

بررسی ارتباط بازیهای ویدیویی - رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش آموزان

پسر مقطع راهنمایی تهران سال ۱۳۸۲

معصومه عبدالخالقی^۱، اقدس دواجی^۱، فائزه صهبائی^۲، دکتر محمود محمودی^۳^۱ دانشگاه آزاد اسلامی، واحد کرج^۲ هیئت علمی دانشکده پرستاری و مامایی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد پزشکی تهران

هیئت علمی گروه آمار زیستی، دانشگاه تهران

چکیده

سابقه و هدف: یکی از هیجان‌زاترین عرصه‌های زندگی بشر در قرن اخیر، عرصه بازیهای ویدیویی - رایانه‌ای می‌باشد که با افزایش سریع محبوبیت آن در بین کودکان و نوجوانان، نگرانی همگانی از تأثیرات زیانبار احتمالی این بازیها فزونی گرفت. از جمله نگرانیهای عمده در مورد این بازیها، ویژگی آشکار خشونت‌آمیز بودن بسیاری از آنهاست. این مطالعه با هدف بررسی وجود رابطه بین بازیهای ویدیویی - رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی تهران انجام شده است.

روش بررسی: جامعه پژوهش متشکل از ۳۳۳ دانش‌آموز پسر مقطع سوم راهنمایی بود که به روش نمونه‌گیری تصادفی مرحله‌ای انتخاب شده بودند. نمونه‌ها ضمن پاسخ به پرسشنامه محقق ساخته، پرسشنامه پرخاشگری را نیز تکمیل کردند. اطلاعات با استفاده از آمار توصیفی و استنباطی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

یافته‌ها: گرچه بین پرداختن به بازی با انواع پرخاشگری رابطه‌ای مستقیم برقرار است ولی این رابطه از نظر آماری معنی‌دار نبود. این در حالیست که بین مدت زمان پرداختن به این بازیها و نوع بازی با انواع پرخاشگری ارتباط معنی‌داری برقرار بود بطوری که با افزایش میزان پرداختن به این بازیها بویژه بازیهای خشن، میزان پرخاشگری افزایش یافته بود.

نتیجه‌گیری: نتایج حاصل از این پژوهش نشان داد مواجهه ممتد با بازیهای رایانه‌ای به ویژه بازیهای خشونت‌آمیز، سبب ایجاد حالات پرخاشگری و کاهش عملکرد تحصیلی در دانش‌آموزان می‌شود.

واژگان کلیدی: بازیهای ویدیویی-رایانه‌ای، دانش‌آموزان، پرخاشگری.

مقدمه

بازیهای ویدیویی-رایانه‌ای در سال ۱۹۷۲ با "پنگ" (Pong) یک بازی تنیس‌روی‌میز رایانه‌ای) آغاز شد و سپس در نظام سخت‌افزاری و نرم‌افزاری شروع به رشد کرد. بهبود کیفیت و تنوع بازیها، باعث گسترش روزافزون این رسانه در میان جامعه، خصوصاً در بین نوجوانان شد (۱). اعتقاد بر این است که همچون تماشای تلویزیون، پرداختن به بازیهای ویدیویی -

رایانه‌ای، فرصتهایی را برای یادگیری مشاهده‌ای فراهم می‌آورد. افزون بر اینکه بر خلاف حالت فعل‌پذیر تماشای تلویزیون، این بازیها جنبه فعال بودن را اضافه کرده‌اند که اثر پرداختن به بازیها را تشدید می‌کند (۲). با توجه به اینکه این بازیها بعنوان دومین سرگرمی پس از تلویزیون شناخته شده است، مخالفان این بازیها با تأکید بر اثرات سوء آن از جمله اعتیاد به بازی، افزایش حالات خشم و پرخاشگری، صرف پول زیاد جهت خرید آن و تأثیرات سوء جسمی و روانی دیگر، خاطر نشان می‌سازند که تأثیر آسیبهای گفته شده بسیار بیشتر از مواردی همچون افزایش هماهنگی چشمی-دستی و جنبه‌های مثبت دیگر می‌باشد (۳). خشونت، بزهکاری، جنایت