

تأثیر بازی‌های خشن رایانه‌ای بر رفتار دانش‌آموزان پسر دبیرستان‌های شهرستان کوار

کرامت اله راسخ^۱

ابراهیم حسنی^۲

تاریخ پذیرش: ۹۳/۰۴/۲۰

تاریخ تصویب: ۹۳/۰۷/۱۲

چکیده

هدف پژوهش بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار دانش‌آموزان پسر مقطع متوسطه شهرستان کوار در استان فارس است. جامعه آماری پژوهش ۵۷۰ نفر دانش‌آموز پسر دبیرستان‌های این شهرستان و حجم نمونه ۲۳۰ نفر از آن‌هاست که با استفاده از فرمول کوکران محاسبه، و از طریق نمونه‌گیری طبقه‌ای انتخاب شدند. ابزار گردآوری داده‌ها پرسشنامه محقق ساخته است که پایایی آن‌ها با باز آزمایی و آلفای کرونباخ به میزان ۰/۷۱ محاسبه شد. داده‌های پژوهش با استفاده از جدول‌های توصیفی و استنباطی و آزمون‌های آنوا، اسپرمن و ضریب همبستگی پیرسون تجزیه و تحلیل شدند. یافته‌های تحقیق نشان داد که بین عوامل جمعیتی چون سن، سطح تحصیلات، چگونگی گذراندن اوقات فراغت و درآمد ماهیانه خانواده‌ها و رفتار خشن دانش‌آموزان ارتباط نیست. علت آن یکپارچگی جامعه آماری و یکنواختی سطح و شیوه‌ی زندگی در شهر کوچکی چون کوار است. این در حالی است که بین عواملی چون ساعت بازی، نوع بازی، محل بازی، ویژگی تخیلی بودن بازی، وابستگی طبقاتی، بازی گروهی و مشارکتی بر رفتار دانش‌آموزان ارتباط مشاهده شد. نتیجه کلی پژوهش بیانگر ارتباط بین استفاده گسترده از بازی‌های خشن و رفتار ناهنجار دانش‌آموزان و در نتیجه تأثیر استفاده گسترده از این بازی‌ها بر امنیت اجتماعی است.

واژگان کلیدی: «بازی‌های رایانه‌ای»، «جوانان»، «دانش‌آموزان پسر»، «شهر کوار»

۱ - استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد چهرم، گروه جامعه‌شناسی، چهرم Krasekh@gmail.com

۲ - دانش‌آموخته کارشناسی ارشد جامعه‌شناسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد چهرم

مقدمه و بیان مسأله

رشد و پیشرفت فناوری همان گونه که سبب راحتی زندگی می‌شود، خواسته و ناخواسته تغییرات اساسی را نیز در زندگی افراد پدید می‌آورد. بازی‌های رایانه‌ای خشن با فناوری‌های جدید در چند سال اخیر تولید و استفاده از آن‌ها به سرعت گسترش یافته است. مخاطب اصلی این بازی‌ها نوجوانان و جوانان هستند. استقبال این گروه سنی از این گونه بازی‌ها سبب شده است تا میزان استفاده از این بازی‌ها و پیامدهای اجتماعی آن موضوع واکاوی‌ها گوناگون از دیدگاه‌های مختلف شود. عده‌ای استقبال جوانان از این بازی‌ها را به دلیل جدید و جذاب بودن طبیعی می‌دانند، در حالی که گروهی دیگر نگران نتایج خواسته و ناخواسته اجتماعی و به خصوص فرهنگی ناشی از درگیر شدن جوانان در فرایند تأثیرات نامحسوس این بازی‌ها هستند. این بازی‌ها برای والدین جوانان نیز جدید است و آن‌ها از خطرات استفاده بیش از حد از این بازی‌ها بی‌اطلاع هستند. اغلب این بازی‌ها انفرادی طراحی شده‌اند و جوانان برای مشارکت در آن‌ها نیازی به مهارت‌های اجتماعی ندارند. جوانانی که بیش از حد از این گونه بازی‌ها استفاده می‌کنند، از آموزش مهارت‌های زندگی بی‌بهره و در مواردی درون‌گرا می‌شوند استفاده از جاذبه‌های مجازی در بازی‌های رایانه‌ای سبب مسحور شدن جوانان و گرایش آن‌ها به هر چه بیشتر درگیر شدن در این بازی‌ها می‌شود (کوثری، ۱۳۸۵؛ قطرینی، ۱۳۸۴؛ فتحی و دیگری: ۱۳۹۲؛ امام‌جمعه‌زاده و همکاران ۱۳۹۲؛ عبداله‌بی و دیگری: ۱۳۹۲).

استفاده از بازی‌های خشن رایانه‌ای در سراسر جهان در یک دهه گذشته گسترش چشم‌گیری داشته است. فناوری جدید در ترکیب با امکان تماس با شبکه جهانی امکان دسترسی کودکان، نوجوانان و جوانان به بازی‌های خشن رایانه‌ای را در هر زمان و مکان را فراهم کرده است. مطالعات علمی نشان می‌دهد که محتوای خشن بازی‌های رایانه‌ای و دسترسی به شبکه جهانی با افزایش خشونت در کودکان و نوجوانان ارتباط دارد. کودکان و نوجوانان امروزه بخش زیادی از وقت خود را در مدرسه و مصرف رسانه‌ها می‌گذرانند. کودکان و نوجوانان در ایالات متحده به طور متوسط چهار ساعت در هفته تلویزیون و فیلم تماشا می‌کنند. وایتیکر و بوشمن در مطالعه‌ای سرتاسری در ایالات متحده آمریکا به این نتیجه رسیدند که ۹۹٪ پسرها و ۹۴٪ دخترها از بازی‌های رایانه‌ای گوناگون استفاده می‌کنند، جنتیل و اندرسون نیز به نتایج مشابه رسیدند. مطالعه‌ی آن‌ها نشان می‌دهد که ۷۰٪ جوانان پسر بین ۹ تا ۱۸ ساله بازی‌های خشن را ترجیح می‌دهند. در واقع خیلی سخت است، بازی رایانه‌ای پیدا کرد که فاقد خشونت باشد. مطالعه‌ای مشابه نشان می‌دهد که تقریباً ۸۹٪ از بازی‌های حاوی خشونت است. حتی نیمی از بازی‌های معمولی نیز به شکلی حاوی محتوای خشن می‌باشد. مطالعات داخلی نیز به نتایج مشابه رسیده‌اند (احمدی، ۱۳۷۷؛ امام‌جمعه‌زاده و همکاران، ۱۳۹۲؛ زارعی، ۱۳۷۸؛ علی‌زاده، ۱۳۸۵؛ کوثری، ۱۳۸۷؛ گانتز، ۱۳۸۷، مجموعه مقاله بازی‌های رایانه‌ای (۱۳۹۲)، فتحی و دیگری: ۱۳۹۲؛ منطقی ۱۳۷۹؛ قطرینی،

تأثیر بازی‌های خشن رایانه‌ای بر رفتار دانش آموزان پسر دبیرستان‌های شهرستان کوار

۱۳۸۵؛ مهجوری، ۱۳۷۶). جوانان ایرانی نیز همان‌طور که این مطالعات نشان می‌دهد، در معرض اشاعه بازی‌های ویدئویی خشن قرار دارد. این بررسی‌ها نشان می‌دهد که استقبال از این‌گونه بازی‌های جوانان در میان جوان چشم‌گیر است. بنابراین، تحقیق در این باره از اهمیت خاص برخوردار است.

روش تحقیق

روش تحقیق به لحاظ هدف توصیفی و از نوع همبستگی است. جامعه آماری این پژوهش را دانش‌آموزان پسر مقطع متوسطه دوم منطقه کوار به تعداد ۵۷۰ نفر که در سال تحصیلی ۹۴-۹۳ مشغول به تحصیل هستند تشکیل داده‌اند. برای انتخاب نمونه از روش نمونه‌گیری طبقه‌بندی استفاده شد. حجم نمونه از طریق فرمول کوکران، ۲۳۰ نفر محاسبه که به تناسب بین طبقات توزیع شدند. برای گردآوری داده‌ها از پرسشنامه محقق ساخته استفاده شد که سؤالی‌های آن به صورت کمی و کیفی طراحی شد. رفتار دانش‌آموزان متغیر وابسته و شاخص‌های بازی‌های رایانه‌ای متغیرهای مستقل تعیین شدند. بازی‌های رایانه‌ای به چهار گروه ورزشی، خشن، فکری و ماشین‌سواری تقسیم‌بندی شد. برای تعیین روایی پرسشنامه از نظر استادان مجرب و صاحب‌نظران در این حوزه استفاده شد. پایایی گویه‌ها با استفاده از روش آلفای کرونباخ ۰/۷۱ محاسبه گردید. برای پی بردن به رابطه بازی‌های رایانه‌ای و رفتار دانش‌آموزان از ضریب همبستگی پیرسون و آزمون‌های آنوا واسپرمن استفاده شد.

پیشینه تحقیق

استفاده از بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای خشن به سرعت در میان نوجوانان و جوانان گسترش پیدا کرده است. این بازی‌ها مرز نمی‌شناسند و از راه شبکه جهانی به راحتی در دسترس هستند و دست‌به‌دست می‌شوند. این وضعیت سبب شد تا «جامعه بین‌المللی برای مطالعه پرخاشگری» گروهی تحت عنوان «کمیسیون خشونت رسانه» برای بررسی تأثیر رسانه‌ها بر رفتار خشن تشکیل دهد. مطالعات این کمیسیون نشان داد که: افراد تحت تأثیر خشونت در رسانه‌ها خشن‌تر رفتار می‌کنند، زودتر عصبانی می‌شوند، دشمنی خود را سریع‌تر بروز می‌دهند، درباره خشونت و پرخاشگری بیشتر فکر می‌کنند و سرانجام در مقابل اعمال خشونت بی‌توجه هستند. این مطالعه همچنان نشان داد که کودکان تحت تأثیر خشونت در رسانه‌ها کمتر توانا به رفتار محبت‌آمیز هستند، رفتار قابل قبول آن‌ها و کنترل آن‌ها بر خودشان کمتر است. بررسی‌های این کمیسیون همچنان نشان داد که نوع رسانه (تلویزیون، سینما، بازی‌های رایانه‌ای، موسیقی، کارتن و غیره)، جنسیت، سن و مکان زندگی تأثیر کمی در تأثیر رسانه‌ها بر رفتار خشن دارند.

کریچ اندرسون و همکاران (۲۰۱۰) تأثیر بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی خشن را بر رفتار پرخاشگرانه، درک از پرخاشگری، اثرپذیری از پرخاشگری، محرک جسمی، همدلی، احساس زدایی و رفتار اجتماعی

بررسی کردند. آن‌ها ۱۳۰ پژوهش در این زمینه را مطالعه تطبیقی کرده‌اند. این پژوهش نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای خشن سبب افزایش ۱۰ تا ۲۰ درصدی امکان ارتکاب خشونت در بین جوانان می‌شود. آن‌ها مطالعات انجام گرفته در این زمینه را با شش شاخص انتخاب و موضوع فرا تحلیل خود قراردادند: (۱) سخت‌گیری بیشتر از فرا تحلیل‌های قبلی در انتخاب پژوهش‌های کمی؛ (۲) مقایسه‌های بین فرهنگی؛ (۳) پژوهش‌های درازمدت؛ (۴) نظارت دقیق آماری؛ (۵) تحلیل‌های تعدیل‌کننده؛ (۶) تعمیم پیش‌بینی‌های نظری از مدل‌های اجتماعی شناختی و تمایزات فرهنگی بین ژاپن و کشورهای غربی. یافته‌های تحقیق نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای خشن عامل مشروط برای رفتار پرخاشگرانه و درک از خشونت هستند. این بازی‌ها سبب کاهش همدلی و رفتار اجتماعی مناسب می‌شوند. تحلیل تعدیل‌یافته این پژوهش‌ها نشان داد که عامل فرهنگی تأثیر محدودی بر رفتار پرخاشگرانه در صورت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای دارد و عامل جنسیت تأثیر چندانی بر تأثیرپذیری از این‌گونه بازی‌ها ندارد.

مطالعه‌ای مشابه که در ایران انجام گرفته است نیز به نتایج یکسان با بررسی‌های فوق رسیده است. حاجی‌خانین و شیروانی مطالعه‌ای با عنوان «بررسی رابطه استفاده بین بازی‌های رایانه‌ای و پیشرفت تحصیلی» در میان ۷۵۴۲ دانش‌آموزان مشغول تحصیل دختر دبیرستانی در سال تحصیلی ۹۳-۹۲ ساکن بابل انجام داده‌اند. نمونه آماری این پژوهش ۳۶۴ نفر هستند که به شکل خوشه‌ای تصادفی انتخاب شده‌اند. داده‌ها با استفاده از دو پرسشنامه جمع‌آوری شد که یکی بازی‌های رایانه‌ای و دیگری افت تحصیلی را می‌سنجید. هر یک از پرسشنامه‌ها شامل ۲۵ گویه بود که با استفاده از طیف لیکرت تنظیم شده بود. پایایی گویه‌ها با استفاده از الفای کرباخ اندازه‌گیر و به میزان $0/828$ محاسبه شده بود. یافته‌های تحقیق نشان داد که بیشتر دانش‌آموزان دختر در بابل از کامپیوتر استفاده می‌کنند و بازی‌های رایانه‌ای از جمله وسایل سرگرمی آن‌هاست. این مطالعه همچنین نشان داد که بین افزایش میزان بازی کردن رایانه‌ای و انگیزه یادگیری و میزان آموزش ارتباط وجود دارد. تحقیقات دیگر انجام گرفته در ایران نیز به نتایجی تقریباً یکسانی رسیده‌اند.

سروش فتحی و مهدی مختارپور (۱۳۹۲) پژوهشی با عنوان «بررسی نقش و تأثیر رسانه‌های نوین تصویری در تغییر سبک زندگی (مورد مطالعه: دانشجویان دانشگاه علوم و تحقیقات تهران)» انجام داده‌اند. آن‌ها در این پژوهش از نظرات اندیشمندان نظیر میچل، زیمل، بوردیو و سایر نظریه‌پردازان حوزه ابزارهای ارتباطی استفاده کرده‌اند. جامعه آماری مورد مطالعه این تحقیق دانشجویان دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات تهران مشغول تحصیل در دانشکده علوم پایه، دانشکده فنی و مهندسی و دانشکده علوم انسانی بودند که تعداد آن‌ها برابر با ۹۲۷۹ نفر در سال ۱۳۹۲ بود. نمونه آماری با استفاده از فرمول کوکران ۳۷۰ نفر تعیین شد. یافته‌های تحقیق نشان داد که استفاده از رسانه‌های نوین تصویری به شکل‌گیری سبک زندگی ویژه‌ای می‌انجامد و در هر یک از جنبه‌های مختلف سبک زندگی، نظام ارزشی و جهان‌بینی متفاوتی را ایجاد می‌کند که منجر به کنش‌های گوناگونی از جانب افراد می‌شود، به طوری که

تأثیر بازی‌های خشن رایانه‌ای بر رفتار دانش آموزان پسر دبیرستان‌های شهرستان کوار

افراد در حوزه‌های مختلف زندگی خود از جمله اوقات فراغت، شیوه گذران آن، نگرش به ازدواج، شیوه همسرگزینی، رفتارهای دینی و مدگرایی از الگوهای متفاوتی پیروی می‌کنند و تحت تأثیر رسانه‌های مربوط قرار دارند.

مبانی نظری

این پژوهش در چهارچوب «نظریه کاشت» جورج گربنر انجام شد. نظریه کاشت که تحت عنوان «فرضیه کاشت» و «تحلیل کاشت» نیز شهرت دارد، به پژوهش‌های جورج گربنر دانشمند و شاعر مجاری آمریکایی در تأثیر برنامه‌های خشن تلویزیون و رسانه‌های دیگر بر رفتار مخاطبان برمی‌گردد. گربنر ۱۹۳۹ به آمریکا مهاجرت کرد و در دهه ۱۹۷۰ نقش تلویزیون در شکل‌گیری تصور از دنیا در نزد مخاطبان آن را بررسی کرد. فرض او این بود که کسانی که برای مدت طولانی هرروز تلویزیون تماشا می‌کنند، تصور آن‌ها از دنیا تحت تأثیر تلویزیون شکل می‌گیرد. تلویزیون از دیدگاه او نهاد جامعه‌پذیری است که تصویر تحریف‌شده از دنیا در اختیار مخاطبان خود می‌گذارد. گربنر برای اثبات ادای خود واقعیت اجتماعی را با واقعیت‌های ساخته‌شده در تلویزیون و آثار نشری مقایسه کرد. او برای اثبات ادعای خود از تحلیل محتوای برنامه‌های تلویزیونی تحت عنوان «تحلیل شاخص‌های فرهنگی» و همچنین از پرسشنامه «تحلیل فرهنگی شدن» که در ایران «نظریه کاشت» با توجه به ریشه لغوی مفهوم برگردانده شده است، استفاده کرد.

کسانی که تماشاگر دایم تلویزیون هستند بر اساس این نظریه به تدریج از واقعیت فاصله می‌گیرند و واقعیت مجازی برای خودساخته و درونی می‌کنند. تلویزیون خشونت و صحنه‌های قتل را نشان می‌دهد که بسیار بیشتر از خشونت استفاده‌شده در زندگی واقعی است. مردها اغلب در تلویزیون مرتکب قتل می‌شوند و خشونت و قتل در تلویزیون یکی از راه‌های معمول برای حل اختلافات و نزاع بین انسان‌هاست. تماشاگران دایم تلویزیون دنیای عینی را بسیار خشن از آن چیزی که هست تصور می‌کنند و بیشتر از افراد معمولی وحشت و هراس دارند. این ترس و هراس گاهی به آمادگی بیشتر برای استفاده از خشونت منجر می‌شود، چراکه این افراد فکر می‌کنند، در دنیای خشن باید از خودشان دفاع کنند.

گربنر برای نشان دادن جایگاه تلویزیون در زندگی انسان امروزی به جایگاهی اشاره می‌کند که تلویزیون در جوامع غربی پیشرفته پیدا کرده است. تلویزیون در دسترس تمام گروه‌های اجتماعی بدون در نظر گرفتن تعلق طبقاتی، سن و عوامل دیگر قرار دارد. رسانه‌ها از دیدگاه او مقصر هستند، چراکه برنامه‌های خود را طوری طراحی و تولید می‌کنند که حاوی تصور خاص و عوام‌پسند از انسان است، ارزش‌های ویژه‌ای را تبلیغ می‌کنند و معانی و الگوهای رفتاری خاصی را در اختیار تماشاگران قرار می‌دهند.

طرح نظریه کاشت در سال ۱۹۶۷ شروع شد، زمانی که نگرانی درباره اثرات منفی برنامه‌های تلویزیونی افزایش یافت. دولت ایالات متحده آمریکا وارد عمل شد و تحقیقاتی در این زمینه انجام شد. گرینر و گروه تحقیق اطراف او در دانشکده ارتباطات دانشگاه پنسیلوانیا مسئول اجرای یکی از این طرح شدند. این گروه موفق شد «شاخص‌های خشونت» تدوین کند که معیاری شد برای سنجش خشونت در برنامه‌های تلویزیونی. این شاخص‌ها در سال ۱۹۷۶ با تدوین پرسشنامه‌هایی برای تحلیل محتوا تکمیل شد. از این معیارها بعداً برای نقش‌های جنسیتی و سنی نیز استفاده شد.

گرینر برای پژوهش‌های خود از «رویکرد شاخص‌های فرهنگی» استفاده کرد که در دو مرحله اجرا می‌شد. در مرحله اول باید «تحلیل نظام پیام» انجام می‌گرفت. دنیای تلویزیون در این مرحله تحلیل کامل می‌شد. بعد از آن که تحلیل‌ها برای سال‌های طولانی به جنبه‌های ظاهری خشونت توجه داشت، توجه‌ها به جنبه‌های پیچیده نمایش خشونت نیز جلب شد. در مرحله دوم «تحلیل فرهنگی شدن» (تحلیل کاشت) انجام می‌گرفت. در این مرحله تأثیر نمایش خشونت بر افراد مخاطب برنامه‌های بررسی می‌شد. اثر فرهنگی برنامه‌ها از طریق پرسش‌هایی بررسی می‌شد که در جریان «تحلیل نظام پیام» تدوین شده بودند. اگر پاسخگو در چهارچوب دنیای تلویزیون پاسخ می‌داد، نتیجه‌گیری می‌شد که دنیای او تحت تأثیر برنامه‌های تلویزیونی شکل گرفته است. اساس روش‌شناسی تحقیق گرینر بر پایه الگوی پژوهش اجتماعی آزمایشگاهی تدوین شده بود، به این ترتیب که در مقابل گروه موردنظر از دیدگاه گرینر افرادی که روزانه چهار ساعت یا بیشتر تلویزیون تماشا می‌کردند، گروهی قرار داده شد که این کار را انجام نمی‌دادند. گرینر این گروه را افراد تعریف کرد که کمتر از ۲ ساعت در روز تلویزیون تماشا می‌کنند. گرینر درصد تعیین رابطه علتی بین تماشای تلویزیون و آمادگی استفاده از خشونت نبود، بلکه هدف او اثبات تأثیر نمایش عناصر خشونت در تلویزیون به عنوان متغیرهای مداخله‌گر بود.

این پژوهش با استفاده از مبانی نظری گرینر و پژوهش‌هایی طراحی شد که تاکنون انجام گرفته است، که به تعداد محدودی از آن‌ها در بالا اشاره شد. بازی‌های رایانه‌ای برای پژوهش به چهار گروه تقسیم شدند: بازی‌های ورزشی، خشونت‌آمیز، فکری و ماشین‌سواری. بازی‌های ورزشی، بازی‌های رایانه‌ای تعریف شد که در قالب مسابقات گروهی مختلف به صورت گروهی و انفرادی عرضه می‌گردد. بازی‌های فکری بازی‌هایی تعریف شدند که کاربر باید برای عبور به مرحله بعدی باید آن‌ها را حل کند. بازی‌های خشنو جنگی، بازی‌هایی تعریف شد که کاربر با یک دشمن خیالی به مبارزه می‌پردازد. رفتار دانش‌آموزان با شاخص‌های افت تحصیلی، درگیری و پرخاشگری تعیین، وافت تحصیلی با غیبت‌های مکرر، ترک تحصیل و کاهش نمرات در طول سال سنجیده شد.

تأثیر بازی‌های خشن رایانه‌ای بر رفتار دانش آموزان پسر دبیرستان‌های شهرستان کوار

تجزیه و تحلیل داده‌ها

فرضیه اول: تعیین رابطه بین سن شرکت‌کنندگان در بازی‌های رایانه‌ای و رفتار دانش‌آموزان

جدول (۱): رابطه بین سن و رفتار دانش‌آموزان

رفتار		سن دانش‌آموزان
مقدار پیرسون	-۰/۳۷	
سطح معناداری	.۵۸	
تعداد	۲۳۰	

همان‌طور که در جدول فوق مشاهده می‌شود، سطح معناداری بیشتر از $0/05$ است، پس رابطه بین سن بازی‌کنندگان رایانه‌ای و رفتار آن‌ها معنی‌دار نیست. علت آن نزدیک سنی جامعه آماری است.

فرضیه دوم: تعیین رابطه بین میزان تحصیلات و رفتار دانش‌آموزان

جدول (۲): رابطه بین تحصیلات و رفتار دانش‌آموزان

جمع گروه‌ها	درج آزادی	میانگین گروه‌ها	تحلیل واریانس	سطح معناداری
بین گروه	۲	۱۱/۲۴۷	-۱/۴۷	۰/۵۲۰
درون گروه	۲۱۷	۱۹/۱۰۱		
جمع	۲۱۹			

این فرضیه با آزمون آنوا تجزیه و تحلیل شد و رابطه بین سطح تحصیلات و رفتار دانش‌آموزان نیز معنی‌دار نبود. علت آن است که جامعه آماری دانش‌آموزان دوره متوسط و در یک سطح تحصیلی هستند.

فرضیه سوم: تعیین رابطه بین گذراندن اوقات فراغت و رفتار دانش‌آموزان

جدول (۳): رابطه گذراندن اوقات فراغت و رفتار دانش‌آموزان

جمع گروه‌ها	درج آزادی	میانگین گروه‌ها	تحلیل واریانس	سطح معناداری
بین گروه	۴	۱۲/۱۱۰	۰/۶۲۹	۰/۶۴۲
درون گروه	۲۱۴	۱۹/۲۴۱		
جمع	۲۱۸			

این فرضیه نیز با آزمون آنوا سنجیده شد و رابطه بین گذراندن اوقات فراغت و رفتار دانش‌آموزان معنی‌دار نبود. علت ممکن است این باشد که در شهرستان‌های کوچک امکان‌های فراوانی برای گذراندن اوقات فراغت در اختیار جوانان نیست.

فرضیه چهارم: تعیین رابطه بین محل بازی رایانه‌ای و رفتار دانش‌آموزان

جدول (۴): رابطه بین محل بازی و رفتار دانش‌آموزان

سطح معناداری	تحلیل واریانس	میانگین گروه‌ها	درج آزادی	جمع گروه‌ها	
۰/۰۱۷	۳/۴۷۹	۶۴/۱۹۴	۳	۱۹۲/۵۸۳	بین گروه
		۱۸/۴۵۰	۲۱۵	۳۹۶۶/۸۲۳	درون گروه
			۲۱۸	۴۱۶۵/۹۴۵	جمع

رابطه بین محل بازی رایانه‌ای و رفتار دانش‌آموزان معنی‌دار است. این فرضیه نیز با استفاده از آزمون آنوا سنجیده شد و سطح معناداری ۰/۰۱۷ محاسبه شد. علت این است که دانش‌آموزان در شهرستان‌های کوچک به علت در اختیار نداشتن رایانه خصوصی عموماً در محل‌های عمومی بازی می‌کنند.

فرضیه پنجم: تعیین رابطه بین ساعت بازی رایانه‌ای و رفتار دانش‌آموزان

جدول (۵): رابطه بین ساعت بازی و رفتار دانش‌آموزان

سطح معناداری	تحلیل واریانس	میانگین گروه‌ها	درج آزادی	جمع گروه‌ها	
۰/۰۴۸	۲/۰۶۹	۳۸/۵۴۶	۷	۲۶۹/۸۲۳	بین گروه
		۱۸/۶۲۹	۲۰۸	۳۳۸۷۴/۷۷۰	درون گروه
			۲۱۵	۴۱۴۱/۵۹۳	جمع

فرضیه پنجم: به نظر می‌رسد بین ساعت بازی رایانه‌ای و رفتار دانش‌آموزان رابطه وجود دارد. پس از تجزیه و تحلیل به وسیله آزمون آنوا سطح معناداری ۰/۰۴۸ محاسبه شد، پس رابطه معنی‌دار است.

فرضیه ششم: تعیین رابطه بین نوع بازی‌های رایانه‌ای و رفتار دانش‌آموزان

تأثیر بازی‌های خشن رایانه‌ای بر رفتار دانش آموزان پسر دبیرستان‌های شهرستان کوار

جدول (۶): رابطه بین نوع بازی و رفتار دانش آموزان

رفتار		نوع بازی
مقدار پیروان	۰/۱۳۷	
سطح معناداری	۰/۰۴۳	
تعداد	۲۲۹	

پس از تجزیه و تحلیل به وسیله آزمون پیروان سطح معناداری ۰/۰۴۳ / محاسبه شد، پس بین نوع بازی و رفتار دانش آموزان رابطه وجود دارد.

فرضیه هفتم: تعیین رابطه بین تعداد افراد در محل بازی رایانه‌ای و رفتار دانش آموزان

جدول (۷): رابطه بین تعداد افراد حاضر در محل بازی و رفتار دانش آموزان

جمع گروه‌ها	درج آزادی	میانگین گروه‌ها	تحلیل واریانس	سطح معناداری
بین گروه	۳	۶۴/۱۹۴	۳/۴۷۹	۰/۰۱۷
درون گروه	۲۱۵	۱۸/۴۸۰		
جمع	۲۱۸	۴۱۵۹/۴۰۶		

این فرضیه با استفاده از آزمون آنوا تجزیه و تحلیل شد و سطح معنی داری ۰/۰۱۷ / محاسبه و معنی دار است. بنابراین، بین محل بازی و رفتار دانش آموزان ارتباط است. دانش آموزان در خانه بازی می‌کنند، کمتر تحت تأثیر محیط و همسالان قرار می‌گیرند.

فرضیه هشتم: تعیین رابطه بین درآمد و رفتار دانش آموزان

جدول (۸): رابطه بین درآمد ماهیانه خانواده و رفتار دانش آموزان

جمع گروه‌ها	درج آزادی	میانگین گروه‌ها	تحلیل واریانس	سطح معناداری
بین گروه	۴	۲۳/۹۳۹	۱/۲۵۸	۰/۲۸۸
درون گروه	۲۰۸	۱۹/۰۲۲		
جمع	۲۱۲	۴۰۵۲/۳۱۹		

مطالعات علوم اجتماعی ایران، سال دوازدهم، شماره چهل و چهارم، بهار ۱۳۹۴

پس از تجزیه و تحلیل داده‌ها به وسیله آزمون آنوا سطح معنی‌داری سطح معناداری ۰/۲۲۸ محاسبه شد، پس فرض ارتباط بین درآمد ماهیانه خانواده و رفتار دانش‌آموزان دیده نمی‌شود. علت آن است که درآمد والدین دانش‌آموزان در مدارس موضوع تحقیق تفاوت چندانی با یکدیگر ندارند.

فرضیه نهم: تعیین رابطه مشارکت در بازی‌های رایانه‌ای و افت تحصیلی.

جدول (۹): رابطه مشارکت در بازی‌های رایانه‌ای و افت تحصیلی دانش‌آموزان

جمع گروه‌ها	درج آزادی	میانگین گروه‌ها	تحلیل واریانس	سطح معناداری
۲۶۹/۸۲۳	۷	۳۸/۵۴۶	۲/۰۶۹	۰/۰۴۸
۳۸۷۴/۷۷۰	۲۰۸	۱۸/۶۳۹		
۴۱۴۴/۵۹۳	۲۱۵			

پس از تجزیه و تحلیل داده‌ها به وسیله آزمون آنوا سطح معناداری ۰/۰۴۸ رسید که این فرضیه قابل اثبات است.

فرضیه دهم: تعیین بین تخیلات بازی‌های رایانه‌ای و رفتار دانش‌آموزان

جدول (۱۰): رابطه تخیلی بودن بازی‌های رایانه‌ای و رفتار دانش‌آموزان

تأثیر تخیلات	مقدار اسپرمن	رفتار
	۰/۳۷۵	
	۰/۰۰۰	سطح معناداری
	۲۲۰	تعداد

پس از تجزیه و تحلیل داده‌ها به وسیله آزمون اسپرمن، سطح معنی‌داری ۰/۰۰۰ محاسبه شد، بنابراین بین ویژگی تخیلی بودن بازی‌های رایانه‌ای و رفتار دانش‌آموزان ارتباط وجود دارد.

فرضیه یازدهم: تعیین رابطه بین طبقه اجتماعی و رفتار دانش‌آموزان

جدول (۱۱): رابطه بین طبقه اجتماعی و رفتار دانش‌آموزان

جمع گروه‌ها	درج آزادی	میانگین گروه‌ها	تحلیل واریانس	سطح معناداری
۱۴۵/۳۰۷	۳	۴۸/۴۳۶	۲/۵۹۵	۰/۰۵۳
۴۰۰۷/۴۴۲	۲۱۵	۱۸/۶۳۹		
۴۱۵۲/۷۴۲	۲۱۸			

تأثیر بازی‌های خشن رایانه‌ای بر رفتار دانش آموزان پسر دبیرستان‌های شهرستان کوار

پس از تجزیه و تحلیل داده‌ها به وسیله آزمون آنوا سطح معنی‌داری ۰/۰۵۳ محاسبه شد، بنابراین بین وابستگی طبقاتی و رفتار دانش آموزان رابطه است.

بحث و نتیجه‌گیری

نتایج پژوهش نشان داد که بین سن بازی‌کنندگان بازی‌های رایانه‌ای، سطح تحصیلی و چگونگی گذراندن اوقات فراغت آن‌ها و رفتار دانش‌آموزان رابطه معناداری وجود ندارد. علت آن است که اختلاف سن دانش‌آموزان زیاد نیست (۱۵ تا ۱۷) و در یک سطح تحصیل می‌کنند. دانش‌آموزان اوقات فراغت خود را در شهرهای کوچک مانند کوار به اشکال مختلف می‌گذارند، به طوری که سرگرمی با رایانه از اولویت خاصی در مقایسه با دیگر سرگرمی‌ها هنوز برخوردار نیست. بین محل بازی و رفتار دانش‌آموزان رابطه وجود دارد که این با پژوهش زارعی (۱۳۷۸) هماهنگ است. نتایج پژوهش حاکی از آن است که بین طول زمان بازی و رفتار دانش‌آموزان رابطه معناداری وجود دارد که این نتیجه‌گیری با پژوهش گربنر (۲۰۰۲) در چهارچوب نظریه کاشت مبنی بر مدت درگیر روزانه با رسانه سرگرم‌کننده هماهنگ است. نتایج پژوهش نشان می‌دهد که بین نوع بازی رایانه‌ای و رفتار دانش‌آموزان رابطه معناداری وجود دارد و بیشتر دانش‌آموزان بازی‌های خشونت‌آمیز و جنگی را ترجیح می‌دهند. این یافته با تحقیقات علیرضا امین وزلی (۱۳۸۱) و سیروس احمدی (۱۳۷۷) و نظریه کاشت گربنر (۲۰۰۲) سازگار است. نتایج پژوهش نشان می‌دهد که بین تعداد افراد حاضر در محل بازی و رفتار دانش‌آموزان رابطه معناداری وجود دارد، درحالی‌که بیشتر دانش‌آموزان به تنهایی بازی رایانه‌ای انجام می‌دهند. این نتیجه در راستای تحقیق کوثری (۱۳۸۵) در شهر تهران قرار دارد. نتایج پژوهش نشان می‌دهد که بین درآمد ماهیانه خانواده و رفتار دانش‌آموزان رابطه معناداری وجود ندارد. این یافته در راستای تحقیق فتحی و مختار پور (۱۳۹۲) است. نتایج پژوهش بیانگر آن است که بازی‌های رایانه‌ای باعث افت تحصیلی دانش‌آموزان می‌شود که این یافته در راستای تحقیق عبدالهی و همکاران (۱۳۹۲) است. نتایج پژوهش بیانگر آن است که بین تخیلات بازی‌های رایانه‌ای و رفتار دانش‌آموزان رابطه معناداری وجود دارد که این نتیجه نیز با نظریه کاشت گربنر (۲۰۰۲) و ساختن دنیای خیالی تماشاگران تلویزیون هماهنگ است. نتایج پژوهش همچنین نشان می‌دهد که بین طبقه اجتماعی و رفتار دانش‌آموزان رابطه معناداری وجود دارد که این یافته با پژوهش امام‌جمعه زاده و همکاران (۱۳۹۲)، علی پور و همکاران (۱۳۹۰)، گانتر (۱۳۸۷) و منطقی (۱۳۸۰) هماهنگ است.

منابع و مأخذ

- ۱- احمدی، س. (۱۳۷۷)، «بررسی آثار اجتماعی بازی‌های کامپیوتری بر دانش آموزان پسر کلاس سوم راهنمایی شهر اصفهان»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد جامعه‌شناسی، دانشگاه اصفهان.
- ۲- امام‌جمعه زاده، س.ج.، صادقی نقد علی ز.، رهبر قاضی، م. ر.، نوعی باغبانی، س. م. (۱۳۹۲)، «بررسی رابطه مصرف رسانه‌ای و انسجام اجتماعی، جوانان شهر تبریز»، فصلنامه مطالعات توسعه فرهنگی، دوره اول، شماره ۴، صفحه ۳۱-۹.
- ۳- امین وزلی، ع.ر. (۱۳۸۱)، «بررسی اثرات بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار پرخاشگرانه کودکان»، شورای تحقیقات آموزش و پرورش.
- ۴- ذکائی، م.س. (۱۳۸۳)، جوانان و فراغت مجازی. فصلنامه مطالعات جوانان، (۶)، ۲۷-۱۲.
- ۵- راسخ، ک (۱۳۹۱)، فرهنگ جامع جامعه‌شناسی و علوم انسانی، شامل ۵۰۰۰ مدخل با معادل‌های انگلیسی و آلمانی، دو جلد. جهرم: دانشگاه آزاد اسلامی و نشر نوید شیراز.
- ۶- راسخ، ک (۱۳۹۳)، مقدمات جامعه‌شناسی، تهران: نشر جامعه‌شناسان
- ۷- زارعی، ع (۱۳۷۸)، «رابطه بازی‌های رایانه‌ای بامهارت اجتماعی دانش آموزان پسر دبیرستان‌های شهرستان پارسین»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی، دانشکده روانشناسی تهران.
- ۸- سورین، و (۱۳۸۱)، نظریه‌های ارتباطات. ترجمه علیرضا دهقان. تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- ۹- شاوردی، ت؛ شاوردی، ش. (۱۳۸۸)، «بررسی نظرات کودکان، نوجوانان، مادران نسبت به اثرات بازی‌های رایانه‌ای»، فصلنامه تحقیقات فرهنگی، دوره دوم، شماره ۷.
- ۱۰- عبدالمی / رسولی زاده طباطبایی، ک. (۱۳۹۲)، «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ویژگی‌های شخصیتی و سازگاری نوجوانان»، پلیس زن، بهار و تابستان ۱۳۹۲، دوره ۷، شماره ۱۸، ۱۰۶-۸۴
- ۱۱- علی پور، آ.، آگاه هریس، م.، باغبانی پرشکوهی، ع.ر. (۱۳۹۰)، بازی‌های رایانه‌ای فرصت یا تهدید. تهران: ارجمند.
- ۱۲- علیزاده، ع. (۱۳۸۵)، جوان و بازی‌های رایانه‌ای: بررسی میزان و عوامل مؤثر بر گرایش دانش آموزان دبیرستان‌های تهران به بازی‌های رایانه‌ای. پایان‌نامه کارشناسی ارشد ارتباطات اجتماعی دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه علامه طباطبایی.
- ۱۳- فتحی، س. / مختار پورم. (۱۳۹۲)، «بررسی نقش و تأثیر رسانه‌های نوین تصویری در تغییر سبک زندگی (مورد مطالعه: دانشجویان دانشگاه علوم و تحقیقات تهران)»، مجله مطالعات توسعه اجتماعی ایران، سال ششم/شماره دوم/بهار ۱۳۹۲، صفحه ۱۱۸-۱۰۱.
- ۱۴- قطریفی، م؛ رشید، خسرو؛ دلاور، علی (بهار ۱۳۸۵)، «بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر تهران»، روانشناسی تربیتی، بهار ۱۳۸۵، شماره ۳، صفحه ۱۸-۱.

تأثیر بازی‌های خشن رایانه‌ای بر رفتار دانش آموزان پسر دبیرستان‌های شهرستان کوار

- ۱۵- کوثری، م. (۱۳۸۷)، درآمدی بر بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای، تهران: انتشارات سلمان
- ۱۶- گانتر، ب. (۱۳۸۷)، اثر بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای بر کودکان، ترجمه حسن‌پور عابدین آئینی. تهران: جوانه رشد.
- ۱۷- مجموعه مقاله‌ها، بازی‌های رایانه‌ای (۱۳۹۲)، چاپ دوم. تهران: مرکز تحقیقات و مطالعات رسانه‌ای مؤسسه همشهری.
- ۱۸- منطقی، م. (۱۳۸۰)، بررسی پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای، تهران: انتشارات فرهنگ معاصر.
- ۱۹- منطقی، م. (۱۳۷۹)، بررسی بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای. تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- ۲۰- مهبجوری، س. (۱۳۷۶)، روان‌شناسی بازی. شیراز: راهگشا.

- 21-Anderson, C. A. and others (2010), „Violent Video Game Effects on Aggression, 22- Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review”, *Psychological Bulletin*, Vol. 136, No. 2, 151–173.
- 23-Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of personality and social psychology*, 78(4), 772.
- 24-Whitaker J.L./Bushman, B.J. (2009), “A review of the effects of violent video games on children and Adolescents”. *Washington and Lee Law Review*, 66(3), 1033-1051.
- 25-Gentile D.A./Anderson C.A. (ed.)(2003), “Violent Video Games: The Newest MediaViolence Hazard, in: *Media Violence and Children: A Complete Guide for Partents and Professionals*, 132–33.
- 26-Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of adolescence*, 27(1), 5-22.
- 27-Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological science*, 20(5), 594-602.
- 28-Hughes, N. K., Kelley, J. L., & Banks, P. B. (2012). Dangerous liaisons: the predation risks of receiving social signals. *Ecology letters*, 15(11), 1326-1339.
- 29-Thompson K.M/Haninger, K. (2001) “Violence in E-Rated Video Games”, 286 *JAMA* 591, 591 (2001)
- 30-Laurel, B. (1991). *Computer as Theatre: A dramatic theory of interactive experience*.
- 31-Levy, S. (2001). *Hackers: Heroes of the computer revolution (Vol. 4)*. New York: Penguin Books.
- 32-Rosser, J. C., Lynch, P. J., Cuddihy, L., Gentile, D. A., Klonsky, J., & Merrell, R. (2007). The impact of video games on training surgeons in the 21st century. *Archives of Surgery*, 142(2), 181-186.
- 33-Shields, M. K., & Behrman, R. E. (2000). Children and computer technology: Analysis and recommendations. *The Future of Children*, 10(2), 4-30.
- 34-Hajikhanian, S & Shirvani, M. (2014). A study on relationship between computer games usage and educational progress. *Management Science Letters* , 4(10), 2313-2318.
- 35-Gerbner, George/ Gross, Larry/ Morgan, Michael/ Signorielli, Nancy: *Growing Up with Television. The Cultivation Perspective*. In: Michael Morgan (Hrsg.): *George Gerbner: Against the Mainstream. The Selected Works of George Gerbner*. NewYork/ Frankfurt a.M: Lang 2002, S. 193-213.

- 36-Gerbner, George, Gross, Larry (1976): Living with Television: The violence profil. In: Journal of Communication. 26 (2), S. 173-199
- 37-Hawkins, Robert/ Pingree Suzanne: Some Processes in the Cultivation Effect. In: Communication Research, Vol. 7, No. 2 (1980), S. 193-226.
- 38-Higgins, Tory/ Bargh, John/ Lombardi, Wendy (1985) The Nature of Priming Effects on Categorization. In: Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory and Cognition. Vol 11 (1985), S.59-69.