

عنوان:

رابطه بین انجام بازی های رایانه ای با پرخاشگری در دانش آموزان مقطع راهنمایی شهر کرمانشاه

نادر رجیبی گیلان (کارشناس ارشد پژوهش اجتماعی)



سید رامین قاسمی (کارشناس ارشد رفاه اجتماعی)



امروزه بازی های رایانه ای از اصلی ترین تفریحات کودکان و نوجوانان محسوب می شود و در پژوهش ها شواهد متفاوتی در خصوص اثرات مثبت و منفی این بازی ها دیده می شود. برخی شواهد نشان می دهد که پرداختن زیاد به این بازی ها باعث کاهش فعالیت جسمی و در نهایت کاهش سلامت جسمانی و روانی می شود. مطالعات مختلف حاکی از این است که در بعد روان شناختی انجام بازی های رایانه ای سبب رفتارهای پرخاشگرانه، اعتیاد به رایانه، افسردگی، گوشه گیری و اضطراب می شود. در همین رابطه به بررسی رابطه بین انجام بازی های رایانه ای با پرخاشگری در دانش آموزان مقطع راهنمایی شهر کرمانشاه در سال 1391 پرداختیم. این پژوهش با کد 91471 در سال 1391 در مرکز تحقیقات توسعه اجتماعی و ارتقاء سلامت و همچنین شورای پژوهشی دانشگاه علوم پزشکی کرمانشاه به تصویب رسید.

در این پژوهش مقطعی تعداد 573 دانش آموز مقطع راهنمایی، با روش نمونه گیری خوشه ای چندمرحله ای از مدارس سطح راهنمایی شهر کرمانشاه انتخاب و پرسشنامه استاندارد پرخاشگری (باس و پری) و پرسشنامه جمعیت شناختی را توزیع و توسط دانش آموزان تکمیل شد. داده ها با استفاده از نرم افزار SPSS و با کمک آزمون های آماری (همبستگی پیرسون، تی تست و آنالیز واریانس) مورد تحلیل قرار گرفت.

در این پژوهش، 48/5 درصد پاسخ گویان مؤنث بودند و 71 درصد دانش آموزان مورد پژوهش دارای سابقه انجام بازی های رایانه ای بودند.

رابطه آماری بین پرخاشگری با جنس، نوع بازی و زمان انجام بازی معنادار بود. در این رابطه میانگین نمره پرخاشگری کلی 72/96 بوده و بین دختران و پسران از این نظر تفاوت معناداری وجود داشت؛ یعنی میزان پرخاشگری در پسران بالاتر از دختران بود. همچنین پسران با میانگین 90/03 دقیقه بازی در روز در مقایسه با دختران که بطور میانگین 51 دقیقه در روز بازی کرده بودند، زمان بیشتری را صرف انجام بازیهای رایانه ای کرده بودند.

بین زمان انجام بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری کلی نیز رابطه معناداری وجود دارد، بطوریکه افرادی که بازی زیادی انجام داده بودند (91-480 دقیقه در روز) نمرات بالاتری در مقیاس پرخاشگری نسبت به افرادی که بازی انجام نداده بودند یا کمتر بازی انجام داده بودند (1-90 دقیقه در روز) کسب کرده بودند.

بر اساس نتایج حاصله، بین نوع بازی با پرخاشگری کلی، کلامی و فیزیکی، رابطه‌ی معناداری دیده شد. یعنی آنهایی که بازیهای خشن (قتل و کشتار - زدوخورد و بزنبزن) انجام می‌دادند در مقایسه با افرادی که بازیهای هیجانی می‌کردند، میانگین نمره پرخاشگری بیشتری داشتند.

در مجموع در این مطالعه رابطه معناداری بین انجام بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری دیده شد و همچنین به نظر می‌رسد بازی‌هایی که از سطح خشونت بالاتری برخوردارند، منجر به سطوح بالاتری از پرخاشگری می‌شوند.

بر این اساس نکات و پیشنهادات زیر قابل ارائه می‌باشد:

با توجه به حساسیت بالای شرایط دوران نوجوانی و تأثیرپذیری این افراد و احتمال الگوگیری از شخصیت‌های خشن بازی‌ها، لذا لزوم توجه و نظارت هرچه بیشتر والدین و خانواده‌ها بر انجام بازی، انتخاب نوع بازی و مدت زمان بازی بیش از پیش توصیه می‌شود.

با توجه به اینکه منع کامل نوجوانان از انجام بازی‌های رایانه‌ای تقریباً غیر ممکن است و اینکه بر اساس نتایج مطالعات، انجام بازی به صورت محدود می‌تواند اثرات مفیدی بر آنان داشته باشد، لذا در این زمینه اداره محترم آموزش و پرورش می‌تواند با شناسایی بازی‌های غیر پرخاشگرانه و مفید و معرفی آن به دانش‌آموزان و همچنین آگاهی بخشی به نوجوانان در زمینه مضرات استفاده بیش از حد از بازیهای رایانه‌ای اقدام نماید. همچنین اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی می‌بایستی در زمینه تولید بازی‌های مبتنی بر زمینه‌های بومی و فرهنگی جامعه ایرانی اقدام نماید.

همچنین با توجه به محدودیت‌های این پژوهش که یک مطالعه مقطعی بوده و صرفاً در گروه دانش‌آموزان مقطع راهنمایی انجام شده است پیشنهاد می‌شود در مطالعات آتی ضمن به کارگیری دیگر روش‌های تحقیق، به پژوهش در گروه‌های سنی دیگر و جمعیت عمومی از این منظر توجه گردد. همچنین انجام پژوهش‌های بیشتر در این زمینه جهت درک صحیح همه جنبه‌های این موضوع مهم و تأثیرگذار در جامعه، توصیه می‌گردد.

نتایج این مطالعه در قالب یک مقاله در مجله علمی پژوهشی دانشگاه علوم پزشکی کرمانشاه (ISC) در سال 1392، دوره 17، شماره 3، صص: 164-171 به چاپ رسیده است. برای اطلاعات بیشتر می‌توان به آدرس اینترنتی زیر مراجعه نمود:

<http://journals.kums.ac.ir/ojs/index.php/jkums/article/view/613>