

بررسی عوامل پیش‌بینی‌کننده میزان پرخاشگری در نوجوانان کاربر بازی‌های رایانه‌ای خشن در شهر قم، سال ۱۳۹۱

ناراله شجاعی^۱، طاهره دهداری^{۲*}، کرامت نوری جلیانی^۳، بهناز دوران^۴

چکیده

زمینه و هدف: نوجوانان عمده‌ترین مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای هستند. فن‌آوری جذاب این بازی‌ها، چهره‌های مجازی را در نظر مخاطبان خود به گونه‌ای واقعی جلوه می‌دهند. در این بازی‌ها، گرایش زیادی به نشان دادن صحنه‌های خشن و مرگ‌بار وجود دارد. مطالعه حاضر با هدف تعیین عوامل پیش‌بینی‌کننده میزان پرخاشگری در کاربران نوجوان بازی‌های رایانه‌ای خشن در شهر قم انجام شد.

روش بررسی: در این مطالعه توصیفی - مقطعی، ۱۰۰ نوجوان کاربر بازی‌های رایانه‌ای خشن مراجعه‌کننده به گیم‌نت‌های شهر قم به صورت نمونه‌گیری تصادفی انتخاب شدند و پرسشنامه‌های مربوط به اطلاعات دموگرافیک، میزان پرخاشگری و نگرش نسبت به خشونت را تکمیل کردند. داده‌ها با استفاده از آزمون‌های همبستگی، آنالیز واریانس یک‌طرفه و تحلیل رگرسیون مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. سطح معنی‌داری $p < 0/05$ در نظر گرفته شد.

یافته‌ها: میانگین سن نوجوانان مورد بررسی $14/2 \pm 1/6$ سال بود. نتایج نشان داد سه متغیر نگرش نسبت به خشونت، تعداد ساعات بازی در هفته و معدل آخرین مقطع تحصیلی، قادر به پیش‌بینی ۴۳٪ تغییرات پرخاشگری کاربران نوجوان بازی‌های رایانه‌ای خشن بوده است ($r^2 = 0/43$, $f = 6/6$, $p < 0/0001$).

نتیجه‌گیری: طبق نتایج این مطالعه، برنامه‌های آموزش رسانه بیشتر باید بر تغییر نگرش مثبت نوجوانان به پرخاشگری و کاهش تعداد ساعات بازی در هفته تمرکز داشته باشد. همچنین به کارگیری راهبردهای ترغیب‌کننده در جهت پیشرفت تحصیلی می‌تواند تعداد ساعات بازی با این رسانه را کاهش دهد.

کلیدواژه‌ها: پرخاشگری؛ خشونت؛ بازی‌های رایانه‌ای؛ نوجوان.

^۱دانشجوی دکتری آموزش بهداشت و ارتقای سلامت، دانشکده پزشکی، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

^۲استادیار آموزش بهداشت، دانشکده بهداشت، دانشگاه علوم پزشکی تهران، تهران، ایران.

^۳دانشیار آمار زیستی، دانشکده بهداشت، دانشگاه علوم پزشکی تهران، تهران، ایران.

^۴استادیار روانشناسی، دانشگاه علوم پزشکی بقیه ا...، تهران، ایران.

*نویسنده مسئول مکاتبات:

طاهره دهداری، دانشکده بهداشت، دانشگاه علوم پزشکی تهران، تهران، ایران؛

آدرس پست الکترونیکی:

t-dehdari@tums.ac.ir

تاریخ دریافت: ۹۱/۴/۵

تاریخ پذیرش: ۹۱/۷/۲۰

لطفاً به این مقاله به صورت زیر استناد نمایید:

Shojaei S, Dehdari T, Noori Jelyani K, Dowran B. A Survey of the Predictors of Amount of Aggression in the Adolescent Users of Violent Video Games in Qom City, 2012, Iran. Qom Univ Med Sci J 2013;7(3):71-79. [Full Text in Persian]

مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه‌های صوتی و تصویری در دنیای امروز، طی سالیان اخیر با کشش و جاذبه‌ای حیرت‌انگیز، عمده‌ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب کرده است. بازی‌های رایانه‌ای با تبعیت از فضای مجازی و بهره‌گیری از بسیاری خصوصیت‌های آن فضا، رسانه‌ای تعاملی است که کاربر با آن ارتباط نزدیکی برقرار کرده و با آن نوع تازه‌ای از زندگی را تجربه می‌کند (۱). در ایران از میان ۷۵ میلیون نفر جمعیت، حدود ۴۶ میلیون نفر، بین ۴۰-۷٪ با صنعت گیم آشنا بوده و حدود ۵۴٪ از کاربران بازی‌های رایانه‌ای هستند، در میان بیش از ۲۰ میلیون کاربری که در کشور وجود دارد، ۱۲ میلیون پسر (۶۰٪) و ۸ میلیون دختر (۴۰٪) هستند که به‌طور متوسط حدود ۲ ساعت از وقت آنها در روز به بازی رایانه‌ای اختصاص دارد (۲). بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای به کمک دو ویژگی "غوطه‌ورسازی" و "تعاملی بودن" ما را به درون فضای سایبر می‌برند. با غوطه‌ورسازی، فاصله ما با رسانه فرو می‌ریزد و به جای آنکه در بیرون رسانه باشیم، در درون یک فضای جدید خواهیم بود که به مدد تعامل رسانه و ما خلق شده است (۳). فن‌آوری بسیار پیشرفته و جذاب این بازی‌ها با به کارگیری آخرین پدیده‌های گرافیکی، چهره‌های مجازی را در نظر مخاطبان خود به‌گونه‌ای واقعی جلوه داده و متأسفانه در نمایش این جزئیات، گرایش زیادی در ارائه صحنه‌های خشن و مرگ‌بار وجود دارد (۴). رابطه‌ای معنی‌دار بین تماشای خشونت در بازی‌های رایانه‌ای و بروز خشونت در زندگی واقعی گزارش شده است (۵). براساس تحقیقات جدید دانشگاه ایالت میشیگان، بازی‌های ویدئویی خشن، مغز انسان را در حالت مبارزه قرار داده و آن را برای پرخاشگری آماده می‌کند که در واقع، الگوی فعالیت‌های مغزی می‌تواند تحت تأثیر خشونت مجازی قرار گیرد (۶). Anderson و همکاران از دانشگاه ایالتی آیووا، ده‌ها مطالعه انجام‌شده را بازبینی و گزارش کردند کودکان و افراد جوانی که بازی‌های ویدئویی خشن را (حتی برای دوره‌های کوتاه) بازی می‌کنند، بیشتر احتمال دارد که در دنیای واقعی به‌طور پرخاشگرانه رفتار کنند (۷). احمدی در مطالعه خود با " بررسی اثرات اجتماعی بازی‌های کامپیوتری بر دانش‌آموزان پسر کلاس سوم

راهنمایی شهر اصفهان (سال تحصیلی ۱۳۷۷-۱۳۷۶) " نشان داد خشونت و پرخاشگری در دانش‌آموزانی که بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند، بیشتر از دانش‌آموزانی است که این گونه بازی‌ها را انجام نمی‌دهند (۸). زمانی که از تأثیر خشونت موجود در بازی‌های رایانه‌ای در تغییر خلیات کاربران آنها و عکس‌العمل‌های اجتماعی آنان سخن به میان می‌آید، در واقع، سخن از پیامدی است که در جهان واقعی اتفاق می‌افتد. بازی‌ها؛ درک خاصی از پدیده‌ها، رابطه علت و معلولی راه‌های مداخله و تغییر در آنها را نزد بازیکنان به‌وجود می‌آورند. بازی‌ها در واقع یک نقش کاملاً شناختی از دنیایی را ترسیم کرده و آن را به کاربران خود عرضه می‌دارند. این شناخت به هیچ وجه خنثی نیست؛ بلکه با عواطف و احساسات بازیکنان گره می‌خورد " ما می‌کشیم و کشته می‌شویم، می‌بریم و می‌بازیم، حقه می‌زنیم و از زرنگی خود شاد می‌شویم". همه اینها به درگیر شدن عواطف در بازی‌ها می‌انجامد. شیفتگی کودکان و نوجوانان نشان از این دارد که بازی‌ها به ابزاری جدید برای جامعه‌پذیری و شکل‌گیری هویت آنها تبدیل شده است. بازی‌ها دنیای خاصی را برای آنها ساخته‌اند، دنیایی که در آن بازیکنان همزمان تحت تأثیر وجوه عاطفی و شناختی بازی‌ها قرار می‌گیرند (۹). بسیاری از بچه‌ها محیط کافی‌نت و گیم‌نت را به محیط خانه ترجیح می‌دهند؛ چرا که فکر می‌کنند در این محیط کمتر تحت کنترل هستند. همچنین از نظر ایشان بازی در گیم‌نت هیجان بیشتری نسبت به بازی در منزل دارد (۱۰). با توجه به اینکه بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای، دومین سرگرمی کودکان و نوجوانان پس از تلویزیون شناخته شده است، برخی معتقدند اثرات منفی آنها از جمله اعتیاد به بازی، افزایش حالات خشم و پرخاشگری، هزینه زیاد و تأثیرات منفی روحی - روانی و جسمی دیگر، بیشتر از جنبه‌های مثبت آن بوده است (۷). امروزه، شاید بیشترین قربانیان پیام‌های نامطلوب و خشونت‌بار رسانه‌ها اعم از روزنامه، کتاب، مجله، تلویزیون، فیلم، ویدئو و بازی‌های رایانه‌ای را کودکان و نوجوانان تشکیل می‌دهند؛ چراکه آنها نمی‌توانند به‌راحتی فرق بین دنیای حقیقی و خیالی را بفهمند. کودکان و نوجوانان به‌واسطه رشد شناختی ناقص‌تر و تجارب کمتر، بیش از بزرگسالان از خشونت رسانه‌ای تأثیر می‌پذیرند و تفسیر متفاوتی از محتوای محصولات رسانه‌ای

کاربران بازی‌های رایانه‌ای مورد سنجش قرار نگرفته است. تعیین عوامل پیش‌بینی‌کننده می‌تواند به مجریان در طراحی مداخلات چندگانه مانند آموزشی کمک کند. با توجه به شیوع روزافزون استفاده از این بازی‌ها و محتوای خشن‌آمیز بسیاری از آنان، مطالعه حاضر با هدف تعیین عوامل پیش‌بینی‌کننده میزان پرخاشگری کاربران نوجوان بازی‌های رایانه‌ای خشن در شهر قم در سال ۱۳۹۱ انجام شد.

روش بررسی

پس از انجام مطالعات مقدماتی، تعیین روایی، اعتبار پرسشنامه و ابزارها؛ گیم‌نت‌ها در منطقه نیمه‌برخوردار شهر قم انتخاب شدند. در مرحله بعد، ۱۰۰ کاربر نوجوان مراجعه‌کننده به گیم‌نت‌های مورد نظر که شرایط ورود به مطالعه را داشتند به صورت نمونه‌گیری تصادفی انتخاب شدند. معیارهای ورود به مطالعه عبارت بودند از:

گروه سنی نوجوان (۱۸-۱۱ سال)، استفاده از بازی‌های اکشن و مبارزه‌ای حداقل ۳ ساعت در هفته، موافقت نمونه‌ها و والدین برای ورود به مطالعه و اخذ رضایت‌نامه کتبی از آنها، توانایی نمونه‌های مورد نظر برای پاسخگویی به سؤالات، نداشتن سابقه مشکلات روانی، بیماری جسمانی (مانند پرکاری تیروئید) و یا مصرف دارو، زندگی نکردن در خانواده تک‌سرپرست.

ابزار گردآوری اطلاعات در این مطالعه در سه بخش بود. بخش اول پرسشنامه از سنجش اطلاعات دموگرافی و فردی مانند سن، میزان تحصیلات، تحصیلات و شغل پدر، سن شروع بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای، متوسط بازی در هفته، متوسط بازی در هر نوبت و نوع بازی تشکیل شده بود. بخش دوم شامل پرسشنامه سنجش پرخاشگری (AGQ)، مقیاس پرخاشگری اهواز (Ahvaz Aggression Inventory) (۸۰) بود، که مشتمل بر ۳۰ سؤال است. ۱۴ سؤال آن عامل خشم، ۸ سؤال آن عامل تهاجم و ۸ سؤال عامل کینه‌توزی را می‌سنجد. نمره کلی این پرسشنامه از ۰-۹۰ با جمع نمرات سؤال‌ها به دست می‌آید. هرچه نمره فرد در این آزمون بیشتر و بالاتر از میانگین ۴۲/۵ باشد، میزان پرخاشگری بیشتر است. این پرسشنامه را زاهدی‌فر، نجاریان و شکرکن در سال ۱۳۷۶ با استفاده از مقیاس‌های متعددی مثل مقیاس ۸ عاملی

دارند (۱۱). این رسانه‌ها اغلب برای نوجوانان الگوسازی می‌کنند و اولین وسیله برای غلبه بر مشکلات و حل تعارضات بین فردی در آنها، توسل به زور و خشونت است (۱۲). نشان داده شده است یک بازی رایانه‌ای با صحنه‌های خشن، ترسناک یا شهوت‌انگیز بیش از یک فیلم سینمایی، بر کودکان و نوجوانان تأثیر منفی می‌گذارد (۶). یکی از نگرانی‌های عمده درباره بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای، ویژگی آشکار خشونت‌آمیز بودن بسیاری از آنهاست و ناشی از این حقیقت است که انجام آنها، فعالیتی تعاملی است و بدین خاطر امکان دارد از دیدگاه روان‌شناختی فرد را به میزان بیشتری درگیر کند. در این بازی‌ها گاهی دیده می‌شود که به سادگی سر انسانی از بدنش جدا شده و یا شیوه‌های قتل به صورت جدید و ارباب‌آوری به نمایش گذاشته می‌شود (۱۳). تعیین نگرش به خشونت در پیشگیری از آن بسیار مهم است. به طوری که نگرش یک عامل پیش‌گویی‌کننده با اهمیت در میزان خشونت اعمال‌شده در افراد است (۱۴). لذا این ارتباط مستمر بین نگرش به خشونت، قرارگرفتن در معرض آن و ارتکاب اعمال خشونت‌آمیز؛ اهمیت طراحی و اجرای برنامه‌هایی پیشگیرانه برای تغییر نگرش نسبت به خشونت را نشان می‌دهد (۱۵). Mervin و همکاران در سال ۲۰۰۴ در مطالعه خود به این نتیجه رسیدند که نگرش به خشونت با جنس و میزان اعتماد به نفس ارتباط دارد؛ بدین معنی که اعتماد به نفس پایین موجب پذیرفتن نگرش خشونت‌آمیز می‌شود (۱۶).

با توجه به جستجوهای انجام‌شده، در سطح دنیا مطالعات متعددی پیرامون تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر میزان خشونت نوجوانان انجام شده است. از جمله "تأثیر بازی‌های اینترنتی خشونت‌آمیز بر کودکان و نوجوانان" (۱۷)، "تأثیر بازی‌های کامپیوتری بر کودکان" (۱۸)، "تأثیر بازی‌های کامپیوتری خشن بر رفتار پرخاشگرانه و شناخت پرخاشگری" (۷) و "خشونت در بازی‌های رایانه‌ای" (۱۹). در ایران نیز مطالعاتی با عناوینی چون "بررسی ارتباط بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان" (۲۰)، "بررسی رابطه بازی‌های کامپیوتری و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان" (۲۱) و "تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر انگیزش نوجوانان پسر" (۲۲) انجام شده است. اما به نظر می‌رسد که در هیچ مطالعه‌ای پیش‌بینی‌کننده‌های میزان خشونت

واکنشی ۰/۷ به دست آمد. برای تعیین حجم نمونه با توجه به توان آزمون برابر ۰/۸۰ و سطح معنی‌داری $\alpha=0/05$ و ضریب همبستگی پیرسون حدود ۰/۷۰، تعداد ۵۰ نمونه کافی بود، که با ۵ متغیر دیگر مورد بررسی و ۱۰ نمونه به ازای هر متغیر اضافی، تعداد کل حجم نمونه برابر ۱۰۰ تعیین شد. روش نمونه‌گیری به صورت تصادفی بود. بدین صورت که ابتدا فهرستی از گیم‌نت‌های شهر قم که در منطقه نیمه‌برخوردار شهر (مطابق با تقسیم‌بندی و تعیین مناطق برخوردار، نیمه‌برخوردار و کمتر برخوردار توسط اداره آموزش و پرورش شهرستان قم) قرار داشتند و از لحاظ فرهنگی، اجتماعی و امکانات اقتصادی نیز در سطح متوسط بودند، از اداره آموزش پرورش تهیه شد. در مرحله بعد ۲ گیم‌نت به‌عنوان خوشه انتخاب شدند و سپس کاربران نوجوان مراجعه‌کننده به هر گیم‌نت موردنظر که شرایط ورود به مطالعه را داشتند، به روش تصادفی در یک هفته متوالی به صورت روزانه انتخاب شدند. پس از اخذ موافقت از افراد و والدینشان برای ورود به پژوهش، پرسشنامه‌ها برای جمع‌آوری داده‌ها در اختیار نمونه‌ها قرار گرفت.

داده‌ها پس از جمع‌آوری با نرم‌افزار SPSS نسخه ۱۶ و آزمون‌های تحلیل واریانس یک‌طرفه، تحلیل رگرسیون و همبستگی پیرسون مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. برای تعیین همبستگی بین میانگین نمره پرخاشگری با متغیرهای کمی از ضریب همبستگی پیرسون استفاده شد. برای تعیین تفاوت معنی‌دار بین میانگین نمره پرخاشگری برحسب متغیرهای کیفی چند حالتی از آزمون آنالیز واریانس یک‌طرفه و برای پیش‌بینی تغییرات پرخاشگری و متغیرهای فردی و نگرش نسبت به خشونت از آزمون رگرسیون خطی استفاده گردید. سطح معنی‌داری $p<0/05$ در نظر گرفته شد.

یافته‌ها

در این مطالعه میانگین سن نوجوانان مورد بررسی $14/2 \pm 1/6$ سال بود. میانگین سن شروع بازی‌های رایانه‌ای $10/4 \pm 2$ ، دریافت پول توجیبی هفتگی 2000 ± 3600 تومان، تعداد ساعات بازی در هفته $13/8 \pm 8$ ، ساعات بازی در هر نوبت $1/4 \pm 0/8$ و معدل تحصیلی نمونه‌ها $17/1 \pm 1/5$ برآورد شد. شغل پدران ۲۰٪ نمونه‌ها کارمند، ۴۸٪ آزاد، ۲۷٪ کارگر و ۵٪ بیکار بود. ۸۵٪ مادران خانه‌دار،

Dorki و Bass، پرسشنامه چند بُعدی خشم، پرسشنامه کنترل هیجانی و میزان‌های pd و Ma از پرسشنامه MMPI و پرسشنامه ۱۶ عاملی Catel تهیه کرده و اعتبار آن را با مقیاس شخصیتی Eysenck، مقیاس خصومت و گناه Bass و Dorki و مقیاس شخصیت‌سنج چند وجهی Minnesota (MMPI) ارزیابی کردند. در مطالعه آنان ضریب همبستگی به دست آمده در بازآزمایی مجدد برای کل پرسشنامه پرخاشگری $r=0/7$ ، $p<0/0001$ گزارش شده است. ضمناً ضرایب پایایی آن با روش آلفای کرونباخ و روش تصنیف برای کل پرسشنامه به ترتیب ۰/۸۷ و ۰/۶۱ می‌باشد (۲۳). در مطالعه حاضر مقدار آلفا کرونباخ محاسبه‌شده برای پرسشنامه سنجش پرخاشگری AGQ برابر ۰/۸۹ بود.

بخش سوم شامل پرسشنامه نگرش به خشونت (Attitudes Towards Violence Scale, ATVS) است که شامل ۱۵ سؤال با مقیاس پنج گزینه‌ای لیکرت مرتبط با فرهنگ خشونت (یک دیدگاه فراگیر مبنی بر اینکه خشونت یک فعالیت با ارزش و قابل قبول است) و خشونت واکنشی (خشونتی که در پاسخ به یک تهدید واقعی یا مشاهده‌شده، استفاده می‌شود) می‌باشد. این پرسشنامه توسط Funk و همکاران اعتباریابی شده است (۲۴). در مطالعه آنان آلفا کرونباخ محاسبه‌شده برای فرهنگ خشونت ۰/۷۵ و برای خشونت واکنشی ۰/۸۰ بوده است. در این پرسشنامه نمره بالاتر، نشان‌دهنده خشونت بیشتر است. پرسشنامه مذکور توسط متخصصین زبان انگلیسی ترجمه و مجدداً به زبان انگلیسی برگردان شده است و با مقایسه آن با متن اصلی، ویرایش نهایی صورت گرفته تا روایی ترجمه تعیین گردد.

در مطالعه حاضر، روایی و پایایی این مقیاس سنجیده شد و برای بررسی اعتبار پرسشنامه‌ها از روش تعیین روایی محتوا توسط پانل متخصصین استفاده گردید. در ادامه، پرسشنامه‌ها در اختیار ۶ متخصص آموزش بهداشت و ۲ متخصص روانشناسی قرار داده شد و نظرات اصلاحی آنان در پرسشنامه‌ها اعمال گردید که در نهایت هیچ سؤالی حذف نشد. همچنین برای تعیین پایایی، پرسشنامه در اختیار ۲۰ نوجوان کاربر بازی‌های رایانه‌ای خشن قرار داده شد. مقدار آلفا کرونباخ برای این پرسشنامه، ۰/۸۱ محاسبه شد، و آلفا کرونباخ فرهنگ خشونت ۰/۶۷ و خشونت

ساعات بازی در هفته، نگرش نسبت به خشونت، معدل و میزان پول توجیبی با میانگین نمره پرخاشگری نمونه‌ها نشان داده شده است. در جدول شماره ۲ نتایج آزمون رگرسیون خطی بین متغیرهای فردی و نگرش نسبت به خشونت با میانگین نمره پرخاشگری کاربران نوجوان بازی‌های رایانه‌ای آورده شده است. طبق جدول، از بین متغیرهای دارای رابطه معنی‌دار با میانگین خشونت نمونه‌ها، سه متغیر نگرش نسبت به خشونت، تعداد ساعات بازی در هفته و معدل، قادر به پیش‌بینی ۴۳٪ تغییرات پرخاشگری کاربران نوجوان بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز بوده‌اند ($r^2=0/43$, $f=6/6$, $p<0/0001$).

۵٪ کارمند و ۱۰٪ شغل آزاد داشتند. تحصیلات پدر؛ ۵٪ بیسواد، ۴۱٪ در حد زیردیپلم، ۵۴٪ دیپلم و یا بالاتر بودند. آزمون آنالیز واریانس یک‌طرفه نشان داد تفاوت معنی‌داری بین نمره پرخاشگری برحسب سطح تحصیلات پدر (بیسواد 56 ± 4 ، مدرک سیکل $56/5 \pm 6/9$ و دیپلم یا بالاتر $56/8 \pm 6/8$) و شغل پدر (کارمند $57/5 \pm 7/4$ ، شغل آزاد $57/5 \pm 6$ ، کارگر $55/7 \pm 7/2$ و بدون شغل $57/6 \pm 2/6$)، وجود ندارد. همچنین در نوجوانان مورد بررسی، میانگین نمره کلی پرخاشگری $56/6$ و انحراف معیار $6/4$ و میانگین نمره نگرش به خشونت $35/3$ و انحراف معیار $6/6$ تعیین شد. در جدول شماره ۱ ضریب همبستگی بین متغیرهای سن، سن شروع بازی، تعداد ساعات بازی در هر نوبت، تعداد

جدول شماره ۱: ضریب همبستگی بین متغیرهای فردی و نگرش نسبت به خشونت با میانگین نمره پرخاشگری کاربران بازی‌های رایانه‌ای خشن

متغیرها	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹
پرخاشگری	۱								
نگرش نسبت به خشونت	۰/۴۶**	۱							
سن	-۰/۲۱*	-۰/۰۴	۱						
معدل تحصیلی	-۰/۲۴*	-۰/۲۲*	-۰/۱۴	۱					
میزان پول توجیبی	-۰/۱۳	-۰/۰۱	۰/۱	-۰/۰۷	۱				
سن شروع بازی‌های رایانه‌ای	-۰/۱۳	۰/۰۲	۰/۵۵**	-۰/۱۱	۰/۰۱	۱			
ساعات بازی در هفته	۰/۲۱*	۰	۰/۱۲	-۰/۰۳	-۰/۱۷	۰/۱۲	۱		
ساعت بازی در هر نوبت	۰/۰۲	-۰/۰۷	۰/۱۸	-۰/۱۴	۰/۰۲	۱/۳	۰/۵۲**	۱	
تحصیلات	-۰/۲*	-۰/۰۴	۰/۷**	۰	۰/۰۴	۰/۳۷**	۰/۱۵	۰/۳**	۱

** همبستگی معنی‌دار در سطح $>0/001$

* همبستگی معنی‌دار در سطح $>0/05$

جدول شماره ۲: نتایج آزمون رگرسیون خطی بین متغیرهای فردی و نگرش نسبت به خشونت با میانگین نمره پرخاشگری کاربران نوجوان بازی‌های رایانه‌ای خشن

متغیر	R ²	B	SE	Beta	pvalue
پرخاشگری	۰/۴۳	-	-	-	-
نگرش نسبت به خشونت	-	۰/۳	۰/۰۹	۰/۴	۰/۰۰۰۱
تعداد ساعات بازی در هفته	-	۰/۲	۰/۰۸	۰/۳	۰/۰۰۶
معدل تحصیلی	-	-۰/۷	۰/۳	-۰/۱	۰/۰۵

($r^2=0/43$, $f=6/6$, $p<0/0001$)

بحث

نتایج مطالعه حاضر نشان داد از بین متغیرهای دارای همبستگی معنی‌دار با پرخاشگری؛ متغیر نگرش به خشونت، تعداد ساعات بازی در هفته و معدل آخرین مقطع تحصیلی، پیش‌بینی‌کننده ۴۴٪ تغییرات پرخاشگری در نمونه‌های مورد مطالعه بوده است. از یافته‌های مهم این مطالعه همبستگی مثبت و معنی‌دار بین نگرش

نسبت به خشونت و میزان پرخاشگری در نوجوانان بود (جدول شماره ۲)؛ به‌نحوی که با افزایش نمره نگرش، نمره پرخاشگری افزایش یافته بود. Gellman و همکاران نیز در مطالعه خود به این امر اشاره کرده‌اند که نگرش نسبت به خشونت، پیشگویی‌کننده بسیار مناسب در میزان اعمال رفتارهای خشونت‌آمیز است، همچنین آنها یک رابطه مثبت بین نگرش به خشونت و استفاده از

پرداختن به این بازی‌ها، به‌ویژه بازی‌های خشن، میزان پرخاشگری افزایش می‌یابد (۲۰). Clowel و همکاران نیز در مطالعه خود روی دانش‌آموزان شهر لندن نشان دادند اگرچه بین انزوای اجتماعی و بازی‌های رایانه‌ای ارتباط مستقیم وجود ندارد، ولی بین پرخاشگری و پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای ارتباط مستقیم وجود دارد (۲۷). در ضمن این یافته با مطالعات انجام‌شده توسط Andersson و همکاران (۷)، Sherry و همکاران (۲۸) در زمینه پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای خشن و بروز حالت‌های خصمانه مطابقت داشت. یافته جالب توجه دیگر در مطالعه حاضر، این بود که بر خلاف وجود رابطه معنی‌دار بین تعداد ساعات بازی در هفته با میانگین نمره پرخاشگری، بین مقدار ساعت بازی در هر نوبت و میانگین نمره پرخاشگری، همبستگی معنی‌داری مشاهده نشد. از آنجا که در بازی‌های خشن رایانه‌ای برای جلب توجه بیشتر مخاطبین، خشونت از ابتدای بازی به شکل جالبی نمایش داده می‌شود، نوجوان صرف‌نظر از میزان ساعت بازی، از این برنامه‌ها تأثیر می‌گیرد. افزایش تعداد ساعات بازی در هفته مهم است؛ چراکه نوجوان در طول یک هفته می‌تواند به بازی‌های متعدد، با سطح خشونت متفاوت بپردازد و این امر میزان تأثیرپذیری وی را از میزان پرخاشگری ارائه‌شده در بازی افزایش خواهد داد. همچنین باید بر تولید و واردات فیلم‌های خشن در گیم‌نت‌ها و سایر مراکز توزیع‌کننده آنان نظارت بیشتری توسط مسئولین صورت گیرد. از طرفی، آموزش والدین برای محدود کردن ساعات پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای توسط نوجوان و نظارت بر نوع بازی‌های مورد استفاده آنان، بایستی از طریق رسانه‌ها انجام شود.

در مطالعه حاضر، معدل آخرین مقطع تحصیلی از جمله متغیرهایی بود که رابطه معنی‌دار و منفی با میانگین نمره پرخاشگری نوجوانان داشت. به عبارتی، نوجوانانی که معدل بالاتری داشتند، نمره پرخاشگری کمتری کسب کرده بودند. عبدالخالقی و همکاران در مطالعه خود بیان داشتند دانش‌آموزانی که به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند، علاوه بر اینکه پرخاشگری بیشتری دارند، از نظر عملکرد تحصیلی (معدل) نیز در سطح پایین‌تری نسبت به سایرین قرار دارند (۲۰). مطالعه Roe و همکاران نیز این موضوع را تأیید می‌کند (۲۹).

آن را در نوجوانان پیدا کردند. یافته‌های آنها نشان داد " فرهنگ خشونت" پیشگویی‌کننده قوی‌تری برای ارتکاب خشونت است (۱۴). Sahin و همکاران بر اهمیت این موضوع صحه گذاشته و با تأیید ارتباط مستمر بین نگرش به خشونت، قرارگرفتن در معرض آن و ارتکاب اعمال خشونت‌آمیز، بر اهمیت طراحی برنامه‌های پیشگیری بر مبنای تغییر نگرش نسبت به خشونت تأکید کرده و معتقد بودند اندازه‌گیری نگرش به خشونت می‌تواند در پیشگیری از رفتار خشن و بررسی میزان مؤثر بودن برنامه‌های آموزشی، مفید باشد (۱۵). از آنجایی که نگرش نقش بسیار مهمی در زندگی، اندیشه‌ها و رفتارهای فردی و اجتماعی انسان ایفا می‌کند و در پیش‌بینی یا هدایت اعمال یا رفتارهای آینده انسان دخیل است، لذا بایستی به نوع نگرش نوجوانان نسبت به خشونت توجه ویژه‌ای شده و با طراحی مداخلات آموزشی مناسب، در جهت تغییر نگاه مثبت به خشونت اقدام گردد. همچنین در مدارس، آگاهی لازم در مورد عوارض پرداختن به این بازی‌ها به نوجوانان داده شود. به عبارتی، باید سواد رسانه‌ای و تفکر انتقادی دانش‌آموزان در استفاده از این بازی‌ها را افزایش داد. مطالعات نیز نشان داده‌اند افراد باسواد رسانه‌ای کافی در برابر اطلاعات رسانه‌ای، آسیب‌پذیری کمتری دارند (۲۵). بنابراین به والدین، مدارس و مؤسسات آموزشی کودکان توصیه می‌شود با افزایش سواد رسانه‌ای، کودکان را در برابر پرخاشگری، نگرش‌های ضداجتماعی و خشونت‌ی که به‌علت در معرض رسانه بودن ایجاد می‌شود، محافظت نمایند (۲۶). در مطالعه حاضر یکی دیگر از متغیرهایی که رابطه معنی‌داری با پرخاشگری داشت، میزان ساعات استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز در هفته بود؛ به‌نحوی که با افزایش ساعات بازی، میانگین نمره پرخاشگری نوجوان افزایش می‌یافت. این موضوع نشان می‌دهد هرچه نوجوان بیشتر در معرض خشونت قرار گیرد و بازی‌های خشن انجام داده و یا به تماشای آن بنشیند، از آن تأثیر بیشتری خواهد گرفت. همچنان که در مطالعات متعدد این امر به اثبات رسیده است، به‌عنوان نمونه در یک مطالعه توسط عبدالخالقی و همکاران نشان داده شد در دانش‌آموزان پسر نوجوان تهرانی، بین مدت زمان پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای و نوع بازی با انواع پرخاشگری، ارتباط معنی‌داری وجود دارد، به‌طوری که با افزایش میزان

پرخاشگری در نوجوانان مورد مطالعه، رابطه آماری معنی‌داری مشاهده نشد. نتایج اغلب پژوهش‌ها مانند مطالعه Griffiths رابطه معنی‌داری بین پایگاه اجتماعی - اقتصادی آزمودنی‌ها، میزان تأثیرپذیری آنان از بازی‌های رایانه‌ای خشن و میزان بروز خشونت رفتاری نشان نداده‌اند (۳۱). از محدودیت‌های مطالعه حاضر، حجم نمونه کم و عدم مطالعه نوجوانانی بود که در منزل از بازی‌های رایانه‌ای خشن استفاده می‌کردند. لذا پیشنهاد می‌شود در مطالعات آینده، بررسی جامع‌تری از پیش‌بینی‌کننده‌های فرهنگی، اقتصادی، اجتماعی و روانشناختی میزان پرخاشگری در نوجوانان کاربر بازی‌های رایانه‌ای خشن صورت گیرد.

نتیجه‌گیری

طبق نتایج این مطالعه، در برنامه‌های آموزشی جهت کاهش پرخاشگری نوجوانان باید بر تغییر نگرش و کاهش تعداد ساعات بازی در هفته تمرکز داشت. در ضمن به کارگیری راهبردهای ترغیب‌کننده در جهت پیشرفت تحصیلی می‌تواند تعداد ساعات بازی با این رسانه را کاهش داده و خشونت کمتر کاربران را سبب گردد. همچنین مراکز و سازمان‌های مرتبط با طراحی و توزیع بازی‌های رایانه‌ای با انجام رده‌بندی سنی برای پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای، از فروش بازی‌های خشن به کودکان کم‌سن‌تر جلوگیری کنند. اخذ مالیات بیشتر برای فروش بازی‌های خشن نیز از دیگر راهکارهایی است که می‌تواند توسط مسئولین مورد توجه قرار گیرد.

تشکر و قدردانی

این مقاله حاصل بخشی از پایان‌نامه "بررسی تأثیر آموزش سواد رسانه‌ای بر کاهش میزان خشونت در کاربران بازی‌های رایانه‌ای" در مقطع کارشناسی ارشد در سال ۱۳۹۱ است که با حمایت دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی تهران اجرا شده است.

تأکید بر پیشرفت تحصیلی و جلب علاقه دانش‌آموزان به صرف وقت بیشتر برای انجام تکالیف درسی می‌تواند تعداد ساعات پرداختن به بازی‌های خشن رایانه‌ای را کاهش داده و به افزایش معدل تحصیلی آنان منجر شود؛ زیرا کودکان و نوجوانانی که ساعات متمادی به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند برای درس خواندن، به‌ویژه فراگیری نکات و مباحث جدید، دچار کمبود وقت می‌شوند و برخی از آنها در ساعات تحصیل در مدرسه برای تعطیل شدن و بازگشت به منزل لحظه‌شماری می‌کنند تا هرچه زودتر خود را در عالم بازی‌های رایانه‌ای غرق کنند، و گاهی حتی از رفتن به مهمانی‌های فامیلی یا دوستانه مرسوم نیز سر باز می‌زنند تا برای بازی و وبگردی وقت کم نیاورند.

در این مطالعه از بین متغیرهای دموگرافی؛ سن و تحصیلات رابطه معنی‌دار و معکوسی با میانگین نمره پرخاشگری نوجوانان مورد مطالعه داشت. به عبارتی، هرچه سن نوجوان افزایش می‌یافت، نمره پرخاشگری کاهش پیدا می‌کرد. بنابراین، آنهایی که در کلاس‌های بالاتر مشغول به تحصیل بودند، پرخاشگری کمتری از خود نشان می‌دادند. Sneed و Runco نیز در مطالعه خود به این نتیجه دست یافتند که میان تحصیلات فرد و بروز خشونت پس از انجام بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز، رابطه‌ای منفی و معنی‌دار وجود دارد. بدین صورت که با افزایش میزان تحصیلات، از میزان خشونت پس از بازی کاسته می‌شود. در واقع، هرچه سن و تحصیلات فرد بیشتر باشد، نسبت به رفتار خود آگاهی و کنترل بیشتری دارد (۳۰).

البته براساس پژوهش Griffiths، تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن بر بازیگران جوان و مسن، تقریباً یکسان است و اختلاف سن، تنها بر نوع ابراز خشونت مؤثر است. بدین معنی که کودکان رفتارهای تهاجمی از خود نشان می‌دهند، اما در بزرگسالان ابراز خشونت به‌صورت فیزیکی نبوده و بیشتر رفتارهای آنها به شکل مقاومت بدون منطق در برابر آزمون‌ها یا پاسخ‌های نامناسب و تند به پرسشگران است (۳۱). در مطالعه حاضر، بین متغیر مقدار پول توجیبی دریافتی، شغل و تحصیلات پدر و مادر با میانگین نمره

References:

1. Kowsari M. Game Period (Video and Computer Games in Contemporary Society). Tehran: Daricheh Now; 2010. p. 314. [Text in Persian]
2. Minaee B. Latest Statistics from Users of Computer Games in Iran. Available From:<http://www.medianews.ir>. Accessed Aug 25, 2012. [Text in Persian]
3. Rasooli A. Computer Games. Tehran: Hamshahri Center of Media Studies and Researches; 2000. p. Introduction. [Text in Persian]
4. Hasanzadeh M. The Necessity for Media Education. *Commun Res* 2003;10(33):181. [Full Text in Persian]
5. Redfield J, Shafaghathi M, Editors. Children and Violence in Mass Media. Tehran: Center for TV and Radio Program Researches, Studies and Evaluation; 2001. p. 326-330. [Text in Persian]
6. Asadollahi SR. Computer Games, Next Generation Educators. *Information and Librarianship*. Rahavarde Noor 2005;13:36-43. [Full Text in Persian]
7. Anderson CA, Buchman BJ. Effects of Violent Video Games on Aggressive Behaviors, Aggression Cognition Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychol Sci* 2001;12(5):353-59.
8. Ahmadi S. Social Effects of Computer Games on the Third Grade Students of Isfahan in Academic Year from 2007 to 2008. [MSc Thesis]. Esfahan: Esfahan University; 2008. [Text in Persian]
9. Kowsari M. game Era: Video and Computer Games in the Contemporary Society. Tehran: Dariche Now; 2010. p. 2. [Text in Persian]
10. Kharaziha SH. Media and Mental Health Annual Conference 2011. Available From <http://www.salamatnews.com>. Accessed Agu 7, 2011. [Text in Persian]
11. Grossman D, DeGaetano G. Stop Teaching our Kids to Kill: A Call to Action Against TV, Movie & Video Game Violence. New York: Crown; 1999.
12. Jill E, Rachel LP. Beyond Blame: Challenging Violence in the Media, Teacher's Guide for Middle School Classes and Groups. Los Angeles: Center for Media Literacy; 1995.
13. Vazifeh Mand R. Computer Games. *Porseman Social-Student* 2011;105:57-59. Available From: <http://moshavereh.porsemani.ir>. Accessed June 10, 2011. [Full Text in Persian]
14. Gellman RA, Delucia-Waack JL. Predicting School Violence: A Comparison of Violent and Nonviolent Male Students on Attitudes Toward Violence, Exposure Level of Violence, and PTSD Symptomatology. *Psychol Schools* 2006;43(5):591-598.
15. Sahin R, Baloglu M, Unalmis M. Turkish Adolescents Attitudes Toward Violence. *Procedia Soc Behav Sci* 2010;2(2):2092-2098.
16. Merwin RM, Ellis JB. Children's Reasons for Living, Self-esteem, and Violence. *Arch Suicide Res* 2004;8(3):251-61.
17. Olivier K. The Effect of Violent Internet Games On Children and Juveniles. *Crime Res South Africa* 2000;(1)1:1-10.
18. Funk JB, Children and Violent Video Games: Are There High-Risk Players? Paper Presented to Playing the Rules Conference, University of Chicago, 26-27 October 2001. Chicago: University of Chicago; 2001.
19. Dill KE, Dill JC. Video Game Violence: A Review of the Literature. *Aggress Violent Behav* 1998;3(4):407-428.

20. Abdolkhalegi M, Davachi A, Sahbaei F, Mahmoodi M. Surveying the Association between Computer–Video Games and Aggression in Male Students of Guidance Schools in Tehran, 2003. *Med Sci J Islamic Azad Univ* 2005;(15)3: 141-146. [Full Text in Persian]
21. Dowran B. The Relationship between Gaming and Social Skills of Adolescents. [MSc Thesis]. Psychology. Tehran: Faculty of Humanities, Tarbiat Modarres University; 2001. [Text in Persian]
22. Ghorbani S, Mohamadzadeh H, Tartibian B. The Impact of Computer Games on Young Male Arousal. *Harakat* 2007;34:199-210. [Full Text in Persian]
23. Zahedifar S, Najaryan B, Shekarshekan H. Construct and Validation of a Scale for Measuring Aggressions. *Educ Psychol* 2000;7(1-2):73-102. [Full Text in Persian]
24. Funk JB, Elliott R, Urman ML, Flores GT, Mock RM. The Attitudes Towards Violence Scale: A Measure for Adolescents. *J Interpers Violence* 1999;14(11):1123-1136.
25. Angell HM. What Music Videos Teach at-risk Adolescent Girls: Making a Case for Media Literacy Curriculum. [PhD Thesis]. A Doctoral Dissertation of Philosophy. University of Florida; 2005.
26. American Academy of Pediatrics. Media Violence. *Pediatrics* 2001;108(5):1222-1226.
27. Colwell J, Payne J. Negative Correlates of Computer Game Play in Adolescents. *Br J Psychol* 2000;91:295-310.
28. Sherry J, Lucas K, Greenberg BS, Lachlan K. Video Game Uses and Gratification as Predictors of Use and Game Preference. *Int Communica Assoc* 2001;12:41-5.
29. Roe K, Muijs D. Children and Computer Games: A Profile of the Heavy User. *European J Communica* 1998;13(2):181-200.
30. Sneed C, Runco MA. The Beliefs Adults and Children Hold about Television and Video Games. *J Psychol* 1992 May; 126(3):273-84.
31. Griffiths MD, Hunt N. Dependence on Computer Games by Adolescents. *Psychol Rep* 1999;82(2):475-80.