**مطالعه رابطه بین میزان و نوع انجام بازی‌های رایانه‌ای با میزان پرخاشگری در دانش‌آموزان سیکل دوم شهرستان نقده با تأکید بر میزان حمایت اجتماعی ادراک شده به عنوان متغیر میانجی**

**نگارش**

**دکتر مهران صمدی\*1**

**نگین حاتمی2**

1. **عضو هیأت علمی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تبریز، گروه ارتباطات اجتماعی؛ تبریز -ایران**

M\_samadi426@yahoo.com **2- دانشجوی دکتری تخصصی علوم ارتباطات اجتماعی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تبریز-ایران**negin1986\_h@yahoo.com

**چکیده**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| يكي از مهم ترين پديده هاي اجتماعی در ساليان اخير، بازي هاي رايانه اي هستند كه با سرعتي روزافزون جاي خود را در ميان نوجوانان باز كرده اند و با بهره گيري از فناوري هاي نوين، هر روز بيش از پيش با زندگي کاربران عجين شده اند. مهم ترين نكته مورد بحث در مورد اين بازي ها، محتواي خشونت آميز آنهاست كه مي تواند کاربران را به نحو عميقي تحت تاثير قرار دهد و بازتاب هاي بيروني ناهنجاري را موجب شود. هدف اصلی تحقیق حاضر مطالعه رابطه بین میزان و نوع انجام بازی‌های رایانه‌ای با میزان پرخاشگری در دانش‌آموزان سیکل دوم شهرستان نقده با تأکید بر میزان حمایت اجتماعی ادراک شده به عنوان متغیر میانجی است. برای انجام این تحقیق تعداد 317 دانش آموز به عنوان حجم نمونه انتخاب شدند. داده های گردآوری شده از طریق پرسشنامه به وسیله نرم افزار spss و مدل معادلات ساختاریLisrel مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. نتایج تحقیق نشان داد که بین مدت زمان استفاده از بازی های رایانه ای، انجام بازی های رایانه ای و اعتیاد به اینترنت رابطه مثبت و معنی داری وجود دارد. همچنین نتایج نشان داد که بین ادراک حمایت اجتماعی و میزان پرخاشگری رابطه منفی وجود دارد.  واژگان کلیدی: دانش آموزان، پرخاشگری، اعتیاد به اینترنت، بازی های رایانه ای  مقدمه  امروزه استفاده از فن‌آوري، يک مؤلفه فراگير و نافذ در جامعه مدرن مي‌باشد. به موازات پيشرفت و تغيير در فن‌آوري، ابزارهاي سرگرمي دانش‌آموزان و ترجيحاً اوقات فراغت آن‌ها تغيير كرده است. بهبود كيفيت و تنوع بازي‌ها و برخورداري از ويژگي‌هاي خاصي چون هيجان‌انگيز بودن و سرگرم‌كنندگي باعث گسترش روزافزون اين رسانه در ميان جامعه، خصوصاً در بين نوجوانان شده است. با وجود آن که تعداد زیادی از بازی های آموزشی، ورزشی و راهبردی نیز در بازار عرضه می گردد، اما پرطرفدارترین آنها، بازی های خشونت آمیز هستند (Bartholow & Anderson, 2002).بازي‌هاي ويديويي و رايانه‌اي داراي تأثيرات منفي و مثبت بر رشد كودكان و نوجوانان است. از اثرات مثبت مي‌توان به مهارت‌هاي تصور و خيال، هماهنگي چشم و دست، تقويت تفكر انتزاعي اشاره كرد، در حالي كه تأثيرات منفي ممكن است شامل اختلال بينايي، سردرد، گرايش به خشونت، تغيير شخصيت، رفتارهاي ضد اجتماعي، شكست تحصيلي و اعتياد باشند (حاج خدادادی، 1393، 120). از این رو مطالعه و بررسي پرخاشگري با هدف انجام تمهيدات و روش‌هاي لازم براي مهار و پيشگيري از آن ضروري است (پورآوری و همکاران، 1395، 105).  در اين خصوص پژوهشگران به عواملي مانند ويژگي‌هاي گوناگون فردي، خانوادگي و محيطي افراد به عنوان عوامل مداخله‌گر در تأثيرپذيري از خشونت رسانه‌اي اشاره مي‌كنند. (حسيني انجداني، 1387، 82). رئيس سازمان بهداشت ايالات متحده امريكا، بازي‌هاي رايانه‌اي را جزء سه عامل اصلي خشونت‌هاي خانوادگي ناميده است (آذری، 1387، 127).بنابراین گسترش بازي‌هاي رايانه‌اي، نگراني‌هاي ناشي از تأثيرات منفي آن‌ها را افزايش داد و نو بودن اين پديده و راه‌يابي آن به خصوصي‌ترين حيطه زندگي افراد، بخصوص كودكان و نوجوانان، مسئوليت تربيتي خانواده‌ها را سنگين‌تر ساخت، زيرا يكي از مؤثرترين عملكردهاي بازي‌هاي خشن رايانه‌اي، تحريك گرايش‌هاي تهاجمي با توجه به نظريه‌هاي اجتماعي فراگيري است. (آذری، 1387، 122). در واقع عملكرد ضعيف خانواده در ايجاد فضاي مناسب ارتباط و همدلي با فرزندان مي‌تواند فرزندان را جهت كسب محبت، همبستگي و ارضاء نيازهاي عاطفي و اجتماعي به بيرون از فضاي عاطفي خانواده سوق دهد (حاج خدادادی و همکاران، 1393، 132). بنابراین ادراك حمايت اجتماعي مثبت می‌تواند در حفظ سلامتی افراد و کاهش آثار منفی فشارهاي فراوان ناشی از محیط و جامعه نقش مهمی داشته باشد (منصوریان و همکاران، 1393، 2) با توجه به نگرانی های یاد شده بدین منظور پژوهش حاضر با هدف بررسی رابطه میزان و نوع بازی‌های رایانه‌ای با میزان پرخاشگری در دانش‌آموزان سیکل دوم شهرستان نقده با تأکید بر میزان حمایت اجتماعی ادراک شده به عنوان متغیر میانجی انجام گردید.  مبانی نظری و پیشینه تحقیق  مبانی نظری پژوهش مشتمل بر 3 موضوع بازی‌های رایانه‌ای، پرخاشگری و حمایت اجتماعی ادراک شده و گزیده‌ای از پیشینه تحقیقات انجام شده می‌باشد که در ادامه به توضیح آن‌ها می‌پردازیم.  اندرسون و همکاران او در پژوهشی بر روی 430 دانش‏آموز سال سوم، چهارم و پنجم دبستان دریافتند که دانش‏آموزانی که بیشتر به بازی‏های رایانه‏ای خشن می‏پردازند، در مقایسه با سایر دانش‏آموزان، رفتارهای تهاجمی و پرخاشگری کلامی و فیزیکی بیشتری دارند (Anderson & et al., 2007). همچنین پژوهش ‏های کلین و کیپرس (Klin & keeprs, 1991)، پین و کولول (Payne and Colewell, 2000)، اندرسون و دیل (Anderson and Dill, 2000)، جنتیله و همکارانش (Gentile & et al., 2004) و اندرسون و بوشمن (Anderson & Bushman , 2001) اثبات می کنند که افرادی که به طور افراطی از بازی ‏های رایانه‏ای استفاده می‏کنند، رفتارهای خشونت ‏آمیز بیشتری نسبت به کسانی از خود نشان می دهند که از این بازی ‏ها کم‏ تر استفاده می‏کنند.  از سوی دیگر چان و رابنویتز (Chan & Rabinowitz, 2006) در پژوهشی با عنوان «تجزیه و تحلیل مقطعی از بازی ‏های ویدئویی و علایم اختلال کمبود توجه بیش ‏فعالی در کودکان و نوجوانان» به مطالعه رفتار دانش‏آموزان کلاس نهم و دهم دبیرستان پرداختند و نشان دادند که نوجوانانی که بیش از یک ساعت از این بازی‏ها استفاده می کنند، از علایم اختلال بیش‏ فعالی با کمبود توجه بیشتر و شدیدتری نسبت به کسانی برخوردارند که کم ‏تر از یک ساعت بازی می‏کنند. در ارتباط با تاثیر بازی های رایانه ای بر بزهکاری کودکان، اندرسون و فورد (Anderson & Ford, 1986) در مطالعه اثر بازی‏های رایانه‏ای بر پرخاشگری نشان دادند که انجام بازی‏های رایانه‏ای رابطه مثبتی با رفتار بزهکارانه دارند. از اینها مهمتر اینکه اندرسون و دیل (Anderson & Dill, 2000) در یک مطالعه آزمایشی نشان دادند که قرارگرفتن در معرض بازی های خشونت‏آمیز سبب افزایش رفتار و افکار پرخاشگرانه می‏شود. آنها همچنین نشان دادند که این گونه بازی ‏ها در بروز رفتارهای ضد اجتماعی و ناسازگاری مؤثرند. علاوه بر این، مورفی و همکاران او (Murphy & et al., 1986) و گویناپ و همکاران او (Gwinup & et al., 1993) در مطالعات خود بر تأثیر بازی ‏های رایانه‏ای بر اضطراب تأکید نموده‏اند. در نهایت اینکه ﻟﯿﺒﺮﻣﻦ و همکارانش (Lieberman & et al., 1988) ثابت کردند که ﮐﻮدﮐﺎﻧﯽ ﮐﻪ ﺑﺎ رایانه ﺑﺎزی ﻣﯽﮐﻨﻨﺪ، اﻏﻠﺐ عملکرد ﺿﻌﯿﻒ ﺗﺮی در ﻣﺪرﺳﻪ دارند. پژوهش شوت و همکاران نشان داد کودکانی که از بازی های خشن استفاده می کنند، به مراتب پرخاشگرتر هستند (Schutte & et al., 1988). در نتیجه، این پژوهش ها را می توان با توجه به نظریه بندورا تبیین کرد که بازی های رایانه ای گونه ای الگوبرداری مشارکتی به دنبال دارد که در آن بازیکن با کنترل شخصیت بازی بر پرده نمایش در جریان بازی رایانه ای به نحوی همان شخصیت می شود (Emes, 1997).  پژوهش پنگ و هیش در امریکا بیانگر آن بود که استفاده از بازی های رایانه ای بر عملکرد افراد تأثیر داشته است و محتوای خشونت آمیز بازی ها منجر به پیامدهای رفتاری پرخاشگرانه می شود که تقریباً یک نفر از هر ده کودک یا نوجوان که به بازی های کامپیوتری عادت کرده بودند، نشانه هایی از اعتیاد را در رفتار خود بروز دادند (Peng and Hsieh, 2012). انگلهارت و همکارانش (2015) در طی پژوهشی به این نتیجه رسیدند که پسرانی که به بازی های ویدیویی با محتوای پرخاشگرانه پرداخته بودند، هنگام بازی های دیگر نیز به گونه معنادار، پرخاشگری بیشتری را به اشیاء بروز می دادند و در رویارویی با موقعیتی ناکام کننده نیز پرخاشگری میان فردی بیشتری نشان می دادند (Engelhardt, 2015).   1. حسینی و سلطانی (1397) تحقیقی با عنوان «ارتباط حمایت‌های اجتماعی با پرخاشگری و ناامیدی در پرستاران» انجام دادند که در این تحقیق مشخص شد که بین حمایت اجتماعی با پرخاشگری و ناامیدی ارتباط معکوس و معنی‌دار آماری وجود دارد. بنابراین حمایت اجتماعی می‌تواند تأثیرات آسیب‌زا و استرس‌زای محیط را تقلیل دهد. پس مدیران پرستاری با بهبود حمایت‌های اجتماعی، ارتقاء شرایط حرفه‌ای و شخصی، کاهش فشارهای روانی و بهبود سلامتی پرستاران را ایجاد کنند. با توجه به تحقیقات صورت گرفته, اهداف جزیی و کلی تحقیق حاضر به شرح زیر می باشد:   1.تعیین رابطه بین میزان انجام بازی‌های رایانه‌ای با میزان پرخاشگری و میزان ادراک حمایت اجتماعی در بین دانش‌آموزان سیکل دوم شهرستان نقده .   1. تعیین رابطه بین انجام بازی‌های رایانه‌ای با میزان پرخاشگری و میزان ادراک حمایت اجتماعی در بین دانش‌آموزان سیکل دوم شهرستان نقده . 2. تعیین رابطه بین میزان اعتیاد به اینترنت با میزان پرخاشگری و میزان ادراک حمایت اجتماعی در بین دانش‌آموزان سیکل دوم شهرستان نقده . 3. تعیین رابطه بین میزان ادراک حمایت اجتماعی با میزان پرخاشگری در دانش‌آموزان سیکل دوم شهرستان نقده .   فرضیه اصلی پژوهش بدین قرار می باشد: بین میزان و انجام بازی‌های رایانه‌ای با میزان پرخاشگری در دانش‌آموزان سیکل دوم شهرستان نقده با تأکید بر میزان حمایت اجتماعی ادراک شده به عنوان متغیر میانجی، رابطه وجود دارد.  در شکل زیر مدل مفهومی تحقیق و ابعاد هر متغیر نشان داده شده است:  مدل مفهومی تحقیق  **پرخاشگری**  پرخاشگری بدنی  پرخاشگری کلامی  خشم  خصومت  **حمایت اجتماعی ادراک شده**  خانواده  دوستان  اشخاص مهم  (H5)  (H3)  (H4)  **میزان انجام بازی‌های رایانه‌ای**  مدت زمان بازی  احساسات حین و بعد از بازی  تأثیرات فیزیکی و روانی بازی  تأثیرات بازی بر روی پیشرفت تحصیلی  تأثیرات بازی بر روی روابط خانوادگی  **نوع بازی رایانه‌ای**  سابقه داشتن رایانه شخصی  سابقه بازی با ایکس باکس و پلی 3  سابقه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای  نوع بازی مورد علاقه (قتل و کشتار، زد و خورد و بزن بزن، هیجانی)  (H1)  (H2)  ابزار و روش تحقیق:  براي شناخت موضوع مورد مطالعه,از روش پيمايشي-مقطعی از نوع همبستگی استفاده شده است.  در تحقیق حاضر با استفاده از فرمول کوکران 317 نفر از دانش آموزان سیکل دوم شهرستان نقده به عنوان نمونه آماری انتخاب شدند . بعد از طریق شیوه نمونه گیری تصادفی طبقه­ای پرسشنامه ها بین نمونه های مورد نظر توزیع شدند. جهت گردآوری داده‌ها از روش کتابخانه‌ای (اسنادی (که در طی آن از منابع کتابخانه‌ای و اسناد برای شناسایی ابعاد مختلف موضوع تحقیق استفاده شده است. ابزار جمع آوري داده‌ها نیز از جامعه آماري و نمونه و آزمون فرضيه‌هاي تحقيق حاضر، پرسشنامه‌ايي است كه با توجه به متغير‌هاي تحقيق و عملياتي نمودن آن‌ها تنظيم شده‌اند. پرسشنامه‌هایی که در این مطالعه به کار برده شده است از نوع سؤالات بسته و پرسشنامه‌ها خوداجرا می‌باشد. برای سنجش نوع و میزان بازی‌های رایانه‌ای استفاده شده توسط دانش‌آموزان از پرسشنامه محقق ساخته، برای سنجش پرخاشگری از پرسشنامه استاندارد باس و پری (1992) و برای سنجش حمایت اجتماعی ادراک شده از پرسشنامه استاندارد زیمت و همکاران (1988) استفاده شده است. همچنین در اين پژوهش به منظور تجزيه و تحليل داده‌هاي به‌دست آمده از پرسشنامه‌هاي جمع‌آوري شده، از روش‌هاي آماري توصيفي و استنباطي استفاده شده است. دراين تحقيق به منظورتعيين پايايي آزمون ازروش آلفاي كرونباخ استفاده گرديده است.   |  |  | | --- | --- | | متغیرها | آلفا | | اعتیاد به اینترنت | 0.74 | | ادراک حمایت اجتماعی | 0.76 | | پرخاشگری | 0.89 |   آلفای کرونباخ متغیرهای پرسشنامه  نتایج و یافته ها  مدت زمان بازی روزانه  بیشترین فراوانی مدت زمان بازی روزانه مربوط به گزینه 60-1 دقیقه در روز با فراوانی 148 می­باشد که در ادامه فراوانی سایر گزینه ها در جدول زیر آورده شده است.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | درصد | فراوانی | مدت زمان بازی روزانه | | 36 | 114 | عدم انجام بازی | | 7/46 | 148 | 60-1 دقیقه | | 7/11 | 37 | 180-61 دقیقه | | 7/5 | 18 | 360-181 دقیقه | | 100 | 317 | جمع |   تحلیل توصیفی متغیرهای تحقیق  در این قسمت به تحلیل توصیفی متغیرهای تحقیق خواهیم پرداخت. در ادامه نتایج این تحلیل آورده شده است.  الف)متغیرهای مستقل  نتایج تحلیل توصیفی مربوط به متغیر های مستقل در جدول زیر نشان داده شده است. اعداد موجود در جدول نشان دهنده این موضوع هستند که میانگین انجام بازی های روزانه و میزان اعتیاد به اینترنت از حد وسط طیف مربوطه پایین تر است و این بدین معناست که میزان انجام بازی های رایانه­ای و اعتیاد به اینترنت پایین است.  آمار توصیفی متغیرهای مستقل تحقیق   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | متغیر | میانگین | انحراف معیار | کشیدگی | مینیمم | ماکزیمم | | انجام بازی های رایانه ای | 48/6 | 29/2 | 40/0- | 1 | 13 | | اعتیاد به اینترنت | 07/2 | 80/0 | 31/1 | 1 | 5 |   ب)متغیرهای وابسته  نتایج تحلیل توصیفی مربوط به متغیرهای میزان پرخاشگری و میزان ادراک حمایت اجتماعی در جدول زیر نشان داده شده است. میانگین پاسخ به سوالات متغیر پرخاشگری برابر 79/2 با انحراف استاندارد 75/0 است. همچنین میانگین میزان ادراک حمایت اجتماعی برابر با 19/5 است. نتایج تحقیق نشان می­دهد که میانگین میزان پرخاشگری از حد وسط طیف پایین تر است و این بیانگر پایین بودن میزان پرخاشگری در بین دانش­آموزان است. همچنین میانگین میزان ادراک حمایت اجتماعی نشان می­دهد که میزان آن از حد وسط طیف مربوطه بالاتر است و این بیانگر بالا بودن میزان آن در بین دانش­آموزان است.  آمار توصیفی متغیرهای وابسته   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | متغیر | میانگین | انحراف معیار | کشیدگی | مینیمم | ماکزیمم | | میزان پرخاشگری | 79/2 | 75/0 | 28/0 | 1 | 5 | | میزان ادراک حمایت اجتماعی | 19/5 | 18/1 | 54/1 | 1 | 7 |   بررسی فرضیه های تحقیق  بمنظور بررسی فرضیه در این تحقیق از آزمون همبستگی پیرسون استفاده شد. برای این منظور در ابتدا بر اساس تعریف عملیاتی متغیرها، سوالات مربوط به هر متغیر ترکیب و بمنظور استفاده در روش همبستگی تهیه شدند.  در این تحقیق از روش همبستگی پیرسون و مدل معادلات ساختاری بمنظور بررسی فرضیه های تحقیق استفاده شد.  فرضیه اول: بین انجام بازی های رایانه ای و میزان پرخاشگری و میزان ادراک حمایت اجتماعی در بین دانش آموزان رابطه وجود دارد. بین انجام بازی های رایانه ای و میزان پرخاشگری رابطه مستقیم و معنادار وجود دارد. در نتیجه فرضیه فوق تائید می شود. از طرفی مقدار این رابطه برابر 226/0 ، بطور مستقیم (مثبت) می باشد. ولی نتایج آزمون در رابطه با متغیر وابسته میزان ادراک حمایت اجتماعی بیانگر اینست که با توجه به سطح معنی داری بدست آمده بین دو متغیر رابطه معنی داری وجود ندارد.  فرضیه دوم: بررسي رابطه بين میزان اعتیاد به اینترنت و میزان پرخاشگری و میزان ادراک حمایت اجتماعی در بین دانش­آموزان . با توجه به نتایج بدست آمده از جدول فوق، می توان گفت بین میزان اعتیاد به اینترنت و پرخاشگری رابطه مثبت و معنی دار وجود دارد بدین صورت که هرچقدر میزان اعتیاد به اینترنت افزایش پیدا کند میزان پرخاشگری هم افزایش پیدا می­کند. همچنین در رابطه با میزان ادراک حمایت اجتماعی رابطه منفی و معنی دار بدست امده است.  فرضیه سوم: بررسي رابطه بين مدت زمان بازی رایانه ای با میزان پرخاشگری و میزان ادراک حمایت اجتماعی در بین دانش آموزان: بین مدت زمان بازی های رایانه ای و میزان پرخاشگری رابطه معنی­دار وجود دارد. ولی بین مدت زمان بازی های رایانه ای و میزان ادراک حمایت اجتماعی رابطه معنی داری وجود ندارد.  فرضیه چهارم: بررسي رابطه بين میزان ادراک حمایت اجتماعی و میزان پرخاشگری در بین دانش­آموزان: با توجه به نتایج بدست آمده از جدول فوق، می توان گفت که بین میزان ادراک حمایت اجتماعی و میزان پرخاشگری در بین دانش آموزان رابطه معنی دار معکوس وجود دارد. بدین صورت که با افزایش میزان ادراک حمایت اجتماعی، میزان پرخاشگری در بین دانش آموزان کاهش پیدا می­کند.  **نتایج تحقیق**  خلاصه نتایج آمار توصیفی   * میانگین پاسخ به سوالات متغیر انجام بازی های رایانه ای برابر 48/6 است. همچنین مینیمم پاسخ به این مولفه برابر 1 و ماکزیمم پاسخ به آن 13 بدست آمد. نتایج تحقیق بیانگر اینست که انجام بازی های رایانه ای نسبت به مقدار متوسط طیف پایین تر است. این بیانگر پایین بودن انجام بازی های رایانه ای در بین دانش آموزان است. * میانگین پاسخ به سوالات متغیر اعتیاد به اینترنت برابر 07/2 است. همچنین مینیمم پاسخ به این مولفه برابر 1 و ماکزیمم پاسخ به آن 5 است. با توجه به نتیج بدست آمده می توان ادعا کرد با نظر به اینکه میانگین به دست آمده از حد وسط طیف مربوطه پایین تر است، اعتیاد به اینترنت در بین دانش آموزان در حد پایینی وجود دارد و این در شرایط فعلی می توتند برای مسئولین سیاستگذار در این زمینه یک فرصت مناسب تلقی بشود. * میانگین پاسخ به سوالات متغیر پرخاشگری برابر 79/2 است. همچنین مینیمم پاسخ به این مولفه برابر 1 و ماکزیمم پاسخ به آن 5 است. با توجه به اینکه میانگین بدست آمده از مقدار متوسط طیف مربوطه پایین است میتوان ادعا کرد که میزان پرخاشگری در بین دانش آموزان از حد متوسط پایین است. * میانگین پاسخ به سوالات متغیر ادراک حمایت اجتماعی از سوی دانش آموزان برابر 19/5 است. همچنین مینیمم پاسخ به این مولفه برابر 1 و ماکزیمم پاسخ به آن 7 است. میانگین بدست آمده بیانگر اینست که ادراک حمایت احتماعی از سوی دانش ۀموزان در سطح بالایی قرار دارد.   نتایج این تحقیق نشان دادند که بین انجام بازی های رایانه ای و پرخاشگری رابطه مثبت معنی­دار وجود دارد. یعنی زمانی که جوانان به سمت انجام بازی های رایانه ای می روند بر حسب ماهیت بازی ها میزان پرخاشگری در بین آنها افزایش پیدا می­کند. نتیجه این فرضیه همراستا با تحقیقات غفاری و حسینی، فرمانبر و همکاران، شوت و همکارن است. همچنین نظریه باندورا(یادگیری اجتماعی) از این فرضیه حمایت می­کند. این تحقیق نشان داد که بین اعتیاد به اینترنت و پرخاشگری رابطه مثبت معنی­داری وجود دارد. یعنی هرچقدر افراد درگیر اینترنت و در پی استفاده از اینترنت برای بازی ها بشوند میزان پرخاشگری در بین آنها افزایش پیدا می­کند.نتیجه این فرضیه نیز همراستا با تحقیقات پنگ و هیش است. نظریه برانگيختگي این فرضیه را حمایت می­کند. این تحقیق نشان داد که بین اعتیاد به اینترنت و میزان ادراک حمایت اجتماعی رابطه منفی معنی­دار وجود دارد. نتایج این فرضیه با نظریه دوست الکترونیک همخوانی دارد. بر طبق این نظریه، بازي ويديويي به عنوان يک دوست، جاي خالي روابط بين فردي و اجتماعي را پر مي‌كند. نتیجه دیگر این تحقیق اینکه بین ادراک حمایت اجتماعی و پرخاشگری رابطه منفی و معنی دار وجود دارد. به عبارت دیگر هرچقدر ادارک حمایت اجتماعی از سوی دانش آموزان افزایش پیدا بکند میزان پرخاشگری به مقدار 30/0- کاهش پیدا می کند و برعکس. نتایج این فرضیه با نتیجه کار حسینی و سلطانی همخوانی دارد.  اما نتیجه نهایی این تحقیق اینکه بین مدت زمان انجام بازی های رایانه ای و پرخاشگری رابطه مثبت و معنی دار وجود دارد ولی با میزان ادراک حمایت اجتماعی رابطه معنی داری مشاهده نشد.  پیشنهادات پژوهشی   1. اگر چنانچه قرار است از بازی های کامپیوتری استفاده شود، بهتر است بازی های تصویری خلاقانه ای که با احساسات و تفکرات دانش آموزان همخوانی دارند، بیش از بازی های دیگر مورد توجه قرار گیرد. 2. تشویق دانش آموزان به انجام بازی های دسته جمعی به منظور کاهش استفاده آنها از اینترنت در جهت انجام بازی های رایانه ای. 3. والدین وقت بیشتری را به نوجوان خویش اختصاص بدهند. هر قدر وقت گذاری و ارتباط صحیح بین والدین و فرزندان بیشتر باشد، زمینه چنین بازی هایی کمتر فراهم می شود. 4. بهتر است که والدین همراه فرزندان خود به کوهستان ها، باشگاه ها و میادین ورزشی بروند و به بازی های مورد علاقه آنها بپردازند تا انرژی عصبی و روانی آنان تخلیه شده و توجه شان از بازیهای رایانه ای منحرف شود. 5. بهتر است والدین با نوجوانان صحبت کنند که فقط روزهای تعطیل مجاز به استفاده از این بازی­ها هستند.   پیشنهادات به منظور تحقیقات آتی  1- بررسی رابطه میان نظارت والدین بر چگونگی گذراندن اوقات فراغت و پرخاشگری آنها در مدل تحقیق.  2- وارد نمودن متغیرهای دیگر در مدل تحقیق مانند: میزان هیجان پذیری بازی های رایانه ای، پایگاه اقتصادی اجتماعی، کیفیت حمایت اجتماعی ادراک شده، نوع شخصیت افراد و ....  3-استفاده از متغیرهای جمعیت شناختی به عنوان متغیرهای میانجی در مدل.  4- بررسی موانع گرایش افراد به بازی های دسته جمعی بومی محلی و علل گرایش افراد به بازی های رایانه ای. |