



بررسی ارتباط میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای (خشن) با پرخاشگری دانش‌آموزان دوره متوسطه اول شهر سی سخت

مهدی بسطام کیش^۱، پویا نیکی^۲

چکیده

در جهان معاصر پیشرفت علوم نه تنها بر سطح زندگی و فضا و محیطی که انسان‌ها در آنجا زندگی می‌کنند تأثیر گذاشته بلکه قوانین و قواعد حاکم بر ارتباط و تعامل بین انسان‌ها و نگرش آن‌ها را نسبت به خود، به دیگران و به جهان تغییر داده است هدف از پژوهش حاضر بررسی میزان پرخاشگری نوجوانانی است که از بازی‌های الکترونیکی و رایانه‌ای (خشن) استفاده می‌کنند. جامعه پژوهشی حاضر را دانش‌آموزان پسر دوره متوسطه اول شهر سی سخت تشکیل می‌دهند. در این پژوهش با استفاده از نمونه‌گیری تصادفی ساده تعداد ۸۰ نفر از دانش‌آموزان پسر مقطع متوسطه اول شهر سی سخت به‌عنوان نمونه انتخاب شدند و سپس تست پرخاشگری آیزنیک و یک تست خودساخته درباره میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در اختیار آن‌ها قرار داده شد و از آن‌ها خواسته شد که به این سؤالات با بلی و خیر یا انتخاب ساعتی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند پاسخ دهند.

کلیدواژه‌ها: بازی‌های رایانه‌ای، پرخاشگری، دانش‌آموزان، سطح زندگی

۱_ مقدمه

در حال حاضر در کشور ما بخش زیادی از اوقات فراغت دانش‌آموزان در ساعاتی که خارج از مدرسه هستند، صرف پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای می‌شود. از علل عمده گرایش نوجوانان و جوانان به این بازی‌ها جذاب بودن و قابلیت دسترسی آسان آن‌ها، نبودن برنامه‌ریزی‌های مناسب از طرف مسئولان و خانواده‌ها برای پر کردن اوقات فراغت نوجوانان و جوانان و عدم دسترسی به امکانات ورزشی و تفریحی مناسب است؛ اما پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای برای مدت طولانی منجر به عوارض جسمانی، روانی و اجتماعی متعددی در افراد می‌شود. اگرچه استفاده از بازی‌های مناسب مزیت‌های نیز دارد، به عقیده فوارو اثرهای مثبت بازی‌های رایانه‌ای بر مهارت شناختی ممکن است به رشد مهارت‌های اجتماعی تعمیم یابد. جوانانی که به این بازی‌ها می‌پردازند می‌توانند رابطه اجتماعی خود را گسترش دهند (گانتر، ۱۳۸۹).

ازجمله پیامدهای منفی بازی‌های رایانه‌ای در بعد جسمانی می‌توان به آسیب‌هایی چون خستگی چشم، درد گردن، انحراف ستون فقرات و افزایش فشارخون و ضربان قلب، در بعد اجتماعی به کاهش تعاملات اجتماعی، انزوای اجتماعی و افت کارکردهای مدرسه و در بعد روانشناختی می‌توان به افزایش پرخاشگری و رفتارهای خشونت‌آمیز، اعتیاد به رایانه، افسردگی و اضطراب اشاره کرد. البته ارتباط بازی-

^۱ نویسنده مسئول: دانشجوی کارشناسی ارشد، رشته روانشناسی تربیتی، دانشگاه پیام نور یاسوج، M.bastamkish@gmail.com

^۲ دانشجوی دکتری، رشته برنامه ریزی درسی، دانشگاه شیراز، Mr.PoyaNiki1401@gmail.com

های رایانه‌ای با سلامت روانی افراد و شدت اهمیت آن به عواملی مانند درجه و شدت خشونت در بازی‌های رایانه‌ای، توانایی بیننده در تشخیص و تمیز دنیای خیالی بازی از دنیای واقعی، توانایی او در مهارتی تمایلات و انگیزه‌های خود، در چارچوب ارزشی که نوجوان در آن رشد کرده است یا هم‌اکنون در آن بازی می‌کند و نیز ارزش‌هایی که در متن و محتوای بازی نهفته است، بستگی دارد (شاملو، ۱۳۸۸).

مسئله‌ای که اینجا مطرح می‌شود، مسئله اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای است که یکی از نگرانی‌های خانواده‌ها درباره بازی‌های رایانه‌ای است. در این موارد بازیکنان احساس می‌کنند که پیوسته به انجام این بازی‌ها وادار می‌شوند و ممکن است علاقه کمتری در دیگر فعالیت‌ها از خود نشان دهند.

آن‌ها اگر برای مدتی بازی را کنار بگذارند، نشانه‌هایی از گوشه‌گیری را نمایان می‌سازند. در کنار همه نگرانی به اختلاف‌نظرهایی که در زمینه رابطه بازی‌های رایانه‌ای با وضعیت روانشناختی افراد وجود دارد نگرانی‌هایی نیز در مورد رابطه بازی‌های رایانه‌ای با عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان وجود دارد. در واقع یکی از نخستین نگرانی‌ها درباره بازی‌های رایانه‌ای، با توجه به گستردگی کاربرد آن‌ها در میان نوجوانان، این بود که چنین بازی‌های ممکن است با ایجاد فضای جذاب‌تر در مقایسه با انجام تکالیف درسی، باعث تداخل در عملکرد-های علمی و تحصیلی شوند. شواهدی تجربی نیز در تأیید این ادعا وجود دارد. روشن است که اگر جوانان و نوجوانان همه‌وقت خود را بیرون از مدرسه به بازی‌های رایانه‌ای بپردازند و در پی آن از درس و دیگر فعالیت‌هایی که ممکن است از دیدگاه اجتماعی یا فکری سودمند باشند، غفلت ورزند، مسئله ناخوشایندی بروز می‌کند. البته نتایج پژوهش‌های این حوزه همخوان نیستند. در یک پژوهش نشان داده شد که بین کاربری ریز رایانه‌ها و عملکرد تحصیلی هیچگونه همبستگی وجود ندارد (دومینک، ۲۰۰۸).

درحالی که یکی دیگر از پژوهش‌ها نمایانگر رابطه منفی بین کاربری رایانه و چگونگی عملکرد و نوجوانان در دبیرستان بود (براون، ۱۹۸۶)؛ اما به‌طور کلی چنین رابطه‌ای تا حد زیادی به چگونگی کار با رایانه وابسته بود. یکی از شیوه‌های یادگیری در کودکان و نوجوانان بیش از آنچه از طریق تجربه مستقیم یاد بگیرند از راه مشاهده رفتار و اعمال دیگران می‌آموزند و به همین دلیل برنامه‌های تلویزیونی و رایانه‌ای با ارائه الگوها و سرمشق‌های جذاب و دوست‌داشتنی یکی از منابع عمده تأثیرگذار بر رفتار کودکان و نوجوانان هستند. نظریه‌هایی که بر اساس نظریه یادگیری اجتماعی صورت گرفته است (بندورا، ۲۰۰۷) حاکی از آن است که شخصیت‌های تلویزیونی تأثیر زیادی بر کودکان و نوجوانان باقی می‌گذارند و شخصیت‌ها و قهرمانان کارتون به مراتب بیش از قهرمانان واقعی مورد توجه کودکان بوده و الگوهای مناسب‌تری برای سرمشق‌گیری و همانندسازی محسوب می‌شود (اتکینسون، ۱۹۹۷، ترجمه براهنی، ۱۳۸۰).

با توجه به اهمیت موضوع یعنی پرخاشگری که می‌تواند سدی باشد در جهت تحصیل و تربیت دانش‌آموزان و همچنین باعث ایجاد بی‌نظمی در محیط آموزشی شده و نهایتاً موجب آزار و اذیت دانش‌آموز می‌گردد همچنین خودآزاری برای افراد پرخاشگر را سبب می‌شود، لذا اگر رفتارهای پرخاشگرانه نوجوانان دانش‌آموز حل نشود برای مدرسه و جامعه مضراتی را فراهم می‌کند.

با عنایت به آنچه درباره بازی‌های رایانه‌ای و وضعیت روانشناختی افراد گفته شد سؤال اساسی تحقیق این است آیا بین پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای و رفتارهای پرخاشگرانه دانش‌آموزان رابطه معنی‌داری وجود دارد؟

۲_ مبانی نظری تحقیق

۲_۱_ بازی‌های رایانه‌ای:

چنانچه دنیای نوجوانان نیز از این تغییرات مصون نمانده است و یکی از جلوه‌های این تغییر و دگرگونی تغییر در نوع سرگرمی‌ها و یا گذراندن اوقات فراغت این قشر از جامعه است که نمود بارز آن را می‌توان در ظهور و گسترش بازی‌های الکترونیکی مشاهده کرد. به این ترتیب با ظهور و گسترش این بازی‌ها، روزبه‌روز شرکت‌های سازنده بازی‌های جدیدتری را به بازار عرضه کرده‌اند، به‌طوری‌که سال‌به‌سال به بهبود و کیفیت دستگاه‌های ساخته‌شده افزوده گشته و بازی‌های متنوعی نیز ارائه می‌شود، و هر بازی ارائه‌شده نسبت به بازی‌های قبلی از درجه و شدت خشونت زیادی برخوردار بود.

ناگهان با افزایش خشونت در این بازی‌ها، کودکان و نوجوانان بسیاری به سمت اینگونه بازی‌ها گرایش یافتند، تا زمانی که امروزه تأثیرات این چنین بازی‌ها در کودکان و نوجوانان تبدیل به ناهنجاری در رفتارها و تعاملات اجتماعی شده است.

بدیهی است که در هزاره جدید خشونت نوجوانان یکی از بزرگ‌ترین مسائل رو در روی جوامع است. بازی‌های رایانه‌ای یا ویدیویی نوعی سرگرمی تعاملی است که توسط یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا میکروکنترلر انجام می‌شود. بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای به دلیل تولید تصویر متحرک با قابلیت نمایش روی صفحه تلویزیون یا نمایشگر رایانه، بازی ویدیویی نیز محسوب می‌شوند. تعداد مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های گذشته افزایش چشمگیر داشته و این بازی‌ها به یکی از پر هوادارترین سرگرمی‌های موجود تبدیل شده‌اند.

نخستین بازی‌ها، عاقبت تکراری می‌شدند و شهرت عمومی‌شان روبه‌زوال گذاشت. تا اینکه در اواسط سال ۱۹۸۰، نینترو نظام‌هایی را با گرافیک اصلاح‌شده، همراه با بسیاری از محصولات وابسته و جانبی و با تأکید زدایی بر خشونت ارائه کرد. با نگاهی به انبوه بازی‌های رایانه‌ای در بازار درمی‌یابیم که قریب به‌اتفاق این بازی‌ها وارداتی و محصول کشورهای دیگر، خصوصاً کشورهای غربی است که در ساخت هریک از این بازی‌ها اهدافی را دنبال می‌کنند. متأسفانه کشور ما در این زمینه به پیشرفت‌های قابل توجهی دست نیافته است. شرکت‌هایی در این زمینه مشغول فعالیت‌اند و تولیداتی هم عرضه کرده‌اند که متأسفانه پاسخگوی نیازهای نسل امروز جامعه ما نیست و باید برای این امر مهم و حیاتی توسط مسئولان ذیربط، تدابیری اندیشیده شود. بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان به‌صورت زیر تقسیم‌بندی کرد:

- ۱- بازی‌های فکری
- ۲- بازی‌های ورزشی
- ۳- بازی‌های اکشن (ماجراجویانه و حادثه‌ای)
- ۴- بازی‌های جنگی
- ۵- بازی‌های تخیلی

باید توجه داشت که هر یک از این بازی‌ها برای مقاطع مختلف سنی ساخته شده است؛ همان‌گونه که دیگر تولیدات فرهنگی مانند: کتاب، مجله، فیلم و... نیز از این قاعده مستثنی نیستند. متأسفانه آنچه در این زمینه اتفاق می‌افتد، استفاده بی‌ضابطه مقاطع سنی مختلف از این بازی‌هاست. به‌عنوان مثال یک کودک ۸ تا ۱۰ ساله از یک بازی اکشن و خشونت بار که سراسر آن پر از کشت و کشتار و فجایع غیرقابل تحمل است، استفاده می‌کنند. اینگونه استفاده نا به جا و حتی بجای بیش‌ازحد می‌تواند آسیب‌های مختلف روانی-تربیتی به دنبال داشته باشد.

۲_۲_ پرخاشگری:

در لغت‌نامه فارسی، پرخاشگری به معنای «ستیزه‌جویی» آمده است. اتکینسون معتقد است که پرخاشگری رفتاری است که قصد آن، صدمه زدن جسمانی و زبانی به فرد دیگر و نابود کردن دارایی اوست. باندورا نیز پرخاشگری را رفتاری می‌داند که از نظر اجتماعی مخرب و صدمه زننده است و ارونسون در این خصوص می‌گوید: «پرخاشگری از ویژگی‌های فطری و غریزی است و انسان، حیوانی پرخاشگر و ستیزه‌جو می‌باشد». (نقل از شکاری) اما بهترین و جامع‌ترین تعریفی که از پرخاشگری ارائه شده، تعریف براون (BROWN) است. از نظر او «هر عمل و رفتاری که به‌طور مستقیم در جهت هدفی و به‌منظور آزار و اذیت رساندن به دیگران که مایل نیستند مورد آزار و اذیت قرار گیرند اعمال شود» پرخاشگری نامیده می‌شود. (به نقل از صادقی و حقیقی)

پرخاشگری یک نوع رفتاری است که از خشم و عصبانیت نشأت می‌گیرد. این رفتار را می‌توان به دو گروه تقسیم‌بندی کرد:

۲-۲-۱_ پرخاشگری خصمانه

رفتاری است که به‌منظور صدمه و آزار رساندن به دیگری یا دیگران ابراز می‌شود؛ و هدف در آن صرفاً آزار رساندن است. مثلاً کودکی کودک دیگر را می‌زند و یا در مدارس دیده می‌شود که زنگ‌های تفریح، کودکان در حیاط مدرسه بعضاً به کتک‌کاری می‌پردازند.

۲-۲-۳_ پرخاشگری وسیله‌ای

رفتاری است که فرد به‌وسیله آن خواستار به دست آوردن هدفی دیگر است و ایداً قصد حمله به دیگران یا اذیت کردن آن‌ها را ندارد. البته در این میان ممکن است لطمه‌ای نیز به کسی وارد شود. مثلاً کودکی بزهدار کیف خانمی را می‌رباید تا به این وسیله مورد تشویق و تأیید گروه همسالان قرار گیرد.

مدل بسیار خوبی که افزون بر گسترش حوزه نظری پرخاشگری به ابزارسازی نیز انجامیده مدل چندبعدی باس و پری (۱۹۹۲) است. آن‌ها پرخاشگری را به سه حوزه کلی تقسیم کرده‌اند: (۱) بعد ابزاری یا حرکتی؛ این بعد به شکل پرخاشگری کلامی و جسمانی نمایان می‌گردد و هدف اصلی آن رساندن آسیب و زیان به دیگران است؛ (۲) بعد عاطفی و هیجانی؛ این بعد از پرخاشگری که به‌صورت خشم بروز می‌کند، عوامل و شرایط درونی ارگانیزم را برای برانگیختگی فیزیولوژیک و هیجانی، آماده می‌سازد. بعدی که وظیفه تدارک و آماده‌سازی رفتار پرخاشگرانه را بر عهده دارد. (۳) بعد شناختی؛ این عامل که خصومت نام دارد سبب ایجاد احساس غرض‌ورزی، دشمنی و کینه‌توزی نسبت به دیگران می‌شود.

۲-۲-۳_ علل و عوامل پرخاشگری

۲-۳-۱_ عوامل خانوادگی پرخاشگری

عوامل خانوادگی به‌عنوان یکسری از عوامل محیطی در بررسی عوامل تربیتی افراد مؤثر می‌باشند، چراکه خانواده به‌عنوان اولین محیط اجتماعی زندگی افراد بسیار حائز اهمیت می‌باشد و خیلی از چیزها را افراد در سال‌های اولیه حیات اجتماعی خود در آن می‌آموزند. خانواده می‌تواند از جهات مختلف موجب بروز یا تشدید پرخاشگری شود که مهم‌ترین این عوامل عبارت‌اند از: (۱) نحوه برخورد والدین با نیازهای کودک؛ معمولاً کودکی که وسایل و اسباب‌بازی موردعلاقه خود را در دست دیگری می‌بیند برانگیخته می‌شود و در صدر گرفتن آن حتی با اعمال خشونت می‌شود. تجربه نشانگر آن است که چنانچه در کودکی همیشه توقعات و انتظارات فرد برآورده شده باشد او بیشتر از کسانی که توقعات و انتظاراتشان برآورده نشده است خشمگین و پرخاشگر می‌شود.

(۲) وجود الگوهای نامناسب، داشتن الگوی مناسب در زندگی یکی از نیازهای انسان است زیرا انسان‌ها علاقه‌مند هستند که رفتار و کردار خود را مطابق با کسی که موردعلاقه خودشان است انجام دهند و چنین کسانی را راهنما و الگوی زندگی خود قرار دهند بررسی‌های انجام‌شده نشان می‌دهد که بیشتر کودکان پرخاشگر والدین خشن و متخصصی داشته‌اند یعنی نه‌تنها کودک آن‌ها از محبت لازم برخوردار نبود از الگوی پرخاشگری موجود در خانواده نیز تأثیر پذیرفته بود. دیکتاتوری خانواده‌هایی که تابع اصول دیکتاتوری هستند معمولاً رشد فرزندان‌شان را محدود می‌کند در این نوع از خانواده یک نفر حاکم بر اعمال و رفتار دیگران است که غالباً پدر چنین نقشی را دارد اما گاهی اوقات مادر، خواهران و برادران بزرگ‌تر نیز با دیکتاتوری رفتار می‌کنند در این‌گونه خانواده‌ها فرد دیکتاتور تصمیم می‌گیرد، هدف تعیین می‌کند، راه‌نشان می‌دهد، وظیفه معلوم می‌کند، برنامه می‌ریزد و همه باید به‌طور مطلق مطابق میل او رفتار کند و حق اظهارنظر از آن اوست. بچه‌هایی که در محیط دیکتاتوری پرورش پیدا می‌کنند ظاهراً حالت تسلیم و اطاعت در رفتارشان مشاهده می‌شود و همین حالت آن‌ها را به هیجان و اضطراب وامی‌دارد. این بچه‌ها در مقابل دیگران حالت دشمنی و خصومت به خود می‌گیرند و به بچه‌های هم سن و سال خود یا کمتر از خود صدمه می‌رسانند این افراد از تعصب خاصی نیز برخوردارند و از به سر بردن با دیگران عاجز هستند، در کارهای گروهی نمی‌توانند شرکت کنند و از اعتمادبه‌نفس ضعیفی برخوردارند و در امور زندگی‌شان بی‌لیاقتی خود را نشان می‌دهند و اغلب در کارها با شکست روبرو می‌شوند. (۳) تأثیر رفتار پرخاشگرانه: عده‌ای از افراد پرخاشگر و زورگویی را تقبیح نمی‌کنند بلکه آن را نشانه شهامت و قدرت خود می‌دانند این افراد اعمال پرخاشگرانه خود و دیگران را مثبت، موجه و حتی لازم می‌دانند و به آن صحنه می‌گذارند. (۴) تشویق رفتار پرخاشگرانه: در مواقعی که رفتار پرخاشگرانه توسط والدین و دیگر افراد سبب تقویت مثبت و

تثبیت این رفتار می‌شود. گاه با والدین یا مربیانی روبرو می‌شویم که به بهانه آموزش دفاع از خود به کودک می‌گویند «از کی نخوری» «توسری نخوری» و... که به‌طور وضوح به‌جای نشان دادن رفتارهای منطقی در مقابل برخورد با موانع شخصی را به پرخاشگری بی‌مورد تشویق می‌کنند. (۵) تنبیه والدین و مربیان: والدین و مربیان که در برابر پرخاشگری و خشونت کودک عصبانی می‌شوند به‌صورت پرخاشگرانه او را تنبیه می‌کنند از تشدید این رفتار در او مؤثرند در چنین مواقعی تنبیه عامل فزاینده و تقویت‌کننده پرخاشگری است زیرا علاوه بر اینکه سبب خشم و احتمالاً پرخاشگری کودک می‌شود، شخص تنبیه‌کننده الگوی نامناسبی برای پرخاشگری کودک می‌شود.

۲_۳_۲ عوامل محیطی (اجتماعی - فرهنگی)

عواملی که در پیرامون زندگی انسان هستند می‌توانند در بروز یا تشدید پرخاشگری و تخفیف یا تعدیل آن اثرگذار باشند، برخی از این گونه عوامل عبارت‌اند از: (۱) زندگی در ارتفاع خیلی بلند و تغذیه ناقص؛ پژوهش‌های به‌عمل‌آمده در میان سرخ‌پوستان قبیله کولا در میال آندورپرو، که به پرخاشگرترین انسان‌های روی زمین شهرت دارند حاکی از آن است که پرخاشگری این قبیله سه دلیل دارد: الف: زندگی در ارتفاعات خیلی بلند، کمبود مواد غذایی و بالاخره تغذیه ناقص. ب: جویدن برگ کوکا که محتوی کوکائین و نوع مخدر است و سبب می‌شود مصرف‌کنندگان آن موقتاً احساس آرامش می‌کنند اما اثرات مصرف درازمدت آن برای سوخت‌وساز بدن زیان‌آور است. ج: هنجار بودن پرخاشگری، در جامعه‌ای ممکن است پرخاشگری یک رفتار «هنجاری» تلقی شود لذا در مقایسه با جوامعی که چنین وضعیتی را ندارند.

(۲) تقویت پرخاشگری به علت ضرر و زیان اجتماعی - فرهنگی در بعضی مواقع به علت جنگ یا عوامل دیگر پرخاشگری در جامعه تقویت می‌شود بدیهی است در چنین وضعیت پرخاشگری با فراوانی بیشتر در افکار با تخیلات و اعمال افراد آن جامعه مشاهده می‌شود چون جامعه به دلیل مقتضیات زمانی و مکانی خود پرورش آن را ضروری می‌داند.

(۳) مشاهدات اجتماعی، مشاهده وقایع و اتفاقاتی که در جامعه رخ می‌دهد مانند درگیری‌های اجتماعی محدودیت‌های اجتماعی تبعیضات بی‌عدالتی‌ها... سبب ایجاد خشم و پرخاشگری می‌شود.

(۴) نقش رسانه‌های گروهی، از عوامل اجتماعی - فرهنگی دیگر که در پیدایش و تقویت پرخاشگری نقش دارند. رسانه‌های گروهی به‌ویژه تلویزیون است درجه تأثیرپذیری افراد از برنامه‌های تلویزیون به شرایط اجتماعی - اقتصادی بسیاری از عوامل دیگر بستگی دارد اثر فیلم‌های خشونت‌آمیز در ایجاد رفتار خشونت‌آمیز و پرخاشگرانه در مطالعات محققین مورد تأیید قرار گرفته است.

(۵) نقش بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای در پرخاشگری، یافته‌ها حاکی از نقش افزایشی استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر میزان پرخاشگری دارد. پژوهش حاضر نیز در پی بررسی صحت این سنجش و اندازه‌گیری است.

۲_۴_۲ عوارض نامطلوب ناشی از بازی‌های رایانه‌ای

۲_۴_۱ بازی‌های رایانه‌ای و تقویت حس پرخاشگری

روانشناسان معتقدند اختلال پرخاشگری، ریشه بسیاری از مشکلات روانی و رفتاری نوجوانان باشد. این رفتارها در صورت بروز می‌توانند سبب مشکلات بین فردی، جرم، بزه و تجاوز به حقوق دیگران شده و در صورت درونی شدن قادر به ایجاد انواع مشکلات جسمی و روانی می‌باشند. از طرف دیگر اتلاف وقت کودکان و نوجوانان در برابر این دستگاه‌ها، ضرورت توجه به این اصل مهم را بیش‌ازپیش نشان می‌دهد.

خشونت، بزهکاری، جنایت و از بین بردن هر آنچه فرا روی آدمی است یکی از اساسی‌ترین موضوعات مطرح‌شده در بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی است، به‌طوری‌که بررسی‌های انجام‌شده حاکی از آنست که مضامین اکثر این بازی‌ها به مواردی چون تخریب، کشتن و پرخاشگری برعلیه دیگری اختصاص دارد.

بسیاری از تحقیقات حاکی از آنست که پرداختن به این بازی‌ها و پاداشی که رفتارهای پرخاشگرانه در طی بازی دریافت می‌دارند، سبب می‌شود کودکان انجام این رفتارها را پیشه خودساخته و باگذشت زمان حساسیت خود را به مسئله خشونت از دست دهند.

در پژوهشی که باهدف بررسی اینکه آیا بین رویارویی با خشونت رسانه‌ای و زندگی واقعی و حساسیت‌زدایی که در ویژگی‌ها و خصوصیات مربوطه منعکس شده رابطه‌ای وجود دارد یا نه انجام‌شده بود، مشخص گردید که فقط رویارویی با بازی‌های ویدئویی خشن

با همدلی پایین همبستگی دارد. به علاوه بازی‌های ویدئویی و فیلم‌های سینمایی خشن هر دو با نگرش پرخاشگرانه شدید همبستگی داشتند.

در پژوهشی دیگر که جهت ارتباط بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای با پرخاشگری در بین ۳۳۳ دانش‌آموز پسر مقطع سوم راهنمایی تهران صورت گرفت؛ مشخص شد که مواجهه ممتد با بازی‌های رایانه‌ای به‌ویژه بازی‌های خشونت‌آمیز باعث ایجاد حالات پرخاشگری و کاهش عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان می‌شود.

همچنین تحقیق توصیفی که در سال ۲۰۰۱، به منظور بررسی دلایل استفاده از بازی‌های ویدئویی و تعیین اولویت‌های بازی در بین نوجوانان بر روی ۵۳۵ نوجوان ۱۵ تا ۲۰ ساله در غرب آمریکا انجام شد مشخص گردید که ۶۸٪ نوجوانان این بازی‌ها را جزء سرگرمی-های هفتگی خود قرار داده بودند.

دلایل استفاده از این بازی‌ها در بین پسران عامل چالش (اصرار برای برنده شدن) و هیجان موجود در بازی‌ها بود، از طرف دیگر بازی-های ورزشی خشونت‌ی، بیشتر مورد علاقه پسران بود.

در مطالعه دیگری به منظور بررسی ارتباط بین پرداختن به بازی‌های ویدئویی خشن و بروز خصومت در ۳۰۷ دانش‌آموز ۱۴ تا ۱۸ ساله نشان داده شد بازی‌های ویدئویی خشن با بروز خصومت در بین دانش‌آموزان ارتباط معناداری داشتند.

اکثر مطالعات تأیید کرده‌اند که پاسخ‌های رفتاری غالب در اکثر بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای، ابراز هیجان‌هایی نظیر پرخاشگری، خشم و خصومت است و از سوی دیگر اغلب هیجان‌ها با فعالیت یکی از محورهای عصب- کالبدشناختی یعنی محور هیپوتالاموس- هیپوفیزی- قشر فوق کلیوی و ترشح هورمون کورتیزول همراه است.

در پژوهشی اثر بازی‌های رایانه‌ای که می‌توانند هیجان‌های مفراطی به کودکان تحمیل کنند بر مقادیر کورتیزول صبحگاهی و شامگاهی آنان بررسی شد و مشخص گردید تجربه طولانی‌مدت هیجان‌های شدید ناشی از بازی‌های رایانه‌ای احتمالاً از طریق افزایش کورتیزول موجب ضعف ایمنی ارگانیزم در مقابل هجوم آسیب‌زاهای محیطی خواهد شد. از طرفی چون افزایش کورتیزول باعث اختلالات آشکار در سوخت‌وساز چربی‌ها می‌شود بعضی از دشواری‌های قلبی و عروقی را می‌توان به تجارب هیجانی شدید اسناد کرد.

این نتایج با نتایج گزارش شده از سوی محققان دیگر همچون بوخمن و فوک همسو بود.

فونک در مطالعات خود معلوم ساخت تنها دو درصد بازی‌کنندگان مایلند با برنامه‌هایی بازی کنند که به مسائل تربیتی و حل مسئله اختصاص دارند. همچنین یک بررسی جدید نشان داد که حدود ۸۰٪ بازی‌کنندگان برنامه‌هایی را برای بازی انتخاب کردند که از سوی سازمان‌های رسمی ارزیابی برنامه‌های رایانه‌ای، نظیر (نظام ناین تندو) بسیار خشونت‌آمیز ارزیابی شده بودند.

چون بازی‌های خشونت‌آمیز معمولاً با هیجان‌های منفی توأم هستند، و تجربه این قبیل هیجان‌ها به‌ویژه به صورت طولانی‌مدت قادرند تغییرات فیزیولوژیکی منحصر به فردی را موجب شوند؛ پس این بازی‌ها نه تنها می‌توانند میزان هیجانی بودن معمول بازی‌کنندگان را بیشتر کنند بلکه قادرند در آینده نیز ترجیح کودکان را به نفع خود، بیش‌ازپیش تغییر دهند زیرا بازی فزاینده با برنامه‌های خشونت‌آمیز، نیل به خشونت، برانگیختگی‌های هیجانی، احساس خصومت نسبت به دیگران و همچنین ارتکاب به خشونت را در موقعیت‌های واقعی زندگی، به طور معنادار افزایش می‌دهد.

در رابطه با تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر برانگیختگی نوجوانان پسر، پژوهشی صورت گرفت که روشن گردید بازی رایانه‌ای خشن موجب افزایش معناداری در برانگیختگی فیزیولوژیکی افراد، شامل فشارخون سیستولیک و دیاستولیک، ضربان قلب و تعداد تنفس می‌شود، اما بر روی درجه حرارت بدن تأثیر معناداری ندارد.

در حالی که بازی رایانه‌ای غیر خشن بر روی هیچ‌کدام از متغیرهای انگیزشی تأثیر معناداری نداشته و سبب افزایش انگیزشی فیزیولوژیک نمی‌شود.

همچنین در پژوهشی که با بررسی اثر هیجان‌های ناشی از بازی‌های رایانه‌ای بر فعالیت‌های ذهنی و شاخص‌های ایمنی کودکان به اجرا درآمد، پژوهشگران به این نتیجه رسیدند که هیجان ناشی از بازی‌های رایانه‌ای موجب افزایش معنادار خطاهای آزمودنی‌ها در آزمون کپس (آزمون هوش مکعب‌های کپس) و تغییرات معنادار شاخص‌های مربوط به درصد لنفوسیت‌ها، اتوزینوفیل‌ها و نوتروفیل‌های خون آنان می‌شود.

حال به ارائه چندین پیشنهاد در رابطه با این پدیده می‌پردازیم:

- ۱- اگر چنانچه قرار است از بازی‌های رایانه‌ای استفاده شود بهتر است بازی‌های تصویری خلاقانه‌ای که کودکان باید به وسیله‌ی آن‌ها، معماهایی را حل کنند بیش از دیگر بازی‌ها مورد توجه قرار گیرد.
 - ۲- بازی‌های دسته‌جمعی کودکان با ابزارهای تصویری کمتر مساله ساز است، این اسباب‌بازی‌ها زمانی مخرب خواهد بود که کودک به تنهایی برای ساعت طولانی غرق بازی شود.
 - ۳- والدین وقت بیشتری را به کودک و نوجوان اختصاص دهند. هرچقدر وقت گذاری و ارتباط صحیح بین والدین و فرزندان بیشتر باشد، زمینه چنین بازی‌هایی کمتر فراهم می‌شود.
 - ۴- بهتر است که والدین همراه فرزندان خود به کوهستان‌ها، باشگاه‌ها و میادین ورزشی بروند و به بازی‌های مورد علاقه آن‌ها بپردازند تا انرژی عصبی و روانی آن‌ها تخلیه‌شده و توجهشان از بازی‌های رایانه‌ای منحرف شود.
 - ۵- به فرزندان اجازه ندهید در فاصله نزدیکی از رایانه بنشینند.
 - ۶- روشنایی اتاق باید به نحوی تنظیم شود که زندگی نور به حداقل برسد.
 - ۷- بهتر است والدین با کودکان صحبت کنند که فقط روزهای تعطیل مجاز به استفاده از این بازی‌ها هستند.
 - ۸- با استدلال و منطق آسیب‌هایی که کودکان وارد می‌آورد را به آن‌ها متذکر شوید.
- سازندگان بازی‌های رایانه‌ای به مدد فناوری‌های پیچیده و نرم‌افزارهای پیشرفته‌ای که در اختیار دارند می‌توانند تا حد امکان جذابیت این بازی‌ها را برای کودکان و نوجوانان افزایش دهند و سعی دارند با استفاده از این تکنیک‌ها و بهره بردن از ماجراجویی‌های مورد توجه کودکان و نوجوانان، به بازار گرم این بازی‌ها رونقی دوچندان بخشند، لذا خشونت و استفاده از اسلحه‌های گوناگون جزء لاینفک بسیاری از این بازی‌هاست.
- مهم‌ترین مشخصه اکثر بازی‌های رایانه‌ای حالت جنگی آن‌هاست و این فرد باید برای رسیدن به مرحله بعدی با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد. خشونت مهم‌ترین محرکه‌ای است در طراحی جدیدترین و جذاب‌ترین بازی‌های رایانه‌ای به حد افراط از آن استفاده می‌شود.
- چهره‌ای معروف هالیوود که در فرهنگ ما انسان‌هایی ضد ارزش و غیراخلاقی‌اند این بازی‌ها به صورت قهرمانانی شکست‌ناپذیر جلوه‌گری می‌کنند و خشونت‌های بی‌شمار آن‌ها که برای کودکان و نوجوانان جذاب است آن‌ها را پرخاشگر و ستیزه‌جو با می‌آورد.
- بازی‌های رایانه‌ای پرتحرک باعث بروز بیماری‌های استخوانی و عصبی در ناحیه دست‌ها و بازوها می‌شود و یکی از دلایل شبادراری در کودکان، انجام بازی‌های ترسناک رایانه‌ای است.

راه‌حل:

- ۱- والدین اصولاً باید با رایانه و طریقه استفاده از آن و تاحدی با بازی‌های رایانه‌ای و نحوه‌ی عملکردشان آشنا باشند و بدانند که هر بازی برای چه سنی است. دز این راه می‌توانند از کارشناسان فن کمک بگیرند.
- ۲- معیارهای استفاده از بازی‌های رایانه‌ای را برای فرزندان تعیین کنند و به آن‌ها بگویند که مجاز به استفاده از چه بازی‌هایی‌اند.
- ۳- خودشان در صدد خرید بازی‌های مناسب سن فرزندان برآیند یا لاقلاً آن‌ها را در این راه همراهی کنند.
- ۴- با اتخاذ تدابیر صحیح اجازه ندهند که فرزندان از این بازی‌ها استفاده کنند یا لاقلاً استفاده از آن‌ها را به حداقل برسانند و دیگر اینکه آسیب‌های این‌گونه بازی‌ها را برایشان شرح دهند.

۲_۴_۲_ بازی‌های رایانه‌ای و ایجاد روحیه انزواطلبی در نوجوانان

بازی‌های رایانه‌ای به‌گونه‌ای افراد را با خود همراه می‌کنند که گذشت زمان را به‌هیچ‌وجه درک نمی‌کنند و وقتی به خود می‌آیند که ساعت‌های زیادی از وقتشان صرف این بازی‌ها شده است؛ به عبارت دیگر حاضر نیستند رایانه را به خاطر این بازی‌ها رها کرده، به دنبال فعالیت‌های نشاط‌آور اجتماعی‌تر بروند، لذا کودکانی که به‌طور مداوم با این بازی‌ها درگیرند درونگرا می‌شوند و در جامعه منزوی و در برقراری روابط اجتماعی با دیگران ناتوان می‌گردند. روحیه انزواطلبی باعث می‌شود کودک از گروه همسالان جدا شود که این خود سرآغازی برای بروز ناهنجاری‌های دیگر است.

مادری می‌گفت: فرزندم به بازی‌های رایانه‌ای معتاد شده است. او هرروز خود را به صفحه‌ی نمایشگر می‌رساند و از دنیای بیرون به کلی بی‌خبر است و حتی متوجه رفت‌وآمد میهمانان نمی‌شود. او بعد از دست کشیدن از این برنامه با سردرد و کسالت مواجه است. به اعتقاد پزشکان ایتالیایی و بعضی دیگر از کشورهای اروپایی مقصران اصلی پدر و مادرهایی هستند که فرزندان خود را ساعت‌ها جلوی تلویزیون، رایانه، ویدیو گیم، یا فیلم‌های ویدیویی رها می‌کنند.

راه‌حل:

۱- به فرزندان خود بیاموزیم که رایانه نیز مانند دیگر وسایل زندگی باید در حد متعادل و معین استفاده گردد، زیرا کار بیش‌ازحد با آن‌ها می‌تواند آسیب‌های جسمی و روحی زیادی به همراه داشته باشد. لذا برای بازی کردن کودکان و نوجوانان زمان‌های مشخصی معین کنیم و در صورت اتمام وقت کار با رایانه را تعطیل کنیم شاید برای دفعات اول آن‌ها کمی مقاومت نشان دهند ولی به‌مرور زمان به نظم استفاده از رایانه عادت می‌کنند.

۲- والدین وقت بیشتری به کودک و نوجوان خویش اختصاص دهند، هر قدر وقت گذاری و ارتباط صحیح بین والدین و فرزندان بیشتر باشد زمینه‌ی استفاده از چنین بازی‌هایی کمتر فراهم می‌شود، بهتر است والدین با فرزندان خود به کوهپیمایی و پیاده‌روی بپردازند و به باشگاه‌ها و میادین ورزشی بروند و ورزش‌های موردعلاقه‌ی کودکان بپردازند بدین ترتیب انرژی عصبی و روانی آن‌ها تخلیه و توجهی آن‌ها از بازی‌های رایانه‌ای منحرف می‌شود.

پرفسور پیرسون، روانشناس آموزش شورای شهر بیرمنگام معتقد است: بهترین راه‌حل خارج کردن رایانه از اتاق کودک است. ۳- والدین خود تمهیداتی ببندیشند که خود نیز به نحوی از رایانه برای انجام امور مختلف استفاده کنند تا فرزندان اینگونه نپندارند که رایانه تنها وسیله‌ای است برای بازی آن‌ها. اگر در طول شبانه‌روز رایانه ساعتی در اختیار والدین باشد، به همین میزان وسوسه فرزندان برای استفاده از آن کمتر می‌شود.

۲_۴_۳_ بازی‌های رایانه‌ای و تنبیل شدن ذهن نوجوانان

در این بازی‌ها به دلیل اینکه کودک یا نوجوان با ساختنی‌ها و برنامه‌های دیگران به بازی می‌پردازد و کمتر قدرت دخل و تصرف در آن‌ها را پیدا می‌کند، اعتمادبه‌نفس او در برابر ساختنی‌ها و پیشرفت دیگران متزلزل می‌شود. تصور بیشتر خانواده‌ها این است که در بازی‌های رایانه‌ای فرد مداخله فکری مداوم دارد، اما این مداخله فکری نیست بلکه این بازی‌ها سلول‌های مغزی را گول می‌زنند و از نظر حرکتی نیز چند انگشت کودک را حرکت می‌دهند. تحقیقات اخیر نشان داده که بازی‌های رایانه‌ای سبب صدمات مغزی طولانی‌مدت می‌شوند. این بازی‌ها فقط قسمت‌هایی از مغز را که به بینایی و حرکت اختصاص دارد تحریک کرده و به تکامل نواحی دیگر مغز کمکی نمی‌کنند. کودکانی که ساعت‌های زیادی را به بازی اختصاص می‌دهند، لب فرونتال مغزشان تکامل پیدا نمی‌کند. لب فرونتال مغز نقش بسزایی در حافظه، احساس، یادگیری و ... دارد. افرادی که لب فرونتال مغز آن‌ها تکامل پیدا نمی‌کند بیشتر مستعد انجام اعمال خشونت‌آمیزند و کمتر توانایی کنترل رفتارهایشان را دارند.

راه‌حل:

۱- شاید یکی از راهکارهای مناسب برای پرورش خلاقیت و نوآوری بچه‌ها توسط بازی‌های رایانه‌ای، استفاده از بازی‌های فکری و معمایی باشد. بازی‌هایی که بیشتر سلول‌های مغزی را به کار وادار و فکر آن‌ها را درگیر کند. شمار این گونه بازی‌ها هم کم نیست، اما متأسفانه بچه‌ها استقبال چندانی از آن‌ها نمی‌کنند، مگر قشر خاصی که به این بازی‌ها علاقه‌مندند. باید بازی‌های فکری جذابی طراحی کرد که به‌اندازه بازی‌های حادثه‌ای برای بچه‌ها جذاب و پر کشش باشد.

۲- به بهانه آموزش نیز می‌توان از بازی‌های فکری بهره برد. نرم‌افزارهای آموزشی می‌توانند نقش مهمی در این زمینه ایفا کنند.

۲-۴-۴_ بازی‌های رایانه‌ای و تاثیر منفی بر روابط خانوادگی:

هریک از پدیده‌های عصر صنعت به سهم خود در دور کردن اعضای خانواده از یکدیگر به‌طور خواسته یا ناخواسته نقش مهمی به عهده‌دارند. روابط خانوادگی به خاطر درگیر بودن اعضای خانواده با دنیای ماشینی روزبه‌روز کمرنگ‌تر شده است. اعضای خانواده به خاطر مشغول بودن به تماشای تلویزیون یا درگیر بودن با رایانه و اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای کمتر وقت می‌کنند با یکدیگر بنشینند و صحبت کنند. این خود باعث سرد شدن روابط بین والدین و فرزندان شده است، به‌گونه‌ای که آنان کمتر حوصله یکدیگر را دارند.

راه‌حل:

بهرتر است والدین به مدتی هرچند کوتاه، با کودکان و نوجوانان در انجام بازی‌هایشان همراه شوند و در مورد بازی‌های رایانه‌ای با آن‌ها به بحث و تبادل نظر بپردازند. بازی‌های دسته‌جمعی اعضای خانواده می‌تواند به گرمی روابط آنان و ایجاد رقابت سالم میانشان کمک کند.

۲-۴-۵_ بازی‌های رایانه‌ای و افت تحصیلی نوجوانان:

عوامل بسیاری درافت تحصیلی دخیل‌اند. شاید بتوان گفت هر چیزی که ذهن دانش‌آموزان را از مسیر آموزش منحرف کند، یکی از عوامل افت تحصیلی است. با خصایصی که برای بازی‌های رایانه‌ای برشمردیم بدون شک آن‌ها از عوامل مؤثر درافت تحصیلی محسوب می‌شوند. چراکه وقت زیادی از دانش‌آموزان را اشغال می‌کنند و فکر و ذهن او را درگیر مسائل غیر آموزشی می‌کنند. یکی از والدین اظهار می‌داشت پسر من در سال گذشته بهترین نمرات را داشت، اما از وقتی که رایانه برایش خریده‌ام روزانه دو تا سه ساعت از وقت خود را صرف بازی می‌کند و از لحاظ تحصیلی افت پیدا کرده است.

راه‌حل:

حتی این مشکل نیز در ادامه راه‌های قبلی، سعی و اهتمام والدین و در این مورد بخصوص، معلمان و دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت را می‌طلبد تا با همکاری و همفکری یکدیگر برنامه‌ریزی درستی برای استفاده کودکان و نوجوانان از بازی‌های رایانه‌ای انجام دهند و از رایانه، بیشتر برای پیش‌برد امر آموزش بهره بگیرند.

۲-۴-۶_ اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای:

یکی از خطرناک‌ترین آثار سوء بازی‌های رایانه‌ای "اعتیاد" به این بازی‌هاست که بیش از هر چیز کودکان و به‌خصوص نوجوانان را تهدید می‌کند این تهدید آنقدر جدی است که گاه منجر به مرگ می‌شود، کما اینکه در سال ۲۰۰۵ نوجوانی در کره جنوبی آنقدر به این بازی‌ها وابسته شده بود که از خوردن و آشامیدن هم امتناع می‌کرد و این امر نهایتاً منجر به مرگ او شد. دولت چین معتادان به بازی‌های رایانه‌ای را به مدت یک ماه در پادگان‌های نظامی ترک می‌دهد.

۲-۵_ بازی‌های رایانه‌ای و مشکلات جسمی:

در کنار آثار مخرب روحی بازی‌های رایانه‌ای، کار با این وسیله مشکلات و عواقب جسمی نیز برای استفاده‌کنندگان به دنبال دارد که به‌طور اجمال به بیان آن‌ها می‌پردازیم:

- ۱- مشکلات بینایی: چشمان فرد به دلیل خیره شدن مداوم به صفحه تا حد زیادی از لحاظ بینایی تحت فشار قرار می‌گیرد و دچار عوارض سندرم بینایی می‌گردد. به اعتقاد پزشکان، کودکانی که به مدت طولانی از رایانه استفاده می‌کنند در معرض خطر نزدیک‌بینی قرار می‌گیرند.
- ۲- صدمات اسکلتی: مشکلات نواحی مچ، گردن و پشت، کودکانی را که به مدت طولانی از کامپیوتر استفاده می‌کنند، تهدید می‌کند؛ زیرا فرد در یک وضعیت ثابت ساعت‌ها می‌نشیند و در نتیجه ستون فقرات و استخوان‌بندی او دچار مشکل می‌شود. همچنین احساس سوزش و سفت شدن گردن، کتف‌ها و مچ دست از دیگر عوارض کار نسبتاً ثابت و طولانی‌مدت با رایانه است.

۳- پوست فرد نیز مدام در معرض اشعه‌هایی قرار می‌گیرد که از صفحه رایانه پخش می‌شود. ایجاد تهوع و سرگیجه، خصوصاً در کودکانی که سرع دارند، از دیگر عوارض بازی‌های رایانه‌ای است.

۲_۶_ راه‌حلهایی برای جلوگیری از صدمات جسمانی:

الف) صدمات بینایی

- ۱- قبل از شروع مدرسه معاینه کامل از چشم کودکان، از نظر دید نقاط دور و نزدیک صورت گیرد.
- ۲- ایستگاه‌ها کار با رایانه، متناسب با وضعیت کودکان طراحی شود.
- ۳- فاصله صفحه‌نمایشگر و چشم کودک، ۲۸-۱۸ اینچ توصیه می‌شود.
- ۴- به فرزندان اجازه ندهید در فاصله نزدیکی از رایانه بنشینند.
- ۵- از رایانه‌های دارای صفحه کوچک استفاده کنید.
- ۶- نور صفحه تلویزیون را کم کنید.
- ۷- چشم‌ها باید مسلط به صفحه رایانه باشد.
- ۸- روشنایی اتاق باید به نحوی تنظیم گردد که زندگی نور صفحه رایانه به حداقل برسد.
- ۹- والدین باید از رفتارهایی که بر مشکلات چشمی دلالت می‌کند آگاه باشند از قبیل: قرمزی چشم، مالش مکرر چشم‌ها، سردرد، شکایت از تاری دید و خستگی چشم.
- ۱۰- از پوشش‌های مخصوص رایانه استفاده شود.

ب) صدمات اسکلتی:

- برای پیشگیری از این صدمات باید وضعیت صحیح قسمت فوقانی بدن در حین کار با رایانه حفظ شود:
- ۱- پشت به وسیله صندلی حمایت شود.
 - ۲- در حین نشستن بر صندلی نباید بر عقب زانوها فشار وارد شود.
 - ۳- پاها روی سطح محکم قرار محکم قرار گیرد.
 - ۴- زاویه بین ساق پا و ران بیش از ۹۰ درجه نباشد.
 - ۵- مچ به‌طور خنثی قرار بگیرد. (زاویه کمتر از ۱۵ درجه).
 - ۶- صفحه کامپیوتر طوری قرار بگیرد که کودک بدون اینکه گردنش را به عقب یا جلو خم کند، آن را به راحتی ببیند.
 - ۷- تجهیزات مناسب (صندلی راحت، میز ثابت، صفحه کلید سطح پایین با شیب منفی، موشواره در اندازه مناسب برای کودک) در محل کار وجود داشته باشد.

چاقی:

از دیگر عوارض جسمانی که به دنبال استفاده بیش‌ازحد از رایانه و برنامه‌های آن به وجود می‌آید، چاق شدن کودکان و نوجوانان به علت کم‌تحركی در مقابل این دستگاه است. کل حرکت و جنبش بدن در هنگام کار با کامپیوتر به انگشتان دست خلاصه می‌شود و دیگر اعضای بدن بی‌حرکت می‌مانند، که این بی‌حرکتی باعث جمع شدن چربی‌ها در بدن و نهایتاً چاقی می‌شود.

راه‌حل:

باید در کنار استفاده از رایانه، فرزندان را به تحرک و ورزش تشویق کرد و خود نیز با آن‌ها به ورزش پرداخت. در فواصل کار با کامپیوتر مدتی را به حرکت و جابه‌جایی اختصاص داد. به عقیده پزشکان برای جلوگیری از صدمات اسکلتی و بینایی، کاربر باید از مقابل رایانه برخیزد، چند قدمی راه برود و چند حرکت نرمشی مربوط به گردن، کمر، مچ، ساعد، پا و دیگر اعضا را انجام دهد تا هم رفع خستگی شود و هم اعضای بدن ثابت و بی‌حرکت نمانند و از بروز چاقی نیز جلوگیری شود.

۲_۷_ گیم نت، جایی برای هدر دادن خلاقیت:

گیم نت، مکانی است که در آن تعداد زیادی رایانه از طریق شبکه به هم متصل شده و وان مشغول بازی شد، با امکانات رایانه‌ای در این مکان‌ها می‌توان به صورت گروهی و انفرادی و از طریق اینترنت پرسرعت با گروهی دیگر، در محلی دیگر بازی کرد. گیم نت عمری چندساله دارد، اما این روزها آهسته‌آهسته جای خود را در میان کودکان باز می‌کند؛ اما این مکان‌ها جایی را در میان برنامه‌های مدیران پیدا نکرده است. در همین آغاز راه، زنگ‌ها به صدا درآمده و گوش مدیران بدهکار این زنگ هشدار نیست. تابستان در راه است و خانواده‌ها دغدغه اوقات فراغت فرزندانشان را دارند، در این ایام بسیاری از کودکان، نوجوانان و جوانان اوقات فراغت خود را در گیم‌نت‌ها می‌گذرانند.

گیم‌نت‌ها با استقبال نوجوانان در حال گسترش بوده و گیم‌نت‌های بدون مجوز نیز در کنار آن‌ها در حال رشد هستند. گیم‌نت‌ها مکانی برای هدر دادن خلاقیت است، این جمله را اکثر کارشناسان گفته و به آن اذعان داشته‌اند. بازی‌های رایانه‌ای از طرفی خلاقیت رفتاری را کور می‌کند و از طرفی ناخواسته نسلی را تربیت می‌کند که ذهنش انباشته از اسلحه، آدم کشی، وحشی‌گری، تخلف و قانون‌گریزی است.

۲_۷_۱_ مکانی برای تمرین فحاشی:

فضای نامناسب حاکم بر گیم‌نت‌ها یکی از دغدغه‌هایی است که شاید هنوز خانواده‌ها از آن اطلاعی ندارند. ضرورت نظارت دقیق‌تر و حرفه‌ای‌تر بر گیم‌نت‌ها یکی از نیازهای ضروری است که می‌بایست توسط پلیس و دستگاه‌های فرهنگی دنبال شود. نظارت باید از روند فعلی خود که رعایت برخی موازین است فراتر رفته و به نوع بازی‌ها، گروه سنی و سلامت محیط توجه شود.

۲_۷_۲_ بازی دنیای کودکان است:

آرزو احمدی روانشناس در این ارتباط می‌گوید: بازی دنیای کودکان است اما تغییر زندگی از سنتی به آپارتمانی در گرایش بیشتر کودکان به بازی‌های رایانه‌ای مؤثر است؛ این بازی‌ها روابط اجتماعی کودکان و نوجوانان را کاهش می‌دهد. این روانشناس تأکید کرد: بازی‌های رایانه‌ای که محتوای جنگی دارند؛ کودک را به پرخاشگری سوق می‌دهد و در نهایت فرد منزوی می‌شود، بازی‌های رایانه‌ای کاهش تمرکز کودکان را به دنبال دارد و موجب اختلال در یادآوری مطالب می‌شود. احمدی معتقد است: خانواده‌ها باید نظارت مناسبی را در زمینه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای اعمال کنند تا فرزندانشان از بازی‌های متناسب با سن خود استفاده کنند.

این روانشناس کودک می‌گوید: نقش بازی در رشد اجتماعی کودک امری بدیهی و مورد تأکید روانشناسان است. به باور روانشناسان بازی موجب کسب لذت و اغنای نیازهای کودک می‌شود. از نگاه کارشناسان بازی باید موجب ارتباط کودک با محیط بیرون شود و دنیای اجتماعی او را گسترش دهد. استعدادهای نهفته را شکوفا و خلاقیت را بروز دهد.

یک روانشناس معتقد است: بعضی از بازی‌های کامپیوتری که جنبه فکری و سرعت عمل دارند در زمان‌های محدود برای کودکان مناسب هستند ولی استفاده بیش از حد از این بازی‌ها نه تنها کمکی به آن‌ها نمی‌کند بلکه تا حدی باعث عصبی و بی‌حوصله شدن کودکان نیز می‌شود، به همین دلیل استفاده از این بازی‌ها باید کنترل شده و در زمان‌های خاصی باشد.

عباس علی تقوایی می‌گوید: بازی باید باعث توسعه همکاری، همیاری و مشارکت کودک شده و شرایطی را به وجود آورد که وی با رعایت اصول و مقررات آشنا شود.

تقوایی معتقد است: کودک هنگام بازی رقابت را می‌آموزد و شکست را به طور واقعی تجربه می‌کند و قدرت ابراز وجود پیدا می‌کند و از ترس، کمرویی و خجالت بیپوده رها می‌شود. در بازی کودک با دنیای واقعی، زیبایی و زشتی‌های آن آشنا شده و می‌آموزد که مسئولیت‌پذیر باشد و راه‌هایی برای بروز و بیان اعتقادات و احساسات خود می‌یابد.

۲-۷-۳_ گیم‌نت‌ها به مکانی فرهنگی تبدیل شوند

برای کنترل بهتر شرایط و تلطیف فضای گیم‌نت‌ها باید قبل از هر چیز آینده کودکان را مدنظر قرار دهیم. باینکه چند سالی از گسترش گیم‌نت‌ها در کشور نمی‌گذرد، اما هنوز سازمان‌دهی لازم شکل نگرفته است و در بسیاری از مواقع با این پدیده سلیقه‌ای برخورد می‌شود. تلاش برای عمومی شدن گیم‌نت‌ها و رفع نگرانی خانواده‌ها می‌طلبد مسئولان اقدامات خود را از همین امروز آغاز کنند. دسته‌بندی این مکان‌ها، در معرض دید بودن آن‌ها، محدودیت ارائه بازی‌های خشن و نامناسب باسن استفاده‌کننده، استفاده از بازی‌هایی که متناسب با فرهنگ ایرانی باشد، سرمایه‌گذاری برای تولید بازی‌های ایرانی و فرهنگ‌سازی از دسته اقداماتی است که لازم است توسط مدیران پیگیری شود. یک پیشنهاد می‌تواند فرهنگی شدن گیم‌نت‌ها باشد. با این نگاه و فرهنگی شدن فضای گیم‌نت‌ها کنترل و نظارت بهتر شده و جوانان در فضای مناسب‌تری می‌توانند اوقات فراغت خود را سپری کنند.

۲-۸_ مزایای بازی‌ها رایانه‌ای

باوجود همه عیبی که برای بازی‌های رایانه‌ای برشمردیم، آن‌ها از مزایا و فوایدی نیز برخوردارند که نمی‌توان به راحتی از کنار آن‌ها گذشت. در اینجا به تعدادی از آن‌ها اشاره می‌کنیم:

- ۱- به عقیده بعضی از پزشکان، بازی‌های رایانه‌ای به کودکان کمک می‌کند که به داروهای مسکن کمتر احتیاج پیدا کنند.
- ۲- بازی‌های رایانه‌ای بچه‌ها را وارد دنیایی می‌کند که کنترلش در دست آن‌هاست و به همین دلیل از این بازی‌ها لذت می‌برند.
- ۳- باعث هماهنگی چشم و دست و پرورش عضلات ظریف کودک می‌شوند.
- ۴- وسیله کمک آموزشی برای معلولین و پر کردن اوقات آن‌هاست.
- ۵- بر اساس تحقیقات جدید در زمینه تکلم و حرف زدن، به کودکان کمک می‌کند و آن‌ها زودتر شروع به سخن گفتن می‌کنند.

نظریه فروید در مورد پرخاشگری (پرخاشگری در کودکان و نوجوانان - به نقل از ماندانا سلحشور)

فروید پرخاشگری را یکی از گرایز عمده بشری می‌دانست وی در مورد پرخاشگری دو دید کاملاً متفاوت داشت در ابتدا وی معتقد بود زمانی که فرد در ارضاء انگیزه‌های خود دچار ناکامی می‌شود، دست به پرخاشگری می‌زند. بعدها وی پرخاشگری را در ردیف دیگر سائق‌های جنسی و انرژی جنسی می‌دانست علاوه بر این، تأکید وی بیشتر روی مرحله دوم از مراحل رشد روانی - جنسی بود. او این مرحله را به نام مرحله مقعدی نام‌گذاری کرده و معتقد بود این مرحله سال‌های دوم و سوم زندگی را در برمی‌گیرد. در این مرحله کودک از نگاه داشتن و یا دفع کردن مدفوع لذت می‌برد. اگر سخت‌گیری در مورد آموزش توالیت رفتن بیش از اندازه باشد کودک شخصیت خسیس مقعدی پیدا می‌کند یعنی شخص منظم، خسیس، دقیق و محترک خواهد شد. درعین حال اگر کودکی در این مرحله در حد افراط آزاد باشد، بعدها فردی ظالم، خشن، بی‌نظم، پرخاشگر، خودخواه، بی‌بندوبار و بی‌انضباط خواهد شد (شاملو - سعید، ۱۳۶۸).

فروید درباره امکان از بین بردن پرخاشگری نظر خوبی نداشت و معتقد بود تنها می‌توان شدت و مسیر آن را تغییر داد. وی مثلاً مردم را به تماشای مسابقات ورزشی، مشت‌زنی، و یا گاو‌بازی تشویق می‌کرد. در مواردی هم پرخاشگری را در حکم عامل تصفیه می‌دانست و می‌گفت: "برای کاهش انگیزه‌های پرخاشگری ابراز هیجانات حاکی از ناکامی ضروری است." البته "فرضیه ناکامی - پرخاشگری" در بسیاری موارد چندان با واقعیت انطباق ندارد. هرچند که بعضی از پرخاشگری‌ها ناشی از تحمل ناکامی‌ها است، اما گاهی مشاهده می‌شود که پرخاشگری روحیه خشونت را در سایرین افزایش داده و به نوعی موجب تکرار آن می‌شود.

نظریه درون‌گرایی و برون‌گرایی آیزنیک (۱۹۶۹)

آیزنیک پیشنهاد می‌کند که اکثر بزه‌کاران و مجرمان به طرز ذاتی و سرشتی برون‌گرا هستند. برون‌گراها از درون‌گراها در مقابل شرطی شدن مقاومت بیشتری نشان می‌دهند و بنابراین کمتر پذیرایی موانع اجتماعی طبیعی هستند که برای رفتار پرخاشگرانه وجود دارند؛ بنابراین ویژگی‌های روانی جنایتکاران، ترکیبی از ناپایداری احساسات و برون‌گرایی است. تعریف واژه نوجوانی (دکتر حسین لطف‌آبادی - روانشناسی رشد ۲)

نوجوانی یک دوره انتقال از وابستگی کودکی به استقلال و مسئولیت‌پذیری جوانی و بزرگ‌سالی است.

در این دوره نوجوان با دو مسئله اساسی درگیر است. بازنگری و بازسازی ارتباط با والدین و بزرگسالان و جامعه و بازنشانی و بازسازی خود به عنوان یک فرد مستقل.

در طول این دوره معمولاً تعارضی بین این دو نقش در فرد مشاهده می‌شود: عمده‌ترین تغییر در این دوره رشد ظرفیت جدید یعنی رشد جنسی و امکان تولیدمثل زیستی است. این واقعیت زیستی آثار مهمی را در تحول فرد و مناسبات او با دیگران بجای می‌گذارد.

بالین همه دوره نوجوانی را نمی‌توان تنها با تحولات جسمی و جنسی تعریف کرد.

میلر نیوتون در کتاب نوجوانی (۱۹۹۵، ص ۲۳، تعریف جامع‌تری از این دوره بیان می‌کند). نوجوانی دوره فرایندهای رشدی انتقالی از کودکی به بزرگسالی است. این فرایندها جنبه‌های گوناگونی دارند.

اول: رشد و نمو سازمان عصبی مغز که نمود آن در تحول فرایندهای شناختی، عاطفی، و رفتارها مشاهده می‌شود.

دوم: رشد فیزیکی که شامل رشد اندازه‌های بدنی و تغییر در نیمرخ جنسی.

سوم: رشد نظام جنسی یا تولیدمثل، شامل جنسی و رفتاری.

چهارم: رشد احساس "خود" به عنوان یک بزرگسال یا یک انسان مستقل و خود راهبر.

پنجم: کسب موقعیت بزرگسالی در گرو اجتماعی یا فرهنگ.

ششم: رشد کنترل رفتاری خود در تعامل با جامعه.

فرایند انتقال از کودکی به بزرگسالی، دشوار و پرکشش است. نوجوان از یک سو با سرعت بی‌سابقه‌ای بلوغ جنسی را می‌گذراند و از سوی دیگر خانواده و فرهنگ و جامعه از او می‌خواهند تا مستقل باشد، روابط جدیدی را با همسالان و بزرگسالان برقرار کند و آمادگی-

ها و مهارت‌های لازم را برای زندگی شغلی و اجتماعی به دست آورد. نوجوانان باید علاوه بر پذیرش و سازگاری با این همه تغییر و تحول، هویت منسجمی نیز برای خود کسب کنند و پاسخ مشخص و اختصاصی به این سؤالات دشوار و قدیمی بدهند که "من کیستم؟"، "جای من در هستی کجاست؟"، "از زندگی خود چه می‌خواهم؟" این تغییر و تحولات و یافتن پاسخ نسبتاً قطعی به این

سؤالات و دستیابی به هویت خود چند سال طول خواهد کشید.

مراحل نوجوانی

دوره نوجوانی در انتهای دوره کودکی دوم و با بروز سریع تحولات آستانه بلوغ در سنین ۱۰ تا ۱۲ سالگی شروع می‌شود. این تحولات با نمو ساختمان استخوانی بدن و اولین علائم رشد جنسی شامل بزرگ شدن سینه‌ها در دختران و رشد بیضه‌ها در پسران آغاز می‌شود. این

تغییرات بدنی به تدریج باعث به هم ریختن تعادل دوره پیش از بلوغ می‌شود و مسائل تازه‌ای در احساسات و روابط فرد با والدین پدید می‌آورد.

دوره نوجوانی از ۱۲ سالگی که (متوسط بین بروز بلوغ جنسی دختران و پسران) است تا ۲۰ سالگی (سن متوسط دستیابی به استقلال و خودکفایی و شکل‌گیری هویت "خود") در نظر گرفته می‌شود.

در مورد موضوع این پژوهش و رابطه نوجوانان با بازی‌های کامپیوتری و ویدئویی خشن می‌توان گفت که:

"افراد نوجوان مستعدترین افراد تحت تأثیر خشونت رسانه‌ها بخصوص در بازی‌های کامپیوتری و ویدئویی هستند. (اینترنت - Gilbert ۱۹۹۸ و Alloway)

چونکه معمولاً متجاوزین در این رسانه‌ها و بازی‌ها پسران می‌باشند و دختران قربانی‌ها، پسرها بیشتر با گستاخی و پرخاشگری و دختران با وحشت واکنش نشان می‌دهند.

با توجه به این موضوع هنگام بحث تأثیر خشونت رسانه‌ها و بازی‌های کامپیوتری و ویدئویی خشن، باید مذکر بودن را به حساب آورد.

این امر باعث می‌شود که بازی‌های کامپیوتری و ویدئویی و بسیار بیش از آن فیلم‌های خشن به سوی بازار نوجوانانی که به شدت فردگرا، پرخاشگر و خشن هستند هدایت می‌شوند.

افراد مذکر بیش از افراد مؤنث به شدت به بازی‌های ویدئویی می‌پردازند و به علاوه در بازی‌های کامپیوتری نسبت به تلویزیون موضوعات پرخاشجویانه، ویژگی‌های مردانه، و صداهای مردانه بیشتر وجود دارند.

تفسیر آنچه می‌بینید مطابق واقعیت و در ارتباط با زندگی‌های خودشان. آنچه در این گفتار مطرح می‌شود این است که خشونت رسانه‌ها به‌ویژه خشونت در بازی‌های کامپیوتری و ویدئویی بیشتر تأثیر قوی بر نوجوانی دارند که در زندگی‌های خود در معرض خشونت قرار دارند. از آن بیشتر، خشونت رسانه‌ها، خشونت در بازی‌های کامپیوتری و ویدئویی بر کودکان نیز تأثیر قوی خواهد گذاشت. به دلیل اینکه آن‌ها تجربه‌های زندگی واقعی را ندارند که قضاوت کنند آیا آنچه در صفحه‌نمایش می‌بینید واقعی است یا نه. تخیل خود به‌جای کاراکترهای بازی خشن، خیال‌بافی و تجسم مجدد، تأثیر صفحه‌های خشنی را که نوجوان تماشا کرده است را افزایش می‌دهد.

۳_ روش تحقیق

روش تحقیق در این پژوهش از نوع همبستگی است.

۳_۱_ جامعه مورد پژوهش

جامعه آماری مطالعه در این پژوهش کل مدارس راهنمایی پسرانه شهر سی سخت است که در کل شامل یک مدرسه است و دارای ۱۶۰ نفر دانش‌آموز می‌باشد.

۳_۲_ نمونه و روش نمونه‌گیری

در این پژوهش هدف، بررسی تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر روی پرخاشگری نوجوانان پسر دوره راهنمایی شهر سی سخت است. به همین منظور مدرسه راهنمایی شهید مطهری را انتخاب کردیم. در این مدرسه جمعاً حدود ۱۶۰ نفر دانش‌آموز مشغول تحصیل هستند. در این مدرسه جمعیت دانش‌آموزان کلاس هفتم حدوداً ۵۰ نفر، جمعیت دانش‌آموزان کلاس هشتم ۵۰ نفر و نهم هم ۶۰ نفر است. از بین دانش‌آموزان، ۸۰ نفر را به‌صورت تصادفی ساده انتخاب کردیم به این صورت که لیست دانش‌آموزان هر کلاس گرفته شد و به هر کدام از دانش‌آموزان یک کد داده شد و سپس بر اساس این کدهای داده‌شده ۸۰ نفر انتخاب شد؛ و اعضای گروه در انتخاب شدن هر یک از شانس‌های مساوی و مستقل از دیگران برخوردارند. منظور از مستقل بودن این است که انتخاب یک عضو به هیچ شکل از انتخاب سایر اعضای جامعه تأثیر نداشته.

۳_۳_ ابزار پژوهش

در این پژوهش برای اندازه‌گیری پرخاشگری از آزمون پرخاشگری آیزنیک و یک تست خودساخته استفاده شده است. این آزمون برای سنجش میزان پرخاشگری افراد به کار می‌رود. حاوی ۳۰ سوال است که هر سال دارای سه گزینه بله، نمی‌دانم و خیر می‌باشد و آزمودنی‌ها باید یکی از سه گزینه را انتخاب کنند؛ و در آزمون خودساخته باید میزان استفاده خود از بازی‌های رایانه‌ای را بیان کنند.

- افرادی که نمره‌شان بالا باشد معمولاً به‌صورت‌های مستقیم و غیرمستقیم نظیر کج‌خلقی، زدو خورد، بحث‌های تند و کوبنده و کنایه‌آمیز پرخاشگری می‌کنند.

- افرادی که نمرات پایینی کسب می‌کنند معمولاً آرام و خوش‌اخلاق هستند. از برخوردهای شخصی اجتناب می‌کنند و از ابراز خشونت به‌صورت فیزیکی و یا غیرمستقیم خودداری می‌کنند.

نمره‌گذاری این تست بر اساس کلیدی می‌باشد به این صورت که اگر آزمون به سؤالات (۱، ۲، ۴، ۵، ۶، ۱۰، ۱۱، ۱۳، ۱۴، ۲۰، ۲۱، ۱۶، ۱۸، ۲۲، ۲۶، ۲۹، ۳۰، ۲۸) پاسخ بله دهد ۲ نمره دریافت می‌کنند در صورتی که به سؤالات (۳، ۸، ۹، ۱۲، ۱۵، ۱۷، ۱۹، ۲۳، ۲۴، ۲۷) پاسخ خیر بدهد ۲ نمره دریافت می‌کند و به پاسخ نمی‌دانم ۱ نمره تعلق می‌گیرد. بالاترین نمره ۶۰ خواهد بود.

۳_۴_ روش آماری مربوط به فرضیه

در این تحقیق جهت انجام فرضیه از روش آمار استنباطی استفاده شده که برای ارتباط بین میزان پرخاشگری نوجوانانی که بیشتر از بازی‌های رایانه‌ای خشن استفاده می‌کنند و نوجوانانی که کمتر استفاده می‌کنند در یک گروه از روش آماری رگرسیون و آر پی‌رسون استفاده شد که فرمول آن‌ها به شرح زیر است:

در مورد رگرسیون ساده، پارامترها با این روش برابر خواهند بود با:

$$\hat{\beta}_0 = \bar{y} - \hat{\beta}_1 \bar{x} \quad \hat{\beta}_1 = \frac{\sum(x_i - \bar{x})(y_i - \bar{y})}{\sum(x_i - \bar{x})^2}$$

که در آن \bar{x} و \bar{y} میانگین x و y هستند.

$$\rho_{X,Y} = \frac{\text{cov}(X, Y)}{\sigma_X \sigma_Y} = \frac{E[(X - \mu_X)(Y - \mu_Y)]}{\sigma_X \sigma_Y}$$

که در آن cov کوواریانس، σ_X انحراف معیار متغیر X ، μ_X میانگین متغیر X و E امید ریاضی را نشان می‌دهد.

۴_ نتایج تحقیق

۴_۱_ یافته‌های توصیفی

۴_۱_۱_ شاخص‌های توصیفی متغیرهای مستقل و وابسته

در این بخش یافته‌های توصیفی مربوط به متغیرهای مورد مطالعه و ضرایب همبستگی بین آن‌ها ارائه شده است. جدول ۱. میانگین، انحراف معیار، حداقل و حداکثر نمره متغیرهای پرخاشگری و میزان استفاده از بازی‌های رایانه را نشان می‌دهند.

جدول ۱ میانگین، انحراف معیار، حداقل و حداکثر نمره متغیرهای پرخاشگری و میزان استفاده از بازی‌های رایانه

شاخص‌های آماری متغیر	میانگین	انحراف معیار	حداقل	حداکثر
پرخاشگری	۲۷/۹۸	۷/۷۱	۹	۵۲
میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای	۲۵/۵۳	۷/۶۰	۱۲	۴۷

همان‌طوری که در جدول ۱ می‌شود در متغیر پرخاشگری میانگین و انحراف معیار به ترتیب ۲۷/۹۸ و ۷/۷۱ و حداقل نمره ۹ و حداکثر ۵۲ می‌باشد. میانگین و انحراف معیار در متغیر میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به ترتیب ۲۵/۵۳ و ۷/۶۰ و حداقل نمره ۱۲ و حداکثر ۴۷ می‌باشد.

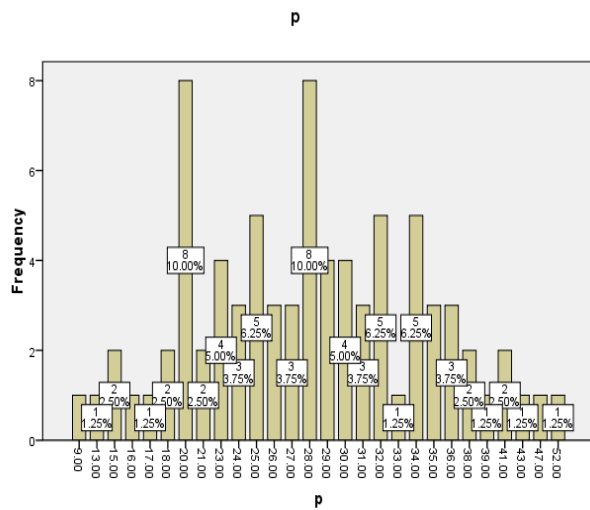
که با توجه به راهنمای پرسش‌نامه‌ها، چون میانگین نمرات پرخاشگری ۲۷/۹۸ به دست آمده است و بین نمره ۳۵-۲۵ را نشان می‌دهد پرخاشگری در حد متوسط است و میانگین نمرات بازی‌های رایانه‌ای ۲۵/۵۳ شده و بین عدد ۳۱-۲۵ را نشان می‌دهد میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای متوسط برآورد می‌شود.

جدول ۲. نمرات مربوط به پرسشنامه پرخاشگری به همراه فراوانی هر نمره و درصد آن

فراوانی تجمعی	فراوانی معتبر	درصد فراوانی	فراوانی	نمرات پرخاشگری
۱,۲	۱,۲	۱,۲	۱	۹
۲,۵	۱,۲	۱,۲	۱	۱۳
۵,۰	۲,۵	۲,۵	۲	۱۵
۶,۲	۱,۲	۱,۲	۱	۱۶

۱۷	۱	۱,۲	۱,۲	۷,۵
۱۸	۲	۲,۵	۲,۵	۱۰,۰
۲۰	۸	۱۰,۰	۱۰,۰	۲۰,۰
۲۱	۲	۲,۵	۲,۵	۲۲,۵
۲۳	۴	۵,۰	۵,۰	۲۷,۵
۲۴	۳	۳,۸	۳,۸	۳۱,۲
۲۵	۵	۶,۲	۶,۲	۳۷,۵
۲۶	۳	۳,۸	۳,۸	۴۱,۲
۲۷	۳	۳,۸	۳,۸	۴۵,۰
۲۸	۸	۱۰,۰	۱۰,۰	۵۵,۰
۲۹	۴	۵,۰	۵,۰	۶۰,۰
۳۰	۴	۵,۰	۵,۰	۶۵,۰
۳۱	۳	۳,۸	۳,۸	۶۸,۸
۳۲	۵	۶,۲	۶,۲	۷۵,۰
۳۳	۱	۱,۲	۱,۲	۷۶,۲
۳۴	۵	۶,۲	۶,۲	۸۲,۵
۳۵	۳	۳,۸	۳,۸	۸۶,۲
۳۶	۳	۳,۸	۳,۸	۹۰,۰
۳۸	۲	۲,۵	۲,۵	۹۲,۵
۳۹	۱	۱,۲	۱,۲	۹۳,۸
۴۱	۲	۲,۵	۲,۵	۹۶,۲
۴۳	۱	۱,۲	۱,۲	۹۷,۵
۴۷	۱	۱,۲	۱,۲	۹۸,۸
۵۲	۱	۱,۲	۱,۲	۱۰۰
کل	۸۰	۱۰۰	۱۰۰	

نمودار ۱. نمرات مربوط به پرسشنامه پرخاشگری به همراه فراوانی هر نمره و درصد آن

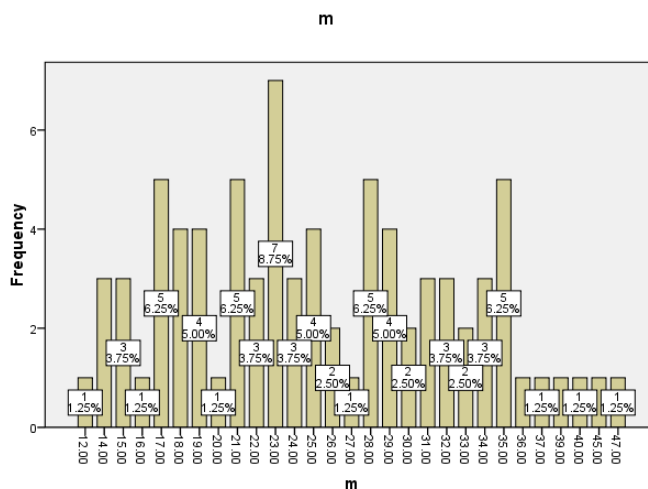


در جدول ۲؛ و نمودار ۱. نمرات مربوط به پرسشنامه پرخاشگری به همراه فراوانی هر نمره و درصد آن مشاهده می‌گردد.

جدول ۳. نمرات مربوط به پرسشنامه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به همراه فراوانی هر نمره و درصد آن

نمرات استفاده از بازی	فراوانی	درصد فراوانی	فراوانی معتبر	فراوانی تجمعی
۱۲	۱	۱,۲	۱,۲	۱,۲
۱۴	۳	۳,۸	۳,۸	۵,۰
۱۵	۳	۳,۸	۳,۸	۸,۸
۱۶	۱	۱,۲	۱,۲	۱۰,۰
۱۷	۵	۶,۲	۶,۲	۱۶,۲
۱۸	۴	۵,۰	۵,۰	۲۱,۲
۱۹	۴	۵,۰	۵,۰	۲۶,۲
۲۰	۱	۱,۲	۱,۲	۲۷,۵
۲۱	۵	۶,۲	۶,۲	۳۳,۸
۲۲	۳	۳,۸	۳,۸	۳۷,۵
۲۳	۷	۸,۸	۸,۸	۴۶,۲
۲۴	۳	۳,۸	۳,۸	۵۰,۰
۲۵	۴	۵,۰	۵,۰	۵۵,۰
۲۶	۲	۲,۵	۲,۵	۵۷,۵
۲۷	۱	۱,۲	۱,۲	۵۸,۸
۲۸	۵	۶,۲	۶,۲	۶۵,۰
۲۹	۴	۵,۰	۵,۰	۷۰,۰
۳۰	۲	۲,۵	۲,۵	۷۲,۵
۳۱	۳	۳,۸	۳,۸	۷۶,۲
۳۲	۳	۳,۸	۳,۸	۸۰,۰
۳۳	۲	۲,۵	۲,۵	۸۲,۵
۳۴	۳	۳,۸	۳,۸	۸۶,۲
۳۵	۵	۶,۲	۶,۲	۹۲,۵
۳۶	۱	۱,۲	۱,۲	۹۳,۸
۳۷	۱	۱,۲	۱,۲	۹۵,۰
۳۹	۱	۱,۲	۱,۲	۹۶,۲
۴۰	۱	۱,۲	۱,۲	۹۷,۵
۴۵	۱	۱,۲	۱,۲	۹۸,۸
۴۷	۱	۱,۲	۱,۲	۱۰۰
کل	۸۰	۱۰۰	۱۰۰	

نمودار ۲. نمرات مربوط به پرسشنامه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به همراه فراوانی هر نمره و درصد آن



در جدول ۳؛ و نمودار ۲. نمرات مربوط به پرسشنامه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به همراه فراوانی هر نمره و درصد آن مشاهده می‌گردد.

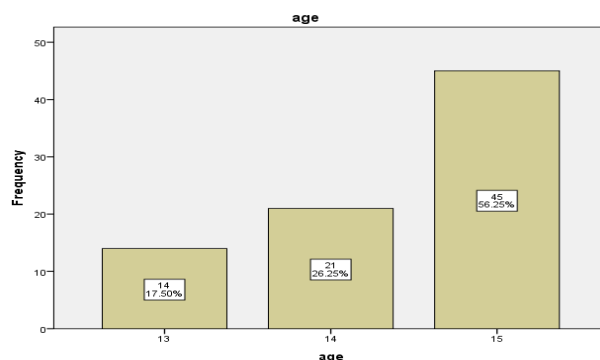
بررسی مشخصه‌های فردی

الف) بررسی سن

جدول ۴. بررسی مشخصه‌های فردی

سن دانش‌آموزان	فراوانی	درصد فراوانی	فراوانی معتبر	فراوانی تجمعی
۱۳ سال	۱۴	۱۷,۵	۱۷,۵	۱۷,۵
۱۴ سال	۲۱	۲۶,۳	۲۶,۳	۴۳,۸
۱۵ سال	۴۵	۵۶,۳	۵۶,۳	۱۰۰
کل	۸۰	۱۰۰	۱۰۰	

نمودار ۳. بررسی مشخصه‌های فردی



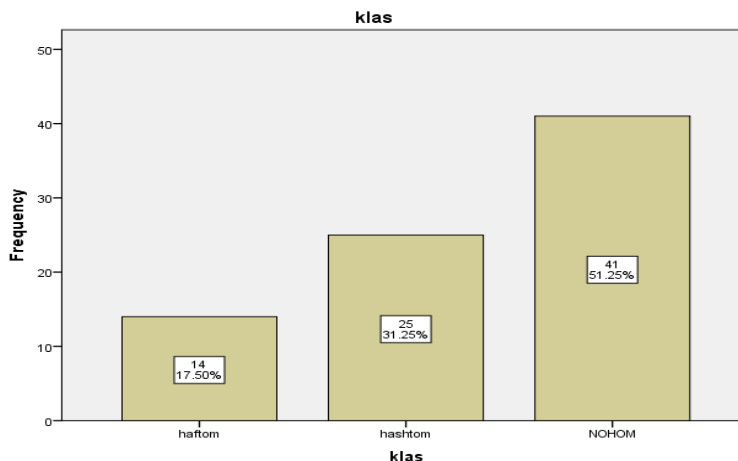
با توجه به جدول ۴؛ و نمودار ۳. برداشت می‌شود که ۱۴ نفر از کل دانش‌آموزان ۱۳ سال سن، ۲۱ نفر از دانش‌آموزان ۱۴ ساله و ۴۵ نفر از کل دانش‌آموزان ۱۵ سال سن دارند که در مجموع تعداد افراد ۱۳ ساله ۱۷,۵ درصد، ۱۴ ساله ۲۶,۳ درصد و افراد ۱۵ ساله ۵۶,۳ درصد کل افراد را تشکیل می‌دهند.

(ب) بررسی پایه تحصیلی

جدول ۵. بررسی پایه تحصیلی

کلاس	فراوانی	درصد فراوانی	فراوانی معتبر	فراوانی تجمعی
هفتم	۱۴	۱۷,۵	۱۷,۵	۱۷,۵
هشتم	۲۵	۳۱,۳	۳۱,۳	۴۸,۸
نهم	۴۱	۵۱,۳	۵۱,۳	۱۰۰
کل	۸۰	۱۰۰	۱۰۰	

نمودار ۴. بررسی پایه تحصیلی



با توجه به جدول ۵، و نمودار ۴. برداشت می‌شود که ۱۴ نفر از کل دانش‌آموزان کلاس هفتم، ۲۱ نفر از کل دانش‌آموزان کلاس هشتم و ۴۵ نفر از کل دانش‌آموزان کلاس نهم هستند که در مجموع تعداد دانش‌آموزان کلاس هفتم ۱۷,۵ درصد، تعداد دانش‌آموزان کلاس هشتم ۳۱,۳ درصد و دانش‌آموزان کلاس نهم ۵۱,۳ درصد کل دانش‌آموزان را تشکیل می‌دهند.

۴-۲ یافته‌های استنباطی

در این قسمت، نتایج رگرسیون چندگانه میان متغیرهای پیش‌بین و ملاک به روش ورود و آزمون ار پی‌رسون ارائه می‌شود.

۴-۲-۱ فرضیه کلی پژوهش: بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن و پرخاشگری رابطه وجود دارد.

H_۰: بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن و پرخاشگری رابطه وجود ندارد.

H_۱: بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن و پرخاشگری رابطه وجود دارد.

جهت پاسخگویی به فرضیه اصلی تحقیق از تجزیه و تحلیل به دو روش رگرسیون و ار پی‌رسون استفاده گردید که نتایج در جدول ۶-۴ ارائه شده است.

همانطور که در مندرجات جدول ۶. نشان می‌دهد ۰,۱۰ واریانس پرخاشگری به وسیله متغیرهای پیش‌بین پیش‌بینی می‌شود.

جدول ۶. خلاصه مدل رگرسیون، تحلیل واریانس و مشخصه آماری متغیر پیش‌بین با پرخاشگری دانش‌آموزان.

الگو	مجموع مجزورات	درجه آزادی	میانگین مجزورات	F	R	R ²	sig
رگرسیون	۴۷۴,۰۷۵	۱	۴۷۴,۷۵	۸,۷۵	۰,۳۱	۰,۱۰	۰,۰۰۴
باقی‌مانده	۴۲۲۴,۹۱۲	۷۸	۵۴,۱۶				
کل	۴۶۹۸,۹۸۷	۷۹					

همانطور که مندرجات جدول ۶. نشان می‌دهد ۰,۱۰ واریانس پرخاشگری به‌وسیله متغیرهای پیش‌بینی می‌شود. در جدول ذیل نتایج ضرایب رگرسیون آمده است.

جدول ۷. مشخصه آماری رگرسیون متغیر پیش‌بین و پرخاشگری

متغیر پیش‌بین	B	Beta	T	P
مقدار ثابت	۱۹,۷۶		۶,۸۲	۰,۰۰۱
میزان استفاده از بازی	۰,۳۲	۰,۳۱	۲,۹۵	۰,۰۰۴

همانطور که در جدول ۷. مشاهده می‌کنید متغیر پیش‌بین پرخاشگری را پیش‌بینی می‌کنند.

جدول ۸. ماتریس همبستگی بین دو متغیر پرخاشگری و میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای

	میزان استفاده	پرخاشگری
پرخاشگری	Pearson Correlation	۱
	Sig. (۲-tailed)	۰,۰۰۴
	تعداد	۸۰
میزان استفاده	Pearson Correlation	۰,۳۱ ^{**}
	Sig. (۲-tailed)	۰,۰۰۴
	تعداد	۸۰

همانگونه که مشاهده می‌کنید در جدول ۸. ماتریس همبستگی برای این دو متغیر ارائه شده است. با توجه به جدول فوق میزان r همبستگی بین دو متغیر پرخاشگری و میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای برابر با ۰/۳۱ به‌دست آمده که این مقدار با توجه به سطح آماری معنادار نیز می‌باشد ($p=۰,۰۰۱$) آن جهت بالای عدد ۰/۳۱ دو ستاره آمده است که این مقدار در سطح آماری ۰/۰۱ معنادار شده است و Sig به‌دست آمده ۰/۰۰۴ می‌باشد که کمتر از عدد ۰/۰۵ است پس فرضیه H_0 رد می‌شود و H_1 فرضیه پژوهش تأیید می‌شود.

متغیرها	میزان	استفاده
	R	p
پرخاشگری	۰/۳۱	۰/۰۰۱

۵_ بحث و نتیجه گیری

این پژوهش جهت بررسی تأثیر میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن بر پرخاشگری نوجوانان پسر متوسطه اول (دوره راهنمایی) شهرستان دنا انجام گرفت. در این پژوهش از روش پژوهش همبستگی جهت به دست آوردن میزان پرخاشگری استفاده شد. همانطور که در فصل چهارم ملاحظه شد. فرض تحقیق تأیید گردید؛ یعنی پرخاشگری در نوجوانانی که از این بازی‌ها به میزان بیشتری استفاده می‌کردند بیشتر از نوجوانانی بود که کمتر استفاده می‌کردند. به نظر می‌رسد نوجوانانی که از این بازی‌ها استفاده می‌کنند چون ساعات‌های طولانی را مشغول این بازی‌ها می‌شوند و آن هم در بعضی اوقات خارج از منزل دورکیم نت‌ها بنابراین به علت عدم نظارت والدین و گاهی به علت بی‌توجهی والدین نوجوان ساعات‌های طولانی را صرف بازی‌های خشن می‌کند و این امر نیز طبعاً از نظر روان‌شناختی بر روحیه نوجوانان که دوران تغییر و دگرگونی است تأثیر بسزایی دارد.

۶_ محدودیت‌ها و نارسائی‌های پژوهش

- یکی از دلایل مهم در خصوص انجام پژوهش و کارهای پژوهشی که باید بدان توجه کرد مسئله بی‌اهمیت بودن مسائل پژوهشی و پژوهش در کشور ما است، که بسیاری از پژوهشگران با این مشکل بزرگ روبه‌رو هستند از این‌روست که پژوهشگران در انجام کار پژوهشی خود با موانع و مشکلات عدیده‌ای روبه‌رو می‌شوند. لذا هنگامی که پژوهشگران باذوق پا به عرصه کار پژوهشی می‌گذارند و وارد میدان عمل می‌شوند و زمانی که به بی‌اهمیت بودن کار پژوهش و عدم استقبال مجریان و دست‌اندرکاران پی می‌برند، خواه‌ناخواه در بی‌اهمیت بودن کار پژوهش خویش دلسرد می‌شوند. یا اینکه کار خود را به نحوه احسن انجام نمی‌دهند، از این‌روست که باید فرضیه‌های لازم را برای شکوفا ساختن و نوآوری استعدادهای نهفته را فراهم آورد.

- نبودن کتابی مخصوص به این مشکل به طوری که برای قسمت نظری و ادبیات پژوهش با مشکلات بسیاری مواجه شدم.

۷_ پیشنهادات

متدهای گوناگونی برای والدین و دیگر گروه‌های علاقمند (معلمان) وجود دارد تا زمانی را که بچه‌ها به کامپیوتر و به محتوای بازی خشن آن می‌پردازند کاهش دهد.

۱- بچه‌ها را باید درباره استعمار، ادبیات متنفر و خشونت بیش‌ازحد آگاه کرد تا بدانند چگونه وقتی این موضوع را می‌بینند واکنش نشان دهند.

۲- کامپیوتر را می‌توان در محل مناسبی از خانه قرارداد که برای کنترل زمان و محتوای ارتباط کامپیوتری آسان‌تر باشد.

۳- در رابطه با این بازی‌ها، که ما در بازی‌های سنتی‌مان چیزی را داریم که می‌تواند خانواده‌ها جایگزین اینگونه بازی‌ها بکنند، برای بچه‌های کوچک‌تری که هنوز گرایش صحیح زیادی به همین بازی‌ها ندارند و آلوده این بازی‌ها نشده‌اند چون اشاره‌ای که می‌کنند که معمولاً می‌گویند این بازی‌ها هماهنگی چشم و دست را تقویت می‌کند و خیلی خوب است که رفلکس‌ها را به بالا ببرند، اما بازی‌هایی که در گذشته بچه‌ها انجام می‌دادند مانند به قول دو قول، این بازی ضمن اینکه سرعت و شدت ندارد ولی همان رفلکس‌های هماهنگ چشم و دست را نشان می‌دهد.

اگر پدر و مادرها اینگونه بازی‌ها را در منزل باب نمایند، فرزندانشان که به‌رحال این بازی‌ها را ندیده‌اند می‌توانند به این بازی‌ها علاقمند شوند و به سمت اینگونه بازی‌ها گرایش یابند.

۴- باید بچه‌ها درباره مهارت‌های دانش رسانه‌ها آموزش ببینند از این‌رو والدین می‌توانند به کودکان کمک کنند تا بین تخیل و واقعیت تمایز قائل شوند.

۵- به بچه‌ها آموزش دهند که خشونت در زندگی واقعی عواقبی دارد و به بچه‌ها کمک کنند تا بفهمند چگونه مورد هدف سازندگان بازی‌های کامپیوتری قرار گرفته‌اند و از آن‌ها بپرسند که پیش از بازی خشن چه احساسی دارند؟

۸_ منابع

- گنجی، حمزه (۱۳۹۱)، ارزشیابی شخصیت، ویرایش دوم، نشر ساوالان.
- قوی محمدی، گیتی (۱۳۹۲)، تأثیر آموزش مهارت حل مساله در کاهش پرخاشگری کودکان نابینا و کم بینا. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد واحد تهران مرکزی.
- عبدالخالقی، معصومه و دیگران (۱۳۸۲)، بررسی ارتباط بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای با پرخاشگری، مجله علوم پزشکی.
- آذری سعید (۱۳۸۷)، بازی‌های رایانه‌ای و خشونت SID.
- فرمانبر، ربیع اله و دیگران (۱۳۹۲)، ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری.
- بهرامی، فرشته، بهرامی، فرزانه (۱۳۹۲)، تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری.

Investigating the relationship between the use of (violent) computer games and the aggression of students of the first secondary school in Sisherd city

Abstract

In the contemporary world, the progress of science has not only affected the level of life and the space and environment where people live, but it has also changed the rules and regulations governing the communication and interaction between people and their attitude towards themselves, others and the world. The current study is to investigate the aggression level of teenagers who use (violent) electronic and computer games. The current research community consists of male students of the first secondary school in Si-Sherd city. In this research, using simple random sampling, ۸۰ male students of the first secondary school of Sisherd city were selected as a sample, and then the Eysnick aggression test and a self-made test about the use of computer games were given. They were contracted and asked to answer these questions with yes and no or choose the time they use computer games.

Keywords: computer games, aggression, students, level of life