

بررسی نقش بازی‌های خشونت‌آمیز رایانه‌ای در خودپنداره و مهارت‌های اجتماعی و پرخاشگری نوجوانان شهرستان کرمانشاه

فائزه اسکندری^{*}، حدیث ولی زاده^۲، سارا قنبری^۳

۱- دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی عمومی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد ایلام، کرمانشاه. alfamind40000@yahoo.com

۲- دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی عمومی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد ایلام، کرمانشاه. valizadeh_h69@yahoo.com

۳- دانش‌آموخته کارشناسی ارشد روانشناسی بالینی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرمانشاه، کرمانشاه. saraghanbary98@gmail.com

چکیده

هدف از پژوهش حاضر بررسی نقش بازی‌های خشونت‌آمیز رایانه‌ای در خودپنداره و مهارت‌های اجتماعی و پرخاشگری نوجوانان شهرستان کرمانشاه می‌باشد. این تحقیق از نظر هدف، از نوع تحقیقات کاربردی و از نظر روش گردآوری داده‌ها، از نوع تحقیقات توصیفی-پیمایشی محسوب می‌شود. جامعه آماری این پژوهش کلیه نوجوانان دوره اول و دوم متوسطه شهرستان کرمانشاه که تعداد آنان ۵۶۲۸۰ نفر بودند و با استفاده از روش نمونه‌گیری دردسترس ۳۸۰ نفر از آنان به عنوان نمونه برای پژوهش حاضر انتخاب شدند. ابزار مورد استفاده این پژوهش پرسشنامه خودپنداره بک، پرسشنامه مهارت اجتماعی و پرسشنامه پرخاشگری باس و پری است. نتایج ضریب همبستگی پیرسون نشان داد که بین استفاده از بازی‌های خشونت‌آمیز رایانه‌ای با ابعاد پرخاشگری و رفتارهای منفی و ناسازگارانه اجتماعی رابطه مثبت و معناداری و اینکه بین استفاده از بازی‌های خشونت‌آمیز رایانه‌ای با خودپنداره و رفتارهای مثبت و سازگاری اجتماعی رابطه منفی و معناداری وجود دارد و همچنین نتایج رگرسیون نشان داد که مؤلفه میزان استفاده از بازی‌های خشونت‌آمیز رایانه‌ای ۰/۴۷ توانایی پیش‌بینی پرخاشگری و ۰/۲۴ توانایی پیش‌بینی مهارت‌های اجتماعی و ۰/۱۵ توانایی پیش‌بینی خودپنداره نوجوانان را دارند. بنابراین با اطمینان ۹۵٪ می‌توان به این نتیجه دست یافت که خودپنداره و مهارت‌های اجتماعی و پرخاشگری نوجوانان بر اساس میزان استفاده از بازی‌های خشونت‌آمیز رایانه‌ای قابل پیش‌بینی است. بر اساس نتایج این پژوهش می‌توان نتیجه گرفت مواجهه ممتد با بازی‌های رایانه‌ای بویژه خشونت‌آمیز، سبب ایجاد حالات پرخاشگری و کاهش مهارت‌های اجتماعی و تضعیف خودپنداره نوجوانان گردد.

کلیدواژه: بازی‌های رایانه‌ای، خشونت‌آمیز، خودپنداره، مهارت‌های اجتماعی، پرخاشگری.

۱. مقدمه

رسانه‌ها سرشار از نمونه سرگرمی‌های جدیدی هستند که روز به روز محبوبیت‌شان گسترش می‌یابد و به دلیل جذابیت فراوان آنها برای بسیاری از افراد نگرانی‌های همگانی را برانگیخته‌اند. بازی‌های ویدیویی نیز از این قاعده بیرون نیستند [۱]. امروزه بازی‌های رایانه‌ای به پرمصرف‌ترین و مهم‌ترین ابزار سرگرمی کودکان و نوجوانان در جهان تبدیل شده است و بیشتر نوجوانان به سمت این بازی‌ها کشیده می‌شوند و ساعت‌ها وقت خود را صرف این بازی‌ها می‌کنند و ارتباط کمتری با افراد دیگر دارند و بیشتر دوست دارند که تنها باشند و به بازی رایانه‌ای بپردازند و این بازی‌ها نوجوانان را از عالم واقعیات دور می‌-

¹ Corresponding Author: Master's degree in General Psychology, Islamic Azad University, Ilam University, Farsi, Lecture, Kedmili 3241322343, Mobile number 09033471032, Kermanshah, Kermanshah University of Medical Sciences, Islamic Azad University, postal code 6718994341, alfamind40000@yahoo.com.