

## نقش و جایگاه بازی های رایانه ای بر پرخاشگری دانش آموزان

### زهرا هنرمند<sup>۱</sup>، لیلا پارسائی<sup>۲</sup>

<sup>۱</sup> آموزگار پایه دوم ابتدایی - دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی عمومی دانشگاه زند شیراز

<sup>۲</sup> کارشناسی روانشناسی عمومی دانشگاه آزاد اسلامی واحد مرودشت

---

#### چکیده

بازی های رایانه ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه های صوتی و تصویری دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری های ارتباطی، طی سال های اخیر با کشش و جاذبه ای حیرت انگیز، عمده ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می کند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده است. در این مقاله که به روش توصیفی-تحلیلی به نگرش درآمده است به بررسی نقش و جایگاه بازی های رایانه ای بر پرخاشگری دانش آموزان پرداخته ایم یافته های پژوهش حاکی از آن است که: بازی های رایانه ای در پرخاشگری دانش آموزان نقش اساسی ایفا می نماید و جایگاه خاصی در گسترش پرخاشگری در بین دانش آموزان دارد.

**واژه های کلیدی:** بازی های رایانه ای، پرخاشگری، دانش آموزان

---

**مقدمه**

ما اکنون در جامعه متمدن عصر حاضر زندگی می‌کنیم که در آن خشونت بین افراد از نظر قانونی جرم بحساب می‌آید و پرخاشگری با دیگران نیز مقابله به مثل آنان را به دنبال می‌آورد و ممکن است زنجیره‌ای از اختلافات بعدی را سبب شود (لطف آبادی).

نوجوانی یکی از بحرانی‌ترین دوران زندگی انسان است که در این دوران با مشکلات فراوانی دست به‌گریبان است با فرا رسیدن دوران بلوغ مزاج کودکان طوفانی می‌شود انقلاب و دگرگونی همه‌جانبه‌ای در جسم و روان آنان پدید می‌آید ممکن است پرخاشگر شود یا آرام و ساکت، تمام جنبه‌های حیوانی و انسانی که در وجودش نهفته است بر اثر ترشح هورمونهای بلوغ ظاهر و آشکار شود (آدلر، ۱۳۷۸، ترجمه سروری).

در جهان معاصر پیشرفت علوم نه تنها بر سطح زندگی و فضا و محیطی که انسانها در آنجا زندگی می‌کنند تاثیر گذاشته بلکه قوانین و قواعد حاکم بر ارتباط و تعامل بین انسانها و نگرش آنها را نسبت به خود، و به دیگران و به جهان تغییر داده است. چنانچه دنیای نوجوانان نیز از این تغییرات مصون نمانده است و یکی از جلوه‌های این تغییر و دگرگونی تغییر در نوع سرگرمیها و یا گذراندن اوقات فراغت این قشر از جامعه است که نمود بارز آن را می‌توان در ظهور و گسترش بازیهای الکترونیکی مشاهده کرد.

به این تربیت با ظهور و گسترش این بازیها، روز به روز شرکتهای سازنده بازیهای جدیدتری را به بازار عرضه کرده‌اند، به طوری که سال به سال به بهبود و کیفیت دستگاههای ساخته شده افزوده گشته و بازیهای متنوعی نیز ارائه می‌شود، و هر بازی ارائه شده نسبت به بازیهای قبلی از درجه و شدت خشونت زیادی برخوردار بود.

ناگهان با افزایش خشونت در این بازیها، کودکان و نوجوانان بسیاری به سمت اینگونه بازیها گرایش یافتند، تا زمانیکه امروزه تاثیرات این چنین بازیها در کودکان و نوجوانان تبدیل به ناهنجاری در رفتارها و تعاملات اجتماعی شده است.

بدیهی است که در هزاره جدید خشونت نوجوانان یکی از بزرگترین مسائل رو در روی جوامع است.

لذا روانشناسان و متخصصان معتقدند که این بازیها مانند بسیاری از وسایل دیگر می‌بایستی تحت نظارت والدین برای کودکان و نوجوانان استفاده شود و استفاده افراطی و بی نظارت بر آنها نیز آثار مخرب و بسیار خطرناک را در پی خواهد داشت.

**بیان مسئله**

با توجه به تغییر و تحولات صنعتی که در کشورها بوجود آمده و کشور را تقریباً می‌توان جزء آن کشورهایی قرار داد که در حین گذر از سنتی به صنعتی می‌باشد. ورود صنعت به درون خانواده‌ها و تغییر رفتار خانواده و تغییر نظام آموزش و پرورش همه و همه عواملی است که دست به دست می‌دهند و باعث می‌شوند نسل در گذر جامعه سنتی به صنعتی به فرهنگ صنعتی شدن رسیده باشند و نه از حالت سنتی خود در آمده باشند و اینها عواملی است که باعث بوجود آمدن اختلال و انحرافات اجتماعی می‌شود. ورود بازیهای ویدئویی و رایانه‌ای و تلویزیونی که دارای بخش بخش عمده‌ای از بازیهای خشن و ظاهری کشنده و مخرب هستند و خود کشی‌ها در تلویزیون وجود برنامه‌های خشونت بار در برنامه‌های کارتون کودکان و در سریالهای تلویزیونی و فیلمهای پلیس همه و همه در رفتار کودکان در خانواده و مدرسه و جامعه تعمیم می‌یابد و طی تحقیقاتی متعدد نشان داده‌اند که نوجوانان بلافاصله پس از دیدن برنامه‌های خشونت بار به همسالان خود در خانواده یا مدرسه تعرض می‌کنند و رفتار خشن خشن بروز می‌دهند.

با توجه به اهمیت موضوع یعنی پرخاشگری که می تواند سدی باشد در جهت تحصیل و تربیت دانش آموزان و همچنین باعث ایجاد بی نظمی در محیط آموزشی شده و نهایتاً موجب آزار و اذیت دانش آموز می گردد همچنین خود آزاری برای افراد پرخاشگر را سبب می شود لذا اگر رفتارهای پرخاشگرانه نوجوانان دانش آموز حل نشود برای مدرسه و جامعه مضراتی را فراهم می کند.

### اهمیت و ضرورت تحقیق

با آگاهی از این واقعیت که انسان دارای اختیار و اراده می باشد و نسبت به سایر موجودات از اختیار بزرگ و ویژه ای برخوردار می باشد و می تواند با بکارگیری قوه عقل و ناطقه خویش و همچنین کسب علم و دانش بر وسعت بینش خود بیفزاید و سلامت روانی خود را حفظ نماید که در خانواده و اجتماع نیز تاثیر مطلوب و بهینه ای داشته باشد و به پیشرفت بشر خدمت کند با تفاسیر امروز در جوامع سلامت روانی و بهداشت روانی رو به تهدید است و پرخاشگری چه به صورت کلامی و غیر کلامی افزایش یافته و با وجود راحت تر شدن زندگی و امکانات بیشتر در بهبود رفتار سالم به دور از خشونت و پرخاشگری کمتر اقدام و پیشرفتی حاصل شده است و چون خشونت و پرخاشگری باعث مسائل و مشکلات متعددی در روان فرد، خانواده، مدرسه و جامعه می شود و کارآیی آنها را کم می کند لذا بوسیله ریشه یابی عوامل مهم بوجود آورنده پرخاشگری که در حال حاضر فیلم های خشن و بازیهای خشن الکترونیکی و رایانه ای از مهم ترین علل می باشد.

می توان با تغییر و تعدیل در این برنامه ها و بازیهای الکترونیکی و رایانه ای و ساخت برنامه ها و بازیهای سازنده و مفید به پیشرفت و سلامت روانی افراد کمک نموده تا بدین وسیله جامعه ای به دور از خشونت که در حال حاضر در آن موجود است داشته باشیم.

اغلب والدین تربیت فرزند را کاری ساده تلقی می کنند یا اینکه در بعضی موارد به آن اهمیت نمی دهند و یا اعتقاد دارند که هر کس می تواند از عهده تربیت فرزند خود بر آید اما به جرات می توان گفت که هر کاری نیاز به آگاهی و آشنایی دارد و والدین می باید به این مسئله توجه کنند و اطلاعات لازم را کسب نمایند.

عوامل محیطی تاثیری مهم در تغییر و یا تعدیل رفتارها دارند اما متأسفانه برخی از کارشناسان، رفتار پدر و مادر را تنها عامل موثر در رفتار فرزندان می شمارند. طبیعی است که رفتار والدین بر رفتار کودکان تاثیر دارد اما نمی توان والدین را مسئول رفتار فرزندان دانست برخی از نوجوانان می توانند زندگی والدین خود را فلج کنند و همانطور که والدین در رشد و سلامت فرزندان خود تاثیر دارند، فرزندان نیز در رفتار و سرنوشت خانواده خود موثرند. رفتار فرزندان، از تاثیر متقابل محیط (موقعیت خانوادگی، نحوه رفتار با آنها) و شخصیت فردی آنها پیروی می کند.

اگر در دوران رشد واکنشها و رفتار والدین به موقع و به جا صورت گیرد کودک و نوجوان از تعادل شخصیت برخوردار می شود و در غیر اینصورت باید در انتظار عدم تعادل روحی و روانی و واکنشهای ناسازگارانه بود.

بنابراین با توجه به اهمیت دوران نوجوانی و مشکلاتی که در این دوران ممکن است برای نوجوان و جامعه پیش آید لازم است که بررسیهای دقیق تری در مورد نوجوانی و مشکلات آنان انجام گیرد (نجاتی - حسین، روانشناسی نوجوانی، چگونگی رفتار با نوجوان، ص ۸۸).

یکی از این مشکلات و معضلات امروزی که گریبان گیر کودکان و نوجوانان کشور شده گرایش کودکان و نوجوانان به سمت بازیهای کامپیوتری و ویدئویی خشن می باشد. کودکان و نوجوانانی که ساعتها اوقات فراغت خود را صرف چنین بازیها می کنند. نهایتاً آنهايي که بازیهای خشن بار انجام داده اند، این ارتباط آنها را بسوی رفتارهای پرخاشگرانه سوق میدهد، معمولا

گزارش شده است که مردها بیشترین خشونت را نسبت به زنان از خود نشان میدهند بنابراین مردها نسبت به زنها بسیار آسیب پذیر می باشند (اینترنت، MD - Web - ۲۰۰۲ - یک شبکه اختصاصی تلویزیونی).

### تعریف واژه پرخاشگری

پرخاشگری معمولاً به رفتارهایی اطلاق می شود که با شیوه های مختلفی برای وارد آوردن صدمه جسمی یا روحی به دیگران اعمال می گردد. گاهی این آسیب رساندن شامل از بین بردن داراییها و اموال شخصی و یا عمومی می شود. مثلاً اگر در زمین فوتبال بازیکنی به طور غیر عمدی سبب شکستن پای بازیکن دیگر شود کار او پرخاشگری به حساب نمی آید، اما اگر وی از روی عمد به ساق پای بازیکن دیگر لگد بزند تا او را از دور بازی خارج کند، این رفتار بدون تردید پرخاشگری تلقی می شود (روانشناسی اجتماعی، دکتر یوسف کریمی، ص ۲۰۶).

### نظریه فروید در مورد پرخاشگری (پرخاشگری در کودکان و نوجوانان - نگارش: ماندانا سلحشور)

فروید پرخاشگری را یکی از غرایز عمده بشری می دانست وی در مورد پرخاشگری دو دید کاملاً متفاوت داشت در ابتدا وی معتقد بود زمانی که فرد در ارضاء انگیزه های خود دچار ناکامی می شود، دست به پرخاشگری می زند. بعدها وی پرخاشگری را در ردیف دیگر سائق های جنسی و انرژی جنسی می دانست علاوه براین، تاکید وی بیشتر روی مرحله دوم از مراحل رشد روانی - جنسی بود. او این مرحله را به نام مرحله مقعدی نامگذاری کرده و معتقد بود این مرحله سالهای دوم و سوم زندگی را در بر می گیرد. در این مرحله کودک از نگه داشتن و یا دفع کردن مدفوع لذت می برد. اگر سخت گیری در مورد آموزش توالت رفتن بیش از اندازه باشد کودک شخصیت خسیس مقعدی پیدا می کند یعنی شخص منظم، خسیس، دقیق و محترک خواهد شد. در عین حال اگر کودکی در این مرحله در حد افراط آزاد باشد، بعدها فردی ظالم، خشن، بی نظم، پرخاشگر، خودخواه، بی بند و بار و بی انضباط خواهد شد (شاملو - سعید، ۱۳۶۸).

فروید درباره امکان از بین بردن پرخاشگری نظر خوبی نداشت و معتقد بود تنها می توان شدت و مسیر انرا تغییر داد. وی مثلاً مردم را به تماشای مسابقات ورزشی، مشت زنی، و یا گاو بازی تشویق می کرد. در مواردی هم پرخاشگری را در حکم عامل تصفیه می دانست و می گفت: " برای کاهش انگیزه های پرخاشگری ابراز هیجانات حاکی از ناکامی ضروری است." البته " فرضیه ناکامی - پرخاشگری " در بسیاری موارد چندان با واقعیت انطباق ندارد. هر چند که بعضی از پرخاشگری ها ناشی از تحمل ناکامی ها است، اما گاهی مشاهده می شود که پرخاشگری روحیه خشونت را در سایرین افزایش داده و به نوعی موجب تکرار آن می شود.

### نظریه فردیت زدایی<sup>۱</sup>، پرخاشگری زیمباردو<sup>۲</sup>

زیمباردو معتقد است که فردیت زدایی فرایندی پیچیده است که در آن برخی شرایط اجتماعی به وقوع دگرگونیهای در ادراک (خود) و دیگران منجر می شود (زیمباردو، ۱۹۶۹، پرنیتیس - دان<sup>۳</sup> و راجو<sup>۴</sup>، ۱۹۸۲).

<sup>۱</sup> deindividualization

<sup>۲</sup> zimbardo

<sup>۳</sup> prentiss - dunn

<sup>۴</sup> roger

براساس فرایند فردیت زدایی، آگاهی افراد کاهش می یابد و بیشتر پیامد فردیت زدایی، افزایش برانگیختگی هیجانی و در نتیجه افزایش پرخاشگری است (تیلور<sup>۵</sup> و همکاران ۱۹۹۱).

نظریه انسانیت زدایی<sup>۶</sup> - پرخاشگری " فشنباخ"<sup>۷</sup>

طبق این رویکرد، وارد کردن درد و رنج عمدی به دیگران برای اغلب مردم مشکل است، مگر آنکه بتوانند راهی برای انسانیت زدایی از قربانی خود بیابند به گونه ای که با کاهش خصوصیت همدلی، ارتکاب به پرخاشگری سهل تر و محتمل تر می شود. فشنباخ و همکارانش گزارش میدهند که همبستگی بین توانایی همدلی و پرخاشگری در کودکان منفی است و هر چه این توانایی بیشتر باشد اعمال پرخاشگری کمتر می شود (به نقل از شکرکن، ۱۳۷۱).

### نظریه درون گرایی و برون گرایی آیزنیک (۱۹۶۹)

آیزنیک پیشنهاد می کند که اکثر بزهکاران و مجرمان به طرز ذاتی و سرشتی برون گرا هستند. برون گراها از درون گراها در مقابل شرطی شدن مقاومت بیشتری نشان می دهند و بنابراین کمتر پذیرایی موانع اجتماعی طبیعی هستند که برای رفتار پرخاشگرانه وجود دارند. بنابراین ویژگیهای روانی جنایتکاران، ترکیبی از ناپایداری احساسات و برون گرایی است.

### تعریف واژه نوجوانی (دکتر حسین لطف آبادی - روانشناسی رشد ۲)

نوجوانی یک دوره انتقال از وابستگی کودکی به استقلال و مسئولیت پذیری جوانی و بزرگسالی است. در این دوره نوجوان با دو مسئله اساسی درگیر است. بازنگری و باز سازی ارتباط با والدین و بزرگسالان و جامعه و بازنشانی و باز سازی خود بعنوان یک فرد مستقل.

در طول این دوره معمولا تعارضی بین این دو نقش در فرد مشاهده می شود: عمده ترین تغییر در این دوره رشد ظرفیت جدید یعنی رشد جنسی و امکان تولید مثل زیستی است. این واقعیت زیستی آثار مهمی را در تحول فرد و مناسبات او با دیگران بجای می گذارد.

با این همه دوره نوجوانی را نمی توان تنها با تحولات جسمی و جنسی تعریف کرد.

میلر نیوتون در کتاب نوجوانی (۱۹۹۵، ص ۲۳، تعریف جامع تری از این دوره بیان می کند). نوجوانی دوره فرایندهای رشدی انتقالی از کودکی به بزرگسالی است. این فرایندها جنبه های گوناگونی دارند.

اول: رشد و نموسازمان عصبی مغز که نمود آن در تحول فرایندهای شناختی، عاطفی، و رفتارها مشاهده می شود.

دوم: رشد فیزیکی که شامل رشد اندازه های بدنی و تغییر در نیمرخ جنسی.

سوم: رشد نظام جنسی یا تولید مثل، شامل جنسی و رفتاری.

چهارم: رشد احساس " خود " بعنوان یک بزرگسال یا یک انسان مستقل و خود راهبر.

پنجم: کسب موقعیت بزرگسالی در گرو اجتماعی یا فرهنگ.

ششم: رشد کنترل رفتاری خود در تعامل با جامعه.

<sup>5</sup> taylor

<sup>6</sup> dehumanization

<sup>7</sup> feshback

فرایند انتقال از کودکی به بزرگسالی، دشوار و پرکشش است. نوجوان از یک سو با سرعت بی سابقه ای بلوغ جنسی را می گذراند و از سوی دیگر خانواده و فرهنگ و جامعه از او می خواهند تا مستقل باشد، روابط جدیدی را با همسالان و بزرگسالان برقرار کند و آمادگیها و مهارتهای لازم را برای زندگی شغلی و اجتماعی به دست آورد. نوجوانان باید علاوه بر پذیرش و سازگاری با این همه تغییر و تحول، هویت منسجمی نیز برای خود کسب کنند و پاسخ مشخص و اختصاصی به این سوالات دشوار و قدیمی بدهند که "من کیستم؟"، "جای من در هستی کجاست؟"، "از زندگی خود چه می خواهم؟" این تغییر و تحولات و یافتن پاسخ نسبتاً قطعی به این سوالات و دستیابی به هویت خود چند سال طول خواهد کشید.

### تعریف واژه نوجوانی (دکتر حسین لطف آبادی - روانشناسی رشد ۲)

نوجوانی یک دوره انتقال از وابستگی کودکی به استقلال و مسئولیت پذیری جوانی و بزرگسالی است. در این دوره نوجوان با دو مسئله اساسی درگیر است. بازنگری و باز سازی ارتباط با والدین و همسالان و جامعه و بازشناسی و باز سازی خود بعنوان یک فرد مستقل.

در طول این دوره معمولاً تعارضی بین این دو نقش در فرد مشاهده می شود: عمده ترین تغییر در این دوره رشد ظرفیت جدید یعنی رشد جنسی و امکان تولید مثل زیستی است. این واقعیت زیستی آثار مهمی را در تحول فرد و مناسبات او با دیگران بجای می گذارد.

با این همه دوره نوجوانی را نمی توان تنها با تحولات جسمی و جنسی تعریف کرد. میلر نیوتون در کتاب نوجوانی (۱۹۹۵، ص ۲۳، تعریف جامع تری از این دوره بیان می کند). نوجوانی دوره فرایندهای رشدی انتقالی از کودکی به بزرگسالی است. این فرایندها جنبه های گوناگونی دارند.

اول: رشد و نموسازمان عصبی مغز که نمود آن در تحول فرایندهای شناختی، عاطفی، و رفتارها مشاهده می شود.

دوم: رشد فیزیکی که شامل رشد اندازه های بدنی و تغییر در نیمرخ جنسی.

سوم: رشد نظام جنسی یا تولید مثل، شامل جنسی و رفتاری.

چهارم: رشد احساس "خود" بعنوان یک بزرگسال یا یک انسان مستقل و خود راهبر.

پنجم: کسب موقعیت بزرگسالی در گرو اجتماعی یا فرهنگ.

ششم: رشد کنترل رفتاری خود در تعامل با جامعه.

فرایند انتقال از کودکی به بزرگسالی، دشوار و پرکشش است. نوجوان از یک سو با سرعت بی سابقه ای بلوغ جنسی را می گذراند و از سوی دیگر خانواده و فرهنگ و جامعه از او می خواهند تا مستقل باشد، روابط جدیدی را با همسالان و بزرگسالان برقرار کند و آمادگیها و مهارتهای لازم را برای زندگی شغلی و اجتماعی به دست آورد. نوجوانان باید علاوه بر پذیرش و سازگاری با این همه تغییر و تحول، هویت منسجمی نیز برای خود کسب کنند و پاسخ مشخص و اختصاصی به این سوالات دشوار و قدیمی بدهند که "من کیستم؟"، "جای من در هستی کجاست؟"، "از زندگی خود چه می خواهم؟" این تغییر و تحولات و یافتن پاسخ نسبتاً قطعی به این سوالات و دستیابی به هویت خود چند سال طول خواهد کشید.

## مراحل نوجوانی

دوره نوجوانی در انتهای دوره کودکی دوم و با بروز سریع تحولات آستانه بلوغ در سنین ۱۰ تا ۱۲ سالگی شروع می شود. این تحولات با نمو ساختمان استخوانی بدن و اولین علائم رشد جنسی شامل بزرگ شدن سینه ها در دختران و رشد بیضه ها در پسران آغاز می شود. این تغییرات بدنی به تدریج باعث بهم ریختن تعادل دوره پیش از بلوغ می شود و مسائل تازه ای در احساسات و روابط فرد با والدین پدید می آورد.

دوره نوجوانی از ۱۲ سالگی که (متوسط بین بروز بلوغ جنسی دختران و پسران) است تا ۲۰ سالگی (سن متوسط دستیابی به استقلال و خود کفایی و شکل گیری هویت " خود " در نظر گرفته می شود.

تغییر و تحولات دوره نوجوانی به سه مرحله تقسیم می شود:

### ۱- مرحله اول، فاصله گرفتن (۱۴ - ۱۲) سالگی

بروز رشد جسمی و اولین نشانه های بلوغ، نوعی تمایل طبیعی برای فاصله گرفتن کودک از بزرگسالان، بخصوص والدین را به همراه می آورد. این تمایل می تواند در بستن در اتاق خواب یا حمام کردن توسط کودک و در محرمانه جلوه دادن تغییرات بدن مشاهده شود.

اینگونه رفتارهای محرمانه و اختصاصی، نقش روانی - اجتماعی مهمی در پایان دادن به وابستگیهای کودکانه قلبی به والدین و سایر بزرگسالان ایفاء می کند. بدون این فاصله روانی و اجتماعی، کودک قادر نخواهد شد تا گامهای آزمایشی اولیه را برای استقلال و رسیدن به بزرگسالی بردارد. با افزایش این فاصله، کودک می تواند با دوستان نزدیک خود راز و رمزهایی را مطرح کند و ارتباطهای ویژه دوره نوجوانی را با گروه همسالان و به دور از والدین و معلمان و دیگر بزرگسالان بوجود آورد.

این فاصله جدید از خانواده و بزرگسالان بیشتر جنبه روانی دارد و دامنه آن در کودکان مختلف به یک اندازه نیست، برای مثال کودکان محروم از عواطف گرم و دوستانه خانوادگی، کودکان خانواده های آشفته، کودکان خانواده های مستبد و کودکان مبتلا به محرومیتهای فرهنگی و اجتماعی ممکن است این فاصله گیری طبیعی را تا اندازه ای گسترش دهند که مقدمه ناسازگاریها و دشواریهای شدید بعدی آنان بشود.

اما در کودکان عادی، این فاصله تا آنجا گسترش می یابد که به کشف هویت و جنسیت و سایر جوانب رشد " خود " در آنان منتهی شود.

### ۲- جدایی تدارکاتی (۱۵ - ۱۷)

این مرحله که هستی اصلی نوجوانی و مشکلات آن است با رشد بیشتر بدنی و جنسی همراه است و سطح عالیتتری از ادراک " خود " را تجلی می دهد در همین مرحله انجام انسجام جنبه های مختلف بدنی و جنسی و تصور از خویش بصورت هویت واحد شکل می گیرد و پاسخگویی به سوال اساسی " من کیستم ؟ " بتدریج در ذهن نوجوان تحقق می یابد.

نوجوانان متعلق به خانواده های از هم پاشیده و محیطهای اجتماعی - فرهنگی ناسالم بدلیل فقدان شرایط مناسب برای شکل گیری هویت و شخصیت مطلوب دچار نابهنجاریها و انحراف ها می شوند و در خطر ورود به بزهکاریهای نوجوانی و یا سایر اختلافهای گوناگون شخصیتی قرار می گیرند.

در این مرحله علاوه بر مساله رشد شخصیتی و اخلاقی یک نیاز اساسی دیگر یعنی کسب دانش و مهارتهای لازم برای اشتغال یا برای ادامه تحصیل، بعنوان یک نیاز مهم در تعلیم و تربیت نوجوان مطرح می شود.

### ۳- ورود مجدد به مناسبات اجتماعی (۱۸ - ۲۰) سالگی

هرگاه رشد نوجوان در مراحل پیشین به گونه ای نسبتاً بهنجار صورت گرفته باشد در این مرحله آخرنوجوان بتدریج بصورت یک فرد مستقل و خود کفا در مناسبات خانوادگی، آموزشی، شغلی، اجتماعی و فرهنگی ایفای نقش می کند و در چنین صورتی می توان امید وار بود که مراحل رشد و پرورش او به به درستی انجام شده و او آماده است تا زندگی جوانی و بزرگسالی را با موفقیت آغاز کند و رشد و پرورش بیست ساله را در تداوم زندگی خویش آشکار نماید. در این مرحله بیشتر دختران در جامعه ما، ازدواج می کنند و بیشتر پسران با گذشت دوران خدمت سربازی نقش اجتماعی خود را به عهده می گیرند. برخی به تولید و کار و خدمات گوناگون روی می آورند یا تحصیلات خود را در دانشگاهها و مراکز آموزش عالی ادامه می دهند. اما نوجوانی که ورود مجدد آنان یا به سبب محدودیتهای و نارساییهای بخشهای مختلف زندگی اجتماعی و اقتصادی و فرهنگی با شکست مواجه می شود، گرفتار ابهام و اغتشاش روحی و سرگردانی دوره جوانی خواهد شد.

شکستهای دوره جوانی بویژه برای افراد با روحیه ضعیف تر و هوش کندتر می تواند ضایعات سنگین در ادامه زندگی آنان بوجود آورد در این حال خود آنان و دیگر نزدیکان آنان در خانواده یا در محیط شغلی و اجتماعی آسیب خواهند دید. اما در افراد با سازمان روانی و انگیزش قوی تر و با هوش این شکستها می تواند بعنوان تجارب راهگشای آینده مورد استفاده آنان قرار گیرد.

در مورد موضوع این پژوهش و رابطه نوجوانان با بازیهای کامپیوتری و ویدئویی خشن می توان گفت که:

" افراد نوجوان مستعد ترین افراد تحت تاثیر خشونت رسانه ها بخصوص در بازیهای کامپیوتری و ویدئویی هستند." (اینترنت - Alloway و Gilbert 1998).

چونکه معمولاً متجاوزین در این رسانه ها و بازیها پسران می باشند و دختران قربانیها، پسرها بیشتر با گستاخی و پرخاشگری و دختران با وحشت واکنش نشان می دهند.

با توجه به این موضوع هنگام بحث تاثیر خشونت رسانه ها و بازیهای کامپیوتری و ویدئویی خشن، باید مذكر بودن را بحساب آورد.

این امر باعث می شود که بازیهای کامپیوتری و ویدئویی و بسیار بیش از آن فیلمهای خشن بسوی بازار نوجوانانی که بشدت فرد گرا، پرخاشگر و خشن هستند هدایت می شوند.

افراد مذكر بیش از افراد مونث به شدت به بازیهای ویدئویی می پردازند و بعلاوه در بازیهای کامپیوتری نسبت به تلویزیون موضوعات پرخاشجویانه، ویژگیهای مردانه، و صداهاى مردانه بیشتر وجود دارند.

تفسیر آنچه می بینید مطابق واقعیت و در ارتباط با زندگیهای خودشان. آنچه در این گفتار مطرح می شود این است که خشونت رسانه ها بویژه خشونت در بازیهای کامپیوتری و ویدئویی بیشتر تاثیر قوی بر نوجوانی دارند که در زندگیهای خود در معرض خشونت قرار دارند. از آن بیشتر، خشونت رسانه ها، خشونت در بازیهای کامپیوتری و ویدئویی بر کودکان نیز تاثیر قوی خواهد گذاشت. بدلیل اینکه آنها تجربه های زندگی واقعی را ندارند که قضاوت کنند آیا آنچه در صفحه نمایش می بینید واقعی است یا نه.

### بازی های رایانه ای

بازی های رایانه ای یا بازی های ویدئویی برنامه های نرم افزاری تعاملی هستند که عمدتاً با هدف سرگرمی به وجود آمده اند. این بازی ها به بازی هایی اشاره دارد که از طریق رایانه های شخصی یا کنسول های بازی انجام می شود و انجام آن مستلزم پردازش سریع اطلاعات و ارائه اطلاعات منطقی و فوق العاده سریع می باشد (زنگنه، ۱۳۹۱: ۱۵۹).



بازی های رایانه ای، برنامه ای است که به بازیکنان اجازه تعامل را می دهد و به عنوان یکسری دستورات عمل می باشد که می تواند با یکدیگر جمع شده و نتیجه ای خاص را منجر می شود (بیجاری، ۱۳۹۲).

طبق نظر الکورن [۱] (۲۰۰۳) بازی های رایانه ای یک نوع سرگرمی می باشند که به منظور دستیابی به اهداف معین خاصی طراحی شده اند و قواعد خاصی دارند (نقل در بیجاری: ۱۳۹۲).

### تخیل خود به جای کاراکترهای بازی خشن

خیالبافی و تجسم مجدد، تاثیر صفحه های خشنی را که نوجوان تماشا کرده است را افزایش می دهد.

### پیشینه و ادبیات تحقیق

بازیهای کامپیوتری در سال ۱۹۷۲ با " پنگ " (یک بازی تنیس روی میز رایانه ای) آغاز شد، و سپس هم در نظام سخت افزاری و هم در نظام نرم افزاری شروع به رشد کرد (کلول و پانیر، ۲۰۰۰).

در همان سال در شرکت مگناوکس به عرضه یک مجموعه بازی ویدئویی به نام الکتیویژن پرداخت که با اتصال به تلویزیون خانگی، امکان بازی فراهم می شد. به این ترتیب رفته رفته بر تعداد شرکت های سازنده بازیهای ویدئویی افزوده شد تا آنکه در پایان سال ۱۹۷۶ بالغ بر بیست شرکت مختلف به تولید بازیهای ویدئویی قابل مصرف در منازل پرداختند (منطقی، ۱۳۸۰).

نخستین بازیها عاقبت تکراری می شدند و شهرت عمومی شان رو به زوال گذاشت. تا اینکه در اواسط سال ۱۹۸۰، نینتندو و نظام هایی را با گرافیک اصلاح شده، همراه با بسیاری از محصولات وابسته و جانبی و با تاکید زدایی بر خشونت ارائه کرد.

دیگر کارخانجات، متوجه این استراتژی شدند و درجه ای از خشونت و سطحی از واقع گرایی را پیوسته در بازیهای الکترونیکی افزایش دادند. (فانک و همکاران، ۱۹۹۹).

بهبود و کیفیت و تنوع بازیها و پیشرفت های علوم الکترونیک و رایانه، باعث گسترش روز افزون این رسانه در میان جامعه، خصوصا در بین نوجوانان گشته است.

در سال ۱۹۸۰ محققان شروع به ارزیابی تاثیر پرداختن به بازیهای کامپیوتری و ویدئویی، در حوزه های گوناگون شامل سلامتی، هماهنگی چشم و دست، عملکرد مدرسه و آسیب شناسی روانی کردند. نتایج اولیه، ارائه شده در یک کنفرانس حمایت شده بوسیله آقاری در سال ۱۹۸۳ بر جنبه های مثبت پرداختن به بازیها تاکید داشت (فانک و بوچمن، ۱۹۹۶).

تحقیق در حیطه بازی های کامپیوتری، اغلب با استفاده از استراتژیهای تحقیق در مورد تلویزیون " شامل مواردی چون دلایل استفاده از این رسانه، آثار، الگوی مصرف و شیوه اثر گذاری " به پیش رفته است. اعتقاد براین است که همچون تماشای تلویزیون، پرداختن به بازیهای ویدئویی و کامپیوتری، فرصتهایی را برای یادگیری مشاهده ای فراهم می آورد.

افزون بر اینکه بر خلاف حالت فعل پذیر تماشای تلویزیون، بازیهای الکترونیکی جنبه فعال بودن را اضافه کرده اند که اثر پرداختی به بازیها را تشدید می کند.

به نظر پرونز، بازیها و نظام بازی اولیه، مشترکات بسیار کمی با نظام ها و بازیهای پیشرفته تر و فرهیخته تری که پدیدار شده اند دارند.

بنابراین آثار بازیهای جدید تر روی رفتار بچه ها متفاوت خواهد بود (مدیا اسکوپ).

در حال حاضر، تمرکز توجه به جنبه های منفی بازیها همچون کاهش: حرمت خود، اعتیاد، پرخاشگری و انزوای اجتماعی قرار دارد (کلول و پانیر، ۲۰۰۰).

بازیهای کامپیوتری ممکن است نیازهای بیعی را که در تعاملات اجتماعی بر آورده می شوند، ارضاء کرده و بنابراین به انزوای اجتماعی منتهی گردند (زیمباردو، ۱۹۸۲).

کامپیوتر بعنوان یکی از وسایل این بازیها ف میتواند باعث کم شدن تعاملات اجتماعی فرد، خصوصا با اهل خانه گردد. گروغوفگ، و نکالتش و ویتالاری (۱۹۸۵)، به نقل از حریس و کروگمن، (۲۰۰۱) در طی تحقیقی دریافتند افرادی که دارای یک رایانه (کامپیوتر) شخصی می باشند، به طور معنا داری زمان بیشتری را به تنهایی و زمان کمتری را با خانواده و دوستان سپری می کنند ساختار فیزیکی کامپیوتر خود به گونه ای است که موجب استفاده انفرادی می گردد.

صفحه کامپیوتر کوچک بوده و تنها یک صندلی در جلوی آن در نظر گرفته می شود، اتاق شخصی فرد و یا در محلی دورتر از تردد و تجمع افراد است. این انزوا و تنهایی میتواند باعث کاهش تعامل اجتماعی فرد با دیگران و در نهایت کاهش مهارتهای اجتماعی می گردد. (ویتاشترین ۱۹۹۵، به نقل از افنسو ۱۹۹۱) عقیده دارد که استفاده کننده های کامپیوتر، مهارت و شکیبایی برای اداره یک ارتباط اجتماعی در دنیای واقعی را از دست خواهند داد.

همچنین به نظر وی، رسانه و فن آوری شامل تلویزیون، تصاویر متحرک و لوحهای فشرده (سی دی) ارزشها و عملکردهای اجتماعی جوانان را تحلیل می کند.

تعاملهای اجتماعی کارآ، به وضوح برای سازش هیجانی و رفتاری و عملکرد موفق در خانه، مدرسه، محل کار و اجتماع ضروری می باشد. رفتار میان فردی ماهرانه، به طور طبیعی دارای عواقب پاداش دهنده از قبیل شروع و عمق بخشیدن به دوستی ها، کاهش منابع تنش زای زندگی، کسب نیلزهای زناشویی و بدست آوردن خود بسندگی می باشند (ده بزرگی، ۱۳۷۲).

اهمیت رفتارهای اجتماعی بوسیله نقش مهمی که درشناسایی آسیب شناسی روانی نوجوانان دارند، تایید شده است. برای مثال در اکثر طبقه بندیهای تشخیصی که برای کودکان و نوجوانان بکار برده می شود، نقصان در عملکردهای اجتماعی را به عنوان شاخصی از اختلال در نظر می گیرند، بعنوان نمونه در چهارمین تجدید نظر راهنمای آماری و تشخیص اختلالات شخصیتی محور دوم ف عملکردهای اجتماعی غامضی دارند و در بیشتر موارد باقیمانده نیز به مضامین اجتماعی پرداخته شده است (هاسنن، نانگل، میر، ۱۹۹۸).

کمبودهای مهارتهای اجتماعی اغلب در میان نوجوانانی که مشکلات رفتاری بیرونی و چارچوب از هم گسیخته دارند وجود دارد. همچنین کمبود مهارتهای اجتماعی با تعدادی از بیماریهای روانی نظیر افسردگی و یا اضطراب و مشکلاتی چون پرخاشگری، سوء استفاده از مواد، بزه های جنسی، مشکلات تحصیلی و حرفه ای تنهایی، حاملگی ناخواسته و بیماریهای مقاربتی همراه شده است.

رفتار میان فردی نابسنده، ممکن است ناشی از عواملی چون: نارسایی مواجهه با الگوهایی که از مهارتهای اجتماعی کافی برخوردارند. موقعیتهای ناکافی برای تمرین یادگیری رفتارهای میان فردی نابسنده و یا سازش نایافته و تنزل مهارتهای رفتاری خاص در اثر عدم استفاده باشد (عنصری کاخکی، ۱۳۷۳).

می توان اظهار داشت یکی از عواملی که احتمالا به نارسایی مواجهه با سر مشق های مناسب و تنزل مهارتهای اجتماعی در اثر عدم استفاده منجر می شود، پدیده نو ظهور رسانه های جمعی، بازیهای کامپیوتری، ویدئویی است.

" تورکل براین عقیده است که بازیهای کامپیوتری و ویدئویی به بخشی از چگونگی رشد یک نسل جدید تبدیل شده اند. "

اگرچه شاید این مطلب درست باشد ولی آنچه نگران کننده است این است که کودکان و نوجوانان دارند زندگیهای خود را از دست می دهند و می میرند این مرگ در واقعیت رخ نمی دهد و با هیچ درد فیزیکی که از آن رنج ببرند همراه نیست. برخلاف نظر گرین و همکارانش این مرگها، مرگهای الکترونیکی هستند که بجای مرگ آنها در صفحه های کامپیوتری خانگی رخ می دهند (Green etal 1998).

در ارتباط با بازیهای کامپیوتری و ویدئویی، دانشجویی بنام Brent de waal در آزمایشگاه دانشگاه رسانه های سیمون فریزر، تاثیر فیزیولوژیکی آنها را بر روی انسان مطالعه کرد.

De waal یک گروه ۱۰ نفره از افراد ۱۴ ساله را جلوی چند بازی ویدئویی خشن نشانند و واکنشهای فیزیولوژیکی آنها را اندازه گیری کرد، وی واکنشهای گالوانیک را که میزان فعالیت الکتریکی روی پوست هستند و نیز سرعت تپش قلب را کنترل کرد.

De waal دریافت واکنشهای گالوانیک پوست و میزان افزایش ضربان قلب در افراد بسته به محتوای بازی متفاوت بود. بدین صورت که متناسب با خشونت در بازی آنها در میزان تحریک آنها تفاوت وجود داشت (clements: 1995).

" در مورد تاثیر بازیهای کامپیوتری و ویدئویی بر کودکان و نوجوانان سرویس کامپیوتر رفاه گزارش میدهد که: " بازیهای مناسب در شکوفایی خلاقیت کودکان بسیار موثر است و یکی از سرگرمیهای جذاب برای کودکان و نوجوانان، بازیهای کامپیوتر و ویدئویی است، در صورتیکه بازیهای خشن، تاثیرات مخربی بر روح و روان باقی می گذارند.

" شبکه خبری در مورد بازیهای کامپیوتری و ویدئویی گزارش میدهد: "

بسیاری از کودکان و نوجوانان به دلیل جذابیت بازیهای کامپیوتری و ویدئویی بیشتر اوقات فراغت خود را صرف این بازیها می کنند.

" دکتر یونسی روان شناس، در گفتگو با خبرنگار شبکه خبر گفت: "

افرادی در بازیهای کامپیوتری و ویدئویی، خلاقیت کودکان و نوجوانان را کاهش میدهد.

وی گفت: استفاده بیش از حد از بازیهای کامپیوتری و ویدئویی خشن آسیب زا است و ذهن زدگی را در کودکان و نوجوانان ایجاد می کند، و بر زندگی روانی و اجتماعی کودکان و نوجوانان در آینده اثر می گذارد.

دکتر یونسی با اشاره به محتوای پرخاشگری بعضی از بازیهای کامپیوتری و ویدئویی اظهار داشت: این بازیها بچه ها را به خشونت و پرخاشگری سوق میدهند و پدران و مادران باید توجه داشته باشند که محتوای این بازیها به رشد اجتماعی و عاطفی کودکان و نوجوانان صدمه نزند.

" دکتر یونسی با تاکید بر حس ماجراجویی نوجوانان گفت: "

محتوای بازیهای کامپیوتری و ویدئویی خیلی مهم است و بازیهای پرخاشگرانه آثار زيانباری در بردارند و بزهکاری را افزایش میدهند.

در مواردی هم دیده شده که بچه ها مایل هستند در عالم واقع موضوع و نمونه بازیهای کامپیوتری و ویدئویی را تمرین کنند.

" کودکان و نوجوانان نیز در گفتگو با خبرنگار شبکه خبر چنین گفتند: "

سرگرمی را علت اصلی گرایش به بازیهای کامپیوتری و ویدئویی عنوان می کنند و عده ای از آنها به بازیهای فوتبال و ماشین علاقه نشان دادند.

" خانم رفیعی، روانپزشک، در مصاحبه تلویزیونی، در برنامه خانواده (شبکه اول) در مورد تاثیر بازیهای کامپیوتری و ویدئویی می فرماید: "

متأسفانه امروزه در کشور ما، در میان بچه ها، خصوصاً پسران به اینگونه بازیها خیلی وقت می گذارند.

از خانم رفیعی خیلی سوال می شود که " آیا همه بازیهای کامپیوتری مضر هستند یا نه ؟ "

ایشان جواب می دهد، مسلماً اینطور نیست، چونکه این بازیها هم دارای جنبه مثبت و هم دارای جنبه منفی برای کودک و نوجوانان می باشند.

او همچنین می گوید: وسایل بازی که در گذشته بچه ها داشتند مثل عروسکها (برای دختران) و ماشین های پلاستیکی و کوکی و همچنین بازی فوتبال و... (برای پسران) و اینکه رفته رفته با پیشرفت تکنولوژی، وسایل بازی نیز مدرن شدند و یا امکاناتی که سازندگان و تولید کنندگان در اختیار داشتند، آمدند و این بازیها را به روز در آوردند. بازیهای کامپیوتری و ویدئویی در کشور ما نیز حدوداً ۱۵ الی ۲۰ سالی است که رایج شده است. این بازیها، جنبه های مضر را اگر بخواهیم در نظر بگیریم از ابعاد مختلف مورد بررسی قرار می گیرند.

یک جنبه اش - جنبه بدنی می باشد. اما اگر ما به تیترا مطبوعات و یا سر فصلهای اخبار علمی و فرهنگی توجه کنیم، می بینیم که هر از گاهی بررسیها و تحقیقاتی در زمینه آثار زیان بار این بازیها در کشورهای مختلف بعمل آمده، حاکی از این می باشد که این بازیها میتواند آثار مخربی بر روی چشم بچه ها، روی سلامت عمومی بدن ایجاد کند. همچنین هر از گاهی سری اخبارها و هشدارها در مورد تاثیر اینگونه بازیها ارائه می شود.

بیشترین اثر زیانبارش بر روی چشم آسیبی که به چشم وارد می شود، سر دردهایی که بچه ها هر از گاهی دچار می شوند، و یکی دیگر اینکه احتمال میدهد که برای بچه ها ایجاد اختلال (صرع) کند، که متأسفانه به علت آن شدت تاثیر آنی و فوری بچه ها ناچارند چشم و دستشان را هماهنگ بکنند ف برای اینکه بتوانند بازی را ببرند چون این بازیها قوانینی دارد. حتی اگر ما جنبه های زیانبار اجتماعی و روانی آنرا در نظر بگیریم آن شدت و سرعتی که بچه ها به کار می برند تا بازی را ببرند، باعث می شود که روی مغز آنها اثرات جدی را به جای بگذارد. چنانچه استفاده طولانی مدت از بازیهای کامپیوتری و ویدئویی خشن و خشونت بار باعث کاهش فعالیتهای پیشین مغز می شود، و در یادگیریهای افراد تاثیر بدی می گذارد. به همین سبب بعضی از کشورها در مورد عواقب بد و خطرناک این بازیها قوانینی را از مجلسشان گذارند که بچه های خیلی کوچک را از اقدام چنین بازیهایی منع بکند.

(به عنوان نمونه: به کشور ایتالیا، برنامه های غیر اخلاقی و خشونت بار تلویزیون را اصلاح می کند (روزنامه جام جم تاریخ ۲۱/۹/۸۱) برنامه های خشن آرام می شوند).

این تصمیم را " مائورسیتو گاسپاری " وزیر ارتباطات ایتالیا و مسولان شبکه های تلویزیونی با موضوع کودک و نوجوان ارتقاء می یابد تا خانواده ها بتوانند شیوه استفاده صحیح از تلویزیون را به فرزندانشان آموزش بدهند. همچنین همه برنامه های تلویزیونی شامل فیلم یا تبلیغات بازرگانی که در فاصله ساعتهای ۱۴ تا ۱۹ پخش می شود باید عاری از صفحه های خشونت آمیز و جنسی باشند. شبکه هایی که این مقررات را نادیده بگیرند. با جریمه های سنگین و قطع پخش برنامه رو به رو خواهند شد.

" در مورد جنبه روانی و اجتماعی این بازیها: " می گوید:

این بازیها یک مقدار خشونت را، البته نه همه بازیها ولی اکثر این بازیها ترکیبی است از خشونت، و متاسفانه سکس و موسیقی مهیج که متاسفانه نوجوانان محسور ما را به سوی خودش جلب می کند. در بازی خانه ها (کلوپ شهر، اگر ما مراقب بچه ها باشیم می بینیم که بچه ها آرام و قرار ندارند، مخصوصاً در موقعی که مشغول بازی اند حتی هیجانی می شوند، گاهی حرفهای رکیکی را رد و بدل می کنند.) (این عمل را معمولاً در موقعه شکست با حریف مقابل در بازی انجام میدهند.)

این آماری است که در یک بررسی عده ای از دانشجویان انجام دادند. متوجه این قضیه شده اند، حتی یکی از دانشجویان برای بررسی این بازیها به کلوپ شهر رفته بود، و می گفت: من می خواستم ببینم که چقدر این بازیها هیجان دارند؟ و چقدر و یا چطوری این بازیها بچه ها را به سوی خودش جلب، یا جذب می کند؟

برای همین خودم مشغول بازی شدم تا تجربه لازم را در مورد این موضوع بدست آورم ناگهان فراموش کردم که وقت را در نظر بگیرم و همچنین فراموش کردم که برای چه منظوری به آن کلوپ رفته بودم.

وقتی متصدی بازی به من تذکر داد که وقت بازی ام تمام شده تازه متوجه شدم که چقدر زمان گذشته است.

اثرات مخرب این بازیها " مصاحبه با خانم رفیعی در برنامه خانواده در مورد بازیهای کامپیوتری و ویدئویی خشن "

- از نظر روانی و اجتماعی تاثیراتی که این بازیها دارند، عبارتند از:

یک مقدار القاعات و رفتارهای نامطلوب را که با فرهنگ ما بیگانه است اینها را به بچه های ما آموزش می دهد.

یک مقدار القاعات سیاسی دارند.

این بازیها، که باز از جنبه روانی و اجتماعی تاثیر بدی بر روی بچه ها می گذارند. به هر حال کشور ما یک کشور سنتی و اسلامی است و یک کشوری است که پایبند به تعهدات اخلاقی - عقیدتی و فرهنگی است. اگر پاره ای از مسایل مطرح باشند که همخوانی نداشته باشد با این ارزشهای جامعه ما، بچه ها را دچار تضاد و تناقض می کند و باعث می شود که بچه ها یک مقدار نسبت به اینها دچار تردید بشوند.

همین تردیدهها به هر حال به مرور زمان باعث می شود. از نظر اعصاب و روان بچه ها آسیب ببینند.

همچنین این بازیها دارای القاعات عقیدتی می باشند. بعضی از اینها بگونه ای طراحی شده اند که نقش شیطان - نقش ارواح خبیثه - تصاویری که هست با اعتقادات و فرهنگ اسلامی ما بیگانه است.

حتی با اعتقادات و فرهنگ بقیه ملتها و بقیه مذهب ها بیگانه است. بچه ها وقتی که اینها را می بینند از عقاید و مذهب به مقداری دور می شوند. چونکه این تصاویر در ناخودآگاه بچه ها تاثیر می گذارد.

این بچه ها هر از گاهی در خواب فریاد می زنند و حتی دیده شده که ناخن هایشان را می جوند. در طی روز رفتارهایی دارند که نشان می دهد که این بچه ها از نظر ایمنی، احساس ایمنی کمتری دارند و این ترس تاثیر خودش را گذاشته است. حتی آثار دیگری که ما می توانیم درباره این بازیها به سراغش برویم و به آن اهمیت بدهیم مسایل فرهنگی و سیاسی و مالی است. یه هر حال وقتیکه بچه ها توی بازیهایشان یک نقش شخصیتی را به عهده می گیرند که باید هر کاری را انجام بدهند. " یعنی کارهایی که توی این بازیها پیش بینی شده و بچه برای اینکه امتیاز بگیرد باید آن کارها را انجام بدهد. "

مثلا در نقش یک خلبان باشد، باید برود و منطقی را بمباران کند که در حقیقت ناپستی آن مناطق بمباران بشود. " مناطق مسکونی ف بیمارستانها، مدارس، و اماکن مذهبی و زیارتگاهها ". این بچه ها قضاوت و خشونت و بی علاقه گی و پایبند نبودن به مسایل فرهنگی و بومی می آموزند.

"چنین بیان شده است که دو تیرانداز مسئول حادثه غم انگیز کلومبین در سال ۱۹۹۹ مثال خوبی از حساسیت افراد جوان در مقابل تصاویر خشن رسانه های الکترونیک است." "

تصور می رود که دو پسر مذکور، کاراکترهایی را تقلید می کردند که در کامپیوتر خانگی از بازی Doom لذت می برده اند، که توسط ارتش ایالات متحده برای، آموزش سربازان جهت کشتن موثر تهیه شده بود.

هنگامیکه مرکز (simon wiesenthal center) که گروههای متنفر از اینترنت پیروی می کند جستجویی کرد و یک نسخه از وب سایت هریس را با ورژن Doom یافت. در ورژن وی دوتیرانداز دارد که هر یک مهارتهای فوق العاده و مهمات نامحدود می جنگند، و دیگری کاراکترهای بازی نمی توانند مقابله بکنند.

دو مورد از مطالعات جدید از روزنامه شخصیت و روانشناسی اجتماعی اضافه کردند و بعضی از علوم دیگر ادعا دارند که بازیهای خشن و خشونت بار کامپیوتری و ویدئویی، پرخاشگری را افزایش می دهد.

این دو مطالعات بعلاوه تحقیقات دیگری که روی بازیهای کامپیوتری و ویدئویی صورت گرفته همگی در همان جهت سیر می کند، محقق بنام (craiga) اندرسون دارای مدرک (P.h.D) از دانشگاه لووای آمریکا درباره ی یک شبکه ی اختصاصی بنام (MD) می گوید: آن یک جهتی است که هیچ پیش بینی برای آن نشده است. به خاطر اینکه نتیجه ی بازیهای خشونت بار کامپیوتری و ویدئویی شبیهه فیلم های خشونت بار تلویزیون است.

اساساً بچه هایی که بازیهای خشونت بار و خشن کامپیوتری و ویدئویی بازی می کنند در معرض این می باشند. که مردمان(وحشی و خطرناک باشند).

(روی دو مطالعه ی و تحقیق اخیراً آقای اندرسون، با آقای کارن E دیل دارای مدرک P.h.D از دانشگاه لینیوز - رین در شهر هکوری کار کردند، او آن زمان با دانشگاه میزوری کلمبیا همکاری داشته است.)

اولین تحقیق روی بیش از ۲۰۰ دانشجوی دانشگاه، درباره ی رفتارهای پرخاشگرانه شان انجام شده است، و هر رفتار مختلفی که در گذشته ی نزدیک انجام شده بررسی شده است. در ارتباط با انواع بازیهای کامپیوتری و ویدئویی خشن، که بازی کرده اند، و اغلب چگونه بازی کرده اند.

محققین همچنین یافته اند که بیشترین وقتی که یک دانش آموز در گذشته صرف دیدن بازیهای کامپیوتری و ویدئویی کرده است، نمرات دانشگاهی او تنزل کرده است.

دومین تحقیق مطرح شده بود که نشان داده که ترمهای کوتاه با پرخاشگری و خشونت های ویدئویی ارتباط دارد. بیش از ۲۰۰ دانشجوی دانشکده بازی ویدئویی و کامپیوتری خشونت بار و یا بدون خشونت بازی کرده اند این بازیها دارای سطوح مشکل مشابهی هستند.

بنابراین ناامیدی از انجام بازیها می تواند عامل مهم پرخاشگری باشد.

دانش آموزان این بازیها را در سه مرحله بازی می کرده اند. در دو بخش جدا از هم که حدود یک هفته بین شان فاصله بود. بعد از اینکه دانش آموزان بازیها را در سه مرحله بازی می کردند در مرحله سوم آنها مجبور بودند بازی را با سر و صدای زیادی دنبال کنند و اگر بازی را گم می کردند حریفشان متوجه می شد. آنهایی که بازیها را با سر و صدای وحشتناک تر از دیگران بازی می کردند، در تحقیق نشان داده شده که بیشتر پرخاشگرتر بودند.

و همچنین تحقیقات نشان داد که زنان به مراتب در خصومت و خشونت در سطوح پایین تری بودند.

" ما اکنون می دانیم که بازی کردن با بازیهای کامپیوتری و ویدئویی خشن و خشونت بار حتی برای یک دوره کوتاه رفتارهای پرخاشگرانه در کودکان و نوجوانان را افزایش می دهد."

اندرسون می گوید " (کسانیکه قبل از مجلس سنای آمریکا زیر فشار قرار گرفتن بچه ها و اثرات خشونت بار را در انجام بازیها تصدیق کرده است).

آقای اندرسون ادامه داد که مردم بدنبال راهی برای مقابله با مشکلات روزمره شان هستند من فکر می کنم پیامی که دوست داشتم به والدین بدهم این است که هنگامیکه بچه ها بازیها را بخوبی بازی می کنند، آن یعنی بازیها، آنها را در نهایت مجبور می کند که به طور آنی درباره جهان خشونت بار فکر کنند.

" اندرسون در شبکه MD این نکته را اظهار داشت."

همکار اندرسون " دیل " می گوید: بازیهای خشونت بار ویدئویی می تواند روی رفتار تاثیر گذار باشد، بخاطر اینکه آنها نیاز به مشارکت دارند.

دیل در ضمن می گوید این بازیهای ویدئویی بچه ها را به طرف اعمال وحشیانه و خشونت بار سوق می دهد. " بنابراین بازیگر یاد می گیرد که خشونت جوابی متقابل برای موقعیتهای دشوار است."

تا این تاریخ اندرسون و دیل بهترین مطالعات و تحقیقات را بر روی بازیهای خشونت بار ویدئویی و کامپیوتری انجام داده اند.

دیوید A والش استاد دانشگاه و رئیس موسسه ملی روی وسایل صوتی و تصویری در خانواده، در همان وقت می گوید: " مطالعات بیشتری باید انجام شود قبل از اینکه ما ادعا کنیم که یک عاملی هست که بین خشونت بازیهای ویدئویی و خشونت های زندگی واقعی ارتباط برقرار کند."

جون شری دارای مدرک p. h. D استاد یار ارتباطات در دانشگاه پرودو در شهر ایلنوز موافق است که تحقیق را روی بازیهای وحشیانه ویدئویی مجزا کرد در حالیکه او دانشجوی دکترا می باشد. اما تحقیقاتش به بیش از ۲۰ مورد می رسد. او می گوید: که در یافته است اثر مشابهی در چیزی که ما از تلویزیون می گیریم. اما او می گوید کم بودن طول تحقیقات و شکست در تحقیقات برای عدم اعتماد به نفس شخص به معنی این است که هنوز یک سوال بدون حل است و جوابی برای آن نیست.

شری که عقاید کلبود و هرزه را درباره بازیهای ویدئویی خشونت بار تصدیق می کند. آنها همچنین چندین نوع از اعمال خشونت بار را در نظر گرفتند صرف نظر از اینکه تا به حال این بازیها را انجام نداده اند.

تصور اینکه چه چیزی آنها بازی می کنند، برای بیشتر مردم آن قابل درک است.

بنابراین من فکر می کنم که بعضی از مردم می توانند بازیهای ویدئویی را بازی کنند و آنرا به عنوان یک تفنن و سرگرمی استفاده کنند ولی بعضی از مردم مایلند بیشتر پرخاشگر باشند. بنابراین ما واقعاً نیازمند آن هستیم که دریابیم که چه نوع از مردم بازی می کنند و چه واکنشی دارند.

" تود هولنشی CEO از شرکت نرم افزار id، شرکتی که 3D wolfenstein نامیده شده عقیده دارد: که بازیهای ویدئویی طرناک هستند."

یک عقیده مشهور و عامیانه است. او خاطر نشان کرد که یک گزارش دولتی استرالیا اعلام کرد، که یک سری تحقیقات را بر روی بازیهای خشونت بار ویدئویی را فاش کرد تا سال ۱۹۹۹ و همچنین شواهد نشان داده که یک سری شواهد قوی دال بر ارتباط بین بازی و رفتار یا بازی و اعتماد به نفس وجود دارد.

تا کنون تحقیق کمی بر روی بازیهای کامپیوتری و ویدئویی خشن و تاثیر آنها بر کودکان و نوجوانان صورت گرفته است، اما اگر به طبیعت کنش و واکنشهای داخلی در این بازیها توجه شود می توان یک ارتباط در آنها یافت.

مسئله دیگر در رابطه با بازیهای کامپیوتری و ویدئویی خشن " گمراهی بازیکن " بوسیله این بازیهاست به همین خاطر در سال ۱۹۹۶، Bander و Degaetano به نتایجی دست یافتند که حاکی از این است که این بازیها پیامهای غلط ذیل را به بازیکنان خود می رسانند.

۱- مشکلات را می توان به سرعت و با سرمایه گذاری شخص کم حل کرد.

۲- بهترین راه حل یک مسئله، حذف منبع مسئله است.

۳- مسائل درست، یا غلط، سیاه یا سفید هستند.

۴- این امر قابل قبول است که فرد خود را در قانون بازی ویدئویی غرق کند و در واقعیت بپندارد " بدون " آنکه درباره آنها تحقیق کند.

۵- در واکنش به مشکلات از رفتارهای غریزی استفاده کند نه رفتارهای فکری.

۶- تصور فردی مهارت با اهمیتی در حل مسئله نیست.

این پیامهای غلط به علت ویژگی متمایز بازیهای ویدئویی یعنی واکنشهای متقابل کاراکترهای بازی، استحکام می یابند. هرچه صنعت کامپیوتر پیشرفته تر می شود، بازیها نمود واقعی تری از حوادث و ماجراها نشان می دهند. بنابراین متون بازیها در انتقال حس کامل موجود در ماجراها ارتقاء می یابند. (Alloway & Gilbert 1998: 107)

انجمن روانشناسی آمریکا آکادمی طب کودکان و نوجوانان، آمریکا علائم هشدار دهنده ای در مورد بازیهای کامپیوتری و ویدئویی خشن در سه گروه سنی طبقه بندی کرده است:

۱- کودکان پیش دبستانی

۲- کودکان به سن مدرسه رسیده

۳- کودکان و نوجوانان ۱۳ تا ۱۹ سال

۱- علائم هشدار دهنده در مورد کودکان پیش دبستانی:

- بد خلقی های زیاد در یک روز منفرد دارند.

- طغیانهای پرخاشجویانه زیاد و بدون دلیل دارند.

- فعالیت بسیار زیاد، بصورت ناگهانی و بدون ترس دارند.

- هیچ وقت به حرف بزرگترها گوش نمی کنند و ابتدایی آنها را رد می کنند.

- وابسته به والدین به نظر نمی رسند.

- مکرراً خشونت را در تلویزیون، و در بازیهای کامپیوتری و ویدئویی تماشا کرده و بازیهایشان را با موضوعات خشن بروز می دهند، یا در مورد دیگر کودکان بیرحم هستند.

۲- علائم هشدار دهنده در مورد کودکان به سن مدرسه رسیده.

- در عطف توجه و تمرکز مشکل دارند.

- فعالیتهای کلاس را بهم می ریزند.

- در درس ضعیف هستند.

- اغلب در مدرسه دعوا می کنند.



- فیلم‌ها یا نمایش‌های تلویزیونی خشن زیاد نگاه نمی‌کنند یا خیلی به بازیهای ویدئویی و کامپیوتری خشن می‌پردازند.
- گروههایی تشکیل می‌دهند و بعنوان یاقی و متجاوز شناخته می‌شوند.
- با حیوانات خانگی و دیگر حیوانات بیرحم و خشن هستند.
- براحتی نا امید می‌شوند.
- ۳- علائم هشدار دهنده به کودکان و نوجوانان سنین ۱۳ تا ۱۹ سال
- هیچ وقت به مسئولین گوش نمی‌دهند.
- با مردم بد رفتاری می‌کنند و برای حل مسائل به خشونت فیزیکی یا تهدید به خشونت تکیه می‌کنند.
- در درس ضعیف هستند و اغلب از کلاس‌ها فرار می‌کنند.
- از مدرسه اخراج می‌شوند.

- طبیعت و اثرات خشونت بازیهای کامپیوتری و ویدئویی بر کودکان و نوجوانان.

- ۱- اثر تجاوزگری: تشویق به انجام دادن رفتارهای خشن.
  - ۲- اثر قربانی: افزایش ترسو بودن و وحشت.
  - ۳- اثر تماشاچی: منجر شدن به سنگدلی و قبول خشونت بعنوان امری عادی.
  - ۴- اثر اشتیاق: ایجاد میل به بازیهای خشن تر.
  - ۵- افزایش تجاوزگری و رفتارهای ضد اجتماعی.
  - ۶- افزایش وحشت آنها از قربانی شدن.
  - ۷- کمتر حساس شدن نسبت به خشونت و قربانیان خشونت.
  - ۸- افزایش میل آنها برای خشونت بیشتر در سرگرمیها و زندگی واقعی.
- عوامل فوق را می‌توان با هم ترکیب کرده و دو اثر برجسته زیر را نتیجه گرفت:

۱- یادگیری رفتارهای تجاوزگرانه

۲- بی احساس شدن

یادگیری (فراگیری) رفتارهای تجاوزگرانه

با توجه به تئوری فراگیری اجتماعی بچه‌ها می‌توانند اعمال تجاوزگرانه را با مشاهده در رسانه‌های الکترونیکی از قبیل: (تلویزیون، بازیهای کامپیوتری و ویدئویی و اینترنتی) تقلید کنند.

بچه‌های توانمند یاد بگیرند که خشونت راه مفید و مناسبی در حل مشکلات انسان است. در مجموعه‌های آزمایشگاهی ویژه محققین در یافتند که بچه‌ها می‌توانند با مواجهه با رفتارهای خشن در فیلم یا تلویزیون تشویق شوند که متجاوزانه تر رفتار کنند.

از این رو رابطه بین دیدن خشونت رسانه و رفتارهای تجاوزگرانه در طی زمان باعث افزایش وابستگی به تلویزیون و بازیهای کامپیوتری و ویدئویی در کودکان و نوجوانان می‌شوند. بعلاوه افراد دارای تحصیلات کمتر که مهارتهای اجتماعی کمتری دارند و کسانی که تمایل به خشونت دارند تمایل به بروز تجاوزگری بیشتر دارند. این کودکان و نوجوانان میل به صرف زمان بیشتری پای تماشای تلویزیون و بازی، بازیهای کامپیوتری و ویدئویی دارند.

علاوه بر این کودکان و نوجوانانی که خود را مشابه کاراکترهای تجاوزگر تخیل می کنند و خشونت را بعنوان واقعیت قلمداد می کنند نیز مایل به بروز تمایلات تجاوزگری بیشتری هستند. در این باب می توان چنین نتیجه گرفت که واکنشهای مشابهی را می توان از کودکان و نوجوانان بازیگر بازیهای خشن ویدئویی انتظار داشت و این به علت طبیعت تقابل در این بازیهاست. بعلاوه تعداددهشدار دهنده ای کودکان و نوجوانانی وجود دارند که لذت را در رسانه ها در مواجهه با تفریحات خشن تجربه می کنند، و تقاضای سیری ناپذیری برای محتوای خشن دارند. بدین ترتیب بچه ها به تدریج از بازیهای که مکرراً بازی کنند خسته می شوند و آنچه آنها را در ابتدا به هیجان می آورد طولی نمی کشد که آنها را خسته می کند و بنابراین تولیدکننده ها بازیهای می سازند که تحرک و خشونت بیشتری داشته باشد.

محققین همچنین اثرات اشکال گرافیک تر خشونت را بخصوص بر مردان جوان سن حدود ۲۰ سال تحقیق کرده اند. به این قرار که مواجهه مکرر با فیلم های تصور کننده خشونت بخصوص در یک زمینه سکسی که زنان قربانی می شوند، باعث تغییر گرایشات مردان جوان به حالت کم دلسوزتر نسبت به هتک قربانیان و بی تفاوت تر نسبت به داوری درباره قبول معرف تجاوز به عنف می شوند.

مواجهه مکرر به نمایش گرافیکی خشونت می تواند منجر شود تماشاگر یا بازیگر واکنشهای هیجانی خود را با آن وفق دهد. این داوریهای تغییر یافته و واکنشهای هیجانی می تواند به داوری آنها درباره ی قربانیان خشونت در محیطهای واقعی تر انتقال داده شود.

این مطالب می تواند درباره ی بازیهای کامپیوتری و ویدئویی درست باشد:

که در آن اولاً تنها یک کاراکتر مونث وجود دارد که بیشتر دوتی و درجه ی دو در مقابل کاراکترهای مذکور رهبری گنده بوده و ثانیاً: کاراکتر مونث در جنگ در مقابل کاراکترهای مذکر، خشونت جنسی را بکار می برد. ( اما همیشه هم اینطور نیست که بگویم همه ی بازیهای کامپیوتری و ویدئویی به اصطلاح آسیب رسان هستند بلکه بازیهای نیز ساخته شده است که میتوانیم به جنبه های مثبت آنها اشاره کنیم.)

البته جنبه های مثبت این بازیها کمتر از جنبه های منفی اش نیست یعنی جنبه های مثبت زیادی دارد. که متأسفانه در کشور ما از این جنبه ها خیلی کم و اگر هم استفاده شود، بسیار کم است.

مثلاً جنبه های آموزشی این بازیها از این دید، بعضی از کشورها در آموزش و پرورش شان آمده اند و درسها را بصورت بازی طراحی کرده اند یا جنبه ی علمی این بازیها در دانشگاهها و جنبه درمانی هم برای بچه هایی که ناتوانی هایی دارند، و یا برای سالمندان این بازیها به طرز بخصوصی طراحی شده است (قسمتی از مصاحبه سر کار خانم رفیعی روانپزشک کودک و نوجوان در برنامه خانواده از شبکه اول سیما ۱ / ۸ / ۸۱).

ارنا فیشهدات (Ema fishhaut) در رابطه با جنبه های مثبت بازیهای کامپیوتری و ویدئویی می گوید:

بسیاری از بازیهای کامپیوتری و ویدئویی (حاوی جنبه مثبت) یک احساس مهارت را در کودکان و نوجوانان ایجاد می کنند. وی یک ویرایشگر متخصص است که مقاله "بازیهای تصویری" (یک مشکل یا یک نعمت) را نوشت و در آن راههایی را طرح کرد که والدین می توانند بازیهای تصویری و برنامه هایی را که یادگیری کودکان و نوجوانان آنها را افزایش دهند را انتخاب کنند.

چنانچه هر یک از این رسانه ها تاثیر قوی بر زندگی و رفتار کودکان و نوجوانان دارند.

اما چگونگی آن تاثیر و اینکه آیا تاثیر خوب یا بد است بستگی به هنر پیشه، ستاره تلویزیونی و یا برنامه نویس دارد.

- نظریه هایی برای توجیه ارتباط بین مشاهده خشونت و رفتار پرخاشگرانه همبستگی مثبت بین مشاهده خشونت و رفتار پرخاشگرانه با استفاده از نظریه های متعدد تبیین شده است در این خصوص نظریه یادگیری اجتماعی مورد توجه عده زیادی از پژوهشگران قرار گرفته و مطالعاتی که در راستای تاثیر آن است رو به افزایش است. براساس این نظریه، همان طور که کودکان مهارتهای شناختی و اجتماعی را از طریق مشاهده عملکرد والدین، خواهران، برادران، همکلاسیها و معلمان خود می آموزند، با تماشای برنامه های خشونت آمیز تلویزیون نیز یاد می گیرند که چگونه پرخاشگرانه رفتار کنند.

مطالعات آزمایشگاهی، بارها نشان داده است که کودکان پس از مشاهده برنامه های خشونت آمیز در تلویزیون از رفتارهای پرخاشگرانه تقلید می کنند.

آزمایشهای متعددی که آلبرت بندورا و همکارانش در دهه ۱۹۶۰ انجام دادند، بیانگر موضوع تقلید از خشونت مشاهده شده است. به اعتقاد او کودکان رفتار ضد اجتماعی را از طریق مشاهده برنامه های خشونت آمیز می آموزند. بعبارت دیگر، با تماشای شخصیتهای تلویزیونی مورد علاقه که به گونه خشونت آمیز رفتار می کنند، این امکان وجود دارد که بینندگان جوان با بازیگران همانند سازی کنند. بندورا و همکارانش به منظور نمایش تجربی پدیده تقلید از اعمال خشونت آمیز یک طرح آزمایشی را ترتیب دادند. آنها به گروهی از کودکان فیلم نشان دادند که بازیگر آن به یک عروسک پلاستیکی حمله ور می شود و اعمال پرخاشگرانه انجام می داد به گرهی از کودکان نیز فیلمی نشان دادند که شخصیت آن رفتار پرخاشگرانه نشان نمی داد و در نهایت به گروه سوم اصلا فیلمی نشان نشده پف پس همه کودکان را به اتاق اسباب بازی بردند که در آن چندین عروسک وجود داشت و رفتار آنها را به دقت مورد اشاره قرار دادند. بندورا و همکارانش بالاترین سطوره رفتار پرخاشگرانه را نسبت به عروسکهای اتاق بازی در کودکانی ثبت نمودند که شاهد سرمشق پرخاشگر بودند در نظریه یادگیری اجتماعی، چند نکته حائز اهمیت است نخست آنکه، بین یادگیری و عملکرد تمایل وجود دارد ممکن است افراد بدون هیچگونه تقویتی از طریق مشاهده پرخاشگری، رفتار پرخاشگرانه را بیاموزند اما در عمل نشان ندهند در اینجا یادگیری صورت نگرفته که متخصصان آن را تحت عنوان " یادگیری نهفته " مطرح می کنند. اما هنوز عملکردی وجود ندارد، یعنی آنچه آموخته شده در عمل ظاهر نشده است زمانیکه فرد در موقعیت مناسبی قرار گیرد، و یا انجام رفتار پرخاشگرانه تقویتی به دنبال داشته باشد، یادگیری به عملکرد آشکار تبدیل می شود نکته قابل توجه دیگر این نظریه، تاثیر تقویت و تنبیه جانشینی است.

براین اساس، لازم نیست که فرد برای یادگیری رفتار پرخاشگرانه، شخصا به پاداش برسد، بلکه مشاهده افرادی که با انجام رفتار پرخاشگرانه و خشونت آمیز به پاداش می رسند بر رفتار کودکان مشاهده کننده تاثیر دارد. به این ترتیب، اگر کودکان مشاهده کنند که یک شخصیت تلویزیونی به دنبال رفتار پرخاشگرانه پاداش دریافت می کند، به احتمال زیاد آن رفتار مورد نظر را تقلید خواهند کرد. نکات مطرح شده در نظریه یادگیری اجتماعی، افکار عموم را نسبت به آثار مخرب تماشای خشونت بیش از پیش روشن ساخت.

- نظریه عدم بازداری:

عده ای از پژوهشگران برای تبیین رابطه بین مشاهده خشونت و یادگیری رفتار پرخاشگرانه، عدم بازداری را مطرح کرده اند. فرض بر اینست که کودکان و افراد دیگر با آموزش و تجربه از انجام رفتار پرخاشگرانه نهی می شوند، چنانچه مقدار زیادی خشونت در تلویزیون مشاهده کنند، بازداری خود را نسبت به اعمال پرخاشگرانه از دست می دهند و در تعامل با دیگران، به راحتی از خشونت استفاده می کنند.

لئونارد برکویتزا درباره این موضوع آزمایشهای متعددی انجام داده است در یکی از آنها، تعدادی از دانشجویان مردم آمریکایی در کالج مشغول به تحصیل بودند، در یک موقعیت طرح ریزی شده در آزمایشگاه قرار گرفتند و عده ای از آنها در ابتدا توسط همکار آزمایشگر مورد تهدید قرار گرفتند. و در نتیجه خشمگین و عصبانی شدند با عده دیگری از آزمودنیها به شیوه ای بی ضرر رفتار شد سپس به آنها فرصتی داده شد که یک موسیقی تصویری خشونت آمیز یا غیر خشونت آمیز را تماشا کنند و به گروهی از آنها هیچ فیلمی نشان داده نشد فن مورد استفاده در آزمایشگاه به گونه ای بود که به شرکت کنندگان این امکان را می داد که به اشخاصی که تکلیف یادگیری بوگوس اشتباه می کنند شوک الکتریکی وارد نمایند نتایج تحقیق حاکی از آن بود که افراد عصبانی که موسیقی تصویری خشونت آمیز را دیده بودند، در مقایسه با شرکت کنندگانی که دچار عصبانیت نشده بودند با آزمودنیهایی که خشمگین بودند اما موسیقی تصویری خشونت آمیز را مشاهده نکرده بودند پرخاشگری بیشتری را ابراز نمودند این آزمودنیها بیشترین میزان شوک الکتریکی را به افرادی که در تکلیف مورد نظر دچار اشتباه شدند وارد کردند.

- نظریه توجیه:

عده ای از پژوهشگران برای تبیین رابطه بین مشاهده خشونت و یادگیری رفتار پرخاشگرانه نظریه توجیه را مطرح کرده اند. براساس این نظریه، افراد پرخاشگر تمایل دارند با مشاهده در برنامه های تلویزیون، رفتار پرخاشگرانه خود را توجیه کنند. این افراد با استناد به پرخاشگری بازیگران و اعتقاد به اعتقاد به اینکه شبیه شخصیت تلویزیونی دلخواهشان رفتار می کنند، اعمال خشونت آمیز خود را عادی جلوه می دهند در این نظریه مشاهده خشونت یک نتیجه است تا یک علت.

- نظریه پالایش ۲:

نقطه مقابل نظریه های مذکور، نظریه پالایش است که پیش بینی می کند پرخاشگری بعد از مشاهده خشونت در تلویزیون کاهش خواهد یافت؛ به این معنی که مشاهده خشونت مفری خیالی برای ارضای تمایلات پرخاشگرانه است. افراد با تماشای برنامه های خشونت آمیز تلویزیون تخلیه هیجانی می شوند. داده پژوهش، این نظریه را رد می کند، زیرا عملاً همه یافته های به دست آمده بیانگر آن است که بعد از مشاهده خشونت، رفتار پرخاشگرانه افزایش می یابد: (مجله پژوهش و سنجش، ۱۳۷۷) در تحقیقی که توسط مولفین (رضا کرمی نوری، علیرضا مرادی) در مورد ساخت شخصیتی و خانوادگی دانش آموزان پرخاشگرانه در سطح مدارس ابتدایی تهران بعمل آمده این نتایج حاصل شده ۱.

۱- وضع تحصیلی دانش آموزان پرخاشگر:

از نظر تحصیلی نسبتاً پایین بوده و معمولاً دارای مواردی از قبیل، اخراج از مدرسه، تغییر مدرسه و مردودی و تجدیدی در سابقه تحصیلی خود می باشد. همچنین مشکلات رفتاری از دوره دبستان و حتی پیش از دبستان نیز داشته اند.

۲- ساخت خانواده دانش آموز پرخاشگر:

الف - وضع فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی شامل:

- فقدان والدین (پدر یا مادر به دلایل مختلف)

- پایین بودن درآمد خانواده در مقایسه با میانگین درآمد شهروندان تهران

- پایین بودن سطح سواد والدین در مقایسه با میانگین با سوادان در شهر تهران

- بالا بودن میانگین جمعیت در مقایسه سرشماری عمومی که ۶/۸ نفر در مقابل ۵/۱ نفر می باشد.

ب - وضع رشد شامل:

نابهنجاریهای گویائی در تکلم ابتلا به بیماریهای دوران کودک و ابتلا مادر به بیماریهایی نسبتاً سخت در دوران بارداری.

ج - روابط خانوادگی شامل:

- دعوا و بگو و مگو در خانه
- انجام رفتارهای پرخاشگرانه در خانه
- مورد تنبیه واقع شدن فرزندان پرخاشگر در خانه
- وجود تمایلات مرضی شخصیتی در پدران دانش آموزان پرخاشگر (کرمی و نوری و مرادی، ۱۳۷۰).
- ۳- خصوصیات شخصیتی دانش آموزان پرخاشگر عبارتند از:
  - الف - وضع عاطفی و روانی شامل:
    - احساس پیروزی و قدرت، خود نمائی، مخفی کردن عیب خود از دیگران، عیب جویی دیگران و تغییرات خلقی
    - ب - ویژگیهای شناختی و استعدادهای ویژه شامل:
      - ضعف قدرت خلاقیت، پایین بودن توجه و دقت، ضعف در استعداد ریاضی و علوم طبیعی
      - ج - روابط اجتماعی شامل:
        - استقلال و خود مختاری، انتخاب دوستان، ناسازگاری و پرخاشگری
        - د - الگوهای رفتاری: افراد پرخاشگر معمولاً دارای رفتارهای زیر می باشند:
          - حمله به اشخاص، ابراز کینه و خصومت، شکستن اشیاء و لوازم، دزدی و فحاشی
          - ه - عادات مرضی: نوجوانان پرخاشگر معمولاً به یکی از عادات مرضی زیر مبتلا هستند:
            - جویدن ناخن، مات شدن، لکنت زبان، صرع و غش، تیک، عدم کنترل اراده و نقص بدنی
            - راههای اصلاح و مها پرخاشگری:
- دادن آگاهی به افراد، آگاهی به زشتی امر، رفع ناکامی، ایجاد محیط صمیمانه، ایجاد سرگرمی و اشتغال مناسب، دور داشتن از جنجال ها و بد آموزیها، بها ندادن به لجبازیها.

### نتیجه گیری

همه کودکان و اکثر بزرگسالان از بازی کردن لذت می برند. پیش از ورود کامپیوترها به زندگی روزانه از بازی ها با هدف آموزشی استفاده می شد اما امروزه، از دیدگاه نقش مهمی که بازی های کامپیوتری در سرگرمی نوجوانان دارند استفاده آموزشی کردن از بازی های کامپیوتری باعث تمرکز بسیاری از مطالعات در این زمینه شده است بیشتر افراد جوانان با آشنا بوده و روزانه چندین ساعت را مقابل صفحات کامپیوتر می گذرانند و اطلاعات مورد نیاز را راحت تر و سریعتر نسبت به کتابخانه ها بدست می آورند آنهایی که توانایی ادراکی آنها بیشتر دیداری و شنیداری است چیزهای بیشتری از تصاویر نسبت به نوشته ها یاد می گیرند.

بررسی های انجام شده در زمینه تأثیرات اجتماعی فرهنگی بازی ها نشان می دهد که در این زمینه تشنگت آرا وجود دارد و هیچ اتفاق قطعی وجود ندارد.

نتایج دسته ای دیگر از پژوهش ها نشان می دهد بین بازی های رایانه ای و خشونت، اضطراب، افت تحصیلی، عدم سازگاری اجتماعی، کاهش اعتماد به نفس و جز آن هیچ رابطهای وجود ندارد.

نوجوانانی که از این بازیها استفاده می کنند چون ساعتهای طولانی را مشغول این بازیها می شوند و آنها در بعضی اوقات خارج از منزل دورکیم نت ها بنایرین به علت عدم نظارت والدین و گاهی ض به علت بی توجهی والدین نوجوان ساعتهای طولانی را

صرف بازیهای خشن می کند و این امر نیز طبعاً از نظر روانشناختی بر روحیه نوجوانان که دوران تغییر و دگرگونی است تاثیر بسزایی دارد.

## منابع و ماخذ

- ۱ - سلحشور- ماندانا، پرخاشگری در کودکان و نوجوانان و روشهای رویایی با آن ص ۱۲- چاپ اول، زمستان ۷۸.
- ۲ - شاملو - سعید، روانشناسی شخصیت.
- ۳ - از سایت اینترنتی Google.
- ۴ - کریمی - یوسف، روانشناسی اجتماعی، نقش رسانه های گروهی در آموزش پرخاشگری، ص ۲۱۳، چاپ هشتم، زمستان ۷۹.
- ۵ - لطف آبادی - حسین، روانشناسی رشد ۲، روانشناسی دوره نوجوانی ص ۱۱، چاپ دهم، بهار ۷۹.
- ۶ - شاملو - سعید، بهداشت روانی، چاپ چهاردهم، تاثیر بازیهای رایانه ای بر بهداشت روانی کودکان و نوجوانان، ص ۱۵۶.
- ۷ - نجاتی - حسین، روانشناسی نوجوانی، چگونه رفتار با نوجوانی، ص ۸۸، جلد سوم، چاپ ۱۳۸۰.
- ۸ - از سایت اینترنتی یا آدرس اینترنتی (رفاه) یا سرویس اطلاع رسانی:  
[www.Refahweekly.com/computer](http://www.Refahweekly.com/computer)
- ۹ - از سایت اینترنتی:  
[www.CrimeResearchimSouthAfricaCrisa.orgoza](http://www.CrimeResearchimSouthAfricaCrisa.orgoza)
- ۱۰- آدرس اینترنتی:  
[Volent Video Games linked to Aggressire Behavior](http://VolentVideoGameslinkedtoAggressireBehavior)
- ۱۱- مجله روانشناسی، تاثیر بازیهای کامپیوتری بر کودکان و نوجوانان، شماره ۱، بهار ۱۳۸۱.
- ۱۲ - سرویس اطلاع رسانی MD - web یک شبکه تلویزیونی اختصاصی است.  
[Webcenter.health.webmd.aol.com/content/article](http://Webcenter.health.webmd.aol.com/content/article)
- ۱۳- مجله روانشناسی و علوم تربیتی، انتشارات دانشگاه شهید چمران اهواز، فصل سوم، ساخت و اعتباریابی مقیاسی برای سنجش پرخاشگری، چاپ دهم، ۱۳۸۱.
- ۱۴- از شبکه اطلاع رسانی خبر، تاثیر بازیهای کامپیوتری خشن ۸۱ / ۸ / ۱۵.
- ۱۵- قسمتی از مصاحبه از خانم رفیعی، روانپزشک کودک، نوار ویدئویی، موضوع مصاحبه: تاثیر بازیهای کامپیوتری بر کودکان و نوجوانان، ۸۱ / ۹ / ۱، پخش از شبکه اول سیما.