ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان راهنمایی شهر رشت در سال ۱۳۹۲ [۱]

ربیع اله فرمانبر،[۱] زهرا توانا،[۲] فاطمه استبصاری[۳] و زهرا عطرکارروشن[۴]

چکیده

زمینه و هدف: تصور دنیای بدون رایانه روز به روز سختتر می‌شود؛ آن‌ها تأثیر زیادی در پیشرفت علمی و دسترسی به اطلاعات ایفا می‌نمایند. کودکان و نوجوانان که از رایانه برای بازی استفاده می‌نمایند، در معرض خطرات زیادی هستند. پژوهش حاضر با هدف تعیین ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان صورت گرفت.

مواد و روش‌ها: مطالعه به روش توصیفی و تحلیلی بر روی ۳۶۰ دانش‌آموز دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر رشت که با روش نمونه‌گیری چندمرحل‌های انتخاب‌شده بودند، صورت گرفت. ابزار مطالعه پرسشنامه سه قسمتی شامل اطلاعات جمعیت‌شناختی، اطلاعات مربوط به وضعیت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و پرسشنامه سنجش پرخاشگری باس و پری بود. داده‌ها با استفاده از نرم‌افزار SPSS و با تجزیه‌وتحلیل‌های آماری (آزمون تی، آزمون تجزیه‌وتحلیل واریانس) مورد تجزیه‌وتحلیل قرار گرفتند.

یافته‌ها: بین نوع بازی‌های رایانه‌ای و همراهی دوستان در انجام بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری فیزیکی رابطه معناداری وجود دارد و با افزایش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای پر زدوخورد میزان پرخاشگری فیزیکی دانش‌آموزان نیز افزایش می‌یابد ($p<۰/۰۵$). همچنین بین مدت زمان بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری فیزیکی و کلامی رابطه معناداری وجود دارد ($p<۰/۰۵$).

نتیجه‌گیری: محتوای بازی‌های رایانه‌ای و مدت زمان استفاده از رایانه بسیار حایز اهمیت می‌باشد و استفاده اعتیاد آمیز از رایانه در قالب بازی‌ها می‌تواند مشکلات جدی روانی را به همراه داشته باشد. استفاده منطقی و صحیح از این وسیله نیازمند آموزش به دانش‌آموزان و خانواده‌ها است.

کلیدواژه‌ها: بازی‌های رایانه‌ای، پرخاشگری، دانش‌آموزان.

۱. دکترای تخصصی آموزش بهداشت، استادیار گروه آموزش بهداشت و ارتقا سلامت، دانشکده بهداشت- دانشگاه علوم پزشکی گیلان، رشت، ایران.

***۲.** دانشجوی کارشناسی‌ارشد آموزش بهداشت و ارتقا سلامت، دانشگاه علوم پزشکی گیلان، رشت، ایران. (نویسنده مسئول)
za_tavana@yahoo.com

۳. دانشجوی دکتری آموزش بهداشت و ارتقا سلامت دانشگاه علوم پزشکی تهران–ایران

۴. دکترای تخصصی آمار حیاتی، گروه پزشکی اجتماعی، دانشکده پزشکی، دانشگاه علوم پزشکی گیلان، رشت، ایران.

دریافت: ۱۳۹۲/۸/۲۱
پذیرش: ۱۳۹۲/۸/۲۹

۱- این مقاله مستخرج از طرح پژوهشی مورد حمایت دانشگاه علوم پزشکی گیلان بوده است.

[Downloaded from journal.ihepsa.ir on 2026-11-03]

The Relationship between Playing Computer Games with Aggression among Middle School Students in the City Of Rasht in 2013

Rabiyollah Farmanbar,[1] Zahra Tavan,[2] Fatimeh Estebsari[3] & Zahra AtrkarRoshan[4]

ABSTRACT

Background and Objective: Imagining the world without computers is getting harder and harder every day. They play an important role in scientific improvement and public access to information. Children and youngsters who use computers in the virtual world are exposed to the dangers of this virtual world. The aim of this research was to determine the relationship between playing computer games with aggression among middle school students.

Methods: This descriptive and analytical study used 360 of girl and boy students of middle school in Rasht who had been selected with multiphase sampling. The tool of the research was a questionnaire with three sections including demographic information, the information related to the position of playing computer games and Data were analyzed using SPSS software through analytical statistics (T test, analysis of Variance test).

Results: There was a significant relationship between accompany of friend in playing computer games with physical aggression and with increasing playing action games and playing with friends the amount of aggression increases ($p<0.05$). There was a significant relationship between the duration of the hours of playing computer games with verbal and physical aggression($p<0.05$).

Conclusion: The contents of computer games and their playing duration is very important. The additional use of computers can cause serious mental problems. The proper use of these devices needs to be taught to students and their families.

KEYWORDS: Aggression, Computer games, School students.

1. PhD in Health Education, Assistant Professor, Dept. of Health Education & Health Promotion, Gilan Univ. of Medical Sciences (GUMS), Rasht, Iran.

*2. MS Candidate in Health Education & Health Promotion, Dept. of Health Education & Health Promotion, Gilan Univ. of Medical Sciences (GUMS), Rasht, Iran. *(Corresponding Author)*
ZA_TAVANA@YAHOO.COM

3. PhD Candidate in Health Education & Health Promotion, Tehran Univ. of Medical Sciences (TUMS), Tehran, Iran.

4. PhD in Vital Statistics, Dept. of Social Medicine, Gilan Univ. of Medical Sciences (GUMS), Rasht, Iran.

Received: 13/11/2013
Accepted: 20/11/2013

[Downloaded from journal.ihepsa.ir on 2026-11-03]

مقدمه

در سال‌های اخیر بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه‌های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فن‌آوری‌های ارتباطی ملی با کشش و جاذب‌های حیرت‌انگیز، عمده‌ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب کرده است. این بازی‌ها نه تنها بخش قابل‌توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده است بلکه به نظر می‌رسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند را نیز دربرگرفته است. سن شروع بازی‌ها بیشتر از ۷ سالگی و اوج آن ۱۳-۱۲ سالگی است (۱). بازی‌های رایانه‌ای دومین سرگرمی بعد از تلویزیون شناخته شده است.

بر اساس یک مطالعه پیمایشی از هر ۱۰ خانواده آمریکایی ۹ خانواده بازی رایانه‌ای را خریداری یا کرایه کرده بودند (۲). به‌طور متوسط ۷۰ تا ۹۰٪ نوجوانان و جوانان آمریکایی،۶۰ تا ۹۰٪ نوجوانان و جوانان فنلاندی خود را با بازی‌های رایانه‌ای سرگرم می‌نمایند مدت زمانی هم که صرف این بازی‌ها می‌شود قابل توجه است (۳). بررسی‌های آماری در سال ۲۰۰۰ بیانگر این مطلب است که کودکان سن ۲-۷ سال به‌طور متوسط ۳۴ دقیقه در روز از رایانه استفاده می‌نمایند که این زمان با افزایش سن طولانی‌تر می‌شود (۴). در سال ۲۰۰۴ در امریکا میزان فروش بازی‌های رایانه‌ای در حدود ۷ تا ۱۰ میلیارد دلار بوده و هر ساله نیز افزایش یافته است (۳). در پژوهشی که باهدف تعیین شیوع بازی‌های رایانه‌ای به عنوان سرگرمی بر روی ۱۵۰۰ دانش‌آموز استان زنجان انجام گرفت، نشان داد که ۵۳٪ از شرکت کنندگان این مطالعه کاربر بازی‌های رایانه‌ای بودند و ۴۳٪ از آن‌ها بیش از سه ساعت در هفته را به این بازی‌ها اختصاص می‌دادند. شیوع بازی‌های رایانه‌ای در پسران (۶۸٪) بیش از دختران (۳۹٪) بوده است (۵). پژوهش دیگری در سال ۱۳۸۲ در بین ۳۳۳ دانش‌آموز پسر سوم راهنمایی در مدارس دولتی تهران نشان داد که اکثریت آن‌ها از این وسیله برای سرگرمی و بازی استفاده می‌نمودند، عملکرد تحصیلی این گروه از دانش‌آموزان نیز در مقایسه با بقیه در سطح پایین تری قرار داشت (۶).

کودکان و نوجوانان هم وقت خود را با این بازی‌ها پر می‌نمایند و هم از آن‌ها تأثیر می‌پذیرند و هم از آن‌ها می‌آموزند. بسته به هدف طراحان، نوع بازی و زمان اختصاص داده‌شده به آن می‌تواند مثبت یا منفی باشد. با این حال، به دلیل نگرانی‌هایی که از عوارض بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد بیشتر پژوهش‌ها بر آثار منفی آن‌ها تمرکز کرده‌اند (۳). تحقیقات نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی برای کودکان و نوجوانان می‌تواند زیان‌آور باشد (۷). تأثیرات این نوع بازی‌ها در سه گروه آثار جسمانی، رفتاری و روانی-اجتماعی قابل بررسی است. آثار جسمانی بازی‌های خشن بر بازی‌کنندگان افراطی بیشتر مربوط به بیماری‌های ماهیچه‌ای – اسکلتی و افزایش یا کاهش سوختوساز بدن است.

اکثر پژوهش‌های آثار رفتاری آن بر رابطه میان بازی‌های خشن و بروز رفتارهای پرخاشگرانه در زندگی واقعی افراد متمرکز بودند. مهم‌ترین تأثیر روانی – اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای اعتیاد به آن‌هاست که به‌طور گسترده مورد مطالعه قرار گرفته است. به نظر می‌رسد که میزان و محتوای بازی‌ها عوامل انتقال چنین تأثیراتی باشند (۳). با وجود آن که تعداد زیادی از بازی‌های آموزشی، ورزشی و استراتژیکی نیز در بازار عرضه می‌گردد، اما پرطرفدارترین آن‌ها، بازی‌های خشونت‌آمیز هستند (۸). تحقیق فانگ و بوشمن نشان می‌دهد که ۵۹٪ دختران و ۷۳٪ پسران کلاس چهارم این بازی‌ها را نسبت به بازی‌های ورزشی و استراتژیکی ترجیح می‌دهند. برخی پژوهش‌ها بین زمان صرف شده برای پرداختن به بازی‌های خشن و میزان رفتار پرخاشگرانه رابطه مثبت و برخی دیگر رابطه منفی به دست آورده‌اند (۹).

با توجه به نتایج متفاوتی که از تحقیقات گوناگون در خصوص اثرات بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان و نوجوانان حاصل شده است و با توجه به اینکه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای از جامع‌های به جامعه دیگر و از فرهنگی به فرهنگ دیگر کاملاً متفاوت است (۱۰) و مشخص نیست چه نوع بازی، چه مدت زمان در هر بار استفاده و تعداد تکرار بازی‌ها با چه کیفیتی می‌تواند منجر به پرخاشگری شود و از طرف دیگر با توجه به بررسی‌های انجام‌شده از پایگاه‌های اطلاعاتی مختلف، پژوهشی در ارتباط با این عنوان در استان گیلان صورت نگرفته است.

از این رو، پژوهش حاضر با هدف ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان راهنمایی شهر رشت در

[Downloaded from journal.ihepsa.ir on 2026-11-03]

سال ۱۳۹۲ تدوین شده است و نتایج حاصل از این مطالعه می‌تواند در ارائه الگوی مناسب در زمینه استفاده صحیح از بازی‌های رایانه‌ای موثر باشد.

مواد و روش‌ها

این پژوهش یک پژوهش توصیفی و تحلیلی است که در محیط مدارس راهنمایی شهر رشت در سال ۱۳۹۲ انجام‌شده است. حجم نمونه در پژوهش حاضر ۳۶۰ دانش‌آموز دختر و پسر مقطع راهنمایی تعیین شده است که برای محاسبه حجم نمونه، از فرمول محاسبه حجم نمونه برای مطالعات شیوع استفاده شده است. با توجه به اینکه مناطق آموزش و پرورش شهر رشت به دو ناحیه ۱ و ۲ تقسیم می‌شود و در ناحیه یک ۵۵ مدرسه راهنمایی و در ناحیه دو ۵۱ مدرسه راهنمایی وجود دارد.

نمونه‌گیری با روش نمونه‌گیری چند مرحل‌های انجام شد. روش کار به این صورت بود که در مرحله اول برای انتخاب مدارس از هر دو ناحیه آموزش و پرورش با روش نمونه‌گیری نظام‌مند ۶ مدرسه دخترانه و ۶ مدرسه پسرانه انتخاب گردید. در مرحله دوم، برای انتخاب دانش‌آموزان از هر مدرسه انتخاب‌شده ۳۰ دانش‌آموز (۱۵ پایه دوم و ۱۵ پایه سوم) به روش نمونه‌گیری تصادفی ساده انتخاب گردید. معیار ورود به مطالعه دانش‌آموزانی بودند که در سال ۱۳۹۱-۱۳۹۲ در یکی از دو مقطع مدارس راهنمایی در شهر رشت مشغول به تحصیل بودند و والدینشان نیز از مشارکت فرزندانشان در مطالعه رضایت داشتند.

پرسشنامه از سه بخش تشکیل شده بود. بخش اول، به متغیرهای جمعیت‌شناختی واحدهای مورد پژوهش (سن، جنس، پایه تحصیلی دانش‌آموزان و سن، شغل و مدرک تحصیلی والدین) اختصاص داشت. بخش دوم به وضعیت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای اختصاص داشت؛ که در برگیرنده پرسش‌هایی در مورد پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای اعم از نوع بازی (پر زدوخورد، ورزشی– رزمی، ماجراجویانه و فکری-آموزشی فانتزی) (۴)، مدت زمان بازی، همراهی والدین و دوستان در حین انجام بازی بود. این بخش پس از مطالعه مقالات مرتبط و مشاوره با صاحب‌نظران تنظیم گردید بود (۱، ۱۰) و پایایی آن از طریق روش آزمون باز آزمون (آزمون مجدد) که به فاصله ۱۲ روز انجام‌شده بود، محاسبه‌شد و پایایی ثبات یا r=۰/۸۷ به‌دست‌آمد. بخش سوم آن شامل پرسشنامه سنجش پرخاشگری بود. در پژوهش حاضر برای سنجش پرخاشگری از پرسشنامه استاندارد پرخاشگری باس و پری (۱۹۹۲) استفاده شده است (۴). این پرسشنامه شامل ۲۵ سؤال بوده و چهار جنبه پرخاشگری (فیزیکی، کلامی، خشم و خصومت) را بر طبق یک مقیاس لیکرتی ۵ درجه‌ای از به هیچ‌وجه شبیه من نیست (۱ نمره) تا کاملاً شبیه من است (۵ نمره) می‌سنجید.

پرخاشگری فیزیکی با ۸ عبارت با حداقل ۸ امتیاز تا حداکثر ۴۰ امتیاز، پرخاشگری کلامی با ۵ عبارت با حداقل ۵ امتیاز تا حداکثر ۲۵ امتیاز، خشم با ۵ عبارت با حداقل ۵ امتیاز تا حداکثر ۲۵ امتیاز و خصومت با ۷ عبارت با حداقل ۷ امتیاز تا حداکثر ۳۵ امتیاز سنجیده شد. نمره کل پرسشنامه از مجموع کل نمرات سؤالات و دارای دامنه ۲۵ تا ۱۲۵ است.

در مطالعات قبلی پایایی پرسشنامه از طریق تجانس درونی با استفاده از روش ضریب آلفا کرونباخ محاسبه‌شده است و برای خرده‌مقیاس‌ها، به ترتیب، پرخاشگری فیزیکی ۰/۷۹، پرخاشگری کلامی ۰/۷۴، خشم ۰/۷۱ خصومت ۰/۸۲ و ضریب کل ۰/۸۹ بوده است (۱۳). در پژوهش حاضر پایایی این پرسشنامه از طریق تجانس درونی و با استفاده از شاخص آلفا کرونباخ محاسبه‌شده است و برای خرده مقیاس‌ها، به ترتیب، پرخاشگری فیزیکی ۰/۷۷، پرخاشگری کلامی ۰/۷۱، خشم ۰/۷۱، خصومت ۰/۷۸ و ضریب کل ۰/۸۳ است.

پرسشنامه‌ها طی یک مرحله به روش خودگزارش‌دهی جمع‌آوری شد. به واحدهای مورد بررسی جهت شرکت در پژوهش حق انتخاب داده شد و به آنان اطمینان داده شده بود که کلیه اطلاعات کسب‌شده محرمانه خواهد ماند. در صورت تمایل افراد مورد پژوهش، نتایج در اختیار آن‌ها قرار میگرفت. داده‌ها را وارد نرم‌افزار SPSS نموده و برای تجزیه‌وتحلیل آماری از آمار توصیفی و تحلیلی (آزمون تی، آزمون تجزیه‌وتحلیل واریانس) استفاده شد.

یافته‌ها

اکثریت دانش‌آموزان پسر، ۱۳ ساله (۳۹/۶۶٪) و دانش‌آموزان دختر، ۱۴ ساله (۴۵/۶۶٪) بودند. از میان دانش‌آموزان، ۵۰٪ آنان در پایه دوم و ۵۰٪ آنان در پایه سوم راهنمایی مشغول به تحصیل بودند. سن پدران بیشتر

[Downloaded from journal.ihepsa.ir on 2026-11-03]

دانش‌آموزان بین ۵۰-۴۰ سال (۵۷/۷۸٪) و سن اکثریت مادران آنان بین ۳۰-۴۰ سال (۶۲/۹٪) بوده است. اکثریت والدین دانش‌آموزان تحصیلات دیپلم و فوق‌دیپلم داشته (۴۳/۸۸٪ مادران و ۳۹/۰۸٪ پدران) و شغل اکثریت پدران دانش‌آموزان آزاد (۴۷/۱۴) و مادران دانش‌آموزان خانه‌دار (۸۱/۴۰) بود.

در بین دانش‌آموزان ۸۸٪ آنان از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کردند (۹۵/۵٪ پسران و ۸۰/۴۴٪ دختران).

بین میانگین نمره پرخاشگری فیزیکی در انواع بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ آماری تفاوت معناداری مشاهده شد و دانش‌آموزانی که از بازی‌های پر زدوخورد (جنگی) استفاده می‌کردند، پرخاشگرتر بودند. میانگین نمره پرخاشگری‌شان (پرخاشگری فیزیکی) بیشتر از سایر دانش‌آموزان بود، اما بین پرخاشگری کلامی، خشم و خصومت در انواع بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ آماری تفاوت معناداری مشاهده نشد (جدول ۱).

جدول ۱. تجزیه‌وتحلیل واریانس مقایسه میانگین ۴ متغیر پژوهش (پرخاشگری فیزیکی، پرخاشگری کلامی، خشم و خصومت) بر حسب انواع بازی‌های رایانه‌ای

	جنگی		ماجراجویانه		ورزشی-رزمی		فکری-آموزشی		فانتزی		P.V
	میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار	
پرخاشگری فیزیکی	۲۲/۲۳	۶/۷۸	۱۹/۷۰	۶/۳۹	۲۰/۰۷	۶/۲۴	۱۸/۸۳	۵/۳۰	۱۸/۶۲	۶/۲۶	۰/۰۰۵
پرخاشگری کلامی	۱۵/۲۶	۳/۷۳	۱۵/۰۷	۴/۱۵	۱۳/۸۲	۳/۶۱	۱۳/۱۷	۳/۶۸	۱۴/۸۴	۴/۶۷	۰/۰۹۹
خشم	۱۵/۷۶	۳/۵۵	۱۵/۲۱	۴/۲۸	۱۴/۹۸	۳/۵۳	۱۴/۸۳	۳/۴۳	۱۵/۷۱	۴/۲۶	۰/۶۱۳
خصومت	۱۸/۹۴	۵/۶۹	۱۸/۸۵	۵/۸۶	۱۷/۴۳	۶/۰۸	۱۶/۵۰	۴/۷۷	۱۹/۴۶	۶/۰۵	۰/۱۶۶

جدول ۲ نشان می‌دهد بین پرخاشگری فیزیکی و پرخاشگری کلامی در مدت زمان انجام بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ آماری تفاوت معناداری مشاهده شده است و دانش‌آموزانی که کمتر از یک ساعت در روز از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کردند، میانگین نمره پرخاشگری‌شان (پرخاشگری کلامی و فیزیکی) کمتر از دانش‌آموزانی است که بیشتر از ۴ ساعت در روز از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کردند.

جدول ۲ . تجزیه‌وتحلیل واریانس مقایسه میانگین ۴ متغیر پژوهش (پرخاشگری فیزیکی، پرخاشگری کلامی، خشم و خصومت) بر حسب مدت زمان انجام بازی‌های رایانه‌ای

	کمتر از یک ساعت		۱-۲ ساعت		۲-۳ ساعت		۳-۴ ساعت		بیشتر از ۴ ساعت		P.V
	میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار	
پرخاشگری فیزیکی	۱۸/۵۴	۶/۵۲	۲۰/۴۹	۶/۱۲	۲۱/۹۶	۵/۹۳	۲۰/۰۸	۶/۰۶	۲۸/۱۵	۶/۴۹	۰/۰۰۰
پرخاشگری کلامی	۱۳/۸۷	۳/۹۰	۱۵/۰۳	۴/۰۴	۱۴/۵۹	۳/۸۳	۱۵/۱۴	۴/۱۶	۱۷/۵۰	۴/۶۳	۰/۰۱۵
خشم	۱۴/۹۸	۳/۹۰	۱۵/۲۵	۳/۴۶	۱۶/۱۴	۳/۹۴	۱۵/۷۹	۳/۷۶	۱۶/۵۷	۵/۰۱	۰/۲۸۰
خصومت	۱۷/۷۵	۶/۱۴	۱۸/۸۵	۵/۶۱	۱۹/۳۰	۵/۷۰	۱۷/۴۲	۷/۲۸	۲۰	۶/۰۶	۰/۳۶۶

[Downloaded from journal.ihepsa.ir on 2026-11-03]

همان‌طور که در جدول ۳ مشاهده می‌شود، با انجام آزمون t بین ۴ متغیر پرخاشگری در دو گروه همراهی والدین و عدم همراهی والدین در انجام بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ آماری با یکدیگر تفاوت معناداری وجود نداشت. جدول ۴ نشان می‌دهد که بین پرخاشگری فیزیکی در دو گروه همراهی دوستان و عدم همراهی دوستان در انجام بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ آماری با یکدیگر تفاوت معناداری وجود داشت و در گروهی که بازی‌های رایانه‌ای را با همراهی دوستانشان انجام می‌دادند، میانگین نمره پرخاشگری فیزیکی‌شان بیشتر از گروه‌های دیگر بود.

جدول ۳. آزمون t مقایسه ۴ متغیر پژوهش (پرخاشگری فیزیکی، پرخاشگری کلامی، خشم و خصومت) بر حسب همراهی والدین

	همراهی دارند		همراهی ندارند		P.V
	میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار	
پرخاشگری فیزیکی	۱۹/۵۸	۶/۱۸	۲۰/۶۳	۶/۶۳	۰/۲۵۶
پرخاشگری کلامی	۱۵/۱۳	۴/۱۱	۱۴/۵۵	۴/۰۱	۰/۲۹۸
خشم	۱۵/۱۰	۴/۰۰۸	۱۵/۵۳	۳/۷۶	۰/۴۱۱
خصومت	۱۷/۴۵	۵/۴۸	۱۸/۸۵	۵/۹۸	۰/۰۹۰

جدول ۴. آزمون t مقایسه ۴ متغیر پژوهش (پرخاشگری فیزیکی، پرخاشگری کلامی، خشم و خصومت) برسب همراهی دوستان

	همراهی دارند		همراهی ندارند		P.V	
	میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار		
پرخاشگری فیزیکی	۲۱/۲۴	۶/۵۱	۲۰/۶۳	۶/۶۳	۰/۰۱۱	
پرخاشگری کلامی	۱۴/۹۵	۳/۸۳	۱۴/۲۸	۴/۲	۰/۱۵۴	
خشم	۱۵/۷۲	۳/۶۴	۱۵/۰۵	۴/۰۰۶	۰/۱۲۸	
خصومت	۱۸/۸۵	۵/۷	۱۸/۱۰	۶/۰۴	۰/۲۷۴	

بحث

یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که ۸۸/۰۳٪ دانش‌آموزان از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کردند (به تفکیک ۹۵/۵٪ پسران و ۸۰/۴۴٪ دختران). در مقایسه میانگین ۴ جنبه پرخاشگری بر حسب عامل انواع بازی‌های رایانه‌ای، صرفاً بین میانگین نمره پرخاشگری فیزیکی در انواع بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ آماری تفاوت معناداری مشاهده شد. و دانش‌آموزانی که از بازی‌های پر زدوخورد استفاده می‌کردند، بیشتر از سایرین پرخاشگری فیزیکی از خود نشان می‌دادند. پرخاشگری فیزیکی با انواع بازی‌های

[Downloaded from journal.ihepsa.ir on 2026-11-03]

رایانه‌ای در دانش‌آموزان راهنمایی شهر رشت در حضور متغیرهای زمین‌های نشان می‌دهد که در حضور برخی متغیرها میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای جنگی در بین دانش‌آموزان بیشتر بوده است.

به بیان ساده‌تر، دانش‌آموزان پسر که پدرانشان دارای شغل آزاد و تحصیلات دیپلم و فوق‌دیپلم و مادانشان خانه‌دار و دارای تحصیلات لیسانس و بالاتر بودند، بیشتر از بازی‌های رایانه‌ای جنگی استفاده می‌کردند. همچنین میزان بروز رفتار پرخاشگرانه فیزیکی در آنان بیشتر از سایر دانش‌آموزان بود. مطالعه جوادی و همکاران نشان داد که بین نوع بازی‌های رایانه‌ای (اعم از بازی‌های پر زدوخورد، ماجراجویانه، ورزشی –رزمی، فکری – آموزشی و فانتزی) با انواع پرخاشگری (پرخاشگری فیزیکی، پرخاشگری کلامی، خشم و خصومت) از لحاظ آماری تفاوت معناداری وجود ندارد؛ که نتایج این مطالعه با نتایج مطالعه حاضر همخوانی نداشت (۴).

بوکلی، جنتیله و اندرسون در سال ۲۰۰۷ به یک تحقیق طولی به‌منظور بررسی رفتار در طول زمان پرداختند و برای این کار ۴۳۰ دانش‌آموز را مد نظر قراردادند و دریافتند دانش‌آموزانی که بیشتر به بازی‌های رایانه‌ای (خشن) می‌پردازند، در مقایسه با سایر دانش‌آموزان پرخاشگری کلامی و فیزیکی و رفتارهای تهاجمی بیشتری نشان می‌دهند و کمتر سعی می‌کنند به دیگران کمک نمایند (۱۲).

پژوهش شوت و همکاران نشان داد کودکانی که از بازی‌های خشن استفاده می‌کردند، به مراتب پرخاشگرتر بودند (۱۳). بیل و همکاران و اندرسون و بوشمن نیز بر این ادعا صحه گذاشتند.

در نتیجه، این پژوهش‌ها را می‌توان با توجه به نظریه بندورا تبیین کرد که بازی‌های رایانه‌ای گون‌های الگوبرداری مشارکتی به دنبال دارد که در آن بازیکن با کنترل شخصیت بازی بر پرده نمایش در جریان بازی رایانه‌ای به نحوی همان شخصیت می‌شود؛ اما یافته‌های به‌دست‌آمده از کودکان بزرگتر همسانی و صراحت کمتری را نشان داده است که این نتایج با مطالعه ما همخوانی دارد (۱۴). پژوهش‌های دیگری خلاف ادعاهای قبل هستند، از جمله فشباخ و سینگ، عقیده دارند که دیدن خشونت در رسانه‌های گروهی می‌تواند اثر مثبت تری داشته باشد و آن را برپایه مفهوم هیجانی بیان داشتند (۱۵).

همچنین می‌توان بیان نمود که به‌دلیل پر زدوخورد بودن محتوای بازی‌های رایانه‌ای نسبت به سایر بازی‌ها میزان پرخاشگری فیزیکی در دانش‌آموزان افزایش می‌یابد. در خصوص ارتباط پرخاشگری با مدت زمان انجام بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان، نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که بین میانگین نمره پرخاشگری فیزیکی و نمره پرخاشگری کلامی با مدت زمان انجام بازی‌های رایانه‌ای باهم از لحاظ آماری تفاوت معنادار مشاهده شد. به گون‌های که با افزایش ساعات استفاده از بازی‌های رایانه‌ای میزان پرخاشگری (فیزیکی و کلامی) هم به مراتب افزایش یافت.

در این ارتباط، برخی متغیرهای زمین‌های موثر بوده‌اند ($p<۰/۰۵$)؛ به‌عبارتی در حضور برخی متغیرها مدت زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در اکثر دانش‌آموزان بیشتر از ۴ ساعت بود، به جز در مورد متغیر زمین‌های تحصیلات پدر (لیسانس و بالاتر) که بین ۳-۴ ساعت بود.

به بیانی ساده‌تر، دانش‌آموزان پسر و دختر که پدرانشان دارای شغل آزاد، کارمند و بیسواد و مادانشان خانه‌دار، کارمند و دارای تحصیلات زیر دیپلم، دیپلم و فوق‌دیپلم، لیسانس و بالاتر بودند، بیشتر از ۴ ساعت از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کردند. همچنین میزان بروز رفتار پرخاشگرانه فیزیکی در آنان بیشتر از سایر دانش‌آموزان بود. امینوزلی پژوهش دیگری در سال ۱۳۸۱ در این خصوص انجام داد که به این نتایج رسید:

۱- بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و رفتار پرخاشگرانه (پرخاشگری فیزیکی) رابطه معناداری وجود داشت که این نتیجه با مطالعه ما همخوانی دارد.
۲- بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و احساس خصومت و خشم رابطه معناداری وجود داشت که این نتیجه با بررسی ما همخوانی ندارد (۱).

پژوهش جوادی نتیجه گرفت که بین ساعات صرف‌شده برای بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری فیزیکی رابطه معناداری مشاهده شده است؛ که این نتیجه با نتایج مطالعه ما همخوانی دارد (۴). طبق فرضیه کستن بام و وین استین، استفاده زیاد از بازی‌های رایانه‌ای باعث افزایش پرخاشگری می‌شود. چنانچه این دو پژوهشگر عنوان نموده‌اند، بازی‌های

[Downloaded from journal.ihepsa.ir on 2026-11-03]

رایانه‌ای صحن‌های را برای تخلیه انرژی‌های سرکوبشده، به‌ویژه انرژی‌های پرخاشگرانه فراهم میکنند (۱۶-۱۷).
هرچه مدت زمان استفاده از بازی‌ها در دانش‌آموزان بیشتر باشد، میزان الگوبرداری و تأثیرپذیری از بازی‌ها هم افزایش می‌یابد. پس بهتر است مدت زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به حداقل خود در روز (حتی کمتر از یک ساعت) کاهش یابد. براساس یافته‌های پژوهش در خصوص ارتباط پرخاشگری با همراهی والدین در انجام بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان بین میانگین ۴ جنبه پرخاشگری در دو گروه همراهی والدین و عدم همراهی والدین در انجام بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ آماری با یکدیگر تفاوت معناداری مشاهده نشد.
اما در زمینه ارتباط پرخاشگری با همراهی دوستان در انجام بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان، بین میانگین نمره پرخاشگری فیزیکی در دو گروه همراهی دوستان و عدم همراهی دوستان در انجام بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ آماری با یکدیگر تفاوت معناداری وجود داشت.
به‌طور کلی دانش‌آموزان بیشتر با دوستانشان به انجام بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند تا والدینشان. حضور متغیرهای زمین‌های سن ۱۳ ساله دانش‌آموزان، جنسیت دختر، تحصیلات دیپلم و فوق‌دیپلم پدر، شغل کارمند مادر، تحصیلات دیپلم و فوق‌دیپلم، لیسانس و بالاتر مادرنشان می‌دهد که میانگین متغیر پرخاشگری فیزیکی در همراهی دوستان در انجام بازی‌های رایانه‌ای در حضور تمامی این متغیرها باهم از لحاظ آماری تفاوت معناداری دارد، یعنی در این تفاوت آماری متغیرهای زمین‌های نام‌برده شده موثر بوده‌اند ($p<۰/۰۵$).
در بررسی میزان محدودیت از سوی والدین بر فرزندان مشاهده شد که کسانی که کمتر بازی میکنند، بیشتر از سوی والدینشان محدود می‌شوند و برعکس (۱). در بررسی شاوردی و همکاران بین همراهی دوستان در انجام بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری از لحاظ آماری تفاوت معناداری مشاهده نشد (۱). این نتایج با نتایج حاصل از مطالعه ما مبنی بر اینکه بین میانگین نمره پرخاشگری فیزیکی با همراهی دوستان در انجام بازی‌های رایانه‌ای تفاوت معناداری مشاهده شد، مغایرت دارد. زیرا دانش‌آموزانی که در انجام بازی‌های رایانه‌ای با دوستانشان بازی می کنند به مراتب نمره پرخاشگری فیزیکی بیشتری نسبت به سایر دانش‌آموزان نشان خواهند داد.
چرا که حضور دوستان در انجام بازی می‌تواند به عنوان یه عامل محرک عمل نماید و حس رقابت و برتری‌جویی را در آنان تقویت کند و ن‌هایتا سبب بروز برخورد فیزیکی در بین نوجوانان گردد.
به طورکلی، با توجه به یافته‌های پژوهش حاضر و پژوهش‌های انجام‌شده در مورد بازی‌های رایانه‌ای می‌توان بیان داشت که بازی‌های رایانه‌ای از نوع جنگی و صرف مدت زمان بیشتر از ۴ ساعت در روز به انجام بازی‌های رایانه‌ای و همچنین انجام این بازی‌ها با دوستان می‌تواند باعث افزایش پرخاشگری کودکان و نوجوانان گردد و در پی آن انرژی زیادی از آنان گرفته و باعث خستگی آن‌ها می‌شود و پرخاشگری آن‌ها نیز بر مبنای یادگیری مشاهده‌ای افزایش می‌یابد.
محدودیت‌های مطالعه: شرایط روحی و روانی دانش‌آموزان در حین پاسخگویی به سؤالات موثر است و کنترل نمودن آن خارج از اختیار پژوهشگر بود. همچنین سروصدای محیط به هنگام تکمیل نمودن پرسشنامه، که می‌تواند بر نحوه پاسخگویی واحدهای پژوهش تأثیرگذار باشد، ازجمله محدودیت‌های پژوهش حاضر بود.
پیشنهادهای پژوهشی: بدون تردید تحقیق و پژوهش در توسعه جنبه‌های گوناگون علوم و فنآوری، موثرترین عامل در پیش‌بینی موانع و محدودیت‌ها بوده و نقش کلیدی در کاهش آن‌ها ایفا می‌نمایند و می‌تواند به تقویت فرصت‌های حاصله منجر شود.
اجرای پژوهش‌های زیر در حوزه بازی‌های رایانه‌ای نیز می‌تواند در ممانعت از تهدیدها و رشد فرصت‌های حاصله موثر واقع شود:

۱- بررسی میزان آگاهی والدین از تهدیدهای بازی‌های رایانه‌ای و راهکارهای مقابله با آن؛
۲- نقش بازی‌های رایانه‌ای در تغییر روابط میان کودکان و بزرگ‌سالان؛
۳- تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تضعیف روابط عاطفی و انسانی.

نتیجه‌گیری: با توجه به بررسی‌های انجام‌شده می‌توان بیان نمود که هرچه محتوای بازی‌های رایانه‌ای از خشونت‌آمیز بودن به سمت علمی و آموزشی بودن سوق داده شود، برای کودکان و نوجوانان بهتر و مفیدتر است.

[Downloaded from journal.ihepsa.ir on 2026-11-03]

هم چنین مدت زمانی هم که صرف بازی‌ها رایانه‌ای می‌شود نیز باید کنترل گردد.
آموزش می‌تواند نقش مهمی را در این زمینه ایفا نماید. آموزش کودکان و خانواده‌ها بسیار حایز اهمیت بوده و موثر می‌باشد.
علاوه بر آن، تولید و توزیع بازی‌ها متناسب با فرهنگ کشور ما نیز حایز اهمیت است. در این بین نباید از حمایت تولیدکنندگان و تهیه‌کنندگان چنین بازی‌هایی غافل بود. زیرا در صورت عدم حمایت از تولید آن‌ها، احتمال توزیع بازی‌های کپی‌برداری شده از فرهنگ‌های بیگانه، که بدون توجه به نیاز فرهنگ کشور ما تهیه می‌شوند، افزایش می‌یابد. که برخی اوقات صدمات ناشی از آن‌ها برگشت‌ناپذیر است.

سپاسگزاری
نویسندگان بر خود لازم می‌دانند تا از زحمات و همکاری دانشگاه علوم پزشکی گیلان و مسئولان آموزش و پرورش ناحیه ۱ و ۲ شهر رشت، کارکنان و دانش‌آموزان مدارس تقدیر و تشکر نمایند.

منابع

1. Shaverdi T, Shaverdi Sh. Children, Adult and Mothers' View about the Social Impacts of Computer Games. Iranian Journal of Cultural Research 2009; 2(7):47-76. [in Persian]
۲. Pvrabdyny H. video and computer games effects on children. Tehran: Posted bud growth 2005
3. Shariat V, Asadollahpoor A, Alirezaie N. Age rating of computer games from a psychological perspective. Advances in Cognitive Science 2009; 11(2): 8-18. [in Persian]
4. Javady Mj, Emamipur S, Rezaee Z. Relationship of computer games with aggression and parent – child. Psychological Researches 2009; 3: 79-90. [in Persian]
5. Amini K, Amini A, Yaghobi M, Amini D. High school students playing computer games. Journal of Iranian psychologists 2007;4(7): 189–198. [in Persian]
6. Ramezankhani A, zare M, Alikhani S, Delavari A, Rahbani Sh, Salehi Suobhani M. Association between computer use and feeling of students about their school and school exercises. Medical Science Journal of Islamic Azad University 2007; 17(2):113–116. [in Persian]
7. Coyne S, Padilla-Walker L, Stockdale L. Game On... Girls: Associations Between Cor-playing Video Games and Adolescent Behavioral and Family outcomes. Adolescent Healt 2011; 49: 160–165.
8. Bartholow B, Anderson C .Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior. Experimental Social Psychology 2002; 38:.290–283
9. Hellström C, Nilsson k, Leppert J, Åslund C .Influences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer gaming. Computers in Human Behavior 2012; 28: 1387–1379.
10. Alipur A, Agah hreise M. The effect of different kinds of computer games with violent content of basal body temperature in young Iranian. Journal of Psychology Research of University Tabriz 2008; 2(7):103-123. [in Persian]
11. Attari Y, Hghigh G, Khanekeshi Z. The relationship of emotional instability, aggression Rftarjamh oriented and academic performance among boys and girls third grade students in Ahwaz city. Journal of

[Downloaded from journal.ihepsa.ir on 2026-11-03]

Educational Science and Psychology 2003; 3(1): 1-16.
12. Azari S. Computer Games and Violence. Journal of Communication Research 15;۲۰۰۸: 122-136. [in Persian]
13. Schutte N, Malouff J, Post – Gorden J, Rodasta L. Effects of playing video games on children's aggressive and other behaviours. Journal of Applied Social Psycholog 1988; 18(5): 454 – 460.
14. Emes C. Is Mr Pas Man eating our children? A review of the effect of video games on children. Canadian Journal of Psychiatric 1997; 42 (4): 409-414.
15. Feshbach S, Singe J. Television and Aggression. San Francisco CA.Jossey – Bass 1971.
16. Funk J, Buckman D. 'Video Game Controversies'. Pediatric Annals 1995; 24: 91-94.
17. Funk J, Buckman D. playing Violent Video and Computer and Adolescent Self-concept. Journal of communication 1996; 46(2): 19-32.

[Downloaded from journal.ihepsa.ir on 2026-11-03]