

# رابطه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در میان کودکان (مورد مطالعه: کودکان ۸ تا ۱۲ سال شهر اردبیل)

منظر موقر<sup>۱</sup> / علی جعفری<sup>۲</sup>

تاریخ پذیرش نهایی: مرداد ۹۸

تاریخ دریافت مقاله: آذر ۹۷

## چکیده

این تحقیق با هدف بررسی رابطه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در میان کودکان شهر اردبیل انجام شده است. روش تحقیق از لحاظ دست‌یابی به هدف، کاربردی و از نوع همبستگی - پیمایشی می‌باشد. ابزار پژوهش پرسشنامه است. جامعه آماری عبارت است از کلیه کودکان ۸ تا ۱۲ ساله شهر اردبیل (در سال ۱۳۹۵) که تعداد آنها طبق مستندات ثبت احوال ۶۴۲۰۹ نفر می‌باشد. روش نمونه‌گیری در این تحقیق نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای بود و حجم نمونه با استفاده از فرمول کوکران ۳۹۸ نفر محاسبه شد. داده‌های تحقیق پس از گردآوری با استفاده از نرم افزار SPSS مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. نتایج این تحقیق نشان داد که بین متغیرهای مستقل (زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، نوع بازی‌های رایانه‌ای، میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، میزان خشونت در بازی‌های رایانه‌ای و شخصیت‌های موجود در بازی‌های رایانه‌ای) با متغیر وابسته (پرخاشگری در کودکان) رابطه مستقیم و قوی و بین میزان نظارت والدین بر بازی‌های رایانه‌ای کودکان با پرخاشگری در کودکان رابطه معکوس و قوی وجود دارد. همچنین نتایج تحقیق نشان داد که ۵۶ درصد از متغیر پرخاشگری توسط متغیرهای مستقل بالا (زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، ...) قابل پیش‌بینی است و ۴۴ درصد باقیمانده به عوامل دیگر نظیر عوامل محیطی و خانوادگی بستگی دارد.

**واژه‌های کلیدی:** بازی رایانه‌ای، پرخاشگری، خشونت، کودکان، اردبیل.

۱- کارشناس ارشد علوم ارتباطات اجتماعی، واحد اردبیل، دانشگاه آزاد اسلامی، اردبیل، ایران

۲- استادیار گروه علوم ارتباطات، واحد اردبیل، دانشگاه آزاد اسلامی، اردبیل، ایران، (نویسنده مسئول)، پست الکترونیک:

Jafari.communication@gmail.com

## مقدمه

کودکان در تمامی کشورهای جهان به عنوان آینده‌سازان آن کشور محسوب می‌شوند. کارشناسان علوم تربیتی اهمیت فوق‌العاده‌ای برای کودکان قائل هستند و بر این باورند که برای داشتن جامعه‌ای سالم باید از دوران کودکی افراد شروع کرد. اگر کودک در محیطی سالم پرورش یابد رفتارهای سالمی از خود نشان خواهد داد. کودکان از خانه، مدرسه، گروه همسالان و رسانه‌های گروهی تأثیر می‌پذیرند. در حال حاضر تأثیر رسانه‌های گروهی بر روی همه از جمله کودکان زیاد است. از این رسانه‌ها می‌توان به بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرد.

بازی رایانه‌ای نوعی سرگرمی تعاملی است که توسط یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا میکرو کنترلر انجام می‌شود. بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه‌های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشم‌گیر فناوری‌های ارتباطی، طی سال‌های اخیر با کشش و جاذبه‌ای حیرت‌انگیز، عمده‌ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می‌کنند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص می‌دهند بلکه به نظر می‌رسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند نیز پوشش داده است.

یکی از رسانه‌های محبوب در میان کودکان و نوجوانان در ایران بازی‌های رایانه‌ای است به طوری که ۵۶ درصد جوانان ایرانی علاقه بسیار زیادی به این بازی‌ها دارند. بازی‌های رایانه‌ای تا مدت‌ها در ایران به عنوان ابزاری برای سرگرمی بود تا اینکه گسترش آن و استقبال زیاد مخاطبان، باعث نگرانی خانواده‌ها از وضعیت جسمی و روحی فرزندان شده است (khaniki & barakat, 2015). برخی معتقدند اثرات منفی بازی‌های رایانه‌ای از جمله اعتیاد به بازی، افزایش حالات خشم و پرخاشگری، هزینه زیاد و تأثیرات منفی روحی و روانی و جسمی دیگر، بیش از جنبه‌های آن است (Anderson & Bushman, 2001).

یکی از آثار سوء بازی‌های کامپیوتری بر روی کودکان، پرخاشگری در کودکان است. پرخاشگری معمولاً به رفتاری اطلاق می‌شود که قصد آن صدمه رساندن (جسمانی یا زبانی) به فرد دیگر یا نبودن دارایی افراد است (کریمی، ۱۳۷۹: ۲۰۶). پرداختن به این بازی‌ها و پاداشی که رفتارهای پرخاشگرانه در طی بازی دریافت می‌دارند، سبب می‌شود کودکان انجام این رفتارها را پیشه خود ساخته و با گذشت زمان، حساسیت خود را به مسئله خشونت از دست بدهند. روانشناسان معتقدند اختلال پرخاشگری، ریشه بسیاری از مشکلات روانی و رفتاری کودکان و نوجوانان می‌باشد. این رفتارها در صورت بروز می‌توانند سبب مشکلات بین فردی، جرم، بزه و تجاوز به حقوق دیگران شده و در صورت درونی شدن، قادر به ایجاد انواع مشکلات جسمی و روانی می‌باشند. از طرف دیگر، اتلاف وقت کودکان و نوجوانان در برابر این دستگاه‌ها، ضرورت توجه به این اصل مهم را بیش از پیش نشان می‌دهد (عبدالخالقی، ۱۳۸۴).

بری گانتز در کتاب خود «اثر بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای بر کودکان» معتقد است بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای بر روی کودکان اثرات مثبت و منفی دارد از جمله اثرات منفی بازی‌های رایانه‌ای بر روی کودکان پرخاشگری در کودکان است که باید در این مورد هم دست‌اندرکاران وهم اولیاء کودکان کنترل‌های لازم را به عمل آورند (گانتز، ۱۳۸۳: ۳۴). عبدالخالقی و همکارانش در اثرشان «بررسی ارتباط بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی تهران سال ۱۳۸۲» نشان دادند مواجهه ممتد با بازی‌های رایانه‌ای به ویژه بازی‌های خشونت‌آمیز، سبب ایجاد حالات پرخاشگری و کاهش عملکرد تحصیل در دانش‌آموزان می‌شود (عبدالخالقی، ۱۳۸۴: ۱۴۴). جدیدیان و همکارانش در مقاله خودشان «فرا تحلیل اثر بازی‌های رایانه‌ای خشن و غیر خشن بر پرخاشگری» معتقدند که صرف‌نظر از نوع بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای، انجام اینگونه بازی‌ها بر رفتار پرخاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژیکی تأثیر قابل توجهی دارد (جدیدیان، ۱۳۹۱: ۱۲۶). قطریفی و

گروه قبل از مداخله تفاوتی ندارد، اما یک ماه بعد از مداخله آموزشی میانگین نمره پرخاشگری و نگرش مثبت به خشونت در گروه آزمون نسبت به گروه کنترل کاهش معنی‌داری یافت. نتیجه این که آموزش سواد رسانه‌ای می‌تواند میزان پرخاشگری کاربران نوجوان بازی‌های رایانه‌ای خشن را کاهش دهد.

مسعود نیا و پور رحیمیان (۱۳۹۵) در تحقیقی به بررسی رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و بروز اختلالات رفتاری در میان دانش‌آموزان پسر دبستانی در شهر یزد پرداخته‌اند. این پژوهش با روش توصیفی و در قالب یک طرح پیمایشی انجام شد. نتایج نشان داد که تفاوت معناداری بین دانش‌آموزان با سطوح متفاوت انجام بازی‌های رایانه‌ای، از نظر اختلال‌های رفتاری به طور کلی و نیز از نظر سه شکل از اختلال‌های رفتاری؛ یعنی اختلال سلوک، بی‌قراری و حواس‌پرتی وجود داشت. استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، عاملی مهم و موثر در ابتلای دانش‌آموزان به اختلالات رفتاری است.

بیدختی و همکاران (۱۳۹۵) در تحقیقی به بررسی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خشونت کودکان مقطع ابتدایی از دیدگاه معلمان آنها پرداخته‌اند. جامعه آماری مورد نظر شامل ۲۳۱ نفر از کلیه معلمان زن مقطع ابتدایی شهرستان سمنان و نمونه آماری شامل ۲۵ نفر از معلمان زن مقطع ابتدایی شهرستان سمنان می‌باشد. با بررسی و تحلیل‌های آماری انجام شده به این نتیجه رسیدیم که بین بازی‌های رایانه‌ای و خشونت کودکان رابطه وجود دارد، بنابراین فرضیه اول تایید شد. بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن و رفتار پرخاشگرانه در کودکان رابطه وجود دارد، بنابراین فرضیه دوم مورد تایید واقع شد. بین میزان استفاده از بازی‌های خشن رایانه‌ای و عملکرد تحصیلی کودکان رابطه وجود ندارد، در نتیجه فرضیه سوم مورد تایید واقع نشد.

فرمانبر و همکاران (۱۳۹۲) در تحقیقی به بررسی ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان راهنمایی شهر رشت پرداخته‌اند. مطالعه به روش توصیفی و تحلیلی بر روی ۳۶۰ دانش‌آموز دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر رشت که با روش

همکارانش در مقاله خود با عنوان «بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر تهران» به این نتیجه رسیده‌اند که با وجود همه ارتباط‌هایی که بین انجام بازی‌ها و اختلالات روانشناختی و سایر موارد (از جمله افت عملکرد تحصیلی) وجود دارد اما به طور کلی به نظر می‌رسد آنچه به عنوان اثرهای منفی بازی‌های رایانه‌ای مطرح است به نوع این بازی‌ها و ماهیت آنها باز می‌گردد (قطریفی، ۱۳۸۵: ۱۷).

در اردبیل هم کودکان بویژه کودکان ۱۰ الی ۱۲ ساله (که در سال ۱۳۹۵ دارای ۱۰ الی ۱۲ سال می‌باشند) از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند و از این بازی‌ها تأثیرمی‌پذیرند. کودکانی که زمان زیادی را در پای رایانه‌ها مشغول هستند، تأثیر پذیری آنها نیز بیشتر است. به ویژه که والدین نظارت چندانی بر نوع این بازی‌ها و میزان استفاده کودکان از این بازی‌ها ندارند. از اینرو سؤالی که این تحقیق به دنبال پاسخگویی به آن است عبارتست از: آیا بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در میان کودکان شهر اردبیل رابطه‌ای وجود دارد؟

### پیشینه تحقیق

شجاعی و همکاران (۱۳۹۵) تحقیقی با عنوان تاثیر آموزش سواد رسانه‌ای بر پرخاشگری و نگرش به خشونت در کاربران نوجوان بازی‌های خشن رایانه‌ای انجام داده‌اند. در این مطالعه تجربی ۱۰۰ نوجوان کاربر بازی‌های رایانه‌ای خشن مراجعه‌کننده به گیم‌نت‌های شهر قم به صورت تصادفی به دو گروه آزمون و کنترل تقسیم شدند و پرسشنامه‌های مربوط به اطلاعات دموگرافیک، مقیاس پرخاشگری اهواز و نگرش نسبت به خشونت را تکمیل کردند. مداخله آموزشی سواد رسانه‌ای با تأکید بر بازی‌های رایانه‌ای خشن در سه جلسه به صورت سخنرانی و بحث گروهی برای گروه آزمون اجرا شد. نتایج آزمون تی مستقل نشان داد که میانگین نمره پرخاشگری و نگرش به خشونت بین دو

خوب، قرار گرفتن در معرض بازی‌های ویدیویی خشونت آمیز فقط تاثیر مستقیمی بر پرخاشگری داشت؛ با این حال، برای کسانی که محیط خانوادگی فقیر دارند، آن‌ها تا به حال اثرات مستقیم و غیر مستقیم را با اعتقادات هنجاری در مورد پرخاشگری به میان گذاشته‌اند.

کوهن و همکاران (۲۰۱۹) در تحقیقی با عنوان آیا بازی‌های ویدیویی خشونت آمیز باعث پرخاشگری می‌شود؟ یک مطالعه مداخله طولی، به این نتیجه رسیدند که مداخلات گسترده‌ای در طول دوره ۲ ماه هیچ تغییر خاصی در پرخاشگری، همدلی، شایستگی‌های بین فردی، ساختارهای وابسته به تکانشی، افسردگی، اضطراب یا عملکرد اجرایی را نشان نمی‌دهد؛ نه در مقایسه با یک گروه کنترل فعال که یک بازی ویدیویی غیر خشونت آمیز یا یک گروه کنترل منفعل را بازی کرد. در مقایسه با مقیاس پایه و ارزیابی پس از آموزش و نه زمانی که تمرکز بر تأثیرات بلندمدت بیشتر بین خط مبنا و یک فاصله پیگیری ۲ ماه پس از شرکت کنندگان آموزش را متوقف کردند، اثری نداشت.

گریتمیر (۲۰۱۷) در تحقیقی با عنوان تأثیر گسترش بازی‌های ویدیویی خشن بر پرخاشگری به این نتیجه رسید که تاثیر قرار گرفتن در معرض ویدئوهای خشونت آمیز دوستان همچنان قابل توجه بود. همچنین نتایج تحقیق او نشان داد هنگامی که شبکه اجتماعی دوستان بازی‌های ویدیویی خشونت آمیز را بازی می‌کند، گرچه بازی‌های ویدیویی خشونت آمیز خود را انجام نمی‌دهند، اما دارای خشونت بیشتری هستند. در واقع تجزیه و تحلیل شبکه‌های اجتماعی انحصاری نشان داد که بازی‌های ویدیویی خشونت آمیز با افزایش پرخاشگری همراه است، که پس از آن در بین افراد متصل گسترش می‌یابد.

### چارچوب نظری تحقیق

نظریه واحدی که بتواند کارکردها و کژکارکردهای رسانه‌های جمعی را به طور مفصل و دقیق تبیین نماید

نمونه‌گیری چندمرحله‌ای انتخاب شده بودند، صورت گرفت. نتایج تحقیق آنان نشان داد که بین نوع بازی‌های رایانه‌ای و همراهی دوستان در انجام بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری فیزیکی رابطه معناداری وجود دارد و با افزایش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای پر زد و خورد میزان پرخاشگری فیزیکی دانش‌آموزان نیز افزایش می‌یابد. همچنین بین مدت زمان بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری فیزیکی و کلامی رابطه معناداری وجود دارد.

بهرامی و بهرامی (۱۳۹۲) در تحقیقی به بررسی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری بازیکنان حرفه‌ای نوجوان پسر گروه سنی ۱۶ تا ۲۰ سال شهر کرج به روش روش علی - مقایسه‌ای پرداخته‌اند. تایج نشان داد که نوع بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگر شدن نوجوانان تاثیر دارد و معنادار بوده است. و نوع بازی‌های رایانه‌ای بر تمام مولفه‌های پرخاشگری به جز خصومت تفاوت معنادار بوده است و تاثیر داشته است. همچنین مدت زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری بازیکنان حرفه‌ای نوجوان و تمام مولفه‌های آن بی‌معنا بوده است.

گنجی و شفائی مقدم (۱۳۹۱) در تحقیقی به بررسی نقش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در انزوایی و پرخاشگری دانش‌آموزان شهر کاشان پرداخته‌اند. همبستگی بین دو متغیر میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و انزوایی دانش‌آموزان را نشان می‌دهد. نوع رابطه مثبت بوده و با افزایش میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، شاهد افزایش انزوای اجتماعی دانش‌آموزان می‌باشیم. همچنین همبستگی بین میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری دانش‌آموزان برابر با ۰/۴۷۲ است به طوری که با افزایش میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، پرخاشگری دانش‌آموزان نیز افزایش می‌یابد.

شائو و وانگ (۲۰۱۹) در تحقیقی به بررسی ارتباط بازی‌های ویدیویی خشن با پرخاشگری نوجوانان: بررسی اثر واسطه‌مدون شده پرداخته‌اند. نتایج تحقیق آنان نشان داد که برای افراد با یک محیط خانواده

وجود ندارد، لذا از یک چارچوب نظری ترکیبی از نظریه‌های رسانه از جمله نظریه کاشت رسانه ای گریمر و نظریه استفاده و رضامندی برای تبیین کارکردها در نهایت آسیب‌های رسانه استفاده شده و با الگوگیری از نظریات نظریه پردازان فوق، چارچوب نظری تحقیق شکل گرفته است.

نظریه کاشت: در میان نظریه‌هایی که به آثار دراز مدت رسانه‌ها پرداخته اند حق تقدم با نظریه کاشت گریمر (۱۹۶۹) است که به آثار تدریجی و درازمدت رسانه‌ها بر شکل‌گیری تصویر ذهنی مخاطبان از دنیای اطراف و مفهوم سازی آنان از واقعیت اجتماعی تاکید می‌کند. کاشت به پیامدهای ساده و فراگیر استفاده زیاد از رسانه‌ها اشاره دارد. مطابق این نظریه رادیو و تلویزیون تاثیر طولانی مدت کوچک، تدریجی و مستقیم اما افزایشدهنده مهم بر مخاطبان خود به جای می‌گذارد. مطابق نظریه کاشت، بینندگان تلویزیون به دو گروه طبقه بندی می‌شوند: بینندگان پرمصرف و بینندگان کم مصرف. این نظریه معتقد است که رسانه‌ها در بلند مدت موجب تاثیر در جهان بینی و نظام ارزشی بینندگان پرمصرف خود می‌شود و به آنها نگرش تلویزیونی واحد در مورد واقعیات می‌بخشد. در واقع نظریه گریمر با تفاوت قائل شدن بین مخاطب عادی و پرمصرف، تاثیر زیاد تلویزیون بر مخاطب پرمصرف را اثبات می‌کند. گریمر عقیده دارد که پیام تلویزیون از چندین جنبه اساسی از واقعیات فاصله دارد؛ اما به جهت تکرار دائمی اش، نهایتاً به عنوان دیدگاه مورد وفاق جامعه، پذیرفته می‌شود و تماس ممتد با جهان تلویزیون، می‌تواند نهایتاً به قول دیدگاه تلویزیون، که همواره واقعیات را به درستی منعکس نمی‌کند، درباره جهان واقعی منجر شود (مک کوایل، ۱۳۸۰: ۱۹۶).

### روش‌شناسی تحقیق

روش تحقیق از لحاظ دستیابی به هدف کاربردی و از نوع همبستگی - پیمایشی می‌باشد و برای جمع‌آوری اطلاعات نیز از پرسش‌نامه استفاده شد. جامعه آماری این پژوهش شامل کلیه کودکان ۱۲-۱۰ ساله شهر اردبیل (در سال ۱۳۹۵) است که تعداد آنها طبق مستندات ثبت احوال ۶۴۲۰۹ نفر می‌باشد. برای تعیین حجم نمونه از فرمول کوکران استفاده شد که پس از محاسبه ۳۹۸ نفر به عنوان نمونه انتخاب گردید. روش نمونه‌گیری در این تحقیق نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای بود. هنگام توزیع پرسشنامه‌ها بین کودکان از آنها خواسته شد تا در صورت عدم استفاده از بازی رایانه‌ای پرسشنامه را برگردانند و چون کسی پرسشنامه را عودت نداد، پس کل ۳۹۸ نفر از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کردند و به عنوان نمونه در نظر گرفته شدند. برآورد «اعتبار» پرسشنامه از طریق «اعتبار صوری و محتوایی» صورت گرفته است. پایایی

وجود ندارد، لذا از یک چارچوب نظری ترکیبی از نظریه‌های رسانه از جمله نظریه کاشت رسانه ای گریمر و نظریه استفاده و رضامندی برای تبیین کارکردها در نهایت آسیب‌های رسانه استفاده شده و با الگوگیری از نظریات نظریه پردازان فوق، چارچوب نظری تحقیق شکل گرفته است.

نظریه کاشت: در میان نظریه‌هایی که به آثار دراز مدت رسانه‌ها پرداخته اند حق تقدم با نظریه کاشت گریمر (۱۹۶۹) است که به آثار تدریجی و درازمدت رسانه‌ها بر شکل‌گیری تصویر ذهنی مخاطبان از دنیای اطراف و مفهوم سازی آنان از واقعیت اجتماعی تاکید می‌کند. کاشت به پیامدهای ساده و فراگیر استفاده زیاد از رسانه‌ها اشاره دارد. مطابق این نظریه رادیو و تلویزیون تاثیر طولانی مدت کوچک، تدریجی و مستقیم اما افزایشدهنده مهم بر مخاطبان خود به جای می‌گذارد. مطابق نظریه کاشت، بینندگان تلویزیون به دو گروه طبقه بندی می‌شوند: بینندگان پرمصرف و بینندگان کم مصرف. این نظریه معتقد است که رسانه‌ها در بلند مدت موجب تاثیر در جهان بینی و نظام ارزشی بینندگان پرمصرف خود می‌شود و به آنها نگرش تلویزیونی واحد در مورد واقعیات می‌بخشد. در واقع نظریه گریمر با تفاوت قائل شدن بین مخاطب عادی و پرمصرف، تاثیر زیاد تلویزیون بر مخاطب پرمصرف را اثبات می‌کند. گریمر عقیده دارد که پیام تلویزیون از چندین جنبه اساسی از واقعیات فاصله دارد؛ اما به جهت تکرار دائمی اش، نهایتاً به عنوان دیدگاه مورد وفاق جامعه، پذیرفته می‌شود و تماس ممتد با جهان تلویزیون، می‌تواند نهایتاً به قول دیدگاه تلویزیون، که همواره واقعیات را به درستی منعکس نمی‌کند، درباره جهان واقعی منجر شود (مک کوایل، ۱۳۸۰: ۱۹۶).

نظریه استفاده و رضامندی: نظریه استفاده و رضامندی ضمن فعال دانستن مخاطب، بر نیازها و انگیزه‌های وی در استفاده از رسانه‌ها تأکید می‌کند و می‌گوید که ارزش‌ها، علایق و نقش اجتماعی مخاطبان مهم است و مردم براساس این عوامل آن‌چه را می‌خواهند ببینند

رایانه‌ای و شخصیت‌های موجود در بازی‌های رایانه‌ای) با متغیر وابسته (پرخاشگری در کودکان) رابطه مستقیم و قوی و بین میزان نظارت والدین بر بازی‌های رایانه‌ای کودکان با پرخاشگری در کودکان رابطه معکوس و قوی وجود دارد. (جدول ۱)

### همچنین عدد ضریب همبستگی پیرسون که برابر با $0/362$ است نشان دهنده ی رابطه مستقیم، مثبت و متوسط می‌گردد

ابتدا به بررسی فرضیه اصلی تحقیق از طریق تحلیل رگرسیون خطی چندگانه پرداخته شده است. محقق در صورتی می‌تواند از رگرسیون خطی استفاده کند که شرایط زیر فراهم شده باشد:

متغیر وابسته دارای توزیع نرمال باشد.

بین خطاها همبستگی وجود نداشته باشد.

بین متغیرهای مستقل همبستگی وجود نداشته باشد (دارای هم خطی نباشند).

در قسمت قبل مشخص گردید که متغیر وابسته از توزیع نرمال پیروی می‌کند، بنابراین اولین شرط استفاده از رگرسیون برآورده شد. در این قسمت می‌خواهیم شرط دوم، یعنی همبسته نبودن خطاها را بررسی کنیم. برای انجام این مهم از آزمون دوربین واتسون استفاده می‌کنیم.

چنانچه آماره دوربین واتسون در بازه  $1/5$  و  $2/5$  قرار گیرد، فرض صفر (عدم همبستگی بین خطاها) پذیرفته می‌شود و در غیر اینصورت فرض صفر رد می‌شود. (همبستگی بین خطاها وجود دارد).

در این قسمت برای تسریع در عملیات تجزیه و تحلیل این آماره را با استفاده از نرم افزار SPSS به دست آورده ایم که مقدار  $1/819$  می‌باشد. همانطور که گفته شد چون این مقدار در بازه  $1/5$  و  $2/5$  قرار دارد، لذا عدم وجود همبستگی بین خطاها رد نمی‌شود و می‌توان از رگرسیون استفاده نمود. پس از بررسی مفروضات رگرسیونی و برقرار شدن تمامی شروط لازم آن، در این قسمت مدل رگرسیون خطی چندگانه

پرسشنامه هم از طریق آلفای کرونباخ به دست آمد. در این مطالعه برای آزمون نرمال بودن جامعه از آزمون کولموگروف-اسمیرنوف و برای آزمون فرضیه‌های تحقیق از آزمون‌های همبستگی پیرسون و رگرسیون خطی چندگانه استفاده شد.

### یافته‌ها

بر اساس یافته‌های جمعیت شناختی،  $53/3$  درصد از پاسخگویان پسر  $46/7$  درصد هم دختر می‌باشند.  $19/1$  درصد از پاسخگویان  $10$ ،  $19/6$  درصد  $11$  ساله و  $61/3$  درصد  $12$  ساله می‌باشند. پدر  $12/1$  درصد از پاسخگویان دارای مدرک تحصیلی زیر دیپلم، پدر  $27/6$  درصد از پاسخگویان دارای مدرک دیپلم،  $13/8$  درصد دارای مدرک فوق دیپلم،  $19/8$  درصد دارای مدرک لیسانس،  $21/4$  درصد دارای مدرک فوق لیسانس و  $5/3$  درصد دارای مدرک دکترا می‌باشند. مادر  $12/1$  درصد از پاسخگویان دارای مدرک تحصیلی زیر دیپلم، مادر  $35/9$  درصد از پاسخگویان دارای مدرک دیپلم،  $11/8$  درصد دارای مدرک فوق دیپلم،  $28/1$  درصد دارای مدرک لیسانس،  $10/1$  درصد دارای مدرک فوق لیسانس و  $1/5$  درصد دارای مدرک دکترا می‌باشند. پدر و مادر  $22/1$  درصد از پاسخگویان هر دو شاغل هستند.  $76/4$  درصد از پاسخگویان فقط پدرشان شاغل است و  $1/5$  درصد از پاسخگویان پدرشان هم بیکار است.

### آزمون فرضیه‌های تحقیق

برای سنجش فرضیه‌ها با توجه به سطح سنجش متغیرها از آزمون ضریب همبستگی پیرسون استفاده شده است. با توجه به اینکه سطح معنی داری خطای آزمون در کلیه موارد برای سطح اطمینان  $0/99$  کمتر از  $0/01$  است پس فرضیه‌های مورد نظر تایید می‌شود و بین متغیرهای مستقل (زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، نوع بازی‌های رایانه‌ای، میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، میزان خشونت در بازی‌های

۰/۰۵ وارد مدل رگرسیونی نمی‌شوند.

مقدار ضریب استاندارد شده بتا برای هر یک از نوع بازی‌های رایانه‌ای، میزان نظارت والدین بر بازی‌های رایانه‌ای کودکان و میزان خشونت در بازی‌های رایانه‌ای به ترتیب برابر ۰/۱۲، ۰/۲۳ و ۰/۶۰ می‌باشد. متغیری که بیشترین مقدار ضریب بتای استاندارد شده را داشته باشد سهم بیشتری در تبیین تغییرات متغیر وابسته (پرخاشگری کودکان) را دارد.

### بحث و نتیجه‌گیری

از آنجایی که بازی‌های رایانه‌ای به پر مصرف‌ترین و مهم‌ترین ابزار سرگرمی در جهان تبدیل شده است کودکان و نوجوانان بی‌شماری در جهان، روزانه زمان قابل توجهی را برای بازی کردن صرف می‌کنند و کشور ما نیز از این موضوع مستثنی نمی‌باشد و همان‌گونه که بازی‌های رایانه‌ای باعث رشد خلاقیت و مهارت‌های عملی در کاربران می‌شود اثرات مخربی نیز به همراه دارد بنابراین ضروری است با نگاهی دقیق و تیز بینانه به موضوع بنگریم.

در بیشتر بازی‌های رایانه‌ای فرد باید بکشد تا برنده بشود و از آنجایی که کودکان و نوجوانان الگوگیری می‌کنند بنابراین یاد می‌گیرند که باید در دنیای واقعی هم از زور استفاده کنند تا پیروز بشوند. سازنده‌های بازی‌های رایانه‌ای برای اینکه بازی‌شان فروش برود و برای کودکان و نوجوانان جذاب باشد از تکنولوژی‌های خیلی پیشرفته‌ای استفاده می‌کنند که بازی‌های رایانه‌ای را مثل زندگی واقعی شبیه‌سازی می‌کند و معمولا دو خصوصیت در بیشتر این بازی‌ها وجود دارد یکی خشونت و دیگری استفاده از اسلحه‌های مختلف و مهم‌ترین ویژگی بیشتر این بازی‌ها هم حالت جنگی آنهاست و فرد برای این که بتواند به مرحله‌های بعدی برود باید یک سری آدم‌ها را بکشد و بدون کشتن آنها نمی‌تواند به مرحله بعدی برود. شاید این کشتن‌ها واقعی نباشد ولی حتما روی فرد تاثیر خواهد گذاشت. مخصوصا اگر این کار مدام تکرار شود. حتی اگر خود بازی، خشن یا جنگی نباشد،

برازش می‌شود. پس از ورود داده‌ها به نرم افزار و انجام محاسبات لازم خروجی‌های زیر به دست می‌آید: در جدول زیر که نشان دهنده خلاصه‌ای از مدل رگرسیونی می‌باشد، ستون ضریب همبستگی بیان‌کننده میزان همبستگی بین متغیر وابسته (پرخاشگری کودکان) و متغیرهای مستقل (زمان بازی‌های رایانه‌ای، نوع بازی‌های رایانه‌ای، میزان نظارت والدین بر بازی‌های رایانه‌ای، شخصیت‌های موجود در بازی‌های رایانه‌ای و زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای) می‌باشد. این همبستگی به میزان ۵۶ درصد است که گویای تاثیر بسزای مولفه‌ها بر پرخاشگری می‌باشد. ستون ضریب تعیین بیان‌کننده مقدار پیش‌بینی متغیر وابسته توسط متغیرهای مستقل می‌باشد. یعنی با دقت ۳۲ درصد می‌توان پرخاشگری را از روی مولفه‌های ذکر شده تعریف نمود.

جدول فوق نشان دهنده تحلیل واریانس رگرسیون به منظور بررسی وجود رابطه خطی بین متغیرهای مستقل و وابسته است. در خروجی زیر سطح معناداری کمتر از ۰/۰۵ می‌باشد لذا بیانگر آنست که دست کم یکی از متغیرهای مستقل دارای رابطه‌ی خطی با متغیر وابسته است و بنابراین مدل رگرسیونی برازش شده معنی‌دار می‌باشد.

در جدول فوق که به جدول ضرایب معروف است، ضریب‌های متغیرهای مستقل و میزان تاثیر آنها بر متغیر وابسته و همچنین بررسی معنی‌داری تک تک ضرایب انجام شده است. مشاهده می‌شود که تمامی مقادیر سطح معناداری در جدول کوچکتر از ۰/۰۵ می‌باشد. این امر بیانگر این مطلب می‌باشد که فرض تساوی ضرایب رگرسیونی با صفر رد می‌شود و تمامی متغیرها وارد مدل می‌شوند. در واقع تمامی مولفه‌های بررسی شده در پژوهش بر پرخاشگری کودکان تاثیرگذار می‌باشند.

با توجه به جدول بالا و متغیرهای شخصیت‌های موجود در بازی‌های رایانه‌ای و زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به علت داشتن سطح معنی‌داری بیشتر از

ویدیویی - رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی تهران « به چنین نتیجه‌ای رسیده بودند که مواجهه ممتد با بازی‌های رایانه‌ای به ویژه بازی‌های خشونت‌آمیز، سبب ایجاد حالات پرخاشگری و کاهش عملکرد تحصیل در دانش‌آموزان می‌شود. یعنی همان طور که نظریه کاشت می‌گوید کاربران پرمصرف این رسانه تأثیرپذیری بیشتری دارند. این نتیجه با نتایج تحقیق گنجی و شفائی مقدم (۱۳۹۱) همسو است.

نتایج این تحقیق نشان داد که «بین میزان خشونت در بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در کودکان» رابطه مثبت و مستقیم وجود دارد. یعنی هرچه قدر میزان خشونت در بازی‌های رایانه‌ای بیشتر باشد به همان اندازه نیز در بین استفاده‌کنندگان از بازی‌های رایانه‌ای پرخاشگری نیز افزایش می‌یابد و بر عکس. این نتیجه با نتایج تحقیق گنجی و شفائی مقدم (۱۳۹۱) همسو است.

نتایج این تحقیق نشان داد که بین میزان نظارت والدین بر بازی‌های رایانه‌ای کودکان با پرخاشگری در کودکان رابطه معکوس، منفی و متوسطی وجود دارد. وجود رابطه حاکی از این می‌باشد که هر چقدر میزان نظارت والدین بر بازی‌های رایانه‌ای فرزندان افزایش یابد احتمال پرخاشگری نیز کاهش می‌یابد و برعکس. نتایج این تحقیق نشان داد که بین شخصیت‌های موجود در بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در کودکان رابطه وجود دارد. یعنی برحسب اینکه شخصیت‌های موجود در بازی‌های رایانه‌ای قهرمان‌هایی با شخصیت‌های مثبت، شخصیت‌های ضارب، شخصیت‌های قاتل، شخصیت‌های ترسناک و یا شرکت‌کننده‌های معمولی باشد میزان پرخاشگری متفاوت خواهد بود.

همچنین نتایج این تحقیق نشان داد که بین زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در کودکان رابطه مستقیم، قوی و مثبتی وجود دارد. این نتیجه با نتایج تحقیق بهرامی و بهرامی (۱۳۹۲) همسو است.

و بالاخره طبق نتایج این تحقیق میزان همبستگی بین متغیر وابسته (پرخاشگری کودکان) و متغیرهای مستقل

همین تلاش برای برنده شدن در بازی یا خود بازنده شدن فرد را عصبی و پرخاشگر می‌کند.

بر اساس نتایج تحقیق حاضر، فرضیه اصلی این تحقیق مورد تایید واقع شد. یعنی نتایج این تحقیق نشان داد که بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری در کودکان شهر اردبیل رابطه وجود دارد. این نتیجه با نتایج تحقیقات گریتمیر (۲۰۱۷)، بیدختی و همکاران (۱۳۹۵)، مسعود نیا و پور رحیمیان (۱۳۹۵) و هم‌چنین تحقیق جدیدیان و همکارانش (۱۳۹۱) همسو است. جدیدیان و همکارانش نیز در مقاله خود تحت عنوان «فرا تحلیل اثر بازی‌های رایانه‌ای خشن و غیر خشن بر پرخاشگری» به این نتیجه رسیده بودند که صرف نظر از نوع بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای، انجام اینگونه بازی‌ها بر رفتار پرخاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژیکی تأثیر قابل توجهی دارد. بری گانتر هم در کتاب خود «اثر بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای بر کودکان» نوشته است که بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای بر روی کودکان اثرات مثبت و منفی دارد از جمله اثرات منفی بازی‌های رایانه‌ای بر روی کودکان پرخاشگری در کودکان است.

همچنین نتایج این تحقیق نشان داد که بین نوع بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در کودکان شهر اردبیل رابطه مستقیم، مثبت و متوسط وجود دارد. یعنی بر حسب این که نوع بازی رایانه‌ای، بازی‌های رایانه‌ای آموزشی، جنگی - اکشن، هیجانی - ماجراجویی، چيستانی و معمایی، مسابقه‌ای یا بازی‌های رایانه‌ای ترسناک باشد میزان پرخاشگری هم فرق می‌کند. این نتیجه با نتایج تحقیقات فرمانبر و همکاران (۱۳۹۲) و بهرامی و بهرامی (۱۳۹۲) همسو است.

نتایج این تحقیق نشان داد که بین «میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در کودکان» رابطه مستقیم، مثبت و متوسط وجود دارد. یعنی هرچقدر میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای زیاد باشد میزان پرخاشگری هم زیاد خواهد بود. این نتیجه با نتایج تحقیق عبدالخالقی و همکارانش (۱۳۸۴) همسو است. آنها نیز در اثرشان تحت عنوان «بررسی ارتباط بازی‌های

فراهم می‌شود.

بهبتر است والدین، خود با بازی‌های رایانه‌ای آشنایی داشته باشند تا بتوانند بازی‌هایی متناسب با سن فرزندان خود انتخاب نمایند.

بهبتر است والدین بازی‌های سنتی را جایگزین این گونه بازی‌ها کنند، تا بچه‌های کوچکتری که هنوز گرایش زیادی به بازی‌های رایانه‌ای ندارند و گرفتار این بازی‌ها نشده‌اند، زیاد جذب این بازی‌ها نشوند.

اگر پدر و مادرها بازی‌های رایانه‌ای را در منزل باب نمایند، فرزندان‌شان هم خواه ناخواه به این بازی‌ها علاقمند می‌شوند و به سمت اینگونه بازی‌ها گرایش پیدا می‌کنند. پس بهتر است خود والدین هم کمتر به این بازی‌ها بپردازند.

بهبتر است که والدین دستگاه رایانه را در محل مناسبی از خانه قرار دهند که کنترل زمان و محتوای بازی کامپیوتری آسان‌تر باشد.

بهبتر است والدین اجازه نصب بازی‌های خشن و بازی‌هایی را که قهرمان‌های موجود در آنها شخصیت‌های ضارب و قاتل هستند، به فرزندان خود ندهند و این گونه بازی‌ها به هیچ وجه در دسترس کودکان قرار نگیرد.

( زمان بازی‌های رایانه‌ای، نوع بازی‌های رایانه‌ای، میزان خشونت در بازی‌های رایانه‌ای، میزان نظارت والدین بر بازی‌های رایانه‌ای، شخصیت‌های موجود در بازی‌های رایانه‌ای و زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای) ۵۶ درصد می‌باشد، که گویای تاثیر بسزای مولفه‌ها بر پرخاشگری می‌باشد. ۴۴ درصد باقیمانده، عوامل موثر دیگر بر پرخاشگری را نشان می‌دهد. عواملی نظیر عوامل محیطی و خانوادگی. از بین متغیرهای مستقل هم «میزان خشونت در بازی‌های رایانه‌ای» بیشترین سهم را در تبیین تغییرات متغیر وابسته (پرخاشگری کودکان) داشت.

تأثیرات منفی بازی‌های خشن رایانه‌ای قابل انکار نیست. پژوهش‌های صورت گرفته نشان می‌دهد کودکانی که به بازی‌های خشن رایانه‌ای پرداخته‌اند یا حتی تماشاگر آن بوده‌اند، در بازی معمولی خود رفتارهای خشن و پرخاشگرانه بروز می‌دهند. نتایج بسیاری از پژوهش‌ها نشان می‌دهد رابطه‌ای معنادار بین تماشای خشونت، پرداختن به بازی‌های خشن رایانه‌ای و بروز خشونت در زندگی خانوادگی وجود دارد. در راستای نتایج تحقیق پیشنهادهای زیر ارائه می‌شود:

با توجه به این نتیجه که، «بین نوع بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در کودکان رابطه وجود دارد»، اگر چنانچه قرار است از بازی‌های رایانه‌ای استفاده شود، پیشنهاد می‌شود بازی‌های تصویری خلاق که کودکان باید به وسیله آنها، معماهایی را حل کنند، بیش از بازی‌های دیگر مورد توجه قرار گیرند.

با توجه به اینکه، «بین میزان نظارت والدین بر بازی‌های رایانه‌ای کودکان با پرخاشگری در کودکان رابطه وجود دارد» پیشنهاد زیر ارائه می‌شود:

پیشنهاد می‌شود والدین با کودکان همراهی کنند. بازی رایانه‌ای کودکان همراه با والدین، کمتر مسئله ساز است. این بازی‌ها، زمانی مخرب خواهد بود که کودک به تنهایی برای ساعات طولانی، غرق بازی شود.

والدین وقت بیشتری را به فرزند خویش اختصاص بدهند. هر قدر وقت گذاری و ارتباط صحیح بین والدین و فرزندان بیشتر باشد زمینه چنین بازی‌هایی کمتر

جدول ۱ - نتایج ضریب همبستگی پیرسون جهت تعیین همبستگی بین بازیه‌های رایانه‌ای با پرخاشگری کودکان

نتیجه آزمون	سطح معنی داری	ضریب همبستگی	متغیر وابسته	متغیر مستقل
تاییدفرضیه	۰/۰۰۵	۰/۴۲	پرخاشگری	نوع بازی های رایانه ای
تاییدفرضیه	۰/۰۰۲	-۰/۲۵	پرخاشگری	میزان نظارت والدین بر بازی های رایانه ای
تاییدفرضیه	۰/۰۰۰	۰/۳۱۵	پرخاشگری	شخصیت های موجود در بازی های رایانه ای
تاییدفرضیه	۰/۰۰۰	۰/۶۴۳	پرخاشگری	زمان استفاده از بازی های رایانه ای
تاییدفرضیه	۰/۰۰۰	۰/۵۳۸	پرخاشگری	میزان خشونت در بازی های رایانه ای
تاییدفرضیه	۰/۰۰۰	۰/۳۶۲	پرخاشگری	میزان استفاده از بازی های رایانه ای

جدول ۲ - خلاصه مدل رگرسیونی

خطای معیار تخمین	ضریب تعیین تعدیل شده	ضریب تعیین	ضریب همبستگی
۵/۱۷	۰/۳۱۲	۰/۳۲۱	۰/۵۶۶

جدول ۳ - تحلیل واریانس رگرسیون

مقدار احتمال	مقدار F	میانگین مربع	مجموع مربعات	مدل
۰/۰۰۰	۳۶/۹۴۷	۹۸۷/۹۴۶	۴۹۳۹/۷۳۰	رگرسیون
		۲۶/۷۴۰	۱۰۴۵۵/۱۸۲	باقیمانده
			۱۵۳۹۴/۹۱۲	مجموع

جدول ۴ - نتایج تحلیل رگرسیون

سطح معنی داری	آماره t	BETA (ضریب استاندارد شده بتا)	خطای استاندارد	B	-
۰/۰۰۰	۷/۱۱۵	-	۱/۰۹	۷/۷۵۴	عدد ثابت
۰/۰۱۸	-۲/۳۷۱	۰/۱۲۱	۰/۰۶۰	-۰/۱۴۳	نوع بازیهای رایانه‌ای
۰/۰۱۲	-۲/۵۱۸	۰/۲۳۶	۰/۰۷۲	-۰/۱۸۲	میزان نظارت والدین بر بازیهای رایانه‌ای کودکان
۰/۴۶۹	۰/۷۲۶	۰/۰۴۱	۰/۰۷۹	۰/۱۵۷	شخصیت های موجود در بازیهای رایانه‌ای
۰/۱۲۵	-۱/۵۳	-۰/۰۷۷	۰/۰۸۴	-۰/۱۳۰	زمان استفاده از بازیهای رایانه‌ای
۰۰۰	۱۰/۵۱۵	۰/۶۰۴	۰/۵۳	۰/۵۵۴	میزان خشونت در بازیهای رایانه‌ای

## فهرست منابع

- بازی‌های رایانه‌ای در انزوطلبی و پرخاشگری دانش‌آموزان، فصلنامه خانواده و پژوهش، سال نهم، شماره ۲، صص ۱۲۷-۱۵۹.
- مسعود نیا، ابراهیم و پور رحیمیان، الهه. (۱۳۹۵). بررسی رابطه بین بازیهای رایانه‌ای و بروز اختلالات رفتاری در میان دانش‌آموزان پسر دبستانی، فصلنامه جامعه‌شناسی کاربردی، سال ۲۷، شماره ۳، صص ۱۱۷-۱۳۴.
- مک کوایل، دنیس. (۱۳۸۰). مخاطب‌شناسی، ترجمه مهدی منتظر قائم، تهران: مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه‌ها.
- ویندال، سون، بنوسیگنایزر، جین اولسون. (۱۳۷۶). کاربرد نظریه‌های ارتباطات، ترجمه علیرضا دهقان، تهران: مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه‌ها.
- Anderson., C.A., & Bushman, B.J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior : Amcta -analytic review of scientific literature physiological science 12(5), PP.353-359.
- Greitemeyer., T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression, Computers in Human Behavior, Volume 80, PP. 216-219.
- Gunter, B. (1998). The effects of video games on children: The myth unmasked. London: Sheffield Academic press.
- Khaniki, h., & Barakat, m. (2015). Representation of cultural ideologies in computer game, New media studies, 1(14), PP. 99-131.
- Kühn., S. Tycho Kugler., D. Schmalen., K. Weichenberger., M. Witt., W. & Gallinat., J. (2019). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study, Molecular Psychiatry, volume 24, PP. 1220-1234.
- Shao., R. & Wang., Y. (2019). The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect, Front Psychol, volume 10, P. 384.
- بهرامی، فرشته و بهرامی، فرزانه. (۱۳۹۲). تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری بازیکنان حرفه‌ای نوجوان پسر گروه سنی ۱۶ تا ۲۰ سال شهر کرج، فصلنامه مطالعات رسانه‌ای، دوره ۸، شماره ۴، صص ۸۵-۹۶.
- بیدختی، عاطفه؛ دانش زاده؛ فرامرز و رسولی نژاد، محمد. (۱۳۹۵). تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خشونت کودکان مقطع ابتدایی از دیدگاه معلمین، دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها.
- جدیدیان، احمدعلی؛ شریفی، حسن پاشا و گنجی، حمزه. (۱۳۹۱). فرا تحلیل اثر بازیهای رایانه‌ای خشن و غیر خشن بر پرخاشگری، فصلنامه فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، شماره ۳، صص ۱۲۸-۱۰۷.
- شجاعی، ثاراله؛ دهداری، طاهره؛ دوران، بهناز؛ نوری، کرامت و شجاعی، محمد. (۱۳۹۵). تاثیر آموزش سواد رسانه‌ای بر پرخاشگری و نگرش به خشونت در کاربران نوجوان بازی‌های خشن رایانه‌ای، فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، دوره ۲، شماره ۸، صص ۱۷۳-۲۰۱.
- عبدالخالقی، معصومه؛ دواچی، اقدس؛ صحبایی، فائزه و محمودی محمود. (۱۳۸۴). بررسی ارتباط بازیهای ویدیویی - رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی تهران سال ۱۳۸۲، فصلنامه علوم پزشکی، شماره ۳، صص ۱۴۵-۱۴۱.
- فرمانبر، ربیع اله؛ توانا، زهرا؛ استبصاری، فاطمه و عطرکار روشن، زهرا. (۱۳۹۲). در تحقیقی به بررسی ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان راهنمایی شهر رشت، فصلنامه آموزش بهداشت و ارتقای سلامت، دوره ۱، شماره ۳، صص ۵۷-۶۶.
- قطریفی، مریم؛ رشید، خسرو و دلاور، علی. (۱۳۸۵). بررسی تاثیر بازیهای رایانه‌ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر تهران، فصلنامه علمی پژوهشی روانشناسی تربیتی، شماره ۳، صص ۱۸-۱۰.
- کریمی، یوسف. (۱۳۷۹). روان‌شناسی اجتماعی، تهران: دانشگاه پیام نور، چاپ هشتم
- گانتز، بری. (۱۳۸۳). اثر بازیهای رایانه‌ای و ویدیویی بر کودکان، ترجمه: حسن پورعابدی نایینی، تهران: جوانه رشد.
- گنجی محمد، شفائی مقدم الهام. (۱۳۹۱). نقش اعتیاد به

## **The Relationship between the Use of Computer Games and Aggression in Children in Ardabil City**

**Manzar Movaghar, Ali Jafari**

### **Abstract**

This study aimed to investigate the relationship between use of computer games and aggression in children in Ardabil. The research method of achieving the goal, is functional and correlation - survey and research tool is the questionnaire. The statistical population include all the 8- to 12-year- old children of Ardabil (in 1394) that according to registration documents their number were 64 209 people. The sampling method in the study was simple random sampling and multistage cluster sampling. The sample size was calculated 398 people using the formula Cochran. Data collection method was using questionnaire and the data collected then analyzed using SPSS software. Analysis was conducted at two levels: the first level of description where the indexes like frequency index and ...were used and Level of inferential statistics in which statistical tests, Pearson and regression were used. The results showed that between Independent variables (The time of computer games, Type computer games, the rate of computer games, the violence in computer games, Characters in computer games) and aggression in children strong and direct relationship between parental monitoring of kids computer games and aggression in children and there is a strong inverse relationship. Relationship between parental monitoring of kids computer games and aggression in children and there is a strong inverse relationship.

**Keywords:** computer games, aggression, children in Ardabil, type of play, violence.