



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

پیش‌بینی پرخاشگری و اعتیاد به بازیهای رایانه‌ای بر اساس سواد رسانه‌ای مادران در

دانش آموزان دوره متوسطه اول

مرضیه سعیدی<sup>۱</sup>، هادی فرهادی<sup>۲</sup>

کارشناسی ارشد روان‌شناسی بالینی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد اصفهان (خوراسگان)

Email: saeidi.m58@gmail.com

۱- هادی فرهادی\*

Email: farhadihadi@yahoo.com

### چکیده

اهداف: هدف از پژوهش حاضر پیش‌بینی پرخاشگری و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر اساس سواد رسانه‌ای مادران در دانش آموزان دوره متوسطه اول می‌باشد. روش‌ها: روش پژوهش کمی و جامعه آماری نیز شامل کلیه دانش آموزان متوسطه اول بوده که در سال تحصیلی ۹۸-۹۹ در مدارس شهر اصفهان مشغول به تحصیل بوده‌اند. حجم نمونه شامل ۱۲۰ دانش‌آموز بوده که بصورت تصادفی از میان جامعه آماری انتخاب شدند و ابزار جمع‌آوری داده‌ها نیز پرسشنامه بوده است. برای تعیین رابطه بین متغیرها از روش همبستگی پیرسون و همچنین برای تعیین مقدار واریانس پیش‌بینی شده از تحلیل رگرسیون چندگانه استفاده شد. یافته‌ها: نتایج نشان داد که بین انواع پرخاشگری فرزندان با ابعاد سواد رسانه‌ای مادران رابطه معناداری وجود دارد، و بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای با ابعاد سواد رسانه‌ای مادران رابطه معناداری وجود دارد. همچنین سواد رسانه‌ای مادران، سطح خصومت و اعتیاد به بازی‌های اینترنتی در فرزندان را پیش‌بینی می‌کند. نتایج: این یافته‌ها نشان داد والدین دارای سطوح بالاتری از سواد رسانه‌ای در تامین سلامت رفتاری فرزندان در بستر رسانه‌های مبتنی بر اینترنت نقش موثرتری در مقایسه با والدین ناآگاه دارند و همین امر میزان گرایش به رفتارهای اعتیاد به بازی‌های مجازی را تبیین می‌نماید. بنابراین با تاکید بر نقش موثر والدین در این پژوهش برگزاری دوره‌های آموزشی در راستای آگاهی‌بخشی هم برای والدین و هم برای فرزندان لازم و ضروری می‌نماید.

کلمات کلیدی: پرخاشگری، اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، سواد رسانه‌ای مادران

### ۱- مقدمه

نوجوانی، مرحله‌ی گذار رشد فیزیکی و روانی انسان است که میان کودکی و جوانی روی می‌دهد. در آغاز قرن بیستم استانی‌ها این دوره از رشد را از سن ۱۴ تا ۲۴ سالگی تعریف نمود. که با تغییرات عظیم در ابعاد زیستی، روانی، اجتماعی، فردی و... همراه می‌گردد (۱). بلک‌مور و میلز (۲) نوجوانی را دوره‌ای از زندگی حد فاصل بین بلوغ و رسیدن به خودکفایی و استقلال تعریف می‌کند که این دوره انتقالی با تغییرات جسمی، اجتماعی، رفتاری و شناختی همراه می‌باشد. همچنین نوجوانی، مرحله از زندگی است که از بلوغ شروع می‌شود و با استقلال از بزرگسالان به پایان می‌رسد، دوره‌ای با تحولات عمیق اجتماعی، روانی و بیولوژیکی. با جهت‌گیری مجدد که در طی آن، نوجوانان بطور فزاینده‌ای وقت بیشتری را با همسالان خود و همسالان می‌گذرانند، نوجوانی تغییرات عمیقی بر خودپنداره و رفتار فرد گذاشته و از نظر اجتماعی تحولاتی عمیق بویژه در ارتباط با همسالان در آنها رخ می‌دهد. (۳)



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

بازنگری پیشینه پژوهشی نشان می‌دهد که ابعاد هیجانی، روابط میان فردی و اجتماعی، بویژه در دوره‌ی نوجوانی، در گستره‌های دوستیابی، همدلی، احساس تعلق و دلبستگی همپوشانی قابل توجهی دارند. شناسایی رابطه‌ی افت و خیز هر یک از ابعاد با افت و خیز در ابعاد دیگر، توأم با شناسایی عوامل میانجی‌گر، درک بهتری را از دوره‌ی حساس نوجوانی فراهم می‌آورد و مسیر را برای بهبود زندگی آنها با آموزش برنامه‌های گرونده به پیشگیری و مداخله‌های روان‌شناختی هموارتر می‌سازد (۴). بویژه در شرایط حال حاضر و ضرورت آموزش آنلاین و سهولت دسترسی به امکانات الکترونیک، مباحث جدیدی همچون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای را در حوزه‌ی مشکلات رفتاری - روان‌شناختی مطرح می‌کند.

بازی‌های رایانه‌ای بعنوان یکی از هیجان‌انگیزترین فعالیت‌های قرن بیست و یکم بوده و به دلیل جذابیت و فرامرسی بودن جایگاهی خاص را در بین اقشار متفاوت پیدا کرده است. همین تاثیرات عمیق منجر به ایجاد دیدگاه‌های متفاوت و بعضاً متعارضی در این مورد شده است، به نحوی که برخی نگرش‌های حمایت‌کننده و مثبت به جنبه‌های انگیزشی این بازی‌های برای کودکان اشاره داشته و برخی دیگر تاثیرات منفی بازی‌های رایانه‌ای را مورد توجه قرار داده و به افزایش سطح پرخاشگری و رفتارهای خشونت‌آمیز در کاربران اشاره کرده‌اند (۵). تایلر و کیتز (۶) نشان دادند که اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای با به خطر انداختن ابعاد سلامت جسمانی و روانی، منجر به کاهش روابط اجتماعی مستقیم، انزوا، گوشه‌گیری و افزایش سطح رفتارهای خشونت‌آمیز در آنها می‌گردد. چرا که درگیری در بازی‌های رایانه‌ای نیازمند صرف وقت زیاد و قدرت پردازش بالا جهت تحلیل اخبار دریافتی بوده و همین امر میزان ارتباط عاطفی و اجتماعی نوجوان با والدین و دنیای واقعی را کاهش داده و با ایجاد احساس ناامنی و تهدید بروز رفتاری پرخاشگرانه با هدف حفاظت از خود در این گروه سنی افزایش می‌یابد (۷).

پرخاشگری رفتاری است که منجر به آسیب و صدمه‌زدن به دیگران می‌شود، در واقع پرخاشگری رفتاری است که با نیت جرات، صدمه یا آسیب رساندن به دیگران تعریف می‌شود و بعنوان مسأله جدی در حوزه سلامت روان در فرهنگ‌های غربی و شرقی در نظر گرفته می‌شود (۸) و شامل دو حالت پرخاشگری آشکار و رابطه‌ای است (۹). پرخاشگری آشکار شامل آسیب یا تهدید به آسیب‌رساندن فیزیکی به شخص دیگر مثل لگد زدن، هل دادن، گاز گرفتن، مشت زدن، ضربه زدن و غیره است. پرخاشگری رابطه‌ای با هدف آسیب به روابط انجام می‌گیرد و می‌تواند به صورت مستقیم و یا غیرمستقیم باشد (۱۰). این کودکان بطور معمول در سازمان دادن، متمرکز ماندن، برنامه‌ریزی واقع‌بینانه و فکر کردن قبل از عمل مشکل دارند. آنها ممکن است بی‌قرار و پر سر و صدا باشند و قادر به انطباق با تغییر شرایط نباشند، و در ارتباط با دیگران رفتارهای پرخاشگرانه بسیاری نشان می‌دهند و به این ترتیب ایجاد و حفظ روابط دوستانه برای آنها بسیار دشوار می‌شود. تحقیقات طولی نشان داده‌اند که پرخاشگری یک عامل مهم است که بر مسائل روان‌شناختی، هیجانی و اجتماعی فرد اثر می‌گذارد (۱۱). به نحوی که نشان داده شد پرخاشگری دارای عواقب جسمانی غیرکشنده شامل جراحی (از بریدگی تا شکستگی و آسیب اندام‌های داخلی بدن)، استعمال دخانیات، اعتیاد و الکلیسم و .. می‌باشد. و عوامل روانی آن مانند افسردگی، ترس، اضطراب، مشکلات تغذیه‌ای، اختلالات جنسی، آسیب‌های وسواس و آسیب استرس پس از حادثه نیز اغماض‌ناپذیر می‌باشد. علاوه بر این پرخاشگری دارای عوارض جسمی، روانی و اجتماعی فراوانی است و موجب نشانگانی مانند احساس درماندگی، تنهایی، ناسازگاری اجتماعی، بی‌توجهی به حقوق و خواسته دیگران، زخم معده، میگرن، اختلال فشار خون، افسردگی، اضطراب و افت عملکرد می‌گردد. افرادی که مشکلات رفتاری از جمله پرخاشگری دارند، نه تنها دارای نشانگان مرضی جسمانی مانند سردرد و دردهای معده‌ای - روده‌ای می‌باشند بلکه در انزوا و تنهایی به سر می‌برند و به خواسته‌های اجتماعی دیگران چندان توجهی ندارند (۱۲).



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

بنابراین باید اذعان داشت که عادت به بازی‌های رایانه‌ای بعنوان یک اختلال رفتاری یا رفتار مشکل‌ساز تحت‌تاثیر عوامل پیشیند و زمینه‌ساز متعددی قرار می‌گیرد. در زمینه‌ی چرایی و تشدید گرایش به بازی‌های رایانه‌ای می‌توان سواد رسانه‌ای والدین را مورد بررسی قرار داد. نظریه سواد رسانه‌ای با رویکرد شناختی توضیح می‌دهد که افراد چگونه مجذوب سیل اطلاعاتی می‌شوند که از سوی رسانه‌ها در حد اشباع شده وجود دارد و با تکیه بر اصول بنیادی مبتنی بر چگونه اندیشیدن بشر، تصمیماتی که درباره فیلتر کردن پیام و الگوهای متعارف صورت می‌گیرد را مورد بررسی قرار می‌دهد. (13)

و در این میدان و هجمه‌ی مجذوب اطلاعاتی والدین بعنوان سپر دفاعی، مسئول فیلترینگ، کنترل و بررسی مصرف محصولات متعددی هستند که در قالب بازی‌ها به نوجوانان ارائه می‌شود. به نحوی که منتظر قائم و حاجی کاظم تهرانی (۱۴) نیز نشان دادند که والدین در مواجهه با حجم و سرعت تغییرات با چالش‌های زیادی روبرو هستند و شیوه‌های نظارتی والدین بر رفتارهای رسانه‌ای فرزندان را در هر حوزه‌ای از بازی‌های رایانه‌ای گرفته تا استفاده از تلفن همراه و ماهواره و ... تحت تغییرات عمیق قرار دهد. بنابراین سواد رسانه‌ای والدین می‌تواند سبک نظارت بر رفتارهای رسانه‌ای فرزندان را در طیفی از حذف کامل آن رسانه تا استفاده نامحدود و بدون نظارت تعریف کرد، به بیان دیگر می‌توان نظارت را از کنترل سخت‌گیرانه تا عدم نظارت در نظر گرفت. اما برخی از پدر و مادرها کنترل شدیدی بر فرزندان خود اعمال می‌کنند. آنها بازی‌هایی را که کودکان اجازه دارند، انجام دهند، انتخاب می‌کنند و گاه نیز خود با آنها بازی می‌کنند، اما برخی دیگر هیچ کنترلی بر میزان و نوع بازی فرزندان ندارند. بنابراین می‌توان بیان کرد که سواد رسانه‌ای نوعی درک متکی بر مهارت است که می‌توان بر اساس آن انواع رسانه‌ها را از یکدیگر تمیز داد و انواع تولیدات رسانه‌ای را از یکدیگر تفکیک و شناسایی کرد. سواد رسانه‌ای سعی دارد آگاهی آحاد افراد جامعه را به شکل‌های مختلف پیام، در زندگی روزانه افزایش دهد و به نوجوانان یاری دهد تا بینش‌ها و باورهای مردم را ارزیابی کرده، فرآیند شکل‌گیری فرهنگ عمومی را مورد بررسی قرار دهد. رسانه‌ها اعم از تلویزیون، رادیو، اینترنت، فیلم، روزنامه و مجله‌ها بطور فزاینده‌ای، اطلاعات، سرگرمی‌ها و آگهی‌های مختلف را به افراد جامعه عرضه می‌کنند و نقشی مهم در شکل‌دهی و نفوذ به فرهنگ، ارزش، باور، اعتقادات و دیدگاه‌ها در بردارند (۱۵). اهمیت سواد رسانه‌ای والدین در گرایش و تشدید گرایش به بازی‌های رایانه‌ای در حدی است که برخی محققان با آموزش سواد رسانه‌ای به والدین میزان پرخاشگری و نگرش به خشونت در نوجوانان دارای گرایش به بازی‌های رایانه‌ای خشن را کاهش دادند (۱۶)؛ چرا که محققان متعددی همچون بهمن، قادری و میرزاخانی (۱۷)؛ گنجی و شفائی مقدم (۱۸) و شعاع کاظمی و شهابی‌نژاد (۱۹) نشان دادند که سواد رسانه‌ای والدین نقش موثری در بروز رفتارهای پرخاشگرانه و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای دارد.

### ۲- روش پژوهش

از آنجا که این پژوهش با هدف برخورداری از نتایج یافته‌ها برای حل مسائلی موجود بکار می‌رود، لذا نوع پژوهش از نظر هدف کاربردی می‌باشد و چون در این مطالعه به دنبال پیش‌بینی پرخاشگری و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای براساس سواد رسانه‌ای مادران می‌باشد از لحاظ ماهیت جمع‌آوری اطلاعات از نوع توصیفی - همبستگی و با توجه به اینکه دیدگاه‌ها و نظرات افراد مختلف مورد نظر می‌باشد، لذا ماهیت پژوهش پیمایشی می‌باشد. جامعه‌ی آماری پژوهش حاضر، شامل کلیه‌ی دانش‌آموزان نوجوان دختر و پسر در دوره متوسطه اول (۱۲ تا ۱۵ سال) در سال تحصیلی ۹۹-۱۳۹۸ بوده است، که با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی ساده و براساس نظر دل‌آور (۱۳۹۴) که برای پژوهش‌های همبستگی گروه نمونه بالای ۱۰۰ نفر را برآورد نمودند، در نهایت باتوجه به ملاک‌های ورود و خروج، کسب خط برش و تناسب حجم نمونه تعداد ۱۲۰ دانش‌آموز انتخاب شدند. جهت جمع‌آوری داده‌های پژوهش از ابزار ذیل استفاده شد:



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

پرسشنامه پرخاشگری: این پرسشنامه، توسط باس و پری در سال ۱۹۹۲ ساخته شده و دارای ۲۹ سوال است و چهار جنبه از پرخاشگری را مورد ارزیابی قرار می‌دهد. سوالات ۲۸، ۲۶، ۲۴، ۲۱، ۱۷، ۱۳، ۹، ۵، ۱ مربوط به پرخاشگری فیزیکی و سوالات ۱۸، ۱۴، ۱۰، ۲ و ۶ پرخاشگری کلامی، سوالات ۳، ۲۲، ۱۹، ۱۵، ۱۱، ۷، ۲۹ مربوط به خشم و سوالات ۲۷، ۲۵، ۲۳، ۲۰، ۱۲، ۸، ۴ خصومت را نشان می‌دهد. این پرسشنامه با نمره کل سوالات، میزان پرخاشگری کلی را می‌سنجد و نمرات خرده مقیاس‌های آن تجلیات پرخاشگری را نشان می‌دهد. باس و پری در بررسی پایایی فرم نهایی مقیاس پرخاشگری به روش بازآزمایی بر روی ۳۷ نفر پس از نه هفته ضریب همبستگی  $0.72/0.72$ ،  $0.80/0.76$  به ترتیب برای عوامل پرخاشگری بدنی، کلامی، خشم و خصومت گزارش کردند. این پرسشنامه در سال ۱۳۸۶ توسط سامانی برای جمعیت ایرانی هنجار شد. سامانی با بررسی قطعی روی ۴۹۲ نفر از دانشجویان ۱۸ تا ۲۲ ساله (۲۴۸ پسر ۲۴۴ دختر) دانشگاه شیراز که به روش خوشه ای انتخاب شده بودند به کمک پرسشنامه پرخاشگری باس و پری ارزیابی شدند، ضریب پایایی این پرسشنامه را به شیوه باز آزمایی برابر  $0.78$  به دست آورد همچنین چنین همبستگی بالای عوامل با نمره کل پرسشنامه، همبستگی ضعیف عوامل با یکدیگر و مقادیر ضریب آلفا همگی نشان دهنده کفایت و کارایی این پرسشنامه برای کاربرد پژوهشگران، متخصصان و روانشناسان در ایران است. پرسشنامه پرخاشگری از همسانی درونی بسیار خوبی برخوردار است. ضریب آلفا برای خرده مقیاس های پرخاشگری فیزیکی، کلامی، خشم و خصومت به ترتیب  $0.85$ ،  $0.72$ ،  $0.83$ ،  $0.77$  و ضریب آلفای کل نمرات پرسشنامه  $0.89$  است. پرسشنامه پرخاشگری یک ابزار با ثبات با اعتبار باز آزمایی خوبی است. همبستگی باز آزمایی بعد از یک دوره ۹ هفته‌ای برابر  $0.79$ ،  $0.72$ ،  $0.72$ ،  $0.72$  برای خرده مقیاس‌های پرخاشگری فیزیکی، کلامی، خشم و خصومت و  $0.80$  برای کل نمرات است. نمره‌گذاری در این پرسشنامه برای هر سوال پنج گزینه از کامل مخالف (۱) تا کاملاً گویای خصوصیات من است (۵) برای پاسخگویی در اختیار آزمودنی قرار می‌دهد. نمره سوالات ۲۴، ۲۹ معکوس است. نمره کل، عبارت است از مجموع نمرات کل سوالات و دامنه آن از ۲۹ تا ۱۴۵ است. نمرات بالاتر نشانه پرخاشگری بیشتر است. (20)

پرسشنامه سواد رسانه‌ای: پرسشنامه استاندارد سواد رسانه‌ای توسط فلسفی در سال ۱۳۹۳ ساخته شد و پرسشنامه دارای ۲۲ سوال و در ۵ مولفه است. سوالات پرسشنامه بر اساس طیف پنج گزینه‌ای لیکرت (خیلی کم تا خیلی زیاد) طراحی شده است و آلفای کرونباخ بالای ۷۰ درصد می‌باشد. این پرسشنامه پنج بعد سنجش درک محتوی پیام رسانه‌ای، سنجش آگاهی از اهداف پنهان پیام‌های رسانه‌ای، سنجش گزینه آگاهانه پیام‌های رسانه‌ای، سنجش نگاه انتقادی به پیام‌های رسانه‌ای، سنجش تجزیه و تحلیل پیام‌های رسانه‌ای را مورد سنجش قرار می‌دهد. این پرسشنامه دارای ۲۲ گویه است که در قالب یک طیف پنج قسمتی (به ندرت = ۱،

گاهی اوقات = ۲، اغلب = ۳، بیشتر اوقات = ۴ و همیشه = ۵) طراحی شده است. سوال‌های ۳ تا ۶ برای سنجش درک محتوی پیام‌های رسانه‌ای، سوال‌های ۷ تا ۱۰ برای سنجش آگاهی از اهداف پنهان پیام‌های رسانه‌ای سوال‌های ۱۱ تا ۱۴ برای سنجش آگاهانه پیام‌های رسانه‌ای، سوال‌های ۱۵ تا ۱۸ برای سنجش نگاه انتقادی به پیام‌های رسانه‌ای و در نهایت سوال‌های ۱۹ تا ۲۲ برای سنجش تجزیه و تحلیل پیام‌های رسانه‌ای است. جهت سوال‌های شماره ۱۶، ۱۷ و ۲۲ منفی و جهت مابقی سوالات مثبت است. هر چه نمره فرد بیشتر باشد، سواد رسانه‌ای او بیشتر است. روایی و اعتبار پرسشنامه سواد رسانه‌ای توسط فلسفی و سال ۱۳۹۳ انجام شده نمره ابزار از طریق مجموع نمره گویه‌ها به دست می‌آید. لذا دامنه نمرات بین ۲۲ تا ۱۱۰ است فلسفی روایی ابزار را با نظر اساتید و کارشناسان تایید و پایایی آن را با روش آلفای کرونباخ  $0.85$  گزارش کرد (۲۱).



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای: پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای توسط فرهادی در سال ۱۳۹۵ تهیه شده است و شامل ۱۹ سوال می‌باشد. همچنین کلیه سوال‌های آن بر اساس طیف لیکرت ۵ درجه‌ای نمره گذاری شده است. برای هر سوال پنج گزینه برای پاسخگویی وجود دارد. که شامل (۵=همیشه، ۴=اغلب، ۳=گاهی، ۲=به ندرت، ۱=هرگز) نمره‌گذاری شده است. دامنه‌ی نمرات در این پرسشنامه بین ۱۹ تا ۹۵ می‌باشد. نمره بالاتر نشان دهنده اعتیاد بیشتر به بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد. در پژوهش فرهادی برای ارزیابی پایایی پرسشنامه از روش محاسبه آلفای کرونباخ به عنوان شاخصی از همسانی درونی پرسشنامه استفاده شد و ضریب آلفا برابر با ۰/۸۶ برای آن به دست آمد. (22)

روش انجام کار بدین صورت بود که به شیوه نمونه‌گیری تصادفی ساده، ۲۰۰ دانش‌آموز در بازه زمانی اردیبهشت تا خرداد ماه سال ۱۳۹۸ از ۱۰ مدرسه متوسط دخترانه و پسرانه از نواحی چهار و پنج شهر اصفهان انتخاب شده و بعد از برگزاری جلسه توجیهی و توضیح اهداف پژوهشی برای دانش‌آموزان، از آنها خواسته شد به پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، پرسشنامه پرخاشگری و سواد رسانه‌ای (برای مادران) پاسخ دهند. از مجموع پرسشنامه‌ها، تعداد ۱۸۵ پرسشنامه که به سوالات کامل پاسخ داده باشند، برگشت داده شد. بر اساس نقطه برش پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های اینترنتی، ۱۲۳ دانش‌آموز دارای اعتیاد به بازی‌های اینترنتی تشخیص داده شده و به عنوان نمونه نهایی انتخاب شدند (قابل ذکر است که سه نفر از نوجوانان دارای اعتیاد به اینترنت به دلیل اطلاعات مخدوش در دو پرسشنامه دیگر از ادامه پژوهش کنار گذاشته شدند). برای تعیین رابطه بین متغیرهای از روش همبستگی پیرسون و همچنین برای تعیین مقدار واریانس پیش‌بینی شده از تحلیل رگرسیون چندگانه استفاده شده است. در این پژوهش از نرم‌افزار SPSS23 برای تجزیه و تحلیل داده‌ها استفاده شد.

### ۳- یافته‌های پژوهش

یافته‌های پژوهش در دو بخش یافته‌های توصیفی و یافته‌های استنباطی مربوط به فرضیه‌های پژوهش شرح داده شد و اطلاعات مربوط به میانگین و انحراف استاندارد مربوط به گروه آزمودنی در جدول یک ارائه شده است.

جدول ۱، اطلاعات مربوط به میانگین و انحراف معیار متغیرهای تحقیق

بررسی نرمال بودن توزیع نمرات		انحراف استاندارد	میانگین	متغیرها
آزمون کلموگروف اسمیرنوف	آماره			
۰/۱۰۹	۱/۲۰۷	۶/۹۳	۷۱/۰۸	سواد رسانه‌ای
۰/۱۵۶	۱/۱۳	۲/۴۴	۱۴/۴۹	درک محتوای پیام رسانه‌ای
۰/۰۶۳	۱/۳۱	۲/۲۹	۱۴/۷۹	آگاهی از اهداف پنهان پیام رسانه‌ای
۰/۱۶۴	۱/۱۱	۲/۵	۱۵/۳۵	گزینش آگاهانه پیام‌های رسانه‌ای
۰/۰۵۳	۱/۷۹	۲/۱۵	۱۲/۷۳	نگاه انتقادی به پیام‌های رسانه‌ای
۰/۰۵۵	۱/۶۸	۲/۲۲	۱۳/۷۴	تجزیه و تحلیل پیام‌های رسانه‌ای
۰/۰۵۹	۱/۵۱	۱۶/۰۸	۳۷/۵۲	اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای
۰/۴۷۷	۰/۸۴۲	۱۶/۰۳	۷۸/۴۹	پرخاشگری
۰/۰۶	۱/۴	۴/۶۵	۲۲/۰۴	فیزیکی
۰/۲۷۲	۰/۹۹۸	۳/۹۲	۱۳/۷۶	کلامی



## ششمین کنفرانس بین‌المللی

# «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

خشم	۲۱/۶۲	۴/۵	۱/۰۰۴	۰/۲۶۵
خصوصیت	۲۰/۷۵	۵/۹۵	۰/۹۲۸	۰/۳۵۵

براساس نتایج به دست آمده در جدول ۱، میانگین سواد رسانه‌ای ۷۱/۰۸، میانگین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای ۳۷/۵۲ و میانگین پرخاشگری برابر با ۷۸/۴۹ به دست آمده است. میزان کجی و کشیدگی در همه متغیرهای پژوهش  $\pm 1/98$  است که نشان‌دهنده نرمال بودن داده‌ها در این متغیرها است. هم چنین نتایج آزمون کلموگروف اسمیرنوف در همه متغیرهای پژوهش نشان داده است که فرض صفر مبنی نرمال بودن توزیع نمرات متغیرهای پژوهش باقی است یعنی توزیع نمرات نمونه نرمال و همسان با جامعه است و کجی و کشیدگی حاصل اتفاقی است (همه سطوح معنی داری بزرگ‌تر از ۰/۰۵ می‌باشد). جدول شماره ۲ رابطه بین ابعاد پرخاشگری و اعتیاد به بازی‌های اینترنتی با ابعاد سواد رسانه‌ای مادران ارائه شده است.

جدول ۲، ماتریس همبستگی بین متغیرهای سواد رسانه‌ای، پرخاشگری و اعتیاد به بازی‌های اینترنتی

اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای	خصوصیت	خشم	کلامی	فیزیکی	پرخاشگری	متغیرها
-۰/۴۵۱**	-۰/۴۱۳**	-۰/۳۸۵**	-۰/۳۷۶**	-۰/۳۷۲**	-۰/۴۵۲**	سواد رسانه‌ای
-۰/۴۶۹**	-۰/۳۴۷**	-۰/۳۷۲**	-۰/۳۵۳**	-۰/۳۵۱**	-۰/۴۲۵**	درک محتوای پیام رسانه‌ای
-۰/۳۷۴**	-۰/۳۵**	-۰/۳۴**	-۰/۳۴۶**	-۰/۳۸**	-۰/۳۹۸**	آگاهی از اهداف پنهان پیام رسانه‌ای
-۰/۴۱۶**	-۰/۳۳۸**	-۰/۳۰۵**	-۰/۳۲۷**	-۰/۲۶۷**	-۰/۳۶۳**	گزینه‌های آگاهانه پیام رسانه‌ای
-۰/۱۶۴	-۰/۱۸۶**	-۰/۱۸۹*	-۰/۱۹۵*	-۰/۱۷۷**	-۰/۱۹۶*	نگاه انتقادی به پیام رسانه‌ای
-۰/۱۶۱	-۰/۲۷۸**	-۰/۲۵۲**	-۰/۱۸۳*	-۰/۲۴**	-۰/۲۴۶**	تجزیه و تحلیل پیام رسانه‌ای

نتایج در جدول ۲ نشان داده است که رابطه سواد رسانه‌ای و ابعاد آن با انواع پرخاشگری و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای منفی معنی‌دار بوده است.  $(01/0 > p)$  به عبارت دیگر با افزایش سواد رسانه‌ای مادران، انواع پرخاشگری و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای فرزندان کاهش می‌یابد. این در حالیست که بین سواد رسانه‌ای و ابعاد نگاه انتقادی به پیام رسانه‌ای و تجزیه و تحلیل پیام رسانه‌ای از اعتیاد به بهزی‌های رایانه‌ای معنادار نبوده است.  $(05/0P >)$  جهت بررسی میزان قدرت پیش‌بینی سواد رسانه‌ای والدین در ابعاد پرخاشگری و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به بررسی جداول تحلیل رگرسیون پرداخته می‌شود.

جدول ۳، نتایج تحلیل رگرسیون برای تعیین میزان واریانس پیش‌بینی شده‌ی نمرات سواد رسانه‌ای روی ابعاد پرخاشگری و

اعتیاد به بازی‌های

منبع تغییرات	مجموع مربعات	df	میانگین مربعات	F	sig	ضریب همبستگی چندگانه	ضریب تبیین
رگرسیون	۱۹۴۵/۰۸۵	۵	۳۸۹/۰۱۷	۷/۸۸۳	۰/۰۰۱	۰/۲۵۷	۰/۵۰۷
مانده	۵۶۲۵/۷۰۷	۱۱۴	۴۹/۳۴۸				
کل	۷۵۷۰/۷۹۲	۱۱۹					

بر اساس اطلاعات جدول ۳، مقدار F معنی‌دار است. بنابراین متغیر ملاک توانسته پیش‌بینی معناداری از متغیرهای پیش‌بین به دست دهد. ضریب تبیین مدل نیز نشان می‌دهد که متغیر ملاک توانسته ۵۰ درصد از تغییرات متغیرهای پیش‌بین را تبیین کند.



جدول ۴، ضرایب رگرسیون نمرات سواد رسانه‌ای روی ابعاد پرخاشگری و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای

متغیر پیش‌بین	ضریب غیراستاندارد (B)	خطای استاندارد (Std. Error)	ضریب استاندارد (β)	t	(Sig)
پرخاشگری فیزیکی	-۰/۱۴۳	۰/۲۰۲	-۰/۰۹۴	-۰/۷۱۱	۰/۴۷۸
پرخاشگری کلامی	-۰/۰۶۰	۰/۲۳۴	-۰/۰۳۲	-۰/۲۵۷	۰/۷۹۷
خشم	-۰/۰۱۵	۰/۲۰۳	-۰/۰۱۰	-۰/۰۷۵	۰/۹۴۰
خصوصیت	۰/۲۰۰	۰/۱۹۳	-۰/۱۵۶	-۱/۰۳۶	۰/۰۰۷
اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای	-۰/۱۲۶	۰/۰۴۱	-۰/۳۱۳	-۳/۰۹۲	۰/۰۰۳

بر اساس جدول ۴، تنها خصوصیت (-۰/۱۵) و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای (-۰/۳۱) به شکل منفی بر اساس سواد رسانه‌ای والد قابل پیش‌بینی است.

#### ۴- بحث و نتیجه‌گیری

نتایج در جدول ۲ نشان داده است که رابطه سواد رسانه‌ای و ابعاد آن با انواع پرخاشگری و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای منفی معنی‌دار بوده است. ( $01/0 > p$ ) به عبارت دیگر با افزایش سواد رسانه‌ای مادران، انواع پرخاشگری و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای فرزندان کاهش می‌یابد. این در حالیست که بین سواد رسانه‌ای و ابعاد نگاه انتقادی به پیام رسانه‌ای و تجزیه و تحلیل پیام رسانه‌ای از اعتیاد به بهزی‌های رایانه‌ای معنادار نبوده است. ( $05/0P >$ ) همچنین بر اساس جدول ۴، تنها خصوصیت (-۰/۱۵) و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای (-۰/۳۱) به شکل منفی بر اساس سواد رسانه‌ای والد قابل پیش‌بینی است. که همسوی با یافته‌های پژوهشی بهمن، قادری و میرزاخانی (۱۷)؛ گنجی و شفائی مقدم (۱۸) و شعاع کاظمی و شهابی‌نژاد (۱۹) می‌باشد. در تبیین یافته‌ی پژوهشی فوق می‌توان اذعان داشت:

از نظر بندورا یادگیری از طریق مشاهده رفتار خود و پیامدهای رفتاری، موثرترین شیوه ادراک رفتار است و الگوگیری افراد از محیط جز تعیین‌کننده‌های محیطی یادگیری می‌باشد. بنابراین راهبردهای خودتنظیمی می‌توانند از طریق مشاهده الگوهایی که این راهبرد را بکار می‌برند، آموخته شوند. یکی از عوامل محیطی تاثیرگذار بر سطح خودتنظیم فرد، خانواده است. خانواده از نخستین نظام‌های نهادی و عمومی و جهانی است که برای رفع نیازمندی‌های حیاتی و عاطفی انسان و بقای جامعه ضرورت دارد. به نحوی که در این راستا بهمن، قادری و میرزاخانی (۱۷) در پژوهش خود نشان دادند که هرچقدر میزان آگاهی از رسانه‌های پیچیده حال حاضر کمتر باشد میزان تاثیر این رسانه‌ها بر فرزندان بیشتر و به همان نسبت بروز رفتارهای پرخطر نیز افزایش می‌یابد. چرا که والدین دارای سواد رسانه‌ای بالاتر دارای فرایندهای فعال‌تر فعال‌سازی و حفظ فعالیت‌های شناختی، رفتاری و عاطفی بوده و به شکلی مداوم در پی بروزرسانی و افزایش آگاهی خود از نیازهای فرزندان و تاثیرات رسانه‌ها بویژه بازی‌های اینترنتی هستند. به نحوی که این گروه از والدین می‌دانند چه هدفی دارند و در پی دستیابی به اهداف مدنظر بوده و به شکلی مساله مدار با مسائل پیش رو مواجه می‌شوند. بنابراین این افراد به خوبی می‌دانند که از امکانات موجود چگونه استفاده کنند و در راه دستیابی به اهداف چگونه موانع را پشت سر بگذارند. این در حالیست که افراد دارای سطوح پایین‌تری از سواد و آگاهی رسانه‌ای در مواجهه به مسائل پیش رو ساده‌ترین راه را برگزیده و مواجهه منطقی با مسائل ندارند و آن هم سهل‌انگاری و کاهش نظارت بر رفتارهای فرزندان و یا افراط و کنترل شدید در میزان استفاده فرزندان از امکانات اینترنتی از جمله بازی‌ها هستند، بر همین اساس میزان شیوع اعتیاد به بازی‌های اینترنتی در فرزندان آنها بیشتر است؛ گنجی و شفائی مقدم (۱۸) در پژوهشی با موضوع نقش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در انزوا طلبی و پرخاشگری دانش‌آموزان اذعان داشتند که افراد دارای اعتیاد به بازی‌های اینترنتی که مستلزم صرف وقت فراوان در این حوزه است و بویژه اگر والدین



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

آنها دارای سبک‌های رقابت‌طلبانه باشند، میزان انزوا و گرایش به پرخاشگری در صورتی که نیازها و توقعات آنان در لحظه رفع نشود، افزایش می‌یابد .

در واقع خانواده دارای عملکرد سالم با ارتباطات شفاف، نقش‌های به خوبی تعریف شده، پیوستگی و تنظیم احساسی خوب در مقابل خانواده دارای عملکرد نامناسب با سطوح بالای تعارض، بی سر و سامانی و کنترل رفتاری و احساسی ضعیف مشخص می‌شوند. خانواده دارای کارکرد ناسالم و طبیعتاً میزان ناآگاهی بیشتر از امکانات و عوارض رسانه‌های اینترنتی دارای نظام رهبری مساله‌مدار نبوده و در مواجهه با نیاز و مشکلات پیش روی هر یک از اعضا راهبردهای قهری و هیجانی از خود نشان می‌دهند. در این شرایط فرزندان بویژه نوجوانان جهت دوری از استرس و هیجان منفی ناشی از عدم تایید در خانواده و نداشتن احساس امنیت به راهبردهای جایگزین از جمله فضای نامحدود سایبری روی می‌آورند، و در این فضا با افرادی همانندسازی می‌کنند که میزان گرایش به رفتارهای پرخطر از جمله راهبردهای پرخاشگرانه بعنوان یک راهبرد هیجانی در نوجوانان را تقویت می‌کند. به نحوی که در این راستا کاظمی و شهبابی نژاد (۱۹) با موضوع مقایسه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری در دانش آموزان پسر مقطع راهنمایی شهر تهران نشان دادند نوجوانانی که زمان بیشتری را صرف بازی‌های اینترنتی می‌کنند رفتارهای پرخاشگرانه بیشتری از خود نشان داده، آنها نشان دادند که بستر تشدید و یا تعدیل رفتارهای پرخاشگرانه در زمینه‌ی بازی‌های اینترنتی در قالب خانواده قابل تبیین و پیگیری می‌باشد. در نهایت با توجه به نتایج پژوهش حاضر توصیه می‌شود :

- مبانی و قوانین آموزشی و فرهنگی مناسب برای هدایت دانش‌آموزان در جهت خودمدیریت و حل بحران به سمت استفاده صحیح از اینترنت و بهره‌مندی از جنبه‌های مثبت آن در محیط‌های آموزشی و یادگیری ایجاد شود .
- آگاهی کافی از تاثیرات منفی استفاده بیش از حد از بازی‌های اینترنتی به خانواده‌ها و دانش‌آموزان داده شود؛ تا از این طریق نقش فعال خود نوجوان در کنترل و مدیریت رفتارهای آسیب‌رسان تعیین و میزان مشارکت آنان افزایش یابد .
- برای خانواده‌ها بویژه مادران در زمینه‌ی افزایش آگاهی از رسانه‌های مجازی، کار با اینترنت و همگامی با فرزندان در موارد و راهبردهای مدیریت و نظارت بر فرزندان از بروز مشکلات ثانویه و شدید جلوگیری به عمل آید .
- برای کودکان و نوجوان از مقاطع ابتدایی تحصیلی مهارت استفاده از رسانه‌های مبتنی بر اینترنت آموزش داده شود و از این طریق آگاهی افراد از مخاطرات افراط در استفاده از امکانات اینترنتی افزایش یابد .
- مراکز تخصصی درمان روان‌شناختی، با ارائه آموزش‌های مبتنی بر سواد رسانه‌ای اقدام به افزایش آگاهی جمعی در این زمینه نمایند.

### ۵-مراجع

1. Sawyer, S. M., Azzopardi, P. S., Wickremarathne, D., & Patton, G. C. (2018). The age of adolescence. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 2(3), 223-228.
2. Blakemore, S.-J. & Mills, K. L. (2014). Is adolescence a sensitive period for sociocultural processing? *Annu. Rev. Psychol.* 65, 187-207 (2014).
3. Gorrese, A. & Ruggieri, R. (2013). Peer attachment and self-esteem: A meta-analytic review. *Personal. Individ. Differ.* 55, 559-568 (2013).





ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

4. Hunter, J., & Maunder. R. (2016) Improving patient treatment with attachment theory: A guide for primary care practitioners and specialists. New York: Springer.
5. Zamani, B., Abedini, Y. Structural model of effect of parenting styles and computer games addiction on academic achievement in male students. *New Educational Approaches* , 2013; 8(2): 133-156.
6. Taylor, P. & Keeter, S. (2010). Millennial: Portraits of generation next- confident, connected, open to change.
7. Silverblatt, A., Ferry, J., & Finan, B. (2015). Approaches to media literacy: A handbook: Routledge
8. Latifi B, Mirzaeian B. Effectiveness of family- based Islamic – Iranian oriented psychological program on reduction of aggression and increasing of adjustment among couples. *Islamic Life Style*. 2019; 3 (5) :32-39
9. Rajab-Pour, M., Makvand- Housseini, S., Rafie- Nia, P. The Effectiveness of Child-Parent Relationship Therapy on Aggression in Preschoolers. *Journal of Clinical Psychology*, 2012; 4(1): 65-74. doi: 10.22075/jcp.2017.2080
10. Risser, S. (2013). Relational aggression and academic Performance in elementary school. *School Psychology*, 50.(1), 13-26.
11. Graves, K. N., Kaslow, N. J., & Frabutt, J. M. (2015). A culturally-informed approach to trauma, suicidal behavior, and overt aggression in African American adolescents. *Aggression and violent behavior*, 15(1), 36-41.
12. Strachan L, Munroe-Chandler K.(2006). Using imagery to predict self-confidence and anxiety in young elite athletes. *Journal of Imagery Resea in Sport and Phys Activ* 2006;1(1):125-33.
13. Dehghanian, H., Najafi Rastaghi, H. Media Literacy Policy Making Based on a Futuristic Approach Using the Scenario Planning Method. *Communication Research*, 2018; 24(92): 9-25. doi: 10.22082/cr.2017.58639.1279
14. Montazer-Ghaem, M., HajiKazem-Tehrani. F. Media Literacy and Mechanisms for Mothers to Supervise over Youth Satellite TV Usage. *Rasaneh*, 2016; 26(4): 19-44.
15. Isa bargi, j, bahadorikhosroshahi, Kh. The role of Media literacy for parents and social identity with media consumption students. *New Media Studies*, 2018; 4(14):290-316.
16. Shojaee, S., Dehdari, T., Douran, B., Noori, K., Shojaee, M. Impact of media literacy education on aggression and attitudes towards violence in adolescents' users of violent computer games in qom. *New Media Studies*, 2017; 2(8): 173-201. doi: 10.22054/cs.2017.15548.107
17. Bahman, M., Ghaderi, M., Mirzakhani, M. Investigating the role of media literacy in the selection of children's computer games by parents with a focus on preventing social harm, Second National Conference on Computer Games; Opportunities and Challenges, Isfahan.2016.
18. Ganji, M., Shafaeimoghadam. E. The Role of Addiction to Computer Games in Student's Aggression and Isolationism. *QJFR*. 2012; 9 (2) :157-178.
19. Shoa Kazemi M, Shahabinezhad Z. Comparison of the Amount of Time Spent on Computer Games and Aggressive Behavior in Male Middle School Students of Tehran. *J Educ Community Health*. 2016; 3 (3) :24-29.
20. Farhangian S, Mihandoost Z, Ahmadi V. The efficacy of emotion regulation therapy on aggression reduction , job stress and general health in nurses. *Quarterly Journal of Nursing Management*. 2020; 4(9).
21. Azizi, Z., Moradi, M. (2021). Investigating the role of media literacy in the ability to detect fake news from librarians in public libraries. , (), -. doi: 10.22091/stim.2021.6194.1472



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

- 
22. Mansouri, M., Farhadi, H. Computer Games Addiction, Emotional and Social Anxiety with Adolescent Academic Performance: the moderating role Self-Control. Information and Communication Technology in Educational Sciences, 2019; 9(35): 97-117..