

Online Dating, Violent Games, Sexually Explicit Content: A Synthesis and presentation of a Cyber Threat Model

Amirreza Koohi 

Master's Student in Family Counseling, Counselin Department, Faculty of Psychology and Educational Sciences, University of Mohaghegh Ardabili, Ardabil, Iran

Ali Sheikholslamy 

Professor, Counseling Department, Faculty of Psychology and Educational Sciences, University of Mohaghegh Ardabili, Ardabil, Iran

Accepted: 12/10/2025

Received: 01/22/2024

ISSN: 2345-6051

eISSN: 2476-6178

Abstract

Today, cyber threats are a major threat to societies and individuals, and if not prevented and controlled, they can have terrible consequences. Therefore, investing in the pathology of these threats is essential. The purpose of the present study was to synthesize and present a pathological model of these threats, namely online dating, violent games, and sexually explicit content. The research design is qualitative and the method is a synthesis study, in which the statistical population includes all scientific articles related to the three threats mentioned in the period 2021-2023 extracted from the ProQuest database and the sample included 37 finalized articles for analysis and review. Sampling was carried out by developing inclusion and exclusion criteria. Data coding and analysis were used during the research. The inter-rater agreement coefficient was 58 percent. The findings of the research indicate the categories (existing factors and threats, structural factors and threats - individual, social and moral consequences - macro consequences, factors of porn consumption, micro consequences), themes (threats of online dating, violent games

– Corresponding Author: Amirrezakoohi1380@gmail.com

How to Cite: Koohi, A., Sheikholslamy, A. (2026). Online Dating, Violent Games, Sexually Explicit Content: A Synthesis and presentation of a Cyber Threat Model, *Journal of Culture of Counseling and Psychotherapy*, 16(64), 181-218. DOI: 10.22054/qccpc.2025.84457.3413

and sexually explicit content) and finally the core category of cyber threat pathology. The results showed that awareness and identification of these threats are essential and management of consumption of different media for age groups, especially children and adolescents, is a must. Beyond these threats, the most important harm is the lack of proper use of media by individuals.

Keywords: Cyber Threats, Online Dating, Violent Games, Sexually Explicit Content, Synthesis Study.



دوست‌یابی آنلاین، بازی‌های خشونت‌آمیز، محتوای آشکار جنسی: سنتز پژوهی و ارائه مدل تهدیدات سایبری

دانشجوی کارشناسی ارشد مشاوره خانواده، گروه مشاوره، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران

*  میررضا کوهی

استاد، گروه مشاوره، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران

 علی شیخ‌الاسلامی

چکیده

امروزه تهدیدات سایبری خطر بزرگی برای جوامع و افراد می‌باشد و اگر پیشگیری و کنترل نشوند، می‌توانند عواقب وحشتناکی به دنبال داشته باشند. لذا سرمایه‌گذاری روی آسیب‌شناسی این تهدیدات امری ضروری می‌باشد. هدف از پژوهش حاضر سنتز پژوهی و ارائه مدلی آسیب‌شناسانه از این تهدیدات یعنی دوست‌یابی آنلاین، بازی‌های خشونت‌آمیز و محتوای آشکار جنسی بود. طرح پژوهش از نوع کیفی و روش سنتز پژوهی می‌باشد که جامعه آماری شامل تمامی مقالات علمی مرتبط با سه تهدید مذکور در بازه سال‌های ۲۰۲۳-۲۰۲۱ مستخرج از پایگاه پروکوانست و نمونه شامل ۳۷ مقاله نهایی شده به‌منظور تحلیل و بررسی بود. نمونه‌گیری با تدوین معیارهای ورود و خروج انجام شد. در جریان پژوهش از کدگذاری و تحلیل داده‌ها استفاده شد. ضریب توافق بین ارزشیابان ۵۸ درصد به دست آمد. یافته‌های حاصل از پژوهش نشانگر مقوله‌های (عوامل و تهدیدات موجود، عوامل و تهدیدات ساختاری- پیامدهای فردی، اجتماعی و اخلاقی- پیامدهای کلان، عوامل مصرف‌پورن، پیامدهای خرد)، مضامین (تهدیدات دوست‌یابی آنلاین، بازی‌های خشونت‌آمیز و محتوای آشکار جنسی) و نهایتاً مقوله هسته‌ای آسیب‌شناسی تهدیدات سایبری است. نتایج نشان داد آگاهی و شناسایی این تهدیدات ضروری است و مدیریت مصرف رسانه‌های مختلف برای گروه‌های سنی به‌خصوص کودکان و نوجوانان امری حتمی است. فراتر از این تهدیدات مهم‌ترین آسیب، عدم استفاده صحیح از رسانه‌ها توسط اشخاص می‌باشد.

کلیدواژه‌ها: تهدیدات سایبری، دوست‌یابی آنلاین، بازی‌های خشونت‌آمیز، محتوای آشکار جنسی، سنتز پژوهی.

* نویسنده مسئول: Amirrezakoochi1380@gmail.com

مقدمه

در عصر ارتباطات، رسانه‌ها به واسطه وسعت جهانی، عضو جدایی‌ناپذیر تعاملات اجتماعی در نظر گرفته می‌شوند. در طول سالیان، با تحولات پدید آمده در حوزه فناوری و پدیدآیی رسانه‌های جدید، زندگی افراد و جامعه، بیشتر دستخوش اثرات تکنولوژی شده است (خالصی، بابایی و مظاهری، ۱۳۹۸). ظهور اینترنت، همراه با ترقی شتابان فناوری، زمینه را برای تعاملات روزافزون فراهم کرده است. رسانه‌های اجتماعی با اجازه دادن به تبادل سریع اطلاعات بین افراد در سراسر جهان، نحوه ارتباط افراد با یکدیگر را تغییر داده است (لنهارت، پورسل، اسمیت و همکاران^۱، ۲۰۱۰). با توجه به سرعت روزافزون دیجیتالی شدن در جامعه، به‌ویژه در حوزه ارتباطات بین فردی، شبکه‌های اجتماعی محبوبیت بیشتری پیدا کرده‌اند. این پلتفرم‌ها افراد با علایق مشترک را قادر می‌سازند تا ارتباط برقرار کنند، افق دید خود را گسترش دهند و اخبار و مطالب را به اشتراک بگذارند (کلیمنکو^۲، ۲۰۲۴). فضای مجازی یک محیط اطلاعاتی جهانی است که از شبکه‌های مستقلی تشکیل شده است که زیرساخت‌های فناوری اطلاعات مانند اینترنت، شبکه‌های ارتباطی، سیستم‌های کامپیوتری و پردازنده‌های تعبیه‌شده را شامل می‌شود (برایانت^۳، ۲۰۱۵). فضای مجازی ما را با میلیون‌ها کاربر آنلاین در سراسر جهان متصل می‌کند. در نتیجه، جرائم سایبری به‌ویژه علیه زنان و کودکان مانند تعقیب سایبری، قلدری سایبری، پورنوگرافی کودکان، تجاوز جنسی و غیره نیز به سرعت در حال افزایش است (کومار، واتی و چوداری^۴، ۲۰۲۴). آزار سایبری تهدیدی برای جامعه مدرن است که می‌تواند اشکال مختلفی داشته باشد، مانند ضبط تصاویر و فیلم‌های شخصی، باج‌گیری از قربانی و... (بهاثناگار و نارایان^۵، ۲۰۲۴). از طرفی اینترنت با تحول‌آفرینی در سبک زندگی مردم باعث گسترش شبکه‌های اجتماعی افراد شده و شرکای مجازی آنان را افزایش داده است. در مقابل این پس‌زمینه،

1 Lenhart, A., Purcell, K., Smith, A., & Zickuhr, K

2 Klimenko, G. A

3 Bryant, W. D

4 Kumar, V., Vati, K., & Chaudhary, A

5 Bhatnagar, S., & Narayan, S

پلتفرم‌های دوست‌یابی آنلاین در بین کاربران محبوبیت پیدا کرده‌اند (گوری، توپینو و گریفیث^۱، ۲۰۲۴). جلسات آنلاین به استفاده از وب‌سایت‌ها یا برنامه‌های آنلاین به‌منظور یافتن شرکای عاشقانه کوتاه‌مدت یا بلندمدت اشاره دارد. وب‌سایت‌ها با درخواست از کاربران برای ایجاد نمایه‌های خود و سپس اتصال آن‌ها با پایگاه‌های اطلاعاتی شرکای احتمالی، ارائه پیشنهاد‌های شرکای بالقوه با استفاده از الگوریتم‌های سازگاری و اجازه دادن به کاربران برای انتخاب شرکای خود عمل می‌کنند (توما^۲، ۲۰۱۵). در پلتفرم‌های دوست‌یابی آنلاین، هم مردان و هم زنان احتمالاً رفتارهایی را نشان می‌دهند که با الزامات اجتماعی برای نقش‌های جنسیتی از پیش تعیین‌شده‌شان هماهنگ است (شرابی و دیکسترا-دووت^۳، ۲۰۱۹). با این حال، مطالعات کمی وجود دارد که شیوع دوست‌یابی آنلاین در اوایل نوجوانی را بررسی می‌کند که یک دوره رشد مهم است که با استقلال بیشتر، ظهور احساسات جنسی و نگرانی‌های بیشتر در مورد تصویر بدن و درک همسالان مشخص می‌شود (ناگاتا، بالاسوبرامانیان، شیم و همکاران^۴، ۲۰۲۴). شدت بیشتر استفاده مشکل‌ساز از برنامه‌های دوست‌یابی آنلاین، به‌طور قابل‌توجهی با علائم بیشتر افسردگی، تکانشگری و تعداد بیشتر شرکای جنسی مرتبط است (وینتر، کلاریسا، وهرلی و همکاران^۵، ۲۰۲۵). علی‌رغم افزایش روزافزون تحقیقات در مورد دوست‌یابی آنلاین، حوزه‌های قابل‌توجهی از این موضوع همچنان ناشناخته مانده‌اند. برای درک کامل پیچیدگی‌های دوست‌یابی آنلاین در عصر دیجیتال، نیاز به تحقیقات گسترده‌تر و جامع‌تری وجود دارد (دیزن، پترسن و کارلسن^۶، ۲۰۲۵).

بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز منبع بحث‌های جدی و مداوم هستند. اگرچه

1 Gori, A., Topino, E., & Griffiths, M. D

2 Toma, C. L

3 Sharabi, L. L., and Dykstra-DeVette, T. A

4 Nagata, J. M., Balasubramanian, P., Shim, J. E.,... Baker, F. C

5 Winter, B. L., Clarissa, J., Wehrli, F. S., V., Fehr, J. S., Hampel, B., & Quednow, B. B

6 Diesen, P. S., Pettersen, L., & Karlsen, F

آن‌ها از این نظر منحصر به فرد نیستند (آندرسون و میلان^۱، ۲۰۲۳). از زمان گسترش سیستم‌های بازی ویدیویی در سراسر جهان، اکثر بازی‌های پرفروش حاوی خشونت و پرخاشگری بوده‌اند (دیل، جنتیل و ریشر^۲، ۲۰۰۵). دهه‌ها تحقیق نشان می‌دهد که تعداد افرادی که بازی‌های ویدیویی انجام می‌دهند، افزایش می‌یابد، به طوری که محتوای بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز به طور فزاینده‌ای واقع‌بینانه، تعاملی و صریح‌تر در به تصویر کشیدن فعالیت‌های خشونت‌آمیز می‌شود (گیتز، ایول، گوادانیو و همکاران^۳، ۲۰۱۳). پرخاشگری فیزیکی در سنین کودکی به اوج خود می‌رسد و سپس در طول عمر کاهش می‌یابد، اگرچه کودکانی که در ابتدا پرخاشگرتر هستند، نسبت به همسالان خود پرخاشگرتر هستند (واربرتون و آندرسون^۴، ۲۰۱۸). نتایج مطالعه جوکار، معصومی، جوکار و همکاران (۱۴۰۲) نشان داد که بیشترین نوع بازی موردعلاقه و همچنین بیشترین میزان پرخاشگری نوجوانان در ارتباط با بازی‌های مبارزه جویانه و کمترین میزان پرخاشگری در گروه بازی‌های فکری خلاق بود. دانش آموزان و نوجوانان با وضعیت تحصیلی متوسط بیشترین تأثیر پرخاشگری را از بازی‌های رایانه‌ای داشتند. به طور کلی درمان شناختی مبتنی بر ذهن آگاهی بر کاهش اعتیاد به بازی‌های اینترنتی مؤثر است (شاملی، معتمدی و برجلی، ۱۳۹۷). هرچند بهمنی و جهان بخشی (۱۳۹۹) دریافتند که می‌توان از بازی‌درمانی مبتنی بر رابطه والد-کودک به عنوان روش درمانی مؤثر برای بهبود تعامل والد-کودک و کاهش پرخاشگری کودکان استفاده کرد. یا محمدی و آب یار (۱۴۰۴) نشان دادند که بازی‌های رایانه‌ای در رشد اخلاقی دانش آموزان تأثیر دارد.

در عصر حاضر استفاده از اینترنت و ابزارهای هوشمند توسط کودکان و نوجوانان، تربیت و پرورش اخلاقی آنان را هدف قرار داده است. چنین تهدیداتی با آموزش و ترویج ناهنجاری‌های اخلاقی، سوءاستفاده جنسی و... در حال افزایش است

1 Andersson, A., & Milam, P

2 Dill, K. E., Gentile, D. A., Richter, W. A., & Dill, J. C

3 Gitter, S. A., Ewell, P. J., Guadagno, R. E., Stillman, T. F., & Baumeister, R. F

4 Warburton, W. A., & Anderson, C. A

و موجب آسیب‌های جدی به تربیت آنان شده است (بادامی، مقدادی و پيله‌ور، ۱۴۰۱). مطالب صریح جنسی به‌راحتی و به‌صورت ناشناس در زمینه‌های آفلاین و آنلاین برای نوجوانان و بزرگسالان قابل دسترسی است (الکساندراسکی، استاوروپولوس، آندرسون و همکاران^۱، ۲۰۱۸، دورینگ^۲، ۲۰۰۹)؛ بنابراین، درحالی که وسعت اطلاعات جنسی در محیط‌های آموزشی رسمی برای نوجوانان محدود بود، هم‌زمان به سرعت در میزان اطلاعات و محتوای جنسی در دسترس آن‌ها به‌صورت آنلاین گسترش یافت (اسمیت^۳، ۲۰۱۳). اعتیاد پورنوگرافی می‌تواند زمینه‌ساز افسردگی، اضطراب و مشکلات خواب بیشتر شود (میرخان، صبوری مقدم، باباپور خیرالدین و همکاران، ۱۴۰۳).

حداد، هکر، والز و همکاران^۴ (۲۰۲۴) در مطالعه‌ای با عنوان «ارتباط بین استفاده از بازی‌های ویدیویی، رسانه‌های اجتماعی و سایت‌های دوست‌یابی آنلاین و علائم اضطراب و/یا افسردگی در بزرگسالان ۲۵ ساله و بالاتر» دریافتند بهبود حمایت و مراقبت از بزرگسالان، به‌خصوص افرادی که علائم اضطراب و/یا افسردگی را با استفاده از برنامه‌های دوست‌یابی دارند، ضروری است.

لازبنیک^۵ (۲۰۲۴) طی پژوهشی با عنوان «مدل ریاضی تأثیر برنامه‌های دوست‌یابی بر گسترش بیماری‌های مقاربتی» به این نتیجه دست یافت که تعامل پیچیده بین تعامل برنامه‌های دوست‌یابی و انتشار بیماری‌های مقاربتی وجود دارد. از آنجایی که برنامه‌های دوست‌یابی طوری طراحی شده‌اند که کاربران را وادار به بازدید مجدد از آن‌ها و تعاملات جنسی مداوم با سایر کاربران می‌کنند، در نتیجه افزایش تعداد شرکا، شیوع کلی بیماری‌های مقاربتی را افزایش می‌دهد.

علی و پاشا^۶ (۲۰۲۴) در پژوهشی با عنوان «بررسی آگاهی والدین در مورد

1 Alexandraki, K., Stavropoulos, V., Anderson, E., Latifi, M. Q., & Gomez, R

2 Döring, N. M

3 Smith, M

4 Haddad, M. E., Hecker, I., Wallez, S., Mary-Krause, M., & Melchior, M

5 Lazebnik, T

6 Ali, S., & Pasha, S. A

مواجهه تصادفی کودکان با محتوای زشت آنلاین: یک مطالعه کیفی در سطح خرد در شهر راولپندی» پی بردند که اکثر والدین ترجیح می‌دهند در مورد این موضوع سکوت کنند یا به کودکان بگویند فراموش کنند. یکی دیگر از واکنش‌های آنان، آموزش کودکان در مورد نامناسب بودن محتوا است. نهایتاً، والدین به پیامدهای جسمی و روانی مواجهه تصادفی با این گونه محتواها اشاره کردند: خشونت جنسی، گناه، شرم، انزوا و... .

گونسالوس د مدیروس، پیمنتل، مائوریسیو و همکاران^۱ (۲۰۲۰) در پژوهشی با عنوان ««کشتن بی‌رحمانه!» بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز به‌عنوان پیش‌بینی‌کننده پرخاشگری» به این نتیجه دست یافتند که بازی‌های خشونت‌آمیز، رفتار ضداجتماعی، خشم و جنسیت پیش‌بینی‌کننده پرخاشگری فیزیکی هستند.

اشرف^۲ (۲۰۲۰) در پژوهشی با عنوان «بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز و رابطه آن‌ها با رفتار پرخاشگرانه در اواخر کودکی در پاکستان» با بررسی نمونه ۱۰۰ کودک، نشان داد که مدت زمان اختصاص یافته برای انجام بازی‌های ویدیویی خشن (نقش بازی، اکشن و مبارزه و تیراندازی اول شخص) با پرخاشگری همبستگی مثبت دارد.

لیکنز، پیلوتون، سیلوا و همکاران^۳ (۲۰۱۹) در پژوهشی با عنوان «گوگل برای روابط جنسی: مطالعه ترکیبی در مورد معاشقه دیجیتال و قرار آنلاین در میان نوجوانان و جوانان» دریافتند جوانان از اینترنت برای شروع روابط جنسی با دیگران از جمله قرار ملاقات، معاشقه آنلاین و وصلت کردن استفاده می‌کنند. رسانه‌های اجتماعی نقش مهمی در بررسی شرکای بالقوه و شروع روابط عاشقانه داشتند. جوانان گزارش دادند که باوجود ترس از خشونت یا گربه‌ماهی (نوعی از کلاهبرداری اینترنتی)، از قرار آنلاین و معاشقه استفاده می‌کنند که در آن از پروفایل‌های آنلاین برای فریب دیگران استفاده می‌شود.

1 Gonçalves de Medeiros, B., Pimentel, C. E., Maurício, M. S., & Tailson, E. M

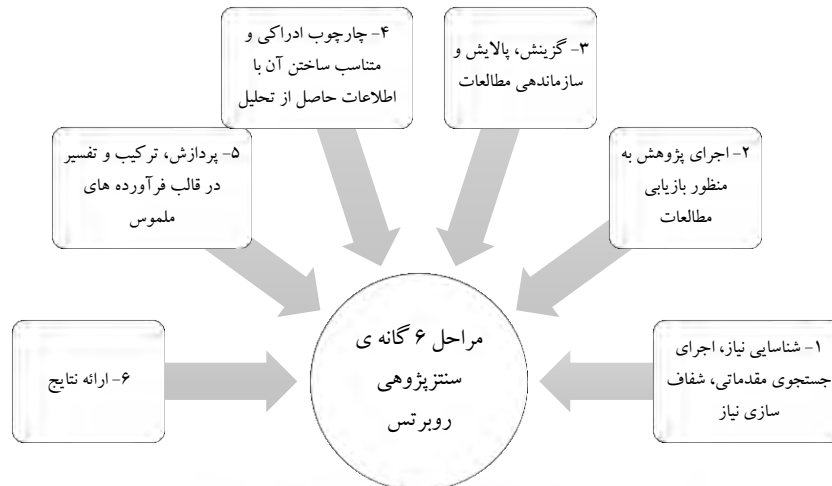
2 Ashraf, M

3 Lykens, J., Pilloton, M., Silva, C., Schlamm, E., Wilburn, K., & Pence, E

با توجه به آنچه گفته شد، پژوهش حاضر بر آن است تا با بررسی سه متغیر دوست‌یابی آنلاین، بازی‌های خشونت‌آمیز و محتوای آشکار جنسی، آن‌ها را آسیب‌شناسی کرده و یک مدل منسجم و جامع از آن‌ها ارائه دهد.

روش

پژوهش حاضر از نوع کیفی بوده و روش تحقیق مورد استفاده در این مطالعه، سنتزپژوهی می‌باشد. در خلال پژوهش، از کدگذاری و تحلیل داده‌ها با استفاده از نرم‌افزار MAXQDA استفاده شده است. در این روش مطالعات گوناگون و شاید پراکنده‌ای که می‌توانند با نیازهای خاص میدان عمل مرتبط باشند، گردآوری، سپس باهم پیوند یافته و کل مجموعه دانش حاصله در قالبی متناسب با نیازهای کنونی مورد ارزیابی، سازمان‌دهی مجدد و تفسیر قرار می‌گیرند. در این روش ترکیب یافته‌های گوناگون در چارچوبی مشخص که روابطی جدید را در پی دارد، مورد تأکید است (شورت^۱، ۲۰۰۷ به نقل از صمدی و قلاوند، ۱۴۰۱). جامعه آماری این پژوهش شامل تمامی مقالات علمی خارجی مستخرج از پایگاه پروکوئست (Proquest) در ۳ سال اخیر یعنی (۲۰۲۱، ۲۰۲۲، ۲۰۲۳) می‌باشد. علت بررسی پژوهش‌های خارج از کشور، این است که موضوع تحقیق حاضر، وسعتی جهانی دارند. علت انتخاب ۳ سال مذکور به این دلیل است که جدیدترین و به‌روزترین مطالعات انجام‌یافته در زمینه موضوع پژوهش، تحلیل و ارائه شوند. برای تحلیل یافته‌ها از الگوی ۶ مرحله‌ای سنتزپژوهی روبرتس استفاده شده است.



نمودار ۱. مراحل ۶ گانه ی سنتز پژوهی روبرتس

۱- شناسایی نیاز، اجرای جستجوی مقدماتی، شفاف سازی نیاز

با بررسی مقدماتی موضوع حاضر با ۳ کلیدواژه دوست یابی آنلاین، بازی های خشونت آمیز و محتواهای آشکار جنسی، پژوهش های مختلف مؤید و نشانگر آسیب زا و تهدید زا بودن این مواردند. افزون بر این، تهدیدات سایبری بسیار زیادند و صرفاً به این ۳ مورد محدود نمی شوند، لذا علت اصلی انتخاب این موضوع، بحث برانگیز بودن، مخاطره آمیز بودن آنها و اینکه این مفاهیم در یک پژوهش به صورت هم زمان تبیین و تشریح شوند تا نهایتاً یک مدل جامع و مناسب به منظور شناخت دقیق تر آنها ترسیم شود. پژوهش حاضر از بعد آسیب شناسی به قضیه نگاه کرده است.

۲- اجرای پژوهش به منظور بازیابی مطالعات

با توجه به هدف پژوهش حاضر، مبنای جستجو و تحلیل پژوهش هایی است که به شرط مرتبط و منطبق بودن باهدف پژوهش، به متغیرهای مذکور بپردازند. مقالات علمی از طریق جستجوی کلیدواژه هایی همچون دوست یابی آنلاین، بازی های خشونت آمیز، محتواهای آشکار جنسی و... از طریق پایگاه (Proquest) شناسایی و گردآوری شده است.

۳- گزینش، پالایش و سازمان‌دهی مطالعات

در این مرحله معیارهای ورود و خروج پژوهش‌ها یا به عبارتی داوری درباره تعیین مطالعات موردنظر انجام می‌شود. معیارهای اصلی ورود به پژوهش حاضر عبارت‌اند از: ۱- مقالات علمی که در بازه ۲۰۲۱ تا ۲۰۲۳ انتشار یافته‌اند و موضوع اصلی‌شان ۳ متغیر (دوست‌یابی آنلاین، بازی‌های خشونت‌آمیز، محتوای آشکار جنسی) باشد. ۲- مطالعاتی که بررسی می‌شوند، باید دستاوردهایشان مطابق با اهداف این پژوهش باشند؛ چنان‌که نتایج مؤثری برای تبیین و ارائه یک مدل جامع در مورد ۳ متغیر موردبحث، داشته باشند. ۳- یکی دیگر از معیارهای ورود به پژوهش، این است که مقالات، صرفاً آسیب‌ها و تهدیدات ۳ متغیر (دوست‌یابی آنلاین، بازی‌های خشونت‌آمیز، محتوای آشکار جنسی) را بررسی کنند. ملاک‌های خروج عبارت‌اند از: ۱- مقالاتی که به مزایا و فواید موضوعات موردبحث می‌پرداختند، از دایره بررسی خارج شدند. ۲- مقالاتی که ارتباط و انطباق کمتری با اهداف پژوهش حاضر داشتند، از دایره پژوهش خارج شدند.

جمعاً به‌طور تقریبی ۲۵۰ پژوهش در مورد ۳ متغیر موردبحث جمع‌آوری و بررسی شد؛ اما درنهایت با در نظر گرفتن ملاک‌های تعیین‌کننده ورود و خروج پژوهش، ۳۷ مقاله به‌منظور تجزیه و تحلیل نهایی شد. در جریان بررسی پژوهش‌های مختلف، مقالاتی که مفاهیم تکراری، غیرمرتبط، مرتبط اما خارج از اهداف پژوهش حاضر داشتند، برای ورود به تحلیل نهایی مناسب نبودند و به همین منظور از روند پژوهش خارج شدند. به‌منظور اطمینان از نحوه کدگذاری از ضریب کاپا استفاده شد و توافق بین کدگذاران ۵۸/۰ به دست آمد که نشانگر ۵۸٪ توافق بین کدگذاران است.

جدول ۱. ضریب کاپای به‌دست‌آمده

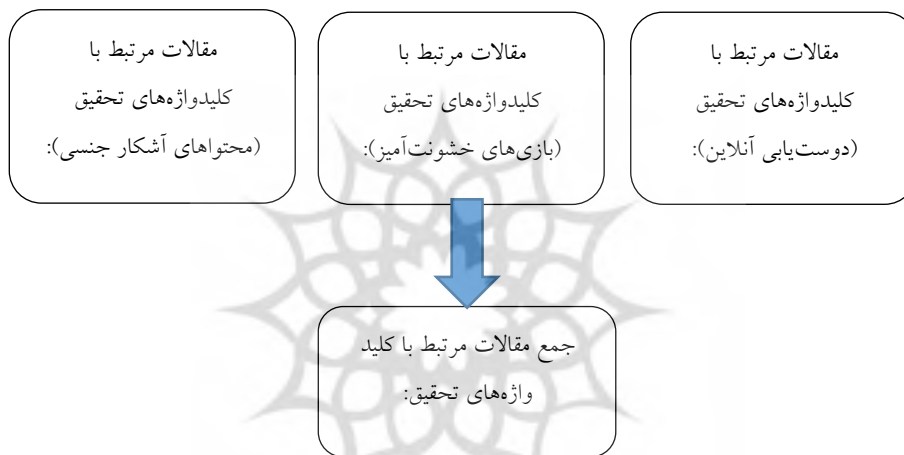
Symmetric Measures					
		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Measure of Agreement	Kappa	.580	.139	3.588	.000
N of Valid Cases		37			

Symmetric Measures					
		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Measure of Agreement	Kappa	.580	.139	3.588	.000
N of Valid Cases		37			
a. Not assuming the null hypothesis.					
b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.					

قبل از ارائه و بررسی پژوهش‌های منتخب لازم است برخی از مقالاتی که در داخل کشور به بررسی موضوع مورد بحث پرداخته‌اند، ذکر شوند تا نمایی کلی از موضوع به دست آید. تحقیقات کمی در داخل کشور به بررسی مسئله دوست‌یابی آنلاین پرداخته‌اند. موسوی (۱۴۰۰) در تحقیقی با عنوان «عشق آنلاین تجربه‌شده و شدت آن در گروه‌های اجتماعی» به این نتیجه دست یافت که دو گروه اجتماعی از کاربران وجود دارد: آن‌هایی که در دوستی‌های اینترنتی خود احتمالاً شدیدترین میزان از عشق آنلاین را احساس می‌کنند و گروهی که پایین‌ترین میزان از عشق آنلاین را تجربه خواهند نمود. وی همچنین دریافت قومیت افراد و مدت‌زمانی که افراد روزانه صرف دوست‌یابی می‌کنند، در میزان عشق تجربه‌شده در فضای آنلاین نقش دارد. کشاورز و میرزایی (۱۳۹۹) در پژوهشی با عنوان «بلوغ و بحران هویت در دوران نوجوانی و نقش آن در دوست‌یابی»، به بررسی و تشریح مسئله بلوغ و بحران هویت و دوست‌یابی پرداختند. در ارتباط با بازی‌های خشونت‌آمیز، کیکاوسی و جعفری قاضی جهانی (۱۴۰۲) در تحقیقی با عنوان «بزه‌ناشی از بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز در رده سنی کودکان و نوجوانان» دریافتند اعتیاد کودکان و نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای خشن می‌تواند آسیب‌های عمیقی به روان آن‌ها وارد کند و شخصیت سبزه‌جو و جنایتکار را در آن‌ها ایجاد کند. بابایی فرد و خداکریمیان گیلان (۱۳۹۹) نیز در مطالعه‌ای با عنوان «تأثیر بازی‌های کامپیوتری بر خشونت کودکان و نوجوانان» نشان دادند که کودکان و نوجوانانی که بیشتر وقتشان را صرف بازی‌های کامپیوتری می‌کنند، رفتارهای همراه با خشونت دارند. در مورد محتواهای آشکار جنسی، خلج آبادی فراهانی (۱۳۹۸) در پژوهشی با عنوان «مواجهه با محتوای خارج عرف جنسی

دوست یابی آنلاین، بازی های خشونت آمیز، محتوای آشکار جنسی...؛ کوهی و شیخ الاسلامی | ۱۹۳

(پورنوگرافی) در اینترنت و فضای مجازی و تأثیر آن بر رفتار جنسی و روابط بین فردی نوجوانان در تهران» به این نتیجه دست یافت که مهم ترین تأثیرات رفتاری عبارت اند از: ترغیب به روابط جنسی قبل از ازدواج، تضعیف روابط خانوادگی، کاهش تمایل به ازدواج. فیاض و بختیاروند (۱۳۹۷) نیز در پژوهشی با عنوان «هرزه نگاری: چالشی فراروی تربیت جنسی از دیدگاه اسلام» روش های پیشگیری از هرزه نگاری را مورد بررسی قرار دادند که از جمله این روش ها می توان به کنترل حواس، حیا و افزایش ایمان و غنی سازی اوقات فراغت اشاره کرد.



نمودار ۲. روند انتخاب اسناد برای ورود به مطالعه

جدول ۲. پژوهش های منتخب برای دوست یابی آنلاین

کد مقاله	محققان	عنوان پژوهش	نتایج و شاخص های به دست آمده
۱	تی زی، سو- مائه، جو و همکاران ^۱ (۲۰۲۳)	عشق در ابر است: کشف عواملی که قصد استفاده مداوم از برنامه های دوست یابی آنلاین را ایجاد می کنند	محرک های مهم برای قصد استفاده مداوم از برنامه های دوست یابی آنلاین = نفوذ اجتماعی، ارزش قیمت و عادت (عادت قوی ترین تأثیر را دارد)
۲	هوانگ، چون-	استفاده نوجوانان از	استفاده از برنامه های دوست یابی آنلاین توسط

1 Tze, W. L., Su-Mae, T., Joe, Y. S., Chin, L. G., & Yi, Y. L

کد مقاله	محققان	عنوان پژوهش	نتایج و شاخص‌های به‌دست آمده
	یین، فونگ-چینگ و همکاران ^۱ (۲۰۲۳)	برنامه‌های دوست‌یابی و ارتباط با قربانی شدن آنلاین و پریشانی روانی	نوجوانان: قرار گرفتن در معرض بازاریابی برنامه‌های دوست‌یابی و عملکرد ضعیف تحصیلی، قربانی شدن حریم خصوصی آنلاین، قربانی آزار سایبری و آزار جنسی آنلاین (قربانی شدن آنلاین)، افسردگی، اضطراب و استرس (پریشانی روانی)
۳	بونیللا-زوریتا، گریفیث و کاس ^۲ (۲۰۲۳)	استفاده از برنامه دوست‌یابی و سلامتی: یک مطالعه آزمایشی مبتنی بر برنامه با استفاده از ارزیابی لحظه‌ای زیست محیطی و اقدامات عینی استفاده	افزایش زمان صرف شده برای برنامه‌های دوست‌یابی، ولع مصرف را در بین کاربران پیش‌بینی می‌کند.
۴	میتگارد ^۳ (۲۰۲۳)	«من فقط ترجیح می‌دهم!» نگاه گرایشی در پروفایل‌های دوست‌یابی آنلاین	این پژوهش به بررسی تبعیض‌هایی که در جریان دوست‌یابی وجود دارد، می‌پردازد؛ مانند نگاه و ظاهرگرایی و عدم رعایت عدالت در مورد شریک مقابل
۵	کاتار، اوپادهای و ناوارو ^۴ (۲۰۲۳)	درک بزرگسالان جوان از قربانی شدن خرده‌نان در روابط قرار	خرده‌نان (نوعی سوءاستفاده عاطفی که یکی از اشکال دست‌کاری به‌منظور فریب دادن یک شریک عشقی بدون صرف تلاش زیاد است که با ارسال پیام‌های متنی فریبنده و غیرمتعهد (یعنی خرده‌نان) همراه است) که با پنج مضمون و خصوصیت رفتاری مشخص می‌شود: جذابیت، پیشرو، ناسازگاری، اجتناب از سرمایه‌گذاری احساسی و عدم اطمینان تعهد.
۶	آنا، گودز و کوریا ^۵ (۲۰۲۳)	سوءاستفاده از قرار سایبری در دانشجویان	بین عزت‌نفس و برخی عوامل سوءاستفاده از قرار سایبری رابطه مثبت وجود دارد. جنس و سن تأثیر

1 Huang, T., Chun-Yin, H., Fong-Ching, C., Chiu, C., Ping-Hung, C., Jeng-Tung Chiang,... Chen, H

2 Bonilla-Zorita, G., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J

3 Midtgaard, S

4 Khattar, V., Upadhyay, S., & Navarro, R

5 Ana, P. M., Guedes, S., & Correia, E

کد مقاله	محققان	عنوان پژوهش	نتایج و شاخص‌های به‌دست آمده
		آموزش عالی: عزت نفس، جنسیت، سن و اوقات فراغت آنلاین	معناداری را در برخی از عوامل این خشونت نشان می‌دهد. زمان تفریحی آنلاین بر سوءاستفاده از قرار سایبری با تهاجم مستقیم، هم از نظر قربانی شدن و هم از لحاظ ارتکاب، تأثیر دارد.
۷	لی، چان و محمدعلی ^۱ (۲۰۲۳)	توصیف خود و شریک موردنظر در کلاهبرداری عاشقانه آنلاین: تجزیه و تحلیل زبانی پروفایل‌های کلاهبردار و کاربران عمومی در پورتال‌های دوست‌یابی آنلاین	نتایج این پژوهش روش‌هایی را که کلاهبرداران آنلاین در ساختن و درگیر کردن نوع خاصی از قربانی استفاده می‌کنند، با فراخوانی شدید عشق، عاشقانه و تعهد و ایجاد امید به آینده به عنوان یک زوج از طریق استفاده مناسب از کلمات واژگانی و کاربردی، آشکار کرد.
۸	ناوارو، لارانیگا و یوبرو ^۲ (۲۰۲۲)	ارتباط بین تجارب نامطلوب دوران کودکی و ارتکاب جرم و/یا قربانی شدن متعاقب آن پیچیده است زیرا تجارب نامطلوب دوران کودکی عاملی مرتبط با خشونت در رابطه با بزرگسالان است، اما به‌طورقطع شرط لازم شاید نباشد زیرا احتمالاً با سایر مشکلات شخصی، خانوادگی و محیطی همزیستی دارند.	رابطه بین تجارب نامطلوب دوران کودکی و ارتکاب جرم و/یا قربانی شدن متعاقب آن پیچیده است زیرا تجارب نامطلوب دوران کودکی عاملی مرتبط با خشونت در رابطه با بزرگسالان است، اما به‌طورقطع شرط لازم شاید نباشد زیرا احتمالاً با سایر مشکلات شخصی، خانوادگی و محیطی همزیستی دارند.
۹	چوی ^۳ (۲۰۲۲)	مطالعه رابطه بین خشونت در محل کار و قرار آنلاین	در نتایج، اول، سیاست سازمانی رفتار دوست‌یابی آنلاین را افزایش می‌دهد. دوم، رفتار دوست‌یابی آنلاین هر عامل مرتبط رضایت شغلی و رفتار شهروندی سازمانی را کاهش می‌دهد. سوم، رفتار دوست‌یابی آنلاین نقش میانجی بین سیاست سازمانی و هر عامل مرتبط رضایت شغلی/رفتار شهروندی سازمانی را ایفا می‌کند. درنهایت، تأثیر در میان عوامل فرعی مبادله رهبر-عضو، تأثیر سیاست سازمانی بر رفتار دوست‌یابی آنلاین را کاهش می‌دهد.

1 Lee, K., Chan, M. Y., & Mohamad Ali, A

2 Navarro, R., Larrañaga, E., Yubero, S., & Vílora, B

3 Choi, Y

کد مقاله	محققان	عنوان پژوهش	نتایج و شاخص‌های به‌دست آمده
۱۰	دiaz-آگوادو، مارتینز-آریاس و فالکون ^۱ (۲۰۲۲)	سنخ‌شناسی بزه‌دیدگی علیه زنان در دختران نوجوان در سه زمینه: قرار آفلاین، قرار آنلاین و آزار جنسی آنلاین	عوامل مؤثر بر قربانی شدن در دختران نوجوان: رفتار جنسی پرخطر آنلاین، عزت‌نفس پایین، سن، شکایات سلامت، استرس نقش جنسیتی زنانه، توجیه سلطه و خشونت مردانه، تماشای وب سایت‌های پرخطر و استفاده آسیب‌زا از اینترنت.
۱۱	بونیللا-زوریتا، گریفیث و کاس ^۲ (۲۰۲۱)	دوست‌یابی (قرار) آنلاین و استفاده مشکل‌ساز: مروری سیستماتیک	استفاده بیشتر از خدمات دوست‌یابی آنلاین = همبستگی‌های شخصیتی مانند روان رنجوری، جامعه‌پذیری، احساس طلبی و سهل‌انگاری جنسی، علت استفاده مشکل‌ساز از قرار آنلاین = جستجوی جنسی
۱۲	دسروشز، مک‌کینون، کلی و همکاران ^۳ (۲۰۲۱)	تفاوت‌های جنسی در پاسخ به فریب در میان ویژگی‌های ارزشی همسر مانند جذابیت، موقعیت شغلی و نوع دوستی در قرار آنلاین	یافته‌ها نشان می‌دهد زنان و مردان تفاوت‌هایی را در میزان ناراحتی‌شان از فریب‌های جنس مخالف در قرار آنلاین، بدون توجه به ارزش همسر و اجتماعی جنس‌گرایی اجتماعی نشان می‌دهند.
۱۳	آلموند، رودریگز- وئگسوان و تیلور ^۴ (۲۰۲۱)	تأثیر نژادی و قومی در ادراکات قرار ملاقات آنلاین	روابط گاه‌به‌گاه و جنسی دارای بیشترین ادراک بر اساس نژاد/قومیت و مکان، ادراکات مشابه میان گروه‌های نژادی/قومی از دوستان آنلاین
۱۴	رایدال، پروند، مدیچی و همکاران ^۵ (۲۰۲۱)	استفاده از رسانه‌های اجتماعی و دوست‌یابی آنلاین در بین افراد با سابقه اختلال عاطفی	استفاده از رسانه‌های اجتماعی و دوست‌یابی آنلاین = بدرتر شدن علائم در بین افراد مبتلا به اختلال عاطفی
۱۵	چن، یوان، پارادوکس تصمیم‌گیری:	خطرات درک شده بر عدم پذیرش بیشتر تأثیر	

1 Díaz-Aguado, M. J., Martínez-Arias, R., & Falcón, L

2 Bonilla-Zorita, G., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J

3 Desrochers, J., MacKinnon, M., Kelly, B., Masse, B., & Steven, A

4 Almond, L., Rodriguez-Vongsavanh Yuliana, & Taylor, A

5 Rydahl, K. F. K., Brund, R. B. K., Medici, C. R., Hansen, V., Straarup, K. N.,

Straszek, S. P. V., & Østergaard, S.,D

کد مقاله	محققان	عنوان پژوهش	نتایج و شاخص های به دست آمده
	فنگ و همکاران ^۱ (۲۰۲۱)	سود در مقابل ریسک و اعتماد در مقابل بی اعتمادی برای پذیرش دوست یابی آنلاین در مقابل عدم پذیرش	می گذارد. بی اعتمادی به سرویس دوست یابی آنلاین و به تاریخ هایی که کاربران ممکن است انتخاب کنند، به طور قابل توجهی بر خطرات درک شده تأثیر می گذارد. علاوه بر این، درک ریسک می تواند در تأثیرات بی اعتمادی در تصمیم گیری های عدم پذیرش واسطه گری کند.

جدول ۳. پژوهش های منتخب برای بازی های خشونت آمیز

کد مقاله	محققان	عنوان پژوهش	نتایج و شاخص های به دست آمده
۱	سان، هائو و لئو ^۲ (۲۰۲۳)	اثرات کوتاه مدت بازی های ویدیویی رقابتی بر پرخاشگری: یک مطالعه بالقوه مرتبط با رویداد	بازی در حالت بازی رقابتی با قضاوت سریع تر کلمات تهاجمی، با پرخاشگری بیشتر نسبت به حالت انفرادی همراه بود.
۲	لریدا-آیالا، آگیلار-پاررا، کولادو-سولر و همکاران ^۳ (۲۰۲۳)	اینترنت و بازی های ویدیویی: علل اختلالات رفتاری در کودکان و نوجوانان	استفاده بیش از حد از بازی های ویدیویی باعث اعتیاد به فناوری، رفتارهای پرخاشگرانه، اختلالات خواب و عملکرد ضعیف مدرسه می شود؛ و مانع از روابط اجتماعی و رشد هوش هیجانی می شود.
۳	الموتایری، الموتایری، راگاب و همکاران ^۴ (۲۰۲۳)	شیوع اختلال بازی اینترنتی و ارتباط آن با بیماری های روان پزشکی در میان نمونه ای از بزرگسالان در سه کشور عربی	ارتباط قوی بین بازی های اینترنتی و چندین اختلال روان پزشکی (کمبود توجه، بیش فعالی، افسردگی و اضطراب) یافت شد.

1 Chen, Q., Yuan, Y., Feng, Y., & Archer, N

2 Sun, J., Hao, J., & Liu, Y

3 Lériida-Ayala, V., Aguilar-Parra, J., Collado-Soler, R., Alférez-Pastor, M., Juan Miguel Fernández-Campoy, & Luque-de la Rosa, A

4 Almutairi, T. A., Almutairi, K. S., Ragab, K. M., Nourelden, A. Z., Assar, A., Matar, S.,... Hassan, Z. M

کد مقاله	محققان	عنوان پژوهش	نتایج و شاخص‌های به‌دست‌آمده
۴	لی و ژو ^۱ (۲۰۲۳)	چرا ما قاطعانه از انجام بازی‌های آنلاین توسط افراد زیر سن قانونی جلوگیری می‌کنیم؟	خطرات احتمالی اعتیاد خردسالان به بازی‌های آنلاین: آسیب به سلامت جسمانی، افت عملکرد تحصیلی، وخامت روابط خانوادگی و وخامت رابطه معلم و دانش‌آموز
۵	گارسیا-گیل، فاجاردو-بولون، راسکین-گاتمن و همکاران ^۲ (۲۰۲۳)	استفاده مشکل‌ساز از بازی‌های ویدیویی و سلامت روان در میان نوجوانان اسپانیایی	نتایج نشان داد: استفاده مشکل‌ساز از بازی‌های ویدیویی با رفتار اجتماعی و مسائل سلامت روان همبستگی منفی دارد. همچنین مرحله نوجوانی نیز می‌تواند منجر به استفاده مشکل‌ساز از بازی‌های ویدیویی شود.
۶	ایراک و سویلو ^۳ (۲۰۲۳)	اثرات بازی‌های ویدیویی بیش‌ازحد بر پتانسیل‌های مغز مرتبط با رویداد در طول حافظه کاری	نتایج نشان‌دهنده احتمال وجود اختلال در حافظه کاری در بازیکنانی با استفاده بیش‌ازحد از بازی‌های ویدیویی است.
۷	کارا اصلان، اوزیورت و کارا اصلان ^۴ (۲۰۲۳)	تعیین سطح فعالیت بدنی، ظرفیت عملکردی و افسردگی در کودکان معتاد به بازی‌های دیجیتال	بین اعتیاد به بازی‌های دیجیتال و سطح فعالیت بدنی رابطه منفی و با افسردگی رابطه مثبت مشاهده شد.
۸	وی، لئو و چن ^۵ (۲۰۲۲)	مواجهه با بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز و رفتارهای مشکل‌ساز در میان کودکان و نوجوانان: نقش واسطه‌ای وابستگی همسالان منحرف برای تفاوت‌های جنسیتی و درجه‌ای	قرار گرفتن در معرض بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز به‌طور معناداری رفتارهای مشکل‌ساز را به‌طور مثبت پیش‌بینی می‌کند و وابستگی انحرافی به هم‌تایان در این رابطه نقش میانجی دارد.

1 Li, M., & Zhu, M

2 María Ángeles García-Gil, Fajardo-Bullón, F., Rasskin-Gutman, I., & Sánchez-Casado, I

3 Irak, M., & Soyulu, C

4 Karaaslan, Y., Özyurt, F., & Karaaslan, U

5 Wei, M., Liu, Y., & Chen, S

کد مقاله	محققان	عنوان پژوهش	نتایج و شاخص‌های به‌دست آمده
۹	کوگلان و اسپارو ^۱ (۲۰۲۱)	«شهود دیجیتال حیوانات»: اخلاق خشونت علیه حیوانات در بازی‌های ویدئویی	نتایج نشان‌دهنده غیراخلاقی‌تر بودن خشونت دیجیتال حیوانات (در بازی‌های ویدئویی) نسبت به انسان است که این کار می‌تواند به بی‌تفاوتی اخلاقی نسبت به حیوانات و بدرفتاری با آن‌ها منجر شود.

جدول ۴. پژوهش‌های منتخب برای محتوای آشکار جنسی

کد مقاله	محققان	عنوان پژوهش	نتایج و شاخص‌های به‌دست آمده
۱	آلمیدا و همکاران ^۲ (۲۰۲۳)	مصرف رسانه‌های آشکار جنسی و رفتار جنسی در معرض بیشتر در معرض HIV/AIDS در برزیلی‌ها	مصرف رسانه‌های صریح جنسی با اعمال جنسی بیشتر در معرض HIV در میان برزیلی‌ها مرتبط است.
۲	بلستر-آرنال، گارسیا-باربا، کاسترو-کالوو و همکاران ^۳ (۲۰۲۳)	مصرف پورنوگرافی در افراد گروه‌های سنی مختلف: تحلیلی بر اساس جنسیت، محتوا و پیامدها	شرایط سنی باعث می‌شود که ترجیح دادن به محتوای مختلف پورنوگرافی خطر استفاده بیش‌ازحد و مشکل‌ساز از پورنوگرافی را افزایش دهد.
۳	فرناندز-روئیز، لوپز-انترامباساگواس، مارتینز-لینارس و همکاران ^۴ (۲۰۲۳)	نگرش‌ها و نگرانی‌های زنان جوان در مورد پورنوگرافی و تجربیات جنسی آن‌ها: رویکرد کیفی	پورنوگرافی عامل تجربیات منفی جنسی، سلطه‌پذیری و خشونت‌پذیری در رابطه در زنان جوان
۴	مستر-باخ و پوتنزا ^۵ (۲۰۲۳)	تنهایی، استفاده از پورنوگرافی، استفاده مشکل‌ساز پورنوگرافی و	استفاده از پورنوگرافی و استفاده مشکل‌ساز از پورنوگرافی از پیش‌بینی کننده‌های بالقوه تنهایی و بالعکس: تجربه سطوح بالاتری از تنهایی علت قوی

1 Coghlan, S., & Sparrow, L

2 Almeida, P. D., de Araújo, T.,... Mendes, I. A. C

3 Ballester-Arnal, R., García-Barba, M., Castro-Calvo, J., Giménez-García, C., & Gil-Llario, M

4 Fernández-Ruiz, M., López-Entrambasaguas, O. M., Martínez-Linares, J. M., & Granero-Molina, J

5 Mestre-Bach, G., & Potenza, M. N

کد مقاله	محققان	عنوان پژوهش	نتایج و شاخص‌های به‌دست آمده
		رفتار جنسی اجباری	برای استفاده از پورنوگرافی به‌عنوان یک رویکرد مقابله‌ای ناسازگار.
۵	اینجکارا، بایرام و اولاش ^۱ (۲۰۲۳)	چرا افراد محتوای پورنوگرافیک را تماشا می‌کنند؟ عوامل مؤثر و انگیزه‌های کلیدی برای تماشای محتوای پورنوگرافیک	انگیزه‌های تماشای محتوای مستهجن: کنجکاوی، زندگی خانوادگی آسیب‌زا، الگوسازی و فقدان مهارت‌های اجتماعی، اجتناب عاطفی، استرس و کسالت - پیامدهای تماشای محتوای مستهجن: احساس گناه، شرم، پشیمانی شدید و مشکل انطباق با فعالیت‌ها و محیط اجتماعی
۶	کال ^۲ (۲۰۲۳)	ادراکات عمومی و ابعاد حقوقی سکس‌تینگ نوجوانان	ارسال پیام‌های صریح جنسی یا سکس‌تینگ که به‌عنوان یک عمل رایج در نوجوانان شناخته‌شده، ممکن است شامل ایجاد و توزیع تصاویر و ویدیوهای غیراخلاقی جنسی باشد. ارسال‌کنندگان این‌گونه محتواها، می‌توانند به جرائم مرتبط با پورنوگرافی کودکان متهم شوند. با این پژوهش که هدف آن مطالعه نگرش‌های عمومی نسبت به جنسیت نوجوانان و تأثیرات جمعیت‌شناختی بر این دیدگاه‌ها بود، مشخص شد که مداخلات آموزشی و محدودیت‌های استفاده از فناوری گزینه‌های بهتری به جای مجازات‌های سخت برای نوجوانان عامل این جرائم می‌باشد.
۷	اونز، شروودز، کراوس و همکاران ^۳ (۲۰۲۳)	انگیزه‌های شروع و توقف استفاده از برنامه‌های شبکه‌های جنسی در میان مردان اقلیت جنسی نوجوان	متداول‌ترین علل استفاده از برنامه‌های شبکه‌های جنسی، ایجاد ارتباط اجتماعی و شروع دوستی با کاربران به علت تنهایی بود. همچنین قوی‌ترین علت عدم استفاده از این برنامه‌ها، احساس دریافت پیام‌ها جهت رابطه جنسی بود. شرکت‌کنندگان هنگامی که پیام‌های آشکار جنسی ناخواسته دریافت می‌کردند، احساس منفی را اعلام می‌کردند.

1 İncekara, H. İ., Bayram, S., & Ulaş, E

2 Call, C

3 Owens, C., Shrodes, A., Kraus, A., Birnholtz, J., Moskowitz, D. A., & Macapagal, K

کد مقاله	محققان	عنوان پژوهش	نتایج و شاخص های به دست آمده
۸	اوهاونیماننا، ماری گریس، نسنگیوموا و همکاران ^۱ (۲۰۲۳)	نمایش جنسی و سلامت جنسی و باروری در رسانه های اجتماعی: تجزیه و تحلیل محتوای کانال های یوتیوب کینیایواندا	نتیجه به دست آمده حاکی از افزایش ۴ برابری کانال های متمرکز بر محتوای صریح جنسی در طول دوران ویروس کرونا است.
۹	ایلما ^۲ (۲۰۲۳)	بررسی دیدگاه های والدین در مورد خطرات و آسیب های جنسی آنلاین	والدین (وجود) خطر را به عنوان چیزی مرتبط با والدین یا ویژگی های خاص مرتبط با کودک درک می کنند. همچنین میزان آسیب مربوط به حضور عامل (جنسی) کودک بود.
۱۰	محمود و همکاران ^۳ (۲۰۲۳)	اثرات فیزیولوژیکی، روانی اجتماعی و سوء مصرف مواد اعتیاد به پورنوگرافی: مروری روایتی	علل تماشای پورن بیشتر به خاطر کسالت، برای ارضای جنسی و برداشت ایده های جدید مد و رفتار از این فیلم ها انجام می شود. در تمام جوانب زندگی افراد، پیامدهای منفی دیده می شد. پورنوگرافی آنلاین اثرات بسیار مخربی بر جوامع و افراد دارد.
۱۱	سریواستاوا، چاوهان، پاتل و همکاران ^۴ (۲۰۲۳)	قرار گرفتن در معرض محتوای مستهجن در میان نوجوانان و جوانان هندی و خطرات مرتبط با آن: شواهدی از درک زندگی نوجوانان و بزرگ سالان جوان در بهار و اوتار پرادش	پسران نوجوان بیشتر از دختران در معرض پورنوگرافی قرار داشتند. به طور کلی احتمال قرار گرفتن در معرض پورنوگرافی در میان نوجوانانی که تلفن همراه شخصی خود را داشتند، بیشتر از افرادی بود که تلفن همراه شخصی نداشتند. همچنین مکرراً در معرض رسانه قرار گرفتن این احتمال را بیشتر تقویت می کند.
۱۲	برگنفلد، چئونگ، تران و همکاران ^۵	اثرات قرار گرفتن در معرض مطالب جنسی	قرار گرفتن در معرض مواد خشونت آمیز جنسی صریح ممکن است به رفتارهای خشونت آمیز جنسی منجر

1 Uhawenimana, T. C., Marie Grace, S. M., Nsengiyumva, R., & Mukamana, D

2 Eelmaa, S

3 Mehmood, Q. H., Waheed, A.,... Babar, M. S

4 Srivastava, S., Chauhan, S., Patel, R., Marbaniang, S. P., Kumar, P., Dhillon, P., & Pandey, N

5 Bergenfeld, I., Cheong, Y. F., Tran, H. M., Quach, T. T., & Yount, K. M

کد مقاله	محققان	عنوان پژوهش	نتایج و شاخص‌های به‌دست آمده
	(۲۰۲۲)	صریح بر رفتار خشونت‌آمیز جنسی در مردان سال اول دانشگاه در ویتنام	شود.
۱۳	یونگسی و ستیان ^۱ (۲۰۲۱)	سهم قرار گرفتن در معرض پورنوگرافی و اعتیاد به رفتارهای جنسی پرخطر در نوجوانان	بین رفتار جنسی پرخطر در دانش‌آموزان و سن اولین بار در معرض پورنوگرافی، مطالب مستهجن مورد دسترسی و دلایل تماشای پورنوگرافی رابطه معنی‌داری مشاهده شد. هر چه میزان اعتیاد به پورنوگرافی بیشتر باشد، رفتار جنسی پرخطر در دانش‌آموزان بیشتر است.

۴- تعیین چارچوب ادراکی و متناسب ساختن آن با اطلاعات حاصل از تحلیل

این مرحله به‌مثابه چارچوبی پیونددهنده عمل کرد که اطلاعات به‌دست آمده پیرامون آن ترکیب شدند (مارش^۲، ۱۳۸۷ به نقل از سلیمانی و همکاران، ۱۳۹۹). از این‌رو چارچوب ادراکی این پژوهش حول ۳ مفهوم اصلی زیر شکل گرفت:

۱- دوست‌یابی آنلاین: برنامه‌های دوست‌یابی اینترنتی و اخیراً، به‌ویژه در طول همه‌گیری، به یک روش محبوب برای یافتن شریک زندگی تبدیل شده‌اند (گیسون^۳، ۲۰۲۱). قابل توجه است که قرار آنلاین خدماتی را برای کسانی که به دنبال یک رابطه عاشقانه هستند ارائه می‌دهد. به‌عنوان مثال، دوست‌یابی آنلاین دسترسی به شبکه گسترده‌تری از شرکای بالقوه را فراهم می‌کند که قبلاً غیرقابل دسترسی بوده‌اند (فینکل و همکاران^۴، ۲۰۱۲). با این حال آسیب‌های متعددی نیز می‌تواند به همراه داشته باشد.

۲- بازی‌های خشونت‌آمیز: محتوای خشونت‌آمیز در بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز نیز برای افزایش سطح پرخاشگری شناسایی شده است. در بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز

1 Yunengsih, W., & Setiawan, A

2 Marsh

3 Gibson, A. F

4 Finkel, E. J., Eastwick, P. W., Karney, B. R., Reis, H. T., & Sprecher, S

خاص، پیشرفت در سطوح بازی که با درگیر شدن در خشونت به دست می‌آید، خطر افزایش سطوح پرخاشگری را به همراه دارد (هولینگدیل و گریتمایر^۱، ۲۰۱۴). پس از بازی خشونت‌آمیز، شرکت‌کنندگان افکار پرخاشگرانه‌تری را گزارش می‌دهند (بوشمن و آندرسون^۲، ۲۰۰۲).

۳- محتوای آشکار جنسی: هرزه‌نگاری ممکن است به‌عنوان محتوای جنسی صریح باهدف برانگیختگی تعریف شود (مک‌کی، بایرون، کاترینا و همکاران^۳، ۲۰۲۰). خشونت جنسی و پرخاشگری در بسیاری از اشکال رسانه‌های مدرن رایج است. آزار خانگی، تجاوز جنسی و سایر اشکال خشونت علیه زنان معمولاً در تلویزیون، فیلم‌ها و بازی‌های ویدیویی به تصویر کشیده می‌شوند. این اشکال از رسانه‌های خشونت‌آمیز جنسی تأثیرات زیادی بر افرادی که آن‌ها را مشاهده می‌کنند دارند (مکنزی^۴، ۲۰۱۸).

یافته‌ها

با توجه به مراحل پنجم و ششم از سنتزپژوهی روبرتس در این بخش به تحلیل این مراحل پرداخته می‌شود.

۵- پردازش، ترکیب و تفسیر در قالب فرآورده‌های ملموس

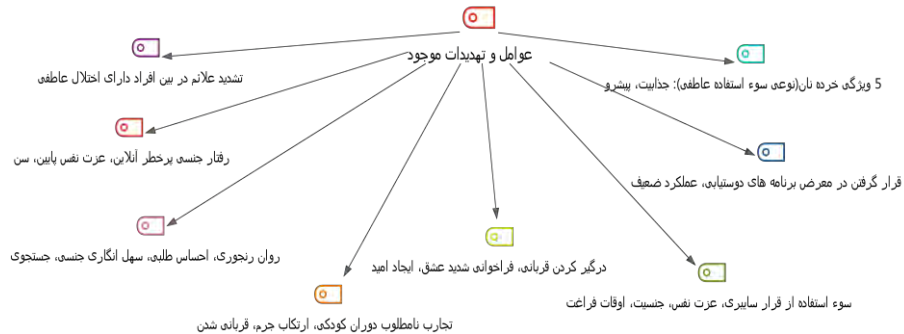
در این مرحله، با توجه به نتایج حاصل از پژوهش‌های مرتبط باهدف پژوهش، در ابتدا همه کدهای باز از طریق فرایند کدگذاری استخراج و در ادامه کدهای باز بر مبنای مفاهیم مشترک در مقوله‌های معین دسته‌بندی شدند (مارش، ۱۳۸۷ به نقل از سلیمانی و همکاران، ۱۳۹۹). در ادامه کدهای باز مستخرج از پژوهش‌های مرتبط با متغیرهای دوست‌یابی آنلاین، بازی‌های خشونت‌آمیز و محتوای آشکار جنسی و مقوله‌های مستخرج از طریق ادغام کدهای باز شناسایی شده به‌وسیله نرم‌افزار MAXQDA ارائه می‌شوند:

1 Hollingdale, J., & Greitemeyer, T

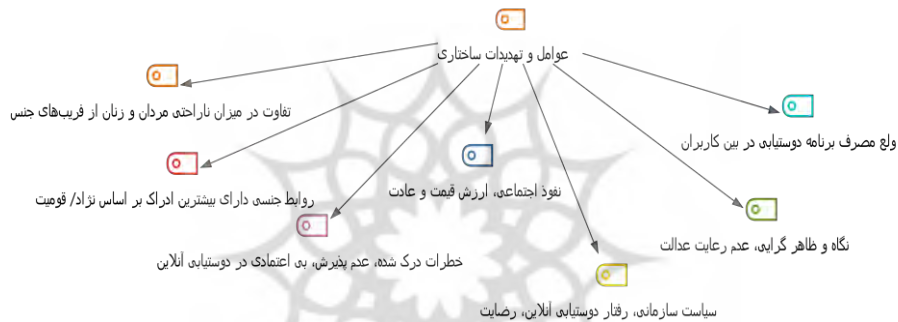
2 Bushman, B. J., & Anderson, C. A

3 McKee, A., Byron, P., Katerina, L., & Ingham, R

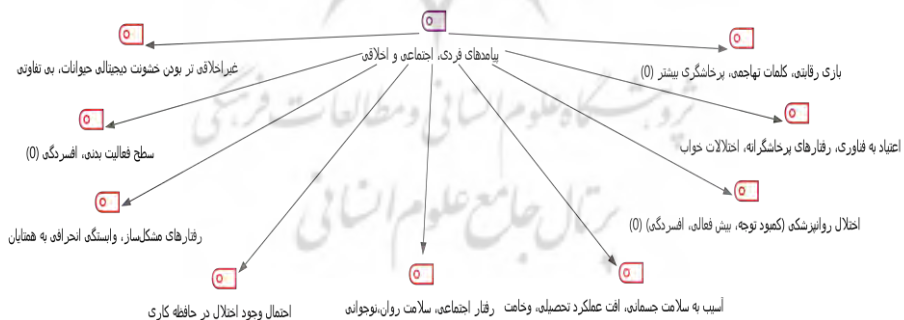
4 Mckenzie, L. C



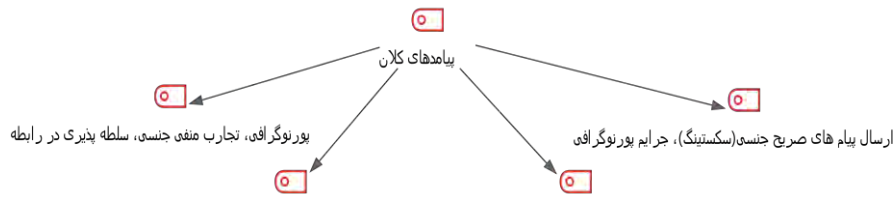
نمودار ۳. عوامل و تهدیدات موجود در دوست‌یابی آنلاین (مقوله اول)



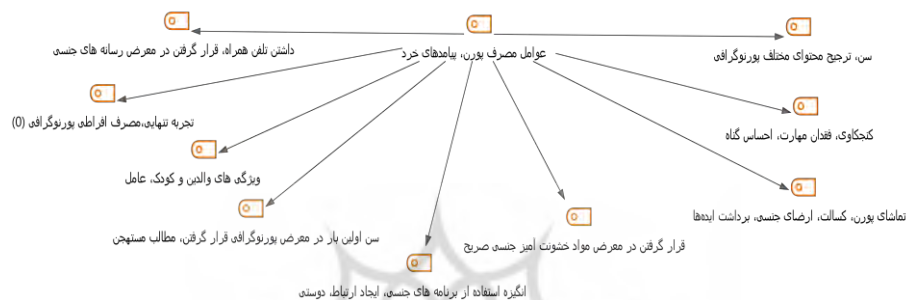
نمودار ۴. عوامل و تهدیدات ساختاری در دوست‌یابی آنلاین (مقوله دوم)



نمودار ۵. پیامدهای فردی، اجتماعی و اخلاقی بازی‌های خشونت‌آمیز



نمودار ۶. پیامدهای کلان محتوای آشکار جنسی (مقوله اول)



نمودار ۷. عوامل مصرف پورن و پیامدهای خرد محتوای آشکار جنسی (مقوله دوم)

در ادامه مضامین شناسایی شده مرتبط با مقوله‌ها ارائه می‌شوند:



نمودار ۸. مضمون‌های شناسایی شده پژوهش (تهدیدات دوست‌یابی آنلاین، بازی‌های خشونت‌آمیز و محتوای آشکار جنسی)

۶- ارائه نتایج ترکیب

در این بخش با توجه به فرایند سنتز پژوهی در نمایی کلی مدلی برای تبیین تهدیدات سایبری (دوست‌یابی آنلاین، بازی‌های خشونت‌آمیز، محتوای آشکار جنسی) ارائه شده است. با توجه به اهداف پژوهش به‌منظور آسیب‌شناسی ۳ مورد از تهدیدات سایبری، ۵ مقوله (۱- عوامل و تهدیدات موجود، ۲- عوامل و تهدیدات ساختاری، ۳- پیامدهای فردی، اجتماعی و اخلاقی، ۴- پیامدهای کلان، ۵- عوامل مصرف پورن، پیامدهای خرد)

و ۳ مضمون (تهدیدات دوست‌یابی آنلاین، بازی‌های خشونت‌آمیز و محتوای آشکار جنسی) شناسایی شد که مقوله اصلی و هسته‌ای عبارت است از: آسیب‌شناسی تهدیدات سایبری. بر اساس کدگذاری و بررسی‌هایی که انجام شد، نهایتاً مدل جامع آسیب‌شناسی تهدیدات سایبری از ترکیب مفاهیم حاصل ارائه می‌شود:

شکل ۱. مدل جامع آسیب‌شناسی تهدیدات سایبری



بحث و نتیجه‌گیری

با توجه به موضوع پژوهش حاضر و اهداف آن، ۵ مقوله و ۳ مضمون شناسایی شد. با تحلیل و بررسی جامعی که از کدهای باز، محوری و انتخابی انجام گرفت، سعی بر این بود که مدل نسبتاً جامعی از آسیب‌شناسی تهدیدات ارائه شود، به گونه‌ای که ابتدا پژوهش‌های مرتبط با تهدیدات شناسایی شدند و پس از فرایند کد گذاری و تحلیل آن‌ها، مدلی از آن‌ها بر اساس پژوهش‌های جدید منتشرشده در حوزه مربوطه ترسیم شد تا یافته‌های تازه منتشرشده مقالات جهانی را بازتاب دهد. هدف اصلی از این مدل، ارائه آگاهی به گروه‌های سنی مختلف به خصوص کودکان و نوجوانان است، چراکه امروزه این آسیب‌ها به‌طور فزاینده‌ای در حال رشد هستند. از طرفی مخاطب این مدل، والدین می‌باشد که باید با توجه به آن مصرف رسانه را در فرزندانشان کنترل کنند. متأسفانه تهدیدات سایبری به سهولت می‌تواند افراد مختلف را به دام بیاورد، چراکه دسترسی به فناوری و اینترنت همانند عینکی است که با آن همه جا را می‌بینیم و باید هر شخص با مدیریت و نحوه مصرف خود از رسانه‌های مختلف، از قربانی سایبری شدن و سایر صدمات، خود را مصون بدارد.

با توجه به تحقیقات داخلی، موسوی (۱۴۰۰) عشق آنلاین تجربه‌شده را بررسی کرد و قومیت را نیز از عوامل مؤثر بر آن دانست که نتایج این پژوهش مؤید یافته‌های پژوهش آلموند و همکاران (۲۰۲۱) است. نتایج تحقیق کیکاوسی و جعفری قاضی جهانی (۱۴۰۲) مؤید بسیاری از پژوهش‌های منتخب بازی‌های خشونت‌آمیز است از جمله الموتایی و همکاران (۲۰۲۳) و گارسیا-گیل و همکاران (۲۰۲۳) که در آن‌ها به رابطه بین بازی‌های خشن و آسیب‌های روانی ناشی از آن پرداخته شده است. با توجه به پژوهش‌های مرتبط با محتوای آشکار جنسی، نتایج تحقیقات آلمیدا و همکاران (۲۰۲۳)، محمود و همکاران (۲۰۲۳)، برگنفلد و همکاران (۲۰۲۲) و یونگسی و ستیوان (۲۰۲۱) با یافته‌های پژوهش خلج آبادی فراهانی (۱۳۹۸) همخوانی دارد. با مرور پژوهش‌های منتخب مرتبط با دوست‌یابی آنلاین، کدها و مقوله‌های به‌دست آمده از این بخش و پیشینه پژوهشی، هوانگ و همکاران (۲۰۲۳)، بونیا-زوریتا و همکاران (۲۰۲۱) و راییدال و همکاران (۲۰۲۱) به

موضوع استفاده از برنامه‌های دوست‌یابی و عواقب روانی آن (اعم از افسردگی، اضطراب و...) پرداختند که پژوهش حداد و همکاران (۲۰۲۴) مؤید آن است. آنا و همکاران (۲۰۲۳)، هوانگ و همکاران (۲۰۲۳)، ناوارو و همکاران (۲۰۲۲)، دیاز-آگوادو و همکاران (۲۰۲۲)، بونیل-زوریتا و همکاران (۲۰۲۱) و آلموند و همکاران (۲۰۲۱) به موضوع قربانی شدن آنلاین (آزار جنسی آنلاین) و ارتکاب جرم در این زمینه پرداختند که یافته‌های لازبینک (۲۰۲۴) مبنی بر اینکه افزایش پذیرش برنامه‌های دوست‌یابی در صورت عدم رسیدگی مناسب می‌تواند منجر به شیوع بیماری‌های جنسی شود، مؤید آن است چراکه انگیزه‌ها و روابط جنسی می‌تواند زمینه‌ساز این گونه بیماری‌ها شود. یافته‌های لریدا-آیالا و همکاران (۲۰۲۳) با گونسالوس د مدیروس و همکاران (۲۰۲۰) و اشرف (۲۰۲۰) مطابقت دارد. آنان دریافتند بازی‌های خشونت‌آمیز و اعتیاد به بازی‌های ویدیویی و مدت‌زمان اختصاص‌یافته به آن‌ها، علت پرخاشگری هستند. اینجکارا و همکاران (۲۰۲۳) در پژوهشی به پیامدهای تماشای محتوای پورنوگرافیک پرداختند که عبارت‌اند از احساس گناه، شرم، پشیمانی شدید و... که یافته‌های علی و پاشا (۲۰۲۴) نیز مؤید آن است. کال (۲۰۲۳) نیز طی پژوهشی مشخص کرد که مداخلات آموزشی گزینه بهتری برای پیشگیری از اعمال جنسی می‌باشد که این پژوهش نیز با یافته‌های علی و پاشا (۲۰۲۴) ازاین‌جهت همسو است. لیکنز و همکاران (۲۰۱۹) با بررسی موضوعاتی همچون گوگل برای روابط جنسی، معاشقه و قرار آنلاین نشان دادند که جوانان از اینترنت به این منظور استفاده می‌کنند و همچنین به موضوع فریب‌های موجود در قرار آنلاین پرداختند که یافته‌های آنان مؤید نتایج پژوهش‌های بونیل-زوریتا و همکاران (۲۰۲۱)، آلموند و همکاران (۲۰۲۱)، آلمیدا و همکاران (۲۰۲۳)، کاتار و همکاران (۲۰۲۳)، لی و همکاران (۲۰۲۳) و دسروش و همکاران (۲۰۲۱) است.

با توجه به پژوهش‌های انجام‌یافته، وجه تمایز پژوهش حاضر این است که ۳ موضوع چالش‌برانگیز را به‌طور هم‌زمان با توجه به مطالعات اخیر علمی، آسیب‌شناسی کرده و مدلی جامع از آن‌ها ارائه کرده است تا بتواند در راستای پیشگیری از این آسیب‌ها،

اطلاعاتی منطبق با داده‌های جهانی ارائه دهد، ثانیاً این اطلاعات را به‌طور منسجم ترکیب و تحلیل کرده و ابعاد مختلف این تهدیدات را به تصویر کشیده تا هر چه بیشتر این آسیب‌ها شناخته و شناخته‌تر شوند. محدودیت خاصی در این پژوهش وجود ندارد. با مدنظر قرار دادن یافته‌های پژوهش حاضر، پیشنهاد می‌شود پژوهش‌های آتی بررسی و تحلیل این تهدیدات را در پایگاه‌های داخلی نیز مدنظر قرار دهند و افزون بر این مدلی راهکار محور برای پیشگیری و جلوگیری از این تهدیدات ارائه دهند.

تعارض منافع

پژوهش حاضر فاقد تعارض منافع است.

ORCID

Amirreza Koohi
Ali Sheikholslamy



<https://orcid.org/0009-0001-8408-5560>

<https://orcid.org/0000-0002-7700-7206>

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

منابع

- بابایی فرد، اسداله؛ و خداکرمیان گیلان، ندا (۱۳۹۹). «تأثیر بازی‌های کامپیوتری بر خشونت کودکان و نوجوانان»، *فصلنامه مطالعات کاربردی در علوم اجتماعی و جامعه‌شناسی*، ۳(۳)، ۲۵-۳۴.
- بادامی، محمدعلی؛ مقدادی، محمدمهدی؛ و پيله‌ور، مرضیه (۱۴۰۱). «جایگاه حمایت‌های حقوقی از کودکان در فضای مجازی با تأکید بر حق تربیت دینی»، *نشریه پژوهش‌های حقوقی*، ۲۱(۵۰)، ۴۵۷-۴۹۴.
- بهمنی، مهسا؛ و جهان بخشی، زهرا (۱۳۹۹). «اثر بخشی برنامه مداخله‌ای بازی درمانی مبتنی بر رابطه والد-کودک بر بهبود کیفیت تعامل والد-کودک و کاهش پر خاشگری کودکان پیش دبستانی»، *فرهنگ مشاوره و روان‌درمانی*، ۱۱(۴۴)، ۱۳۱-۱۵۶.
- جوکار، مجتبی؛ معصومی، احمد؛ جوکار، منصوره؛ حقانی نژاد، حسن؛ اکبری، عارفه؛ و آردیان، ناهید (۱۴۰۲). «بررسی تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و وجود پر خاشگری در نوجوانان»، *طلوع بهداشت*، ۲۲(۳)، ۵۰-۶۰.
- خالصی، پروین؛ بابائی، محمدباقر؛ و مظاهری، محمدمهدی (۱۳۹۸). «چالش‌ها، فرصت‌ها و اثرات سیاسی فضای مجازی در نظام جمهوری اسلامی ایران»، *فصلنامه پژوهش‌های سیاسی جهان اسلام*، ۹(۴)، ۱۶۵-۱۸۸.
- خلج آبادی فراهانی، فریده (۱۳۹۸). «مواجهه با محتوای خارج عرف جنسی (پورنوگرافی) در اینترنت و فضای مجازی و تأثیر آن بر رفتار جنسی و روابط بین فردی نوجوانان در تهران»، *فصلنامه خانواده‌پژوهی*، ۱۵(۱)، ۱۲۷-۱۵۳.
- سلیمانی، نادیا؛ فتحی واجارگاه، کورش؛ حسینی، محمدعلی؛ و حقانی، محمود (۱۳۹۹). «سنتز پژوهی عوامل کلیدی موفقیت در آموزش و توسعه حرفه‌ای از طریق بازی وارسازی بر مبنای مدل روبرتس»، *نوآوری‌های آموزشی*، ۱۹(۴)، ۷-۳۸. doi: 10.22034/jei.2020.121547
- شاملی، محمدحسن؛ معتمدی، عبدالله؛ و برجعلی، احمد (۱۳۹۷). «اثر بخشی درمان شناختی مبتنی بر ذهن آگاهی بر اعتیاد به بازی‌های اینترنتی با میانجی‌گری متغیرهای خودکنترلی و هیجان خواهی در نوجوانان پسر»، *فرهنگ مشاوره و روان‌درمانی*، ۹(۳۳)، ۱۳۷-۱۶۱.

دوست یابی آنلاین، بازی‌های خشونت‌آمیز، محتوای آشکار جنسی...؛ کوهی و شیخ الاسلامی | ۲۱۱

شورت، ادموند سی (۲۰۰۷). «**روش‌شناسی مطالعات برنامه درسی**»، ترجمه: مهرمحمدی و همکاران، تهران، انتشارات سمت.

صمدی، پروین؛ و قلاوند، زهره (۱۴۰۱). «سنتز پژوهی عناصر برنامه‌درسی تربیت جنسی در دوره آموزش عمومی»، فصلنامه علمی - پژوهشی تعلیم و تربیت، ۳۸ (۲)، ۷-۲۶.

فیاض، ایراندخت؛ و بختیاروند، مریم (۱۳۹۷). «هرزه‌نگاری: چالشی فراروی تربیت جنسی از دیدگاه اسلام». فصلنامه پژوهش در مسائل تعلیم و تربیت اسلامی، ۲۶ (۳۹)، ۷۵-۱۰۵.

کشاورز، مصطفی؛ و میرزایی، فاطمه (۱۳۹۹). «بلوغ و بحران هویت در دوران نوجوانی و نقش آن در دوست‌یابی»، فصلنامه روانشناسی و علوم رفتاری ایران، ۲۲ (۲۲)، ۱۳۲-۱۴۲.

کیکاوسی، سید محمد؛ و جعفری قاضی جهانی، مارال (۱۴۰۲). «بزه‌ناشی از بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز در رده سنی کودکان و نوجوانان»، فصلنامه حقوق کودک، ۵ (۱۷)، ۴۵-۰.

مارش، کالین جی (۱۳۸۷). «پژوهش تلفیقی: سنتز پژوهی، روش‌شناسی مطالعات برنامه‌درسی»، ترجمه: مهرمحمدی و همکاران، تهران، سمت.

محمدی، مهدی؛ و آب یار، اکرم (۱۴۰۴). «نقش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر رشد اخلاقی کودکان و نوجوانان»، فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، ۱۵ (۳)، ۶۱-۸۱.

موسوی، سید کمال‌الدین (۱۴۰۰). «عشق آنلاین تجربه‌شده و شدت آن در گروه‌های اجتماعی»، نشریه علوم انسانی و اسلامی در هزاره سوم، ۳ (۱)، ۷۲-۵۵.

میرخان، ایرج؛ صبوری مقدم، حسن؛ باباپور خیرالدین، جلیل؛ و موسی‌الرضایی مقدم، آرش (۱۴۰۳). «بررسی وضعیت سلامت عمومی افراد با اعتیاد پورنوگرافی: مقایسه با گروه

بهنجار»، مجله علوم روان‌شناختی، ۲۳ (۱۳۵)، ۲۱-۳۵.

References

- Alexandraki, K., Stavropoulos, V., Anderson, E., Latifi, M. Q., & Gomez, R (2018). adolescent pornography use: a systematic literature review of research trends 2000–2017. *Current Psychiatry Reviews*, 14(1), 47–58. <https://doi.org/10.2174/2211556007666180606073617>
- Ali, S., & Pasha, S. A (2024). Examining parents' awareness about children's accidental exposure to online indecent content: A micro-level qualitative study in rawalpindi city. *Pakistan Journal of Psychological Research*, 39(2), 371-393. [doi:https://doi.org/10.33824/PJPR.2024.39.2.21](https://doi.org/10.33824/PJPR.2024.39.2.21)
- Almeida, P. D., de Araújo, T., Maria Evangelista, de Sousa, A. R.,

- Magalhães, R. d., Lima Brito, Vieira, C. P. d. B., Valle, Andreia Rodrigues Moura da Costa,... Mendes, I. A. C (2023). Consumption of sexually explicit media and sexual conduct of greater exposure to HIV/AIDS in brazilians. *Open AIDS Journal*, 17, 1-10.
- Almond, L., Rodriguez-Vongsavanh Yuliana, & Taylor, A (2021). Racial and ethnic influence in online dating perceptions. *Sexuality & Culture*, 25(1), 152-166. doi:<https://doi.org/10.1007/s12119-020-09763-z>
- Almutairi, T. A., Almutairi, K. S., Ragab, K. M., Nourelden, A. Z., Assar, A., Matar, S.,... Hassan, Z. M (2023). Prevalence of internet gaming disorder and its association with psychiatric comorbidities among a sample of adults in three arab countries. *Middle East Current Psychiatry*, 30(1), 8. doi:<https://doi.org/10.1186/s43045-023-00280-x>
- Ana, P. M., Guedes, S., & Correia, E (2023). Cyber dating abuse in higher education students: Self-esteem, sex, age and recreational time online. *Social Sciences*, 12(3), 139. doi:<https://doi.org/10.3390/socsci12030139>
- Andersson, A., & Milam, P (2023). Violent video games: Content, attitudes, and norms. *Ethics and Information Technology*, 25(4), 52. doi:<https://doi.org/10.1007/s10676-023-09726-6>
- Ashraf, M (2020). Violent video games and their relation to aggressive behaviour in late childhood in pakistan. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 10(3), 47-59. doi:<https://doi.org/10.4018/IJCBPL.2020070104>
- Ballester-Arnal, R., García-Barba, M., Castro-Calvo, J., Giménez-García, C., & Gil-Llario, M (2023). Pornography consumption in people of different age groups: An analysis based on gender, contents, and consequences. *Sexuality Research & Social Policy*, 20(2), 766-779. doi:<https://doi.org/10.1007/s13178-022-00720-z>
- Bergenfeld, I., Cheong, Y. F., Tran, H. M., Quach, T. T., & Yount, K. M (2022). Effects of exposure to sexually explicit material on sexually violent behavior among first-year university men in vietnam. *PLoS One*, 17(9) doi:<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0275246>
- Bhatnagar, S., & Narayan, S (2024). From screens to self-esteem: Examining the impact of cyberbullying on youth. *Indian Journal of Positive Psychology*, 15(2), 257-262.
- Bonilla-Zorita, G., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J (2021). Online dating and problematic use: A systematic review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19(6), 2245-2278. doi:<https://doi.org/10.1007/s11469-020-00318-9>
- Bonilla-Zorita, G., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J (2023). Dating app use and wellbeing: An application-based pilot study employing ecological momentary assessment and objective measures of use. *International*

- Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(9), 5631.
doi:https://doi.org/10.3390/ijerph20095631
- Bryant, W. D (2015). *International conflict and cyberspace superiority: theory and practice*. Routledge.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A (2002). Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality and social psychology bulletin*, 28(12), 1679-1686.
- Call, C (2023). Public perceptions and legal dimensions of juvenile sexting. *Journal of Social, Behavioral and Health Sciences*, 17, 196-216.
doi:https://doi.org/10.5590/JSBHS.2023.17.1.14
- Chen, Q., Yuan, Y., Feng, Y., & Archer, N (2021). A decision paradox: Benefit vs risk and trust vs distrust for online dating adoption vs non-adoption. [A decision paradox] *Internet Research*, 31(1), 341-375.
doi:https://doi.org/10.1108/INTR-07-2019-0304
- Choi, Y (2022). A study of the relationship between workplace violence and online dating. *International Journal of E-Collaboration*, 18(1), 1-14.
doi:https://doi.org/10.4018/IJeC.299008
- Coghlan, S., & Sparrow, L (2021). The “digital animal intuition:” the ethics of violence against animals in video games. *Ethics and Information Technology*, 23(3), 215-224. doi:https://doi.org/10.1007/s10676-020-09557-9
- Daniel Povedano Álvarez, Ana Lucila, S. O., Javier Portela García-Miguel, & García Villalba, L. J (2023). Learning strategies for sensitive content detection. *Electronics*, 12(11), 2496.
doi:https://doi.org/10.3390/electronics12112496
- Desrochers, J., MacKinnon, M., Kelly, B., Masse, B., & Steven, A (2021). Sex differences in response to deception across mate-value traits of attractiveness, job status, and altruism in online dating. *Archives of Sexual Behavior*, 50(8), 3675-3685.
doi:https://doi.org/10.1007/s10508-021-01945-6
- Díaz-Aguado, M. J., Martínez-Arias, R., & Falcón, L (2022). Typology of victimization against women on adolescent girls in three contexts: Dating offline, dating online, and sexual harassment online. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(18), 11774. doi:https://doi.org/10.3390/ijerph191811774
- Diesen, P. S., Pettersen, L., & Karlsen, F (2025). The overlooked and the overstudied: A scoping review of qualitative research on pursuing sexual, romantic, and loving relationships through online dating. *Behavioral Sciences*, 15(3), 247.
- Dill, K. E., Gentile, D. A., Richter, W. A., & Dill, J. C (2005). Violence, sex, race, and age in popular video games: a content analysis. In E. Cole & J. H. Daniel (Eds.), *Featuring females: Feminist analyses of media*.

- (pp. 115–130). *American Psychological Association*.
<https://doi.org/10.1037/11213-008>.
- Döring, N. M (2009). The Internet's impact on sexuality: A critical review of 15 years of research. *Computers in Human Behavior*, 25(5), 1089-1101.
- Eelmaa, S (2023). EXPLORING PARENTAL PERSPECTIVES ON ONLINE SEXUAL RISKS AND HARM. *Trames: A Journal of the Humanities and Social Sciences*, 27(2), 91-113.
 doi:<https://doi.org/10.3176/tr.2023.2.01>
- Fernández-Ruiz, M., López-Entrambasaguas, O. M., Martínez-Linares, J. M., & Granero-Molina, J (2023). Young Women's attitudes and concerns regarding pornography and their sexual experiences: A qualitative approach. *Healthcare*, 11(21), 2877.
 doi:<https://doi.org/10.3390/healthcare11212877>
- Finkel, E. J., Eastwick, P. W., Karney, B. R., Reis, H. T., & Sprecher, S (2012). Online dating: A critical analysis from the perspective of psychological science. *Psychological Science in the Public interest*, 13(1), 3-66.
- Gibson, A. F (2021). Exploring the impact of COVID 19 on mobile dating: Critical avenues for research. *Social and Personality Psychology Compass*, 15(11). <https://doi.org/10.1111/spc3.12643>
- Gitter, S. A., Ewell, P. J., Guadagno, R. E., Stillman, T. F., & Baumeister, R. F (2013). Virtually justifiable homicide: The effects of prosocial contexts on the link between violent video games, aggression, and prosocial and hostile cognition. *Aggressive behavior*, 39(5), 346-354.
- Gonçalves de Medeiros, B., Pimentel, C. E., Maurício, M. S., & Tailson, E. M (2020). "Brutal kill!" violent video games as a predictor of aggression. ["Brutal Kill!" Videogames Violentos como Preditor da Agressão. "Brutal Kill!" Videojuegos violentos como predictores de agresión] *Psico-USF*, 25(2), 261-271.
 doi:<https://doi.org/10.1590/1413-82712020250205>
- Gori, A., Topino, E., & Griffiths, M. D (2024). The Problematic Online Dating Apps Use Scale (PODAUS): Development and evaluation of its psychometric properties. *Addictive Behaviors Reports*, 19, 100533.
- Haddad, M. E., Hecker, I., Wallez, S., Mary-Krause, M., & Melchior, M (2024). The association between the use of video games, social media and online dating sites, and the symptoms of anxiety and/or depression in adults aged 25 and over. *Cambridge Prisms: Global Mental Health*, 11 doi:<https://doi.org/10.1017/gmh.2024.2>
- Hollingdale, J., & Greitemeyer, T (2014). The effect of online violent video games on levels of aggression. *PLoS One*, 9(11)
 doi:<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0111790>

- Huang, T., Chun-Yin, H., Fong-Ching, C., Chiu, C., Ping-Hung, C., Jeng-Tung Chiang,... Chen, H (2023). Adolescent use of dating applications and the associations with online victimization and psychological distress. *Behavioral Sciences*, 13(11), 903. doi:https://doi.org/10.3390/bs13110903
- İncekara, H. İ., Bayram, S., & Ulaş, E (2023). Why do individuals watch pornographic content? influential factors and key motivations for watching pornographic content. *Suppl. Supplement 1*, 15, 452-463. doi:https://doi.org/10.18863/pgy.1346971
- Irak, M., & Soylu, C (2023). Effects of excessive video game playing on event-related brain potentials during working memory: Research and reviews. *Current Psychology*, 42(3), 1881-1895. doi:https://doi.org/10.1007/s12144-021-01573-2
- Karaaslan, Y., Özyurt, F., & Karaaslan, U (2023). Determination of physical activity level, functional capacity and depression in children with digital game addiction. *JAREM. Journal of Academic Research in Medicine*, 13(1), 41-48. doi:https://doi.org/10.4274/jarem.galenos.2023.28942
- Khattar, V., Upadhyay, S., & Navarro, R (2023). Young adults' perception of breadcrumbing victimization in dating relationships. *Societies*, 13(2), 41. doi:https://doi.org/10.3390/soc13020041
- Klimenko, G. A (2024). Review of the scientific literature on the topic of online dating services in a demographic and social context. *Population and Economics*, 8(2), 19-35. doi:https://doi.org/10.3897/popecon.8.e104663
- Kumar, V., Vati, K., & Chaudhary, A (2024). Cyberspace vis-a-vis cybersecurity in india through the lens of law and policy. *Productivity*, 65(1), 11-20. doi:https://doi.org/10.32381/PROD.2024.65.01.2
- Lazebnik, T (2024). Mathematical model of dating apps' influence on sexually transmitted diseases spread. *Social Network Analysis and Mining*, 14(1), 187. doi:https://doi.org/10.1007/s13278-024-01351-5
- Lee, K., Chan, M. Y., & Mohamad Ali, A (2023). Self and desired partner descriptions in the online romance scam: A linguistic analysis of scammer and general user profiles on online dating portals. *Crime Prevention and Community Safety*, 25(1), 20-46. doi:https://doi.org/10.1057/s41300-022-00169-7
- Lenhart, A., Purcell, K., Smith, A., & Zickuhr, K (2010). Social media & mobile internet use among teens and young adults. *Millennials. Pew Internet & American Life Project*.
- Lérida-Ayala, V., Aguilar-Parra, J., Collado-Soler, R., Alférez-Pastor, M., Juan Miguel Fernández-Campoy, & Luque-de la Rosa, A (2023). Internet and video games: Causes of behavioral disorders in children

- and teenagers. *Children*, 10(1), 86.
doi:https://doi.org/10.3390/children10010086
- Li, M., & Zhu, M (2023). Why do we resolutely prevent minors from indulging in online games. *International Studies of Economics*, 18(1), 120-134. doi:https://doi.org/10.1002/ise3.39
- Lykens, J., Pilloton, M., Silva, C., Schlam, E., Wilburn, K., & Pence, E. (2019). Google for sexual relationships: Mixed-methods study on digital flirting and online dating among adolescent youth and young adults. *JMIR Public Health and Surveillance*, 5(2), e10695.
- María Ángeles García-Gil, Fajardo-Bullón, F., Rasskin-Gutman, I., & Sánchez-Casado, I (2023). Problematic video game use and mental health among spanish adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(1), 349. doi:https://doi.org/10.3390/ijerph20010349
- Mestre-Bach, G., & Potenza, M. N (2023). Loneliness, pornography use, problematic pornography use, and compulsive sexual behavior. *Current Addiction Reports*, 10(4), 664-676. doi:https://doi.org/10.1007/s40429-023-00516-0
- Mehmood, Q. H., Waheed, A., Ali, M., Hasan, S., Abdullah, S., Tayyba, M.,... Babar, M. S (2023). Physiological, psychosocial and substance abuse effects of pornography addiction: A narrative review. *Cureus*, 15(1) doi:https://doi.org/10.7759/cureus.33703
- McKee, A., Byron, P., Katerina, L., & Ingham, R (2020). An interdisciplinary definition of pornography: Results from a global delphi panel. *Archives of Sexual Behavior*, 49(3), 1085-1091. doi:https://doi.org/10.1007/s10508-019-01554-4
- Mckenzie, L. C (2018). *The effects of viewing violent video games on willingness to intervene in a sexually violent bystander scenario* (Order No. 10845892). Available from Publicly Available Content Database.
- Midtgaard, S (2023). 'I'm just stating a preference!' lookism in online dating profiles. *Moral Philosophy and Politics*, 10(1), 161-183. doi:https://doi.org/10.1515/mopp-2021-0046
- Nagata, J. M., Balasubramanian, P., Shim, J. E., Talebloo, J., Yen, F., Abubakr A.A. Al-shoaibi,... Baker, F. C (2024). Social epidemiology of online dating in U.S. early adolescents. *BMC Research Notes*, 17, 1-5. doi:https://doi.org/10.1186/s13104-024-06777-w
- Navarro, R., Larrañaga, E., Yubero, S., & Villora, B (2022). Associations between adverse childhood experiences within the family context and in-person and online dating violence in adulthood: A scoping review. *Behavioral Sciences*, 12(6), 162. doi:https://doi.org/10.3390/bs12060162

- Owens, C., Shrodes, A., Kraus, A., Birnholtz, J., Moskowitz, D. A., & Macapagal, K (2023). Motivations to start and stop using sexual networking applications among adolescent sexual minority men. *Sexuality Research & Social Policy*, 20(1), 329-339. doi:https://doi.org/10.1007/s13178-021-00641-3
- Rydahl, K. F. K., Brund, R. B. K., Medici, C. R., Hansen, V., Straarup, K. N., Straszek, S. P. V., & Østergaard, S.,D (2021). Use of social media and online dating among individuals with a history of affective disorder. *Acta Neuropsychiatrica*, 33(2), 92-103. doi:https://doi.org/10.1017/neu.2020.36
- Sharabi, L. L., and Dykstra-DeVette, T. A (2019). "From First Email to First Date: Strategies for Initiating Relationships in Online Dating," *Journal of Social and Personal Relationships* 36(11/12): 3389–3407.
- Smith, M (2013). Youth viewing sexually explicit material online: Addressing the elephant on the screen. *Sexuality Research & Social Policy*, 10(1), 62-75. doi:https://doi.org/10.1007/s13178-012-0103-4
- Srivastava, S., Chauhan, S., Patel, R., Marbaniang, S. P., Kumar, P., Dhillon, P., & Pandey, N (2023). Exposure to pornographic content among indian adolescents and young adults and its associated risks: Evidence from UDAYA survey in bihar and uttar pradesh. *Archives of Sexual Behavior*, 52(1), 361-372. doi:https://doi.org/10.1007/s10508-022-02411-7
- Sun, J., Hao, J., & Liu, Y (2023). Short-term effects of competitive video games on aggression: An event-related potential study. *Brain Sciences*, 13(6), 904. doi:https://doi.org/10.3390/brainsci13060904
- Toma, C. L (2015). Online dating. *The international encyclopedia of interpersonal communication*, 1-5. https://doi.org/10.1002/9781118540190.wbeic118
- Tze, W. L., Su-Mae, T., Joe, Y. S., Chin, L. G., & Yi, Y. L (2023). Love is in the cloud: Uncovering the factors driving continuous use intention of online dating applications. *Cogent Social Sciences*, 9(1) doi:https://doi.org/10.1080/23311886.2023.2232110
- Uhawenimana, T. C., Marie Grace, S. M., Nsengiyumva, R., & Mukamana, D (2023). Sexuality and sexual and reproductive health depiction in social media: Content analysis of kinyarwanda YouTube channels. *Journal of Medical Internet Research*, 25(1) doi:https://doi.org/10.2196/46488
- Warburton, W. A., & Anderson, C. A (2018). Aggression. In T. K. Shackleford, & P. Zeigler-Hill (Eds.), *The SAGE handbook of personality and individual differences: Vol. 3 Applications of personality and individual differences* (pp. 183–211). Sage. Newbury Park, CA.

- Wei, M., Liu, Y., & Chen, S (2022). Violent video game exposure and problem behaviors among children and adolescents: The mediating role of deviant peer affiliation for gender and grade differences. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(22), 15400. doi:<https://doi.org/10.3390/ijerph192215400>
- Winter, B. L., Clarissa, J., Wehrli, F. S., V., Fehr, J. S., Hampel, B., & Quednow, B. B (2025). Relations of problematic online dating app use with mental and sexual health: A cross-sectional study in swiss university students. *BMJ Public Health*, 3(2), 13.
- Yunengsih, W., & Setiawan, A (2021). Contribution of pornographic exposure and addiction to risky sexual behavior in adolescents. *Journal of Public Health Research*, Supl.1, 10 doi:<https://doi.org/10.4081/jphr.2021.2333>



استناد به این مقاله: کوهی، امیررضا، شیخ الاسلامی، علی. (۱۴۰۴). دوست‌یابی آنلاین، بازی‌های خشونت‌آمیز، محتوای آشکار جنسی: سنتز پژوهی و ارائه مدل تهدیدات سایبری، فصلنامه فرهنگ مشاوره و روان‌درمانی، ۱۶(۶۴)، ۱۸۱-۲۱۸
DOI: 10.22054/qccpc.2025.84457.3413



Counseling Culture and Psychotherapy is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.