

Biannual Journal of Applied Counseling (JAC)
2019, 9(1), 25-48
Received: 20 Feb 2019
Accepted: 22 May 2019
DOI: 10.22055/jac.2019.28700.1660

دوفصلنامه مشاوره کاربردی
دانشگاه شهید چمران اهواز
۱۳۹۸، ۹(۱)، ۲۵-۴۸
دریافت: ۱۳۹۷/۱۲/۰۳
پذیرش: ۱۳۹۸/۰۳/۰۱

Violence and aggression in virtual social networks from the perspective of teenagers: A phenomenological study

Ali talei*
Massoumeh Esmaeili**
Mohammad Reza Falsafinejad***
Somayeh Kazemian****
Ahmad Borjali*****

Abstract

Developing cyberspace provided virtual communication content among teenagers and their peer therefor maybe led to communication problems in cyberspace. Cyberbullying is one of the problems that can provide a content for common types of violence. The purpose of this study was using to investigate the experiences of adolescents of violence and aggression in cyberbullying using to qualitative method. The data collection was conducted using semi-structured interview and Colaizzi method. 16 students of the age 14 to 16 years old in Tehran's 18th district who were active in virtual social networks were selected based on the inclusion criteria. The analysis Interviews was led to the identification of 2 main themes (repartee and bullying display) and 7 sub-themes (motivation, modeling, transferring verbal controversy, self-fake show, virtual quarrel, virtual group quarrel, escalation of the quarrel) and 102 initial concept. However violence in virtual social networks firstly were experience as a verbal controversy, and then with a self-fake show it is expressed as bullying to satisfy the need to be seen.

Keywords: Aggression, virtual social networks, adolescents, cyber bullying

Extended Abstract

introduction

Social networks are one of the most influential new communication technologies which has influenced personal and collective aspects of the live of its users (Karimian, Parsamehr & Afshani, 2016). These networks may have some advantages and disadvantages for teenagers. In one hand, some of

* Student of Ph.D in Consultation, Allameh Tabataba'i University, Tehran, Iran

** Associate Professor, Department of Counseling, Allameh Tabataba'i University, Tehran, Iran
(Corresponding Author) masesmaeily@yahoo.com

*** Associate Professor, Department of Measurement and Assessment, Allameh Tabataba'i University, Tehran, Iran

**** Assistant Professor, Department of Counseling, Allameh Tabataba'i University, Tehran, Iran

***** Associate Professor, Department of Psychology, Allameh Tabataba'i University, Tehran, Iran

the benefits includes socializing teenagers that make them able to begin and maintain relationships, starting and keeping contact with friends and other kind of communications. But on the other hand, some of the disadvantages of these kind of networks might be addiction to the virtual world, lack of direct and face to face contact and misunderstanding different type of messages (Oprea & Stan, 2012). One of the major damages in this area is cyberbullying. This phenomenon has caused a lot of teens to be exposed to virtual violence, harassment and interpersonal abuse (Perry, 2015). Research in our country suffer from a lack of studies about virtual violence especially in adolescents. thus, the present study was conducted to aim investigate the experiences of adolescent in virtual violence and aggression.

Method

The present study was a qualitative study using the phenomenological approach that describes the experiences of teens who have experienced violence in cyberspace. The sampling method is purposive and included sixteen first grade high school students from district 18 of Tehran (aged 14 to 16 years old). Data collection was conducted using in-depth and semi-structured interviews. During the interview, a few general questions were asked about of all participants such as "what do you know about violence and aggression in virtual networks?" and "please say about the experiences of clashes in cyberspace". Then Colaizzi analysis method was used for data analysis.

Findings

2 main themes, 7 sub themes and 102 primary concepts were extracted from the 16 interviews. The main theme was «repartee» which included sub-themes such as motivation, modeling and transferring verbal controversy. Power showing, amusement, failure compensation and not dimming were of motives for being skilled in repartee. Result showed educating others, violence learning, and verbal controversy were the most influential factors in learning repartee. Repartee was used to mocking friends, standing against the family, challenging in academic situations and applying the skills in fights.

The second main theme is bullying, which includes sub-themes such as showing self-fake, virtual quarrel, virtual group quarrel, and exacerbation of the quarrel. This finding showed that by bullying, teenagers are looking for a reputation and attracting others' attention. In fact, they display an image of exaggeration and play the role of bullying. They are running virtual quarrels, argue, interrupting people's conversations, and using language strategies like threats, humiliation, threats of suppression, threats of hacking, inducing fear and anxiety, disgust, and slang words. They call their friends in virtual quarrels and support each other during the fight as there is a collective litigation in cyberspace. These quarrels can be intensified specially if the fight or challenge is in relation to a girl or they are competing for having a girl or using honorable adultery.

discussion

The findings of this study showed violence and aggression in cyberspace is a common phenomenon associated with verbal violence. A special kind of

verbal violence is repartee. Rhyming words are used to in conversations transmitting anger in an apparently appealing form. Repartee is not only specified to this word, but it also contains the rude words, despicable and deceitful. The findings indicate that repartee is followed by different motivations in adolescents and from their point of view, the prevalence of repartee is an incentive to pursue it. For example, they may indicate themselves by showing their power and skills. Concerning the finding of the verbal controversy, Lavasani and Yousefian (2007) have shown that humiliation, insulting, tagging, mocking among students and teachers is commonly used which indicates the prevalence of verbal aggression among adolescents.

Other the results indicated that advertising messages plays an important role in attracting teenagers. The messages placed on the relevant channels often contains the violent situation and aggressive reactions and responses. In fact, they are modeling these channels by paying attention, memorizing and whispering messages (Zimmerman & Ybarra, 2014). Research indicates that social modeling has influenced violent virtual behavior and verbal violence particularly among anonymous people comparing to known individuals.

Other findings of this research show that verbal conflicts and repartee are used in different situations which has consequences including creation of conflict as the most important one. Verbal controversy raises tension between the two sides and consequently both sides will show an increased tension leading to a fight. Another verbal controversy is the weakening of the friendly relationship which causes disruption in friendship. Verbal conflicts also lead to social punishment in educational context. Verbal controversy in the family and with parents also is one of the possible consequences which can lead to disrespect parents. Research indicates that virtual violence can lead to educational outcomes such as dropouts, social consequences such as fear and feeling of disability, high levels of anxiety and delinquency (Graham & Wood, 2018).

Other finding indicated that during bullying, violence and aggression become more intense and it leads to the formation of virtual, group, and real quarrels. bullying people has characteristics such as suffering from an emotional vacuum, needing others attention, having a bullying culture in everyday life context, exposing an exaggerated image of self and using negative language tricks. Peter and Petermann's (2018) showed that the imbalance of power is a feature of virtual violence; That is, annoying people have usually more power than victims either because of the specific skills or obscurity in cyberspace. For example, in current study, these adolescents showed the repartee language skills.

However, violence and virtual aggression have two main dimensions. The first dimension represents the modeling of violence and verbal controversy in the form of repartee. Looking at adolescents' experiences showed that various motivations and related advertisements leads to experiencing lash and biting tongue in the groups along with repartee modeling. The second dimension of virtual violence is bullying show off.

Teens based on their need to be seen and some emotional vacuums shows self-fake which expresses self-magnification. Hence, by taking the role of virtual bullying and creating fights, threats and disgust, adolescent would be looking for an answer to the need of expressing themselves.

Acknowledgement

The authors are thankful to all the high school students who patiently helped with this research.

Conflict of Interests

The author declared no potential conflicts of interest with respect to the research, authorship, and/or publication of this article.

خشونت و پرخاش‌گری در شبکه‌های اجتماعی مجازی از دیدگاه نوجوانان: یک مطالعه پدیدارشناسی^۱

علی طالعی^۱
معصومه اسمعیلی^۲
محمد رضا فلسفی نژاد^{***}
سمیه کاظمیان^{****}
احمد برجلی^{*****}

چکیده

گسترش فضای مجازی، زمینه ارتباطات مجازی در میان نوجوانان و گروه‌های همسالان‌شان را فراهم ساخته است و در نتیجه ممکن است آسیب‌های ارتباطی در فضای مجازی ایجاد گردد. خشونت مجازی یکی از آسیب‌هایی است که می‌تواند زمینه را برای انواع خشونت‌های متداول فراهم کند. هدف پژوهش حاضر بررسی تجارب نوجوانان از خشونت و پرخاش‌گری در فضای مجازی به روش کیفی از نوع پدیدارشناسی بود. اطلاعات با استفاده از مصاحبه نیمه ساختار یافته و به روش کولایزی جمع‌آوری می‌گردید. ۱۶ دانش‌آموز ۱۴ تا ۱۶ ساله منطقه ۱۸ تهران که در شبکه‌های اجتماعی مجازی فعال بودند بر اساس معیارهای ورود به پژوهش انتخاب شدند. تحلیل مصاحبه‌ها منجر به شناسایی ۲ مضمون اصلی (حاضر جوابی و قلدرنمایی) و ۷ مضمون فرعی (انگیزه، الگوسازی، انتقال جدال کلامی، نمایش خود جعلی، دعوی مجازی، دعوی گروهی مجازی و تشدید دعوا) و ۱۰۲ مفهوم اولیه شد. به هر حال، 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 ارضاء نمایند.

واژه‌های کلیدی: پرخاش‌گری، شبکه‌های اجتماعی مجازی، نوجوانان، خشونت مجازی

مقدمه

استفاده از فناوری‌های نوین ارتباطی به ویژه شبکه‌های اجتماعی مجازی در دهه‌های اخیر ما را وارد عصر تازه‌ای کرده است. شبکه‌های اجتماعی یکی از با نفوذترین فناوری‌های جدید ارتباطی هستند که همه ابعاد زندگی فردی و جمعی کاربران را تحت تأثیر و نفوذ خود قرار داده‌اند (Karimian, Afshani, & Parsamehr, 2016). شبکه‌های اجتماعی پایگاه‌هایی هستند که امکان نفوذ را فراهم می‌آورند تا کاربران بتوانند افکار، علاقمندی‌ها و فعالیت‌های خودشان را با همدیگر به

۱. این مقاله برگرفته از پایان‌نامه دکتری مشاوره با مجوز پژوهشی شماره ۴۹۰ تاریخ ۱۳۹۶/۱۰/۱۱ است.

* دانشجوی دکتری مشاوره، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران

** دانشیار گروه مشاوره، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران (نویسنده مسئول) masesmaeily@yahoo.com

*** دانشیار گروه سنجش و اندازه‌گیری دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران

**** استادیار گروه مشاوره دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران

***** دانشیار گروه روان‌شناسی دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران

اشتراک بگذارند. شبکه‌های اجتماعی محل گردهمایی صدها میلیون کاربر اینترنت است که بدون توجه به مرز، زبان، جنس و فرهنگ به تعامل و تبادل اطلاعات می‌پردازند (Memar, Alipour, & Khaksar, 2012). یکی از اقسام مهم آسیب‌پذیر جامعه نوجوانان هستند و این قشر یکی از مهم‌ترین کاربران شبکه‌های اجتماعی به حساب می‌آیند. استفاده از شبکه‌های اجتماعی نه تنها مهم‌ترین فعالیت آنان در اوقات فراغت به حساب می‌آید، بلکه نوجوانان زمان قابل توجهی را به استفاده از این شبکه‌ها اختصاص می‌دهند (Rahimi, 2016, cited in Shayegan & Rahimi, 2016). این شبکه‌ها مزایا و معایبی را می‌توانند برای نوجوانان در بر داشته باشند. یکی از این مزایا، اجتماعی سازی (socialization) نوجوانان است که امکان ایجاد و حفظ روابط، صحبت با دوستان، ابراز احساس‌ها و ملاقات با افراد جدید را برای آن‌ها ایجاد می‌کند. از جمله معایب آن می‌توان اعتیاد به دنیای مجازی، فقدان تماس مستقیم، احتمال ایجاد تصویر غلط در تعاملات، برداشت و درک اشتباه از پیام‌ها، اشاره کرد (Oprea & Stan, 2012). یکی از معایب و آسیب‌های مهم در این زمینه خطر خشونت سایبری (cyberbullying) است. استفاده روز افزون از فضای مجازی باعث شده تعداد زیادی از نوجوانان به طور مجازی در معرض خشونت، آزار و اذیت (harassment)، پرخاش‌گری و بدرفتاری‌های بین فردی قرار گیرند (Perry, 2015) به گونه‌ای که می‌توان گفت اینترنت و شبکه‌های اجتماعی، تسهیل کننده فعالیت‌های خشونت آمیز علیه کودکان و نوجوانان شده و به عنوان وسیله‌ای در نظر گرفته می‌شود که نوجوانان رفتارهای خشونت آمیزی همچون قلدری، اذیت کردن و پرخاش‌گری علیه همسالان‌شان بکار می‌گیرند (Patton et al., 2014).

خشونت مجازی اشاره به رفتارها و اعمال عمدی و تکراری نسبت به کودکان و نوجوانان از طریق رایانه، موبایل و رسانه‌های دیگر دارد (Strabi & Milakovi, 2017) که به اشکال مختلفی همچون آزار و اذیت، تهدید مستقیم گروه یا فرد دیگر، بی‌آبرو کردن دیگران، گزافه‌گویی‌های تعارض برانگیز، جعل هویت (impersonation) (یا ارائه هویت اشتباه به دیگران)، فاش کردن اطلاعات با هدف آبروریزی، اخراج از گروه‌ها، کانال‌ها و لیست دوستان آنلاین، و مزاحمت مجازی (cyberstalking) (پیام‌های تهدید کننده که ترس و ناامنی برای شخص در پی دارند) صورت می‌گیرد (Strabi & Milakovi, 2017). از سوی دیگر، پرخاش‌گری در دنیای واقعی تمایل به شرکت در اعمال آسیب‌زای فیزیکی و روان‌شناختی برای کنترل اعمال دیگران است. بر طبق این تعریف، انگیزه زیربنایی پرخاش‌گری بدست آوردن کنترل بر رفتار یا افراد دیگر است و پرخاش‌گری را به مثابه آمادگی در نظر می‌گیرند که یادگیری و عوامل شناختی نقش مهمی در ابراز آن ایفاء می‌کند (Franken, 1998).

پژوهش کالوت، آرو، استیوز، ویلاردون و پادایلا (Calvete, Orue, Estévez, Villardón, & Padilla, 2010) نشان می‌دهد که خشونت مجازی با پرخاش‌گری کنش‌گرانه (proactive aggression)، توجیه خشونت، در معرض خشونت قرار گرفتن، و دریافت حمایت اجتماعی پایین از دوستان مرتبط است. دلایل دیگری که برای خشونت مجازی ذکر شده عبارتند از حسادت کردن، پیش‌داوری، عدم تحمل ناتوانی‌ها، شرم و خجالت، غرور، گناه، احساس خشم و انتقام‌جویی (Notar, Padgett, & Roden, 2013). دیدگاه یادگیری اجتماعی بندورا نیز بیانگر این است که نوجوانان برای رفتارهای منفی باید انگیزه‌هایی

داشته باشند. مهم‌ترین این انگیزه‌ها حسادت، مشکلات ارتباطی با همدیگر، تهمت زدن، بدگویی و تمایلات جنسیتی هستند (Williams, 2013).

مطالعات انجام شده نشان می‌دهند چهار ویژگی شخصیتی تنهایی، همدلی، عزت نفس و تجربه قربانی شدن، عموماً با خشونت سایبری همراه هستند. احساس تنهایی با انزوای اجتماعی همراه است و باعث می‌شود فرد شانس کمی برای ارتباط مؤثر با همسالان داشته باشد در نتیجه می‌تواند او را تحریک به خشونت مجازی برای رسیدن به اهدافش کند. افرادی که همدلی پایینی دارند احساس راحتی بیشتری با گنم‌بودن در فضای مجازی دارند و حساسیت‌شان نسبت به دیگران کم است که بر تمایل آن‌ها نسبت به آزار و اذیت دیگران تأثیر می‌گذارد. گرچه عزت نفس پایین هم در قربانیان و هم در میان زورگویان دیده می‌شود ولی به نظر می‌رسد عزت نفس قربانیان پایین‌تر باشد. بالاخره اینکه تجربه خشونت چه به صورت مجازی و چه به صورت مستقیم می‌تواند دلیلی برای گرایش به خشونت مجازی باشد. احساس خشم و انتقام جویی می‌تواند تحریک‌کننده نوجوانان برای این عمل باشد (AhmadGhazali et al., 2016).

بر اساس دیدگاه یادگیری اجتماعی بندورا (Bandura) می‌توان فرآیند یادگیری رفتارهای خشونت آمیز در فضای مجازی را در سه مرحله طرح‌ریزی کرد. در مرحله اول، فرهنگ نوجوانان باید رفتارهای منفی همچون خشونت مجازی را قبول کند، بپذیرد و یاد بگیرد. آن‌ها باید به پیام‌ها و نمادهایی که خشونت مجازی را الگوسازی می‌کنند توجه کرده و آن‌ها را بپذیرند. در مرحله دوم بعد از اینکه فرهنگ نوجوانان خشونت مجازی را قبول کرد، پذیرفت و یاد گرفت باید جزئیات رفتارهای خشونت‌آمیز را به یاد آورده و آن‌ها را تمرین کنند. در مرحله سوم وقتی نوجوانان رفتارهای منفی را نشان می‌دهند باید پاسخ‌های خود را با رفتارهای الگو همخوان کنند (Williams, 2013). بر اساس این دیدگاه، محیط از طریق ساز و کارهای الگوسازی و تقلید نقش مهمی در اکتساب، ابراز و حفظ پرخاش‌گرانه واقعی دارد (Franken, 1998). از این‌رو خشونت در فضای مجازی و واقعی از فرآیندهای مشابهی پیروی می‌کند.

ایوبی، نظرزاده، بیدل، تزوال، رحیمی و دلپیش (Ayyoubi, Nazarzadeh, Bidel, Bahrami, Tzvall, Rahimi, & Delpish, 2013) شیوع خشونت در پسران را ۲۶/۳ درصد؛ و شیری، ولی پور و مظاهری (Shiri, Valipour, & Mazaheri, 2013) ۱۸/۸ درصد گزارش دادند. پژوهش‌گران نشان داده‌اند که مواجهه کوتاه و طولانی مدت با خشونت مجازی، می‌تواند با افزایش اضطراب اجتماعی، عزت نفس پایین، افسردگی، مشکلات اجتماعی، سوء مصرف دارو و الکل، اختلال‌های خوردن، ترک مدرسه، بازداشت شدن و سلامت روانی نوجوانان همراه باشد (Patton, Ranney, Patel, Perry, 2015). Kelley, Eschmann & Washington, 2014).

خشونت واقعی و مجازی هر دو با آسیب‌های روان‌شناختی همراه‌اند و بر طبق دیدگاه یادگیری اجتماعی به گونه مشابهی شکل گرفته و حفظ می‌شوند. اما به نظر می‌رسد ماهیت گمنامی افراد در فضای مجازی بر نوع آسیب‌های روان‌شناختی و ماهیت خشونت تأثیر گذار باشد. نوجوانان بر اساس انگیزه‌های متنوعی که دارند زمان زیادی را در شبکه‌های مجازی می‌گذرانند، و هر چه میزان استفاده از این شبکه‌ها بیشتر باشد آسیب‌پذیری نوجوانان بیشتر می‌شود و بر طبق پژوهش‌ها،

پرخاشگری یکی از شایع‌ترین اختلال‌هایی است که باعث ارجاع کودکان و نوجوانان به مراکز مشاوره و روان‌درمانی می‌شود (Bornmann, Mitelman & Beer, 2007, cited in Aslani, Hatefnia, Shralinia, 2014). به هر حال، پژوهش حاضر با هدف بررسی پدیده خشونت مجازی در قشر نوجوان انجام گرفت.

روش

جامعه، نمونه و روش نمونه‌گیری

پژوهش حاضر یک تحقیق کیفی از نوع رویکرد پدیدارشناسی است که به توصیف تجارب زیسته نوجوانانی که تجربه خشونت و پرخاش‌گری در فضای مجازی فعال بودند پرداخته است. ۱۶ دانش‌آموز پسر ۱۴ تا ۱۶ ساله از یکی از مدارس متوسطه دوره اول منطقه ۱۸ تهران به روش نمونه‌گیری داوطلب و گلوله برفی و بر اساس ملاک‌های فعالیت در شبکه‌های اجتماعی مجازی، تجربه خشونت در شبکه‌های مجازی و تمایل به شرکت در پژوهش انتخاب شدند.

ابزار اندازه‌گیری

داده‌های پژوهش از طریق مصاحبه‌های نیمه ساختار یافته با نوجوانان جمع‌آوری شدند. مصاحبه‌ها تا جایی ادامه یافتند که اطلاعات مصاحبه‌های جدید تکراری شدند. سؤال‌های مصاحبه عبارت بودند از: چه تجاربی درباره پرخاش‌گری و دعوای مجازی دارید؟ درباره خشونت نوجوانان در شبکه‌های مجازی چه چیزی می‌دانید؟ خشونت در شبکه‌های مجازی چگونه اتفاق می‌افتد؟ به تناسب پاسخ‌های نوجوانان، سؤال‌های جزئی‌تری نیز درباره تجارب آن‌ها پرسیده شد.

پایایی و روایی داده‌ها

برای سنجش روایی و پایایی پژوهش از سه روش قابلیت تأیید (confirmability) قابلیت اعتبار (credibility) و قابلیت اعتماد (consistency) استفاده شد: قابلیت تأیید از راه مقایسه داده‌ها با مبانی نظری و پیشینه پژوهشی سنجیده شد. قابلیت اعتبار از طریق کنترل توسط مشارکت کنندگان و درگیری پیوسته و طولانی مدت حاصل شد، بدین ترتیب که بعد از کدگذاری مصاحبه‌ها نتایج بدست آمده با نوجوانان درمیان گذاشته می‌شد تا صحت یافته‌ها تأیید شود و در برخی موارد که ابهامی در یافته‌ها وجود داشت با مراجعه به دانش‌آموزان مورد بررسی و اصلاح قرار می‌گرفت. علاوه بر این به خاطر درگیری طولانی مدت و تماس نزدیک پژوهش‌گر با نوجوانان، امکان جمع‌آوری اطلاعات دقیق‌تر را فراهم ساخت. قابلیت اعتماد بر اساس روش

ممیزی صورت گرفت که با توجه به نظارت اساتید بر روند پژوهش، هریک از مراحل تحلیل و تفسیر داده‌ها بر اساس نظرات و بازخوردهای آن‌ها انجام شد.

روند اجرایی پژوهش

قبل از آغاز مصاحبه‌ها بر اساس فراخوان عمومی در مدرسه از نوجوانانی که در فضای مجازی فعال بودند دعوت به عمل آمد. سپس با درمیان گذاشتن ماهیت پژوهش، دانش‌آموزانی که سابقه درگیری، مشاهده و تجربه پرخاش‌گری و خشونت در فضای مجازی داشتند درخواست شد تا در صورت تمایل به همکاری در پژوهش شرکت کنند. سپس طی یک جلسه مقدماتی با هر یک از نوجوانان، توانایی ابزارگری، قدرت گویایی و انتقال مفاهیم در آن‌ها ارزیابی شد. سپس هدف پژوهش، افشاء نشدن اطلاعات و هویت آن‌ها و ضبط صوتی مصاحبه‌ها با آن‌ها درمیان گذاشته شد. جلسات مصاحبه در طی ماه‌های آذر و دی ۱۳۹۷ بر اساس دعوت قبلی از شرکت‌کننده‌ها در محل دفتر مشاوره دبیرستان برگزار شد. مصاحبه‌ها بر اساس سؤال‌های کلی که از پیش طراحی شده و در بخش ابزار اندازه‌گیری ذکر شد پیش می‌رفت و در طی جلسه به شرکت‌کننده‌ها اجازه داده می‌شد تا هرگونه مطلبی که در ارتباط با پرخاش‌گری و خشونت در گروه‌ها و فضای مجازی به ذهن‌شان می‌رسید بیان کنند. بعد از اتمام هر جلسه بلافاصله مصاحبه تبدیل به متن می‌شدند و در صورت اشکال، با مصاحبه‌شوندگان در میان گذاشته می‌شد.

تحلیل داده‌ها

برای تحلیل داده‌های پژوهش از روش کولایزی (Colaizzi) استفاده شد که شامل هفت مرحله خواندن توصیف‌های شرکت‌کنندگان از پدیده، استخراج جملات اصلی از دست نوشته‌های اولیه، بازگو کردن معنای اصلی هر جمله، سازماندهی مجموع معانی شکل گرفته در خوشه‌هایی از طبقات، نوشتن توصیف جامع توسط محقق، بازگردانی به شرکت‌کنندگان جهت مقایسه با توصیف آنان از پدیده، و اصلاح و تغییر یافته‌ها در صورت بوجود آمدن داده‌های جدید در مرحله تغییر است (Abedi, 2010). بدین ترتیب ابتدا مطالب ارائه شده نوجوانان درباره پدیده خشونت مجازی مطالعه و به استخراج جملات اصلی پرداخته شد. در استخراج جملات تلاش شد تا عبارات، جملات و پاراگراف‌هایی انتخاب شوند که بیشترین مفاهیم کیفی را دربرداشته باشند. آنگاه معنای اصلی هر جمله در قالب مضامین فرعی تنظیم شد، در مرحله بعد خوشه‌هایی از طبقات تحت عنوان مضامین اصلی حول مضامین فرعی شکل گرفت بگونه‌ای که به لحاظ مفهومی بتواند تمام مضامین را در برگیرد. در مرحله بعد توصیف جامعی از پرخاش‌گری مجازی صورت گرفت و این توصیف در اختیار چند نفر از نوجوانان جهت مقایسه با مطالب ارائه شده آن‌ها قرار گرفت و در صورتی که نظر جدید و یافته تازه‌ای توسط آن‌ها مطرح می‌شد به عنوان تغییرات جدید اعمال می‌گردید.

یافته‌ها

تحلیل داده‌ها منجر به تولید دو مضمون اصلی، هفت مضمون فرعی و یکصد و سه مفهوم اولیه گردید. مضمون اصلی اول "حاضر جوابی" (انگیزه، الگوسازی و انتقال جدال کلامی) و مضمون اصلی دوم "قلدرنمائی" (نمایش خودجعلی، دعوای مجازی، دعوای گروهی مجازی و تشدید دعوا) (جدول ۱).

جدول ۱

نتایج تحلیل مصاحبه‌ها

مضمون اصلی	مضمون فرعی	مفاهیم اولیه
	انگیزه	فراگیر شدن جدال کلامی، قدرت نمایی، نشان دادن قدرت، ابزار سرگرمی، انگیزه خودنمایی، اثبات قدرت با حاضر جوابی، جبران شکست، کوچک نشدن.
حاضر جوابی	الگوسازی	تبلیغات حاضر جوابی، آموزش به دیگران، آموزش خشونت کلامی، آموزش حاضر جوابی، به حافظه سپردن، یادگیری ناخودآگاه، افزایش دایره لغات،
	انتقال جدال کلامی	تمسخر دوستان، حاضر جوابی با دوستان، جدال با خانواده، جدال در موقعیت‌های آموزشی، بکارگیری در دعوا، بکارگیری در دعوای مجازی، حاضر جوابی منجر به دعوا، استفاده در بازی‌های آنلاین، عامل تفرقه، اخراج از کلاس، ترویج بی احترامی به والدین، تغییر الگوی صحبت،
	نمایش خود جعلی	فرهنگ قلدری در محل، جستجوی شهرت، نیاز به توجه، آرزوی قلدر شدن، اشخاص ضعیف، نشان دادن خود، حاضر جواب بی پروا صحبت کردن، بکارگیری کلمات تقلیدی، قدرت پوشالی، ارائه تصویر اغراق آمیز از خود، بزرگ وانمود کردن خود، ایفای نقش قلدری، افراد زورگو، جنسیت، دختران زورگو
قلدرنمائی	دعوای مجازی	تمسخر، سوء تفاهم منجر به دعوا، جر و بحث، دخالت در گفتگوی همدیگر، راهبرد زبانی تهدید، تحقیر کردن، تهدید به آبروریزی، تهدید به هک کردن، ایجاد ترس، ایجاد دلهره، فحاشی، الفاظ رکیک، فحاشی در دعوا، رواج فحاشی، فحاشی در ارتباط دوستان، راحتی انتقال مفاهیم با فحش، جذب دیگران به فحاشی، اعمال فشار، تخلیه خود، فحاشی منجر به دعوا، صدا گذاشتن، سرعت انتقال صدا، قدرت صدا گذاشتن، استرس نداشتن، جسارت پیدا کردن، اطلاع رسانی سریع، صدای تهدید کننده،
	دعوای گروهی مجازی	طرفداری از یکدیگر، حمایت و طرفداری از دعوا، حمایت گری، دعوای گروهی، فراهوان دوستان،
	تشدید دعوا	تشدید دعوا، خودنمایی برای جنس مخالف، دختر عامل دعوا، رقابت برای تصاحب دختر، تبدیل دعوای مجازی به دعوای واقعی، نشانه دعوای واقعی، فحاشی ناموسی، توضیح دعوای واقعی، تجربه دعوای واقعی،

حاضر جوابی: نخستین مضمون شناسایی شده از تجارب نوجوانان در شبکه‌های اجتماعی مجازی، حاضر جوابی است که سه مضمون فرعی انگیزه، الگوسازی و انتقال جدال کلامی را نشان می‌دهد.

انگیزه: تجارب نوجوانان نشان داد آن‌ها با انگیزه‌های گوناگونی به جدال کلامی می‌پردازند و در کانال‌های حاضر جوابی عضو می‌شوند. نخست اینکه از نگاه نوجوان حاضر جوابی پدیده شایعی است، یعنی به خاطر فراگیر شدن جدال کلامی به آن روی می‌آورند. انگیزه دوم قدرت‌نمایی است که نوجوان تلاش می‌کند در یک رقابت کلامی دو نفره پیروز این جدال باشد و با کوچک کردن طرف مقابل حس قدرتمندی را تجربه کند: "حاضر جوابی رقابتی دیگه، اون یه چیز میگه و منم یه چیز می‌گم"، "می‌خوان روی اون یکی رو کم کنن عضو کانال‌های حاضر جوابی میشن. حس قدرت می‌ده به آدم" (شرکت کننده شماره ۱۰). انگیزه سوم نشان می‌دهد که نوجوانان دوست دارند با جدال کلامی خودنمایی کنند. این افراد در پی دعوا و درگیری نیستند بلکه حاضر جوابی را وسیله‌ای می‌بینند که با آن می‌توانند خود را جلوه دهند: "یک عده دوست ندارند واقعاً دعوا کنند، فقط می‌خوان خودشون رو نشون بدن برای همین شروع می‌کنند به کل کل کردن" (شرکت کننده شماره ۱۳). انگیزه چهارم بیانگر نوعی مکانیسم برای جبران شکست است. این افراد کسانی هستند که در دعوا و درگیری شکست خورده‌اند، از اینرو برای مقابله با صحبت‌ها و واکنش‌های دیگران از مکانیسم حاضر جوابی استفاده می‌کنند تا در جدال کلامی قدرت خود را نشان دهند: "کسانی که تو دعوا ضایع میشن، میرن تو کانال یاد می‌گیرند هر کسی هرچی که گفت بتونن جوابش رو بدن" (شرکت کننده شماره ۷). انگیزه پنجم نشان می‌دهد نوجوان باید مسلح به حاضر جوابی باشد، باید در چالش کلامی با دیگران و در موقعیت‌های گوناگون توان ابرازگری داشته باشد و گرنه در چشم دیگران حقیر و کوچک خواهد شد. از اینرو برای کوچک نشدن در برابر دیگران حاضر جوابی را یاد می‌گیرد: "وقتی که یکی پشت تلفن باهات صحبت میکنه یا توی مدرسه صحبت میکنه، طرف یه چیزی میگه و تو هم باید تو آستینت یه جوابی داشته باشی به طرف مقابل بدی. یه جور نشه که کم بیاری بعد بگه نتونست حرف بزنه یا بگه تو که کم میاری چرا کل کل می‌کنی. مثلاً این طوری طرف ضایع نمیشه" (شرکت کننده شماره ۱۱). انگیزه آخر استفاده از کانال‌های حاضر جوابی انگیزه "سرگرمی" (شرکت کننده شماره ۱۰) است. این عده، حاضر جوابی را ابزاری برای تفریح و وقت‌گذرانی می‌دانند.

الگوسازی: تجارب نوجوانان نشان داد حاضر جوابی در کانال‌های مجازی به طور مستقیم الگوسازی می‌شود. کانال‌های حاضر جوابی همچون دیگر کانال‌ها به طور گسترده در این فضا با تبلیغ حاضر جوابی و با جملات جذاب و خوشایند، نوجوانان را جذب کانال‌های خود می‌کنند. "تو کانال‌ها خیلی هستن که حاضر جوابی‌ها رو می‌بینن، برای اون تبلیغ می‌کنند و میگن بیا حاضر جوابی کن. بیشتر خود ادمین‌ها (مدیر کانال) تبلیغ می‌کنند. مثلاً ادمین کانالی که ۸،۷ هزار

عضو داره میگه تو لینک کانال من رو بذار من هم لینک کانال تو رو می‌دارم. بعد یه تیکه از حاضر جوابی رو زیر لینک مینویسن. بعد مردم می‌بیننش چه باحاله، چه هم قافیه است بعد میان توی کانال " (شرکت کننده شماره ۲۷). از آنجایی که حاضر جوابی نوعی جدال و تنش کلامی است، این کانال‌ها به آموزش خشونت کلامی می‌پردازند. بدین ترتیب که با ایجاد موقعیت‌های فرضی برای نوجوانان و قرار دادن او در آن موقعیت، نوع پاسخ دهی را به او آموزش می‌دهند. غالب این اصطلاحات، فحاشی و تمسخر بوده که فضای خشونت را ایجاد می‌کند "مثلاً یه چیزی میذاره میگه توی یه مجلسی طرف میگه غلط کردی، بعد متن مینویسه و جوابش رو میگه که اینطوری بگی یا مثلاً یه اسم مینویسه مثلاً امیرحسین، بعد یه فحش میده (در جواب امیرحسین)" (شرکت کننده شماره ۱۱). همگام با آموزش مطالب و اصطلاحات در کانال، نوجوان سعی می‌کند اصطلاحات را در حافظه خود نگه دارد تا در موقعیت مناسب آن‌ها را بکار گیرد "این تو ذهنت میمونه تا یه کسی یه چیزی بهت میگه، سریع همونو بهش میگی" (شرکت کننده شماره ۱۰). از دیدگاه نوجوان تأثیر این اصطلاحات در ذهن به گونه‌ای است که گاهی به طور ناخودآگاه و بدون اینکه توجه داشته باشد، آن‌ها را با خود زمزمه و تکرار می‌کند و بعد از یادگیری پی در پی این اصطلاحات، دامنه لغات او افزایش می‌یابد به طوری که آماده یک حاضر جوابی طولانی است "انقدر دایره لغات کل کل‌ها زیاد میشه، دیگه الان هر جوابی بدی، مثلاً من و یکی دیگه دعوامون بشه تا یک ساعت دعوامون طول می‌کشه، بعد یه جوری هم این کل کل‌ها رو تنظیم می‌کنن که هم وزن و قافیه باشه" (شرکت کننده شماره ۱۳).

انتقال جدال کلامی: با ورود به کانال‌های حاضر جوابی و یادگیری انواع اصطلاحات، موقعیت آن هم فراهم است تا نوجوان جدال کلامی را به افراد و موقعیت‌های مختلف منتقل کند. منطبق بر انگیزه سرگرمی و تفریح، در گفتگوهای روزمره با دوستان به جدال کلامی می‌پردازند "وقتی با کسی کل کل می‌کنم، استفاده می‌کنم، تو بحث‌های دوستانه یا وقتی تو حیاط نشستیم با رفیق‌ها حرف می‌زنیم، استفاده می‌کنم" (شرکت کننده شماره ۱۰). نمونه دیگر انتقال جدال کلامی، تمسخر دوستان است. شباهت موقعیت فضای مجازی با موقعیت واقعی می‌تواند باعث انتقال آن اصطلاحات شود "مثلاً یه اسم می‌نویسه مثل امیرحسین، بعد یه فحش میده، آگه این اسم، اسم رفیق‌ها باشه مسخره‌شون می‌کنم" (شرکت کننده شماره ۱۶). تجارب دیگر بیانگر آن است که بعضی از نوجوانان پا را فراتر گذاشته و در فضای خانواده نیز جدال کلامی را بکار می‌گیرند "تو کل کل‌های خانواده با پدر و مادرم چیزایی رو که یاد گرفتم استفاده می‌کنم" (شرکت کننده شماره ۱۰). موقعیت دیگر، در رابطه با مراجع قدرت همچون معلم و موقعیت‌های آموزشی همانند کلاس است که به سرعت از ظرفیت حافظه خود استفاده می‌کنند و آموخته‌های مجازی را در کلاس واقعی پس می‌دهند "معلم مون هی شوخی‌های بد می‌کرد، هیچی نگفتم، دیدم داره روش باز میشه، داشتم با رفیقم

می‌خندیدیم که گفت هر هر هر بامزه، از فالافل بامزه‌تر تویی منم یه چی بهش گفتم، این اومد تو ذهنم" (شرکت کننده شماره ۱۰).

یکی از موارد شایع حاضر جوابی بکارگیری در دعوها است. این جدال کلامی، نوعی رجزخوانی قبل از دعواست که هر یک از طرفین با آن خودنمایی می‌کنند و قدرت خود را به رخ طرف مقابل می‌کشانند. این جدال کلامی هم در دعوهای واقعی بکار گرفته می‌شود و هم در دعوهای مجازی و گروه‌ها "دعوا که همیشه استفاده می‌کنن، مثلاً طرف میگه ... نخور، این ... نخور صد تا جواب داره مثلاً بگی من غذای تو نمیشم، من غذای سگ نمیشم و این غذای تویه"، "تو دعوهای مجازی زیاد دیدم، رفیقام هم دیدم تو دعوهای مجازی بکار می‌برند. تو دعوای واقعی هم دیدم" (شرکت کننده شماره ۱۶). حاضر جوابی و جدال کلامی در موقعیت بازی‌های آنلاین نیز بکار می‌رود بویژه زمانی که در بازی گروهی، تکلیف واگذار شده به درستی انجام نمی‌شود و خشم بقیه برانگیخته می‌شود: "مثلاً تو بازی کلش یه نفر موقع حمله خراب می‌کنه، طرف بهش یه چیزی میگه، میگه تو که بلد نیستی چرا اتمک می‌زنی، بعد اونم جوابشو با همون تیکه‌هایی که یادگرفته میده" (شرکت کننده شماره ۱۱).

تجارب نوجوانان نشان می‌دهد جدال کلامی اثراتی را نیز برای آن‌ها به همراه دارد. بعضی از اثرات جنبه اجتماعی دارند. جدال‌های کلامی زمینه‌ساز دعوهای نوجوانان هستند و غالباً منجر به دعوا می‌شوند "یه چیزی اون میگه و در جوابش هم طرف یه چیزی داره بگه، اینجوری دعوا همیشه دیگه" (شرکت کننده شماره ۲۸). جدال‌ها می‌توانند باعث اختلاف در رابطه دوستانه نیز شوند "با رفیقات اینارو بکار می‌بری، یهو می‌بینی باعث تفرقه میشه" (شرکت کننده شماره ۱۰) علاوه بر این، جدال‌ها تنبیه‌های اجتماعی را نیز به دنبال دارند مثلاً حاضر جوابی در کلاس درس، اخراج از کلاس را به دنبال دارد. بعضی اثرات جدال کلامی در خانواده نیز دیده می‌شود که از دیدگاه نوجوان ترویج بی‌احترامی به والدین است "مثلاً می‌گفت بابات اینو گفت تو هم اینو بهش بگو. مثلاً می‌گفت مامانت گفت برو این کار رو بکن بگو تو برو به عمه‌ام برس" (شرکت کننده شماره ۷) و نهایتاً اینکه جدال کلامی و حاضر جوابی می‌تواند تبدیل به یک عادت برای نوجوان شود و منجر به تغییر الگوی صحبت کردن شود "یکی تو میگی، یکی اون میگه، دیگه همین جور عادت می‌کنی و با هر کسی حرف بزنی، همون جور صحبت می‌کنی" (شرکت کننده شماره ۲۹).

قلدر نمائی: مضمون اصلی دوم قلدر نمائی است. تجارب نوجوانان نشان داد بعد از فعالیت در کانال‌های حاضر جوابی و الگوگیری از آن‌ها در جدال کلامی، خشونت و پرخاش‌گری از حالت جدال کلامی و حاضر جوابی به حالت خشونت و قلدری تبدیل می‌شود. مضمون قلدر نمائی شامل ۴ مضمون فرعی‌تر نمایش خود جعلی، دعوای مجازی، دعوای گروهی مجازی و تشدید دعوا است.

نمایش خود جعلی: تجارب نوجوانان بیانگر آن است که افراد قلدر و پرخاش‌گر، خلاء عاطفی دارند و در پی آنند تا به نوعی توجه دیگران را به خودشان جلب کنند "کسانی هستند که کمبود

توجه دارند و میخوان توجه مردم را به خودشان جلب کنند. بگن من هستم، من اینجام، بشناسیدم" (شرکت کننده شماره ۴). خاص بودن و متفاوت بودن برای آن‌ها مهم است اما آن را با قلدری نشان می‌دهند "خاص بودن برای من مهمه، بچه‌ها با دعواکردن میخوان خاص بودن خودشون رو نشون بدن" (شرکت کننده شماره ۱۹). قلدری و خشونت بخشی از هویت فرهنگی این نوجوانان است که در آن شهرت یافتن، خشونت و زورگویی دارای ارزش و اهمیت است و تلاش می‌کنند به آن دست یابند و عده‌ای حتی آرزوی قلدر شدن را در سر می‌پرورانند "متأسفانه منطقه‌ای که ما هستیم این فرهنگ هنوز جا نیفتاده و این طوری نیست که ادب و انسانیت اهمیت داشته باشه. هر کسی زورش بیشتره، هرکسی اسمش بیشتر در رفته باشه و یا لقب گنده‌تری گرفته باشه، ۱۰ نفر رو تکی زده باشه یا فلاں کار رو کرده باشه، چاقوکنشی کرده باشه، قدرتش بیشتره برای همین همه تلاش می‌کنند به اون اراذل برسند" (شرکت کننده شماره ۱۳). آن‌ها چنان در جدال کلامی تسلط یافته‌اند که در بین دیگران شناخته شده‌اند "اینا توی حرف زدن کم نمیان، یه اسمی برای خودش در کرده" (شرکت کننده شماره ۴)، بی‌پروا صحبت می‌کنند و صحبت‌هایشان در دیگران ترس ایجاد می‌کند "از زبونش می‌ترسن، زبونش زهر داره" (شرکت کننده شماره ۴)، کلمات و واژه‌هایی که بکار می‌گیرند، از کسانی تقلید شده که آرزو می‌کنند همانند آن‌ها باشند "صحبت‌هایی که میکنن و کلماتی که بکار میبرن، کلمات شاخ‌های مجازیه، کلمات خفن" (شرکت کننده شماره ۴). این نوجوانان تصویری غیرواقعی از خودشان نشان می‌دهند، خود را خلافاً و قلدر معرفی می‌کنند و لحن کلام‌شان مجسم کننده یک فرد بزرگسال است تا یک نوجوان "این آدم ۱۰ سالشه ولی یه آدم بیست ساله از حساب می‌بره"، "این آدم ۱۰ ساله یه جوری صحبت میکنه که آدم ۲۰ ساله فکر میکنه این حداقل ۲۷-۲۸ سالشه، فکر میکنه یه آدم گنده و خرخلافه" (شرکت کننده شماره ۴).

قلدری کردن در فضای مجازی، بیانگر زندگی واقعی این نوجوانان نیست. آن‌ها واقعاً قلدر نیستند بلکه در حال ایفای نقش قلدری هستند "همش نقش بازی می‌کنن. از این ۱۰۰ درصد بچه‌های گروه، اگر ۹۰ درصدشون اراذل باشند از اون ۹۰ درصد هم ۵ درصد اراذل واقعی هستند، بقیه میخوان خودشون رو بچسبونن به اینها، دوتا سیگار بگیرن دستشون، اسمشون اراذل بیفته، معروف بشن" (شرکت کننده شماره ۱۳). در کنار این عده زیاد که نقش بازی می‌کنند، عده کمی هم وجود دارند که واقعاً قلدر و پرخاش‌گر هستند. این نوجوانان برای بقیه بچه‌ها شناخته شده‌اند. اسمشان برای بقیه ترس‌آور است "کسایی که یک محل رو خودشون می‌چرخونن، در واقع هم زور کل محل رو دارن، از اسمشون می‌ترسند. این‌ها میشن شاخ مجازی" (شرکت کننده شماره ۴). راهبرد زبانی این نوجوانان در فضای مجازی تهدید کردن، تمسخر، دعوا و تحقیر دیگران است. در نهایت اینکه این نوجوانان محدود به پسران نمی‌شود، بلکه دختران هم در این فضا قلدری و دعوا می‌کنند "هم پسر هستند و هم دختر، تو دخترها هم شاخ هستند، با هم دعوا می‌کنند. طرف یه جور

حرف می‌زنه آدم می‌ترسه. وقتی می‌بینیش انگار پسره تو لباس دختر، یه چی شبیه پسر، دختر قاطیه" (شرکت کننده شماره ۴).

دعوای مجازی: دعوای مجازی به چند علت در فضای گروه‌ها رخ می‌دهد. انگیزه سرگرمی و خندیدن می‌تواند تبدیل به تمسخر دیگران شود و به دنبال آن دعوا شکل بگیرد "بیشتر دعوها سر همین خنده‌هاست، مثلاً یکی از یه نفر دیگه یه چیزی میگه که بقیه بخندن، یه عکس از اون میذاره یا چیزی می‌نویسه درباره اون" (شرکت کننده شماره ۲۳). گاهی سوء تفاهم و اطلاعات صحیح نداشتن از جریان گروه و عدم آگاهی از نوع روابط افراد منجر به دعوا می‌شود "مثلاً یکی تو گروه به دوست من تیکه میندازه، حالا شاید با هم شوخی دارن ولی من نمی‌دونم که با هم شوخی دارن، من به طرف می‌پریم" (شرکت کننده شماره ۲۴). دخالت در گفتگوی دیگران هم می‌تواند منجر به دعوای مجازی شود. تجارب نوجوانان نشان می‌دهد آن‌ها غالباً در گفتگوهای میان پسر و دختر وارد می‌شوند و انگیزه آن‌ها تصاحب کردن دختر و برقراری دوستی با آنان است "پسر با دختره چت میکنه، یه پسر دیگه میاد شروع میکنه به چت کردن با همون دختر، پسره میگه داشته حرف می‌زدم، چرا پریدی تو حرفم و این جوری دعوا میشه (شرکت کننده شماره ۴).

دعوای مجازی به چند شیوه هدایت می‌شوند. آن‌ها هنگام درگیری و دعوا غالباً با صحبت‌ها و کلمات، همدیگر را تحقیر و کوچک می‌کنند و در صورتی که همچنان جدال میان آن‌ها ادامه یابد و تحقیر مؤثر واقع نشود، شروع به تهدید می‌کنند "تو دعوا طرف رو ضایع میکنه، اگر آدم پررو بازی در بیاره یه جوری تهدیدش میکنه که میام می‌زنمت، آلت می‌کنم بلت می‌کنم" (شرکت کننده شماره ۴). آن‌ها هرطور که بتوانند همدیگر را تهدید می‌کنند مثلاً تهدید به دعوا، آبرو ریزی و هک کردن. "یه تهدید آینه که میام می‌زنمت و تلگرامت رو هک می‌کنم" (شرکت کننده شماره ۴)، "میان پی وی من فحش میدن. میگن کانالت رو پاک کن وگرنه هکت می‌کنم" (شرکت کننده شماره ۷). دعوای مجازی با فحاشی نیز همراه است. آن‌ها با فحاشی، کلمات رکیک و حتی فحاشی ناموسی و اسم گذاشتن روی همدیگر خشمشان را نشان می‌دهند. "توی دعوای گروه کل کل میکنن، چیزای بد میگن، کلمات رکیک، لقب میدارن روی همدیگه" (شرکت کننده شماره ۱۰)، "با هم دعوا میکنن، بعد یه سره فحش میدن به هم" (شرکت کننده شماره ۱)، "تو دعوا فحش میدن، فحش‌های بد و ناموسی، از همون بالا شروع میکنن" (شرکت کننده شماره ۱۶). آن‌ها به این خاطر از فحاشی استفاده می‌کنند که رفتار رایجی شده و در گفتگوی معمولی خود با دوستان نیز آن را بکار می‌برند. "فحش دادن عاده دیگه، مثلاً نمیکن چطوری، میگن سلام خر، تو هر صحبتشون باید یه فحش باشه" (شرکت کننده شماره ۴). آن‌ها تلاش می‌کنند تا نوجوانانی را هم که فحاشی نمی‌کنند، جذب کنند. به همین خاطر فحش‌هایی را بکار می‌برند که طرف مقابل مجبور به فحاشی شود. "یه جور فحش‌هایی بهش میدن که طرف مجبور میشه جواب بده، وقتی جواب داد و اونم فحش بده بر میگردد میگن تو همونی بودی که گفتی من فحش نمی‌دم" (شرکت کننده شماره ۱).

گرچه این نوع فحاشی‌ها جنبه تفریح و سرگرمی برایشان دارد، اما می‌تواند تبدیل به دعوا شود بویژه اگر بعضی حد و مرزها زیر پا گذاشته شود "با رفیق هامون که خودمونی هستیم، فحش زیاد رد و بدل میشه. ولی بعضی‌هاش که میکشه به ناموسی دیگه من خودم دعواوم میشه" (شرکت کننده شماره ۴).

شیوه دیگری که نوجوانان دعوی مجازی را پیش می‌برند، صدای ضبط شده است. آن‌ها آنچه را که قرار است کلمه به کلمه تایپ کنند، ضبط کرده و ارسال می‌کنند. از دیدگاه نوجوانان صدا گذاشتن مزایایی دارد. مثلاً، آن‌ها با سرعت بیشتری می‌توانند مطالب را منتقل کنند، صدا قدرت بیشتری نسبت به نوشتن دارد بویژه اگر فرد شناخته شده‌ای باشند "دعواها با فحش و صدا پیش میره، آخه آدم خسته میشه بخواد این همه فحش رو تایپ کنه" (شرکت کننده شماره ۲۱)، "بعضی‌ها که خیلی گنده هستند، صدا می‌فرستن. یعنی شناخته شده‌اند، کلفت هستن و صداشون کلفته" (شرکت کننده شماره ۱۶). آن‌ها هنگام صداگذاری طرف مقابل را نمی‌بینند و استرس کمتری برای بیان حرف‌ها و فحاشی‌ها دارند. بنابراین گمنامی باعث اطمینان بیشتری در آن‌ها می‌شود "تو رودرو استرس می‌گیری میای فحش بدی ولی تو صدا طرف رو نمی‌بینی استرس هم نداری"، "طرف توی یه گروه ۲۰۰۰ نفری از کجا میخواد تو رو پیدا کنه، سر همین تو گروه جسارتت بیشتر میشه و روی بیشتری داری" (شرکت کننده شماره ۲۵).

دعوی گروهی مجازی: بعد از درگیری و دعوی مجازی در گروه و رد و بدل شدن الفاظ رکیک، فحاشی، تهدید کردن، تحقیر کردن همدیگر و ارسال صدا در گروه، گاهی دعوی فردی به دعوی گروهی تبدیل می‌شود. از آنجاییکه بعضی از نوجوانان در فضای گروه با یکدیگر در ارتباط بوده و دوستان صمیمی هستند، هنگام درگیری در گروه نیز از همدیگر طرفداری و حمایت می‌کنند. "مثلاً توی یه گروه جروب‌بحث میشه، دوستای هر یک از دو طرف که میان تو گروه و میبینن جروب‌بحث شده شروع به طرفداری می‌کنند" (شرکت کننده شماره ۲۴). گاهی هم طرفین دعوا خودشان، دوستانشان را فرا می‌خوانند تا در دعوی گروهی از آن‌ها حمایت کنند. "پسره که دعوا میکنه تو همون فضا ۷-۸-۱۰ تا از دوستاش رو اد میکنه (دعوت می‌کنه) تو گروه" (شرکت کننده شماره ۱). نتیجه حمایت و طرفداری از همدیگر، درگیری دسته جمعی در گروه و نزاع دو دسته از نوجوانان با همدیگر است: "وقتی جر و بحث شروع شد، شروع به طرفداری میکنن، بعد از ۱۰ دقیقه دوستای دیگه میان و همین طوری از ۲ به ۲، به ۴ به ۴ و ۶ به ۶ میشه و بعد دعوا میشه و اینکه اون دو نفر که اول بحث‌شون شد آشتی میکنن و بقیه دعوا میکنن" (شرکت کننده شماره ۲۴).

تشدید دعوا: تجارب نوجوانان بیانگر آن است که دعواهای مجازی در شرایطی می‌تواند حالت وخیم‌تری نیز پیدا کند و دعوا از حالت مجازی تبدیل به دعوی واقعی شود. از دیدگاه نوجوانان یکی از این شرایط خودنمایی برای جنس متفاوت است که در آن نوجوان برای نشان دادن خود به جنس دیگر دعوی شدیدی به راه می‌اندازد. "برای اینکه طرف بخواد خودش رو به

دختره نشون بده چه دعوایی راه میندازه"، "خدا نکنه که دختر تو گروه باشه، خون میندازن" (شرکت کننده شماره ۲۳). علاوه بر خودنمایی، گاهی نوجوانان برای تصاحب دختر با همدیگر دعوا راه می‌اندازند "سر دختر تو گروه دعوا میشه، میگه اینو من میخوام اونم میگه نه من اینو دوست دارم و دعواشون میشه" (شرکت کننده شماره ۱).

در شرایطی که فحاشی تبدیل به فحاشی ناموسی شود نیز ممکن است دعوی مجازی تشدید شده و تبدیل به دعوی واقعی شود "وقتی فحش‌ها به فحش‌های ناموسی میکشه، اونجا دیگه صد در صد دعواشون میشه" (شرکت کننده شماره ۴). در صورتی که دو طرف همدیگر را بشناسند نیز احتمال دعوی واقعی بالاتر می‌رود و در هر موقعیتی می‌تواند دعوی واقعی رخ دهد "این اتفاق واسه خودمون افتاد، طرف تو کانال پررو بازی درآورد و دعواشون شد، تو گروه سر دختر دعواشون شد. داشت با ۳-۴ تا دختر خالی می‌بست. گفتم شاهرخ بسه دیگه کم خالی ببنده. شروع کرد پررو بازی درآوردن، یه جوری تند می‌نوشت من نمی‌تونستم برسم بهش. گفتم شاهرخ حرفات یادت باشه که فردا واست بد نسه. گفت هیچ کاری نمی‌تونی بکنی. فردا دیر اومدم مدرسه، اونم پشت در بود. دیر اومده بود. پشت در یه جوری زدمش پای چشمش باد کرده بود" (شرکت کننده شماره ۴). یکی از نوجوانان تجربه دعوی مجازی خود را به دقت شرح داده است. در این تجربه تقریباً آنچه را که نوجوانان دیگر مطرح کرده‌اند به وضوح در دعوا دیده می‌شود. "نوجوان‌ها بیشتر دنبال لات بازی هستند اونم با پررو بازی در آوردن تو گروه‌ها. مثلاً یه نفر ۴ تا دختر می‌بینه میخواد خودنمایی کنه تو گروه. میاد بحث می‌کنه با رفیقش بعدش دعوا میکنن و دیگه با هم حرف نمی‌زنن. بعضی وقت‌ها این دعوا به بیرون هم کشیده میشه، دیگه شروع به فحش و فحش کاری میکنن، گاهی صدا می‌فرستن، یکی دوبار برای من اتفاق افتاده. یکی از بچه‌ها دعوت کرده بود یه گروه، بعد نشستیم حرف می‌زدیم، یه پسر بود ازش خوشم نمی‌اومد، یه چی شد با هم جروبحث کردیم و دعواشون شد. دعواشون سر این بود که می‌خواست بگه منم هستم. اینجوری که در حال چت کردن می‌اومد می‌گفت تو حرف نزن خفه شو. فحش هم که دیگه شروع شد تا ناموسی و مادر می‌کشه، اونجا دیگه دعوا میشه" (شرکت کننده شماره ۱۹).

بحث

یافته‌ها نشان داد که خشونت و پرخاش‌گری در فضای مجازی پدیده رایجی است که عمدتاً با خشونت کلامی همراه است. نوع خاصی از خشونت کلامی، حاضر جوابی است که بیشتر از کلمات هم قافیه و هم آهنگ برای جواب دادن به همدیگر استفاده می‌شود به گونه‌ای که خشم را در قالب ظاهراً جذابی منتقل می‌کند. حاضر جوابی منحصر به این نیست و واژه‌های گستاخانه، حرمت‌شکنانه و فحاشی را نیز به همراه دارد. حاضر جوابی با انگیزه‌های متفاوتی همچون سرگرمی، قدرت‌نمایی، رواج حاضر جوابی، خودنمایی و برای جبران شکست‌ها بکار می‌رود. در ارتباط با یافته فراگیر شدن جدال کلامی، پژوهش لواسانی و یوسفیان (Lavasani & Yousefiani, 2007) نشان داد تحقیر، توهین، دشنام، برچسب زدن،

تمسخر در میان دانش‌آموزان و معلمان است که حاکی از رواج پرخاش‌گری کلامی در بین نوجوانان می‌باشد. مور، هیولمن و ورلور (Moor, Heuvelman, & Verleur, 2010) نشان دادند که زبان سخت و اهانت‌آمیز در اینترنت پدیده رایجی است. در ارتباط با انگیزه سرگرمی نوجوانان از حاضر جوابی نیز، پژوهش ونگ، مک برید (Wong & McBride, 2018) نشان داد که یکی از عوامل نادیده گرفته شده در خشونت مجازی که تأثیرگذار و پیش‌بینی‌کننده آن است جستجوی سرگرمی (fun-seeking) است. نوجوانان با الگوسازی کردن از گروه‌ها و محتوای آن، خشونت و پرخاش‌گری را یاد می‌گیرند. الگوبرداری کردن پیام‌ها و اصطلاحات از فضای مجازی منجر به یادگیری و افزایش واژگان حاضر جوابی در آن‌ها می‌شود از این‌رو آن‌ها به موقعیت‌های مختلف منتقل می‌کنند. مبتنی بر انگیزه سرگرمی، در ارتباط با دوستان و موقعیت‌های روزمره با همدیگر حاضر جوابی می‌کنند. ولی در موقعیت‌های دیگر، از ظرفیت اصلی حاضر جوابی که جدال و خشونت کلامی است استفاده می‌کنند، یعنی، دوستان و اطرافیان را مورد تمسخر قرار می‌دهند، با پدر و مادر به جدال کلامی می‌پردازند، در موقعیت‌های آموزشی با معلم به جدال بر می‌خیزند و در بازی‌های گروهی آنلاین، خشم خود را با جدال کلامی نشان می‌دهند. یکی از موقعیت‌های مهمی که از جدال کلامی استفاده می‌کنند در دعواهای مجازی و واقعی است زیرا با خشونت کلامی قدرت خود را هر چه بیشتر نمایان می‌کنند. بعضی پژوهش‌گران بر مبنای دیدگاه یادگیری اجتماعی بر این باورند که مشاهده اظهارات بی‌ادبانه افراد می‌تواند بر استفاده دیگر کاربران از این اظهارات بی‌ادبانه تأثیر بگذارد. بدین معنا که افرادی که این اظهارات را بکار می‌برند نقش الگو را برعهده دارند و این تصور را برای دیگران ایجاد می‌کنند که پرخاش‌گری کلامی پذیرفتنی بوده و جزئی از سبک گفتگوهای مجازی است (Rosner, Winter, & Kramer, 2016). مطالعه زممرن و وای بارا (Zimmerman & Ybarra, 2014) نیز بیانگر آن است که الگوگیری اجتماعی بر رفتارهای خشن مجازی و خشونت کلامی تأثیر گذار است، به‌ویژه افراد گمنام نسبت به افراد غیر گمنام، هنگام مشاهده رفتارهای پرخاش‌گرانه الگو، تأثیرپذیری بیشتری دارند.

اما بکارگیری جدال کلامی در این موقعیت‌ها اثراتی را نیز به همراه دارد که مهمترین آن ایجاد درگیری و دعواست. جدال کلامی تنش میان دوطرف را بالا می‌برد و از آنجا که فحاشی و الفاظ رکیک، زیاد رد و بدل می‌شود خشم هر دو طرف افزایش می‌یابد و منجر به دعوا می‌شود. استمرار خشونت احتمال نزاع و درگیری و بزهکاری در آینده را نیز می‌تواند در پی داشته باشد. اثر دیگر جدال کلامی ضعیف شدن رابطه دوستانه و اختلاف و تفرقه در میان آن‌ها است. جدال کلامی تنبیه اجتماعی را نیز به دنبال دارد. چون بکارگیری آن در موقعیت‌های آموزشی، زیر پا گذاشتن مقررات محسوب می‌شود با تنبیه‌هایی همچون اخراج از کلاس و محروم شدن از درس مواجه می‌شود که می‌تواند پیشرفت تحصیلی پایین را نیز به دنبال داشته باشد. جدال با والدین نیز منجر به ترویج بی‌احترامی به والدین می‌شود و در نهایت اینکه بکارگیری جدال کلامی در موقعیت‌های دوستانه، بازی‌ها، در موقعیت آموزشی و خانواده همگی بیانگر رواج جدال کلامی بوده و آنطور که این یافته نشان داد منجر به تغییر الگوی صحبت نوجوانان می‌شود. خشونت مجازی می‌تواند منجر به پیامدهای تحصیلی همچون ترک تحصیل،

عواقب اجتماعی همچون ترس و احساس ناتوانی، میزان بالای اضطراب، استرس و بزهکاری شود (Wood & Graham, 2018). تنریکولو و کمپل (Tanriculu & Campbell, 2015) دریافتند که افرادی که مرتکب خسونت‌های متداول (غیر مجازی) می‌شوند پیشرفت و رضایت تحصیلی پایین و کج خلقی زیاد، مشکلات اجتماعی، سطوح استرس، اضطراب و افسردگی بالاتری دارند هر دو گروه در معرض خطر سوء استفاده از مواد و حمل سلاح هستند.

نوجوانان به دنبال قلدر نمائی در فضای مجازی هستند که اغلب باعث تشدید خسونت و پرخاش‌گری شده و منجر به شکل‌گیری دعوی مجازی، دعوی مجازی گروهی و دعوی واقعی می‌شود. در این زمینه نوجوانان خود جعلی را به نمایش می‌گذارند که در واقع جزء هویت‌شان نیست. آن‌ها کلماتی بکار می‌برند که تقلیدی است و از فضای مجازی وام گرفته شده و با این کلمات ترس و دلهره در دیگران ایجاد می‌کنند. آن‌ها قدرت‌های پوشالی هستند که در گمنامی فضای مجازی، خود را مخفی کرده‌اند و تصویری اغراق‌آمیز از خود برای دیگران نشان می‌دهند. این نوجوانان در حال ایفای نقش قلدری هستند و دوست دارند قلدری بخشی از هویت آن‌ها باشد. به عبارت دیگر، از خلاء عاطفی رنج می‌برند و نیازمند توجه دیگران هستند و با دعوا و قلدری خود را نشان می‌دهند. اما تعدادی از این نوجوانان نقش بازی نمی‌کنند و در واقع هم زورگو هستند و برای دیگران شناخته شده‌اند و از آن‌ها ترس و هراس دارند. این نوجوانان از هر دو جنس هستند و هم در گروه‌های مجازی پسران و هم در گروه‌های دختران حضور دارند. پژوهش مروری پیتر و پیترمن (Peter & Petermann, 2018) نشان داد که عدم توازن قدرت از ویژگی‌های خسونت مجازی است، یعنی، افراد آزاردهنده معمولاً یا به خاطر مهارت‌ها و یا به خاطر گمنامی در فضای مجازی، قدرت بیشتری نسبت به افراد قربانی دارند که در پژوهش حاضر این افراد از مهارت حاضرجوابی و خود اغراق نمائی برخوردارند. از طرف دیگر، نیز گمنامی نوعی درماندگی برای افراد قربانی ایجاد می‌کند که پیام‌های دریافتی را تهدید کننده‌تر می‌بینند. در این پژوهش نوجوانان با مهارت‌های زبانی‌شان تصویری اغراق‌آمیز و قدرتمند از خود نشان می‌دهند که به خاطر گمنامی در دیگران ترس و دلهره ایجاد می‌کنند. میشنا، خوری کاسابریب، گادالا و داسیوکا (Mishna, Khoury-Kassabrib, Gadallaa, & Daciuka, 2018) دریافتند که خسونت و قلدری نوجوانان در واقعیت، پیش‌بینی‌کننده قوی خسونت در فضای مجازی است، و این یافته نشان داد این افراد نه تنها مرتکب خسونت مجازی می‌شوند بلکه خودشان نیز قربانی خسونت مجازی می‌شوند و پیوسته این دو نقش را در فضای مجازی دارند. در ارتباط با خلاءهای عاطفی نهفته در قلدرنمائی، پژوهش‌ها بیانگر آن است که علی‌رغم تغییر رویکرد خانواده‌ها از والدسالاری به فرزندسالاری، میزان صمیمیت متقابل بین والدین و فرزندان چندان رضایت‌بخش نیست که این موضوع منجر به شکاف عاطفی در خانواده‌ها شده (Fathiazar, Golparvar, Mirnasab, & Vahedi, 2016) و عدم صمیمیت و مراقبت والدینی منجر به طرد شدن فرزند شده که با تأثیر منفی بر سلامت روانی و رفتاری می‌تواند منجر به قلدری در آن‌ها شود (Mansoori Nejad, Behroozi, & Shehni-Yailagh, 2015).

دعواهای مجازی با تمسخر، سوء برداشت‌ها، دخالت در گفتگوهای همدیگر و گاهی تمایلات جنسیتی برای نشان دادن خود به جنس متفاوت آغاز می‌شود. در ابتدای دعوا غالباً همدیگر را تحقیر و کوچک می‌کنند و با افزایش خشم، همدیگر را تهدید می‌کنند، بعد از تهدید شروع به فحاشی و کلمات رکیک و زشت به همدیگر

می‌کنند و در نقطه‌ای که فحاشی به ناسزاگویی‌های ناموسی می‌رسد قرار دعواهای واقعی گذاشته می‌شود. دعواها به شیوه دیگر یعنی، از طریق صدا گذاشتن نیز پیش می‌رود چرا که به خاطر گمنامی در گروه، استرس کمتری داشته و جسارت بیشتری نیز پیدا می‌کنند. پژوهش‌ها نشان می‌دهند ادراکات افراد نقش مهمی در خشونت‌های مجازی دارند. گاهی فرد آزارگر رفتار تهدید کننده را به شوخی بیان می‌کند در حالی که افراد قربانی آن را یک تهدید برداشت می‌کنند. ولی به طور کلی بعضی رفتارها برای یک نفر می‌تواند به عنوان رفتارهای تهدید کننده در نظر گرفته شود در حالی که برای بقیه تهدید کننده نیست، این امر به خاطر برداشت‌های فردی است (Peter & Petermann, 2018). یک پژوهش نیز نشان داد که چگونه فعالیت‌های مختلف مجازی همچون استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی، تمایلات جنسیتی، افشاسازی اطلاعات شخصی، و مواجهه با محتوای ضد اجتماعی می‌تواند پیش‌بینی کننده پرخاش‌گری مجازی باشد (Festl & Quandt, 2016).

یافته دیگر نشان داد خشونت مجازی در نتیجه حمایت هم‌سالان از همدیگر می‌تواند تبدیل به دعوی مجازی گروهی شود. زمانی که دعوی مجازی اتفاق می‌افتد دوستان برای حمایت و طرفداری از نوجوان وارد فرآیند دعوا می‌شوند و یا فرد پرخاش‌گر از دوستان خود دعوت می‌کند وارد گروه شده و به طرفداری از او دعوا را به شکل گروهی ادامه دهند. پژوهش اسپیلیج، رانو و کراون (Espelage, Rao, & Craven, 2012) بیانگر آن است که نوجوانان می‌توانند خشونت مجازی را تقویت کنند، به عنوان مثال با تشویق فعالانه دیگران به رفتارهای خشونت آمیز، آن‌ها نیز مرتکب این رفتارها می‌شوند. این رفتارها به‌ویژه زمانی از دیگران سر می‌زند که آن‌ها اظهارات و نوشته‌های پرخاش‌گرانه و ضداجتماعی را دوست داشته باشند. این پژوهش‌گران معتقدند که رشد و حفظ رفتارهای پرخاش‌گرانه مجازی نتیجه رو به رویی با الگوهای این محیط که همان هم‌سالان می‌باشند، و تقویت رفتارهای پرخاش‌گرانه است.

دعواهای مجازی در شرایطی قابلیت سرایت به دنیای واقعی و ایجاد دعواهای واقعی دارند. در یک گروه مختلط دعوا به خاطر تصاحب جنس مخالف درگیر برای خودنمایی و نشان دادن خود به جنس مخالف قرار دعوی واقعی گذاشته می‌شود. در شرایطی که فحاشی در دعوی مجازی به فحاشی ناموسی کشیده شود و دوطرف دعوی مجازی نیز همدیگر را بشناسند احتمال اینکه دعوا تشدید شود و قرار دعوی واقعی بگذارند زیاد است. همسو با این یافته، پژوهش فستل و کوانت (Festl & Quandt, 2016) نشان داد چگونه فعالیت‌های مختلف مجازی همچون استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی و تمایلات جنسی می‌تواند پیش‌بینی کننده پرخاش‌گری مجازی باشد. پژوهش یانگ، لن روس و یانگ (Young, Len-Ríos, & Young, 20107) نیز نشان داد که انگیزه‌های متفاوتی برای استفاده از شبکه‌های مجازی وجود دارد و میان انگیزه‌های متفاوت و پرخاش‌گری مجازی رابطه وجود دارد، آن‌ها در این پژوهش دریافتند افرادی که انگیزه روابط عاطفی در فضای مجازی دارند احتمال بیشتری وجود دارد که خشونت مجازی را به عنوان فرد آزارگر یا فرد آزرده تجربه کنند. پژوهش دیگر نشان داد که بین خشونت‌های متداول و خشونت‌های مجازی همپوشانی‌هایی وجود دارد. به گونه‌ای که خشونت‌های مجازی می‌تواند منجر به سطوح مشابهی از خشونت‌های دنیای واقعی شود (Peterson & Densley, 2017).

لازوراس، بارکوکیس و تی سورباتزودیس (2017) (Lazuras, Barkoukis, & Tsorbatzoudis, 2017) دریافتند که خشونت مجازی و خشونت متداول با هم می‌توانند اتفاق بیفتند به گونه‌ای که افرادی که مرتکب پرخاش‌گری فیزیکی می‌شوند تمایل به پرخاش‌گری مجازی نیز دارند.

نتیجه‌گیری

خشونت و پرخاش‌گری مجازی شامل دو بعد اساسی است. بعد اول، بیانگر الگوسازی خشونت و جدال کلامی در قالب حاضر جوابی است. تجارب نوجوانان نشان داد که انگیزه‌های گوناگون و تبلیغات حاضر جوابی منجر به تجربه زبان‌گزنده و آتشین در گروه‌ها و الگوسازی حاضر جوابی می‌شود. بعد دوم خشونت مجازی، قلدرنمائی است. نوجوانان بر اساس نیاز به دیده شدن و مطرح شدن در نزد دیگران و برخی خلاءهای عاطفی، خود جعلی را از خود به نمایش می‌گذارند که بیانگر خود بزرگ‌نمایی و قدرت پوشالی است. بنابراین، نوجوانان با انتخاب نقش قلدر مجازی و ایجاد دعوا، تهدید، تحقیر، فحاشی و زورگویی به دنبال پاسخی برای نیاز به دیده شدن و ابرازگری هستند. بر این اساس خشونت و پرخاش‌گری مجازی یک چالش اساسی هویت‌یابی نوجوان در فضای مجازی است که لازم است مسئولان فرهنگی جامعه آن را به عنوان یک چالش عمده در نوجوانان در نظر گرفته و با راهکارهای مؤثر همچون آموزش‌های لازم به نوجوانان از آسیب‌های روانی و معضلات فرهنگی متعاقب آن پیشگیری نمایند.

سپاسگزاری

از همه دانش‌آموزان دبیرستانی که در این تحقیق صبورانه ما را یاری نموده‌اند تشکر می‌نماید.

Reference

- Abedi, H. (2010). Application of phenomenological research method in clinical sciences. *Strategic Quarterly*, 19(54), 207-224. (Persian)
- AhmadGhazali, A., Omar, S., Ahmad, A., AbuSamah, A., Abdullah, H., Ramli, S., & Mohamed Shaffril, H. (2016). Potential personality traits that explain cyberbullying among youth in Malaysia. *International Journal Of Academic Research in Business and Social Sciences*, 6(12), 741-749.
- AliverdiNia, A., & Sohrabi, M. (2013). Social analysis of bullying among students (case study of secondary school in sari). *Journal of Socio-Cultural Development Studies*, 4(1), 9-39. (Persian)
- Aslani, K., Hatefnia, K., & Shralinia, K. (2014). Testing the model of the relationship between violence against women on aggressive behavior in preschool children with mediating maternal mental health. *Biannual Journal of Applied Counseling*, 4(2), 99-110. (Persian)

- Ayyoubi, e., Nazarzadeh, M., Bidel, Z., Bahrami, A., Tzvall, J., Rahimi, M., & Delpish, A. (2013). Outbreak of bullying, self-harm and related factors in high school boy students. *Journal of Basic Principles of Mental Health*, 15(1), 5-16. (Persian)
- Calvete, E., Orue, I., Estévez, A., Villardón, L., & Padilla, P. (2010). Cyberbullying in adolescents: modalities and aggressors' profile. *Journal of Computers in Human Behavior*, 26(5), 1128-1135.
- Creswell, J. (2015). *Qualitative Schedule and Research Design*. Translated by: Hassan DanaeeFard, Hossein Kazemi. Tehran: Publishing, Safar. (Persian)
- Espelage, D. L., Rao, M. A., & Craven, R. (2012). *Theories of cyberbullying. Principles of cyberbullying research: Definitions, measures, and methodology*. Publisher: Rutledge/Taylor & Francis Group, New York, NY, pp.49-67
- Fathiazar, E., Golparvar, F., Mirnasab, M., & Vahedi, S. (2016). Phenomenological study of behavioral problems in high school students: Social-emotional and academic challenges. *Biannual Journal of Applied Counseling*, 6(2), 53-72. (Persian)
- Franken, R. (1998). *Human Motivation*. Translated by: hossein shamsesfandabad, gholamreza mahmoudi, suzan emamipour. Publishing, Ney. (Persian)
- Festl, R., & Quandt, T. (2016). The role of online communication in long-term cyberbullying involvement among girls and boys. *Journal of Youth and Adolescence*, 45(9), 1931-45.
- Graham, R., & Wood, F. (2018). Associations between cyberbullying victimization and deviant health risk behaviors. *The social Science Journal*, 55(2), 110-119.
- Karimian, K., Parsamehr, M., & Afshani, S. (2016). Sociological study of factors related to tendency to networks virtual social. Case study: among high school students in Shahrekord. *Quarterly of New Media Studies*. 3(10), 169-208. (Persian)
- Lavasani, M., & Yousefiani, G. (2007). Frequency and causes of violent behaviors in lodestar secondary schools. *Journal of Psychology and Educational Sciences*, 38(2), 77-100. (Persian)
- lazuras, I., barkoukis, v., & tsorbatzoudis, h. (2017). Face-to-face bullying and cyberbullying in adolescents: trans-contextual effects and role overlap. *Technology In Society*, 48, 97-101.
- Mansoori Nejad, R., Behroozi, N., & Shehni-Yailagh, M. (2015). A survey of causal relationship of parental bonding with bullying in school with mediating personality characteristics and student-teacher relationship quality: a proposed model. *Biannual Journal of Applied Counseling*, 5(1), 41-62. (Persian)
- Memar, S., Alipour, S., & Khaksar, F. (2012). Virtual social networking and identity crisis (with an emphasis on the Iranian identity crisis). *Journal of Social Studies and Research in Iran*, 1(4), 155-176. (Persian)
- Mishna, F., Khoury-Kassabrib, M., Gadallaa, T., & Daciuka, J. (2012). Risk factors for involvement in cyber bullying: victims, bullies and bully-victims. *Children and Youth Services Review*, 34(1), 63-67.
- Moor, P. J., Heuvelman, A., & Verleur, R. (2010). Flaming on YouTube. *Computers In Human Behavior*, 26, 1536-1546.

- Notar ,C., Padgett, S., & Roden, J. (2013). Cyberbullying: a review of the literature. *Universal Journal of Educational Research*, 1(1), 1-9.
- Opreaa, C., & Stan, Andree, A. (2012). Adolescent's perceptions of online communication. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 4089 – 4091.
- Patton, M., Sung Hong, J., Ranney, M., Patel, S., Kelley, C., Eschmann, R., & Washington, T. (2014). Social media as a vector for youth violence: a review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 35, 548-553.
- Perry, M. (2015). Emotional and social effects of cyberbullying on adolescents. Doctoral dissertation, City University of Seattle.
- Peter, I., & Petermann, F. (2018). Cyberbullying: a concept analysis of defining attributes and additional influencing factors. *Computers in Human Behavior*, 86, 350-366.
- Peterson, J., & Densley, J. (2017). Cyber violence, what do we know and where do we go from here? *Aggression and Violent Behavior*, 34, 193-200.
- Rosner, L., Winter, S., & Kramer, N. (2016). Dangerous minds? Effects of uncivil online comments on aggressive cognitions, emotions, and behavior. *Computers in Human Behavior*, 58, 461-470.
- Shayegan, F., & Rahimi, M. (2016). Sociological study of the relationship between using virtual social networks and the tendency towards moral deviations (Case study of 15 to 29 year old youth in Tehran). *Journal of Strategic Studies in Sports and Youth*, 15(34), 169-193. (Persian).
- Shiri, I., Valipour, M., & Mazaheri, M. (2013). Comparison of social skills and psychological problems in bullying, Victim and no involvement students. *Journal of Psychological Development: Iranian Psychologists*, 10(38), 201-210. (Persian).
- Strabi , N., & Milakovi , A. (2017). Cyberbullying among children and its comparison to traditional forms of peer violence. *Journal of Criminology & Social Integration Journal*, 24(2), 184-201.
- Tanriculu, I., & Campbell, M. (2015). Correlates of traditional bullying and cyberbullying perpetration among australian students. *Children and Youth Services Review*, 55, 138-146.
- Williams, M. (2013). A study of the effects of cyberbullying and offensive discourse among adolescents in cyberspace. A thesis of the requirements for the degree of master of social work .Paper 736.
- Wong, N., & McBride, C. (2018). Fun over conscience: fun-seeking tendencies in cyberbullying perpetration. *Computers In Human Behavior*, 86, 319-329.
- Young, R., Len-Ríos, M., & Young, H. (2017). Romantic motivations for social media use, social comparison, and online aggression among adolescents. *Computers in Human Behavior*, 75, 385-395.
- Zimmerman, A., & Ybarra, G. J. (2014). Online aggression: the influences of anonymity and social modeling. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(2), 181-193.



