

تاثیر بازی های رایانه ای بر پرخاشگری کودکان و نوجوانان؛ چالش ها و راهکارها

یاسمن منصوری^۱، شقایق محمدی^۲

۱- کارشناسی، آموزش ابتدایی، دانشگاه فرهنگیان

yasamanmansouri563@gmail.com

۰۹۳۹۶۵۸۱۴۰۴

۲- کارشناسی، آموزش ابتدایی، دانشگاه فرهنگیان

shaghayeghm122@gmail.com

۰۹۰۱۷۸۵۹۶۶۳

چکیده

یکی از مهم ترین پدیده های سرگرم کننده در سالیان اخیر، بازی های رایانه ای هستند که با سرعتی روز افزون جای خود را در میان کودکان و نوجوانان باز کرده اند؛ به طوری که تصور دنیای بدون رایانه روز به روز سخت تر می شود، آنها تاثیر زیادی در پیشرفت علمی و دسترسی به اطلاعات ایفا می نمایند. کودکان و نوجوانان که از رایانه برای بازی استفاده می کنند در معرض خطرات زیادی هستند. مهم ترین نکته مورد بحث در مورد این بازی ها محتوای خشونت آنهاست که می تواند کاربران را به نحو عمیقی تحت تاثیر قرار دهد. هدف از پژوهش حاضر بررسی تاثیر بازی های رایانه ای بر پرخاشگری کودکان و نوجوانان و هم چنین بررسی چالش ها و ارائه راهکارهای مناسب برای استفاده از این بازی ها است. روش پژوهش از نوع مروری-کتابخانه ای است و ابزار گردآوری این پژوهش مقالات و سایت های علمی معتبر می باشد. نتایج پژوهش نشان داد که عوامل محیطی از عوامل موثر بر رفتار و افکار کودکان می باشد و مشاهده رفتارهای پرخاشگرانه میزان پرخاشگری کودکان را افزایش می دهد. بنابراین هر چه از بازی های رایانه ای خشن بیشتر استفاده شود به همان اندازه میزان پرخاشگری افزایش می یابد.

واژگان کلیدی: بازی های رایانه ای، پرخاشگری، کودکان و نوجوانان

۱- مقدمه

یکی از مهم ترین پدیده های سرگرم کننده در سالیان اخیر، بازی های رایانه ای هستند که با سرعتی روزافزون جای خود را در میان کودکان و نوجوانان باز کرده اند و با بهره گیری از فن آوری های نوین، هر روز بیش از پیش با زندگی کاربران عجین شده اند. مهم ترین نکته مورد بحث در مورد این بازی ها، محتوای خشونت آنهاست که می تواند کاربران را به نحو عمیقی تحت تاثیر قرار دهد و بازتاب های بیرونی ناهنجاری را موجب شوند (بلیلی و غلام زاده، ۱۳۹۸).

منظور از پرخاشگری در این مطالعه رفتارهایی است که قصد آن صدمه زدن به فرد دیگر و نابود کردن دارایی اوست. کریک پرخاشگری را شامل تمام رفتارهایی می داند که به قصد صدمه زدن یا آسیب رساندن به دیگران انجام می شود. در این تعریف هم صدمات فیزیکی و هم صدمات روانی، پرخاشگری محسوب می شود (جوکار، معصومی، جوکار و حقانی نژاد، ۱۴۰۲). بازی های رایانه ای عمده ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب کرده است. این بازی ها نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده است بلکه به نظر می رسد حتی اوقاتی را که آن ها باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند را نیز در بر گرفته است (فرمانبر، توانا، استبصاری و عطر کارروشن، ۱۳۹۲). آنچه که باعث توجه پژوهشگران به پرخاشگری شده است پیامدها و آسیب های این گونه رفتارها برای نوجوانان می باشد؛ مانند ایجاد تصویری منفی در میان همسالان و آموزگاران، طرد شدن از سوی همسالان، افت تحصیلی، مصرف مواد و بزهکاری (جوکار، معصومی، جوکار و حقانی نژاد، ۱۴۰۲). از آنجایی که انسان ها به خصوص کودکان و نوجوانان به سادگی با تماشای رفتار دیگران الگو برداری می کنند و در آن ها تشبیت می شود؛ لذا لازم است بر محتوای بازی های ویدیویی مورد استفاده توسط آنها نظارت کافی شود.

پژوهش هایی که در مورد تاثیر این گونه بازی ها بر متغیرهایی چون خشونت، پرخاشگری، رفتار کمک رسانی، انزوای اجتماعی و پاسخ های فیزیولوژیکی انجام گرفته، بعضا نتایج متفاوت و ناهم خوانی به دست داده اند. مطالعات زیادی نشان دادند که باز های رایانه ای خشن، احساسات پرخاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژیکی را افزایش می دهد (ریوا، ۲۰۱۸، کلمنت، ۲۰۱۳)، در حالی که برخی مطالعات اخیر این نتایج را تایید نکردند (ادوارث، ۲۰۲۰، کریک، ۲۰۰۶).

اما مسئله قابل تامل این است که آیا بازی های رایانه ای خصوصا نوع خشن و جنگی آن ها آثاری زیان بار بر کودکان و نوجوانان دارد یا بزرگ نمایی رخ داده است. لذا این مطالعه با هدف تعیین تاثیر استفاده از بازی های رایانه ای بر پرخاشگری در نوجوانان انجام شده است.

۱-۱ تعاریف و مفاهیم

رسانه

در تعریف رسانه باید گفت که رسانه یک واسطه عینی و عملی در فرایند برقراری ارتباط است (دیندار فرکوش، ۱۳۸۶). رسانه در لغت به معنای وسیله رساندن است و در اصطلاح شامل رسانه های گروهی و وسایل ارتباط جمعی مانند رادیو، تلویزیون و مطبوعات می شود (دهخدا، ۱۳۷۷). رسانه ها ابزار یا روشهای مادی تغییر شکل پیام ها به علائم هستند که مناسب انتقال از یک مجرای (کانال) ارتباطی معین است (گیل و بریجت، ۱۳۸۴). وسایل ارتباط جمعی در دنیای امروز مصادیق زیادی پیدا کرده است و مانند گذشته فقط به تلویزیون، رادیو، روزنامه، مجله و کتاب منحصر نمی شود بلکه شبکه های اجتماعی، سینما، تئاتر، فیلم، نوارهای صوتی و تصویری، سی دی ها، پوستر، عکس، اسلاید، تابلوها، گوشی های موبایل، ماهواره، اینترنت و بازی های رایانه ای و... رانیز شامل می شود (احسانی، ۱۳۹۶).

بازی های ویدیویی

بازی، فرایندی است لذت بخش و بدون هدف مادی، دارای انگیزه درونی و احساس آزادی در انتخاب و در ادامه آن که ممکن است به صورت فردی یا گروهی انجام پذیرد (مشیریان فراچی و همکاران، ۱۳۹۶). امروزه بازی های رایانه ای نه فقط ابزاری برای سرگرمی و تفریح،

بلکه یکی از بزرگ ترین صنایع دنیای فناوری ارتباطات و اطلاعات هستند. هر رسانه ای باتوجه به مخاطبی که دارد، هدفی را نیز دنبال می کند و سبک زندگی هدفی است که در بسیاری از بازی های رایانه ای دنبال می شود (رحیم پور، ۱۳۹۶). بازی های رایانه ای که برخی کارشناسان از آن به ابر رسانه یاد می کنند یکی از رسانه های موثر و مورد توجه جهانیان به شمار می آید که با کاردهای مختلف، ضمن تفریح، ابزاری کلان در حوزه سامان دهی افکار کودکان به شمار می رود. مضامین اکثر این بازی ها به مواردی چون تخریب، کشتن و پرخاشگری علیه دیگری اختصاص دارد. به دلیل این که بازی های خشونت آمیز معمولاً با هیجان های منفی توأم هستند، می توانند میزان هیجانی بودن معمول بازی کنندگان را بیش تر کنند، بلکه قادرند میل به خشونت، برانگیختگی های هیجانی، احساس خصومت نسبت به دیگران و همچنین ارتکاب به خشونت را در موقعیت های واقعی زندگی، به طور معنادار افزایش دهند (زارع کاریزی، ۱۳۹۲).

پرخاشگری

ارائه تعریف برای اصطلاح خشونت که مورد قبول همگان باشد، امکان پذیر نیست؛ زیرا نگاه های متفاوت درباره اینکه آیا باید پرخاشگری را بر اساس نتایج ملموس و عینی آن و یا براساس نیت و مقاصد شخصی افراد تعریف کنیم، باعث پدید آمدن تعریف های متفاوتی از پرخاشگری شده است. برخی از روانشناسان خشونت را رفتاری میدانند که موجب آسیب دیگران شود، یا بالقوه بتواند به دیگران آسیب بزند. این آسیب می تواند بدنی مانند کتک زدن، لگد زدن و گاز گرفتن، یا لفظی مانند ناسزاگویی و فریاد زدن و یا حقوقی، مانند به زور گرفتن چیزی باشد (ماسن و هوستون، ۱۳۹۱). خشونت و پرخاشگری را می توان کنش یا عملی در نظر گرفت از جانب فرد یا افرادی از روی آگاهی و اراده به منظور آسیب رسانی فیزیکی (کتک کاری، ضرب دیدگی، صدمات صورت و چشم، شکستن دست و پا و وسایل و ابزارالات و...) یا روحی - روانی به دیگران انجام می گیرد (محسنی تبریزی، ۱۳۸۱، اورنسون، ۱۳۷۷).

۲-۱ اهداف

- ۱- بررسی انواع بازی های رایانه ای
- ۲- بررسی تاثیر مثبت بازی های رایانه ای بر پرخاشگری کودکان و نوجوانان
- ۳- بررسی تاثیر منفی بازی های رایانه ای بر پرخاشگری کودکان و نوجوانان

۱-۲-۱ انواع بازی های رایانه ای

نوع بازی هایی که کودکان و نوجوانان انجام می دهند، در شکل گیری شخصیتشان به میزان قابل توجهی می تواند موثر و تا حدودی معرف شخصیت احتمالی آن ها باشد. بازی رایانه برحسب پیام و محتوا دارای انواعی است که هر کدام بیانگر معنا و مفهوم خاصی است که در آن نهفته است، کریمر و مک فارلین (۲۰۰۴)، آن را به هفت مورد ۱. بازی اکشن؛ ۲. بازی ماجراجویانه؛ ۳. بازی مبارزه ای؛ ۴. بازی ماجراجویان همراه با ایفای نقش؛ ۵. بازی شبه سازی؛ ۶. بازی ورزشی و ۷. بازی های استراتژی دسته بندی کردند؛ همچنین کواسیر و همکاران (۲۰۰۶)، بازی های رایانه ای ماجراجویانه، اکشن، ورزشی، بازی های انجام نقش خیالی، بازی های منطقی، بازی های آموزش و مهارت؛ بازی های شبیه سازی و بازی شبیه سازی رانندگی تقسیم کردند (زکوی، ۱۳۹۶). فانک و بوچم (۱۹۹۶) شش دسته از بازی رایانه ای را معرفی کردند:

- ۱- سرگرمی عمومی
- ۲- تخیلی و خشونت آمیز: شامل بازی هایی با شخصیت کارتونی که شخص باید همزمان با تلاش برای رسیدن به هدف، رهانیدن کسی با گریختن از چنگ چیزی به جنگ بپردازد و یا چیزهایی را نابود کند اما کشته نشود.
- ۳- خشونت انسانی: ماجرای اصلی بر شخصیت انسانی متمرکز است، او باید بجنگد و چیزی را ویران کند اما کشته نشود.
- ۴- ورزشی غیر خشن: محور فعالیت بازی بدون مبارزه و خشونت است.
- ۵- ورزشی خشن: ورزشی همراه با خشونت و مبارزه را در بر می گیرد.

۶- بازی آموزشی: محتوای اصلی این بازی، کسب اطلاعات تازه و یادگیری راه های تازه ی کاربرد اطلاعات است (موسوی، ۱۳۹۷).



انواع بازی های رایانه ای از دیدگاه فانک و بوچم (۱۹۹۶)

۱-۲-۲ بررسی تاثیر مثبت بازی های رایانه ای بر پرخاشگری کودکان و نوجوانان

انجام بازی های چند کاربرده آنلاین تمایل بازیکنان برای گسترش روابط مجازی خود به دنیای واقعی مانند دیدن هم گروهی های مجازیشان را افزایش میدهد. بر اساس نظریه خود تعیین کنندگی احساس استقلال و توانایی بازیکن با لذت از بازی و بهزیستی بعد از بازی رابطه معنادار دارد (رایان، ریگیبای و پرزیبلسکی، ۲۰۰۶).

لزوماً انجام بازیهای دیجیتال منجر به پرخاشگری در دنیای واقعی نمیرود (فرگوسن، ۲۰۰۷). بازیکنان در برابر محتوای بازی های رایانه ای منفعل نیستند و نقش فعالی در فرآیند معنا سازی در طول بازی دارند. به عبارت دیگر، نمی توان انتظار داشت که بازی های دیجیتال با محتوای خشن لزوماً به بروز رفتار پرخاشگرانه در دنیای واقعی منجر گردد (مهرابی، ۱۳۹۶).

انجام بازی های رایانه ای می تواند منجر به تهذیب نوجوانان از خشونت گردد. به عبارت دیگر، هنگامی که نوجوانان فرصت می یابند بخشی از انرژی های منفی خود را در دنیای بازی تخلیه کنند، تمایل کمتری به بروز رفتار پرخاشگرانه در دنیای واقعی نشان می دهند (لی، پنگ و جنکینز، ۲۰۰۷).

بازی های نوع غیرخشن مثل بازی های راهبردی، شبیه سازی و معمایی که در دسته بازی های غیرخشن طبقه بندی شده اند، بر پرخاشگری و خشونت تأثیر نگران کننده ای ندارند. با این وجود همانطور که گفته شد اندازه اثر ترکیب یافته به دست آمده،

بالاتر از آن است که بتوان آن ها را کاملاً بدون تأثیر زیان بخش دانست (جدیدیان، پاشاشریفی و گنجی، ۱۳۹۱). رسانه ها و بازی های رایانه ای موجبات تفریح و سرگرمی کودکان را فراهم می کند و علاوه بر آن باعث افزایش مهارت در حل مسائل و نیز هماهنگی دست، چشم و... می شوند. اما باین حال اثرات مخربی را روی زندگی کودکان و نوجوانان به جای می گذارد (بلبلی و غلام زاده، ۱۳۹۸).

۱-۲-۳ بررسی تاثیر منفی بازی های رایانه ای بر پرخاشگری کودکان و نوجوانان

آنچه که باعث توجه پژوهشگران به پرخاشگری شده است پیامدها و آسیب های این گونه رفتارها برای کودکان و نوجوانان می باشد. مانند ایجاد تصویری منفی در میان همسالان و آموزگاران، طرد شدن از سوی همسالان، افت تحصیلی، مصرف مواد و بزهکاری (لواف پورنوری، زهراکار و ثنایی ذاکر، ۱۳۹۱).

انجام بازی های رایانه ای پرخاشگرانه، احساسات پرخاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژیکی را افزایش می دهد. نوجوانی که درگیر یک بازی رایانه ای پراز زدو خورد، تیراندازی و خشونت شده و خود او به عنوان اول شخص در حال مبارزه است، احتمالاً افکار پرخاشگرانه زیادی خواهد داشت (جدیدیان، پاشاشریفی و گنجی، ۱۳۹۱).

بازی های رایانه ای صحنه های کشت و کشتار، زدو خورد و خون و خونریزی را بسیار عادی جلوه می کند و کودک را تحریک می کند و کودک را تحریک می کند که برای قهرمان شدن و پیروز شدن باید مثل شخصیت های این بازی ها رفتار کند. کودکانی که به این بازی ها وابسته می شوند متوجه گذر زمان نمی شوند. آنها از درس و مدرسه خود غافل می شوند. با همسالان و دوستان خود وقت نمی گذارند. بازی های کودکانه را کنار می گذارند. از محیط گرم خانواده دور می شوند. انزوا طلب، افسرده، کم تحرک و گوشه گیر می شوند و روابط اجتماعی آنها نیز کاهش پیدا می کند (فرمانبر، توانا، استبصاری و عطر کار روشن، ۱۳۹۲). در واقع خشونت در بازی در دنیای مجازی همانند خشونت در دنیای واقعی است. بنابراین هر چه میزان استفاده از این بازی ها بیشتر شوند پرخاشگری کودکان و نوجوانان نیز افزایش می یابد. البته افزایش خشونت و پرخاشگری و تاثیرات مخرب آن در مورد بازی های خشونت آمیز است و نمی توان آن را به همه انواع بازی ها رایانه ای تعمیم داد (تیرگیر، بلالی میبیدی و حسنی، ۱۳۹۴).

علاوه بر این اثرات منفی این نوع سرگرمی در روابط اجتماعی و تعادل بین فردی و مهارت های لازم برای برقراری پیوند انسانی و نیز تبعات جسمانی همچون فشارخون، چاقی، اختلال در ترشح هورمون ها و... در پژوهش های مختلف مورد تایید قرار گرفته است (بلبلی و غلام زاده، ۱۳۹۸). بعضی از بازی های رایانه ای به دلیل خشونت آمیز بودن معمولاً با هیجانات منفی توأم هستند. یکی از عوارضی که هیجان مستمر بر کودکان و نوجوانان ایجاد می کند، افزایش ترشح هورمون های اپی نفرین و نوراپی نفرین است که این افزایش سیستم عصبی آن ها را دچار آسیب می کند و به شکل پرخاشگری، بی تحملی و تنش های عصبی آشکار می شود (زارع کاریزی، ۱۳۹۲). انسان ها به سادگی با تماشای رفتار دیگران از آنها می آموزند و از شخصیت ها الگوبرداری می کنند. این بازی ها با استفاده از تصاویر محرک، صدهای مهیج دنیایی از هیجان و جنب و جوش را ارزانی می کنند و همچنین روح و جسم کاربر را مطیع خود می سازد و به عالمی از تخیلات می برد تا آنجا که او خود را محور و قهرمان اصلی ماجرا می بیند (بلبلی و غلام زاده، ۱۳۹۸).

بازی رایانه ای به عنوان یک پدیده اجتماعی می تواند با نمایش صحنه های خشونت زمینه بروز همان رفتارها را در بیننده و کاربر بازی افزایش دهد. محققان پس از تحقیق در مورد افرادی که به جرایم خشونت آمیز پرداخته بودند، دریافتند که مجرمان به بازی ها و فیلم های خشن پرداخته بودند (اندرسون، ۲۰۰۴). پس خشونت اجتماعی و پرخاشگری، از طریق بازی هایی که در آن با محور جنگ، کشتن، غارت، صدمه زدن نقش های اجتماعی ایفا می شود، در بین کودکان ترویج یافته و رفتار آنها را خشن تر می کند (عشایری، عباسی و جهان پرور، ۱۴۰۱).

۲- روش شناسی

مطالعه حاضر یک مطالعه مروری-کتابخانه ای است که در آن از مقالات نمایه شده در پایگاه های اطلاعاتی علمی و سایت های معتبر انجام شد. متون پژوهشی از ۱۳۷۷ تا پایان سال ۱۴۰۱ می باشد. محققان در این مطالعه با استفاده از کلید واژه های تعیین شده، مقالات

معتبر را از منابع الکترونیک جستجو و استخراج نموده و با بررسی متون کامل این مقالات، داده های حاصل را به صورت دسته بندی شده توصیف نمودند. کلیدواژه های موردنظر در این مطالعه عبارت بودند از واژه های بازی های رایانه ای، پرخاشگری، کودکان و نوجوانان که در عناوین و چکیده مقالات مورد جستجو قرار گرفتند.

۳- یافته ها

پژوهش حاضر نشان داد که نوع بازی های رایانه ای بر رفتار پرخاشگرانه، احساسات پرخاشگرانه و برانگیختگی تاثیر قابل توجهی دارد. بیشترین پرخاشگری در افرادی که مشغول بازی های مبارزه ای خشن بودند وجود داشت و کمترین میزان پرخاشگری هم در گروه بازی فکری خلاق بوده است. با توجه به بررسی های انجام شده می توان بیان نمود که هرچه محتوای بازی های رایانه ای از خشونت آمیز بودن به سمت علمی و آموزشی سوق داده شود، برای کودکان و نوجوانان پرخاشگری کمتری را به همراه دارد. هم چنین مدت زمانی هم که صرف بازی های رایانه ای می شود باید کنترل شود.

بازی های رایانه ای می توانند منجر به تشویق به انجام رفتارهای پرخاشگرانه و خشن، افزایش وحشت و ترس، ایجاد بی رحمی و قبول خشونت به عنوان یک امر عادی، ایجاد تمایل و رغبت به انجام بازی های خشن تر و خشونت بیشتر در سرگرمی ها و زندگی واقعی و ایجاد حساسیت کمتر نسبت به خشونت و قربانیان خشونت در آنان گردد.

پس کودک و نوجوان در رویارویی با بازی های رایانه ای باید از آگاهی و مهارت های کافی برخوردار باشد، به طوریکه بتواند به عنوان کنشگر، از ابعاد فرصتی بازی بهره ببرد؛ درواقع، نبود مدیریت در این زمینه، میتواند باعث بحران شود.

۴- نتیجه گیری

هدف از پژوهش حاضر بررسی تاثیر بازی های رایانه ای بر پرخاشگری کودکان و نوجوانان و هم چنین بررسی چالش ها و ارائه راهکارهای مناسب برای استفاده از این بازی ها است. این پژوهش نشان داد که نوع بازی های رایانه ای بر رفتار پرخاشگرانه و برانگیختگی تاثیر قابل توجهی دارد و باید کودک و نوجوان در رویارویی با این بازی ها از آگاهی ها و مهارت های کافی برخوردار باشد. پژوهش هایی که در مورد تاثیر این گونه بازی ها بر متغیرهایی چون خشونت، پرخاشگری، رفتار کمک رسانی، انزوای اجتماعی، پاسخ های فیزیولوژیکی انجام گرفته، بعضاً نتایج متفاوت و ناهمخوانی به دست داده اند. وینچرا و همکاران (۲۰۱۱)، آداجی و ویلوبای (2011)، باستین و همکاران (۲۰۱۱)، عبدالخالقی و همکاران (۱۳۸۴)، جنتایل و همکاران (2004) و بارثلو و همکاران (۲۰۰۶)، نشان دادند که بازی های رایانه ای خشن، احساسات پرخاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژیکی را افزایش می دهند. در حالیکه ونچرا و شات (2011)، این نتایج را تأیید نکردند. عبدالخالقی و همکاران (۱۳۸۴)، در پژوهش خود دریافتند که پرداختن به بازی های ویدیویی - رایانه ای، خصومت، خشم کلامی و فیزیکی را افزایش می دهد، ولی در مقابل برزینکا و هاوستات (2007)، میزان تأثیر بازی های رایانه ای را در انواع پرخاشگری معنی دار گزارش نکردند، نتایج مشابهی توسط بارلت و همکاران (۲۰۱۱)، انگلهارت و همکاران (۲۰۱۱) و السون و همکاران (۲۰۰۹)، نیز گزارش شده است. اما هیچ مطالعه ای تاکنون رابطه پرداختن به بازی های رایانه ای و ویدیویی خشن را با اقدامات خشونت آمیز و مجرمانه تأیید نکرده است (اندرسون و همکاران، ۲۰۱۰، بوش، ۲۰۱۰، والدز و فرگسون، ۲۰۱۲ و فرگسون و همکاران، ۲۰۱۲). بوکلی، جنتیله و اندرسون در سال ۲۰۰۷ به یک تحقیق طولی به منظور بررسی رفتار در طول زمان پرداختند و برای این کار ۴۳۰ دانش آموز را مد نظر قراردادند و دریافتند دانش آموزانی که بیشتر به بازی های رایانه ای خشن می پردازند، در مقایسه با سایر دانش آموزان پرخاشگری کلامی و فیزیکی و رفتارهای تهاجمی بیشتری نشان می دهند و کمتر سعی می کنند به دیگران کمک نمایند. پژوهش شوت و همکاران نشان داد کودکانی که از بازی های

خشن استفاده می کردند، به مراتب پرخاشگرتر بودند. پژوهش جوادی نتیجه گرفت که بین ساعات صرف شده برای بازی های رایانه ای و پرخاشگری فیزیکی رابطه معناداری مشاهده شده است؛ که این نتیجه با نتایج مطالعه ما همخوانی دارد.

به طور کلی با توجه به یافته های پژوهش حاضر و پژوهش های انجام شده در زمینه تاثیر بازی های رایانه ای بر پرخاشگری کودکان و نوجوانان می توان بیان داشت که نوع بازی های رایانه ای استفاده شده توسط افراد بر میزان پرخاشگری آن ها تاثیر می گذارد و هرچه این بازی ها محتوی خشن، مبارزه ای و زدو خورد بیشتری را نمایش دهد، پرخاشگری افراد را بیشتر برمی انگیزد و هم چنین زمان صرف شده در این بازی ها نیز نظر قرار می گیرد.

پیشنهادات

بازی های رایانه ای توسط والدین کنترل شود. قبل از خرید به رده سنی ذکر شده در محصول توجه شود. راهنمای بازی و محتوای آن توسط والدین بررسی شود. تا حد امکان کودکان در حضور والدین به بازی بپردازند. این بازی ها فقط در اوقات فراغت استفاده شود تا لطمه ای به حضور آن ها در جمع خانواده و همسالان وارد نکند. برنامه های مفرح و سرگرم کننده دیگر جانشین بازی های رایانه ای شود و تا حد امکان از خرید بازی های رایانه ای با محتوای خشنونت آمیز پرهیز شود.

منابع

- ۱- بلبلی، فریده، و غلام زاده، مریم. (۱۳۹۸). بررسی تاثیر بازی های رایانه ای بر پرخاشگری کودکان ۷ تا ۹. پژوهشنامه اورمزد، (۴۷- (ضمیمه شماره ۲)، ۵۶-۶۴.
- ۲- تیرگر، هدایت، بلالی میبدی، فاطمه، و حسنی، مهدی. (۱۳۹۴). بررسی ارتباط بین بازی های رایانه ای، پرخاشگری و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان شهر کرمان. بهداشت و توسعه، ۱(۴)، ۶۵-۷۵.
- ۳- جدیدیان، احمدعلی، پاشاشریفی، حسن، و گنجی، حمزه. (۱۳۹۱). فراتحلیل اثر بازی های رایانه ای خشن و غیرخشن بر پرخاشگری. فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، ۲(۳) (پیاپی ۷)، ۱۰۷-۱۲۷.
- ۴- جوکار، مجتبی، معصومی، احمد، جوکار، منصوره، حقانی نژاد، محمدحسن، اکبری، عارفه، و اردیان، ناهید. (۱۴۰۲). بررسی تاثیر استفاده از بازی های رایانه ای و وجود پرخاشگری در نوجوانان. طلوع بهداشت، ۲۲(۳) (پیاپی ۹۹)، ۵۰-۶۰.
- ۵- رحیم پور، داود (۱۳۹۶). نقش بازی های رایانه ای و ویدئویی در تعریف سبک زندگی به همراه تحلیل بازی ها مبتنی بر لذت گرایی دون ژوانیسم، پایان نامه کارشناسی ارشد دانشگاه سمنان، پردیس هنر، دانشکده هنر.
- ۶- رونسون، الیووت (۱۳۷۷)، روانشناسی اجتماعی، ترجمه حسین شکرکن، تهران: رشد
- ۷- زارع کاریزی، محمد. (۱۳۹۲). نقش بازی های رایانه ای در بروز جرم، پایان نامه کارشناسی ارشد مرکز پیام نور، تهران: دانشکده علوم انسانی
- ۸- زکوی، مهدی. (۱۳۹۶). تأثیر بازی های رایانه ای بر تمایات بزهکارانه و انحراف کودکان و نوجوانان گیمنتی، مجله مطالعات فرهنگ - ارتباطات، سال ۱۸، تابستان، شماره ۳۸.
- ۹- فرمانبر، ربیع اله، توانا، زهرا، استبصاری، فاطمه، و عطرکارروشن، زهرا. (۱۳۹۲). ارتباط بازی های رایانه ای با پرخاشگری در دانش آموزان راهنمایی شهر رشت در سال ۱۳۹۲. آموزش بهداشت و ارتقای سلامت ایران، ۱(۳)، ۵۷-۶۶.
- ۱۰- عشایری، طاها، عباسی، الهام و جهان پرور، طاهره. (۱۴۰۱). فراتحلیل تاثیر بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان (مطالعات بازه زمانی ۱۳۹۹-۱۳۸۱). وزارت علوم
- ۱۱- عقیلی، سیدوحید، و دیندارفرکوش، فیروز. (۱۳۸۶). مدیریت رسانه در عصر همگرایی رسانه. رسانه، ۱۸(۲).
- ۱۲- لواف پورنوری، فرشاد، زهراکار، کیانوش، و ثنایی ذاکر، باقر. (۱۳۹۱). بررسی اثربخشی بخشایش درمانی گروهی در کاهش پرخاشگری نوجوانان پرخاشگر ۱۱ تا ۱۳ ساله شهرستان دزفول. مجله دانشگاه علوم پزشکی شهید صدوقی یزد، ۲۰(۴) (پیاپی ۸۵)، ۴۸۹-۵۰۰.

- ۱۳- محسنی تبریزی، علیرضا و محمد مهدی رحمتی (۱۳۸۱)، پر خاشگری و خشونت در ورزش فوتبال، موسسه مطالعات و تحقیقات اجتماعی دانشگاه تهران.
- ۱۴- مشیریان فراچی، سید محمد مهدی، آقامحمدیان شعر باف، حمیدرضا، و سپهری شاملو، زهره. (۱۳۹۶). اثربخشی واقعیت درمانی به شیوه گروهی مبتنی بر تئوری انتخاب بر کیفیت زندگی افراد پر خاشگر. روان پرستاری، ۱۵ (۱)، ۴۷-۵۲.
- ۱۵- مشیریان فراچی، مریم؛ گودرزی، نرگس؛ و طیبی، زهرا. (۱۳۹۶). تجربیات مادران از علل گرایش کودکان به بازی های رایانه ای، فصل نامه آموزش
- ۱۶- موسوی، سیده طاهره (۱۳۹۷) تأثیر بازی های رایانه ای بر سلامت جسمی و روانی کودکان، مجله ره توشه، شماره، ۳۱ ویژه خانواده، محرم، ۱۴۴۰، ۱۰۹-۱۲۳.
- ۱۷- مهرابی، مقدا. (۱۳۹۶). اثیرات بازی های دیجیتال بر پر خاشگری: بررسی رویکردهای مختلف و نتیجه گیری های متضاد. مطالعات رسانه های نوین، ۳ (۱۲)، ۱۱۱-۱۲۷.
- ۱۸- هنری، پاول ماسن و کارول هوستون، آلتا (۱۳۹۱)، رشد و شخصیت کودک، ترجمه مهشید یاسایی. تهران: مرکز نشر.

- 19-Anderson, C.A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.
- 20-Crick NR, Ostrov JM, Werner NE. A longitudinal study of relational aggression, physical aggression, and children's social-psychological adjustment. *Journal of abnormal child psychology*. 2006;34:127-38.
- 21-Edwards D. Benefits of Video Gaming For Kids And Adults. *Benefits*. 2020.
- 22-Espinosa P, Clemente M. Self-transcendence and self-oriented perspective mediators between video game playing and aggressive behaviour in teenagers. *Journal of Community & Applied Social Psychology*. 2013;23(1):68-80.
- 23-Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, 78(4), 309-316.
- 24-Gabbiadini A, Riva P. The lone gamer: Social exclusion predicts violent video game preferences and fuels aggressive inclinations in adolescent players. *Aggressive behavior*. 2018;44(2):113-24.
- 25-Jenkins, H. (2001). From Barbie to Mortal Kombat: Further reflections. Paper presented at the Playing by the Rules Conference, Chicago, Illinois
- 26-Lee, K., Peng, W. & Park, Namkee (2009). Effects of Computer/Video Games and Beyond. In J. Bryant & M. B. Oliver (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (pp. 551-566, 3rd ed.). New York: Routledge



دانشگاه هرمزگان
Hermetic University

دهمین همایش ملی تازه های روانشناسی مثبت



موسسه ملی اطلاعات
انگلیسی بنگار
شماره ملی: ۰۲۱۵۰۷۳۳۰



Sponsored and Indexed by
CIVILICA
We Respect The Science