

# تأثیر بازی های رایانه ای بر پر خاشگری بازیکنان حرفه ای نوجوان پسر

## گروه سنی ۱۶ تا ۲۰ سال شهر کرج

فرشته بهرامی، دانشجوی کارشناسی ارشد ارتباطات دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شرق

(نویسنده و عهده دار مکاتبات) bahramii.f@gmail.com

فرزانه بهرامی، کارشناس ارشد

### چکیده:

تأثیر بازیهای رایانه ای بر شخصیت رفتار و خلق و خوی نوجوانان دغدغه ای است که همواره بحث و جدلهای زیادی را در جامعه برانگیخته و متعاقباً زمینه های برای انجام پژوهشهای اجتماعی و نقد و بررسی این موضوع فراهم ساخته است. تحقیق حاضر می کوشد در کنار آشنا ساختن با فضای مجازی و بازی های رایانه ای، تأثیرات آنها را بر رفتار و خلق و خوی نوجوانان نشان دهد. **هدف** پژوهش حاضر بررسی تأثیر بازیهای رایانه ای بر پر خاشگری بازیکنان حرفه ای پسر نوجوان ۱۶-۲۰ سال شهر کرج است. تحقیق به روش علی-مقایسه ای می باشد. جامعه آماری تحقیق مورد نظر کلیه بازیکنان حرفه ای نوجوان گیم نت شهر کرج که حجم آن ۱۳۵ نفر می باشد. که براساس نمونه گیری به عمل آمده با استفاده از فرمول کوکران حجم نمونه ۱۰۰ نفر تعیین شده اند. به طوری که تعداد ۱۵ گیم نت در منطقه کرج شناسایی شد. و از این ۱۵ گیم نت ۳ گیم نت وجود داشت که بازیکنان حرفه ای جهت بازی مراجعه می کردند. ابزار اندازه گیری در این پژوهش پرسشنامه استاندارد پر خاشگری باس و پری و پرسشنامه بازیهای رایانه ای ساخته شده محقق استفاده شده است. در این تحقیق داده های حاصل از گردآوری پرسشنامه ها به دو طریق مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته اند. در مرحله نخست داده ها به شیوه آمار توصیفی، که در این قسمت از طریق جداول و نمودارها به توصیف آنها پرداخته شد. و در مرحله دیگر از طریق آزمونهای آماری مناسب بین مولفه های بازیهای رایانه ای و پر خاشگری در بازیکنان حرفه ای بررسی شده است. برای تحلیل آماری از تحلیل کوواریانس آنوا استفاده شد. **یافته ها:** نتایج نشان داد که نوع بازیهای رایانه ای بر پر خاشگر شدن نوجوانان تأثیر دارد و معنادار بوده است. و نوع بازیهای رایانه ای بر تمام مولفه های پر خاشگری به جز خصومت تفاوت معنادار بوده است و تأثیر داشته است. همچنین مدت زمان استفاده از بازیهای رایانه ای بر پر خاشگری بازیکنان حرفه ای نوجوان و تمام مولفه های آن بی معنا بوده است. بنابراین می توان نتیجه گرفت که کسانی که به صورت حرفه ای بازی می کنند کلاً پر خاشگر می شوند. و در نهایت تأثیر تحصیلات بازیکنان رایانه ای بر پر خاشگری که دانشجویان از پر خاشگری جسمانی بیشتری برخوردار هستند. نتیجه گیری: نتایج لزوم آموزش صحیح استفاده از بازیهای رایانه ای با توجه به نوع بازی و مدت زمان استفاده آن را نشان می دهد. چرا که آموزش باعث کاهش پر خاشگری و در نهایت ارتقاء سلامت روحی را به دنبال دارد.

**واژگان کلیدی:** نوع بازیهای رایانه ای، مدت زمان استفاده بازیهای رایانه ای، بازیکنان رایانه، پر خاشگری، پر خاشگری جسمانی

**مقدمه :**

در مواجهه با یک بازی رایانه‌ای، جنبه‌های متفاوتی از آن، موضوع بحث قرار می‌گیرند. موضوعات فنی که حوزه دقت نظر در زمینه رابطه فناوری و فرهنگ است، متن بازی به عنوان روایت که ممکن است حاوی ایدئولوژی بارز یا نهفته باشد و رابطه انسان با ماشین و شیوه‌های روایت سازی بازیکن، با توجه به امکانات خود بازی که با عنوان تعامل از آن یاد می‌شود. و همچنین خود بازی به عنوان رسانه اوقات فراغت. به طور کلی ماهیت رسانه هابه عنوان موضوع فعالیت افراد در اوقات فراغت معرفی می‌شود که در خلال آن مخاطبان، فارغ و آسوده خاطر از فشار محیط کار، قوه تخیل خود را رها می‌کنند. از نظر کلی، اوقات فراغت زمان خاصی است که در خلال آن فرد و جامعه آزادند تاهویت فرهنگی و فردی خود را تعریف و تبیین کنند. رسانه‌ها به طور آگاهانه شرایط و زمینه‌های کشف این هویت رافراهم می‌آورند. بدین ترتیب، عامه مردم پس از گذران فراغت رسانه‌ای با نوعی دستورالعمل برای ایجاد تحول در زندگی عادی، به زندگی روزمره باز می‌گردند. (ترنر<sup>۲</sup>، ۱۹۸۲، ص ۲۳).

بازیهای رایانه‌ای، به مثابه رسانه، بیشترین همخوانی را با دیدگاه‌های فوق دارند، چراکه ماهیت اوقات فراغت در آنها نمودی بارزتر از هر رسانه دیگری دارد. در واقع خاستگاه فراغتی بازیهای رایانه‌ای، وجه بارز تمامی آنهاست. در رویکرد علوم اجتماعی به طور کلی همواره این مساله مطرح است که "بازیها با مردم چه میکنند؟" محققین با بررسی بازیکنان و انجام آزمایشهای کنترل شده تلاش میکنند تا تاثیرات بد و خوبی که بازی کردن میتواند بر روی انسانها داشته باشد را بیابند. شاید در میان تاثیرات منفی ممکن در یک بازی، موضوعی که بیش از همه توسط رسانه‌ها و افکار عمومی پیش کشیده شده مساله پرخاشگری در بازیهای رایانه‌ای می‌باشد. تاثیرات ممکن که بازیهای رایانه‌ای خشن بر کودکان و نوجوانان میگذرانند چه میتوانند باشند؟ نظریه یادگیری اجتماعی بیان می‌دارد که انجام بازیهای رایانه‌ای خشن، پرخاشگری را در بازیکنان شبیه سازی میکند به ویژه به دلیل اینکه در یک بازی بازیکن مشارکت کننده فعال است ( بر خلاف فیلمهای خشن که در آنها یک بیننده منفعل است ) از سویی دیگر بر اساس نظریه کاتارسیس انجام بازیهای خشن این امکان را به بازیکن میدهد تا با رها کردن نیروهای نهفته تهاجمی در خود، تاثیر مثبتی در خود ایجاد نمایند. تعداد بیشماری مقاله در این زمینه تالیف گردیده و تا کنون تصویر شفافی از اینکه بازیهای خشن حقیقتاً چه تاثیری بر روی بازیکنان میتوانند داشته باشند به دست نیامده است. (مالون<sup>۳</sup>، ۱۹۸۷).

**بیان مسأله:**

بازیهای رایانه‌ای با جذابیت و گیرایی خود، با ارایه صحنه‌های پرخشونت و خشن، طرح اسلحه‌های مختلف، تاکید بر سرعت بیشتر، زمینه‌ارایه مشکلات خاصی که بازیهای رایانه‌ای مبلغ آن هستند را برای نوجوانان فراهم می‌آورند. نوجوانان از سویی با وابسته شدن به شخصیت‌های مطرح در بازارهای بازیهای رایانه‌ای دست به الگوبرداری از آنها زده سعی می‌کنند مثل آنها لباس پوشیده با اسلحه‌ای مانند سلاح آنها به بازی بپردازند. درحقیقت یکی از مواردی که بیش از سایر نکات به عنوان جنبه منفی بازی‌های کامپیوتری مطرح می‌شود، میزان خشونت به کار رفته در آنها است. که تا چه میزان این خشونت بر کسانی که بیش از حد معمول بازیهای رایانه‌ای انجام می‌دهند و به صورت حرفه‌ای بازی می‌کنند، توجه به آنکه این بازیهای رایانه‌ای ابعاد مثبت و منفی بسیاری را در نوجوانان ایجاد کرده‌اند و بازتاب اثرات آنها در کشورمان نیز در حال شکل‌گیری است. بنابراین حال این سوالات پیش می‌آید که بازیهای رایانه‌ای تا چه اندازه باعث پرخاشگری بازیکنان حرفه‌ای نوجوان است. آیا اساساً می‌توان میان میزان تغییر رفتار و خلق و خوی نوجوانان و بوجود آمدن رفتار خشونت‌آمیز در آنها با میزان تماشا یا انجام بازیهای رایانه‌ای ارتباط معناداری برقرار ساخت ؟ و این سؤال پیش می‌آید که؛ بازیهای رایانه‌ای و میزان استفاده نوجوانان از آن چه تأثیری در خشونت کلامی آنها

<sup>2</sup> Turner<sup>3</sup> Malone

داشته؟ آیا بر ابعاد رفتارهای پرخاشگرانه نوجوانان مؤثر است؟ استفاده از بازیهای رایانه‌ای چه تأثیری در درگیریهایی فیزیکی و کلامی نوجوانان دارد؟ این سؤالات جزء مسائل اصلی تحقیق را تشکیل می‌دهند. آیا راه و شیوه ای برای کاهش استفاده از بازیهای رایانه ای وجود دارد؟

**هدف کلی:** هدف پژوهش حاضر بررسی تاثیر بازی های رایانه ای بر پرخاشگری بازیکنان حرفه ای نوجوان پسر گروه سنی ۱۶ تا ۲۰ سال شهر کرج است.

### فرضیه‌های تحقیق:

- ۱- نوع بازیهای رایانه‌ای بر پرخاشگری نوجوانان موثر است.
- ۲- نوع بازیهای رایانه‌ای بر رفتار پرخاشگری جسمانی نوجوانان موثر است.
- ۳- نوع بازیهای رایانه‌ای بر رفتار پرخاشگری کلامی نوجوانان موثر است.
- ۴- نوع بازیهای رایانه‌ای بر خصومت نوجوانان موثر است.
- ۵- نوع بازیهای رایانه‌ای بر خشم نوجوانان موثر است.
- ۶- مدت زمان بازیهای رایانه ای بر پرخاشگری نوجوانان (تمام مولفه های آن) موثر است.
- ۷- تحصیلات بازیکنان بازیهای رایانه ای بر پرخاشگری نوجوانان (تمام مولفه های آن) موثر است.

### چارچوب نظری پژوهش: تئوری منتخب پژوهش

هر نوع درگیری و مشغولیت در بازبهارا می توان به مثابه یک پدیده اجتماعی تلقی نمود که نه تنها مستلزم تحلیل دقیق است، بلکه حدود مربوط به آن نیز باید در هر دیدگاه مورد شناسایی قرار گیرد. هیچ دیدگاه واحدی قادر نیست به تنهایی کل یک پدیده اجتماعی را در بر گیرد و این امر مانند سایر فعالیت های انسانی در مورد پدیده خشونت و پرخاشگری نیز صدق می کند.

با توجه به کاستی هایی که دیدگاههای مختلف از نظر تئوریک و روش شناختی در مورد تبیین خشونت و پرخاشگری دارند. به منظور مصون ماندن از برخورد کلان و گسترده، پیشنهاد می شود در مورد مطالعه خشونت و پرخاشگری به طور عمده به عناصر ساختاری و اجتماعی بازیهای رایانه ای و ارتباط متقابل آنها پرداخته شود. با وجود انتقاداتی که به تئوری ناکامی-پرخاشگری وارد شده است، تجربه نشان می دهد که برخی از جنبه های مربوط به رفتارهای نابهنجار بازیکنان بازیهای رایانه ای ناشی از ناکامی آنان در تحقق یافتن اهداف شان در جریان برگزاری مسابقات رایانه ای است. به عنوان مثال، ناسزاها و حرکات بیش و کم ویرانگرانه ای که تیم ها پس از ناکامی خویش انجام می دهند، و رفتارهایی از این قبیل را می توان در چارچوب تئوری ناکامی-پرخاشگری مورد ارزیابی قرار داد. اما در این مورد نیز مانند سایر موارد، با استناد به این تئوری امکان تبیین کلیه اشکال خشونت و پرخاشگری بین بازیکنان بازیهای رایانه ای امکان پذیر نیست. هر چند تئوری ناکامی-پرخاشگری در مقایسه با تئوریهای رفتار غریزی و زیست شناختی گامی به جلو در جهت تبیین رفتارهای خشونت آمیز و پرخاشجویانه به شمار می آید، لیکن از آنجا که این تئوری از سطح تحلیل روانی و فردی برخوردار است، در تبیین خشونتها و پرخاشگریهای از قابلیت کاربرد مناسب و قابل تعمیم برخوردار نمی باشند.

در نظریه یادگیری اجتماعی فرض می‌شود که پرخاشگری فقط یکی از چند واکنش احتمالی به تجربه‌ی نامطبوع ناکامی است، و پرخاشگری پاسخی است فاقد ویژگی‌های سائق، و در نتیجه از پیامدهای رفتاری مورد انتظار، اثر می‌پذیرد. از دیدگاه نظریه یادگیری اجتماعی، برانگیختگی هیجانی ناشی از تجربه‌های ناخوشایند می‌تواند رفتارهای بسیار گوناگونی را سبب شود که نوع آن بستگی به این دارد که چه رفتاری در گذشته موفق بوده است. سخن پایانی

اینکه، الگوی پیشنهادی با توجه به کاستی های الگوهای روان شناختی و زیست شناختی و نیز سوگیریهای قوم مدارانه و ایدئولوژیک، برخی از الگوهای جامعه شناختی، از نظر قابلیت کاربرد و جامعیت در نظر گرفتن عوامل و عناصر مؤثر در بروز خشونت و پرخاشگری کارآمدتر و مناسب تر به نظر می آید.

با توجه به آنچه در بحثهای مربوط به ذاتی بودن یا آموختنی بودن پرخاشگری آمد، محققان با در نظر گرفتن جنبه های مختلف قضیه به دو نتیجه گیری زیر دست یافته اند:

۱- در آدمی پرخاشگری نتیجه تعامل بیچیده ای بین تمایلات و پاسخهای آموخته شده است.

۲- پرخاشگری در انسان حتی اگر ذاتی هم باشد قویاً تحت تأثیر عوامل اجتماعی قرار دارد

### روش تحقیق:

با توجه به موضوع تحقیق "تاثیر بازیهای رایانه ای بر پرخاشگری بازیکنان حرفه ای نوجوان" تحقیق حاضر از نوع علی-مقایسه ای می باشد.

### جامعه آماری:

جامعه آماری تحقیق موردنظر کلیه بازیکنان حرفه ای نوجوان پسرگروه سنی ۱۶-۲۰ سال شهر کرج که حجم آن ۱۳۵ نفر می باشد.

### حجم نمونه:

حجم نمونه براساس نمونه گیری به عمل آمده که تصادفی بوده با استفاده از فرمول کوکران ۱۰۰ نفر تعیین شده است.

### ابزار جمع آوری اطلاعات:

در تحقیق حاضر، ابزار گردآوری داده ها برای اندازه گیری متغیرها و جمع آوری داده ها و اطلاعات لازم دو پرسشنامه مجزا می باشد. پرسشنامه بازیهای رایانه ای و پرسشنامه استاندارد پرخاشگری باس وپری.

### روش تجزیه و تحلیل داده ها:

پس از تکمیل همه پرسشنامه ها توسط بازیکنان حرفه ای کرج داده های پژوهشی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. نتایج مربوط به داده های پژوهشی با استفاده از روشهای آماری توصیفی (فراوانی، میانگین، انحراف استاندارد و خطای استاندارد میانگین) و آمار استنباطی آزمون t تک نمونه ای و تحلیل واریانس یکطرفه (ANOVA) برای بررسی فرضیه ها استفاده شده است. روشهای تجزیه و تحلیل در آمار استنباطی برای بررسی ابتدا جهت بررسی آنکه مشخص گردد نمونه مورد مطالعه پرخاشگر هستند یا خیر، آزمون تک نمونه ای اوسپس جهت فرضیه های پژوهشی مدل تحلیل واریانس چند متغیره (مانوا) استفاده گردید. قابل ذکر است همه مراحل تجزیه و تحلیل داده ها با استفاده از نرم افزار SPSS ۱۷ انجام گرفت.

## جداول آماری:

فرضیه یکم: نوع بازیهای رایانه‌ای بر پرخاشگری نوجوانان موثر است.

مشخصه های آماری انواع بازیها در پرخاشگری

نوع بازی	میانگین	انحراف استاندارد	خطای استاندارد
زدو خورد	۲/۹۸	۰/۶۱	۰/۱۴
رزمی	۳/۳۸	۰/۵۲	۰/۰۷۷
ورزشی	۲/۹۷	۰/۲۲	۰/۰۹۲
آموزشی	۲/۶۶	۰/۳۷	۰/۲۶
آموزشی-ورزشی	۲/۰۴	۰/۲۶	۰/۱۸
آموزشی-رزمی	۲/۷۳	۰/۵۵	۰/۲۵
زدو خورد-رزمی	۳/۴۶	۰/۶۴	۰/۱۴

داده های جدول فوق نشان می دهد که نوع بازی زدو خورد-رزمی با میانگین ۳/۴۶ و انحراف استاندارد ۰/۶۴ بیشترین و بازی آموزشی-ورزشی با میانگین ۲/۰۴ و انحراف استاندارد ۰/۲۶ کمترین میانگین را دارند.

نتایج حاصل از اجرای تحلیل واریانس مربوط به پرخاشگری

منابع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	سطح معناداری
بین گروه ها	۸/۴۲	۶	۱/۴۰	۴/۵۵	۰,۰۰۰
درون گروه ها	۲۸/۶۸	۹۳	۰/۳۰		
جمع	۳۷/۱۰	۹۹			

داده های جدول نشان می دهد که  $F_{(6,93)} = 4.55$ ,  $P = 0.000$  است و نتیجه می گیریم که بین انواع بازی از نظر تاثیر پرخاشگری تفاوت وجود دارد.

فرضیه دوم: نوع بازیهای رایانه‌ای بر پرخاشگری جسمانی نوجوانان موثر است.

مشخصه های آماری انواع بازیها در پرخاشگری جسمانی

نوع بازی	میانگین	انحراف استاندارد	خطای استاندارد
زدو خورد	۳/۰۴	۰/۶۶	۰/۱۵
رزمی	۳/۳۳	۰/۵۶	۰/۰۸۳
ورزشی	۳/۰۱	۰/۳۸	۰/۱۵
آموزشی	۲/۷۷	۰/۴۷	۰/۱۱
آموزشی-ورزشی	۲/۰۰	۰/۱۵	۰/۱۸
آموزشی-رزمی	۲/۶۲	۰/۶۷	۰/۳۰
زدو خورد-رزمی	۳/۳۰	۰/۶۶	۰/۱۴

داده های جدول فوق نشان می دهد که نوع بازی زدو خورد-رزمی و رزمی با میانگین ۳/۳ و انحراف استاندارد ۰/۶۶ بیشترین و بازی آموزشی-ورزشی با میانگین ۲/۰۰ و انحراف استاندارد ۰/۱۵ کمترین میانگین را دارند.

نتایج حاصل از اجرای تحلیل واریانس مربوط به پرخاشگری جسمانی

منابع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	سطح معناداری
بین گروه ها	۶/۵۹	۶	۱/۰۹	۳/۰۴	۰,۰۰۹
درون گروه ها	۳۳/۶۰	۹۳	۰/۳۶		
جمع	۴۰,۱۹	۹۹			

داده های جدول نشان می دهد که  $F_{(6,93)} = 3.04$ ,  $P = 0.009$  است

و نتیجه می‌گیریم که بین انواع بازی از نظر تاثیر پرخاشگری جسمانی تفاوت وجود دارد.

فرضیه سوم: نوع بازیهای رایانه‌ای بر پرخاشگری کلامی نوجوانان موثر است.

مشخصه های آماری انواع بازیها در پرخاشگری کلامی

خطای استاندارد	انحراف استاندارد	میانگین	نوع بازی
۰/۱۵	۰/۶۶	۲/۸۹	زدو خورد
۰/۰۹	۰/۶۲	۳/۴۵	رزمی
۰/۱۸	۰/۴۴	۲/۸۳	ورزشی
۰/۱۰	۰/۱۴	۳/۱۰	آموزشی
۰/۵۵	۰/۷۷	۲/۵۵	آموزشی-ورزشی
۰/۲۶	۰/۵۹	۲/۶۸	آموزشی-رزمی
۰/۱۴	۰/۶۴	۳/۴۴	زدو خورد-رزمی

داده های جدول فوق نشان می‌دهد که نوع بازی زدو خورد-رزمی با میانگین ۳/۴ و انحراف استاندارد ۰/۶۴ بیشترین و بازی آموزشی-ورزشی با میانگین ۲/۵۵ و انحراف استاندارد ۰/۷۷ کمترین میانگین را دارند.

نتایج حاصل از اجرای تحلیل واریانس مربوط به ویژگی پرخاشگری کلامی

سطح معناداری	F	میانگین مجذورات	درجه آزادی	مجموع مجذورات	منابع تغییرات
۰/۰۰۳	۳/۶۷	۱/۴۴	۶	۸/۶۸	بین گروه ها
		۰/۳۹	۹۳	۳۶/۶۵	درون گروه ها
			۹۹	۴۵/۳۴۵	جمع

داده های جدول نشان می‌دهد که F بدست آمده معنا دار است ( $F_{(۶,۱,۴۴)} = ۳/۶۷, P = ۰/۰۰۳$ ) و نتیجه می‌گیریم که بین انواع بازی از نظر تاثیر پرخاشگری کلامی تفاوت وجود دارد.

فرضیه چهارم: نوع بازیهای رایانه‌ای بر خشم نوجوانان موثر است.

مشخصه های آماری انواع بازیها در خشم

خطای استاندارد	انحراف استاندارد	میانگین	نوع بازی
۰/۲۰	۰/۸۷	۳/۵۴	زدو خورد
۰/۱۱	۰/۷۵	۳/۸۰	رزمی
۰/۲۵	۰/۶۲	۳/۵۰	ورزشی
۰/۳۳	۰/۴۷	۲/۶۶	آموزشی
۰/۴۱	۰/۵۸	۱/۷۵	آموزشی-ورزشی
۰/۴۰	۰/۹۰	۳/۰۰	آموزشی-رزمی
۰/۲۱	۰/۹۵	۴/۱۵	زدو خورد-رزمی

داده های جدول فوق نشان می‌دهد که نوع بازی زدو خورد-رزمی با میانگین ۴/۱۵ و انحراف استاندارد ۰/۹۵ بیشترین و بازی آموزشی-ورزشی با میانگین ۱/۷۵ و انحراف استاندارد ۰/۵۸ کمترین میانگین را دارند.

نتایج حاصل از اجرای تحلیل واریانس مربوط به ویژگی خشم

سطح معناداری	F	میانگین مجذورات	درجه آزادی	مجموع مجذورات	منابع تغییرات
۰/۰۰۱	۴/۳۳	۲/۹۱	۶	۱۷/۴۷	بین گروه ها
		۰/۶۷۲	۹۳	۶۲/۴۹	درون گروه ها
			۹۹	۷۹/۹۷	جمع



داده های جدول نشان می دهد که بین انواع بازیها بازی آموزشی- ورزشی بادیگربازیها تفاوت معنادار وجود دارد. بعبارت دیگر افرادی که بازی آموزشی و ورزشی بازی می کنند پرخاشگری کمتری نسبت به سایر افراد از خود نشان می دهند. همچنین بازی از نوع زدو خورد- رزمی نیز معنا دار است. به عبارت دیگر افرادی که بازی زدو خورد رزمی بازی می کنند پرخاشگری بیشتری نسبت به سایر افراد از خود نشان می دهند. بین سایر انواع بازیها با یکدیگر از نظر پرخاشگری تفاوت معناداری وجود ندارد.

فرضیه ششم: مدت زمان استفاده از بازیهای رایانه‌ای در پرخاشگری نوجوان موثر است. (تمام مولفه های آن)

مشخصه های آماری مدت زمان بازی به روز در پرخاشگری

خطای استاندارد	انحراف استاندارد	میانگین	مدت زمان بازی به روز
۰/۰۹	۰/۶۴	۳/۱۵	۴-۲ ساعت
۰/۰۹	۰/۵۴	۳/۳۵	۷-۵ ساعت
۰/۱۴	۰/۶۲	۳/۲۱	۱۰-۸ ساعت

داده های جدول فوق نشان می دهد که مدت ۷-۵ ساعت با میانگین ۳/۳۵ و انحراف استاندارد ۰/۵۴ بیشترین و مدت ۴-۲ ساعت با میانگین ۳/۱۵ و انحراف استاندارد ۰/۶۴ کمترین میانگین را دارند.

نتایج حاصل از اجرای تحلیل واریانس تاثیر مدت زمان بازی بر پرخاشگری

سطح معناداری	F	میانگین مجذورات	درجه آزادی	مجموع مجذورات	منابع تغییرات
۰/۳۴	۱/۰۷	۰/۴۰	۲	۰/۸۰	بین گروه ها
		۰/۳۷۴	۹۷	۳۶/۳۰	درون گروه ها
			۹۹	۳۷/۱۱۳	جمع

داده های جدول نشان می دهد که  $F$  بدست آمده معنا دار نیست ( $F_{(۲,۰,۴۰)}=۱/۰۷, P=۰/۳۴$ ) و نتیجه می گیریم که مدت زمان بازی به روز در پرخاشگری نوجوانان تاثیر ندارد. تمام مولفه های پرخاشگری بررسی گردید و تمام مولفه ها معنادار نبوده است به عبارتی موثر نمی باشد.

مشخصه های آماری مدت زمان بازی به سال در پرخاشگری

خطای استاندارد	انحراف استاندارد	میانگین	مدت زمان بازی به روز
۰/۱۱	۰/۶۴	۳/۱۰	۵-۲ سال
۰/۱۰	۰/۶۲	۳/۳۲	۹-۶ سال
۰/۰۹	۰/۵۶	۳/۲۴	۱۳-۱۰ ساعت

داده های جدول فوق نشان می دهد که مدت ۹-۶ سال با میانگین ۳/۳۲ و انحراف استاندارد ۰/۶۲ بیشترین و مدت ۵-۲ سال با میانگین ۳/۱۰ و انحراف استاندارد ۰/۶۴ کمترین میانگین را دارند.

نتایج حاصل از اجرای تحلیل واریانس مدت زمان بازی به سال در پرخاشگری

سطح معناداری	F	میانگین مجذورات	درجه آزادی	مجموع مجذورات	منابع تغییرات
۰/۳۷	۱/۰۰۳	۰/۳۷	۲	۰/۷۵	بین گروه ها
		۰/۳۷	۹۷	۳۶/۳۶	درون گروه ها
			۹۹	۳۷/۱۱	جمع

داده های جدول نشان می دهد که  $F$  بدست آمده معنا دار نیست ( $F_{(۲,۰,۳۷)}=۱/۰۰۳, P=۰/۳۷$ )



و نتیجه می گیریم که مدت زمان بازی به سال در پرخاشگری نوجوانان تاثیر ندارد. تمام مولفه های پرخاشگری بررسی گردید و تمام مولفه ها معنادار نبوده است به عبارتی موثر نمی باشد.

#### فرضیه هفتم: تحصیلات بازیکنان رایانه بر پرخاشگری موثر است. (تمام مولفه های آن تاثیر دارد)

به منظور نقش تحصیلات نوجوانان در پرخاشگری به بررسی نتایج حاصل از اجرای آزمون T می پردازیم. بدین جهت نوجوانان ۱۶ تا ۲۰ سال را از لحاظ تحصیلات به دو گروه متوسطه و دانشجو دسته بندی کرده و بررسی میکنیم آیا بین پرخاشگری دو گروه از نوجوانان دارای تحصیلات متوسطه و دانشگاهی تفاوت وجود دارد. برای حصول اطمینان نسبت به این که در بین میانگین دو گروه تفاوت اساسی و معنا دار وجود دارد و این تفاوت ناشی از خطای نمونه برداری نیست، داده های حاصل با استفاده از آزمون t مستقل مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته که نتایج آن در جدول زیر نمایش داده شده است.

مشخصه های آماری تحصیلات در پرخاشگری

تحصیلات بازیکنان رایانه	میانگین	انحراف استاندارد	خطای استاندارد
متوسطه	۳/۰۴	۰/۵۶	۰/۱۰
دانشجو	۳/۳۰	۰/۶۱	۰/۰۷

با فرض برابری واریانس ها آزمون t برای پرخاشگری و مولفه های آن در جدول زیر نمایش داده شده است.

نتایج آزمون t

متغیر	T	درجه آزادی	سطح معناداری	تفاوت میانگین
پرخاشگری	-۱/۹۰۳	۹۸	۰/۰۶۰	-۰/۲۵۲
پرخاشگری جسمانی	-۲/۸۲	۹۸	۰/۰۰۶	-۰/۳۸۲
پرخاشگری کلامی	-۲/۵۵۹	۹۸	۰/۰۱۲	-۰/۳۷۱
خشم	-۰/۷۹	۹۸	۰/۴۳۱	-۰/۱۵۶
خصومت	-۱/۰۰۷	۹۸	۰/۳۱۶	-۰/۱۳۶

همانطور که دیده می شود از مقایسه دو گروه، بین میانگین آنها تفاوت وجود دارد و میانگین گروه دانشجو بیشتر از گروه متوسطه می باشد و میزان T به دست آمده از مقایسه دو میانگین گروه دارای تحصیلات متوسطه و دانشگاهی در پرخاشگری جسمانی معنی دار است ( $T = -۰/۳۸۲, P = ۰/۰۰۶$ ) بنابراین نتیجه گرفته می شود که بین دو گروه از نظر پرخاشگری تفاوت معنی دار وجود دارد. به عبارت هر دو گروه پرخاشگر می باشند ولی گروه دانشجو پرخاشگرتر از گروه متوسطه می باشند.

#### نتیجه گیری:

با توجه به نتایج تحقیق حاضر در زمینه تاثیر بازیهای رایانه ای بر پرخاشگری بازیکنان حرفه ای نوجوان پسر می توان گفت که بازیهای رایانه ای بر پرخاشگری بازیکنان حرفه ای تاثیر می گذارد. به گونه ای که تفاوت معناداری از تفاوت میانگین های گروه نمونه موجود و مطلوب به دست آمده است. و نتایج تجزیه و تحلیل آماری داده های این تحقیق نشان می دهد که بیشتر بازیکنان حرفه ای بازیهای رایانه ای، به بازیهایی از نوع رزمی بیش از سایر بازیها علاقمند

هستند. و تعداد بیشتر این بازیکنان ۴ تا ۲ ساعت در روز بازی می‌کنند. و با توجه به آمار که بیشترین درصد مدت زمان بازی در سال بین ۱۰ تا ۱۳ سال بوده است، لذا یافته‌های آماری تحقیق بیانگر آن می‌باشد که بیشتر بازیکنان حرفه‌ای این نمونه تحقیق این مدت زمان در سال مشغول به بازیهای رزمی هستند. و از یافته‌های این پژوهش چنین نتیجه گرفته می‌شود که نوع بازیهای رایانه‌ای بر پرخاشگری و تمام مولفه‌های پرخاشگری به جز خصومت تاثیر مثبتی داشته است. به گونه‌ای که تفاوت معناداری از اجرای تحلیل واریانس بدست آمده است. و داده‌ها نشان می‌دهد که بین انواع بازیهای زدوخوردورزمی و همچنین بازیهای آموزشی و ورزشی با دیگر بازیها تفاوت معناداری وجود دارد. به عبارتی می‌توان گفت که افرادی که بازیهای زدوخوردورزمی بازی می‌کنند نسبت به سایر افراد پرخاشگری بیشتری از خود نشان می‌دهند. و افرادی که بازیهای آموزشی و ورزشی بازی می‌کنند پرخاشگری کمتری نسبت به سایر افراد از خود نشان می‌دهند و بین سایر انواع بازیها تفاوت معناداری مشاهده نمی‌شود. و یافته‌های این تحقیق نشان می‌دهد که مدت زمان بازی بر پرخاشگری و مولفه‌های آن تاثیری نداشته است و معنادار نیست. بنابراین می‌توان به این نتیجه رسید که بازیکنان حرفه‌ای چون بیش از دو ساعت در روز به صورت مداوم بازیهای رایانه‌ای بازی می‌کنند کلا پرخاشگر شده اند و بیش از این مدت زمان بازی کردن بازیهای رایانه‌ای تاثیری بر پرخاشگر شدن ندارد. و طبق یافته‌ها، پرخاشگری جسمانی دانشجویان از نوجوانان دیگر بیشتر می‌باشد و تفاوت معناداری وجود دارد.

نتایج پژوهش حاضر با پژوهش‌های زارعی (۱۳۸۷)، قطریفی (۱۳۸۴)، کریمی (۱۳۸۵)، کوال (۲۰۰۱)، شری (۲۰۰۱)، کاشی (۱۳۸۸)، قاسمی (۱۳۸۴)، هریس (۱۳۸۶)، بامیان (۱۳۹۰)، عباسی (۱۳۸۷)، مهری (۱۳۸۰)، مورفی (۱۹۸۶)، مارک گریفینس (۱۹۹۷)، کوپرومکی (۱۹۸۶)، فیشر (۱۹۸۷)، اندرسون و دیل (۲۰۰۰)، گری بیل (۱۹۸۸)، شوت و دیگران (۱۹۸۸)، جنیتل (۲۰۰۴)، گوین آپ (۱۹۹۳)، افتاده حال (۱۳۷۵) همسو می‌باشد. و با پژوهش‌های عبدالخالقی (۱)، پورمحسنی (۱)، دوران (۱)، فشباه و سینگر (۲۰۰۵)، فریمن (۱)، جنکینز (۱)، همسو نمی‌باشد. به طور کلی می‌توان گفت که در این تحقیق با توجه به نتایج یافته‌ها نوع بازیهای رایانه‌ای بر پرخاشگری تاثیر می‌گذارد. و بازیهای از نوع رزمی وزد خورد بیشترین تاثیر پرخاشگری را بر نوجوانان دارد. و بازیکنان حرفه‌ای رایانه‌ای چون به صورت مداوم و بیش از دو سال به بازی مشغول هستند پرخاشگر می‌باشند. بنابراین بازی کردن بازیهای رایانه‌ای از نوع رزمی و زدوخورد به مدت بیش از دو سال باعث پرخاشگر شدن نوجوان می‌شود. لذا ضرورت دارد، والدین و دست‌اندرکاران امور فرهنگی و آموزشی با برنامه‌ریزی صحیح راه را برای استفاده صحیح نوجوانان از این بازی‌ها هموار کنند و برای تحقق این امر والدین وقت بیشتری را به نوجوان خویش اختصاص بدهند. هر قدر وقت‌گذاری و ارتباط صحیح بین والدین و فرزندان بیشتر باشد زمینه‌چینی بازی‌هایی کمتر فراهم می‌شود. والدین اطلاعات لازم و مفیدی را در ارتباط با انواع بازیها داشته باشند و به صورتی هدفمند و درست نوجوانان را هدایت نمایند. و با برنامه‌ریزی صحیح به نوجوانان استفاده مفید از رایانه را آموزش دهند. و ارائه زمان بندی مناسب به طوریکه نوجوان در زمان و موقعیت مناسب بازی کند. چرا که این نوجوانان نقش اساسی و ارزشمندی در آینده مملکت دارند. از این رو برخی از بازی‌ها که مشوق خشونت، فساد، بی‌بند و باری و بزهکاری هستند باید یک نوجوان موفق از آنها فاصله بگیرد و وابستگی شدید نوجوانان به دنیای مجازی کاسته شود. در نهایت پیشگیری از رفتارهای مخرب و آسیب‌زننده به فرد و اجتماع است و ارتقاء سطح سلامت را به دنبال دارد.

#### پیشنهادات تحقیق:

- آموزش فرهنگ استفاده از تکنولوژی در بین رده‌های مختلف سنی افراد، به همراه ترویج آموزه‌های دینی و قرآنی.
- ایجاد بسترهای مناسب در خصوص ابزارها و امکانات فرهنگی و غنی‌سازی اوقات فراغت جوانان و نوجوانان.
- والدین وقت بیشتری را به نوجوان خویش اختصاص بدهند. هر قدر وقت‌گذاری و ارتباط صحیح بین والدین و فرزندان بیشتر باشد، زمینه‌چینی بازی‌هایی کمتر فراهم می‌شود.

- والدین همراه فرزندان خود به باشگاه ها و میادین ورزش و در دل طبیعت بروند تا انرژی عصبی و روانی آنان تخلیه شده و توجهشان به بازی های رایانه ای کم شود .

#### محدودیت های تحقیق:

- استفاده از پرسشنامه به تنهایی به ویژه در سنجش پرخاشگری کافی نمی باشد، در مداخلات بعدی بهتر است از روشهای دیگر ارزیابی نیز استفاده شود.
- محدودیتهایی از لحاظ منطقه پژوهش ، تعداد ، سن و جنسیت وجود دارد که باعث می شود نتایج تحقیق به همین جامعه نوجوانان تعمیم شود.
- این پژوهش بر روی دانش آموزان پسر اجراء شده است و قابل تعمیم به دانش آموزان دختر نیست.

## فهرست منابع:

- اصغری‌پور، محمدجواد. (۱۳۸۵). تصمیم‌گیری‌های چند معیاره. چاپ پنجم، دانشگاه تهران. ص ۱۹۷.
- احمدوند، محمدعلی. (۱۳۸۱). کتاب روان‌شناسی بازی. دانشگاه پیام نور. ص ۳۵-۲۱.
- آهنگرانزایی، احد. (۱۳۹۰). رابطه سبک‌های فرزندپروری والدین با پرخاشگری نوجوانان شهرستان شبستر. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه آزاد اسلامی. دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی.
- بناب، مهدی محی‌الدین. (۱۳۷۴). روان‌شناسی انگیزش و هیجان، تهران: نشر دانا، چاپ اول، صص ۵۶-۵۵.
- تقی‌نژاد، نوشین. (۱۳۸۸). بررسی تاثیر یازهای رایانه‌ای پرخاشگرانه و غیرپرخاشگرانه بر خلاقیت و خودپنداره نوجوانان دختر و پسر شهرستان بندرعباس. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه پیام نور مرکز تهران. پژوهشکده علوم انسانی و اجتماعی.
- ترنر، (۱۹۸۲). "سیری در مفاهیم و نظریه‌های خشونت، و پرخاشگری به منظور ساخت و ارائه ک مدل علی - توصیفی خشونت در ورزش"، به نقل از ابراهیم محسنی آهویی، دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران.
- تقی، آزاد ارمکی. (۱۳۸۶). نظریه‌های جامعه‌شناسی - تهران، سروش چاپ چهارم.
- دلبری، محمود. (۱۳۸۸). تأثیر بازی رایانه‌ای بر بهره‌هوشی، زمان واکنش و زمان حرکت نوجوانان. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه تهران. دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی.
- فروم، اریش. (۱۳۶۱)، هنر عشق ورزیدن، ترجمه پوری سلطانی، انتشارات مروارید.
- محسنی تبریزی، علیرضا (۱۳۷۹)، مبانی نظری و تجربی وندالیسم: مروری بر یافته‌های یک تحقیق، نامه علوم اجتماعی، شماره ۱۶، ص ۷.
- نصیرزاده، راضیه. (۱۳۸۸). تأثیر قصه‌گویی در کاهش پرخاشگری پسران شش تا هشت ساله. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه آزاد اسلامی واحد شیراز. دانشکده روانشناسی.
- هیلگارد. (۱۳۷۸) زمینه روانشناختی. ترجمه محمدتقی برانی. تهران: رشد، جلد ۲، چاپ ۱۳، ص ۱۸۱.
- Anderson, A and Dill, Caren( 2000.April). Jurnal of Personality and Sociaty Psychology. Vol 78 . NO4.
- Bandura, A. (1986). Social Learning Theory of Identification Processes. Englewood cliffs.
- Caillois, R. (۱۹۶۱). Man, Play and Games. Translated by Barash, M. New York: The Free Press of Glencloe.
- Fromme, J. (2003). Computer games as a part of children's culture. *The international of Computer game Research*, 3(1) , 1- 21.
- McLuhan, M. (۱۹۹۴), "Games: Extensions of Man", In *Understanding Media*, Cambridge, MA: MIT Press, Page ۲۴۵.
- *games uses and gratifications as predictors of use and game preference*. Paper presented at international Communication Association.
- Sakamoto, A. (1994). Video Games use and the development of Socio Cognitive abilities in Children: three Surveys of elementary School Students . J , A.P.P.L.E. 24 (1).