

The Role of Social Networks in Violent and Delinquent Behavior Among Adolescents

Marzieh Aali , Assistant Professor, Department of Philosophical and Social Foundations of Education, University of Tehran, Tehran, Iran. Email: m.aali@ut.ac.ir

Zahra Ghasemi , Master's degree in History and Philosophy of Education, University of Tehran, Tehran, Iran. (Corresponding Author). Email: zhrqsm422@gmail.com

Extended Abstract

Introduction: This qualitative study examines how social media influences adolescents' violent behaviors and attitudes. Adolescents, at a critical stage of identity formation, are strongly affected by both the positive and negative aspects of online interactions. The study included 24 adolescents (13 years old; 10 girls, 14 boys) selected through purposive sampling. Semi-structured interviews were conducted to explore how adolescents' perceptions of violence are shaped by social media, their emotional reactions, and the moderating roles of family and peers. This research focuses on issues related to cyberbullying, cyberviolence, and media literacy among adolescents.

Method: Data were collected through 15- to 25-minute semi-structured interviews. Analysis was conducted in three stages: identifying semantic units related to online aggression experiences, categorizing extracted codes, and defining main themes. The main themes included the impact of social media on attitudes toward violence, emotional support, anxiety, individual differences, and geographical context.

Discussion: Findings suggest that frequent exposure to online violence is associated with higher levels of aggressive behavior. Violent media and social platforms influence adolescents' attitudes and can lead to the imitation of aggressive patterns in real life. Family and social environments also play a significant role: individuals from unstable backgrounds are more likely to display aggression online. However, parental supervision and appropriate media education can mitigate these behaviors. The study also highlights that cyberspace can promote empathy, communication, and social skills when used responsibly. Therefore, enhancing adolescents' media literacy is essential to minimize risks and foster positive interactions.

Results: Social networks play a dual role in adolescent development. While excessive and uncontrolled use can increase violent tendencies, proper guidance and training can transform these platforms into valuable tools for learning, awareness, and social behavior.

Keywords: Aggression, Violence, Adolescents, Social Networks, Cyberspace.



پروژہ، شکارِ علمِ انسانی و مطالعاتِ فرہنگی
پرتال جامعِ علمِ انسانی

نقش شبکه‌های اجتماعی در رفتار خشونت‌آمیز و بزهکاری نوجوانان روستای زلیخا شهرستان بوئین‌زهر

مرضیه عالی^۱، زهرا قاسمی^۲

چکیده

با گسترش فراینده شبکه‌های اجتماعی، نگرانی‌ها در مورد تأثیر آن‌ها بر رفتار نوجوانان، به‌ویژه در زمینه خشونت، افزایش یافته است. اگرچه تحقیقات زیادی در مناطق شهری انجام شده، اما تجربه نوجوانان روستایی در مناطق محروم کمتر مورد توجه قرار گرفته است. این پژوهش به بررسی تجربیات نوجوانان روستای زلیخا از تأثیر شبکه‌های اجتماعی بر رفتارهای خشونت‌آمیز می‌پردازد. روش پژوهش، به روش کیفی و با رویکرد تحلیل مضمون انجام شد. شرکت‌کنندگان شامل ۲۴ نوجوان ۱۳ ساله (۱۰ دختر و ۱۴ پسر) از روستای زلیخا در استان قزوین بودند که به روش نمونه‌گیری هدفمند انتخاب شدند. داده‌ها از طریق مصاحبه‌های نیمه‌ساختاریافته جمع‌آوری و در سه مرحله کدگذاری باز، محوری و گزینشی تحلیل شدند. تحلیل داده‌ها منجر به استخراج شش مضمون اصلی شد: ۱. عادی‌سازی خشونت از طریق الگوبرداری از محتوا، ۲. تبدیل فضای مجازی به عرصه‌ای برای درگیری و قلدری، ۳. نقش محوری نظارت و هدایت خانوادگی، ۴. نقش دوگانه حمایت اجتماعی و همسالان، ۵. تشدید اضطراب و تنهایی ناشی از مقایسه اجتماعی و ۶. تأثیر تشدیدکننده محرومیت جغرافیایی و کمبود امکانات. یافته‌ها نشان می‌دهند که شبکه‌های اجتماعی در بافت یک جامعه روستایی محروم، می‌توانند به‌عنوان یک عامل خطر برای تقویت نگرش‌ها و رفتارهای خشونت‌آمیز عمل کنند. با این حال، این تأثیر در سایه متغیرهای میانجی قدرتمندی مانند نظارت فعال والدین و حمایت اجتماعی قابل‌تعدیل است. این پژوهش بر ضرورت تدوین برنامه‌های آموزشی سواد رسانه‌ای بومی و مداخلات خانواده‌محور برای این بافت‌های خاص تأکید می‌کند.

واژگان کلیدی

نوجوانان، شبکه‌های اجتماعی، خشونت، رفتار بزهکارانه، تحلیل مضمون.

مقدمه

پرخاشگری یا پرخاش، در علوم رفتاری و اجتماعی، به معنی رفتاری است که منجر به آزار و درد می‌شود. پرخاشگری تمایل نسبتاً دائم به ابراز رفتارهای توأم با پرخاش از سوی فرد در موقعیت‌های مختلف است (Berkowitz, 1993). از نظر فروید پرخاشگری در انسان نماینده غریزه مرگ است که در مقابل غریزه زندگی در فعالیت است، یعنی همچنان که غریزه زندگی ما را در جهت ارضای نیازها و حفظ هدایت می‌کند، غریزه مرگ به صورت پرخاشگری می‌کوشد و به نابودکردن و تخریب می‌پردازد. کریج اندرسون^۱ و برد بوشمن^۲ از دانشگاه آیووا^۳، تعدادی از مطالعات انجام شده بر روی کودکانی را که به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند مورد بازنگری قرار دادند. در سال ۲۰۰۱، آنان در گزارش خود اعلام کردند، کودکان و نوجوانانی که به بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز، حتی به مقدار کم می‌پردازند، امکان بروز رفتارهای پرخاشگرانه در دنیای واقعی، در آنها بیشتر است. همچنین تمام کسانی که به بازی‌های رایانه‌ای، چه خشونت‌آمیز و چه غیرخشونت‌آمیز می‌پردازند، تحت تأثیرات منفی این بازی‌ها قرار می‌گیرند. در سال ۲۰۰۳، کریج اندرسون و همکارانش از دانشگاه آیووا اعلام کردند که متن‌های خشونت‌آمیز آهنگ‌ها سبب افزایش تفکرات تهاجمی میان پانصد دانش‌آموز کالج شده است. آنان گفتند: «دلایل نظری و عملی بسیاری وجود دارد که نشان می‌دهد، اثرات ناشی از متن آهنگ‌ها بر روی رفتارهای پرخاشگرانه، همانند اثرات مواجهه با خشونت‌های تلویزیونی و بازی‌های رایانه‌ای است». نظرسنجی مرکز تحقیقات پیو^۴ در سال ۲۰۰۸ نشان داد که نیمی از نوجوانان گزارش کردند که برای یک بازی ویدئویی معمولاً یک ساعت یا بیشتر از وقت خود را به آن اختصاص می‌دهند.

ظهور بازی‌های ویدئویی سؤالات جدیدی را در مورد تأثیر بالقوه خشونت رسانه‌ای ایجاد کرد، زیرا بازیکن بازی ویدئویی، یک شرکت‌کننده فعال است نه صرفاً یک بیننده. ۹۷ درصد از نوجوانان ۱۲ تا ۱۷ ساله بازی‌های ویدئویی را روی رایانه، کنسول‌هایی مانند وی، پلی استیشن و یا ایکس باکس دستگاه‌های قابل حمل مانند گیم‌بوی^۵، تلفن‌های هوشمند و تبلت‌ها بازی می‌کنند.

تخمین زده می‌شود که سالانه ۱۹۳۰۰۰ قتل در بین جوانان بین ۱۵ تا ۲۹ سال در

1. Craig Anderson
2. Brad Bushman
3. Iowa State University
4. Pew Research Center
5. Games Boy

سراسر جهان رخ می‌دهد که آن را به یکی از علل اصلی مرگ و میر افراد در این گروه سنی تبدیل می‌کند. میزان قتل جوانان به طور چشمگیری بین کشورها و در داخل کشورها متفاوت است.

به نظر می‌رسد که ارائه یک تعریف برای اصطلاح پرخاشگری که مورد قبول همگان باشد امکان‌پذیر نیست؛ چون نظرات متفاوتی نسبت به این موضوع وجود دارد. برخی روان‌شناسان پرخاشگری را رفتاری می‌دانند که موجب آسیب‌رساندن به دیگران می‌شود. این آسیب می‌تواند بدنی مانند کتک‌زدن، لگدزدن، گاز گرفتن، لفظی مانند ناسازگویی و فریاد زدن یا حقوقی مانند به‌زور گرفتن چیزی باشد. (Mason, 2012)

خشونت یکی از هیجانات ذاتی انسان بوده که بعد از ترس بیشتر مطالعه را به خود اختصاص داده است. خشونت به‌صورت مستقیم با مشکلات برونی‌سازی و به‌صورت غیرمستقیم از طریق سیستم‌های نور و شیمیایی با مشکلات درونی‌سازی مرتبط است. طبق مطالعات دهشیری و خسروی (۱۳۹۵) این مؤلفه‌ها با رویکردهای زیستی کلونینگر (نظریه شخصیت بر مبنای عملکرد انتقال‌دهنده‌های عصبی) ارتباط دارند.

در دنیای امروز، شبکه‌های اجتماعی به بخشی جدایی‌ناپذیر از زندگی روزمره و میلیون‌ها نفری نوجوانان در سراسر جهان برای ارتباط، دریافت اطلاعات و سرگرمی‌ها تبدیل می‌شوند. با این حال، در تمامی محیط‌های این پدیده‌ها، نگرانی‌هایی درباره تأثیرات منفی آنها بر رفتار و روان نوجوانان به‌ویژه در زمینه‌های خشونت و بزهکاری مطرح می‌شود. شبکه‌های اجتماعی نه تنها در نحوه ارتباطات نوجوانان با عوامل تأثیرگذارند، بلکه به طور مستقیم و غیرمستقیم بر نگرش‌ها و رفتارهای اجتماعی آنها نیز اثرگذار بوده‌اند. در این میان، خشونت‌های آنلاین، بزهکاری‌های اجتماعی و رفتارهای نوجوانان در میان آن، به‌ویژه در دنیای دیجیتال، چالشی جدی است که باید مورد توجه قرار گیرد.

کودکان جزء اصلی‌ترین مخاطبان شبکه‌های اجتماعی هستند. قدرت پردازش و تجزیه تحلیل درست اطلاعات و اخبار دریافتی، در تماس و ارتباط فرزندان با رایانه، اینترنت و ماهواره و صرف ساعات طولانی جهت کسب اطلاعات مفید و غیرمفید، علاوه بر این که دنیای فیزیکی فرزندان و والدین را جدا کرده، بلکه تماس و ارتباط عاطفی و اجتماعی والدین و فرزندان را تضعیف کرده است. والدین نگران هستند که تماشای این حوادث ممکن است حس بیگناهی و معصومیت کودکان را خدشه‌دار کند و موجب شود که آنان احساس ناامنی و تهدید کنند.

با وجود این یافته‌ها، تأثیر شبکه‌های اجتماعی بر شکل‌گیری و تقویت رفتارهای خشونت‌آمیز و بزهکارانه در میان نوجوانان، به‌ویژه در جوامع غیرغربی به‌خصوص ایران،

به صورت گسترده مورد مطالعه قرار نگرفته است. در ایران نیز، با رشد فزاینده دسترسی نوجوانان به شبکه‌های اجتماعی، به ویژه در مناطق روستایی، نیاز به بررسی این شبکه‌های اجتماعی در زمینه رفتارهای اجتماعی بیش از پیش احساس می‌شود.

روستای زلیخا، واقع در شهرستان بوئین‌زهرا از استان قزوین است در این روستا شرایط فرهنگی، جغرافیایی و اجتماعی به گونه‌ای است که نوجوانان تنها از طریق تلفن همراه و فضای مجازی به سرگرمی و اطلاعات دسترسی دارند. این روستا که از امکانات رفاهی و تفریحی اولیه مانند سوپرمارکت نیز محروم است، گزینه‌های محدودی برای گذران اوقات فراغت نوجوانان ارائه می‌کند. در چنین جوامعی، فضای مجازی می‌تواند نقشی بسیار پررنگ در شکل‌گیری رفتارهای نوجوانان ایفا کند. در حالی که تحقیقات زیادی بر روی شبکه‌های اجتماعی و فضای مجازی برای نوجوانان در جوامع شهری متمرکز شده‌اند، تحقیقات کمتری در جوامع روستایی انجام شده است. در این جوامع، به ویژه در مناطقی مانند روستای زلیخا، نوجوانان ممکن است بیشتر در فضای دیجیتالی و رسانه‌های آنلاین قرار گیرند و این ممکن است تأثیرات منفی بیشتری بر رفتارهای اجتماعی و روانی آن‌ها بگذارد. در واقع، یکی از مهم‌ترین نگرانی‌ها در این جوامع، افزایش میزان خشونت و بزهکاری در نوجوانان است که می‌تواند نتیجه‌ای از دسترسی به آسیب‌های مجازی در فضای مجازی باشد.

این تحقیق با هدف بررسی و تحلیل شبکه‌های اجتماعی بر رفتارهای خشونت‌آمیز نوجوانان روستای زلیخا انجام می‌شود. این تحقیق به دنبال شناسایی روابط میان مصرف‌کننده دیجیتال و بروز رفتارهای خشونت‌آمیز و پرخطر در نوجوانان این منطقه است و می‌تواند به عنوان پایه‌ای برای تدوین برنامه‌های آموزشی و پیشگیرانه در این جوامع عمل کند. در واقع هدف پژوهش حاضر، بررسی نقش شبکه‌های اجتماعی در بروز رفتارهای خشونت‌آمیز و بزهکاری در میان نوجوانان روستای زلیخا، شهرستان بوئین‌زهرا است. در این راستا، ابتدا به تحلیل شبکه‌های اجتماعی و میزان استفاده نوجوانان از آن‌ها پرداخته شد و سپس ارتباط میان این جملات با شکل‌گیری رفتارهای پرخطر و بزهکاری مورد بررسی قرار گرفت.

پیشینه پژوهش

شکریگی و همکاران (۱۴۰۰) در تحقیق خود به نام تأثیر استفاده از فضای مجازی بر خشونت در زوجین عنوان کردند که خشونت خانگی شایع‌ترین شکل خشونت، همراه با

بیشترین احتمال تکرار، کمترین گزارش به پلیس و بیشترین عوارض اجتماعی، روانی و اقتصادی است. شیوع آن در نقاط مختلف دنیا متفاوت است. تخمین زده می‌شود که خشونت در بیش از نیمی از خانواده‌ها وجود دارد. خشونت خانوادگی باعث مشکلات بسیاری برای خانواده و افراد آن خصوصاً کودکان می‌گردد. از طرفی فضای مجازی منجر به گسترش خشونت میان زوجین می‌گردد.

طبق یافته‌های پژوهش طالعی و همکاران (۱۳۹۸)، خشونت در شبکه‌های اجتماعی مجازی ابتدا به صورت الگوسازی جدال کلامی تجربه می‌شود و سپس با نمایش خود جعلی به صورت قلدرنمایی نشان داده می‌شود تا نیاز به دیده شدن و مطرح شدن را ارضا نمایند. تحلیل مصاحبه‌ها منجر به شناسایی ۲ مضمون اصلی (حاضر جوابی و قلدرنمایی) و ۷ مضمون فرعی (انگیزه، الگوسازی، انتقال جدال کلامی، نمایش خود جعلی، دعوای مجازی، دعوای گروهی مجازی و تشدید دعوای) شد.

طبق یافته‌های پژوهش صمدی و امیردور (۱۳۹۹)، بین میزان و نوع عضویت در شبکه‌های اجتماعی مجازی و میزان پرخاشگری دختران دانشجوی مقطع کارشناسی رابطه معناداری وجود دارد. پژوهش احمدی و همکاران (۱۳۹۶) نشان داد، بین استفاده از تلویزیون‌های ماهواره‌ای، محتواهای خشن و هیجانی تلویزیون‌های داخلی، بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز و هیجانی با تمایلات دانش‌آموزان به بزهکاری همبستگی مستقیم، قوی و معناداری وجود دارد؛ همبستگی معناداری بین کمیت و محتوای استفاده از شبکه‌های اجتماعی و تمایلات بزهکارانه دانش‌آموزان وجود دارد.

بنا بر یافته‌های پژوهش خرازانی (۱۳۹۵)، خانواده در کنترل گرایش به خشونت دانش‌آموزان بسیار مؤثر بوده و فضای خشونت طلبی در اینترنت و بازیهای اینترنتی نیز در افزایش خشونت طلبی دانش‌آموزان مؤثر است. عضویت دانش‌آموزان در گروه‌های استفاده‌کننده اینترنت و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای سبب گرایش آنان به خشونت می‌شود؛ از طرفی، کنترل و نظارت بر استفاده آنان از اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای سبب کنترل خشونت می‌شود.

مهدی‌زاده و همکاران (۱۳۹۵) در تحقیقی با عنوان «رسانه‌های تصویری و رفتارهای خشونت‌آمیز در نوجوانان» با استفاده از نظریه‌های یادگیری اجتماعی، ۳۸۰ نفر از نوجوانان ۱۲ تا ۱۸ ساله دختر و پسر مناطق ۳ و ۲۰ شهر تهران را با روش پیمایشی ارزیابی کرده‌اند. یافته‌های آنان نشان داد رفتارهای خشونت‌آمیز در میان نوجوانان پسر به مراتب بیشتر از دختران است و همچنین افراد انتخاب شده به برنامه‌های شبکه‌های اجتماعی و نیز

محسن شاطریان و همکاران (۱۳۹۲) تحقیقی با عنوان "بررسی عوامل اجتماعی مؤثر بر ناهنجاری‌های رفتاری دانش‌آموزان" انجام دادند. در این تحقیق به بررسی عوامل اجتماعی مؤثر بر ناهنجاری‌های رفتاری دانش‌آموزان شهرستان آران و بیدگل پرداخته شده است. جامعه آماری این تحقیق، دانش‌آموزان دبیرستانی شهرستان آران و بیدگل هستند که به شیوه نمونه‌گیری طبقه‌بندی سیستماتیک، نمونه ۵۴۳ نفری انتخاب شده است. روش

تحقیق، پیمایشی و ابزار گردآوری داده‌ها، پرسشنامه است. نتایج تحقیق نشان داد که بین متغیرهای معدل، پایگاه اجتماعی، عملکرد خانواده، دسترسی به منابع و امکانات، عملکرد جامعه و ناهنجاری‌های رفتاری دانش‌آموزان رابطه معناداری وجود دارد، ولی تفاوت معناداری بین جنسیت و ناهنجاری‌های رفتاری وجود ندارد. نتایج تحلیل رگرسیونی نشان می‌دهد بیشترین تأثیر متغیرهای مستقل به ترتیب بر ناهنجاری‌های رفتاری دانش‌آموزان عبارت‌اند از: دسترسی به منابع و امکانات، عملکرد جامعه، معدل تحصیلی، پایگاه اجتماعی، عملکرد خانواده.

مرتضوی (۱۳۹۲) در پژوهش خود «ارزیابی پیمایشی آسیب‌های اجتماعی در یزد با تأکید بر عوامل رسانه‌ای» به نتایجی دست یافته است که بیشتر شهروندان یزد ضمن دانستن اشاعه ناهنجاری‌های اجتماعی کنونی معتقدند که گذشته از کاهش سن، اقدام به رفتار مجرمانه، فقر فرهنگی و واکنش‌های احساسی و هیجان‌پذیری از عوامل مهم غیر رسانه‌ای بروز آسیب‌های اجتماعی است.

بهرامی (۱۳۹۲) پژوهشی را با عنوان «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری 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 بود. نتایج نشان می‌دهد نوع بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری معنادار بوده است و این مسئله به پرخاشگر شدن نوجوانان منجر می‌شود.

برخی از پژوهش‌ها نیز به تأثیر رسانه‌های مختلف، مانند تلویزیون، اینترنت، بازی‌های ویدئویی و شبکه‌های اجتماعی بر نوجوانان پرداخته‌اند. چندین پژوهش متعدد به بررسی تأثیر رسانه‌ها، بازی‌های ویدئویی و برنامه‌های تلویزیونی خشونت‌آمیز بر رفتار پرخاشگرانه کودکان و نوجوانان پرداخته‌اند، اما این مطالعات محدود به شرایط آزمایشگاهی یا تأثیرات فردی و کوتاه‌مدت بوده‌اند. همچنین، بیشتر پژوهش‌های کلاسیک بر رسانه‌های سنتی تجربه کرده‌اند و کمتر به نقش شبکه‌های اجتماعی به‌عنوان بستر نوظهور و فعالیت‌های درگیری در میان نوجوانان پرداخته شده است.

تحقیقات نشان داده است که خطر رفتار پرخاشگرانه فیزیکی علیه افراد دیگر در میان جوانانی که معتقدند خشونت علیه دیگران قابل قبول است افزایش می‌یابد (Huizman & Gora)، تا حدی به این دلیل که آنها معتقدند که هدف آنها افراد "بد" هستند و مجازات آنها موجه است.

در پژوهش‌های خارجی، طبق یافته‌های پژوهش ناهر و مینار (۲۰۱۸)، پست‌های

فضای مجازی می‌توانند به طور فعالی افراد را تحریک به بروز خشونت کرده و میزان خشونت را افزایش دهند. طبق یافته‌های پژوهش ابوبکر^۱ (۲۰۱۸)، ۴۷ درصد از قلدری‌ها در مدارس رواج داشته و رابطه همبستگی معناداری بین نمایش خشونت رسانه‌ای و میزان بروز خشونت و قلدری در مدارس وجود داشته است. به طور معناداری پسران اظهار کردند که با دیدن خشونت در شبکه‌های اجتماعی، میزان خشونت فیزیکی در آنان در مقایسه با دختران افزایش یافته است و در نهایت یافته‌ها نیاز فوری برای برنامه‌ریزی به‌منظور مبارزه با پیامدهای این پدیده در حال رشد را بیشتر نشان داد.

کالاها^۲ (۲۰۱۴) در تحقیق خود اعلام کرد که بازی‌های جنگی تواند باعث تحریک احساسات پرخاشگرانه و رفتارهای خشونت‌آمیز در میان نوجوانان شود، به‌ویژه زمانی که این بازی‌ها دارای مکانیزم‌های تنبیه و انجام رفتارهای خشونت‌آمیز هستند، می‌شود. تحقیقی که توسط شریف و همکاران (۲۰۱۴) انجام شد نشان داد که ۵۰ درصد از نوجوانان در جوامع شهری به‌طور مداوم در معرض خشونت شبکه‌های اجتماعی قرار دارند، در حالی که این رقم در جوامع روستایی فقط ۳۰ درصد بود. این تحقیق نشان می‌دهد که نوجوانان شهری بیشتر در معرض خشونت دیجیتال قرار دارند که می‌توانند بر رفتارهای پرخاشگرانه آن‌ها تأثیر بگذارند.

در تحقیق مانچینی^۳ و همکاران (۲۰۱۳)، نشان داد که از مجرمان جنسی، چون در کودکی و نوجوانی تجربه سوءاستفاده داشته‌اند، در بزرگسالی در انواع مختلفی از جرم و خشونت‌ورزی مشارکت دارند.

در یک بررسی در سال ۲۰۱۰ توسط روانشناس کریگ^۴ اندرسون^۴ و دیگران به این نتیجه رسیدند که "شواهد قویاً نشان می‌دهد که قرار گرفتن در معرض بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز یک عامل خطر علی برای افزایش رفتار پرخاشگرانه، شناخت تهاجمی، عاطفه پرخاشگرانه و کاهش همدلی و رفتار اجتماعی است." تحقیقات بلی اندرسون نشان داد که انجام بازی‌های ویدئویی خشن می‌تواند افکار، احساسات و رفتار پرخاشگرانه فرد را هم در محیط‌های آزمایشگاهی و هم در زندگی روزمره افزایش دهد.

سایر محققان، از جمله روان‌شناس کریستوفر جی فرگوسن^۵، این موضع را که خشونت بازی‌های ویدئویی به کودکان آسیب می‌رساند، به چالش کشیده‌اند. درحالی‌که بررسی

1. Abu Bakr

2. Callahan

3. Mancini

4. Craig A. Anderson

5. Christopher J. Ferguson

فراتحلیلی خود در سال ۲۰۰۹ نتایج مشابه اندرسون^۱ را گزارش کرد، فرگوسن ادعا می‌کند که نتایج آزمایشگاهی به دنیای واقعی و تأثیرات معناداری تبدیل نشده است. او همچنین ادعا می‌کند که بسیاری از تحقیقات در مورد خشونت بازی‌های ویدئویی نتوانسته است متغیرهای دیگری مانند سلامت روان و زندگی خانوادگی را کنترل کند که ممکن است بر نتایج تأثیر بگذارد. کار او نشان داده است که کودکانی که در حال حاضر در معرض خطر هستند ممکن است بیشتر بازی‌های ویدئویی خشن را انتخاب کنند.

در یک تحقیق که توسط چارلتون^۲ (۲۰۰۶) انجام شد، نشان داده شد که نوجوانانی که بیش از ۴ ساعت در روز به تماشای تلویزیون می‌پرداختند، ۱۸ درصد بیشتر احتمال داشت که رفتارهای پرخاشگرانه‌ای مانند دعوا و نزاع دیگران باشد. این تحقیق همچنین نشان داد که تماشای برنامه‌های تلویزیونی با خشونت‌آمیز این درصد را به ۲۸ درصد افزایش می‌دهد.

تحقیقی که توسط اندرسون و دیل^۳ (۲۰۰۰) انجام شد نشان داد که نوجوانانی که بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز بازی می‌کنند، به‌طور متوسط ۴۰ درصد بیشتر از نوجوانانی که بازی‌های غیرخشونت‌آمیز انجام می‌دهند، به رفتارهای پرخاشگرانه می‌پردازند. این تحقیق همچنین نشان داد که زمان بازی کردن بیش از ۲ ساعت در روز می‌تواند تأثیرات منفی بر رفتارهای اجتماعی نوجوانان داشته باشد.

طبق نظریه‌های اجتماعی که توسط آلبرت بندورا^۴ ارائه شده است، نوجوانان از طریق مشاهده و تقلید رفتارهای دیگران (که می‌توانند شامل شخصیت‌های تلویزیونی بازی، ویدئویی یا فیلم‌ها باشند) رفتارهای خود را بازتاب می‌دهند. این نظریه یکی از زمینه‌های اصلی تحقیق در رابطه با تأثیر شبکه اجتماعی بر رفتار نوجوانان است. هنوز مطالعات دیگر نشان داده‌اند که دانشجویان کالج به‌طور تصادفی برای تماشای یک بخش فیلم خشن کوتاه، افکار تهاجمی‌تر نسبت به دانشجویان مشابهی که برای تماشای یک بخش فیلم غیرخشونت‌آمیز تعیین شده‌اند، نشان می‌دهند (Bushman and Anderson, 1998). در اوایل دهه ۱۹۹۰، اکثر محققین در این زمینه به اجماع رسیدند که تأثیر خشونت رسانه‌ای بر رفتار پرخاشگرانه و خشونت‌آمیز واقعی، علتی و قابل توجه است. پژوهش حاضر با بررسی رسانه‌های نوین دیجیتال و شبکه‌های اجتماعی (تیک‌تاک،

چارچوب مفهومی

نظریه یادگیری اجتماعی

نظریه یادگیری اجتماعی به طور اصولی در اوایل نیمه دوم قرن بیستم توسط گروهی از روان‌شناسان، به‌ویژه آلبرت باندورا با کوشش و فعالیت‌های گسترده مطرح شد. نظریه او یک عنصر اجتماعی را نیز در نظر می‌گیرد و بیان می‌کند که مردم می‌توانند اطلاعات و رفتارهای

جدید را از طریق مشاهده افراد دیگر یاد بگیرند. این نوع یادگیری مدلسازی که به یادگیری مشاهده‌ای معروف است، می‌تواند برای توضیح انواع گسترده‌ای از رفتارها به کار رود. باندورا معتقد است که آموزش مستقیم تنها وسیله یادگیری نیست، بلکه یادگیری از طریق الگوبرداری و تقلید مؤثرتر از یادگیری با پاداش یا تنبیه است. به نظر باندورا تقلید، با مشاهده فرد از حوادثی که در محیط اتفاق می‌افتد، صورت می‌پذیرد و به شکل‌های گوناگون تقویت می‌شود.

نظریه کاشت

گربرنر^۱ استدلال می‌کند که اهمیت رسانه‌ها نه در تشکیل توده، بلکه در خلق راه‌های مشترک انتخاب برای درک راه‌های مشترک انتخاب و نگرستن به رویدادهاست که با استفاده از نظام‌های پیام مبتنی بر فناوری عمل می‌شود و به راه‌های مشترک نگرستن و فهم جهان می‌انجامد. در واقع، رسانه‌ها به ارائه روایت‌هایی یکسان و نسبتاً مورد وفاق از واقعیت اجتماعی می‌پردازند و مخاطبان خود را نیز سازگار با آن، فرهنگ‌پذیر می‌کنند (McQuill, 1994). نتایج به‌دست‌آمده از تحقیق گربرنر نشان می‌دهد که تلویزیون جایگاه محوری در زندگی روزمره انسان‌ها پیدا کرده که منجر به غلبه آن بر محیط نمادین انسان‌ها شده است و پیام‌های آن در مورد واقعیت، جای تجربه شخصی و سایر وسایل شناخت جهان را گرفته است. به نظر گربرنر، پیام تلویزیون از جنبه‌های اساسی، از واقعیت فاصله دارد اما به خاطر تکرار دائمی‌اش، نهایتاً به عنوان دیدگاه مورد وفاق جامعه پذیرفته می‌شود (مک کوایل، ۱۳۸۵: ۴۰۰).

روش پژوهش

این پژوهش از نوع کیفی و با تحلیل مضمون (تحلیل موضوعی) انجام شده است. هدف اصلی تحقیق بررسی تجارب، نگرش‌ها و ادراکات نوجوانان در رابطه با نقش شبکه‌های اجتماعی در شکل‌گیری و گسترش رفتارهای خشونت‌آمیز بود.

جامعه آماری و نمونه‌گیری: مصاحبه‌ها با ۲۴ دانش‌آموز ۱۳ ساله از یک مدرسه مختلط (۱۰ دختر و ۱۴ پسر) پایه ششم انجام شد. این افراد از طریق نمونه‌گیری هدفمند انتخاب شدند تا دیدگاه‌های نوجوانان در استفاده از رسانه‌ها و فضای مجازی و تأثیر آن‌ها بر رفتارهای خشونت‌آمیز جمع‌آوری شود. ملاک شرکت‌ها، تجربه با شبکه‌های اجتماعی در زندگی روزمره بودند.

مصاحبه‌ها به صورت فردی و در محیطی امن و دوستانه انجام شد تا شرکت‌کنندگان تجربیات خود را بیان کنند. مدت هر مصاحبه بین ۱۵ تا ۲۵ دقیقه بود و با رضایت آگاهانه دانش‌آموزان و والدینشان ضبط گردید و سپس کلمه به کلمه پیاده‌سازی شد. ابزار اصلی جمع

آوری داده‌ها در این پژوهش، مصاحبه نیمه‌ساختاریافته از پیش طراحی شده بود. راهنمای مصاحبه با محوریت اصلی بود که بر اساس پژوهش و بررسی پیشینه‌ای طراحی شده بود از جمله:

- تجربه دانش‌آموزان در مقابله با خشونت در شبکه‌های اجتماعی؛
- انواع آن‌ها در شبکه‌های اجتماعی؛
- احساسات و واکنش‌های آن‌ها نسبت به خشونت آنلاین؛
- محیط خانوادگی و همسالان در این زمینه؛
- مقایسه خود با دیگر نوجوانان شهری.^۱

روش تحلیل داده‌ها: داده‌های حاصل از مصاحبه‌ها با استفاده از روش کدگذاری مضامین تحلیل شدند. در این روش، پاسخ‌ها به دسته‌بندی‌ها و مضامین مختلف تقسیم‌بندی شدند تا الگوها و مفاهیم اصلی شناسایی شوند. سپس این مضامین برای تحلیل شبکه‌های اجتماعی و فضای مجازی بر نوجوانان بررسی و تفسیر شدند. داده‌های به‌دست‌آمده از مصاحبه‌ها در سه مرحله کدگذاری تحلیل شدند:

کدگذاری باز: در این مرحله، متن مصاحبه‌های پیاده‌شده به‌صورت دقیق و خط‌به‌خط مطالعه شد. جملات و عباراتی که بیانگر تجربه‌ها، احساسات، نگرش‌ها و رفتارهای مرتبط با خشونت در فضای مجازی بودند، به‌عنوان واحدهای معنایی اولیه انتخاب شدند. سپس از دل این واحدها، کدهایی پیدا شد که نشان‌دهنده مفاهیم کلیدی موردنظر پژوهش بودند. برای مثال، عباراتی مانند «وقتی دعوا تو گروه روبیکا می‌دیدم، حالم بد می‌شد»، یا «بعضی وقتا خودمونم تو گروه شوخی‌هامون دعوا می‌شه» به‌عنوان کدهایی مثل «تأثیر احساسی بدبختی» و «شوخی‌های محکوم به درگیری» ثبت شدند.

کدگذاری محوری: در مرحله کدگذاری، کدهای استخراج‌شده در مرحله قبل با دقت بررسی شدند و آن‌هایی که شباهت‌های مفهومی داشتند، در قالب مقوله‌های میان سطحی گروه‌بندی شدند. این مقوله‌ها نشانگر شخصیت اصلی تجربه‌های نوجوانان درباره خشونت در فضای مجازی بودند. به‌عنوان مثال، کدهایی مانند «ترس از واکنش دیگران»، «پنهان‌کاری خشونت دیده‌شده» و «عدم حمایت از سوی خانواده» در مقوله‌ای با عنوان «احساس

۱. لازم به ذکر است که چون دانش‌آموزان برای برخی از فعالیت‌های روزمره از جمله خرید، فعالیت‌های بهداشتی مانند اصلاح مو و حتی برای تفریح از روستا خارج شده و به شهر مجاور می‌رفتند، بنا به همین رفت‌وآمدها در شهر مجاور با نوجوانان هم‌سن خود رابطه دوستانه برقرار کردند و در اینستاگرام یکدیگر را دنبال می‌کردند، از آنها خواستیم تا تجربه مشاهده خود را بازگو کنند که نوجوانان شهری چه نوع فعالیت‌هایی در فضای مجازی انجام می‌دهند و آیا حس می‌کنند تفاوتی وجود دارد که باعث شود نوجوانان در اینستاگرام چه الفاظی به کار برده و یا چه نوع پست‌هایی در اینستاگرام منتشر کنند.

نقش شبکه‌های اجتماعی در رفتار خشونت‌آمیز و بزهکاری[...]

ناتوانی در برخورد با خشونت» قرار گرفتند. همچنین مقوله‌هایی مانند عادی‌سازی خشونت در شبکه‌های اجتماعی، نقش الگوبرداری از محتوای خشن و تأثیر گروه همسالان در ترویج خشونت از ترکیب کدهای دیگر به دست آمدند.

در این مرحله، هدف شناسایی روابط بین مقوله‌ها و ایجاد ساختاری مفهومی برای رسیدن به درک بهتر از تجارب نوجوانان در زمینه خشونت مجازی بود. کدگذاری انتخابی: در این مرحله کدگذاری، بر اساس مقوله‌های به‌دست‌آمده از مرحله کدگذاری محوری، چند مضمون اصلی شناسایی شدند که بیشترین ارتباط را باهدف پژوهش و سؤالات اصلی تحقیق را داشتند. این مضامین به‌عنوان مفاهیم مرکزی تحلیل‌ها انتخاب شدند به طور عمیق‌تر بررسی قرار گرفتند.

مضامین اصلی عبارت‌اند از:

(الف) تأثیر شبکه‌های اجتماعی بر نگرش‌های نوجوانان نسبت به خشونت؛

(ب) نقش فضای مجازی در اجتماعات و رفتارهای خشونت‌آمیز؛

(ت) حمایت اجتماعی و عاطفی در کاهش رفتارهای خشونت‌آمیز؛

(ث) اثر فضای مجازی بر اضطراب نوجوانان؛

(ج) ارتباط میان ویژگی‌های فردی و واکنش به محتوا؛

(چ) تأثیر تفاوت‌های جغرافیایی بر رفتارهای خشونت‌آمیز.

ملاحظات اخلاقی شامل حفظ محرمانگی، رضایت آگاهانه، و امکان انصراف شرکت‌کنندگان در هر مرحله از پژوهش کاملاً رعایت می‌شود.

جدول ۱. مراحل کدگذاری؛ باز، محوری، گزینشی

نمونه‌ها و نقل‌قول‌ها از مصاحبه‌ها	کدگذاری باز	کدگذاری محوری	کدگذاری گزینشی
«از بازی‌هایی خوشم می‌آید که بزن بزن داره»	رسانه‌های خشونت‌های خشونت‌آمیز	بازی‌های خشونت‌آمیز	بازی‌های خشونت‌آمیز
«وقتی توی بازی دشمن‌ها رو می‌کشم خوشم می‌آید از این کار»	بازی‌های ویدئویی به خشونت‌آمیز	بازی‌های ویدئویی به خشونت‌آمیز	بازی‌های خشونت‌آمیز
«چون اینترنت خوب نداریم بیشتر بازی‌های بدون اینترنت انجام میدیم مثل استاپیر»	برنامه‌های تلویزیونی خشونت‌آمیز	برنامه‌های تلویزیونی خشونت‌آمیز	تلویزیون خشونت‌آمیز
«خیلی وقته تلویزیون ندیدم، قبلنا فیلمای بهتری داشت، الان خیلی دخترونس»	نگرش به نمایش خشونت‌ها	نگرش به نمایش خشونت‌ها	نگرش به خشونت

نمونه‌ها و نقل قول‌ها از مصاحبه‌ها	کدگذاری باز	کدگذاری محوری	کدگذاری گزینشی
«سگا رو می‌زنم، کلاً خوشم میاد» «توی دهاتمون سگ داریم بعد سگای بزرگ رو با چوب دنبال می‌کنیم» «اصلاً دلم نمیسوزه، وقتی فوتبال بازی می‌کنیم وسط حیاط، بچه‌های اول دوم میان وسط بازی، دلم میخوام با توپ بزنمشون» «نمیزنم ولی فحش میدم به بچه کوچیکا به خصوص پسرا»	افزایش ولع به خشونت رفتارهای خشونت‌آمیز، استفاده از ناخودآگاه از رفتار، رفتار طبیعی خشونت	تأثیرات روانی و رفتاری خشونت	آثار روانی خشونت
«وقتی اسنایپر می‌زنم، اگه یکی منو بزنه فحش میدم، وقتی اعصابم خورد بشه واقعا فحش میدم بعد ناراحت میشم چرا فحش دادم» «توی بازی فری فایر یکی از دوستانم نتونست ادامه بده و منم کلی فحش براش نوشتم» «میرم اینستا می‌بینم؛ مثلاً کاپلا به هم خیانت کردن منم از پسرا بدم میاد احساس می‌کنم همشون خائنن» «چون دختر هستیم بیشتر پسرا میان اینستاگرام دایرکت مزاحم میشن بعد چون محیط روستا خیلی کوچیکه نمیتونم به بابام یا مامانم بگم»	فضای مجازی ارتباطات آنلاین مهارت‌های اجتماعی نظرات منفی آنلاین قلدری آنلاین	تأثیرات منفی فضای مجازی بر تعاملات اجتماعی	اضطراب و فضای مجازی

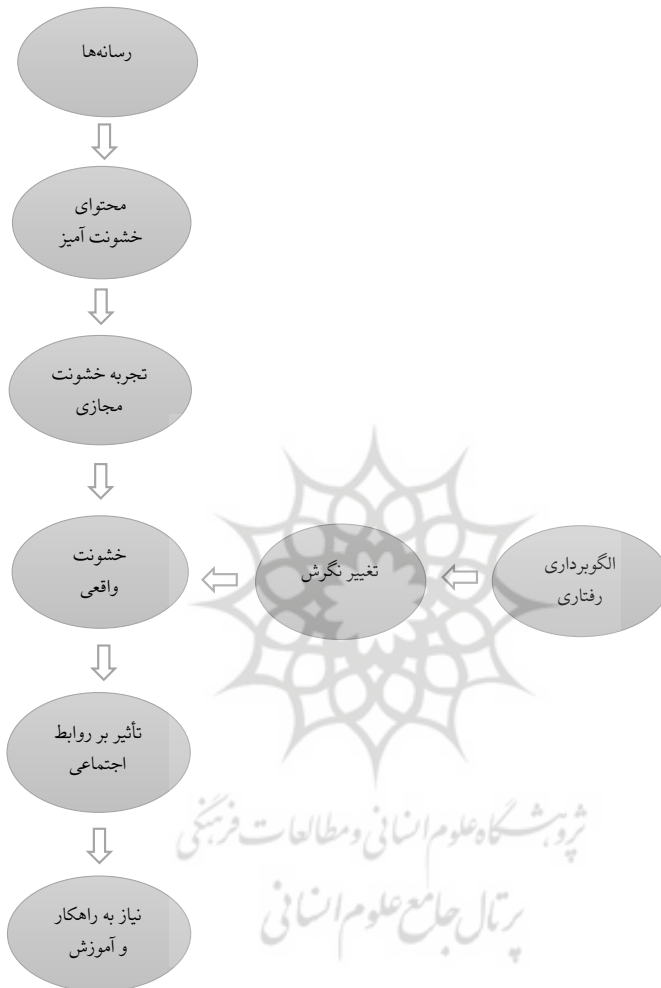
نقش شبکه‌های اجتماعی در رفتار خشونت‌آمیز و بزهکاری [۱۰۰]

نمونه‌ها و نقل قول‌ها از مصاحبه‌ها	کدگذاری باز	کدگذاری محوری	کدگذاری گزینشی
«امیرمهدی چون مامانش خیلی بهش سخت می‌گیره یعنی حتی نمیزاره بیاد بیرون از خونه برای فوتبال چون تک بچه هست توی خونه میمونه برای همین درسش از هممون بهتره، مامانش نمیزاره گوشی دستش بگیره برای همین انضباطش همیشه خیلی خوب بود» «جلوی بابام مشروب می‌خورم و وقتی می‌گه خجالت نمی‌کشی میگم همه پسرا با باباهاشون مشروب می‌خورن میزارن اینستا» «مامانم دو ساعت بیشتر بهم گوشی نمیده در روز» «گوشی خیلی استفاده می‌کنم. اگه معلمون بهمون تکلیف نده، کل روز رو پای گوشی هستم. مامانم هم هیچی نمی‌گه» «بابام هیچی نمی‌کنه، من و دوستانم مثل متین میریم مشروب می‌خوریم بعد استوری می‌زاریم» «فری فایر بازی میکنم ولی مامانم گیر نمیده. بابام که کلاً کاری نداره»	نظارت والدین نظارت معلمان هدایت والدین انتخاب آنلاین کاهش خشونت	نظارت و هدایت در فضای مجازی توسط افراد ذیصلاح	نظارت والدین و معلمان

نمونه‌ها و نقل قول‌ها از مصاحبه‌ها	کدگذاری باز	کدگذاری محوری	کدگذاری گزینشی
«بیشتر با بچه‌های راهنمایی دوستیم. به‌خصوص هشتم‌ها که به یه روستای دیگه میرن. از وقتی رفتن کلاً عوض شدن. هر کدوم با صد تا دختر تو رابطن» «اینستا بهتره. وقتی هشتم‌ها از لیا برمیگردن، پیداشون می‌کنم میریم کنار دکل مشینیم میریم توی اینستا. چون توی خونه مدام با بابام دعوا می‌شه» «اونایی که رفتن شاهین تپه خیلی خوبن. من تا حالا ندیدم فحش بدن اما اینایی که رفتن روستای لیا به مامانش هم فحش میدن» «یه بار با یه پسره توی کامنت‌ها دعوا کردم. منم رفتم همه دوستانم تگ کردم بعد همشون بهش فحش دادن» «مدرسه خیلی بهتره، اینجا میتونم بچه‌ها رو ببینم. توی گوشی فقط وقتم هدر میره» «یه بار رفتم دایرکت یکی از دخترای پنجم، رفت به مامانش گفت. مامان اون هم به مادر من گفت. بعد من گفتم اره من این کار رو کردم و قصد بدی نداشتم» «اگه یکی از بچه‌ها با پارتترش به هم بزنه، بقیه پسرا میریزن تو پی وی دختره تا مخشو بزنن»	حمایت اجتماعی عاطفی دوستان فضای مجازی آگاهی مسئولیت پذیری	حمایت اجتماعی و روابط انسانی	حمایت اجتماعی و عاطفی

نقش شبکه‌های اجتماعی در رفتار خشونت‌آمیز و بزهکاری [...]

نمونه‌ها و نقل قول‌ها از مصاحبه‌ها	کدگذاری باز	کدگذاری محوری	کدگذاری گزینشی
«ما هیچی نداریم. اصلاً سلمونی بخوایم بریم، باید بریم الوند یا پیروسفیان» «اینجا فقط یک وانت پیکان هست هر دوشنبه میاد که ازش خوراکی می‌خریم. آن‌قدر بدبختیم. اینجا هیچی نداره. برای به اینترنت باید بریم زیر دکل بشینیم» «بیشتر وقتا با متین و حافظ میریم زیر دکل اونجا انتن میده» «اینترنت اگه برق بره اونم میره ولی توی شاهین تپه و ارداق اصلاً اینجوری نشده» «اصلاً زلیخا رو دوست ندارم. متنفرم ازش. هیچی نداره. حتی آبش هم شوره به‌خاطر کارخونه. به مزه خاصی داره» «اینجا چون چیزی نداره بچه‌ها همیشه یا میرن پیروسفیان یا الوند. اونجا با بقیه پسر دوست میشن حتی با دخترا. بعد میان برامون تعریف می‌کنند که طرف به‌خاطر به بوق از ماشین به ما فحش مادر داد» «شهر بهتره. حالا درسته شلوغه دعوا میکنن بیشتر. ولی کلاً از نظر نت خیلی بهتره» «اینجا بیشتر به‌خاطر زمین دعوا میکنن. یعنی این‌طوری نیستش که بخواد بین دو تا خانواده یهو دعوا بشه. بیشتر سر زمینه» «ولی وقتی با پسرای بزرگتر میریم قزوین، اصلاً وضعیت حرف زدنشون افتضاحه. با فحش همدیگه رو صدا میکنن» «بیشتر میرم اینستاگرام یا روبیکا. فقط دلم میخواد استوری‌های دپ بزارم» «اینجا حتی یه دونه زمین بازی بازی نداره. روی اسفالت هم همیشه بازی کرد بقیه جاهای روستا پر از تپه چاله هست»	دسترسی محدود به منابع فرهنگی و آموزشی نقش متفاوت خانواده و جامعه در کاهش یا خشونت محرومیت جغرافیایی و منابع فرهنگی ضعف زیرساخت‌های آموزشی فقدان سرگرمی سالم دسترسی نابرابر به شبکه‌های اجتماعی الگوگیری از فضای محدود تضاد فرهنگی شهر و روستا تنهایی نادیده‌گرفته‌شدن منطقه‌ای	تفاوت‌های فرهنگی	گزینشی



نمودار ۱. الگوی پیشنهادی محقق (مدل پارادایمی اشتراوس و کوربین)

نتایج کلیدی تحقیق بر اساس محوریت و یافته‌های محوری بیان شده است:

الف) تأثیر شبکه‌های اجتماعی بر نگرش‌های نوجوانان نسبت به خشونت

شبکه‌های اجتماعی، به‌ویژه بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز و برنامه‌های تلویزیونی که خشونت را به نمایش می‌گذارند، از مهم‌ترین عواملی هستند که بر نگرش نوجوانان نسبت به رفتارهای خشونت‌آمیز تأثیر می‌گذارند. بر اساس تحقیقات، بیشتر دانش‌آموزان اذعان

می‌کنند که برنامه‌های تلویزیونی و بازی‌های ویدئوی خشونت‌آمیز به طور مستقیم باعث افزایش ولع آنها به خشونت در آن‌ها می‌شود. این نوجوانان معمولاً بیان می‌کنند که در شرایط فشار اجتماعی یا هنگام مواجهه با مشکلات در دنیای واقعی، به طور ناخودآگاه از رفتارهای خشونت‌آمیز استفاده می‌کنند.

ب) نقش فضای مجازی در اجتماعات و رفتارهای خشونت‌آمیز

فضای مجازی یکی از عوامل کلیدی در تغییر رفتارهای نوجوانان است. نوجوانان گزارش کردند که فضای مجازی این فرصت را به آن‌ها می‌دهد که در دنیای آنلاین با دیگران ارتباط داشته باشند، به خصوص اینکه بیشتر این افراد دارای مهارت‌های اجتماعی هستند. این محیط آنلاین، به‌ویژه در مواقعی که نوجوانان با نظرات منفی یا انتقادی مواجه می‌شوند، می‌تواند آن‌ها را به رفتارهای پرخاشگرانه و تند حرکت دهد. بسیاری از نوجوانان بیان کردند که نظرات تحقیرآمیز یا قلدری آنلاین باعث ایجاد احساسات منفی در آن‌ها شوند که در نهایت در رفتارهای خشونت‌آمیز دنیای واقعی تأثیر می‌گذارد.

پ) نقش نظارت والدین و معلمان در کاهش تأثیرات منفی

تحقیق همچنین نشان داد که نوجوانانی که تحت نظارت و هدایت والدین و معلمان خود قرار دارند، کمتر تحت تأثیر خشونت شبکه‌های اجتماعی و فضای مجازی قرار می‌گیرند. این دسته از نوجوانان با دقت بیشتر محتوای آنلاین خود را انتخاب می‌کنند و به این ترتیب، تأثیرات منفی خشونت‌آمیز را کاهش می‌دهند.

این نکته به‌ویژه بر نقش خانواده و معلمان در هدایت نوجوانان در دنیای آنلاین جنگ دارد و نشان می‌دهد که نظارت و حمایت از سلامت می‌تواند شبکه‌های اجتماعی منفی‌ها را کاهش دهند.

ت) حمایت اجتماعی و عاطفی در کاهش رفتارهای خشونت‌آمیز

بر اساس یافته‌های این تحقیق، نوجوانانی که از حمایت اجتماعی و عاطفی قوی از سوی دوستان و دیگر افراد حقیقی و اجتماعی برخوردار هستند، کمتر تحت تأثیر خشونت فضای مجازی قرار گرفتند و رفتارهای خشونت‌آمیز کمتری از خود نشان دادند. این گروه از نوجوانان می‌توانند از فضای مجازی استفاده کنند و مهارت‌های خودآگاهی و مسئولیت‌پذیری خود را تقویت کنند.

ث) اثر فضای مجازی بر اضطراب نوجوانان

فشار اجتماعی و مقایسه‌های آنلاین: یکی از عوامل اصلی استرس در نوجوانان، فشارهایی است که در فضای مجازی به وجود می‌آید. نوجوانان ممکن است خود را با دیگران

داده‌ها نشان می‌دهند که تفاوت‌های جغرافیایی می‌توانند بر رفتارهای خشونت‌آمیز نوجوانان تأثیرگذار باشند. در جوامع شهری، دسترسی بیشتر به شبکه‌های اجتماعی و فضای دیجیتال باعث می‌شود که نوجوانان در معرض خشونت‌آمیز بیشتر قرار بگیرند. این استفاده فراوان از

شبکه‌های اجتماعی، به‌ویژه در شرایط فشار اجتماعی، می‌تواند رفتارهای خشونت‌آمیز را در نوجوانان افزایش دهد. در مقابل، در جوامع روستایی، محدودتر شدن به شبکه‌های اجتماعی باعث می‌شود که نوجوانان کمتر با خشونت آنلاین روبه‌رو شوند.

دسترسی آسان به رسانه‌های دیجیتال، تلویزیون و فضای مجازی باعث افزایش حملات با خشونت‌آمیز و حرکت رفتارهای خشونت‌آمیز می‌شود. روستایی: دسترسی محدودتر به شبکه‌های اجتماعی و فضای مجازی به کاهش با خشونت منجر می‌شود. شهری: در جوامع شهری فشار همسالان و رقابت‌های اجتماعی می‌تواند نوجوانان را به رفتارهای خشونت‌آمیز سوق دهد، به‌ویژه در تلاش برای هویت‌سازی و جلب‌توجه. روستایی: در جوامع روستایی، فشار اجتماعی ممکن است کمتر باشد، چهره‌به‌چهره اما همچنان در محیط‌های اجتماعی نزدیک‌تر، ممکن است بروز کند. شهری: در مناطق شهری هنجارهای اجتماعی و فرهنگی ممکن است تحت‌تأثیر شبکه‌های اجتماعی و گروه‌های مختلف تغییر کند که می‌تواند منجر به افزایش خشونت شود. روستایی: هنجارهای اجتماعی در روستاها معمولاً بیشتر حفظ می‌شود و این می‌تواند به کاهش رفتارهای خشونت‌آمیز کمک کند، زیرا روابط اجتماعی و حمایت‌های نزدیک‌تر در این جوامع وجود دارد

بحث و نتیجه‌گیری

باتوجه‌به یافته‌های تحقیق، مشخص شد که شبکه‌های اجتماعی و فضای مجازی تأثیرات قابل‌توجهی بر رفتارهای خشونت‌آمیز نوجوانان دارند. افزایش دسترسی به محتوای خشونت‌آمیز، بازی‌های ویدئویی بازی‌خشن و همچنین شبکه‌های اجتماعی، می‌تواند نوجوانان را به سمت رفتارهای پرخاشگرانه هدایت کنند. علاوه بر این، الگوسازی‌های نادرست در شبکه‌های اجتماعی و فقدان نظارت خانواده‌ها، منجر به ایجاد نگرش‌های نادرست و ناتوانی در کنترل احساسات و عواطف می‌شود. از سوی دیگر، شبکه‌های اجتماعی و فضای مجازی اگر به‌درستی مدیریت شوند، می‌توانند نقش مثبت در آموزش و آگاهی‌بخشی ایفا کنند. به همین دلیل، ارتقای سواد رسانه‌ای و تقویت مهارت‌های مقابله با استرس و مشکلات روانی در نوجوانان، می‌تواند به کاهش اثرات منفی فضای مجازی کمک کند. در نهایت، نیاز به نظارت‌های دقیق‌تر و قوانین جامع‌تر برای مدیریت فضای آنلاین وجود دارد تا از بروز آسیب‌های اجتماعی و روانی جلوگیری شود.

درحالی‌که نوجوانان شهری به دلیل دسترسی بیشتر به شبکه‌های اجتماعی و فضای دیجیتال، بیشتر در محیط‌های آسیب‌دیده قرار دارند، در جوامع روستایی تأثیرات شبکه‌های

اجتماعی بیشتر در ارتباط با مسائل اجتماعی مستقیم و روابط حضوری مشاهده می‌شود. در واقع نوجوان از طریق یادگیری مشاهده‌ای، رفتارهای خشونت‌آمیز را از مدل‌های مجازی فرا می‌گیرد. این یادگیری در سایه مواجهه انباشتی به تدریج به یک نگرش عادی شده و یک جهان‌بینی خشن تبدیل می‌شود. این فرایندها در درون یک سیستم زیست‌بوم پیچیده رخ می‌دهند که در آن عوامل محرومیت جغرافیایی، خانوادگی و اجتماعی نقش تعیین‌کننده‌ای ایفا می‌کنند. در نهایت، فضای مجازی به عنوان یک عرصه هویت‌ساز عمل می‌کند که در آن خشونت می‌تواند به یک استراتژی برای کسب اعتبار و مقابله با کمبودهای دنیای واقعی تبدیل شود. این پژوهش نشان داد که در یک جامعه روستایی محروم مانند زلیخا، شبکه‌های اجتماعی می‌توانند با عادی‌سازی خشونت و فراهم آوردن بستری برای ابراز پرخاشگری، به عاملی برای تقویت رفتارهای خشونت‌آمیز در نوجوانان تبدیل شوند. با این حال، این اثر جبری نبوده و توسط عوامل میانجی مانند نظارت فعال والدین و وجود حمایت‌های اجتماعی جایگزین قابل تعدیل است.

براین اساس، پیشنهادهای زیر ارائه می‌شود:

پیشنهاد کاربردی: طراحی و اجرای کارگاه‌های سواد رسانه‌ای بومی محور برای نوجوانان و والدین در روستاها، با تأکید بر مدیریت خشم، تشخیص محتوای مضر و امنیت آنلاین. پیشنهاد سیاستی: نهادهای متولی مانند آموزش و پرورش و دهیاری‌ها، با ایجاد کانون‌های تفریحی - فرهنگی سالم در روستا (مانند کتابخانه، سالن ورزشی)، به کاهش وابستگی صرف نوجوانان به فضای مجازی کمک کنند. پیشنهاد برای پژوهش‌های آینده: انجام پژوهش‌های آمیخته (کمی - کیفی) در مقیاس بزرگ‌تر برای سنجش میزان شیوع این پدیده و نیز مطالعه طولی برای درک تأثیرات بلندمدت آن پیشنهاد می‌شود.

تعارض منافع

تعارض منافع ندارم.

منابع و مأخذ

- احمدی، آرمین دخت؛ صابری، سید مهدی؛ پورتقاش تهرانی؛ سید سعید و علی‌اکبر ارجمندنیا (۱۳۹۹). تأثیر عملکرد خانواده بر بروز بزهکاری در نوجوانان کانون اصلاح و تربیت شهر تهران، دانش و پژوهش در روان‌شناسی کاربردی، ۲۱(۴)، ۹۵-۱۰۲.
<https://doi.org/10.30486/jsrp.2019.582595.1641>
- احمدی، حبیب، عباسی شوازی، محمدتقی، یادگاری، رامین و فرشاد کرمی (۱۳۹۶). مطالعه رابطه بین استفاده از رسانه‌های مدرن و تمایل به بزهکاری در بین نوجوانان دانش‌آموز (مطالعه دانش‌آموزان مقطع متوسطه شهر بستک) پژوهش‌های راهبردی امنیت و نظم اجتماعی، ۶(۴)، ۵۳-۷۰.
<https://doi.org/10.22108/ssoss.2017.102725.1046>
- آذری، سعید (۱۳۸۷). بازی‌های رایانه‌ای و خشونت. پژوهش و سنجش، ۵۴(۱۵)، ۱۲۱-۱۳۹.
<https://doi.org/10.22082/cr.2008.24069>
- بارون، رابرت؛ دان‌بیرن؛ نیلایبرنسکامب (۱۳۹۴). روان‌شناسی اجتماعی، ترجمه یوسف کریمی، ویراست ۱۱، تهران: روان. بسطامی، میلاد، افقی، نادر و رضا عزیززاده (۱۴۰۱). تأثیر فضای مجازی در بروز خشونت آشکار و پنهان (مورد مطالعه: شهروندان شهر رشت). فرهنگ رسانه، ۱۱(۴۳)، ۲۹۳-۳۱۵.
<https://dor.isc.ac/dor/20.1001.1.38552322.1401.11.43.10.6>
- بهرامی، فرشته (۱۳۹۲). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری بازیکنان حرفه‌ای نوجوان پسرگروه سنی ۱۶ تا ۲۰ سال شهر کرج. مطالعات رسانه‌ای، شماره ۴، ۸۵-۹۶.
Doi: 097-957-720-883
- ترک، فرزانه؛ درویزه، زهرا؛ دهشیری، غلامرضا و زهره خسروی (۱۳۹۵). پیش‌بینی اختلالات رفتاری درونی‌سازی و برونی‌سازی در نوجوانان بر اساس ابعاد سرشت و منش. مطالعات روان‌شناختی، ۱۲(۳)، ۲۶-۷.
<https://doi.org/10.22051/psy.2016.2568>
- تاجیک، محمدحاشم و فاطمه تاجیک (۱۴۰۳). نقش رسانه‌ها در نگرش عمومی به جرم (مورد مطالعه: مخاطبان رسانه ملی). نشریه رسانه، ۳۵(۴)، ۱۸۱-۲۱۱.
<https://doi.org/10.30486/jsrp.2019.582595.1641>
- جوان‌بخت، محمد، کریمی، پریسا و محدثه صادقیان لمراسکی (۱۴۰۲). قضا‌دایی؛ نگرشی برای پیشگیری از پایداری بزهکاری نوجوانان، تمدن حقوقی، ۶(۱۷)، ۵۳-۷۶.
<https://doi.org/10.22034/lc.2023.421749.1404>
- خرازانی، سیدحمید (۱۳۹۵). رابطه استفاده از فضای سایبر با گرایش دانش‌آموزان به خشونت. نشریه پژوهش‌های اطلاعاتی و جنایی، ۱۱(۱)، ۱۶۱-۱۸۴.
- رشکیانی، مهدی (۱۳۸۷). بررسی رابطه خشونت واقعی و خشونت تلویزیونی در برنامه‌های تلویزیون ایالات متحده. پژوهش و سنجش، ۵۴(۱۵)، ۱۳۹-۱۶۰.
<https://doi.org/10.22082/cr.2008.24070>
- رضا قلی‌زاده، بهنام (۱۳۹۱). نگاهی به اثرگذاری رسانه‌ها بر ترویج خشونت در میان کودکان. کودک، نوجوان و رسانه، ۳(۳)، ۵۷-۸۷.
- سهراب‌زاده، مه‌رمان و محمد سلیمان‌نژاد (۱۳۹۸). علل و زمینه‌های خشونت نوجوانان دبیرستانی. فصلنامه توسعه اجتماعی، ۱۴(۳)، ۹۰-۶۱.
<https://doi.org/10.22055/qjsd.2020.15699>
- شجاعی، ثاراله، دهداری، طاهره، دوران، بهناز، نوری، کرامت‌اله و محمد شجاعی (۱۳۹۵). تأثیر آموزش سواد رسانه‌ای بر پرخاشگری و نگرش به خشونت در کاربران نوجوان بازی‌های رایانه‌ای خشن، مطالعات رسانه‌های نوین، ۲(۸)، ۱۷۴-۲۰۱.
<https://doi.org/10.22054/cs.2017.15548.107>

شاطریان، محسن؛ جوشقانی، زهرا و فهیمه نوریان آرائی (۱۳۹۲). بررسی عوامل اجتماعی مؤثر بر ناهنجاری‌های رفتاری دانش‌آموزان؛ مطالعه موردی شهرستان آران و بیدگل، *مطالعات توسعه اجتماعی ایران*، شماره ۳، ۱۲۳-۱۳۵.

شامانی، اسمعیل؛ واحدی، مهدی و داریوش نوروزی (۱۳۹۵). رابطه استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی با هویت جوانان شهر تهران، *فرهنگ مشاوره و روان درمانی*، ۷(۲۸)، ۱۶۳-۱۸۲. Doi: 10.22054/qccpc.2017.7094

صمدی، مهران و شهلا امیردور (۱۳۹۹). مطالعه رابطه بین میزان و نوع فعالیت در شبکه‌های اجتماعی مجازی با میزان شادکامی دختران دانشجوی مقطع کارشناسی ساکن در خوابگاه دانشگاه آزاد اسلامی تبریز، *زن و مطالعات خانواده*، شماره ۴۹، ۱۲۵-۱۴۵. <https://doi.org/10.30495/jwsf.2020.564000.1441>

طالعی، علی؛ اسمعیلی، معصومه؛ فلسفی‌نژاد، محمدرضا، کاظمیان، سمیه؛ احمد برجلی (۱۳۹۸). خشونت و پرخاشگری در شبکه‌های اجتماعی مجازی از دیدگاه نوجوانان، *دوفصلنامه مشاوره کاربردی*، ۱(۹)، ۴۸-۲۵.

<https://doi.org/10.22055/jac.2019.28700.166>

علاقیندراد، جواد، دشتی، بهنوش و مازیار مرادی (۱۳۸۲). مواجهه با خشونت در نوجوانان: عوامل شناختی رفتاری و انعطاف‌پذیری. *تازه‌های علوم شناختی*، ۵(۲)، ۲۶-۳۶. <http://icssjournal.ir/article-1-184-fa.html>

عنایت، حلیمه، حکیمی‌نیا، بهزاد و محمود یعقوبی دوست (۱۳۹۴). بررسی رابطه بین میزان تماشای فیلم‌های تلویزیونی توسط والدین با خشونت خانگی آنها نسبت به فرزندان. *جامعه‌شناسی کاربردی*، ۲۶(۱)، ۹۷-۱۱۸.

<https://dor.isc.ac/dor/20.1001.1.20085745.1394.26.1.6.0>

فرنیان، اصغر، نادریور، بابک، بلندیان، غلامحسین و علی دارابی (۱۴۰۱). بررسی نقش درمانی شبکه‌های اجتماعی بر سلامت روانی و خشونت در جوانان، *مجله علوم پزشکی رازی*، ۲۹(۸)، ۱۷-۲۵.

doi: 10.22034/lc.2023.421749.1404

کفاشی، مجید و علی فلاحی (۱۳۹۳). تأثیر استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی بر هویت اجتماعی جوانان شهر تهران. *نشریه دین و ارتباطات*، ۲۱(۴۶)، ۱۳۵-۱۶۴. <https://doi.org/10.30497/rc.2014.1724>

کمال‌آبادی، محمدتقی؛ حصاری، فرهاد و محمد شریفی (۱۳۹۴). بررسی تأثیر صنایع فرهنگی و رسانه‌ها در گرایش به بزهکاری نوجوانان. *مطالعات امنیت اجتماعی*، شماره ۴۳، ۱۶۳-۱۹۰.

مک کویل، د. (۱۳۸۵). درآمدی بر نظریه ارتباطات جمعی، ترجمه پرویز اجلالی، تهران: دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها.

مهدی‌زاده، شراره؛ قاضی‌نژاد، مریم و ربابه قائمی (۱۳۹۵). رسانه‌های تصویری و رفتارهای خشونت‌آمیز در نوجوانان. *پژوهش‌های انتظامی-اجتماعی زنان و خانواده*، شماره ۶، ۶۷-۸۵. http://pssw.jrl.police.ir/article_17595.html

مرتضوی، محمدرضا (۱۳۹۲). ارزیابی پیمایشی آسیب‌های اجتماعی در یزد با تأکید بر عوامل رسانه‌ای. *مطالعات رسانه‌ای*، شماره ۲۳، ۱۷۳-۱۸۴.

ناطق، شاهده زهرا و مرضیه سادات سجادی (۱۴۰۰). تأثیر رسانه بر هویت کودکان و نوجوانان. *پژوهش‌های جنسیت و خانواده*، ۴(۶)، ۶۷-۸۶. <https://www.magiran.com/p2379753>

نظری، علی‌اشرف (۱۳۹۲). تصورات قالبی و روابط بین گروه‌های هویتی: ارزیابی پیمایشی و مقایسه‌ای، چاپ دوم، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.

یاراحمدی، حسین و عارف شادمان‌نیا (۱۴۰۱). عوامل ارتکاب بزهکاری نوجوانان. *قانون یار*، ۶(۲۴)، ۴۲۸-۳۹۷.

Ahmadi, A; Saberi, S M; Pournaghash Tehrani; S S; and Arjmandnia, A A. (2020). The effect of family functioning on the incidence of delinquency in adolescents in Tehran Correctional Center. *Knowledge and Research in Applied Psychology*, 21(4), 95-102. <https://doi.org/10.30486/jrsp.2019.582595.1641> [in Persian].

- Ahmadi, H; Abbasi-Shavazi, M T; Yadegari, R; Karami, F. (2017). Studying the relationship between the use of modern media and the tendency to delinquency among adolescent students (a study of high school students in Bastak city). *Strategic Research on Security and Social Order*, 6(4), 53-70 <https://doi.org/10.22108/ssoss.2017.102725.1046> [in Persian].
- Alaghandrad, J; Dashti, B; Moradi, M. (2003). Exposure to violence in adolescents: cognitive-behavioral factors and resilience. *Cognitive Sciences*, 5(2), 26-36 <http://icssjournal.ir/article-1-184-fa.html> [in Persian].
- Anderson, C. & Berkowitz, L. & Wartella, E. (2003). The Influence of Media Violence on Youth. *Psychological Science in the Public Interest*, 4(3), 81-110 https://doi.org/10.1111/j.1529-1006.2003.pspi_1433.x
- Anderson, C. & Bushman, B. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 9-353 <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
- Anderson, C. & Dill-Shackleford, K. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 90-772 <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Azari, S. (2008). Computer Games and Violence. *Research and Evaluation*, 54(15), 121-139 <https://doi.org/10.22082/cr.2008.24069> [in Persian].
- Bahrami, F. (2013). The effect of computer games on aggression of professional adolescent male players aged 16 to 20 years in Karaj. *Media Studies*, No. 4, 85-96 Doi: 097-957-720-883 [in Persian].
- Bandura, A. & Ross, D. & Ross, S. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63(3), 575-582 <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/h0045925>
- Baron, R; Dunbim; N B. (2015), Social Psychology, translated by Yousef Karimi, 11th edition, Tehran: Ravan. [in Persian].
- Bastami, M; Lafghi, N; Alizadeh, R. (2022). The effect of cyberspace on the occurrence of overt and covert violence (Case study: Rasht city citizens). *Media Culture*, 11(43), 293-315 <https://dor.isc.ac/do/20.1001.1.38552322.1401.11.43.10.6> [in Persian].
- Berkowitz, L. (1993). Aggression: Its causes, consequences, and control. *Aggressive Behavior*, 20(6), 464-466 [https://doi.org/10.1002/1098-2337\(1994\)20:6%3C464::AID-AB2480200608%3E3.0.CO;2-9](https://doi.org/10.1002/1098-2337(1994)20:6%3C464::AID-AB2480200608%3E3.0.CO;2-9)
- Brantly, A. (2017). The violence of Hacking: State Violence and Cyberspace. *The Cyber Defense Review*, 2(1), 73-92
- Bushman, B. (1998). Priming Effects of Media Violence on the Accessibility of Aggressive Constructs in Memory. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 24(5), 537-545 <https://doi.org/10.1177/0146167298245009>
- Callaghan, M. & Kiley, C. & Molcho, M. (2014). Exploring traditional and cyberbullying among Irish adolescents. *International Journal of Public Health*, 60(2), 199-206 <https://doi.org/10.1007/s00038-014-0638-7>

- پژوهشنامه فرهنگی و اجتماعی
گودک و نوجوانان
سال دوم، شماره چهارم،
زمستان ۱۴۰۳

- McQuail, D. (2006), An introduction to Theory of Social Communication, translated by Parviz Ajlali, Tehran: Media Studies and Development Office [in Persian].
- Mehdizadeh, S; Ghazinejad, M; Ghaemi, R. (2016). Visual Media and Violent Behavior in Adolescents. *Social-Police Research on Women and the Family* , No. 6, 67-85 http://pssw.jrl.police.ir/article_17595.html [in Persian].
- Mengu, M. & Mengu, S. (2014). Violence and Social Media. *Athens Journal of Mass Media and Communications*, 1(3), 211-228 <http://dx.doi.org/10.30958/ajmmc.1-3-4>
- Merwe, P. (2012). Adolescent Violence: The Risks and Benefits of Electronic Media Technology. *Social and Behavioral Sciences*, (82), 87-93 <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.229>
- Mortazavi, M R. (2013), Survey evaluation of social harms in Yazd with emphasis on media factors. *Media Studies*, No. 23, 173-184 [in Persian].
- Naher, J. & Minar, M. (2018). Impact of Social Media Posts in Real life Violence: A Case Study in Bangladesh. *arXiv*, <https://doi.org/10.48550/arXiv.1812.08660>
- Nateghi, S Z; Sajjadi, M S (2021). The impact of media on the identity of children and adolescents. *Gender and Family Research*, 4(6), 67-86 <https://www.magiran.com/p2379753> [in Persian].
- Nazari, A A. (2013), Stereotypes and relations between identity groups: survey and comparative assessment, vol. 2. Tehran: Tehran University Publications. [in Persian].
- Rashkiani, M. (2008). Investigating the Relationship between Real-Life Violence and Television Violence in United States Television Programs. *Research and Analysis*, 54(15), 139-160 <https://doi.org/10.22082/cr.2008.24070> [in Persian].
- Reza Gholizadeh, B. (2012). A Look at the Impact of Media on Promoting Violence Among Children. *Child, Adolescent and Media*, (3), 57-87 [in Persian].
- Rowell Huesmann, L. (2007). The Impact of Electronic Media Violence: Scientific Theory and Research. *Adolesc Health*, 41(6), 6-13 <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2007.09.005>
- Samadi, M; Amirdavar, S. (2020). Studying the relationship between the amount and type of activity in virtual social networks and the level of happiness of female undergraduate students living in the dormitory of Islamic Azad University of Tabriz. *Women and Family Studies*, No. 49, 125-145 <https://doi.org/10.30495/jwsf.2020.564000.1441> [in Persian].
- Shamani, E; Vahedi, M; Norouzi, D. (2016). The relationship between the use of virtual social networks and the identity of young people in Tehran. *Culture of Counseling and Psychotherapy*, 7(28), 163-182 Doi: 10.22054/qccpc.2017.7094 [in Persian].
- Shaterian, M; Joshaghani, Z; Nourian Arani, F. (2013). Investigating social factors affecting students' behavioral abnormalities; A case study of Aran and Bidgol counties. *Iranian Social Development Studies*, No. 3, 123-135 [in Persian].
- Shojaei, T; Dehdari, T; Doran, B; Nouri, K; Shojai, M (2016). The effect of media literacy training on aggression and attitudes towards violence in adolescent users of violent computer games. *New Media Studies*, 2(8), 174-201 <https://doi.org/10.22054/cs.2017.15548.107> [in Persian].

- Sohrabzadeh, M; Soleiman Nejad, M. (2019). Causes and Contexts of High School Adolescent Violence. *Quarterly Journal of Social Development*, 14(3), 61-90 <https://doi.org/10.22055/qjsd.2020.15699> [in Persian].
- Tajik, M H; Tajik, F. (2024). The role of the media in public attitudes towards crime (case study: national media audiences). *Media Journal*, 35(4), 181-211 <https://doi.org/10.30486/jsrp.2019.582595.1641> [in Persian].
- Talei, A; Esmaili, M; Falsafinejad, M R; Kazemian, S; Borjali, A. (2019). Violence and aggression in virtual social networks from the perspective of adolescents. *Bi-Quarterly Journal of Applied Counseling*, 9(1), 25-48 <https://doi.org/10.22055/jac.2019.28700.166> [in Persian].
- Turk, F; Darveyzeh, Z; Dehshiri, G R; Khosravi, Z. (2016). Prediction of internalizing and externalizing behavioral disorders in adolescents based on dimensions of temperament and character. *Psychological Studies*, 12(3), 7-26 <https://doi.org/10.22051/psy.2016.2568> [in Persian].
- Yarahmadi, H; Shadmannia, A. (2022). Factors of juvenile delinquency. *Qanun Yar*, 6(24), 397-428 [in Persian]



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

