



## تأثیر قرار گرفتن در معرض خشونت بازی های ویدیویی بر پر خاشگری با نقش میانجی عدم درگیری اخلاقی، خشم و عصبانیت

مهین موسوی آرموداکی<sup>۱</sup>، محمد ملکی نیا<sup>۲</sup>

۱- دانشجوی کارشناسی ارشد مدیریت فناوری اطلاعات - گرایش سیستم های اطلاعاتی - دانشگاه آزاد اسلامی

واحد تهران جنوب

۲- دکتری مدیریت فناوری اطلاعات - استاد دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران جنوب استاد راهنمای مقاله

### چکیده

امروزه در اکثر خانه ها می توان حضور رایانه را احساس نمود و کمتر کسی را می توان دید که این وسیله ارتباطی نوین آشنا نباشند و همچنین بیشتر مخاطبان رایانه را قشر جوانان تشکیل می دهند و کودکان نیز این پدیده را به خوبی شناخته و با آن انس گرفته اند در سراسر جهان تعداد قابل توجهی از کودکان از یک یا چند مشکل روانشناختی رنج می برند کودکان نه تنها به لحاظ رویدادها یی که در طول دوران رشد تجربه می کنند متفاوتند، بلکه از لحاظ آسیب پذیری در مقابل رویدادها نیز متفاوتند هم چنین شکل گیری شخصیت، منش و رفتار هر فرد تحت تاثیر وراثت و محیط زندگی شخص است بازیهای رایانه ای خشن از دیگر علایق کودکان در سال های اخیر است آن ها در این بازی ها نقشی را بر عهده می گیرند و فعالانه وارد عمل می شوند در این زمینه حس گیری برخی از کودکان آن قدر قوی است که آنچه در فیلم و بازی های رایانه ای می بینند با توجه به مطالب بیان شده در این پژوهش به بررسی تاثیر قرار گرفتن در معرض خشونت بازی های ویدیویی بر پر خاشگری با نقش میانجی عدم درگیری اخلاقی، خشم و عصبانیت پرداخته خواهد شد.

**واژگان کلیدی:** خشونت، بازی های ویدیویی، پر خاشگری، نقش میانجی، خشم، عصبانیت