

هویت های جدید: واقعی و مجازی

مطالعه‌ای بر کاربران اینترنتی دانشجویان با جنسیت و قومیت متفاوت

محمد رشید صوفی

دانشجوی کارشناسی ارشد ارتباطات اجتماعی دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران: mrsoofi@gmail.com

چکیده

هویت واقعی و عینی ما در جهان واقعی به وسیله عواملی مانند ملیت، نژاد، طبقه، محل تولد، شغل و سطح تحصیلات که کنترل آنها سخت و یا از اختیار ما خارج است، تعیین می شود و در واقع تغییر ناپذیر یا دارای انعطاف پذیری کمی است. اما در مقابل، در جهان مجازی اینترنت از طریق هویت های مجازی، قادر و آزاد هستیم که خودمان را آنطور که دوست داریم بازتعریف کنیم. ادعای این مقاله این است که اگرچه بعضی از مردم ترجیح می دهند از هویت های واقعی خود بر روی شبکه اینترنت استفاده کنند، اما اکثریت آنان متمایل هستند که با استفاده از اطلاعات هویتی غیر واقعی در فضای اینترنت به تعامل بپردازند، در این راستا طی یک پرسشنامه با پرسش های بسته و باز در بین دانشجویانی از دو جنس زن و مرد از دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران در حله نخست در پی اطلاع از میزان تمایل افراد به تجربه کردن هویت های غیر واقعی بوده و در درجه دوم در پی یافتن پاسخ به چرایی و تبیین این مسئله می باشد. تعریف گافمن از "خود"¹ و نظریه او مبنی بر اینکه "چگونه افراد در موقعیت های مختلف اجتماعی "خود"ها و نقش² های مختلفی را اختیار می کنند" به عنوان نظریه مبنایی این مقاله در نظر گرفته شده است و بر تئوری وی این تعمیم را اضافه کرده ام که فضای مجازی اینترنت با قابلیت های ویژه اش افراد را قادر می سازد که علاوه بر اختیار کردن خودها و نقش های متفاوت در موقعیت های اجتماعی متفاوت بتوانند "هویت" های متفاوتی را برای خود خلق کنند.

واژگان کلیدی: هویت، خود، اینترنت، فضای مجازی، رفتار ارتباطی.

¹ Self
² Role

امروزه، افراد بسیاری از تعاملات خود را در جهان مجازی^۳ انجام می دهند و این جهان مجازی به اندازه ای جذاب عمل کرده است که چه بسا بسیاری از افراد بیشتر اوقات خود را در آن جهان به سر می برند تا در این جهان عینی و ملموس. این امر به نوبه خود - و البته با توجه به قابلیت هایی که این جهان مجازی دارد - باعث شده است که افراد به این فکر بیافتند تا کل هویت خود یا ابعادی از آن را آنطور که خود دوست دارند تغییر دهند و بازتعریف کنند و با این هویت های تغییر یافته به تعامل در این جهان مجازی بپردازند.

مید (۱۹۳۴) از جمله اولین کسانی است که به بحث و بررسی موضوع تغییر "خود" و "هویت" در تعاملات جهان واقعی و عینی پرداخته است. گافمن (۱۹۵۹) در ادامه بررسی ها و مطالعات مید، ایده و نظریه ای پیرامون اینکه افراد در موقعیت های مختلف اجتماعی "خود" های مختلف و متناسب با آن موقعیت را اختیار می کنند، را مطرح کرد، که این نظریه به عنوان نظریه بنیادی این مقاله در نظر گرفته شده است و بر اساس آن این ایده جدید مطرح شده است که در جهان مجازی اینترنت و به واسطه قابلیت های آن افراد نه تنها در موقعیت های مجازی مختلف خود های متفاوتی را اختیار می کنند، بلکه قادر به اختیار کردن هویت های کاملاً جدیدی آنطور که خود دوست دارند، هستند و بیشتر کاربران اینترنتی این تمایل را دارند که از این قابلیت و امکان استفاده کرده و برای خود هویت های جدیدی را پایه ریزی کنند.

در راستای مسیر اصلی این مقاله، ابتدا مفاهیمی مانند "خود" و "هویت" مورد بحث و بررسی قرار می گیرد. کلیاتی در مورد اینترنت و قابلیت ها و کاربردهای آن از مباحث بعدی مطرح در این مقاله است. سپس به طور ادغامی مباحث هویت و تاثیر پذیرفتن آن از اینترنت در راستای ایده جدیدی که در این مقاله مطرح شده است، بسط داده می شود. قسمت پایانی این مقاله که در واقع

³ virtual world

نقطه قوت این مقاله است به تحقیقی کمی و کیفی می پردازد که در پی کسب شناخت توصیفی و تبیینی نسبت به عملکرد افراد در ارتباط با هویت شان در جهان مجازی اینترنت است.

کلیاتی پیرامون هویت

فرهنگ لغت آکسفورد (۲۰۰۲) هویت را به صورت زیر تعریف می کند "خصوصیات، احساسات و باورهایی که باعث تمایز افراد از یکدیگر می شود" هویت یک شخص نامیده می شود (ومیر^۴، ص ۶۴۳: ۲۰۰۲). فرهنگ لغت های دیگر به هویت به عنوان "شرایط لازم برای یک شخص خاص بودن" اشاره کرده اند و در مقابل این تعاریف، هویت در مباحثه های پسا مدرنی با تساهل و تسامح بیشتری تعریف شده است. استوارت هال به عنوان یکی از پسا مدرنیست های مطرح اعتقاد دارد که "هویت ها ... پیوست های موقتی و گذرای سوژه هستند که کنش های پراکنده ای را برای ما به ارمغان می آورند" و این تعریف به این معناست که در حقیقت نمی توان از هویت های ثابت حرف زد (متیو، ۲۰۰۰: ۱۶).

در کل بحث های پیرامون هویت را می توان در دو قالب اصلی "روان پویایی"^۵ و جامعه شناختی^۶ مطرح کرد. نیرو محرکه هر دو سنت برای به چالش کشیدن فهم بنیادی هویت در تکاپو بوده است، هر دو قالب هسته و جوهره ای تحت عنوان "من واقعی" را برای هویت قائل هستند که منسجم بوده و در طول زندگی تقریباً بدون تغییر باقی می ماند (مارشال، ۱۹۹۸). در مقابل این نگاه، هر دو سنت بر بعد ابداعی و قابل ساخت هویت نیز به درجات مختلف تاکید دارند. به هدف دور نشدن از مسیر اصلی این مقاله از قالب روان پویایی هویت اغماض کرده و در مقابل بعد جامعه شناختی آن به طور کامل بسط داده می شود.

⁴ Wehmeier

⁵ Psychodynamic

⁶ Sociological

سنت جامعه شناختی هویت مربوط به "تعامل گرایی نمادین" بوده و ریشه در تئوری واقع گرایانه "خود" که توسط اندیشمندانی چون ویلیام جیمز^۷ و جورج هربرت مید^۸ مورد بحث قرار گرفته است، دارد. "خود" یک ظرفیت متمایز انسانی است که افراد را قادر می سازد تا به سرشت خود و جهان اجتماعی شان به واسطه ارتباط و زبان تعمق کنند (مارشال، ۱۹۹۸). جیمز و مید هر دو به "خود" به عنوان فرایندی با دو بعد می نگرند: "من درونی" که داناتر، درونی، ذهنی، خلاق، تعیین کننده و کمتر قابل شناخت است و "من بیرونی" که شناخته شده تر، بیرونی، تعیین شده و جنبه اجتماعی "خود" است. در این حالت تعیین هویت نوعی فرایند نامگذاری و به طور ذهنی خود را در طبقه بندی های اجتماعی قرار دادن می باشد که در این فرایند زبان نقش مرکزی پیدا می کند.

خود و تعامل

بحث هایی که به "خود" و قبول مسئولیت کردن در قبال اعمال "شخصی" پرداخته اند، به بخشی از بحث های تئوریک فلسفی، جامعه شناختی و روانشناختی طی یک دوره بلند مدت دو هزار ساله تبدیل گشته اند. در دایرة المعارف ویکیپدیا^۹ (۲۰۰۶) در توضیح اصطلاح "خود" بیان می کند که این اصطلاح در بین نظریه پردازان از رشته های مختلف علمی معانی و کاربردهای متفاوتی را به خود می گیرد؛ در حالت کلی "خود" به شخصیت آگاه و انعکاسی یک فرد اشاره دارد. مید (۱۹۳۴) در فرایند شکل گیری "خود" اولویت را به تعامل اجتماعی داده و توضیح می دهد که فرایند شکل گیری "خود" قبل از برقرار ارتباط و تعامل وجود نداشته و ارتباط جزء لاینفک کل این فرایند است. از نظر مید، جوهره "خود" ذهنی است و در ایما و اشاره هایی که در گفتگوها مورد استفاده قرار می گیرند، نهفته است؛ چرا که این ایما و اشاره ها تفکر شخص را تشکیل می دهند. پس بنابراین ریشه و اساس "خود"، مانند تفکر، اجتماعی است (وودوارد، ۲۰۰۲: ۸).

⁷ William James

⁸ Joerge Herbert Mead

⁹ Wikipedia

می توان گفت که "خود"ی که مد نظر مید است دارای چندین "خود" است به این دلیل که ما در زندگی اجتماعی یا زندگی روزمره خود در موقعیت های مختلف اجتماعی قرار گرفته و برای برقراری ارتباط در آنها مجبوریم که "خود"های متفاوتی را به نمایش بگذاریم. از این نظر، "خود" در بافت وضعیت های مختلف اجتماعی شکل گرفته و واکنش های متفاوتی را می طلبد(وودوارد، ۲۰۰۲:۹). به عبارت دیگر "خود" یا "خود"های مید به واسطه فرایند تصور و خیالپردازی ایجاد می شوند. برای مثال کودکان فهم شان را از "خود" از طریق اختیار کردن نقش های دیگران از قبیل معلم ها یا والدین شان در بازی بطور تصویری گسترش می دهند. "خود" مید یک خود اجتماعی است اما "خود"ی است که از طریق فرایندهای تصور فرد را به جامعه وصل کرده و شکل می گیرد.

اروین گافمن(۱۹۵۹) نظر و ایده مید در مورد "خود" را با تمرکز بر جهان اجتماعی بیرونی بسط و گسترش داد. او مفهوم "خود" را به داخل جهان اجتماعی آورده و برصحنه روابط اجتماعی قرار داد، البته خود مورد نظر گافمن تنها یک "خود" اجتماعی نیست، بلکه "خودی" است که موقعیت اجتماعی را به مانند نمایشنامه زندگی تک تک ما در نظر می گیرد و در آن بالیده و نسبت به آن موقعیت های اجتماعی واکنش نشان می دهد. در واقع او از این نظر "خود" را، قابل مقایسه با یک بازیگر تئاتر می داند که نقش و یا نقش هایی از یک نمایشنامه را بازی می کند. به نظر گافمن، یک فرد برای ملاقات با افراد مختلف و تعامل های روزانه اش نیازمند مدیریت نقش می باشد. در نظر او جامعه هویت را به فرد اعطا می کند، جامعه از آن نگهداری می کند و هم او در آن تغییراتی اعمال می کند.

اینترنت و کاربران

کاربردهای مختلف و متنوعی برای برآورده کردن نیازهای عمومی و خاص کاربران اینترنتی ایجاد شده اند. با هدف دور نشدن از مسیر اصلی مقاله، تعدادی از کاربردهای اینترنت که به خلق

موقعیت های اجتماعی متنوع مشابه محیط اجتماعی واقعی کمک کرده اند و اساس آنها بر تعامل و ارتباط استوار است را به اجمال توصیف می کنیم. کاربردهای وامکاناتی از قبیل: پست الکترونیکی^{۱۰}، گروههای خبری^{۱۱}، ام. یو.دی.ها^{۱۲}، آی.آر.سی^{۱۳} و هوم پیج^{۱۴} های شخصی.

- پست الکترونیکی: پست الکترونیکی یا ایمیل به کاربران اجازه می دهد که برای یکدیگر پیام ارسال کرده و یا اطلاعات دیگر از قبیل فایل های در بردارنده متن، تصویر، کلیپ های صوتی - تصویری و برنامه های کامپیوتری را به پیام پیوست کرده و بفرستند (بر گرفته از سایت ویکیپدیا^{۱۵} (۲۰۰۶)).

- گروههای خبری: می توان گروههای مختلف را در فضاهای مجازی برای تبادل نظر بر روی موضوع های مختلف به وجود آورد. در هر حیطه موضوعی، تعدادی گروه به بحث و تبادل نظر می پردازد (بر گرفته از سایت ویکیپدیا (۲۰۰۶)).

- ام.یو.دی ها: کاربران را قادر می سازند تا فضاهای مجازی را که معمولاً بر متن استوارند برای خود ایجاد کرده و از کاربران دیگر برای حضور در آن فضا دعوت به عمل آورند (بر گرفته از سایت ویکیپدیا (۲۰۰۶)).

- آی.آر.سی.: همزمان ترین تعاملات در فضای مجازی اینترنت در گفتگو های اینترنتی یا آی.آر.سی اتفاق می افتد. آی.آر.سی. به کاربران اجازه می دهد تا در اتاق های مجازی گرد هم آمده و درباره موضوع های مشخص از طریق تایپ گفتگوها و یا با استفاده از میکروفون متصل به اینترنت با همدیگر صحبت کرده و در صورت نیاز با یکدیگر فایل هایی را رد و بدل کنند (سلوین، ۲۰۰۰: ۳۵).

¹⁰ E-mail

¹¹ Newsgroups

¹² MUD

¹³ IRC

¹⁴ Homepage

¹⁵ www.wikipedia.com

- هوم پیج های شخصی: چونگ^{۱۶} (2000) هوم پیج های شخصی را یک سایت شبکه ای می داند که بوسیله یک فرد ایجاد شده و بر شخصیت و هویت نویسنده اش متمرکز است. او اعتقاد دارد که هوم پیج ها محل عرضه و حکایت سرایی "خود" است. هوم پیج ها بوسیله یک سری امکانات از قبیل: بیوگرافی، لینک ها، عکس ها، اخبار به روز یا یادداشت های روزانه و غیره به عرضه و ارائه "خود" افراد به افراد خاص و یا به تمام کاربران اینترنتی جهان کمک می کنند (بل، ۲۰۰۱: ۱۱۷).

هویت و اینترنت

گافمن بر این باور است که یک فرد وقتی که در موقعیت های مختلف اجتماعی قرار می گیرد، سعی می کند که "خود"هایی متناسب با موقعیت مورد نظر را اختیار کند و نقش آن خود را به نحو احسن اجرا کند. او ادامه می دهد که این امر دقیقا مانند عملکرد یک بازیگر تئاتر است که نقش شخصیت های متفاوت را در یک تئاتر یا تئاتر های مختلف بازی می کند.

تمامی آنچه را که گافمن در مورد اختیار کردن نقش ها و هویت های مختلف از طرف افراد متفاوت بیان می کند در مورد جهان واقعی صدق می کند. اما آنچه را که من می خواهم در اینجا به آن اشاره کنم این است که افراد در موقعیت های اجتماعی جهان واقعی در اختیار کردن و اجرای "خود"ها و "هویت"های مختلف با محدودیت مواجه هستند، چرا که برای مثال یک فرد سفید پوست نمی تواند "خود" و "هویت" یک سیاه پوست و یا یک پسر نمی تواند خود و هویت یک دختر را اختیار و اجرا کند.

اما در موقعیت های اجتماعی مجازی که اینترنت در جهان مجازی خود فراهم می کند و به واسطه کاربرد ها و قابلیت های خاص اش، افراد قادر می شوند که نه تنها "خود"ها و نقشهای

¹⁶ Cheung

مختلف، بلکه حتی "هویت" های متفاوتی را بدون محدودیت و یا با محدودیت های بسیار کمتری در مقایسه با موقعیت های اجتماعی جهان واقعی اختیار کرده و اجرا کنند. برای مثال در یک اتاق گفتگو یک مرد می تواند خود را یک زن، یک سفید پوست خود را یک سیاه پوست و یا یک فرد فقیر خود را یک ثروتمند - و یا بالعکس - معرفی کرده و با این هویت های جدید بدون مشکل به تعامل با دیگران بپردازد. همه این موارد نشان دهنده انعطاف پذیری هویت ها در جهان مجازی اینترنت است.

در رابطه با رواج این نوع روش باز تعریف و برساخت هویت می توان به نظر رابرتسون (۱۳۸۰) در کتاب "جهانی شدن، تئوری های اجتماعی و فرهنگ جهانی" رجوع کرد. او در این زمینه بر این باور است که "با وجود اینکه هویت فردی و جمعی برساخته می شود، با این حال در هر دوره ای از زمان شیوه هایی به صورت شیوه غالب اما نه شیوه اجمالی برای برساختن هویت رایج می شود" (همان: ۲۱۱). حال می توان گفت که با پیدایش اینترنت و جهان مجازی که از راه آن خلق شده است، افراد این روش را برای بازتعریف هویت خودشان انتخاب کرده اند.

نکته بسیار مهم و چشمگیر دیگر در مورد هویت های آنلاینی که در جهان واقعی اصلا ممکن نیست و نشان دهنده حد بالای انعطاف پذیری هویت ها در دنیای مجازی است، اختیار کردن چندین "هویت" و "خود" در آن واحد است. به این معنا که افراد در جهان مجازی قادر هستند در یک لحظه دارای چندین هویت باشند. در آن واحد هم سفید پوست باشند و هم سرخ پوست، هم مرد باشند و هم زن، هم فرانسوی باشند و هم انگلیسی، هم یک بچه ۹ ساله باشند و هم یک سالخورده ۹۰ ساله. چیزی که در دنیای واقعی اصلا ممکن نیست و اگر هم باشد در حد اختیار کردن چندین "خود" است و نه چندین "هویت". در نهایت اینکه علاوه بر اینکه یک فرد می تواند چندین هویت داشته باشد، چندین فرد (مثلا یک گروه) نیز می توانند با استفاده از یک هویت یکسان در جهان مجازی به تعامل بپردازند.

هویت آفلاین در مقابل هویت آنلاین

در اینجا بعد از مباحثی که در بخش های بالا مطرح گردید می توان تعریف هایی را برای دو نوع هویت به اصطلاح آفلاین^{۱۷} و آنلاین^{۱۸} ارائه داد. در تعریف این دو نوع هویت می توان گفت که هویت آفلاینی در واقع معادل هویت واقعی و عینی ما است که به وسیله عواملی که کنترل آنها سخت و یا از اختیار انسان خارج است از قبیل نژاد، طبقه، محل تولد، شغل و سطح تحصیلات تعیین می شود. اما در مقابل، هویت آنلاینی بسیار انعطاف پذیرتر است؛ و منظور از آن هویتی اجتماعی است که کاربران اینترنتی در اجتماعات مجازی اینترنت برای خود پایه ریزی می کنند. افراد از راه هویت های آنلاینی آزاد هستند که خودشان را آنطور که دوست دارند بازتعریف کنند.

روش شناسی

اما آنچه که از دیدگاه جامعه شناختی و ارتباط شناختی در مورد تغییر "هویت" ها و "خود" ها در اینترنت مهم است به آن پرداخته شود، نه توانایی انجام آنها توسط افراد؛ بلکه میزان تمایل افراد جامعه به این امر و چرایی این مسئله است.

در این قسمت از مقاله به تحقیقی که در راستای پی بردن به میزان تمایل کاربران اینترنتی ایران به تغییر "هویت" و "خود" و همچنین تبیین این امر اختصاص داده شده است خواهیم پرداخت. این تحقیق بر پرسشنامه ای با ۱۱ سؤال بسته و ۴ سؤال باز استوار است. پرسش های بسته این پرسشنامه برای کسب شناخت نسبت به اینکه اولاً چه تعداد از کاربران نمونه، تغییر هویت را تجربه کرده اند و ثانیاً چه ابعادی از هویت بیشتر دستخوش تغییر بوده است و در نهایت کاربران برای چه اموری دست به تغییر هویت زده اند. سؤال های باز این پرسشنامه نیز با ۴ پرسش مختلف به چرایی این امر پرداخته و سعی دارد تا تبیینی نسبتاً کامل ارائه دهد.

نمونه آماری این تحقیق بر اساس ترکیبی از روش نمونه گیری گلوله برفی و تصادفی ساده از دانشجویان دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران انتخاب شده اند. این نمونه شامل کاربران

¹⁷ Offline

¹⁸ Online

اینترنتی دانشجویان از سه قومیت ترک، فارس و کرد (از هر قومیت ۱۰ نفر) می باشد که تعداد کلی آنها ۳۰ نفر بوده و از این تعداد ۱۵ نفر زن و ۱۵ نفر مرد هستند.

تحلیل سوال های بسته

تحلیل های سوال های بسته بیشتر بر نمایش نمودار است. به این صورت که در مرحله اول نمودارهایی که به بررسی تاثیر متغیر جنسیت^{۱۹} (مرد و زن^{۲۰} بودن) بر تغییر ابعادی از هویت پرداخته اند، ارائه می شود. در اینجا تغییر جنسیت^{۲۱}، تغییر قومیت^{۲۲}، تغییر ملیت^{۲۳}، تغییر زبان^{۲۴} و تغییر اسم^{۲۵} در فضای مجازی اینترنت به عنوان تغییراتی که فرد می تواند در ابعادی از هویت خود اعمال کند، در نظر گرفته شده اند. سپس در مرحله بعد، به تحلیل نمودارهایی که به بررسی تاثیر متغیر قومیت^{۲۶} پرداخته اند، می پردازم.

مرحله اول، تحلیل سوال های بسته بر اساس متغیر جنسیت

- همانطوری که در نمودار شماره ۱ مشاهده می کنید بر اساس متغیر جنسیت، مردان بیشتر از زنان (۸ نفر مرد و ۵ نفر زن) تغییر جنسیت را در تعاملات اینترنتی خود تجربه کرده اند.
- در نمودار شماره ۲ همانطوری که مشاهده می کنید، زنان بیشتر از مردان (۶ نفر زن و ۴ نفر مرد) تغییر قومیت را در تعاملات خود در فضای مجازی تجربه کرده اند.
- در نمودار شماره ۳، مردان بیشتر از زنان (۶ نفر مرد و ۳ نفر زن) تغییر ملیت را تجربه کرده اند.

¹⁹ sex

²⁰ male & female

²¹ (به عنوان مثال یک کاربر مرد در تعاملات مجازی اش خود را زن معرفی کند) sex-switch

²² (به عنوان مثال یک کاربر ترک خود را فارس معرفی کند) ethnicity-switch

²³ (به عنوان مثال یک کاربر ایرانی خود را آمریکایی معرفی کند) nationality-switch

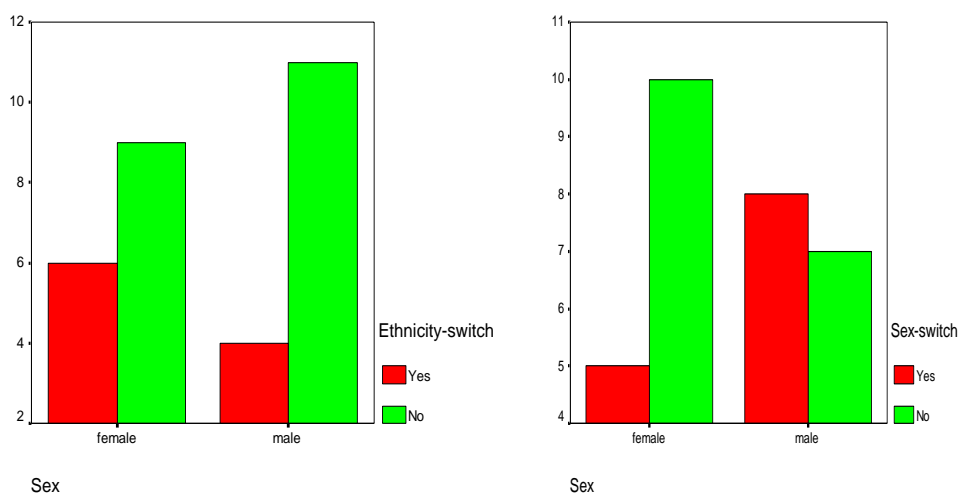
²⁴ (به عنوان مثال یک کاربر کرد زبان خود را فارس زبان معرفی کند) language-switch

²⁵ (به عنوان مثال "جواد" خود را "کامبیز" معرفی کند) name-switch

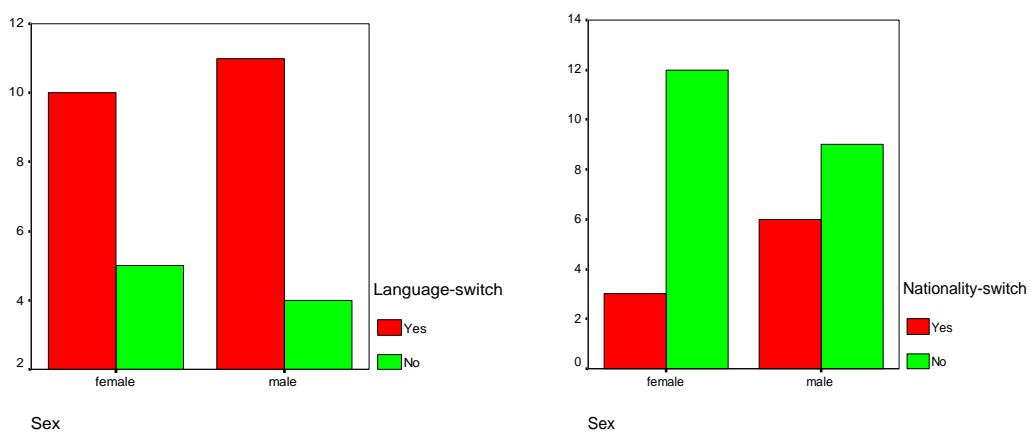
²⁶ ethnicity

- در نمودار شماره ۴ ، همانطوری که می بینید، تفاوت محسوسی بین مردان و زنان وجود ندارد(۱۱ نفر مرد و ۱۰ نفر زن).

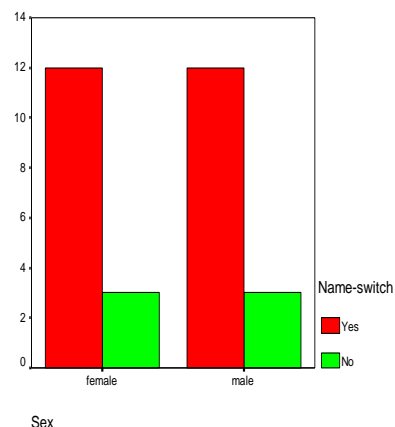
- در نمودار شماره ۵ ، مردان و زنان به یک اندازه تغییر اسم را تجربه کرده اند (۱۲ نفر مرد و ۱۲ نفر زن).



نمودار شماره ۱ (تاثیر متغییر جنسیت بر تغییر جنسیت) / نمودار شماره ۲ (تاثیر متغییر جنسیت بر تغییر قومیت)

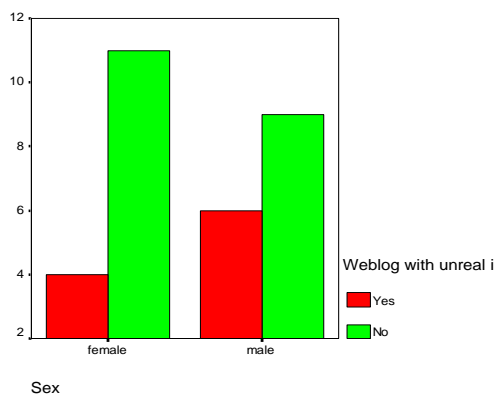


نمودار شماره ۳ (تاثیر متغییر جنسیت بر تغییر ملیت) / نمودار شماره ۴ (تاثیر متغییر جنسیت بر تغییر زبان)

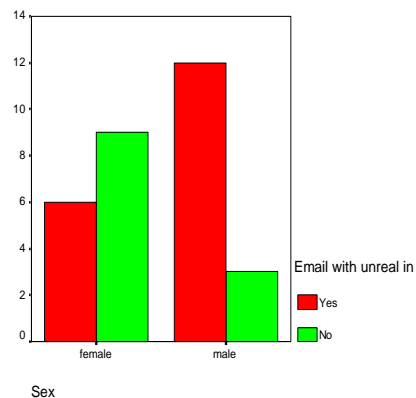


نمودار شماره ۵ (تاثیر متغییر جنسیت بر تغییر اسم)

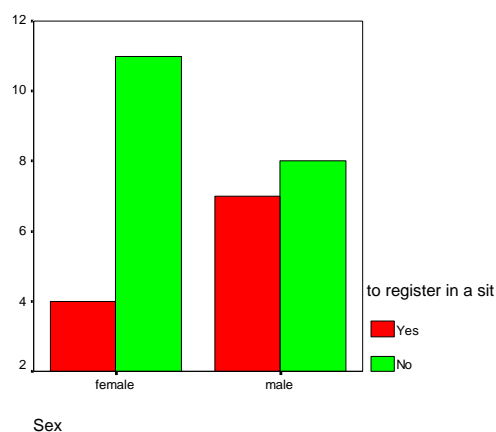
- در نمودار شماره ۶ که به بررسی تاثیر متغییر جنسیت بر تجربه ایجاد ایمیل با مشخصات هویتی غیر واقعی (مثلا تغییر جنسیت، تغییر قومیت و غیره) می پردازد، تعداد بیشتری از مردان در مقایسه با زنان (۱۲ نفر مرد و ۸ نفر زن) ایجاد ایمیل با اطلاعات هویتی غیر واقعی را تجربه کرده اند.
- در نمودار شماره ۷ که به بررسی تاثیر متغییر جنسیت بر تجربه ایجاد وبلاگ با مشخصات هویتی غیر واقعی می پردازد، دوباره تعداد بیشتری از مردان در مقایسه با زنان (۶ نفر مرد و ۴ نفر زن) ایجاد وبلاگ با اطلاعات هویتی غیر واقعی را تجربه کرده اند.
- در نمودار شماره ۸ که به بررسی تاثیر متغییر جنسیت بر تجربه چت کردن با مشخصات هویتی غیر واقعی می پردازد، زنان و مردان به تعداد مساوی (۱۲ نفر مرد و ۱۲ نفر زن) چت کردن با اطلاعات هویتی غیر واقعی را تجربه کرده اند.
- در نمودار شماره ۹ که به بررسی تاثیر متغییر جنسیت بر تجربه ثبت نام یا عضویت در یک سایت با مشخصات هویتی غیر واقعی می پردازد، همانطوری که ملاحظه می شود تعداد بیشتری از مردان در مقایسه با زنان (۷ نفر مرد و ۴ نفر زن) ثبت نام با اطلاعات هویتی غیر واقعی را تجربه کرده اند.



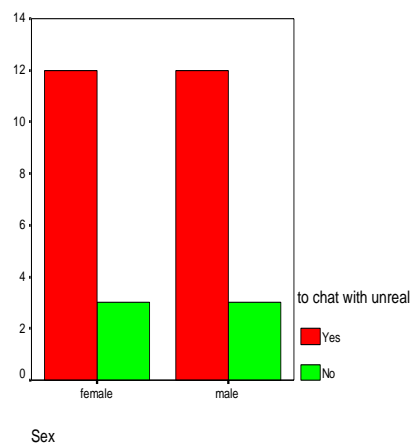
نمودار شماره ۷



نمودار شماره ۶



نمودار شماره ۹



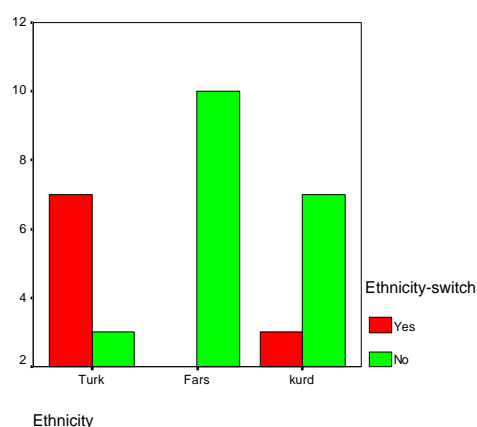
نمودار شماره ۸

مرحله دوم، تحلیل سئوال های بسته بر اساس متغیر قومیت

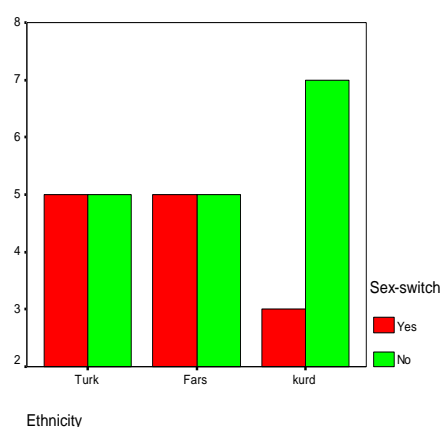
- در نمودار شماره ۱۰، همانطوری که مشاهده می کنید، فارس ها و ترک ها هر دوبه یک اندازه (ترک ها ۵ نفر و فارس ها ۵ نفر) و بیشتر از کردها (۳ نفر از ۱۰ نفر) تغییرجنسیت را در تعاملات خود در فضای مجازی تجربه کرده اند.
- در نمودار شماره ۱۱، همانطوری که مشاهده می کنید، ترک ها (۷ نفر از ۱۰ نفر) بیشتر از کردها (۳ نفر از ۱۰ نفر) تغییر قومیت را در تعاملات خود در فضای مجازی تجربه کرده و

در مقابل فارس ها هیچکدام شان تغییر قومیت را در تعاملات خود در فضای مجازی تجربه نکرده اند.

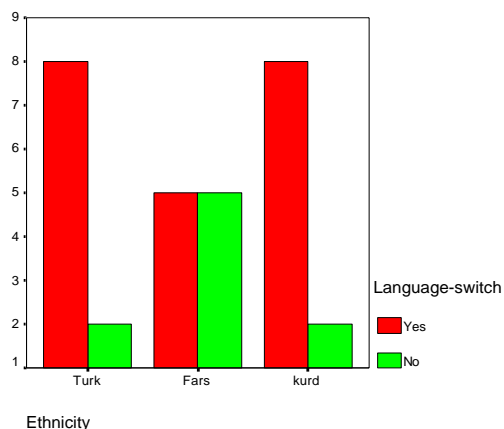
- در نمودار شماره ۱۲ ، همانطوری که مشاهده می کنید، فارس ها (۵ نفر از ۱۰ نفر) بیشتر از کردها (۳ نفر از ۱۰ نفر) تغییر قومیت را در تعاملات خود در فضای مجازی تجربه کرده و در مقابل تنها یک نفر از ترک ها (۱ نفر از ۱۰ نفر) تغییر قومیت را در تعاملات خود در فضای مجازی تجربه کرده است.
- در نمودار شماره ۱۳ ، همانطوری که مشاهده می کنید، ترک ها و کردها هر دوی یک اندازه (ترک ها ۸ نفر و فارس ها ۸ نفر) و هر دو بیشتر از فارس ها (۵ نفر از ۱۰ نفر) تغییر زبان را در تعاملات خود در فضای مجازی تجربه کرده اند.
- در نمودار شماره ۱۴ ، همانطور که می بینید، تفاوت چشمگیری از لحاظ تعداد کسانی که تغییر اسم را در تعاملات خود در فضای مجازی تجربه کرده اند بین سه قومیت مشاهده نمی شود (ترک ها ۸ نفر، فارس ها ۹ نفر و کردها ۷ نفر).



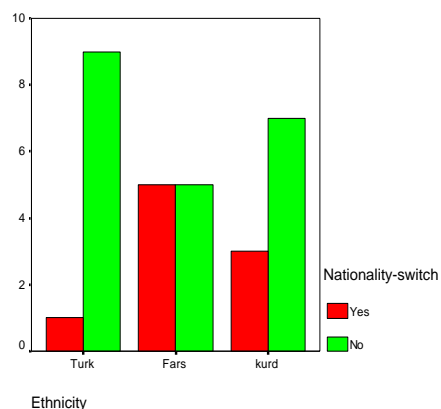
نمودار شماره ۱۱



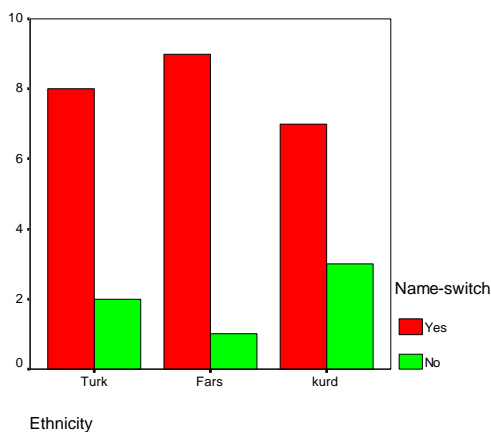
نمودار شماره ۱۰



نمودار شماره ۱۳



نمودار شماره ۱۲



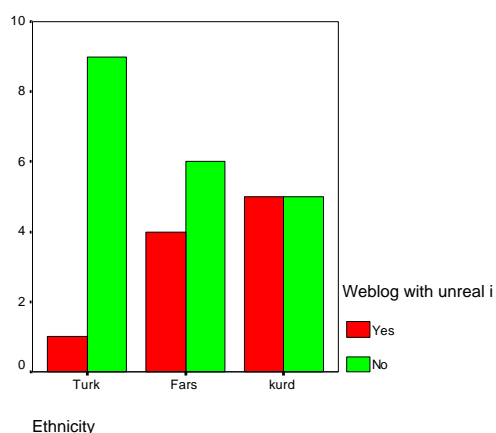
نمودار شماره ۱۴

- در نمودار شماره ۱۵ که به بررسی تاثیر متغییر قومیت بر تجربه ایجاد ایمیل با مشخصات هویتی غیر واقعی (مثلا تغییر جنسیت، تغییر قومیت و غیره) می پردازد، همانطوری که ملاحظه می شود تفاوت قابل توجهی مشاهده نمی شود ولی به ترتیب ترک ها (۷ نفر) بیشتر از فارس ها (۶ نفر) و آنها نیز به نوبه خود بیشتر از کردها (۵ نفر) ایجاد ایمیل با اطلاعات هویتی غیر واقعی را تجربه کرده اند.

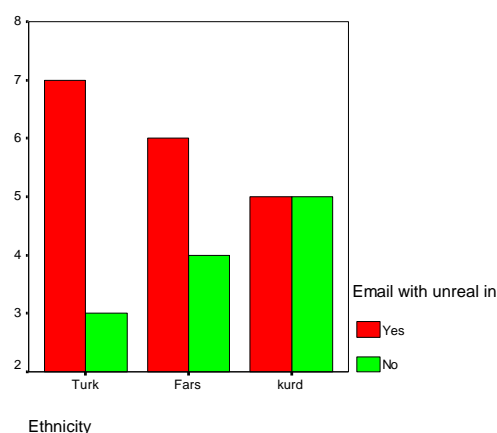
- در نمودار شماره ۱۶ ، همانطوری که می بینید کردها (۵ نفر) بیشتر از فارس ها (۴ نفر) و هر دو بیشتر از ترک ها (۱ نفر)، ایجاد وبلاگ با اطلاعات هویتی غیر واقعی را تجربه کرده اند.

- در نمودار شماره ۱۷ ، همانطوری که می بینید تفاوت برجسته ای بین سه قومیت از لحاظ تعداد افرادی که در هر قومیت چت کردن با اطلاعات هویتی غیر واقعی را تجربه کرده اند، وجود ندارد (فارس ها ۹ نفر، ترک ها ۸ نفر و کردها هم ۷ نفر).

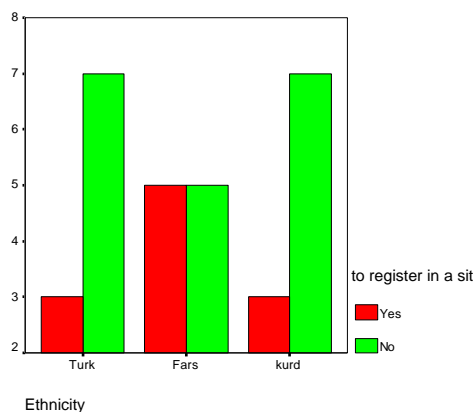
- در نمودار شماره ۱۸ ، همانطوری که ملاحظه می شود فارس ها (۵ نفر) بیشتر دو قومیت دیگر (کردها و ترکها هر کدام ۳ نفر) ثبت نام با اطلاعات هویتی غیر واقعی را تجربه کرده اند.



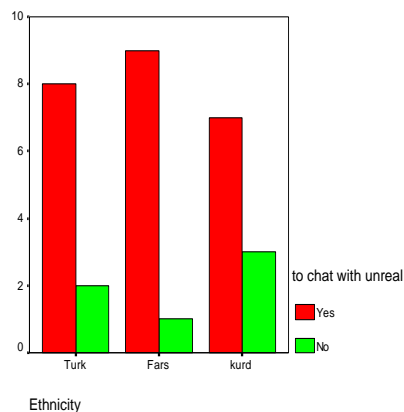
نمودار شماره ۱۶



نمودار شماره ۱۵



نمودار شماره ۱۸



نمودار شماره ۱۷

تحلیل سئوال های باز

در این قسمت از مقاله به تحلیل سئوال های باز که در تحقیقات کیفی نقش مهمی را

بازی می کند، می پردازم.

تحلیل پاسخ های داده شده به سئوال ۱۴:

سئوال ۱۴: به نظر شما چه نسبتی از افراد در فضای مجازی اینترنت هویت های "غیر واقعی" را اختیار می کنند؟.....
دلیل این امر را در چه می دانید؟

این سئوال از دو قسمت تشکیل شده است: قسمت اول سئوال برای دست یابی به اطلاعاتی فراتر از نمونه تدوین شده است، چرا که افراد نمونه بر اساس مشاهدات و ارتباط با دیگر کاربران به درصدی اشاره کرده اند که در مجموع ما را با نسبت احتمالی کاربران استفاده کننده از هویت های غیر واقعی آشنا می کند. در پاسخ به این قسمت از سئوال، بیش از نصف پاسخگویان یعنی ۱۹ نفر از آنان گفته اند که به نظر آنان "بیش از ۵۰٪" کاربران اینترنتی ایرانی از اطلاعات هویت غیر واقعی در تعاملات خود در فضای مجازی استفاده می کنند. که این درصد با خود نمونه ما نیز همخوانی دارد چرا که بیش از نصف کاربران اینترنتی نمونه ما حدود ۸۰ درصد (۲۵ نفر از ۳۰ نفر) نیز در تعاملات خود از اطلاعات هویتی غیر واقعی استفاده کرده بودند.

پاسخ‌های داده شده به قسمت دوم این سؤال رامی‌توان به چهار دسته پاسخ‌های عمده با مفهوم‌های سرگرمی، در جستجوی هویت دلخواه و ایدآل بودن، محافظه‌کاری و فرار از ساختارهای اجتماعی تقسیم کرد.

۱. سرگرمی: در این دسته از پاسخها، پاسخگویان اکثراً به جنبه سرگرمی و تفریحی انجام

کارهای تغییر هویتی اشاره کرده‌اند. تعداد ۶ نفر از پاسخگویان که ۳ نفر آنان زن و ۳ نفر آنان مرد هستند، در پاسخ‌شان به این مضمون اشاره کرده‌اند. پاسخگویان همگی دانشجوی مقطع لیسانس بوده و از رشته‌ها و گرایش‌های مختلف علوم اجتماعی هستند.

- مرد، دانشجوی رشته ارتباطات و فارس زبان می‌گوید که "به نظر من چون از این طریق هویت فرد مشخص نمی‌شود، او می‌تواند با دیگران راحت رابطه برقرار کند و به نوعی خود را سرگرم کند و یا برای بعضی‌ها ایجاد مزاحمت کرد."

- مرد، دانشجوی برنامه‌ریزی و رفاه اجتماعی و ترک زبان هم به طور مختصر اشاره می‌کند که افراد "برای شوخی کردن با دیگران و سرکار گذاشتن آن‌ها، برای سرگرمی، و همچنین برای ارضاء حس کنجکاوی" هویت‌های غیر واقعی برای خود ایجاد می‌کنند.

- زن، دانشجوی ارتباطات و ترک زبان هم به طور خلاصه می‌گوید که "تمایل به گمنام بودن، برای تفریح و سرگرمی و برای برخی هم مانند من کسب تجربه از دلایل عمده انجام این کار است."

- مرد، دانشجوی مردم‌شناسی و کرد زبان هم عقیده دارد "با استفاده از هویت‌های غیر واقعی افراد از محدودیت‌های که جامعه اعمال می‌کند فرار کرده و راحت‌تر به تعادل می‌پردازند می‌توانند برای سرگرمی هم که شده مدتی خودشان نباشند."

دوپاسخگوی دیگر هم به دلایلی از قبیل: سرگرمی، پرکردن اوقات فراغت و سرکار گذاشتن

دیگران اشاره کرده‌اند.

۲. در جستجوی هویت ایده‌آل و دلخواه بودن: این دسته از پاسخ‌ها همگی تقریباً به این

موضوع اشاره دارند که افراد د به این دلیل کل هویت خود یا بعدهایی از آن را تغییر می دهند که به طور غیر مستقیم از هویت خود راضی نبوده و از این طریق در پی هویت ایده‌آل و دلخواه خود هستند. این دسته از جواب‌ها شامل ۸ پاسخ با این مضمون می‌باشد:

- زن، دانشجوی ارتباطات و کرد زبان بر این باور است که "افراد با هویت‌های مختلف می‌توانند با افراد متفاوتی نقاط مشترک پیدا کنند و یا اینکه افراد آرزوهای خود را در قالب یک هویت غیر واقعی به تصویر بکشند."

- مرد، دانشجوی پژوهشگری و فارس زبان فهرست وار به موارد زیر اشاره می‌کند: "آرزوهای فردی، میل به تیپ ایده‌آل، جذاب بودن برای دیگران، خود کم‌بینی، و..."

- زن، دانشجوی انسان‌شناسی و ترک زبان می‌گوید که "... چون از هویت خود راضی نیستند یا با استفاده از اطلاعات هویتی دیگر بیشتر مورد پسند دیگران واقع می‌شوند."

- مرد، دانشجوی مردم‌شناسی و ترک زبان به طور خلاصه می‌گوید که "دلیل این امر این است که برخی هویت‌ها از طرف سایرین مورد پذیرش قرار نمی‌گیرند."

سایر پاسخگویان نیز به موارد مشابه موارد بالا اشاره کرده اند که به طور خلاصه عبارتند از: برای بروز چهره دلخواه از خود، اتکا و اطمینان نداشتن به هویت واقعی خویشتن، دوست نداشتن واقعیت خود و کسب هویت دلخواه.

۳. برای محافظه کاری: این دسته از پاسخ‌ها هم به این موضوع اشاره دارند که افراد به دلیل

محافظه کاری سعی می‌کنند که در موقعیت‌های مختلف اجتماعی از هویت‌های غیرواقعی استفاده کنند. تعداد این نوع از پاسخ‌های نیز ۶ می‌باشد (۴ نفر زن، ۲ مرد).

- مرد، دانشجوی ارتباطات و فارس زبان عقیده دارد که "به دلیل ترسی که از کنترل و شناسایی هویت به دلیل فضای بسته فرهنگی - سیاسی که وجود دارد، افراد

محافظه کاری به خرج داده و با هویت‌های غیرواقعی به فضای اجتماعی مجازی اینترنت ، پناه می آورند.

- مرد، دانشجوی برنامه ریزی و رفاه اجتماعی و کرد زبان می‌گوید که "احساس عدم امنیت در برابر ابراز عقاید و نظرات باعث گرایش افراد به استفاده از هویت‌های غیر واقعی شده و بدین وسیله افراد می‌توانند ناشناخته باقی بمانند".

- زن ، دانشجوی ارتباطات و کرد زبان به طور خلاصه می‌گوید که "عدم اطمینان به فضای اینترنت باعث ترویج استفاده از هویت‌های غیر واقعی گشته است".

دیگر پاسخگویان نیز به موارد تقریباً مشابه اشاره کرده‌اند که در ذیل به طور فهرست وار می‌آید : ترس از لو رفتن هویت واقعی، برای محافظه کاری، برای ناشناس باقی ماندن و

۴. برای فرار از ساختارهای اجتماعی: این دسته از پاسخ‌ها به این موضوع اشاره دارند که افراد برای رهایی از قید و بندهای ساختارهای اجتماعی به فضای اینترنت پناه برده و با هویت‌های غیر واقعی به تعامل می‌پردازند. این دسته از پاسخ‌ها شامل ۵ پاسخ (۳ زن و ۲ مرد) می‌باشد.

- زن، دانشجوی برنامه‌ریزی اجتماعی و ترک زبان عقیده دارد که "علت عمده این کار فرار از محدودیت‌های عمیق جهان واقعی و همچنین تلاش برای تجربه روابط آزاد است".

- زن، دانشجوی ارتباطات و فارس زبان: "افراد برای جبران و ارضای نیازهای واپس‌زده توسط عرفهای اجتماعی به فضای مجازی رو می‌آورند".

- مرد، دانشجوی انسان‌شناسی و کرد زبان هم عقیده دارد که "بافت فرهنگی و اجتماعی دنیای واقعی افراد را محدود از کسب تجربه بسیاری از مسائل کرده است ولی این محدودیت‌ها بر فضای اینترنت حاکم نیست".

پاسخ‌ها ی دیگر نیز دارای مفهومی مشابه هستند از قبیل: احساس آزادی بیشتر در اینترنت، برای رهایی از قوانین دست و پاگیر اجتماعی.

۵ نفر از پاسخگویان هم (۲ نفر زن و ۳ نفر مرد) نظری در مورد گرایش افراد به استفاده از هویت‌های غیر واقعی نداده بودند.

تحلیل پاسخ‌های داده شده به سؤال ۱۵:

سؤال ۱۵: آیا شما امکان اختیار کردن مشخصات هویتی "غیر واقعی" در اینترنت را به عنوان یک معضل در نظر می‌گیرید؟ برای پاسخ خود دلیل بیاورید؟.....

پاسخ‌های داده شده به این سؤال را می‌توان به دو دسته تقسیم کرد:

دسته اول: شامل جواب‌هایی است که امکان اختیار کردن مشخصات هویتی غیر واقعی در فضای اینترنت را به عنوان معضل در نظر گرفته‌اند؛ این دسته از پاسخ‌ها شامل ۸ پاسخ (۵ زن، ۳ مرد) می‌باشند. در زیر نمونه‌هایی از توجیه پاسخ‌ها توسط پاسخگویان را می‌بینیم:

• زن، دانشجوی ارتباطات و ترک زبان، پاسخ می‌دهد که "چه در دنیای واقعی و چه در دنیای مجازی دروغ و عدم صداقت یک معضل است و باعث بروز مشکلاتی برای بسیاری از افراد می‌شود".

• مرد، دانشجوی برنامه‌ریزی و رفاه اجتماعی و کرد زبان عقیده دارد که "این امر هنگامی تبدیل به معضل می‌شود که روابط اجتماعی دنیای مجازی مقدمه‌ای برای برقراری ارتباط در دنیای واقعی باشد".

• زن، دانشجوی برنامه‌ریزی اجتماعی و فارس زبان نیز می‌گوید که "افراد زیادی وجود دارند که این مشخصات هویتی را باور می‌کنند و در صورت فاش شدن اطلاعات واقعی ضربه روحی و روانی می‌خورند".

پاسخ‌های دیگر نیز به مواردی از قبیل: از بین رفتن اعتماد افراد به یکدیگر، از بین رفتن اعتبار روابط در دنیای مجازی، باعث ترویج دروغ‌گویی در جامعه واقعی نیز می‌شود و غیره اشاره کرده‌اند.

دسته دوم: پاسخ‌هایی که امکان اختیار کردن اطلاعات هویتی غیرواقعی را معضل ندانسته‌اند. ۱۹ نفر از پاسخگویان بر این عقیده هستند که ۷ نفر از آنان زن و ۱۲ نفر مرد هستند. در ذیل چند نمونه از این پاسخ‌ها را مشاهده می‌کنیم.

- مرد، دانشجوی برنامه‌ریزی اجتماعی و ترک زبان عقیده دارد که "امکان اختیار کردن هویت‌های غیز واقعی نشان دهنده آزادی و عدم قید و بندهای واقعی در فضای مجازی اینترنت است. افراد به میل خود به این فضای آزاد وارد می‌شوند و این را نمی‌توان یک معضل به حساب آورد".
 - مرد، دانشجوی انسان‌شناسی و کرد زبان هم می‌گوید که "آزادی موجود در این فضا امکان فوق‌العاده‌ای برای ایجاد بحث و گفتگو در مورد موضوع‌هایی است که در جامعه واقعی ممنوع هستند".
 - مرد، دانشجوی ارتباطات و فارس زبان هم پاسخ می‌دهد "فضای مجازی اینترنت عرصه‌ای را فراهم می‌کند که در آن افراد می‌توانند آن کسی باشند که دوست دارند و این معضل نیست".
 - زن، دانشجوی پژوهشگری اجتماعی و کرد زبان هم می‌گوید که "این دنیای مجازی به افراد فرصت می‌دهد تا از مشکلات و قید و بندهای دنیای واقعی فرار کنند".
 - مرد، دانشجوی مردم‌شناسی و فارس زبان هم عقیده دارد که "گرایش اکثریت افراد به تغییر مشخصات هویتی خود نشان دهنده نیاز افراد به این امر است".
 - مرد، دانشجوی ارتباطات و ترک زبان پاسخ می‌دهد که "با هویت‌های غیر واقعی قدرت ارتباط برقرار کردن افراد بیشتر شده و در واقع تمرینی برای دنیای واقعی است".
- دیگر پاسخگویان هم به طور خلاصه به موارد زیر اشاره کرد: افراد در دنیای مجازی آزادی بیشتری را دنبال می‌کنند، افراد می‌خواهند از محدودیت‌های جهانی واقعی خلاص شوند، با هویت‌های غیر واقعی می‌توان راحتتر ابراز نظر کرد، هویت‌های غیر واقعی مکمل هویت‌های واقعی هستند، امری طبیعی است و مشکلی را بوجود نمی‌آورد و

تنها ۳ نفر از پاسخگویان که همگی آنها زن هستند به این سؤال پاسخ نداده‌اند.

تحلیل پاسخ‌ها داده شده به سؤال ۱۶:

سؤال ۱۶: آیا به نظر شما روابط بین فردی واقعی را می‌توان بین افراد مجازی اینترنت ایجاد کرد؟..... برای پاسخ خود دلیل بیاورید؟..... .

پاسخ‌های داده شده به این سؤال رانیز می‌توان در دسته تقسیم‌بندی کرد:

دسته اول: اعتقاد بر این است که می‌توان روابط بین فردی واقعی را بین افراد مجازی

اینترنت برقرار کرد. ۸ نفر از پاسخگویان (۲ نفر زن، ۶ نفر مرد) دارای این اعتقاد هستند:

- مرد، دانشجوی پژوهشگری و فارس زبان در پاسخ به این سؤال می‌گوید که "افراد بعد از مدتی که از هویت‌های غیر واقعی استفاده کنند، خسته شده و به استفاده از هویت‌های واقعی خود روی می‌آورند که در آن صورت روابط بین فرد دنیای واقعی حکم فرما می‌شود".

- زن، دانشجوی ارتباطات و کرد زبان هم عقیده دارد که "با استفاده از ابزارهایی مانند دوربین شبکه‌ای^{۲۷} و میکروفون می‌توان تا حدودی امکان اختیار کردن هویت‌های غیر واقعی را محدود کرد و روابط مجازی را به روابط واقعی نزدیک کرد".

- مرد، دانشجوی پژوهشگری و ترک زبان هم می‌گوید "با ترویج و تبلیغ فرهنگ صداقت و تشویق افراد به اینکه از هویت خودشان استفاده کنند می‌توان از تمایل افراد به استفاده از هویت‌های غیر واقعی کاست".

پاسخ‌های دیگری که به این پرسش پاسخ مثبت داده اند مبهم بوده و واضح نیستند. لذا به سه پاسخ بالا اکتفا می‌کنیم.

دسته دوم: در این دسته از پاسخها اعتقاد بر این است که نمی‌توان روابط بین فردی دنیای واقعی را در بین افراد مجازی اینترنت برقرار کرد. این دسته شامل ۲۱ (۱۲ نفر زن و ۹ نفر مرد) پاسخ می‌باشد. دلایلی که پاسخگویان در این دسته ارائه می‌کنند به طور نمونه از قرار زیر هستند:

• زن، دانشجوی برنامه‌ریزی و فارس زبان بر این باور است که "فضای مجازی اینترنت با دنیای واقعی تفاوت بسیار دارد هیچ وقت به طور کامل نمی‌توان روابط بین فردی دنیای واقعی را به دنیای مجازی وارد کرد".

• زن، دانشجوی ارتباطات و کرد زبان هم در پاسخ به این سؤال می‌گوید که "روابط بین فردی واقعی تفاوت اساسی با روابط مجازی دارد از این حیث که روابط واقعی بر اساس منطق شناخت استوار است، در حالی که روابط مجازی بیشتر جنبه سرگرمی و تفریح دارد".

• مرد، دانشجوی پژوهشگری و ترک زبان اعتقاد دارد که روابط مجازی اینترنت نیازی به اعمال محدودیت‌های روابط دنیای واقعی ندارند و اینگونه محبوب‌تر هستند".

• زن، دانشجوی ارتباطات و ترک زبان هم گوید که "خیر نمی‌توان، زیرا در فضای مجازی بیشتر افراد تمایل دارند تا گمنام باقی بمانند".

پاسخ‌های دیگر پاسخگویان نیز به طور خلاصه از قرار زیر است:

- افراد خود‌پذیرای روابط بین فردی واقعی در اینترنت نخواهند بود و
- این امر به طور کامل امکان‌پذیر نیست و
- روابط بین فردی مجاری با ویژگی غیر واقعی بودن بیشتر ملموس است....
- به دلیل عدم اطمینان و امنیت کافی در فضای مجازی و اینکه فضای مجازی اعتبار کافی را ندارد.

تحلیل پاسخ‌های داده شده به پرسش ۱۷:

سؤال ۱۷: ارزیابی کلی شما از تعامل در دنیای مجازی اینترنت در مقایسه با تعامل در دنیای واقعی چیست؟

پاسخ‌های داده به این سؤال را در دوگروه کلی با مضمون‌های ارزیابی مثبت به معنای داشتن دیدی مثبت نسبت به تعامل در دنیای مجازی و ارزیابی منفی به معنای داشتن دیدی منفی نسبت به تعادل در دنیای مجازی، می‌توان قرار داد.

ارزیابی مثبت: این دسته از پاسخ‌ها که شامل ۲۳ پاسخ می‌باشند (۱۰ نفر زن و ۱۳ نفر مرد)، اکثریت به مثبت و فایده مند بودن وجود تعاملات در فضای مجازی اشاره کرده‌اند که در زیر به مواردی اشاره می‌شود:

- مرد، دانشجوی برنامه‌ریزی اجتماعی و ترک زبان به این سؤال اینگونه پاسخ می‌دهد که "در کل می‌تواند گفت که رابطه مجازی در دنیای اینترنت مکمل تعاملات افراد در دنیا واقعی است به عنوان مثال در بعضی موارد که افراد از یکدیگر دور بوده و امکان تعامل واقعی در فضای واقعی وجود ندارد، آنها می‌توانند این تعامل را به راحتی در دنیای مجازی برقرار کنند."

- مرد، دانشجوی ارتباطات و ترک زبان هم می‌گوید "تعامل در دنیای مجازی محدودیت‌های دنیای واقعی را ندارد و می‌تواند به افراد کمک کند تا در کنار تعامل در دنیای واقعی و محدود، ارتباطات نامحدود را هم تجربه کنند."

- مرد، دانشجوی مردم‌شناسی و کرد زبان هم عقیده دارد که "در بعضی مواقع افراد دوست دارند که خودشان نباشد در این وضعیت می‌توانند به تعاملات دنیای مجازی پناه ببرند."

- زن، دانشجوی مردم‌شناسی و فارس زبان هم بر این باور است که "در بعضی موارد روابط و تعاملات مجازی کارسازتر و مفیدتر است و در بعضی موارد روابط واقعی."

- مرد، دانشجوی ارتباطات و فارس زبان، پاسخ می‌دهد که "روابط مجازی در پیچیده فرصتهای ارتباطی را افزایش داده است، اما مناسب‌تر آن است که با روابط و تعاملات واقعی همراه باشند."

دیگر پاسخها نیز به مواردی با مضامین مشابه بالا اشاره کرده‌اند که در ذیل به طور خلاصه می‌آیند: تعامل در هردو و فضا لازم است، برای بحث و گفتگو در مورد موضوعات حساس مانند مسائل سیاسی تعامل در فضای مجازی بهتر است، دایره تعاملات در فضای مجازی بالامی‌رود و ...

ارزیابی منفی: این دسته از پاسخها شامل ۶ پاسخ (۴ زن و ۲ مرد) می‌باشند، که در آنها به منفی و مضر بودن تعامل در فضای مجازی اشاره داشته‌اند:

- زن، دانشجوی ارتباطات و ترک‌زبان اشاره می‌کند که "افراد در دنیای مجازی به دروغ گویی و هویت‌های غیر واقعی خود عادت کرده و در دنیای واقعی مشکل‌ساز می‌شوند".
 - زن، دانشجوی برنامه‌ریزی و رفاه اجتماعی و فارس‌زبان نیز عقیده دارد که "تعامل در دنیای واقعی بسیار بهتر از تعامل در دنیا واقعی است چرا که در آن تعاملات بر اساس شناخت انجام می‌گیرد و لذا مشکلات کمتری برای افراد پیش می‌آید".
- پاسخگویان دیگر نیز به مواردی اینچنین از قبیل: رواج انسان‌های چند شخصیتی در دنیای واقعی، بوجود آمدن حس عدم اطمینان در دنیای واقعی و غیره اشاره کرده‌اند.

نتیجه‌گیری

از تحلیل‌های مطرح شده در این تحقیق می‌توان به یکسری نتیجه‌گیری‌های کلی دست یافت. از جمله اینکه هر دو متغیر مستقل "جنسیت" و "قومیت" در اکثر موارد بر متغیرهای وابسته مورد نظر این تحقیق یعنی تغییر جنسیت، تغییر قومیت، تغییر ملیت و تغییر زبان در تعاملات اینترنتی تاثیرگذار هستند، ولی در مواردی هم مانند تاثیر متغیر مستقل "جنسیت" بر متغیر وابسته "تغییر اسم" و یا تاثیر متغیر متغیر "جنسیت" بر متغیر وابسته "تجربه چت کردن با مشخصات هویتی غیر واقعی در فضای مجازی اینترنت" در نمونه مورد بررسی بی‌اثر عمل کرده است. همچنین با مقایسه ظاهری نمودارهای نشان‌دهنده تاثیر دو متغیر مستقل "جنسیت" و "قومیت" بر متغیرهای وابسته مورد نظر این تحقیق، می‌توان به این نتیجه رسید که تاثیر متغیر مستقل "قومیت" بیشتر و شدیدتر بوده است. در بخش تحلیل سئولات باز هم این نتایج کلی قابل برداشت است:

۱. همانطوری که در این مقاله ادعا شده بود، نتایج بررسی نمودارها نشان داد که اکثریت کاربران اینترنتی نمونه (۸۰٪) در تعاملات اینترنتی خود

تغییر بعد یا کل هویت خود را تجربه کرده بودند. و بر اساس دلایلی که افراد در پاسخ های داده شده به سؤال ۱۴ اظهار کرده بودند می توان این نتیجه را گرفت که موثرترین علت و سبب برای تمایل افراد به استفاده از اطلاعات هویتی غیر واقعی در تعاملات اینترنتی این است که "افراد با این کار در جستجوی هویت ایده آل و دلخواه هستند" و این نتیجه گیری با توجه این نکته است که هشت پاسخ یعنی تعداد بیشتری در مقایسه با دیگر مضمون ها به این مضمون اشاره کرده اند. سرگرمی، محافظه کاری، و فرار از ساختارهای اجتماعی به ترتیب از دیگر انگیزه هایی بودند که کاربران به طور مستقیم و یا ضمنی به آنها اشاره کرده بودند.

۲. اکثریت افراد (در این تحقیق ۱۹ نفر از ۳۰ نفر) امکان اختیار کردن مشخصات هویتی غیر واقعی را یک معضل نمی دانند.

۳. اکثریت کاربران اینترنتی (در این تحقیق ۲۱ نفر از ۳۰ نفر) عقیده دارند که نمی توان روابط بین فردی واقعی را در فضای مجازی اینترنت برقرار کرد.

۴. اکثریت کاربران (در این تحقیق ۲۳ نفر از ۳۰ نفر) ارزیابی مثبتی را از تعامل در دنیای مجازی اینترنت داشتند.

امروزه اصولاً تکنولوژی ها با ورود خود به جوامع در حاکمیت به سوی توسعه یافتگی و نوگرایی، تحولاتی را در عرصه تعاملات اجتماعی و همچنین در عرصه ارزشهای فرهنگی باعث می شوند. اما در برابر این تحولات در جوامعی مانند جامعه ایران در مقابل این پدیده مقاومت هایی صورت می گیرد. همانطوری در تحلیل پاسخ های کاربران در سه قومیت متفاوت ایران نیز مشاهده شد، اقلیتی از کاربران (۲۰٪) وجود داشتند که به عنوان مثال با عدم استفاده از هویت های غیر واقعی در برابر این تغییر رفتاری مقاومت نشان داده بودند. و یا اقلیتی (۱۱ نفر از ۳۰ نفر) بر این باور بودند که امکان اختیار کردن مشخصات هویتی غیر واقعی یک معضل است. و دست آخر اینکه اقلیتی وجود داشتند که ارزیابی آنها از تعاملات در دنیای مجازی منفی بود. شاید بتوان علت وجود

دیدگاه‌های مختلف کاربران اینترنتی ایرانی در برابر یک پدیده واحد یعنی پیدایش جهان مجازی در کنار جهان واقعی را در عمیق و ریشه دار بودن ارزش ها و باورهای قوی قومیت های ساکن در ایران جستجو کرد. این مبحث می تواند موضوع تحقیقات آتی قرار بگیرد.

منابع فارسی

رابرتسون، رولاند. ۱۳۸۰. جهانی شدن - تئوری های اجتماعی و فرهنگ جهانی. ترجمه کمال پولادی. تهران: نشر ثالث.

منابع انگلیسی

Bel, David. 2001. *An Introduction to Cybercultures*. London and New York: Routledge.
Giddens, Anthony. 1991. *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Cambridge: Polity Press.
Goffman, Erving. 1959. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City, N.Y.: Doubleday.
Marshal, Gordon (1998), *Dictionary of Sociology*, Oxford: Oxford University Press.
Mathews, Gordon. 2000. *Global Culture / Individual Identity*. London and New York: Routledge.
Slevin, James. 2000. *The Internet and Society*. Cambridge: Polity Press.
Wehmeier, Sally. 2002. (ed.). *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford: Oxford University Press.
Woodward, Kath. 2002. *Understanding Identity*. London: Arnold Press.
<http://en.wikipedia.org/wiki/Special:Search?search=identity&fulltext=Search>
(accessed May 20, 2006)

