

بررسی رفتار اطلاع‌یابی دانشجویان بر اساس بعد تعامل نظریه تغییر بنیادین: مطالعه موردی دانشجویان جدیدالورود کارشناسی دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی دانشگاه تبریز

سمیرا مرادی^۱، رسول زوارقی^{۲*}، افشین حمدی پور^۳

تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۱۱/۲۰ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۳/۲۲

چکیده

هدف: رفتار اطلاع‌یابی همان تعامل بین کاربران با نظام منابع اطلاعاتی و هدف از پژوهش حاضر، بررسی رفتار اطلاع‌یابی دانشجویان در فضای مجازی بر اساس بعد تعامل نظریه تغییر بنیادین است.

روش: این پژوهش کیفی و روش مورد استفاده نظریه زمینه‌ای است. جامعه پژوهش دانشجویان جدیدالورود کارشناسی دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی دانشگاه تبریز بودند که با روش گلوله‌برفی فرآیند نمونه‌گیری انجام شد و پس از مصاحبه با ۲۱ نفر داده‌های مورد نیاز به اشباع رسید. برای تحلیل داده‌ها نیز از نرم‌افزار مکس کیو.دی.ای. استفاده شد.

یافته‌ها: پس از سه مرحله کدگذاری باز، محوری، و انتخابی ۹ طبقه مفهومی مرتبط به مقوله تعامل در فرآیند اطلاع‌یابی در بستر فضای مجازی شناسایی شد. این طبقات مفهومی عبارتند از: میزان استفاده از فضای مجازی در طول روز، انگیزه و هدف استفاده از فضای مجازی، استراتژی‌های جستجوی اطلاعات، تأثیر فضای مجازی بر احساسات درونی افراد هنگام استفاده، تأثیر فضای مجازی بر احساسات درونی افراد هنگام یافتن اطلاعات، تأثیر محیط بر نحوه کسب اطلاعات، تأثیر خصیصه‌های فردی بر نحوه کسب اطلاعات، کارکردهای جالب و جذاب فضای مجازی و نحوه ذخیره و استفاده از منابع اطلاعاتی.

نتیجه‌گیری: یکی از مراحل فرایند پیچیده رفتار اطلاع‌یابی در فضای مجازی تعامل است که فرد به هنگام استفاده از اطلاعات و مواجهه با سامانه‌های اطلاعاتی از خود بروز می‌دهد. نتایج این پژوهش نشان داد که اصلی‌ترین عوامل تأثیر گذار در این مرحله عبارتند از محیط و احساسات درونی فرد.

واژه‌های کلیدی: فرایند اطلاع‌یابی، بعد تعامل اطلاع‌یابی، نظریه تغییر بنیادین، رفتار اطلاع‌یابی دانشجویان در فضای مجازی

^۱ کارشناس ارشد علم اطلاعات و دانش‌شناسی دانشگاه تبریز s.moradi.429@gmail.com

^۲ دانشیار گروه علم اطلاعات و دانش‌شناسی دانشگاه تبریز zavarraqi@tabrizu.ac.ir

^۳ استادیار گروه علم اطلاعات و دانش‌شناسی دانشگاه تبریز hamdipour@gmail.com

مقدمه

اطلاع‌یابی عبارت است از کوششی هدفمندانه برای بدست آوردن اطلاعات در جواب به یک نیاز یا پر کردن یک شکاف در دانش (کیس، ۱۳۹۳).

امروزه یکی از عوامل اصلی اطلاع‌یابی، رسانه‌های دیجیتالی مبتنی بر اینترنت و فضای مجازی است. این رسانه‌ها همیشه در گذر زمان با تغییراتی روبرو بودند و نیز به شکل خاصی ارائه شده‌اند. البته این تغییرات نه تنها زندگی روزمره، بلکه رفتار اطلاع‌یابی افراد به‌ویژه شیوه جستجو، ذخیره و استفاده را شدیداً تحت تأثیر خود قرار داده‌اند. در واقع رفتار اطلاع‌یابی همان تعامل بین کاربران با نظام‌های بازیابی اطلاعاتی و تحت تأثیر محیط و احساسات افراد است (به نقل از داورپناه، ۱۳۸۶). فهم و تسهیل تعامل با اطلاعات در کنار تغییرات حاصل شده در جستجوگر انسانی اطلاعات و ارقام اطلاعاتی نیازمند در نظر داشتن فرآیند تعامل است (مارچونی، ۲۰۰۸ به نقل از نبوی و رسولی، ۱۳۹۳).

بررسی‌ها نشان می‌دهد که برخلاف جایگاه تعامل در فرآیند اطلاع‌یابی به ویژه در محیط‌های نوظهور مبتنی بر فضای مجازی، نظریه‌های اندکی در این زمینه ارائه شده است. یکی از خاص‌ترین نظریات مطرح شده در این زمینه، جهت تبیین رفتار اطلاع‌یابی جوانان و نوجوانانی که به تازگی وارد فضای ارتباطی گسترده مجازی و محیط‌های الکترونیکی مبتنی بر آن شده‌اند نظریه تغییر بنیادین^۱ می‌باشد که توسط الیزا درسانگ^۲ در سال ۱۹۹۰ ارائه شده است. نتایج پژوهش‌های وی که در قالب این نظریه تجلی دارد، نشان داده که تعامل در کنار سایر عواملی چون ارتباط و دسترسی در فضاهای اطلاعاتی جدید مجازی با تغییراتی بنیادین روبرو می‌شود. به نظر وی هر چه دانشجویان از سواد اطلاعاتی بیشتری برخوردار باشند، بهتر می‌توانند با آن روبرو شوند (فیشر، اردلز، و مک‌کچنی، ۱۳۸۷).

در پژوهشی که درسانگ و مک‌لند^۳ (۱۹۹۹) انجام دادند، دریافتند که تغییرات رخ داده در رفتار دانشجویان تحت تأثیر روش‌هایی است که آنها می‌خوانند و با منابع اطلاعاتی تعامل می‌کنند. یافته‌های شعبانی، نادری خراجی و عابدی^۴ (۲۰۱۲) مشخص نمود که دانشجویان در تعامل با محیط‌های اطلاعاتی بیشتر متمایل به یادداشت‌برداری از منابع چاپی و چاپ منابع الکترونیکی هستند و همچنین از نظر آنها مزیت خواندن دیجیتالی، روزآمد بودن آن می‌باشد و نتایج حاصل از پژوهش لیو^۵ (۲۰۰۵) نیز نماینگر آن است که با افزایش میزان خواندن منابع الکترونیکی از روی صفحه نمایش، سبک‌ها و عادت‌های خواندن نیز متمایز می‌شود و یافته‌های پژوهش کوه^۶ (۲۰۱۱) نمونه‌هایی از رفتار اطلاع‌یابی مهم ناشی از فضای دیجیتالی را جستجو، استفاده، اشتراک و خلق اطلاعات معرفی می‌نماید که اغلب لازمه اثربخشی آن، آموزش، رشد علمی و شخصی، لذت بردن و تعامل اجتماعی است.

1. Case

2. Marchionini

3. Radical Change Theory

4. Eliza T. Dresang

5. Fisher, McKechnie, Erdelez

6. Dresang & McClelland

7. Shabani, Naderikharaji, Abedi

8. Liu

9. Koh

چنان‌که پژوهش‌های مزبور نشان می‌دهد تعامل یکی اصلی‌ترین عوامل در فرآیند اطلاع‌یابی است و به طور گسترده‌ای رفتار اطلاع‌یابی افراد را تحت تأثیر خود قرار داده است. همچنین در سانگ و کوه (۲۰۰۹) باور بر آن دارند که در عصر اطلاعات دیجیتال، شکل‌ها و قالب‌های رسانه جدید تحت تأثیر ویژگی‌های خاص رسانه‌های نوین هستند که جوانان آنها را می‌آموزند و بر مبنای آنها از فضای اطلاعاتی نوین استفاده می‌کنند. از جمله این ویژگی‌های خاص عبارتند از: تعاملی و غیرخطی بودن و همچنین عملکرد رسانه‌ای که نیازمند مهارت‌های سواد اطلاعاتی است. از این رو شناسایی تغییرات رفتار اطلاع‌یابی تحت تأثیر محیط دیجیتالی از نظر بعد تعامل نیازمند انجام پژوهش‌های مستقل و جدی می‌باشد. چرا که عدم وجود درک لازم در خصوص ماهیت این خرده‌نظام از نظام کلان رفتار اطلاع‌یابی می‌تواند چالش‌هایی را در توسعه خدمات اطلاعاتی و کتابخانه‌ای مناسب به همراه داشته باشد. حال آنکه با کشف این تغییرات رفتارها است که می‌توان الگوها و رویکردهای منحصر به فرد و جدید دانشجویان را در فضای مجازی شناسایی کرد. بر این اساس بررسی بعد تعامل در فرآیند اطلاع‌یابی در میان دانشجویانی است که به تازگی فرصت درک و استفاده از فضای مجازی را به عنوان یک بستر جدید اطلاعاتی به دست آورده‌اند.

با توجه به آنچه که بیان شده، هدف اصلی پژوهش، بررسی مؤلفه مهم تعامل در فرآیند اطلاع‌یابی به‌ویژه در فضای مجازی با تأکید بر دانشجویان جدیدالورود می‌باشد.

پرسش‌های پژوهش

پرسش اصلی پژوهش

رفتار اطلاع‌یابی دانشجویان جدیدالورود دانشگاه تبریز که به تازگی وارد فضای مجازی شده‌اند، از نظر تعامل چگونه تغییر یافته است؟

پرسش‌های فرعی پژوهش

۱. دانشجویان روزانه چه مدت از وقت خود را در فضای مجازی سپری می‌کنند؟
۲. انگیزه‌های دانشجویان از گشت و گزار در فضای مجازی کدامند؟
۳. راهبردهای مورد استفاده دانشجویان برای جستجوی اطلاعات در فضای مجازی کدامند؟
۴. آیا رفتار اطلاع‌یابی دانشجویان تحت تأثیر احساسات درونی آنها هنگام استفاده و یافتن اطلاعات است؟
۵. آیا نوع محیط و ویژگی‌های فردی کاربران بر نحوه کسب اطلاعات آنها در فضای مجازی تأثیرگذار بوده است؟
۶. از دیدگاه دانشجویان کارکردهای جالب و جذاب فضای مجازی کدامند؟
۷. دانشجویان چگونه اطلاعات یافته شده از فضای مجازی را ذخیره و مورد استفاده قرار می‌دهند؟

¹. Interactivity

پیشینه‌ها

پژوهش‌های اندکی در خصوص فرآیند اطلاع‌یابی از نظر بعد تعامل و به صورت عملیاتی در این راستا انجام شده است. در اینجا به برخی از مهم‌ترین پژوهش‌های مرتبط اشاره می‌شود.

خسروی، منصوریان، علیپورحافظی و علی‌محمدی (۱۳۸۷) به بررسی تأثیر منابع الکترونیک بر مطالعه پرداختند. نتایج این پژوهش نشان داد که هدف از ایجاد منابع دیجیتالی جایگزین شدن آن با منابع چاپی نیست، ولی با توجه به قابلیت‌هایی که منابع الکترونیکی دارد، می‌تواند مکمل دنیای آنالوگ و چاپی باشد و تأثیر استفاده از این نوع منابع ارائه پاسخ سریعتر به اهداف و مطالعات می‌باشد. نتایج دیگر نشان داد که فضای اطلاعاتی جدید به رفع سریعتر نیازهای اطلاعاتی و رشد مطالعه از طریق وب کمک می‌کند.

زوارقی، موسوی، اثنی‌عشری و پورطهماسبی (۱۳۸۹) رابطه بین میزان استفاده اعضای هیأت علمی از فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطاتی با عملکرد آموزشی و پژوهشی آنان در دانشگاه تهران را با استفاده از روش پژوهش توصیفی همبستگی بررسی کردند و به این نتیجه رسیدند که اعضای هیأت علمی به میزان متوسط و زیاد از ICT برای امور آموزشی و پژوهشی استفاده می‌کنند؛ بین میزان استفاده اعضای هیأت علمی از فناوری اطلاعات با عملکرد آموزشی آنها رابطه مستقیمی وجود دارد؛ و بین میزان استفاده اعضای هیأت علمی از فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطاتی با عملکرد پژوهشی آنها رابطه مستقیمی وجود دارد، یعنی اینکه با افزایش میزان استفاده اساتید از فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطاتی عملکرد پژوهشی آنها نیز بیشتر می‌شود.

نگاهبان بنایی و انصاری (۱۳۹۰) نظرات دانشجویان دانشگاه علوم پزشکی رفسنجان درباره مطالعه در محیط‌های چاپی و دیجیتالی را با پرسشنامه محقق ساخته بررسی کردند و نتیجه گرفتند که تمایل و راحتی دانشجویان در استفاده از محیط‌های چاپی بخصوص جهت خواندن عمیق، تلاش‌های تحقیقاتی آینده را برای طراحی کتابخانه‌های کارآمدتر دیجیتالی و توانمندسازی کاربران جهت افزایش مستمر حین خواندن در محیط‌های دیجیتالی می‌طلبد.

ناصری و نوروزی (۱۳۹۵) تأثیر محیط دیجیتال را بر عادت و روش‌های خواندن با استفاده از روش پیمایشی بررسی کردند. نتایج نشان داد که جوانان معتقدند که اینترنت، خواندن تعاملی، گسترده و سطحی را افزایش و خواندن متمرکز و عمیق را کاهش می‌دهد.

در پژوهشی، درسانگ (۲۰۰۵) به بررسی رفتار اطلاع‌یابی جوانان پرداخت و یافته‌های پژوهش نشان داد که بین رفتار اطلاع‌یابی در محیط سنتی و محیط دیجیتالی و ماهیت اجتماعی اطلاع‌یابی و دسترسی اشتراکاتی وجود دارد و استفاده از فناوری رایانه‌ای یک فعالیت اجتماعی مجزا نیست و تعامل بیشتری را در محیط اجتماعی می‌طلبد.

کوه (۲۰۱۱) در پژوهشی با پیشنهاد چارچوب نظری، رفتار اطلاعاتی جوانان عصر دیجیتال را براساس نظریه تغییر بنیادین و با استفاده از دو فاز کیفی پژوهش شامل تحلیل محتوای کیفی مستقیم و تکنیک ساخت معنایی شناسایی کرد. یافته‌های مطالعه نشان داد دانش جدید را درباره روش‌های معاصر جوانانی که در فرهنگ رسانه دیجیتالی نفوذ کرده و درگیر شدند و به این نتیجه رسیدند که توسعه نشانه‌شناسی عصر دیجیتال رفتار اطلاعاتی جوانان را تقویت می‌کند و نظریه تغییر بنیادین را گسترش می‌دهد. نتایج دیگر نشان داد که آگاهی

بیشتر درباره ماهیت تغییر رفتار اطلاعاتی جوانان به توسعه مناسب خدمات کتابخانه‌ای و اطلاع‌رسانی، سیاست‌های اطلاعاتی، شناخت الگوهای بی‌نظیر جوانان عصر دیجیتال و نگرش آنها به اطلاعات کمک خواهد کرد.

شعبانی، نادری خراجی و عابدی (۲۰۱۲) رفتار خواندن دانشجویان فارغ التحصیلی دانشگاه اصفهان را در محیط دیجیتالی بر اساس پرسشنامه محقق ساخته از منابع و پرسش‌نامه لیو مورد مطالعه قرار دادند و یافته‌ها نشان داد که آنها تمایل به یادداشت‌برداری از منابع چاپی و چاپ منابع الکترونیکی دارند و بالاترین مزایای خواندن منابع الکترونیک فراهم‌آوری اطلاعات به‌روز و دسترسی از راه دور و کمترین مزایا را سهولت خواندن از روی صفحه نمایش اعلام نموده‌اند.

کوه (۲۰۱۱) در پژوهش دیگری رفتار اطلاعاتی جوانان عصر دیجیتال را بررسی کرد و توانست نظریه تغییر بنیادین را در این خصوص گسترش دهد. او در این پژوهش با رویکرد نشانه‌شناسانه به بررسی رفتار اطلاع‌یابی جوانان در عصر دیجیتال پرداخت. وی در خاتمه نتیجه گرفت که نشانه‌شناسی رفتار اطلاعاتی جدید، مفاهیم نظریه تغییر بنیادین را عملیاتی، گسترش این نظریه را تسهیل، و زمینه‌ای را برای تحقیقات آینده در این زمینه فراهم می‌کند. وی همچنین به بررسی ترکیبی از متغیرهای متنوع تأثیرگذار در رفتار اطلاع‌یابی پرداخت و مجدداً این نظریه را با شناسایی وجوهی دیگر از رفتار اطلاعاتی جوانان گسترش داد. یافته‌ها نشان داد که جوانان عصر دیجیتال حس کنترل بیشتری در حین یادگیری، جنبه‌های خلاقیت و اجتماعی دارند.

مرور پیشینه‌ها نشان می‌دهد که در زمینه تغییرات رفتار اطلاع‌یابی در فضای دیجیتالی بر اساس بعد تعامل نظریه تغییر بنیادین، در داخل پژوهشی انجام نشده و در خارج بیشتر به رفتار اطلاعاتی کودکان و نوجوانان و جوانان و بزرگسالان بر اساس نظریه تغییر بنیادین به صورت کلی اشاره شده و در مورد دانشجویان در فضای مجازی دانشگاهی هیچ پژوهشی انجام نشده است. لذا اهمیت و ضرورت انجام چنین پژوهشی به منظور بررسی رفتار اطلاع‌یابی دانشجویان جدیدالورود کارشناسی دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی دانشگاه تبریز در فضای مجازی بر اساس بعد تعامل نظریه تغییر بنیادین بیش از پیش تأیید می‌شود.

روش‌شناسی پژوهش

برای پاسخ به سؤالات پژوهش و بررسی عمیق‌تر مسائلی که دانشجویان بر اساس بعد تعامل نظریه تغییر بنیادین در مواجهه با فضای اطلاعاتی جدید با آن روبرو هستند، از رویکرد کیفی بهره برده شد. همچنین روش مورد نظر برای اجرای این پژوهش کیفی نیز نظریه زمینه‌ای است. روش گردآوری داده‌ها از طریق مصاحبه حضوری و از نوع نیمه ساختاریافته می‌باشد. بررسی ماهیت و ابعاد تعامل در فرآیند اطلاع‌یابی بر اساس مدل تغییر بنیادین درسازگ انجام شده است.

نمونه‌گیری در روش‌های کیفی، هدفمند است. روش نمونه‌گیری در پژوهش حاضر با توجه به روش آن یعنی نظریه زمینه‌ای، نمونه‌گیری نظری می‌باشد. در کل بر اساس این روش و رویکرد نمونه‌گیری ۲۱ نمونه از میان دانشجویان جدیدالورود دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی در قالب سه گروه علم اطلاعات و

دانش‌شناسی، روان‌شناسی، و علوم تربیتی مورد بررسی قرار گرفتند. دلیل انتخاب دانشجویان جدیدالورود، شناسایی میزان و چگونگی تغییر در نوع تعامل آنها در فرآیند اطلاع‌یابی به جهت ورود به محیط جدید اطلاعاتی مبتنی بر فضای مجازی در دانشگاه است. از آنجایی که در این پژوهش از دیدگاه‌های مختلفی برای تحلیل مسئله استفاده شده است، نمونه‌گیری به نحوی صورت گرفت که شامل افرادی با ویژگی‌های مختلف استفاده (از جمله دانشجویانی که بیشترین و کمترین استفاده را از این فضا تجربه کرده اند) شود. به عبارت دیگر از اینت طریق سعی شد داده‌های دریافتی لازم برای تحلیل به حداکثر میزان تنوع خود برسد.

ابزار گردآوری داده‌ها، پرسشنامه باز پاسخی بود که به صورت شفاهی و در قالب مصاحبه از دانشجویان پرسش می‌شد. به انضمام این پرسشنامه باز به هر دانشجوی شرکت کننده در پژوهش برگه راهنمای مصاحبه و همچنین محورهای اساسی برگه راهنمای مصاحبه که بر اساس بعد تعامل نظریه تغییر بنیادین تنظیم شده بودند ارائه می‌شد تا درک بهتر و کاملتری نسبت به مقوله مورد پرسش داشته باشند. سؤالات مصاحبه پس از مصاحبه اولیه با دو نفر از افراد جامعه مورد مطالعه، بازبینی و مورد تجدید نظر قرار گرفت. همچنین برای امکان تحلیل بهتر و کاملتر از مصاحبه‌های صورت گرفته با شرکت کنندگان با موافقت آنها، فایل صوتی تهیه شد.

برای سنجش روایی و پایایی ابزار گردآوری اطلاعات به مانند رویکرد غالب در پژوهش‌های کیفی طبق نظر لینکلن و گوبا^۱ (۱۹۸۵) از ملاک‌های اعتبارپذیری و قابلیت اطمینان استفاده شده است. منظور از اعتبارپذیری، بررسی مکرر داده‌ها توسط اساتید و تحلیل چند باره داده‌ها و کنترل کدگذاری‌ها توسط اساتید است که به صورت کامل توسط تیم اجرای پژوهش اعمال شد. در خصوص قابلیت اطمینان نیز می‌توان گفت که اگر به جای تکرار مصاحبه، زمینه اقتناع مشارکت کننده در پژوهش در خصوص قابل اطمینان بودن نتایج فراهم شود داده‌های کیفی پژوهش از قابلیت اطمینان لازم برای تحلیل برخوردار خواهند بود. در این پژوهش در جهت تضمین قابلیت اطمینان داده‌ها از مستندسازی داده‌های مصاحبه از جمله حفظ و نگهداری فایل صوتی مصاحبه، نگارش متن مصاحبه‌ها، پیاده‌سازی متن روی نرم افزار، حفظ اطلاعات مربوط به مشخصات نویسندگان و طبق راهکار ارائه شده توسط حریری (۱۳۸۵) استفاده شد. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از روش نظریه زمینه‌ای و نسخه ۱۰ نرم‌افزار مکس کیودی‌ای استفاده شد.

در پژوهش حاضر تجزیه و تحلیل بر اساس مراحل زیر انجام شد: بعد از هر مصاحبه محتوای آنها با دقت و خوانا، بازنویسی شد. پس از پیاده کردن مصاحبه‌ها مطالب چندین بار خوانده شد تا درک و فهم کاملی از گفته‌های مصاحبه‌شوندگان در جهت هدف پژوهش به عمل آید. روش تحلیل سطر به سطر به عنوان واحد تحلیل برای کدگذاری انتخاب شد، زیرا هرچند این روش شاید وقت گیرترین شیوه کدگذاری بود، اما بسیار سودمند ارزیابی شد و پژوهشگران را به تولید سریع مقوله‌ها و پرورش آنها جهت نمونه‌گیری بعدی در امتداد ابعاد خصوصیات کلی مقوله هدایت نمود. در این پژوهش ابتدا کدهای اولیه یا معنادار استخراج شد و براساس مقایسه مداوم، که تفاوت‌ها و تشابهات بین کدها را نشان می‌داد، طبقات جدا و ادغام گردیدند تا در نهایت

1. Lincoln & Guba

2. MaxQDA

نظریه در روند این فرآیند شکل گرفت. سه مرحله کدگذاری که برای شکل‌گیری نظریه به کار رفت، عبارت بودند از کدگذاری باز، محوری و انتخابی.

یافته‌ها

یافته‌های پژوهش حاضر مبتنی بر پاسخ‌های دانشجویان ورودی ۱۳۹۵ کارشناسی دانشگاه تبریز در سه رشته مختلف (علوم تربیتی، گرایش پیش‌دبستانی و تکنولوژی آموزشی، روان‌شناسی و علم اطلاعات و دانش‌شناسی) هستند. چنان‌که ذکر شد برای تحلیل این مصاحبه‌ها، سؤالات به صورت مضمون درآمده و هر یک از سؤالات در زیر مقوله اصلی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. شیوه تجزیه و تحلیل از طریق تحلیل محتوای کیفی (نظریه زمینه‌ای) و در قالب کدگذاری باز، کدگذاری محوری، و انتخابی انجام شده است.

در ارائه یافته‌های پژوهش سعی شده است تا بر اساس منطق و گام‌های رفتار اطلاع‌یابی در فضای مجازی با تأکید بر نظریه تغییر بنیادین (مؤلفه‌ها و ابعاد این نظریه) عمل شود. بدین صورت که ابتدا مسئله میزان استفاده از فضای مجازی جهت آشنایی بیشتر با فرآیند تعامل دانشجویان مطرح شده است؛ به دنبال آن انگیزه و هدف استفاده از فضای مجازی مورد بحث قرار گرفته است؛ سپس استراتژی‌های بکار رفته برای جستجوی اطلاعات مورد توجه قرار گرفته است؛ تأثیر فضای مجازی بر احساسات درونی افراد هنگام جستجو و یافتن اطلاعات یکی از دیگر زیربخش‌های فرایند اطلاع‌یابی در فضای مجازی است که در ادامه مورد توجه قرار گرفته است؛ در بخش‌های بعدی نیز به ترتیب نقش عامل محیط و نوع افراد در فرایند اطلاع‌یابی و همچنین کارکردهای جالب و جذاب فضای مجازی از دیدگاه دانشجویان بحث شده و در نهایت در خصوص نحوه ذخیره و استفاده از منابع اطلاعاتی در اطلاع‌یابی مبتنی بر فضای مجازی بر اساس نظریه تغییر بنیادین بحث می‌شود.

اولین مبحثی که در فرآیند تعامل مطرح می‌شود مربوط به میزان استفاده از فضای مجازی برای برقراری تعامل است. با توجه به اینکه پژوهش حاضر مبتنی بر فرآیند تعامل در فضای مجازی است. این سؤال مطرح می‌شود که دانشجویان روزانه چقدر از وقت خود را در فضای مجازی می‌گذرانند.

جدول ۱. میزان استفاده از فضای مجازی

مقوله‌ها	زیرمقوله‌ها	نقل قول‌ها
میزان استفاده از فضای مجازی در طول روز	حداقل ۱۵ دقیقه تا ۱ ساعت	«اگر دنبال مطلب خاصی باشم؛ یا ارائه درس، مقاله و تحقیقاتی که می‌خواهم انجام دهم سه ساعت، و در حالت عادی به ربع تا بیست دقیقه است.» «خیلی کم برای اینکه وقت گیر و زیاد مفید نیست و اگر هم مفید باشد حجمش زیاد است و نمی‌توانم جستجو کنم. مثلاً (چهل و پنج دقیقه).» «خیلی کم استفاده می‌کنم (یک ساعت) چون علاقه خاصی ندارم سعی می‌کنم به حالت واقعی زندگی کنم تا فضای مجازی و از فضای چاپی زیاد استفاده می‌کنم چون علاقه دارم و دسترسی راحت‌تر است.»

«گاهی وقت‌ها استفاده نمی‌کنم شاید کاری نداشتم، گاهی وقت‌ها صبح‌ها و بعد از ظهرها کلاً استفاده می‌کنم (دوازده ساعت)، بیشتر برای تحقیقات لازم می‌شود و اگر بخواهید به علم خود بیفزایید در اوقات بیکاری سراغش می‌روید و اگر لازم نباشد نمی‌روید.»	حد اکثر ۸ تا ۱۲ ساعت
«اگر اینستاگرام و تلگرام را با هم جمع کنم (هشت یا نه ساعت)، البته زمان‌هایی که کلاس ندارم و وقت آزاد است، بیکار باشم و بیشتر شب‌ها می‌روم.»	

چنان‌که در جدول ۱ مشاهده می‌شود میزان استفاده از فضای مجازی در بین دانشجویان، روزانه حداقل ۱۵ دقیقه تا ۱ ساعت و حداکثر ۸ تا ۱۲ ساعت است.

مبحثی دیگر که در زمینه تعامل در فرآیند اطلاع‌یابی مطرح است، انگیزه و هدف استفاده از فضای مجازی است. مقوله‌ها و زیرمقوله‌های این مسئله در قالب جدول ۲ ارائه می‌شود.

جدول ۲. انگیزه و هدف استفاده از فضای مجازی

مقوله‌ها	زیر مقوله‌ها	نقل قول‌ها	شرکت‌کنندگان
عوامل تحصیلی	آموزش	«آزمونی که برای کنکور و دبیرستان می‌دادم بیشتر آنها به صورت دیجیتالی بودند؛ حتی کتاب و نمونه سؤالات آنلاین می‌گذاشتند از آنها استفاده می‌کردم.»	۱، ۲، ۵، ۶، ۹، ۱۳، ۲۱، ۲۰، ۱۹، ۱۶، ۱۵
		«اول سرگرمی بود ولی الان در کلاسهایمان، فایل درسی در قالب پی‌دی‌اف می‌گذارند مفید است.»	
		«با ورود به دانشگاه، ضرورتش بیشتر است. مثلاً اگر یک روز کلاس نمی‌روید، دنیای دیجیتال این مزیت را دارد که دوستانم عکس می‌گیرند و می‌فرستند.»	
		«بیشتر برای تحقیقات لازم می‌شود.»	
	پژوهش	«بعضی وقت‌ها علمی و بعضی وقت‌ها غیرعلمی مانند سایت گوگل اسکالر که در آن مقاله‌هایی که به رشته خودم مربوط می‌شوند مطالعه می‌کنم.»	۲، ۴، ۱۱، ۱۴، ۲۱
عوامل اجتماعی	سرگرمی	«جهت سرگرمی به فضای مجازی می‌روم ولی بیشتر برای مسائل درسی استفاده می‌کنم.»	۲، ۴، ۵، ۷، ۸، ۹، ۱۰، ۱۱، ۱۲، ۱۳، ۱۶، ۱۸، ۲۰
		«سرگرمی، تفریح و خوش گذرانی، برای اینکه روزها را بگذرانم.»	
		«همه هستند و انسان اگر نباشد از جامعه عقب می‌ماند.»	
		«همه دوستان فضای مجازی بودند.»	۱، ۴، ۶، ۸، ۱۰، ۱۲
	تقلید	«از وقتی دیدم بین عموم مردم رایج است.»	۱۴، ۱۹، ۱۸، ۲۱
		«خیلی باب شده است.»	
		«دانشگاه و دوستان و اساتید و عوامل بیرونی.»	
		«آگاهی از وقایع روز و اشتراک گذاشتن اتفاقاتی که پیرامون افراد اتفاق می‌افتاد.»	۵، ۱۱، ۱۶، ۱۷، ۲۱
		«واقعاً اطلاعات آن به‌روز است و هر روز اطلاعات جدیدتر می‌شود.»	
	پرکردن اوقات فراغت	«بیشتر برای پرکردن اوقات فراغت و وقت‌هایی که تنها هستم.»	۲، ۶، ۲۱
		«به‌خاطر اوقات فراغتم.»	
		«ارتباط با دوستان و خویشاوندان»	
عوامل ارتباطی و اطلاعاتی	ارتباط با اطرافیان	«احوالپرسی کردن از دوستانم و خانواده‌ام که از من دور هستند و همچنین با خواهرم حرف بزنم.»	۱، ۲، ۳، ۴، ۵، ۶، ۸، ۱۱، ۱۰، ۱۲، ۱۳، ۱۵، ۱۶، ۱۷، ۲۰، ۲۱

	«آشنایی با فضاهاى دقیق، همچنین با خلق و خوی افرادی که شاید مشابه اخلاق بنده باشد و در آن مسائل اشتراک‌نظر داشته باشیم و نیز یافتن دوستان جدید».	
۲۱، ۲۰، ۱۳، ۱۱، ۵	«اطلاعات بیشتری کسب کنم».	افزایش میزان اطلاعات و آگاهی
	«اطلاعاتم را بالا ببرم».	
	«کسب اطلاعات»	
	«چیزی که درباره خیلی مسائل نمی‌دانم کلیک می‌کنم می‌آورد».	
۱۴	«گوشی اندروید خریدم».	اقتضانات فناوری‌های نوین
	«تسهیل در ارتباط»	سهولت ارتباط
۷، ۱	«بتوانید راحت‌تر ارتباط برقرار کنید».	
۲۱، ۱۳، ۱۲، ۴	«جذابیتی که داشت و متفاوت بودن آن با چیزهایی که قبلاً دیده بودیم».	جذابیت و متنوع
	«اطلاعات گسترده، متنوع و جذابیتی که دارد».	
۲۰، ۱۲، ۹	«احساس نیاز پیدا کردم».	نیاز
۲۰، ۱۷، ۱۰	«حس کنجکاوی‌ام برطرف می‌شود».	کنجکاوی
	«حس کنجکاوی و اینکه در عالم بیرون چه چیزی اتفاق می‌افتد».	عوامل درونی

چنان‌که در جدول ۲ مشاهده می‌شود انگیزه‌ها و اهداف استفاده از فضای مجازی را می‌توان در چهار مقوله اصلی عوامل تحصیلی، عوامل ارتباطی و اطلاعاتی، عوامل اجتماعی، و درونی دسته‌بندی نمود. یافته‌های پژوهش نشان داد که بیشترین انگیزه و هدف دانشجویان از استفاده از فضای مجازی عبارتند از: عوامل تحصیلی شامل آموزش، پژوهش، عوامل اجتماعی چون سرگرمی، و عوامل ارتباطی و اطلاعاتی چون ارتباط با اطرافیان از جمله دوستان، اقوام و خانواده که در قالب جدول ۲ ارائه می‌شود. چنان‌که در مقدمه اشاره شد یکی از فرآیندهای تعامل، استراتژی‌های جستجوی اطلاعات است. بر این اساس اطلاعات مربوط به این مفهوم در فرآیند تعاملی دانشجویان در بستر رفتار اطلاع‌یابی آنها در فضای مجازی در قالب جدول ۳ ارائه می‌شود.

جدول ۳. استراتژی‌های جستجوی اطلاعات

مقوله‌ها	زیرمقوله‌ها	نقل قول‌ها	شرکت‌کنندگان
جستجوی ساده	جستجوی جمله و کلیدواژه	«بعضی وقت‌ها جمله و بیشتر کلیدواژه، و اگر از جمله استفاده کنم مطلب اصلی را استنباط می‌کنم. به نجوم علاقه دارم و یک‌سری اطلاعاتی که می‌خواستم و ارجاع‌هایی که می‌دهند، اطلاعات بهتری یاد می‌گیرم».	۱، ۲، ۷، ۹، ۱۰، ۱۱، ۱۲، ۱۴، ۱۵، ۱۶
		«بستگی به مطالبی دارد که می‌خواهم و گاهی می‌خواهید در قالب کلیدواژه، و برخی مواقع در قالب یک عبارت می‌آورد».	۱۷، ۱۸، ۱۹، ۲۰
		«بعضی وقت‌ها کلیدواژه و بعضی مواقع جمله یا کلمه جستجو می‌کنم».	

«با استفاده از کلیدواژه، جمله و برخی مواقع به صورت کلیدواژه‌ای جستجو می‌کنم و اگر بخواهم اطلاعات بیشتری به دست آورم باید جزئیات بیشتری به آن اضافه کنم.»
 «از جستجوی پیشرفته، زیاد استفاده نمی‌کنم و بیشتر کلیدواژه استفاده می‌کنم.»

«جمله‌ای که می‌خواهم استفاده کنم، می‌نویسم و از جستجوی پیشرفته جستجوی پیشرفته جستجوی دقیق می‌روم (دقیقاً بعضی چیزها را می‌نویسم حتی اگر انگلیسی باشد).»

۲

چنان‌که یافته‌های جدول ۳ نشان داد دانشجویان هنگام جستجوی اطلاعات خویش و تعامل با منابع اطلاعاتی گاهی کلیدواژه و جمله، و برخی از آنها هم کلیدواژه مستقیم به کار می‌بردند. همچنین به صورت محدودی از جستجوی پیشرفته استفاده می‌کنند.

از دیگر مباحث مهم در فرآیند تعامل تأثیر فضای مجازی بر احساسات درونی افراد هنگام استفاده و یافتن اطلاعات است. از آنجایی که رفتار اطلاع‌یابی افراد تحت تأثیر احساسات قرار می‌گیرد، در پژوهش حاضر تأثیر فضای مجازی بر احساسات درونی افراد هنگام استفاده و یافتن اطلاعات نیز مورد بررسی قرار می‌گیرد. اطلاعات مربوط به این مباحث در قالب جدول ۴ و ۵ ارائه می‌شود.

جدول ۴. تأثیر فضای مجازی بر احساسات درونی افراد هنگام استفاده از اطلاعات

مقوله‌ها	زیرمقوله‌ها	نقل قول‌ها	شرکت‌کنندگان
احساس مثبت	حس خوشحالی	«هر چیزی که دنبالش باشم پیدا کنم احساس شادی می‌کنم.» «احساس خوشحالی می‌کنم اگر به دانشم افزوده شود.»	۲۱، ۱۰، ۴
	حس خوب	«احساس خوبی، شاید شما ترم آخر هستید بعضی مسائل عاطفی را نمی‌توانم با شما در میان بگذارم خودم جستجو می‌کنم بدون اینکه کسی متوجه شود.» «احساس خیلی خوبی دارم، خیلی زود در اختیارمان قرار می‌دهد و خیلی کارها تسریع پیدا می‌کند.»	۱۵، ۱۲، ۸، ۵
	حس لذت	«خیلی سرگرم‌کننده است، اوقات فراغتم را پر می‌کند و بعضی مواقع آموزنده و علمی است.» «از تلگرام و اینستاگرام برای پر کردن اوقات فراغت استفاده می‌کنم و سعی می‌کنم خوش بگذرد. مثلاً داندو فیلم و عکس‌های طنز.»	۱۴، ۶
احساس منفی	ناخوشایند	«کلاً چیزی نیست که خیلی خوشایند باشد اگر کنترل شده باشد مناسب و به نفع خیلی‌ها است.»	۲
	حس پشیمانی	«واقعاً بعد از مدت‌ها احساس می‌کردم ای کاش هیچ وقت وارد فضای مجازی نمی‌شدم به خاطر دروغ‌ها و قضاوت‌های اشتباهی که درباره‌ام شد از همین فضای مجازی بود.»	۱۸
	حس تنفر	«من از فضای مجازی خیلی متنفرم چون خوشم نمی‌آید، کسل‌کننده و بی‌روح، و اعتیادآور است و خیلی وقت‌ها ناگزیر استفاده می‌کنم.»	۱

احساس نیاز و کنجکاوی	حس نیاز	«احساس می‌کردم نیاز و یک چیزی کم دارم و اخیراً هم کم استفاده می‌کنم فکر می‌کنم اتفاقاتی می‌افتد بی‌خبر هستم.»	۱۷، ۱۲
----------------------	---------	---	--------

جدول ۵. تأثیر فضای مجازی بر احساسات درونی افراد هنگام یافتن اطلاعات

مقوله‌ها	زیر مقوله‌ها	نقل قول‌ها	شرکت‌کنندگان
احساس مثبت	حس خوشحالی	«تقریباً بیشتر شاد می‌شوم».	۴، ۷، ۹، ۱۰، ۱۱، ۱۲
		«طبیعتاً آدم خوشحال می‌شود».	۱۹، ۲۱
	حس خوب	«احساس خوبی دارم وقتی که بهترین مقاله را انتخاب کنم و بهترین نمره را بگیرم».	۳، ۶، ۱۵، ۱۹
		«هر کسی احساس خوبی دارد».	
	حس رضایت	«احساس می‌کنم به هدف کوتاه مدت‌م رسیدم وقتی اطلاعات مورد نیازم را پیدا کنم احساس رضایت دارم».	۸، ۱۴
		«خیلی راضی هستم از تکنولوژی که وجود دارد».	
	رفع نگرانی	«احساس می‌کنم به یک هدف گمشده‌ای که داشتم رسیدم، به مسائل دیگر فکر می‌کنم و تا حدودی دغدغه‌ام رفع می‌شود».	۱۷

چنان‌که در جدول ۴ و ۵ مشاهده می‌شود احساس درونی زمان استفاده از فضای مجازی را می‌توان در سه مقوله احساس مثبت، احساس منفی، و احساس نیاز و کنجکاوی، و احساس درونی دانشجویان را هنگام یافتن اطلاعات می‌توان در تک مقوله احساس مثبت دسته‌بندی نمود.

بنا به یافته‌های به‌دست آمده، دانشجویان در استفاده از فضای مجازی به دلیل کسب و افزایش اطلاعات، و رسیدن به خواسته‌های مورد نیاز بیشتر شاد می‌شوند و به دلیل بیان مسائل عاطفی به‌راحتی بدون آگاهی اطرافیان از انگیزه درونی خود، دسترسی سریع به اطلاعات و تسریع یافتن کارهایشان در زمان فشرده، احساس خوبی دارند و از فضای مجازی برای پر کردن اوقات فراغت و خوش گذرانی لذت می‌برند. برخی هم احساس مختلفی از جمله حس ناخوشایند، حس پشیمانی، حس تنفر، و حس نیاز دارند. همچنین آنها هنگام یافتن اطلاعات، خوشحال می‌شوند و وقتی مقاله مناسبی را از بین چندین مقاله انتخاب می‌کنند و نمره عالی در دروسشان می‌گیرند و نیز زمانی که اطلاعات مورد نیاز خود را پیدا می‌کنند حس خوبی دارند و از امکانات پیشرفته فناوری راضی هستند و با رسیدن به هدف اصلی خود دغدغه و نگرانی‌های آنان رفع می‌شود. یکی دیگر از مباحث مهم در فرآیند تعامل تأثیر محیط و نوع افراد بر نحوه کسب اطلاعات است. حال سؤال اینجاست که آیا محیط و نوع افراد بر نحوه کسب اطلاعات تأثیر می‌گذارد. اطلاعات مندرج در جدول ۶ و ۷ نشانگر مؤلفه‌های این مبحث مهم است.

جدول ۶. تأثیر محیط بر نحوه کسب اطلاعات

مقوله‌ها	زیرمقوله‌ها	نقل قول‌ها	شرکت‌کنندگان
موقعیت فیزیکی	تأثیر منفی محیط شلوغ بر تمرکز حواس	«بعضی مواقع بچه‌ها به سلف نزدیک سایت دانشگاه می‌روند، ناهارشان را می‌خورند و زمانی که از آنجا بیرون می‌آیند سر و صداهایشان باعث می‌شود که حواسمان پرت شود.» «محیط می‌تواند تأثیر داشته باشد. مثلاً در این اتاق درس می‌خوانیم اگر سر و صدای اضافی باشد نمی‌توانیم روی مسأله‌ای تمرکز کنیم.»	۱۷، ۱۵، ۹، ۶
	تأثیر مثبت محیط آرام بر تمرکز حواس	«صبح‌ها وقتی سایت دانشگاه می‌روید راحت هستید و خلوت است آدم می‌تواند کارهایش را راحت انجام دهد.» «در مکان‌های خصوصی راحت‌ترم، تسلطم بیشتر است و محیط تأثیر می‌گذارد.»	۶، ۲
علل محیطی	تأثیر متمایز محیط‌های رسمی (دانشگاهی)	«قطعاً محیط تأثیر می‌گذارد و هم‌سن و سال‌های من که وارد دانشگاه نشدند و در خانه‌شان هستند، کمتر از اینترنت و فضای دیجیتال استفاده می‌کنند، وارد دانشگاه که می‌شویم تحت تأثیر شرایط محیطی و افراد قرار می‌گیریم.»	۱

چنان‌که یافته‌های جدول ۶ نشان می‌دهند تأثیر محیط بر نحوه کسب اطلاعات را می‌توان در دو مقوله موقعیت فیزیکی و علل محیطی دسته‌بندی کرد. موقعیت فیزیکی همان تأثیر منفی محیط شلوغ بر تمرکز حواس و تأثیر مثبت محیط آرام بر تمرکز حواس، و علل محیطی همان تأثیر متمایز محیط‌های دانشگاهی است. با توجه به اظهارات دانشجویان، در مکان‌های آرام تسلط، راحتی و تمرکز حواس بیشتری دارند و در مکان‌های شلوغ حواسشان پرت می‌شود و تمرکز لازم را ندارند که در قالب جدول ۶ ارائه شده‌اند.

جدول ۷. تأثیر نوع افراد بر نحوه کسب اطلاعات

مقوله‌ها	زیرمقوله‌ها	نقل قول‌ها	شرکت‌کنندگان
ارتباطات رسمی	تأثیر اساتید	«از یک جهت پیش‌استاد و از جهتی دیگر پیش‌دوستانت جستجو کنید.» «تأثیر نمی‌گذارد ولی بستگی دارد تحت چه شرایطی باشید. مثلاً پیش‌شخص معتبر، بزرگی، استاد و دانشجو باشید تأثیر می‌گذارد.»	۱۸، ۱۳، ۱
	تأثیر افراد متخصص	«در محیط از افراد متخصص کمک می‌گیرم.» «شاید در مکانی هستید یکی از فامیلامون متخصص کامپیوتر آنجا باشد باعث شود سطح اطلاعات را بالا ببرید.»	۲۱، ۷
ارتباطات غیررسمی	تأثیر دوستان	«در هنگام جستجو پیش‌دوستانت راحت‌تر هستید.» «اگر در انتخاب موضوع باشد شاید تأثیر داشته باشد. مثلاً در این اتاق اگر موضوع سیاسی و اجتماعی را جستجو کنم و دوستانم مرا ببینند، می‌گویند بهتر نیست به جای انتخاب موضوع به سوی فلان حزب بروید و این طوری تأثیر می‌گذارد.»	۱۳، ۷، ۱

چنان‌که یافته‌های جدول ۷ نشان می‌دهند تأثیر نوع افراد بر نحوه کسب اطلاعات را می‌توان در دو مقوله ارتباطات رسمی و غیررسمی دسته‌بندی نمود. اساتید و دوستان بر نحوه کسب اطلاعات تأثیر می‌گذارند

و دانشجویان زمان جستجوی مسائل غیرعلمی، پیش‌دستانشان راحت‌تر از بودن در پیش‌اساتید هستند و می‌توانند از افراد متخصص کمک بگیرند که در جدول ۷ ذکر شده‌اند. یکی دیگر از مباحث مهم در فرآیند تعامل کارکردهای جالب و جذاب فضای مجازی است. اطلاعات مندرج در جدول ۸ نشانگر مؤلفه‌های این مبحث است.

جدول ۸. کارکردهای جالب و جذاب اینترنت

مقوله‌ها	زیرمقوله‌ها	نقل قول‌ها	شرکت‌کنندگان
کارکردهای آموزشی و فراغتی	علمی و سرگرمی	«سایت گوگل اسکالر خیلی جذاب است چون فقط سایتی است که مقاله‌ها را می‌گذارند، مطالعه می‌کنم و موضوع‌های علمی که ارانه می‌دهند خیلی برام جذاب است.» «همان گوگل، وقتی جستجو می‌کنید اطلاعاتش بیشتر و خیلی گسترده‌تر از سایت‌های دیگر است.» «کانال‌های سرگرمی که مناسب سن خودمان، و بعضی وقت‌ها علمی است.» «در اینستاگرام عکس‌های علمی (سختی از بزرگان در قالب عکس) زیبا است.» «وبگردی» «جذابیت خاصی ندارد و به خاطر تفتن و مطالب سرگرمی مانند دالود آهنگ است.»	۲۱، ۱۱، ۳، ۱
تسهیلات ارتباطی	دسترسی آسان	«خیلی راحت‌تر به آن دسترسی می‌یابید و به نظر من مردم به همین خاطر ترغیب شدند که از آن استفاده کنند.» «اینکه به هر چیزی بخواهید می‌توانید دسترسی پیدا کنید و نیازی نیست همه جا را بگردید تا مطلب کوتاهی پیدا کنید.» «دسترسی سریع به اطلاعات علمی، زیرا از بیرون کتاب می‌خرید خیلی وقت می‌برد.»	۱۲، ۹، ۱
	سرعت	«فضای مجازی ارتباط را آسان می‌کند.»	۲۱، ۸
	سهولت ارتباط	«با خانواده و دوستانم حرف بزنم با وجود اینکه شهر دوری هستم.» «از همه چیز با خبر می‌شوید. مثلاً از تکنولوژی، جهان، و اتفاقاتی که اطراف افتاده است.»	۸، ۱
تسهیلات اطلاعاتی	روزآمد بودن امکانات و تسهیلات ارزان	«همین که مطالب جدیدی برای اهدافمان هستند و پیدا می‌کنیم.» «امکانات زیادی که دارد، کم هزینه است و می‌توانید هر چیزی مانند آهنگ، عکس ارسال کنید.»	۱۹، ۱۷، ۵
			۱۰

چنان‌که یافته‌های جدول ۸ نشان می‌دهند کارکردهای جالب و جذاب فضای مجازی را می‌توان در چهار مقوله کارکردهای آموزشی و فراغتی، تسهیلات ارتباطی، تسهیلات اطلاعاتی، و هزینه سودمندی دسته‌بندی نمود. در توضیح این موارد می‌توان اینچنین گفت که یکی از مهم‌ترین کارکردهای جذاب فضای مجازی در بین دانشجویان، کارکردهای علمی و سرگرمی است و همچنین ویژگی منحصر به فرد فضای مجازی برای کاربران عبارتند از دسترسی آسان، روزآمد بودن آن، سرعت، سهولت ارتباط، و امکانات و تسهیلات ارزان.

اگر یکی از مباحث مهم فرآیند اطلاع‌یابی را نحوه ذخیره و استفاده از منابع اطلاعاتی بدانیم باید پاسخگوی این مسئله باشیم که دانشجویان چگونه اطلاعات خود حاصل از تعامل با فضای مجازی را ذخیره و استفاده می‌کنند. جدول ۹ اطلاعات بیشتری در این خصوص ارائه می‌دهد.

جدول ۹. نحوه ذخیره و استفاده از منابع اطلاعاتی

مقوله‌ها	زیرمقوله‌ها	نقل قول‌ها	شرکت کنندگان
ذخیره الکترونیکی	ارسال به دوستان	«از طریق تلگرام به دوستانم ارسال می‌کنم.»	۸، ۷، ۵، ۳، ۲، ۱
		«به دوستانم هم ارسال می‌کنم.» «اگر از تلگرام اینستاگرام باشد اسکرین‌شات و در گالری ذخیره می‌کنم.»	۱۶، ۱۰
ذخیره در حافظه‌های بیرونی	ذخیره در حافظه‌های بیرونی	«کامپیوترم یا گوشی‌ام ذخیره می‌کنم.» «گوشی، رم و فلش ذخیره می‌کنم.» «هم به صورت ورد در فلش ذخیره می‌کنم.» «یا دانلود و یا در ورد کپی و ذخیره می‌کنم.»	۱۳، ۸، ۷، ۶، ۲ ۲۱، ۱۶
	ذخیره در کامپیوتر	«در مرورگرها باشد مطالب را های‌لایت و در ورد کپی می‌کنم.» «از بوک‌مارک کردن تا حدودی استفاده می‌کنم.»	۱۴، ۸، ۶، ۲
	بوک‌مارک کردن	«بعضی وقت‌ها از بوک‌مارک کردن استفاده می‌کنم.»	۱۳، ۱۱، ۶، ۲
	ذخیره در فضای ابری	«ایمیل می‌کنم ولی از اینترنت مطالبی به دیگری ارسال نکردم.» «کپی می‌کنم، مطالب را دو یا سه بار می‌خوانم و قسمت‌هایی که مورد نیاز بود روی کاغذ می‌نویسم.»	۱۶ ۲۰، ۱۵، ۵
ذخیره چاپی	تولید گزارمان کوتاه از متن	«ذخیره نمی‌کنم و همین که خودم می‌خوانم یک برداشت از آن را ملکه ذهن می‌کنم.» «بستگی دارد اگر کوتاه بود به درستی می‌نوشتم.» «اگر خیلی کوتاه باشد می‌نویسم.» «بستگی دارد اگر کوتاه بود به درستی می‌نوشتم و اگر زیاد بود چاپ می‌کردم.»	۲۰، ۱۵، ۵ ۱۱، ۹، ۵، ۳، ۱
	چاپ منابع	«معمولاً پرینت می‌گیرم تا یک چیزی دستم باشد.» «اگر مطلب برایم خیلی مهم باشد و خوشم بیاید پرینت می‌گیرم.»	۲۱، ۱۸، ۱۲

چنان که یافته‌های جدول ۹ نشان می‌دهند نحوه ذخیره و استفاده از منابع اطلاعاتی را می‌توان در دو مقوله ذخیره الکترونیکی و ذخیره چاپی دسته‌بندی نمود. در توضیح بیشتر باید افزود که دانشجویان زمان تعامل با منابع اطلاعاتی به‌ویژه ذخیره و استفاده از منابع اطلاعاتی از روش‌های مختلفی استفاده می‌کنند و برای راحتی و در دست گرفتن، و خواندن مطالب مهم بیشتر چاپ می‌کنند. همچنین از طریق شبکه‌های مجازی به دوستان ارسال می‌کنند و به صورت محدودی از ایمیل استفاده می‌کنند.

بحث و نتیجه‌گیری

در پژوهش حاضر مقوله تعامل در فرآیند اطلاع‌یابی بر اساس نظریه تغییر بنیادین با تأکید بر فضای مجازی در میان دانشجویان جدیدالورود بر اساس ابعاد مورد بررسی در نظریه تغییر بنیادین در سانگ بررسی شد. پس از سه مرحله کدگذاری باز، و محوری، ۹ طبقه مفهومی مرتبط به مقوله تعامل در فرآیند اطلاع‌یابی در بستر فضای مجازی شناسایی شده در قالب زیر به صورت کدگذاری انتخابی ارائه می‌شوند.

در واقع در این کدگذاری سعی شده است تا شرایط علی، و زمینه‌ای تعامل با فضای مجازی و همچنین راهبردها و پیامدهای آنها از سوی دانشجویانی که به تازگی با این فضا آشنا شده یا حداقل در فضایی جدید به طور مستقل و مستقیم با آن در تعامل هستند تبیین شوند.

امکانات و انگیزه و هدف استفاده از فضای مجازی (شرایط علی)؛ کارکردهای جالب و جذاب فضای مجازی (شرایط زمینه‌ای)؛ میزان استفاده از فضای مجازی در طول روز، استراتژی‌های جستجوی اطلاعات و نحوه ذخیره و استفاده از منابع اطلاعاتی (راهبردها)؛ تأثیر فضای مجازی بر احساسات درونی افراد هنگام استفاده از اطلاعات، تأثیر فضای مجازی بر احساسات درونی افراد هنگام یافتن اطلاعات، تأثیر محیط بر نحوه کسب اطلاعات و تأثیر نوع افراد بر نحوه کسب اطلاعات (پیامدها). در جدول زیر هر کدام از مقوله‌ها بر اساس شرایط علی، زمینه‌ای، راهبردها و پیامدها ارائه شده‌اند.

جدول ۱۰. بررسی مقوله‌های مهم تعامل در بررسی بعد تعامل در فرآیند اطلاع‌یابی در بستر فضای مجازی

شرایط علی	شرایط زمینه‌ای	مقوله اصلی	راهبردها	پیامدها
انگیزه و هدف استفاده از فضای مجازی	کارکردهای جالب و جذاب فضای مجازی	مقوله تعامل در فرآیند اطلاع‌یابی در فضای مجازی	میزان استفاده از فضای مجازی	تأثیر فضای مجازی بر احساسات درونی افراد
۱- عوامل تحصیلی	۱- آموزشی و فراغتی	۱- حداقل ۱۵ دقیقه تا یک ساعت	۱- حساسیت مثبت هنگام استفاده	۱- احساس مثبت
۲- عوامل اجتماعی	۲- تسهیلات ارتباطی	۲- حداکثر ۸ تا ۱۲ ساعت	۲- احساس منفی هنگام یافتن اطلاعات	۲- احساس منفی
۳- عوامل ارتباطی و اطلاعاتی	۳- تسهیلات اطلاعاتی		۳- احساس نیاز و کنجکاوی	
۴- عوامل درونی	۴- هزینه سودمندی			
			استراتژی‌های جستجوی اطلاعات	تأثیر فضای مجازی بر احساسات درونی افراد
			۱- جستجوی ساده	۱- حساسیت مثبت هنگام یافتن اطلاعات
			۲- جستجوی پیشرفته	۱- احساس مثبت
			نحوه ذخیره و استفاده از منابع اطلاعاتی	تأثیر محیط بر نحوه کسب اطلاعات
			۱- ذخیره اکترونیکی	۱- موقعیت فیزیکی
			۲- ذخیره چاپی	۲- علل محیطی
				تأثیر نوع افراد بر نحوه کسب اطلاعات
				۱- ارتباطات رسمی
				۲- ارتباطات غیررسمی

یافته‌های پژوهش حاکی از آن است که میزان استفاده از فضای مجازی در بین مشارکت‌کنندگان پژوهش حداقل ۱۵ دقیقه تا یک ساعت و حداکثر ۸ تا ۱۲ ساعت است.

انگیزه و هدف استفاده از فضای مجازی، شامل عوامل تحصیلی (آموزش و پژوهش)، عوامل اجتماعی (سرگرمی، تقلید، روزآمدسازی و پرکردن اوقات فراغت)، عوامل ارتباطی و اطلاعاتی (ارتباط با

اطرافیان از جمله دوستان، اقوام و خانواده، افزایش اطلاعات، اقتضانات فناوری‌های نوین، سهولت ارتباط، کسب اطلاعات و جذابیت و متنوع بودن آن) و نیز عوامل درونی (نیاز و کنجکاوی) است. نتایج این پژوهش با نتایج معمارباشی و میاندشتی (۱۳۹۲) مبنی بر جستجوی اطلاعات برای انجام تکالیف درسی در رتبه اول و تبادل اطلاعات با اساتید در رتبه آخر و با نتایج سعید و وهاب (۲۰۱۴) مبنی بر خواندن دیجیتالی برای سرگرمی استفاده می‌کنند، همسو است. همچنین با یافته‌های دو، ۲۰۱۰ به نقل از احمدی و یاری (۱۳۹۴) که اینترنت ممکن است افراد را از لحاظ اجتماعی منزوی سازد و امکان دارد که جوانان بیشتر از اینترنت به منظور ارتباط با دوستانشان به جای مطالعه استفاده کنند، همخوانی دارد و با نتایج پژوهشی مرادی، رجب‌پور، کیان‌ارثی، حاجلو و رادبخش (۱۳۹۳) در پنجمین انگیزه آن یعنی وقت‌گذرانی و هفتمین انگیزه یعنی سرگرمی همسو است.

تأثیر فضای مجازی بر احساس درونی هنگام استفاده از فضای مجازی بر اساس احساس مثبت (حس خوشحالی، خوب و لذت)، احساس منفی (حس ناخوشایند، پشیمانی و تنفر)، و احساس نیاز و کنجکاوی (حس نیاز) و همچنین تأثیر فضای مجازی بر احساس درونی هنگام یافتن اطلاعات مبتنی بر احساس مثبت (حس خوشحالی، خوب، رضایت و رفع نگرانی) است.

استراتژی‌های جستجوی اطلاعات شامل جستجوی ساده از جمله جستجوی جمله و کلیدواژه، و جستجوی پیشرفته (جستجوی دقیق) به صورت محدود در میان مشارکت کنندگان پژوهش است. در حالت کلی نتایج پژوهش حاضر تا حدودی با یافته‌های منصوریان (۱۳۹۰) که عواملی چون سواد اطلاعاتی و مهارت‌های جستجوی کاربری که از نظام ذخیره و بازیابی اطلاعات استفاده می‌کند، ویژگی‌های فرهنگی و اجتماعی محیط تعامل، هدف از جستجو، زمان اختصاص یافته به این فرآیند و تجربه قبلی کاربر در استفاده از این نظام از جمله عوامل مؤثر در شکل‌گیری بافت هستند، همخوانی دارد.

یافته‌های پژوهش نشان داد که از دیدگاه دانشجویان، محیط از لحاظ موقعیت فیزیکی یعنی تأثیر منفی محیط شلوغ و تأثیر مثبت محیط آرام، و علل محیطی چون تأثیر متمایز محیط‌های رسمی و دانشگاهی و همچنین نوع افراد شامل افراد رسمی مثل اساتید و افراد متخصص، و افراد غیررسمی مثل دوستان، بر نحوه کسب اطلاعات تأثیر می‌گذارد. نتایج پژوهش حاضر با یافته‌های کیس (۱۳۹۳، ص. ۲۴) که موضوع بافت را که در آن مسائلی مانند ویژگی‌های فردی، انگیزه‌های اطلاع‌یابی، محیط اطراف و انواع مردم که در آن رفتار اطلاعاتی مورد پژوهش قرار می‌گیرد، همسو است.

همچنین یافته‌های پژوهش نشان داد کارکردهای جالب و جذاب اینترنت مبتنی بر کارکردهای آموزشی و فراغتی شامل علمی و سرگرمی، تسهیلات ارتباطی چون دسترسی آسان، سرعت و سهولت ارتباط، تسهیلات اطلاعاتی مانند روزآمد بودن، و هزینه سودمندی مانند امکانات و تسهیلات ارزان آن است. بر اساس یافته‌ها نحوه ذخیره و استفاده از منابع اطلاعاتی به صورت الکترونیکی و چاپی می‌باشد. ذخیره الکترونیکی شامل ذخیره در کامپیوتر، ذخیره در فضای ابری، بوک‌مارک کردن، ذخیره در حافظه‌های

1. Saaid, Wahab

2. Du

بیرونی و ارسال به دوستان و همچنین ذخیره‌چاپی شامل تولید گزارمان کوتاه از متن و چاپ منابع است. لذا دانشجویان برای راحتی و در دست گرفتن و خواندن مطالب مهم بیشتر چاپ می‌کنند. نتایج این پژوهش با نتایج نگاهبان بنایی و انصاری (۱۳۹۰) همسو است.

بر اساس نتایج به دست آمده، اطلاع‌یابی فرآیندی تعاملی است که فرد پس از احساس نیاز به جستجو به استفاده از اطلاعات می‌پردازد و همچنین رفتار اطلاع‌یابی تحت تأثیر محیط و احساسات درونی فرد است. علاوه بر آن، برای رفع نیازهای خود با افراد دیگری ارتباط برقرار می‌کند و به عنوان بعد اجتماعی اطلاع‌یابی تلقی می‌شود. بر این اساس پیشنهاد می‌شود در خصوص استفاده از اینترنت و شیوه‌های جستجو از آن به ویژه فراهم نمودن محیطی آرام و مناسب در سطح دانشگاه جهت یادگیری، برنامه‌ریزی‌های لازم توسط اساتید دانشگاه اقدامات لازم صورت گیرد.

بر اساس این نتایج پیشنهاد می‌شود جهت استفاده بهتر دانشجویان از فضا در راستای فرآیند اطلاع‌یابی اقدامات زیر در سطح دانشگاه و سایر دانشگاه‌ها و مؤسسات عالی آموزشی و پژوهشی اعمال شود:

- پاسخگویی به نیازها و مطالبات این نسل از فضای مجازی با فراهم نمودن بسترهای مفید و سودمند اطلاعاتی و ارتباطی
- سعی در شناساندن سایر کارکردهای فضای مجازی که برای نسل فعلی مغفول هستند
- تلاش در جهت افزایش میزان استفاده از فضای مجازی در بین برخی دانشجویان و مدیریت استفاده شدید و غیرهدمند از این فضا
- توجه به موقعیتهای فیزیکی و محیطی که دانشجویان در فضای دانشگاه به هنگام تعامل با فضای مجازی نیازمند آنها هستند و فعلاً در محیط‌های دانشگاهی رسمی، به این نوع موقعیتهای فیزیکی و محیطی لازم برای تعامل بهتر و بیشتر با فضای مجازی توسط دانشجویان توجه عمده ای نشده است
- سعی در تبیین استفاده صحیح و اثربخش از فضای مجازی در قالب ارتباطات رسمی میان کلاسی میان اساتید و دانشجویان و توجه جدی به فضاهای ارتباطی غیررسمی میان دوستان و گروه‌های غیررسمی در این خصوص

منابع

- احمدی، حمید، یاری، شیوا (۱۳۹۴). ضرورت‌ها و چالش‌های مطالعه در ایران در عصمت مؤمنی و ابوالقاسم عیسی‌مراد (گردآورندگان)، مجموعه مقاله‌های همایش ملی. همایش ملی فرهنگ مطالعه در ایران، آبان ۹۲، ۲۴۳-۲۵۹. تهران: کتابدار.
- حریری، نجلا (۱۳۸۵). *اصول و روش‌های پژوهش کیفی*. تهران: دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات.
- خسروی، فریبرز، منصوریان، یزدان، علی‌پور حافظی، مهدی، علی‌محمدی، داریوش (۱۳۸۷). تأثیر منابع الکترونیک بر مطالعه. *کتاب ماه کلیات*، ۸ (۱۲۸).

داورپناه، محمدرضا (۱۳۸۶). ارتباط علمی: نیاز اطلاعاتی و رفتار اطلاع‌یابی. تهران: دبیزش؛ چاپار.

زوارقی، رسول، موسوی، میر مرتضی، اثنی‌عشری، جلیل، پورطهماسبی، سیاوش (۱۳۸۹). بررسی رابطه بین میزان استفاده اعضای هیأت علمی از فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطاتی با عملکرد آموزشی و پژوهشی آنان در دانشگاه تهران. *مطالعات کتابداری و علم اطلاعات (مجله علوم تربیتی و روان‌شناسی)*. ۱-۱۷(۵)، ۲۱۷-۲۳۶.

فیشر، کرن، مک‌کچنی، لین، اردلز، ساندا (۱۳۸۷). *نظریه‌های رفتار اطلاعاتی*. ترجمه فیروزه زارع فراشبندی و غلام حیدری، محسن حاجی زین العابدینی و لیلا مکتبی فرد، ویراسته زاهد بیگدلی، تهران: کتابدار.

کیس، دونالد (۱۳۹۳). *جست‌وجوی اطلاعات: بررسی تحقیقات در باره‌ی اطلاع‌یابی، نیازهای اطلاعاتی، و رفتار اطلاعاتی*. ترجمه زاهد بیگدلی؛ با همکاری شبنم شاهینی، روح‌الله خادمی و سیده صدیقه طاهرزاده موسویان. اهواز: دانشگاه شهید چمران.

مرادی، شهاب، رجب‌پور، مجتبی، کیان‌ارثی، فرحناز، حاجلو، نادر، رادبخش، ناهید (۱۳۹۳). انگیزه‌های استفاده از شبکه‌های مجازی اجتماعی. *فرهنگ در دانشگاه اسلامی*، ۴(۱)، ۹۵-۱۱۸.

معمارباشی، پیام، زمانی‌میاندرستی، ناصر (۱۳۹۲). واکاوی اطلاع‌یابی تحصیلی از طریق اینترنت در بین دانشجویان مقطع کارشناسی دانشکده کشاورزی رازی کرمانشاه. *علوم ترویج و آموزش کشاورزی ایران*، (۱).

منصوریان، یزدان (۱۳۹۰). رویکرد کیفی، بافت‌مدار و میان‌رشته‌ای. سخنرانی در پژوهشگاه علوم و فناوری اطلاعات ایران، ۲۵ خرداد ۹۰.

ناصری، زهرا و نوروزی، علیرضا (۱۳۹۵). تأثیر محیط دیجیتال بر عادت و روش‌های خواندن جوانان. *تحقیقات اطلاع‌رسانی و کتابخانه‌های عمومی*، ۲۲(۲)، ۲۱۳-۲۱۷.

نبوی، مجید، رسولی، بهروز (۱۳۹۳). آموزش تعامل انسان و اطلاعات: اهداف، موضوعات و منابع در نصرت ریاحی‌نیا و یزدان منصوریان (گردآورندگان). *مجموعه مقالات اولین همایش ملی. همایش ملی انسان و اطلاعات*، ۷ آبان ۹۳، ۳۷۳-۳۸۷. تهران: دانشگاه خوارزمی.

نگاهبان بنایی، طیبه، انصاری، علی (۱۳۹۰). نظرات دانشجویان دانشگاه علوم پزشکی رفسنجان درباره مطالعه در محیط‌های دیجیتالی. *مجله مرکز مطالعات و توسعه آموزش پزشکی*، ۸(۲)، ۱۲۴-۱۳۱.

References

- Dresang, E. T., & McClelland, K. (1999). Radical change: Digital age literature and learning. *Theory into practice*, 38(3), 160-167.
- Dresang, E. T. (2005). The information-seeking behavior of youth in the digital environment. *Library Trends*, 54(2), 178-196.
- Dresang, E. T., & Koh, K. (2009). Radical change theory, youth information behavior, and school libraries. *Library Trends*, 58(1), 26-50.
- Koh, K. (2011). *Proposing a theoretical framework for digital age youth information behavior building upon radical change theory*. Unpublished doctoral dissertation, The Florida State University.

- Lincoln, V. S., & Guba, E. G. (1985). Naturalistic Inquiry. Beverly Hills, CA: Sage.Literature, Technology, and Early Writing Instruction. *Language Arts*, 78(3), 207-216.
- Liu, Z. (2005), "Reading behavior in the digital environment: changes in reading behavior over the past 10 years", *Journal of Documentation*, 61 (6): 700-710.
- Saaid, S. A., & Wahab, Z. A. (2014). The Impact of Digital Based Materials on Undergraduates' Reading Habit. *International Journal of Social Science and Humanity*, 4(3), 249.
- Shabani, A. NaderiKharaji. F, Abedi, M. R. (2012). Reading Behavior of Graduate Students in Digital Environment at University of Isfahan through 2008-2009: A Case Study.*International Journal of Information Science and Management (IJISM)*, 10(1), 1-14.