



## تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن بر پرخاشگری دانش آموزان

خلیل غفاری\*

سید سعید حسینی\*\*

### چکیده

هدف از پژوهش حاضر، مقایسه پرخاشگری دانش آموزان استفاده کننده از بازی‌های رایانه‌ای خشن با دیگر دانش آموزان مقطع ابتدایی شهرستان الیگودرز بود. روش تحقیق حاضر علی-مقایسه‌ای بوده که در آن محقق تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن توسط دانش آموزان را در پرخاشگری مقایسه کرده است. جامعه آماری پژوهش حاضر را دانش آموزان پسر مقطع ابتدایی شهرستان الیگودرز در سال تحصیلی ۹۵-۱۳۹۴ تشکیل می‌دهند که تعداد آنها ۳۹۰۸ نفر می‌باشد. با استفاده از نمونه‌گیری تصادفی ساده تعداد ۵۰ نفر از دانش آموزان از چهار مدرسه به صورت تصادفی به عنوان نمونه انتخاب و سپس، آزمون پرخاشگری آیزنک که دارای ۲۹ سؤال دو گویه‌ای بود در اختیار آنها قرار داده شد. برای آزمودن فرضیه پژوهش از آزمون  $t$  مستقل در سطح معنی داری ۰/۰۵ استفاده گردید. نتایج نشان داد که بین میانگین‌های مورد مقایسه، تفاوت معنی داری وجود دارد. به بیان دیگر، استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن بر میزان پرخاشگری دانش آموزان پسر مقطع ابتدایی شهرستان الیگودرز تأثیر داشته و بین استفاده کنندگان و استفاده نکرده‌ها نیز تفاوت معنی دار بود. هم‌چنین، نتایج نشان داد، بیش از نیمی از استفاده کنندگان از این بازی‌ها تمایل به بازی‌های رایانه‌ای خشن داشته و تمایل دارند، این بازی‌ها را به صورت فردی انجام دهند. علاوه بر آن، یافته‌ها نشان داد که استفاده گروهی تأثیر بیشتری در پرخاشگری داشته است.

### واژگان کلیدی

بازی‌های رایانه‌ای خشن، پرخاشگری، شهر الیگودرز

\* استادیار گروه علوم تربیتی، واحد گرمسار، دانشگاه آزاد اسلامی، گرمسار، ایران ghaffari20500@yahoo.com  
\*\* مربی گروه علوم تربیتی، مرکز الیگودرز، دانشگاه پیام‌نور، الیگودرز، ایران hosseiniseyyedsaeed@yahoo.com

نویسنده مسؤول: خلیل غفاری

## مقدمه

از گذشته‌های دور تاکنون، پدیده‌ای روانی، اجتماعی و زیستی با نام بازی<sup>۱</sup> در جهت کسب لذت، تمدد اعصاب، آرام بخشی جسمی یا ذهنی و اقناع نیازهای آنی یا بلند مدت در زندگی انسان‌ها به خصوص کودکان و نوجوانان نقش داشته و به صورت بخش تفکیک ناپذیر زندگی آنان در آمده است. به اعتقاد صاحب‌نظران، کودک و نوجوان در تعامل با این پدیده فراگیر و جمعی، ضمن تماس با گروه همسالان و رعایت قواعد و مقررات، با بسیاری از اصول، ارزش‌ها، هنجارها، مفاهیم اجتماعی و الگوهای فرهنگی جامعه خویش آشنا شده، از آن طریق و در فرآیند اجتماعی شدن<sup>۲</sup> به انسانی آگاه، دانا و ماهر در شیوه‌های رفتاری جامعه تبدیل می‌گردد (Motahari, 2007, 73).

از نیمه دوم قرن بیستم و همگام با تحولات و پیشرفت‌ها در صنایع الکترونیکی، بازی‌های متفاوتی پا به عرصه وجود گذاشتند که اصطلاحاً بازی‌های رایانه‌ای نامیده می‌شوند. این بازی‌ها، علی‌رغم مدت کوتاهی که از پیدایش آنها می‌گذرد، تحولی عمیق در روند تفریح و سرگرمی‌های کودکان و نوجوانان به وجود آورده و در دنیای امروز به شکل بازی و اسباب بازی مسلط تبدیل شده‌اند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آخرین گزارش خود، کاربران بازی‌های رایانه‌ای را ۱۸ تا ۲۰ میلیون نفر در ایران معرفی کرده است. هر کدام از این کاربران بیش از یک ساعت و نیم از وقت روزانه خود را به این بازی‌ها اختصاص می‌دهند و سن اکثر این کاربران بین ۸ تا ۱۵ سال است (National Assosiation of Computer Games, 2014). از آن جایی که در میان انواع بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های اکشن و خشن، بیشترین طرفدار را دارد؛ خشونت مهم‌ترین محرک‌های است که در طراحی جدیدترین و جذاب‌ترین بازی‌های رایانه‌ای به حد افراط از آن استفاده می‌شود. کاربران این گونه بازی‌ها با انتخاب انواع سلاح، با شیوه‌های مختلف رفتارهای تهاجمی آشنا می‌شوند. بر اساس تحقیقات، مشاهده بازی‌های رایانه‌ای دارای صحنه‌های خشونت‌آمیز<sup>۳</sup> همان تأثیر روانی منفی در درگیری فیزیکی را بر مغز انسان می‌گذارد؛ به گونه‌ای که اسکن مغز این افراد علایمی را نشان می‌دهد که گویا عملاً حضور در صحنه‌های خشونت‌آمیز واقعی را تجسم می‌کنند (Motahari, 2007).

- 
1. Game
  2. Socialization
  3. Aggressive

به این ترتیب، هر روزه بازی‌های جدیدتر با صحنه‌های خشونت‌بار بیشتری به بازار عرضه می‌شوند؛ بازی‌هایی که خشونت در آنها موج می‌زند. صحنه‌هایی چون: خفه کردن همراه با صدای شکستن مهره‌های گردن، استفاده از ضربات مشت و لگد با صدای شکستن استخوان‌ها، استفاده از سلاح‌های سرد و گرم همراه با صدای ناله و پاشیدن خون به اطراف، قتل و کشتار آسان و سریع افراد عادی و بی‌گناه و نظایر اینها (Haghverdi Taghanaki, 2007).

بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای به عنوان مهم‌ترین رسانه‌هایی که بر جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان در عصر حاضر تأثیر می‌گذارند، نیازمند آشنایی و توجه والدین هستند. با این حال، تحقیقات متعددی نشان داده‌اند که والدین اطلاعات اندکی راجع به بازی‌ها دارند و حتی رده‌بندی بازی‌ها را نمی‌شناسند. این امر به نوعی هرج و مرج در استفاده کودکان و نوجوانان در استفاده از این بازی‌ها خواهد انجامید (Kosari, 2010, 233).

پرخاشگری به عنوان صفت شخصیتی یا سابق بنیادی یا حتی حالت عاطفی است که تمایل نسبتاً دائمی به داشتن رفتارهای توأم با پرخاش در موقعیت‌های بسیار متنوع می‌باشد. امروزه در اغلب جوامع و از جمله جامعه ما، رفتارهای خشن و پرخاشگرانه در اشکال و انحاء مختلف، به طور نسبی افزایش یافته است. عوامل محیطی تأثیری مهم در تغییر و یا تعدیل رفتارها دارند، طبیعی است که رفتار والدین بر رفتار کودکان و نوجوانان تأثیر دارد. اما، نمی‌توان تنها والدین را مسؤول رفتار فرزندان دانست. رفتار کودکان و نوجوانان، از تأثیر متقابل محیط و شخصیت فردی آنها پیروی می‌کند (Ganji, 2015, 219).

هم‌زمان با افزایش خشونت در بازی‌های رایانه‌ای، به لحاظ تنوع و جذابیت‌های کاذب و فریبده و هدف‌مند شدن این بازی‌ها با اصول روان‌شناسی، کودکان و نوجوانان بسیاری به سمت این بازی‌ها گرایش یافتند. آنچه بیشتر کودکان و نوجوانان را شیفته می‌کند کیفیت بازی‌های رایانه‌ای است. این بازی‌ها دارای موسیقی و هم‌چنین، تصاویر دو بعدی است که تا ۵۰ درصد با تصاویر واقعی انطباق دارد. بازی‌های رایانه‌ای خشن<sup>۱</sup> به دلیل در هم نمودن عامدانه و غیرقابل تفکیک خیال و واقعیت، تأثیرات مخرب بسیاری بر روان و جسم کودکان و نوجوانان بر جای گذارده و به ناهنجاری و خشونت در رفتارها و تعاملات اجتماعی ایشان منجر می‌شوند. چون بازی‌های خشونت‌آمیز رایانه‌ای معمولاً با هیجان‌های منفی توأم هستند و تجربه این هیجان‌ها، به

ویژه در طولانی مدت، تغییرات فیزیولوژیکی منحصر به فردی را ایجاد می‌کنند؛ پس این بازی‌ها نه تنها می‌توانند میزان هیجانی بودن کاربران را بیشتر کنند، بلکه قادرند در آینده نیز ترجیح کودکان و نوجوانان را به نفع خود تغییر دهند. زیرا، بازی مکرر و فزاینده با برنامه‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز، میل به خشونت، برانگیختگی‌های هیجانی، احساس خصومت نسبت به دیگران و هم‌چنین، ارتکاب به خشونت را در موقعیت‌های واقعی زندگی، به طور معنی‌داری افزایش می‌دهد (Haghverdi Taghanaki, 2007).

بازی‌های رایانه‌ای در جریان ارایه مضامین جذاب و گیرا، در قالب جلوه‌های بصری و ایجاد هیجان کاذب و امکاناتی که در اختیار کاربر قرار می‌دهند، موجب می‌شود که کاربر مجذوب بازی شده و ساعت‌ها وقت خود را پای رایانه صرف کند، تا با تمرین و تکرار بیشتر، بازی را بهتر انجام دهد. بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از تصاویر پرتحرک و صداها می‌تواند، دنیایی از هیجان را به کودکان و نوجوانان تشنه جنب و جوش ارزانی می‌دارد و همین جذبه و کشش زیاد است که روح و جسم آنان را برده‌وار مطیع خود می‌سازد و به دنیایی از تخیلات می‌برد به طوری که خود را قهرمان اصلی ماجرا می‌پندارند. بنابراین، استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به وسیله کودکان و نوجوانان باید تحت نظارت والدین صورت پذیرد. بدون تردید، استفاده بدون برنامه و نظارت این بازی‌ها آثار و پیامدهای مخرب و خطرناک بسیاری در پی خواهد داشت؛ لذا والدین هیچگاه نباید کودکان و نوجوانان را بدون نظارت و همراهی هوشمندانه - نه مداخله جویانه - به بازی‌های رایانه‌ای بسپارند. یکی از مشکلات و معضلاتی که امروزه گریبانگیر کودکان و نوجوانان کشور شده گرایش کودکان و نوجوانان به سمت بازی‌های رایانه‌ای خشن می‌باشد. به نظر می‌رسد کودکان و نوجوانانی که ساعت‌ها اوقات فراغت خود را صرف چنین بازی‌هایی می‌کنند، نهایتاً به سوی رفتارهای پرخاشگرانه سوق می‌یابند (Haghverdi Taghanaki, 2007).

به طور کلی، میزان تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن بر رفتار خشونت‌آمیز کودکان و نوجوانان به چند عامل بستگی دارد که مهم‌ترین آنها عبارتند از: قدرت کودک و نوجوان برای مهار انگیزه‌های وجودی؛ ساختار فرهنگی و چهارچوب ارزشی که کودک و نوجوان در آن رشد کرده و در آن زندگی می‌کند؛ توانایی کودک و نوجوان برای تشخیص و تمییز بین دنیای تخیلی و واقعیت زندگی؛ درجه شدت و خشونت بازی. به عقیده روان‌شناسان، پرخاشگری ریشه بسیاری از مشکلات روانی و رفتاری کودکان و نوجوانان است و رفتارهای پرخاشگرانه موجب بروز مسایل

بین فردی، جرم، بزهکاری و تجاوز به حقوق دیگران شده و در صورت درونی شدن، انواع مشکلات جسمانی و روانی را ایجاد می‌کند (Shaffer, 2007).

با توجه به عدم آگاهی و آمادگی مناسب خانواده، ورود رایانه و فن آوری‌های ارتباطی نوین، رفتار و نظام تربیتی خانواده را دچار نوعی سردرگمی و بلا تکلیفی نموده و کودکان و نوجوانان؛ یعنی، آسیب‌پذیرترین اعضای خانواده را در آستانه بروز اختلالات رفتاری قرار می‌دهد. بررسی‌های مختلف حاکی از آن است که مضامین اکثر بازی‌های رایانه‌ای به مواردی چون تخریب، کشتن و پرخاشگری بر علیه دیگری اختصاص دارد. خشونت، بزهکاری، جنایت و از بین بردن هر آنچه فراروی آدمی است یکی از اساس‌ترین موضوعات مطرح شده در بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای است.

خشونت در بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان به دو گروه تقسیم بندی نمود: خشونت انسانی و خشونت خیالی. هم‌چنین، بازی‌های خشن را می‌توان به دو نوع طبقه‌بندی کرد: بازی‌های سوم شخص و بازی‌های اول شخص. در بازی‌های سوم شخص، کاربر شخصیتی که رفتارهای خشن و خشونت‌آمیز انجام می‌دهد را کنترل می‌کند؛ اما در بازی‌های اول شخص، کاربر از پشت اسلحه به بازی نگاه می‌کند، گویی که خود اسلحه را شلیک می‌کند و دیگران را به قتل می‌رساند (Haghverdi Taghanaki, 2007). از سوی دیگر، پرخاشگری را می‌توان به دو دسته تقسیم نمود: ۱. پرخاشگری وسیله‌ای: رفتاری است در جهت رسیدن به هدف و پاداش و ۲. پرخشگری خصمانه: که به قصد آسیب‌رساندن به دیگری انجام می‌شود. البته بیشتر پرخاشگری‌های کودکان و نوجوانان از نوع وسیله‌ای هستند، زیرا اکثراً برای به دست آوردن اسباب‌بازی و یا خوراکی با یکدیگر مشاجره می‌کنند و این رفتار آنان به ندرت با هدف آسیب‌رساندن به دیگری صورت می‌گیرد. با وجود این، بازی‌های رایانه‌ای خشن، به طور هدف‌مند پرخاشگری خصمانه را به کاربران خود آموزش می‌دهند.

مبنای نظری تحقیق حاضر نظریه یادگیری اجتماعی است. بر اساس این نظریه، همان‌طور که کودکان مهارت‌های شناختی و اجتماعی را از طریق مشاهده عملکرد والدین، خواهران، برادران، هم‌کلاسی‌ها و معلمان خود می‌آموزند، با تماشای برنامه‌های خشونت‌آمیز تلویزیون نیز یاد می‌گیرند که چگونه پرخاشگرانه رفتار کنند (Karimi, 2009). آزمایش‌های متعددی که آلبرت بندورا و همکارانش در دهه ۱۹۶۰ انجام دادند، بیانگر موضوع تقلید از خشونت مشاهده شده

می‌باشد. به اعتقاد او کودکان رفتار ضد اجتماعی را از طریق مشاهده برنامه‌های خشونت‌آمیز می‌آموزند. به عبارت دیگر، با تماشای شخصیت‌های تلویزیونی مورد علاقه که به گونه خشونت‌آمیز رفتار می‌کنند، این امکان وجود دارد که بینندگان جوان با بازیگران همانند سازی نمایند. کودکان و نوجوانان با مشاهده مفرط صحنه‌های خشن و خشونت بار، با تعارضات رفتاری متعدد مواجه می‌شوند. طبق مطالعات و مشاهدات، کودکان و نوجوانان پس از دیدن مکرر بازی‌های خشن و خشونت بار، به ویژه در مقابل همسالان، از خود رفتارهای خشونت‌آمیز بروز می‌دهند و حتی اگر خود دست به خشونت نزنند، دیگر این صحنه‌ها برایشان زشت، زننده و آزارنده نخواهد بود. امروزه صنعت بازی‌های رایانه‌ای، با گردش مالی بسیار زیاد، سودآوری بیشتری در مقایسه با کل صنعت فیلم و تلویزیون دارد و بیشتر طراحان و تولیدکنندگان این گونه بازی‌ها علاوه بر سودآوری آن به دنبال شکل‌دهی به رفتار نوجوانان به ویژه دانش‌آموزان در راستای هدف فوق‌الذکر و هم‌سو کردن خواسته‌های بچه‌ها با اهداف خودشان هستند. و امروزه بخش عمده‌ای از رفتار پر خاشک‌گرانه نوجوانان در جامعه و به ویژه در انجام رفتارهایی چون رانندگی و نزاع‌های فردی و خشونت و رفتارهای پر خاشک‌گرانه آنها در جامعه به خاطر تأثیرپذیری از بازی‌های رایانه‌ای خشن بر روی آنان می‌باشد (Ferguson, 2007).

در این راستا، تحقیقات و مطالعات زیادی صورت گرفته که مبین اهمیت مطالعه آن در دانش‌آموزان به عنوان آینده‌سازان فردای جامعه است. طبق مطالعات، بازی‌های رایانه‌ای خشن، در حالی که افراد تحرک جسمی ندارند، موجب افزایش ضربان قلب و فشار خون ایشان می‌شوند. علاوه بر این، افزایش سطح استرس و اضطراب در کودکان و نوجوانانی که به صورت مجازی خود را در محیط‌های خطرناک نظیر تیراندازی‌های مجازی و زد و خورد‌های مسلحانه خشونت‌بار می‌یابند، کاملاً مشهود است.

تحقیق شاهرودی (Shahroodi, 2009) نشان داد که انجام بازی رایانه‌ای در کاهش روابط اجتماعی و تماشای تلویزیون تأثیر منفی نگذاشته است. اما، در مقایسه رفتارهای گروه‌های مورد مطالعه در نوع و کیفیت رفتار آنها تفاوت معنی‌داری بین استفاده‌کنندگان از این بازی‌ها و کسانی که استفاده نکرده‌اند، وجود دارد. در تحقیق دیگری قطریفی (Ghatrifi, 2005) تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی<sup>۱</sup> دانش‌آموزان را بررسی کرد. وی به این نتیجه رسید

که سلامت روانی<sup>۱</sup> در استفاده کنندگان و کسانی که از این بازی‌ها استفاده نکرده‌اند تفاوت معناداری دارد. هم‌چنین، در متغیرهایی چون خصومت و پرخاشگری و اضطراب نیز بین دو گروه تفاوت وجود داشت. در تحقیقی دیگر، عنایتی و بینات (Enayati & Bayyanat, 2015) به این نتیجه دست یافتند که بازی‌های رایانه‌ای بر وضعیت جسمانی دانش‌آموزان مؤثر است؛ در حالی که بر اضطراب و اختلالات خواب، میزان افسردگی، اختلال در کنش اجتماعی و در کل در سلامت روان دانش‌آموزان تأثیری ندارد.

احمدی (Ahmadi, 1998) نیز به این نتیجه دست یافت که دانش‌آموزانی که بازی رایانه‌ای دارند و از آن استفاده می‌کنند از دانش‌آموزانی که ندارند، خشونت و پرخاشگری‌شان بیشتر است. آثار و پیامدهای منفی بازی‌های رایانه‌ای امروزه در جامعه مشهود بوده و اثرگذار است. بهبود کیفیت و تنوع بازی‌ها و پیشرفت‌های علوم الکترونیک و رایانه، باعث رشد و توسعه روز افزون این رسانه با افزایش درجه‌ای از خشونت، به ویژه در بین کودکان و نوجوانان گردیده است. اگر چه بازی‌های رایانه‌ای مناسب، در شکوفایی خلاقیت<sup>۲</sup> کودکان مؤثر بوده و یکی از سرگرمی‌های جذاب برای کودکان و نوجوانان به شمار می‌روند؛ اما بازی‌های رایانه‌ای مخرب، پیامدهای منفی و کارکردهای ضد فرهنگی متعددی داشته و جامعه و خانواده‌ها را با آسیب‌های جدی و جبران‌ناپذیر مختلفی مواجه می‌سازند. از مهم‌ترین این آسیب‌ها و پیامدهای منفی و زیانبار، می‌توان به تبلیغ و ترویج خشونت و پرخاشگری و نمایش صحنه‌های خشن و رفتارهای پرخاشگرانه اشاره نمود. بدون تردید، یکی از تأثیرات منفی و جبران‌ناپذیر استفاده مفرط از بازی‌های رایانه‌ای، افزایش روحیه خشونت و پرخاشگری در کاربران این بازی‌ها به ویژه کودکان و نوجوانان می‌باشد. بر اساس تحقیق شبکه ملی اطلاعات در ایران در سال ۱۳۹۱ بازی‌های رایانه‌ای خشن، مغز انسان را در حالت مبارزه قرار می‌دهد و آن را برای پرخاشگری آماده می‌کند. در واقع، الگوی فعالیت‌های مغزی می‌تواند تحت تأثیر خشونت مجازی باشد.

در پژوهشی که بر روی کاربران رایانه و به ویژه بازی‌های رایانه‌ای انجام شد، مشخص گردید که بازی‌های رایانه‌ای و فیلم‌های سینمایی خشن، با نگرش‌های پرخاشگرانه شدید همبستگی بالایی دارند (Elisahay et al., 2004). بر اساس پژوهش انجام شده توسط ریوتی کاواشیمی (Riotti

(Kavashimi, 2007) بازی‌های کامپیوتری تنها بخش کوچکی از مغز کودکان و نوجوانان را تحریک می‌کنند. طبق این پژوهش، افرادی که به طور مفرط از این بازی‌ها استفاده می‌کنند، تنها از بخش کوچکی از مغز خود استفاده می‌کنند. در مقابل، فعالیت‌هایی نظیر مطالعه، بازی‌های ورزشی خارج از خانه و روابط اجتماعی با دیگران باعث فعالیت بخش‌های بیشتری از مغز می‌گردد. در پژوهش میتروفان و همکاران (Mitrophan et al., 2009) در مورد بازی‌های رایانه‌ای خشن، علایم هشدار دهنده در سه گروه سنی به این شرح طبقه‌بندی شده است: الف. علایم هشدار دهنده در مورد کودکان پیش‌دبستانی (بد خلقی‌ها و رفتارهای پر خاش جویانه زیاد و بدون دلیل؛ فعالیت‌های ناگهانی و بدون واهمه؛ عدم توجه به راهنمایی‌ها و سخنان بزرگ‌ترها؛ اقدام به بازی‌های خشن و بیرحمی در بازی با سایر کودکان)، ب. علایم هشدار دهنده در مورد دانش‌آموزان دبستانی (ایجاد بی‌نظمی و برهم زدن نظم کلاس درس و فعالیت‌های کلاسی؛ ضعف و افت تحصیلی در دروس مختلف؛ ایجاد جنجال و دعوا در مدرسه؛ عضویت در گروه‌های دوستی سرکش و یاغی؛ بیرحمی و خشونت با حیوانات به ویژه حیوانات خانگی) و ج. علایم هشدار دهنده در مورد کودکان و نوجوانان در سنین ۱۰ تا ۱۷ سال (عدم توجه به راهنمایی‌ها و تذکرات اولیاء و مربیان؛ بد رفتاری با مردم و توسل به خشونت فیزیکی یا تهدید به خشونت برای حل مسایل و مشکلات؛ افت تحصیلی و فرار از کلاس و درس؛ اخراج از مدرسه).

حسن و همکاران (Hasan et al., 2013) که مطالعات آزمایشگاهی بر روی کودکان و نوجوان انجام دادند، دریافتند که بچه‌ها و به ویژه نوجوانانی که علاقه و وابستگی زیادی به رایانه و بازی‌های رایانه‌ای اکشن، جذاب متمایل به درگیری و خشونت دارند، می‌توانند با مشاهده رفتارهای خشن در این بازی‌ها و در فیلم یا تلویزیون تشویق شوند که متجاوزانه‌تر رفتار کنند. در مطالعه دیگری، تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای خشن بر نوجوانان بررسی و مشخص شد که این گونه بازی‌ها می‌توانند منجر به ۱. تشویق به انجام رفتارهای پر خاش‌گرانه و خشن؛ ۲. افزایش وحشت و ترس؛ ۳. ایجاد بیرحمی، سنگدلی و قبول خشونت به عنوان یک امر عادی؛ ۴. ایجاد تمایل و رغبت به انجام بازی‌های خشن‌تر و خشونت بیشتر در سرگرمی‌ها و زندگی واقعی؛ ۵. افزایش تجاوزگری و رفتارهای ضد اجتماعی؛ و ۶. ایجاد حساسیت کمتر نسبت به خشونت و قربانیان خشونت در آنان گردد (Bushman & Anderson, 2009).



نتایج آزمایشی حاکی از آن است که افراد عصبی که موسیقی تصویری خشن‌آمیز را شنیده و لی موسیقی تصویری خشن‌آمیز را مشاهده نکرده بودند، در مقایسه با شرکت‌کنندگانی که دچار عصبانیت نشده بودند ولی تصویر خشن‌آمیز را مشاهده کرده‌اند پرخاشگری بیشتری را ابراز نموده و بیشترین میزان شوک الکتریکی را به افراد دیگر وارد کردند (Berquitz, 2009). در پژوهشی دیگر نیز نشان داده شد که بازی‌های کامپیوتری اثرات نامطلوبی بر کودکان در حال رشد به ویژه تغییرات بینایی، عصبی و فیزیکی داشته است (Gillespie, 2002). به طور کلی، اکثر مطالعات انجام شده در زمینه بازی‌های رایانه‌ای تأیید کرده‌اند که پاسخ‌های رفتاری غالب در اکثر بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی خشن، ابراز هیجان‌های منفی نظیر پرخاشگری، خشم و خصومت است. به گفته روان‌شناسان استفاده بیش از حد از بازی‌های رایانه‌ای، در کودکان و نوجوانان نوعی وابستگی ایجاد می‌کند که منجر به افسردگی<sup>۱</sup>، بی‌اشتهایی، کندی کلامی و اختلال حرکتی می‌شود. این افراد علایم گوشه‌گیری را از خود نشان می‌دهند و علاوه بر داشتن روحیات درون‌گرا از مسایلی مانند بی‌ثباتی عاطفی و کمبود اعتماد به نفس نیز رنج می‌برند. بازی‌های رایانه‌ای با ترندهای گوناگون، چنان تأثیری بر فکر و روان کودکان و نوجوانان می‌گذارند که خود را قهرمان اصلی ماجرا و جزیی از این مجموعه ماشینی می‌پندارند. این گونه که کودکان و نوجوانان ترغیب می‌شوند تا با همانندسازی و الگوبرداری، در قالب قهرمان یا ضد قهرمان بازی‌های رایانه‌ای - که در اعمال خشنوت و رفتارهای خشن مانند هم بوده و تقریباً یکسان عمل می‌کنند - در دنیای واقعی، سیر داستان بازی‌های رایانه‌ای را تمرین کنند (Motahari, 2007, 77).

اریک و دیلان<sup>۲</sup> دو پسر نوجوانی که در سال ۱۹۹۹ حادثه وحشتناک Columbine در آمریکا را خلق کردند، می‌تواند نمونه‌ای از الگوبرداری و همانندسازی با بازی‌های رایانه‌ای باشد. به نظر می‌رسد، این دو نوجوان تیرانداز، به تقلید از شخصیت‌های بازی رایانه‌ای DOOM - که به وسیله ارتش آمریکا و به منظور آموزش بهتر و مؤثرتر کشتار به سربازان آمریکایی مجوز گرفته بود - اقدام به تیراندازی و کشتار افراد بی‌گناه کرده بودند (Olivier, 2002). فاجعه دیگر، مایکل

- کارنیل<sup>۱</sup> چهارده ساله بود که شیفته بازی‌های خشونت‌بار رایانه‌ای بود، در ۳۰ ثانیه ۹ گلوله به سوی همکلاسی‌هایش شلیک کرد که ۸ گلوله به سر و گردن سه کودک اصابت نمود.
- با توجه به مطالب ارائه شده مشخص می‌شود که مطالعه تأثیر این بازی‌ها در جامعه و رفتار دانش‌آموزان از ضروریات بوده و لازم است تحقیقات گسترده و جامعی در این موضوع صورت گیرد. لذا، در همین راستا، فرضیه‌های زیر مورد بررسی قرار گرفت:
۱. میزان پرخاشگری دانش‌آموزان استفاده‌کننده از بازی‌های رایانه‌ای خشن و دانش‌آموزانی که استفاده نمی‌کنند، تفاوت دارد.
  ۲. میزان پرخاشگری دانش‌آموزان استفاده‌کننده از بازی‌های رایانه‌ای خشن فردی با گروهی تفاوت دارد.

## روش

پژوهش حاضر از لحاظ هدف کاربردی و از نظر شیوه گردآوری داده‌ها از نوع توصیفی و در دسته علی-مقایسه‌ای است. جامعه آماری این پژوهش مدارس ابتدایی پسرانه شهرستان الیگودرز می‌باشد که شامل ۱۶ مدرسه و ۳۹۰۸ دانش‌آموز می‌باشد که در سال تحصیلی ۹۵-۱۳۹۴ مشغول به تحصیل بودند. بدین منظور از بین ۱۶ مدرسه ابتدایی پسرانه شهرستان الیگودرز چهار مدرسه انتخاب شد. در این مدارس جمعاً حدود ۴۰۳ دانش‌آموز مشغول به تحصیل بودند که از میان آنان ۵۰ نفر (مشمول بر ۲۲ دانش‌آموزی که بنابر اظهار خودشان از بازی‌های رایانه‌ای خشن استفاده کرده و ۲۸ نفری که استفاده نکرده‌اند) به صورت تصادفی ساده انتخاب گردیدند. به این صورت که لیست دانش‌آموزان چهار مدرسه اخذ و به هر یک از ایشان یک کد داده شد. سپس، بر اساس کدهای داده شده ۵۰ نفر آزمودنی این پژوهش انتخاب گردید. این دانش‌آموزان در سنین بین ۹ تا ۱۲ سال پسر و ساکن در شهر بودند که در خانه دارای رایانه بودند.

در این پژوهش برای اندازه‌گیری پرخاشگری از آزمون پرخاشگری آیزنک (Aizenek, 1998, cited in Khalatbari et al., 2010) استفاده شده است. این آزمون دارای ۲۹ سؤال است که هر سؤال دارای دو گزینه بلی و خیر می‌باشد و آزمودنی‌ها باید یکی از دو گزینه را انتخاب کنند. افرادی که نمره بالا کسب کنند معمولاً به طرق مستقیم یا غیرمستقیم نظیر کج خلقی، زد و خورد،

بحث‌های تند و کوبنده؛ رفتارهای پرخاشگرانه دارند و در مقابل، افرادی که نمرات پایینی کسب می‌کنند، معمولاً آرام و خوش اخلاق بوده و از برخوردهای خشن اجتناب می‌کنند و از ابراز خشونت به صورت مستقیم یا غیرمستقیم خودداری می‌کنند. نمره‌گذاری این تست بر اساس کلیدی به این صورت است که اگر آزمودنی به سؤالات ۱، ۲، ۴، ۵، ۶، ۱۰، ۱۱، ۱۳، ۱۴، ۱۵، ۱۷، ۱۹، ۲۱، ۲۲، ۲۳، ۲۶، ۲۷، ۲۸، ۲۹ پاسخ بدهد و به سؤالات ۳، ۸، ۹، ۱۲، ۱۶، ۱۸، ۲۰، ۲۴، ۲۵ پاسخ خیر بدهد، نمره ۱ دریافت می‌کند.

در این تحقیق به منظور بررسی فرضیه‌های پژوهش؛ یعنی، برای مقایسه میزان پرخاشگری در دو گروه مستقل کودکان و نوجوانانی که از بازی‌های رایانه‌ای خشن استفاده می‌کنند و آنانی که از این بازی‌ها استفاده نمی‌کنند، از روش آماری  $t$  گروه‌های مستقل استفاده شد.

#### یافته‌ها

قبل از بررسی استنباطی یافته‌ها، گزارش آماری از میزان و نحوه استفاده دانش‌آموزان (فردی یا گروهی) از بازی‌های رایانه‌ای در جدول ۱ نشان داده شده است.

جدول ۱. توزیع درصدی بازی‌های مورد استفاده توسط دانش‌آموزان

بازی	گروه	درصد	کل
Solider of fortune	فردی	۵۱/۷	۶۶/۴
	گروهی	۱۴/۷	
Gears of war I	فردی	۵۰/۸	۶۹/۴
	گروهی	۱۸/۷	
Carmageddon	فردی	۴۹/۹	۶۱/۸
	گروهی	۱۱/۹	
Thrill kill	فردی	۵۰/۱	۵۶/۷
	گروهی	۵/۶	
Manhunt	فردی	۵۱/۷	۶۶/۴
	گروهی	۱۴/۷	
Hatred	فردی	۴۴/۶	۵۵/۵
	گروهی	۱۰/۹	

همان گونه که در جدول ۱ مشخص است، بیش از نیمی از استفاده کنندگان از این بازی‌ها تمایل به بازی‌های رایانه‌ای خشن داشته و تمایل دارند این بازی‌ها را به صورت فردی انجام دهند. برای مقایسه پرخاشگری مربوط به کودکان و نوجوانان استفاده کننده از بازی‌های خشن رایانه‌ای و کودکان و نوجوانانی که از این بازی‌ها استفاده نمی‌کنند، پرخاشگری آزمودنی‌ها با استفاده از آزمون آیزنک بررسی شد و نمره‌های مربوط به هر گروه در جدول ۲ درج گردیده است.

جدول ۲. آماره‌های توصیفی وضعیت پرخاشگری دانش‌آموزان

آزمودنی‌ها	میانگین	انحراف معیار	واریانس	کمترین	بیشترین
دانش‌آموزان استفاده کننده	۱۴/۸۶	۱/۰۴	۱/۲۲	۲۰	۱۰۰
دانش‌آموزان استفاده نکرده	۱۳/۳۵	۱/۰۳	۱/۰۲	۱۲	۷۶

فرضیه اول تحقیق: میزان پرخاشگری دانش‌آموزان استفاده کننده از بازی‌های رایانه‌ای خشن و دانش‌آموزانی که استفاده نمی‌کنند تفاوت دارد.

جهت بررسی فرضیه اول تحقیق، از آزمون  $t$  مستقل استفاده و نتایج مطابق جدول ۳ به دست آمد.

جدول ۳. آزمون  $t$  مستقل مقایسه پرخاشگری دانش‌آموزان استفاده کننده و نکرده از بازی‌های رایانه‌ای

متغیر وابسته	گروه	فراوانی	میانگین	$t$	درجه آزادی	سطح معناداری
پرخاشگری	استفاده می‌کنند	۲۲	۱۴/۸۶	۴/۵۷	۴۸	۰/۰۰۲
	استفاده نمی‌کنند	۲۸	۱۳/۳۵			

چون  $t$  محاسبه شده (۴/۵۷) بزرگ تر از  $t$  جدول در سطح ۰/۰۵ (۲/۰۲۱) است. بنابراین، فرض صفر رد و فرض تحقیق تأیید می‌گردد. بدین ترتیب نتیجه گرفته می‌شود که بین میانگین‌های مورد مقایسه تفاوت معناداری وجود دارد. به عبارت دیگر، استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن بر میزان پرخاشگری دانش‌آموزان استفاده کننده پسر دوره ابتدایی تأثیر داشته و هر چه میزان استفاده بیشتر باشد میزان پرخاشگری استفاده کنندگان بیشتر خواهد بود.

فرضیه دوم تحقیق: میزان پرخاشگری دانش‌آموزان استفاده‌کننده از بازی‌های رایانه‌ای خشن فردی با گروهی تفاوت دارد.

جدول ۴. آزمون  $t$  مستقل جهت مقایسه پرخاشگری دانش‌آموزان استفاده‌کننده به صورت فردی و گروهی

متغیر وابسته	گروه	فراوانی	میانگین	$t$	درجه آزادی	سطح معناداری
پرخاشگری	فردی	۱۶	۱۶/۹	۴/۱۱	۲۱	۰/۰۰۴
	گروهی	۶	۱۵/۱			

چون  $t$  محاسبه شده (۴/۱۱) بزرگ‌تر از  $t$  جدول در سطح ۰/۰۵ (۲/۰۲۱) است. بنابراین، فرض صفر رد و فرض تحقیق تأیید می‌گردد. بدین ترتیب نتیجه گرفته می‌شود که بین میانگین‌های مورد مقایسه تفاوت معناداری وجود دارد. به عبارت دیگر، استفاده فردی از بازی‌های رایانه‌ای خشن بر میزان پرخاشگری دانش‌آموزان استفاده‌کننده پسر دوره ابتدایی تأثیر داشته و هر چه میزان استفاده به صورت فردی بیشتر باشد، تأثیر آن بر میزان پرخاشگری استفاده‌کنندگان بیشتر خواهد بود.

#### بحث و نتیجه‌گیری

در این پژوهش تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن بر پرخاشگری دانش‌آموزان پسر دوره ابتدایی شهرستان الیگودرز با بررسی میزان پرخاشگری در دو گروه از دانش‌آموزان که یک گروه از بازی‌های خشن رایانه‌ای استفاده کرده و گروه دیگر که از این بازی‌ها استفاده نکرده‌اند، مورد مطالعه قرار گرفت. با توجه به تحلیل یافته‌های آماری، فرضیه پژوهش تأیید گردید؛ یعنی، میزان پرخاشگری در دانش‌آموزانی که از این بازی‌ها استفاده کرده و آن‌ها هم به صورت فردی بوده بیشتر از آنانی است که از این بازی‌ها استفاده نکرده‌اند.

استفاده از رایانه و بازی‌های رایانه‌ای امروزه به صورت جزء اجتناب‌ناپذیری از زندگی کودکان و نوجوانان در آمده است. از این رو، ممانعت و مخالفت‌های خشک و بدون برنامه والدین با انجام بازی‌های رایانه‌ای به وسیله فرزندان، ممکن است آنان را نسبت به استفاده از این بازی‌ها حریص‌تر نموده و موجب شود تا کودکان و نوجوانان در هر فرصتی حتی به صورت پنهانی به استفاده از بازی‌های رایانه‌ای اقدام کنند. بنابراین، کودکان و نوجوانان باید درباره مهارت‌های دانش‌رسانه‌ها و راهبردهای پیدا و پنهان آن آموزش ببینند. والدین باید به فرزندان

بیموزند تا ناخودآگاه عامل تحقق مقاصد و اهداف سازندگان بازی‌های رایانه‌ای و بازیچه آنان قرار نگیرند.

مطابق با یافته‌های پژوهش، هم دانش‌آموزان تمایل به استفاده از این گونه بازی‌ها را دارند و هم تفاوت استفاده‌کنندگان از این گونه بازی‌ها و استفاده‌نکرده‌ها از این بازی‌ها در میزان پرخاشگری معنادار است. بدین ترتیب، نتیجه گرفته می‌شود دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای به ویژه بازی‌های خشن استفاده کرده‌اند، میزان پرخاشگری بیشتری نسبت به دانش‌آموزانی دارند که از این بازی‌ها استفاده نکرده یا کمتر استفاده کرده‌اند. نتایج تحقیق حاضر با نتایج تحقیق شاهرودی (Shahroodi, 2009) که نشان داد انجام بازی رایانه‌ای در کاهش روابط اجتماعی و تماشای تلویزیون تأثیر منفی نگذاشته است؛ اما در نوع و کیفیت رفتار گروه‌های مورد مطالعه تفاوت معنی‌داری بین استفاده‌کنندگان از این بازی‌ها و کسانی که استفاده نکرده‌اند مشاهده کرد، هم‌سو است. هم‌چنین، نتایج این تحقیق با تحقیق قطریفی (Ghatrifi, 2005) که خاطر نشان می‌کند سلامت روانی، خصومت، پرخاشگری و اضطراب در استفاده‌کنندگان از بازی‌های رایانه‌ای خشن با کسانی که از بازی‌های رایانه‌ای خشن استفاده نکرده‌اند، تفاوت معناداری دارد، هم‌سو بود.

یافته‌ها با نتایج تحقیق دیگر پژوهشگران که نشان دادند بازی‌های رایانه‌ای و فیلم‌های سینمایی خشن، با نگرش‌های پرخاشگرانه شدید همبستگی بالایی دارند (Elisahay et al., 2004)، نیز هم‌سویی داشته است. هم‌چنین، با نتایج تحقیق احمدی (Ahmadi, 1997) که بیان داشته دانش‌آموزانی که بازی رایانه‌ای دارند و استفاده می‌کنند با دانش‌آموزانی که ندارند خشونت و پرخاشگری‌شان بیشتر است، نیز هم‌سویی دارد. پژوهش حاضر با تحقیق بوشمن و آندرسون (Bushman & Anderson, 2009) که نشان دادند بچه‌ها و به ویژه نوجوانانی که علاقه و وابستگی زیادی به رایانه و بازی‌های رایانه‌ای اکشن، جذاب و متمایل به درگیری و خشونت دارند و با مشاهده رفتارهای خشن در این بازی‌ها و در فیلم یا تلویزیون به پرخاشگری و رفتارهای متجاوزانه‌تر تشویق می‌شوند، هم‌سویی داشته است.

تحقیق آندرسون (Bushman & Anderson, 2009) نیز نشان داد این گونه بازی‌ها می‌توانند منجر به ۱. تشویق به انجام رفتارهای پرخاشگرانه و خشن؛ ۲. افزایش وحشت و ترس؛ ۳. ایجاد بیرحمی، سنگدلی و قبول خشونت به عنوان یک امر عادی؛ ۴. ایجاد تمایل و رغبت به انجام

بازی‌های خشن‌تر و خشونت بیشتر در سرگرمی‌ها و زندگی واقعی؛ ۵. افزایش تجاوزگری و رفتارهای ضد اجتماعی و ۶. ایجاد حساسیت کمتر نسبت به خشونت و قربانیان خشونت در آنان گردد که با یافته‌های پژوهش حاضر هم‌سوئی دارد. علاوه بر آن، با نتایج تحقیق گیلسپی (Gillespie, 2002) که نشان داد، بازی‌های کامپیوتری اثرات نامطلوبی بر کودکان در حال رشد

به ویژه تغییرات بینایی، عصبی و فیزیکی داشته است، نیز تا حدودی هم‌خوانی لازم را داراست. مطالعات مبین آن است که ارتباط مستقیمی بین بازی‌های رایانه‌ای خشن و افکار، رفتار و احساسات تهاجمی کودکان وجود دارد. تأثیر بازی‌های خشن بر روح کودکان و سرایت آن به دنیای واقعی بسیار زیاد است. لذا، صاحب‌نظران، بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز را به هیچ وجه برای کودکان و نوجوانان مجاز نمی‌دانند و به والدین توصیه می‌کنند که به جای بازی‌های رایانه‌ای، کودکان را به سمت بازی‌های فکری و بازی‌هایی که فعالیت بدنی دارند سوق دهند. والدین باید به این مسأله فکر کنند که انجام بازی‌های رایانه‌ای، چه تأثیراتی بر سلامت فکری، روانی و جسمی کودکان و نوجوانان بر جای می‌گذارد.

با این وجود در کشور ما، به بازی‌های رایانه‌ای فقط به عنوان تفریح و گذران وقت نگاه می‌شود و بازی‌های رایانه‌ای کاربرد و جایگاه آموزشی و فرهنگ سازی مناسبی ندارند. از سوی دیگر، دقت والدین در انتخاب بازی‌های فرزندان بسیار ضروری است. در واقع، هر یک از انواع بازی‌های رایانه‌ای حتی شایستگی پر کردن اوقات فراغت فرزندان ما را ندارند و تعداد اندکی از آنها، ارزشمند، سازنده و مناسب بوده و کودکان و نوجوانان را به تفکر و خلاقیت وامی‌دارند. عوارض ناشی از بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان به دو دسته آسیب‌های جسمانی و آسیب‌های روانی - تربیتی تقسیم نمود (Ferguson, 2007, 313).

الف. آسیب‌های جسمانی: کودک و نوجوان در طی بازی‌های رایانه‌ای ممکن است، ساعت‌ها در یک وضعیت ثابت قرار گیرد. در نتیجه، دچار مشکلات جسمانی در ستون فقرات، احساس سوزش و سفت شدن گردن، کتف‌ها و مچ دست، خشک و سوزناک شدن چشمان، عدم احساس امنیت و ایمنی، محروم شدن از بهداشت و سلامت جسمانی شده و به دلیل استفاده طولانی مدت از رایانه منجر به بروز هیجان‌ات شدید عصبی (به علت خیره شدن به صفحه نمایش‌گر رایانه) و عدم تکامل قسمتی از مغز که نقش به‌سزایی در تکامل حافظه، احساس و یادگیری دارد (لب فرونتال مغز) می‌شود.

ب. آسیب‌های روانی - تربیتی:

- تقویت حس پرخاشگری: پرخاشگری معمولاً به رفتارهایی اطلاق می‌شود که با شیوه‌های مختلفی برای وارد آوردن صدمه جسمی یا روحی به دیگران اعمال می‌گردد. مثلاً اگر در زمین فوتبال بازیکنی از روی عمد به ساق پای بازیکن دیگر لگد بزند تا او را از دور بازی خارج کند، این رفتار، پرخاشگری تلقی می‌شود (Karimi, 2009, 206). مهم‌ترین مشخصه اغلب بازی‌های رایانه‌ای خشن، علاوه بر برجسته و پر کاربرد بودن موقعیت‌های جنگ، منازعه و درگیری در آنها، این است که فرد برای رسیدن به مرحله بعدی بازی، باید بدون تفکر و استدلال با نیروهایی که به عنوان دشمن قلمداد می‌شوند، مبارزه کند و بجنگد. به عقیده روان‌شناسان، پرخاشگری ریشه بسیاری از مشکلات روانی و رفتاری کودکان و نوجوانان است و رفتارهای پرخاشگرانه موجب بروز مسایل بین فردی، جرم، بزهکاری و تجاوز به حقوق دیگران شده و در صورت درونی شدن، انواع مشکلات جسمانی و روانی را ایجاد می‌کنند.

- انزوایی: ساختار بازی‌های رایانه‌ای به گونه‌ای است که کودک در تعامل با داده‌ها و تصاویر موجود در صفحه مانیتور یا تلویزیون قرار می‌گیرد نه با گروه همسالان؛ و از این جهت جزو بازی‌های فردی به شمار می‌رود. این بازی‌ها کودکان و نوجوانان را به خشونت و پرخاشگری سوق می‌دهند. به طور کلی، بازی‌های رایانه‌ای زمانی مخرب‌تر هستند که کودک یا نوجوان به تنهایی و برای ساعات طولانی، غرق در بازی شود. لذا، یک راه حل، خارج کردن رایانه از اتاق کودک و نوجوان و قرار دادن آن در مکان قابل رویتی از خانه است که کنترل زمان و محتوای بازی‌ها را برای والدین آسان‌تر می‌سازد (Shaffer, 2007, 4).

در ادامه، نکات و راه‌کارهایی پیشنهاد می‌شود که ممکن است در رفع و کاهش آسیب‌های جسمانی و روانی - تربیتی بازی‌های رایانه‌ای به همگان کمک کند:

- والدین نسبت به اصلاح جدی در عادات رفتاری و غذایی فرزندان جهت پیشگیری از مشکلاتی نظیر فشارخون بالا، مشکلات تنفسی، دیابت و مشکلات روانی در اثر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای اهتمام داشته باشند.
- یکی از مهم‌ترین آسیب‌ها و پیامدهای زیانبار بازی‌های رایانه‌ای، تبلیغ خشونت و پرخاشگری و نمایش صریح صحنه‌های خشن و رفتارهای پرخاشگرانه است. بازی‌های خشن و مبتذل رایانه‌ای با قرار گرفتن در محیط بازسازی شده و با تکرار زشتی، ترس و سایر



جنبه‌های مضر و مخرب برای کودکان و نوجوانان عادی شده و بر ذهن آنان تأثیرات منفی بسیاری بر جای می‌گذارند.

- آگاه نمودن کودکان از آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز و آموزش واکنش‌های مناسب در قبال این موضوع.
- آگاه نمودن کودکان از القای ماجراهای مورد نظربازی‌های رایانه‌ای که مانع فعالیت‌های اجتماعی کودکان و نوجوانان و عامل سرکوب خلاقیت و قدرت خیال‌پردازی ایشان هستند.
- تا حد امکان، بازی‌های سنتی مفید جایگزین بازی‌های رایانه‌ای شوند؛ به ویژه برای بچه‌های کوچک‌تری که هنوز گرایش زیادی به این بازی‌ها ندارند.
- در سال‌های گذشته دسترسی کودکان به اطلاعات فضای مجازی و بازی‌های رایانه‌ای کمتر از امروز بود. در حال حاضر و با متداول شدن تلفن‌های هوشمند، دسترسی کودکان به انواع اطلاعات و بازی با سهولت بیشتری صورت می‌گیرد و کنترل و نظارت والدین بر فضای مجازی کمتر و سخت‌تر شده است. با وجود این والدین باید وقت بیشتری را به فرزندان اختصاص دهند و پس از انتخاب مناسب‌ترین انواع بازی‌های رایانه‌ای، تا حد ممکن خود نیز در بازی‌های منتخب، با فرزندان مشارکت نموده و پس از پایان بازی، درباره محتوای آن با هم گفت‌وگو و تبادل نظر نمایند.

## References

- Ahmadi, S. (1997). *Review of social effects of computer games in students boys of nine class in Esfahan city*. Unpublished M.S. Thesis, Esfahan University. (in Persian).
- Ahmadi, S. (1998). Review of social effects of computer games in students boys of nine class in Esfahan city. *General Culture*, 5(2), 16-17. (in Persian).
- Berquitza, S. (2009). Effect computer games on visible, nevroes and physical in growing children. *Educational Programs: Theory & Practice*, 15(3), 597-606.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2009). Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychol Sci*, 20(3), 273-277.
- Elisahay, Y. S., Foonk, J., & Ey, A. (2004). Negative effect aggressive violent games in adolescence health. *West Search*, 2(14), 19-31.
- Enayati, T., & Bayyenat, K. (2015). Effect of computer games on mental health of students of secondary schools in Gorgan city. *Information and Communication Technology in Educational Sciences*, 7(1), 23-37. (in Persian).
- Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, 78(6), 76-89.
- Ganji, H. (2015). *Social psychology*. Tehran: Savalan. (in Persian).
- Ghatrifi, M. (2005). *Effect of computer games on mental health and academic performance in boys and girls in secondary schools in Tehran city*. M.S. Thesis, Unpublished, Tarbiat Moalem University. (in Persian).
- Gillespie, R. M. (2002). The physical impact of computers and electronic game use on children and adolescents. *Work*, 18(3), 249-259.
- Haghverdi Taghanaki, M. (2007). Computer games, culture shovalieh. *Rahavard*, 6(20). (in Persian).
- Hasan, Y., Begue, L., Scharrow, M., & Bushman, B. J. (2013). The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior. *Experimental Social Psychology*, 49(2), 23-37.
- Karimi, Y. (2009). *Social psychology* (12th edition). Tehran: Payame Noor publication. (in Persian).
- Khalatbari, J., Ghorbanshiroudi, S., Mobaleghi, N. (2010). Comparing the effectiveness of the self assertiveness training and problem solving on the aggression and adaoptation in students. *Educational Psychology*, 1(3), 93-108. (in Persian).
- Kosari, M. (2010). *Game age*. Tehran: New open publication. (in Persian).
- Mitrophan, O., Paul, M., & Spencer, N. (2009). Is aggression in children with behavioural and emotional difficulties associated with television viewing and video game playing? A systematic review. *Child Care Health Dev*, 35(1), 87-99.
- Motahari, M. (2007). *Guidance for select toy*. Tehran: Alborz publication.

- National Assosiation of Computer Games. (2014.18 -20). *Million user computer games in Iran*. Retrieved from <http://irna.ir> (in Persian).
- Olivier, K. (2002). Effect of aggressive internet games on childs and adolescence. *Institute of Science South Africa University*.
- Rioti Kavashimi, (2007). Effect of computer games on brain reaction and other mental activities in children (age 8-11). *Journal of Physics: Conf. Series* 895, 1-6.
- Shaffer, M. G. (2007). Review of pshycological foudumental violent computer games in textbook students in primary schools in Hong Kong education. *Experimental Social Psychology*, 42(3), 87-101.
- Shahroodi, T. (2009). *Childs, adolescences and mothers, review attitudes about social effects computer games*. M.S. Thesis, Karaj Islamic Azad University. (in Persian).

