

پژوهش‌های راهبردی امنیت و نظم اجتماعی

سال ششم، شماره پیاپی ۱۹، شماره چهارم، زمستان ۱۳۹۶

تاریخ دریافت: ۱۳۹۵/۱۲/۰۸ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۶/۱۰/۰۶

صص ۵۳-۷۰

## مطالعه رابطه بین استفاده از رسانه‌های مدرن و تمایل به بزهکاری در بین نوجوانان دانش‌آموز (مطالعه دانش‌آموزان مقطع متوسطه شهر بستک)

حبیب احمدی، استاد، گروه جامعه‌شناسی، دانشگاه شیراز، ایران

محمدتقی عباسی شوازی، استادیار، گروه جامعه‌شناسی، دانشگاه شیراز، ایران\*

رامین یادگاری، دانش‌آموخته کارشناسی ارشد جامعه‌شناسی، دانشگاه شیراز، ایران

فرشاد کرمی، دانشجوی دکتری جامعه‌شناسی، دانشگاه شیراز، ایران

### چکیده

تمایلات و رفتارهای بزهکارانه مانند سایر رفتارهای بهنجار در مجموعه‌ای از تعاملات و ارتباطات آموخته می‌شوند و در عصری که بخش زیادی از تعاملات و ارتباطات افراد به وسیله رسانه‌هاست، نقش رسانه‌ها در شکل‌گیری تمایلات و رفتارهای انحرافی اهمیت دارد؛ بنابراین، پژوهش حاضر، با هدف مطالعه رابطه رسانه‌های مدرن و تعاملی مدرن با تمایلات بزهکارانه دانش‌آموزان مقطع متوسطه شهر بستک انجام شده است. این مطالعه با استفاده از روش پیمایش انجام شده و اطلاعات با ابزار پرسش‌نامه خودایفا جمع‌آوری شده است. جامعه آماری پژوهش کلیه دانش‌آموزان مقطع متوسطه شهرستان بستک هستند که ۴۰۱ نفر (۲۰۰ پسر و ۲۰۱ دختر) از آنان به صورت نمونه و به‌طور تصادفی انتخاب شده‌اند. نتایج نشان می‌دهد همبستگی معناداری بین کمیت و محتوای استفاده از رسانه‌ها و تمایلات بزهکارانه دانش‌آموزان وجود دارد؛ به طوری که بین استفاده از تلویزیون‌های ماهواره‌ای، محتوای خشن و هیجانی تلویزیون‌های داخلی، بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز و هیجانی با تمایلات دانش‌آموزان به بزهکاری همبستگی مستقیم، قوی و معناداری مشاهده شده است. **واژه‌های کلیدی:** رسانه‌های جمعی، رسانه‌های تعاملی، تمایل به بزهکاری، دانش‌آموزان دبیرستانی.

## مقدمه و بیان مسأله

از دیدگاه جامعه‌شناسی انحرافات، انحراف اجتماعی به دو طبقه بزهکاری و جرم تقسیم می‌شود و گفتنی است که این طبقه‌بندی برحسب نوع و شدت رفتار انحرافی نیست؛ بلکه براساس سن افراد در هنگام ارتکاب چنین اعمالی است. باتوجه به این مطلب، چنانچه بزرگسالان رفتار انحرافی را انجام داده باشند، آن را جرم می‌نامند و در صورتی که نوجوانان و جوانان انجام داده باشند، به صورت بزهکاری محسوب می‌شود (احمدی، ۱۳۹۲: ۸ و زنگنه، ۱۳۸۳: ۱۰۷). امروزه، درباره مباحث مربوط به بزهکاری همواره بحث شده است و جامعه‌شناسان مختلف، در پی آن بوده‌اند تا عوامل مرتبط با آن را بررسی کنند که در این بین، به رسانه به شکل یکی از ابزارهای مدرن توجه شده است. با وجود رویکردهای مختلف نظری و تأکید بر عاملیت مخاطبان، رسانه‌ها همچنان ابزار قدرتمندی هستند و بر شناخت و درک افراد از جهان پیرامون تأثیر می‌گذارند؛ چنان‌که ذهنیت مردم نسبت به جهان، بستگی به محتوایی دارد که از رسانه‌ها دریافت می‌کنند (مهدی زاده، ۱۳۸۷: ۹) البته باید خاطر نشان کرد که این تأثیر باتوجه به ویژگی‌های مخاطبان و بافت اجتماعی دریافت‌کننده متفاوت است (تامپسون، ۱۳۷۹: ۵۴-۶۴). نسل کنونی جوانان و نوجوانان از ابتدای حیات خود ضمن آشنایی با رسانه، رشد می‌کند و بخش عظیمی از اطلاعات، الگوهای رفتاری و ارزش‌های خود را از آنها دریافت می‌کند. سلطه رسانه‌های امروزی به حدی است که خصوصی‌ترین تجربه‌های انسانی، از جمله هیجان‌ها و احساسات را بر می‌انگیزد و به مسیر دلخواه خود هدایت می‌کند و واکنش‌های رفتاری افراد را براساس اهداف و سیاست‌های خود شکل می‌دهد (محمدی سیف، ۱۳۹۲: ۵۹). یکی از مباحثی که در زمینه رسانه همواره در محافل علمی مطرح بوده، میزان تأثیرگذاری محتوای این وسایل در رفتارهای مجرمانه، ضداجتماعی و نابهنجار است؛ به طوری که برای ارزیابی میزان تأثیر منفی محتوای این رسانه‌ها بر روی مخاطبان بسیار تلاش کرده‌اند. جامعه از زمان ظهور صنعت رسانه مدرن، خشن‌تر شده است و این مسئله، معمولاً به شکل

یک اصل پذیرفته شده مطرح می‌شود و از نظر گروهی از صاحب‌نظران، بدیهی است که با ورود این رسانه‌ها در جامعه، زمینه بروز جرم بیشتر شود. طبق باور نیل پستمن<sup>۱</sup> در فاصله سال‌های ۱۹۵۰ تا ۱۹۷۹ میزان ارتکاب جرائم سنگین جنایی جوانان کمتر از ۱۵ ساله، ۱۱۰ برابر افزایش یافته است. از نظر او زوال دوران کودکی و حذف کودکی از دوران عمر انسان و تقلید از اعمال بزرگسالان، از تلویزیون تأثیر پذیرفته و از جمله دگرگونی‌های منفی عصر حاضر است (پستمن، ۱۳۷۸: ۲۴ و ۲۶۹) به این ترتیب، آنچه به نگرانی اندیشمندان و پژوهشگران منجر می‌شود، استفاده ابزاری و بی‌قیدوبند و عوارض فرهنگی - اجتماعی این وسایل بر جوامع بشری است که به‌ویژه کج‌روی‌ها، فساد و بزهکاری‌های<sup>۲</sup> کودکان و نوجوانان را در پی خواهد داشت. مطابق باور لازارسفلد<sup>۳</sup> و مرتن<sup>۴</sup> رسانه‌ها ابزاری بس نیرومندند که از این قدرت به‌طور شگرف در راه خیر و شر سود می‌برند و در صورت نبودن کنترل مطلوب، امکان استفاده از آنها در راه شر، بیشتر از خیر است (لازارسفلد و مرتن، به نقل از ستوده، ۱۳۸۸: ۲۰۳).

در این میان، قشر کودکان و نوجوان بیشتر از رسانه‌ها تأثیر می‌پذیرند و پیام‌ها و برنامه‌های رسانه‌ای در شکل‌دهی الگوهای رفتاری مطلوب یا نامطلوب در نزد این دسته از جمعیت کشور، به‌طور بسزایی نقش دارند (بخارایی، ۱۳۹۳: ۴۹۸). براساس مطالعات هیملویت<sup>۵</sup> و اسمیت<sup>۶</sup> درباره نمایش صحنه‌های خشونت‌آمیز در فیلم‌ها کودکان و نوجوانان، بیش از دیگران از چنین برنامه‌هایی تأثیر می‌پذیرند (کازنو، ۱۳۷۷: ۱۲۱-۱۱۸). دلیل اهمیت این موضوع توجه به این نکته است که کودکان و نوجوانان به‌طور کامل و واضح بین واقعیت و خیال مرزی قائل نمی‌شوند و به همین دلیل، ممکن است تمام مسائل دیده‌شده در رسانه‌ها را واقعی بپندارند؛ بنابراین، چنانچه با محتوای نامطلوب رسانه مرتبط باشند، به احتمال

<sup>1</sup> Postman

<sup>2</sup> Delinquency

<sup>3</sup> Lazarsfeld

<sup>4</sup> Merton

<sup>5</sup> Himloit

<sup>6</sup> Smythe

نشان می‌دهد رفتارهای خشونت‌آمیز در میان نوجوانان پسر به مراتب بیشتر از دختران است و همچنین، افراد انتخاب‌کننده برنامه‌های رسانه‌ها و نیز افراد بیشتر متمایل به تماشای برنامه‌های خشن، اعمال خشونت‌آمیز را بیشتر مرتکب می‌شوند. در ضمن، میزان تماشای تلویزیون و برنامه‌های تلویزیونی ماهواره، سن و ارتباط با دوستان کچر با خشونت نوجوانان به طور مستقیم و معناداری رابطه داشته‌اند. در این پژوهش، متغیرهای وضعیت تحصیلی افراد، میزان کنترل و نظارت والدین، رابطه صمیمی بین اعضای خانواده و پایگاه اجتماعی - اقتصادی افراد با خشونت نوجوانان به‌طور غیرمستقیم و البته معناداری رابطه داشته است.

در پژوهش کمال‌آبادی و همکاران (۱۳۹۴) با عنوان «بررسی تأثیر صنایع فرهنگی و رسانه‌ها در گرایش به بزهکاری نوجوانان» جامعه آماری کلیه پسران بزهکار کانون اصلاح و تربیت شهر کرمانشاه بوده‌اند و آنها با استفاده از برش عرضی و شیوه نمونه‌گیری غیرتصادفی ۱۴۲ نفر از این افراد را ارزیابی کرده‌اند. این افراد طی یک دوره ۳ ماهه به این مرکز وارد شده بوده‌اند. براساس نتایج این پژوهش، تأثیر ۴ متغیر نوع و میزان استفاده از برنامه‌های تلویزیونی ماهواره‌ای، نوع و میزان استفاده از سایت‌های اینترنتی و نوع مجلات و ژورنال‌های خارجی مطالعه‌شده و تلویزیون، به صورت ابزاری برای گرایش به بزهکاری تأیید شده است. همچنین، نتایج تحلیل رگرسیون چندمتغیره متغیرهای مستقل بر وابسته، نشان می‌دهد که از میان متغیرهای مستقل، ۲ متغیر میزان و نوع برنامه‌های ماهواره‌ای استفاده‌شده با ضریب رگرسیونی ۰/۵۱۶ و متغیر نوع کتاب‌های مطالعه‌شده با ضریب رگرسیونی ۰/۱۸، به ترتیب قوی‌ترین و ضعیف‌ترین ضریب را بر روی متغیر بزهکاری پسران داشته‌اند.

شاه‌حسینی و عبدی (۱۳۹۴) در مقاله‌ای با عنوان «رابطه میزان نظارت والدین بر کودکان در تماشای تلویزیون و نیز رابطه رسانه‌های ویدئویی با پرخاشگری آنها» با روش پیمایش ۴۰۰ نفر را به شکل نمونه بررسی کرده‌اند و جامعه آماری این پژوهش، والدین تمام مناطق شهر اراک بوده‌اند. طبق نتایج این

زیاد، این کار به شکل زیان‌باری بر الگوهای فکری، هیجانی و رفتاری آنها تأثیر خواهد داشت (فولادی‌راد، ۱۳۹۱: ۱۱۴).

گذشته از این، گسترش خیره‌کننده و روزافزون شبکه‌های مجازی<sup>۱</sup> رایانه‌ای و موبایلی و استفاده زیاد نوجوانان از این وسایل، منشأ بسیاری از تمایلات بزهکارانه است. متغیرهایی مانند «فرامگانی» و «فرازمانی»، «دسترسی‌پذیری زیاد»، «تعاملی بودن»، «چندرسانه‌ای بودن»، «سیالیت»، «تشدیدشدن واقعیت» و «گمنامی» به فضای مجازی نیروی عظیمی بخشیده است (عاملی، ۱۳۹۰: ۳۰۳). برخلاف رسانه‌های جمعی که مدیران و تهیه‌کنندگان پیام‌ها در آنها قدرت اصلی را در اختیار دارند، شبکه‌های مجازی قدرت خود را به مخاطبانی واگذار می‌کنند که خود فعالانه تولید و انتشار مطالب را انجام می‌دهند. درحقیقت، ویژگی عمده آنها در داشتن بازخورد و قابلیت تعامل است که به شخصی کردن ارتباطات منجر می‌شود. تعاملی‌بودن فضای مجازی در مقایسه با یک‌طرفه بودن رسانه‌های جمعی زمینه بروز برخی ناهنجاری‌ها را در افراد ایجاد می‌کند. درگیرشدن در تعاملات دوطرفه، این امکان را فراهم می‌کند که کاربر آسان‌تر رفتارهای بزهکارانه و مجرمانه را یاد بگیرد و از شخص مقابل تأثیر بپذیرد و بنابراین، راحت‌تر در جریان بروز رفتارهای متفاوت واقع شود (عاملی، ۱۳۹۰: ۲۸۲). هدف اصلی این پژوهش، مطالعه تأثیر استفاده از رسانه‌های مدرن (تلویزیون داخلی، تلویزیون‌های ماهواره‌ای، بازی‌های رایانه‌ای و شبکه‌های مجازی رایانه‌ای و موبایلی) بر تمایل به بزهکاری نوجوانان دانش‌آموز بوده است و جامعه آماری آن هم، دانش‌آموزان مقطع متوسطه شهرستان بستک بوده‌اند.

### مروری بر پیشینه‌های پژوهش

مهدی‌زاده و همکاران (۱۳۹۵) در تحقیقی با عنوان «رسانه‌های تصویری و رفتارهای خشونت‌آمیز در نوجوانان» با استفاده از نظریه‌های یادگیری اجتماعی، کاشت و نیز عوامل مؤثر بر پیام، ۳۸۰ نفر از نوجوانان ۱۲-۱۸ ساله دختر و پسر مناطق ۳ و ۲۰ شهر تهران را با روش پیمایشی ارزیابی کرده‌اند. یافته‌های آنان

<sup>۱</sup> Virtual Networks

فرگوسن و همکاران<sup>۱</sup> (2015) در تحقیقی با نام «سه مطالعه برای بررسی تأثیر ویدئوهای خشونت‌آمیز بر نوجوانان به شکل سم دیجیتال» با علم به تفاوت نتایج پژوهش‌های انجام‌شده، این موضوع را در بین نوجوانان ۱۲-۱۸ ساله ارزیابی کرده‌اند. در مطالعه نخست، نوجوان به صورت تصادفی بازی‌های اکشن خشونت‌آمیز و غیرخشونت‌آمیز انجام داده‌اند. مطالعه دوم به نوعی تکرار مطالعه نخست با حالتی متعادل‌تر بود؛ یعنی بازی‌های آرام‌تر به جای اکشن و در مطالعه سوم نوجوانانی بررسی شده‌اند که در معرض بازهای ویدئویی خشونت‌آمیز قرار گرفته‌اند. هیچ‌کدام از این مطالعات شواهدی را برای نگرانی درباره ارتباط بین بازی ویدئویی خشونت‌آمیز با رفتارهای پرخطرگر یا کاهش همدلی در نوجوانان ارائه نکرده‌اند.

فرگوسن (2015) در مقاله‌ای با عنوان «آیا فیلم یا بازی ویدئویی خشونت‌آمیز، خشونت اجتماعی را پیش‌بینی می‌کند؟» دو بررسی را درباره میزان ارتباط خشونت رسانه با میزان خشونت اجتماعی ارائه می‌دهد. او در نخستین مطالعه، میزان فیلم‌های خشونت‌آمیز و آدم‌کشی را در سراسر قرن بیستم و در قرن ۲۱ (1920-2005) ارزیابی کرده و براساس آن نتیجه می‌گیرد که به‌طور کلی تا اواسط قرن بیستم، بین فیلم‌های خشونت‌آمیز و میزان قتل در ایالات متحده، روابط همبستگی کم و متوسطی مشاهده می‌شود. در مطالعه دوم، مصرف بازی‌های خشونت‌آمیز ویدئویی در جوانان در دو دهه گذشته بررسی شده است و نتایج نشان می‌دهد مصرف ویدئویی با کاهش میزان خشونت در جوانان همراه است؛ بنابراین، مطابق نتایج مصرف اجتماعی رسانه‌های خشونت‌آمیز افزایش خشونت‌های اجتماعی را پیش‌بینی نمی‌کند.

سلیم و همکاران<sup>۲</sup> (2013) پژوهشی را با عنوان «فیلم‌های سینمایی خشونت‌آمیز و رفتارهای مجرمانه و بزهکاری» در کشور پاکستان انجام داده‌اند. آنها تلاش کرده‌اند تأثیر فیلم‌های سینمایی خشن را بر نوجوانان پاکستانی بررسی و همبستگی بین این گونه فیلم‌ها را با تمایلات بزهکارانه کشف کنند.

مقاله، این عوامل با پرخشگرگی کودکان به صورت معناداری رابطه دارند: میزان نظارت والدین بر تماشای تلویزیون و رسانه‌های ویدئویی، نوع برنامه استفاده‌شده کودکان، نحوه تماشای تلویزیون و رسانه‌های ویدئویی کودکان، مدت زمان تماشای تلویزیون و رسانه‌های ویدئویی، جایگاه تماشای تلویزیون و رسانه‌های ویدئویی در میان دیگر سرگرمی‌ها برای کودکان و میزان دسترسی فردی کودکان به شبکه‌های تلویزیونی و رسانه‌های ویدئویی. همچنین، بین پرخشگرگی و نحوه مواجهه با فرزندان برای نظارت بر آنها در زمینه تماشای تلویزیون و رسانه‌های ویدئویی رابطه‌ای ندارد.

بهرامی و بهرامی (۱۳۹۲) پژوهشی را با عنوان «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخشگرگی بازیکنان حرفه‌ای نوجوان پسر گروه سنی ۱۶ تا ۲۰ ساله شهر کرج» انجام داده‌اند. جامعه آماری این پژوهش، کلیه بازیکنان حرفه‌ای نوجوان گیم‌نت شهر کرج هستند که تعداد آنان ۱۳۵ نفر بوده و مطابق نمونه‌گیری انجام‌شده، با استفاده از فرمول کوکران حجم نمونه ۱۰۰ نفر تعیین شده است. نتایج نشان می‌دهد رابطه نوع بازی‌های رایانه‌ای با پرخشگرگی معنادار بوده است و این مسئله به پرخشگرشدن نوجوانان منجر می‌شود. گذشته از آن، رابطه نوع بازی‌ها با تمام مؤلفه‌های پرخشگرگی (پرخشگرگی بدنی، کلامی، خشم و خصومت) به‌جز خصومت، معنادار بوده است.

مرتضوی (۱۳۹۲) در پژوهش خود «ارزیابی پیمایشی آسیب‌های اجتماعی در یزد با تأکید بر عوامل رسانه‌ای» به این نتایج دست یافته است: بیشتر شهروندان یزد، ضمن بیشتردانستن اشاعه نابهنجاری‌های اجتماعی کنونی معتقدند گذشته از کاهش سن اقدام به رفتار مجرمانه، فقر فرهنگی و واکنش‌های احساسی و هیجان‌پذیری از عوامل مهم غیررسانه‌ای بروز آسیب‌های اجتماعی است. همچنین، آنها معتقدند تأثیر گذاری رسانه‌های جمعی از خانواده و مدرسه بیشتر است و برحسب عامل‌های رسانه‌ای و به ترتیب اهمیت، شبکه‌های ماهواره‌ای، برنامه‌های صداوسیما و اینترنت را در بروز آسیب‌های اجتماعی مؤثر می‌دانند.

<sup>1</sup> Ferguson et al.

<sup>2</sup> Saleem et al.

حذف صحنه‌های خشن از رسانه‌های جمعی تأکید داشته باشد.

اسلوتس و همکاران<sup>۳</sup> (2008) مقاله‌ای را با عنوان «خشونت و پرخاشگری ناشی از تلویزیون» نوشته‌اند. این پژوهش بر گزارش‌های افراد نمونه در زمینه قرارگیری در معرض خشونت تلویزیون و رفتارهای خشونت‌آمیز مشاهده شده تمرکز داشته و بر روی ۱۳۰ دانشجوی مقطع کارشناسی دانشگاه تگزاس اجرا شده است. نتایج تحقیق نشان می‌دهد بین قرارگرفتن در معرض برنامه‌های تلویزیون در دوران کودکی و رفتار خشونت‌آمیز رابطه معناداری وجود دارد. خشونت تلویزیونی بر کودکان تأثیر گذاشته است و رفتارها و نگرش تهاجمی آنها را تشویق و توسعه می‌دهد.

#### چارچوب نظری پژوهش

چشم‌انداز نظری پژوهش حاضر، به صورت ترکیبی و مبتنی بر نظریه کاشت جرج گربرن<sup>۴</sup> و نظریه یادگیری اجتماعی است که هر دو آنها از نظریه‌های حوزه علوم اجتماعی هستند. نظریه کاشت زیرمجموعه نظریه‌های جامعه‌شناسی ارتباطات و نظریه یادگیری در جرگه نظریات انحرافات اجتماعی است و هر دو به تأثیرگذاری محیط بر فعالان انسانی قائل هستند. نظریه کاشت نیز بر کنش متقابل رسانه‌ها و مخاطبان و آثار تدریجی و درازمدت محتوای رسانه بر شکل‌گیری تصویر ذهنی مخاطبان از دنیای اطراف و مفهوم سازی آنان از واقعیت اجتماعی تأکید می‌کند. گربرن معتقد است پیام‌های رسانه‌ها بر رفتار، باورها، ارزش‌ها یا نگرش فرد تأثیر می‌گذارد و این احتمال تأثیرپذیری برای کسانی افزایش می‌یابد که مقدار هنگامی از وقت خود را به رسانه‌ها اختصاص می‌دهند (بیشتر از دو ساعت در روز) (Gerbner, 1994 in Hammermeister & Brock, 2005: 261). در این تئوری میزان توجه به پیام‌های رسانه، متغیر مستقلی است که در میان تماشاگران پرمصرف به ایجاد هماهنگی در نگرش‌ها و گرایش‌ها انجامیده (مهدی‌زاده و

درنهایت، آنان بدین نتیجه رسیده‌اند که خشونت رسانه‌ای به بزهکاری نوجوانان منجر خواهد شد.

دلیسی و همکاران<sup>۱</sup> (2012) مقاله‌ای با نام «بازی‌های ویدئویی خشن و بزهکاری و خشونت نوجوانان» نوشته‌اند و در آن به این نتیجه رسیده‌اند که خشونت بازی‌های ویدئویی با پرخاشگری همبسته است؛ اما ارتباط آن با رفتارهای ضداجتماعی نوجوانان تا حد زیادی نامعلوم است. براساس داده‌های جمع‌آوری شده از یک نمونه از بزهکاران نوجوان، انجام بازی‌های خشن ویدئویی و رفتارها و نگرش‌های نوجوانان به خشونت و پرخاشگری به‌طور معناداری باهم ارتباط دارند. آنها همچنین، به این نتیجه رسیده‌اند که عواملی نظیر سن، جنس، سابقه بزهکاری و ویژگی‌های شخصیتی و روانی نوجوانان نیز با نگرش و انجام پرخاشگری به‌طور معناداری باهم رابطه دارند.

فرگوسن و همکاران (2014) پژوهشی را به نام «تحلیل چندمتغیره آثار بازی‌های ویدئویی خشن، تخلیه هیجانی، زورگویی و بزهکاری» بر روی ۱۲۵۴ دانش‌آموز کلاس هفتم و هشتم انجام داده‌اند. مطابق نتایج این مطالعه، چنانچه به دانش‌آموزان تجاوز و پرخاش شود و همچنین، در وضعیتی استرس‌زا باشند، رفتارهای بزهکارانه از خود بروز می‌دهند. آنها چنین نتیجه می‌گیرند که میزان قرارگیری در معرض بازی‌های ویدئویی خشن و میزان مشارکت والدین، رفتارهای بزهکارانه و زورگویی دانش‌آموزان را پیش‌بینی نمی‌کنند.

کادیری و همکاران<sup>۲</sup> (2010) پژوهشی را برای مشخص کردن همبستگی رسانه‌های جمعی و مشکلات رفتاری کودکان در ایالت کوآرا در نیجریه انجام داده‌اند. آنها برای این کار، ۸۱۶ کودک را در معرض رسانه‌ها، اعم از رادیو و تلویزیون قرار داده‌اند. مطابق تجزیه و تحلیل اطلاعات، این دو متغیر به شکل همبسته باهم رابطه دارند؛ براین اساس، آنها پیشنهاد داده‌اند که سیاست عمومی حاکم بر رسانه‌ها باید بر

<sup>3</sup> Slotsve et al.

<sup>4</sup> Gerbner

<sup>1</sup> Delisi et al.

<sup>2</sup> Kadiri et al.

176). همچنین، نظریه یادگیری اجتماعی به صورت نظریه‌ای فرایندی بر روی جامعه‌پذیری و پذیرش ارزش‌ها و هنجارهای نادرست تمرکز می‌کند. درحقیقت، افراد جامعه‌پذیر می‌شوند؛ اما جامعه‌پذیری آنها برای پذیرش هنجارها و ارزش‌های مجرمانه است (Vito et al., 2005: 177). پیوند افتراقی به ابعاد هنجاری و رفتاری تعامل اجتماعی اشاره می‌کند (Lersch, 1999: 103) که بدنه اصلی مفهوم پیوند افتراقی از ساترلند گرفته شده است (Vito et al., 2005: 161). ساترلند عنوان می‌کند که رفتارهای غیرمتعارف، همانند رفتارهای متعارف به وسیله ارتباط با دیگران یاد گرفته می‌شوند. نمی‌شود پیوند افتراقی را به رفیق بد تقلیل داد؛ زیرا درواقع، پیوند افتراقی جزئی از یادگیری اجتماعی شامل تأثیر اعضای خانواده و گروه‌های همتایان صمیمی دیگر یا گروه‌های ثانویه مانند همسایه‌ها، معلمان مدرسه، شخصیت‌های مقتدر و قانونی و همچنین، گروه‌ها و شبکه‌های مجازی مانند رسانه‌های جمعی، اینترنت و تلفن‌های همراه و... است (Akers & Jennings, 2009: 324-330). گذشته از آن، پیوندهای افتراقی از نظر تکرار، طول مدت، ترجیح و شدت متفاوتند. اگر فردی به طور متفاوتی با بیشتر کسانی مرتبط باشد که در رفتارهای انحرافی و مجرمانه درگیر شده‌اند یا گرایش‌های شبه‌مجرمانه از خود نشان می‌دهند، احتمال بیشتری دارد که در این رفتارهای انحرافی یا مجرمانه درگیر شود. در مقابل، اگر شخصی به طور متفاوتی بیشتر با افرادی در ارتباط باشد که در رفتارها و گرایش‌های انطباقی مشارکت می‌کنند، او به احتمال زیاد از درگیری یا مشارکت در جرم خودداری می‌کند و در عوض، در جنبه مثبت رفتارهای اجتماعی مشارکت می‌کند. به اعتقاد ساترلند، نوجوانان در فرآیند یادگیری اجتماعی از رفتار دیگران تقلید می‌کنند و از طریق رسانه‌ها برخی از رفتارهای بزهکارانه نظیر پرخاشگری و خشونت را می‌آموزند. رفتارهایی که رسانه‌ها به تصویر می‌کشند، بر چگونگی رفتار مخاطبان اثر می‌گذارد. همچنین، هنگامی که بازیگران فیلم‌ها و سریال‌های خشن در رسانه‌های تصویری به شکل گروه‌های مرجع جوانان عمل

خسروی، ۱۳۸۸: ۹۵) و یکی از اشکال تأثیر رسانه‌ها در مقیاس شناختی و مربوط به این موضوع است که قرارگرفتن در معرض رسانه‌ها، تا چه حد باورها و تلقی عموم را از واقعیت خارجی شکل می‌دهد (عدلی پور و همکاران، ۱۳۹۳: ۱۲). بر طبق این دیدگاه، چنین نتیجه گرفته می‌شود که درنهایت، به دلیل استفاده مکرر مخاطبان از رسانه و محتواهای خاص آن (در اینجا محتواهای نامطلوب) این رسانه‌ها جهان‌بینی مشترکی را در افراد ایجاد می‌کنند و احتمال تأثیرپذیری آنها را نیز افزایش می‌دهند. این نکته انکارناپذیر است که رسانه‌ها به واسطه کششی که دارند، عمیقاً از نظر روحی و تربیتی بر افراد اثر می‌گذارند؛ بنابراین هرگاه برنامه و محتوای رسانه، مطالب مفید اجتماعی و تربیتی را در بر داشته باشند، کودکان و نوجوانان را از همان سال‌های نخست زندگی به طرف اهداف عالی و انسانی رهبری خواهند کرد. برعکس، چنانچه محتوای رسانه مضامین خشن، قتل و کشتار و ترویج ناهنجاری‌ها را در بر بگیرد، روح ماجراجویی و درنده‌خویی را در آنها بیدار می‌کند و از آنها عوامل ضداجتماعی و مخرب خواهد ساخت. میزان تأثیرپذیری افراد نیز براساس میزان قرارگیری آنها در معرض محتوای رسانه‌ها متفاوت است؛ چنانچه طبق اعتقاد گرینر، مخاطبان پرمصرف محتواهای نامطلوب رسانه، بیشتر از آن تأثیر می‌گیرند.

در بحث از بزهکاری و رفتارهای انحرافی، تمام صاحب‌نظران مطرح‌کننده موضوع یادگیری اجتماعی بر این باورند که کج رفتاری و همنوایی طی فرایندهایی مشابه یاد گرفته می‌شوند. نظریه همنشینی افتراقی ادوین ساترلند، مشهورترین نظریه از مجموع نظریه‌های جامعه‌پذیری یا یادگیری در مباحث کج رفتاری اجتماعی است (صدیق‌سروستانی، ۱۳۸۵: ۴۳). نظریه یادگیری اجتماعی نظریه‌ای فرایندی محسوب می‌شود و هدف این گونه نظریه‌ها کشف چگونگی تأثیرات اجتماعی (برای مثال خانواده، مذهب، سیاست و رسانه) شکل‌دهنده رفتار افراد در طول زمان است. نظریه‌های فرایندی فرض می‌کنند رابطه‌ای متقابل و اساسی بین محیط، فرد و رفتار مجرمانه وجود دارد (Vito et al., 2005: )

آنها خواسته‌ایم تا درباره گویه‌ها و سئوالات مطرح شده نظر خود را بگویند و پس از آن، دیدگاه‌های آنها را اعمال کرده‌ایم تا روایی صوری در این مقاله محقق شود.

### تعریف نظری و عملیاتی متغیرها

میزان تمایل به بزهکاری: کرسول بزهکاری را آن دسته از رفتارهایی می‌داند که افراد کمتر از ۱۸ ساله انجام می‌دهند و با آنها قانون یا هنجارهای کشور را نقض می‌کنند (Carswell, 2007: 58). وب معتقد است بزهکاری مفهومی قانونی است و برای جوانانی به کار می‌رود که قانون‌شکنی کرده‌اند. رفتار مجرمانه یکی از نمودهای مفهوم گسترده ضداجتماعی در دوره نوجوانی است که نگرش‌های ضد اجتماعی، خیانت، تعرض، سوء مصرف مواد مخدر و الکحل، قماربازی، بی‌بندوباری جنسی و خشونت را در بر می‌گیرد (Webb, 2007: 439). به باور شومیکر<sup>۲</sup> نیز بزهکاری نوجوانان گذشته از رفتارهای مجرمانه خطرناک، طیف متنوعی از رفتارهای غیرمجرمانه مانند فرار از منزل، گریز از مدرسه و تمرّد از دستورات والدین یا قیم قانونی را هم شامل می‌شود؛ بنابراین، گاهی بزهکاری در حیطه جرائم قرار می‌گیرد. سیگل و ولش درباره وجه متمایزکننده رفتار مجرمانه از رفتار بزهکارانه، به سن فرد اشاره می‌کنند و افرادی را بزهکار می‌نامند که در سنی کمتر از سن قانونی مرتکب اعمال غیرقانونی می‌شوند (Siegel & Welsh, 2014:10). در واقع، ریگولی خیلی واضح می‌گوید سن متخلف همان موضوعی است که جرم را از بزهکاری جدا می‌کند. به طور خلاصه، بزهکاری به اعمال مجرمانه‌ای اشاره دارد که نوجوانان آنها را انجام می‌دهند (Regoli et al., 2012: 25). در مطالعه حاضر، میزان تمایل به رفتارهای بزهکارانه را به صورت متغیر وابسته در نظر گرفته‌ایم و برای سنجش و عملیاتی کردن آن از ۲۸ گویه شامل این موارد استفاده شده است که به صورت طیف لیکرت از اصلاً تا خیلی زیاد اندازه‌گیری شده‌اند:

فرار از مدرسه، فرار از خانه، تقلب در امتحانات، بگو

می‌کنند، نوجوانان از بزهکاری ملایم، مانند تخریب اموال مدرسه به طرف بزهکاری شدید مثل ضرب و جرح سوق می‌یابند (ساترلند، ۱۹۴۲، به نقل از احمدی، ۱۳۹۲: ۱۴۳) بنابراین، فرضیه اصلی پژوهش این است که هرچه افراد بیشتر در معرض ابعاد خشونت‌آمیز و مجرمانه رسانه‌های جمعی و رسانه‌های اجتماعی قرار داشته باشند، به بزهکاری بیشتر تمایل دارند.

### روش پژوهش

این مقاله به روش پیمایشی انجام شده و از پرسش‌نامه به صورت ابزار پژوهش استفاده شده است و جامعه آماری آن هم، کلیه دانش‌آموزان مقطع متوسطه شهرستان بستک بوده‌اند. انتخاب حجم نمونه براساس فرمول کوکران بوده است که براساس آن ۳۶۵ نفر مشخص و برای افزایش دقت پژوهش، تعداد ۴۰۱ پرسش‌نامه تکمیل و ارزیابی شده‌اند. نمونه‌گیری نیز با استفاده از روش تصادفی چندمرحله‌ای<sup>۱</sup> انجام شده است. از ۳۸ دبیرستان فعال در مناطق شهری و روستایی ۳ بخش مرکزی، جناح و کوخرد شهرستان بستک، ۱۸ دبیرستان (بخش‌های جناح و کوخرد هرکدام ۵ و بخش مرکزی ۸ دبیرستان متناسب با جمعیت دانش‌آموزی) به طور تصادفی انتخاب شده‌اند. در پایان، از هر دبیرستان دانش‌آموزان به طور تصادفی به پرسش‌نامه پاسخ گفته‌اند و پرسش‌نامه از نوع محقق ساخته بوده که پایایی آن از طریق آزمون آلفای کرونباخ بررسی شده است. خروجی آماره آلفای کرونباخ در طیف «میزان تمایل دانش‌آموزان به رفتارهای بزهکارانه» (تعداد ۲۸ گویه) بوده و میزان آلفای کرونباخ آن بیشتر از ۰/۸ بوده است که این امر، انسجام دورنی زیاد گویه‌ها را با یکدیگر در این طیف نشان می‌دهد. برای سنجش روایی یا اعتبار سئوالات پرسش‌نامه هم از ۲ روش اعتبار صوری و سازه‌ای استفاده شده است. درحقیقت، پس از ساخت پرسش‌نامه، آن را به همراه چهارچوب نظری و فرضیات در اختیار چندین نفر از پژوهشگران و اساتید متخصص در این حوزه قرار داده و از

<sup>2</sup> Shoemaker

<sup>1</sup> Multistage Sampling

استفاده از فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیون داخلی کشور، مانند فیلم‌های خانوادگی، فیلم‌های اکشن و رزمی، برنامه‌های ورزشی و برنامه‌های تفریحی و سرگرم‌کننده است. برای عملیاتی کردن آن نیز مانند موارد قبل، از طیف لیکرت استفاده شده است.

میزان انجام بازی‌های رایانه‌ای: منظور میزان استفاده پاسخگویان از بازی‌های کامپیوتری اعم از بازی‌های هیجانی، ورزشی، فکری و آموزشی است که به صورت طیف لیکرت ۵ گزینه‌ای از خیلی کم تا خیلی زیاد سنجیده شده‌اند.

گفتنی است ۳ متغیر اخیر (تلویزیون‌های ماهواره‌ای، تلویزیون داخلی و بازی‌های رایانه‌ای) در بخش آزمون‌ها به ۲ صورت الف) تفکیکی، یعنی ژانرهای مختلف برنامه به صورت مجزا (در مقیاس ترتیبی) و ب) ترکیبی، یعنی ترکیب تمام ژانرها (در مقیاس فاصله‌ای - نسبی) سنجیده شده‌اند و برای تبیین رابطه آنها به طور دقیق و جزئی‌تر با تمایل به رفتارهای بزهکارانه از آنها استفاده شده است.

میزان استفاده از امکانات موبایل: منظور میزان استفاده پاسخگویان از مکالمات موبایلی، پیام‌رسانی موبایلی، اتصال به اینترنت از طریق موبایل، برنامه‌های چندرسانه‌ای صوتی و تصویری، مطالعه کتاب‌های الکترونیک، بازی‌ها و امکانات تسهیل ارتباط و گفتگوهای آنلاین موبایلی است که این متغیر نیز در قالب طیف لیکرت ۵ گزینه‌ای از اصلاً تا خیلی زیاد اندازه‌گیری شده است.

میزان استفاده از اینترنت رایانه: منظور میزان استفاده پاسخگویان از رایانه برای حضور در وبسایت‌های اجتماعی، ارسال و دریافت ایمیل، انجام گفتگوهای آنلاین، خواندن اخبار مختلف، انجام بازی‌های آنلاین، تماشا و دانلود موسیقی و به‌روزرسانی وبلاگ شخصی است که از اصلاً تا خیلی زیاد به صورت طیف لیکرت سنجیده شده‌اند.

#### یافته‌های پژوهش

مگو و جروبحث با والدین، تأخیر در رفتن به مدرسه، ایستادن در مقابل معلمان و مسئولان مدرسه، ارتباط تلفنی با جنس مخالف، ارتباط مستقیم با جنس مخالف، مصرف قلیان یا سیگار، مصرف قرص روان‌گردان و ماده مخدر قوی، مصرف مشروبات الکلی، یادگیری نوشتن روی صندلی کلاس، درختان، ساختمان‌ها و اماکن عمومی، شکستن شاخه‌های درختان پارک‌ها و خیابان‌ها، شکستن لامپ‌های معابر یا شیشه‌های ساختمان، آسیب‌رساندن به وسایل شخصی دیگران (مانند کتاب، جزوه) شرط‌بندی یا قمار با دوستان، برداشتن بدون اجازه وسایل دوستانان (کتاب، دفتر و ...) دزدیدن کالایی از مغازه‌ای (اعم از کم ارزش یا ارزشمند) ایجاد مزاحمت برای دیگران، تماشای فیلم‌ها و تصاویر پورنو (غیراخلاقی) استمنا (خودارضایی) همجنس‌بازی، رابطه جنسی با جنس مخالف، بیرون‌ماندن از خانه تا نیمه شب (بدون اجازه والدین) سردادن شعارهای ناشایست (مثلاً در میدان‌های ورزشی) پوشش و آرایش خلاف عرف جامعه، جروبحث و مشاجره و دعوا و زدوخورد با دیگران.

میزان استفاده از رسانه‌های جمعی: منظور از این موضوع، میزان استفاده پاسخگویان از رسانه‌های جمعی مانند تلویزیون داخلی، رادیو داخلی، برنامه‌های تلویزیونی ماهواره‌ای، نشریات، فیلم و سی‌دی و بازی‌های الکترونیک است. برای عملیاتی کردن این کار، از طیف لیکرت ۵ گزینه‌ای از اصلاً تا خیلی زیاد استفاده شده است.

میزان استفاده از برنامه‌های تلویزیونی ماهواره: منظور میزان استفاده پاسخگویان از انواع فیلم‌ها و تلویزیون‌های ماهواره‌ای، اعم از فیلم‌ها و برنامه‌های خانوادگی، فیلم‌های اکشن و رزمی، فیلم‌ها و تصاویر پورنو، برنامه‌های تفریحی و سرگرم‌کننده، برنامه‌های ورزشی و استفاده از ترانه‌ها و موزیک ویدئوها است که در عملیاتی کردن این متغیر نیز ۵ گزینه اصلاً، کم، متوسط، زیاد و خیلی زیاد به صورت طیف لیکرت مطرح شده‌اند.

میزان استفاده از برنامه‌های تلویزیون داخلی: منظور میزان



جدول ۱- توصیف متغیرهای زمینه‌ای و جمعیت‌شناختی پاسخگویان

ویژگی‌های نمونه		فراوانی	درصد	ویژگی‌های نمونه		فراوانی	درصد
میانگین سنی		۱۶/۵	-	جنس		۲۰۱	۵۰/۱
				دختر		۲۰۰	۴۹/۹
				پسر			
تحصیلات پدر		بی سواد	۳/۵	بی سواد		۳۱	۷/۷
		ابتدایی	۱۶/۴	ابتدایی		۲۲۶	۴/۵۶
		راهنمایی	۱۶/۲	راهنمایی		۵۴	۵/۱۳
		متوسطه	۱۱/۷	متوسطه		۳۹	۷/۹
		دیپلم	۱۳/۲	دیپلم		۳۵	۷/۸
		فوق دیپلم	۵/۵	فوق دیپلم		۱۰	۵/۲
		لیسانس	۸/۵	لیسانس		۶	۵/۱
رشته تحصیلی		ریاضی	۱۶/۵	اول دبیرستان		۶۹	۱۷/۲
		تجربی	۱۷/۲	دوم دبیرستان		۱۲۴	۳۰/۹
		انسانی	۱۷/۵	سوم دبیرستان		۱۴۶	۳۶/۴
		کاردانش	۱۶/۲	چهارم دبیرستان		۶۲	۱۵/۵
		فنی حرفه‌ای	۱۶				
		عمومی	۱۶/۷				
میانگین درآمد		۱۲۰۰/۰۰۰	-	ضعیف		۴۰	۱۰
				متوسط		۳۲۸	۸۱/۸
				قوی		۳۳	۸/۲
محل سکونت		شهر	۲۰۲	تعداد کل		۴۰۱	
		روستا	۱۹۹				

در این جدول، متغیرهای جمعیت‌شناختی و زمینه‌ای تحقیق نمایش داده شده‌اند و مطابق نتایج آن، میانگین سنی پاسخگویان ۱۶/۵ سال است و ۵۱ درصد از افراد نمونه دختر و ۴۹ درصد از آنها پسر بوده‌اند. از نظر محل سکونت، ۲۰۲ نفر از این افراد در شهر سکونت داشته‌اند و ۱۹۹ نفر در روستا زندگی می‌کرده‌اند. توزیع این افراد برحسب رشته تحصیلی بدین گونه است که بیشترین پاسخگویان در رشته انسانی (۱۷/۵ درصد) و کمترین آنها در رشته فنی و حرفه‌ای (۱۶ درصد) مشغول به تحصیل بوده‌اند. چنان‌که در این جدول مشاهده می‌شود، میزان تحصیلات والدین بیشتر در مقطع ابتدایی است که ۴۱/۴ درصد از پدران و ۵۶/۴ درصد از مادران در این دسته قرار می‌گیرند. بیشتر دانش‌آموزان پایگاه اقتصادی و اجتماعی خود را متوسط

خونده‌اند (۸۱/۸ درصد) و میانگین درآمدی خانواده خود را نیز ۱ میلیون و ۲۰۰ هزار تومان گزارش کرده‌اند.

جدول ۲- توزیع درصدی متغیرهای مستقل تحقیق برحسب میزان استفاده

متغیر	کم	متوسط	زیاد	میانگین	انحراف معیار
تلویزیون داخلی	۷/۵	۷۷/۳	۱۵/۲	۲/۰۷	۰/۴۷
بازی‌های رایانه‌ای	۱۷/۵	۵۴/۶	۲۷/۹	۲/۰۱	۰/۶۶
تلویزیون‌های ماهواره‌ای	۱۱/۷	۷۷/۱	۱۱/۲	۱/۹۹	۰/۴۷
اینترنت	۷/۷	۴۷/۹	۱۲	۲/۰۶	۰/۵۳
موبایل	۱۳	۷۱/۳	۱۵/۷	۲/۰۲	۰/۵۳

به‌وسیله ۲۸ مورد از رفتارهای ناهنجار بررسی شده که در بین آنها بیشترین تمایل دانش‌آموزان به «تقلب در امتحانات» با میانگین ۱/۸۴، «ارتباط تلفنی با جنس مخالف» با میانگین ۱/۵۹ و «تأخیر در رفتن به مدرسه» با میانگین ۰/۳۸ بوده است. همچنین، کمترین میزان تمایل دانش‌آموزان، به ترتیب برای «مصرف مشروبات الکلی» با میانگین ۰/۱، «مصرف قرص‌ها و مواد مخدر» با میانگین ۰/۱۳ و «همجنس‌بازی» با میانگین ۰/۱۶ بوده است. در بررسی کلی تمایل دانش‌آموزان به رفتارهای بزهکارانه، ۹۸ درصد اذعان داشته‌اند که دست‌کم به میزان کمی به بزهکاری تمایل دارند که این آمار شیوع بزهکاری در بین نمونه‌آمار را نشان می‌دهد.

#### آمار استنباطی

در این بخش، برای بررسی فرضیه‌ها از آزمون‌های تی دو گروه مستقل، ضریب همبستگی، تحلیل واریانس یک‌طرفه و رگرسیون چندمتغیره استفاده شده است.

فرضیه ۱: میانگین تمایل به بزهکاری پاسخگویان برحسب جنسیت به‌طور معناداری تفاوت دارد.

فرضیه ۲: میانگین تمایل به بزهکاری پاسخگویان برحسب طبقه اجتماعی خانواده به‌طور معناداری تفاوت دارد.

جدول ۴- بررسی تفاوت میانگین تمایل به بزهکاری برحسب طبقه و جنس

فرضیه	گروه‌ها	فراوانی	میانگین	انحراف معیار	T	سطح معناداری
جنسیت و تمایل به بزهکاری	پسر	۲۰۰	۱/۰۶	۰/۵۰	۱۴/۰۹	۰/۰۰۰
	دختر	۲۰۱	۰/۴۵	۰/۳۶		
فرضیه	گروه‌ها	فراوانی	میانگین	انحراف معیار	F	سطح معناداری
طبقه و تمایل به بزهکاری	زیاد	۴۰	۰/۹۹	۰/۵۲	۴/۲۸	۰/۰۱۴
	متوسط	۳۲۸	۰/۷۳	۰/۵۳		
	کم	۳۳	۰/۷۰	۰/۴۶		

براساس نتایج داده‌های جدول (۴)، تفاوت معناداری بین میانگین نمرات پسران و دختران در تمایل آنان به رفتارهای بزهکارانه وجود دارد. به عبارت دیگر، میزان تمایل

در جدول (۲) توزیع درصدی هریک از متغیرهای مستقل پژوهش آمده است. براساس اطلاعات جدول، بیشترین استفاده از تلویزیون داخلی با میانگین (۲/۰۷) است و پس از آن، اینترنت با میانگین (۲/۰۶) قرار دارد. موبایل نیز به یکی از رسانه‌های همه‌گیر تبدیل شده است و بیش از ۷۰ درصد از پاسخگویان اذعان کرده‌اند که به میزان متوسط و زیاد از آن استفاده می‌کنند که میانگین آن برابر با ۲/۰۲ است. همچنین، نتایج نشان می‌دهد کمترین استفاده دانش‌آموزان از تلویزیون‌های ماهواره‌ای به‌طور میانگین (۱/۹۹) بوده است.

#### تمایل به بزهکاری

جدول ۳- توزیع درصدی متغیر وابسته پژوهش

متغیر	تمایل به بزهکاری	
	فراوانی	درصد
اصلاً	۸	۲
کم	۶۲	۱۵/۵
متوسط	۲۵۴	۶۳/۳
زیاد	۷۷	۱۹/۲
کل	۴۰۱	۱۰۰
میانگین	۱/۹۹	
انحراف معیار	۰/۶۵	

تمایل به بزهکاری به شکل متغیر وابسته پژوهش،

طبقه قوی قرار دارند، نسبت به طبقات متوسط و ضعیف، بیشتر به رفتارهای بزهکارانه تمایل دارند و این تفاوت معنادار است.

فرضیه ۳- در بین پاسخگویان، میان میزان مشاهده برنامه‌های مختلف تلویزیونی و تمایل به بزهکاری نیز رابطه معناداری وجود دارد.

دانش‌آموزان پسر به رفتارهای بزهکارانه بیش از دو برابر است. برای بررسی رابطه بین ۲ متغیر طبقه اجتماعی خانواده و تمایل دانش‌آموزان به بزهکاری نیز از آزمون تحلیل واریانس یک‌طرفه استفاده شده است که مطابق نتایج آن، بین طبقات اجتماعی خانواده‌ها در زمینه تمایل دانش‌آموزان به رفتارهای بزهکارانه، تفاوت معناداری وجود دارد؛ یعنی کسانی که در

جدول ۵- همبستگی بین برنامه‌های مختلف تلویزیون (تفکیکی) داخلی و تمایل به بزهکاری

سطح معناداری	ضریب اسپیرمن	فراوانی	برنامه‌های تلویزیون	فرضیه
۰/۳۶۷	- ۰/۰۴۵	۴۰۱	خانوادگی	تلویزیون داخلی و تمایل به بزهکاری
۰/۰۰۰	۰/۴۹۲	۴۰۱	رزمی و خشونت‌آمیز	
۰/۰۰۰	۰/۵۲۶	۴۰۱	ورزشی و هیجانی	
۰/۰۰۰	۰/۲۰۹	۴۰۱	تفریحی و سرگرم‌کننده	

همبستگی استفاده از «فیلم‌های رزمی و خشونت‌آمیز» (۰/۰۵)  $P < ۰/۴۹۲$  (R=) و برنامه‌های «ورزشی و هیجانی» (۰/۰۵)  $P < ۰/۵۲۶$  (R=) با متغیر وابسته، عدد زیادی را نشان می‌دهد؛ اما همبستگی برنامه‌های «تفریحی و سرگرم‌کننده» (۰/۰۵)  $P < ۰/۲۰۹$  (R=) با تمایل به بزهکاری، به نسبت ضعیف است. براساس مقدار  $P = ۰/۳۶۷$ ، رابطه متغیر استفاده از «فیلم‌ها و برنامه‌های خانوادگی» با متغیر وابسته معنادار نبوده است.

فرضیه ۴- در بین پاسخگویان، بین تماشای برنامه‌های مختلف ماهواره و تمایل به بزهکاری رابطه معناداری وجود دارد.

برای بررسی رابطه بین میزان استفاده از برنامه‌های مختلف تلویزیون داخلی و تمایل به بزهکاری از ضریب همبستگی اسپیرمن استفاده شده است. طبق اطلاعات جدول ۵، رابطه بین میزان تماشای «فیلم‌های رزمی و خشونت‌آمیز» (۰/۰۵)  $P < ۰/۴۹۲$  (R=) برنامه‌های «ورزشی و هیجانی» (۰/۰۵)  $P < ۰/۵۲۶$  (R=) و برنامه‌های «تفریحی و سرگرم‌کننده» (۰/۰۵)  $P < ۰/۲۰۹$  (R=) با تمایل دانش‌آموزان به بزهکاری معنادار است؛ یعنی به هر میزان استفاده از برنامه‌های ذکر شده افزایش یابد، تمایل به بزهکاری نیز افزایش خواهد یافت. در این بین، مقدار ضریب

جدول ۶- همبستگی بین برنامه‌های مختلف تلویزیون‌های ماهواره‌ای (تفکیکی) و تمایل به بزهکاری

سطح معناداری	ضریب اسپیرمن	فراوانی	برنامه‌های ماهواره	فرضیه
۰/۷۵۶	۰/۰۱۶	۴۰۱	خانوادگی	برنامه‌های مختلف تلویزیون‌های ماهواره‌ای و تمایل به بزهکاری
۰/۰۰۰	۰/۶۱۰	۴۰۱	اکشن و رزمی	
۰/۰۰۰	۰/۵۲۰	۴۰۱	پورنو	
۰/۰۰۰	۰/۳۷۶	۴۰۱	تفریحی و سرگرم‌کننده	
۰/۰۰۰	۰/۵۸۷	۴۰۱	ورزشی	
۰/۰۰۰	۰/۴۲۱	۴۰۱	ترانه‌ها و موسیقی	

(۰/۶۱۰، ۰/۵۸۷ و ۰/۵۲۰) را با تمایلات بزهکارانه داشته‌اند؛ چنان‌که بین هیچ‌کدام از برنامه‌های رسانه‌های جمعی دیگر چنین همبستگی‌ای وجود نداشته است. این امر، آثار مخرب تلویزیون‌های ماهواره‌ای را بر روی تمایلات نوجوانان دانش‌آموز نشان می‌دهد.

فرضیه ۵- در بین پاسخگویان بین انجام بازی‌های مختلف رایانه‌ای و تمایل به بزهکاری رابطه معناداری وجود دارد.

برای بررسی جزئی‌تر تأثیر ژانرهای مختلف تلویزیون‌های ماهواره‌ای بر روی تمایلات بزهکارانه، تأثیر هریک از این ژانرها بر تمایلات بزهکارانه سنجیده شده است. مطابق اطلاعات جدول ۶، تمامی ژانرها به‌جز ژانر فیلم‌ها و سریال‌های خانوادگی با تمایلات دانش‌آموزان به‌طور مثبت و معناداری در مقیاس  $Sig < 0/001$  رابطه داشته‌اند. برنامه‌های اکشن و رزمی، ورزشی و برنامه‌هایی با محتوای پورنو از تلویزیون‌های ماهواره‌ای به ترتیب بیشترین همبستگی

جدول ۷- همبستگی بین بازی‌های مختلف رایانه‌ای (تفکیکی) و تمایل به بزهکاری

فرایوانی	ضریب اسپیرمن	سطح معناداری	نوع بازی	فرضیه
۴۰۱	۰/۵۰۰	۰/۰۰۰	رزمی و خشونت‌آمیز	بازی‌های رایانه‌ای و تمایل به بزهکاری
۴۰۱	۰/۵۰۶	۰/۰۰۰	هیجانی و ورزشی	
۴۰۱	۰/۰۷۹	۰/۰۴	فکری	
۴۰۱	۰/۱۱۷	۰/۰۰۲	آموزشی	

رتبه‌ای بوده است که پس از ترکیب<sup>۱</sup> آنها در قالب مقیاسی چندگویه‌ای به‌صورت فاصله‌ای سنجیده شده‌اند.

برای بررسی فرضیه ۵ نیز از آزمون ضریب همبستگی اسپیرمن استفاده شده است. طبق داده‌های جدول (۷)، رابطه استفاده از میزان انواع بازی‌های رایانه‌ای بررسی شده در پژوهش، با تمایل به بزهکاری در مقیاس  $Sig < 0/005$  معنادار شده است. گذشته از آن، اطلاعات ذکر شده، همبستگی مثبت و قوی‌ای را بین استفاده از بازی‌های «رزمی و خشونت‌آمیز» ( $P > 0/05$ ) و «هیجانی و ورزشی» ( $R = 0/500$ ) و «فکری» ( $R = 0/079$   $P > 0/05$ ) و «آموزشی» ( $R = 0/117$   $P > 0/05$ ) با متغیر وابسته معنادار بوده است؛ اما این موضوع، میزان همبستگی ضعیفی را نشان می‌دهد.

در ادامه، برای بررسی فرضیه‌های رابطه بین متغیرهای میزان استفاده از تلویزیون‌های ماهواره‌ای، میزان استفاده از تلویزیون داخلی، میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، میزان استفاده از موبایل و میزان استفاده از اینترنت و تمایل به بزهکاری از ماتریس همبستگی آزمون پیرسون استفاده شده است. گفتنی است میزان سنجش متغیرهای پژوهش به‌صورت

<sup>1</sup> Compute

جدول ۸- ماتریس همبستگی متغیرهای استفاده از رسانه‌ها و تمایل به بزهکاری

نام متغیرها	ماهواره‌ای	تلویزیون‌های	موبایل	اینترنت	تلویزیون‌های داخلی	رایانه‌ای	بازی‌های	بزهکاری	تمایل به
تلویزیون‌های ماهواره‌ای (ترکیبی)	-								
موبایل	۰/۵۷**								
از اینترنت	۰/۴۵**		۰/۵۷**						
تلویزیون‌های داخلی (ترکیبی)	۰/۵۸**		۰/۳۵**	۰/۴۱**					
بازی‌های رایانه‌ای (ترکیبی)	۰/۵۸**		۰/۳۷**	۰/۳۸**	۰/۶۱**				
تمایل به بزهکاری	۰/۶۵**	۰/۶۱**	۰/۵۰**	۰/۴۹**	۰/۴۶**	۰/۵۱**			

\*\* p &lt; .001

بر اساس داده‌های جدول (۸)، همه متغیرهای رسانه با تمایل به بزهکاری به صورت مثبت و مستقیم رابطه داشته‌اند که در این بین، میان تمایلات بزهکارانه با میزان استفاده از تلویزیون‌های ماهواره‌ای بیشترین همبستگی وجود داشته

است و بعد از آن بیشترین ارتباط مشاهده شده، به میزان انجام بازی‌های رایانه‌ای بر می‌گردد. همچنین، یافته‌های مقاله، رابطه بین میزان استفاده از اینترنت، تلویزیون داخلی و گوشی موبایل را با تمایل به بزهکاری تأیید می‌کند.

تحلیل رگرسیون به روش هم‌زمان<sup>۱</sup>

جدول ۹- تحلیل رگرسیونی متغیرهای پیش‌بین تمایلات بزهکارانه

متغیر	ضرایب رگرسیونی		آزمون T		آزمون هم‌خطی	
	B	Beta	T	Sig	Tolerance	VIF
مقدار ثابت	-۱۶/۱۹		-۴/۹۵	۰/۰۰۰		
موبایل	۲/۵۶	۰/۰۸	۱/۴۹	۰/۱۳	۰/۵۸	۱/۷۱
اینترنت	۳/۷۴	۰/۱۵	۲/۹۵	۰/۰۰۳	۰/۶۱	۱/۶۳
تلویزیون‌های ماهواره‌ای	۹/۲۲	۰/۳۹	۶/۷۴	۰/۰۰۰	۰/۵۱	۱/۹۶
بازی‌های رایانه‌ای	۴/۴۴	۰/۲۲	۴/۰۲	۰/۰۰۰	۰/۵۴۰	۱/۸۵
تلویزیون‌های داخلی	۱/۱۰	۰/۰۵	۰/۹۴	۰/۳۴	۰/۵۵	۱/۸۱
خلاصه مدل	R	مجذور R	مجذور R	R تعدیل شده		
	۰/۷۳	۰/۵۳	۰/۵۳			
ANOVA	F	Sig	دوربین واتسون			
	۶۱/۹۶	۰/۰۰۰	۱/۷۴			

<sup>۱</sup> Enter

مستقل، بیشترین استفاده دانش‌آموزان از ۳ رسانه تلویزیون داخلی با میانگین ۲/۰۷، اینترنت با ۲/۰۶ و موبایل با ۲/۰۲ درصد بوده است.

بر اساس آزمون فرضیات، هرچه میزان فرارگیری دانش‌آموزان در معرض محتوای نامطلوب رسانه بیشتر باشد، میزان تمایل به بزهکاری آنان نیز افزایش می‌یابد. محتوای نامطلوب رسانه‌ها به صورت معناداری با متغیر وابسته رابطه دارد و این مسئله، میزان همبستگی زیادی را نشان می‌دهد. این محتواها عبارت‌اند از: میزان تماشای تلویزیون‌های ماهواره‌ای، میزان انجام بازی‌های رزمی و خشونت‌آمیز، میزان انجام بازی‌های هیجانی ورزشی و فیلم‌های خشونت‌آمیز تلویزیون. افرادی که به‌طور نسبی بیشتر در معرض محتوای مطلوب و مناسب رسانه‌ها مانند فیلم‌ها و برنامه‌های خانوادگی و تفریحی تلویزیون داخلی و انجام بازی‌های فکری و آموزشی قرار داشتند، میزان تمایل آنها به رفتارهای بزهکارانه کمتر بوده است. رابطه این نوع محتواها با تمایل دانش‌آموزان به بزهکاری معنادار نبوده یا در صورت معنادار بودن رابطه ۲ متغیر، میزان همبستگی آن با متغیر وابسته ضعیف بوده است. در جمع‌بندی نتایج باید گفت تأیید شدن فرضیه‌های مقاله حاضر، نظریه کاشت جرج گربنر را تأیید می‌کند که این نظریه، بر اساس آثار تدریجی و درازمدت محتوای رسانه بر شکل‌گیری تصویر ذهنی مخاطبان پرمصرف شکل گرفته است. مطابق این نظریه، به هر میزان استفاده از محتوای نامناسب رسانه‌ها بیشتر باشد، میزان تمایل به بزهکاری نیز افزایش می‌یابد. تحقیقات جرج گربنر، به ارائه نظریه کاشت منجر شد و آشکارا موضوع «خشونت» در برنامه‌های تلویزیونی و شکل‌گیری دیدگاه‌های بینندگان بر پایه آن را ارزیابی می‌کند (حیب‌زاده و قاسمی، ۱۳۸۸). بر اساس نتایج حاصل‌شده او در تماشایگران پرمصرف صحنه‌های خشونت‌آمیز و افراد دائماً در معرض آنها احتمال بروز رفتارهای خشن و تبهکاری‌ها افزایش می‌یابد؛ چنان‌که در مطالعه حاضر نیز دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای خشن

مطابق مطالب جدول (۹) مشاهده می‌شود که متغیرهای مستقل پژوهش ۵۳ درصد از متغیر تمایلات بزهکارانه نوجوانان دانش‌آموز را پیش‌بینی می‌کنند. جدول ANOVA این میزان و مدل کلی تحقیق را تأیید می‌کند و بر اساس نتایج آن، متغیرهای میزان استفاده از اینترنت، تلویزیون‌های ماهواره‌ای و بازی‌های رایانه‌ای به‌طور معناداری بر تمایلات بزهکارانه تأثیر داشته‌اند. در مرحله آخر، برای شناسایی مهم‌ترین متغیرهای مؤثر بر تمایلات بزهکارانه، به ضرایب استاندارد شده (Beta) توجه کرده‌ایم. نتایج نشان می‌دهد میزان مشاهده تلویزیون‌های ماهواره‌ای، میزان انجام بازی‌های رایانه‌ای و میزان استفاده از اینترنت، به ترتیب مهم‌ترین متغیرهای مؤثر بر تمایلات بزهکارانه دانش‌آموزان بوده‌اند.

#### بحث و نتیجه

نزد پژوهشگران و اندیشمندان حوزه‌های مختلف و به‌ویژه جامعه‌شناسی تمایل به بزهکاری همواره به‌صورت دروازه‌ای برای ورود به بزهکاری مطرح بوده است و آنان، رابطه بین عوامل مختلف به‌وجودآورنده بزهکاری را ارزیابی کرده‌اند. مقاله حاضر درصدد بوده است تأثیر رسانه‌های مدرن را بر تمایلات به بزهکاری در بین دانش‌آموزان بررسی کند. جامعه آماری ما کلیه دانش‌آموزان مقطع متوسطه شهرستان بستک بوده‌اند که با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی چندمرحله‌ای ۴۰۱ نفر از آنها به‌طور تصادفی و به‌صورت نمونه آماری سنجیده شده‌اند. در این مقاله، تمایل به بزهکاری مانند متغیر وابسته پژوهش محسوب شده و این امر، به‌وسیله ۲۸ مورد از رفتارهای نابهنجار ارزیابی شده است که در بین آنها دانش‌آموزان به «تقلب در امتحانات» با میانگین ۱/۸۴، «ارتباط تلفنی با جنس مخالف» با میانگین ۱/۵۹ و «تأخیر در رفتن به مدرسه» با میانگین ۰/۳۸ بیشترین تمایل را داشته‌اند. در بحث تمایل دانش‌آموزان به رفتارهای بزهکارانه ۹۸ درصد اذعان داشته‌اند که دست‌کم به میزان کمی به بزهکاری تمایل دارند و این مقدار، آماری چشمگیر است. در بین متغیرهای

مجازی موجود در این بازی‌ها تعامل انجام شود. گذشته از آن، برخلاف رسانه‌های تصویری که افراد در تماشای آنها جنبه انفعال دارند، بازی‌های رایانه‌ای به‌جز جنبه آموزشی فعال بودن را نیز اضافه کرده‌اند و این امر، تأثیر انجام بازی‌ها را بر فرد افزایش می‌دهد (Anderson et al., 2003). هدف این پژوهش نیز مشخص کردن این است که آیا رابطه معناداری بین میزان انجام انواع بازی‌های رایانه‌ای (خشونت‌آمیز، هیجانی، فکری و آموزشی) با تمایل دانش‌آموزان به بزهکاری وجود دارد یا خیر؟ یافته‌ها نشان می‌دهد تفاوت معناداری بین میزان انجام انواع بازی‌ها با تمایل به بزهکاری وجود داشته است؛ یعنی دانش‌آموزانی که بیشتر از بازی‌های خشونت‌آمیز و رزمی و هیجانی استفاده کرده‌اند، نسبت به افراد استفاده‌کننده از بازی‌های فکری و آموزشی نمرات بیشتری در تمایل به رفتارهای بزهکارانه دریافت کرده‌اند. نتایج پژوهش با یافته‌های بهرامی و بهرامی (۱۳۹۲) و دلیسی و همکاران (۲۰۱۲) مبنی بر رابطه میان انجام بازی‌های خشونت‌آمیز بر پرخاشگری همخوانی داشته است؛ اما با نتایج فرگوسن و همکاران (۲۰۱۰) همسو نیست. شجاعی و همکاران (۱۳۹۲) نیز به این نتیجه رسیده‌اند که افزایش ساعات انجام بازی‌های رایانه‌ای خشن، رفتارهای پرخاشگرانه نوجوانان را افزایش می‌دهد. در پژوهش‌های مختلف، از جمله مرتضوی (۱۳۹۲) نصیری‌مغانلو و کمالی (۱۳۹۱) و حبیب‌زاده و قاسمی (۱۳۸۸) نیز استفاده از اینترنت به شکل عامل بروز و تمایل به رفتارهای بزهکارانه شناخته شده است که در این مقاله هم، اینترنت از جمله رسانه‌های پر استفاده بوده و بر تمایلات بزهکارانه بسیار تأثیر داشته است. با توجه به این مطالب، مطابق مسائل مطرح در نظریه یادگیری اجتماعی پیوند افتراقی را به رفیق بد تقلیل نمی‌دهند؛ بلکه گروه‌های ثانویه شامل رسانه‌های جمعی، اینترنت و تلفن‌های همراه و... نیز (Akers & Jennings, 2009) اگر محتوای خشونت‌آمیز و نابهنجار داشته باشند، در وهله نخست، تمایل به بزهکاری و در گام بعدی رفتارهای بزهکارانه را در بر می‌گیرند.

و رزمی بیشتر استفاده و برنامه‌های تلویزیونی خشن را بیشتر مشاهده می‌کرده‌اند، به‌طور معناداری بیشتری به رفتارهای بزهکارانه تمایل داشته‌اند. پژوهشگران دیگری مانند زیمرمن و کونسیک نیز در رابطه با تأثیر فیلم‌های خشونت‌آمیز بر کودکان و نوجوان تحقیقاتی را انجام داده‌اند که همگی آنها در زمینه آثار نامطلوب این برنامه‌ها در رفتارهای پرخاشگرانه کودکان و نوجوان اتفاق نظر دارند (رفیع‌پور، ۱۳۷۸). یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد بین برنامه‌های رزمی و خشونت‌آمیز و همچنین، ورزشی و هیجانی تلویزیون داخلی با تمایلات بزهکارانه دانش‌آموزان به‌طور معناداری رابطه و همبستگی زیادی وجود دارد. این یافته‌ها با نتایج پژوهش‌های اسلوتس و همکاران (۲۰۰۸) کادیری و محمد (۲۰۱۰) و سلیم و همکاران (۲۰۱۳) همسو بوده است. گذشته از آن، برنامه‌های شبکه‌های ماهواره‌ای عمدتاً مضامینی مانند خدشه‌دار کردن امور مقدس، محور قرار دادن برهنگی و ترویج رذایل اخلاقی، عادی جلوه‌دادن خشونت‌های وحشیانه و القاء برتری‌های نژادی را در بر دارند؛ به همین دلیل، تهدیدهای مهمی علیه ارزش‌های فرهنگی و اخلاقی جامعه ما به شمار می‌روند. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد همبستگی قوی، مثبت و معناداری بین میزان استفاده از تلویزیون‌های ماهواره‌ای و تمایل به بزهکاری وجود دارد که این نتایج، با پژوهش نصیری‌مغانلو و کمالی (۱۳۹۱) و مرتضوی (۱۳۹۲) همسو بوده است. دیوبند و همکاران (۱۳۹۲) نیز در پژوهش خود درباره تأثیرات ماهواره بر جوانان، به این نتیجه رسیده‌اند که افراد استفاده‌کننده از برنامه‌های ماهواره‌ای در مقایسه با افرادی که چنین نیستند، با برقراری روابط نامشروع موافق‌تر بوده‌اند؛ اما نتایج پژوهش با یافته‌های حبیب‌زاده و قاسمی (۱۳۸۸) همسو نبوده است. ابزار دیگر سنجیده‌شده در این مقاله، بازی‌های رایانه‌ای هستند و این ابزار، به‌صورت نوعی رسانه تعاملی در نظر گرفته می‌شوند. برای انتخاب و انجام این نوع بازی‌ها مانند بازی‌های هیجانی و خشن، لازم است با افراد علاقه‌مند به این نوع بازی‌ها و همچنین، با شخصیت‌های

بهرامی، ف. و بهرامی، ف. (۱۳۹۲). «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری بازیکنان حرفه‌ای نوجوان پسر گروه سنی ۱۶ تا ۲۰ ساله شهر کرج»، نشریه *مطالعات رسانه‌ای*، س ۸، ش ۲۳، ص ۷۸-۸۸.

پستمن، ن. (۱۳۷۸). *نقش رسانه‌های تصویری در زوال دوران کودکی*، ترجمه: صادق طباطبایی، تهران: انتشارات اطلاعات.

تامپسون، ج. ب. (۱۳۷۹). *رسانه‌ها و نوگرایی*، ترجمه: علی ایثاری کسمایی، تهران: مؤسسه انتشاراتی روزنامه ایران.

حبیب زاده‌ملکی، ا. و قاسمی، م. (۱۳۸۸). «رابطه بین استفاده از رسانه‌های صوتی<sup>۰</sup> تصویری و بزهکاری نوجوانان»، *فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی*، س ۱۶، ش ۲، ص ۹۵-۱۲۰.

دیوبند، ف؛ مسعودنیا، ا. و جسمانی، س. (۱۳۹۲). «تأثیر برنامه‌های ماهواره‌ای بر نگرش جوانان به روابط نامشروع»، *دوفصلنامه مطالعات پلیس زن*، دوره ۷، ش ۱۹، ص ۴۲-۵۴.

رفیع‌پور، ف. (۱۳۷۸). *وسایل ارتباط جمعی و تغییر ارزش‌های اجتماعی*، تهران: نشر کتاب فرا.

زنگنه، م. (۱۳۸۳). «بررسی عوامل خانوادگی و اجتماعی مؤثر بر رفتارهای بزهکارانه دانش‌آموزان استان بوشهر»، *فصلنامه علوم اجتماعی*، دوره ۱۱، ش ۲۵، ص ۴۲-۶۵.

ستوده، ه. ا. (۱۳۸۸). *آسیب‌شناسی اجتماعی (جامعه‌شناسی انحرافات)*، تهران: انتشارات آوای نور.

شاه‌حسینی، س. و عبدی، م. (۱۳۹۴). «رابطه میزان نظارت والدین بر کودکان در تماشای تلویزیون و رسانه‌های ویدئویی با پرخاشگری آنها»، *فصلنامه دانش انتظامی مرکزی*، س ۵، ش ۴، ص ۱۲۸-۱۰۷.

شجاعی، ث. ا.؛ دهداری، ط؛ نوری‌جلیانی، ک. و دوران، ب.

براساس نتایج این پژوهش، قبل از هر کار پیشنهاد می‌شود والدین در نهاد خانواده بر محتوای آن دسته از برنامه‌های رسانه‌های جمعی که فرزندانشان از آنها استفاده می‌کنند، بیشتر نظارت کنند. به نظر می‌رسد هرچه این محتوا از برنامه‌های خانوادگی به برنامه‌های خشن، رزمی و پورنو گرایش می‌یابد، به‌طور قوی‌تری با تمایلات بزهکارانه همبستگی پیدا می‌کند؛ اما در مجموع، به دلیل تأثیر مثبت رسانه‌ها بر تمایلات بزهکارانه، در این خصوص پیشنهاد می‌شود افزایش سواد رسانه‌ای دانش‌آموزان در مدارس راهنمایی، دبیرستان و حتی ابتدایی در دستور کار قرار گیرد و کارگاه‌هایی با تدریس روان‌شناسان تربیتی و جامعه‌شناسان برنامه‌ریزی و اجرا شود. با اجرای این برنامه‌ها این دسته از مخاطبان توانایی پیدا می‌کنند تا میزان آثار سوء این رسانه‌ها را بر خود کاهش دهند و از جنبه مثبت این تکنولوژی‌ها استفاده کنند.

نکته دیگری که براساس نتایج این مقاله اهمیت دارد، ترویج بازی‌ها و فیلم‌هایی برای نوجوانان است که در آنها میزان خشونت کمتری وجود داشته باشد و به‌جای شخصیت‌های ضداجتماعی و خشن، قهرمانان آنها افرادی صلح‌طلب و رواج‌دهنده ارزش‌های اخلاقی و انسانی باشند. همچنین، برای مطالعات بعدی پیشنهاد می‌شود پژوهشگران با تمرکز بر رسانه‌های اجتماعی و تعاملات بین کاربران در فضای مجازی صرفاً به تأثیر استفاده از رسانه‌های جمعی توجه نکنند؛ بلکه در این فضا و در قالب خرده‌فرهنگ‌های جوانان در آن، تأثیر هم‌نشینی‌ها را بر جرم و بزهکاری مطالعه کنند.

## منابع

احمدی، ح. (۱۳۹۲). *جامعه‌شناسی انحرافات*، تهران: انتشارات سمت.

بخارایی، ا. (۱۳۹۳). *جامعه‌شناسی انحرافات اجتماعی در ایران*، تهران: انتشارات جامعه‌شناسان.



- ۱۳۹۲). «بررسی عوامل پیش‌بینی‌کننده میزان پرخاشگری در نوجوانان کاربر بازی‌های رایانه‌ای خشن در شهر قم»، *مجله دانشگاه علوم پزشکی قم*، دوره ۷، ش ۳، ص ۷۹-۷۱.
- صدیق‌سروستانی، ر. ا. (۱۳۸۵). *آسیب‌شناسی اجتماعی (جامعه‌شناسی انحرافات اجتماعی)*، تهران: دانشگاه تهران.
- عاملی، س. ر. (۱۳۹۰). *رویکرد دو فضایی به آسیب‌ها، جرائم، قوانین و سیاست‌های فضای مجازی*، تهران: مؤسسه انتشارات امیرکبیر.
- عدلی‌پور، ص.؛ قاسمی، و. و میرمحمدتبار، م. (۱۳۹۳). «تأثیر شبکه اجتماعی فیسبوک بر هویت فرهنگی جوانان شهر اصفهان»، *فصلنامه علمی-پژوهشی تحقیقات فرهنگی*، دوره ۷، ش ۱، ص ۲۸-۱.
- فولادی‌راد، ف. (۱۳۹۱). «بررسی رابطه خشونت تلویزیونی با خشونت واقعی در میان کودکان»، *نشریه مطالعات رسانه‌ای*، س ۷، ش ۱۸، ص ۱۲۵-۱۱۳.
- کازنو، ژ. (۱۳۷۷). *جامعه‌شناسی وسایل ارتباط جمعی*، ترجمه: باقر ساروخانی و منوچهر محسنی، تهران: انتشارات اطلاعات.
- کمال‌آبادی، م. ت.؛ حصاری، ف. و شریفی، م. (۱۳۹۴). «بررسی تأثیر صنایع فرهنگی و رسانه‌ها در گرایش به بزهکاری نوجوانان»، *فصلنامه علمی-پژوهشی مطالعات امنیت اجتماعی*، دوره ۳، ش ۴۳، ص ۱۹۰-۱۶۳.
- محمدی‌سیف، م. (۱۳۹۲). «شبکه‌های ماهواره‌ای و تغییر در کارکردهای خانواده»، *رسانه و خانواده*، س ۲، ش ۷، ص ۹۶-۵۹.
- مرتضوی، م. ر. (۱۳۹۲). «ارزیابی پیمایشی آسیب‌های اجتماعی در یزد با تأکید بر عوامل رسانه‌ای»، *نشریه مطالعات رسانه‌ای*، س ۸، ش ۲۲، ص ۱۸۴-۱۷۴.
- مهدی‌زاده، ش.؛ قاضی‌نژاد، م. و قائمی‌جندابی، ر. (۱۳۹۵). «رسانه‌های تصویری و رفتارهای خشونت‌آمیز در نوجوانان»، *دوفصلنامه پژوهش‌های انتظامی-اجتماعی زنان و خانواده*، دوره ۴، ش (۶) ۱، ص ۸۵-۶۷.
- مهدی‌زاده، م. (۱۳۸۷). *رسانه‌ها و بازتابی، تهران: دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها.*
- مهدی‌زاده، ش. و خسروی، و. (۱۳۸۸). «بررسی میزان تماشای ماهواره و تأثیر آن بر روی سبک زندگی»، *مجله جامعه‌شناسی معاصر*، س ۱، ش ۲، ص ۱۰۴-۸۷.
- نصیری‌مغانلو، م. و کمالی، ب. (۱۳۹۱). «بررسی تأثیر رسانه‌های جمعی بر میزان بزهکاری (مطالعه موردی کانون اصلاح و تربیت استان اردبیل، ۱۳۹۰)»، *فصلنامه مطالعه پیشگیری از جرم*، س ۷، ش ۲۵، ص ۶۶-۲۵.
- Akers, R. L. & Jennings, W. (2009) *Social learning theory*. In J. Miller, *Criminology A Reference Handbook*. sage.
- Anderson, C. A. Berkowitz, L. Donnerstein, E. Huesmann, L. R. Johnson, J. D. Linz, D. Malamuth, N. M. & Wartella, E. (2003) *The Influence of Media Violence on Youth.. Psychological Science in the Public Interest*, 4 (3): 81-110.
- Carswell, S. B. (2007) *Delinquency among African American youth: Parental attachment, socioeconomic status, and peer relationships*. LFB Scholarly Publishing.
- Delisi, M. Vaughn, M. G. Gentile, D. A. Anderson, C. A. & Shook, J. J. (2012) *Violent Video Games, Delinquency, and Youth Violence: www Evddhnee.. Youth Violence and Juvenile Justice*, 11(2): 132-142.
- guson, C. J. (2015) *Movie or Video Game Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When.. Journal of Communication*, 65(1): 193-212.
- Ferguson, C. J. Barr, H. Figueroa, G. Foley, K. Gallimore, A. LaQuea, R. & Stevens, J. (2015) *Violent Video Games and Youth Violence? Three Studies Examining the Influence of Violent Video*

- Games on Youhh. *Computers in Human Behavior*, 50: 399-410.
- Ferguson, C. J. Olson, C. K. Kutner, L. A. & Warner, D. A. (2010) Violent Video Games, Catharsis Seeking, Bullying, and Delinquency: A Multivariate Analysis of Effects.. *Crime & Delinquency*, 60(5): 764-784.
- mmmmrrmtttt rr, J. & Brokk, B. (2005) Lffe Whhbut TV? Cultivation Theory and Psychosocial Health Characteristics of Television-Free Individuals and Their Television-Viewing Counrrrrprss.. *Health Communication*, 17(3): 253° 264.
- Lersch, K.M. (1999) oollll Learning Theory and Academic Dishonestyll *International Journal of Comparative and Applied Criminal Justice*, 23(1): 103-114.
- ddd rr,, .. .. & uu hmmmdd, A. .. (2010) aa ss Media as Correlated of Children Behavioural Problems in Kwara State of Niger.... *Journal of Media and Communication Studies*, 3(5): 198-202.
- Regoli, R. M. Hewitt, J. D. & DeLisi, M. (2012) *Delinquency in society*. Jones & Bartlett Publishers.
- Saleem, N. Ahmed, S. Hanan, M. A. & Haroon, S. (2013) ooonnt oo vsss nnd Crmmrl Behavior of nnnnmunnss. *Pakistan Journal of Social Sciences (PJSS)*, 33(2): 243-254.
- Shoemaker, D. (2008) *Juvenile delinquency*. Rowman & Littlefield.
- Siegel, L. & Welsh, B. (2014) *Juvenile delinquency: Theory, practice, and law*. Cengage Learning.
- Slotsve, T. Delcarmen, A. Sarver, M. & Rita, J. V. (2008) Tvvvsoon ooonree nnd Aggrssoon.. *Southwest Journal of Criminal Justice*, 5(1): 22-49.
- Vito, Gennaro F. Maahs. Jeffrey, R. Holmes, Ronald M. (2005) *Criminology: Theory, research, and policy*. Jones & Bartlett Learning.
- Wbbb, E. (2007) nnnnmunny: hlt Role of the Peedrrrrnnnnnn Paediatrics and Child Health, 17(11): 439-442.