**ارتباط انواع بازی های رایانه ای با پرخاشگری**

**( مورد مطالعه: پسران نوجوان شهر ایلام در سال 1398)**

علی صیدی\*1 ، ذلیخا ماهی گیر2، مینو ملکشاهیان3

1- عضو هیئت علمی گروه علوم اجتماعی دانشگاه پیام نور، صندوق پستی 3697- 19395، تهران، ایران(seidi1357@yahoo.com)

2- کارشناس ارشد روانشناسی و مدرس دانشگاه پیام نور واحد سرابله.

3- کارشناس ارشد روانشناسی و مدرس دانشگاه پیام نور واحد سرابله.

**چکیده**

**زمینه و هدف:** بازی های کامپیوتری یکی از دستاوردهای صنعت فناوری محسوب می شود. امروزه بازی های رایانه ای به عنوان یک پدیده اجتماعی نوظهور در کنار سایر رسانه های تصویری در ساختار زندگي خانواده ها جايگاه ويژه اى پيدا كرده است. بر این اساس، مقاله حاضر به این موضوع می پردازد که انواع بازی های رایانه ای و مدت زمان صرف شده برای بازی های رایانه ای تا چه اندازه با پرخاشگری در بین پسران نوجوان شهر ایلام در سال 1398، اثر گذار بوده است؟

**روش:** روش تحقیق پیمایشی، ابزار مورد استفاده پرسشنامه محقق­ساخته می باشد. جامعه آماری، نوجوانان شهر ایلام در سال 1398 که تعداد آن ها 24205 نفر است. حجم نمونه 379 تعیین گردید. شیوه نمونه گیری، تصادفی منظم می باشد. آزمون های به کار گرفته شده شامل: آزمون ضرایب همبستگی اسپیرمن، پیرسون و آماره رگرسیون چند متغیره است.

**یافته ها:** اکثریت پاسخ گویان(41.2 درصد) ازگرایش به پرخاشگری در حد متوسطی برخوردار بوده اند. 51.1 درصد پاسخ گویان در حد زیاد از بازی های رایانه ای، نوع خشن استفاده کرده اند. 48.6 درصد پاسخ گویان در حد زیاد از بازی های رایانه ای، نوع رزمی، ورزشی استفاده کرده اند و 28.9 درصد پاسخ گویان در حد متوسط از بازی های رایانه ای، نوع فکری، تخیلی، آموزشی استفاده کرده اند.

**نتیجه گیری:** نتایج توصیفی نشان داد، هرچقدر نوجوانان بیشتر در معرض بازی های کامپیوتری قرار گیرند، احتمال بروز پرخاشگری در آنها بیشتر است. هم چنین، نوع بازی های کامپیوتری در احتمال بروز پرخاشگری مؤثر است. بین سن و میزان پرخاشگری رابطه معنادار یافت شد. به عبارتی با بالا رفتن سن میزان پرخاشگری افزایش محسوسی یافت است و به همین نسبت با بالا رفتن سن، استفاده از انواع بازی های رایانه ای بیشتر شده است.

**واژگان کلیدی:** پرخاشگری، انواع بازی های رایانه ای، پسران نوجوان شهر ایلام.

**مقدمه**

بازی و سرگرمی همواره یکی از نیازهای اساسی بشر بوده و در طول حیات بشر هم از لحاظ محتوا و هم از لحاظ کارکرد اشکال مختلفی را دارا بوده است.کالیوس، بازی را فعالیتی تعریف می کند که به صورت اختیاری و لذت بخش انجام می پذیرد که فرد را از دنیای واقعی جدا می نماید. بی شك جهان معاصر نسبت به چند دهه قبل، تفاوت قابل ملاحظه ای پیدا کرده است که مرهون پیدایش و تحول سريع رايانه ها و فناوری های دیجیتالی است. بازی های کامپیوتری یکی از اشکال و دستاوردهای صنعت فناوری محسوب می شود. امروزه بازی های رایانه ای به عنوان یک پدیده اجتماعی نوظهور در کنار سایر رسانه های تصویری در ساختار زندگي خانواده ها جايگاه ويژه اى پيدا كرده است و روابط اجتماعي جديدي با ويژگى هاى نويني را در جامعه پدیدار نموده است و از جاذبه حیرت انگیز و جایگاه ویژه ای، خصوصا در بین نوجوانان به عنوان بزرگ ترین کاربران این نوع رسانه برخوردار گردیده است و عرصه زندگي اجتماعي را دچار تحوّل و تغييرشگرفی نموده است.

 اگرچه جامعه امروزین نیازمند فناوری های الکترونیکی است و مزایایی را برای بشر به ارمغان داشته، اما این گونه فناوری ها همواره آسیب ها و عوارضی را نیز با خود همراه دارند. آن چه در این گونه بازی های رایانه ای نمود عینی دارد، ترویج خوی خشونت و جنگ است و به شکل نهادینه شده ای شخصیت کاربران را تحت تاثیر خود قرار می دهد[11]. کاربران بازی های رایانه ای بدون هیچ واسطه ای، مستقیما اعمال خشونت بار در جریان این بازی ها مشاهده می کنند. در این میان نوجوانان برای بروز هیجانات خود و ارتباط آسان با دیگران به این گونه بازی های رایانه ای روی می آورند و به سمت رفتارهای غیر انسانی سوق داده می شوند. مهم ترین ویژگی بازی های رایانه ای، حالت جنگی اکثر آن هاست و اینکه فرد، برای رسیدن به مرحلة بعدی بازی، باید با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد. استمرار چنین بازی هایی، کودک و نوجوان را پرخاشگر و ستیزه جو بار می آورد و او تلاش می کند با زور و تهاجم به خواسته های خود برسد. چنانچه مخاطب که عمدتا نوجوان هستند، نتواند چالش های پیش رو را مهارنماید، در جریان زندگی روزمره دچاراختلالات عاطفی و اجتماعی می شود و شخصیت شان دچار اغتشاش خواهد شد.

 اخیرا نیز گرایش خانواده ها به شبکه های اینترنتی افزایش یافته و به زعم والدین این گونه فن آوری ها موجب پرورش خلاقیت در کودکان و نوجوانان می شود و بدین ترتیب دسترسی نوجوانان به بازی های کامپیوتری نیز راحتر شده است. سوالی که در این زمینه مطرح می شود این است که آیا گرایش نوجوانان به بازی های رایانه ای می تواند در بروز نابهنجاری های اجتماعی از جمله بروز پرخاشگری در نوجوانان اثر گذار باشد یا خیر؟. بررسی های متعدد تجربی و مطالعات انجام گرفته حکایت از این دارد که بازی های رایانه ای در کنار فوایدی که برای رشد و پرورش خلاقیت در نوجوانان دارد، معایب و آسیب های جدی نیز می تواند به همراه داشته باشد که چنان چه مدیریت نشود زمینه بروز انواع رفتارهای هنجارشکنانه از قبیل پرخاشگری را می تواند به همراه داشته باشد. از جمله تحقیقاتی که این مساله را اثبات نموده اند، به عنوان نمونه می توان به پژوهش های، دلیسی(2012)، بوکلی و همکاران(2007)، گروسر (2007)، اندرسون(2004)، دوركين(2002)، کَسِر (2012)، بربر(1392)،ربیعاله(1392)، عبدالخالقی و همکاران(1384)، میری(1381)، می توان اشاره کرد. بر اساس یک مطالعه پیمایشی دیگر مشخص شده که از هر 10 خانواده آمریکایی 9 خانواده بازی رایانه ای را خریداری یا کرایه کرده بودند و به طور متوسط 70 تا 90 % نوجوانان و جوانان آمریکایی، 60 تا 90 % نوجوانان و جوانان فنلاندی خود را با بازی های رایانه ای سرگرم می نمایند مدت زمانی هم که صرف این بازی ها می شود قابل توجه است[11]. در تحقیق خود به این نتیجه می رسد که گرایش به بازی های رایانه ای منجر به بزهکاری پنهان در بین کودکان و نوجوانان شده است.

 بر این اساس، مقاله حاضر به این موضوع می پردازد که انواع بازی های رایانه ای و مدت زمان صرف شده برای بازی های رایانه ای تا چه اندازه با پرخاشگری در بین پسران نوجوان شهر ایلام در سال 1398، اثر گذار بوده است؟

**اهمیت وضرورت تحقیق**

یکی از ويژگى هاى مهم عصر حاضر، انقلاب اطلاعاتي و الكترونيكي است كه جهان گسترده پيشين را به دهكده واحد و كوچكي تبديل كرده است. اما تبعات اين انقلاب، هنوز به دقت مورد تفحص قرار نگرفته است. بنابراين، با وجود آنكه بسياري از محققان اذعان مى دارند بازى هاى رايانه اي، انقلابي در سطح اوقات فراغت كودكان و نوجوانان پديد آورده با اين همه آثار مختلف بازى هاى مزبور مورد بررسي همه جانبه قرار نگرفته اند[20]. بنابراین، یکی از مسائل پیش روی جامعه امروز چگونگی استفاده از فناوری های الکترونیکی و به ویژه بازی های رایانه ای است. زیرا در این خصوص شناخت کافی از جنبه های مختلف آسیب شناختی بازی های رایانه ای در دست نیست و علت آن هم نو پدید بودن این گونه فناوری ها است.

 با این حال، نوجوانان بخشی از فراغت خود را با بازی های رایانه ای پر می نمایند و از آن ها تأثیر می پذیرند و هم از آن ها می آموزند. بسته به اهداف طراحان، نوع بازی و زمان اختصاص داده شده به آن، این گونه بازی ها می تواند مثبت یا منفی باشد. با این حال، به دلیل نگرانی هایی که از عوارض بازی های رایانه ای وجود دارد بیشتر پژوهش ها بر آثار منفی آن ها تمرکز کرده اند[8]. اضطراب هاى همگاني ناشی از بازی های رایانه ای بيشتر از دو عامل نشات مى گيرد: نخستين عامل به مقدار زماني مربوط مى شود كه كودكان و نوجوانان صرف بازي مى كنند و دومين عامل با ماهيت بسياري از بازى ها ارتباط دارد[26]. تأثيرات اين نوع بازى ها در سه گروه آثار جسمانى، رفتارى و روانى- اجتماعى قابل بررسى است. مهم ترين تأثير روانى- اجتماعى بازى هاى رايانه اى، اعتياد به آن هاست كه به طور گسترده مورد مطالعه قرارگرفته است. به عنوان مثال، مشخص شده است كه حدود 12 درصد بازى كنندگان در انگلستان به بازى هاى رايانه اى اعتياد دارند[27].

 تحقيق در مورد اثرات روانى، اجتماعى بازي هاى رايانه اى من جمله شیوع انواع نابهنجاری مثل پرخاشگری در نوجوانان كه کاربران اصلى اين گونه بازي ها هستند ، محققان علوم اجتماعی و روان شناسی و دست اندركاران تعليم و تربيت را در نحوه برخورد با اين پديده نوظهور ياري مى رساند و سبب برنامه ريزي صحيح و دقيق در اين عرصه مى گردد. بر این اساس مسأله مهمى كه لازم است بررسى شود این است که، آيا بازي هاى رايانه اي(به ویژه نوع خشن و جنگى آن) و ميزان صرف وقت برای این قبیل بازی ها؛ آثار زيان بارى بر نوجوانان دارد، یا خیر؟. هرچند این بازی ها مزایای را به همراه دارد اما چنانچه مدیریت نشود مشکلات و آسیب های جدی را برای نوجوانان به همراه دارد؛ چنان که در تحقیقات قبلی نیز این مساله اثبات شده است. از سوی دیگر با توجه به اینکه نوجوانان به‌ عنوان مهم‌ترین ثروت کشور و سرمایه ملّی جامعه به شمار می‌آیند، ضرورت دارد که با توجه به کاربردی بودن این موضوع و اوضاع روز جامعه به مشکلات مربوط به نوجوانان پرداخته شود، هرگونه انحرافات اخلاقی منجر به بیراهه کشیده شدن نوجوانان از مسیر تعالی و تکامل می‌شود. بنابراین موفقیت در امر پیشگیری از نابهنجاری های اجتماعی، معرف موفقیت در امر توسعه و بهبود حیات اجتماعی جامعه است. بر این اساس، ضروری است با انجام پژوهش‌ در خصوص فن‌آوري‌هاي نوين، جامعه را از آسیب های نوپدید مطلع و از آنها پيشگيري كرد. در این راستا مقاله حاضر بر آن است تا میزان گرایش به بازی های کامپیوتری در بین نوجوانان شهر ایلام و چگونگی رابطه آن با میزان گرایش به پرخاشگری را مورد سنجش قرار دهد. نتایج و پیشنهاد های حاصل از این تحقیق می تواند با شناخت ابعاد گوناگون آسیب های بازی های رایانه ای ، مورد استفاده برنامه ریزان و سازمان هاي درگیر در حوزه ي سیاست گذاري، برنامه ریزي، تولید و نظارت بازي هاي رایانه اي در ایران قرار گیرد.

**مبانی نظری پژوهش**

بی شک رسانه ها اثرات بالقوه فراوانی در رفتارهای مخاطبان دارند که در تحقیقات متعدد به اثبات رسیده است. در نظریه تزریقی، وسایل ارتباط جمعی اثر مستقیم و یکسان بر مخاطبین در جریان دریافت پیام دارند. در این نظر، رسانه نوعی گلوله سحر آمیز در نظر گرفته می شود که به هر چشم و گوشی نفوذ می کند و آن را تحت تاثیر قرار می دهد[11]. جرج گربنر، در نظريه کاشت معتقد است که کنش متقابل ميان رسانه و مخاطباني که از آن رسانه استفاده مي‌کنند و نيز بر چگونگي تأثيرگذاري رسانه‌ها بر مخاطبان تأکيد دارد. فرض اساسي اين نظريه اين است که بين ميزان مواجهه و استفاده از رسانه و واقعيت پنداري در محتوا و برنامه‌هاي آن رسانه ارتباط مستقيم وجود دارد. به اين صورت که ساعت‌هاي متمادي مواجهه با رسانه‌اي خاص باعث ايجاد تغيير نگرش و ديدگاه‌هاي موافق با محتواي رسانه مي‌شود. در واقع نظريه پرورش با تعيين ميزان و نوع برنامه‌هاي مورداستفاده از رسانه‌ها، ميزان تأثير را مطالعه مي‌کند تا به سازوکار و نحوه تأثير دست پيدا کند[15].

 گربنر، محصول چنين فرآيندي را کاشت الگو هاي مسلط ذهني مي‌نامد. ازنظر وي رسانه‌ها متمايل به ارائه ديدگاه‌هاي هم‌شکل و کم ‌و بیش يکسان از واقعيت اجتماعي هستند و مخاطبان آنها بر اساس این‌چنین مکانيسمي فرهنگ‌پذير مي‌شوند. گربنر تا آنجا پيش مي‌رود که مي‌گويد، رسانه‌ها به دليل نظم و هماهنگي که در ارائه پيام در طول زمان دارند قدرت تأثيرگذاري فراواني دارند؛ به‌طوری‌که بايد آنها را شکل‌دهنده جامعه دانست [17]. در نظریه برجسته سازی، رسانه ها با برجسته نمودن برخی موضوعات بر معلومات مخاطب اثر می گذارند به طوری که مخاطبان را مجبور می سازند که درباره چه بیندیشند ولی نمی توانند به مخاطب القاءکنند که چطور بیندیشند. اگرچه مخاطب در این نظریه فعال است؛ اما جهت دهی به افکار عمومی بر عهده رسانه است. بر این اساس انعکاس پرخاشگری در این گونه رسانه ها می تواند از عوامل بزهکاری باشد و به نحوه قابل ملاحظه ای اموختنی است که فرد را از نظر روانی مهیا برای انواع رفتارهای هنجارشکنانه می کند[9].

 دانیل بل، از دیگر نظریه پردازان ارتباطات، پیشرفت فن آوری‌های ارتباطی در دهه‌های اخیر را زمینه‌ساز تحول شگرف اجتماعی و شکل‌گیری جامعه اطلاعات محور می‌داند، در بررسی‌ ویژگی‌ها و پیامدهای این نوع سازمان اجتماعی از افزایش نابرابری سخن می‌گوید. ازآنجاکه در چنین جامعه‌ای، اطلاعات در ردیف مؤثر‌ترین و کارآمدترین ابزارها و امکانات زندگی قرار دارد، نابرابری اجتماعی- اقتصادی شدید و گسترده‌ای پدید می‌آورد. البته ناگفته پیداست که توزیع اطلاعات در سطوح مختلف محلی، ملی، منطقه‌ای و جهانی بسیار نابرابر است[29].

 امانوئل كاستلز، از دیگر نظریه پردازان ارتباطات، به اثرات گسترش رسانه‌هاي ارتباطي و مهم‌تر از آن، اثرات گسترش تكنولوژي‌هاي اطلاعات بر زندگي اجتماعي انسان‌ها اشاره می کند. به نظر كاستلز، علاوه بر حوزه اقتصاد، حوزه‌هاي سياست و فرهنگ نيز كاملاً تحت تأثير تكنولوژي‌هاي اطلاعاتي قرارگرفته و دگرگوني‌هاي عظيمي در آن‌ها پديدار شده يا در حال پديدارشدن است. كاستلز جامعه كنوني را تحت عنوان جامعه شبكه‌اي مي‌نامد؛ يعني جامعه‌اي كه تمامي عناصر آن به‌واسطه تكنولوژي اطلاعاتي درهم‌تنیده‌اند. در چنين جامعه‌اي دگرگوني‌هاي عظيمي در حوزه‌هاي هويت و فرهنگ پديدار شده يا در حال ظهور است. از یک‌طرف فرهنگ مدرن غالباً غربي در حال گسترش به سراسر جهان و بسط هژموني خود است و از سوي ديگر، در برابر هژموني اين فرهنگ مدرن، در حوزه‌هاي ديني، فرهنگي، ملي، قومي و محلي مقاومت‌هايي در سراسر جهان حتي در بخش‌هايي از جهان توسعه‌يافته پديدار شده است. کاستلز معتقد است، انقلاب ارتباطی- اطلاعاتی سده بیست‌ویک را باید بسیار فراتر از صرف الکترونیکی کردن رابطه انسان‌ها دانست. تکنولوژی‌های نوین ارتباطی و اطلاعاتی، با فراهم آوردن امکان پیدایی جامعه شبکه‌ای که افراد و جوامع را در قالب‌های تازه هویت بخشیده، نه‌تنها قواعد و قوانین حاکم بر ارتباط و تعامل میان انسان‌ها، بلکه ایستار ما را نسبت به خود، دیگران و جهان تغییر داده است[18].

 روکیج و دی فلور، از دیگر صاحب نظران رسانه، میزان ثبات ساختاری نظام اجتماعی، کم و کیف رسانه‌ها و میزان وابستگی به رسانه‌ها را با یکدیگر در وابستگی متقابل در نظر گرفته و آثار شناختی، عاطفی و رفتاری را نتیجه تعامل توأمان آنها معرفی کرده‌اند [12]. محور اصلی این نظریه آن است که مخاطبان به‌منظور رفع نیازها و رسیدن به اهداف، به اطلاعات رسانه‌ها وابسته‌اند. رویکردی که مطابق با ایده‌های بنیادی الگوی کاربردهاست. یک فرد ممکن است با دو منبع گوناگون وابستگی مواجه شود و تجربه‌شان کند. تعداد و مرکزیت(اهمیت) کارکردهای اطلاعات به‌کاررفته است. رسانه‌ها برای مجموعه‌ای از کارکردها نظیر نظارت بر فعالیت‌های دولت و تفریح و سرگرمی به کار می‌روند. بعضی از این کارکردها برای هر گروه مشخص از مردم، مهم‌تر از دیگران است و وابستگی گروه به اطلاعات رسانه افزایش می‌یابد. همان‌طور که آن رسانه، اطلاعاتی را که برای این گروه مهم‌تر است، فراهم می‌سازد[10].

استفاده از بازی های رایانه ای از نوع خشن

استفاده از بازی های رایانه ای رزمی، ورزشی ورزشی

**گرایش به پرخاشگری**

استفاده از بازی های رایانه ای تخیلی و آموزشی

مدت زمان استفاده از بازی های رایانه ای

شکل1: مدل نظری تحقیق

**پیشینه ی تجربی تحقیق**

• در پژوهش های داخلی، می توان به تحقیق زکوی(1396) با عنوان«تاثیر بازی های رایانه ای بر تمایلات بزهکارانه و انحراف کودکان و نوجوانان گیم نتی» اشاره نمود. وی به این نتیجه می رسد که بازی های رایانه ای منجر به بزهکاری پنهان در بین کودکان و نوجوانان شده است. هر چند این متغیر در بزهکاری کودکان و نوجوانان کانون اصلاح و تربیت عامل مهمی به شمار نمی آید و دلیل آن محدودیت پژوهش و وقت کم برای مصاحبه اعلام شده است.

 صفاریان، و همکاران(1392) در تحقیقی با عنوان« رابطه میزان استفاده از بازی های رایانه ای با سلامت روان دانش آموزان»، نتایج نشان داد، افراد در مواجهه شدن با موقعیت های ناکام کننده، پرخاشگری بیشتری از خود نشان می دهند.

 فرمانبر ربیعاله(1392). در تحقیقی با عنوان« ارتباط بازی های رایانه ای با پرخاشگری در دانش آموزان راهنمایی شهر رشت »، نتیجه می گیرد که: محتوای بازی های رایانه ای و مدت زمان استفاده از رایانه بسیار حایز اهمیت می باشد و استفاده اعتیاد آمیز از رایانه در قالب بازی ها می تواند مشکلات جدی روانی را به همراه داشته باشد. استفاده منطقی و صحیح از این وسیله نیازمند آموزش به دانش آموزان و خانواده ها است. در تحقیق، بربر(1392)، اذعان می دارد که افرادی که در جریان بازی قرار دارند تا حدودی جریان بازی را خلق می کنند و ناگزیر طرق خشونت آمیز را شناسایی و انتخاب می کنند.

 نوشین تقی نژاد(1388) در تحقیق با عنوان« تاثیر بازی هاي رایانه اي پرخاشگرانه و غیر پرخاشگرانه برخلاقیت و خود پنداره نوجوانان راهنمایی دختر و پسر شهرستان بندر عباس، نشان داد که خلاقیت در پسران و دختران فرق دارد. بدین صورت که تحلیل آماري داده ها در سطح معناداري انعطاف پذیري دختران از پسران بیشتر است. بین دختران و پسران در تاثیر بازي هاي را یانه اي بر خود پنداري تفاوت وجود دارد. بین در آمد خانواده و تحصیلات پدر با خود پنداري فرزندان رابطه معناداري وجود دارد .

عبدالخالقی و همکاران(1384) در تحقیق خود نشان دادند که: بازی های رایانه ای بعد از تلوزیون به عنوان دومین سرگرمی شناخته شده و به اثرات منفی این گونه بازی ها از جمله خشونت و پرخاشگری اشاره می کنند. بازی های رایانه ای در قبال این گونه پرخاشگری پاداشی را به کاربر می دهند که سبب می گردد کودکان این گونه رفتار را پیشه خود قرار دهند و در طی زمان حساسیت خود را در برابر خشونت از دست بدهند.

 آذری در سال 1387، در تحقیقی تحت عنوان« بازی های رایانه ای و خشونت »به این نتیجه رسید تاثیرات منفی بازی های خشن رایانه ای قابل انکار نیست و خاطر نشان کرد رابطه معنادار بین پرداختن به بازی های رایانه ای خشونت آمیز و بروز خشونت در زندگی واقعی وجود دارد. بررسی متغییر جنس در پژوهش نشان داد دختران کمتر از پسران تحت تاثیر قرار می گیرند و هیجان زده می شوند. میری(1381)، در مقاله ای با عنوان«خشونت و بازی های رایانه ای »، معتقد است که: بازی های رایانه ای بر کودکان به صورت مستقیم اثر می گذارد و کودکان به ویژه سنین 8 تا 15 سال بیشتر در معرض این مساله هستند. منطقی(1380) در کتابی با عنوان« بررسی پیامد های بازی های رایانه ای ». به این نکته اشاره دارد که، آثار روانشناختی بازی های رایانه ای بر پرخاشگری در کودکان و نوجوانان اثر دارد و مواردی مانند بزه برای تامین مخارج این گونه بازی هاست.

 احمدی(1377). در مقاله ای با عنوان« تاثیر بازی های رایانه ای بر نوجوانان شهر اصفهان»، اذعان دارد که کودکان و نوجوانان شاهد خشونت و رفتارهای ضد اخلاقی هستند که در این گونه بازی های رایانه ای فراوان به چشم می خورد که نتیجه آن عادی شدن رفتار است.

 • در پژوهش های خارج از کشور می‌توان به تحقیقات اولیویر(2013)اشاره کرد. وی مقاله ای با عنوان« تاثیر بازی های رایانه ای خشونت آمیز بر کودکان و نوجوانان در امریکا»، به این نتیجه می رسد که بین خشونت در کودکان و خشونت در رسانه ها ارتباط مستقیمی وجود دارد و به مرگ های الکترونیکی که در بازی های اینترنتی به طور غیر واقعی بر نمایشگر رایانه ای به وقوع می پیوندد، اشاره می کند. اویدولاکیزی(2013) در پژوهش خود با عنوان«تاثیر بازی های رایانه ای بر خشونت کودکان»، معتقد است که: تاثیر بازی های رایانه ای خشونت آمیز در افزایش شاخص های پرخاشگری(کلامی،جسمی و خشن) اضطراب ، ناامیدی اثبات شده است. کَسِر(2012) در تحقیقی با عنوان«تجزیه و تحلیل اعتیاد به بازی های رایانه ای» به آثار منفی بازی های خشن و هم چنین اعتیاد دانش آموزان به بازی های رایانه ای اشاره دارد.

 دلیسی(2012) در تحقیق خود«بازی های رایانه ای خشونت و بزهکاری»، معتقد است که تمایل داشتن به بازی های رایانه ای خشن با بزهکاری در ارتباط است. حتی عوامل روان شناختی ارتباط قوی با جرم دارد. کانلی(2012) در تحقیقی با عنوان«بررسی شواهد تجربی بازی های رایانه ای» به اثرات منفی این بازی ها با انزوای اجتماعی اشاره دارد. بوکلی، جنتیله و اندرسون در سال 2007، یک تحقیق طولی به منظور بررسی رفتار در طول زمان پرداختند و برای این کار 430 دانش آموز را مد نظر قراردادند و دریافتند دانش آموزانی که بیشتر به بازی های رایانه ای خشن می پردازند، در مقایسه با سایر دانش آموزان پرخاشگری کلامی و فیزیکی و رفتارهای تهاجمی بیشتری نشان می دهند و کمتر سعی می کنند به دیگران کمک نمایند.

 اندرسون(2004)، اشاره کرد. در این مطالعه كه در آن 600 دانش آموز پايه هشتم و نهم از چهار مدرسه مورد بررسي قرار گرفتند، نتايجي به دست آمده نشان دادند، آن هايى كه بيشتر به بازي هاى رايانه اى مى پرداختند، خشن تر بودند، بيشتر با معلم بحث و جدل مى كردند، احتمال درگيري بدني آن ها بيشتر بود و در مدرسه نيز از عملكرد تحصيلي ضعيف تر برخوردار بودند. آگن(1992) در مقاله خود با عنوان«شناخت اثرات بازی های ویدئویی خشن بر کودکان» معتقد است که: اگرچه این بازی ها داردای اثر مثبت هستند اما خشونت در بازی ها موجب تحریک خشونت بار در کودکان می گردد و آن را در جریان بازی می آموزند.

**فرضیه های تحقیق**

1- به نظر می رسد بین مدت زمان استفاده از بازی های رایانه ای و گرایش به پرخاشگری در بین نوجوانان رابطه ی معناداری وجود دارد.

2- به نظر می رسد بین انواع بازی های رایانه ای و گرایش به پرخاشگری در بین نوجوانان رابطه ی معناداری وجود دارد.

3- به نظر می رسد بین بازی های رایانه ای از نوع خشن و گرایش به پرخاشگری در بین نوجوانان رابطه ی معناداری وجود دارد.

4- به نظر می رسد بین استفاده از بازی های رایانه ای از نوع رزمی، ورزشی و گرایش به پرخاشگری در بین نوجوانان رابطه ی معناداری وجود دارد.

4- به نظر می رسد بین بازی های رایانه ای از نوع فکری، تخیلی و آموزشی و گرایش به پرخاشگری در بین نوجوانان رابطه ی معناداری وجود دارد.

5- به نظر می رسد بین سن و گرایش به پرخاشگری در بین نوجوانان رابطه ی معناداری وجود دارد.

6- به نظر می رسد بین میزان تحصیلات و گرایش به پرخاشگری در بین نوجوانان رابطه ی معناداری وجود دارد.

**مفاهیم و متغیرهای پژوهش**

**تعریف نظری و عملیاتی بازی های رایانه ای :** بازی، فعالیتی است که به صورت اختیاری و لذت بخش انجام می شود و فرد را از دنیای واقعی جدا می کند[13].در تعریفی دیگر، بازی هر کاری است که مایه سرگرمی باشد، به عبارت دیگر، کاری است که به قصد لذت و تفریح انجام شود و فایده ای در بر نداشته باشد. بازی دو هدف عمده را دنبال می کند: یکی، آموزش و تقویت نیروی فکری و ذهن، دیگری، سرگرمی و لذت بردن از لحظات و احساس رضایت[13]. بازی های رایانه ای بازی هایی هستند که بازیگران برای انجام آن از یک دستگاه رایانه و یک کیبورد سود می برند. در این بازی ها کاربران به عنوان کنشگر واقعی وارد فضای مجازی می شوند در این فضا نقشها و قواعد مجازی متنوعی که عمدتا بر اساس فضای واقعی شبیه سازی شده اند وجود دارند. قابلیت تغییر شرایط ، وارد کردن تغییرهای گوناگون به انجام کنش های متفاوت در فضای این نوع بازی ها، گرایش نوجوانان وکودکان را به این بازی ها چند برابر کرده است [19]. برای سنجش تجربی این متغیر، نوع و مدت زمان استفاده از بازی های رایانه ای، از طریق پرسش هایی از قبیل: مدت زمان پرداختن به بازی های رایانه ای مانند انواع بازی های: پُر زد و خورد و خشن، رزمی، ورزشی و فکری، تخیلی و آموزشی مد نظر قرار گرفت.

**تعریف نظری و عملیاتی پرخاشگری:** عمل یا رفتاری است به منظور آسیب رساندن به شخص دیگری و یا شیئ انجام می گیرد. به نظر اورنسون، پرخاشگری، عملی است که هدفش صدمه و رنج باشد[1]. پرخاشگری واکنشی عاطفی که هدف آن رفع مانع و حذف تهدید است. در تعریفی ریگر، پرخاشگری نوعی مکانیسم روانی است که طس آن فرد به طور ناخودآگاه فشارهای ناشی از محرومیت ها و ناکانی های خود را به صورت واکنش های حمله، تجاوز و رفتارهای کینه توزانه نشان می دهد[6]. در این پژوهش، از پرسشنامۀ باس و پری(1992) استفاده شده است. این پرسش نامه داراي 3 مقیاس پرخاشگري فیزیکی، شامل(9عبارت)، پرخاشگري کلامی، شامل(5عبارت) و خشم، شامل(7عبارت) است. محمدي(2008)، در پژوهش خود، ضریب پایایی پرسش نامه را به شیوة آلفاي کرونباخ محاسبه کرده و براي زیر مقیاس هاي پرخاشگري کلامی(81درصد)، پرخاشگري فیزیکی(82 درصد) و خشم(80 درصد)گزارش کرده اند. بنابراین، پرسش نامه از پایایی بالا و مطلوبی برخوردار است. به منظور بررسی روایی هم زمان پرسش نامه، از مقیاس آسیب روانی عمومی، نجاریان و داودي(1380) استفاده شد[4].

**روش تحقیق**

این تحقیق با استفاده از روش پیمایشی[[1]](#footnote-1) ، به شیوه توصیفی- تحلیلی انجام شده است. واحد تحلیل در این مطالعه فرد و سطح تحلیل شهر ایلام است. ابزار مورد استفاده پرسشنامه محقق­ساخته می باشد. جامعه آماری در این تحقیق، نوجوانان شهر ایلام در سال 1398 می باشند که بر اساس آخرین سرشماری نفوس و مسکن، تعداد آن ها 24205 نفر است. برای برآورد حجم نمونه با استفاده از فرمول کوکران 379 تعیین گردید. اطلاعات مورد نیاز با استفاده از توزیع پرسش نامه به شیوه نمونه گیری تصادفی منظم از بین نمونه مورد نظر، در مراکز کافی نت ها، گیم نت ها، پارک و مکان های عمومی گردآوری شده است. در این تحقیق جهت سهولت پردازش و تحلیل داده ها از رایانه و به کمک بسته آماری spss22 استفاده گردید. همچنین آزمون های به کار گرفته شده در این تحقیق شامل: آزمون ضرایب همبستگی اسپیرمن و پیرسون و آماره رگرسیون چند متغیره می باشد.

**نتایج توصیفی تحقیق**

بیشتر پاسخ گویان(38.4درصد) در سن 17 تا 19 سال وکم ترین تعداد (29.3درصد) درسن 11 تا 13 سال و گروه سنی14 تا16 سال(32.3درصد)هستند. پایه تحصیلی اکثر پاسخ گویان (39.4 درصد) دوره متوسطه دوم، 17.8 دیپلم درصد، 34.6 درصد دوره متوسطه اول و 8.2 درصد در مقاطع تحصیلات دانشگاهی هستند. اکثریت پاسخ گویان(41.2 درصد) ازگرایش به پرخاشگری در حد متوسطی برخوردار بوده اند. 51.1 درصد پاسخ گویان در حد زیاد از بازی های رایانه ای، نوع خشن استفاده کرده اند. . 48.6 درصد پاسخ گویان در حد زیاد از بازی های رایانه ای، نوع رزمی، ورزشی استفاده کرده اند و 28.9 درصد پاسخ گویان در حد متوسط از بازی های رایانه ای، نوع فکری، تخیلی،آموزشی استفاده کرده اند.

**نتایج استنباطی تحقیق**

جدول شماره(1): خروجی آزمون فرضيه‌هاي تحقیق

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| شدت رابطه | سطح معناداری | ضریب همبستگی | فرضيه‌هاي تحقیق |
| 35/0 | 00/0 | پیرسون | مدت زمان استفاده از بازی های رایانه ای و گرایش به پرخاشگری در بین نوجوانان |
| 23/0 | 02/0 | پیرسون | انواع بازی های رایانه ای و گرایش به پرخاشگری در بین نوجوانان |
| 34/0 | 00/0 | پیرسون | بازی های رایانه ای از نوع خشن و گرایش به پرخاشگری در بین نوجوانان |
| 11/0 | 06/0 | پیرسون | استفاده از بازی های رایانه ای از نوع رزمی، ورزشی و گرایش به پرخاشگری در بین نوجوانان |
| 06/0 | 58/0 | پیرسون | بازی های رایانه ای از نوع فکری، تخیلی ، آموزشی و گرایش به پرخاشگری در بین نوجوانان |
| 27/0 | 01/0 | پیرسون | سن و گرایش به پرخاشگری در بین نوجوانان |
| 43/0 | 00/0 | اسپیرمن | میزان تحصیلات و گرایش به پرخاشگری در بین نوجوانان |

**تحلیل رگرسیون:**

جدول شماره(4): نتایج آزمون رگرسیونی برای تعیین سهم متغیر های مستقل بر تغییرات پرخاشگری در بین نوجوانان

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Durbin-Watson |
| 1 | 538/0 | 289/0 | 264/0 | 398/0 | 093/2 |

جدول شماره 4 معادله رگرسیونی عناصر اصلی تحلیل چند متغیره به روش Enter برای پیش بینی متغیر وابسته(گرایش به پرخاشگری) را نشان می دهد. نتایج رگرسیون چند متغیره نشان می دهد، ضریب تعیین محاسبه شده برای تعیین سهم متغیر های مستقل در تغییرات متغیر وابسته برابر (28/0= R Square) است. به عبارتی 28/0تغییرات پرخاشگری توسط متغیرهای مستقل(مدت زمان استفاده از بازی های رایانه ای- بازی های رایانه ای از نوع خشن- سن) صورت پذیرفته است و 72/0 تغییرات توسط متغیرهای دیگری است که در این تحقیق به آن ها اشاره نشده است.

 جدول شماره(5): متغیر های مستقل درون معادله رگرسیون چند متغیره برای پیش بینی پرخاشگری

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Model | Unstandardized Coefficients | Standardized Coefficients | t | Sig. |
| B | Std. Error | Beta |
| (Constant) | 654/1 | 222/0 |  | 437/7 | 00/0 |
| مدت زمان استفاده از انواع بازی های رایانه ای | 271/0 | 050/0 | 341/0 | 651/3 | 00/0 |
| استفاده از بازی های رایانه ای نوع خشن | 246/0 | 071/0 | 326/0 | 479/3 | 00/0 |
| سن | 067/0 | 030/0 | 213/0 | 263/2 | 02/0 |

در مورد سهم و نقش هر یک از متغیرهای مستقل بر تغییرات پرخاشگری می توان در جدول شماره(5) خروجی آن را مشاهده نمود. در ستون بتا استاندارد شده(Beta) ملاحظه می شود، متغیر مدت زمان استفاده از بازی های رایانه ای، بیشترین تأثیر را در تبیین و تغییرات گرایش به پرخاشگری داشته است. به عبارت دیگر، به ازای یک واحد تغییر در انحراف معیار متغیر مدت زمان استفاده از بازی های رایانه ای، به اندازه 34 درصد بر متغیر گرایش به پرخاشگری، تغییر ایجاد می کند. استفاده از بازی های رایانه ای از نوع خشن نیز در حد 32 درصد، سن 21 درصد بر متغیر گرایش به پرخاشگری، تغییر ایجاد می کند. معادله ی خطی رگرسیون بر اساس ستون B (ضرایب غیراستاندارد شده) به صورت ذیل می باشد:

Y = a + x(1) + x(2) + x(3)

Y = 654/1 + 27/0(مدت زمان استفاده از انواع بازی های رایانه ای) + 24/0(استفاده از بازی های رایانه ای نوع خشن) + 06/0(سن)

**بحث و نتيجه‌گيري**

عوامل متعددی را می توان بر گرایش به پرخاشگری در بین نوجوانان مطرح نمود. در این تحقیق با توجه به مساله مورد بررسی نقش انواع بازی های رایانه بر پرخاشگری در بین نوجوانان شهر ایلام مورد بررسی قرار گرفت. نوجوانی یکی از حساس ترین مراحل رشد انسان در همه ی ابعاد به ویژه رشد شخصیتی- اجتماعی است و عوامل متعددی می تواند در مسیر رشد نوجوانان اثر گذار باشد. در این پژوهش سعی شد با توجه به تحدید و تدقیق موضوع تنها به نقش انواع بازی های رایانه ای بر گرایش به پرخاشگری در نوجوانان شهر ایلام بپردازد. سوالی که مطرح گردید این است که آیا انواع بازی های رایانه ای موجود می تواند در بروز پرخاشگری در نوجوانان اثر گذار باشد. با بررسی مطالعات قبلی صحت این موضوع به اثبات رسید، اما در خصوص نوع بازی های مورد استفاده نتایج روشن و مدلل و کافی در دسترس نبود. نتایج توصیفی نشان داد، هرچقدر نوجوانان بیشتر در معرض بازی های کامپیوتری قرار گیرند، احتمال بروز پرخاشگری در آنها بیشتر است. اگر چه در این تحقیق متغیرهای مورد بررسی تنها 28 در صد این موضوع را تبیین نمودند و عوامل دیگری هم می تواند دخیل باشد. هم چنین، نوع بازی های کامپیوتری در احتمال بروز پرخاشگری مؤثر است. به عبارتی استفاده از بازی های رایانه ای از نوع خشن، با احتمال بالایی در بروز پرخاشگری مؤثر است و دیگر نوع بازی ها اثر چندانی ندارند. از طرفی بین سن و میزان پرخاشگری رابطه معنادار یافت شد. به عبارتی با بالا رفتن سن میزان پرخاشگری افزایش محسوسی یافت است و به همین نسبت با بالا رفتن سن، استفاده از انواع بازی های رایانه ای بیشتر شده است. نتایج فوق بر اساس آن چه که نظریه کاشت، مطرح می کند؛ یعنی، بين ميزان استفاده از رسانه و واقعيت پنداري در محتوا و برنامه‌هاي آن رسانه، ارتباط مستقيم وجود دارد. به اين صورت که ساعت‌هاي متمادي مواجهه با رسانه‌اي خاص باعث ايجاد تغيير نگرش و ديدگاه‌هاي موافق با محتواي رسانه مي‌شود، مطابقت نظری دارد. نتایج حاصل از این پژوهش از لحاظ تجربی با پژوهش های، ربیعاله(1392). میری(1381) احمدی مقدم(1377). اویدولاکیزی(2013)، اندرسون(2004)، شوت و همکاران(1988) همسو می باشد.

**پيشنهاد های کاربردی**

بر اساس نتایج به دست آمده از این تحقیق و مطالعات اسنادی صورت گرفته برخی عوامل آسیب زای بازی های کامپیوتری شناسایی گردید و از لحاظ تجربی مورد تایید قرار گرفت. راهکارهای پیشنهادی می تواند جنبه پیشگیرانه، آگاهی بخشی و پیش بینی کننده مسائل پیش روی حوزه رسانه های نوپدید باشد. در این راستا پیشنهاداتی چند ارائه می گردد. امید است مورد مورد استفاده برنامه ریزان و سازمان هاي درگیر در حوزه ي سیاست گذاري، برنامه ریزي، تولید و نظارت بر بازي هاي رایانه اي قرار گیرد.

 والدین نوجوانان نگاه مثبتی نسبت به بازی های کامپیوتری از خود نشان می دهند و به زعم خود، بازی های رایانه ای می تواند در پرورش خلاقیت نوجوان مفید باشد. اما از جنبه های مخرب آن آگاهی ندارند. به طوری که در این تحقیق مشخص شد اکثر نوجوانان بازی های خشن و اکشن را به بازی های اموزشی ترجیح می دهند. بنابراین ضروری است والدین بر طول مدت زمان استفاده فرزندان از بازی های کامپیوتری نظارت و کنترل بیشتری در این زمینه به خرج دهند.

 از آن جا که بازی های خشن اثرات زیان بار و جبران ناپذیری بر شخصیت نوجوانان دارد، ضروری است دست اندرکاران بازی های فکری، آموزشی مانند بازی های شبیه سازی، متناسب با فرهنگ ایرانی و با کیفیت بالا تهیه نمایند تا نوجوانان جذب بازی های نامتعارف بیگانه نشوند.

**منابع**

1. احمدي مقدم، سيروس؛ بررسي اثرات بازي هاي كا مپيوتري بر دانش آموزان پسر كلاس سوم راهنماعي شهر اصفهان، پايان نامه كارشناسي ارشد، دانشگاه اصفهان،1377.
2. اورنسون، الیوت؛ روانشناسی اجتماعی، مترجم: حسین شکرکن، انتشارات: رشد.1369
3. بربر، مسعود؛ بازی های رایانه ای، فرصت یا تهدید، نشریه:کتاب ماه علوم و فنون، شماره77. 1392
4. برزگربفرویی، کاظم؛ تأثیر آموزش همدلی بر سازگاري اجتماعی و پرخاشگري دانش آموزان، فصلنامه علمی - پژوهشی، پژوهش در یادگیري آموزشگاهی و مجازي، سال سوم، شماره نهم.1394
5. تقی نژاد، نوشین؛ تاثیر بازی هاي رایانه اي پرخاشگرانه و غیر پرخاشگرانه برخلاقیت نوجوانان راهنمایی دختر و پسر شهرستان بندر عباس، پایان نامه کارشناسی ارشد (دانشکده علوم انسانی گروه روانشناسی دانشگاه پیام نور).1388
6. خدایاری فر،محمد ؛مسائل نوجوانان، انتشارات انجمن اولیا و مربیان.1371
7. دفلور، طوین و اورت، دنیس؛ شناخت ارتباطات جمعی، ترجمه: سیروس مرادی، تهران، انتشارات صدا وسیما.1387
8. ربیعاله، فرمانبر؛ ارتباط بازی های رایانه ای با پرخاشگری در دانش آموزان راهنمایی شهر رشت، فصلنامه علمی-پژوهشی آموزش بهداشت و ارتقای سلامت سال اول. شماره 3.1392
9. رزاقی، افشین؛ نظریه های ارتباطات اجتماعی، تهران، نشر کیهان.1381
10. رحیمی ، محمد؛ شبکه‎های اجتماعی مجازی و انحرافات اخلاقی دانش‌آموزان(موردمطالعه: دانش‌آموزان شهرستان خلخال)، همایش ملی پیشگیری از آسیب های اجتماعی، اراک.1397
11. زکوی، مهدی؛ تاثیر بازی های رایانه ای بر تمایلات بزهکارانه و انحراف کودکان و نوجوانان گیم نتی، مطالعات فرهنگ و ارتباطات، دوره 18، شماره38. 1396
12. سورين، ورنر جوزف؛ تانكارد، جيمز دبليو؛ نظريه‌هاي ارتباطات. ترجمه‌ی عليرضا دهقان، انتشارات دانشگاه تهران.1381
13. شعاری نژاد، علی اکبر؛ادبیات کودکان، تهران، نشراطلاعات.1386
14. طالبی، حمیدرضا و علی اکبر جلالی؛ ارائه مدلی برای بکارگیری آموزش مبتنی بر باز یهای رایانه ای اجتماعی، دانشگاه صنعتی امیرکبیر، تهران.1389
15. عباسی قادی، مجتبی و مرتضی خلیلی کاشانی؛ تأثیر اینترنت بر هویت ملی. پژوهشکده مطالعات راهبردی.1390
16. عبدالخالقی، معصومه و همکاران؛ بررسی ارتباط بازی های ویدیوی- رایانه ای با پرخاشگری در بین دانش آموزان پسر مقطع راهنمایی شهر تهران، مجله دانشگاه علوم پزشکی دانشگاه آزاد اسلامی تهران، شماره3، 1382
17. عدلی‌پور، صمد و وحید قاسمی؛ تأثیر شبکه اجتماعی فیس‌بوک بر هویت فرهنگی جوانان شهر اصفهان. فصلنامه تحقیقات فرهنگي ایران. دوره هفتم، شماره 1. 1393
18. كاستلز، مانوئل؛ عصر اطلاعات: ظهور جامعه شبکه‌ای. ترجمه‌ احد علیقلیان و افشین خاکباز. تهران: طرح نو. 1380
19. گانتر، بری؛ اثر بازی های ویدئویی و رایانه ای بر کودکان، ترجمه: سیّدحسن پورعابدینی، جوانه رشد، تهران.1387
20. منطقی، مرتضی؛ بررسی پیامد های بازی های ویدئویی و رایانه ای، تهران موسسه فرهنگ معاصر. 1380
21. میری، سارا؛ خشونت و بازی های کامپیوتری، نشریه هنر و معماری عروس هنر، شماره15. 1381
22. Agina. Adel M, et al,Towards Understanding the Positive Effect of Playing Violent Video Games on children “s Development, Procedia-Social & Behavioral Sciences, 2012, Pp. 780-789.
23. Anderson ,A.C. An update on the effect of playing violent video games. Journal of adolescence,2004
24. Connolly,Thomas M,et al, Asystematic literature review of empirical evidence on computer games &serious games, Computers & Education,2012
25. Delisi, Matt , Violent Video Games,Delinquency, and YouthViolence: New Evidence,Youth Violence and Juvenile Justice.and gaming across, 2012
26. Durkin, K., & Barber, B. Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development . Applied Developmental Psychology, 2002 Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. Excessive computer.2007
27. Keser, Hafize,et al, An analysis of self- perceptions of elementary school students in terms of computer game addiction, Procedia-Social & Behavioral Sciences Karen, sternheimer , do video games kill, American sociologica Association, 2012, vol 6.
28. Lyon, D.postmodernity. open university prees.1991
29. Schutte N, Malouff J, Post – Gorden J, Rodasta L.Effects of playing video games on children’s aggressive and other behaviours. Journal of Applied Social Psycholog.1988
30. simon and Schuster, video games and computer holding power, original publication New York, ,1984
31. Uaidullakyzy et all, The In Fluence of Computer Games on Childrens Aggression in Adolescnce, Procedia-Social and Behavioral Science, 2013

1. survey study [↑](#footnote-ref-1)