۸۱۹	۲	۴	۰/۰۰۰۱	۸/۱۶۸	۲	۱
۰/۰۰۰۱	۵/۸۰۱		۳	۰/۰۰۰۱	۷/۱۵۰		۳
۰/۰۰۰۷	-۱/۸۹۰		۵				
۰/۰۰۰۱	۸/۷۱۰	۲	۵	۰/۰۰۰۱	-۸/۱۶۸	۱	۲
۰/۰۰۰۱	۷/۶۹۲		۳	۰/۰۰۰۱	-۶/۸۱۹		۴
۰/۰۰۰۷	۱/۸۹۰		۴	۰/۰۰۰۱	-۸/۷۱۰		۵
				۰/۰۰۰۱	-۷/۱۵۰	۱	۳
				۰/۰۰۰۱	-۵/۸۰۱		۲
				۰/۰۰۰۱	-۷/۶۹۲		۴
							۵

در مورد سؤال چهارم تحقیق، آزمون تحلیل واریانس نشان داد که استفاده از وسایل مؤثر در فضای مجازی دارای آسیب‌ها و اثرات منفی معناداری ($p < ۰/۰۰۰۱$) در ارتباط با وضعیت اعتقادی-عبادی و معنوی دانشجویان می‌باشد. آزمون کرویت موشلی هم معنادار بود.

جدول ۱۴- آزمون‌های چند متغیری در مورد سؤال چهارم

آزمون‌های چند متغیری	ارزش	F	درجه آزادی فرضیه	درجه آزادی خطا	معناداری
آزمون پیلایی	۰/۱۶۶	۱۸/۱۱	۴	۳۶۴	۰/۰۰۰۱
لامبدای ویلکز	۰/۸۳۴	۱۸/۱۱	۴	۳۶۴	۰/۰۰۰۱
هتلینگ	۰/۱۹۹	۱۸/۱۱	۴	۳۶۴	۰/۰۰۰۱
آزمون ری	۰/۱۹۹	۱۸/۱۱	۴	۳۶۴	۰/۰۰۰۱

پس از آنکه آزمون آماری مشخص کرد که بین استفاده از آسیب‌ها و اثرات منفی استفاده از وسایل فضای مجازی در ارتباط با وضعیت اعتقادی دانشجویان تفاوت معنادار وجود دارد، از آزمون بنفرونی برای مقایسه‌های زوجی استفاده گردید (جدول ۱۵).

جدول ۱۵- مقایسه‌های پس از تجربه در مورد آسیب‌های فضای مجازی (وضعیت اعتقادی-عبادی دانشجویان)

معناداری	تفاوت میانگین‌ها	عامل (J)	عامل (I)	معناداری	تفاوت میانگین‌ها	عامل (J)	عامل (I)
۰/۰۰۰۱	۷/۶۷۲	۲	۴	۰/۰۰۰۱	۷/۵۰۶	۲	۱
۰/۰۰۰۱	۶/۱۰۶		۳	۰/۰۰۰۱	۵/۹۴۰		۳
۰/۰۰۰۱	۶/۷۵۵	۲	۵	۰/۰۰۰۱	-۷/۵۰۶	۱	۲
۰/۰۰۰۱	۵/۱۸۹		۳	۰/۰۱۱	-۱/۵۶۶		۳
				۰/۰۰۰۱	-۷/۶۷۲		۴

			۰/۰۰۰۱	-۶/۷۵۵	۵
			۰/۰۰۰۱	-۵/۹۴۰	۱
			۰/۰۱۱	۱/۵۶۶	۲
			۰/۰۰۰۱	-۶/۱۰۶	۴
			۰/۰۰۰۱	-۵/۱۸۹	۵

جدول ۱۶- میانگین و انحراف معیار راهکارهای مقابله با آسیب‌های فضای مجازی

انحراف معیار	میانگین	تعداد	راهکارهای مقابله با آسیب‌های فضای مجازی
۳/۰۵	۵/۹۳	۱۲۵	۱. آموزش دادن آسیب‌های فضای مجازی به نوجوانان و جوانان و خانواده‌ها و مسئولان تربیتی.
۲/۹۱	۶/۰۲	۱۲۲	۲. جایگزین کردن تفریحات سالم و درگیر کردن افراد در فعالیت‌ها و برنامه‌های مثبت.
۲/۷۳	۵/۴۱	۱۲۵	۳. تقویت پایه‌های اعتقادی با تکیه بر دلایل و بحث و گفت‌وگو.
۲/۹۰	۵/۵۱	۱۲۰	۴. فرهنگ‌سازی و درونی کردن ارزش‌های اسلامی و ایرانی.
۲/۷۶	۵/۳۸	۱۲۳	۵. تقویت یکدلی و صمیمیت بین مسئولان جامعه و پاسخگویی به سؤالات و رفع شبهات جوانان.
۳/۰۳	۴/۴۹	۱۲۴	۶. افزایش نظارت حوزه‌های سیاسی- امنیتی و ضرورت عقلی فیلترینگ.
۲/۵۷	۵/۶۹	۱۲۴	۷. بالا بردن قدرت تفکر منطقی در نوجوانان و جوانان برای تشخیص حق از باطل.
۲/۶۶	۵/۵۵	۱۲۴	۸. سرمایه‌گذاری نرم‌افزاری و تقویت کردن سایت‌ها و فیلم‌های پرمحتوا.
۲/۸۵	۵/۵۶	۱۲۴	۹. تقویت ارتباطات منطقی و عاطفی در خانواده.
۲/۹۲	۵/۴۷	۱۲۴	۱۰. به کارگیری نوجوانان و جوانان در امور مختلف جامعه برای رسیدن به خودباوری.

همان‌طور که در جدول شماره ۱۶ مشاهده می‌شود، آزمون آماری به طور معناداری نشان می‌دهد که راهکار شماره ۲ (جایگزین کردن تفریحات سالم و درگیر کردن افراد در فعالیت‌ها و برنامه‌های مثبت) با میانگین ۶/۰۲ بالاترین رتبه و راهکار شماره ۶ (افزایش نظارت حوزه‌های سیاسی- امنیتی و ضرورت عقلی فیلترینگ) با میانگین ۴/۴۹ کمترین رتبه را در اولویت‌بندی راهکارها برای کاهش اثرات منفی ناشی از آن دارد.

بحث و نتیجه‌گیری

در این تحقیق، آسیب‌های فضای مجازی در بین دانشجویان دانشگاه دولتی، آزاد اسلامی و شهید صدوقی شهر یزد شناسایی شد. طبق بررسی‌های انجام شده در بین پنج وسیله فضای مجازی (اینترنت، بازی‌های رایانه‌ای، تلویزیون، ماهواره و موبایل) موبایل بیشترین و بازی‌های رایانه‌ای کمترین تأثیر را بین کانال‌های آسیب داشته است.

یافته‌های سؤال پژوهشی اول درباره آسیب‌ها و اثرات مخرب استفاده از وسایل مؤثر در فضای مجازی در ارتباط دانشجویان با خانواده‌ها با یافته‌های پژوهش زنجانی زاده (۱۳۸۴) همسو می‌باشد. در تبیین این یافته می‌توان گفت خانواده اولین گروهی است که دانشجویان با آن ارتباط دارند و آسیب‌های فضای مجازی بر روابط خانوادگی تأثیر منفی می‌گذارد.

یافته‌های سؤال پژوهشی دوم درباره آسیب‌ها و اثرات مخرب استفاده از وسایل مؤثر در فضای مجازی در ارتباط دانشجویان و وضعیت تحصیلی آنها با یافته‌های پژوهش یانگ (۲۰۰۳) و چیریتا و همکاران (۲۰۰۷) همسو می‌باشد. در تبیین این یافته می‌توان گفت محیط دانشگاه همچون محیط خانواده از مهم‌ترین فضاهایی است که بر فرد تأثیر می‌گذارد. عدم تمرکز حواس در کلاس درس، افت تحصیلی و استفاده از این وسایل در ایام امتحانات از جمله آسیب‌های فضای مجازی در افت تحصیلی است.

سؤال پژوهشی سوم این می‌باشد که آیا بین استفاده از وسایل مؤثر در فضای مجازی از لحاظ ایجاد آسیب و اثرات مخرب در بُعد سازگاری دانشجویان تفاوت معناداری وجود دارد؟ بعد از تجزیه و تحلیل داده‌ها، سؤال پژوهشی سوم تأیید گردید که با یافته‌های پژوهش چیریتا و همکاران (۲۰۰۷)، یانگ (۲۰۰۳)، عالی خانی و همکاران (۱۳۸۴)، هولتز و همکاران (۲۰۱۰) و گلدمن (۲۰۱۰) همسو می‌باشد. در تبیین این یافته می‌توان گفت انسان فطرتاً در سراسر زندگی میل اجتماعی شدن دارد و معاشرت سالم با دیگران موجبات شادمانی و نشاط را فراهم می‌آورد اما عوامل مختلفی بر روی این روابط تأثیرگذار است که آن را ناسالم یا محدود می‌کند.

سؤال پژوهشی چهارم در مورد آسیب‌ها و اثرات منفی وسایل فضای مجازی در وضعیت اعتقادی-عبادی دانشجویان تأیید گردید که با یافته‌های آقامحمدیان و افهمی (۱۳۸۶) همسو می‌باشد. در تبیین این یافته‌ها می‌توان گفت امروزه برای همه کارشناسان و استادان در امر تعلیم و تربیت ثابت شده است که فضای مجازی از موارد بسیار مهم برای زندگی اجتماعی است و فضای مجازی می‌تواند بر میزان مذهبی بودن دانشجویان تأثیر بگذارد. مطمئناً افرادی که به میزان متفاوتی از فضای مجازی استفاده می‌کنند عقاید مشابهی درباره مسائل اعتقادی-عبادی ندارند. اینترنت با تبدیل جوامع بسته و ساکن به جوامع باز و بر خط، تلاش دارد جوامع بسته دینی را به یک جامعه زنده و پویا تبدیل نماید، که در این مسیر تبدیل و تبادلات، جوامع دینی یا به مقاومت نهایی می‌پردازند و یا ضمن پذیرش بهره‌گیری از اینترنت و فضاهای ایجاد شده توسط آن، نگرانی‌هایی را در مورد آثار منفی آن ابراز می‌دارند. بنابراین، تلاش می‌کنند نسبت به آن کنترل‌هایی را مانند سانسور کردن از طریق ابزارهایی مثل فیلتر کردن اعمال کنند (سجادی و ایمانزاده، ۱۳۸۶).

در این تحقیق، یافته‌های به دست آمده بیان‌کننده آن است که استفاده از وسایل مؤثر در فضای مجازی اعم از اینترنت، بازی‌های رایانه‌ای، ماهواره و موبایل دارای تأثیرات مخربی، منفی و زیان‌باری بر دانشجویان به ویژه در پنج بُعد خانوادگی، وضعیت اعتقادی و معنوی، تحصیلی سازگاری و روانی می‌باشد. بنابراین، مشاهده می‌شود که دشمنان می‌خواهند از طریق جنگ رسانه‌ای و با بهره‌گیری از ابزارهای متنوع و مدرن رسانه‌ای به طور نهان به زیربناهای سرزمین ما آسیب برسانند و بر عواطف، افکار، تمایلات و در نهایت رفتار مخاطبان و به خصوص، دانشجویان تأثیر بگذارند، و آنها این کار را با دست خودمان انجام می‌دهند، همچنین، برگزاری همایش‌هایی در جهت آموزش و توجیه دانشجویان در مورد فرصت‌ها و تهدیدات فضای مجازی از دیگر اقدامات در برابر جنگ رسانه‌ای دشمن به شمار می‌رود.

منابع و مراجع

- [۱] پوریانی، م. ح؛ (۱۳۸۷)، «تحلیل جامعه شناختی نظام ارزشی دین اسلام»، فصلنامه ی علوم اسامی، سال سوم، شماره ۱۲.
- [۲] حاتمی نسب، س. ح. ا. و دیگران؛ (۱۳۹۱)، «تحلیل رابطه بین نظام ارزشها و سلامت روانی دانشجویان کارشناسی ارشد»، فصلنامه ی فرهنگ در دانشگاه اسلامی، سال دوم، شماره ۲۲.
- [۳] شعرا، ز؛ (اسفند) ۱۳۸۷، «تعیین اثربخشی اعتیاد به اینترنت در عملکرد تحصیلی دانش آموزان مقطع متوسطه شهر شیراز و ارائه راهکارهایی برای پیشگیری و درمان»، همایش ملی آسیب شناسی روانی و اجتماعی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد رودهن.
- [۴] فرخ نیا، ر. و. ا. لطفی؛ (بهار ۱۳۹۰)، «بررسی تأثیر فضای مجازی اینترنت بر مدگرایی»، فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات، شماره ۲۲.
- [۵] قلجه، م. ا. اربابی، ا. رئیسی و م. ده بزرگی شیرازی؛ (۱۳۹۱)، اولین کنگره بین المللی دانشجویی اعتیاد، دانشگاه علوم پزشکی و خدمات درمانی ارومیه.
- [۶] کاظمی، ص. و ب. مهرام؛ (۱۳۸۹)، «کاوشی در عملکرد مدیریت آموزشی به عنوان مؤلف های از برنامه ی درسی پنهان در تربیت ارزشی دانش آموزان»، فصلنامه ی مطالعات برنامه ی درسی ایران، شماره ی ۱۷.
- [۷] کفاشی، م؛ (تابستان ۱۳۸۸)، «بررسی تأثیر اینترنت بر ارزشهای خانواده»، فصلنامه ی علمی پژوهش اجتماعی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد رودهن، سال دوم، شماره ی ۳.
- [۸] مرزآبادی، آزاد؛ (۱۳۸۷)، «بررسی رابطه ی نظام ارزشی خانواده با ارزشهای نوجوانان»، فصلنامه ی علوم رفتاری، سال ۲، شماره ۱۸.
- [۹] سهرابی، م. ه.، دوران، ب. درگاهی، ح (۱۳۸۹) اثرات استفاده از اینترنت بر کاربران اینترنت در کافی نت های تهران، فصلنامه پایش، دوره سوم، سال ششم، شماره ۲۳
- [۱۰] ۲. ۲. قطریفی، م؛ رشید، خ؛ دلاور، ع (۱۳۸۵)، بررسی تأثیر بازی های رایانه ای بر سلامت روانی عملکرد تحصیلی دانش آموزان دختر و پسر مقاطع راهنمایی شهر تهران. فصلنامه روانشناسی و علوم تربیتی. شماره ۳: ۱-۱۸
- [۱۱] ۳. ۳. محمدبیگی، ا، قضاوی، ع، محمد صالحی، ن، قمری، ف و سعیدی، ع (۱۳۸۸). شیوع اعتیاد به اینترنت و عوامل مؤثر بر آن در دانشجویان دانشگاه علوم پزشکی اراک. مجله دانشگاه علوم پزشکی گیلان، ۲۰، ۷۸
- [۱۲] ۴. ۴. ناستی زاده ن. (۱۳۸۹). بررسی ارتباط سلامت عمومی با اعتیاد به اینترنت. مجله طبیب شرق، ۶۳-۵۷، (۱۱)
- [13] Eric, J. B. S. (۲۰۰۰). Internet use and relationship to loneliness. Journal Cyber, Psychology Behavior.
- [14] Gardner, p. (۲۰۰۳). The secondary school. In John Beck & Mary EaKey issues in secondary. London: Continuum...- Hofstede. G. (۱۹۸۴). "The cultural relativity of the quality of life concept." Academy of Management Review
- [15] McCarty, J. A., & Shrum, L. J. (۲۰۰۵). Personal Values, value Orientation, Attitudes, and Behavior. Journal of Business Research, May, ۳۰
- [16] Musgraves Peter, w. (۱۹۶۷). The Moral Values of Some Australian Adolescents. A Report and Discussion Australian Newsland. Journal Of Sociology.
- [17] Piercy, D. (۲۰۰۰). Student psychological well-being and the internet- A review and - discussion of current research. Retrieved for World Wide Web.
- [18] Rokeach, M, "B, (۱۹۶۰). Attitude and values" Jossey Bass publishers.
- [19] Rokeach, M. (۱۹۷۳). The nature of human value. New York: Free Press.
- [20] Rosheh, C. G. (۲۰۰۰). Study of values. Boston: Houghton Mifflin company.

- [21] Riley, K. (۲۰۰۴). Reforming for democratic schooling: learning for the future not yearning for the past. In John Macbeath&LeifMoos. Democratic learning: The challenge to school effectiveness. New York: RoutledgeFalmer.
- [22] Subramanyam, k. (۲۰۰۱). Impact of computer use on children and adolescents development. Applied Development psychology.
- [23] Schwartz, S. H. (۱۹۹۲). "Universals in the content and structure of values: Theoretical advances and empirical tests in ۲۰ countries." Advances in experimental social psychology
- [24] Vron, S. (۱۹۷۳). «The art of invective performing identity» in cyberspace new media and society, Vol ۴, sage publication.
- [25] Young, K. S. (۱۹۹۹). Internet addiction: Evaluation and treatment. Student BMJ