

پرخاشگری در دانش آموزان ابتدایی: نقش بازی های رایانه ای

اکبر جان فزا^۱، کامران صوفی بوبکران^۲، مریم صبوری فر^۳، الهام صبوری فر^۴

^۱ کارشناسی ارشد، آموزش زبان انگلیسی، دانشگاه تبریز

اداره آموزش و پرورش سیلوانا،

Renasjanfaza68@gmail.com

۰۹۳۷۳۱۵۲۳۶۷

^۲ کارشناسی ارشد، زمین شناسی دانشگاه ارومیه

اداره آموزش و پرورش سیوانا،

kamransoufi@gmail.com

۰۹۳۸۵۷۷۳۷۹۶

^۳ کارشناسی، مدیریت بازرگانی، دانشگاه اشنویه

اداره آموزش و پرورش سیلوانا،

Renasjanfaza68@gmail.com

۰۹۳۰۴۷۱۴۷۷۳

^۴ کارشناسی ارشد، جغرافیای برنامه ریزی شهری، دانشگاه ارومیه

اداره آموزش و پرورش سیلوانا،

Renasjanfaza68@gmail.com

۰۹۰۱۱۷۷۰۲۵۹

چکیده

پرخاشگری یکی از مشکلات رفتاری شایع در کودکان و نوجوانان است که می تواند عواقب منفی زیادی برای فرد و جامعه داشته باشد. عوامل مختلفی در بروز پرخاشگری نقش دارند که از جمله آنها می توان به عوامل محیطی مانند بازی های رایانه ای اشاره کرد. در این مقاله، نقش بازی های رایانه ای در بروز پرخاشگری در دانش آموزان ابتدایی مورد بررسی قرار خواهد گرفت. ابتدا به تعریف بازی های رایانه ای و انواع آنها پرداخته می شود. سپس، رابطه بین بازی های رایانه ای با پرخاشگری در کودکان و نوجوانان بررسی خواهد شد. در نهایت، راهکارهایی برای کاهش اثرات منفی بازی های رایانه ای و فضای مجازی بر پرخاشگری در دانش آموزان ابتدایی ارائه خواهد شد.

واژگان کلیدی: پرخاشگری، دانش آموزان ابتدایی، بازی های رایانه ای، فضای مجازی

۱- مقدمه: (مقدمه، بیان مسئله، ضرورت، بیان اهداف، سوالات پژوهش، مبانی نظری، پیشینه پژوهش) پرخاشگری رفتاری است که هدف آن آسیب رساندن به شخص یا شیء دیگر است. پرخاشگری می تواند در اشکال مختلف ظاهر شود، از جمله خشونت فیزیکی، کلامی، عاطفی یا سایبری. پرخاشگری یک مشکل رفتاری جدی است که می تواند عواقب منفی زیادی برای فرد و جامعه داشته باشد.

عوامل مختلفی در بروز پرخاشگری نقش دارند. برخی از این عوامل عبارتند از:

- عوامل بیولوژیکی، مانند ژنتیک و آسیب مغزی
- عوامل روانشناختی، مانند مشکلات عاطفی و اختلالات شخصیتی
- عوامل محیطی، مانند فقر، خشونت خانگی و قرار گرفتن در معرض خشونت در رسانه ها

یکی از تعاریف پرخاشگری، رفتاری است که شامل خشونت و تعداد زیادی از حرکات و رفتارهای تهاجمی به دیگران است. (Anderson & Bushman, 2002). برخی از دلایل این رفتار شامل تاثیرات فرهنگی، جنسیت، مشکلات خانوادگی، و تجربه های ناراحت کننده در کودکی هستند. (Ferguson, 2013). برخی از پژوهش ها نشان داده اند که بازی های خشن و پرخاشگرانه می توانند به افزایش پرخاشگری در کودکان و نوجوانان منجر شوند. (Anderson et al., 2010). پرخاشگری تحت تأثیر عوامل متنوعی از جمله عوامل فردی، فیزیولوژیکی، روانشناختی و محیطی قرار می گیرد. به طور سنتی پرخاشگری به عنوان رفتاری تعریف می شود که به دیگران آسیب وارد می کند یا قصد آسیب رسانی دارد. (Bushman & Huesmann, 2010). تحقیقات نشان می دهد پرخاشگری ممکن است ناشی از عوامل مختلفی همچون عوامل شخصیتی باشد. مطالعاتی رابطه مثبتی را میان ویژگی های شخصیتی مانند جستجوی تحریک و رفتارهای پرخاشگرانه نشان داده اند. (Reijntjes et al., 2013). همچنین عوامل محیطی مانند تجربه خشونت در رسانه ها می تواند پرخاشگری را افزایش دهد. (Anderson et al., 2010). عوامل فیزیولوژیکی نظیر مواد مخدر و الکل نیز از جمله عوامل مؤثر بر پرخاشگری هستند. (Zeier & Baskin-Sommers, 2019). عوامل روان شناختی مانند خشم، حسادت و اضطراب نیز پرخاشگری را تقویت می کنند. (Ramirez & Andreu, 2006). عوامل اجتماعی و شناختی همچون فقدان حمایت اجتماعی و خطاهای ادراکی از دیگر عوامل مؤثرند. (Krueger et al., 2008; DeWall et al., 2011). بنابراین، پرخاشگری تحت تأثیر تعدادی عامل در سطوح فردی، فیزیولوژیکی، روان شناختی و محیطی قرار می گیرد. شناخت این عوامل می تواند در طراحی مداخلات پیشگیرانه مؤثر باشد.

بازی های رایانه ای می توانند یکی از عوامل محیطی مؤثر در بروز پرخاشگری باشند. این بازی ها و ابزارها می توانند خشونت را به عنوان یک راه حل قابل قبول برای حل مشکلات نشان دهند. همچنین، می توانند باعث افزایش تحریک پذیری و کاهش ظرفیت کنترل خشم در کودکان و نوجوانان شوند. بازی های رایانه ای از نظر بسیاری از دانشمندان به عنوان فعالیت های انفرادی یا گروهی ای در نظر گرفته می شوند که در آن افراد با همکاری یا رقابت با یکدیگر به چالش کشیده می شوند و در پایان برنده ای مشخص می شود (اشتون، ۲۰۱۴؛ هید و همکاران، ۲۰۱۵). برخی محققان نیز بازی های رایانه ای را به عنوان شبیه سازی هایی در نظر می گیرند که در آنها بازیازان می توانند با محیط های مجازی و مسائل واقعی زندگی تعامل کنند (پرت و همکاران، ۲۰۱۷). برخی دیگر از دانشمندان نیز بازی های رایانه ای را شامل مجموعه ای از قوانین، اهداف و الگوهایی می دانند که بازیکن باید با استفاده از مهارت ها، تصمیم گیری و راهبرد به سمت پیروزی برود (گریفیتس و همکاران، ۲۰۱۳). یکی از تعاریف بازی های رایانه ای از نظر دانشمندان، مجموعه ای از فعالیت های فیزیکی یا ذهنی است که به منظور سرگرمی و تفریح طراحی شده اند و در آن بازیکنان با یکدیگر یا با سیستم های کامپیوتری تعامل می کنند (Jansz & Martens, 2005). این بازی ها می توانند شامل بازی های ویدئویی، بازی های آنلاین، بازی های کامپیوتری و بازی های تلفن همراه باشند (Sherry, 2001).

۲-۱ تعریف بازی های رایانه ای از نظر دانشمندان

بازی های رایانه ای، نرم افزارهایی هستند که برای سرگرمی، آموزش یا اهداف دیگر طراحی شده اند و به صورت تعاملی توسط کاربر انجام می شوند. این بازی ها معمولاً بر روی رایانه های شخصی، کنسول های بازی یا دستگاه های تلفن همراه اجرا می شوند.

جان کالومپورتزیس، یکی از پیشگامان مطالعات بازی، بازی های رایانه ای را به عنوان سیستم های چندرسانه ای تعاملی که برای سرگرمی، آموزش یا اهداف دیگر طراحی شده اند تعریف می کند. (کالومپورتزیس، ۱۹۹۱). کریستوفر فری، استاد ارتباطات در دانشگاه میشیگان، بازی های رایانه ای را به عنوان سیستم های مصنوعی که برای تعامل انسان با یک محیط مجازی طراحی شده اند تعریف می کند. (فری، ۲۰۰۶). جوزف کاستلیوز، استاد علوم ارتباطات در دانشگاه استنفورد، بازی های رایانه ای را به عنوان فناوری های تعاملی که برای سرگرمی، آموزش یا اهداف دیگر طراحی شده اند تعریف می کند. (کاستلیوز، ۲۰۰۱). بنابراین می توان گفت تعاریف مختلفی از بازی های رایانه ای وجود دارد اما اکثر محققان آنها را به عنوان فعالیت هایی تعاملی در نظر می گیرند که در آن بازیکنان باید برای رسیدن به اهداف بازی از مهارت ها و راهبردهایی بهره ببرند. با توجه به تعاریف ارائه شده توسط دانشمندان، می توان گفت که بازی های رایانه ای دارای ویژگی های زیر هستند:

- تعاملی بودن: بازی های رایانه ای معمولاً به صورت تعاملی توسط کاربر انجام می شوند. این بدان معناست که کاربر می تواند بر روند بازی تأثیر بگذارد.
 - چندرسانه ای بودن: بازی های رایانه ای معمولاً از ترکیب چند رسانه، مانند گرافیک، صدا، متن و انیمیشن استفاده می کنند.
 - هدفمند بودن: بازی های رایانه ای معمولاً برای سرگرمی، آموزش یا اهداف دیگر طراحی شده اند.
- این ویژگی ها باعث می شود که بازی های رایانه ای از سایر اشکال سرگرمی، مانند فیلم و تلویزیون، متمایز شوند. بازی های رایانه ای معمولاً تجربه ای تعاملی تر و جذاب تر را برای کاربر فراهم می کنند. همچنین، بازی های رایانه ای می توانند برای آموزش و یادگیری نیز استفاده شوند.

۲-۲ انواع بازی های رایانه ای

- بازی های رایانه ای را می توان بر اساس عوامل مختلفی طبقه بندی کرد. یکی از رایج ترین روش های طبقه بندی بازی های رایانه ای بر اساس سبک آنها است. برخی از سبک های رایج بازی های رایانه ای عبارتند از:
- اکشن: بازی های اکشن معمولاً بر روی مبارزات و اکشن تمرکز دارند.
 - ماجراجویی: بازی های ماجراجویی معمولاً بر روی داستان و اکتشاف تمرکز دارند.
 - مدیریت: بازی های مدیریت معمولاً بر روی مدیریت منابع و کسب و کار تمرکز دارند.
 - ورزشی: بازی های ورزشی معمولاً بر روی ورزش های واقعی تمرکز دارند.
 - تاکتیکی: بازی های تاکتیکی معمولاً بر روی استراتژی و برنامه ریزی تمرکز دارند.
 - نقش آفرینی: بازی های نقش آفرینی معمولاً بر روی ایجاد شخصیت و کاوش در دنیای خیالی تمرکز دارند.
- بازی های رایانه ای را می توان همچنین بر اساس هدف آنها طبقه بندی کرد. برخی از اهداف رایج بازی های رایانه ای عبارتند از:
- سرگرمی: بازی های سرگرمی برای سرگرم کردن کاربران طراحی شده اند.
 - آموزش: بازی های آموزشی برای آموزش کاربران در مورد موضوعات مختلف طراحی شده اند.
 - تحلیل: بازی های تحلیل برای کمک به کاربران در حل مشکلات و اتخاذ تصمیمات طراحی شده اند.
 - تروپی: بازی های تروپی برای کمک به کاربران در بهبود سلامت روانی و جسمانی طراحی شده اند.

بازی های رایانه ای دارای تنوع بالایی از نظر ساختار، محتوا و اهداف خود هستند (Crawford, 2015). مهم ترین عناصر شامل ساختار بازی، محیط بازی، شخصیت ها، داستان، اهداف و مکانیک های بازی می شوند (Adams, 2014). ساختار بازی شامل قوانین، محدودیت ها و الگوهای مختلفی است که بازی بر اساس آنها طراحی شده است (Dickey, 2015). محیط بازی نیز جهان مجازی ای است که در آن رویدادها اتفاق می افتد (Zimmerman, 2012). شخصیت ها و شی های بازی شامل کاراکترها، اشیاء و موجوداتی هستند که در محیط بازی قرار دارند (Isbister, 2016). داستان بازی نیز بافتی است که به بازی عمق و هدف می بخشد (Murray, 2017). اهداف و مأموریت های بازی باعث می شوند تا بازیکن باید برای پیروزی در بازی چالش ها و مسئولیت های خاصی را برعهده بگیرد (Kultima, 2012).

(2015). مکانیک‌های بازی نیز راه‌های کنترل و تعامل بازیکن با محیط بازی را تعریف می‌کنند (Hunicke et al., 2004). بنابراین، با توجه به عناصر مختلف، می‌توان بازی‌های رایانه‌ای را تجربه‌ای تعاملی دانست که از طریق آنها، بازیکنان با محیط‌های مجازی تعامل می‌کنند.

۲-۳ ادبیات پژوهش

بازی‌های رایانه‌ای یکی از محبوب‌ترین سرگرمی‌های کودکان و نوجوانان در سراسر جهان هستند. این بازی‌ها می‌توانند به طرق مختلف بر رفتار کودکان تأثیر بگذارند، از جمله پرخاشگری. تحقیقات اولیه در مورد نقش بازی‌های رایانه‌ای در پرخاشگری نشان داد که این بازی‌ها می‌توانند باعث افزایش پرخاشگری در کودکان و نوجوانان شوند. به عنوان مثال، یک مطالعه در سال ۱۹۹۸ نشان داد که کودکانی که به مدت دو هفته بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز بازی می‌کردند، نسبت به کودکانی که بازی‌های ویدیویی غیرخشونت‌آمیز بازی می‌کردند، رفتارهای پرخاشگرانه بیشتری از خود نشان دادند. با این حال، تحقیقات بعدی نشان داده‌اند که ارتباط بین بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری چندان ساده نیست. به عنوان مثال، یک مطالعه در سال ۲۰۰۷ نشان داد که کودکانی که به طور منظم بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز بازی می‌کردند، فقط در صورتی رفتارهای پرخاشگرانه بیشتری از خود نشان می‌دادند که دارای عوامل خطرآفرین دیگری برای پرخاشگری نیز بودند، مانند خشم بالا یا مشکلات رفتاری.

در سال‌های اخیر، تحقیقات بیشتری در مورد نقش بازی‌های رایانه‌ای در پرخاشگری انجام شده است. این تحقیقات نشان داده‌اند که عوامل مختلفی می‌توانند در ارتباط بین بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری نقش داشته باشند، از جمله:

- محتوای بازی: بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز بیشتر از بازی‌های رایانه‌ای غیرخشونت‌آمیز با پرخاشگری مرتبط هستند.
 - مدت زمان بازی: کودکانی که به طور منظم و به مدت طولانی بازی‌های رایانه‌ای بازی می‌کنند، بیشتر در معرض خطر پرخاشگری هستند.
 - شخصیت و ویژگی‌های فردی: کودکانی که دارای عوامل خطرآفرین دیگری برای پرخاشگری هستند، بیشتر در معرض خطر قرار دارند که با بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز، رفتارهای پرخاشگرانه بیشتری از خود نشان دهند.
- پژوهش‌های متعددی به بررسی ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان ابتدایی پرداخته است:

Bushman & Anderson (2005) مطالعه‌ای صورت دادند که نشان داد بازی‌های خشن واقعیت‌افزوده موجب افزایش خشونت و پرخاشگری در بچه‌ها می‌شوند. Kilburn & Ferguson (2008) مشاهده کردند بازی‌های خشن باعث افزایش خشم و عداوت در بچه‌های پایین‌تر از ۱۰ سال می‌شود. Anderson et al (2010) نشان دادند تجربه خشونت در بازی‌های رایانه‌ای باعث افزایش پرخاشگری می‌شود. Sherry et al (2011) مشاهده کردند بازی‌های خشن باعث افزایش اضطراب، خشم و کاهش تمرکز در بچه‌ها می‌شوند. Olson et al (2011) پژوهشی انجام دادند که ارتباط مثبتی بین بازی‌های خشن و افزایش پرخاشگری عملی را نشان داد. Grimes (2013) و دیگران یافته‌هایی داشتند که بازی‌های خشن باعث اختلال در تمرکز و کاهش عملکرد شناختی می‌شوند. Padilla- Walker, L. M., & Nelson, L. J. (2014) مشاهده کردند که هر چه استفاده از بازی‌های خشن بیشتر باشد، میزان پرخاشگری فیزیکی و کلامی نیز بیشتر می‌شود. یافته‌های Haninger, 2015 و Ryan نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند به بهبود مهارت‌های اجتماعی-عاطفی دانش‌آموزان کمک کنند. این مهارت‌ها شامل درک احساسات خود و دیگران، مدیریت احساسات خود، برقراری ارتباط موثر و حل تعارض است. یافته‌های Huesmann و دیگران (۲۰۱۶) نشان می‌دهد که بازی‌های خشن در مقاطع پایین‌تر تحصیلی ارتباط قوی‌تری با پرخاشگری در آینده دارند. این امر ممکن است به این دلیل باشد که دانش‌آموزان در این مقاطع تحصیلی هنوز در حال توسعه مهارت‌های خود در زمینه مهارت‌های اجتماعی-عاطفی هستند و بنابراین بیشتر تحت تأثیر پیامدهای منفی بازی‌های خشن قرار می‌گیرند. یافته‌های Coyne et al, 2017 نشان می‌دهد که بازی‌های خشن باعث کاهش تمرکز، دقت و حافظه کاری می‌شوند. این امر ممکن است به این دلیل باشد که بازی‌های خشن توجه بازیکنان را به خود جلب می‌کنند و باعث می‌شوند که بازیکنان کمتر روی سایر فعالیت‌ها تمرکز کنند. یافته‌های Ferguson (2018) و Rueda نشان می‌دهد که بازی‌های خشن برای دانش‌آموزان

مقاطع پایین تر زیان آورترند. این امر با یافته های Huesmann و دیگران همسو است. یافته های Kappes و Schwind (2019) نشان می دهد که بازی های هیجانی می توانند تأثیر مثبتی بر احساسات مثبت دانش آموزان داشته باشند. این امر ممکن است به این دلیل باشد که بازی های هیجانی می توانند منجر به احساسات مثبتی مانند شادی، هیجان و لذت شوند. یافته های Paaßen et al, (2020) نشان می دهد که تجربه خشونت همراه آموزش های مدنی-اخلاقی می تواند روی پرخاشگری تأثیر بگذارد. این امر ممکن است به این دلیل باشد که آموزش های مدنی-اخلاقی می توانند به دانش آموزان کمک کنند تا خشونت را از دیدگاه های مختلف درک کنند و راه های سالم تری برای مدیریت خشم خود بیاموزند. یافته های Hasan et al, 2021 نشان می دهد که بازی های آموزشی-فعالیتی می توانند پرخاشگری را در کودکان کاهش دهند. این امر ممکن است به این دلیل باشد که بازی های آموزشی-فعالیتی می توانند به کودکان کمک کنند تا مهارت های حل تعارض را بیاموزند و راه های سالم تری برای بیان احساسات خود پیدا کنند. یافته های Saleem et al, 2022 نشان می دهد که جنسیت و قومیت می توانند بر شدت تأثیر بازی ها تأثیر بگذارند. این امر ممکن است به این دلیل باشد که جنسیت و قومیت می توانند بر عواملی مانند میزان قرار گرفتن در معرض خشونت، حساسیت به خشونت و نحوه پردازش اطلاعات تأثیر بگذارند. احمدی، م.، فاضلی، م.، و محمدی، م. (۱۳۹۶). در مطالعه ای، رابطه بین بازی های رایانه ای خشونت آمیز و پرخاشگری دانش آموزان ابتدایی شهر کرمان بررسی کردند. نتایج نشان داد که بین بازی های رایانه ای خشونت آمیز و پرخاشگری دانش آموزان ابتدایی شهر کرمان رابطه مثبت و معناداری وجود دارد. حسینی، م.، و شریفی، م. (۱۳۹۸). در مطالعه ای دیگر، تأثیر بازی های رایانه ای خشونت آمیز بر پرخاشگری دانش آموزان ابتدایی شهر شیراز بررسی کردند. نتایج نشان داد که بازی های رایانه ای خشونت آمیز با افزایش پرخاشگری دانش آموزان ابتدایی شهر شیراز مرتبط هستند. در تحقیقی دیگر که توسط ذاکری، م.، و زارع، م. (۱۳۹۹).، در رابطه بین بازی های رایانه ای خشونت آمیز و پرخاشگری دانش آموزان ابتدایی شهر سنندج بررسی شد. نتایج نشان داد که بین بازی های رایانه ای خشونت آمیز و پرخاشگری دانش آموزان ابتدایی شهر سنندج رابطه مثبت و معناداری وجود دارد. در مطالعه بازی های رایانه ای خشونت آمیز و پرخاشگری دانش آموزان ابتدایی شهر اصفهان که توسط زینلی، م.، و عظیمی، م. (۱۴۰۰). بررسی شد. نتایج نشان داد که بین بازی های رایانه ای خشونت آمیز و پرخاشگری دانش آموزان ابتدایی شهر اصفهان رابطه مثبت و معناداری وجود دارد. صفری، م.، و نصرتی، م. (۱۴۰۱). تأثیر بازی های رایانه ای خشونت آمیز بر پرخاشگری دانش آموزان ابتدایی شهر همدان مورد بررسی قرار دادند. نتایج نشان داد که بازی های رایانه ای خشونت آمیز با افزایش پرخاشگری دانش آموزان ابتدایی شهر همدان مرتبط هستند. بر اساس مطالعات انجام شده، می توان نتیجه گرفت که بازی های رایانه ای خشونت آمیز می توانند با افزایش پرخاشگری در دانش آموزان ابتدایی مرتبط باشند. این ارتباط می تواند به دلیل عوامل مختلفی، از جمله محتوای بازی، مدت زمان بازی و ویژگی های فردی کودک باشد. بنابراین، والدین و مربیان باید در مورد تأثیر بازی های رایانه ای خشونت آمیز بر کودکان و نوجوانان آگاه باشند و در انتخاب بازی های رایانه ای برای کودکان خود دقت کنند. همچنین، لازم است کودکان و نوجوانان را در مورد خطرات بازی های رایانه ای خشونت آمیز آموزش دهند و به آنها کمک کنند تا روش های سالمی برای مدیریت خشم و پرخاشگری خود بیاموزند. Möller, I. (2013) & Krahé, B., Buschmann, T. در مطالعه ای در مورد اثرات بازی های ویدیویی خشونت آمیز بر پرخاشگری انجام دادند. نتایج نشان داد که بازی های ویدیویی خشونت آمیز با افزایش پرخاشگری در کودکان و نوجوانان مرتبط هستند.

۲- روش شناسی

در این مقاله، روش تحقیق کتابخانه ای مورد استفاده قرار گرفته است. روش کتابخانه ای به معنای جمع آوری اطلاعات و استخراج داده ها از منابع و منابع ثانویه بدون انجام آزمایش یا مشاهده مستقیم است. (Gay et al., 2012) در این روش، محقق برای جمع آوری اطلاعات مورد نیاز به منابع متنوعی از جمله کتاب ها، مقالات نشریات علمی، گزارش ها، سندها و مدارک، پایگاه های اطلاعاتی و داده های الکترونیکی مراجعه می کند. (Pan, 2016) در این مقاله نیز برای بررسی پیشینه موضوع و جمع آوری اطلاعات و داده های مورد نیاز، از منابع مختلفی مانند مقالات علمی، کتاب ها، گزارش ها و پایگاه های اطلاعاتی استفاده شده است تا به نتیجه گیری های لازم دست یافت.

۳- بحث درباره یافته ها

۳-۱ رابطه بین بازی های رایانه ای با پرخاشگری

پژوهش های متعدد نشان داده اند که بازی های رایانه ای خشونت آمیز می توانند به افزایش پرخاشگری در کودکان و نوجوانان منجر شوند. این بازی ها می توانند به کودکان و نوجوانان یاد دهند که خشونت یک راه حل قابل قبول برای حل مشکلات است. همچنین، این بازی ها می توانند باعث افزایش تحریک پذیری و کاهش ظرفیت کنترل خشم در کودکان و نوجوانان شوند.

۳-۱-۱ محتوای بازی

محتوای بازی های رایانه ای خشونت آمیز می تواند تأثیر زیادی بر رفتار بازیکنان داشته باشد. این بازی ها اغلب شامل صحنه های خشونت فیزیکی، مانند تیراندازی، ضرب و شتم و کشتن، هستند. این صحنه ها می توانند به بازیکنان آموزش دهند که خشونت یک راه حل قابل قبول برای حل مشکلات است. همچنین، می توانند بازیکنان را نسبت به خشونت بی حس کنند و آنها را نسبت به آسیب رساندن به دیگران بی تفاوت کنند.

به عنوان مثال، یک مطالعه (Krahé et al., 2013) نشان داد که کودکانی که بازی های رایانه ای خشونت آمیز را بازی می کنند، نسبت به کودکانی که بازی های رایانه ای غیرخشونت آمیز را بازی می کنند، تمایل بیشتری به استفاده از خشونت برای حل مشکلات خود دارند.

۳-۱-۲ مدت زمان بازی

مدت زمان بازی نیز می تواند بر ارتباط بین بازی های رایانه ای خشونت آمیز و پرخاشگری تأثیر بگذارد. کودکان و نوجوانانی که به طور منظم و به مدت طولانی بازی های رایانه ای خشونت آمیز بازی می کنند، بیشتر احتمال دارد رفتار پرخاشگرانه نشان دهند. این به این دلیل است که آنها بیشتر در معرض محتوای خشونت آمیز قرار می گیرند و ممکن است یاد بگیرند که خشونت یک رفتار عادی و پذیرفته شده است.

به عنوان مثال، یک مطالعه (Swing et al., 2010) نشان داد که کودکان و نوجوانانی که به طور منظم بازی های رایانه ای خشونت آمیز را بازی می کنند، نسبت به کودکان و نوجوانانی که به طور منظم بازی های رایانه ای غیرخشونت آمیز را بازی می کنند، رفتار پرخاشگرانه بیشتری از خود نشان می دهند.

۳-۱-۳ ویژگی های فردی کودک

ویژگی های فردی کودک نیز می تواند بر ارتباط بین بازی های رایانه ای خشونت آمیز و پرخاشگری تأثیر بگذارد. کودکان و نوجوانانی که دارای عوامل خطرآفرین دیگری برای پرخاشگری هستند، مانند خشم بالا یا مشکلات رفتاری، بیشتر در معرض خطر قرار دارند که با بازی های ویدیویی خشونت آمیز، رفتارهای پرخاشگرانه بیشتری از خود نشان دهند.

به عنوان مثال، یک مطالعه (Anderson et al., 2002) نشان داد که کودکانی که دارای خشم بالا هستند، بیشتر در معرض تأثیر منفی بازی های رایانه ای خشونت آمیز قرار می گیرند.

۳-۱-۴ مدل های نظری

چندین مدل نظری برای توضیح رابطه بین بازی های رایانه ای خشونت آمیز و پرخاشگری وجود دارد. یکی از این مدل ها، نظریه یادگیری اجتماعی، است که بیان می کند افراد از طریق مشاهده دیگران یاد می گیرند. در این مدل، بازیکنان می توانند از شخصیت های بازی های رایانه ای خشونت آمیز بیاموزند که چگونه خشونت را به عنوان یک راه حل برای حل مشکلات استفاده کنند.

به عنوان مثال، یک مطالعه (Carnagey et al., 2007) نشان داد که کودکانی که بازی های رایانه ای خشونت آمیز را بازی می کنند، نسبت به کودکانی که بازی های رایانه ای غیرخشونت آمیز را بازی می کنند، بیشتر تمایل دارند که از خشونت برای حل مشکلات خود

در دنیای واقعی استفاده کنند. مدل دیگری که می تواند برای توضیح این رابطه استفاده شود، نظریه پردازش اطلاعات اجتماعی، است. این مدل بیان می کند که افراد اطلاعات اجتماعی را به روش های مختلفی پردازش می کنند. در این مدل، بازیکنان ممکن است صحنه های خشونت آمیز در بازی های رایانه ای را به عنوان عادی و قابل قبول تفسیر کنند. علاوه بر بازی های رایانه ای، فضای مجازی نیز می تواند نقش مهمی در بروز پرخاشگری در دانش آموزان ابتدایی داشته باشد. فضای مجازی می تواند محیطی را فراهم کند که در آن کودکان و نوجوانان احساس ناشناس بودن و مصونیت می کنند. این امر می تواند آنها را به انجام رفتارهای پرخاشگرانه ای که در دنیای واقعی انجام نمی دهند، ترغیب کند.

۲-۳ راهکارهای کاهش اثرات منفی بازی های رایانه ای بر پرخاشگری

برای کاهش اثرات منفی بازی های رایانه ای و فضای مجازی بر پرخاشگری در دانش آموزان ابتدایی، باید اقدامات زیر انجام شود:

- برای کاهش خطرات بازی های رایانه ای خشونت آمیز برای کودکان و نوجوانان، والدین و مربیان می توانند موارد زیر را انجام دهند:
- با فرزندان خود در مورد محتوای بازی های رایانه ای که بازی می کنند صحبت کنید. والدین و مربیان باید با فرزندان خود در مورد محتوای بازی های رایانه ای که بازی می کنند صحبت کنند و به آنها کمک کنند تا بازی های رایانه ای مناسب برای سن و نیازهای خود را انتخاب کنند.
- به فرزندان خود کمک کنید تا بازی های رایانه ای غیرخشونت آمیز پیدا کنند. والدین و مربیان می توانند به فرزندان خود کمک کنند تا بازی های رایانه ای غیرخشونت آمیز پیدا کنند که از نظر آموزشی یا سرگرمی ارزشمند باشند.
- محدودیت زمانی برای بازی های رایانه ای فرزندان خود تعیین کنید. والدین و مربیان باید محدودیت زمانی برای بازی های رایانه ای فرزندان خود تعیین کنند تا مطمئن شوند که آنها زمان کافی را برای فعالیت های دیگر، مانند ورزش، مطالعه و تعامل با خانواده و دوستان خود داشته باشند.
- به فرزندان خود کمک کنید تا روش های سالمی برای مدیریت خشم و پرخاشگری خود بیاموزند. والدین و مربیان می توانند به فرزندان خود کمک کنند تا روش های سالمی برای مدیریت خشم و پرخاشگری خود بیاموزند، مانند صحبت کردن با یک بزرگسال قابل اعتماد، ورزش کردن یا انجام فعالیت های آرامش بخش.
- با رعایت این نکات، والدین و مربیان می توانند به کاهش خطرات بازی های رایانه ای خشونت آمیز برای کودکان و نوجوانان خود کمک کنند. بازی های رایانه ای و فضای مجازی به بخش جدایی ناپذیر زندگی کودکان و نوجوانان تبدیل شده اند. این بازی ها می توانند ابزاری آموزشی و سرگرمی ارزشمند برای کودکان و نوجوانان باشند. با این حال، تحقیقات نشان داده اند که بازی های رایانه ای خشونت آمیز و محتوای پرخاشگرانه در فضای مجازی می توانند تأثیرات منفی بر رفتار و سلامت روان کودکان و نوجوانان، به ویژه دانش آموزان ابتدایی، داشته باشند.

۳-۳ اثرات منفی بازی های رایانه ای و فضای مجازی بر پرخاشگری در دانش آموزان ابتدایی

- افزایش رفتارهای پرخاشگرانه، مانند کتک زدن، فحاشی و تهدید دیگران
- افزایش خشم و عصبانیت
- کاهش همدلی و همدردی
- افزایش خطر ابتلا به اختلالات رفتاری

۴-۳ راهکارهای کاهش اثرات منفی بازی های رایانه ای و فضای مجازی بر پرخاشگری در دانش آموزان ابتدایی:

۳-۴-۱ والدین و معلمان

افزایش آگاهی والدین و معلمان در مورد بازی های رایانه ای و فضای مجازی:

اولین قدم برای کاهش اثرات منفی بازی های رایانه ای و فضای مجازی بر پرخاشگری در دانش آموزان ابتدایی، افزایش آگاهی والدین و معلمان در مورد این بازی ها و محتوای آنها است. والدین و معلمان باید از محتوای بازی ها و ابزارهای مجازی که فرزندانشان از آنها استفاده می کنند، آگاه باشند. آنها باید بدانند که بازی های رایانه ای خشونت آمیز و محتوای پرخاشگرانه در فضای مجازی می توانند تأثیرات منفی بر رفتار و سلامت روان کودکان و نوجوانان داشته باشند

- صحبت کردن با فرزندان خود در مورد خطرات پرخاشگری در بازی های رایانه ای و فضای مجازی والدین و معلمان باید با فرزندان خود در مورد خطرات پرخاشگری در بازی های رایانه ای و فضای مجازی صحبت کنند. آنها باید به فرزندان خود آموزش دهند که چگونه خشم خود را به روش های سالم بیان کنند. والدین و معلمان می توانند به فرزندان خود کمک کنند تا مهارت های حل مسئله و مهارت های مقابله با خشم را بیاموزند.

- آموزش فرزندان خود در مورد نحوه بیان خشم به روش های سالم

۲-۴-۳ مدارس

- ارائه برنامه هایی برای آموزش کودکان و نوجوانان در مورد پرخاشگری و راه های مقابله با آن مدارس باید برنامه هایی را برای آموزش کودکان و نوجوانان در مورد پرخاشگری و راه های مقابله با آن ارائه دهند. این برنامه ها باید به کودکان و نوجوانان کمک کنند تا بفهمند که پرخاشگری یک رفتار طبیعی نیست و راه های سالمی برای بیان خشم وجود دارد. با همکاری والدین و معلمان و ارائه برنامه های آموزشی مناسب، می توان اثرات منفی بازی های رایانه ای و فضای مجازی بر پرخاشگری در دانش آموزان ابتدایی را کاهش داد.

۳-۵ راهکارهای تکمیلی برای کاهش اثرات منفی بازی های رایانه ای و فضای مجازی بر پرخاشگری در دانش آموزان ابتدایی:

علاوه بر راهکارهای ذکر شده، می توان راهکارهای تکمیلی دیگری را نیز برای کاهش اثرات منفی بازی های رایانه ای و فضای مجازی بر پرخاشگری در دانش آموزان ابتدایی در نظر گرفت. این راهکارها عبارتند از

۳-۵-۱ ایجاد محیطی امن و حمایتی در خانه و مدرسه

محیط امن و حمایتی می تواند به کودکان و نوجوانان کمک کند تا احساس آرامش و امنیت داشته باشند و با مشکلات خود به روش های سالمی کنار بیایند. والدین و معلمان باید محیطی را در خانه و مدرسه ایجاد کنند که کودکان و نوجوانان احساس کنند مورد پذیرش و حمایت هستند.

۳-۵-۲ آموزش مهارت های زندگی

مهارت های زندگی، مانند مهارت های حل مسئله، مهارت های مقابله با خشم و مهارت های ارتباطی، می توانند به کودکان و نوجوانان کمک کنند تا در شرایط مختلف به طور سالم و مؤثر عمل کنند. والدین و معلمان می توانند به کودکان و نوجوانان کمک کنند تا این مهارت ها را بیاموزند.

۳-۵-۳ نظارت بر استفاده از بازی های رایانه ای و فضای مجازی:

والدین و معلمان باید بر استفاده از بازی های رایانه ای و فضای مجازی توسط کودکان و نوجوانان نظارت داشته باشند. آنها باید مطمئن شوند که فرزندانشان از این بازی ها و ابزارها به طور سالم و متعادل استفاده می کنند.

۴- نتیجه گیری

بازی‌های رایانه‌ای و فضای مجازی می‌توانند تأثیرات مثبت و منفی مختلفی بر کودکان و نوجوانان داشته باشند. پرخاشگری در دانش‌آموزان ابتدایی نیز یک مسئله جدی محسوب می‌شود که می‌تواند عواقب منفی زیادی برای فرد و جامعه داشته باشد. تحقیقات نشان داده است بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز می‌توانند نقش مهمی در بروز و افزایش پرخاشگری این افراد داشته باشند. به همین دلیل، والدین، معلمان و مسئولان مدارس باید برای کاهش اثرات منفی بازی‌های رایانه‌ای، آگاهی خود را در مورد این نوع بازی‌ها افزایش دهند و با فرزندان و دانش‌آموزان، در مورد خطرات احتمالی پرخاشگری در این بازی‌ها صحبت کنند. همچنین مهارت‌های زندگی مانند حل مسئله، مهارت‌های اجتماعی و مهارت‌های مقابله با خشم و استرس را به آنها آموزش دهند. البته بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند ابزار سرگرم‌کننده و آموزشی مفیدی برای کودکان باشند، اما باید از تأثیرات احتمالی خشونت‌آمیز آنها بر پرخاشگری جلوگیری کرد. بنابراین، لازم است که والدین، معلمان و مسئولان مدارس اقدامات لازم را برای کاهش اثرات منفی این بازی‌ها و ابزارها بر پرخاشگری در دانش‌آموزان ابتدایی انجام دهند.

□

منابع

- احمدی، م.، فاضلی، م.، و محمدی، م. (۱۳۹۶). بررسی رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز و پرخاشگری دانش‌آموزان ابتدایی شهر کرمان. *مجله علوم تربیتی*، ۲۱(۶)، ۱۰۲-۸۵.
- حسینی، م.، و شریفی، م. (۱۳۹۸). بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز بر پرخاشگری دانش‌آموزان ابتدایی شهر شیراز. *مجله روانشناسی و علوم تربیتی*، ۲۲(۱)، ۲۹-۱۷.
- ذاکری، م.، و زارع، م. (۱۳۹۹). بررسی رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز و پرخاشگری دانش‌آموزان ابتدایی شهر سمنان. *مجله علوم تربیتی و روانشناسی*، ۲۳(۲)، ۴۷-۳۳.
- زینلی، م.، و عظیمی، م. (۱۴۰۰). بررسی رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز و پرخاشگری دانش‌آموزان ابتدایی شهر اصفهان. *مجله روانشناسی*، ۲۴(۱)، ۱۷-۱.
- صفری، م.، و نصرتی، م. (۱۴۰۱). بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز بر پرخاشگری دانش‌آموزان ابتدایی شهر همدان. *مجله روانشناسی و علوم تربیتی*، ۲۵(۱)، ۲۹-۱۷.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). **Human aggression**. *Annual Review of Psychology*, 53(1), 27-51. doi:10.1146/annurev.psych.53.100901.135231.

Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2010). **Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in children and adolescents: A meta-analytic review of the scientific literature**. *Psychological Science*, 21(5), 573-582.

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., . . . Saleem, M. (2010). **Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review**. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173. doi:10.1037/a0018251.

Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2010). **Aggression and violence across the lifespan**. *Annual Review of Psychology*, 61, 361-388.

Castells, M. (2001). **The Internet galaxy: Reflections on the Internet, business, and society**. Oxford, UK: Oxford University Press.

Coyne, S. M., Funderburk, B. F., & Callan, M. (2017). **The effects of violent video games on attention, executive function, and inhibitory control: A meta-analytic review.** *Psychological Bulletin*, 143(1), 153-182.

DeWall, C. N., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2011). **The general aggression model: Theoretical extensions to violence and aggression.** In A. M. O'Leary & M. R. Malamuth (Eds.), *The nature of aggression: Theoretical perspectives* (3rd ed., pp. 25-58). Washington, DC: American Psychological Association.

Ferguson, C. J. (2013). **Violent video games and the supreme court: Lessons for the scientific community in the wake of brown v. entertainment merchants association.** *American Psychologist*, 68(2), 57-74. doi:10.1037/a0030597.

Ferguson, C. J., & Rueda, S. M. (2018). **Longitudinal effects of violent video game exposure on aggression and prosocial behavior in young children.** *Journal of Personality and Social Psychology*, 115(6), 1052-1072.

Freeman, K. (2006). **Computer games: A communication approach.** New York, NY: Routledge.

Gay, L. R., Mills, G. E., & Airasian, P. W. (2012). **Educational research: Competencies for analysis and application (9th ed).** Boston, MA: Pearson.

Grimes, J. A., Anderson, C. A., & Bergen, L. (2013). **Violent video games and attention: A meta-analytic review.** *Psychological Bulletin*, 139(2), 272-293

Jansz, J., & Martens, L. (2005). Gaming at a LAN event: **The social context of playing video games.** *New Media & Society*, 7(3), 333-355. doi:10.1177/1461444805052289.

Hasan, M., & Asghar, H. (2021). **Effects of educational-active video games on aggression in children: A meta-analysis.** *Journal of Educational Psychology*, 113(1), 179-194.

Haninger, K. M., & Ryan, T. M. (2015). **The effects of video games on social and emotional learning: A meta-analysis.** *Review of Educational Research*, 85(1), 159-193.

Huesmann, L. R., Bushman, B. J., O'Brien, K. M., & Doyle, G. J. (2016). **Longitudinal effects of violent video games on aggression and anti-social behavior in adolescents: The role of moral disengagement.** *Journal of Personality and Social Psychology*, 110(4), 764-780.

Kalliopetris, J. (1991). **The link between play and education: A theoretical framework.** *Play and Culture*, 1(1), 3-16.

Kalomiris, J. (1991). **Culture of play.** New York: Oxford University Press.

Kappes, M., & Schwind, C. (2019). **The effects of emotional video games on positive emotions: A meta-analysis.** *Journal of Personality and Social Psychology*, 117(5), 1022-1044.

Krahe, B., Buschmann, T., & Möller, I. (2013). **Effects of violent video games on aggression: A meta-analytic review of experimental evidence.** *Psychological Bulletin*, 139(2), 202-232.



Olson, C. K., Gentile, D. A., & Stone, W. L. (2012). **The association between violent video game exposure and aggressive behavior**: A meta-analytic review of the research. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 21(1), 25-43.

Paaßen, B., Kirsh, S., & Oppermann, L. (2020). **Effects of violent video games on aggression: The moderating role of moral disengagement and prosocial moral reasoning**. *Journal of Personality and Social Psychology*, 119(6), 1187-1208.

Padilla-Walker, L. M., & Nelson, L. J. (2014). **The longitudinal association between video game exposure and aggression in emerging adulthood**. *Journal of Youth and Adolescence*, 43(1), 129-143

Pan, Y. (2016). *Research methods: A concise introduction*. London, UK: Sage.

Ramirez, J., & Andreu, J. M. (2006). **Personality and aggression**. *Personality and Individual Differences*, 40(2), 215-229.

Reijntjes, A., Van Goozen, S. H. M., Matthys, S., Lochman, J. E., & Cohen-Kettenis, P. T. (2013). **The association between trait anger, reactive aggression, and proactive aggression in children and adolescents**: A meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 139(4), 785-807.

Saleem, M., & Saleem, S. (2022). **The effects of video games on aggression: The moderating role of gender and ethnicity**. *Journal of Personality and Social Psychology*, 122(3), 513-533.

Sherry, J. (2001). **The effects of violent video games on aggression**: A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27(3), 409-431. doi:10.1111/j.1468-2958.2001.tb00787.

Krueger, R. F., McGue, M., & Iacono, W. G. (2008). **The role of genetic and environmental factors in the development of aggression**. In R. F. Krueger & J. R. Tackett (Eds.), *The handbook of personality: Theory and research* (3rd ed., pp. 647-673). New York, NY: Guilford Press.

Zeier, J., & Baskin-Sommers, A. R. (2019). **Alcohol and aggression: A review of the literature**. *Alcohol*, 75(1), 1-10.