

# نقش اینترنت اشیا در تغییر بعد فرهنگی و تعامل با دنیای فیزیکی جوانان شهر تهران

محسن کرامتی مقدم<sup>۱</sup>، نسرين رضایی<sup>۲</sup>، مجید کرامتی مقدم<sup>۳</sup>

۱. دانشجوی دکتری علوم ارتباطات، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد اصفهان، ایران.
۲. کارشناسی ارشد علوم ارتباطات، مطالعات فرهنگی و رسانه، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکز، ایران.
۳. دکتری مدیریت ورزشی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد بروجرد، ایران. (نویسنده مسئول).

فصلنامه راهبردهای نو در روان‌شناسی و علوم تربیتی، دوره چهارم، شماره سیزدهم، بهار ۱۴۰۱، صفحات ۳۰۹-۳۱۹

## چکیده

هدف از تحقیق حاضر، بررسی نقش اینترنت اشیا در تغییر بعد فرهنگی و تعامل با دنیای فیزیکی جوانان شهر تهران بود. نوع روش تحقیق در مطالعه پژوهش پیش‌رو توصیفی و از نوع پیمایشی بود. جامعه آماری شامل کلیه دانشجویان مشغول به تحصیل در رشته‌های علوم ارتباطات و مطالعات رسانه در دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی در سال ۱۴۰۰-۱۴۰۱ می‌باشد که تعداد ۹۵۰ دانشجو در رشته علوم ارتباطات و مطالعات رسانه می‌باشد. حجم نمونه مطابق جدول نمونه‌گیری کرجسی و مورگان برابر با ۲۷۴ نفر از دانشجویان رشته علوم ارتباطات و مطالعات رسانه است. روش نمونه‌گیری استفاده از نمونه‌گیری طبقه‌ای (به دلیل استفاده از جنسیت دانشجویان دختر و پسر، مقطع کارشناسی، کارشناسی ارشد و دکتری) است. ابزار پژوهش شامل پرسشنامه اینترنت اشیا، آتزواری و همکاران (۲۰۱۰) و پرسشنامه سبک زندگی ظهیری‌خواه (۱۴۰۰) بود. برای تجزیه و تحلیل فرضیه‌های پژوهش از آمار استنباطی (آزمون t برای گروه‌های مستقل، آزمون F) با  $\alpha=0/05$  و نرم‌افزار آماری SPSS نسخه ۲۱ استفاده شد. یافته‌ها نشان داد: اینترنت اشیا بر بعد فرهنگی جوانان شهر تهران نقش مثبت و معنادار دارد. اینترنت اشیا بر تعامل با دنیای فیزیکی جوانان شهر تهران نقش مثبت و معنادار دارد.

واژه‌های کلیدی: اینترنت اشیا، بعد فرهنگی، دنیای فیزیکی، جوانان.

## مقدمه

اینترنت را می‌توان یک شبکه جهانی بسیار وسیع از رایانه‌ها دانست که در آن انواع سخت‌افزار با انواع مختلف سیستم‌عامل‌ها و محیط‌های نرم‌افزاری تحت یک قرارداد واحد با یکدیگر ارتباط برقرار کرده و اطلاعات را مبادله می‌کنند و این قرارداد یک گفتگوی واحد بین سیستم‌هایی است که رد و تبادل انواع داده‌ها و به اشتراک‌گذاری اطلاعات در سراسر جهان را امکان‌پذیر می‌کند. اینترنت کاربردی‌ترین نوع از فناوری ارتباطات و اطلاعات می‌باشد. سکوی اطلاعاتی واسط برای کاربران که اطلاعات را سریع و بهینه انتشار می‌دهد. هر فناوری جدید، فرصت‌هایی را برای ارتباط بیشتر کاربران از طریق انتشار اطلاعات فراهم می‌آورد. این سرویس با گسترش دانش توسعه پیدا کرده و در قالب یک فناوری نوظهور بهنام «اینترنت اشیا» شناخته شده است (دلی‌پور، ۱۳۹۳).

فرهنگ و سبک زندگی از مفاهیم کلیدی در جامعه‌شناسی و مطالعات فرهنگی است. فرهنگ شبکه‌ای از ارزش‌ها، نمادها، باورها و معانی مشترک بین مردم یک جامعه است که هویت واحدی ایجاد می‌کند. سبک زندگی مفهومی وابسته به فرهنگ و در عین حال متمایز از آن است؛ درحالی‌که فرهنگ شامل وجوه نمادین است، سبک زندگی، عینی و معطوف به کنش‌هاست. سبک زندگی در متون جامعه‌شناختی، بیشتر به الگوهای مصرف فرهنگی و مادی اطلاق شده است؛ اما در نگاهی دقیق‌تر می‌توان سبک زندگی را الگوهای کنش روزمره دانست که معطوف به مصرف و تولید فرهنگی، اجتماعی و مادی است. فرهنگ و سبک زندگی در بستر زمان دچار دگرگونی می‌شوند. این دگرگونی در جوامع کنونی که متأثر از فناوری‌های نوین ارتباطی و فضای مجازی هستند، از شتاب بیشتری نسبت به گذشته برخوردار است؛ بنابراین، تغییرات فرهنگ و سبک زندگی به گونه‌ای رقم خورده است که مصرف فرهنگی و مادی به شالوده اصلی آن تبدیل شده و شکل‌گیری جوامع مصرفی و مصرف‌گرایی را در پی داشته است (فتحی، ۱۳۹۳). در دوران معاصر، هم خود اینترنت اشیا رشد قابل‌توجهی داشته‌اند و هم تعداد کاربران جوانی که این رسانه‌ها به بخش مهمی از زندگی روزمره آن‌ها تبدیل شده است؛ ویژگی‌های خاص دوران جوانی و رضامندی‌های حاصل از این شبکه‌ها، گرایش جوانان به این رسانه‌ها را تقویت نموده است. اینترنت اشیا عاملیت مجازی، فردیت مجازی و انتخاب‌گری مجازی را در بین کاربران تقویت می‌نمایند و به برساخت هویت متکثر و سیال و شکل‌گیری فرهنگ دیجیتال کمک می‌کند. اهمیت و ضرورت این پژوهش از آنجا ناشی می‌شود که رسانه‌های همگانی دارای کارکردهای متفاوت در دو بُعد مثبت و منفی هستند و می‌توانند هویت ملی یک ملت را تحت نفوذ خود قرار دهند. این ابزار می‌تواند به افراد کمک کند تا در مسیر درست و صحیح حرکت کرده و بستر پیدایش هنجارها و ارزش‌های تازه اجتماعی و تغییر در شیوه رفتار افراد را فراهم کند. رسانه‌ها در پیدایش عادات تازه، شکل‌گیری فرهنگ‌های جدید منطقه‌ای و جهانی و تغییر در رفتار و خلق خوی انسان نیز سهم بزرگی بر عهده دارند. زمانزاده (۱۳۹۷) به بررسی موضوع «جنبه‌های مالکیت فکری اینترنت اشیا» پرداخته و به این نتیجه رسیده است که اینترنت اشیا به تکنولوژی جدیدی در اینترنت گفته می‌شود که در آن اشیا بی‌جان از طریق سنسورهایی که در آن‌ها به کاررفته است و از طریق اتصال به اینترنت و اختصاص شناسه مخصوص هر دستگاه به دنیای اینترنت متصل شده و قادر به خدمات‌رسانی گوناگون، به کاربران مختلف را می‌دهد، این اشیا ی هوشمند به جهت تداخل چندین موضوع از جمله دستگاه‌های هوشمند و نحوه ارائه خدمات اینترنتی و محتوای آن‌ها موجب بحث‌های حقوقی متعددی در رشته‌های حقوقی مختلف از جمله حقوق فناوری، حقوق مالکیت فکری و... شده است. کوثری (۱۳۹۳) پژوهشی با عنوان جهان

فرهنگی کاربران ایرانی در «اورکات»، از دیگر پژوهش‌هایی است که می‌تواند بیانگر رابطه میان عضویت و حضور در شبکه‌های اجتماعی اینترنتی و سبک زندگی مجازی کاربران شبکه‌های اینترنتی باشد. در این پژوهش (۸۰ درصد) و پس از آن پیدا کردن شریک فعال برای زندگی (۷۰ درصد) عنوان شده است. ناظری (۱۳۹۲) در پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود در دانشگاه علامه طباطبائی، میزان تفاوت معیارهای دوست‌یابی نوجوانان در فضای مجازی و غیرمجازی را بررسی کرده است. پژوهش مذکور بیانگر این مطلب است که معیارهای دوست‌یابی در فضای مجازی و غیرمجازی دارای تفاوت‌های معناداری با یکدیگر است که می‌تواند نشانگر رابطه میان عضویت و حضور در شبکه‌های اجتماعی اینترنتی و تغییرات سبک زندگی افراد باشد. چنانچه در بررسی عوامل مختلف مؤثر در انتخاب دوست در دنیای واقعی مشخص شد که از نظر پاسخگویان مهم‌ترین عامل «هم سن» بودن است. همچنین «اظهار محبت و مهربانی از جانب طرف مقابل»، «تائید خانواده»، «مشترکات دینی و عقیدتی» و «هم‌جنس بودن» از دیگر عوامل مهم در انتخاب دوست در دنیای واقعی اظهار شده است. درحالی‌که در بررسی عوامل مؤثر در انتخاب دوست در دنیای مجازی مهم‌ترین دلیل «آشنایی تصادفی با وی» عنوان شده است. «اظهار مهربانی و محبت از سوی دیگری» و «قرار داشتن فرد موردنظر در کانون توجه دیگران» از دیگر عوامل مهم در انتخاب دوست در شبکه‌های اجتماعی است که خود بیانگر رابطه میان عضویت و حضور در شبکه‌های اجتماعی و تغییر در سبک دوست‌یابی افراد است. علاوه بر این، در مقایسه معیارهای دوست‌یابی در دنیای مجازی و واقعی مشخص شد که بیشتر معیارهای دوست‌یابی در اینترنت و دنیای واقعی تفاوت معناداری با یکدیگر دارند. افراسیابی و بشیر (۱۳۹۱) در پژوهش تحت عنوان «شبکه‌های اجتماعی و سبک زندگی جوانان؛ مطالعه موردی بزرگ‌ترین جامعه مجازی ایرانیان»، به این نتیجه دست یافتند که افراد با اهداف متنوعی عضو این شبکه‌ها می‌شوند که مهم‌ترین آن را سرگرمی دانسته‌اند. میان عضویت در شبکه‌های اجتماعی اینترنتی و نحوه اختصاص وقت به سایر فعالیت‌های اجتماعی ارتباط وجود داشته و بیشتر پاسخ‌دهندگان اذعان کرده‌اند که به دلیل استفاده از حد اینترنت برای فعالیت در شبکه‌های اجتماعی اینترنتی مورد اعتراض سایر اعضای خانواده واقع شده‌اند. همچنین میان عضویت در شبکه‌های اجتماعی اینترنتی با مقوله‌هایی نظیر نحوه ارتباط با جنس مخالف و شیوه محاورات اعضا در محیط بیرونی ارتباط وجود دارد. دی کوکر، آرترو، دی هناو، دیتریچ، گوتراند و بگین<sup>۱</sup> (۲۰۱۷)، تحقیقی با عنوان می‌توان تفاوت‌ها در فعالیت فیزیکی با وضعیت اجتماعی و اقتصادی در نوجوانان اروپا را بر اساس تفاوت‌های مرتبط روان‌شناختی توضیح داد؟ با میانجی‌گری سبک زندگی هلن (سبک زندگی سالم در اروپا تغذیه در دوران نوجوانی) انجام دادند. عوامل اجتماعی-اقتصادی از جمله وضعیت تحصیلات افراد را یکی از عوامل تأثیرگذار بر سبک زندگی افراد معرفی می‌نمایند.

ماسیاس، کازو، دسوزا، مارتینز و ردیگرز<sup>۲</sup> (۲۰۱۶)، تحقیقی با عنوان بررسی رابطه شاخص سرمایه اجتماعی و سبک زندگی در بزرگسالان برزیل انجام دادند. یک مطالعه مقطعی بر روی یک نمونه از ۱۰۶۲ نفر به نمایندگی از جمعیت در سن ۴۰ سال یا مسن‌تر از یک شهرستان در جنوب برزیل انجام شد. شاخص‌های زیر در سرمایه اجتماعی مورد بررسی قرار گرفت: تعداد دوستان، تعداد مردمی که آن‌ها می‌توانند در هنگام نیاز از آن‌ها پول قرض کنند؛ میزان اعتماد به اعضای جامعه؛ تعداد دفعات اعضای جامعه در

<sup>۱</sup> De Cocker, Artero, De Henauw, Dietrich, Gottrand & Beghin

<sup>۲</sup> Mathias, Regina, de Souza, Martinez-Gómez & Rodríguez-Artalejo

کمک به یکدیگر؛ امنیت جامعه و میزان عضویت در فعالیت‌های جامعه. نتایج نشان داد که سرمایه اجتماعی ضعیف با فعالیت بدنی ناکافی در زمان اوقات فراغت ارتباط معنی‌داری داشت. نمره سرمایه اجتماعی رابطه معکوس با تعداد رفتارهای پرخطر رایج را نشان داد. این نتایج تأکید می‌کند که باید در ترویج سیاست‌های سلامت، سرمایه اجتماعی در نظر گرفته شوند. موشر، سلوان، موری، سیندر، کوهن و میلر<sup>۱</sup> (۲۰۱۴)، تحقیقی با عنوان ارتباط بین عوامل سبک زندگی و کیفیت زندگی انجام دادند. نتایج نشان داد که ورزش، باعث بهبود وضعیت بعد جسمانی کیفیت زندگی می‌شود.

فریس، اکهلم و هندروپ<sup>۲</sup> (۲۰۱۲)، تحقیقی با عنوان رابطه بین سبک زندگی، محیط کار، عوامل اجتماعی و جمعیت‌شناختی و اخراج از بازار کار به دلیل ازکارافتادگی بازنشستگی در بین پرستاران انجام دادند. نتایج تحقیق نشان می‌دهند پرستاران با درآمد ناخالص نسبتاً کم احتمال بیشتری برای تبدیل شدن به بازنشستگان ناتوانی در مقایسه با پرستاران با درآمد بالا بود. همچنین، پرستارانی که مجرد بودند احتمال بیشتری برای تبدیل شدن به بازنشستگان ناتوان را داشتند. پرستاران که شیفت عصر یا شب به طور ثابت کار می‌کردند خطرات بالاتری از تبدیل شدن به بازنشستگان ناتوان در مقایسه با پرستارانی که منحصراً در طول روز کار کرده بود را نشان دادند. همچنین سیگار کشیدن، چاقی و داشتن یک شیوه زندگی بی‌تحرک همچنین نفوذ کم و خواسته‌های فیزیکی بالا در محل کار، افزایش احتمال شاخص‌های خطر برای تبدیل شدن به بازنشستگان ناتوان را افزایش می‌داد.

فاطمی و همکاران (۲۰۲۱) براین باور بودند که اینترنت اشیا می‌تواند در زمینه‌های چاپ سه‌بعدی مورد استفاده قرار گیرد. یحیی و همکاران (۲۰۲۱) اعتقاد داشت که اینترنت اشیا می‌تواند چارچوب مناسبی برای تشخیص ایجاد کند. اینترنت اشیا ایجاد قابلیت اطمینان در فرایندهای شناسایی ایجاد نماید. البحری و همکاران (۲۰۲۱) نشان داد که اینترنت اشیا برای پیشگیری از بیماری‌ها به کار می‌رود. اینترنت اشیا می‌تواند به ارتقا سلامت منجر شود. جواد و خان (۲۰۲۱) استدلال کرد که اینترنت اشیا می‌تواند مراقبت‌های بهداشتی را تقویت کند. اینترنت اشیا می‌تواند چالش‌های مرتبط با بیماری‌های همه گیر را حل کند. لی و همکاران (۲۰۲۱) براین باور بودند که اینترنت اشیا می‌تواند مدیریت منابع تربیتی را بهبود دهد. تاهایی و همکاران در سال (۲۰۲۰) در مطالعه خود مبحث نظری اینترنت اشیا را ارائه داد. این محققین مبانی نظری اینترنت اشیا را براساس مطالعات مشابه بررسی کردند. این مطالعه بیان مبانی نظری اینترنت اشیا داشت که اینترنت اشیا به‌عنوان یک راهبرد برای بهبود کیفیت زندگی است. اینترنت اشیا توانسته است دیدگاه افراد در خصوص زندگی را تحت تأثیر قرار دهد. این راهبرد سطح استانداردهای مرتبط را افزایش داد و فرایند ارائه خدمات را تسهیل کرد. اینترنت اشیا ابعاد گسترده‌ای را در برمی‌گیرد. این مفهوم هم می‌تواند سبب بهبود مراقبت‌های بهداشتی شود. اینترنت اشیا می‌تواند به سرگرمی، ورزش و حفظ امنیت افراد منجر گردد. این عنصر در مقیاس‌های خیلی بزرگ با استفاده از سنسورهای هوشمند مدیریت می‌شود. سنسورها در این حالت توانایی اینترنت اشیا برای سنجش اطلاعات و گزارش‌دهی آن را تسهیل می‌کنند. افزایش استفاده از اینترنت اشیا منجر به استفاده بیشتر از اینترنت شده و این استفاده بیشتر سطح تقاضای برای بهبود طبقه‌بندی شبکه را افزایش می‌دهد.

<sup>1</sup> Mosher, Sloane, Morey, Snyder, Cohen & Miller

<sup>2</sup> Friis, Ekholm & Hundrup

از نظر گیدنز، انسان‌ها به مثابه عاملانی اجتماعی قدرت بازاندیشی دارند. بازاندیشی، یعنی این‌که افراد یافته‌های حاصل از نظام‌های انتزاعی (تخصصی) را مرتباً در سازمان‌دهی مجدد خویش به کار می‌گیرند و خصلتشان را دگرگون می‌سازند. یکی از پیامدهای عمده این بازاندیشی در دنیای مدرن، پیدایش سبک‌های زندگی است. بازتابی بودن سبک‌های زندگی بدین معناست که هر سبک زندگی در متن خود معنایی ضرورتاً باز و نامتعیین دارد و بنابراین، قطعی نبودن معنای سبک زندگی؛ یعنی نفی امکان تبیین کافی معنا توسط تعیین‌کننده‌های ساختاری. «به علت باز بودن زندگی اجتماعی امروز، کثرت یافتن زمینه‌های کنش و تعدد مراجع مقتدر، انتخاب سبک زندگی برای ساختن هویت شخصی و در پیش گرفتن فعالیت‌های روزانه، به طور فزاینده‌ای اهمیت می‌یابد» (گیدنز، ۱۳۸۸). سبک زندگی مجموعه‌ای کم‌وبیش جامع از عملکردهاست که فرد آن‌ها را به کار می‌گیرد، زیرا نه فقط نیازهای جاری و روزمره او را برآورده می‌سازد، بلکه روایت خاصی را هم که وی برای هویت خود برگزیده است، در برابر دیگران مجسم می‌سازد. در دوره مدرن به دلیل تنوع انتخاب و سبک‌های گوناگون زندگی، افراد به ناچار سبکی را اتخاذ می‌کنند تا از معضل تصمیم‌گیری در هر موقعیت خاصی رهایی یابند، اما این کار بر تغییر هویت شخص و بازتعریف آن تأثیر بسزایی می‌گذارد (گیدنز، ۱۳۸۸). عادات لباس پوشیدن، خوردن، محیط‌های مورد پسند برای تعامل با دیگران، کار و حرفه افراد، رژیم غذایی و ...، از جمله مؤلفه‌های سبک زندگی مورد نظر گیدنز هستند.

### روش پژوهش

هدف تحقیقات کاربردی توسعه دانش کاربردی در یک زمینه خاص است؛ به عبارت دیگر، تحقیقات کاربردی به سمت کاربرد عملی دانش هدایت می‌شود (سرمد و همکاران، ۱۳۸۸). نوع روش تحقیق در مطالعه پژوهش پیش‌رو توصیفی و از نوع پیمایشی (به دلیل استفاده گسترده از پرسشنامه در این نوع روش) است و چون هدف تحقق، بررسی نقش اینترنت اشیا در تغییر بعد فرهنگی و تعامل با دنیای فیزیکی جوانان شهر تهران بوده است، روش تحقیق «پیمایشی» انتخاب گردیده است. با توجه به اهداف تحقیق و ماهیت آن، مناسب‌ترین روش برای جمع‌آوری اطلاعات مورد نیاز استفاده از پرسشنامه بود و برای این منظور از ۲ پرسشنامه استفاده شد. جامعه آماری این پژوهش شامل کلیه دانشجویان مشغول به تحصیل در رشته‌های علوم ارتباطات و مطالعات رسانه در دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی در سال ۱۴۰۱-۱۴۰۰ می‌باشد که تعداد ۹۵۰ دانشجوی در رشته علوم ارتباطات و مطالعات رسانه می‌باشد. حجم نمونه مطابق جدول نمونه‌گیری کرجسی و مورگان برابر با ۲۷۴ نفر از دانشجویان رشته علوم ارتباطات و مطالعات رسانه است. روش نمونه‌گیری استفاده از نمونه‌گیری طبقه‌ای (به دلیل استفاده از جنسیت دانشجویان دختر و پسر، مقطع کارشناسی، کارشناسی ارشد و دکتری) است. تعداد ۳۰۰ پرسشنامه بین دانشجویان توزیع شد، ولی با توجه به داده‌های پرت، داده‌های مستخرج از ۲۷۴ پرسشنامه مورد تجزیه و تحلیل آماری قرار گرفت و تعداد ۲۶ پرسشنامه یا کامل پاسخ داده نشده بودند یا پاسخ‌هایی داده بودند که نتایج تحقیق را بیش از حد تحت تأثیر قرار می‌داد.

پس از گردآوری اطلاعات خام و استخراج آن‌ها جهت تجزیه و تحلیل، برای تنظیم داده‌ها و تعیین شاخص‌های مرکزی، شاخص‌های پراکندگی و ترسیم نمودارهای مختلف از آمار توصیفی (میانگین و انحراف معیار) و برای تجزیه و تحلیل فرضیه‌های پژوهش از آمار

استنباطی (آزمون t برای گروه‌های مستقل، آزمون F) با  $\alpha=0/05$  استفاده گردید. در این پژوهش از نرم‌افزار آماری SPSS نسخه ۲۱ استفاده خواهد شد.

### یافته‌ها

تعداد ۲۷۴ نفر از دانشجویان رشته علوم ارتباطات و مطالعات رسانه در پژوهش حاضر شرکت نمودند که تعداد ۵۹ نفر حدود ۲۱,۵۳ درصد زن و تعداد ۲۱۵ نفر ۷۸,۴۷ درصد مرد بودند. تعداد ۲۲ نفر از افراد شرکت‌کننده در پژوهش حاضر معادل ۸,۰۳٪ زیر ۲۵ سال، تعداد ۳۹ نفر معادل ۱۴,۲۳٪ بین ۲۶-۳۰ سال، تعداد ۵۴ نفر معادل ۱۹,۷۱٪ بین ۳۱-۳۵ سال و تعداد ۱۵۹ نفر معادل ۵۸,۰۳٪ بیشتر از ۳۶ سال سن داشتند. تعداد ۵۱ نفر از افراد شرکت‌کننده در پژوهش حاضر، معادل ۱۸,۶۱٪ مجرد و تعداد ۲۲۳ نفر معادل ۸۱,۳۹٪ دانشجویان متأهل می‌باشند که در پژوهش حاضر به‌عنوان نمونه آماری انتخاب شده‌اند.

مقادیر اینترنت اشیاء، سبک زندگی و مؤلفه‌هایش در جدول ۱ ذکر شده است.

جدول ۱. مقادیر شاخص‌های توصیفی در خصوص متغیرهای تحقیق

شاخص متغیر	تعداد	میانگین	میان	م	انحراف	واریان	چولگی	کشیدگی	کمترین	بیشترین
متغیر			د	معیار	س			مقدار	مقدار	
اینترنت اشیاء	۲۷۴	۴/۹۹	۴/۴۵	۵	۰/۳۲۵	۰/۱۷۸	۰/۰۷۷	-۰/۱۹۶	۲۵	۱۰۰
بعد فرهنگی	۲۷۴	۳/۷۹	۳/۴۱	۳	۰/۳۱۰	۰/۱۲۵	۰/۰۸۳	-۰/۳۲۵	۵	۲۵
تعامل با دنیای فیزیکی	۲۷۴	۴/۹۶	۴/۰۲	۵	۰/۴۳۲	۰/۱۸۶	۰/۳۸۰	-۰/۴۲۱	۵	۲۵

ضمناً مقیاس محاسبه میانگین متغیرهای مستقل و وابسته جدول هیر<sup>۱</sup> (۲۰۰۶) می‌باشد.

زیاد	متوسط	کم
۳,۶۷-۵	۲,۳۴-۳,۶۶	۱-۲,۳۳

با توجه به جدول ۱، تحلیل شاخص‌های مرکزی، پراکندگی و توزیع متغیرهای پژوهش به شرح زیر می‌باشد:

متغیر «اینترنت اشیاء» دارای میانگین ۴,۹۹، انحراف معیار ۰,۳۲۵، چولگی ۰,۰۷۷ و کشیدگی -۰,۱۹۷ می‌باشد. اگر میانگین به‌دست‌آمده در بازه ۱-۲,۳۳ قرار گیرد، در سطح ضعیف، اگر در بازه ۲,۳۴-۳,۶۶ قرار گیرد، در سطح متوسطه و اگر در بازه ۳,۶۷-۵ قرار گیرد در سطح قوی برآورد می‌گردد (هیر، ۲۰۰۶). با توجه به این که میانگین به‌دست‌آمده متغیر اینترنت اشیاء در بازه ۳,۶۷ قرار می‌گیرد، بنابراین در سطح قوی قرار دارد. مثبت بودن چولگی متغیر نشان‌دهنده طولانی بودن توزیع به سمت راست می‌باشد، از طرف دیگر کشیدگی منفی به این معنی است که شکل متغیر از توزیع کوتاه‌تر می‌باشد.

متغیر «بعد فرهنگی» دارای میانگین ۳,۷۹، انحراف معیار ۰,۳۱۰، چولگی ۰,۰۸۳ و کشیدگی -۰,۳۲۵ می‌باشد. اگر میانگین به‌دست‌آمده در بازه ۱-۲,۳۳ قرار گیرد، در سطح ضعیف، اگر در بازه ۲,۳۴-۳,۶۶ قرار گیرد، در سطح متوسطه و اگر در بازه ۳,۶۷-۵ قرار گیرد در سطح قوی برآورد می‌گردد (هیر، ۲۰۰۶). با توجه به این که میانگین به‌دست‌آمده متغیر بعد فرهنگی در بازه ۲,۳۴-۳,۶۶ قرار می‌گیرد، بنابراین در سطح متوسط قرار دارد. مثبت بودن چولگی متغیر نشان‌دهنده طولانی بودن توزیع به سمت راست می‌باشد، از طرف دیگر کشیدگی منفی به این معنی است که شکل متغیر از توزیع کوتاه‌تر می‌باشد.

<sup>1</sup> Hair

متغیر «تعامل با دنیای فیزیکی» دارای میانگین ۴,۹۶، انحراف معیار ۰,۴۳۲، چولگی ۰,۳۸۰ و کشیدگی ۰,۴۲۱- می‌باشد. اگر میانگین به‌دست‌آمده در بازه ۲-۳,۳۳ قرار گیرد، در سطح ضعیف، اگر در بازه ۳,۳۴-۳,۶۶ قرار گیرد، در سطح متوسطه و اگر در بازه ۵-۳,۶۷ قرار گیرد در سطح قوی برآورد می‌گردد (هیر، ۲۰۰۶). با توجه به این که میانگین به‌دست‌آمده متغیر تعامل با دنیای فیزیکی در بازه ۵-۳,۶۷ قرار می‌گیرد، بنابراین در سطح قوی قرار دارد. مثبت بودن چولگی متغیر نشان‌دهنده طولانی بودن توزیع به سمت راست می‌باشد، از طرف دیگر کشیدگی منفی به این معنی است که شکل متغیر از توزیع کوتاه‌تر می‌باشد.

از آنجاکه نرمال بودن توزیع داده‌ها در رگرسیون یکی از مهم‌ترین مفروضات است، قبل از بررسی فرضیه‌های تحقیق، با استفاده از آزمون کلموگروف-اسمیرنوف، فرضیه نرمال بودن توزیع داده‌ها مربوط به هر یک از مؤلفه‌ها و متغیرها فرض می‌شود. بررسی کرده‌ایم. در تمام آزمایش‌های انجام‌شده در این مطالعه، ( $\alpha=0/05$ ) در نظر گرفته شده است. نتایج آزمون کلموگروف-اسمیرنوف، در جدول ۲ ارائه شده است:

جدول ۲. نتایج آزمون کلموگروف-اسمیرنوف

شاخص متغیر	میانگین	انحراف معیار	واریانس	مقدار آماره Z	سطح معناداری
اینترنت اشیا	۴/۹۷	۰/۳۲۵	۰/۱۷۸	۱/۱۷۷	۰/۲۱۴
بعد فرهنگی	۳/۷۹	۰/۳۱۰	۰/۱۲۵	۰/۵۶۸	۰/۱۶۷
تعامل با دنیای فیزیکی	۴/۹۶	۰/۴۳۲	۰/۱۸۶	۰/۸۵۴	۰/۴۲۵

با توجه به نتایج جدول ۲، از آنجاکه مقدار سطح معناداری به‌دست‌آمده برای کلیه اجزای تحقیق عددی بیشتر از ۰/۰۵ است، بنابراین فرض نرمال بودن برای همه متغیرهای تحقیق تأیید می‌شود؛ بنابراین، ما مجاز به استفاده از آمار پارامتریک (آزمون همبستگی) خواهیم بود.

اینترنت اشیا بر بعد فرهنگی جوانان شهر تهران نقش مثبت و معنادار دارد.

جدول ۳. آزمون بررسی بعد فرهنگی

خطای استاندارد	B	$\beta$	t	p-value	R	R <sup>2</sup>	آزمون معناداری رگرسیون	
							F	p-value
۶/۲۰۱	۹۵/۰۵۸		۱۶/۲۴۰	۰/۰۰۰	۰/۰۱۹	۰/۰۰۴	۱۸/۴۶۱	۰/۰۰۰
۰/۰۶۷	۰/۲۱۴	۰/۰۱۹	۵/۲۳۵	۰/۰۲۲				
۰/۰۲۵	۰/۱۳۵	۰/۰۴۸	۱/۷۸۵	۰/۰۰۱				

با توجه به مقدار F و p-value مربوطه در جدول ۳، نتیجه‌گیری می‌شود که رگرسیون معنادار است. همچنین نتایج بیانگر آن است که اینترنت اشیا تغییرات مربوط به بعد فرهنگی را در جوانان شهر تهران تبیین و توضیح می‌نماید، بنابراین، می‌توان چنین عنوان کرد که اینترنت اشیا بر بعد فرهنگی جوانان شهر تهران نقش مثبت و معنادار دارد. اینترنت اشیا بر تعامل با دنیای فیزیکی جوانان شهر تهران نقش مثبت و معنادار دارد.

جدول ۴: آزمون بررسی تعامل با دنیای فیزیکی

خطای استاندارد	$B$	$\beta$	$t$	$p\text{-value}$	$R$	$R^2$	آزمون معناداری رگرسیون	
							$F$	$p\text{-value}$
۶/۹۳۱	۳۴/۱۹۲		۳/۴۰۵	۰/۰۰۱				
۰/۰۳۱	۰/۱۲۵	۰/۱۸۸	۴/۰۱۶	۰/۰۰۰	۰/۱۲۱	۰/۰۰۱۴	۳۵/۱۰۱	۰/۰۰۰
۰/۲۴۹	۰/۵۴۱	۰/۳۴۳	۷/۱۴۶	۰/۰۰۰				

با توجه به مقدار  $F$  و  $p\text{-value}$  مربوطه در جدول ۴، نتیجه گیری می شود که رگرسیون معنادار است. همچنین نتایج بیانگر آن است که اینترنت اشیا تغییرات مربوط به تعامل با دنیای فیزیکی را در جوانان شهر تهران تبیین و توضیح می نماید، بنابراین، می توان چنین عنوان کرد که اینترنت اشیا بر تعامل با دنیای فیزیکی جوانان شهر تهران نقش مثبت و معنادار دارد.

متغیر «بعد فرهنگی» دارای میانگین ۳،۷۹، انحراف معیار ۰،۳۱۰، چولگی ۰،۰۸۳ و کشیدگی ۰،۳۲۵- می باشد. اگر میانگین به دست آمده در بازه ۱-۲،۳۳ قرار گیرد، در سطح ضعیف، اگر در بازه ۲،۳۴-۳،۶۶ قرار گیرد، در سطح متوسطه و اگر در بازه ۳،۶۷-۵ قرار گیرد در سطح قوی برآورد می گردد (هیر، ۲۰۰۶). با توجه به این که میانگین به دست آمده متغیر بعد فرهنگی در بازه ۲،۳۴-۳،۶۶ قرار می گیرد، بنابراین در سطح متوسط قرار دارد. مثبت بودن چولگی متغیر نشان دهنده طولانی بودن توزیع به سمت راست می باشد، از طرف دیگر کشیدگی منفی به این معنی است که شکل متغیر از توزیع کوتاه تر می باشد.

متغیر «تعامل با دنیای فیزیکی» دارای میانگین ۴،۹۶، انحراف معیار ۰،۴۳۲، چولگی ۰،۳۸۰ و کشیدگی ۰،۴۲۱- می باشد. اگر میانگین به دست آمده در بازه ۱-۲،۳۳ قرار گیرد، در سطح ضعیف، اگر در بازه ۲،۳۴-۳،۶۶ قرار گیرد، در سطح متوسطه و اگر در بازه ۳،۶۷-۵ قرار گیرد در سطح قوی برآورد می گردد (هیر، ۲۰۰۶). با توجه به این که میانگین به دست آمده متغیر تعامل با دنیای فیزیکی در بازه ۳،۶۷-۵ قرار می گیرد، بنابراین در سطح قوی قرار دارد. مثبت بودن چولگی متغیر نشان دهنده طولانی بودن توزیع به سمت راست می باشد، از طرف دیگر کشیدگی منفی به این معنی است که شکل متغیر از توزیع کوتاه تر می باشد.

اینترنت اشیا بر بعد فرهنگی جوانان شهر تهران نقش مثبت و معنادار دارد. با توجه به مقدار  $F$  و  $p\text{-value}$  مربوطه در جدول ۳، نتیجه گیری می شود که رگرسیون معنادار است. همچنین نتایج بیانگر آن است که اینترنت اشیا تغییرات مربوط به بعد فرهنگی را در جوانان شهر تهران تبیین و توضیح می نماید، بنابراین، می توان چنین عنوان کرد که اینترنت اشیا بر بعد فرهنگی جوانان شهر تهران نقش مثبت و معنادار دارد.

اینترنت اشیا بر تعامل با دنیای فیزیکی جوانان شهر تهران نقش مثبت و معنادار دارد. همچنین با توجه به مقدار  $F$  و  $p\text{-value}$  مربوطه در جدول ۴، نتیجه گیری می شود که رگرسیون معنادار است. همچنین نتایج بیانگر آن است که اینترنت اشیا تغییرات مربوط به تعامل با دنیای فیزیکی را در جوانان شهر تهران تبیین و توضیح می نماید، بنابراین، می توان چنین عنوان کرد که اینترنت اشیا بر تعامل با دنیای فیزیکی جوانان شهر تهران نقش مثبت و معنادار دارد.



## بحث و نتیجه‌گیری

اینترنت اشیاء بر بعد فرهنگی جوانان شهر تهران نقش مثبت و معنادار دارد. این یافته با نتایج حاصل از تحقیقات فراهانی (۱۳۹۹)، زمانزاده (۱۳۹۷)، سیفی و همکاران (۱۳۹۵)، میرزاده (۲۰۱۷) و اسماعیلی (۲۰۱۶) همخوانی دارد. برای تبیین می‌توان گفت، جدای از جهانی‌شدن، فرهنگ شبکه‌ای زنده و زاینده است که مدام در حال تطور است و مرگ آن هنگامی رقم خواهد خورد که به تقلید مسخ گردد. از این‌رو در شرایط کنونی ما نیز به‌عنوان یک کشور اسلامی باید با توجه به فرصت‌ها و تهدیدات ناشی از روند جهانی‌شدن خود را برای مواجهه با این پدیده مهیاسازیم و با اتکاء به داشته‌های فرهنگ غنی ایرانی اسلامی علاوه بر حفظ هویت خویش با بهره‌گیری از ابزار برآمده از فرهنگ جهانی درصدد جهانی کردن آن باشیم. چراکه فرهنگ حاصل آفرینش نیروهای انسانی و اجتماعی است که ظرف و مظروف آن را تعیین می‌کند. از این‌روی فرهنگ بیش از هر بخش دیگری با جهانی‌شدن در ارتباط است. هویت‌های فرهنگی، ملی، دینی و اخلاقی بر بستر جهانی‌شدن شکل خواهند گرفت. پس نباید آن‌ها را چون سنتی ثابت و تغییرناپذیر تقدیس کرد، بلکه می‌بایست آن‌ها را فرآیندی شکل‌پذیر دانست که نه تنها می‌تواند خود را با وضعیت‌های نوین تطبیق دهند، بلکه در عین حال، اهداف و غایت آن را بازتعریف نمایند و در عین انعطاف‌پذیری، انسجام خود را در عصر جهانی‌شدن حفظ کنند. اینترنت اشیاء بر تعامل با دنیای فیزیکی جوانان شهر تهران نقش مثبت و معنادار دارد. این یافته با نتایج حاصل از تحقیقات فراهانی (۱۳۹۹)، زمانزاده (۱۳۹۷)، سیفی و همکاران (۱۳۹۵)، میرزاده (۲۰۱۷) و اسماعیلی (۲۰۱۶) همخوانی دارد. برای تبیین می‌توان گفت، به کمک اینترنت اشیا برنامه‌ها و دستگاه‌های مختلف می‌توانند از طریق اتصال اینترنت با یکدیگر و حتی انسان تعامل و صحبت کنند. اینترنت اشیا فرصت‌هایی ایجاد می‌کند برای ادغام مستقیم دنیای فیزیکی و سیستم‌های مبتنی بر کامپیوتر، سیستم‌هایی مانند؛ خودروهای هوشمند، یخچال‌های هوشمند و خانه‌های هوشمند که این روزها در مباحث و مجالس مختلفی به آن‌ها اشاره می‌شود و لازم است که بدانید همه این دستگاه‌ها در زیرمجموعه اینترنت اشیا قرار می‌گیرند.

نتایج تحقیق نشان داد که اینترنت اشیا بر بعد فرهنگی جوانان شهر تهران نقش مثبت و معنادار دارد؛ بنابراین پیشنهاد می‌گردد: شناخت ابعاد گوناگون آن به‌ویژه در جامعه ما از ضرورتی حیاتی برخوردار است. جهانی‌شدن نیز مانند بسیاری از تحولات دیگر تاریخی هم پیامدهای مثبت و هم منفی دارد. از این‌رو باید برای بهره‌گیری از دستاوردهای مثبت آن آماده شد و آن را شناخت و ارزیابی کرد. نتایج تحقیق نشان داد که اینترنت اشیا بر تعامل با دنیای فیزیکی جوانان شهر تهران نقش مثبت و معنادار دارد؛ بنابراین پیشنهاد می‌گردد به کمک اینترنت اشیا، برنامه‌ها و دستگاه‌های مختلف از طریق اتصال اینترنت با یکدیگر و حتی انسان تعامل و صحبت کنند.

## منابع

- فتحی، سروش (۱۳۹۳). بررسی رابطه مصرف شبکه‌های اجتماعی مجازی با سبک زندگی جوانان؛ مورد مطالعه جوانان شهر خلخال، جامعه‌شناسی مطالعات جوانان، ۴(۱۳)، ۸۸-۶۹.
- ظهیری‌خواه، ندا؛ کُرد، محمد. (۱۳۹۹). سبک زندگی اسلامی، تهران: نشر ماهواره.

- صفارهرندی، سجاد. (۱۳۸۹). سبک زندگی چند سال دارد؟ (تاریخچه تولد مفهوم سبک زندگی در علوم اجتماعی)، سوره اندیشه، ۴۶، ۶۰-۶۱.
- سواری، احمد. (۱۳۹۷). تعاملات و روابط اجتماعی، تهران: نشر نگاه.
- زارع، زهرا. (۱۳۹۳). شبکه‌های اجتماعی تعاملات آنلاین با نگاهی به شهر تهران، به سفارش و زیر نظر اداره کل مطالعات اجتماعی و فرهنگی شهرداری تهران. تهران: نشر شهر.
- کاویانی، محمد. (۱۳۹۲). سبک زندگی اسلامی و ابزار سنجش آن. قم: پژوهشگاه حوزه و دانشگاه.
- مهدوی کنی، محمدسعید. (۱۳۸۷). دین و سبک زندگی، تهران: انتشارات دانشگاه امام صادق (ع).
- یوسفی، روح‌الله. (۱۳۹۱). بررسی ریشه‌های تاریخی سبک زندگی ایرانیان در نشست مرکز تحقیقات صدا و سیما.
- قاسمی، علی‌اکبر. (۱۳۹۸). سبک زندگی تقوا محور بر اساس قرآن و روایات، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه پیام نور استان قم، مرکز پیام نور قم.
- زمانزاده، پیمان. (۱۳۹۷). جنبه‌های مالکیت فکری اینترنت اشیا، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده حقوق.
- ناظری، خدیجه. (۱۳۸۷). میزان تفاوت معیارهای دوست‌یابی نوجوانان در فضای مجازی و غیرمجازی، تهران: پایان‌نامه کارشناس ارشد. دانشکده علوم ارتباطات.
- بشیر، حسن؛ افراسیابی، محمدصادق. (۱۳۹۱). شبکه‌های اجتماعی اینترنتی و سبک زندگی جوانان؛ مطالعه موردی بزرگ‌ترین جامعه مجازی ایرانیان. فصلنامه تحقیقات فرهنگی، ۵(۱)، ۳۱-۶۰.
- گیدنز، آنتونی. (۱۳۸۸). تجدد و تشخیص؛ جامعه و هویت شخصی در عصر جدید. ترجمه‌ی ناصر موفقیان، تهران: نشر نی، چاپ ششم.
- فراهانی، سمیرا. (۱۳۹۹). یک پروتکل امن برای همگام‌سازی برای دستگاه‌های اینترنت اشیا، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، موسسه آموزش عالی پویش، دانشکده مهندسی کامپیوتر و فناوری.
- سیفی، عاطفه؛ تاجفر، امیرهوشنگ؛ قیصری، محمد. (۱۳۹۷). بررسی مدیریت داده در فناوری اینترنتی از اشیا، اولین کنفرانس بین المللی دستاوردهای پژوهشی در مهندسی برق و کامپیوتر.
- Mathias, R.L., Regina Kazue, T., et al. (2016). Relationship between social capital indicators and lifestyle in Brazilian adults, Cad. Saúde Pública, 31, <http://dx.doi.org/10.1590/0102-311X00132614>.
- Mosher, C.E., Sloane, R., Morey, M.C., Snyder, D.C., Cohen, H.J., Miller, P.E., et al. (2014). Associations between lifestyle factors and quality of life among older long- term breast, prostate, and colorectal cancer survivors, 115 (17), 4001- 9.
- Friis, K., Ekholm, O., Hundrup, Y.A. (2012). The relationship between lifestyle, working environment, socio- demographic factors and expulsion from the labour market due to disability pension among nurses. Scand J Caring Sci, 22 (2), 241- 8. doi: 10.1111/j.1471- 6712.2007.00521.x.
- Yahyaoui, A., Abdellatif, T., Yangui, S., & Attia, R. (2021). READ-IoT: Reliable Event and Anomaly Detection Framework for the Internet of Things. IEEE Access, 9, 24168-24186.
- Ryuji, O. (2019). Fault-Tolerant Fog Computing Models in the IoT, Hosei University, Tokyo.

- Clark, F., Jackson, J., Carlson, M., Chou, C.P., Cherry, B.J., Jordan- Marsh, M., et al. (2015). Effectiveness of a lifestyle intervention in promoting the well- being of independently living older people: Results of the well elderly 2 randomised controlled trial]. *Epidemiol Community Health*, 66 (9), 782- 90.