

رابطه بین انجام بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان مقطع راهنمایی شهر کرمانشاه (۱۳۹۱)

نادر رجبی گیلان؛ سهیلا رشادت؛ سید رامین قاسمی^{۱*}

چکیده

زمینه: امروزه بازی‌های رایانه‌ای از اصلی‌ترین تفریحات کودکان و نوجوانان محسوب می‌شود. در پژوهش‌ها شواهد متفاوتی در خصوص اثرات مثبت و منفی این بازی‌ها دیده می‌شود. این مطالعه به بررسی رابطه بین انجام بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان مقطع راهنمایی شهر کرمانشاه در سال ۱۳۹۱ پرداخته است.

روش‌ها: در این پژوهش مقطعی تعداد ۵۷۳ دانش‌آموز مقطع راهنمایی، با روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای از مدارس سطح شهر کرمانشاه انتخاب و پرسشنامه‌های جمعیت‌شناختی و پرخاشگری باس و پری را تکمیل نمودند. داده‌ها با استفاده از نرم‌افزار SPSS و با کمک آزمون‌های همبستگی پیرسون، تی‌تست و آنالیز واریانس مورد تحلیل قرار گرفتند.

یافته‌ها: ۴۸/۵ درصد پاسخ‌گویان دختر بوده و ۷۱ درصد افراد سابقه انجام بازی‌های رایانه‌ای داشتند. رابطه بین پرخاشگری کلی با جنس ($P=0/023$)، نوع بازی ($P=0/021$) و زمان انجام بازی ($P=0/000$) معنادار بود. بین زمان انجام بازی با پرخاشگری کلی ($R=0/151$)، فیزیکی ($R=0/202$)، کلامی ($R=0/131$) و خصومت ($R=0/110$) همبستگی مثبت و معنادار بود ($P<0/005$).

نتیجه‌گیری: با توجه به رابطه معنادار بین انجام بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری در این مطالعه و نظر به حساسیت بالای شرایط دوران نوجوانی و احتمال الگوگیری از شخصیت‌های خشن بازی‌ها، انجام پژوهش‌های بیشتر در این زمینه در جامعه ایران، توصیه می‌گردد.

کلیدواژه‌ها: بازی‌های رایانه‌ای، پرخاشگری، دانش‌آموز، نوجوان.

«دریافت: ۱۳۹۱/۵/۱۷ پذیرش: ۱۳۹۱/۱۱/۳»

۱. مرکز تحقیقات توسعه اجتماعی و ارتقاء سلامت، دانشگاه علوم پزشکی کرمانشاه

* عهده‌دار مکاتبات: کرمانشاه، شهرک مسکن، انتهای بلوار گلها، طبقه فوقانی مرکز بهداشتی ثامن الائمه، مرکز تحقیقات توسعه اجتماعی و ارتقاء

Email: qasemi_sr@yahoo.com

سلامت، کدپستی: ۶۷۱۵۹-۵۹۱۶۷، تلفکس: ۰۸۳۱-۴۲۱۶۱۴۳

مقدمه

موضوعی و قابلیت بالای ایجاد هیجان، موجب محبوبیت این بازی‌ها در میان گروه‌های سنی جوان گردیده است. برخی پژوهش‌ها نشان می‌دهد که ۹۷ درصد نوجوانان آمریکایی سنین ۱۷-۱۲ ساله، یکی از انواع بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی را انجام می‌دهند و ۳۱ درصد نوجوانان، هر روز و ۲۱ درصد، ۳-۵ روز در هفته به انجام بازی مشغول‌اند (۵). همچنین ۶۷ درصد خانواده‌های آمریکایی دارای رایانه شخصی بوده و به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند (۶). هرچند آمار مشخصی در این زمینه در ایران وجود ندارد اما بر اساس برخی پژوهش‌ها با حجم نمونه محدود، به انجام بازی به صورت

از اواخر دهه ۱۹۷۰ میلادی، بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک سرگرمی جدید و جذاب برای کودکان و نوجوانان، مطرح و پس از آن با گسترشی سریع و روزافزون در سراسر دنیا فراگیر شد (۱)، به‌طوری‌که امروزه این بازی‌ها به‌عنوان دومین سرگرمی پس از تلویزیون شناخته شده (۲) و جزو محبوب‌ترین تفریحات و سرگرمی‌های اوقات فراغت برای افراد در سنین مختلف در جوامع مدرن قرار گرفته است (۳ و ۴). سهولت دسترسی به انواع بازی‌های رایانه‌ای در کنار جذابیت‌های بصری و صوتی، سطح بالای خیال‌پردازی، تنوع

بازی‌های رایانه‌ای - ویدیویی در دانش‌آموزان راهنمایی دختر و پسر شهر کرمانشاه در سال ۱۳۹۱ پرداخته شد و رابطه آن با پرخاشگری در این دسته از افراد - به‌عنوان یک گروه سنی حساس و تأثیرپذیر - مورد بررسی قرار گرفت.

مواد و روش‌ها

این پژوهش یک مطالعه مقطعی و توصیفی تحلیلی است که در سال ۱۳۹۱ در بین دانش‌آموزان مقطع راهنمایی شهر کرمانشاه انجام گرفت. حجم نمونه با استفاده از فرمول کوکران، برابر ۳۸۴ نفر تعیین گردید که این تعداد در عدد ۱/۵ (design effect) ضرب و عدد ۵۷۶ به‌عنوان حجم نمونه نهایی تعیین شد. این افراد از طریق نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب شدند. در این مطالعه، هر یک از نواحی سه‌گانه آموزش و پرورش شهر کرمانشاه به‌عنوان یک خوشه در نظر گرفته شد. سپس لیست مدارس در هر ناحیه تهیه و بر اساس تعداد کل مدارس در هر خوشه، سهم هریک از نواحی مشخص گردید و تعداد ۱۶ مدرسه در سه ناحیه، به‌طور تصادفی انتخاب شد. سپس با مراجعه به مدارس منتخب، به نسبت تعداد دانش‌آموزان در هر مقطع (اول، دوم و سوم راهنمایی) نمونه مورد نظر از روی لیست اسامی و به‌طور تصادفی انتخاب گردید.

ابزارهای مورد استفاده در این پژوهش شامل چک‌لیست اطلاعات جمعیت‌شناختی و اطلاعات مربوط به بازی‌های رایانه‌ای بود که به همراه پرسشنامه اصلی پژوهش، یعنی پرسشنامه پرخاشگری «باس و پری» در اختیار دانش‌آموزان قرار گرفت. در بخش پرسش‌های مربوط به بازی‌های رایانه‌ای، اسم بازی‌های مورد استفاده توسط پاسخ‌گویان مورد سؤال قرار گرفت که در نهایت، هر بازی با توجه به نظر کارشناسان این حوزه در یکی از دسته‌های «قتل و کشتار (همراه با خونریزی)» (مثال: بازی God of War)، «زد و خورد و بزن بزن» (مثال: بازی Mortal kombat)، و «هیجانی» (مثال: بازی Fifa)

۱-۵ ساعت در هفته (۲) تا کمی بیش از ۶ ساعت در هفته اشاره شده است (۴).

باتوجه به ضریب نفوذ بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای در قشر کودک و نوجوان و تأثیرپذیری بالای این گروه سنی، مباحث و مطالعات متعددی در زمینه اثرات احتمالی این بازی‌ها انجام گرفته است (۴ و ۷). هرچند که به عقیده برخی پژوهشگران هنوز نتایج کاملاً مشخص و اثبات‌شده‌ای از تحقیقات مربوط به نتایج منفی بازی‌های رایانه‌ای بر کاربران آن‌ها به دست نیامده (۱)، اما برخی شواهد نشان می‌دهد که پرداختن زیاد به این بازی‌ها باعث کاهش فعالیت جسمی و در نهایت کاهش سلامت جسمانی و روانی می‌شود (۸). مطالعات مختلف حاکی از این است که در بعد روان‌شناختی انجام بازی‌های رایانه‌ای سبب رفتارهای پرخاشگرانه، اعتیاد به رایانه، افسردگی، گوشه‌گیری و اضطراب می‌شود (۳، ۷ و ۹-۱۱).

برخی پژوهشگران وجود صحنه‌های خشن در بازی‌های رایانه‌ای را موجب بروز پرخاشگری و خشونت در کودکان و نوجوانان دانسته‌اند (۹ و ۱۲)، درحالی‌که برخی دیگر ضمن تردید در آسیب‌زا بودن میزان و شدت خشونت موجود در بازی‌ها معتقدند که تأثیر آن به عوامل مختلف دیگری از جمله خصوصیات و شخصیت فرد بازی‌کننده بستگی دارد (نقل از ۱). متآنالیز شری (۲۰۰۷) در مورد ویژگی‌های بازی و ویژگی‌های شرکت‌کننده نشان داد که این ویژگی‌ها نقش مهم واسطه‌ای در تعدیل و یا نتایج تهاجمی بازی‌ها دارد (۱۰). همچنین وجود یک رابطه معکوس بین میزان فروش بازی‌های ویدیویی و آمار خشونت جوانان در جامعه امریکایی، منجر به ایجاد تردیدهایی درباره رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری‌های جدی شده است (۱۳). با توجه به مطالب پیش‌گفته و عدم توجه به موضوع جنسیت در مطالعات مشابه در ایران و همچنین افزایش گرایش نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای و عدم انجام مطالعه مشابه در کرمانشاه، در این مطالعه به بررسی وضعیت پرداختن به

(Play3) و ۷۱ درصد سابقه انجام بازی‌های رایانه‌ای داشتند. ۲۹ درصد افراد هم اعلام کرده بودند که تا زمان پژوهش، هیچ بازی رایانه‌ای انجام نداده‌اند. میانگین دقایق انجام بازی در روز ۷۱ دقیقه بود و ۳۰/۹ درصد افراد، بیشتر به انجام بازی‌های هیجانی می‌پرداختند. همچنین تقریباً نیمی از والدین (۴۷/۸٪) با انجام بازی رایانه‌ای توسط فرزندشان مخالف بوده‌اند (جدول ۱).

در زمینه رابطه برخی متغیرهای جمعیت‌شناختی با پرخاشگری، نتایج آزمون همبستگی پیرسون نشان داد که بین سن و پرخاشگری، همبستگی مثبت و معنادار وجود دارد ($R=0/122$) ($P=0/007$). همچنین بین تعداد دفعات بازی در روز و پرخاشگری، همبستگی مثبت و معناداری دیده شد ($R=0/096$) ($P=0/031$). اما نتایج تحلیل واریانس بین تحصیلات پدر و مادر و پرخاشگری رابطه معنادار نشان نداد ($P>0/005$).

دیگر نتایج پژوهش در خصوص وضعیت پرخاشگری در پاسخ‌گویان نشان داد که میانگین نمره پرخاشگری کلی ۷۲/۹۶ بوده و بر اساس آزمون تی‌تست، بین دختران و پسران از این نظر تفاوت معناداری وجود دارد ($P=0/023$). بدین‌صورت که میزان پرخاشگری در پسران بالاتر است (جدول ۲).

در خصوص رابطه بین نوع بازی با پرخاشگری، نتایج آزمون تحلیل واریانس یک‌طرفه نشان داد که بین نوع بازی و پرخاشگری کلی و زیرمقیاس‌های پرخاشگری فیزیکی و کلامی، رابطه معنادار وجود دارد ($P<0/005$) اما این رابطه با زیرمقیاس‌های خشم و خصومت معنادار نبود ($P>0/005$) (جدول ۲).

نتایج آزمون تحلیل واریانس یک‌طرفه نیز بیانگر این بود که بین زمان انجام بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری کلی و همچنین کلیه زیرمقیاس‌های آن رابطه معناداری وجود دارد ($P<0/005$) (جدول ۲).

آزمون تعقیبی LSD نشان داد افرادی که ۴۸۰-۹۱ دقیقه در روز بازی می‌کنند به‌طور معناداری در مقایسه با افرادی که بازی نمی‌کنند ($P=0/001$) و یا ۹۰-۱ دقیقه

دسته‌بندی شد. پرسشنامه پرخاشگری آرنولد اچ. باس و مارک پری (Aggression Questionnaire (AQ)) حاوی ۲۹ ماده است که ابعاد چهارگانه پرخاشگری فیزیکی (سؤالات ۱، ۵، ۹، ۱۳، ۱۷، ۲۱، ۲۴، ۲۶، ۲۸)، پرخاشگری کلامی (سؤالات ۲، ۶، ۱۰، ۱۴، ۱۸)، خشم (سؤالات ۳، ۷، ۱۱، ۱۵، ۱۹، ۲۲، ۲۹) و خصومت (سؤالات ۴، ۸، ۱۲، ۱۶، ۲۰، ۲۳، ۲۵، ۲۷) را می‌سنجد (۱۵). پرسشنامه پرخاشگری با نمره کل سؤال‌ها میزان پرخاشگری کلی را می‌سنجد و نمره خرده‌مقیاس‌های آن تجلی‌های گوناگون پرخاشگری را نشان می‌دهد. پرسشنامه AQ همسانی درونی خوبی دارد. ضرایب آلفا برای خرده‌مقیاس‌های پرخاشگری فیزیکی ۰/۷۷، پرخاشگری کلامی ۰/۸۳، خشم و خصومت ۰/۸۵ درصد و ضریب آلفای کل نمره‌های پرسشنامه ۰/۸۹ است. علاوه بر این، پژوهش‌های انجام‌شده در ایران نیز اعتبار و روایی پرسشنامه را تأیید کرده‌اند (۱۴). در این پژوهش از فرم اصلی (۲۹ سؤالی) استفاده شده است. نمرات پرسشنامه پرخاشگری به‌صورت نمره‌گذاری لیکرت از ۱-۵ نمره‌گذاری می‌شود (۱۴). سؤالات ۲۴ و ۲۹ به‌طور معکوس نمره‌گذاری می‌شود. بیشترین نمره ۱۴۵ و کم‌ترین نمره ۲۹ است. هرچه پاسخ‌دهنده، نمره کم‌تری کسب نماید پرخاشگری کم‌تری دارد.

در نهایت تعداد ۵۷۳ پرسشنامه دارای اطلاعات معتبر بودند که با استفاده از نرم‌افزار SPSS و با کمک آزمون‌های آماری T، ANOVA یک‌طرفه، آزمون تعقیبی LSD و همبستگی پیرسون، مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

یافته‌ها

تعداد کل پاسخ‌گویان ۵۷۳ نفر شامل ۲۷۸ دختر (۴۸/۵٪) و ۲۹۵ پسر با میانگین سنی ۱۳/۲ سال بود. سطح تحصیلات پدر ۲۷/۶ درصد افراد و تحصیلات مادر ۱۹ درصد پاسخ‌گویان در حد تحصیلات دانشگاهی بود. ۵۳/۶ درصد دارای رایانه شخصی بودند، ۱۵/۹ درصد افراد سابقه بازی با ایکس باکس (X-Box) و پلی ۳

در روز بازی می کنند ($P=0/000$) از سطح پرخاشگری بالاتری برخوردارند. همچنین نتایج آزمون همبستگی پیرسون نشان داد که بین زمان انجام بازی با پرخاشگری کلی ($R=0/151$)، پرخاشگری فیزیکی ($R=0/202$)، پرخاشگری کلامی ($R=0/131$) و خصومت ($R=0/110$) رابطه معناداری وجود دارد ($P<0/005$)، یعنی با افزایش ساعات بازی، میزان پرخاشگری نیز افزایش می یابد. اما با زیرمقیاس خشم، رابطه معنادار نبود ($P>0/005$).

جدول ۱- خصوصیات جمعیت شناختی پاسخ گویان و اطلاعات توصیفی مربوط به بازی های رایانه ای - ویدیویی

خصوصیات	دختران (درصد) تعداد	پسران (درصد) تعداد	مجموع (درصد) تعداد
سن	۱۳/۱۶ ± ۰/۹۵	۱۳/۳۸ ± ۰/۹۲	۱۳/۲۷ ± ۰/۹۹
مقطع	اول راهنمایی	۹۰ (۳۲/۴)	۱۷۹ (۳۱/۲)
	دوم راهنمایی	۹۲ (۳۳/۱)	۲۰۹ (۳۶/۵)
	سوم راهنمایی	۹۶ (۳۴/۵)	۱۸۴ (۳۲/۱)
تحصیلات پدر	زیر دیپلم	۹۹ (۳۵/۶)	۲۳۸ (۴۱/۵)
	دیپلم	۹۶ (۳۴/۵)	۱۶۵ (۲۸/۸)
	بالاتر از دیپلم	۷۸ (۲۸/۱)	۱۵۸ (۲۷/۶)
تحصیلات مادر	زیر دیپلم	۱۴۳ (۵۱/۴)	۱۵۸ (۵۳/۴)
	دیپلم	۸۱ (۲۹/۱)	۱۵۷ (۲۷/۴)
	بالاتر از دیپلم	۵۴ (۱۹/۴)	۱۰۹ (۱۹)
داشتن رایانه شخصی	بلی	۱۳۷ (۴۹/۳)	۳۰۷ (۵۳/۶)
	خیر	۱۴۱ (۵۰/۷)	۲۶۴ (۴۶/۱)
سابقه بازی با ایکس باکس و پلی ۳	بلی	۵۱ (۱۸/۳)	۹۱ (۱۵/۹)
	خیر	۲۲۶ (۸۱/۳)	۴۷۲ (۸۲/۴)
سابقه استفاده از بازیهای رایانه ای	بلی	۱۶۶ (۵۹/۷)	۴۰۷ (۷۱)
	خیر	۱۱۲ (۴۰/۳)	۱۶۶ (۲۹)
نوع بازی مورد استفاده	قتل و کشتار	۲۹ (۱۰/۴)	۸۱ (۱۴/۱)
	زد و خورد و بزن بزن	۱۸ (۶/۵)	۳۳ (۵/۸)
	هیجانی	۱۰۰ (۳۶)	۱۷۷ (۳۰/۹)
زمان بازی (بر حسب دقیقه در روز)	۵۱ ± ۵۴/۸	۹۰/۰۳ ± ۸۱/۰۱	۷۱/۰۷ ± ۷۲/۱
سن شروع بازی	۹/۰۷ ± ۲/۴۱	۸/۹۱ ± ۲/۴۴	۸/۹۷ ± ۲/۴۳
واکنش والدین به انجام بازی رایانه ای	کاملاً مخالف	۷۱ (۲۵/۵)	۱۱۴ (۱۹/۹)
	مخالف	۶۳ (۲۲/۷)	۱۶۰ (۲۷/۹)
	بی تفاوت	۸۴ (۳۰/۲)	۱۳۳ (۲۳/۲)
	موافق	۴۲ (۱۵/۱)	۱۰۲ (۱۷/۸)
	کاملاً موافق	۱۶ (۵/۸)	۳۰ (۵/۲)

جدول ۲- وضعیت پرخاشگری کلی و ابعاد آن در پاسخگویان بر حسب جنس، نوع بازی و دقایق انجام بازی

متغیرها	پرخاشگری کلی	پرخاشگری فیزیکی	پرخاشگری کلامی	خشم	خصوصیت	
جنس	دختران	۷۰/۸۷ ± ۲۰/۴۳	۲۰/۲۴ ± ۷/۰۶	۱۲/۵۵ ± ۴/۲۹	۱۷/۶۱ ± ۶/۳۲	۲۰/۵۳ ± ۷/۲۶
	پسران	۷۵/۵۴ ± ۲۵/۳۰	۲۳/۲۴ ± ۸/۴۱	۱۳/۳۳ ± ۵/۱۸	۱۷/۹۷ ± ۷/۲۰	۲۰/۶۱ ± ۸/۱۹
	مجموع	۷۲/۹۶ ± ۲۲/۸۳	۲۱/۶۲ ± ۷/۸۵	۱۲/۹۱ ± ۴/۷۳	۱۷/۷۸ ± ۶/۷۳	۲۰/۵۶ ± ۷/۶۹
سطح معناداری	۰/۰۲۳	۰/۰۰۰	۰/۰۶۰	۰/۵۴۵	۰/۹۰۵	
نوع بازی	قتل و کشتار (همراه با خونریزی)	۷۵/۷۶ ± ۱۹/۰۳	۲۲/۸۰ ± ۷/۴۸	۱۳/۴۲ ± ۴/۱۴	۱۷/۲۵ ± ۶/۵۹	۲۲/۰۱ ± ۶/۷۰
	زد و خورد و بز بزن	۷۸/۳۶ ± ۱۸/۷۲	۲۳/۹۶ ± ۶/۵۸	۱۳/۴۲ ± ۴/۵۴	۱۸/۶۲ ± ۵/۴۸	۲۱/۶۵ ± ۷/۳۶
	هیجانی	۶۸/۵۶ ± ۲۴/۵۲	۲۰/۳۷ ± ۸/۲۱	۱۲/۰۱ ± ۴/۸۴	۱۷/۱۲ ± ۷/۰۸	۱۹/۲۶ ± ۸/۲۲
سطح معناداری	۰/۰۲۱	۰/۰۱۲	۰/۰۴۵	۰/۶۳۷	۰/۰۸۵	
زمان انجام بازی	عدم انجام بازی	۷۰/۷۰ ± ۲۰/۲۰	۲۰/۵۱ ± ۷/۰۹	۱۲/۷۵ ± ۴/۴۲	۱۷/۸۱ ± ۶/۱۹	۱۹/۸۱ ± ۷/۰۵
	۹۰-۱ دقیقه در روز	۶۹/۸۸ ± ۱۹/۶۱	۲۰/۶۰ ± ۶/۹۶	۱۲/۱۹ ± ۴/۰۶	۱۶/۸۳ ± ۶/۰۶	۱۹/۹۳ ± ۶/۹۹
	۴۸۰-۹۱ دقیقه در روز	۷۹/۶۷ ± ۲۷/۸۷	۲۴/۱۸ ± ۹/۱۲	۱۴/۰۹ ± ۵/۶۳	۱۹/۱۰ ± ۷/۹۱	۲۲/۲۴ ± ۸/۹۷
سطح معناداری	۰/۰۰۰	۰/۰۰۰	۰/۰۰۱	۰/۰۰۷	۰/۰۰۶	

همچنین نتایج آزمون تی تست نشان داد که رابطه بین انجام یا عدم انجام بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری کلی معنادار نیست ($P=0/140$). این رابطه با زیرمقیاس‌های پرخاشگری کلامی، خشم و خصومت نیز معنادار نبود ($P>0/005$). تنها بین انجام یا عدم انجام بازی‌های رایانه‌ای با زیرمقیاس پرخاشگری فیزیکی، رابطه‌ای معنادار مشاهده شد ($P=0/036$).

بین افرادی که هر روز از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند با گروهی که یا استفاده نمی‌کنند یا گاهی اوقات استفاده می‌کنند با پرخاشگری، رابطه معناداری مشاهده شد ($P=0/000$). این رابطه با سایر زیرمقیاس‌های پرخاشگری، بجز زیرمقیاس خشم نیز معنادار بود ($P<0/001$).

بحث

نتایج این پژوهش که با هدف بررسی رابطه بین انجام بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری در نوجوانان دانش‌آموز

مقطع راهنمایی شهر کرمانشاه انجام شد نشان از معناداری این رابطه داشت. بر اساس نتایج حاصله، بین نوع بازی با پرخاشگری کلی، کلامی و فیزیکی، رابطه معناداری دیده شد. یعنی آن‌هایی که بازی‌های خشن (قتل و کشتار- زد و خورد و بز بزن) انجام می‌دادند در مقایسه با گروه بازی‌های هیجانی، میانگین نمره پرخاشگری بیشتری داشتند. نتایج مشابه در مطالعات مختلف دیده شده است. ایروین و گراس (۱۹۹۵) نشان دادند پسرانی که بازی‌های ویدیویی خشن انجام می‌دهند، پرخاشگری فیزیکی بیشتری نسبت به همسالان نشان می‌دهند (۱۶). اندرسون و دیل (۲۰۰۰) به این نتیجه رسیدند که دانشجویانی که یک بازی خشن ویدیویی را انجام داده بودند، در مقایسه با آن‌ها که یک بازی غیرخشن انجام داده بودند، به صورت پرخاشگرانه‌تری با رقیبشان برخورد می‌کردند (۱۷). در مطالعه عبدالخالقی (۱۳۸۴) نیز بین نوع بازی و پرخاشگری رابطه‌ای معنادار دیده شد و افرادی که بازی‌های مبارزه‌ای و خشن انجام می‌دادند

پرخاشگری بودند (۲).

مبنایی که برای تفسیر این مسأله وجود دارد نظریه یادگیری اجتماعی است. بر اساس پژوهش‌های بندورا در زمینه خشونت و تلویزیون، افرادی که با صحنه‌های خشن در تلویزیون مواجه می‌شوند، خشن‌تر رفتار می‌کنند (۸). این موضوع در حالی است که بیننده‌های تلویزیون حالتی منفعل دارند اما در بازی‌های رایانه‌ای، شخص به جای قهرمان بازی قرار گرفته و در انجام خشونت صورت گرفته، نقش فعالی ایفا کرده و همچنین در قبال خشونت‌های موفق، پاداش نیز دریافت می‌نماید (گذر از مراحل بازی)؛ بنابراین بیشتر می‌تواند تأثیرپذیرد. همچنین دوچ (۱۹۹۳) تحلیل می‌کند که «رقابت»، عنصر تعیین‌کننده خشم و پرخاشگری در موقعیت‌های یادگیری می‌باشد (۱۸) که این عنصر در بازی‌های رایانه‌ای به وفور یافت می‌شود. اما نکته‌ای که باید به آن توجه کرد این است که علی‌رغم تکنولوژی‌های گرافیکی پیشرفته، هنوز هم دنیای بازی‌های رایانه‌ای متفاوت از دنیای واقعی است و فرد می‌تواند بر غیرواقعی بودن صحنه‌ها و اعمال و مصنوعی بودن این بازی‌ها آگاهی داشته باشد که همین امر می‌تواند موضوعی تعدیل‌کننده در میزان تأثیرپذیری افراد از خشونت بازی‌های رایانه‌ای باشد. چنان‌که برخی پژوهش‌ها رابطه‌ای بین نوع بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری نیافته‌اند (۱۹) و برخی مطالعات آزمایشی نیز در یافتن رابطه‌ای واضح بین بازی‌های خشن رایانه‌ای و پرخاشگری ناکام بوده‌اند (۲۲-۲۰).

همچنین نتایج مطالعه نشان داد که پسران با میانگین ۹۰/۰۳ دقیقه بازی در روز در مقایسه با دختران که به‌طور میانگین ۵۱ دقیقه در روز بازی کرده بودند، زمان بیشتری را صرف انجام بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند. این یافته با نتایج مطالعات چو و همکاران (۲۰۰۷)، گریفیت و هانت (۱۹۹۵) و گریفیت (۱۹۹۷) همخوانی دارد (۲۳-۲۵).

دیگر نتایج این مطالعه نشان داد که بین زمان انجام بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری کلی و همچنین کلیه زیرمقیاس‌های آن رابطه معناداری وجود دارد، به‌طوری‌که

افرادی که بازی زیادی انجام داده بودند (۴۸۰-۹۱ دقیقه در روز) نمرات بالاتری در مقیاس پرخاشگری نسبت به افرادی که بازی انجام نداده یا کم بازی انجام داده بودند (۹۰-۱ دقیقه در روز) کسب کردند. این یافته با نتایج مطالعه عبدالخالقی و همکاران (۱۳۸۴) که بین ساعات بازی در هفته و انجام یا عدم انجام بازی با پرخاشگری رابطه معناداری یافته بودند مشابه بود (۲). همچنین به‌طور مشابهی، جوادی و همکاران (۱۳۸۸) نیز دریافتند که با افزایش ساعات صرف‌شده برای بازی‌های رایانه‌ای، پرخاشگری افزایش می‌یابد (۱۹). نتایج مطالعه قطریفی (۱۳۸۵) نیز نشان داد که بین میانگین نمره‌های گروه‌های بدون بازی و بازی کم با گروه بازی زیاد، تفاوت معناداری دیده می‌شود (۸). اما برخلاف این نتایج، مطالعه ویمن و ون شی (۱۹۹۸) نشان داد که هیچ تفاوتی بین سه گروه عدم انجام بازی، بازی کم و بازی زیاد از نظر پرخاشگری دیده نشد (۲۶). همچنین دومنیک (۱۹۸۴) گزارش کرده بود نوجوانانی که زمان زیادی صرف بازی‌های ویدیویی می‌کردند، لزوماً پرخاشگری‌تر نیستند (نقل از ۱۸).

بر اساس رویکرد جامعه‌شناسی رفتاری و خصوصاً نظریه هومنز (Homans) در «قضیه موفقیت» (۲۷) که در آن بیان می‌کند احتمال تکرار عملی که منجر به پاداش می‌شود بیشتر است، می‌توان نتیجه گرفت که افراد به‌واسطه پاداش‌هایی که از انجام بازی‌های رایانه‌ای دریافت می‌کنند - مانند لذت و هیجان بازی و همچنین گذر از مراحل تعریف‌شده بازی و حس برنده شدن - تمایل بیشتری برای انجام بازی و در نتیجه اختصاص ساعات بیشتر به بازی خواهند داشت که این امر با توجه به نتایج پژوهش حاضر و مطالعات مشابه (۸ و ۱۹) با پرخاشگری بیشتر رابطه دارد. از طرفی بر اساس رویکرد «پرخاشگری-تأیید» هومنز، هرگاه یک شخص از کنش خود (مانند: انجام بازی) پاداشی را که انتظار دارد به‌دست نیابد یا تنبیه شود (مانند: عدم گذر از مراحل مختلف بازی یا شکست از رقیب)، خشمگین خواهد شد

برخوردارند، منجر به سطوح بالاتری از پرخاشگری می‌شوند. با توجه به حساسیت بالای شرایط دوران نوجوانی و تأثیرپذیری این افراد و احتمال الگوگیری از شخصیت‌های خشن بازی‌ها، انجام پژوهش‌های بیشتر در این زمینه جهت درک صحیح همه جنبه‌های این موضوع مهم و تأثیرگذار در جامعه، توصیه می‌گردد. همچنین با توجه به محدودیت‌های این پژوهش که یک مطالعه مقطعی بوده و صرفاً در گروه دانش‌آموزان مقطع راهنمایی انجام شده است پیشنهاد می‌شود در مطالعات آتی ضمن به‌کارگیری دیگر روش‌های تحقیق، به پژوهش در گروه‌های سنی دیگر و جمعیت عمومی از این منظر توجه گردد.

و در چنین موقعیتی احتمال بیشتری دارد که از خود رفتار پرخاشگرانه نشان دهد (۲۷). بنابراین به‌طور کلی می‌توان استنتاج کرد که بازی‌های رایانه‌ای بستری فراهم می‌آورد که در آن افراد، درگیر موفقیت‌ها و شکست‌های متعدد شده و در نتیجه موفقیت می‌تواند منجر به انجام بازی بیشتر شده و شکست نیز می‌تواند منجر به بروز خشم و پرخاشگری بیشتر گردد.

نتیجه‌گیری

در مجموع در این مطالعه رابطه معناداری بین انجام بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری دیده شد و همچنین به‌نظر می‌رسد بازی‌هایی که از سطح خشونت بالاتری

References

1. Azari S. [Computer games and violence (Persian)]. Quarterly Journal of Communication Research (Pazhooresh va Sanjesh). 2008;15(54):121-37.
2. Abdolkhaloghi M, Davachi A, Sahbaie F, Mahmoudi M. [Surveying the association between computer-video games and aggression in male students of guidance schools in Tehran, 2003 (Persian)]. Medical Science Journal of Islamic Azad University. 2005;15(3):141-5.
3. Zamani E, Hedayati N. Effect of addiction to computer games on physical and mental health of female and male students of guidance school in city of Isfahan. J Addiction and Health. 2009;1(2):98-105.
4. Allahverdipour H, Bazargan M, Farhadinasab A, Moeini B. Correlates of video games playing among adolescents in an Islamic country. BMC Public Health. 2010;10:286-92.
5. Lenhart A, Kahne J, Middaugh E, Macgill AR, Evans C, Vitak J. Teens, video games and civics: teens' gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement. Pew Internet & American Life Project. 2008:1-76.
6. Valadez JJ, Ferguson CJ. Just a game after all: Violent video game exposure and time spent playing effects on hostile feelings, depression, and visuospatial cognition. Computers in Human Behavior. 2012;28:608-16.
7. Krcmar M, Farrar K, McGloin R. The effects of video game realism on attention, retention and aggressive outcomes. Computers in Human Behavior. 2011;27(1):432-9.
8. Ghatrifi M, Rashid KH, Delavar A. [The effect of computer games on mental health and academic performance of guidance students of Tehran City (Persian)]. Journal of Psychology & Educational science. 2006;3:1-18.
9. Anderson CA, Bushman BJ. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior. a meta-analytic review of scientific literature. Psychol Sci. 2001;12(5):353-9.
10. Sherry JL. Violent video games and aggression: why can't we find effects? IN: Sherry JL, Preiss RW, Gayle BM, Burrell N, Allen M, Bryant J. Mass media effects research: Advances through meta-analysis. Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers. 2007;245-62.
11. Kruat RE, Gross EF. The impact of home computer on children activity and development. Future Child. 2000;10(2):123-44.
12. Dill KE, Dill JC. Video game violence: a review of the empirical literature. Aggression and Violent. 1998;3(4):407-28.
13. Ferguson CJ. Blazing angels or resident evil? Can violent video games be a force for good? Review of General Psychology. 2010;14(2):92-104.
14. Araghi Y. [The Survey of quality of the parent – child relation in two groups of aggressive and non-aggressive male students (Persian)]. Psychological Studies. 2008;4(4):113-29.
15. Buss AH, Perry M. The aggression questionnaire. Journal of Personality and Social Psychology. 1992;63(3):452-9.

16. Irwin AR, Gross AM. Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys. *Journal of Family Violence*. 1995;10:337-50.
17. Anderson CA, Dill KE. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and life. *Journal of Personality and Social Psychology*. 2000;78(4):772-90.
18. Russell BW, Clippinger CA. Aggression, competition and computer games: computer and human opponents. *Computers in Human Behavior*. 2002;18:495-506.
19. Javadi MJ, Emamipour S, Rezaei Kashi Z. [The relationship of computer games and aggressiveness and parent-child relation in students (Persian)]. *Psychological Researches*. 2009;1(3):79-90.
20. Ferguson CJ, Rueda SM. The hitman study: Violent video game exposure effects on aggressive behavior, hostile feelings, and depression. *European Psychologist*. 2010;15(2):99-108.
21. Teng S, Chong G, Siew A, Skoric M. Grand theft auto IV comes to Singapore: Effects of repeated exposure to violent video games on aggression. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*. 2011;14(10):597-602.
22. Unsworth G, Devilly G, Ward T. The effect of playing violent videogames on adolescents: Should parents be quaking in their boots? *Psychology, Crime and Law*. 2007;13:383-94.
23. Chou C, Tsai MJ. Gender differences in Taiwan high school students-computer game playing. *Computers in Human Behavior*. 2007;23:812-24.
24. Griffiths MD, Hunt N. Computer game playing in adolescence: prevalence and demographic indicators. *Journal of Community and Applied Social Psychology*. 1995;5:189-93.
25. Griffiths MD. Computer game playing in early adolescence. *Youth and Society*. 1997;29(2):223-37.
26. Wiegman O, van Schie EGM. Video game playing and its relations with aggressive and prosocial behaviour. *British Journal of Social Psychology*. 1998;37:367-78.
27. Ritzer G. Contemporary sociological theory. Salasi M. (Persian translator). 4th ed. Tehran: Elmi Publication 2000;427-30.