

Research Paper

Consequences of media violence on children and adolescents: a narrative review

Mahbubeh Khanpour^{id}*1, Hamid Tolou Jooyandeh^{id}1

1. M.A. in General Psychology, Faculty of Psychology and Educational Sciences, Semnan University, Iran

Citation: Khanpour M, Tolou Jooyandeh H. Consequences of media violence on children and adolescents: a narrative review. J Child Ment Health. 2026; 13 (2):145-164.

URL: <http://childmentalhealth.ir/article-1-1595-en.html>



doi [10.61882/jcmh.13.2.9](https://doi.org/10.61882/jcmh.13.2.9)

ARTICLE INFO

Keywords:

Aggression,
Children and
adolescents,
Media violence,
Narrative review

Received: 25 Jun 2026

Accepted: 17 Aug 2026

Available: 30 Aug 2026

ABSTRACT

Background and Purpose: Media violence has attracted considerable attention from researchers in recent years as a factor affecting the mental health of children and adolescents. This study aimed to investigate and analyze the psychological consequences of exposure to media violence and to elucidate the underlying theoretical mechanisms.

Method: This research was a narrative review study and was conducted using a descriptive method. Scientific literature was identified through searches using the keywords media violence, violent content, video games, social media, aggression, children, adolescents, and other related combinations in Google Scholar and major academic databases, including JSTOR, PubMed, SAGE Journals, ScienceDirect, SpringerLink, and Wiley Online Library. Sources published between 1965 and 2026 were collected, described, interpreted, and discussed. Inclusion criteria included thematic relevance to the study, scientific credibility, a clearly described method, and full-text availability. Exclusion criteria included duplicate sources, lack of thematic relevance, and insufficient methodological information.

Results: The findings of this review indicated that exposure to media violence may be associated with increased arousal and activation of aggressive thoughts and emotions in the short term, and with desensitization to violence, reduced empathy, and the persistence of aggressive and antisocial behavioral patterns in the long term. The findings also showed that these effects can be seen across different media contexts and may be influenced by interactions among individual, family, social, and cultural factors. These consequences can be explained by various theoretical frameworks and explanatory mechanisms, including Social Learning Theory, Cultivation Theory, Desensitization Theory, and the General Aggression Model.

Conclusion: Overall, the findings of this study emphasize the importance of paying attention to the psychological consequences of exposure to media violence in children and adolescents, especially in relation to the formation and persistence of aggressive tendencies and highlight the need to design and implement preventive interventions at the family, educational system, and media policy levels.



* **Corresponding author:** Mahbubeh Khanpour, M.A. in General Psychology, Faculty of Psychology and Educational Sciences, Semnan University, Iran

E-mail: Mahbubeh.khanpour@gmail.com

Tel: (+98) 2333467257

2476-5740/ © 2026 The Authors. This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

Extended Abstract

Introduction

The expansion of communication technologies and digital media has increased the opportunities and extent of children's and adolescents' exposure to media content, particularly violent content. This development has increasingly drawn the attention of mental health researchers to the potential consequences of media violence for children and adolescents. Research evidence indicates that repeated exposure to media violence may be associated with increased aggression, changes in violence-related attitudes, reduced empathy, and desensitization to violence. (1, 2, 15, 16). Media violence refers to the depiction of credible threats, violent acts, and harmful consequences in media content (4). Numerous studies have supported an association between exposure to media violence and increased aggression among children and adolescents (47–51). The importance of examining this phenomenon in this age group stems from the fact that childhood and adolescence are sensitive periods of development, during which environmental experiences, particularly media exposure, can influence the formation of identity, values, attitudes, and behavioral patterns (6–8). In explaining this relationship, different theoretical frameworks propose distinct mechanisms through which media violence may exert its effects. Social Learning Theory emphasizes the role of observation and modeling; Cultivation Theory focuses on the gradual and cumulative effects of repeated media exposure; Desensitization Theory highlights the gradual reduction in emotional responses to violence; and the General Aggression Model (GAM) emphasizes how personological and situational variables may influence aggression through cognition, affect, and physiological arousal (13–19).

So, given the growing prevalence of digital media and changes in patterns of media use, reviewing and synthesizing the available evidence appears necessary. Therefore, the present study was conducted to review theoretical and empirical evidence on the effects of media violence on children and adolescents and to elucidate the major underlying mechanisms, with the aim of providing a scientific basis for future research, media policymaking, and the development of evidence-based educational and preventive interventions. This study is a narrative review of studies conducted on the consequences of media violence among children and adolescents over the period from 1965 to 2026. Relevant scientific literature was shown and reviewed through searches using keywords related to the study topic in major scientific databases. Although the present study is not a systematic review, a structured and targeted approach was adopted to identify and examine studies on media violence and its consequences for children and adolescents. Following a brief description of the method and the search and literature retrieval process, the review first addresses the major theoretical frameworks explaining the effects of media violence. It then examines the consequences of media violence across traditional

and new media and finally synthesizes the main findings of the reviewed studies in the discussion and conclusion section.

Method

The present study was conducted as a narrative review using a descriptive approach and a library-based research method. Although traditional narrative reviews adopt a flexible methodological approach and are primarily descriptive in nature, an effort was made to comprehensively identify and analyze studies addressing the consequences of media violence among children and adolescents according to predefined criteria. So, relevant scientific literature was searched through Google Scholar and reputable databases, including JSTOR, PubMed, SAGE Journals, ScienceDirect, SpringerLink, and Wiley Online Library. Articles and other relevant sources published between 1965 and 2026 were collected and analyzed after being assessed for their relevance to the research topic. The search strategy employed the following keywords and their relevant combinations: media violence, aggression, children, adolescents, violent content, video games, and social media. The inclusion criteria were relevance to the research topic, scientific credibility, a clearly described method, and availability of the full text. The exclusion criteria included duplicate records, lack of relevance to the research topic, and insufficient methodological information. The retrieved sources were analyzed according to their relevance to the research topic and interpreted within the frameworks of Social Learning Theory, Cultivation Theory, Desensitization Theory, and the General Aggression Model (GAM). This process was undertaken to provide a coherent overview of the consequences of media violence for children and adolescents and to synthesize the available evidence in this field. Subsequently, the theoretical frameworks explaining the effects of media violence and its consequences were examined and presented separately for traditional and new media.

Results

The findings of this narrative review showed that exposure to media violence was associated, in the short term, with increased arousal and activation of aggressive thoughts and feelings, and, in the long term, with desensitization to violence, reduced empathy, and the persistence of aggressive and antisocial behavioral patterns. These consequences were seen across diverse types of media and were shaped through interactions with individual, family, social, and cultural factors. Four major theoretical frameworks, namely Social Learning Theory, Cultivation Theory, Desensitization Theory, and the General Aggression Model (GAM), provide explanations for the mechanisms underlying the effects of media violence. According to Social Learning Theory, observing violent behavior can lead to the acquisition of aggressive patterns through observational learning and imitation. When violent behavior is portrayed without negative consequences or is accompanied by rewards, the likelihood of learning and reproducing such behavior increases (13, 37). Cultivation

Theory emphasizes the gradual and long-term consequences of continuous exposure to media content and suggests that extensive exposure to violence can influence children's and adolescents' perceptions of social reality, leading them to perceive the social world as more dangerous and unsafe, a pattern associated with the concept of the "mean world syndrome" (14, 38, 39). Within the framework of Desensitization Theory, the findings also indicated that repeated exposure to violent content may be associated with a gradual reduction in emotional and physiological responses to violence, reduced empathy, and increased acceptance of violence (15, 40–43). Finally, the General Aggression Model (GAM), by integrating Personological and situational factors, suggests that exposure to media violence can increase the likelihood of aggressive responses through its effects on cognition, affect, and physiological arousal. Repeated exposure to these processes over time may contribute to the formation and consolidation of aggression-related scripts, beliefs, and attitudes (17, 18, 44–46).

Evidence from studies on traditional media shows that exposure to violent content, particularly on television, is associated with a range of negative behavioral and emotional outcomes in children and adolescents. Numerous studies, including longitudinal studies and meta-analyses, have supported an association between exposure to televised violence and increased aggression, antisocial behavior, and imitation of violent behaviors. Greater and earlier exposure to such content has been associated with higher levels of aggression and antisocial behavior in later years. Some studies have also reported emotional and physiological responses. Furthermore, the use of child-oriented formats and cartoon characters does not necessarily reduce the effects of violent content, as children may learn observed behaviors through observation and imitation and reproduce them in their everyday interactions (30, 47–53). Overall, repeated, and early exposure to media violence in traditional media may be associated not only with short-term outcomes but also with the persistence and development of maladaptive behavioral patterns across later stages of development (52, 53). In the context of new media, particularly video games and social media, the interactive nature of these media and the active participation of audiences distinguish them from many traditional forms of media and have altered the way children and adolescents engage with media content. With features such as continuous accessibility, interactivity, content personalization, and opportunities for active audience participation, new media have expanded the scope and diversity of exposure to media content; consequently, examining the effects of exposure to violence in these media has gained particular importance. Among the major forms of new media, video games and social media are widely used by children and adolescents. Violent video games have attracted considerable research attention because of their widespread use among children and adolescents and their potential implications for behavior, emotions, and social interactions. In these games, audiences are not merely passive recipients of content but become actively engaged in the

gaming process and may participate in situations in which the use of violence constitutes part of achieving game-related goals (16, 54, 55). A review of the research evidence indicates that exposure to violent video games is associated with a range of behavioral, emotional, and cognitive outcomes, including increased aggression, desensitization to violent stimuli, heightened arousal and hostility, reduced empathy and prosocial behavior, reduced helpful behavior, increased hurtful behavior, and attention problems (57–60).

In addition to video games, social media constitutes an important context for children's and adolescents' exposure to violent content, given their interactive nature and continuous accessibility. Research evidence shows that both excessive or problematic social media use and exposure to violent content are associated with increased aggressive tendencies and behaviors. Repeated exposure to violent content may also be associated with heightened aggression and adverse emotional responses, including stress. These findings suggest that the effects of media violence are not found solely by the extent of social media use; rather, the nature and characteristics of the content met may also contribute to behavioral and emotional outcomes. Accordingly, understanding aggression among adolescents requires consideration of both patterns of social media use and the nature of the media content to which they are exposed (71–74). Overall, the findings of the present review show that exposure to media violence across various forms of media is associated with cognitive, emotional, behavioral, and social outcomes among children and adolescents.

Conclusion

The overall body of evidence from this review indicates that exposure to media violence, particularly during childhood and adolescence, may be associated with a range of adverse outcomes and may play a role in the development and persistence of aggressive behaviors (47). Children and adolescents may also be more vulnerable to these effects because of their developmental characteristics (6–8). Therefore, early and sustained exposure to violent content may have consequences that extend beyond short-term reactions and, in the long term, may be associated with increased adjustment difficulties, reduced empathy and prosocial behavior, increased hostility, and the persistence of aggressive and antisocial behavioral patterns in later stages of life (52, 53, 57–60, 70).

Furthermore, the consistency of these findings across diverse cultural contexts indicates that, although the relationship between media violence and aggressive outcomes is influenced by cultural and social factors, a relatively consistent pattern has been observed across many societies (19).

These findings were consistent with four major theoretical frameworks, namely Social Learning Theory, Cultivation Theory, Desensitization Theory, and the General Aggression Model (GAM). Collectively, these frameworks provide complementary explanations of the effects of media violence: Social Learning Theory emphasizes observational learning and imitation; Cultivation Theory focuses on changes in

perceptions of social reality following repeated exposure; Desensitization Theory emphasizes reduced emotional and physiological responsiveness to violence; and the General Aggression Model (GAM) emphasizes the integration of personological and situational factors affecting cognition, affect, and physiological arousal. Overall, these perspectives suggest that the effects of media violence are multidimensional and may operate through interactions among cognitive, emotional, behavioral, physiological, and social processes (13–18).

Nevertheless, some researchers have highlighted methodological limitations and the role of individual, familial, and social factors, showing that the strength of this association may be influenced by contextual variables (20, 21, 25–28). However, evidence from meta-analytic studies and controlled research continues to support a significant association between exposure to media violence and increased aggressive tendencies, suggesting that the overall effect of media violence is sufficiently meaningful to warrant attention from a public health perspective (22–24, 29). It appears that the effects of media violence are shaped by interactions among individual characteristics, patterns of family relationships, and broader social conditions, which may help explain differences in the magnitude of observed outcomes across individuals.

In light of the findings of this review, preventing the adverse consequences of media violence requires a multilevel approach in which families, educational systems, and media policymakers work together. At the family level, active parental monitoring, selection of age-appropriate content, and discussions with children about violent media messages may promote critical attitudes toward media content and reduce the internalization of aggressive behavioral patterns. Within educational settings, integrating media literacy with skills such as empathy, emotional self-regulation, and problem-solving may enhance children's and adolescents' capacity to engage with violent media content more consciously. At the level of media policymaking, strengthening age-rating systems, increasing the transparency of content warnings, restricting access to violent content and supporting the production and promotion of appropriate, constructive media programs and content aligned with the developmental needs of children and

adolescents are important. In the research domain, future studies could examine differences across media types and patterns of exposure to violent content by considering cultural, familial, and individual factors and employing longitudinal and cross-cultural designs. In addition, simultaneously considering risk and protective factors could contribute to a more precise identification of the conditions influencing the consequences of media violence. Overall, adopting a coordinated, multilevel approach involving families, educational systems, and media policymakers, together with strengthening media literacy and supporting the production of constructive content appropriate to the developmental needs of children and adolescents, may contribute to reducing the adverse consequences of media violence and creating conditions for children and adolescents to engage with media in an informed, safe, and developmentally appropriate manner.

Ethical Considerations

Compliance with ethical guidelines: This study was conducted independently and was not derived from a thesis or research project. Ethical considerations were fully observed throughout the study, including avoiding plagiarism, transparent and unbiased reporting, and accurate citation of sources.

Funding: This study was conducted without financial support from any institution.

Authors' contribution: The first author was responsible for conceptualization, study design, literature search and collection, article writing, and editing. The second author contributed to the review and evaluation of the sources and the final editing of the article. Both authors have read and approved the final version of the article.

Conflict of interest: The authors declare that conducting this study involved no conflicts of interest for them, and that the findings were reported completely, transparently, and without any bias.

Data availability statement: The data and information supporting this study, including all searched and reviewed publications, are maintained by the corresponding author and will be made available to researchers and other interested parties upon reasonable request.

Consent for publication: The authors have provided their full consent for the publication of this article.

Acknowledgement: The authors would like to express their sincere gratitude to all researchers and scholars whose valuable scientific contributions laid the foundation for this study. Their findings and scholarly achievements have played a significant role in the development and advancement of the present review.

مقاله پژوهشی

پیامدهای خشونت رسانه‌ای بر کودکان و نوجوانان: مطالعه مروری روایتی

محبوبه خان‌پور^{۱*}، حمید طلوع جوینده^{۱id}

۱. کارشناسی ارشد روان‌شناسی عمومی، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی، دانشگاه سمنان، ایران

مشخصات مقاله

چکیده

کلیدواژه‌ها:

پرخاشگری،

خشونت رسانه‌ای،

کودکان و نوجوانان،

مطالعه روایتی

زمینه و هدف: خشونت رسانه‌ای در سال‌های اخیر به‌عنوان یکی از عوامل تاثیرگذار بر سلامت روان کودکان و نوجوانان، توجه گسترده پژوهشگران را به خود جلب کرده است. هدف از این مطالعه، بررسی و تحلیل پیامدهای روان‌شناختی مواجهه با خشونت رسانه‌ای و تبیین سازوکارهای نظری مرتبط با آن بود.

روش: این پژوهش از نوع مطالعه مروری روایتی و به روش توصیفی انجام شد. منابع علمی از طریق جستجوی کلیدواژه‌های media violence، violent content، video games، social media، adolescents، children، aggression و سایر ترکیبات مرتبط در Google Scholar و پایگاه‌های اطلاعاتی معتبر شامل JSTOR، PubMed، SAGE Journals، ScienceDirect، Wiley Online Library و SpringerLink در بازه زمانی سال‌های ۱۹۶۵ تا ۲۰۲۶ گردآوری و مورد توصیف، تبیین، و بحث قرار گرفتند. معیارهای ورود منابع شامل ارتباط موضوعی با پژوهش، اعتبار علمی، برخورداری از روش‌شناسی مشخص، و دسترسی به متن کامل بود. معیارهای خروج شامل تکراری بودن منابع، نداشتن ارتباط موضوعی، و فقدان اطلاعات روش‌شناختی کافی بود.

یافته‌ها: یافته‌های این مطالعه مروری کتابخانه‌ای نشان داد که مواجهه با خشونت رسانه‌ای می‌تواند در کوتاه‌مدت با افزایش برانگیختگی و فعال‌شدن افکار و هیجانات پرخاشگرانه همراه باشد و در بلندمدت با حساسیت‌زدایی نسبت به خشونت، تضعیف همدلی، و تداوم الگوهای رفتاری پرخاشگرانه و ضد اجتماعی ارتباط پیدا کند. همچنین نتایج بیانگر آن است که این اثرات در بستر رسانه‌های مختلف قابل مشاهده بوده و در تعامل با عوامل فردی، خانوادگی، اجتماعی، و فرهنگی شکل می‌گیرند. این پیامدها را می‌توان بر اساس چارچوب‌های نظری و سازوکارهای تبیینی مختلف، از جمله نظریات یادگیری اجتماعی، کاشت، حساسیت‌زدایی، و مدل عمومی پرخاشگری تبیین کرد.

نتیجه‌گیری: در مجموع یافته‌های این مطالعه بر اهمیت توجه به پیامدهای روان‌شناختی مواجهه با خشونت رسانه‌ای در کودکان و نوجوانان، به‌ویژه در ارتباط با شکل‌گیری و تداوم گرایش‌های پرخاشگرانه، تأکید دارد و ضرورت طراحی و اجرای مداخلات پیشگیرانه در سطوح خانواده، نظام آموزشی و سیاست‌گذاری رسانه‌ای را برجسته می‌سازد.

دریافت شده: ۱۴۰۵/۰۴/۰۴

پذیرفته شده: ۱۴۰۵/۰۵/۲۵

منتشر شده: ۱۴۰۵/۰۶/۰۸

* نویسنده مسئول: محبوبه خان‌پور، کارشناسی ارشد روان‌شناسی عمومی، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی، دانشگاه سمنان، ایران

رایانامه: Mahbubeh.khanpour@gmail.com

تلفن: ۰۲۳-۳۳۴۶۷۲۵۷

مقدمه

با توسعه روزافزون فناوری‌های الکترونیکی^۱، رسانه‌هایی از جمله تلویزیون، بازی‌های ویدئویی^۲، فیلم و موسیقی، به بخش جدایی‌ناپذیری از زندگی روزمره تبدیل شده‌اند و این موضوع موجب شده است که افراد، به‌ویژه کودکان و نوجوانان، بیش از گذشته در معرض انواع محتوای رسانه‌ای قرار گیرند. در این میان، محتوای خشونت‌آمیز سهم قابل توجهی از فضای رسانه‌ای را به خود اختصاص داده و توجه بسیاری از پژوهشگران را به پیامدهای احتمالی آن بر نمو یافتگی و سلامت روان^۴ کودکان و نوجوانان جلب کرده است. مطالعات نشان داده‌اند که مواجهه مداوم با خشونت رسانه‌ای^۵ می‌تواند با افزایش رفتارهای پرخاشگرانه، باورهای مرتبط با پرخاشگری^۶، و برانگیختگی هیجانی^۷ در کودکان و نوجوانان همراه باشد (۱، ۲).

برای درک دقیق‌تر مفهوم خشونت رسانه‌ای، ابتدا لازم است مفاهیم پرخاشگری و خشونت^۸ تبیین شوند. پرخاشگری معمولاً به هر رفتار عمدی گفته می‌شود که با هدف آسیب رساندن به فرد دیگری انجام شود، به گونه‌ای که فرد هدف تمایلی به دریافت آن آسیب نداشته باشد. بیشتر روان‌شناسان اجتماعی، خشونت را زیرمجموعه‌ای از پرخاشگری می‌دانند. بر این اساس، خشونت شکل شدیدی از پرخاشگری است که هدف آن وارد کردن آسیب جسمانی شدید مانند جراحت جدی یا مرگ، به فرد دیگر است؛ در نتیجه همه رفتارهای خشونت‌آمیز نوعی پرخاشگری محسوب می‌شوند، اما همه رفتارهای پرخاشگرانه خشونت‌آمیز نیستند (۳). بر این اساس، خشونت رسانه‌ای به هرگونه نمایش آشکار تهدید معتبر^۹ به استفاده از نیروی جسمانی و یا استفاده واقعی از آن با هدف وارد کردن آسیب جسمانی به انسان یا سایر موجودات زنده اطلاق می‌شود. همچنین نمایش پیامدهای ناشی از اعمال خشونت‌آمیز، حتی در مواردی که خود عمل خشونت به‌طور مستقیم نمایش داده نشود، نیز بخشی از مفهوم خشونت رسانه‌ای محسوب می‌شود. بنابراین خشونت رسانه‌ای سه مؤلفه

اصلی را در بر می‌گیرد: تهدیدهای معتبر، اعمال رفتاری^{۱۰}، و پیامدهای آسیب‌زا^{۱۱} (مضر). این تعریف تنها به صحنه‌های آشکار خشونت در رسانه محدود نمی‌شود، که شکل‌های خفیف‌تر پرخاشگری مانند رفتارهای تهاجمی در برنامه‌های کارتون را نیز شامل می‌شود و بدین ترتیب دامنه گسترده‌ای از محتوای خشونت‌آمیز رسانه‌ای را پوشش می‌دهد (۴، ۵).

با توجه به گستردگی مصادیق خشونت رسانه‌ای و تنوع شیوه‌های نمایش آن، بررسی پیامدهای این نوع محتوا در گروه‌های آسیب‌پذیر، به‌ویژه کودکان و نوجوانان، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. درک این اهمیت مستلزم توجه به ویژگی‌های تحولی این دوره از زندگی و میزان تأثیرپذیری آنان از محرک‌های محیطی و رسانه‌ای است. کودکی و به‌ویژه نوجوانی، دوره‌های حساس در فرایند تحول به شمار می‌آیند که با تحولات گسترده زیست‌شناختی^{۱۲}، عصب‌شناختی^{۱۳}، و اجتماعی^{۱۴} همراه است و تجربه‌های محیطی در این مرحله می‌توانند تأثیر چشمگیری بر سلامت روان فرد داشته باشند. در این دوره، کودکان و نوجوانان نسبت به محرک‌ها و تأثیرات اجتماعی - فرهنگی^{۱۵} حساسیت بیشتری دارند و فرایندهایی همچون شکل‌گیری هویت^{۱۶}، درونی‌سازی ارزش‌ها، و یادگیری الگوهای رفتاری در حال تکوین است. بدین ترتیب رسانه‌ها می‌توانند نقش مهمی در شکل‌دهی نگرش‌ها، باورها، و شیوه‌های سازش‌یافته آنان با محیط اجتماعی ایفا کنند. در این میان، مواجهه مداوم با خشونت رسانه‌ای ممکن است علاوه بر افزایش رفتارهای پرخاشگرانه، ادراک افراد از واقعیت اجتماعی، نگرش آنان نسبت به خشونت و میزان واکنش‌پذیری عاطفی^{۱۷} آن‌ها در برابر رفتارهای خشونت‌آمیز را نیز تحت تأثیر قرار دهد. (۸ - ۶).

در سال‌های اخیر، الگوی مصرف رسانه^{۱۸} در کودکان و نوجوانان دستخوش تغییرات قابل توجهی شده است و استفاده از شبکه‌های

1. Electronic technology
2. Media
3. Video games
4. Mental health
5. Media violence
6. Aggression
7. Emotional arousal
8. Violence
9. Credible threat

10. Behavioral acts
11. Harmful consequences
12. Biological
13. Neurocognitive
14. Social
15. Sociocultural
16. Identity
17. Affective reactivity
18. Media use

اجتماعی^۱ و بازی‌های ویدیویی به یکی از بخش‌های مهم زندگی روزمره آنان تبدیل شده است (۹). این تغییرات نگرانی‌ها درباره آثار بالقوه خشونت رسانه‌ای بر سلامت روان و رفتار کودکان و نوجوانان را افزایش داده است. یکی از نگرانی‌های اساسی در این زمینه، احتمال عادی‌سازی خشونت در ذهن کودکان و نوجوانان است. تکرار صحنه‌های خشونت‌آمیز در رسانه‌ها می‌تواند به فاصله‌گیری بیشتر از ارزش‌ها و هنجارهای فرهنگی^۲، کاهش حساسیت نسبت به خشونت، و افزایش پذیرش آن به عنوان یک رفتار معمول منجر شود (۱۲ - ۱۰). علاوه بر این رسانه‌ها به عنوان یکی از مهم‌ترین منابع یادگیری، در کنار خانواده و مدرسه، نقش مهمی در شکل‌دهی نگرش‌ها، ارزش‌ها و رفتارهای اجتماعی ایفا می‌کنند. از این رو، تبیین سازوکارهای اثرگذاری خشونت رسانه‌ای مستلزم بهره‌گیری از چارچوب‌های نظری است که بتوانند چگونگی تأثیر این نوع محتوا بر فرایندهای شناختی^۳، هیجانی^۴ و رفتاری^۵ کودکان و نوجوانان را توضیح دهند. در این زمینه نظریه‌های مختلفی ارائه شده است. نظریه یادگیری اجتماعی^۶ بیان می‌کند که افراد به‌ویژه کودکان و نوجوانان، رفتارهای مشاهده‌شده را از طریق مشاهده، الگوبرداری و تقلید فرا می‌گیرند و درونی می‌کنند (۱۳). نظریه کاشت^۷ نیز بر این باور است که مواجهه مستمر با خشونت رسانه‌ای، ادراک افراد از واقعیت اجتماعی را به تدریج تغییر داده و تصویری از دنیایی خشن در ذهن آنان شکل می‌دهد (۱۴) همچنین حساسیت‌زدایی^۸ به کاهش تدریجی واکنش‌های هیجانی و فیزیولوژیک نسبت به خشونت در پی مواجهه مکرر با محتوای خشونت‌آمیز اشاره دارد (۱۶، ۱۵). در سطحی جامع‌تر مدل عمومی پرخاشگری^۹، فرایند برای تبیین نقش متغیرهای فردی^{۱۰} و موقعیتی^{۱۱} در رفتار پرخاشگرانه است و نشان می‌دهد که در مواجهه با خشونت رسانه‌ای، حالت‌های درونی از جمله افکار پرخاشگرانه^{۱۲}، احساسات خشمگینانه^{۱۳}، افزایش برانگیختگی فیزیولوژیک^{۱۴}، و نیز فرایندهای ارزیابی و تصمیم‌گیری می‌توانند در افزایش احتمال بروز

پرخاشگری نقش داشته باشند (۱۸، ۱۷). این تنوع دیدگاه‌ها نشان‌دهنده چندبعدی بودن این پدیده و پیامدهای آن است. همچنین مطالعات بین‌فرهنگی نشان داده‌اند که ارتباط بین مواجهه با خشونت رسانه‌ای و افزایش رفتارهای پرخاشگرانه در فرهنگ‌ها و جوامع مختلف نیز مشاهده شده است و این پدیده محدود به یک بستر فرهنگی خاص نیست (۱۹). با وجود شواهد گسترده در حمایت از پیامدهای منفی خشونت رسانه‌ای، درباره میزان و نحوه اثرگذاری آن اتفاق نظر کاملی وجود ندارد. برخی پژوهشگران با اشاره به تفاوت در طراحی مطالعات، ابزارهای اندازه‌گیری و روش‌های پژوهش، نسبت به تفسیر قطعی این رابطه دیدگاه محتاطانه‌تری مطرح کرده‌اند (۲۱، ۲۰). در مقابل پژوهش‌های کنترل‌شده و مطالعات فراتحلیلی نشان داده‌اند که با وجود این محدودیت‌های روش‌شناختی، الگوی کلی یافته‌ها از ثبات و انسجام قابل‌قبولی برخوردار است (۲۴ - ۲۲). علاوه بر این برخی شواهد نیز نشان می‌دهد که تأثیر خشونت رسانه‌ای در همه افراد یکسان نیست و می‌تواند تحت تأثیر عواملی مانند ویژگی‌های فردی، وضعیت روان‌شناختی، شرایط خانوادگی، بافت اجتماعی و الگوی استفاده از رسانه قرار گیرد؛ بدین ترتیب پیامدهای ناشی از مواجهه با محتوای خشونت‌آمیز باید در چارچوب تعامل این عوامل تفسیر شود (۲۸ - ۲۵). با وجود این از منظر سلامت عمومی^{۱۵}، حتی اثرات کوچک نیز در صورت مواجهه گسترده کودکان و نوجوانان با محتوای خشونت‌آمیز، می‌توانند پیامدهای قابل‌توجهی در سطح جامعه به همراه داشته باشند (۲۹).

نتیجه اینکه با توجه به گسترش روزافزون رسانه‌های دیجیتال و تغییر الگوی مصرف رسانه، مرور و یکپارچه‌سازی شواهد موجود، ضروری به نظر می‌رسد. بر این اساس پژوهش حاضر با هدف مرور شواهد نظری و تجربی درباره تأثیرات خشونت رسانه‌ای بر کودکان و نوجوانان و تبیین مهم‌ترین سازوکارهای اثرگذاری آن انجام شد تا مبنایی علمی برای پژوهش‌های آینده، سیاست‌گذاری رسانه‌ای و طراحی مداخلات آموزشی

1. Social media
2. Cultural norms
3. Cognitive
4. Emotional
5. Behavioral
6. Social Learning Theory
7. Cultivation
8. Desensitization

9. General Aggression Model (GAM)
10. Personological
11. Situational
12. Aggressive thoughts
13. Angry feelings
14. Physiological arousal
- 15 Public health

بودن منابع، نداشتن ارتباط موضوعی، و فقدان اطلاعات روش‌شناختی کافی بود. منابع گردآوری‌شده بر اساس میزان ارتباط با موضوع پژوهش و در چارچوب نظریه‌های یادگیری اجتماعی، کاشت، حساسیت‌زدایی، و مدل پرخاشگری عمومی تبیین و تحلیل شدند. این فرایند با هدف ارائه تصویری منسجم از پیامدهای تأثیر خشونت رسانه‌ای بر کودکان و نوجوانان و جمع‌بندی شواهد موجود در این حوزه انجام شد. در ادامه چارچوب‌های نظری تبیین‌کننده این تأثیر و نیز پیامدهای خشونت رسانه‌ای با تفکیک رسانه‌ای سنتی و نوین بررسی و ارائه شدند.

چارچوب‌های نظری تبیین‌کننده تأثیر خشونت رسانه‌ای

رسانه‌های دیداری^۳ و شنیداری^۴ تأثیر چشمگیری بر نیویافتگی روانی و عاطفی دارند و می‌توانند در شکل‌گیری نگرش‌ها و رفتارهای افراد نقش تعیین‌کننده‌ای ایفا کنند. یافته‌های پژوهش‌های معاصر نشان می‌دهد که رسانه‌ها از عوامل مهم در فرایند جامعه‌پذیری و شکل‌گیری نظام ارزشی کودکان و نوجوانان به شمار می‌روند و مواجهه با محتوای خشونت‌آمیز با افزایش رفتارهای پرخاشگرانه، گرایش به رفتارهای پرخطر و تغییر در نگرش‌های اجتماعی مرتبط است (۳۵ - ۳۳). بررسی مطالعات نشان داد که پژوهشگران برای تبیین این پیامدها عمدتاً از چهار چارچوب نظری شامل نظریه یادگیری اجتماعی، نظریه کاشت، نظریه حساسیت‌زدایی، و مدل عمومی پرخاشگری بهره گرفته‌اند. این چارچوب‌ها سازوکارهای شناختی، هیجانی، و رفتاری اثرگذاری خشونت رسانه‌ای را از زوایای مختلف تبیین می‌کنند. بر اساس نظریه یادگیری اجتماعی، بخش قابل توجهی از رفتارهای انسانی از طریق مشاهده و تقلید آموخته می‌شود (۳۶). در این چارچوب رسانه‌ها به‌عنوان منبعی از الگوهای رفتاری عمل می‌کنند و افراد به‌ویژه کودکان، با مشاهده رفتار دیگران و پیامدهای آن، الگوهای رفتاری جدیدی را فرا می‌گیرند. یادگیری مشاهده‌ای و تقویت جانشینی از سازوکارهای مهم این فرایند به شمار می‌روند؛ به گونه‌ای که پیامدهای رفتار الگو می‌توانند بر احتمال بروز رفتار تقلیدی تأثیر بگذارند. بر این اساس مشاهده رفتارهای خشونت‌آمیز، به‌ویژه زمانی که با پاداش همراه باشد یا بدون پیامد منفی نمایش داده شود، می‌تواند احتمال تقلید آن را افزایش دهد. در نتیجه کودکان ممکن است از طریق مشاهده و

و پیشگیرانه مبتنی بر شواهد فراهم آورد (۳۲-۳۰، ۹). این مطالعه یک مرور روایتی از مطالعات انجام‌شده درباره پیامدهای خشونت رسانه‌ای بر کودکان و نوجوانان در بازه زمانی ۱۹۶۵ تا ۲۰۲۶ است. منابع علمی از طریق جست‌وجوی کلیدواژه‌های مرتبط با موضوع پژوهش در پایگاه‌های علمی معتبر گردآوری و بررسی شدند. هرچند مطالعه حاضر از نوع مرور نظام‌مند نیست، ولی تلاش شد با استفاده از شیوه‌ای مشخص و هدفمند، مطالعات انجام‌شده درباره خشونت رسانه‌ای و پیامدهای آن بر پرخاشگری کودکان و نوجوانان شناسایی، بررسی و تحلیل شوند. بدین ترتیب پس از معرفی مختصر روش‌شناسی و نحوه جست‌وجو و گردآوری منابع، ابتدا به چارچوب‌های نظری مهم تبیین‌کننده اثرات خشونت رسانه‌ای پرداخته می‌شود. سپس پیامدهای خشونت رسانه‌ای در رسانه‌های سنتی^۱ و نوین^۲ مورد بررسی قرار می‌گیرند و در نهایت، یافته‌های اصلی مطالعات در بخش بحث و نتیجه‌گیری جمع‌بندی و تحلیل می‌شوند.

روش

پژوهش حاضر از نوع مرور روایتی و با روی‌آوری توصیفی و مطالعه کتابخانه‌ای انجام شد. هرچند مقالات مروری سنتی از سبک روش‌شناسی آزاد استفاده می‌کنند و بر پایه توصیف استوار هستند، با وجود این تلاش شد که مطالعات مربوط به موضوع پیامدهای خشونت رسانه‌ای بر کودکان و نوجوانان، به شکل جامع و براساس قوانین خاص انتخاب و تحلیل شوند. بدین ترتیب جستجوی منابع علمی مرتبط با موضوع پژوهش در موتور جستجوی Google Scholar و پایگاه‌های اطلاعاتی معتبر شامل JSTOR، PubMed، SAGE Journals، ScienceDirect، و SpringerLink و Wiley Online Library انجام شد. مقالات و منابع منتشرشده در بازه زمانی سال‌های ۱۹۶۵ تا ۲۰۲۶، پس از بررسی از نظر ارتباط با موضوع، گردآوری و تحلیل شدند. برای جستجوی منابع از کلیدواژه‌های children، aggression، media violence، social، video games، violent content، adolescents، و سایر ترکیبات مرتبط استفاده شد. معیارهای ورود منابع شامل ارتباط موضوعی با پژوهش، اعتبار علمی، برخورداری از روش‌شناسی مشخص و دسترسی به متن کامل بود. معیارهای خروج شامل تکراری

1. Traditional media
2. New media

3. Visual
4. Auditory

تکرار الگوهای رفتاری، رفتارهای خشونت‌آمیز را بیاموزند و در موقعیت‌های مشابه به کار گیرند (۳۷، ۱۳).

در مقابل، نظریه کاشت بر اثرات تدریجی و بلندمدت رسانه‌ها تأکید دارد و بیان می‌کند که مواجهه مداوم با محتوای رسانه‌ای می‌تواند ادراک افراد از واقعیت اجتماعی را شکل دهد (۱۴). بر این اساس افرادی که به‌طور مستمر در معرض خشونت رسانه‌ای قرار دارند، ممکن است جهان را خطرناک‌تر و ناامن‌تر از واقعیت درک کنند و سطح بی‌اعتمادی بیشتری نسبت به دیگران داشته باشند؛ پدیده‌ای که از آن با عنوان سندرم دنیای خشن^۱ یاد می‌شود (۳۸). این تأثیرات معمولاً تدریجی بوده و در طول زمان و در پی مواجهه مکرر با محتوای رسانه‌ای شکل می‌گیرند (۳۹). همچنین نظریه حساسیت‌زدایی بیان می‌کند که مواجهه مکرر با محتوای خشونت‌آمیز می‌تواند به کاهش تدریجی واکنش‌های هیجانی و فیزیولوژیک منفی نسبت به خشونت منجر شود (۱۵). افراد در مواجهه اولیه با خشونت رسانه‌ای معمولاً واکنش‌هایی مانند ترس، ناراحتی، تعریق، و افزایش ضربان قلب را تجربه می‌کنند، اما مواجهه مداوم با چنین محتواهایی می‌تواند به فرایند حساسیت‌زدایی منجر شود که در آن واکنش‌های منفی اولیه، مانند اضطراب و انزجار، به تدریج کاهش می‌یابد (۴۰ - ۴۲). در نتیجه واکنش‌های عاطفی و فیزیولوژیکی افراد نسبت به خشونت کاهش یافته و ممکن است خشونت به تدریج عادی و قابل پذیرش تلقی شود (۴۳).

در کنار این نظریات مدل پرخاشگری عمومی، چارچوبی یکپارچه برای تبیین رفتارهای پرخاشگرانه ارائه می‌دهد که در آن تعامل عوامل فردی و موقعیتی مورد توجه قرار می‌گیرد (۱۷، ۱۸). در این مدل مواجهه با خشونت رسانه‌ای به‌عنوان یک عامل موقعیتی می‌تواند از طریق تأثیر بر شناخت‌ها، عواطف^۲ و برانگیختگی فیزیولوژیکی^۳، احتمال بروز رفتار پرخاشگرانه را افزایش دهد. تکرار این فرایندها در طول زمان به شکل‌گیری اسکریپت‌های پرخاشگرانه^۴ و تثبیت نگرش‌های خشونت‌آمیز منجر می‌شود (۴۴). این مدل با یکپارچه‌سازی دیدگاه‌ها و نظریه‌های مختلف درباره پرخاشگری، بر تعامل هم‌زمان عوامل فردی و موقعیتی در شکل‌گیری پرخاشگری تأکید دارد (۴۵). بر اساس این چارچوب، رفتار

پرخاشگرانه حاصل تعامل دو دسته ورودی است: متغیرهای فردی شامل ویژگی‌های شخصیتی، خلق‌وخو، و سوگیری‌های شناختی؛ و متغیرهای موقعیتی مانند تحریک یا مواجهه با خشونت رسانه‌ای. این عوامل از طریق تأثیرگذاری بر حالت درونی فرد (شناخت، عاطفه، و برانگیختگی فیزیولوژیکی)، فرایندهای ارزیابی و تصمیم‌گیری را فعال می‌کنند و در نهایت می‌توانند به بروز یا عدم بروز رفتار پرخاشگرانه منجر شوند (۱۷). در این مدل فرایندهای روان‌شناختی در قالب چرخه‌های متوالی و تکرارشونده عمل می‌کنند؛ به‌گونه‌ای که هر چرخه، به‌عنوان یک تجربه یادگیری عمل می‌کند و بر شکل‌گیری و دسترسی به ساختارهای دانش^۵ مرتبط با پرخاشگری اثر می‌گذارد و تکرار این چرخه‌ها در طول زمان می‌تواند به تثبیت این ساختارها منجر شود (۴۶).

پیامدهای خشونت رسانه‌ای در رسانه‌های سنتی

قرار گرفتن در معرض خشونت رسانه‌ای با پیامدهای منفی متعددی از جمله افزایش رفتارهای خشونت‌آمیز و پرخاشگرانه و نیز بروز برخی مشکلات روان‌شناختی در کودکان و نوجوانان همراه است (۴۷). در میان رسانه‌های سنتی، تلویزیون به دلیل دسترسی گسترده، ماهیت دیداری-شنیداری و حضور مداوم در زندگی روزمره، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار بوده و ارتباط آن با رفتارهای پرخاشگرانه در مطالعات متعددی مورد بررسی قرار گرفته است. نتایج این مطالعات نشان داده است کودکانی که در معرض محتوای خشونت‌آمیز تلویزیونی قرار می‌گیرند، در مقایسه با کودکانی که مواجهه کمتری با این نوع محتوا دارند، سطوح بالاتری از رفتارهای پرخاشگرانه نشان می‌دهند. محتوای تلویزیونی و به‌ویژه کارتون‌ها می‌توانند در شکل‌گیری الگوهای رفتاری کودکان نقش داشته باشند. کودکانی که در سنین پایین و به‌طور مکرر در معرض شخصیت‌ها و روایت‌های خشونت‌آمیز قرار می‌گیرند، ممکن است به تدریج خشونت را رفتاری عادی یا قابل قبول ادراک کنند. افزون بر این کودکان از طریق مشاهده شخصیت‌ها، روایت‌ها، و الگوهای رفتاری بازنمایی شده در برخی برنامه‌های تلویزیونی و کارتون‌ها، علاوه بر مواجهه با محتوای خشونت‌آمیز، ممکن است شیوه‌های اعمال خشونت و نحوه مواجهه با

4. Aggressive scripts
5. Knowledge Structures

1. Mean world syndrome
2. Affects
3. Physiological arousal

تعامل با همسالان یا اعضای خانواده به کار گیرد (۵۱، ۳۰). برآیند این یافته‌ها نشان می‌دهد که در مطالعات مربوط به رسانه‌های سنتی، مواجهه با خشونت تلویزیونی با طیفی از پیامدها، از جمله پرخاشگری، رفتارهای ضد اجتماعی، تقلید رفتاری، و برخی واکنش‌های هیجانی و جسمانی ارتباط داشته است. یافته‌های مطالعات طولی نیز نشان می‌دهند که این ارتباط محدود به واکنش‌های کوتاه‌مدت نیست و می‌تواند در بازه‌های زمانی طولانی‌تر نیز تداوم داشته باشد. به‌طور مشخص یافته‌های جدید حاکی از آن است کودکانی که در سال‌های اولیه تحول، بیشتر در معرض محتوای خشونت‌آمیز تلویزیونی قرار داشته‌اند، در دوره نوجوانی سطوح بالاتری از رفتارهای ضد اجتماعی و پرخاشگرانه نشان می‌دهند. بر این اساس، مواجهه زودهنگام و مستمر با محتوای خشونت‌آمیز ممکن است در شکل‌گیری و نیز تداوم الگوهای رفتاری سازش‌نا یافته در سال‌های بعدی زندگی نقش داشته باشد (۵۳، ۵۲).

پیامدهای خشونت رسانه‌ای در رسانه‌های نوین

با گسترش فناوری‌های دیجیتال و تغییر الگوی مصرف رسانه‌ای، شیوه مواجهه کودکان و نوجوانان با محتوای رسانه‌ای نیز دستخوش تغییر شده است. رسانه‌های نوین از ویژگی‌هایی همچون دسترسی مستمر، تعامل‌پذیری، شخصی‌سازی محتوا و امکان مشارکت فعال مخاطب، برخوردارند و دامنه و تنوع مواجهه با محتوای رسانه‌ای را افزایش داده‌اند. این ویژگی‌ها سبب شده است که بررسی پیامدهای مواجهه با خشونت در رسانه‌های نوین، در کنار رسانه‌های سنتی، اهمیت ویژه‌ای پیدا کند. در این میان، بازی‌های ویدیویی و شبکه‌های اجتماعی از مهم‌ترین اشکال رسانه‌های نوین هستند که کودکان و نوجوانان به‌طور گسترده با آن‌ها در ارتباط‌اند. در سال‌های اخیر، بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز به دلیل تأثیر احتمالی بر نگرش و رفتار نوجوانان، مورد توجه پژوهشگران قرار گرفته‌اند. بازی‌های ویدیویی از این جهت اهمیت ویژه‌ای دارند که برخلاف بسیاری از رسانه‌های سنتی، مخاطب در آن‌ها صرفاً دریافت‌کننده محتوای ارائه‌شده نیست، که به‌طور فعال در فرایند بازی مشارکت می‌کند و برای پیشبرد آن به تصمیم‌گیری و انجام اقدامات مختلف می‌پردازد. بدین ترتیب مواجهه با خشونت در این رسانه می‌تواند علاوه بر مشاهده رفتارهای خشونت‌آمیز، شامل مشارکت فعال در موقعیت‌هایی باشد که در آن استفاده از خشونت بخشی از فرایند دستیابی به اهداف بازی است (۱۶).

تعارض را نیز بیاموزند. این مسئله به‌ویژه در سال‌های اولیه تحول اهمیت دارد؛ زیرا در این دوره، الگوهای رفتاری، مهارت‌های تنظیم هیجان، و شیوه‌های تعامل اجتماعی هنوز در حال شکل‌گیری هستند. همچنین شواهد پژوهشی نشان می‌دهد که پیامدهای مواجهه با محتوای خشونت‌آمیز صرفاً به واکنش‌های هیجانی یا رفتاری کوتاه‌مدت محدود نمی‌شوند، که مواجهه مکرر با این محتوا می‌تواند در طول زمان با تغییر در نگرش‌ها، الگوهای رفتاری، و شیوه تعامل کودکان و نوجوانان با دیگران همراه باشد. در همین راستا مطالعات طولی نیز از ارتباط میان مواجهه زودهنگام با محتوای خشونت‌آمیز و رفتارهای پرخاشگرانه در سال‌های بعد حمایت کرده‌اند. برای نمونه در یک مطالعه طولی مشخص شد کودکانی که در چهار سالگی، مواجهه بیشتری با محتوای خشونت‌آمیز داشتند، در پنج سالگی سطوح بالاتری از پرخاشگری نشان دادند. در کنار شواهد طولی، شواهد حاصل از فراتحلیل مطالعات نیز وجود رابطه میان مواجهه با خشونت تلویزیونی و رفتارهای پرخاشگرانه و ضداجتماعی را تأیید کرده‌اند. نتایج این بررسی‌ها نشان داده است که هرچه میزان مواجهه با خشونت تلویزیونی بیشتر باشد، احتمال بروز رفتارهای پرخاشگرانه نیز افزایش می‌یابد، هرچند شدت این ارتباط در مطالعات مختلف، با توجه به نوع طرح پژوهش و شرایط بررسی، متفاوت بوده است. همچنین تحلیل‌های انجام شده بر اساس جنسیت نشان داده‌اند که این ارتباط در دختران و پسران تفاوت چشمگیری ندارد و شواهد فراتحلیل، رابطه میان مواجهه با خشونت تلویزیونی و رفتارهای پرخاشگرانه و ضد اجتماعی را در هر دو جنس تأیید می‌کنند (۵۰-۴۸).

استفاده از قالب‌های کودکان و شخصیت‌های کارتون‌ی لزوماً برنامه‌ها را از محتوای خشونت‌آمیز مصون نمی‌کند و ارزیابی محتوای واقعی برنامه‌هایی که کودکان به‌طور مکرر مشاهده می‌کنند اهمیت دارد. یافته‌های دیگر مطالعات نیز نشان داده‌اند که قرار گرفتن در معرض محتوای خشونت‌آمیز تلویزیونی و رسانه‌ای می‌تواند با افزایش رفتارهای تقلیدی، پرخاشگری و برخی نشانه‌های هیجانی و جسمانی در کودکان همراه باشد. کودکان به‌ویژه در سنین پایین، ممکن است رفتارهای مشاهده شده از شخصیت‌های تلویزیونی را در بازی‌ها و تعاملات روزمره خود بازآفرینی کنند. در چنین شرایطی کودک ممکن است بدون درک کامل از پیامدهای واقعی خشونت، رفتار مشاهده شده را به‌عنوان الگویی برای

کمک به فرد آسیب‌دیده اقدام کنند. از سوی دیگر شواهد نشان می‌دهند که انتخاب بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز با برخی ابعاد پرخاشگری، از جمله پرخاشگری کلامی^۵ و خصومت^۶، ارتباط دارد. افزون بر پیامدهای رفتاری، محیط‌های بازی آنلاین می‌توانند با کشاکش‌های اجتماعی دیگری نیز همراه باشند؛ مرور مطالعات نشان داده است که گفتار نفرت‌انگیز^۷ و رفتارهای تبعیض‌آمیز^۸ از مسائل قابل توجه در جوامع بازی آنلاین هستند و برخی گروه‌های اجتماعی ممکن است به‌طور نامتناسبی در معرض این رفتارها قرار گیرند (۶۰ - ۵۷). بر این اساس توجه به محتوای بازی، رده‌بندی سنی و دسترسی کودکان و نوجوانان به محتوای خشونت‌آمیز اهمیت دارد و استفاده از سازوکارهای مناسب نظارت والدین و احراز سن می‌تواند به‌عنوان یکی از روی‌آوردهای پیشگیرانه مورد توجه قرار گیرد.

بین مواجهه با خشونت رسانه‌ای و پرخاشگری، رابطه‌ای متقابل و پویا در طول زمان مشاهده شده است؛ به‌گونه‌ای که مواجهه با خشونت رسانه‌ای در یک مقطع زمانی، پرخاشگری در مقطع بعدی را پیش‌بینی می‌کند و پرخاشگری نیز به نوبه خود، مواجهه بعدی با محتوای خشونت‌آمیز را پیش‌بینی می‌کند. همچنین شواهد طولی نشان داده‌اند که مواجهه بیشتر نوجوانان با رسانه‌های خشونت‌آمیز با پرخاشگری بالاتر و همدلی پایین‌تر همراه است و می‌تواند افزایش پرخاشگری جسمانی و کاهش همدلی را در مقاطع بعدی پیش‌بینی کند. همچنین شواهد حاصل از مطالعات مربوط به بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز نشان می‌دهد که تداوم مواجهه با این بازی‌ها می‌تواند با افزایش افکار، احساسات و رفتارهای پرخاشگرانه و کاهش رفتارهای جامعه‌پسند همراه باشد. افزون بر این پیامدهای رفتاری و هیجانی، مواجهه با بازی‌های ویدیویی و تلویزیون نیز با افزایش مشکلات توجه در دوره‌های بعدی همراه دانسته شده است؛ به‌طوری‌که این ارتباط در یک مطالعه طولی، پس از مهار مشکلات توجه قبلی و جنسیت همچنان معنادار باقی ماند. افزون بر این شواهد نشان می‌دهد که میزان استفاده از بازی‌های ویدیویی لزوماً تنها شاخص مسئله‌زا نیست، که برخی کودکان ممکن است در برابر

بر اساس نظریه یادگیری اجتماعی، نوجوانان ممکن است رفتارهای خشونت‌آمیز مشاهده‌شده در بازی‌ها را الگو قرار داده و از طریق مشاهده و الگوبرداری، رفتارهای جدیدی را بیاموزند. در چارچوب نظریه یادگیری اجتماعی، شخصیت‌ها و الگوهای رفتاری ارائه شده در بازی می‌توانند به‌عنوان الگوهایی برای یادگیری اجتماعی عمل کنند. هنگامی که رفتارهای خشونت‌آمیز شخصیت‌ها با موفقیت، کسب امتیاز یا دستیابی به اهداف بازی همراه می‌شود، ممکن است این برداشت تقویت شود که پرخاشگری می‌تواند راهبردی مؤثر برای حل تعارض یا غلبه بر موقعیت‌های دشوار باشد. همچنین بر اساس مدل عمومی پرخاشگری، مواجهه با محتوای خشونت‌آمیز می‌تواند از طریق تأثیر بر شناخت، عاطفه، و برانگیختگی فرد، آمادگی او برای پاسخ‌های پرخاشگرانه را تحت تأثیر قرار دهد. همچنین برخی پژوهش‌ها نشان داده‌اند که این بازی‌ها از طریق افزایش برانگیختگی فیزیولوژیکی، فعال‌سازی سیستم پاداش مغز^۱ و کاهش حساسیت نسبت به خشونت، احتمال بروز رفتارهای پرخاشگرانه را افزایش می‌دهند (۵۵، ۵۴).

بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز با رفتار پرخاشگرانه مرتبط هستند و شواهد حاصل از بازتحلیل داده‌ها نیز این رابطه را تأیید کرده است (۵۶). مطالعات نشان داده‌اند که مواجهه با بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز می‌تواند با پیامدهای نامطلوبی در حوزه رفتار اجتماعی و پرخاشگرانه همراه باشد. در کودکان انجام بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز، با کاهش رفتارهای جامعه‌پسند^۲ و کمک‌کننده^۳ و افزایش رفتارهای آسیب‌رسان^۴ همراه بوده است؛ در مقابل بازی‌های اجتماعی مثبت توانسته‌اند رفتارهای کمک‌کننده را افزایش و رفتارهای آسیب‌رسان را کاهش دهند. این یافته‌ها نشان می‌دهند که نوع محتوای بازی می‌تواند در جهت‌دهی به پاسخ‌های رفتاری کودکان نقش داشته باشد. همچنین مواجهه با رسانه‌های خشونت‌آمیز ممکن است از طریق حساسیت‌زدایی نسبت به خشونت و کاهش واکنش به رنج دیگران، تمایل به کمک‌رسانی را کاهش دهد؛ به‌گونه‌ای که افراد پس از مواجهه با محتوای خشونت‌آمیز، ممکن است موقعیت‌های آسیب‌زا را کم‌اهمیت‌تر ارزیابی کرده و با تأخیر بیشتری برای

5. Verbal aggression
6. Hostility
7. Hate speech
8. Discriminatory behavior

1. Brain reward system
2. Prosocial behavior
3. Helpful behavior
4. Hurtful behavior

شکل‌گیری الگوهای مشکل‌زای بازی و وابستگی به بازی‌های ویدیویی آسیب‌پذیرتر باشند. در مجموع این یافته‌ها نشان می‌دهند که پیامدهای مواجهه با رسانه‌های خشونت‌آمیز و بازی‌های ویدیویی می‌تواند فراتر از افزایش پرخاشگری باشد و ابعاد هیجانی، اجتماعی و شناختی، از جمله همدلی، رفتارهای جامعه‌پسند و توجه، را نیز دربرگیرد؛ در عین حال تفاوت‌های فردی می‌توانند در میزان آسیب‌پذیری کودکان و نوجوانان نسبت به الگوهای مشکل‌زای استفاده از بازی‌های ویدیویی نقش داشته باشند (۶۵ - ۶۱).

در سطح عصب‌روان‌شناختی^۱، شواهد نشان می‌دهد که مواجهه مداوم با بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز می‌تواند با کاهش پاسخ‌های مغزی به محرک‌های خشونت‌آمیز همراه باشد. به عبارت دیگر افرادی که به‌طور مکرر در معرض محتوای خشونت‌آمیز قرار می‌گیرند، ممکن است در مواجهه با این محرک‌ها واکنش مغزی ضعیف‌تری نشان دهند. این کاهش پاسخ مغزی به‌عنوان یکی از شاخص‌های حساسیت‌زدایی نسبت به خشونت در مطالعات عصب‌روان‌شناختی گزارش شده است (۶۸ - ۶۶). مطالعات آزمایشی نیز نشان داده‌اند که حتی مواجهه کوتاه‌مدت با بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز می‌تواند با فعال‌شدن افکار پرخاشگرانه و افزایش رفتارهای پرخاشگرانه همراه باشد. این یافته‌ها نشان می‌دهند که آثار مواجهه با محتوای خشونت‌آمیز می‌تواند در فاصله کوتاهی پس از مواجهه، در سطح شناختی و رفتاری آشکار شود (۲۳، ۲۲، ۵). همچنین شدت و میزان نمایش خشونت در بازی‌های ویدیویی می‌تواند بر واکنش‌های هیجانی و پرخاشگرانه بازیکنان تأثیر بگذارد؛ به‌گونه‌ای که مواجهه با سطوح بالاتر خشونت با افزایش برانگیختگی، خصومت و برخی شاخص‌های پرخاشگری همراه گزارش شده است (۶۹). علاوه بر این شواهدی از جمعیت‌های پرخطر نیز این رابطه را تأیید می‌کنند. در مطالعه‌ای بر روی نوجوانان بزه‌کار، افرادی که به‌طور مداوم از بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز استفاده می‌کردند، حتی با کنترل ویژگی‌های روان‌گسستگی، احتمال بیشتری برای ارتکاب رفتارهای خشونت‌آمیز و بزه‌کارانه داشتند (۷۰).

علاوه بر بازی‌های ویدیویی، شبکه‌های اجتماعی نیز به‌دلیل ماهیت تعاملی، دسترسی مداوم و مواجهه گسترده با محتوای هیجانی، به‌عنوان

بستر مهم دیگری در بررسی پیامدهای روان‌شناختی رسانه‌های دیجیتال مطرح شده‌اند. با افزایش استفاده نوجوانان از رسانه‌های اجتماعی و گسترش محتوای خشونت‌آمیز در این فضا، توجه بسیاری از پژوهش‌ها به بررسی پیامدهای آن جلب شده است. نتایج مطالعات نشان می‌دهد که بین استفاده مفرط از رسانه‌های اجتماعی و پرخاشگری رابطه‌ای مثبت و معنادار وجود دارد، به‌گونه‌ای که افزایش استفاده و وابستگی به شبکه‌های اجتماعی می‌تواند با افزایش رفتارها و گرایش‌های پرخاشگرانه همراه باشد. همچنین پژوهش‌هایی که به‌طور مشخص بر محتوای خشونت‌آمیز موجود در رسانه‌های اجتماعی تمرکز کرده‌اند، نشان داده‌اند که مواجهه با این نوع محتوا با سطوح بالاتر پرخاشگری ارتباط دارد. بدین ترتیب شواهد موجود نشان می‌دهد که در بررسی رابطه شبکه‌های اجتماعی و پرخاشگری، صرفاً میزان استفاده از رسانه اهمیت ندارد، که ماهیت و محتوای تجربه رسانه‌ای نیز می‌تواند در این ارتباط نقش داشته باشد؛ به‌ویژه زمانی که کاربران به‌طور مکرر در معرض محتوای حاوی رفتارهای خشونت‌آمیز و پرخاشگرانه قرار می‌گیرند. بر اساس نظریه یادگیری اجتماعی، تکرار مشاهده این نوع محتوا ممکن است در شکل‌گیری و تثبیت نگرش‌ها و رفتارهای خشونت‌آمیز نقش داشته باشد. همچنین یافته‌های تجربی نشان می‌دهد که این مواجهه می‌تواند با افزایش پرخاشگری مرتبط باشد و بر اهمیت مدیریت و نظارت بر محتوای آنلاین تأکید می‌کند (۷۳ - ۷۱). شبکه‌های اجتماعی و رسانه‌های الکترونیکی می‌توانند در افزایش رفتارهای پرخاشگرانه و حساسیت‌زدایی هیجانی نقش داشته باشند. یافته‌ها نشان داده‌اند که نوجوانان پس از مشاهده محتوای خشونت‌آمیز ممکن است واکنش‌های هیجانی منفی، از جمله احساس تنیدگی و پرخاشگری را تجربه کنند. افزون بر این نوع محتوای خشونت‌آمیز نیز در این ارتباط اهمیت دارد؛ به‌گونه‌ای که مشاهده صحنه‌هایی شامل درگیری و دعوا، سرقت و تخریب اموال دیگران با سطوح بالاتر پرخاشگری همراه بوده است. بنابراین به نظر می‌رسد پیامدهای مرتبط با خشونت رسانه‌ای تنها به میزان مواجهه با رسانه محدود نمی‌شود، که ویژگی‌های محتوای مشاهده‌شده نیز می‌تواند در شدت واکنش‌های رفتاری و هیجانی نوجوانان مؤثر باشد. این یافته‌ها همچنین نشان می‌دهد که مواجهه با محتوای خشونت‌آمیز می‌تواند در کنار افزایش

رفتارهای پرخاشگرانه، با برخی واکنش‌های هیجانی منفی همراه باشد و از این طریق اهمیت توجه به تجربه کلی نوجوانان در محیط رسانه‌ای را برجسته می‌کند. یافته‌های مطالعات مورد بررسی نشان می‌دهد که رابطه میان رسانه‌های اجتماعی و پرخاشگری را می‌توان در دو سطح مرتبط بررسی کرد: نخست میزان و الگوی استفاده از شبکه‌های اجتماعی، به‌ویژه استفاده مفرط و وابستگی به این رسانه‌ها؛ و دوم نوع محتوایی که کاربران در معرض آن قرار می‌گیرند. در هر دو سطح شواهد موجود از ارتباط استفاده مشکل‌زا و مواجهه با محتوای خشونت‌آمیز با افزایش گرایش‌ها و رفتارهای پرخاشگرانه حمایت می‌کنند. این الگو در مورد نوجوانان اهمیت بیشتری می‌یابد، زیرا آنان بخش قابل‌توجهی از تعاملات و تجربه‌های رسانه‌ای خود را در فضای آنلاین شکل می‌دهند و ممکن است به‌طور مکرر با الگوهای مختلف رفتاری و محتوای هیجانی مواجه شوند. بر این اساس یافته‌های پژوهشی بر ضرورت توجه هم‌زمان به میزان استفاده از رسانه‌های اجتماعی و کیفیت و محتوای مواجهه رسانه‌ای در بررسی پرخاشگری نوجوانان تأکید دارند (۷۴). در مجموع یافته‌های مرور حاضر نشان می‌دهد که مواجهه با خشونت رسانه‌ای در اشکال مختلف، با پیامدهای شناختی، هیجانی، رفتاری، و اجتماعی در کودکان و نوجوانان همراه است. با وجود حمایت بخش عمده‌ای از شواهد از این ارتباط، برخی مطالعات بر نقش عوامل فردی، خانوادگی، اجتماعی، و تفاوت‌های روش شناختی در تبیین شدت این اثرات تأکید کرده‌اند.

بحث و نتیجه‌گیری

یافته‌های این مطالعه مروری نشان می‌دهد که خشونت رسانه‌ای در اشکال مختلف آن با مجموعه‌ای از پیامدهای منفی روان‌شناختی، شناختی، رفتاری، و اجتماعی در کودکان و نوجوانان همراه است. به‌طور کلی شواهد گردآوری‌شده بیانگر آن است که مواجهه مکرر با محتوای خشونت‌آمیز می‌تواند در کوتاه‌مدت منجر به افزایش برانگیختگی فیزیولوژیکی، افکار پرخاشگرانه، و واکنش‌های تکانشی شود و در بلندمدت به تثبیت الگوهای رفتاری سازش‌نا یافته، کاهش همدلی و یا حتی افزایش رفتارهای ضد اجتماعی بینجامد. این یافته‌ها بیانگر آن است که آثار خشونت رسانه‌ای تنها به واکنش‌های آنی محدود نمی‌شود، که می‌تواند با ایجاد تغییرات تدریجی در نگرش‌ها، باورها و الگوهای شناختی - رفتاری، پیامدهایی ماندگار بر تحول روانی و اجتماعی کودکان و

نوجوانان بر جای بگذارد. این یافته‌ها با دیدگاه‌های نظری مطرح‌شده در پیشینه علمی، به‌ویژه نظریه یادگیری اجتماعی، نظریه کاشت، و مدل عمومی پرخاشگری هم‌راستا است. نظریه یادگیری اجتماعی بر نقش مشاهده و تقلید در درونی‌سازی رفتارهای پرخاشگرانه تأکید دارد و بیان می‌کند که کودکان و نوجوانان می‌توانند از طریق مشاهده شخصیت‌های رسانه‌ای، رفتارهای خشونت‌آمیز، شیوه‌های حل تعارض، و حتی پیامدهای این رفتارها را فراگیرند و در موقعیت‌های مشابه به کار گیرند (۱۳)، در حالی که نظریه کاشت بر تأثیر تدریجی و انباشتی مواجهه مستمر با محتوای رسانه‌ای تأکید دارد و بیان می‌کند که تکرار مشاهده صحنه‌های خشونت‌آمیز می‌تواند ادراک افراد از واقعیت اجتماعی را تغییر داده، جهان را ناامن و خشن‌تر از آنچه هست جلوه دهد و در نتیجه نگرش‌ها و انتظارات آنان را نسبت به روابط اجتماعی تحت تأثیر قرار دهد (۱۴). همچنین نظریه حساسیت‌زدایی توضیح می‌دهد که مواجهه مکرر و طولانی‌مدت با خشونت رسانه‌ای می‌تواند به تدریج برانگیختگی فیزیولوژیک و پاسخ‌های هیجانی فرد به محرک‌های خشونت‌آمیز را کاهش دهد و موجب کاهش واکنش بازدارنده نسبت به خشونت و افزایش پذیرش آن شود (۱۶، ۱۵). در سطحی جامع‌تر، مدل عمومی پرخاشگری نشان می‌دهد که تعامل عوامل فردی و موقعیتی می‌تواند از طریق تأثیرگذاری بر حالت درونی فرد، شامل شناخت، عاطفه و برانگیختگی فیزیولوژیک، احتمال فعال شدن اسکریپت‌های پرخاشگرانه و بروز پاسخ‌های پرخاشگرانه را افزایش دهد. در این چارچوب فرایندهای شناختی، هیجانی، و فیزیولوژیک حاصل از مواجهه با خشونت رسانه‌ای می‌تواند بر فرایندهای ارزیابی و تصمیم‌گیری اثر بگذارند و در صورت تکرار، به‌عنوان تجربه‌های یادگیری، در شکل‌گیری و تثبیت ساختارهای دانش مرتبط با پرخاشگری، از جمله اسکریپت‌ها، باورها و نگرش‌های مرتبط با پرخاشگری، نقش داشته باشند (۴۶ - ۴۴، ۱۸، ۱۷). این دیدگاه‌ها هر یک از زاویه‌ای متفاوت، فرایند اثرگذاری خشونت رسانه‌ای را تبیین می‌کنند و در مجموع نشان می‌دهند که تکرار مواجهه با محتوای خشونت‌آمیز می‌تواند به تغییر تدریجی نگرش‌ها، هیجان‌ها و الگوهای رفتاری منجر شود. بر این اساس می‌توان گفت که تأثیر خشونت رسانه‌ای از طریق مجموعه‌ای از فرایندها عمل می‌کند که به تدریج آمادگی فرد را برای پذیرش یا بروز رفتارهای پرخاشگرانه افزایش می‌دهند.

یافته‌های این مرور نشان می‌دهد که خشونت رسانه‌ای به‌عنوان یک عامل خطر مهم، تأثیرات چندبعدی و معناداری بر کودکان و نوجوانان دارد (۷۵). این تأثیرات تنها به افزایش رفتارهای پرخاشگرانه محدود نمی‌شود، که ابعاد شناختی، هیجانی، اجتماعی، و رفتاری تحول را نیز تحت تأثیر قرار می‌دهد و می‌تواند روند سازش‌یافتگی و تحول طبیعی کودکان و نوجوانان را با کشاکش مواجه کند. کودکان و نوجوانان به دلیل ویژگی‌های تحولی از جمله در حال تکامل بودن فرایندهای شناختی، هیجانی و خودتنظیمی، بیش از سایر گروه‌های سنی در برابر این تأثیرات آسیب‌پذیر هستند؛ در نتیجه مواجهه مکرر با رسانه‌های خشونت‌آمیز می‌تواند به عادی‌سازی خشونت، کاهش حساسیت هیجانی نسبت به رفتارهای خشونت‌آمیز و تغییر تدریجی نگرش آنان نسبت به این رفتارها منجر شود (۸). همچنین مطالعات طولی نشان داده‌اند که مواجهه زود هنگام و مستمر با محتوای خشونت‌آمیز با افزایش رفتارهای ضد اجتماعی و بزهکارانه در سال‌های بعدی زندگی همراه است؛ موضوعی که بیانگر پایداری تأثیرات خشونت رسانه‌ای فراتر از واکنش‌های کوتاه‌مدت بوده و نشان می‌دهد که مواجهه با محتوای خشونت‌آمیز در دوران کودکی و نوجوانی می‌تواند پیامدهای رفتاری ماندگاری در مراحل بعدی زندگی بر جای بگذارد (۷۰). افزون بر این شواهد حاصل از مطالعات بین‌فرهنگی نشان می‌دهد که تأثیر خشونت رسانه‌ای محدود به فرهنگ یا جامعه خاصی نیست، که این رابطه با وجود تفاوت‌های فرهنگی، اجتماعی، و اقتصادی در بسیاری از جوامع نیز مشاهده شده است؛ موضوعی که بیانگر فراگیر بودن نسبی این پدیده و قابلیت تعمیم آن در بافت‌های فرهنگی مختلف است (۱۹).

در کنار این شواهد گسترده، برخی پژوهشگران نسبت به تفسیر قطعی این یافته‌ها نقدهایی مطرح کرده‌اند. این انتقادات عمدتاً بر مسائل روش‌شناختی، از جمله تفاوت در طراحی مطالعات و ابزارهای اندازه‌گیری متمرکز است (۲۱، ۲۰). از این دیدگاه بخشی از ناهمگونی نتایج مطالعات می‌تواند ناشی از تفاوت در روش‌های پژوهش باشد، نه لزوماً تفاوت در ماهیت اثر خشونت رسانه‌ای. با وجود این بخشی از این نقدها با پاسخ‌های روش‌شناختی مواجه شده است (۲۲). برای مثال برخی منتقدان ادعا می‌کنند که در آزمایش‌های مربوط به خشونت رسانه‌ای، بازی‌های مورد استفاده تنها از نظر میزان خشونت متفاوت نیستند و ممکن

است متغیرهایی مانند کام‌نیافتگی یا دشواری بازی نیز بر نتایج تأثیر بگذارند؛ بنابراین نمی‌توان نقش خشونت را به‌طور قطعی تعیین کرد (۲۱). با وجود این بسیاری از پژوهش‌های کنترل‌شده تلاش کرده‌اند این متغیرها را همسان‌سازی کنند و بازی‌هایی با سطح مشابه دشواری و هیجان به کار گیرند تا اثر خشونت رسانه‌ای با دقت بیشتری مورد ارزیابی قرار گیرد (۲۳). شواهد فراتحلیل انجام شده نیز نشان می‌دهد که الگوی کلی نتایج در مطالعات مختلف پایدار بوده و این محدودیت‌ها تأثیر تعیین‌کننده‌ای بر نتایج ندارند (۲۴). این موضوع نشان می‌دهد که اگرچه برخی محدودیت‌های روش‌شناختی در این حوزه پژوهشی وجود دارد، اما مجموعه شواهد همچنان از وجود ارتباط میان مواجهه با خشونت رسانه‌ای و پیامدهای پرخاشگرانه حمایت می‌کند. بنابراین روی آورد مناسب در تفسیر این یافته‌ها نه پذیرش بدون قید و شرط یک رابطه علی و قطعی و نه رد کامل اثرات رسانه است؛ که باید رابطه میان مواجهه با خشونت رسانه‌ای و پیامدهای رفتاری را در چارچوبی احتمالی و چندعاملی در نظر گرفت.

در همین راستا، یافته‌های برخی مطالعات آینده‌نگر نشان می‌دهد که عوامل روان‌شناختی زمینه‌ای، به‌ویژه علائم افسردگی و ویژگی‌های ضداجتماعی، در پیش‌بینی رفتارهای پرخاشگرانه و خشونت‌آمیز جدی نوجوانان نقش برجسته‌تری دارند، در حالی که مواجهه با خشونت در بازی‌های ویدئویی و تلویزیون در این مطالعه پیش‌بینی‌کننده چنین رفتارهایی نبود (۲۵). این یافته‌ها نشان می‌دهد که رفتارهای خشونت‌آمیز معمولاً حاصل تعامل مجموعه‌ای از عوامل فردی، خانوادگی و اجتماعی هستند و نمی‌توان آن‌ها را صرفاً به مواجهه با رسانه‌های خشونت‌آمیز نسبت داد. برخی پژوهش‌ها نیز تأکید می‌کنند که تأثیرات رسانه‌های خشونت‌آمیز لزوماً در همه افراد پایدار، خطی یا یکسان نیستند. این اثرات ممکن است در دوره‌های حساس تحول یا در مواجهه‌های اولیه برجسته‌تر باشند و با تکرار مواجهه، شدت واکنش‌های هیجانی و رفتاری تغییر کند (۲۶). از این منظر رسانه را بهتر است یکی از عوامل خطر در شبکه‌ای از عوامل مؤثر بر رفتار کودک و نوجوان در نظر گرفت، نه علت منفرد و مستقل رفتار پرخاشگرانه. در واقع ممکن است مواجهه با محتوای خشونت‌آمیز در فردی که از حمایت خانوادگی مناسب، مهارت‌های

خودتنظیمی، و روابط اجتماعی سالم برخوردار است، پیامد متفاوتی نسبت به فردی داشته باشد که هم‌زمان با عوامل متعدد مواجهه است. همچنین یافته‌های جدید نشان می‌دهند که بسیاری از تأثیرات گزارش شده ممکن است صرفاً ناشی از مواجهه با این رسانه‌ها نباشد، که تحت تأثیر ویژگی‌های فردی، بافت اجتماعی، و انگیزه‌های کاربران قرار گیرد. بر این اساس تأثیر رسانه‌های خشونت‌آمیز در تعامل با عوامل فردی و زمینه‌ای شکل می‌گیرد و اندازه این اثرات ممکن است محدودتر از آن چیزی باشد که برخی مطالعات پیشین گزارش کرده‌اند؛ بنابراین تفسیر این رابطه نیازمند روی‌آوری محتاطانه‌تر است (۲۸، ۲۷). البته باید در نظر داشت که حتی تأثیرات کوچک نیز در سطح جمعیتی، به‌ویژه در شرایط مواجهه گسترده و مداوم، می‌توانند پیامدهای قابل‌توجهی ایجاد کنند (۲۹). این تفاوت دیدگاه‌ها نشان می‌دهد که تفسیر پیامدهای خشونت رسانه‌ای نیازمند توجه هم‌زمان به اندازه اثر فردی و پیامدهای جمعیتی است.

از سوی دیگر مقایسه یافته‌های مربوط به رسانه‌های سنتی و نوین نشان می‌دهد که اگرچه الگوی کلی پیامدها در هر دو گروه رسانه‌ای مشابه است و افزایش پرخاشگری، کاهش همدلی و تغییر در برخی فرایندهای شناختی و هیجانی در هر دو گزارش شده است، ماهیت مواجهه در رسانه‌های نوین، پیچیده‌تر شده است. در تلویزیون، کودک عمدتاً در جایگاه دریافت‌کننده محتوا قرار دارد، در حالی که در بازی‌های ویدیویی و شبکه‌های اجتماعی، تعامل، مشارکت، انتخاب محتوا، و تکرار مواجهه می‌تواند تجربه رسانه‌ای را فعال‌تر و شخصی‌تر کند. بنابراین به نظر می‌رسد در ارزیابی پیامدهای خشونت رسانه‌ای، توجه صرف به میزان استفاده، کافی نیست و باید نوع رسانه، ماهیت تعامل کاربر، و ویژگی محتوای دریافت شده نیز مورد توجه قرار گیرد.

در مجموع یافته‌های این مطالعه مروری نشان می‌دهد که خشونت رسانه‌ای پدیده‌ای چندبعدی است که می‌تواند با طیفی از پیامدهای روان‌شناختی، شناختی، هیجانی، و اجتماعی در کودکان و نوجوانان همراه باشد. مجموعه شواهد بررسی شده حاکی از آن است که تأثیرات این نوع محتوا تنها به بروز رفتارهای پرخاشگرانه محدود نمی‌شود، که می‌تواند فرایندهای شناختی، تنظیم هیجانی، نگرش‌های اجتماعی، و کیفیت تعاملات بین‌فردی را نیز تحت تأثیر قرار دهد. هرچند بخش قابل‌توجهی

از شواهد نظری و تجربی از ارتباط میان مواجهه با محتوای خشونت‌آمیز و افزایش برانگیختگی، افکار و گرایش‌های پرخاشگرانه و کاهش همدلی حمایت می‌کند، اما این اثرات به‌صورت خطی و یکسان در همه افراد مشاهده نمی‌شود و تحت تأثیر مجموعه‌ای از عوامل فردی، تحولی، و زمینه‌ای قرار دارد. بدین ترتیب شدت و نحوه بروز این پیامدها می‌تواند بر اساس ویژگی‌های فرد، شرایط محیطی، و میزان و نوع مواجهه با محتوای خشونت‌آمیز متفاوت باشد. در عین حال ناهمگونی نتایج پژوهش‌ها و نقدهای روش‌شناختی مطرح شده نشان می‌دهد که تبیین پیامدهای خشونت رسانه‌ای نیازمند روی‌آوری محتاطانه، چندعاملی، و مبتنی بر در نظر گرفتن هم‌زمان عوامل فردی، خانوادگی، اجتماعی، و فرهنگی است. چنین روی‌آوری می‌تواند به درک جامع‌تر سازوکارهای اثرگذاری خشونت رسانه‌ای و تفسیر دقیق‌تر یافته‌های پژوهشی در این حوزه کمک کند.

با توجه به یافته‌های این پژوهش، به منظور کاهش اثرات منفی خشونت رسانه‌ای و ارتقای سلامت روان کودکان و نوجوانان، پیشنهادها زیر ارائه می‌شود: از منظر خانواده، نقش والدین در مدیریت مصرف رسانه‌ای کودکان بسیار اساسی است. نظارت فعال بر محتوای مورد استفاده، محدود کردن دسترسی به برنامه‌ها و بازی‌های دارای محتوای خشونت‌آمیز، و ایجاد فرصت برای گفت‌وگو درباره پیام‌ها و رفتارهای مشاهده‌شده در رسانه‌ها می‌تواند به شکل مؤثری از درونی‌سازی الگوهای پرخاشگرانه جلوگیری کند و سواد انتقادی کودکان را نسبت به محتوای رسانه‌ای افزایش دهد. البته برخی مطالعات نشان می‌دهند که والدین در انتخاب محتوای مناسب برای کودکان به عواملی مانند تناسب سنی، جنبه آموزشی، و نبود خشونت توجه دارند (۳۱، ۱۱)؛ که این موضوع بیانگر حساسیت آنان نسبت به کیفیت محتوای رسانه‌ای است. گفت‌وگو با کودکان و نوجوانان درباره محتوای مشاهده‌شده، می‌تواند به اصلاح برداشت‌های نادرست از خشونت و تمایز میان واقعیت و محتوای رسانه‌ای کمک کند و در مقایسه با کنترل صرف، روی‌آوری جامع‌تری در مدیریت مواجهه رسانه‌ای فراهم سازد.

در حوزه نظام آموزشی، طراحی و اجرای برنامه‌های آموزش سواد رسانه‌ای از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. این آموزش‌ها می‌توانند توانایی دانش‌آموزان را در تحلیل، ارزیابی و تفسیر انتقادی محتوای

سیاست‌گذاری رسانه‌ای زمانی می‌تواند اثربخشی بیشتری داشته باشد که علاوه بر محدودسازی محتوای نامتناسب با سن، بر افزایش شفافیت در رتبه‌بندی محتوا، فراهم کردن اطلاعات کافی برای والدین و حمایت از تولید محتوای متناسب با نیازهای تحولی کودکان و نوجوانان نیز تمرکز کند.

در حوزه پژوهشی انجام مطالعات آینده با در نظر گرفتن متغیرهای زمینه‌ای مانند فرهنگ، ساختار خانواده، ویژگی‌های فردی، و شبکه‌های مصرف رسانه‌ای ضروری است. همچنین استفاده از طرح‌های طولی و بین‌فرهنگی می‌تواند به درک دقیق‌تر سازوکارهای اثرگذاری خشونت رسانه‌ای و تعیین عوامل تعدیل‌کننده آن کمک کند. علاوه بر این با توجه به تغییر سریع محیط رسانه‌ای، پژوهش‌های آینده باید تفاوت میان انواع رسانه‌ها و شیوه‌های مواجهه با آن‌ها را نیز مورد توجه قرار دهند؛ زیرا تجربه مشاهده یک محتوای خشونت‌آمیز در تلویزیون با تجربه مشارکت تعاملی در یک بازی ویدیویی یا مواجهه مکرر و الگوریتم‌محور با محتوای خشونت‌آمیز در شبکه‌های اجتماعی یکسان نیست. توجه به این تفاوت‌ها می‌تواند به شناسایی دقیق‌تر شرایطی کمک کند که در آن احتمال بروز پیامدهای منفی بیشتر یا کمتر است. همچنین بررسی هم‌زمان عوامل خطر و محافظت‌کننده می‌تواند از ارائه تصویری یک‌جانبه از رابطه میان خشونت رسانه‌ای و سلامت روان کودکان و نوجوانان جلوگیری کند. در مجموع اتخاذ روی‌آوری چندسطحی و هماهنگ میان خانواده، نظام آموزشی و سیاست‌گذاری رسانه‌ای، همراه با تقویت سواد رسانه‌ای و حمایت از تولید محتوای سازنده و متناسب با نیازهای تحولی کودکان و نوجوانان، می‌تواند به کاهش پیامدهای منفی خشونت رسانه‌ای و فراهم‌سازی شرایطی برای مواجهه آگاهانه و ایمن آنان با رسانه‌ها کمک کند.

رسانه‌ای تقویت کرده و آن‌ها را در برابر تأثیرات منفی احتمالی رسانه‌ها مقاوم‌تر سازند. همچنین ادغام آموزش مهارت‌های هیجانی و اجتماعی در کنار سواد رسانه‌ای می‌تواند با تقویت خودآگاهی، همدلی، مهار هیجان و مهارت‌های حل مسئله، در کاهش رفتارهای پرخطرگرا و ارتقای سازش‌یافتگی اجتماعی دانش‌آموزان مؤثر باشد. ترکیب این دو حوزه آموزشی از آن جهت اهمیت دارد که مواجهه با محتوای خشونت‌آمیز صرفاً یک مسئله مربوط به مصرف رسانه نیست، که با نحوه تفسیر محتوا، واکنش هیجانی به آن، و انتخاب پاسخ رفتاری نیز ارتباط دارد. بنابراین آموزش مهارت‌های شناختی و هیجانی در کنار سواد رسانه‌ای می‌تواند روی‌آوردی جامع‌تر برای پیشگیری فراهم کند.

در سطح سیاست‌گذاری و تولید محتوا، مسئولیت تولیدکنندگان رسانه در قبال پیامدهای اجتماعی و روانی محصولات رسانه‌ای اهمیت اساسی دارد. از این‌رو، کاهش نمایش افراطی خشونت، به‌ویژه در برنامه‌ها و محتوای مرتبط با کودکان و نوجوانان، در کنار بهره‌گیری از نظام‌های استاندارد رتبه‌بندی سنی و هشدارهای محتوایی، می‌تواند به مدیریت آگاهانه‌تر مواجهه مخاطبان با محتوای خشونت‌آمیز کمک کند. همچنین تولید و ترویج محتوای جایگزین با پیام‌های مثبت اجتماعی، آموزشی و مهارت‌محور می‌تواند نقش پیشگیرانه و تعدیل‌کننده در برابر اثرات منفی احتمالی رسانه‌ها ایفا کند. در همین راستا محدودسازی دسترسی به محتوای خشونت‌آمیز در بسیاری از نظام‌های رسانه‌ای به‌عنوان روی‌آوری پذیرفته شده مورد توجه قرار گرفته است. مرور یافته‌های پژوهشی حاکی از آن است که کودکان و نوجوانان به دلیل حساسیت بیشتر به یادگیری مشاهده‌ای و نیز در حال تکامل بودن فرایند تحولی، در برابر آثار محتوای خشونت‌آمیز آسیب‌پذیرتر هستند. همچنین مواجهه مکرر یا زودهنگام با چنین محتوایی می‌تواند در شکل‌گیری و تثبیت الگوهای شناختی- رفتاری مرتبط با پرخاشگری مؤثر باشد. از این منظر

ملاحظات اخلاقی

پیروی از اصول اخلاق پژوهش: این پژوهش به صورت مستقل انجام شد و برگرفته از پایان نامه یا طرح پژوهشی نیست. ملاحظات اخلاقی در این پژوهش مانند پرهیز از سرقت ادبی، گزارش دهی شفاف و غیرسوگیرانه، و ارجاع دقیق به منابع، به طور کامل در این مطالعه روایتی رعایت شده است.

حامی مالی: این مطالعه بدون حمایت مالی هیچ مؤسسه‌ای انجام شده است.

نقش هر یک از نویسندگان: نویسنده یکم مسئول ایده‌پردازی، طراحی پژوهش، جستجو و گردآوری منابع، نگارش و ویرایش مقاله بود. نویسنده دوم در بررسی و ارزیابی منابع و ویرایش نهایی مقاله مشارکت داشت. هر دو نویسنده نسخه نهایی مقاله را مطالعه و تأیید کردند.

تضاد منافع: انجام این پژوهش برای نویسندگان هیچ گونه تعارض منافی به دنبال نداشته است و نتایج آن به طور کامل، شفاف، و بدون هرگونه سوگیری گزارش شده است.

در دسترس بودن داده‌ها: اطلاعات و داده‌های این پژوهش شامل تمامی مقالات جست‌وجوشده و بررسی‌شده، نزد نویسنده مسئول نگهداری می‌شود و در صورت ارائه درخواست منطقی، در اختیار پژوهشگران و سایر علاقه‌مندان قرار خواهد گرفت.

رضایت برای انتشار: نویسندگان برای انتشار این مقاله رضایت کامل خود را اعلام کردند.

تشکر و قدردانی: نویسندگان مراتب سپاس و قدردانی خود را از تمامی پژوهشگران و اندیشمندانی که با تولید آثار علمی ارزشمند، زمینه‌ساز انجام این مطالعه بوده‌اند، ابراز می‌دارند. بدون تردید، یافته‌ها و دستاوردهای علمی آنان نقش زیادی در شکل‌گیری و پیشبرد این پژوهش داشته است.

References

- Li J. The impact of media violence on child and adolescent aggression. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*. 2023; 18: 70-76. [\[Link\]](#)
- Ibraeva A. The relationship between social media use and mental health. *Intercontinental Journal of Social Sciences*. 2026; 3(1): 304-322. [\[Link\]](#)
- Bushman BJ, Huesmann LR. Aggression. *Handbook of Social Psychology*. 2010; 2: 833-863. [\[Link\]](#)
- Smith SL, Wilson BJ, Kunkel D, Linz D, Potter WJ, Colvin CM. National television violence study. Vol. 3. Santa Barbara, CA: University of California, Center for Communication and Social Policy; 1998.
- Anderson CA, Carnagey NL, Eubanks J. Exposure to violent media: The effects of songs with violent lyrics on aggressive thoughts and feelings. *J Pers Soc Psychol*. 2003; 84(5): 960-971. [\[Link\]](#)
- Sebastian C, Burnett S, Blakemore SJ. Development of the self-concept during adolescence. *Trends Cogn Sci*. 2008; 12(11): 441-446. [\[Link\]](#)
- Cheng TW, Mills KL, Pfeifer JH. Revisiting adolescence as a sensitive period for sociocultural processing. *Neurosci Biobehav Rev*. 2024; 164: 105820. [\[Link\]](#)
- Schultz K, Kannis-Dymand L, Jamieson D, McLoughlin LT, Loughnan S, Allen A, Hermens DF. Examining the longitudinal relationship between metacognitive beliefs and psychological distress in an adolescent population: A preliminary analysis. *Child Psychiatry Hum Dev*. 2025; 56(4): 971-981. [\[Link\]](#)
- World Health Organization. Regional Office for Europe. A focus on adolescent social media use and gaming in Europe, central Asia and Canada: Health Behaviour in School-aged Children international report from the 2021/2022 survey. Volume 6. 2024. [\[Link\]](#)
- Brockmyer JF. Desensitization and violent video games: Mechanisms and evidence. *Child Adolesc Psychiatr Clin N Am*. 2022; 31(1): 121-132. [\[Link\]](#)
- Abbas Q, Shahzad F, Sadiq T. Psychological effects of violence shown in media content on children: A study of parents' perception. *Media and Communication Review*. 2025; 5(1): 34-55. [\[Link\]](#)
- Pfeiffer L. The effects of submission and exposure to real-world and virtual violence during childhood and adolescence. *J Pediatr (Rio J)*. 2026; 102(Suppl 1): 101494. [\[Link\]](#)
- Bandura A. Review of Aggression: A social learning analysis. *Stanford Law Review*. 1973; 26(1): 239-239. [\[Link\]](#)
- Gerbner G, Gross L, Morgan M, Signorielli N. Living with television: The dynamics of the cultivation process. In: Bryant J, Zillmann D, editors. *Perspectives on media effects*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates; 1986. p. 17-40.
- Huesmann LR. The impact of electronic media violence: Scientific theory and research. *J Adolesc Health*. 2007; 41(6 Suppl 1): S6-13. [\[Link\]](#)
- Carnagey NL, Anderson CA, Bushman BJ. The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *J Exp Soc Psychol*. 2007; 43(3): 489-496. [\[Link\]](#)
- Anderson CA, Bushman BJ. Human aggression. *Annu Rev Psychol*. 2002; 53: 27-51. [\[Link\]](#)
- Anderson CA, Bushman BJ. Media violence and the general aggression model. *J Soc Issues*. 2018; 74(2): 386-413. [\[Link\]](#)
- Miles-Novelo A, Groves CL, Anderson KB, Pimentel CE, Escobedo GSB, Plante C, Mariano TE, Anderson CA. Further tests of the media violence-aggression link: Replication and extension of the 7 Nations Project with multiple Latinx samples. *Psychol Pop Media*. 2022; 11(4): 435-442. [\[Link\]](#)
- Ferguson CJ. Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggress Violent Behav*. 2007; 12(4): 470-482. [\[Link\]](#)
- Ferguson CJ, Kilburn J. Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations: Comment on Anderson et al. *Psychol Bull*. 2010; 136(2): 174-178. [\[Link\]](#)
- Bushman BJ, Rothstein HR, Anderson CA. Much ado about something: Violent video game effects and a school of red herring: Reply to Ferguson and Kilburn (2010). *Psychol Bull*. 2010; 136(2): 182-187. [\[Link\]](#)
- Anderson CA, Dill KE. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *J Pers Soc Psychol*. 2000; 78(4): 772-790. [\[Link\]](#)
- Anderson CA, Shibuya A, Ihori N, Swing EL, Bushman BJ, Sakamoto A, Saleem M, et al. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychol Bull*. 2010; 136(2): 151-173. [\[Link\]](#)
- Ferguson CJ. Video games and youth violence: A prospective analysis in adolescents. *J Youth Adolesc*. 2011; 40(4): 377-391. [\[Link\]](#)
- Baumgartner SE. On the stabilization of media effects after repeated exposure: Consequences for media effects research. *Commun Theory*. 2026; 36(2): 59-71. [\[Link\]](#)
- Ubaradka A, Khangamba SP. Habitual violent media exposure does not bias facial emotional processing: A comparison of interactive vs. non-interactive content. *Sci Rep*. 2025; 15(1): 42213. [\[Link\]](#)
- Przybylski AK, Weinstein N. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: Evidence from a registered report. *R Soc Open Sci*. 2019; 6(2): 171474. [\[Link\]](#)
- Huesmann LR, Taylor LD. The role of media violence in violent behavior. *Annu Rev Public Health*. 2006; 27(1): 393-415. [\[Link\]](#)
- Gnazzo M, Bargiacchi G, Vetri L, Parisi L, Testa D, Smirni D, et al. Copycat behavior and somatic symptoms in Italian

- children exposed to a violent TV series: An observational study of Squid Game viewers. *Pediatr Rep.* 2026; 18(1): 17. [\[Link\]](#)
31. Kuku S, Özcan S, Bayazit G. Examining the views of parents of 60-72 month-old children on media tools. *Journal of Child Development and Education.* 2026; 2(1): 52-62.
 32. Irfan Muzni A, Latipun, Salis Yuniardi M. Moral desensitization in the digital age: A synthesis of theory, empirical evidence, and implications (a narrative review). *SHS Web of Conferences.* 2025; 224: 08006. [\[Link\]](#)
 33. Villani S. Impact of media on children and adolescents: A 10-year review of the research. *J Am Acad Child Adolesc Psychiatry.* 2001; 40(4): 392-401. [\[Link\]](#)
 34. Zografova Y, Dimitrova EE. The role of family and media environment on aggressive behaviour in Bulgarian schools. *Societies.* 2023; 13(10): 222. [\[Link\]](#)
 35. Imene B, Rabie Zaimia DDS, Mounia T. The impact of audiovisual media on children's development: Challenges, positive psychology, and cultural considerations. *Pegem Journal of Education and Instruction.* 2026; 16(1): 1277-1298.
 36. Bandura A, Walters RH. *Social learning theory.* Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall; 1977.
 37. Bandura A. Influence of models' reinforcement contingencies on the acquisition of imitative responses. *J Pers Soc Psychol.* 1965; 1(6): 589-595. [\[Link\]](#)
 38. Gerbner G. Cultivation analysis: An overview. *Mass Communication and Society.* 1998; 1(3-4): 175-194. [\[Link\]](#)
 39. Morgan M, Shanahan J, Signorielli N. Cultivation theory in the twenty-first century. In: Fortner RS, Fackler PM, editors. *The handbook of media and mass communication theory.* 2014. p. 480-497. [\[Link\]](#)
 40. Cline VB, Croft RG, Courier S. Desensitization of children to television violence. *J Pers Soc Psychol.* 1973; 27(3): 360-365. [\[Link\]](#)
 41. Bryant J, Oliver MB, editors. *Media effects: Advances in theory and research.* 3rd ed. New York: Routledge; 2009. [\[Link\]](#)
 42. Fanti KA, Vanman E, Henrich CC, Avraamides MN. Desensitization to media violence over a short period of time. *Aggress Behav.* 2009; 35(2): 179-187. [\[Link\]](#)
 43. Eastin MS, editor. *Encyclopedia of media violence.* Los Angeles, CA: SAGE Publications; 2013. [\[Link\]](#)
 44. Allen JJ, Anderson CA, Bushman BJ. The general aggression model. *Curr Opin Psychol.* 2018; 19: 75-80. [\[Link\]](#)
 45. Anderson CA, Carnagey NL. The role of theory in the study of media violence: The General Aggression Model. In: *Media violence and children: A complete guide for parents and professionals.* 2014. p. 103-133. [\[Link\]](#)
 46. DeWall CN, Anderson CA. The general aggression model. In: Shaver PR, Mikulincer M, editors. *Human aggression and violence: Causes, manifestations, and consequences.* Washington, DC: American Psychological Association; 2011. p. 15-33. [\[Link\]](#)
 47. Kahn T, Ferreira R, Poli Garcia F, Emmanuely Gomes de Oliveira T, Facundo Nino G. Efeitos da exposição à mídia violenta: Uma revisão sistemática da literatura (2012-2022). *Revista Brasileira de Segurança Pública.* 2024; 18(2): 194-213. [\[Link\]](#)
 48. Paik H, Comstock G. The effects of television violence on antisocial behavior: A meta-analysis. *Communication Research.* 1994; 21(4): 516-546. [\[Link\]](#)
 49. Singer DG, Singer JL. Family television viewing habits and the spontaneous play of preschool children. *Am J Orthopsychiatry.* 1976; 46(3): 496-502. [\[Link\]](#)
 50. de Andrade Rocha F, Gilbert N, Velasquez CT, Bégin V, Garon-Carrier G, Fitzpatrick C. Child exposure to violent content and aggression: A novel approach to an old debate. *Acad Pediatr.* 2025; 25(8): 102879. [\[Link\]](#)
 51. Khalil T, Jan S, Ghoniem RM, Khalil MIK. Multi-CNN fusion framework for predictive violence detection in animated media. *Comput Mater Contin.* 2026; 86(2): 1-20. [\[Link\]](#)
 52. Ybarra ML, Mitchell KJ, Oppenheim JK. Violent media in childhood and seriously violent behavior in adolescence and young adulthood. *J Adolesc Health.* 2022; 71(3): 285-292. [\[Link\]](#)
 53. Pagani LS, Gilker Beauchamp A, Kosak LA, Harandian K, Longobardi C, Dubow E. Prospective associations between preschool exposure to violent televiewing and externalizing behavior in middle adolescent boys and girls. *Int J Environ Res Public Health.* 2025; 22(1): 129. [\[Link\]](#)
 54. Borrego-Ruiz A, Borrego JJ. Adolescent aggression: A narrative review on the potential impact of violent video games. *Psychology International.* 2025; 7(1): 12. [\[Link\]](#)
 55. Mariano TE, Silva Santos IL, Pimentel CE, Pereira CR. Do violent video games increase aggression and reduce helping behaviors? *Psicologia: Teoria e Prática.* 2025; 27(2): 1-13. [\[Link\]](#)
 56. Miles-Novelo A, Anderson CA. The question of violent video games and aggression: Testing statistical and methodological issues of null effects using data from an open-access case study. *Aggress Behav.* 2025; 51(4): e70042. [\[Link\]](#)
 57. Saleem M, Anderson CA, Gentile DA. Effects of prosocial, neutral, and violent video games on children's helpful and hurtful behaviors. *Aggress Behav.* 2012; 38(4): 281-287. [\[Link\]](#)
 58. Bushman BJ, Anderson CA. Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychol Sci.* 2009; 20(3): 273-277. [\[Link\]](#)
 59. Olejarnik SZ, Romano D. Is playing violent video games a risk factor for aggressive behaviour? Adding narcissism, self-esteem and PEGI ratings to the debate. *Front Psychol.* 2023; 14: 1155807. [\[Link\]](#)
 60. Moreno-López R, Argüello-Gutiérrez C. Violence, hate speech, and discrimination in video games: A systematic review. *Soc Incl.* 2025; 13: 9401. [\[Link\]](#)
 61. Dou Y, Zhang M. Longitudinal reciprocal relationship between media violence exposure and aggression among

- junior high school students in China: A cross-lagged analysis. *Front Psychol.* 2025; 15: 1441738. [\[Link\]](#)
62. Krahé B, Möller I. Longitudinal effects of media violence on aggression and empathy among German adolescents. *J Appl Dev Psychol.* 2010; 31(5): 401-409. [\[Link\]](#)
63. Bushman BJ, Gabbadini A, Greitemeyer T, Krahé B. Violent video games and aggression. In: Christakis DA, Hale L, editors. *Handbook of children and screens: Digital media, development, and well-being from birth through adolescence.* Cham: Springer Nature Switzerland; 2024. p. 581-587. [\[Link\]](#)
64. Swing EL, Gentile DA, Anderson CA, Walsh DA. Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics.* 2010; 126(2): 214-221. [\[Link\]](#)
65. Bioulac S, Arfi L, Bouvard MP. Attention deficit/hyperactivity disorder and video games: A comparative study of hyperactive and control children. *Eur Psychiatry.* 2008; 23(2): 134-141. [\[Link\]](#)
66. Bartholow BD, Bushman BJ, Sestir MA. Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. *J Exp Soc Psychol.* 2006; 42(4): 532-539. [\[Link\]](#)
67. Weber R, Ritterfeld U, Mathiak K. Does playing violent video games induce aggression? Empirical evidence of a functional magnetic resonance imaging study *Media Psychol.* 2006;8(1):39-60. [\[Link\]](#)
68. Bailey K, West R, Anderson CA. The influence of video games on social, cognitive, and affective information processing. In: Decety J, Cacioppo JT, editors. *The Oxford Handbook of Social Neuroscience.* Oxford University Press; 2011. p. 1002-1012. [\[Link\]](#)
69. Barlett CP, Harris RJ, Bruey C. The effect of the amount of blood in a violent video game on aggression, hostility, and arousal. *J Exp Soc Psychol.* 2008;44(3):539-546. [\[Link\]](#)
70. DeLisi M, Vaughn MG, Gentile DA, Anderson CA, Shook JJ. Violent video games, delinquency, and youth violence: New evidence. *Youth Violence Juv Justice.* 2013;11(2):132-142. [\[Link\]](#)
71. Güler H, Öztay OH, Özkoçak V. Evaluation of the relationship between social media addiction and aggression. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi.* 2022;21(3):1350-1366. [\[Link\]](#)
72. Shahid MS, Yousaf R, Munir H. Social media addiction, depression and aggression in young adults. *Journal of Professional & Applied Psychology.* 2024;5(2):276-285. [\[Link\]](#)
73. Oshodi AN. Enhancing online safety: The impact of social media violent content and violence among teens in Illinois. *World Journal of Advanced Research and Reviews.* 2024;23(3):826-833. [\[Link\]](#)
74. Tahir A, Baig LA, Ahmer Z. Does watching violent electronic and social media content lead to increased levels of aggression? A survey among adolescents in an urban slum of metropolitan Karachi. *Int J Adolesc Med Health.* 2022;34(4):179-185. [\[Link\]](#)
75. Gentile DA, Coyne S, Walsh DA. Media violence, physical aggression, and relational aggression in school age children: A short-term longitudinal study. *Aggress Behav.* 2011;37(2):193-206. [\[Link\]](#)