

## مقایسه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی شهر تهران

مهرانگیز شعاع کاظمی<sup>۱\*</sup>، زهرا شهبابی نژاد<sup>۲</sup>

<sup>۱</sup> دکتری تخصصی، گروه مطالعات خانواده و زنان، دانشکده علوم اجتماعی و اقتصادی، دانشگاه الزهرا، تهران، ایران

<sup>۲</sup> کارشناس ارشد، گروه مشاوره و راهنمایی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه الزهرا، تهران، ایران

\* نویسنده مسئول: مهرانگیز شعاع کاظمی، دکتری تخصصی، گروه مطالعات خانواده و زنان، دانشکده علوم اجتماعی و اقتصادی، دانشگاه الزهرا، تهران، ایران. ایمیل: m.shkazemi@alzahra.ac.ir

DOI: 10.21859/jech-03034

### چکیده

**سابقه و هدف:** فن آوری نوین، اوقات زیادی از فرصت‌های نوجوانان را پر می‌کند. برنامه‌های این رسانه‌ها، حاوی الگوهای فرهنگی و اخلاقی ویژه‌ای است که می‌تواند بر روی نوجوانان تأثیر فوق‌العاده‌ای داشته باشد. پژوهش حاضر با هدف مقایسه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی شهر تهران صورت پذیرفت. **مواد و روش‌ها:** پژوهش حاضر یک مطالعه توصیفی بود که جامعه آماری پژوهش را تمامی دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی شهر تهران که در سال تحصیلی ۹۴-۹۵ مشغول به تحصیل بودند، تشکیل می‌دادند. از میان جامعه آماری ۱۲۰ دانش‌آموز پسر که ۶۰ نفر رفتار پرخاشگری و وابستگی به رایانه و ۶۰ نفر نیز دارای رفتار عادی و عدم وابستگی به رایانه بودند به روش تصادفی چندمرحله‌ای از مناطق (شمال، جنوب، شرق و غرب) تهران انتخاب شدند. برای جمع‌آوری اطلاعات از پرسشنامه پرخاشگری (AGQ) و پرسشنامه محقق ساخته شامل ۱۰ سؤال چندگزینه‌ای که استفاده یا عدم استفاده از بازی‌های رایانه‌ای را می‌سنجید، استفاده گردید. داده‌ها وارد نسخه ۱۹ نرم‌افزار SPSS شده و با استفاده از آزمون‌های آماری ضریب همبستگی پیرسون و تی مستقل تجزیه و تحلیل شدند. **یافته‌ها:** نتایج پژوهش نشان داد که بین انجام بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری دانش‌آموزان و همچنین بین مدت زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و میزان پرخاشگری رابطه معنی‌داری وجود دارد ( $P < 0/05$ ). **نتیجه‌گیری:** با توجه به یافته‌های پژوهش، به نظر می‌رسد که با مدیریت و کنترل مدت زمان و نوع استفاده از بازی‌های رایانه‌ای می‌توان از اثرات تخریبی این رسانه کاست.

تاریخ دریافت: ۱۳۹۵/۰۷/۲۵

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۵/۰۹/۳۰

### واژگان کلیدی:

پرخاشگری  
بازی‌های رایانه‌ای  
دانش‌آموزان

تمامی حقوق نشر برای دانشگاه علوم پزشکی همدان محفوظ است.

### مقدمه

نوجوانی یکی از مهم‌ترین دوره‌های سنی است و نوجوانان از آسیب‌پذیرترین گروه‌های اجتماعی هستند. اهمیت نوجوانی هنگامی بیشتر مشخص می‌شود که سلامت آنان به عنوان زیربنای سلامت آینده جامعه مورد توجه قرار گیرد [۱]. یکی از عواطف متداول در بین نوجوانان خشم است که بر اثر برخورد با مانعی که بر سر راه هدف آنان قرار گیرد، حاصل می‌شود و به پرخاشگری که یک واکنش عمومی به ناکامی امیال است، منجر می‌گردد [۲]. منظور از پرخاشگری رفتارهایی است که قصد آن صدمه زدن به فرد دیگر و نابود کردن دارایی اوست. Crick و Grotper [۳] پرخاشگری را شامل تمام رفتارهایی می‌دانند که به قصد صدمه زدن یا آسیب رساندن به دیگران انجام می‌شود. در این تعریف، هم صدمات فیزیکی و هم صدمات روانی، پرخاشگری محسوب می‌شود. هرچند واژه خشونت را به معانی مختلفی تعریف می‌کنند، اما تعاریف اکثر محققان به‌کارگیری

نیروی بدنی، برای آسیب رساندن به دیگران را در برمی‌گیرد [۴]. مطابق رویکرد اجتماعی Bandura، پرخاشگری شکلی از رفتار اجتماعی است که یاد گرفته می‌شود و بروز آن در هر موقعیت به عواملی مانند تجربه افراد پرخاشگر، تقویت‌های کنونی برای پرخاشگری و بسیاری از عوامل شناختی و اجتماعی بستگی دارد که ادراک مطلوب بودن رفتار پرخاشگر را تعیین می‌کند [۵]. یکی دیگر از اصلی‌ترین مدل‌های نظری و تئوریک برای توضیح مکانیسم‌ها و زیرساخت‌های رفتار پرخاشگرانه میان کودکان و نوجوانان رویکرد پردازش اطلاعات شناختی اجتماعی است [۶]. بر طبق دیدگاه شناختی، فرآیندهایی مانند ادراک‌های فرد از رویدادها، تعبیرها و استنباط‌های فرد از عوامل اصلی به وجود آورنده هر گونه رفتار از جمله رفتار پرخاشگرانه است. طبق این تئوری کودکان پرخاشگر رفتار دیگران را به‌عنوان نشانه پرخاشگری تعبیر می‌کنند و بر اساس این‌گونه نحوه پردازش

داشته باشد. این رسانه‌ها می‌توانند در سه سطح هویت از جمله هویت شخصی، هویت ملی و هویت جنسی اثرگذار باشند [۱۹]. گرایش نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای این نگرانی را در بین خانواده‌ها به وجود آورده است که ممکن است پرداختن بیش از حد به این مسئله نوعی اعتیاد الکترونیک را به وجود بیاورد. صرف نظر از این موضوع، محتوای بازی‌ها تعامل و آموزشی که در خلال مبادرت به آن‌ها به وجود می‌آید نکته حائز اهمیتی است که بعضی‌ها از توجه به عواقب آن غافل مانده‌اند. تأثیرات رفتاری ایجاد شده نیز ناشی از خو گرفتن بیش از حد به بازی‌های رایانه‌ای است که علاوه بر ایجاد برخی مشکلات جسمانی، ناهنجاری‌های اجتماعی و اخلاقی متعددی را نیز به بار می‌آورد. از این جهت نمی‌توان این جمعیت فعال را نادیده گرفت و باید نگرش‌ها، ویژگی‌ها، مشکلات، مسائل و خواسته‌های این قشر فعال و پویای جامعه را شناخت و راه ارتباط و رفتار صحیح با آن‌ها را پیدا کرد و بازنگری نمود. با توجه به موارد گفته شده و از آنجایی که مخاطب اصلی این بازی‌ها را نوجوانانی تشکیل می‌دهند که درگیر تغییرات سریع فیزیولوژیک و جسمانی، شکل‌دهی هویت و ورود به دنیای بزرگ‌سالی هستند، بنابراین ضرورت پرداختن به آثار و عوارض این بازی‌ها از جمله پرخاشگری که می‌تواند مانع رشد و شکوفایی ظرفیت‌ها، توانایی‌ها و همچنین حس تفاهم اجتماعی و نیز مانع جریان اجتماعی شدن نوجوانان گردد، احساس می‌شود. بدین منظور پژوهش حاضر با هدف مقایسه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی شهر تهران انجام گردید.

### مواد و روش‌ها

مطالعه حاضر یک پژوهش توصیفی و از نوع علی-مقایسه‌ای بود که جامعه آماری آن را کلیه دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی شهر تهران که در سال تحصیلی ۹۵-۹۴ به تحصیل اشتغال داشتند، تشکیل می‌داد. در این مطالعه ۱۲۰ دانش‌آموز پسر به روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای از بین ۴ منطقه تهران (شمال، جنوب، شرق و غرب) انتخاب و وارد مطالعه شدند. بدین منظور از هر منطقه یک مدرسه و از هر مدرسه دو کلاس و از هر کلاس ۱۵ نفر به صورت هدفمند انتخاب شدند. بدین صورت که ابتدا با استفاده از پرسشنامه محقق ساخته ۱۰ گزینه‌ای به غربالگری دانش‌آموزانی پرداخته شد که رفتار وابستگی به کامپیوتر داشتند و در این میان ۱۲۰ نفر دانش‌آموز که بالاترین و کمترین نمره را داشتند (ملاک بالاترین نمره ۴۰ و پایین‌ترین نمره ۱۰ بود) انتخاب و در دو گروه وابسته به کامپیوتر و غیر وابسته (۶۰ نفر در هر گروه) جایگزین و در مرحله بعد پرسشنامه پرخاشگری روی هر دو گروه اجرا شد. پرسشنامه‌ها پس از

اطلاعات عمل می‌کنند [۷]. آنچه که باعث توجه پژوهشگران به پرخاشگری شده است، پیامدها و آسیب‌های این‌گونه رفتارها برای نوجوانان می‌باشد؛ مانند ایجاد تصویری منفی در میان همسالان و آموزگاران، طرد شدن از سوی همسالان، افت تحصیلی، مصرف مواد و بزهکاری [۸]. از دیگر عوارض پرخاشگری نشانه‌هایی مانند احساس درماندگی، تنهایی، ناسازگاری اجتماعی، بی‌توجهی به حقوق و خواسته دیگران، زخم معده، میگرن، اختلال فشارخون، افسردگی، اضطراب و افت تحصیلی می‌باشد [۹]. دانش‌آموزان پرخاشگر در مدارس کمتر احتمال دارد از نظر تحصیلی و یادگیری درگیر کارهایشان باشند و خطر شکست‌های تحصیلی و ترک تحصیل در آن‌ها بیشتر از دانش‌آموزان نرمال است [۱۰]. یکی از بهترین راه‌های حل مسئله پرخاشگری، شناخت عوامل پدیدآیی آن است. بر طبق تحقیقات انجام شده، مشخص شده یکی از عوامل تأثیرگذار بر پرخاشگری نوجوانان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز است [۱۱، ۱۲]. بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه‌های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری‌های ارتباطی، طی سال‌های اخیر با کثرت و جاذبه‌ای حیرت‌انگیز، عمده‌ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می‌کند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده بلکه به نظر می‌رسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند نیز پوشش داده است [۱۳]. این‌گونه بازی‌ها برای بسیاری از کودکان و نوجوانان نخستین گام ورود به جهان فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات و کسب مهارت در استفاده از رایانه به شمار می‌روند [۱۴] و در کنار محاسنشان گاه آثار مخرب روحی و جسمی بر کودکان و نوجوانان بر جای گذاشته [۱۵] و برای مدت طولانی منجر به عوارض جسمانی، روانی و اجتماعی متعدد می‌شوند [۱۶]. در این زمینه whalter و همکاران [۱۷] طی پژوهشی دریافتند بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری و عزت‌نفس پایین رابطه مستقیمی وجود دارد. همچنین نتایج حاصل از مطالعه جدیدیان و همکاران [۱۴] نیز بیانگر این بود که صرف نظر از نوع پژوهش و نوع بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای، انجام این‌گونه بازی‌ها بر رفتار پرخاشگرانه، احساسات پرخاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژیکی تأثیر قابل توجهی دارد. علاوه بر این طی پژوهشی دیگر محققان بیان کردند که پرداختن به بازی‌های خشن ویدئویی میزان خشونت را بالا برده و از رفتارهای جامعه یار فرد می‌کاهد [۱۸]. با توجه به این‌که دوران نوجوانی یکی از حساس‌ترین و سرنوشت‌سازترین مراحل زندگی آدمی است، استفاده نامناسب از رسانه‌های الکترونیکی از جمله کامپیوتر، اینترنت، تلویزیون و غیره در شکل‌گیری هویت نوجوانان می‌تواند تأثیر بسیار زیادی

## یافته‌ها

دامنه سنی گروه نمونه ۱۳ تا ۱۵ سال بود. دانش‌آموزان از دوره متوسطه اول (۴۰ نفر پایه اول، ۴۰ نفر پایه دوم، ۴۰ نفر پایه سوم) انتخاب شدند. همچنین از بین دانش‌آموزان ۹۰ نفر به بازی‌های رایانه‌ای دسترسی داشتند و ۳۰ نفر دسترسی نداشتند. نتایج مطالعه حاضر نشان داد که در بین شرکت‌کنندگان گروه استفاده کننده از بازی رایانه‌ای، ۲۱/۴ درصد (۱۵ نفر) به مدت کمتر از ۲ ساعت، ۴۹ درصد (۲۵ نفر) به مدت ۲ تا ۵ ساعت و ۲۱/۶ درصد (۲۰ نفر) بیش از ۵ ساعت در روز از بازی رایانه‌ای استفاده می‌کردند. حداقل میزان استفاده بین پاسخگویان، ۳۰ دقیقه، حداکثر ۶ ساعت و میانگین آن ۲ ساعت گزارش شده بود. چنانکه نتایج **جدول ۱** نشان می‌دهد با توجه به مقادیر آماره  $t$  (۱/۲۸۴) و درجه آزادی (۵۸)، بین دو گروه پرخاشگر و غیر پرخاشگر در متغیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای تفاوت معنی‌داری وجود دارد ( $P = ۰/۰۲۰$ ). همچنین نتایج جدول فوق نشان می‌دهد که با توجه به مقادیر آماره  $t$  (۰/۶۹۸) و درجه آزادی (۵۸)، بین دو گروه پرخاشگر و غیر پرخاشگر در متغیر عدم استفاده از بازی‌های رایانه‌ای تفاوت معنی‌داری وجود دارد ( $P = ۰/۰۴۸$ ).

یافته‌های پژوهش حاضر در خصوص رابطه بین مدت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری در **جدول ۲** ارائه شده است. طبق یافته‌ها، ضریب همبستگی محاسبه شده بین ساعات صرف شده برای بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری در سطح ۰/۰۵ معنادار است، به عبارتی بین ساعات صرف شده برای بازی‌های رایانه‌ای و میزان پرخاشگری رابطه مثبت و معنی‌داری وجود دارد و با افزایش ساعات بازی‌های رایانه‌ای، میزان پرخاشگری نیز افزایش می‌یابد.

کسب مجوز از آموزش و پرورش استان تهران و رضایت آگاهانه شرکت‌کنندگان جمع‌آوری گردید. ملاک‌های ورود به مطالعه داشتن توانایی پاسخگویی به سؤالات پرسشنامه و اشتغال به تحصیل بود. همچنین عدم تمایل به ادامه همکاری با تیم تحقیق به عنوان ملاک خروج از مطالعه در نظر گرفته شده بود. اطلاعات با استفاده از دو پرسشنامه پرخاشگری و پرسشنامه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و به روش خودگزارش دهی جمع‌آوری گردید. بخش اول شامل پرسشنامه پرخاشگری (Aggression Questionnaire) بود. این ابزار توسط Perry و Buss [۲۰] جهت سنجش پرخاشگری ساخته شده و مشتمل بر ۳۰ گویه می‌باشد. نمره کلی این پرسشنامه از ۰ تا ۹۰ است که با جمع نمرات سؤال‌ها به دست می‌آید، هر سؤال شامل ۴ گزینه هرگز، بندرت، گاهی اوقات و همیشه است که برای هر یک از آن‌ها به ترتیب مقادیر ۰، ۱، ۲، ۳ در نظر گرفته می‌شود. ماده ۱۸ در این پرسشنامه دارای بار عاملی منفی بوده و جهت نمره‌گذاری در آن معکوس است. افرادی که در این مقیاس نمره آنان از میانگین کمتر است، پرخاشگری پائین خواهند داشت. نتایج ضریب بازآزمایی برای چهار زیر مقیاس آن ۰/۸۰ تا ۰/۷۲ و همبستگی بین چهار زیر مقیاس ۰/۳۸ تا ۰/۴۹ و آلفای کرونباخ محاسبه شده برای این مقیاس ۰/۸۷ گزارش شده است [۲۰]. بخش دوم شامل پرسشنامه محقق ساخته مشتمل بر ۱۰ سؤال چندگزینه‌ای بود که میزان استفاده یا عدم استفاده از بازی رایانه‌ای و رفتار وابستگی افراطی به بازی‌های رایانه‌ای را می‌سنجید و اعتبار آن پس از بازآزمایی ۰/۸۲ برآورد گردید. داده‌ها در نسخه ۱۹ نرم‌افزار SPSS و با استفاده از روش‌های آمار توصیفی، تحلیل همبستگی و آزمون تی مستقل تجزیه و تحلیل گردید.

جدول ۱: نتایج آزمون تی مستقل برای استفاده و عدم استفاده از بازی رایانه‌ای در دو گروه پرخاشگر و غیر پرخاشگر

گروه	میانگین	انحراف معیار	سطح معنی‌داری
استفاده از بازی رایانه‌ای			۰/۰۲۰
پرخاشگر	۱/۶۷	۱/۹۰	
غیر پرخاشگر	۱/۰۰	۲/۱۲	
عدم استفاده از بازی رایانه‌ای			۰/۰۴۸
پرخاشگر	۱/۸۳	۲/۰۰	
غیر پرخاشگر	۲/۵۰	۴/۸۰	

جدول ۲: ضریب همبستگی بین مدت استفاده از بازی رایانه‌ای و پرخاشگری

پرخاشگری	ضریب همبستگی	درجه آزادی	سطح معناداری
	۰/۴۲	۵۹	۰/۰۵

**بحث**

نوجوانان نمی‌توانند به‌طور مطلوبی با اطرافیان خود رابطه برقرار کرده و رفتارهای پرخاشگرانه نشان می‌دهند. از این رو به‌منظور کاهش عواقب جسمی و روانی بازی‌های رایانه‌ای پیشنهادهایی جهت مداخله والدین و مربیان ارائه می‌گردد. والدین و مربیان کودکان را به تفکر در خصوص سوءاستفاده، هرزه‌نگاری و خشونت بیش‌ازحد بازی‌های رایانه‌ای ترغیب نمایند. کامپیوتر در معرض دید والدین قرار داشته باشد تا راحت‌تر، به محتوی این بازی‌ها و زمان صرف شده آن، نظارت کنند. همچنین پیامدهای ناگوار انجام رفتارهای خشونت‌آمیز در زندگی واقعی به نوجوانان آموزش داده شده و به آن‌ها در درک این مسئله که شرکت‌های سازنده بازی‌های رایانه‌ای، با هدف قرار دادن کودکان، سودهای کلانی به دست می‌آورند کمک شود. تدوین و تهیه برنامه‌های اطلاع‌رسانی و آموزشی تلویزیونی از طرف معاونت اجتماعی ناجا در ارتباط با حوادث اتفاق افتاده در جامعه که ناشی از تبعات برنامه‌های دیجیتالی می‌باشد نیز می‌تواند در این زمینه مؤثر واقع شود و صدمات مخرب ناشی از بازی‌های رایانه‌ای را کاهش دهد. این پژوهش نیز مانند سایر پژوهش‌های مربوط به حوزه علوم رفتاری با محدودیت‌هایی مواجه بود. به‌عنوان نمونه، عدم استفاده از مصاحبه و ارزیابی‌های کیفی در کنار ابزارهای خودسنجی ممکن است سوگیری‌هایی ایجاد کند که در پژوهش‌های آتی باید مورد توجه قرار گیرد.

**نتیجه‌گیری**

با توجه به یافته‌های پژوهش حاضر و پژوهش‌های انجام شده در مورد بازی‌های رایانه‌ای می‌توان نتیجه گفت یکی از دلایل گرایش نوجوانان و حتی کودکان به بازی‌های رایانه‌ای با محتوای خشونت و ضرب و شتم، انرژی مضاعف و تخلیه نشده این گروه می‌باشد. در ظاهر امر غالب کسانی که به استفاده از ابزار دیجیتالی می‌پردازند دانش آموزان مدارس هستند، چنان‌که گروه پژوهش حاضر نیز چنین بوده است. با توجه به محتوای آموزش مدارس و اینکه رقابت با یکدیگر و سبقت گرفتن از دیگران یکی از شعارهای اصلی آموزش و پرورش کنونی و شاید عصر حاضر می‌باشد، بنابراین دانش آموزان فرصت بازنگری خود و تحلیل نقاط قوت و ضعف خود را ندارند. لذا جهت جبران خلأ ناشی از رقابت، به بازی‌های رایانه‌ای و غرق شدن در دنیای مجازی پناه برده و از این طریق قصد نابودی رقیبی که دسترسی به آن چندان آسان نیست را دارند. بنابراین شاید بتوان گفت بازی‌های رایانه‌ای اعتراض علیه قوانین خشک والدین و مربیان است که همه باید در ساعت خاصی به یادگیری درس و تکالیف خاصی بپردازند. از این جهت توجه بیشتر مسئولان و انجام اقداماتی در این زمینه ضروری می‌نماید.

هدف پژوهش حاضر مقایسه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر بود. یافته‌های پژوهش نشان داد بین دو گروه یعنی نوجوانانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند و آن‌هایی که از این بازی‌ها استفاده نمی‌کنند، از لحاظ میزان پرخاشگری تفاوت معنی‌داری وجود دارد. این یافته با نتایج پژوهشی که نشان داد دانش‌آموزانی که از بازی‌های پر زدو خورد استفاده می‌کردند، بیشتر از سایرین پرخاشگری فیزیکی از خود نشان می‌دادند، هماهنگ بود [۲۱]. علاوه بر این با نتایج پژوهشی که حاکی از آن بود بازی‌های ویدئویی رایانه‌ای موجب افزایش افکار، احساسات و رفتار پرخاشگرانه و کاهش همدلی و رفتارهای اجتماعی می‌شود، همخوان بود [۲۲]. نتایج تحقیقات دیگر نیز با یافته‌های پژوهش حاضر همسو می‌باشد [۲۳-۲۶]. این نتیجه خیلی دور از انتظار هم نیست؛ در واقع، نوجوانی که درگیر یک بازی رایانه‌ای پر از زدو خورد، تیراندازی و خشونت شده و به‌عنوان اول‌شخص در حال مبارزه است، احتمالاً افکار پرخاشگرانه زیادی خواهد داشت. خصوصاً وقتی بلافاصله پس از بازی مورد ارزیابی قرار گیرد. بر اساس مدل یادگیری مشاهده‌ای Bandura می‌توان این‌گونه تبیین نمود که نوجوان در بسیاری از مواقع صرفاً از روی تقلید و بر اساس تکانه‌های نهاد به انجام رفتار می‌پردازد و از لحاظ شناختی به درجه‌ای از رشد و پختگی نرسیده که از بین گزینه‌های متعدد مناسب‌ترین را انتخاب نماید. لذا اولین گزینه‌ای که از نظر او بیشترین جذابیت را داشته باشد، انتخاب و با همان الگو همانندسازی می‌کند. به نوعی علائق اجتماعی او رنگ باخته و شکل انفرادی و خصوصی پیدا کرده و با جذب شدن به فضای هیجان‌آور بازی‌های رایانه‌ای در مقایسه با انجام تکلیف‌های درسی به سمت رفتارهای پرخاشگرانه کشیده شده و امنیت اجتماعی را مورد تهدید قرار می‌دهد. دیگر یافته‌های پژوهش حاضر نشان داد که بین مدت زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری رابطه مثبت و معناداری وجود دارد. این یافته با نتایج مطالعه فلاح و همکاران [۲۷] که بیانگر این بود انجام بازی‌های رایانه‌ای در مدت زمان کم و کنترل شده تحت نظارت والدین می‌تواند، اثرات مثبتی بر کیفیت زندگی کاربران نوجوان داشته باشد و در صورت پرداخت به آن در ساعات بیشتری از روز، در درازمدت می‌تواند، تأثیر معکوسی داشته باشد همخوان بود. همچنین نتایج دیگر مطالعات نیز که حاکی از افزایش میزان پرخاشگری با افزایش ساعات صرف شده برای بازی‌های رایانه‌ای بوده است، با یافته‌های پژوهش حاضر همخوانی دارد [۱۵، ۲۸]. به نظر می‌رسد با صرف کردن مدت زمان طولانی به بازی‌های رایانه‌ای، انرژی زیادی از نوجوانان گرفته شده و موجب خستگی آن‌ها می‌گردد و پرخاشگری آن‌ها نیز بر مبنای یادگیری مشاهده‌ای افزایش می‌یابد. در نتیجه

محترم آموزش و پرورش و دانش آموزان شرکت کننده و مسئولین معاونت پژوهشی دانشگاه الزهرا (س) که حمایت مالی این پژوهش را بر عهده داشتند، قدردانی نمایند.

## تشکر و قدردانی

نویسندگان بر خود لازم می‌دانند از کلیه کسانی که در انجام این پژوهش تیم تحقیق را یاری رسانده‌اند، به ویژه مسئولین و مدیران

## References

1. Sepehrmanesh Z, Ahmadvand A, Yavari P, Saei R. [Assessing the mental health of adolescents in Kashan, 2004]. *Iranian J Epidemiol*. 2008;**4**(2):43-9.
2. Golchin M. [Tendency toward aggression in adolescents and the role of family]. *J Qazvin Univ Med Sci*. 2002;**6**(1):36-41.
3. Crick NR, Grotpeter JK. Relational aggression, gender, and social-psychological adjustment. *Child Dev*. 1995;**66**(3):710-22. [PMID: 7789197](#)
4. Farrell AD, Flannery DJ. Youth violence prevention: Are we there yet? *Aggr Violent Behav*. 2006;**11**(2):138-50. [DOI: 10.1016/j.avb.2005.07.008](#)
5. Hajati F, Akbarzadeh N, Khosravi Z. [The effect of training cognitive-behavioral therapy integrated program with positive approach on violence prevention ill adolescents of the city of Tehran]. *Psychol Stud*. 2008;**4**(3):35-56.
6. Pakaslahti L. Children's and adolescents' aggressive behavior in context. *Aggr Violent Behav*. 2000;**5**(5):467-90. [DOI: 10.1016/s1359-1789\(98\)00032-9](#)
7. Fontaine RG. Applying systems principles to models of social information processing and aggressive behavior in youth. *Aggr Violent Behav*. 2006;**11**(1):64-76. [DOI: 10.1016/j.avb.2005.05.003](#)
8. Ashouri A, Torkman Malayeri M, Fadaee Z. [The Effectiveness of assertive training group therapy in decreasing aggression and improving academic achievement in high school students]. *Iranian J Psychiatr Clin Psychol*. 2009;**14**(4):389-93.
9. Strachan L, Munroe-Chandler K. Using Imagery to Predict Self-Confidence and Anxiety in Young Elite Athletes. *J Image Res Sport Phys Act*. 2006;**1**(1). [DOI: 10.2202/1932-0191.1004](#)
10. Farmer TW, Xie H. Aggression and school social dynamics: The good, the bad, and the ordinary. *J Sch Psychol*. 2007;**45**(5):461-78. [DOI: 10.1016/j.jsp.2007.06.008](#)
11. Rajabi-Gilan N, Reshadat S, Ghasemi S. [The relationship between playing computer games and aggression in guidance school students of Kermanshah (2012)]. *J Kermanshah Univ Med Sci*. 2013;**17**(3):164-71.
12. Tirgar H, Balali Meybodi F, Hassani M. [The relationship of playing computer games with aggression and academic achievement: a study on Kerman students]. *J Health Dev*. 2015;**4**(1):65-74.
13. Shaverdi T, Shaverdi S. [Children, adult and mothers' view about the social impacts of computer games]. *J Iran Cult Res*. 2009;**2**(3):47-76.
14. Jadidian AA, Pasha Sharifi H, Ganji H. Examine the meta-analysis effect of violent and non-violent games on aggressive feelings and behaviours. *Q J Inf Commun Technol Educ Sci*. 2012;**2**(3):107-27.
15. Javadi M, Emamipoor S, Rezaei Kashi Z. [Relationship of computer games with aggression and parent-child relationship among students]. *J Psychol Res*. 2009;**1**(3):79-90.
16. Patton GC, Sawyer SM. Media and young minds. *Med J Aust*. 2000;**173**(11-12):570-1. [PMID: 11379490](#)
17. Walther B, Morgenstern M, Hanewinkel R. Co-occurrence of addictive behaviours: personality factors related to substance use, gambling and computer gaming. *Eur Addict Res*. 2012;**18**(4):167-74. [DOI: 10.1159/000335662](#) [PMID: 22398819](#)
18. Ewoldsen DR, Eno CA, Okdie BM, Velez JA, Guadagno RE, DeCoster J. Effect of playing violent video games cooperatively or competitively on subsequent cooperative behavior. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 2012;**15**(5):277-80. [DOI: 10.1089/cyber.2011.0308](#) [PMID: 22489544](#)
19. Glin L. Media and identity. *Psychol Bull*. 1997;**108**:499-503.
20. Buss AH, Perry M. The aggression questionnaire. *J Pers Soc Psychol*. 1992;**63**(3):452-9. [DOI: 10.1037/0022-3514.63.3.452](#) [PMID: 1403624](#)
21. Farmanbar R, Tavana Z, Estebarsari F, Atrkar RZ. The relationship between playing computer games with Aggression among middle school students in the city of Rasht in 2013. *Iran J Health Educ Health Promot*. 2013;**1**(3):57-66.
22. Greitemeyer T. Intense acts of violence during video game play make daily life aggression appear innocuous: A new mechanism why violent video games increase aggression. *J Exp Soc Psychol*. 2014;**50**:52-6. [DOI: 10.1016/j.jesp.2013.09.004](#)
23. Willoughby T, Adachi PJ, Good M. A longitudinal study of the association between violent video game play and aggression among adolescents. *Dev Psychol*. 2012;**48**(4):1044-57. [DOI: 10.1037/a0026046](#) [PMID: 22040315](#)
24. Milani L, Camisasca E, Caravita SCS, Ionio C, Miragoli S, Di Blasio P. Violent Video Games and Children's Aggressive Behaviors. *SAGE Open*. 2015;**5**(3):215824401559942. [DOI: 10.1177/2158244015599428](#)
25. Ventura M, Shute V, Kim YJ. Video gameplay, personality and academic performance. *Comput Educ*. 2012;**58**(4):1260-6. [DOI: 10.1016/j.compedu.2011.11.022](#)
26. Adachi PJ, Willoughby T. The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence? *Psychol Violence*. 2011;**1**(4):259-74. [DOI: 10.1037/a0024908](#)
27. Fallah V, Mahmoudi G, Kazemi S. [The effects of non-native computer games on students' identity]. *Q J Inf Commun Technol Educ Sci*. 2013;**4**(12):59-83.
28. Donchin E. Video games as research tools: The Space Fortress game. *Behav Res Methods Instruments Comput*. 1995;**27**(2):217-23. [DOI: 10.3758/bf03204735](#)

## Comparison of the Amount of Time Spent on Computer Games and Aggressive Behavior in Male Middle School Students of Tehran

Mehrangiz Shoa Kazemi (PhD)<sup>1,\*</sup>, Zahra Shahabi Nezhad (MSc)<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Department of Women and Family Studies, Faculty of Social Sciences and Economics, Alzahra University, Tehran, Iran

<sup>2</sup> Department of Counseling, Faculty of Educational Sciences and Psychology, Alzahra University, Tehran, Iran

\* **Corresponding author:** Mehrangiz Shoa Kazemi (PhD), Department of Women and Family Studies, Faculty of Social Sciences and Economics, Alzahra University, Tehran, Iran. E-mail: m.shkazemi@alzahra.ac.ir

DOI: [10.21859/jech-03034](https://doi.org/10.21859/jech-03034)

**Received:** 16 Oct. 2016

**Accepted:** 20 Dec. 2016

**Keywords:**

Aggressive  
Computer Games  
Students

© 2016 Hamadan University  
of Medical Sciences

**Abstract**

**Background and Objectives:** Modern technologies have a prominent role in adolescent's daily life. These technologies include specific cultural and moral patterns, which could be highly effective on adolescents. This research aimed at comparing the amount of time spent on computer games and aggressive behavior in male middle school students of Tehran.

**Materials and Methods:** This study had a descriptive design. The study population included all male students of middle school of Tehran, and the sample included 120 male students, of which 60 were dependent on computer games with aggressive behavior and 60 were non-dependent on computer games with normal behavior; the sample was randomly selected from Tehran regions (south, north, west, and east regions) with random multi-stage sampling. Data were gathered using questionnaires, including Aggressive Questionnaire (AGQ) and a researcher-made questionnaire consisting of 10 multiple questions that measure the use or non-use of computer games. Data were analyzed using SPSS-19 statistical software. For data analysis, Pearson correlation and t test were used.

**Results:** The results showed that there was a meaningful relationship between computer gaming and aggressive behavior and also between duration of using computer games and aggressive behaviors ( $P < 0.05$ ).

**Conclusions:** According to the results, it seems that children could be kept safe from the adverse effects of computer games by controlling the duration and the type of the games that they play.

**How to Cite this Article:**

Shoa Kazemi M, Shahabi Nezhad 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. DOI: [10.21859/jech-03034](https://doi.org/10.21859/jech-03034)