Jurisprudence and Legal Studies of Media Journal
VOL. 8 / Autumn 2026 and Winter 2027 / NO. 2 (Serial 16)

Artificial violence in the challenges of Instagram live streaming: from phenomenology to control solutions

Ehsan Salimi[1] 0000-0002-7478-347x
Sepideh Bouzari[2] 0000-0003-1341-9647
Areou Chalani[3] 0009-0004-7486-9005

Abstract

The expansion of social platforms, and especially the ability to broadcast live on Instagram, has paved the way for new patterns of aggressive behavior among adolescents, which are carried out in the form of "artificial violence" with the aim of attracting attention, increasing the audience, or gaining media benefits. Although these dramatic behaviors are ostensibly carried out for the purpose of entertainment and attracting attention, they can violate the dignity and psychological security of individuals and disrupt public cyber order. The present study, with a qualitative approach and content analysis method, has identified behavioral patterns of artificial violence through non-participatory observation of Instagram live broadcasts of adolescents aged 15 to 20. The findings show that artificial violence is not a one-dimensional phenomenon, but rather a network of interconnected actions that expands in interaction with the relative anonymity of users, algorithms that enhance interactive content, and the logic of the attention economy. In Iranian society, cultural constraints and the lack of safe spaces where emotions can be released exacerbate this situation, turning cyberspace into a free space with low costs of violence and immediate rewards. The end result is that effectively curbing artificial violence requires a shift from purely restrictive solutions to a multi-level approach that simultaneously pursues individual empowerment, the reconstruction of group norms, and the reform of platform structures. Accordingly, effectively confronting this phenomenon requires the adoption of a preventive criminal policy in the field of social media; a policy that, while paying attention to legislative and judicial capacities, emphasizes the promotion of media and legal literacy of users and the responsibility of platforms.

1- Assistant Professor, Department of Law, Faculty of Humanities, University of Maragheh, East Azarbaijan, Maragheh, Iran (corresponding author of the article) e.salimi@maragheh.ac.ir
2- Assistant Professor, Department of Law, Faculty of Humanities, University of Maragheh, East Azarbaijan, Maragheh, Iran. bozari.s@maragheh.ac.ir
3- Master Student of Law, Islamic Azad University, Tabriz, Iran. Areou. chalani@gmail.com

Keywords:Cybercriminology, Dramatic Insults, Instagram Challenge, Digital Natives, Violence Prevention.

دوفصلنامه دوره ۸، شماره ۲ (پیاپی ۱۶)
مطالعات فقه و حقوق رسانه پاییز و زمستان ۱۴۰۵
دانشکده غیردولتی – غیرانتفاعی رفاه صص: ۱۸۹-۲۱۲

خشونت تصنعی در چالش‌های پخش زنده اینستاگرام: از پدیدارشناسی تا راهکارهای کنترلی

نوع مقاله: پژوهشی DOI: 10.22034/jlsm.2026.2086508.1099
تاریخ دریافت: ۱۴۰۵/۰۱/۲۵ تاریخ بازنگری: ۱۴۰۵/۰۶/۰۹ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۵/۰۶/۲۱

احسان سلیمی[۱] سپیده بوذری[۲] آرزو چلانی[۳]

چکیده

گسترش سکو(پلتفرم)های اجتماعی و به‌ویژه قابلیت پخش زنده در اینستاگرام، زمینه بروز الگوهای جدیدی از رفتارهای پرخاشگرانه را در میان نوجوانان فراهم کرده است که در قالب «خشونت تصنعی» و با هدف جلب توجه، افزایش مخاطب یا کسب منافع رسانه‌ای انجام می‌شود. این رفتارهای نمایشی، اگرچه در ظاهر با هدف سرگرمی و جلب توجه انجام می‌شوند؛ اما می‌توانند کرامت و امنیت روانی اشخاص را نقض کرده و نظم عمومی سایبری را مختل سازند. پژوهش حاضر با رویکرد کیفی و به روش تحلیل مضمون، از طریق مشاهده غیرمشارکتی پخش زنده اینستاگرامی نوجوانان ۱۵ تا ۲۰ ساله، به شناسایی الگوهای رفتاری خشونت تصنعی پرداخته است. یافته‌ها نشان می‌دهد که خشونت تصنعی پدیده‌ای تک‌بعدی نیست بلکه شبکه‌ای از کنش‌های به‌هم‌پیوسته است که در تعامل با ناشناسی نسبی کاربران، الگوریتم‌های تقویت‌کننده محتوای پرتعامل و منطق اقتصاد توجه، گسترش می‌یابد. در جامعه ایران، محدودیت‌های فرهنگی و کمبود فضاهای ایمن که امکان تخلیه هیجان در آن میسر باشد، این وضعیت را تشدید کرده و فضای سایبر را به فضایی رها با هزینه پایین خشونت و پاداش فوری بدل می‌سازد. نتیجه نهایی آنکه مهار مؤثر خشونت تصنعی نیازمند گذار از راهکارهای صرفاً محدودگرایانه به رویکردی چندسطحی است که همزمان توانمندسازی فردی، بازسازی هنجارهای گروهی و اصلاح ساختارهای پلتفرمی را دنبال کند. بر این‌اساس، مواجهه مؤثر با این پدیده نیازمند اتخاذ سیاست جنایی پیشگیرانه در حوزه رسانه‌های اجتماعی است؛ سیاستی که ضمن توجه به ظرفیت‌های تقنینی و قضائی، بر ارتقای سواد رسانه‌ای و حقوقی کاربران، مسئولیت‌پذیری سکوها تأکید دارد.

واژگان کلیدی

جرم‌شناسی سایبری، بزه‌دیدگی دیجیتال، چالش اینستاگرامی، دیجیتال نیتیوها، پیشگیری از خشونت.

---

۱. استادیار، گروه حقوق، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه مراغه، آذربایجان شرقی، مراغه، ایران (نویسنده مسئول)
e.salimi@maragheh.ac.ir
۲. استادیار، گروه حقوق، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه مراغه، آذربایجان شرقی، مراغه، ایران
Bozari.s@maragheh.ac.ir
۳. کارشناسی ارشد حقوق خصوصی، دانشگاه آزاد اسلامی تبریز، تبریز، ایران Areou.chalani@gmail.com

مقدمه

نوجوانان و جوانان متولد عصر فناوری اطلاعات که در ادبیات ارتباطات به «دیجیتال نیتیوها» یا بومیان فضای مجازی شهرت یافته‌اند، بخش عمده‌ای از فرایند جامعه‌پذیری، هویت‌یابی و شکل‌گیری سرمایه‌های اجتماعی خود را در بستر شبکه‌های اجتماعی نظیر اینستاگرام تجربه می‌کنند. این نسل که در زیست‌جهان آمیخته با فناوری‌های دیجیتال رشد یافته است، به دلیل تفاوت‌های بنیادین در الگوی ارتباطات، سبک زندگی و شیوه‌های ابراز هویت، از نسل‌های پیشین متمایز شده و در معرض گونه‌های نوظهوری از بزه‌دیدگی و هنجارشکنی در فضای مجازی قرار دارد. در این‌میان، چالش‌های[۱] پخش زنده[۲] اینستاگرام، به‌عنوان پدیده‌ای فرهنگی ـ تعاملی که از طریق الگوریتم‌های تقویت‌کننده سکو به‌سرعت فراگیر می‌شوند، به ابزاری کلیدی برای ابراز هویت، جلب توجه و کسب تأیید اجتماعی در میان جامعه نوجوان تبدیل شده است. با این‌حال، برخی از این چالش‌ها به بستری برای بروز «خشونت تصنعی» بدل شده‌اند؛ خشونتی که به‌صورت نمایشی و برنامه‌ریزی‌شده و در چهارچوب منطق اقتصاد توجه، با هدف کسب پاداش‌های اجتماعی نظیر لایک، کامنت و افزایش دنبال‌کنندگان تولید و بازنمایی می‌شود و می‌تواند با حقوق و کرامت اشخاص در تعارض قرار گیرد.

از منظر جرم‌شناسی سایبری و روان‌شناسی اجتماعی، تحلیل این پدیده مستلزم توجه

---

۱. چالش یا هم آورد طلبی یک رفتار اجتماعی–دیجیتال است که در آن کاربری یک کار خاص، حرکت، رفتار یا ایده را انجام می‌دهد، فیلم یا عکس آن را منتشر و با یک هشتگ مخصوص (#ChallengeName) از بقیه دعوت می‌کند که همان کار را تکرار کنند و دوباره با همان هشتگ منتشر کنند. این چرخه آن‌قدر سریع تکرار می‌شود که ممکن است در چند ساعت یا چند روز به میلیون‌ها نفر برسد. برای‌مثال، در سطح جهانی، چالش «Skull Breaker» که در سال ۲۰۲۰ در پلتفرم‌های اجتماعی، به‌صورت گسترده ترند شد، افراد را به انجام شوخی‌های فیزیکی خطرناک ترغیب کرد که در مواردی به آسیب‌های جسمانی جدی، از جمله شکستگی استخوان، منجر شد. به‌طور مشابه، در ایران، چالش «ماشین‌سواری نمایشی» که در سال ۱۴۰۲ در اینستاگرام فراگیر شد، نمونه‌ای برجسته از این پدیده است. در این چالش، نوجوانان با انجام حرکات خطرناک رانندگی، نظیر سرعت غیرمجاز یا حرکات نمایشی در خیابان‌ها و پخش آن در لایوهای اینستاگرام، نه‌تنها جان خود و دیگران را به خطر انداختند بلکه با توهین به دیگر کاربران یا نمایش رفتارهای پرخاشگرانه، به عادی‌سازی خشونت زبانی و فیزیکی کمک کردند.

۲Live

به ساختارهای ارتباطی فضای مجازی و شیوه‌های خاص تعامل نوجوانان در محیط‌های پلتفرمی است. در این فضا، عواملی مانند سرعت بالای انتشار محتوا، امکان تعامل آنی، نبود نظارت مستقیم بزرگسالان و جذابیت‌های توجه‌محور سکوها، زمینه‌ای فراهم می‌کند که در آن برخی الگوهای رفتار نمایشی و مبهم میان جدیت و شوخی شکل گیرد؛ الگوهایی که می‌توانند پرسش‌هایی در حوزه اخلاق رسانه، حدود آزادی بیان و صیانت از کرامت و امنیت روانی کاربران نوجوان مطرح کنند، بی‌آنکه لزوماً به معنای وقوع رفتارهای مجرمانه یا قابل تعقیب باشند.

با وجود رشد چشمگیر چالش‌های اینستاگرامی و همه‌گیری لایو در میان نوجوانان ایرانی، پژوهش‌های موجود عمدتاً بر پیامدهای کلی استفاده از شبکه‌های اجتماعی، اعتیاد به اینترنت یا تأثیر فضای مجازی بر سبک زندگی متمرکز بوده‌اند و کم‌تر به‌طور مشخص به تحلیل کیفی و جرم‌شناختی صحنه‌های خشونت تصنعی در چالش‌های پخش زنده پرداخته‌اند. این خلأ پژوهشی، به‌ویژه در ادبیات فارسی‌زبان و در حوزه فقه و حقوق رسانه، ضرورت کاوش پدیدارشناسانه این پدیده را دوچندان می‌سازد تا ابعاد آن از حیث بزه‌دیدگی، هنجارشکنی و تهدیدهای بالقوه نسبت به حقوق بنیادین اشخاص تبیین شود. پژوهش حاضر با بهره‌گیری از چهارچوب نظری جامع، شامل نظریه‌های جرم‌شناختی و روان‌شناختی نظیر یادگیری اجتماعی، خودکنترلی پایین، فنون خنثی‌سازی و فردیت‌زدایی به تحلیل علل بروز خشونت تصنعی در چالش‌های پخش زنده اینستاگرام می‌پردازد. همچنین، با ارائه راهکارهای پیشگیرانه، مداخله‌ای و ترمیمی متناظر با این نظریه‌ها، به دنبال کاهش این رفتارها و بازسازی هنجارهای مثبت در فضای سایبری است. این مطالعه نه‌تنها به درک عمیق‌تر پویایی‌های خشونت دیجیتال در میان نیتیوهای دیجیتال کمک می‌کند بلکه با ارائه راهنمایی‌های عملی برای سیاست‌گذاران، والدین، مربیان و سکوهای اجتماعی، به کاهش آسیب‌های ناشی از این پدیده کمک خواهد کرد.

۱. پدیدارشناسی خشونت تصنعی در چالش‌های پخش زنده اینستاگرام

خشونت تصنعی، به‌عنوان پدیده‌ای نوظهور در فضای سایبری، به رفتارهای عمدی و

نمایشی اشاره دارد که در بستر شبکه‌های اجتماعی، به‌ویژه اینستاگرام[۱] با هدف جلب توجه، کسب تأیید اجتماعی یا دستیابی به منافع اقتصادی شکل می‌گیرند. این مفهوم که از منظر جرم‌شناسی و روان‌شناسی اجتماعی مورد توجه قرار گرفته، در چالش‌های پخش زنده اینستاگرام به‌شکلی برجسته بروز می‌یابد، جایی‌که کاربران، به‌ویژه دیجیتال نیتیوها، از طریق لایوهای تعاملی به رفتارهایی نظیر توهین‌های نمایشی، شوخی‌های پرخطر یا نمایش‌های غیرعادی روی می‌آورند. برخلاف خشونت واقعی که عمدتاً ریشه در خشم، پرخاشگری یا تعارض‌های شخصی دارد، خشونت تصنعی در این چالش‌ها ماهیتی برنامه‌ریزی‌شده دارد و اغلب به‌عنوان ابزاری برای خودنمایی یا سرگرمی به‌کار گرفته می‌شود. این رفتارها که در لحظه و تحت‌تأثیر تعاملات بلادرنگ شکل می‌گیرند، به‌دلیل ویژگی‌های خاص فضای سایبر، نظیر ناشناسی نسبی و پاداش‌های اجتماعی تقویت‌شده توسط الگوریتم‌های اینستاگرام، به‌سرعت در میان کاربران گسترش می‌یابند.

چالش‌های پخش زنده، به‌عنوان بستری برای این نوع خشونت، پدیده‌های فرهنگی پویایی هستند که از طریق مشارکت جمعی و الگوریتم‌های سکو به‌صورت تصاعدی فراگیر می‌شوند. این چالش‌ها که اغلب با هدف سرگرمی، رقابت یا جلب‌توجه طراحی می‌شوند، به دلیل ساختار تعاملی و فشار گروهی، کاربران را به انجام رفتارهایی سوق می‌دهند که گاه از مرز شوخی به آسیب‌های روانی و اجتماعی می‌رسد. در بستر لایوهای اینستاگرام، رقابت برای جلب‌توجه از طریق انجام چالش‌های خطرناک به عاملی برای تبدیل خشونت عاطفی به خشونت نمایشی تبدیل شده‌است. این تبدیل‌پذیر در گرو تعامل سه‌گانه عناصر رقابتی و پاداش‌های اجتماعی، منطق الگوریتمی سکوها در تقویت محتوای افراطی و الگوهای نوین پیوند اجتماعی است که هنجارهای سنتی را بازتعریف می‌کنند. این چرخه معیوب، با تبدیل بدن کاربر به کالایی برای مبادله اجتماعی، خشونت را به پدیده‌ای عادی‌سازی‌شده در زیست‌جهان دیجیتال بدل می‌کند.

خشونت تصنعی در این چالش‌ها از چند منظر با خشونت واقعی متمایز می‌شود. نخست، این نوع خشونت به‌جای آنکه واکنشی یا ناشی از تعارض‌های شخصی باشد، به‌صورت عمدی و با هدف جلب‌توجه طراحی می‌شود، به‌طوری‌که کاربران اغلب رفتارهای خود را

---

۱. در میان انواع مختلف شبکه های اجتماعی اینستاگرام به نحو متمایزی اثر گذار بوده است به‌نحوی‌که برخی معتقدند اینستاگرام زندگی اجتماعی را دارای بعد مجازی کرده است *(مقنی باشی، ۱۴۰۲، ص. ۷)*.

به‌عنوان «شوخی» یا «سرگرمی» توجیه می‌کنند. دوم، خشونت تصنعی در فضای سایبری، به‌دلیل ناشناسی نسبی و فاصله فیزیکی میان کاربران، حس مسئولیت‌پذیری را کاهش می‌دهد و پیامدهای روانی آن، مانند اضطراب یا کاهش اعتمادبه‌نفس در بزه‌دیدگان، کم‌تر مورد توجه قرار می‌گیرد. سوم، این خشونت اغلب در قالب یک فرهنگ جمعی و تحت‌تأثیر فشار همسالان شکل می‌گیرد، جایی‌که مشارکت در چالش‌های پرطرفدار به‌عنوان نشانه‌ای از پذیرش اجتماعی تلقی می‌شود. این ویژگی‌ها، خشونت تصنعی را به پدیده‌ای پیچیده تبدیل کرده که نیازمند تحلیل عمیق از منظر پویایی‌های اجتماعی و فرهنگی فضای سایبری است.

یکی از جنبه‌های کلیدی خشونت تصنعی در چالش‌های پخش زنده، نقش الگوریتم‌های اینستاگرام در تقویت این رفتارها است. الگوریتم‌های سکوها صرفاً ابزارهای فنی نیستند بلکه سازوکارهای هنجارساز هستند که با تنظیم جریان توجه، رفتار کاربران را جهت‌دهی می‌کنند *(Bucher, 2018, p. 45)*. این الگوریتم‌ها که محتوای پرتعامل را در اولویت قرار می‌دهند، به کاربران انگیزه می‌دهند تا رفتارهای غیرعادی یا پرخاشگرانه را به نمایش بگذارند تا در معرض دید مخاطبان بیش‌تری قرار گیرند. این فرایند که به «اقتصاد توجه» در شبکه‌های اجتماعی شهرت‌یافته، کاربران را به‌سمت تولید محتوای جنجالی سوق می‌دهد که گاه به خشونت نمایشی منجر می‌شود؛ برای‌مثال، توهین‌های نمایشی در چالش‌های «روست کردن» یا نمایش‌های خطرناک در چالش‌های فیزیکی، اغلب با هدف کسب لایک و کامنت بیش‌تر انجام می‌شوند؛ اما به‌تدریج به عادی‌سازی رفتارهای پرخاشگرانه در میان نیتیوهای دیجیتال کمک می‌کنند. این پویایی، خشونت تصنعی را به بخشی از فرهنگ دیجیتال تبدیل کرده که فراتر از انگیزه‌های فردی، تحت‌تأثیر ساختارهای سکو شکل می‌گیرد.

تحلیل خشونت تصنعی، نیازمند توجه به نقش ناشناسی نسبی به‌عنوان یک عامل تسهیل‌کننده است. کاربران که اغلب با هویت‌های مجازی یا نام‌های مستعار در چالش‌ها مشارکت می‌کنند، کم‌تر احساس می‌کنند که رفتارهایشان پیامدهای واقعی خواهد داشت و این امر به انجام رفتارهای پرخاشگرانه یا غیرعادی منجر می‌شود. این ناشناسی، همراه با فشار گروهی برای تقلید از محتوای پرطرفدار، به کاربران اجازه می‌دهد تا هنجارهای اجتماعی را نادیده بگیرند و به رفتارهایی روی آورند که در فضای واقعی کم‌تر محتمل است. این ویژگی، خشونت تصنعی را به پدیده‌ای تبدیل کرده که نه‌تنها محصول انتخاب‌های فردی، بلکه نتیجه تعامل پیچیده میان فناوری، فرهنگ دیجیتال و پویایی‌های اجتماعی است.

درک این مفهوم، به‌عنوان پایه‌ای برای تحلیل‌های بعدی، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. خشونت تصنعی در چالش‌های پخش زنده، به‌دلیل ماهیت نمایشی و تعاملی خود، نه‌تنها به بازتولید رفتارهای پرخاشگرانه در فضای سایبری کمک می‌کند بلکه پیامدهای اجتماعی و روانی گسترده‌ای، ازجمله کاهش همدلی و عادی‌سازی خشونت، به‌همراه دارد. این مفهوم‌سازی، چهارچوبی نظری برای تحلیل رفتارهای دیجیتال فراهم می‌آورد و زمینه را برای طراحی راهکارهای کیفی، نظیر آموزش سواد رسانه‌ای، بازسازی هنجارهای دیجیتال و میانجی‌گری ترمیمی، هموار می‌کند که در بخش‌های بعدی این پژوهش بررسی خواهند شد.

در این پژوهش، برای تشخیص «خشونت تصنعی» از دو پدیده مشابه یعنی «طنز و شوخی بی‌آزار» و «خشونت واقعی»، سه معیار قصد و بافت موقعیت، واکنش مخاطبان و هدف و نقش پاداش‌های الگوریتمی به کار رفته است. طنز متقابل سالم زمانی رخ می‌دهد که هدف اصلی ایجاد سرگرمی بدون تحقیر پایدار باشد، هر دو طرف (پخش‌کننده و هدف) به طور داوطلبانه در موقعیت حضور داشته باشند و واکنش مخاطبان متوازن (شامل خنده و تشویق ملایم) باشد؛ اما خشونت تصنعی در لایوهای اینستاگرام با ویژگی‌های زیر شناسایی می‌شود: اول، رفتارهایی مانند توهین یک‌طرفه به فردی که در لایو حضور ندارد یا قادر به پاسخگویی نیست، یا نمایش حرکات خطرناک رانندگی در خیابان شلوغ (همانند چالش «ماشین‌سواری نمایشی»)؛ دوم، هدف اصلی این رفتارها جلب لایک، کامنت و افزایش دنبال‌کننده است، نه سرگرمی متقابل؛ سوم، این رفتارها با دریافت پاداش‌های اجتماعی فزاینده (مثل کامنت‌های «بیش‌تر گاز بده»، «تو خفنی» یا افزایش ناگهانی بینندگان) تقویت می‌شوند، حتی اگر پخش‌کننده آنها را «شوخی» یا «تفریح» بنامد. درمقابل، خشونت واقعی ریشه در خشم آشکار، تعارض شخصی حل‌نشده یا قصد آسیب فیزیکی دارد (مانند تهدید به ضرب‌وجرح، نمایش اسلحه، یا ایجاد جراحت قابل اثبات) که در نمونه‌های مشاهده‌شده این پژوهش هیچ موردی از آن یافت نشد. به‌عبارت روشن‌تر: اگر یک رفتار در لایو با دریافت پاداش‌های دیجیتال (لایک، کامنت تشویقی، افزایش بیننده) همراه باشد، هدف آن جلب توجه باشد، و طرف مقابل فرصت دفاع یا پاسخ برابر نداشته باشد، آن رفتار در چهارچوب این پژوهش «خشونت تصنعی» محسوب می‌شود، حتی اگر پخش‌کننده آن را «شوخی» تلقی کند.

۲. چهارچوب نظری

به‌طور کلی، عوامل پدیدآورنده پرخاشگری سایبری را می توان تقصیر و عدم آگاهی بزه‌دیده، پایین بودن خودکنترلی بزهکار در فضای سایبر، سهولت ارتکاب جرم در این فضا و بی‌اهمیتی مکان جغرافیایی کاربران بیان نمود (حسینی، ۱۴۰۱، ص. ۴۸۹). در خصوص تحلیل خشونت تصنعی در چالش‌های پخش زنده اینستاگرام، چهارچوبی نظری نیاز است که بتواند انگیزه‌های فردی، پویایی‌های گروهی و ساختارهای پلتفرمی را به‌طور یکپارچه تبیین کند. پژوهش حاضر با بهره‌گیری از تلفیقی از نظریه‌های جرم‌شناختی و روان‌شناسی اجتماعی، این پدیده را در **سه لایه خرد، میانه و کلان** سازماندهی می‌کند. این سه لایه به جای انباشت صرف، یک زنجیره علّی منسجم از استعداد فردی تا فشار گروهی و سپس ساختار فناورانه و زمینه فرهنگی ایران را ترسیم می‌کنند.

در **لایه خرد**، دو نظریه به بررسی ویژگی‌های فردی مشارکت‌کنندگان می‌پردازند. نخست، نظریه خودکنترلی پایین *(Gottfredson & Hirschi, 1990)* تبیین می‌کند که چرا نوجوانان با توانایی اندک در مهار تکانه‌های لحظه‌ای، پاداش‌های فوری نظیر لایک، کامنت و افزایش دنبال‌کننده را بر پیامدهای بلندمدت ترجیح می‌دهند. در چالش «ماشین‌سواری نمایشی»، مشاهده شد که کاربر پس از دریافت کامنت «اگر دریفت کنی اسطوره‌ای»، بدون محاسبه خطر، خودرو را در خیابان شلوغ وارد حرکت نمایشی می‌کند. دوم، نظریه فنون خنثی‌سازی *(Sykes & Matza, 1957)* نشان می‌دهد که کاربران چگونه رفتار پرخاشگرانه خود را توجیه می‌کنند. آن‌ها با استفاده از روش‌هایی مانند «انکار آسیب» (این توهین‌ها فقط شوخی است)، «انکار مسئولیت» (همه دارند این کار را می‌کنند) و «محکوم کردن محکوم‌کنندگان»، احساس گناه را از خود دور می‌کنند. برای‌نمونه، مشارکت‌کنندگان پس از توهین‌های نمایشی بلافاصله با خنده یا عبارت «والا شوخی کردم بابا» رفتار خود را خنثی می‌کنند. در این لایه، نظریه فردیت‌زدایی *(Zimbardo, 1969)* نیز نقش مهمی دارد: ناشناسی نسبی در فضای سایبری و تعلق به گروه مجازی، حس هویت فردی و مسئولیت‌پذیری را کاهش می‌دهد و کاربران را به انجام رفتارهایی ترغیب می‌کند که در فضای واقعی مرتکب نمی‌شوند.

در **لایه میانه**، سه نظریه به تحلیل پویایی‌های گروهی و انتقال اجتماعی خشونت

می‌پردازند. نظریه یادگیری اجتماعی *(Bandura, 1977)* فرایند مشاهده و تقلید را توضیح می‌دهد: نوجوان با دیدن یک لایو پربازدید که در آن کاربری با توهین نمایشی یا حرکت خطرناک موفق به جلب هزاران لایک شده است، به‌عنوان یک «الگوی موفق» به تکرار آن رفتار ترغیب می‌شود. در داده‌های ما، کاربرانی که در لایوها توهین می‌کردند اغلب می‌گفتند «فلانی این کار رو کرد، منم می‌کنم». نظریه خرده‌فرهنگ انحرافی *(Cohen, 1955)* نشان می‌دهد که گروه‌های دیجیتال حول چالش‌ها، هنجارهای خاص خود را می‌سازند؛ در این خرده‌فرهنگ‌ها، پرخاشگری نمایشی به‌جای انحراف، نشانه قدرت و پذیرش اجتماعی است. کسی که توهین تندتری بگوید یا حرکت خطرناک‌تری انجام دهد، لقب «بی‌پروا» یا «افسانه» می‌گیرد و فرد سرباززن با کامنت‌های طردکننده‌ای مانند «بزدل» مواجه می‌شود. نظریه فشار عمومی *(Agnew, 1992)* نیز به‌عنوان مکمل، ناکامی‌های اجتماعی در دنیای واقعی را عاملی برای تخلیه در فضای سایبری معرفی می‌کند. در ایران، محدودیت‌های فرهنگی، خانوادگی و اقتصادی، فشارهایی ایجاد می‌کنند که نوجوانان برای جبران آن در لایوها به دنبال تأیید اجتماعی از طریق رفتارهای نمایشی و پرخاشگرانه هستند. برخی شرکت‌کنندگان در چالش «ماشین‌سواری نمایشی» ابراز می‌کردند «توی خونه کسی منو جدی نمی‌گیره، ولی همین‌جا سه هزار تا بیننده دارم».

در **لایه کلان**، سه نظریه به بررسی ساختارهای پلتفرمی و زمینه فرهنگی می‌پردازند. نظریه اقتصاد توجه *(Bucher, 2018)* نشان می‌دهد که الگوریتم اینستاگرام با اولویت دادن به محتوای پرتعامل (لایک و کامنت بالا)، عملاً کاربران را به تولید محتوای جنجالی و خشونت‌آمیز تشویق می‌کند. محتوای توهین‌آمیز ذاتاً تعامل بیش‌تری ایجاد می‌کند؛ بنابراین الگوریتم آن را به کاربران بیش‌تری پیشنهاد می‌دهد. این چرخه بازخوردی، خشونت را به یک راهبرد عقلانی برای دیده شدن تبدیل می‌کند. نظریه انتقال فضا *(Jaishankar, 2008)* برای جامعه بسته ایران اهمیت ویژه‌ای دارد. این نظریه استدلال می‌کند که فضای سایبری به دلیل ناشناسی نسبی، فقدان نظارت مستقیم و کاهش بازدارندگی‌های اجتماعی، محیطی رهایی‌بخش برای بروز رفتارهایی فراهم می‌کند که در دنیای واقعی سرکوب می‌شوند. در ایران با ساختارهای فرهنگی نسبتاً بسته (نظارت اجتماعی بالا، محدودیت در ابراز هویت و شادمانی)، نوجوانی که در خیابان یا مدرسه نمی‌تواند رفتار مهیج انجام دهد، در لایوی با نام مستعار تمام محدودیت‌ها را کنار می‌گذارد. نظریه شکاف دیجیتال نیز در این لایه

قابل طرح است: کاربرانی که سواد رسانه‌ای پایین‌تری دارند، توانایی کم‌تری برای ارزیابی پیامدهای رفتارهای خود دارند و بیش‌تر در دام خشونت تصنعی می‌افتند.

این سه لایه در تعامل با یکدیگر، چهارچوبی یکپارچه ارائه می‌دهند: لایه خرد (خودکنترلی پایین، فنون خنثی‌سازی، فردیت‌زدایی) استعداد فردی را تبیین می‌کند؛ لایه میانه (یادگیری اجتماعی، خرده‌فرهنگ انحرافی، فشار عمومی) گسترش رفتار در گروه و فشار همسالان را روشن می‌سازد؛ لایه کلان (اقتصاد توجه، انتقال فضا، شکاف دیجیتال) نقش الگوریتم‌های سکو و زمینه فرهنگی ایران را نشان می‌دهد.

۳. روش‌شناسی

این پژوهش با رویکرد کیفی و با هدف درک عمیق پدیده «خشونت تصنعی» در چالش‌های پخش زنده اینستاگرام انجام شد. به دلیل نوظهور بودن پدیده و لزوم کشف الگوهای رفتاری نهفته در تعاملات برخط نوجوانان، از تحلیل مضمون به روش براون و کلارک[۱] (۲۰۰۶) در شش مرحله (آشنایی با داده‌ها، کدگذاری اولیه، جستجوی مضامین، بازبینی مضامین، تعریف و نامگذاری مضامین و نگارش گزارش) استفاده گردید. داده‌ها از طریق مشاهده غیرمشارکتی لایوهای عمومی اینستاگرام جمع‌آوری شدند، نمونه‌گیری به صورت هدفمند و با راهبرد حداکثر تنوع انجام شد: ابتدا با جستجوی هشتگ‌های عامیانه و رایج در میان نوجوانان مانند #لایو_خفن، #دوربین_مخفی، #چالش، #دریفت و #ماشین_سواری تعداد ۱۱۷ لایو عمومی شناسایی گردید، سپس با اعمال معیارهای مورد نظر شامل سن ۱۵ تا ۲۰ سال پخش‌کننده (بر اساس اطلاعات رخ‌نما و اظهارات در لایو)، حداقل مدت ۵ دقیقه پخش مداوم، وجود حداقل یک رفتار پرخاشگرانه نمایشی (کلامی یا فیزیکی) که به قصد جلب توجه انجام شده باشد، تعداد ۵۵ لایو به عنوان نمونه نهایی انتخاب شد. واحد تحلیل هر لایو به عنوان یک «وضعیت تعاملی» در نظر گرفته شد که شامل رفتارهای کلامی و غیرکلامی پخش‌کننده (توهین، حرکات نمایشی، رانندگی خطرناک)، کامنت‌های لحظه‌ای مخاطبان (تشویق، سرزنش، درخواست ادامه رفتار) و تغییرات تعداد بینندگان و واکنش‌ها (لایک، کامنت) می‌شد. فرایند کدگذاری به‌صورت دستی انجام شد: در کدگذاری باز، ۲۴۳ کد اولیه استخراج شد (مانند «توهین مستقیم به فرد غایب»، «نمایش دریفت در خیابان شلوغ»، «کامنت بیا بیش‌تر گاز

---

۱. Braun & Clarke

بده»)؛ سپس در کدگذاری محوری، کدهای مشابه در ۱۲ زیرمضمون دسته‌بندی شدند (ازجمله «توهین به مخاطب برای افزایش کامنت» و «توهین به رقیب فرضی» که در زیرمضمون «توهین نمایشی» قرار گرفتند)؛ درنهایت زیرمضمون‌ها در تعامل با چهارچوب نظری به پنج مضمون اصلی (توهین‌های نمایشی، نمایش‌های پرخطر تحت فشار همسالان، عادی‌سازی خشونت از طریق پاداش‌های اجتماعی، رقابت دیجیتال برای دیده شدن و بازتولید هویت‌های پرخاشگرانه) سازماندهی شدند. نکته مهم اینکه **اشباع نظری** پس از تحلیل لایو چهل و چهارم حاصل شد، به‌طوری‌که لایوهای بعدی هیچ مضمون یا زیرمضمون جدیدی به یافته‌ها نیفزودند و تنها داده‌های قبلی را تأیید کردند. برای افزایش اعتبار یافته‌ها قابلیت اعتماد از طریق بررسی همکار (دو جلسه دوساعته با دو متخصص جرم‌شناسی سایبری) تأمین شد؛ همچنین برای اطمینان از بازپس‌نگری، ۳۰٪ از داده‌ها به‌طور مستقل توسط نگارنده دیگر دوباره کدگذاری شد و ضریب توافق بین نگارندگان ۸۶٪ محاسبه گردید.

۴. تحلیل مضـــامین خشـــونت تصـــنعی در لایوهای چالش‌های پخش زنده اینستاگرام

تحلیل مضمون، به دلیل توانایی آن در شناسایی الگوهای معنایی در داده‌های کیفی، برای استخراج مضامین مرتبط با خشونت تصنعی مناسب است. داده‌ها بر اساس معیارهای ارتباط با چالش‌های پخش زنده و حضور رفتارهای پرخاشگرانه انتخاب شدند، تحلیل شدند. این تحلیل پنج مضمون کلیدی را شناسایی کرد: ۱) توهین‌های نمایشی به‌عنوان ابزار جلب توجه، ۲) نمایش‌های پرخطر تحت فشار همسالان، ۳) عادی‌سازی خشونت از طریق پاداش‌های اجتماعی، ۴) رقابت دیجیتال برای دیده شدن و ۵) بازتولید هویت‌های پرخاشگرانه. این مضامین که در تعامل با ویژگی‌های فضای سایبری و ساختارهای فرهنگی بسته ایران شکل گرفته‌اند، با نظریه‌های چهارچوب نظری پیوند خورده و تبیینی جامع از خشونت تصنعی ارائه می‌دهند.

- **توهین‌های نمایشی به‌عنوان ابزار جلب توجه:** این مضمون به رفتارهای کلامی پرخاشگرانه‌ای اشاره دارد که در لایوهای اینستاگرام، به‌ویژه در چالش «ماشین‌سواری نمایشی»، برای افزایش تعاملات و جلب توجه مخاطبان انجام می‌شوند. کاربران، اغلب نوجوانان پسر، با استفاده از الفاظ توهین‌آمیز یا شوخی‌های

تحقیرآمیز علیه دیگر کاربران یا مخاطبان، حضور خود را برجسته می‌کردند؛ برای‌مثال، در یکی از لایوها، کاربری با توهین به کامنت‌های مخاطبان با عباراتی نظیر «تو نمی‌تونی مثل من باشی» واکنش‌های لحظه‌ای مانند لایک و کامنت را افزایش داد. این رفتارها که به‌عنوان «شوخی» توجیه می‌شدند، با نظریه فنون خنثی‌سازی (Sykes & Matza, 1957, p. 122) همخوانی دارند، جایی‌که کاربران با انکار آسیب یا سرگرم‌کننده دانستن رفتارشان، از پذیرش پیامدهای روانی آن شانه خالی می‌کنند. الگوریتم‌های اینستاگرام نیز، با اولویت‌دهی به محتوای پرتعامل، این توهین‌ها را تقویت کرده و به دیده شدن آن‌ها در اکسپلور کمک می‌کنند. در ایران، محدودیت‌های اجتماعی که فرصت‌های ابراز هویت را کاهش داده، این توهین‌های نمایشی را به ابزاری برای خودنمایی در فضای سایبری تبدیل کرده است که با نظریه انتقال فضا تبیین می‌شود.

- **نمایش‌های پرخطر تحت فشار همسالان**: این مضمون به رفتارهای فیزیکی خطرناکی اشاره دارد که در چالش‌های پخش زنده، به‌ویژه در لایوهای «ماشین‌سواری نمایشی»، تحت تأثیر فشار گروهی و نیاز به پذیرش اجتماعی انجام می‌شوند. کاربران با انجام حرکات خطرناک رانندگی، مانند سرعت غیرمجاز یا حرکات نمایشی در خیابان‌های شلوغ، نه‌تنها جان خود و دیگران را به خطر می‌انداختند بلکه این رفتارها را به‌عنوان نشانه‌ای از شجاعت به نمایش می‌گذاشتند. در یکی از لایوها، کاربری با انجام حرکت «دریفت» و دریافت کامنت‌هایی نظیر «تو بهترینی!» به ادامه رفتار پرخطر ترغیب شد. این مشاهدات با نظریه یادگیری اجتماعی (Bandura, 1977, p. 6) همخوانی دارند که بیان می‌کند افراد از طریق مشاهده رفتارهای پاداش‌گیرنده به تقلید از آن‌ها ترغیب می‌شوند. فشار همسالان، به‌ویژه در میان نیتیوهای دیجیتال که به‌دنبال تأیید گروهی هستند، این رفتارها را تقویت می‌کند. در ایران، محدودیت‌های فرهنگی و کمبود فضاهای تفریحی، این نمایش‌های پرخطر را به راهی برای رهایی از نظارت اجتماعی تبدیل کرده است. نظریه خودکنترلی پایین نیز نشان می‌دهد که گرایش به پاداش‌های فوری، مانند تأیید اجتماعی، این رفتارها را در میان نوجوانان تشدید می‌کند.
- **عادی‌سازی خشونت از طریق پاداش‌های اجتماعی**: مضمون مذکور به فرایند پذیرش تدریجی رفتارهای پرخاشگرانه در لایوهای اینستاگرام به‌عنوان بخشی از فرهنگ دیجیتال اشاره دارد. رفتارهای خشونت‌آمیز، مانند توهین‌های نمایشی یا

حرکات پرخطر، با پاداش‌هایی نظیر لایک، کامنت‌های تشویق‌کننده و افزایش دنبال‌کنندگان تقویت شدند. برای‌مثال، در یکی از لایوهای چالش «ماشین‌سواری نمایشی»، کاربری که با سرعت بالا رانندگی می‌کرد و به‌صورت نمایشی به مخاطبان توهین می‌کرد، با کامنت‌هایی مانند «تو پادشاهی!» مواجه شد که رفتارش را مشروعیت بخشید. نظریه اقتصاد توجه این فرایند را تبیین می‌کند که رقابت برای جلب توجه در محیط‌های دیجیتال، کاربران را به تولید محتوای جنجالی سوق می‌دهد. درحقیقت اینستاگرام با دادن هویت مضاعف به کاربران، سبب عقیم‌سازی نظارت حقیقی می‌شود؛ بنابراین کاربران بدون واهمه از نهادهای تعقیب کیفری، ارزش‌های حقیقی را نقض می‌کنند *(مقنی باشی، ۱۴۰۲، ص. ۸)*. الگوریتم‌های اینستاگرام، با ترویج محتوای پربازدید، به عادی‌سازی این رفتارها کمک می‌کنند. نظریه فردیت‌زدایی نیز نشان می‌دهد که ناشناسی نسبی در فضای سایبری، حس مسئولیت‌پذیری را کاهش داده و پذیرش خشونت را تسهیل می‌کند. در ایران، فرهنگ جلب توجه و محدودیت‌های اجتماعی، این فرایند را شدت بخشیده است.

- **رقابت دیجیتال برای دیده شدن**: این مضمون به انگیزه‌های کاربران برای مشارکت در رفتارهای پرخاشگرانه به‌منظور کسب جایگاه در اقتصاد توجه دیجیتال اشاره دارد. در لایوهای مشاهده‌شده، کاربران با انجام رفتارهای غیرعادی یا پرخاشگرانه، مانند توهین‌های نمایشی یا حرکات خطرناک، تلاش می‌کردند تا در میان انبوه محتواهای اینستاگرام دیده شوند. برای‌نمونه، در یکی از لایوها، کاربری با افزایش شدت توهین‌ها و نمایش حرکات خطرناک‌تر در پاسخ به درخواست مخاطبان برای «بیش‌تر گاز دادن»، تعداد بینندگان را به‌سرعت افزایش داد. این رفتارها با نظریه اقتصاد توجه همخوانی دارند که بیان می‌کند توجه در فضای دیجیتال منبعی کمیاب است و کاربران را به تولید محتوای جنجالی ترغیب می‌کند. نظریه فشار عمومی نیز توضیح می‌دهد که فشار برای کسب تأیید اجتماعی و دیده‌شدن، به‌ویژه در میان نوجوانان، به رفتارهای پرخاشگرانه منجر می‌شود *(Agnew, 1992, pp. 47-88)*. در ایران، این رقابت به دلیل محدودیت‌های فرهنگی و اجتماعی که فرصت‌های ابراز هویت را در دنیای واقعی کاهش داده، در فضای سایبری شدت بیش‌تری یافته است که با نظریه انتقال فضا قابل تبیین است.

- **بازتولید هویت‌های پرخاشگرانه**: این مضمون به فرایند شکل‌گیری و تقویت هویت‌های دیجیتال مبتنی بر رفتارهای خشونت‌آمیز در لایوهای اینستاگرام اشاره دارد. کاربران، به‌ویژه نوجوانان، با مشارکت مستمر در چالش‌های پخش زنده و نمایش رفتارهای پرخاشگرانه، هویت‌هایی دیجیتال خلق می‌کردند که پرخاشگری و نمایش‌های خطرناک را به‌عنوان ویژگی‌های کلیدی برجسته می‌کرد. برای‌مثال، در چالش «ماشین‌سواری نمایشی»، کاربرانی که به‌طور مداوم حرکات خطرناک یا توهین‌های نمایشی را به نمایش می‌گذاشتند، به‌عنوان «شجاع» یا «بی‌پروا» شناخته می‌شدند و این هویت توسط مخاطبان با کامنت‌هایی نظیر «تو اسطوره‌ای!» تقویت می‌شد. نظریه خرده‌فرهنگ انحرافی این فرایند را تبیین می‌کند که گروه‌های دیجیتال با هنجارهای متضاد با جامعه اصلی، رفتارهای پرخاشگرانه را تشویق می‌کنند. نظریه یادگیری اجتماعی *(Bandura, 1977, p. 39-41)* نیز نشان می‌دهد که تقلید از این هویت‌های پرخاشگرانه، به‌ویژه زمانی که با پاداش‌های اجتماعی همراه است، به بازتولید آن‌ها کمک می‌کند. در ایران، این هویت‌های پرخاشگرانه به دلیل محدودیت‌های اجتماعی که ابراز هویت‌های متنوع را در دنیای واقعی محدود کرده، در فضای سایبری به‌صورت برجسته‌تری شکل گرفته‌اند.

این مضامین در تعامل با یکدیگر، تبیینی جامع از خشونت تصنعی در چالش‌های پخش زنده ارائه می‌دهند. توهین‌های نمایشی و رقابت دیجیتال، تحت تأثیر الگوریتم‌های اینستاگرام و ناشناسی نسبی، به ابزارهایی برای جلب توجه تبدیل شده‌اند. نمایش‌های پرخطر و بازتولید هویت‌های پرخاشگرانه، از فشار همسالان و نیاز به پذیرش گروهی نشئت گرفته و در بستر لایوهای تعاملی تقویت می‌شوند. عادی‌سازی خشونت، به‌عنوان نتیجه پاداش‌های اجتماعی، این رفتارها را به بخشی از فرهنگ دیجیتال تبدیل کرده و پیامدهای روانی و اجتماعی، مانند کاهش همدلی و افزایش پرخاشگری، را به همراه داشته است *(Eraslan & Kukuoglu, 2019, p. 1)*. در ایران، این پویایی‌ها به دلیل ساختارهای فرهنگی بسته که نظارت اجتماعی را در دنیای واقعی افزایش داده، در فضای سایبری شدت بیش‌تری یافته‌اند. نظریه انتقال فضا این تمایز را تبیین می‌کند، جایی که فضای سایبری به محیطی رهایی‌بخش برای رفتارهای پرخاشگرانه تبدیل شده است.

پیامدهای این مضامین، نگرانی‌هایی برای سیاست‌گذاران و مربیان ایجاد می‌کند.

توهین‌های نمایشی و هویت‌های پرخاشگرانه، به کاهش همدلی و عادی‌سازی پرخاشگری در میان نیتیوهای دیجیتال منجر شده‌اند. نمایش‌های پرخطر، خطر آسیب‌های جسمانی و روانی را افزایش داده و رقابت دیجیتال، فشار روانی بر نوجوانان را تشدید کرده است. در ایران، کمبود آموزش سواد رسانه‌ای و محدودیت‌های فرهنگی، این پیامدها را شدت بخشیده است. این تحلیل، با پر کردن خلأهای پژوهشی در حوزه چالش‌های پخش زنده در ایران، به درک عمیق‌تر خشونت دیجیتال کمک می‌کند.

۵. راهکارهای کاهش خشونت تصنعی در چالش‌های پخش زنده اینستاگرام

خشونت تصنعی در لایوهای چالش‌های پخش زنده اینستاگرام، به‌ویژه در میان نیتیوهای دیجیتال ایرانی، به دلیل سرایت سریع و تأثیرگذاری بر همسالان، رو به گسترش است. برای مهار این پدیده و پیشگیری از گسترش آن، تلفیقی از راهکارهای پیشگیرانه و مداخله‌ای ضروری است که با عوامل زمینه‌ساز خشونت، از جمله فشار همسالان، الگوریتم‌های سکو و فرهنگ بسته ایران، تناسب داشته باشند.

یکی از راهکارهای پیشگیرانه، تقویت مشارکت اجتماعی شهروندان از طریق بازنگری سیاست‌های فیلترینگ و تشویق مداخله فعال کاربران است. تحلیل کیفی نشان داد که توهین‌های نمایشی و عادی‌سازی خشونت در لایوهای چالش‌هایی مانند «ماشین‌سواری نمایشی» به دلیل کاهش حضور کاربران بزرگسال و پایبند به هنجارهای اجتماعی تشدید شده است. مطالعات نشان می‌دهند که پس از فیلترینگ اینستاگرام در ایران، سهم کاربران بالای ۵۰ سال از ۲۷ درصد در سال ۱۴۰۰ به ۱۷ درصد در سال ۱۴۰۲ کاهش یافته است *(مرکز ملی افکارسنجی دانشجویان، ایسپا، ۱۴۰۲)*. این تغییر بافت اجتماعی، به افزایش محتوای پرخاشگرانه و عامه‌پسند، نظیر نفرت‌پراکنی و خشونت، منجر شده است. فیلترینگ، به جای محدود کردن انحرافات، با کاهش مشارکت کاربران مسئولیت‌پذیر، نظارت اجتماعی را تضعیف کرده است *(حاجی‌ده‌آبادی و همکاران، ۱۴۰۱، ص ۸۸)*؛ بنابراین، فیلترینگ‌زدایی هدفمند، همراه با سیاست‌های تشویقی برای جلب کاربران بزرگسال، می‌تواند فضای سایبری را متعادل کند. در این‌راستا، ایده «همتا–سپاری نظارت» نیز قابل طرح است: به جای نظارت عمودی و رسمی (پلیس سایبری یا والدین)، گروه‌های همسالان با آموزش «سفیران دیجیتال مثبت» می‌توانند به‌صورت غیرتهاجمی و از طریق دایرکت یا چالش‌های جایگزین،

هنجارهای درون‌گروهی را بازتعریف کنند. بر اساس نظریه خرده‌فرهنگ انحرافی، تغییر هنجار از درون خود خرده‌فرهنگ دیجیتال بسیار کارآمدتر از تحمیل بیرونی است. این سفیران ضمن تولید محتوای مثبت، با تذکر خصوصی و دوستانه به اعضای گروه (مثلاً «این کار ممکنه بهت آسیب بزنه، نکن») می‌توانند بدون ایجاد طردشدگی، رفتارهای پرخطر را کاهش دهند. نظریه مداخله ناظران *(Darley & Latané, 1968)* نشان می‌دهد که در محیط‌های دیجیتال با تعداد بالای ناظران، احساس مسئولیت فردی کاهش می‌یابد. برای رفع این مشکل، کارزارهای آگاهی‌بخشی می‌توانند کاربران را به گزارش محتوای خشونت‌آمیز یا تعامل سازنده در لایوها ترغیب کنند. در ایران، نهادهایی مانند شورای عالی فضای مجازی می‌توانند با همکاری اینفلوئنسرها و سازمان‌های مردم‌نهاد، مشارکت فرهنگی کاربران را تقویت کرده و ابزارهای اینستاگرام، مانند گزارش محتوا یا واکنش‌های مثبت، را برای کنترل خشونت به کار گیرند.

راهکار پیشگیرانه دیگر، آموزش سواد رسانه‌ای برای نوجوانان و والدین است که به مضامین رقابت دیجیتال و هویت‌های پرخاشگرانه پاسخ می‌دهد. عدم آگاهی از پیامدهای رفتارهای برخط، کاربران را به تولید محتوای پرخاشگرانه برای جلب توجه سوق می‌دهد. برنامه‌های آموزشی که مهارت‌هایی نظیر ارزیابی انتقادی محتوا، مدیریت فشار همسالان و درک الگوریتم‌های سکو را تقویت می‌کنند، می‌توانند این رفتارها را تعدیل کنند. در ایران، با توجه به شکاف نسلی در سواد دیجیتال، وزارت آموزش و پرورش و سازمان‌های غیردولتی می‌توانند دوره‌های سواد رسانه‌ای را در مدارس و سکوهای برخط ادغام کنند *(سلیمی و دیگران، ۱۴۰۲، ص. ۶۴)*. برای‌مثال، کارگاه‌هایی که به نوجوانان آموزش می‌دهند چگونه از مشارکت در چالش‌های پرخطر اجتناب کنند یا چگونه محتوای مثبت تولید کنند، می‌توانند رقابت دیجیتال را به مسیر سازنده هدایت کنند. آموزش والدین برای نظارت بر فعالیت‌های برخط فرزندان و گفت‌وگو درباره خطرهای چالش‌های پخش زنده نیز ضروری است. در تکمیل این رویکرد، می‌توان از ایده «ضدالگوهای ناموفق» بهره جست. بر اساس نظریه یادگیری اجتماعی بندورا، مشاهده الگوهای تنبیه‌شده (یا الگوهایی که دچار پیامد منفی می‌شوند) به همان اندازه الگوهای موفق در تغییر رفتار مؤثر است؛ بنابراین، تولید و توزیع کلیپ‌های کوتاه از پیامدهای واقعی خشونت تصنعی (تصادفات رانندگی، جراحات، محکومیت‌های قضایی) توسط اینفلوئنسرهای محبوب نوجوانان می‌تواند تصویر جذابیت

خشونت را تخریب کرده و همذات‌پنداری با قربانیان را افزایش دهد.

ترویج چالش‌های مثبت به‌عنوان جایگزینی برای چالش‌های خشونت‌آمیز، راهکار پیشگیرانه دیگری است که به بازسازی هویت‌های دیجیتال کمک می‌کند. مضمون هویت‌های پرخاشگرانه نشان داد که کاربران با مشارکت در چالش‌های پرخاشگرانه، هویت‌هایی مبتنی بر خشونت خلق می‌کنند. طراحی چالش‌های پخش زنده که رفتارهای سازنده، مانند فعالیت‌های هنری، ورزشی یا خیرخواهانه را ترویج می‌کنند، می‌تواند این هویت‌ها را به سمت ارزش‌های مثبت هدایت کند. در همین‌راستا، تأمین نیاز نوجوانان به هیجان و جذابیت از طریق «شادی‌آفرینی هدفمند و طراحی تجارب لذت‌بخش جمعی» به عنوان یک راهکار پیشگیرانه مثبت و جامعه‌محور مطرح می‌شود. یافته‌های این پژوهش نشان داد که بسیاری از نمایش‌های پرخطر و خشونت تصنعی، واکنشی به «گرسنگی هیجانی» و کمبود فضاهای شاد، ایمن و هیجان‌آفرین در زیست‌جهان واقعی نوجوانان ایرانی است. نظریه فشار عمومی *(Agnew, 1992)* به روشنی تبیین می‌کند که ناکامی در دستیابی به تجارب لذت‌بخش و تأییدشده اجتماعی می‌تواند افراد را به سوی رفتارهای انحرافی برای کسب هیجان و رهایی از فشار روانی سوق دهد. بر این‌اساس، طراحی و گسترش تجارب شاد، ایمن و رقابت‌آمیز در فضای واقعی و نیمه‌واقعی (مانند جشنواره‌های ورزشی خیابانی با داوری عمومی، رقابت‌های بازی‌های ویدیویی همزمان با پخش زنده، چالش‌های هنری گروهی با جایزه همکاری، یا رویدادهای موسیقی محلی با امکان تعامل مجازی) می‌تواند نیاز به برانگیختگی مثبت را در بستری سالم و نظارت‌شده تأمین کند و میل به جستجوی هیجان‌های خطرناک در لایوها را کاهش دهد. به عبارت‌دیگر، رقابت برای «دیده‌شدن» باید از مسیر دریفت و توهین به مسیر خلاقیت، شوخ‌طبعی سالم و همکاری گروهی هدایت شود. در کنار این، ایده «امتیازدهی معکوس» نیز قابل اجراست: به جای رقابت برای کسب لایک از طریق خشونت، سازوکار امتیازدهی معکوس طراحی شود که در آن کاربرانی که خشونت تصنعی را گزارش می‌دهند، به بزه‌دیدگان همدلی می‌کنند یا در چالش‌های مثبت شرکت می‌جویند، امتیازهایی کسب می‌کنند که قابل تبدیل به مزایای نمادین (نشان ویژه در رخ‌نما) یا مادی (تخفیف در سرویس‌های برخط) است. این راهکار، ساختار پاداش را از تولید محتوای جنجالی به سمت کنش‌های همدلانه تغییر جهت می‌دهد و از ظرفیت خود اقتصاد توجه برای بازدارندگی استفاده می‌کند. نظریه خرده‌فرهنگ انحرافی از این رویکرد

حمایت می‌کند؛ زیرا تغییر هنجارهای گروه‌های دیجیتال می‌تواند رفتارهای انحرافی را کاهش دهد. در ایران، سازمان‌های فرهنگی مانند کانون‌های جوانان یا صداوسیما می‌توانند با همکاری اینفلوئنسرها، چالش‌هایی مانند «چالش خلاقیت محلی» یا «چالش همدلی» را راه‌اندازی کنند.

در سطح مداخله‌ای، اصلاح الگوریتم‌های شبکه‌های اجتماعی برای کاهش ترویج محتوای پرخاشگرانه ضروری است. مضامین عادی‌سازی خشونت و رقابت دیجیتال نشان دادند که الگوریتم‌های اینستاگرام، با اولویت‌دهی به محتوای پربازدید، رفتارهای خشونت‌آمیز را تقویت می‌کنند. سکوها می‌توانند از ابزارهای هوش مصنوعی برای شناسایی و کاهش نمایش محتوای خشونت‌آمیز استفاده کنند. یک ایده نوین در این زمینه «بازخورد تأخیری» است: الگوریتم به‌جای نمایش لحظه‌ای لایک و کامنت برای محتوای حاوی خشونت تصنعی، این پاداش‌های اجتماعی را با تأخیر (مثلاً ۲۴ ساعت) به کاربر نشان دهد. این تأخیر، ارتباط علّی میان رفتار پرخاشگرانه و پاداش فوری را قطع می‌کند و ازآنجاکه نظریه خودکنترلی پایین *(Gottfredson & Hirschi, 1990)* نشان می‌دهد کاربران به‌شدت به تقویت آنی وابسته‌اند، حذف این تقویت می‌تواند انگیزه تکرار خشونت را کاهش دهد. نظارت هوشمند بر محتوای لایوها راهکار مداخله‌ای دیگری است که به مضامین توهین‌های نمایشی و نمایش‌های پرخطر پاسخ می‌دهد. در اینجا، ایده «ساعت خاموش لایو» قابل پیاده‌سازی است: بر اساس داده‌های این پژوهش که نشان می‌دهد بسیاری از لایوهای خشونت‌آمیز در ساعات پایانی شب (۱۰ تا ۲ بامداد) و همزمان با کاهش نظارت والدین انجام می‌شوند، پیشنهاد می‌گردد سکو برای کاربران زیر ۱۸ سال قابلیت پخش زنده را در بازه زمانی معین (مثلاً ۱۲ تا ۵ بامداد) به حالت تعلیق درآورد یا آن را منوط به تأیید یک حساب کاربری بزرگسال کند. این راهکار که مبتنی بر نظریه انتقال فضا و نقش نظارت فیزیکی در بازدارندگی است، بی‌آنکه نیاز به فیلترینگ گسترده داشته باشد، یکی از مهم‌ترین بسترهای زمانی خشونت را مسدود می‌کند. شبکه‌های اجتماعی همچنین می‌توانند ابزارهای نظارتی مبتنی بر هوش مصنوعی را برای شناسایی رفتارهای پرخاشگرانه در لحظه توسعه دهند و هشدارهایی به کاربران یا تعلیق موقت لایوها ارائه کنند. لکن باید این واقعیت را در نظر داشت که برای صاحبان سکوها و به‌طور کلی در عرصه تجارت تمرکز بر کاهش زیان است و نه کاهش جرم *(پیس، ۱۳۹۳، ص. ۵۸۷)* و برای صاحبان شبکه اینستاگرام نیز تعداد افرادی که از

اینستاگرام خارج می شوند، اهمیت بیش‌تری از تعداد افرادی که بزه‌دیده می شوند دارد. با این‌حال، پلیس سایبری می‌تواند با سکوها و از جمله اینستاگرام همکاری کنند تا سیاست‌های مفید و موثر هرچه بیش‌تر اجرایی شوند.

درنهایت، واکنش‌های قضایی فوری برای افزایش هزینه‌های خشونت تصنعی ضروری است. مضمون رقابت دیجیتال نشان داد که کاربران، با محاسبه عقلانی هزینه-فایده، رفتارهای پرخاشگرانه را به دلیل نبود واکنش انتخاب می‌کنند. در ایران، فقدان واکنش به خشونت‌های اینستاگرامی، حتی کاربران خطرگریز را به مشارکت ترغیب کرده است. برای درهم شکستن این محاسبه، واکنش‌های فوری با اقدامات تربیتی قضائی لازم است. قانون کیفری ایران برای بزهکاری نوجوانان نهادهای ارفاقی مانند اقدامات تربیتی را پیش‌بینی کرده است *(رایجیان و دیگران، ۱۴۰۱، ص. ۲۹)*. نظریه بازدارندگی از این رویکرد حمایت می‌کند؛ زیرا افزایش حتمیت واکنش، هزینه‌های رفتار را بالا می‌برد. در عین‌حال، واکنش‌ها باید متناسب و ترمیمی باشند تا از برچسب‌زنی منفی به نوجوانان جلوگیری شود. نهادهایی مانند قوه قضائیه و پلیس سایبری می‌توانند این واکنش‌ها را با همکاری مدارس و خانواده‌ها اجرا کنند. این مجموعه راهکارها، با تلفیق مشارکت اجتماعی، آموزش، بازسازی فرهنگی، اصلاحات الگوریتمی، نظارت هوشمند، شادی‌آفرینی و واکنش‌های قضایی-ترمیمی، رویکردی چندوجهی برای مهار خشونت تصنعی در چالش‌های پخش زنده اینستاگرام ارائه می‌دهند و با توجه به محدودیت‌های فرهنگی ایران، می‌توانند به بازسازی فرهنگ دیجیتال مثبت کمک کنند.

نتیجه‌گیری

خشونت تصنعی در چالش‌های پخش زنده اینستاگرام پدیده‌ای نوین، ناشناخته و شبکه‌ای از رفتارهای به‌هم‌پیوسته است که هر مؤلفه‌ای آن دیگری را تغذیه و تقویت می‌کند. در مرکز این شبکه، کنش‌های کلامی نمایشی قرار دارند که در ظاهر با عنوان «شوخی» توجیه می‌شوند؛ اما در عمل با هدف جلب توجه، دریافت تأیید فوری و افزایش شمار مخاطبان طراحی می‌گردند. مخاطبان با ارائه بازخوردهای تشویقی فوری، نه‌تنها این کنش‌ها را تأیید می‌کنند بلکه به تداوم و تشدید آنها دامن می‌زنند. این پاداش‌های اجتماعی لحظه‌ای، به‌تدریج مرز میان رفتار سرگرم‌کننده و رفتار آسیب‌زا را محو می‌سازند و زمینه را برای عادی‌سازی خشونت فراهم می‌آورند؛ فرایندی که طی آن کاربران دیگر کنش‌های

پرخاشگرانه را یک انحراف نمی‌بینند بلکه آنها را جزئی عادی از فرهنگ تعامل در لایوها تلقی می‌کنند.

در کنار کنش‌های کلامی نمایشی، رفتارهای فیزیکی خطرناک نیز پدیدار می‌شوند. این رفتارها به ندرت خودجوش انجام می‌گیرند و غالباً در پاسخ به درخواست مستقیم مخاطبان و تحت فشار هنجارهای گروهی شکل می‌یابند. فشار همسالان چنان نیرومند است که افراد حتی با آگاهی از پیامدهای منفی احتمالی، تن به این کنش‌های پرخطر می‌دهند تا از طردشدگی توسط گروه در امان بمانند. همین فشار گروهی، همراه با میل به کسب تأیید اجتماعی، رقابتی فراگیر برای دیده‌شدن را دامن می‌زند. کاربران در مسابقه‌ای نانوشته شرکت می‌کنند که در آن هرچه کنش نمایشی تندتر و غیرعادی‌تر باشد، پاداش اجتماعی بیش‌تری به همراه خواهد آورد. این رقابت به‌سرعت خشونت را افراطی می‌کند و کاربران را به سمت تولید محتوای جنجالی‌تر سوق می‌دهد.

درنهایت، این چرخه معیوب به بازتولید هویت‌های مبتنی بر پرخاشگری می‌انجامد. کاربرانی که به‌طور مداوم در لایوها کنش‌های نمایشی پرخاشگرانه از خود بروز می‌دهند، به‌تدریج با ویژگی‌هایی همچون شجاعت، بی‌پروایی یا قدرت نمادین شناخته می‌شوند. مخاطبان از آنان انتظار رفتارهای تندتری پیدا می‌کنند و خود کاربران نیز این هویت پرخاشگرانه را درونی می‌سازند. بدین‌ترتیب، هویت دیجیتال جدید، خشونت را از یک کنش موقعیتی به یک ویژگی پایدار شخصیتی تبدیل می‌کند و بازگشت به هنجارهای اجتماعی متعارف را دشوار می‌نماید.

در جامعه ایران، این پویایی‌ها با شدت بیش‌تری عمل می‌کنند. محدودیت‌های اجتماعی و فرهنگی در فضای واقعی، ازجمله نظارت فشرده، کمبود فضاهای شاد و ایمن برای تخلیه هیجانات، و محدودیت در کانال‌های مشروع ابراز هویت، نوجوانان را به سمت فضای مجازی به عنوان عرصه رهایی‌بخش سوق می‌دهد. ناشناسی نسبی در محیط‌های برخط و نبود نظارت مستقیم بزرگسالان، حس مسئولیت‌پذیری را کاهش می‌دهد و به کاربران اجازه می‌دهد رفتارهایی را بروز دهند که در فضای واقعی هرگز مرتکب نمی‌شوند. الگوریتم‌های سکو نیز با اولویت دادن به محتوای پرتعامل، همین لایوهای خشونت‌آمیز را پررنگ‌تر نشان می‌دهند و چرخه را شتاب می‌بخشند. حاصل نهایی، شبکه‌ای از رفتارهای به‌هم‌تنیده است که در آن کنش‌های کلامی نمایشی، رفتارهای فیزیکی پرخطر، رقابت برای

دیده شدن و بازتولید هویت‌های پرخاشگرانه یکدیگر را تقویت کرده و خشونت تصنعی را به مسئله‌ای جمعی و ساختاری تبدیل می‌کنند، نه صرفاً یک انحراف فردی.

راهکارهای پیشنهادی این پژوهش، با هدف مهار خشونت تصنعی و بازسازی هنجارهای دیجیتال، رویکردی چندوجهی و مبتنی بر سه سطح پیشگیرانه، مداخله‌ای و ترمیمی را دنبال می‌کنند. در سطح پیشگیرانه، افزون بر آموزش سواد رسانه‌ای به نوجوانان و والدین (با تأکید بر ارزیابی انتقادی محتوا و مدیریت فشار همسالان)، ترویج چالش‌های مثبت و شادی‌آفرینی هدفمند به عنوان جایگزین هیجان‌های خطرناک قرار گرفته است. طراحی تجارب لذت‌بخش جمعی در فضای واقعی (نظیر جشنواره‌های ورزشی خیابانی یا مسابقات بازی‌های ویدیویی همزمان با پخش زنده) می‌تواند نیاز به برانگیختگی مثبت را در بستری سالم تأمین کرده و میل به جستجوی هیجان در لایوهای خشونت‌آمیز را کاهش دهد. همچنین بازنگری سیاست‌های فیلترینگ به‌منظور افزایش حضور کاربران بزرگسال و مسئولیت‌پذیر، همراه با ایده «همتا-سپاری نظارت» (آموزش سفیران دیجیتال مثبت در گروه‌های همسالان) نظارت اجتماعی را تقویت کرده و فضای سایبری را متعادل می‌کند. در سطح مداخله‌ای، اصلاح سازوکارهای سکو از طریق «بازخورد تأخیری» (قطع ارتباط لحظه‌ای میان رفتار پرخاشگرانه و پاداش اجتماعی) و «ساعت خاموش لایو» (تعلیق پخش زنده برای کاربران زیر ۱۸ سال در ساعات پایانی شب) فرایند عادی‌سازی خشونت را مختل می‌سازد. نظارت هوشمند مبتنی بر هوش مصنوعی نیز می‌تواند با شناسایی لحظه‌ای توهین‌های نمایشی یا حرکات خطرناک، از تداوم لایوهای خشونت‌آمیز جلوگیری کند. در سطح ترمیمی، میانجی‌گری ترمیمی با گردهم‌آوردن مرتکبان و بزه‌دیدگان، حس مسئولیت‌پذیری و همدلی را تقویت می‌کند. در کنار آن، فراهم کردن فضاهای کنترل‌شده برای تخلیه هیجان (ورزشگاه‌ها، بازی‌های ویدیویی با خشونت محدود) و واکنش‌های فوری قضائی-تربیتی (مانند نشست‌های خانوادگی یا اقدامات تربیتی پیش‌بینی‌شده در قانون مجازات اسلامی) هزینه‌های رفتارهای پرخاشگرانه را افزایش داده و از سرایت آن‌ها جلوگیری می‌کند. ایده «امتیازدهی معکوس» نیز با تغییر ساختار پاداش از خشونت به کنش‌های همدلانه، ظرفیت اقتصاد توجه را برای بازدارندگی به‌کار می‌گیرد. این مجموعه راهکارها با توجه به ویژگی‌های فرهنگی ایران (نظارت اجتماعی بالا، کمبود فضاهای تفریحی رسمی، شکاف دیجیتال نسلی) طراحی شده‌اند تا تعادلی بین کنترل و آزادی ایجاد

کرده و زمینه‌ساز بازسازی فرهنگ دیجیتال مثبت شوند.

نتیجه و نظریه نهای این پژوهش آن است که خشونت تصنعی در چالش‌های پخش زنده اینستاگرام، پدیده‌ای چندلایه و پیچیده است که نمی‌توان آن را صرفاً با سرکوب یا فیلترینگ حل کرد. راهکارهای مؤثر باید به‌طور همزمان لایه خرد (توانمندسازی فردی و سواد رسانه‌ای)، لایه میانه (تغییر هنجارهای گروهی و همتا-سپاری) و لایه کلان (اصلاح الگوریتم‌ها، بازنگری در سیاست‌های فیلترینگ، و ایجاد فرصت‌های شاد و هیجان‌آفرین در فضای واقعی) را پوشش دهند. در جامعه ایران که با محدودیت‌های فرهنگی و نظارت اجتماعی بالا مواجه است، فضای سایبری به عرصه‌ای برای تخلیه هیجانات سرکوب‌شده تبدیل شده و خشونت تصنعی یکی از پیامدهای آن است. از این‌رو، سیاست جنایی پیشگیرانه در این حوزه نمی‌تواند صرفاً بر مجازات یا فیلتر متمرکز باشد بلکه باید به بازسازی فرهنگ دیجیتال مثبت، تقویت سرمایه روانی نوجوانان و ایجاد کانال‌های مشروع برای کسب هویت و تأیید اجتماعی بیندیشد. این پژوهش گامی در این مسیر بود و امید است که یافته‌ها و راهکارهای آن بتواند زمینه‌ساز مطالعات گسترده‌تر و سیاست‌گذاری‌های مؤثرتر در جهت کاهش آسیب‌های دیجیتال در میان نسل جوان ایران قرار گیرد.

منابع

پیس، کین (۱۳۹۳). *آینده پیشگیری از جرم، دانش‌نامه بزه‌دیده‌شناسی و پیشگیری از جرم*، برگردان: مهدی صبوری‌پور، زیر نظر علی حسین نجفی ابرندآبادی، تهران: میزان.

حاجی ده‌آبادی، محمدعلی؛ سلیمی، احسان و دهقانی، پرویز (۱۴۰۱). پالایش محتوا در سنجه حق‌های بنیادین و رهیافت‌های جرم‌شناختی؛ نقد وضع موجود و درآمدی بر وضعیت مطلوب، *حقوق فناوری‌های نوین*، شماره ۶، ۹۴-۷۸.

حسینی، مهدی (۱۴۰۱). *پرخاشگری سایبری، دانشنامه رفتار سایبری*، تهران: میزان.

رایجیان اصلی، مهرداد و رزاقی موسوی، سیدسجاد (۱۴۰۱). پاسخ‌های اصلاحی-بازپرورانه به کودکان و نوجوانان بزهکار در نظام کیفری ایران، *فصلنامه دین و قانون*، شماره ۳۶، ص ۵۱-۲۷.

سلیمی، احسان؛ شیری، ندا و فرخی‌نیا، سیمین (۱۴۰۲). خودنمایی دیجیتال نیتیوها در اینستاگرام: تحلیل فرایند، علل واگیری و تدابیر پیشگیری، *حقوق فناوری‌های نوین*، ۴

(۸)، ۵۳-۶۷.

مقنی باشی، محمد (۱۴۰۲). *نقش شبکه اجتماعی اینستاگرام در تحول مجازات (توسعه و کاربست نظریه فوکو)*، رساله دکتری، دانشگاه فردوسی مشهد.

مرکز ملی افکارسنجی دانشجویان، ایسپا، ۱۴۰۲

Agnew, R. (1992). Foundation for a general strain theory of crime and delinquency. *Criminology*, 30(1), 47–88.

Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.

Bandura, A. (2018). Toward a psychology of human agency: Pathways and reflections. *Perspectives on Psychological Science*, 13(2), 130–136.

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.

Bucher, T. (2018). *If... Then: Algorithmic power and politics*. Oxford University Press.

Cohen, A. K. (1955). *Delinquent boys: The culture of the gang*. Free Press.

Darley, J. M., & Latané, B. (1968). Bystander intervention in emergencies: Diffusion of responsibility. *Journal of Personality and Social Psychology*, 8(4), 377–383.

Eraslan, L., & Kukuoglu, A. (2019). Social relations in virtual world and social media aggression. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 11(2), 1–11.

Gottfredson, M. R., & Hirschi, T. (1990). *A general theory of crime*. Stanford University Press.

Jaishankar, K. (2008). Space transition theory of cybercrimes. In F. Schmalleger & M. Pittaro (Eds.), *Crimes of the Internet* (pp. 283–301). Pearson Prentice Hall.

Sykes, G. M., & Matza, D. (1957). Techniques of neutralization: A theory of delinquency. *American Sociological Review*, 22(6), 664–670.

Zimbardo, P. G. (1969). The human choice: Individuation, reason, and order versus deindividuation, impulse, and chaos. In W. J. Arnold & D. Levine (Eds.), *Nebraska Symposium on Motivation* (Vol. 17, pp. 237–307). University of Nebraska Press.