نقش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در انزواطلبی و پرخاشگری دانش‌آموزان

محمد گنجی[1]
الهام شفائی‌مقدم[2]

تاریخ دریافت: ۹۰/۱۲/۲۱ تاریخ پذیرش: ۹۱/۹/۲۳

چکیده

در این مقاله، نقش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای درانزواطلبی وپرخاشگری دانش‌آموزان مورد بررسی قرار گرفته است. گسترش روزافزون بازی‌های رایانه‌ای و جذب کودکان و نوجوانان به این بازی‌ها عوارض گوناگونی در پی دارد. صاحب‌نظران علوم اجتماعی و روانشناسی در مطالعهٔ پیامدهای اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به نقش این بازی‌ها درانزواطلبی، گوشه‌گیری و کاهش روابط و تعاملات اجتماعی نوجوانان و رفتار پرخاشگرانه تأکید ورزیده و پیامدهای نگران کنندهٔ آن را مورد مطالعه قرار داده‌اند.

روش مطالعهٔ حاضر از نوع پیمایش بوده و برای جمع‌آوری داده‌های پژوهش از تکنیک پرسشنامه استفاده شده است و اعتبار گویه‌های متغیرهای تحقیق با استفاده از آزمون آلفای کرونباخ مورد بررسی و تأیید قرار گرفته است. جامعهٔ آماری پژوهش شامل کلیهٔ دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی شهرستان کاشان می‌باشد که تعداد ۳۲۰ نفر به عنوان نمونه انتخاب و مورد بررسی قرار گرفته‌اند.

یافته‌های تحقیق، همبستگی بین دو متغیر میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و انزواطلبی دانش‌آموزان را نشان می‌دهد (r=۰/۴۳۵). نوع رابطه مثبت بوده و با افزایش میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، شاهد افزایش انزوای اجتماعی دانش‌آموزان می‌باشیم. همچنین همبستگی بین میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری دانش‌آموزان برابر با ۰/۴۷۲ است به طوری‌که با افزایش میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، پرخاشگری دانش‌آموزان نیز افزایش می‌یابد.

واژگان کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، انزواطلبی، پرخاشگری، خانواده، دانش‌آموز

---

۱. استادیار گروه علوم اجتماعی دانشگاه کاشان (m545_g@yahoo.com)
۲. کارشناسی ارشد مطالعات فرهنگی دانشگاه کاشان (eshafaiy@yahoo.com)

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

مقدمه

از دیرباز، جامعه‌شناسان، رابطه بین بازی و جامعه را مورد بررسی قرار داده و این نکته را آشکار ساخته‌اند که ساختارهای اجتماعی چگونه بر ساخت بازی ها، اثر می‌گذارند و بازی ها به نوبهٔ خود چگونه به بازتولید نظام اجتماعی کمک می‌کنند. از دیگر سو، بازی‌ها خود ابزاری برای شکل دادن به فرهنگ کودکان و نوجوانان هستند. برخی از محققان به انتقال ارزش‌های فرهنگی (سرمایه‌دارانه، مردسالارانه، نژادی، جنسیتی و غیره) به کودکان و نوجوانان از طریق بازی‌ها پرداخته‌اند. ازسوی دیگر، نقش بازی در روند رشد جسمانی و روحی- روانی کودکان انکارناپذیر است و بسیاری از مهارت‌های فردی و اجتماعی مورد نیاز برای زندگی آینده از طریق بازی به کودکان منتقل می‌شود.

در میان انواع بازی، بازی‌های رایانه‌ای به یکی از سرگرمی‌های کودکان، نوجوانان، جوانان و حتی بزرگسالان در عصر جدید تبدیل شده است. این بازی‌های مهیج، ساعت‌ها کودکان و نوجوانان را در مقابل صفحهٔ نمایشگر، میخکوب می‌کند و او را از دنیای واقعیات به عالم تخیلات فرو می‌برد، در این گیر و دار یا چیزی را به او می‌آموزد و یا چیزی را از او می‌گیرد، یا اینکه او را در تخیلات بی‌پایان به حال خود رها می‌کند. این بازی‌ها در کنار محاسنش، گاه آثار مخرب روحی و جسمی در کودکان و نوجوانان بر جای می‌گذارد که با توجه به ظرافت فکر و ذهنشان، جبران آن‌ها شاید برای همیشه ناممکن شود.

برخی نتایج تحقیقات دربارهٔ بازی‌های رایانه‌ای حاکی از آن است که این بازی‌ها منابع خوبی برای آموزش و یادگیری است و استفادهٔ گروهی از بازی‌های آموزشی، تأثیر مثبتی در پیشرفت تحصیلی و روابط اجتماعی کودکان دارد. از سوی دیگر این بازی‌ها می‌توانند به طور غیر مستقیم مهارت‌هایی را به کودک بیاموزند که باعث موفقیت‌های آن‌ها در زمینه‌های شغلی و تجاری شود. جذابیت، یکی از ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای است که آن را از سایر رسانه‌ها متمایز می‌کند. اساسی‌ترین عنصر در جذابیت بخشیدن به بازی‌های رایانه‌ای، پاداش‌های کوچک و مستمر است که یک اصل روانشناختی می‌باشد. بر اساس این اصل، یک پاداش کوچک به فرد به صورت زنجیره‌وار او را به سمت پاداش‌های بعدی هدایت می‌کند. بدین ترتیب، بازی‌ها به صورت ترکیبی از مانع- پاداش درآمده‌اند که وقتی بازیگر از هر مانع عبور می‌کند، یک پاداش کوچک دریافت می‌کند. عوامل دیگری هم در

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

این جذابیت مؤثرند که از آن جمله می‌توان به یادگیری از طریق تجربه طراحی‌شده اشاره کرد. در بازی‌های رایانه‌ای، یادگیری بسیار بهتر از دیگر شیوه‌ها صورت می‌گیرد.

نحوهٔ برقراری ارتباط در ابزاری همچون سینما، رادیو و تلویزیون با بازی‌های رایانه‌ای بسیار متفاوت است. در حالت اول به طور معمول ارتباط یک سویه است، ولی در بازی رایانه‌ای گرافیک، صدا و تعامل، ابتکار سیر داستان، کنجکاوی، پیچیدگی و تخیل، منطق، حافظه، بازتاب‌ها و مهارت‌های ریاضی، چالش حل مسأله و تجسم از جمله جنبه‌های فنی، روانی و فردی است که بازیگران را جذب این بازی‌ها می‌کند. کار مستقل، مداومت در بازی، لذت بردن از بازی، مشارکت فعال، تعامل مشارکتی، ساختار گروهی، یادگیری، رقابت یا همکاری گروهی و فرصت‌های برابر در بازی از جمله عواملی است که در فرد برای ادامهٔ بازی ایجاد انگیزه می‌کند.

بازی‌های رایانه‌ای بدون اینکه به بازیگر آسیب برساند، فرصت تجربهٔ اموری مثل استفاده از اسلحه، رانندگی با سرعت بالا و انجام هر امر خطرناک دیگری را برای او فراهم می‌کند. این رسانه در حال رشد و تأثیرگذار، با تنوع تکنولوژیکی و جذابیت‌های فوق‌العادهٔ خود، شمار زیادی از کودکان و نوجوانان را در سراسر جهان به خود مشغول کرده است. به همین دلیل است که بسیاری از کشورهای دنیا برنامه‌های درازمدتی برای آن در نظر گرفته‌اند.

از سوی دیگر، انزواطلبی به عنوان یک اختلال رفتاری از جدی‌ترین مشکلات کودکان و نوجوانان معتاد به بازی‌های رایانه‌ای شناخته شده است. کودک کم‌رو هر چند برای دیگران ناراحتی و رنجشی ایجاد نمی‌کند، ولی ممکن است به سبب رنج ناشی از احساس ناامنی و بی‌کفایتی در خود به دنیای درون خویش پناه برد. اگر در مورد رفتار غیر اجتماعی این‌گونه کودکان و نوجوانان چاره‌ای اندیشیده نشود، احتمالاً آنان خطرناک‌ترین و مساعدترین وضع را برای ابتلا به اسکیزوفرنی خواهند داشت؛ البته همهٔ کودکان کم‌رو و منزوی به بیماری روانی دچار نمی‌شوند، ولی شماری از آنان قربانی این بیماری خواهند بود. به هر حال این حقیقت که عده‌ای از کودکان منزوی به بزرگسالان ناشاد و بی‌کفایت از نظر اجتماعی تبدیل خواهند شد، به تنهایی دلیل کافی برای توجه به این مشکل رفتاری است (خوشنواز، ۱۳۷۳: ۴۶). علاوه بر آن پرخاشگری و خشونت نوجوانان نیز یکی از

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

بزرگ‌ترین مشکلاتی است که دانشمندان در هزارهٔ جدید آن را از عوارض بازی‌های رایانه‌ای تلقی می‌کنند. یکی از عوامل مؤثر بر خشونت در نوجوانان ناشی از خشونتی است که آنان در فیلم‌ها نگاه می‌کنند و با کاربرد نامحدود وکنترل نشدهٔ اینترنت و بازی‌های ویدئویی و بازی‌های خشونت‌آمیز، بدان مبتلا می‌گردند (چیلتون، ۱۹۹۷: ۹۵).

گرین آتال بر تأثیر ناامیدکنندهٔ بازی‌های رایانه‌ای که نهایتاً منجر به زوال کودکان می‌گردد، اشاره نموده است. به نظر وی این مرگ در واقعیت به حقیقت نمی‌پیوندد و مربوط به درد فیزیکی که بتوان آن را تحمل نمود، نمی‌شود. این نوع مرگ‌ها، مرگ‌های الکترونیکی می‌باشد که به طور غیر واقعی بر صفحات نمایشگرهای کامپیوترهای خانگی به وقوع می‌پیوندد. آندرسون و دیل نشان داده‌اند که بازی‌های ویدئویی خشن به شدت با رفتار پرخاشگرانه و بزهکاری رابطه دارند. نتیجهٔ این مطالعه پیش‌بینی می‌کند که در معرض بازی‌های ویدئویی خشن قرار گرفتن رفتار پرخاشگرانه را در کوتاه‌مدت (مثلاً خشونت آزمایشگاهی) ودربلندمدت (مثلاً بزهکاری) افزایش می‌دهد (آندرسون و دیل، ۲۰۰۰).

با توجه به جذب کودکان و نوجوانان به این بازی‌ها و اثرات روانی، جسمانی و اجتماعی آن، از جمله بروز حالات خشم و پرخاشگری، چاقی، صرع ناشی از بازی‌ها، انزوای اجتماعی و ... پرداختن به این بازی‌ها، امروزه نقطهٔ عطف توجهات بسیاری از روانشناسان و متخصصان سلامت روان محسوب می‌شود. از این رو سؤال اصلی پژوهش آن است که آیا بازی‌های رایانه‌ای موجب می‌گردد تا پیوندهای واقعی افراد، تضعیف شود و نوعی انزواطلبی و پرخاشگری را برای آنان فراهم سازد و یا اینکه ابزاری برای ایجاد و تکمیل روابط واقعی افراد خواهد بود. بر این مبنا، هدف اساسی این مطالعه، بررسی رابطهٔ بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، انزواطلبی و پرخاشگری در بین دانش‌آموزان می‌باشد.

مباحث نظری

در اوایل دههٔ ۶۰ میلادی، رایانه وسیله‌ای خاص و تا حدودی تجملی به شمار می‌آمد که در دسترس همگان نبود. راسل از دانشجویان دانشگاه «ام آی تی»، نخستین بازی رایانه‌ای را با نام «اسپیس‌وار» نوشت؛ این بازی روی رایانه‌ای به نام PDP۱ که اندازه‌ای در حدود یک اتومبیل داشت اجرا می‌شد و داستان بازی همان جنگ سفینه‌ها بود که شما باید

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

سفینهٔ طرف مقابل را نابود می‌کردید. بعد ازآن شرکت آتاری در سال ۱۹۷۳ بازی "پنگ[1]" را ساخت که یک بازی ساده متشکل از تعدادی مستطیل سیاه و سفید بود. پنگ یک بازی تنیس روی میز رایانه‌ای بود که چندان خلاقیتی در آن وجود نداشت (حق‌وردی طاقانکی، ۱۳۸۶: ۴۷). به تدریج بهبود کیفیت و تنوع بازی‌ها، باعث گسترش روزافزون این رسانه در میان جامعه، خصوصاً در بین نوجوانان شد (موریوسون و کروگمن، ۲۰۰۱: ۱۳۵). «مهاجمان فضایی» بازی دیگری بودکه درسال ۱۹۹۷ درشرکت تایتو نوشته شد. در این بازی، کنترل یک شیء یا شخص در دست بازیکن بود و او باید با کمک آن، دشمنان را نابود می‌کرد. پس از آن بازی‌های ویدئویی سیر تکاملی خود را طی کردند و در اواسط دههٔ هشتاد، بازی‌ها بیشتر به سمت داستان‌های جنگی پیش رفتند؛ علت آن علاوه بر مسائل فنی، جو متشنج اواخر دههٔ ۸۰ آمریکا، ناشی از جنگ سرد با شوروی سابق و دیگر برنامه‌های ریگان، رئیس جمهور وقت آمریکا بود. دردههٔ اخیر با پیشرفت‌هایی که در سخت‌افزارها و نرم‌افزارهای ساخت و اجرای بازی ایجاد شده، این محصول جایگاه خاص خود را در جهان پیدا کرده است (صالحی،۱۳۸۱: ۷۳).

علی‌رغم تمام مزایای انواع بازی، درمورد بازی‌های رایانه‌ای چنین به نظر می‌رسد که فقط برخی از آن‌ها آموزش‌دهندهٔ مطالب مفید هستند. بسیاری از محققان بر این باورند که در اکثر بازی‌های کامپیوتری، یادگیری پرخاشگری و به تبع آن انزواطلبی، مشهود است که در زیر به آن‌ها پرداخته می‌شود.

الف. بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری

پرخاشگری از الگوهای رفتاری ناسازگارانه در فرد است و انعکاسی از احساس ناامنی در اوست. برخی از روانشناسان، معتقدند پرخاشگری غریزی است و نوزاد انسان با آن متولد می‌شود، اما بسیاری از نظریه‌پردازان آن را اکتسابی می‌دانند و بر این باورند که فرد، رفتارهای خشونت‌آمیز را در تعامل با محیط می‌آموزد. در ارتباط با بروز پرخاشگری در بازی‌های رایانه‌ای «ویلیامز و اسکوریک» معتقدند که یادگیری پرخاشگری در زمان بازی می‌تواند به سه طریق روی دهد: اول اینکه، بازیگر می‌تواند رفتار چهره‌های رایانه‌ای را

1 . Pong

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

مشاهده و بالقوه الگو کند. این نمونه از یادگیری مشاهده‌ای[1]، در شرایطی که بازی در تنهایی انجام شده باشد، کاربرد دارد؛ دوم اینکه، در بازی‌های چند نفره، بازی‌کنندگان می‌توانند رفتار دیگر بازی‌کنندگان را در فضای مجازی مشاهده و بالقوه الگو کنند. چون محتوای بازی‌ها الزاماً تعامل (البته با واسطه) با سایر افراد واقعی است؛ بنابراین، اثرات آن باید بیشتر از شرایط انفعالی تلویزیون باشد. این مسأله بسیار مهم است، چون این بازی‌ها روز به روز چند بازیگره می‌شوند و محتوای بازی‌ها هم به طرف افزایش کنش‌های میان خود بازی‌کنندگان حرکت می‌کند و در نهایت، یادگیری اجتماعی می‌تواند از خود بازی که در فضای مجازی رخ می‌دهد و یا از مجاورت و معاشرت فیزیکی‌ای که در کلوپ‌های بازی، خانه یا دفتر کار، کافی‌نت ایجاد می‌گردد، حاصل شود (ویلیامز و اسکوریک، ۱۳۸۷، ۵۷).

تحقیقات «بندورا» نشان داده است که پرخاشگری کاملاً جنبهٔ تقلیدی دارد و از راه مشاهده کسب می‌شود. در آزمایش معروف بندورا عده‌ای از کودکان به مشاهدهٔ شخصی پرداختند که با یک عروسک رفتار کلامی و عملی پرخاشگرانه داشت؛ این حالت به صورت زنده یعنی مدل واقعی، هم به صورت فیلم و هم به صورت کارتون نشان داده می‌شد؛ کودکان تماشاچی بعداً وقتی با عروسک مزبور تنها گذاشته شدند، همان رفتارهای پرخاشگرانه را که مدل و سرمشق با عروسک انجام می‌داد، انجام دادند و در این میان تأثیر کارتون و مدل واقعی به ترتیب از همه بیشتر بود (کریمی، ۱۳۷۵: ۲۱۹).

از دیگر دیدگاه‌های مهم در بحث اثرات بازی‌های رایانه‌ای، مدل «شناختی-نوتداعی‌نگری برکوویتز[2]» می‌باشد. این مدل اعتقاد دارد که قرارگرفتن در معرض نشانه‌های موقعیتی (مانند اسلحه) ایده‌هایی با معنی‌های مشابه با آن نشانه را فعال می‌کند (مانند تیراندازی، گلوله و غیره). به این ترتیب، این ایده‌ها، نشانه‌های دیگری را که مرتبط با پرخاشگری است از نظر معنایی فعال نموده (مانند قتل،کشتار و...) و در نهایت رفتار به سمت پرخاشگری سوق می‌یابد. براساس این نظریه، هنگامی که یک فرد در معرض یک بازی خشونت‌بار قرار می‌گیرد، شبکه‌ای از افکار، احساسات و گرایش‌های پرخاشگرانه در او به وجود می‌آید و وی را بیشتر مستعد رفتارهای خصومت‌آمیز می‌سازد. تحقیقات برکووتیز نشان داده است که حتی مشاهدهٔ آلات و ابزار پرخاشگری می‌تواند در شخص

1. Observational Learning
2 . L.Berkowitz

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

مشاهده‌کننده حالت پرخاشگری را برانگیزد. در آزمایش برکوویتز، گروه آزمایش ابتدا با رفتاری توهین‌آمیز تحریک شدند و بعد به آن‌ها فرصت داده شد که پرخاشگری خود را نسبت به فرد توهین‌کننده ابراز کنند. همچنین، گروهی از آزمودنی‌ها در اتاقی قرار داشتند که در آن یک راکت بدمینتون در معرض دیدشان بود و در موقعیت دیگر، آزمودنی‌ها در اتاقی بودند که یک سلاح کمری روی میز قرار داده شده بود. نتیجه نشان داد که مشاهده‌کنندگان سلاح کمری، پرخاشگری بیشتری نشان دادند. به نظر برکوویتز، همین نتایج ثابت می‌کند که پرخاشگری نمی‌تواند ذاتی باشد؛ زیرا هر دو گروه، پیشاپیش از دست شخص توهین‌کننده عصبانی بودند؛ اما گروه دوم به علت مشاهدهٔ آلت پرخاشگری در ابراز پرخاشگری به درجهٔ بیشتری تحریک شده بودند (همان: ۲۲۰).

مطالعهٔ کیرش[1] (۱۹۹۸) نشان داده است که بچه‌های پایه‌های چهارم و پنجم که بازی‌های ویدئویی خشن انجام می‌دهند در مقایسه با کودکانی که بازی غیر خشن انجام می‌دهند، نسبت به یک داستان مبهم تحریک کننده، برداشت‌های کینه‌جویانه‌تری نشان می‌دهند. همچنین مطالعهٔ بالارد و ویست[2] (۱۹۹۶) افزایش احساسات پرخاشگرانه بعد از انجام بازی‌های ویدئویی خشن را تأیید کرده وگربنر و همکاران (۱۹۸۰) نشان دادکه در معرض خشونت رسانه‌ای بودن، تصویر اغراق‌آمیزی از جهان به عنوان مکانی خشونت‌بار و ناامن ایجاد می‌کند. خشونت تلویزیونی، کودکان را نسبت به پرخاشگری، بی‌عاطفه کرده و باعث تمایل بیشتر آن‌ها به این مسأله می‌شود که پرخاشگری را در مورد دیگران جایز بشمارند (دونراستین و دیگران، ۱۹۹۴: ۲۱۹).

آندرسون و بوشمن (۲۰۰۱) در مطالعهٔ فراتحلیل تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خشونت به این نتیجه رسیدند که در معرض بازی‌های خشونت‌آمیز قرارگرفتن، با پرخاشگری، همبستگی مثبت دارد. بسیاری از تحقیقات، حاکی از آن است که پرداختن به این بازی‌ها و پاداشی که رفتارهای پرخاشگرانه در طی بازی دریافت می‌دارند، سبب می‌شود که کودکان انجام این رفتارها را پیشهٔ خود ساخته و در طی زمان، حساسیت خود را به مسألهٔ خشونت از دست بدهند (شافر، ۲۰۰۰: ۱۸۵). نمایش مکرر تصاویر گرافیکی خشونت‌آمیز، ممکن است مشاهده‌کنندگان و بازیگران را به تطبیق واکنش‌های احساسی‌شان با آن سوق

1 . Kirsh
2 . Ballard & Weist

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]
[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

دهد. این نوع قضاوت‌های تغییریافته و واکنش‌های احساسی، ممکن است در قضاوت‌های اتخاذگردیده نسبت به قربانیان خشونت در محیط های واقعی‌تر نیز انتقال داده شود (گانتر و مالر، ۱۹۹۷). در این راستا دیتز (۱۹۹۸) یک نمونهٔ سی وسه تایی از بازی‌های «سگا و نینتندو» را بررسی کرد و متوجه شد که ۸۰ درصد این بازی‌ها دارای ویژگی خشونت‌بار هستند (آندرسون و دیل، ۱۳۸۷: ۶۹).

به نظر می‌رسد انجام بازی‌های ویدئویی خشن از طریق ایجاد افکار پرخاشگرانه بر پرخاشگری اثر می‌گذارد و احتمال می‌رود که این تأثیرات، بلندمدت و پایدار باشد؛ از این رو هنگامی که فرد بازی‌کننده، مدل‌های جدید مرتبط با پرخاشگری را می‌آموزد و تمرین می‌کند، در مواجهه با تنش‌ها و درگیری‌ها در زندگی واقعی از این مدل‌ها استفاده می‌کند. اگر در معرض بازی‌های ویدئویی خشن بودن مرتب تکرار شود، این امر منجر به ایجاد و افزایش بیشتر ساختارهای معرفتی پرخاشگرانه می‌شود و بدین ترتیب ساختارهای پایه‌ای شخصیت فرد تغییر می‌یابد. این تغییرات تبعی ممکن است در تعامل‌های احتمالی روزانه، منجر به افزایش مداوم پرخاشگری احساسی و عاطفی شود. خشونت، مهم‌ترین محرکه‌ای است که در طراحی جدیدترین و جذاب‌ترین بازی‌های کامپیوتری به حد افراط از آن استفاده می‌شود. برخی از چهره‌های معروف هالیوود که در فرهنگ ما انسان‌های ضد ارزش و غیر اخلاقی هستند، در این بازی‌ها به صورت قهرمان‌های شکست‌ناپذیر، جلوه‌نمایی می‌کنند. این بازی‌ها با استفاده از تصاویر پرتحرک و صداهای مهیج، دنیایی از هیجان را برای کودکان که شیفتهٔ جنب و جوش هستند، ارزانی می‌دارد و همین جذبه، روح و جسم آنان را مطیع خود می‌سازد و به عالم تخیلات می‌برد، تا جایی که کودک، خود را محور و قهرمان اصلی ماجرا می‌پندارد. این بازی‌ها، با ترفندهای مختلف، چنان تأثیری بر فکر و اعصاب فرد می‌گذارد که در واقع خود او نیز جزئی از این مجموعهٔ ماشینی می‌شود.

ب. بازی رایانه‌ای و انزوای اجتماعی

برخی از صاحب‌نظران، انزوای اجتماعی را با تأکید بر بعد ذهنی آن مورد توجه قرار داده‌اند و انفکاک ارزشی فرد از ارزش‌های پذیرفته شدهٔ اجتماعی را ویژگی اصلی انزوای اجتماعی دانسته‌اند. برخی دیگر به جنبهٔ عینی پیوندهای اجتماعی فرد با خانواده، دوستان و همسایگان نظر دارند و انزوای اجتماعی را فقدان این روابط، تعریف می‌کنند. انزوای

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

اجتماعی به لحاظ مفهومی در تقابل با مفهوم درگیری اجتماعی قابل تحلیل است. درگیری اجتماعی، ناظر بر روابط خانوادگی و همسایگی و دوستی فرد با اطرافیان است که برای وی در مواقع نیاز، حمایت اجتماعی فراهم می‌آورد. «رابرت کراوت»، درگیری اجتماعی را شامل ارتباطات خانوادگی فرد، اندازهٔ حلقهٔ محلی شبکهٔ اجتماعی فرد، اندازهٔ حلقهٔ شبکهٔ اجتماعی راه دور فرد و میزان حمایت اجتماعی ناشی از این روابط می‌داند (کراوت و دیگران، ۱۹۹۸). به عبارت دیگر، انزوای اجتماعی، وضعیتی است که درآن روابط اجتماعی و حمایت اجتماعی، نهفته درآن پایین است و شخص، فاقد پیوندهایی است که منابع اجتماعی و حمایت اجتماعی مورد نیاز او را فراهم آورد. حمایت‌های اجتماعی مورد نیاز شخص را می‌توان به پنج دسته تقسیم کرد: الف) کمک‌های عاطفی؛ ب) خدمات کوچک[1]؛ پ) خدمات بزرگ؛ ت) کمک‌های مالی؛ ث) همراهی و معاشرت[2] (ولمن و ورتلی، ۱۹۹۰).

فرد منزوی دارای مشخصات و نشانه‌های مختلفی است: بر خلاف نوجوانان وجوانان عادی که به اقتضای سن خود باید دائماً درجنب وجوش و شادی باشند، افرادی ساکت و آرامند که دائماً غمگین و خجل و نگران هستند؛ از معاشرت و ارتباط با جمع وحشت دارند؛ تحرکشان بسیار اندک است و همیشه در گوشه‌ای نشسته و چشم به آسمان دوخته‌اند؛ اینان دچار عدم تمرکز حواسند و چنان زندگی می‌کنند که گویی در معرض حمله و اعتراض هستند؛ به کسی اعتماد ندارند وتصورشان این است که اگر دچار تنگنایی شوندکسی به آنان کمک نخواهد کرد. وضع خواب و استراحتشان مختل و درخواب دچار کابوس‌ها و خواب‌های وحشتناک هستند؛ وضع بد غذا و استراحتشان موجب کاهش وزن آن‌ها می‌شود؛ عدم تلاششان در امر تحصیل سبب عقب ماندگی و واماندگی آنان است؛ احساس آن‌ها در زندگی و در روابط با دیگران احساس ضعف و ناتوانی است؛ در رابطه با خود احساس بی‌ارزشی و در رابطه با دنیا احساس پوچی دارند و دائماً دلسردند و از شکست خود، بی‌اعتباری دنیا و... بحث می‌کنند؛ گاهی برایشان این احساس پدید می‌آید که مظلوم و ناکام هستند، دیگران به آن‌ها ستم کرده‌اند و یا گمان دارند در رنج و دشواری عظیمی قرار گرفته‌اند؛ دوست ندارند با دیگران زندگی کنند، زیرا گمان می‌کنند که دیگران مورد اعتماد نیستند؛ برخی از آنان به این دلیل که نسبت به دیگران احساس

1. Small services
2 . Companionship

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

برتری دارند و آن‌ها را درخور معاشرت نمی‌دانند، منزوی هستند؛ آنـان خـود را از دیگـران جدا دانسته و خیال می‌کنند فردی بسیار مهم و باارزش هستند و ارتباط با دیگری برایشان شر می‌آفریند (قائمی، ۱۳۶۶: ۱۵).

همچنین این افراد عمدتاً از لحاظ رفتاری اهل جنب و جوش، حرکت و بـازی نیسـتند، در حیاط مدرسه در گوشه‌ای نشسته و تماشاچی هستند؛ از مهمانی رفتن و مهمـانی دادن گریزانند و نمی‌توانند بپذیرند که باید در جمع بـود، مگـر بـه خـاطر ملاحظـات کـه در آن صورت دقایق زندگی در میان جمع برایشان عذاب‌آور است؛ بسیاری از آنان در روابط خـود خونسرد ولی در حین درگیری بسیار ناسازگارند؛ شور و شوق لازم را بـرای حیـات جمعـی ندارند؛ رفتارشان در میان جمع ناشیانه اسـت، آنچنـان‌کـه گـویی از حضـور بـین دیگـران خجالت می‌کشند و حتی به نظر دیگران چنان می‌آید که آنان افـرادی کـودن و ناآشـنا بـه مسائل زندگی و به دور از مهارت در امورند.

انزوای اجتماعی برای افراد به ویـژه کودکـان و نوجوانـان، عـوارض و پیامـدهای منفـی متعددی در پی دارد. بدون تردیـد، انـزوای اجتمـاعی، افـراد را از مشـارکت غیـر رسـمی و رسمی در جامعه، محروم می‌سـازد و مبادلـهٔ اجتمـاعی[1] و دلبسـتگی اجتمـاعی را کـاهش می‌دهد (فیگوئرا، ۲۰۰۱:۲۰-۱۸)؛ از تبادل پایدار و دائمی افکار و احساسات از کل بـه فـرد و از فرد به کل جلوگیری می‌کند (دورکیم، ۱۳۷۸: ۲۴۲) و موجب تضعیف یا قطع روابط و مبادلات نامتقارن گرم و همچنین روابط گفتمانی می‌شـود؛ از دیگـر عـوارض و پیامـدهای انزوا طلبی می‌توان موارد یأس اجتماعی، احساس عجز، احساس تنهایی و تحمل اجتمـاعی را برشمرد.

با توجه به اهمیت اجتماعی بودن فرد و رابطهٔ استفادهٔ مکـرر از بـازی‌هـای رایانـه‌ای و انزواطلبی نوجوانان و جوانان، تحقیق «کراوت» (۱۹۹۸) نشـان مـی‌دهـد اسـتفادهٔ زیـاد از اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای، موجب کاهش ارتباط فرد با خانواده‌اش و کوچک شدن حلقـهٔ اجتماعی پیرامون فرد و افزایش احساس تنهایی و افسردگی می‌گردد و «کلول و پـاینر» در مطالعهٔ خود در بین دانش‌آموزان ۱۴-۱۰ سالهٔ لندنی، نشان دادند بین انـزوای اجتمـاعی و بازی‌های رایانه‌ای، ارتباط غیر مستقیم وجود دارد (کلول و پاینر، ۲۰۰۰: ۲۹۵ -۳۱۰) و در

1 . Social exchange

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

نهایت، ذکایی در تحقیق خود با عنوان «جوانان و فراغت مجازی» بـه بررسـی کارکردهـای چت درکافی‌نت‌های تهران پرداخته است و با طرح دو مفهوم «رسانه‌ای شـدن» و «خـانگی شدن» سرگرمی‌های مجازی را عاملی می‌داند که علاقـهٔ نوجوانـان و جوانـان بـه مشـارکت اجتماعی و فعالیت‌های مدنی را با انگیزه‌های مختلف تحت‌الشعاع قـرار مـی‌دهـد و ممکـن است بر مهارت‌های اجتماعی آنان در تدارک فراغت‌های گروهی و تفریحات و بازی‌های غیر مجازی تأثیر منفی بگذارد (ذکائی، ۱۳۸۳). به نظر می‌رسد بازی‌های رایانه‌ای، بـه گونـه‌ای افراد را با خود همراه می‌کنند که گذشت زمان را به هیچ وجه درک نمی‌کنند و وقتـی بـه خود می‌آیند که ساعت‌های زیادی از وقتشان صرف این بازی‌ها شده است. این افراد حاضـر نیستند رایانه را رها کنند و به دنبال فعالیت‌های نشاط‌آور و اجتماعی بروند؛ لـذا کودکـانی که به طور مداوم با این بازی‌ها سر و کـار دارنـد، درونگـرا و منـزوی و در برقـراری ارتبـاط اجتماعی با دیگران ناتوان می‌شوند و این خود سرآغازی بـرای بـروز ناهنجـاری‌هـای دیگـر است (قائمی، ۱۳۶۶: ۱۴).

در مجموع با توجه به مباحث نظری و تجربـی فـوق، مـی‌تـوان گفـت کـه خشـونت در رسانه‌ها تأثیر مهلک و مخربی بر جوانان می‌گذارد؛ چرا که آنـان از تجـارب زنـدگی واقعـی برای قضاوت دربارهٔ واقعی یا غیر واقعی بودن آنچه در صفحهٔ نمـایش مـی‌بیننـد برخـوردار نمی‌باشند. مهم‌ترین مشخصهٔ بازی‌های رایانه‌ای، حالت جنگی اکثر آن‌هاست و اینکـه فـرد باید برای رسیدن به مرحلهٔ بعدی بازی با نیروهای بـه اصـطلاح دشـمن بجنگـد؛ اسـتمرار چنین بازی‌هایی کودک را پرخاشگر و ستیزه‌جو و در عین حال غیر اجتماعی بـار مـی‌آورد. با توجه به اینکه بازی‌های ویدئویی دومین سرگرمی، پس از تلویزیون شناخته شـده اسـت، برخی معتقدند اثرات منفی این بازی‌ها از جمله اعتیاد بـه بـازی، افـزایش حـالات خشـم و پرخاشگری، انزواطلبی و ... بیشتر از جنبه‌های مثبت آن می‌باشد (آندرسون، ۲۰۰۱: ۳۵۳) و قـرار گـرفتن افـراد- معمـولاً کودکـان و نوجوانـان- در معـرض بـازی‌هـای رایانـه‌ای نگران‌کننده‌تر از قرار گرفتن آن‌ها در معرض برنامه‌های تلویزیـونی و فـیلم‌هـای سـینمایی است؛ زیرا این بازی‌ها بسیاری از اصول یادگیری مانند: همزاد پنداری (الگوسازی)، تمـرین، تکرار و پاداش و تقویت را به کار می‌گیرند (یونگ سانگ و انـدرس، ۱۳۸۳). بـر ایـن مبنـا

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

مدعای اصلی پژوهش حاضر بر این فرضیات قرار گرفته که:

- بین میزان ساعات استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و میزان پرخاشگری فرد رابطه است.
- بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای ومیزان پرخاشگری فرد رابطه است.
- بین میزان ساعات استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و انزواطلبی فرد رابطه است.
- بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای وانزواطلبی فرد رابطه است.

روش‌شناسی

روش پژوهش حاضر پیمایش[1] بوده و برای جمع‌آوری اطلاعات پژوهش از تکنیک پرسشنامه استفاده شده است. جامعهٔ آماری این تحقیق کلیهٔ دانش‌آموزان پسر مدارس دورهٔ راهنمایی شهرستان کاشان در سال ۱۳۸۹ می‌باشند که با استفاده از فرمول نمونه‌گیری کوکران تعداد ۳۲۰ نفر از آن‌ها انتخاب شدند. داده‌های تحقیق از طریق پرسشنامه با والدین آن‌ها جمع‌آوری گردید. روایی گویه‌های طیف انزواطلبی ناشی از بازی‌های رایانه‌ای دانش‌آموزان با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ، a=۰/۸۴، روایی میزان پرخاشگری ناشی از بازی‌های رایانه‌ای دانش‌آموزان،a=۰/۸۰۱ و روایی میزان اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای a=۰/۷۶۲ محاسبه شده است.

یافته‌های تحقیق

۱-توصیف یافته‌ها

۱-۱. میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای

از مجموع ۳۲۰ دانش‌آموز مورد بررسی، ۲۶/۳ درصد آن‌ها در هر شبانه روز کمتر از دو ساعت به بازی‌های رایانه‌ای پرداخته و یا اساساً به این بازی‌ها نمی‌پردازند. ۴۵/۶ درصد آن‌ها در هر شبانه روز بین دو تا سه ساعت و ۲۸/۱ درصد از آن‌ها در هر شبانه روز بیشتر از ۳ ساعت به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند.

1. survey

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

۱-۲. میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای

در این مطالعه برای سنجش میزان اعتیاد نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای از چهار گویه در قالب طیف لیکرت استفاده شده است. در جدول زیر گویه‌های طیف سنجش میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به همراه پاسخ پاسخگویان ارائه شده است.

جدول شمارهٔ ۱. توزیع فراوانی مطلق و نسبی پاسخ پاسخگویان به گویه‌های میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای

گویه‌ها	بسیار موافق	موافق	تاحدودی	مخالف	بسیار مخالف
هیچ هدیه‌ای به اندازهٔ اینکه به او اجازه دهم بازی‌های کامپیوتری انجام دهد او را خوشحال نمی‌کند.	۹/۸	۲۴/۵	۳۰/۱	۲۵/۵	۱۲/۳
به محض اینکه از او غافل می‌شوم به سراغ کامپیوتر می‌رود و به بازی مشغول می‌شود.	۸/۶	۱۹/۶	۳۶/۸	۱۹	۱۴/۱
از وقتی که به بازی کامپیوتری می‌پردازد کمتر غذا می‌خورد و ساعت خواب او کم شده است.	۸/۶	۲۷/۶	۲۷	۱۹/۶	۱۵/۳
اگر به او اجازهٔ بازی با کامپیوتر را ندهم دچار رفتارهایی چون عصابیت، بی‌قراری و پرخاشگری می‌شود.	۱۳/۵	۲۱/۵	۳۵	۱۵/۳	۱۲/۹

طبق اطلاعات جدول فوق،کرانهٔ بالای نمرات ۲۰ ، کرانهٔ پایین آن ۵ و دامنهٔ تغییر مقیاس فوق در جامعهٔ آماری مورد مطالعه ۱۵ می‌باشد.

یافته‌های پژوهش بیانگر این است که ۳۳/۶۵ درصد دانش‌آموزان مورد بررسی، دارای میزان اعتیاد کم، ۳۱/۷۴ درصد متوسط و۳۴/۶۰ درصد اعتیاد زیاد به بازی‌های رایانه‌ای داشته‌اند.

۱-۳. انزواطلبی

انزواطلبی به طور کلی الگوی رفتاری مشخص یا کاهش فعالیت‌های روزمره همراه با تنش‌ها و یأس‌های مربوط به آن و کناره‌گیری از جریان بهنجار، همراه با عدم همکاری و عدم مسئولیت است. در جدول زیر گویه‌های طیف انزواطلبی فرزندان و پاسخ‌های پاسخگویان به گویه‌های مربوط به آن ارائه شده است.

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

جدول شمارهٔ ۲. توزیع فراوانی مطلق و درصدی پاسخ پاسخگویان به گویه‌های طیف انزواطلبی

گویه‌ها	بسیار موافق	موافق	تاحدودی	مخالف	بسیار مخالف
از وقتی که به بازی رایانه‌ای می‌پردازد بیشتر اوقات در منزل تنها بودن را به جمع، ترجیح می‌دهد.	۷/۴	۲۴/۵	۳۰/۷	۲۵/۲	۱۰/۴
به اطرافیان و دوستان و همکلاسان خود وابستگی ندارد.	۳/۱	۱۹/۶	۳۰	۲۵/۲	۲۰/۴
گاهی رفتارهای گوشه‌گیری یا افسردگی از خود نشان می‌دهد.	۱/۲	۱۲/۹	۳۸	۲۵/۸	۲۰/۲
از وقتی که با این بازی‌ها آشنا شده است کمتر به بازی با دوستانش علاقه نشان می‌دهد.	۳/۱	۲۰/۹	۴۶/۴	۳۳/۲	۱۴/۱
در هنگام صحبت کردن بی‌حال است.	۳/۷	۱۷/۲	۳۳/۷	۲۵/۲	۱۸/۴

کرانهٔ بالای نمرات ۲۵ و کرانهٔ پایین نمرات ۷ و دامنهٔ تغییر نمرات در جامعهٔ مورد مطالعه ۱۸ می‌باشد.

در مجموع یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد ۲۲.۵ درصد از دانش‌آموزان مورد بررسی انزواطلبی کم، ۳۱.۸ درصد متوسط و ۴۵.۶ درصد در حد زیادی انزواطلبی داشته‌اند.

۱-۴. میزان پرخاشگری

پرخاشگری به عنوان یک انگیزهٔ نامشخص در بین احساس‌هایی چون خشم، غبطه، حسادت، طمع و مانند آن‌ها توصیف شده است. در این حالت، فرد به خودی خود یک هیجان ویژه و رفتار پرخاشگری در اثر خشم بروز می‌دهد. در این تحقیق برای سنجش میزان خشونت فرزندان از شش گویه در قالب طیف لیکرت استفاده شده است. گویه‌های سنجش پرخاشگری به همراه پاسخ پاسخگویان به هر یک از آن‌ها در جدول زیر ارائه گردیده است.

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

جدول شمارهٔ ۳. توزیع فراوانی و درصدی پاسخ پاسخگویان به گویه‌های طیف پرخاشگری

گویه‌ها	بسیار موافق	موافق	تاحدودی	مخالف	بسیار مخالف
از وقتی که فرزندم به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد، بداخلاق و تندخو شده و زیاد عصبانی می‌شود.	۹/۸	۲۹/۴	۳۸	۱۳/۵	۷/۴
فرزندم در مدرسه یا بیرون از آن به تهاجم فیزیکی با دیگران یا کتک‌کاری گروهی می‌پردازد.	۱/۲	۲۰/۲	۲۴/۵	۳۲/۵	۱۹/۶
فرزندم از وقتی بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهد، دارای رفتارهایی بی‌رحمانه نسبت به همسالان خود شده است.	۱/۲	۲۲/۱	۲۸/۲	۳۳/۱	۱۳/۵
گاهی رفتارهای خشن مانند مشت زدن به بالش یا حمله به اشیاء خانه از خود نشان می‌دهد.	۶/۷	۳۵	۳۰/۱	۱۹	۷/۴
دوستان خود را از افراد کوچکتر یا خیلی بزرگتر از خود انتخاب می‌کند.	۶/۱	۲۵/۸	۳۸/۶	۱۹	۸/۶
غالباً دروغ می‌گوید.	۶/۷	۱۹/۶	۲۷/۰	۲۸/۲	۱۶/۶

کرانهٔ بالای نمرات در جامعهٔ مورد بررسی ۲۸، کرانهٔ پایین ۷ و دامنهٔ تغییر نمرات ۲۱ می‌باشد.

در مجموع یافته‌های پژوهش بیانگر این امر است که میزان پرخاشگری ۳۷/۱۸ درصد دانش‌آموزان مورد بررسی کم، ۳۱/۵۶ درصد متوسط و ۳۱/۲۵ درصد زیاد بوده است.

۲. تحلیل یافته‌ها

در این بخش به آزمون فرضیات پرداخته می‌شود.

- فرضیه ۱: بین میزان ساعات استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و انزواطلبی فرد رابطه است.

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

جدول شمارهٔ ۴. رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و میزان انزواطلبی دانش‌آموزان

میزان انزواطلبی / میزان ساعات استفاده	کم	متوسط	زیاد	جمع
کمتر از ۲ ساعت	۳۵/۱	۳۷/۸	۲۷	۱۰۰
۲-۳ ساعت	۱۹/۴	۳۰/۵	۵۰	۱۰۰
بیشتر از ۳ ساعت	۱۷/۶	۲۹/۴	۵۲/۹	۱۰۰
جمع	۲۲/۵	۳۱/۸	۴۵/۶	۱۰۰

یافته‌های تحقیق بیانگر این است که میزان انزوای اجتماعی در سطح زیاد در بین افرادی که در هر شبانه‌روز کمتر از دو ساعت از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند به میزان ۲۷ درصد می‌باشد. با افزایش میزان ساعات استفاده از این بازی‌ها در دانش‌آموزان، شاهد افزایش میزان انزواطلبی آنان می‌باشیم، به گونه‌ای که این میزان در بین افرادی که ۲-۳ ساعت و بیشتر از ۳ ساعت در شبانه‌روز از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند به ترتیب به ۵۰ و ۵۲/۹ درصد افزایش یافته است. متقابلاً، میزان انزواطلبی در حد کم در بین افرادی که کمتر از دو ساعت از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند ۳۵/۱ درصد بوده است، این میزان در بین کودکان با ۲-۳ ساعت و بیش از سه ساعت بازی در روز به ۱۹/۴ و ۱۷/۶ درصد کاهش یافته است. فعالیت آماری مربوط به فرضیهٔ اول، با استفاده از ضریب همبستگی پیرسون (r=۰/۳۷۸) همبستگی مثبت و مستقیم دو متغیر فوق را نشان می‌دهد.

- فرضیه ۲: بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و انزواطلبی فرد رابطه است.

در بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای در انزواطلبی کودکان، علاوه بر بررسی ساعات استفاده از این بازی‌ها در هر شبانه‌روز، نقش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در انزواطلبی دانش‌آموزان، مورد بررسی قرار گرفته است. در جدول زیر یافته‌های تحقیق در مورد رابطهٔ اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و میزان انزواطلبی دانش‌آموزان نشان داده شده است.

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

جدول شمارهٔ ۵. رابطه بین میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و میزان انزواطلبی دانش‌آموزان

میزان انزواطلبی / میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای	کم	متوسط	زیاد	جمع
کم	۴۰	۴۴	۱۶	۱۰۰
متوسط	۳۴/۳	۴۳/۷	۲۱/۸	۱۰۰
زیاد	۱۳/۶	۲۵/۲	۶۱/۱	۱۰۰
جمع	۲۱/۸	۳۱/۸	۴۶/۲	۱۰۰

یافته‌های تحقیق در جدول فوق نشان می‌دهند میزان انزواطلبی در سطح پایین در بین دانش‌آموزان با اعتیاد کم و یا عدم اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به میزان ۴۰ درصد بوده است. با افزایش میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای میزان انزواطلبی کم، کاهش یافته است، به گونه‌ای که در بین دانش‌آموزان با اعتیاد متوسط به این بازی‌ها به ۳۴/۳ درصد و در بین دانش‌آموزان دارای اعتیاد زیاد به بازی‌های رایانه‌ای به ۱۵/۵ درصد تقلیل یافته است. متقابلاً میزان انزواطلبی زیاد در بین دانش‌آموزان دارای اعتیاد کم به بازی‌های رایانه‌ای به میزان ۱۶ درصد بوده است. با افزایش میزان اعتیاد به این بازی‌ها، میزان انزواطلبی دانش‌آموزان نیز افزایش یافته است، به گونه‌ای که میزان انزواطلبی زیاد در بین افراد با اعتیاد متوسط به بازی‌ها به ۲۱/۸ درصد و افراد دارای اعتیاد زیاد به بازی‌های رایانه‌ای به ۶۱/۱ درصد افزایش یافته است. نتایج آزمون اسپیرمن (r_s=۰/۴۳۵) در سطح اطمینان ۹۹ درصد همبستگی بین دو متغیر میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و میزان انزواطلبی دانش‌آموزان را تأیید می‌نماید. نوع رابطه، مثبت و مستقیم بوده و بیانگر این امر است که با افزایش میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای افراد بر میزان انزواطلبی آنان نیز افزوده می‌شود.

- فرضیه ۳: بین میزان ساعات استفاده ازبازی‌های رایانه‌ای و میزان پرخاشگری فرد رابطه است.

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

جدول شمارهٔ ۶. رابطهٔ میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و میزان پرخاشگری دانش‌آموزان

میزان پرخاشگری / ساعات استفاده	کم	متوسط	زیاد	جمع
کمتر از دو ساعت	۵۹/۵	۲۳/۸	۱۶/۶	۱۰۰
۲-۳ ساعت	۴۰/۴	۴۱/۷	۱۷/۸	۱۰۰
بیشتر از ۳ ساعت	۱۱/۱	۲۲/۲	۶۶/۶	۱۰۰
جمع	۳۷/۱	۳۱/۵	۳۱/۲	۱۰۰

همان‌گونه که یافته‌های تحقیق نشان می‌دهند، میزان پرخاشگری زیاد در بین دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده ننموده و یا کمتر از ۲ ساعت در هر شبانه روز از این بازی‌ها استفاده می‌کنند ۱۶/۶ درصد می‌باشد. با افزایش ساعات استفاده از بازی‌های رایانه‌ای افراد، شاهد افزایش میزان پرخاشگری آنان می‌باشیم، به گونه‌ای که میزان خشونت در بین افراد با ۲-۳ ساعت بازی رایانه‌ای در شبانه روز به ۱۷/۸ درصد و در بین دانش‌آموزان با بیش از سه ساعت بازی در شبانه روز به ۶۶/۶ درصد افزایش یافته است. متقابلاً بیشترین میزان پرخاشگری کم در بین دانش‌آموزان با کمتر از دو ساعت بازی رایانه‌ای (۵۹/۵ درصد) مشاهده می‌شود. نتایج ضریب همبستگی پیرسون (r=۰/۳۳۷) در سطح اطمینان ۹۹ درصد مؤید قابل قبول بودن همبستگی دو متغیر فوق از نظر آماری می‌باشد. رابطهٔ مثبت دو متغیر بیانگر این امر است که با افزایش ساعات استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، شاهد افزایش میزان پرخاشگری در بین دانش‌آموزان می‌باشیم.

- فرضیه ۴: بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و میزان پرخاشگری فرد رابطه است.

علاوه بر بررسی رابطهٔ ساعات استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در هر شبانه‌روز با پرخاشگری دانش‌آموزان، میزان اعتیاد نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای و نقش آن بازی‌ها در پرخاشگری آنان بررسی گردیده است. در جدول زیر داده‌های مربوط به رابطهٔ اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای و میزان خشونت آنان نشان داده شده است.

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

جدول شمارهٔ ۷. رابطه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و میزان پرخاشگری دانش‌آموزان

میزان پرخاشگری / میزان اعتیاد	کم	متوسط	زیاد	جمع
کم	۴۶/۸	۳۰/۶	۱۳/۵	۱۰۰
متوسط	۳۴/۶	۳۹/۶	۲۵/۷	۱۰۰
زیاد	۲۹/۶	۲۵	۴۵/۳	۱۰۰
جمع	۳۷/۱	۳۱/۵	۳۱/۲	۱۰۰

یافته‌های تحقیق در جدول فوق حاکی از این امر است که میزان خشونت زیاد در نزد دانش‌آموزانی که اعتیاد کم به بازی‌های رایانه‌ای داشته و یا به این بازی‌ها اعتیاد نداشته‌اند به میزان ۱۳/۵ درصد بوده است. با افزایش میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای شاهد افزایش خشونت نوجوانان می‌باشیم، به گونه‌ای که میزان خشونت زیاد در نزد افرادی که تا حدی به بازی‌های رایانه‌ای اعتیاد داشته‌اند به ۴۵/۳ درصد افزایش یافته است. متقابلاً بالاترین میزان عدم پرخاشگری یا پرخاشگری کم در نزد افرادی مشاهده می‌شود که به بازی‌های رایانه‌ای اعتیاد نداشته و یا اعتیاد کمی داشته‌اند. همبستگی دو متغیر فوق از طریق فعالیت‌های آماری مورد بررسی قرار گرفته و با توجه به ضریب همبستگی اسپیرمن (r_s=۰/۴۷۲) نوع رابطه مثبت بوده و با افزایش میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، میزان پرخاشگری در دانش‌آموزان نیز افزایش می‌یابد.

نتیجه‌گیری

همواره باید توجه داشت که یکی از راه‌های مهم برای اجتماعی شدن کودکان و نوجوانان، بازی است. آن‌ها از طریق بازی با دیگران روش همکاری، کمک کردن، تقسیم کار، دوستی و برقراری ارتباط با دیگران را می‌آموزند. کودکان و نوجوانان در حین بازی، بیش از هر زمان دیگری می‌آموزند که چگونه نظم را رعایت کنند و حق دیگران را در نظر بگیرند تا به عنوان عضوی از گروه تلقی شوند. فرد در ضمن بازی ازحواس مختلف خود کمک می‌گیرد. به این طریق حواس او تقویت می‌شود و مهارت‌های حسی- حرکتی زیادی را از راه بازی کسب می‌نماید. از طریق بازی‌های مناسب، اطلاعاتی دربارهٔ محیط زندگی به دست می‌آید

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

که تحصیل آن‌ها از طریق کتاب‌های درسی ممکن نیست. بازی‌ها می‌توانند یادگیری را آسان و توجه را جلب کنند و باعث هماهنگی چشم و دست و پرورش عضلات شوند. همچنین، بازی باعث افزایش حس مدیریت و برنامه‌ریزی و خلاقیت کودکان و نوجوانان می‌شود. بازی‌های مفید و مناسب، کودکان و نوجوانان را وادار به تفکر سازنده و مفید می‌کنند که وسیله‌ای برای آزمایش و شناسایی واقعیت‌های خارجی است. بازی برای کودکان و نوجوانان باید لذت‌بخش باشد و منجر به رفع خستگی شود، به‌طوری‌که بازیکن، بعد از بازی با ذهنی آرام به فعالیت خود در سایر زمینه‌ها ادامه دهد. بازی وسیله‌ای برای بیان احساسات، نشان دادن محتوای ناخودآگاه (به وسیلهٔ نمادها) و رهایی از تنش‌هاست. به این وسیله، کودک خود را از نگرانی‌های ناشی از فشار محیط، جدا و رها کرده، احتیاجات و امیال سرکوفتهٔ خود را از راه بازی ارضا می‌کند. بسیاری از فعالیت‌های مورد علاقهٔ کودک که به دلایل مختلف از جمله ممانعت والدین، مجال بروز نیافته‌اند، می‌توانند در طی بازی اجرا شوند.

یکی از انواع بازی‌های کودکان و نوجوانان، بازی‌های کامپیوتری است. عملاً دیده می‌شود که کودکان و نوجوانان، ساعاتی طولانی با عصبانیت و وضعیت جسمانی نامناسب (مثلاً با شکم گرسنه و پشت خمیده) به بازی می‌پردازند. با توجه به اینکه بازی‌های کامپیوتری به مقدار زیادی توجه و سرعت واکنش نیاز دارد و انجام طولانی آن‌ها می‌تواند باعث ایجاد خستگی فکری گردد؛ این خستگی می‌تواند در انجام کارهای فکری دیگر مثل مطالعهٔ دروس، مزاحمت ایجاد نماید. این بازی‌ها به صورت انفرادی یا دو نفری انجام می‌شود و بازیکن در تعامل با کامپیوتر (و نه انسان) است (ملازاده، ۱۳۷۵: ۱۰۷). محققان به این نتیجه رسیده‌اند که تأثیرات روحی و روانی بازی‌های رایانه‌ای بسیار شبیه به بازی‌های حقیقی و ورزش‌های پراسترس است. حس بازیکنی که شکست می‌خورد، تأثیرات روانی و فشارهای روحی‌ای که تحمل می‌کند بسیار شبیه به حس بازیکنان شکست‌خوردهٔ فوتبال است.

پژوهش حاضر با روش پیمایش، در بین دانش‌آموزان بر این نکته تأکید می‌کند که افزایش بازی‌های رایانه‌ای و همچنین اعتیاد به آن موجب افزایش انزواطلبی و پرخاشگری دانش‌آموزان مورد مطالعه می‌شود. نتایج به دست آمده با یافته‌ها و نتایج پژوهش بسیاری

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

از محققین (اندرسون (۲۰۰۱)، کراوت و همکاران (۱۹۹۸)، ذکایی (۱۳۸۳)، کیرش (۱۹۹۸)، بالارد و ویست (۱۹۹۶)، گربنر و همکاران (۱۹۸۰)، آندرسون و بوشمن (۲۰۰۱) و عبدالخالقی و همکاران (۱۳۸۴) و ... در خصوص رابطهٔ بین بازی‌های رایانه‌ای و انزواطلبی وپرخاشگری، قرابت و همخوانی دارد.

منابع

آندرسون، کریک ای، دیل، کارن ای (۱۳۸۷). بازی‌های رایانه‌ای و افکار، احساسات و رفتار پرخاشگرانه در آزمایشگاه و زندگی. ترجمهٔ مقداد مهرابی. درآمدی بر بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای. ویراسته مسعود کوثری. تهران: نشر سلمان.

حق‌وردی طاقانکی، مهدی (۱۳۸۶). عملیات روانی و بازی‌های رایانه‌ای. فصلنامهٔ عملیات روانی، شماره ۱۶.

خوشنواز، عاطفه (۱۳۷۳). انزواطلبی در کودکان و نوجوانان. مجلهٔ پیوند، شماره ۱۷۴.

دورکیم، امیل (۱۳۷۸). خودکشی. ترجمهٔ نادر سالارزاده امیری. تهران: انتشارات علامه طباطبایی.

ذکائی، محمد سعید (۱۳۸۳). جوانان و فراغت مجازی. فصلنامهٔ مطالعات جوانان، شماره ۶. تهران: سازمان ملی جوانان.

صالحی، علیرضا (۱۳۸۱). تاریخچهٔ بازی‌های رایانه‌ای. ماهنامهٔ شبکه، شماره ۲۲.

عبدالخالقی م؛ دواچی ا؛ صحبائی ف؛ محمودی م (۱۳۸۴). بررسی همبستگی بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی تهران در سال ۱۳۸۲. مجلهٔ علوم پزشکی دانشگاه آزاد اسلامی، دوره ۱۵، شماره ۳.

قائمی، علی (۱۳۶۶). انزواجویی کودکان. مجلهٔ پیوند، شماره ۱۰۰.

کریمی، یوسف (۱۳۷۵). روانشناسی اجتماعی. تهران: انتشارات پیام نور.

ملازاده، علیرضا (۱۳۷۵). بازی‌های کامپیوتری و کودکان و نوجوانان مجلهٔ پیوند، شماره ۲۹۱.

ویلیامز، دیمیتری؛ اسکوریک، مارکو (۱۳۸۷). خشونت تخیلی اینترنتی، بررسی خشونت در یک بازی آنلاین. ترجمهٔ احسان شاه‌قاسمی. در: درآمدی بر بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای. ویراسته مسعود کوثری. تهران: نشر سلمان.

یونگ سانگ، الیساهای و اندرس، جین ای (۱۳۸۳). تأثیر منفی بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز بر سلامت کودکان. ماهنامهٔ سیاحت غرب، سال دو، شماره ۱۴.

Anderson, C & Dill, K.E (2000) Video game & aggressive thoughts, feelings.

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

And behavior in laboratory & life. Journal of personality and Social Psychology,78.772-790.

Anderson, C, Bushman, B.J (2001) .Effects of violent video games on aggressive behavior, Psychological Science, 12,353-359.

Ballard, M. E., & Weist, J. R. (1996). Mortal Kombate: The effects of violent videogame play on males' hostility and cardiovascular responding. Journal of Applied Social Psychology, 26, 717–730.

Bandura, A (1994). The social cognitive theory of mass communication. Advances in theory & research, Hillsdale, NJ: Lowrence.

Chilton, R. 1997. Are violent games a lost cause [Online]. Available:http://www.replaymag.com/chil0699.htm

Colwel J, Payner I (2000), Negative correlates of computer game play in adolescents. Br J Psychiatr.

Donnerstein E, Slaby RG, Erron LD(1994). The mass media and youth aggression. In:Eron LD,Gentry JH,Schegl P, editors. Rrason to hope: A psychosocial on violence and youth. Washington.

Figueira-McDonough, Josefina (2001), Community analysis and praxis, Brunner Routledge.

Gerbner, George., Gross, Larry., Morgan, Michael., & Signorielli, Nancy. (1980). The "mainstreaming" of America: Violence profile no. 11. Journal of Communication, 30, 10-29.

Gunter, B. & McAleer, J.(1997). Children and television (2nd ed). London: Routledge.

Kirish, S.J (1998), Seeing the word though Mortal Kombat-colored glasses: Violent video games and the development of a short-term hodtile attribution bias. Childhood, 5, 177-184.

Kraut, R, Lundmark, V, Patterson, M, Kiesler, S, & Mukapadhyay, T, (1998), Internet Paradox: A Social Technology that reduces Social Involvement and Psychological Well-being? American Psychologist, 53,1017-1031.

Morrison M, Krogman D (2001).A Look at computer mediated tecnoligices. Journal of Broadcasting Electronic Media.

Shaffer DR(2000), EDITOR. Social and personality development. 4th edition. Wadsworth. USA.

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]

[Downloaded from qjfr.ir on 2024-10-12]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1391.9.2.7.5]