

پرخاشگری در کاربران نوجوان بازی‌های رایانه‌ای خشن از دیدگاه والدین: تأثیر آموزش سواد رسانه‌ای

ناراله شجاعی^۱ / طاهره دهداری^۲ / محمد شجاعی^۳ / طاهره رحیمی^۴

تاریخ دریافت مقاله: آبان ۹۶ تاریخ پذیرش نهایی: مرداد ۹۸

چکیده

بازی‌های رایانه‌ای با فن‌آوری بسیار پیشرفته و جذاب خود با به‌کارگیری آخرین پدیده‌های گرافیکی، چهره‌های مجازی را در نظر مخاطبان خود به گونه‌ای واقعی جلوه داده و متأسفانه در نمایش این جزییات، بیشترین گرایش در ارائه صحنه‌های خشن و مرگبار است. در این مطالعه تجربی با گروه کنترل ۱۰۰ نوجوان کاربر بازی‌های رایانه‌ای خشن مراجعه‌کننده به گیم‌نت‌های شهر قم در سال ۹۳ به صورت نمونه‌گیری تصادفی انتخاب شدند و در دو گروه آزمون و کنترل قرار گرفتند. سپس پرسشنامه‌های مربوط به اطلاعات دموگرافیک و میزان پرخاشگری توسط والدینشان تکمیل کردید. سپس برنامه آموزش سواد رسانه‌ای طراحی و برای گروه آزمون اجرا شد. دو گروه یک ماه پس از مداخله پیگیری شدند. در نهایت داده‌ها توسط نرم‌افزار SPSS و با استفاده از آزمون‌های پارامتریک (مانند تی مستقل، تی زوجی، کای دو و غیره) تحلیل شدند. دو گروه قبل از مداخله از نظر نمره کلی پرخاشگری و حیطة‌های آن (خشونت-تهاجم-کینه‌توزی) تفاوت آماری معنی‌داری نداشتند ولی بعد از مداخله از نظر نمره کلی این آزمون و سه حیطة خشونت-تهاجم-کینه‌توزی، تفاوت آماری معنی‌داری داشتند ($p < 0/05$). همچنین در گروه کنترل، مقایسه نمره کلی آزمون پرخاشگری و سه حیطة آن، قبل و بعد از مداخله، نشانگر عدم وجود اختلاف معنی‌دار آماری بود در حالی که در گروه مداخله نمره کلی پرخاشگری و سه حیطة آن به طور معنی‌دار کاهش پیدا کرده بود ($p < 0/05$) مقایسه دو گروه از نظر میانگین تفاوت نمرات پرخاشگری قبل و بعد از مداخله مربوط به هر گروه، نشان داد، نمره کلی پرخاشگری و سه حیطة آن خشونت-تهاجم-کینه‌توزی در گروه مداخله بیشتر از گروه کنترل کاهش پیدا کرده بود ($p < 0/05$). طبق نظر والدین، آموزش سواد رسانه‌ای می‌تواند تأثیر منفی بازی‌های رایانه‌ای خشن را بر میزان پرخاشگری کاربران نوجوان این بازی‌ها کاهش دهد.

واژه‌های کلیدی: پرخاشگری، بازی‌های رایانه‌ای خشن، سواد رسانه‌ای.

- ۱- دانشجوی دکتری آموزش بهداشت و ارتقا سلامت، کارشناس پژوهش مرکز آموزشی - درمانی نکویی، دانشگاه علوم پزشکی قم، قم، ایران، (نویسنده مسئول)، پست الکترونیک: sarallahshojaei@gmail.com
- ۲- استادیار آموزش بهداشت، دانشکده بهداشت، دانشگاه علوم پزشکی ایران، تهران، ایران
- ۳- عضو هیات علمی گروه ادبیات فارسی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد قم، قم، ایران
- ۴- دانشجوی دکتری آموزش بهداشت ارتقا سلامت، دانشگاه علوم پزشکی شهید صدوقی، یزد، ایران

مقدمه

رسانه‌های جمعی، به ویژه وسایل ارتباطی الکترونیکی، به عنوان پدیده شگفت‌انگیز عصر اطلاعات [۱]، بیش‌ترین تأثیر را در میان انواع روش‌ها و فنون مؤثر بر رفتار انسانی به خود اختصاص داده‌اند [۲] هر چند که نتایج به دست آمده از تأثیرات رسانه‌ها فاقد قطعیت لازم هستند، اما به سختی می‌توان در خصوص اثرات عمیق آن بر بینش‌ها و نگرش‌های مردم که مرتن، لازارسفلد، مک‌لوهان و دیگران نیز بر آن تأکید کرده‌اند، شک کرد [۳] سطحی‌نگری، ابتدال و شناخت نادرست از جهان واقعیت (به ویژه در مورد کودکان) از مهم‌ترین تأثیرات ویرانگر رسانه‌هاست [۴] در بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای دیگر نمی‌توان مصرف‌کننده‌های رسانه‌ای را به عنوان بیننده در نظر بگیریم، حتی اگر از عبارت «بیننده فعال» بهره بگیریم، عمل تماشا کردن نمی‌تواند آنچه را مصرف‌کنندگان با رسانه‌های جدید انجام می‌دهند، توصیف کند [۵]. برخی معتقدند اثرات منفی آن‌ها از جمله اعتیاد به بازی، افزایش حالات خشم و پرخاشگری، هزینه زیاد و تأثیرات منفی روحی - روانی و جسمی‌دیگر، بیشتر از جنبه‌های مثبت آن است [۶] خشونت رسانه‌ای از طرق مختلف چون بروز و افزایش رفتار غیر اجتماعی و تهاجمی، ترس از قربانی شدن، کاهش حساسیت در برابر اعمال خشونت بار و قربانیان خشونت و تمایل بیشتر به انجام اعمال خشونت بار در دنیای حقیقی بر کودکان و نوجوانان تأثیر می‌گذارد [۷].

کودکان باید مهارت‌های ادبی رسانه‌ها را فراگیرند. در این زمینه والدین می‌توانند به کودکان خود در راستای تمیز میان تخیل و واقعیت کمک نموده و به آنان آموزش دهند که خشونت در زندگی حقیقی پیامدهایی را به دنبال دارد [۸] آکادمی آمریکایی کودکان [۹] (AAP) کرده که سواد رسانه‌ای وسیله‌ای است که می‌تواند از کودکان در برابر پرخاشگری، نگرش‌های ضد اجتماعی و خشونت‌هایی که به علت در معرض رسانه بودن ایجاد می‌شود، محافظت نماید [۷]. سواد رسانه‌ای

به مسئله تأثیرگذاری و چند و چون مقابله با تأثیرات ویرانگر رسانه بر روی مخاطبین می‌پردازد [۴]. شم و استعدادی است که به بازشناسی اوضاع و احوالی منجر می‌شود که در پس تولیدات رسانه‌ای قرار دارند [۱۰]. مجموعه‌ای از شایستگی‌های ارتباطی که توانایی دسترسی، تحلیل، ارزیابی و تعامل اطلاعاتی در اشکال متفاوت پیام‌های چاپی و غیر چاپی را داراست [۱۱] ابزاری برای توانمند ساختن شهروندان در انجام تحلیل انتقادی و ارزیابی رسانه‌ها در بافت اجتماعی، دسترسی به رسانه‌ها، برقراری اشکال متعدد ارتباط به شکل‌های مختلف و ایجاد موضوعی انتقادی است [۱۲]. به کمک آن مردم، اطلاعات را از طریق رسانه‌ها دریافت و به صورت انتقادی تفسیر کرده و افکار، عقاید و توانمندی خویش برای طراحی ذهنی رسانه‌ها باز تولید می‌کنند [۱۳].

نظریه سواد رسانه‌ای نشان می‌دهد که مردم در برابر هزاران پیام رسانه‌ای که هر روز با آن روبه رویند چگونه باید تصمیم بگیرند؛ چه واکنشی نشان دهند؛ و چگونه از آن پیام‌ها، مفاهیم خود را بسازند [۴] افراد باسواد رسانه‌ای در برابر اطلاعات رسانه‌ای، آسیب‌پذیری کمتری دارند. زیرا پیام‌هایی را که به منظور تأثیرگذاری بر آن‌ها طراحی و ارسال می‌شود - در سطوح مختلف - مورد شناسایی قرار می‌دهند [۱۴] و از اهداف و میثاق‌های رسانه‌ها خبر داشته و از آن‌ها به طرز آگاهانه استفاده می‌کنند [۱۵]. به نظر می‌رسد بهترین راه غلبه و یا حداقل تحدید خشونت رسانه‌ای، استمداد از مهارت سواد رسانه‌ای و ارتقاء آن در کلیه ابعاد است [۹] ولی تاکنون در قالب مداخلات آموزشی به این امر پرداخته نشده است در حالی که در سطح دنیا از آموزش سواد رسانه‌ای به عنوان یک رویکرد موفق در زمینه‌های مختلفی چون پیشگیری از مصرف مشروبات الکلی و سیگار استفاده شده است [۱۶]. هدف انجام مطالعه حاضر، تعیین اثربخشی آموزش سواد رسانه در کاهش میزان پرخاشگری در کاربران بازی‌های رایانه‌ای از منظر والدین است.

روش پژوهش

این پژوهش، یک مطالعه نیمه تجربی کنترل شده می باشد که با هدف تعیین اثربخشی آموزش سواد رسانه‌ای در کاهش میزان پرخاشگری در کاربران بازی‌های رایانه‌ای خشن بر اساس قضاوت والدین انجام می شود. محقق ابتدا موافقت کمیته اخلاق دانشگاه را اخذ نمود. روش نمونه گیری، به صورت نمونه گیری تصادفی طبقه بندی می‌باشد. بدین صورت که ابتدا فهرستی از گیم‌تهای شهر قم که در منطقه نیمه برخوردار شهر قم (مطابق با تقسیم بندی و تعیین مدارس برخوردار، نیمه برخوردار و کمتر برخوردار توسط اداره آموزش و پرورش شهرستان قم) قرار دارند، از اداره آموزش و پرورش تهیه شده و در مرحله بعد چهار گیم نت به صورت تصادفی به عنوان خوشه انتخاب شدند و به صورت تصادفی به دو گروه آزمون و کنترل تقسیم شدند. اگر چه گیم‌تهای در یک منطقه از نظر فرهنگی - اجتماعی یکسان انتخاب شدند ولی فاصله‌ای کافی برای جلوگیری از مخدوش شدن نتایج که ممکن است در اثر تعامل بین نوجوانان ایجاد شود، رعایت شد. در مرحله بعد کاربران نوجوان مراجعه کننده به هر دو گیم نت مورد نظر که شرایط ورود به مطالعه را داشته باشند، را به صورت تصادفی در روزهای متوالی یک هفته به صورت روزانه ثبت نام کردیم. پس از اخذ موافقت از افراد و والدینشان برای ورود به پژوهش، پیش آزمون جهت سنجش میزان پرخاشگری در دو گروه انجام گردید. بدین صورت که پرسشنامه سنجش اطلاعات دموگرافی و فردی در اختیار نوجوان قرار گرفت تا پس از دریافت اطلاعات اولیه فردی آنها و در صورت داشتن شرایط ورود به مطالعه، وارد مطالعه گردند. برای کسب اطلاعات واقعی تر و کامل تر و از آنجایی که ممکن است نوجوانان از ارائه اطلاعات واقعی و روشن در مورد خودشان طفره روند، پرسشنامه سنجش پرخاشگری (AGQ) در اختیار والدین آنها قرار گرفت تا آنها از دیدگاه خود و با توجه به شناختی که از فرزندان خود دارند، آن را تکمیل نمایند... سابقه مشکلات روانی، اختلالات شخصیتی، یا بیماری جسمانی (مانند پرکاری

تیروئید)، مصرف دارو آرامبخش - روان گردان - مخدر، و تک سرپرست بودن نوجوان که می‌تواند موجب پرخاشگری شود به عنوان متغیر مخدوش کننده جزء معیارهای خروج از مطالعه در نظر گرفته شد در مرحله بعد محتوای آموزشی مناسب جهت افزایش سواد رسانه ای برای نوجوانان گروه آزمون طراحی و اجرا گردید. موضوعات جلسات نوع، محتوا، روش آموزش و تعداد و زمان برگزاری کلاس‌های آموزشی بر اساس ضرورت، اصول، ابعاد و کاربرد سواد رسانه‌ای و انطباق آن بر بازی‌های رایانه‌ای انجام پذیرفت ابزار گردآوری اطلاعات در این مطالعه در دو بخش بود. بخش اول شامل پرسشنامه سنجش اطلاعات دموگرافی و فردی مانند سن، میزان تحصیلات، تحصیلات و شغل پدر، سن شروع بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای، متوسط بازی در هفته، متوسط بازی در هر نوبت و نوع بازی می باشد. بخش دوم شامل پرسشنامه سنجش پرخاشگری (AGQ)، مقیاس پرخاشگری اهواز (Ahvaz Aggression Inventory) [۱۷] است که مشتمل بر ۳۰ سوال است که ۱۴ سوال آن عامل خشم، ۸ سوال آن عامل تهاجم و ۸ سوال عامل کینه‌توزی را می‌سنجد. نمره کلی این پرسشنامه از صفر تا ۹۰ با جمع نمرات سوال‌ها به دست می‌آید. هر چه نمره فرد در این آزمون بیشتر و بالاتر از میانگین ۴۲/۵ باشد، میزان پرخاشگری بیشتر است. این پرسشنامه را زاهدی فر، نجاریان و شکرکن در سال ۷۶ با استفاده از مقیاسهای متعددی مثل مقیاس ۸ عاملی باس و دورکی، پرسشنامه چند بعدی خشم، پرسشنامه کنترل هیجانی و میزان های pd و Ma از پرسشنامه MMPI و پرسشنامه ۱۶ عاملی کتل تهیه کرده و اعتبار آن را با مقیاس شخصیتی آیزنک و مقیاس خصومت و گناه باس و دورکی و مقیاس شخصیتی مینه سوتا MMPI ارزیابی کردند. در مطالعه آنان ضریب همبستگی به دست آمده در باز آزمایی مجدد برای کل پرسشنامه پرخاشگری $r=0/7$ ، $P<0/0001$ گزارش شده است. ضمناً ضرایب پایایی

آموزشی تفاوت آماری معنی‌دار وجود ندارد ($P=0/04$). اما در گروه مداخله تفاوت آماری معنی‌دار بین نمره خشم، قبل و بعد از اجرای مداخله آموزشی وجود دارد ($P<0/01$).

آزمون آماری T-test نشان داد، میانگین و انحراف معیار نمره تهاجم بین دو گروه مداخله و کنترل قبل از مداخله آموزشی، تفاوت آماری معنی‌دار ندارند ($P=0/6$). اما میانگین و انحراف معیار نمره تهاجم بین دو گروه مورد مطالعه بعد از مداخله، اختلاف آماری معنی‌داری دارند ($P<0/05$).

آزمون آماری Pair T- test نشان داد، در گروه کنترل، بین نمره تهاجم قبل و بعد از اجرای مداخله آموزشی تفاوت آماری معنی‌دار وجود ندارد ($P=0/6$). اما در گروه مداخله تفاوت آماری معنی‌دار بین نمره تهاجم، قبل و بعد از اجرای مداخله آموزشی وجود دارد. ($P<0/01$) میانگین نمره کینه‌توزی در دو گروه قبل و یک هفته بعد از مداخله در جدول ۳ آورده شده است. آزمون آماری T-test نشان داد، میانگین و انحراف معیار نمره کینه‌توزی بین دو گروه مداخله و کنترل قبل از مداخله آموزشی، تفاوت آماری معنی‌دار ندارند ($P=0/2$). اما میانگین و انحراف معیار نمره کینه‌توزی بین دو گروه مورد مطالعه بعد از مداخله، اختلاف آماری معنی‌داری دارند ($P<0/05$).

آزمون آماری Pair T- test نشان داد، در گروه کنترل، بین نمره کینه‌توزی قبل و بعد از اجرای مداخله آموزشی تفاوت آماری معنی‌دار وجود ندارد ($P=0/3$). اما در گروه مداخله تفاوت آماری معنی‌دار بین نمره کینه‌توزی، قبل و بعد از اجرای مداخله آموزشی وجود دارد ($P<0/01$). (جدول ۳)

در جدول ۴ براساس آزمون آماری تی، بین دو گروه مداخله و کنترل از نظر تفاوت نمرات پرخاشگری و حیظه های خشم، تهاجم و کینه‌توزی، قبل و بعد از مداخله، تفاوت معنی‌دار آماری مشاهده می‌شود. (جدول ۴)

جدول ۵ نشان می‌دهد که مقدار بازی در هفته با میانگین نمره پرخاشگری نوجوانان، همبستگی دارد. معدل آخرین

آن با روش آلفای کرونباخ و روش تصنیف برای کل پرسشنامه به ترتیب ۰/۸۷ و ۰/۶۱ بوده است [۱۷]. در مطالعه حاضر مقدار آلفا کرونباخ محاسبه شده برای پرسشنامه سنجش پرخاشگری AGQ برابر با ۰/۸۹ بود

یافته‌ها

میانگین و انحراف معیار سن، معدل، پول توجیبی هفتگی، مقدار بازی در هفته، مقدار بازی در هر نوبت و سن شروع بازی نوجوانان دو گروه در جدول ۱ نشان داده شده است. نتایج آزمون تی مستقل نشان داد بین دو گروه تفاوت آماری معنی‌داری در متغیرهای ذکر شده (قبل از آموزش) وجود ندارد. (جدول ۱)

میانگین نمره پرخاشگری در دو گروه قبل و یک ماه بعد از مداخله در جدول ۲ آورده شده است. آزمون آماری T-test نشان داد، میانگین و انحراف معیار نمره پرخاشگری بین دو گروه مداخله و کنترل قبل از مداخله آموزشی، تفاوت آماری معنی‌دار ندارند. ($P=0/1$) اما میانگین و انحراف معیار نمره پرخاشگری بین دو گروه مورد مطالعه بعد از مداخله، اختلاف آماری معنی‌داری دارند ($P<0/01$). آزمون آماری Pair T- test نشان داد، در گروه کنترل، بین نمره کلی پرخاشگری قبل و بعد از اجرای مداخله آموزشی تفاوت آماری معنی‌دار وجود ندارد. ($P=0/2$) اما در گروه مداخله تفاوت آماری معنی‌دار بین نمره کلی پرخاشگری، قبل و بعد از اجرای مداخله آموزشی وجود دارد. ($P<0/01$). (جدول ۲)

میانگین نمره خشم در دو گروه قبل و یک ماه بعد از مداخله در جدول ۳ آورده شده است آزمون آماری T-test نشان داد، میانگین و انحراف معیار نمره خشم بین دو گروه مداخله و کنترل قبل از مداخله آموزشی، تفاوت آماری معنی‌دار ندارند ($P=0/1$). اما میانگین و انحراف معیار نمره خشم بین دو گروه مورد مطالعه بعد از مداخله، اختلاف آماری معنی‌داری دارند ($P<0/05$). آزمون آماری Pair T- test نشان داد، در گروه کنترل، بین نمره خشم قبل و بعد از اجرای مداخله

مختصری از نظر نمره پرخاشگری رخ داده است، اگر چه این کاهش معنی‌دار نبوده است ولی می‌توان دریافت که با گذشت حدود دو ماه، میزان پرخاشگری در نوجوانان گروه کنترل مختصری کاهش داشته و دلیل این کاهش را می‌توان این‌گونه برشمرد که حضور محقق در گیم نت و ارائه پرسشنامه پرخاشگری به والدین نوجوانان تا حدودی اثر بازدارنده پرخاشگری داشته است یا اینکه والدین با درک اهمیت پرخاشگری و متوجه شدن میزان پرخاشگری در فرزندانشان به صورت خودجوش نظارت بیشتری بر فرزندان خود اعمال کرده و توانسته‌اند از پیشرفت آن پیشگیری کنند و این می‌تواند هشدار باشد در این باره که هر چه زودتر باید برای کودکان و نوجوانان کاربر بازی‌های رایانه‌ای اقدامی جدی صورت داد و آنها را به سواد رسانه‌ای تجهیز کرد. چرا که با وجود داشتن سواد رسانه‌ای و توانایی نقد پیام‌ها و محتوای رسانه خواهند توانست در کنار بهره‌برداری آگاهانه و فعالانه از این رسانه، در مقابل چالش‌ها و پیامدهای مخرب آنها از جمله خشونت موجود در این بازی‌ها، خود را مصون نمایند و بتوانند کنترل تفسیر آنچه را که می‌خوانند، می‌شنوند و می‌بینند را در دست گیرند. در مطالعه sahara با هدف مقایسه اثربخشی دو نسخه از یک مداخله سواد رسانه‌ای، ۱۵۶ کودک در کلاس ۴ یا ۵ به طور تصادفی به یکی از دو گروه درمان و یا یک گروه کنترل تخصیص یافته‌اند. در یکی از گروه‌های درمان، بلافاصله پس از مداخله آموزشی، فعالیت شناختی اضافی نیز داده شده است. نتایج نشان می‌دهد که زمانی که کودکان در یک فعالیت شناختی پس از دریافت از مداخله سواد رسانه شرکت کردند، پس از این که در معرض خشونت رسانه‌ها قرار گرفتند، کاهش فوری در تمایل به استفاده از خشونت را نشان دادند با این حال، همان مداخله سواد رسانه‌ای بدون فعالیت شناختی منجر به افزایش تمایل به استفاده از خشونت شده است.

نتایج مطالعه حاضر نشان داد که بین دو گروه مداخله و کنترل از نظر تفاوت نمرات پرخاشگری و حیطه‌های

مقطع تحصیلی از جمله متغیرهایی است که همبستگی با نمره پرخاشگری دارد. سن نیز با نمره پرخاشگری نوجوانان مورد مطالعه همبستگی دارد. (جدول ۵)

بحث

نتایج مطالعه حاضر نشان داد که میانگین و انحراف معیار نمره پرخاشگری و حیطه‌های آن بین دو گروه مورد مطالعه بعد از مداخله، اختلاف آماری معنی‌داری دارند ($P=0/001$). Erica Scharrer نیز در یک مطالعه مداخله‌ای، به بررسی تأثیر برنامه آموزشی سواد رسانه‌ای بر میزان کشمکش و خشونت پرداخت. نتایج مطالعه او نیز نشان داد که دانش آموزان بعد از آموزش احتمال بیشتری دارد که برای حل تعارض و کشمکش، رفتار غیر پرخاشگرانه را انتخاب کنند [۱۸]. ضمناً در مطالعه‌ای مشابه که در سال ۲۰۰۹ بر روی دانش آموزان دوره متوسطه در شهر لس‌آنجلس انجام شد، Webb Theresa و همکاران به ارزیابی تأثیر سواد رسانه‌ای در پیشگیری از خشونت پرداختند. نتایج مطالعه آنان نشان داد که نمرات گروه آزمون پس از مداخله نسبت به گروه کنترل افزایش بیشتری در پیشگیری از خشونت داشته است [۱۹]. مطالعه Byrne با هدف مقایسه اثربخشی دو نسخه از یک مداخله سواد رسانه‌ای بر روی کاهش اثرات منفی خشونت رسانه‌ای، ۱۵۶ کودک در کلاس ۴ یا ۵ به طور تصادفی به یکی از دو گروه درمان و یا یک گروه کنترل تخصیص یافته‌اند. در یکی از گروه‌های درمان، بلافاصله پس از مداخله آموزشی، فعالیت شناختی اضافی نیز داده شده است. نتایج نشان می‌دهد که زمانی که کودکان در یک فعالیت شناختی پس از دریافت از مداخله سواد رسانه‌ای شرکت کردند، پس از این که در معرض خشونت رسانه‌ها قرار گرفتند، کاهش فوری در تمایل به استفاده از خشونت را نشان دادند با این حال، همان مداخله سواد رسانه‌ای بدون فعالیت شناختی، منجر به افزایش تمایل به استفاده از خشونت شده است. [۲۰]

ضمناً نتایج مطالعه حاضر نشان داد که در گروه کنترل بین نمره قبل و یک ماه بعد از مداخله، کاهش بسیار

پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای خشن و بروز حالت‌های خصمانه مطابقت دارد.

نتایج نشان داد که معدل آخرین مقطع تحصیلی از جمله متغیرهایی است که رابطه معنی‌داری و منفی با میانگین نمره پرخاشگری نوجوانان دارد. به عبارتی نوجوانانی که معدل بالاتری داشتند، نمره پرخاشگری کمتری کسب کرده بودند. همچنین مطالعه Roe و همکاران [۲۴] این موضوع را تایید می‌کند. تاکید بر پیشرفت تحصیلی و جلب علاقه دانش‌آموزان به صرف وقت بیشتر برای انجام تکالیف درسی می‌تواند تعداد ساعات پرداختن به بازی‌های خشن رایانه‌ای را کاهش دهد و به افزایش معدل تحصیلی آنان منجر شود.

از بین متغیرهای دموگرافی، سن و تحصیلات رابطه معنی‌داری و معکوسی با میانگین نمره پرخاشگری نوجوانان مورد مطالعه داشتند و با افزایش آن نمره پرخاشگری کاهش پیدا می‌کرد و آن‌هایی که در کلاس‌های بالاتر مشغول به تحصیل بودند، پرخاشگری کمتری از خود نشان می‌دادند. Sneed و runco [۲۵] نیز در مطالعه خود به این نتیجه رسیدند که میان تحصیلات فرد و بروز خشونت پس از انجام بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز، رابطه‌ای منفی و معنی‌دار وجود دارد. به این صورت که با افزایش میزان تحصیلات، از میزان خشونت پس از بازی کاسته می‌شد. در واقع هر چه فرد سن و تحصیلات او بیشتر می‌شود، نسبت به رفتار خود آگاهی و کنترل بیشتری خواهد داشت. البته بر اساس پژوهش Griffiths تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن بر بازیگران جوان و مسن، تقریباً یکسان است و اختلاف سن، تنها بر نوع ابراز خشونت موثر است. به این معنی که کودکان رفتارهای تهاجمی‌از خود نشان می‌دهند، اما در بزرگسالان ابراز خشونت به صورت فیزیکی نیست و بیشتر رفتارهای آن‌ها به صورت مقاومت بدون منطبق در برابر آزمون‌ها یا پاسخ‌های نامناسب و تند به پرسش‌گران می‌باشد.

همچنین نتایج مطالعه نشان داد که بین میانگین نمره پرخاشگری با متغیر مقدار پول توجیبی دریافتی و شغل

خشم، تهاجم و کینه‌توزی، قبل و بعد از مداخله، تفاوت معنی‌دار آماری وجود دارد. به عبارتی آموزش سواد رسانه‌ای توانسته است میزان خشم، تهاجم و کینه‌توزی را در کاربران کاهش دهد. آکادمی کودکان امریکا (American Academy of Pediatrics) نیز به والدین، مدارس و مؤسسات آموزشی کودکان توصیه می‌کند که افزایش سواد رسانه‌ای می‌تواند از کودکان در برابر پرخاشگری، نگرش‌های ضد اجتماعی و خشونت‌هایی که به علت در معرض رسانه بودن ایجاد می‌شود، محافظت نماید [۹].

Sahin و همکاران [۲۱] بر اهمیت این موضوع صحنه گذاشته و با تایید ارتباط مستمر بین نگرش به خشونت، قرار گرفتن در معرض خشونت و ارتکاب اعمال خشونت‌آمیز، بر اهمیت طراحی برنامه‌های پیشگیری بر مبنای تغییر نگرش نسبت به خشونت تاکید می‌کنند. مطالعات نیز نشان داده‌اند که افراد با سواد رسانه‌ای کافی، در برابر اطلاعات رسانه‌ای، آسیب‌پذیری کمتری دارند [۱۴]. لذا آموزش سواد رسانه‌ای باید با کمک والدین و معلمان در بین کودکان و نوجوانان توسعه یافته و آنان را تا حد زیادی در برابر خشونت رسانه‌ای بیمه نماید.

در مطالعه حاضر یکی دیگر از متغیرهایی که رابطه معنی‌داری با پرخاشگری داشت، میزان ساعات (در هفته) استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن بود. به نحوی که با افزایش ساعات بازی، میانگین نمره پرخاشگری نوجوان افزایش می‌یافت. این موضوع نشان می‌دهد که هر چه نوجوان بیشتر در معرض خشونت قرار گیرد و بازی‌های خشن انجام داده یا به تماشای آن بنشیند، از آن تأثیر پذیری بیشتری خواهد گرفت.

Clowel و همکاران نیز در مطالعه خود بر دانش‌آموزان شهر لندن نشان دادند که اگر چه بین انزوای اجتماعی و بازی‌های رایانه‌ای ارتباط مستقیم وجود ندارد، ولی بین پرخاشگری و پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای ارتباط مستقیم وجود دارد [۲۲]. ضمناً این یافته با مطالعات انجام شده توسط Andersson و همکاران [۶] و Sherry و همکاران [۲۳] در زمینه

و تحصیلات پدر و مادر رابطه آماری معنی‌داری وجود ندارد. نتایج اغلب پژوهش‌ها مانند مطالعه Griffiths رابطه معنی‌داری بین پایگاه اجتماعی- اقتصادی آزمودنی‌ها، میزان تأثیرپذیری آنان از بازی‌های رایانه‌ای خشن و میزان بروز خشونت رفتاری نشان نداده‌اند [۲۶].

نتیجه‌گیری

یکی از بهترین روش‌های مقابله با خشونت در بازی‌های رایانه‌ای مجهز نمودن کودکان و نوجوانان به سواد رسانه‌ای است. داشتن علم و دانشی که به آنها کمک کند تا بتوانند در کنار بهره‌برداری آگاهانه و فعالانه از این رسانه‌ها، در مقابل چالش‌ها و پیامدهای مخرب آنها از جمله خشونت موجود در این بازی‌ها، خود را حفظ نمایند بسیار ضروری است که می‌توان از آن به عنوان سواد رسانه‌ای نام برد.

از محدودیت‌های مطالعه حاضر می‌توان عدم وجود مکان مناسب جهت مداخله آموزشی و برگزاری جلسات آموزشی، امکان ریزش افراد و عدم مطالعه دختران و یا نوجوانانی است که در منزل از بازی‌های رایانه‌ای خشن استفاده می‌کنند. لذا پیشنهاد می‌شود در مطالعات آینده، بررسی جامع‌تری از پیش‌بینی‌کننده‌های فرهنگی، اقتصادی، اجتماعی و روانشناختی میزان پرخاشگری در نوجوانان کاربر بازی‌های رایانه‌ای خشن انجام گردد و در زمینه‌های دیگری هم‌چون گروه دختران، بازیکنان غیر گیمر، متغیری غیر از پرخاشگری و ... نیز پژوهش صورت گیرد.

تشکر و قدردانی

این مقاله برگرفته از نتایج طرح پژوهشی (کد ۹۱۳۳۶، سال ۱۳۹۳) می‌باشد که با حمایت دانشگاه علوم پزشکی قم اجرا شده است و دارای کد اخلاق MUQ.REC.1393.61 می‌باشد. بدین وسیله از همکاری والدین و نوجوانان مراجعه‌کننده به گیم نت‌های منتخب شهر قم تشکر و قدردانی می‌شود.

جدول ۱ - توزیع میانگین و انحراف معیار سن، معدل، پول توجیبی هفتگی، مقدار بازی در هفته، مقدار بازی در هر نوبت، سن شروع بازی در دو گروه

P value	گروه کنترل	گروه آزمون	متغیر
	M±SD	M±SD	
۰/۴	۱۴/۸ ± ۱/۴	۱۵/۸ ± ۱/۴	سن
۰/۵	۱۷/۰۰ ± ۱/۳	۱۷/۲۰ ± ۱/۶	معدل
۰/۴	۸۹۰۰ ± ۲۶۰۰	۷۳۰۰ ± ۲۵۰۰	پول توجیبی هفتگی (تومان)
۰/۶	۱۳ ± ۷	۱۲ ± ۱۰	مقدار بازی در هفته
۰/۱	۱/۹ ± ۰/۹	۲/۳ ± ۰/۹	مقدار بازی در هر نوبت
۰/۳	۱۱/۶ ± ۱/۲	۱۰/۵ ± ۲	سن شروع بازی

جدول ۲ - میانگین، انحراف معیار نمره پرخاشگری در دو گروه قبل و بعد از مداخله

P value در هر گروه	یک ماه بعد از مداخله	قبل از مداخله	گروه
	M±SD	M±SD	
۰/۰۰۱	۵۰/۶ ± ۶/۴	۵۸/۸ ± ۶/۷	آزمون
۰/۲	۵۶/۶ ± ۷/۱	۵۷/۲ ± ۶/۱	کنترل
	۰/۰۰۱	۰/۱	P- value بین دو گروه

جدول ۳ - میانگین، انحراف معیار نمره خشم، تهاجم و کینه‌توزی در دو گروه قبل و بعد از مداخله

خشم			
P value در هر گروه	یک ماه بعد از مداخله	قبل از مداخله	گروه
	M±SD	M±SD	
۰/۰۰۱	۲۳/۸ ± ۳/۱	۲۸/۲ ± ۲/۷	آزمون
۰/۴	۲۶/۲ ± ۲/۹	۲۷/۱ ± ۲/۲	کنترل
	۰/۰۴	۰/۱	P- value بین دو گروه
تهاجم			
۰/۰۰۳	۱۲/۷ ± ۳/۱	۱۴/۳ ± ۲/۲	آزمون
۰/۶	۱۴/۵ ± ۳/۲	۱۴/۹ ± ۳/۵	کنترل
	۰/۰۳۸	۰/۶	P- value بین دو گروه
کینه‌توزی			
۰/۰۰۱	۱۴/۱ ± ۲/۹	۱۶/۳ ± ۳/۱	آزمون
۰/۳	۱۵/۹ ± ۲/۵	۱۵/۲ ± ۲/۸	کنترل
	۰/۰۴	۰/۲	P- value بین دو گروه

جدول ۴ - مقایسه دو گروه مداخله و کنترل از نظر میانگین و انحراف معیار تفاوت نمرات پرخاشگری هر گروه قبل و بعد از مداخله

نتیجه آزمون تی	گروه کنترل	گروه مداخله	تفاوت نمره قبل و بعد در حیطه های پرخاشگری
	میانگین و انحراف معیار	میانگین و انحراف معیار	
۰/۰۰۱	-۰/۹±۳/۰۱	-۴/۴ ± ۲/۳۶	خشم
۰/۰۰۸	-۰/۴±۲/۵	-۱/۶±۲/۰۸	تهاجم
۰/۰۰۱	+۰/۷±۰/۶	-۲/۲±۳/۴۱	کینه‌توزی
۰/۰۰۱	-۰/۶±۳/۴۴	- ۸/۲±۴/۶	نمره کل پرخاشگری

جدول ۵ - همبستگی میزان پرخاشگری با متغیرهای سن، معدل آخرین مقطع تحصیلی، پول توجیبی هفتگی، مقدار بازی در هفته مقدار بازی در هر نوبت و سن شروع بازی‌های رایانه

P value پرخاشگری	میانگین و انحراف معیار	
۰/۰۴	۱۵/۳±۱/۴	سن
۰/۰۱	۱۷/۱±۱/۴	معدل آخرین مقطع تحصیلی
۰/۳	۸۱۰۰±۲۵۰۰	پول توجیبی
۰/۰۰۱	۱۲/۵±۸	مقدار بازی در هفته
۰/۴	۲/۱±۱	مقدار بازی در هر نوبت
۰/۶	۱۱/۱±۲	سن شروع بازی‌های رایانه‌ای

فهرست منابع

- 11- Baker F. Keeping Current. Celebrating National Literacy Month: Media Literacy. *School Library Media Activities Monthly*, 2004; 21(1): 50-1.
- 12- Cheung C-K. Media education across four Asian societies: Issues and themes. *International Review of Education*, 2009; 55(1): 39-58.
- 13- Shibata K. Analysis of Critical Approach in Media Literacy—Comparative Studies between Japan and Canada —. *Keio Communication Review*, 2002; 24: 93-110.
- 14- Angell HM. What Music Videos Teach at-risk Adolescent Girls: Making a Case for Media Literacy Curriculum: University of Florida; 2005.
- 15- Potter WJ. Media literacy. Video games will be the fastest-growing form of media: Sage Publications; 2005.
- 16- Blake D. Media Education in British Columbia, 1900-2000. *Australian Screen Education*, 2001.
- 17- Zahedifar S, Najarian B, Shokrkon H. Constructing and evaluating the aggression evaluation. *Journal of educational and psychological science of Shahid Chamran University of Ahvaz*, 2000; 2(1): 73-102.
- 18- Scharrer E. Measuring the effects of a media literacy program on conflict and violence. *The Journal of Media Literacy Education*, 2009; 1(1).
- 19- Webb T, Martin K, Afifi AA, Kraus J. Media literacy as a violence-prevention strategy: A pilot evaluation. *Health promotion practice*; 2009.
- 20- Byrne S. Media literacy interventions: What makes them boom or boomerang? *Communication Education*, 2009; 58(1): 1-14.
- 21- Shahin R, Baloglu M, Unalmis M. Turkish adolescents attitudes toward violence. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2010; 2(2): 2092-8.
- 1- Castells M. The rise of the network society: The information age: Economy, society, and culture: John Wiley & Sons; 2011.
- 2- Hill MW. The impact of information on society: an examination of its nature, value and usage: Walter de Gruyter; 2005.
- 3- Giddens A. The consequences of modernity: John Wiley & Sons; 2013.
- 4- Potter WJ. The state of media literacy. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 2010; 54(4): 675-96.
- 5- Ardévol E, Roig A, San Cornelio G, PagÀ's R, Alsina P, editors. Game pleasures and media practices. 9th Bi-Annual Conference (Europe and the World), Bristol, UK; 2006.
- 6- Anderson CA, Bushman BJ. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior :A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological science*, 2001; 12(5): 353-9.
- 7- Strasburger VC, Hogan MJ, Mulligan DA, Ameenuddin N, Christakis DA, Cross C, et al. Children, adolescents, and the media. *Pediatrics*, 2002; 132(5): 958-61.
- 8- Olivier K. The effect of violent Internet games on children and juveniles. *Crime Research in South Africa*, 2000; 1(1): 10 p.- p.
- 9- American Academy of P. American Academy of Pediatrics: Children, adolescents, and television. *Pediatrics*, 2001; 107(2): 423.
- 10- Thoman E, Wright M. Beyond Blame: Challenging Violence in the Media: a Media Literacy Program for Community Education: The Center; 1995.

- 22- Colwell J, Payne J. Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*, 2000; 91(3): 295-310.
- 23- Sherry JL, Lucas K, Greenberg BS, Lachlan K. Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. *Playing video games: Motives, responses, and consequences*; 2006: 213-24.
- 24- Roe K, Muijs D. Children and computer games a profile of the heavy user. *European Journal of communication*, 1998; 13(2): 181-200.
- 25- Sneed C, Runco MA. The beliefs adults and children hold about television and video games. *The Journal of Psychology*, 1992; 126(3): 273-84.
- 26- Griffiths MD, Hunt N. Dependence on computer games by adolescents. *Psychological reports*, 1998; 82(2): 475-80.

Aggression in Parenting Teenagers' Violent Computer Games: The Impact of Media Literacy Training

Sarallah Shojaei, Tahereh Dehdari, Mohammad Shojaiee, Tahere Rahimi

Abstract

High-tech and fascinating computer games using the latest graphics phenomena make virtual faces truly appealing to their audiences, and unfortunately, they tend to present the most violent and deadly scenes in the details. In this experimental study, a control group of 100 adolescent users of violent computer games referring to Qom games was randomly selected and divided into experimental and control groups. Then, the parents completed the demographic and aggression questionnaires. Then the media literacy training program was designed and implemented for the experimental group. Two groups were followed up one month after the intervention. Finally, the data were analyzed by SPSS software using parametric tests (such as independent t-test, paired t-test, chi-square, etc.). There was no significant difference between the two groups before intervention in terms of overall aggression score and its domains (violence-aggression-hatred) but after intervention in terms of overall score of this test and three domains of aggression-aggression-hatred. Also in the control group, comparing the total score of aggression test and its three domains, before and after the intervention, showed no statistically significant difference, whereas in the intervention group, the total score of aggression and the three domains were statistically significant ($p < 0.05$). It was significantly decreased ($p < 0.05$). Comparison of two groups showed significant difference in aggression scores before and after intervention for each group. Overall aggression and its three domains of violence-aggression-malice were significantly reduced in the intervention group ($p < 0.05$).

According to parents, media literacy training can reduce the negative impact of violent computer games on the aggression of adolescent users.

Keywords: Aggression, Violent computer games, Media literacy.