

## تأثیر خرده فرهنگ بازی های رایانه ای

### بر رفتارهای جامعه ستیز نوجوانان دبیرستانی شهر اصفهان در سال ۱۹۵

عزت شیرانی بیدآبادی<sup>۲</sup>، شاپور بهیان<sup>۳</sup>، سیدعلی هاشمیان فر<sup>۴</sup>

## چکیده

با توجه به اینکه امروزه بازی های رایانه ای گسترده وسیعی از فرهنگ فراغتی نوجوانان را در بر گرفته اند و تأثیرات رفتاری زیادی بر آنها گذاشته اند، هدف از بررسی پیش رو مطالعه نقش انواع بازی های رایانه ای به عنوان بخشی از خرده فرهنگ نوجوانان در رفتارهای اجتماعی جامعه ستیز آنها در شهر اصفهان بود. به ویژه که خرده فرهنگ های نوجوانی تأثیر زیادی در الگوپذیری رفتاری نوجوانان دارند و هدایت کننده رفتارهای اجتماعی آنها در جهت مثبت و منفی هستند. به همین دلیل برای دستیابی به هدف از بین ۱۲۷۸۱۷ نوجوان ۱۸-۱۲ ساله در کلبه نواحی شش گانه آموزشی شهر اصفهان، نمونه ای ۶۶۶ نفری به روش سهمیه ای انتخاب شد. ابزار گردآوری داده ها، پرسشنامه محقق ساخته با ۳۸ سؤال بسته بود. همچنین پاسخگوئی به سؤالات بر اساس طیف لیکرت پنج درجه ای انجام شد. سؤالات پژوهش در مورد ویژگی های شخصی پاسخگویان مانند سن، جنس و وضعیت تحصیلی آنها و نیز متغیرهای مورد بررسی تحقیق همچون رفتارهای جامعه ستیز نوجوانان (میزان ناسزاگوئی، وندالیسم و بی توجهی به حقوق دیگران) بود. تحلیل داده ها در دو سطح توصیفی و استنباطی انجام شد و از برخی آزمون ها نظیر درصد، میانگین، فراوانی و نیز ضرایب همبستگی پیرسون، کای دو، t و رگرسیون برای بررسی متغیرها استفاده شد. یافته ها نشان داد که رابطه معنی داری بین متغیر رفتارهای جامعه ستیز (ناسزاگوئی، وندالیسم و بی توجهی به حقوق دیگران) با نوع بازی های رایانه ای به عنوان بخشی از خرده فرهنگ نوجوانان وجود دارد. همچنین نتایج مشخص نمود که جنسیت در میزان استفاده از اغلب انواع بازی ها توسط نوجوانان مؤثر است. متغیر سن تفاوت معنی داری در سه گروه سنی نوجوانان از نظر انواع بازی های کامپیوتری نداشت.

## واژه های کلیدی

نوجوان، بازی های رایانه ای، خرده فرهنگ، رفتار اجتماعی، جامعه ستیز

تاریخ دریافت ۹۶/۰۶/۲۰ تاریخ پذیرش ۹۶/۱۰/۲۰

۱. این مقاله برگرفته از رساله با عنوان «نقش خرده فرهنگ نوجوانان در رفتارهای اجتماعی آنها با تأکید بر بازی های رایانه ای» گروه علوم اجتماعی واحد دهقان، دانشگاه آزاد اسلامی، دهقان، ایران است

۲. دانشجوی دکتری جامعه شناسی گروه علوم اجتماعی واحد دهقان، دانشگاه آزاد اسلامی، دهقان، ایران  
shirani\_ezat@yahoo.com

sbehyan@yahoo.com

۳. استادیار گروه علوم اجتماعی دانشگاه آزاد مبارکه (نویسنده مسئول)

seyedalihashemianfar@yahoo.com

۴. استادیار گروه علوم اجتماعی دانشگاه اصفهان

## ۱. مقدمه

خرده‌فرهنگ‌ها<sup>۱</sup> هرچند وابسته به فرهنگ اصلی جامعه هستند، اما نظام ارزشی و هنجاری<sup>۲</sup> خاص خود را نیز دارند. این نظام ارزشی و هنجاری گاه در تقابل با چارچوب ارزشی فرهنگ اصلی قرار می‌گیرد و برای جامعه مسئله‌ساز می‌شود. به نحوی که باید گفت بسیاری از انحرافات اجتماعی در داخل خرده‌فرهنگ‌ها رخ می‌دهند؛ از این‌رو در این خصوص کوهن و همکارانش خرده‌فرهنگ‌ها را در تبیین بزهکاری نوجوانان دارای اهمیت زیادی دانسته‌اند (چمنی و همکاران، ۱۳۹۳: ۹). به‌ویژه خرده‌فرهنگ نوجوانان که نوع نگرش، سلاقت و باورهای این نسل را پوشش می‌دهد و شیوه رفتار، بیان، موسیقی، نحوه گذران اوقات فراغت و دیگر موارد را در مورد آنها شامل می‌شود. بنابراین، به دلیل آنکه نوجوانان خواهان پاسخگویی به نیازهای خویش درخصوص موارد مذکور هستند و احتمالاً فرهنگ اصلی جامعه را پاسخگوی مناسبی در این زمینه نمی‌بینند، به هنجارها و قواعد مختص خرده‌فرهنگ خویش پناه می‌برند. بدین ترتیب بررسی ذکایی و ارانچی (۱۳۸۴) در مورد خرده‌فرهنگ و مصرف فرهنگی بین دختران دانش‌آموز، را باید دلیلی روشن بر گستره تأثیرپذیری نوجوانان از خرده‌فرهنگ‌ها دانست. آنها نشان دادند که درصد بالایی از پاسخ‌گویان، با انتخاب و پوشیدن لباس‌ها و مدهای جدید، داشتن اندام متناسب، گرایش زیاد به رسانه‌ها، موسیقی پاپ و جاز، مدل‌های جدید کیف و کفش که از ماهواره پخش می‌شود و از جمله رفتارهای خرده‌فرهنگی است، موافق هستند (الیاسی و همکاران، ۱۳۹۰: ۶۰)؛ که این موضوع خود بیانگر تمایل زیاد نوجوانان به تبعیت از خرده‌فرهنگ‌ها و گروه همسالان، در این دوران سنی است.

از این‌رو خرده‌فرهنگ نوجوانان در کلان شهر اصفهان نیز، امروزه از این قاعده مستثنی نمانده و با پذیرش نیازهای مشترک نوجوانان و ارائه راه‌هایی برای رفع‌شان، آنها را به سوی خود جذب نموده است. اما متأسفانه این امر به‌ویژه در رابطه با نحوه گذران اوقات فراغت نوجوانان تبدیل به موضوعی مسئله‌ساز شده است. یکی از ابعاد مسئله‌ساز این موضوع، تأثیر عمیق بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک سرگرمی فراغتی، بر رفتارهای اجتماعی آنهاست؛ به‌ویژه که به تازگی خرده‌فرهنگ‌های نوجوانی استقبال زیادی از این بازی‌ها نموده‌اند. این مسئله موجب شده است که،

1. Subcultures

2. Valueal&amp;normal

لقائات رفتاری این بازی‌ها به‌طور جدی در بطن خرده فرهنگ‌های نوجوانی و در ذهن و باور نوجوانان رسوخ نماید. در این خصوص اهمیت مسئله با توجه به آمار مصرف این بازی‌ها افزایش می‌یابد. برای مثال بر اساس آمار که از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور بدست آمد، مشخص شد که ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی‌های رایانه‌ای هستند. بر طبق همین گزارش، ایرانی‌ها، ۴۶۰ میلیارد تومان در سال، برای بازی‌های رایانه‌ای هزینه می‌کنند (انواری، ۱۳۹۵: ۱۱۹ - ۱۱۸). چنین هزینه‌ای برای کشور در حال توسعه‌ای چون ایران، بسیار بالاست و لااقل می‌توان آن را در راستای آموزش نوجوانان و به شکل بسیار کارآمدتری صرف کرد. از دیگر مضرات این بازی‌ها آسیب‌های جسمی و روحی ناشی از آنهاست. در این خصوص مقایسه یافته‌های مختلف نشان داده است که استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با آسیب‌ها و تغییرات در برانگیختگی فیزیولوژیکی، نظیر ضربان قلب، همراه است. برانگیختگی فیزیولوژیکی تعمیم یافته یک پاسخ بدنی است که به صورت تغییر در تنفس، ضربان قلب و فشار خون تجلی می‌یابد. طبق نظریه برانگیختگی، برانگیختگی ناشی از رسانه‌ها بعد از مواجهه باقی، مانده و ممکن است اثر انرژی‌زایی داشته باشد که موجب تحریک‌پذیری، اضطراب و بی‌قراری می‌شود (سعیدی‌پور، ۱۳۹۳: ۵۰ - ۴۸). این امر نیز به نوبه خود در تشدید بروز مسائلی چون خودکشی، اعتیاد، فرار از منزل و خشونت در نوجوانان مؤثر است. برای مثال در یک بررسی که در مورد میزان تمایل به پرخاشگری بر روی نوجوانان شهر اصفهان انجام شد، مشخص شد که ۴۰ درصد از نوجوانان اصفهانی در حد متوسط، به پرخاشگری گرایش دارند (گلچین، ۱۳۸۱: ۳۶). همچنین پژوهشی که عدلی‌پور و همکارانش در مورد تأثیر فضاهای مجازی بر هویت فرهنگی نوجوانان اصفهان انجام دادند، مشخص کرد که کاربرد فضاهای مجازی، هویت فرهنگی نوجوانان را به‌ویژه در گروه سنی پانزده تا هیجده سال به شدت تحت تأثیر قرار داده است (۱۳۹۳: ۱۷ - ۱۶). بعد مشکل‌ساز دیگر موضوع آن است که، بازی‌های رایانه‌ای تولید شده در ایران مطابق گزارش بنیاد ملی بازی‌ها از چهل بازی تجاوز نمی‌کند و ایران بیشتر وارد کننده بازی‌های خارجی محسوب می‌شود؛ به نحوی که ماهانه ۳۰ تا ۴۰ بازی خارجی توسط وارد کنندگان، خریداری شده و به کشور وارد می‌گردد (شمسی و جلالی، ۱۳۹۲: ۱۷۶). این میزان از مصرف بازی‌های خارجی، نوجوانان را دچار مشکلات عدیده‌ای چون تضاد ارزش‌ها و هنجارها و دیگر تناقضات فرهنگی می‌نماید و بیش از پیش آنها را از فرهنگ اصلی

جامعه دور می‌سازد، تا حدی که به گروه‌های خرده‌فرهنگی وابسته به فرهنگ بیگانه نزدیک می‌شوند. مسئله زمانی پر رنگ‌تر می‌شود که قدرت این بازی‌ها در جذب کاربران روشن گردد. فنون به کار رفته در برخی از این بازی‌ها آن قدر قدرتمند است که، بازیکنان را به شدت محصور خویش می‌سازد و ساعات طولانی از وقت ایشان را که باید صرف آموزش‌های فردی و اجتماعی شود، درگیر این قبیل بازی‌ها که گاه دارای جنبه‌های خشن و غیر اخلاقی بی‌شماری نیز هستند، می‌کند. این مسئله در بلندمدت ممکن است رفتارهای جامعه‌ستیز را در نوجوانان درونی نموده و این رفتارها را در آنها نهادینه سازد. بر این اساس پرسش اصلی تحقیق به این موضوع پرداخته است که، نوع بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان بخشی از خرده‌فرهنگ نوجوانان، چه نقشی در شکل دادن به رفتارهای جامعه‌ستیز آنها دارد؟ ضرورت پاسخگویی به این پرسش و دیگر سؤالات مشابه تحقیق در این امر نهفته است که نوجوانان سرمایه‌های بالقوه جامعه و آتیه‌سازان فردای این مرز و بوم هستند و در صورت تربیت صحیح قادرند ضامن بقای جامعه باشند. بنابراین، به دلیل آنکه نیاز به الگوبرداری، استقلال‌طلبی، هویت‌یابی و ورود به گروه‌های دوستی پایدار در این دوران سنی شکل می‌گیرد، بررسی و کسب شناخت از مسائل نوجوانان جهت هدایت آنها به سمت آینده‌ای روشن، ضروریست. در این خصوص با توجه به آنکه امروزه تأثیرات جانبی بازی‌های رایانه‌ای بر نوجوانان تبدیل به مشکلی برجسته شده است و نیز به دلیل آنکه این بازی‌ها به تدریج جای خود را بین خرده‌فرهنگ نوجوانان باز کرده‌اند، ضرورت دارد تا هرچه سریع‌تر این مشکل مورد بررسی و ارزیابی دقیق قرار گیرد و تدابیر لازم اتخاذ شود، تا لااقل عوارض ناشی از آنها کاهش یابد. البته بررسی‌های انجام شده در این زمینه کم نیستند، برای مثال پژوهش قادری و بهرامی که بیانگر، تمایل بیشتر پسران نسبت به دختران به بازی‌های رایانه‌ای خشن بوده است و نقش نظارت والدین در رابطه با میزان اثرگذاری مخرب این بازی‌ها را نشان داده است (۱۳۹۱: ۱۱۹)؛ از جمله این بررسی‌ها محسوب می‌شود. با وجود این، تحقیق مذکور مانند اغلب پژوهش‌های انجام شده در این رابطه، در حیطه روان‌شناسی و بر مبنای نظریه‌های روان‌شناسانه انجام گرفته است. از سوی دیگر بیشتر این پژوهش‌ها گستره سنی نوجوانی را به‌طور کامل مورد مطالعه قرار نداده‌اند. بنابراین، لازم است تا در این زمینه به تحلیل‌های جامعه‌شناختی نیز در حوزه رفتارهای جامعه‌ستیز نوجوانان به‌ویژه در حیطه سنی ۱۲ تا ۱۸ سال و مهم‌تر از آن به‌عنوان بخشی از خرده‌فرهنگ این گروه سنی اقدام گردد.

در این راستا هدف علمی اصلی این مقاله، بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان بخشی از خرده‌فرهنگ نوجوانان بر روی رفتارهای اجتماعی جامعه‌سستیز آنهاست. همچنین اهداف علمی فرعی تحقیق شامل مواردی چون الف) بررسی رابطه موجود بین نوع بازی‌های رایانه‌ای مورد استفاده و میزان گرایش‌ها و نندالیستی نوجوانان؛ ب) بررسی رابطه موجود بین نوع بازی‌های رایانه‌ای مورد استفاده و میزان بی‌توجهی نوجوانان به حقوق دیگران؛ ج) بررسی رابطه موجود بین نوع بازی‌های رایانه‌ای مورد استفاده و میزان ناسزاگوئی؛ د) بررسی تفاوت موجود بین دختران و پسران نوجوان از نظر نوع بازی‌های رایانه‌ای منتخب آنها؛ ه) بررسی تفاوت موجود بین گروه‌های سنی از نظر نوع بازی‌های رایانه‌ای منتخب آنها می‌شود.

اهداف کاربردی مورد توجه این پژوهش نیز شامل ۱) ارائه راهکارهایی برای تولید و عرضه بازی‌های داخلی سودمند و اخلاقی به نوجوانان و ۲) ارائه پیشنهادهایی برای بهبود رفتارهای اجتماعی نوجوانان می‌شود.

## ۲. پیشینه، مفاهیم و چارچوب نظری تحقیق

تحقیقی توسط هراتیان و احمدی با نام تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر حرمت به خود نوجوانان انجام شد. یافته‌ها نشان داده‌اند که بازی‌های رایانه‌ای بر حرمت به خود خانوادگی افراد تأثیر منفی دارد. همچنین مشخص شده است دانش‌آموزانی که روزانه ۴۵ دقیقه یا بیشتر بازی می‌کنند از حرمت به خود کمتری برخوردارند. در نهایت نتایج نشان داده است که، جنسیت در همبستگی بین بازی‌های رایانه‌ای و حرمت به خود تأثیرگذار است (۱۳۸۹: ۷۵). پژوهشی که غفوری در سال ۱۳۸۹ در مورد میزان مصرف محصولات فرهنگی بین شهروندان تهرانی و تبریزی انجام داد، مشخص کرده است که در هر دو شهر نسبت جنسی و سنی، با میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای رابطه دارد؛ به نحوی که مردان بیش از زنان و نوجوانان بیش از دیگر رده‌های سنی بازی می‌کنند. همچنین تبریزی‌ها بیشتر به بازی‌های جنگی و تهرانی‌ها به بازی‌های پلیسی و ماشین سواری می‌پردازند (۱۱۷-۱۱۳).

بارتلو و اندرسون<sup>۱</sup> (۲۰۰۲) در پژوهشی با نام تأثیرات بازی‌های ویدیویی خشن بر رفتارهای پرخاشگرانه و تفاوت‌های بالقوه جنسی در این رابطه، دریافتند که بازی‌های رایانه‌ای خشن منجر به پرخاشگری بیشتر در جوانان می‌شود. علاوه بر آن نتایج نشان داده است، پسران بیش از دختران از بازی‌های رایانه‌ای خشن تأثیر می‌گیرند و از نظر

1. Bartelo & Anderson

سبک پرخاشگری نیز بین آنها تفاوت معناداری وجود دارد (۲۹۰-۲۸۳). در سال ۲۰۰۶ پژوهشی با عنوان بازی‌های رایانه‌ای و ویدیوئی خشن و احترام به خود نوجوانان توسط فانک و بوچمن<sup>۱</sup> انجام شد. نتایج مشخص کرده است که قرارگرفتن در معرض رسانه‌های خشن بر نگرش و رفتار افراد تأثیر می‌گذارد. همچنین تحلیل چند متغیره نشان داده است که تفاوت‌های جنسیتی در میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و در ایجاد برداشت از خود در مقطع سنی نوجوانی تأثیر دارد (۳۲-۱۹).

ردویتز<sup>۲</sup> نیز تحقیقی با عنوان بررسی بازی‌های ویدیوئی خشن مرتبط با رفتارهای پرخاشگرانه دانش‌آموزان، انجام داد. نتایج حاکی از آن بوده است که دانش‌آموزانی که بیشتر از بازی‌های ویدیوئی خشن استفاده می‌کنند، رفتار خصمانه بیشتری دارند و این چارچوب کلی مدل پرخاشگری ارائه شده را تأیید می‌نمود (۲۰۱۵: ۱).

مجموع پژوهش‌های ذکر شده، دو موضوع عمده را در رابطه با بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه قرار داده‌اند: نخست خشونت موجود در بازی‌ها و تأثیرات آن بر کاربران و دیگر نقش تفاوت‌های جنسی در میزان تأثیرپذیری نوجوانان و گرایش آنها به سمت بازی‌های خشن، که تأکید ویژه‌ای بر آن شده است. اما در این بررسی علاوه بر آنکه نقش جنس و سن بر نوع بازی‌های منتخب نوجوانان مورد توجه قرار گرفته است، خشونت نیز به شکل خاص آن یعنی در ابعاد ناسزاگوئی و گرایش‌های وندالیستی نوجوانان بررسی شده است. علاوه بر آن میزان بی‌توجهی نوجوانان به حقوق دیگران نیز در این خصوص ارزیابی شده است. بنابراین، در ادامه مهم‌ترین مفاهیم در رابطه با این بررسی به شرح زیر ارائه می‌شود:

از مهم‌ترین مفاهیم مورد توجه در این تحقیق مفهوم نوجوانی و خرده‌فرهنگ نوجوانی است. بر اساس تعریف فرهنگ وبستر، نوجوانی به حالت یا جریانی از رشد اطلاق می‌گردد و از نظر حقوقی به مرحله‌ای از زندگی اشاره دارد که از بلوغ آغاز شده و به کمال خاتمه می‌یابد (شرفی، ۱۳۸۶: ۲۵). نوجوانان در این دوره سنی درگیر تحولات گسترده روانی، جسمانی و اجتماعی می‌شوند و با ورود به جرگه همسالان خویش، به تدریج تغییرات وسیع فرهنگی را نیز تجربه می‌کنند و کم‌کم برای اعلام موجودیت و استقلال‌طلبی که مقتضی سن آنهاست با دیگر همسالان خود گروه‌های خرده‌فرهنگی را به وجود می‌آورند. در حقیقت گروه‌های خرده‌فرهنگی

1. Funk & Buchman

2. Radovits

قسمتی از فرهنگ هستند که علاوه بر دارا بودن ویژگی‌های کلی فرهنگ اصلی، مشخصات مخصوص به خود را، که موجب تمایز آن از سایر قسمت‌ها می‌شود، نیز دارند (سازگارا، ۱۳۷۷: ۹۸). نوجوانان از طریق فرهنگ گروه همسالان مطابقت، فردیت، برابری و رقابت را می‌آموزند. علاوه بر آن مطابقت در روابط اجتماعی، استفاده از لباس‌ها و غذاهای مشابه، کسب علائق و سرگرمی‌های مشترک از جمله مواردی است که نوجوانان به واسطه مشارکت در فرهنگ همسالان کسب می‌کنند (جیمز و همکاران، ۱۳۸۳: ۲۲۹-۲۲۵).

مفهوم مورد تأکید دیگر در این بررسی مفهوم رفتار اجتماعی جامعه‌ستیز است. در علوم اجتماعی، رفتار اجتماعی در برگیرنده جنبه‌های درونی و بیرونی آن چیزی است که انسان‌ها انجام می‌دهند یا نمی‌دهند و تنها در بر دارنده کنش‌های انسانی است (کوئن، ۱۳۸۳: ۱۶۲). البته این کنش‌های اجتماعی همیشه هم مفید و بهنجار نیستند. بنابراین، هر رفتاری که برخلاف معیارها، ضوابط و هنجارهای اجتماعی باشد، رفتار نابهنجار، غیرعادی و جامعه‌ستیز تلقی می‌گردد (گنجی و حسن‌زاده، ۱۳۸۶: ۱۲۴).

مفهوم نهائی در این تحقیق، مفهوم بازی‌های رایانه‌ایست، که امروزه فرهنگ فراغتی نوجوانان حول این محور می‌گردد. بازی نقش مهمی در ارضای نیازهای روحی انسان‌ها به‌ویژه در سنین کودکی و نوجوانی دارد. بر این اساس از نظر اندیشمندانی چون بالدوین، گروس و دوگال<sup>۱</sup>، آنچه موجب می‌شود انسان‌ها به بازی و تفریح روی آورند، وجود گزینه جنگجویی در آنهاست. از سوی دیگر به نظر اسپنسر<sup>۲</sup> علت گرایش افراد به بازی رهاکردن خویش از نیروهای اضافی است. در نهایت پاتریک<sup>۳</sup> روان‌شناس امریکایی، پیدایش تفریح و فراغت را راهی برای رهایی انسان از فعالیت مداوم و تلاش خسته‌کننده دانسته است (منادی، ۱۳۹۲: ۸۱). بنابراین، چون بازی‌ها با توجه به دیدگاه‌های ذکر شده برای رفع خستگی جسمی، ذهنی و روحی انسان‌ها به وجود آمده‌اند، بر این اساس بازی‌ها را باید به سه دسته تقسیم نمود: الف) بازی‌هایی که مهارت‌های بدنی و حرکتی را تقویت می‌کنند؛ ب) بازی‌هایی که قدرت تخیل را پرورش می‌دهند؛ ج) بازی‌هایی که قدرت تفکر را پرورش می‌دهند (احمدی، ۱۳۸۲: ۱۲۹-۱۲۸). بدین ترتیب بازی‌های رایانه‌ای را باید در زمره بازی‌های فکری-تخیلی به شمار آورد و در تعریف آنها باید گفت، بازی‌های رایانه‌ای نوعی سرگرمی هستند که

1. Baldwin, Grus & Dougal

2. Spenser

3. Patrik

با دستگاه‌های مجهز به پردازشگر الکترونیکی انجام می‌شوند و قابلیت تولید تصویر بر روی صفحه نمایش گر را دارند (هاشمی فشارکی، ۱۳۹۱: ۷۱). این بازی‌ها به نوبه خود به دو دسته عمده تقسیم می‌شوند، دسته اول بازی‌هایی هستند که به سبک انفرادی انجام می‌شوند؛ دسته دوم بازی‌های بر خط و گروهی هستند که به صورت اینترنتی و بین گروهی از افراد غریبه و آشنا انجام می‌شوند (سعدی‌پور، ۱۳۹۳: ۳۵). پیدایش این بازی‌های جدید، موجی از نویدها و نگرانی‌ها را برای جوامع به دنبال داشته است. بر این اساس برخی بشارت‌گشایش دنیایی جدید و خلاق را در رابطه با کودکان و نوجوانان داده‌اند و این بازی‌ها را مقدمه‌ای برای آشنایی بیشتر با رایانه، آموختن زبان، افزایش مهارت‌های هماهنگی چشم و دست و سر و سامان بخشیدن به اوقات فراغت کودکان و نوجوانان دانسته‌اند. عده‌ای دیگر نیز به محتوای بازی‌ها چشم دوخته‌اند که با افزایش میزان واقع‌گرایی و حداکثر بهره‌گیری از دانش علوم رایانه‌ای و دیگر علوم مرتبط، سعی در هرچه بیشتر مجذوب ساختن مخاطبین خود به دنیای خشن و بی‌بند و بار بازی‌ها دارند. حتی بعضی از افراد هم این بازی‌ها را از مصادیق تهاجم فرهنگی دانسته‌اند، که مضامین ضد ارزشی و غیراخلاقی دارند (صارمی، ۱۳۷۸: ۲۶). برای مثال گاتانو و بندرا در مورد ویژگی‌های بازی‌های خشن و غیر اخلاقی رایانه‌ای معتقدند که این بازی‌ها پیام‌های گمراه‌کننده مختلفی را به کاربران خود القا می‌کنند. برای مثال از جمله پیام‌های القائی آنها به بازیکنان این است که مشکلات می‌توانند با سرعت و سرمایه شخصی اندک حل شوند، بهترین راه جهت حل مشکلات، حذف منبع و علت آنهاست و سرانجام اینکه غرق شدن در بازی‌ها که ریشه در واقعیات دارد، صرف نظر از زیر سؤال بردن قوانین، مجاز و قابل تأیید است (حق وردی طاقانکی، ۱۳۹۳: ۳). با وجود این، بعضی عوامل موجب گرایش شدید نوجوانان به سمت این گونه بازی‌ها شده‌اند که عبارتند از دو بعدی بودن تصاویر در این بازی‌ها که انطباق آنها را با واقعیت افزایش می‌دهد، موسیقی حاکم بر فضای بازی‌ها که هیجان بیشتری به این بازی‌ها می‌دهد، قیمت پایین بازی‌ها، قابلیت همراه شدن کاربران با شخصیت‌های مجازی و توان اجرایی بازیکن در بازی، تعاملی بودن بازی‌ها و تصاویر پر تحرک به همراه اصوات مهیج، که این عوامل در مجموع نوجوانان پرجنب و جوش را بیشتر به بازی‌های رایانه‌ای علاقمند می‌سازند. آنها در این بازی‌ها خود را محور و قهرمان اصلی ماجراها می‌پندارند (جعفری و اعتمادی و



دیگران، (۱۳۹۱: ۹۴) و با شخصیت‌های داستان احساس نزدیکی می‌کنند. این مسئله زمانی اهمیت می‌یابد، که مشخص شود بسیاری از بازی‌ها به شیوه‌ای هدفمند و برای هدایت ذهن بازیکنان به سمت موضوعاتی خاص طراحی شده‌اند. در این خصوص، هرمان و چامسکی دیدگاه خود در مورد تولید رضایت از عملکرد بازی‌های رایانه‌ای را در قالب یک مدل ارائه کرده‌اند. آنها در مدل تولید رضایت خود به این مسئله اشاره نموده‌اند که، در کشورهای غربی نظیر آمریکا، از مهم‌ترین کارکرد رسانه‌ها جلب رضایت از سیاست‌های خارجی این کشورهاست. در این رویکرد به جای آنکه توان رسانه‌ها برای اقتناع افکار عمومی صرف شود، در بلند مدت، داده‌های ذهنی مخاطبان به شکلی مدیریت می‌شود که، رفتار سیاست‌مداران در بحران‌ها دقیقاً مطلوب نظر آنها باشد. بنابراین رسانه‌ها قبل از هر اقدامی در راستای اشغال نظامی یا حمله به دیگر کشورها، سعی در جلب رضایت مردم خود می‌نمایند (انواری، ۱۳۹۵: ۱۲۵-۱۲۴).

برای شکل‌گیری این هدایت ذهنی تأثیرگذار، امروزه بازی‌های رایانه‌ای نقش ویژه‌ای را ایفاء می‌کنند. برای نمونه، بازی رایانه‌ای «دیوتی آو کال»<sup>۱</sup> در یکی از شماره‌های خود که قبل از حمله به افغانستان ساخته شد، افغانستان را، محل تروریسم و نا امنی در منطقه معرفی کرده است، که نیروهای آمریکایی به‌عنوان ارتشی رهایی‌بخش باید به این کشور حمله کنند و اوضاع را سامان دهند. از دیگر شیوه‌های تولید رضایت در بازی‌های رایانه‌ای که به تازگی در حال وقوع است، پیشگویی‌های این بازی‌هاست که با واقعیات قابل رخداد در ماه‌ها و سال‌های آینده همخوانی دارد. نمونه چنین پیشگویی‌هایی اقدام شرکت کانفلیست برای تولید و عرضه بازی‌های اکشن و جنگی مانند توفان صحرای یک و دو، بازی ویتنام و بازی گلوبال استورم، برای بیان حمله آمریکا به عراق و افغانستان و توجیه آن بود. نمونه دیگر، بازی رایانه‌ای سرباز شانس است که سال ۲۰۰۰ منتشر شد و سه مرحله آن در عراق اتفاق می‌افتد. در این بازی، بازیکنان باید در نقش نیروهای آمریکایی برای مقابله با تحرکات صدام و یافتن او به عراق حمله کنند. این بازی نیز قبل از حمله آمریکا به عراق ساخته شد. اغلب این بازی‌ها نیز چند سال قبل از حمله نظامی به کشور هدف منتشر می‌شوند که هدف از آن تلاش برای تولید رضایت در افکار عمومی مردم آن کشور است، به نحوی که اقدامات نظامی آمریکا برای آنها قابل توجیه باشد (کوثری، ۱۳۹۰: ۶۱۹).

اما کلاین بیانی کاملاً مک‌لوحانی را، برای اظهار نظرات خویش درباره مطالعه

بازی‌ها برمی‌گزینند. وی معتقد است بررسی کردن بازی‌های رایانه‌ای به نوبه خود مبین ایجاد پیامی است که، تجارب، ضرب‌آهنگ، سرعت و زمینه‌های محیط رایانه‌ای را به صورت تعاملی انتقال می‌دهد؛ قابلیت‌های دیجیتالی را به اوج می‌رساند؛ دیگر خصیصه‌های غیر الکترونیکی را به فراموشی سپرده یا خوار می‌شمارد و بازی‌های دیجیتالی را در مقام سوژه‌هایی از یک جامعه فوق پیشرفته، که در خدمت چنین جامعه‌ای نیز قرار دارند، اجتماعی می‌کند. بدین ترتیب، همچنان که لذت بازی به طور ممتد، مراحل پیچیده‌تری از تجربه مجازی را که در بر دارنده انتظارات تازه در باب واقع‌نمایی و تعامل است، پیش می‌آورد، به هویت‌های سایبرنتیکی نیز شکل می‌بخشد. بدین ترتیب از نظر کلاین، بازی‌ها در پیدایی بافت حیات روزانه و تولید سوژه‌های منطبق با جامعه دیجیتالی نیروئی تأثیرگذار به شمار می‌روند. این گزاره همین طور مفهوم کلیدی را معرفی می‌کند، که در مباحث مرتبط با تازگی هنر دیجیتالی از مرکزیت برخوردار است و بدان مفهوم تعامل می‌گویند (جاویدصباقیان؛ حسنائی، ۱۳۹۱: ۷۲). البته برخلاف نظر کلاین، ارتباط کاربران با دنیای دیجیتالی همیشه هم تعاملی نبوده و گاه به‌ویژه در خصوص بازی‌های رایانه‌ای؛ یک جانبه و تحمیلی است. این موضوع در نظریه گنزالو فراسکا بیشتر مشخص شده است. بنابراین، در ادامه ابتدا به تشریح نظریه وی که مستقیماً بازی‌های رایانه‌ای را هدف قرار داده است و سپس به توضیح دیگر نظریه‌های مرتبط که برای تبیین رابطه بین انواع بازی‌های رایانه‌ای با رفتارهای جامعه‌ستیز نوجوانان ارائه گشته است، پرداخته شده است:

گنزالو فراسکا (۲۰۰۱) در تحلیل بازی‌های رایانه‌ای، سه سطح بازنمایی را بیان نموده است: سطح اول زمینه روایی، سطح دوم نظام رویه‌ای و سطح سوم معانی مبتنی بر تعریف پیروزی و شکست است و البته هر یک از سطوح فوق، دلالت‌های ایدئولوژیکی پر معنی زیادی دارند. ایدئولوژی پنهان در سطح نخست، همان است که به‌عنوان ایدئولوژی بازنمایی روایی، باید آن را با توجه به رابطه بینا متنی بازی رایانه‌ای با داستان یا قطعه تاریخی مشخص، در بیرون از جهان داستان دنبال کرد. ایدئولوژی موجود در سطح دوم، که در این رابطه دارای محوریت است، دلالت‌هایش را از بطن رویه‌پذیری یا بازنمایی رویه‌ای ارائه می‌نماید. این وجه، مختص نظام‌های رویه‌ای است که اغلب وجهی ناخودآگاه دارند یا بر مبنای تولید احاطه شده در ایدئولوژی بافت اجتماعی باید چنین تلقی شوند. سرانجام سطح سوم، سطح مهمی در تعیین کلیت ایدئولوژیکی بازی است؛ زیرا توضیح می‌دهد هدف بازی چیست، همچنین

پیروزی و وضعیت مطلوب را تعریف می‌کند. بنابراین، فراسکا معتقد است که هرچند بعضی تعاملی بودن و غوطه‌ور سازی را دو ویژگی مهم بازی‌های رایانه‌ای دانسته‌اند و ظاهراً نیز این‌گونه است، اما با کمی توجه می‌توان فهمید محدوده کنش‌های انتخابی در بازی‌ها همواره از پیش تعیین شده است و بازیکن رویه انتخابی خود را در محدوده انتخابی رقم می‌زند. تحت چنین شرایطی تفکیک روایت از رویه، بازنمایی از تعامل، ماشین از انسان و محتوا از فناوری ناممکن به نظر می‌رسد. با توجه به این شرایط، محدودیت‌ها و موانع زیاد، مبین سابقه ایدئولوژیک خلق جهان بازی است. اما با توجه به آنکه بازیکنان سعی در یافتن ظرفیت‌های موجود در بازی می‌کنند و بیرون از رویدادهای مقدر روایت، اقدام به کنش با جهان بازی می‌نمایند، نمی‌توانند دلالت‌های ایدئولوژیک بازی را دریابند (Frasca, 2001: 49).

کوهن، کلوار و دیگر همکارانشان، نظریه خرده فرهنگ خشونت را در تبیین رفتارهای جامعه‌سستیز نوجوانان به کار برده‌اند. آنها در این نظریه توضیح می‌دهند، که چطور افراد طبقات پایین، نسبت به محرومیت و انزوای اجتماعی واکنش نشان می‌دهند و به واسطه تحلیل رفتگی سبک زندگی، ناکامی و افسردگی، یک خرده‌فرهنگ مستقل را با مجموعه قوانین و ارزش‌های خودی ایجاد می‌کنند. بدین ترتیب درحالی که فرهنگ طبقات متوسط بر تلاش و کوشش زیاد، به تأخیر انداختن ارضاء نیازها و آموزش رسمی تأکید دارد، خرده‌فرهنگ طبقات پایین‌تر بر هیجانانگ، قلدری، ریسک کردن، شجاعت و ارضاء فوری نیازها، تأکید می‌نماید. بنابراین، هنجارهای خرده‌فرهنگی اغلب با ارزش‌های متداول جامعه در تضاد هستند، چون اقشار محروم جامعه می‌دانند که از عهده تقاضاهای رفتاری طبقه متوسط بر نمی‌آیند. بدین ترتیب بر مبنای نظریه خرده فرهنگ خشونت، برخی از گروه‌ها، رفتار خشونت‌آمیز بیشتری را نشان می‌دهند، زیرا آنها از ارزش‌های خاصی تبعیت می‌کنند که خشونت را حمایت می‌کند. به عبارت دیگر طرفداران این خرده‌فرهنگ از ارزش‌ها و نگرش‌های خاصی پیروی می‌کنند که رفتار جامعه‌سستیز آنها را توجیح نموده، اجازه نمی‌دهد آنها به واسطه رفتار خود، احساس گناه کنند (چمنی و همکاران، ۱۳۹۳: ۲۲-۱).

همچنین مرتن<sup>۱</sup> در نظریه خود معتقد است، زمانی که اهداف و وسایل با هم هماهنگی نداشته باشند، این مسئله خود را به صورت مختلفی نشان می‌دهد که شامل نوگرایی، مناسک‌گرایی، طغیان و انزواگرایی می‌گردند. درمورد سرکشی و طغیان

زمانی که اهداف و وسایل هیچ یک مورد پذیرش نیستند، تلاش می‌شود اهداف و وسایل جدید ایجاد شود (توسلی، ۱۳۹۱: ۲۳۶). بر اساس این نظریه احتمال دارد که نوع بازی‌هایی که نوجوانان با آن سرگرم می‌شوند، رفتارهای اجتماعی جامعه‌سستیز را در آنها تشدید یا تضعیف کند. در این رابطه می‌توان به نظر هیوزمان، لاگراسپرز و آرون نیز اشاره نمود. آنها در نظریه توسعه اجتماعی به این مسئله پرداخته‌اند که رفتارهای اجتماعی به گونه‌ای گسترده، توسط سند شناختی یا نمایش شناختی که رفتار را هدایت می‌کند، مهار می‌شوند. این سند با تجربه مستقیم فرد یا مشاهده مدل‌ها و نمونه‌هایی مانند مدل‌های شخصیت‌های تلویزیونی، ویدیویی و بازی‌هایی که مشاهده می‌شوند، توسعه پیدا می‌کند. البته همه رفتارهای مشاهده شده، در حافظه افراد کد گذاری و ذخیره نمی‌شوند، بلکه چندین عامل وجود دارد، که باعث می‌گردد نوع خاصی از رفتار در فرد کد گذاری شود. مهم‌ترین عامل در این خصوص ارتکاب‌کننده جذاب و رفتاری است که انجام آن توجیه شده است. این نکته طی بررسی‌های مختلف به‌ویژه در مورد کودکان و نوجوانان ثابت شده است (Meyers, 2002: 11-13). قضیه انگیزه هومنز نیز در این خصوص قابل تعمق است. بر اساس این قضیه اگر در گذشته وجود یک انگیزه خاص یا یک مجموعه از انگیزه‌ها، فرصتی بوده است که در آن عمل شخص به پاداش منجر شود، هر اندازه وضعیت جدید شبیه به گذشته باشد، احتمال اینکه فرد به انجام عمل یا اعمال شبیه آن دست بزند، بیشتر می‌شود (توسلی، ۱۳۹۱: ۳۹۱). بر طبق این نظریه زمانی که نوجوانان لذت تخریب‌گری و رفتارهای خلاف هنجارهای اجتماعی در بازی را بدون هیچ ممنوعیتی تجربه کنند، احتمال اینکه رفتارهای مشابه آن را در جامعه تکرار نمایند، بسیار زیاد است. در نهایت سایکس و متزاً در نظریه خود معتقدند ارزش‌های حاکم در ذهن افراد کج‌رو، رابطه‌ای نزدیک با ارزش‌های مرسوم در جامعه دارد، اما این نوع ارزش‌های پنهان، گاه به شکل متفاوت مورد قبول آنهاست. آنها همچنین عنوان می‌کنند که افراد کج‌رو نسبت به نقض قوانین آگاهی دارند و اعمال خود را غیرقانونی می‌پندارند؛ به طوری که در بسیاری از موارد احساس گناه و پشیمانی می‌کنند. با این وجود آنها سعی می‌کنند به وسیله تکنیک‌هایی چون انکار مسئولیت، انکار زیان، انکار وجود قربانی، ادعای وفاداری به دیگران و سرزنش سرزنش‌کنندگان، به خنثی کردن و تضعیف هنجارهای جامعه بپردازند، تا به توجیه

1. Heiusman, Loger, SPERS & Aron

2. Hoomanz

3. Sacks & Metsa

موقعیت خود پردازند و ابراز بی‌گناهی کنند. در نهایت متزا معتقد است که برای تشکیل خرده‌فرهنگ کچرو و جذب افراد به آن، سه عامل ضرورت دارد که عبارتند از: خنثی کردن قانون از نظر اخلاقی، آموختن مهارت‌های لازم برای کچرفتاری از طریق معاشرت و تمایل به انجام کچرفتاری که در اثر یأس و ناامیدی پدید می‌آید (ممتاز، ۱۳۸۱: ۱۷۱-۱۶۳).

در نهایت نظریه‌پردازان یادگیری اجتماعی معتقدند فراگیری هنجارها در یک فرایند تدریجی صورت می‌گیرد و ضمن آن تناسب رفتار با قواعد اجتماعی در کنش متقابل فرد و محیط به تدریج افزایش می‌یابد. جامعه‌شناسان نیز از نظریه یادگیری اجتماعی مدد گرفته‌اند و نقش تعلیم و تربیت را در فراگیری الگوهای رفتار اجتماعی و درونی شدن ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی مورد تأکید قرار داده‌اند (ابوالمعالی، ۱۳۸۹: ۲۰). چرا که آنها به عقیده طرفدان این نظریه همچون والتر میشل و آلبرت بندورا<sup>۱</sup> استناد می‌کنند، که معتقدند رفتارهای اخلاقی همانند سایر رفتارهای انسان، بیشتر تحت تأثیر شرطی‌سازی کنشگر و یادگیری مشاهده‌ای و دیگر اصول یادگیری نظیر پاداش، تنبیه، سرمشق و الگو شکل می‌گیرد (پوریوسفی و همکاران، ۱۳۸۸: ۱۶۷-۱۶۶).

در مورد نقش اختلافات جنسی و سنی در انتخاب بازی‌های رایانه‌ای توسط نوجوانان نیز در ادامه نظریاتی ارائه شده است:

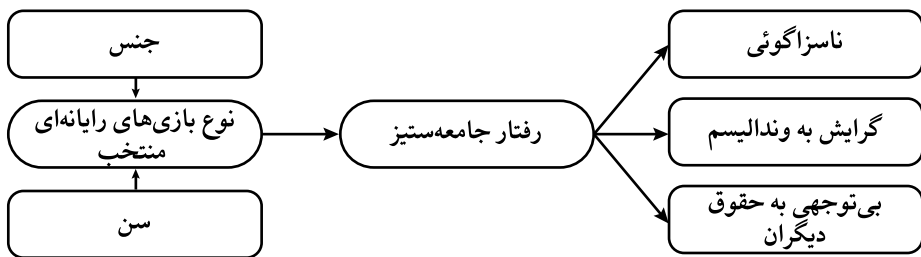
مور و سینکلر<sup>۲</sup> در نظریه خود بر این اعتقادند که هرچند در بین جوانان نوعی همسانی در الگوهای رفتاری دیده می‌شود، اما تفاوت‌ها و تمایزات ساختاری همچون طبقه و جنسیت و مکان زندگی نیز تأثیر خود را همچنان بر گرایش‌ها و رفتارهای آنها می‌گذارد. برای مثال منتقدان فمینیست در رابطه با تفاوت‌های جنسیتی بر این باورند که الگوهای مردانه فرهنگ، تبیین فرهنگی مناسبی برای دختران جوان نیستند، چون جامعه‌پذیری آنها به دلیل نقش تابعی که دارند به‌طور کلی متفاوت است و به همین علت تجربه آنها از جهان و دوران جوانی با جنس مذکر تفاوت دارد؛ به نحوی که آنها از شیوه‌های متفاوتی برای حل مسائل شناختی خود استفاده می‌کنند (کوئن، ۱۳۹۵: ۱۲۹). هگن<sup>۳</sup> نیز تلاش کرده است که نقش جامعه‌پذیری در ارتباط با جنسیت را به جرم و جنایت مربوط سازد و این‌گونه نتیجه‌گیری می‌کند که زنان بیش از مردان جامعه‌پذیر می‌شوند و هنجارها و ارزش‌های اجتماعی را درونی می‌سازند (ممتاز، ۱۳۸۱: ۱۸۵-۱۸۲).

1. Valter Mishel & Albert Bendoora

2. Moor & Sincler

3. Hegen

کاتالانو و هاوکینز؛ نیز نظریه کنترل اجتماعی، یادگیری اجتماعی و همنشینی افتراقی را با هم تلفیق کرده‌اند. آنها جنسیت و سن را از جمله عوامل اساسی زمینه ساز رشد دانسته‌اند. به اعتقاد آنها فرایندهای رشدی انتقالی هستند و به لحاظ کیفی در مراحل متوالی بازده‌های متفاوتی دارند. در الگوی تلفیقی کاتالانو و هاوکینز چهار ساختار روی جهت رشد اثر می‌گذارند: ۱) ادراک فرصت‌هایی برای تعامل با دیگران؛ ۲) میزان درگیری افراد در تعامل‌ها؛ ۳) دارا بودن مهارت‌های لازم برای مشارکت در این فعالیت‌ها و ۴) تقویت پیش‌بینی شده که به دنبال انجام یک فعالیت ارائه می‌شود. وقتی این عوامل کارکرد منسجمی داشته باشند، یک پیوند اجتماعی را ایجاد می‌کنند. این پیوندهای اجتماعی یا به کنترل رفتار و ایجاد رفتارهای جامعه‌پسند می‌انجامند، یا به شکست در کنترل رفتار و ایجاد رفتارهای جامعه‌ستیز منجر می‌شوند. بدین ترتیب توازن بین رفتارهای جامعه‌پسند و جامعه‌ستیز مسیرهای رشدی متفاوتی را برای کودکان و نوجوانان ترسیم می‌کنند. نظریه یادگیری شناختی - اجتماعی نیز در تکمیل نظریه مذکور، عوامل شناختی مانند باورها، خودپنداری و انتظارات را به یادگیری اجتماعی اضافه می‌کند. مطابق این دیدگاه علاوه بر تأثیر محیط، شناخت افراد از خود و دیگران، شیوه تفکر و مهارت‌های حل مسئله در تنظیم رفتار آنها نقش قابل توجهی دارد. بنابراین، برخی از نظریه پردازان اساساً شیوه تفکر بزهکاران و جوانان عادی را که متأثر از طرحواره‌های ذهنی و بازتابی از شناخت اجتماعی آنان است، متفاوت می‌دانند. به عبارت دیگر افراد هنجارشکن، وقایع را به گونه دیگری می‌بینند و پردازش می‌کنند که این با گستره شناختی آنها بر مبنای سن و جنس ایشان متفاوت است (ابولمعالی، ۱۳۸۹: ۴۴ - ۳۷). همچنین طبق نظر پیازه شکل‌گیری افکار منطقی انتزاعی، از سن ۱۱ و ۱۲ سالگی آغاز می‌شود و در سن ۱۷ تا ۲۰ سالگی به اوج خود می‌رسد و تکامل می‌یابد. در این مرحله نوجوانان قادر به استنتاج هستند و از وقایع کوچک به مفاهیم کلی می‌رسند. نوجوانان در این مرحله عقاید خود را با محیط تطبیق می‌دهند و در نتیجه با جریانات بشردوستانه، اصول اخلاقی، مذهب، قضاوت و جریانات جهان آشنا می‌شوند (کریمی، ۱۳۷۲: ۳۰۹ - ۳۰۸).



تصویر ۱. مدل نظری تحقیق

بنابراین، مدل فوق با توجه به تلفیقی از نظریات ذکر شده در مورد جنسیت از مور، سینکلر و هگن، نظریه تلفیقی کاتالانو و هاوکینز در مورد سن نوجوانی و نظریه های تبیین کننده رفتار اجتماعی و جامعه‌ستیزی مانند، اهداف و راه‌ها از مرتن، خرده فرهنگ خشونت، یادگیری اجتماعی و پدیدار شناختی سایکز و متزا ترسیم شده است. بدین ترتیب و با توجه به این مدل، احتمال داده می شود که به دلیل آنکه انتظارات جامعه از دو جنس در زمینه رفتارها و فعالیت‌های مختلف، متفاوت است و باز به این دلیل که گروه‌های سنی مختلف رشد عقلی و شناختی متفاوتی را کسب می کنند، نوجوانان از هر دو جنس و نیز در گروه‌های سنی مختلف، از نظر انتخاب بازی‌های رایانه‌ای با یکدیگر تفاوت داشته باشند. از سوی دیگر با توجه به نظریه‌های جامعه‌ستیزانه ارائه شده، نوع بازی‌ها نیز به نوبه خود می‌توانند بر رفتارهای جامعه‌ستیز نوجوانان مؤثر واقع شوند.

### ۳. روش تحقیق

جامعه آماری در این تحقیق کلیه دانش‌آموزان دوره اول و دوم متوسطه، در حیطه سنی ۱۲ تا ۱۸ سال شهر اصفهان هستند، که بر مبنای گزارش آماری (سال ۹۶-۱۳۹۵) مرکز اداره کل آموزش و پرورش استان اصفهان، جمعیتی بالغ بر ۱۲۷۸۱۷ نفر را شامل می‌شوند. البته با توجه به آنکه بررسی کل جامعه آماری با این حجم وسیع امری وقت گیر و هزینه‌بر بود. بنابراین، به استفاده از نمونه‌ای مکفی که حتی الامکان معرف جامعه آماری باشد بسنده شد.

برای تعیین حجم نمونه در این تحقیق از فرمول کوکران برای جامعه آماری با حجم بزرگ، استفاده شد. در این راستا به دلیل آنکه حجم جامعه آماری زیاد بود و وجود محاسبه نمونه‌ای بزرگ‌تر ضروری می‌نمود، پس از محاسبه کلیه مقادیر  $p$  و  $q$  بیشترین

مقدار برای آنها ( $p=.5$  و  $q=.5$ ) به کار رفت. علاوه بر آن مقدار  $t$  نیز برابر با  $2/58$  در نظر گرفته شد. بدین ترتیب، در نهایت حجم نمونه برابر با ۶۶۶ نفر بدست آمد که با در نظر گرفتن تعدادی اضافه جهت احتساب پرسشنامه‌های مخدوش در عمل ۷۰۰ پرسشنامه بین پاسخگویان توزیع و توسط آنها تکمیل شد. روش نمونه‌گیری در این بررسی، سهمیه‌ای و متناسب با حجم بود. دلیل استفاده از این شیوه نمونه‌گیری، فقدان چارچوب آماری است که مانع انجام نمونه‌گیری به شیوه تصادفی یا مطابق می‌شد و انجام آن مستلزم وقت و هزینه بالائی بود، که از عهده پژوهشگر خارج بود. از سوی دیگر با توجه به تنوع جامعه آماری به لحاظ سن، جنس، مقطع و رشته تحصیلی، این روش می‌توانست موجب شود تا نمونه مورد مطالعه با دقت بیشتری معرف جامعه آماری باشد. در این شیوه نمونه‌گیری ابتدا افراد نمونه بر حسب جنس و سپس سن و سال تحصیلی سهمیه‌بندی شدند. بعد از آن بر اساس مقطع تحصیلی که شامل دو دوره اول و دوم متوسطه می‌شد و باز به تفکیک جنسیت سهم هر مقطع تحصیلی مشخص شد. در ادامه نیز، دانش‌آموزان دوره دوم متوسطه بر حسب رشته و به تفکیک جنس سهمیه‌بندی شدند. همچنین در مرحله بعدی سه ناحیه از پرجمعیت‌ترین نواحی آموزشی یعنی نواحی ۳، ۴ و ۵ انتخاب شدند. مجدداً در آن سه ناحیه سهمیه‌بندی دانش‌آموزان به تفکیک رشته تحصیلی، جنس، سال و مقطع تحصیلی انجام گرفت. بدین ترتیب با توجه به تعداد زیاد مدارس در هر ناحیه برای انتخاب آنها، به‌طور تصادفی شش مدرسه برای دوره اول متوسطه انتخاب شد. به این صورت که برای هر ناحیه از نواحی ۳، ۴ و ۵، دو مدرسه به شکل تصادفی در نظر گرفته شد. برای دوره دوم متوسطه نیز البته با توجه به تعداد دانش‌آموزان هر رشته؛ همین شگرد به کار رفت. به این صورت که در نواحی ۳ و ۵، برای رشته‌های ریاضی و تجربی چهار مدرسه (برای هر ناحیه ۲ مدرسه) به شکل تصادفی انتخاب شد و در مورد رشته انسانی هم به دلیل تجمع دانش‌آموزان این رشته در نواحی ۴ و ۵، دو مدرسه در نظر گرفته شد. در مرحله بعدی، بر حسب سهم هر ناحیه و مدرسه از مدارس منتخب، از بین دانش‌آموزان، البته با توجه به دارا بودن شرایط جنسی و سنی و رشته و پایه تحصیلی مورد نظر به‌طور کاملاً تصادفی بر اساس سهمی که به هر یک از متغیرهای مذکور تعلق می‌گرفت، تعدادی از دانش‌آموزان کلاس‌ها انتخاب شدند و پرسشنامه‌ها بین آنها توزیع شد. در نهایت نیز اطلاعات لازم از پاسخگویان جمع‌آوری شد.

ابزار گردآوری اطلاعات در تحقیق پیش رو، به دو بخش تفکیک شده است: در



بخش اول به‌ویژه در تدوین و نوشتار پیشینه و ادبیات تحقیق، از روش کتابخانه‌ای استفاده شد که شامل استفاده از کتاب‌ها، مقاله‌ها و منابع اینترنتی و غیره می‌گردد. اطلاعات مذکور کمک شایانی به شفاف‌سازی متغیرهای پژوهش و تشریح آنها نمود. همچنین در بخش دوم گردآوری داده‌ها، برای تحلیل رابطه بین متغیرها و نیاز به اطلاعات مرتبط، از پرسشنامه استفاده شد.

تهیه و تنظیم پرسشنامه خود در قالب دو قسمت عمده شکل گرفت. قسمت اول مربوط به صفات و ویژگی‌های پاسخگویان نظیر سن، جنس، و زمان و نوع بازی‌های رایانه‌ای مورد استفاده (متغیرهای مستقل تحقیق) و موقعیت تحصیلی دانش‌آموزان بود و به صورت دو یا چند گزینه‌ای تنظیم شد و شامل هشت سؤال بود. همچنین قسمت دوم پرسشنامه مربوط به متغیرهای وابسته تحقیق یعنی رفتارهای اجتماعی جامعه‌ستیز (گرایش‌ها و نندالیستی، ناسزاگوئی، بی‌توجهی به حقوق دیگران) نوجوانان می‌شد، که در قالب طیف لیکرت تنظیم شد و در مجموع شامل ۳۰ گویه بود.

در این پژوهش برای سنجش اعتبار پرسشنامه از اعتبار محتوایی و اعتبار سازه استفاده شد. اعتبار محتوا خود بر دو نوع اعتبار نمونه‌ای و صوری است. برای اطمینان از اعتبار نمونه‌ای پرسشنامه، پس از مطالعه و فیش برداری و مصاحبه‌های اکتشافی، سؤالات مختلفی مطرح شد و این سؤالات در قیاس با سؤالاتی قرار گرفت که، از برخی پرسشنامه‌های معتبر استخراج شده بود. پس از ارزیابی و مقایسه سؤالات، برخی از سؤالات حذف و برخی دیگر اصلاح شدند و در مواردی نیز از گویه‌های آماده اعتباریابی شده، استفاده شد، به گونه‌ای که گویه‌های منتخب معرف کلیه سؤالات در دسترس باشد. بدین ترتیب تا حدودی از اعتبار نمونه‌ای پرسشنامه، اطمینان حاصل شد. همچنین پرسشنامه مورد بررسی اساتید و پژوهشگران مطرح واقع شد و با اعمال نظر آنها، از اعتبار صوری آن اطمینان حاصل شد. بنابراین، اعتبار محتوایی پرسشنامه به‌طور نسبی در نظر گرفته شد. همچنین در تمام مراحل پژوهش، سازه‌ها با دقت مورد ارزیابی قرار گرفتند و مفاهیم آنها تعریف شدند و ابعاد و شاخص‌های آنها با توجه به مبانی نظری و پیشینه تحقیق در نظر گرفته شدند و نیز همبستگی بالای مؤلفه‌های تشکیل‌دهنده هر کدام از این سازه‌ها با یکدیگر به تأیید رسید. در این راستا همچنین به‌منظور بررسی روایی سازه، مؤلفه‌های رفتار جامعه‌ستیز (ناسزاگوئی، وندالیسم، بی‌توجهی به حقوق دیگران) و نوع بازی‌های رایانه‌ای از تحلیل عامل تأییدی استفاده شد، تا از این طریق بتوان به گونه بارز فرضیه‌هایی را درباره ساختار عاملی داده‌ها،

که ناشی از یک مدل از پیش تعیین شده با تعداد و ترکیب مشخصی از عامل هاست، آزمود. در این خصوص نتایج حاکی از آن بود که با توجه به وزن‌های رگرسیونی هر یک از مؤلفه‌های مورد مطالعه و سطح معنی داری کمتر از ۰/۰۵، بین شاخص‌های هر مؤلفه (که شامل ده گویه برای آن مؤلفه) بود، همگرایی لازم وجود داشت؛ از این رو سؤالات برای سنجش هر مؤلفه مناسب بودند. از سوی دیگر شاخص‌های الگوی اندازه‌گیری متغیرهای مکنون در رابطه با هر متغیر به‌طور مجزا مشخص نمود که با توجه به آنکه شاخص‌های نیکوئی برازش برای هر مؤلفه نزدیک به یک بود، مدل‌های اندازه‌گیری عوامل مکنون که برای هر مؤلفه جدا ترسیم شده بود از برازندگی و روائی سازه خوبی برخوردار بودند. بنابراین، در مجموع پرسشنامه دارای اعتبار سازه مناسبی بود. جهت ارزیابی و سنجش قابلیت اعتماد پرسشنامه نیز در این بررسی از تکنیک همابندی درونی گویه‌ها استفاده شد و برای محاسبه ضریب قابلیت اعتماد، ضریب آلفای کرونباخ به کار گرفته شد. بدین ترتیب ضریب آلفا برای متغیر ناسزاگوئی با ده گویه ۰/۸۶۸، بی‌توجهی به حقوق دیگران با ده گویه ۰/۷۱۹ و گرایش‌ات وندالیستی با ده گویه ۰/۸۵۳ بود، که نشان‌دهنده قابلیت اعتماد بالا و همابندی درونی گویه بود.

#### ۴. یافته‌های تحقیق

یافته‌های تحقیق شامل دو بخش توصیفی و استنباطی می‌گردد که ابتدا یافته‌های توصیفی و سپس استنباطی، همراه با جداول آن در ادامه ارائه شده است:

(الف) یافته‌های توصیفی تحقیق:

در خصوص ترکیب جنسی پاسخگویان نتایج، حاکی از آن است که ۵۰/۳ درصد پاسخگویان، پسر و ۴۹/۷ درصد دختر بوده‌اند. به عبارت دیگر ۳۲۹ نفر از افراد تحت بررسی را پسران و ۳۲۵ نفر باقیمانده را دختران تشکیل داده‌اند و در مجموع کلیه دانش‌آموزان اعم از دختر و پسر ۶۵۴ نفر بوده‌اند.

جدول ۱. میانگین مدت زمان استفاده از انواع بازی‌های رایانه‌ای در طول هفته

میانگین زمان استفاده از انواع بازی							
۱/۶۸	ترس و بقا	۱/۳۸	نقش‌آفرین	۱/۹۳	رانندگی	۱/۶۸	ورزشی
		۱/۶۴	شلیکی	۲/۱۶	ماجرائی	۱/۶۶	جنگی
۱/۳۸	کارتونی و عروسکی	۱/۸۸	اکشن	۱/۲۲	آموزشی	۱/۴۷	معمائی
		۱/۳۴	راهبردی	۱/۳۷	تیراندازی به هدف	۱/۷۰	مسابقه‌ای

## تأثیر خرده‌فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای | ۲۰۳

نتایج جدول ۱ بیانگر آن است که، بیشترین میانگین ساعات استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به ترتیب مربوط به بازی‌های رانندگی (۱/۹۳) و بازی‌های ماجراجویانه (۲/۱۶) و کمترین میانگین مربوط به بازی‌های آموزشی (۱/۲۲) و بازی‌های راهبردی (۱/۳۴) بوده است. به عبارت دیگر اکثر کاربران، بیشتر به سمت بازی‌های رانندگی تمایل داشته‌اند و مدت‌زمان بیشتری را صرف این قبیل بازی‌ها نموده‌اند. این درحالی است که ظاهراً از بازی‌های آموزشی کمتر از دیگر بازی‌ها استقبال شده است و نوجوانان وقت کمتری صرف آن نموده‌اند.

(ب) یافته‌های استنباطی تحقیق:

\*فرضیه تحقیق - بین نوع بازی‌های رایانه‌ای و رفتارهای وندالیستی رابطه وجود دارد.

جدول ۲. ضریب همبستگی بین نوع بازی‌های رایانه‌ای و رفتارهای وندالیستی

رفتارهای وندالیستی		متغیر وابسته نوع بازی‌ها
P	R	
/۰۰۱	/۵۱۳	ورزشی
/۰۰۱	/۴۴۶	جنگی
/۰۰۱	/۴۶۱	معمانی
/۰۰۱	/۴۶۲	مسابقه‌ای
/۰۰۱	/۵۳۲	رانندگی
/۰۰۱	/۳۲۵	ماجرائی
/۰۰۱	/۳۶۵	آموزشی
/۰۰۱	/۳۱۴	تیر اندازی به هدف
/۰۰۱	/۴۲۴	نقش‌آفرین
/۰۰۱	/۴۸۲	شلیکی
/۰۰۱	/۴۱۱	اکشن
/۰۰۱	/۳۱۵	راهبردی
/۰۰۱	/۵۰۶	ترس و بقا
/۰۰۱	/۵۴۲	کارتونی و عروسکی

یافته‌های جدول ۲، مبین آن است که، ضریب همبستگی بین انواع بازی‌های رایانه‌ای با رفتارهای وندالیستی در سطح  $p \leq 0.05$  مثبت و معنی‌دار است. بدین ترتیب، اینکه نوجوانان بیشتر از چه نوع بازی‌هایی استفاده کنند، میزان گرایش‌های وندالیستی آنها را تحت‌الشعاع قرار می‌دهد. همچنین شدیدترین همبستگی به ترتیب مربوط

به بازی‌های عروسکی با ضریب ۰/۵۴۲ و رانندگی با ۰/۵۳۲ است. علاوه بر آن خفیف‌ترین ضریب راجع به بازی‌های تیراندازی به هدف با ضریب ۰/۳۱۴ و راهبردی با ضریب ۰/۳۱۵ بوده است. دلیل تأثیرگذاری بالای بازی‌های کارتونی و عروسکی نسبت به بازی‌های خشن و جنگی می‌تواند وابسته به سن نوجوانان باشد، چراکه اکثر بازیکنان رایانه‌ای را نوجوانان دوره اول متوسطه (نوجوانان کم سن و سال) تشکیل می‌دهند، که با توجه به یافته‌های جدول ۹ بیشتر از بازی‌های کارتونی و عروسکی استفاده می‌کنند و در نتیجه تأثیرپذیری آنها از بازی‌های عروسکی با مضامین مختلف نیز زیاد بوده است. بنابراین، با توجه به آنکه محتوای تمامی بازی‌های عروسکی و کارتونی مفید و اخلاقی نیستند، گرایش به تخریب‌گری به واسطه کاربرد این بازی‌ها در نوجوانان تقویت شده است. این درحالی است که در بازی‌های تیراندازی و راهیاب به دلیل اینکه وقت کمتری صرف این بازی‌ها کرده‌اند و نیز به دلیل آنکه محتوای بازی‌های راهبردی بیشتر بر مسیر یابی و بازی‌های تیراندازی بر اصابت تیر به هدفی مشخص تأکید دارد، کمتر بر رفتارهای وندالیستی نوجوانان مؤثر بوده‌اند.

جدول ۳. پیش‌بینی بازی‌های رایانه‌ای بر اساس میزان گرایش‌ها و وندالیستی نوجوانان

F	ضریب تعیین	ضریب همبستگی چندگانه	P	T	ضریب استاندارد	خطای معیار	ضریب غیر استاندارد	مقدار ثابت و متغیر پیشین
۶۸/۶۰۹	۰/۵۱۶	۰/۷۱۸	/۰۰۱	۹۷/۱۵۳		۰/۲۸۹	۲۸/۰۶۵	ضریب ثابت
			/۰۰۱	۷/۸۳۴	۰/۲۹۰	۰/۱۱۳	۰/۸۸۷	کارتونی و
			/۰۰۱	۳/۷۹۷	۰/۱۴۵	۰/۰۹۴	۰/۳۵۷	عروسکی
			/۰۰۱	۶/۴۴۴	۰/۲۷۶	۰/۱۰۳	۰/۶۶۲	رانندگی
			/۰۰۱	-۸/۳۹۸	-۰/۳۷۹	۰/۱۳۸	-۱/۱۶۳	معمائی
			/۰۰۱	۳/۳۸۷	۰/۱۴۲	۰/۱۱۰	۰/۳۷۳	ترس و بقا
			/۰۰۱	۳/۴۶۸	۰/۱۲۰	۰/۰۹۶	۰/۳۳۴	راهبردی
			/۰۰۱	۳/۵۷۵	۰/۱۲۷	۰/۰۹۳	۰/۳۳۳	شلیکی
			/۰۰۲	۳/۱۴۴	۰/۱۰۹	۰/۱۰۰	۰/۳۱۳	مسابقه‌ای
			۰/۰۰۱	-۳/۲۴۰	-۰/۱۱۶	۰/۱۱۳	-۰/۳۶۷	ورزشی
/۰۰۲	۳/۰۵۷	۰/۱۳۸	۰/۱۱۹	۰/۳۶۳	ماجرائی			
							نقش آفرین	

بر اساس نتایج جدول ۳، بهترین پیش‌بینی‌کننده‌های متغیر میزان گرایش‌ها و وندالیستی؛ بازی‌های عروسکی، رانندگی، معمائی، ترس و بقا، راهبردی، شلیکی، مسابقه‌ای، ورزشی، ماجرائی و نقش آفرین بوده‌اند. بنابراین، بر اساس ضریب بتا،

میزان وندالسیم به ازای یک واحد افزایش در بازی‌های عروسکی ۲۹/ واحد، رانندگی ۱۴۵/ واحد، معمائی ۲۷۶/ واحد، ترس و بقا ۳۷۹/ واحد، راهبردی ۱۴۲/ واحد، شلیکی ۱۲۰/ واحد، مسابقه‌ای ۱۲۷/ واحد، ورزشی ۱۰۹/ واحد، ماجراجوئی ۱۱۶/ واحد و نقش آفرین ۱۳۸/ واحد افزایش می‌یابد. از این‌رو بازی‌های فوق ۵۱ درصد واریانس میزان وندالسیم را تبیین می‌کنند و این بدان معناست که بازی‌های ذکر شده، تأثیر بیشتری، در میزان گرایش‌ات وندالیستی نوجوانان دارند.

\* بین نوع بازی‌های رایانه‌ای و بی‌توجهی نوجوانان به حقوق دیگران رابطه وجود دارد.

جدول ۴. ضریب همبستگی بین نوع بازی‌های رایانه‌ای و بی‌توجهی به حقوق دیگران

بی‌توجهی نوجوانان به حقوق دیگران		متغیر وابسته نوع بازی‌ها
P	R	
/۰۰۱	/۵۷۰	ورزشی
/۰۰۱	/۴۹۹	جنگی
/۰۰۱	/۵۰۶	معمائی
/۰۰۱	/۵۰۲	مسابقه‌ای
/۰۰۱	/۵۹۵	رانندگی
/۰۰۱	/۳۸۷	ماجرائی
/۰۰۱	/۴۲۰	آموزشی
/۰۰۱	/۳۴۶	تیر اندازی به هدف
/۰۰۱	/۴۸۲	نقش آفرین
/۰۰۱	/۵۶۴	شلیکی
/۰۰۱	/۴۹۸	اکشن
/۰۰۱	/۳۷۶	راهبردی
/۰۰۱	/۵۶۸	ترس و بقا
/۰۰۱	/۵۷۵	کارتونی و عروسکی

بر اساس نتایج جدول ۴، بین انواع بازی‌های رایانه‌ای با بی‌توجهی نوجوانان به حقوق دیگران در سطح  $p \leq 0.05$ ، رابطه مثبت و معنی‌داری وجود دارد. بدین ترتیب، قوی‌ترین همبستگی مربوط به بازی‌های رانندگی با ضریب ۰/۵۹۵ و ضعیف‌ترین همبستگی مربوط به بازی‌های راهبردی با ضریب ۳۷۶/ است. احتمالاً همبستگی بالای بازی‌های رانندگی با میزان بی‌توجهی نوجوانان به حقوق دیگران به دلیل موضوع

و محتوای این گروه از بازی‌هاست که تأکید اصلی آن بر رقابت، سبقت گرفتن و بی‌اعتنائی به حقوق دیگران برای رسیدن به هدف و پیروزی است و قانون‌گریزی در این رابطه را بیش از هر چیز تشویق می‌کند. این ضریب بالای همبستگی البته به میزان کمتر، اما با اختلافی اندک، به ترتیب در مورد بازی‌های ترس و بقا، ورزشی و شلیکی نیز صدق می‌کند.

جدول ۵. پیش‌بینی بازی‌های رایانه‌ای براساس میزان بی‌توجهی به حقوق دیگران

F	ضریب تعیین	ضریب همبستگی چندگانه	p	T	ضریب استاندارد	خطای معیار	ضریب غیر استاندارد	مقدار ثابت و متغیر پیش‌بین
۹۹/۹۴۲	۰/۶۰۹	۰/۷۸۰	۰/۰۰۱	۷۱/۷۴۹		۰/۳۴۹	۲۵/۰۶۲	ضریب ثابت
			۰/۰۰۱	۵/۱۷۰	۰/۱۷۷	۰/۱۱۴	۰/۵۸۸	کارتونی و
			۰/۰۰۱	۷/۴۳۱	۰/۲۴۸	۰/۱۳۷	۱/۰۱۷	عروسکی رانندگی
			۰/۰۰۱	۷/۶۷۱	۰/۲۹۵	۰/۱۲۴	۰/۹۵۳	معمائی
			۰/۰۰۱	-۹/۴۳۴	-۰/۳۸۳	۰/۱۶۷	-۱/۵۸۰	ترس و بقا
			۰/۰۰۱	۵/۰۷۷	۰/۲۰۷	۰/۱۴۳	۰/۷۲۸	راهبردی
			۰/۰۰۱	۳/۷۸۲	۰/۱۴۲	۰/۱۳۳	۰/۵۰۳	شلیکی
			۰/۰۰۱	۳/۷۲۲	۰/۱۱۶	۰/۱۱۶	۰/۴۳۳	مسابقه‌ای
			۰/۰۰۱	۳/۷۱۱	۰/۱۱۹	۰/۱۱۳	۰/۴۱۹	ورزشی
			۰/۰۰۱	۳/۷۶۶	۰/۱۱۷	۰/۱۲۰	۰/۴۵۳	ماجرائی
۰/۰۰۱	-۲/۸۴۳	-۰/۰۹۲	۰/۱۳۷	-۰/۳۸۹	نقش‌آفرین			

یافته‌های جدول شماره ۵، مبین آن است که، بهترین پیش‌بینی کننده میزان بی‌توجهی به حقوق دیگران؛ بازی‌های عروسکی، رانندگی، معمائی، ترس و بقا، راهبردی، شلیکی، سلیقه‌ای، ورزشی، ماجراجوئی و نقش‌آفرین بوده‌اند. بر اساس ضریب بتا میزان بی‌توجهی به حقوق دیگران به ازای یک واحد افزایش در بازی‌های عروسکی ۱۷۷/ واحد، رانندگی ۲۴۸/ واحد، معمائی ۲۹۵/ واحد، ترس و بقا ۳۸۳/ واحد، راهبردی ۲۰۷/ واحد، شلیکی ۱۴۲/ واحد، مسابقه‌ای ۱۱۶/ واحد، ورزشی ۱۱۹/ واحد، ماجراجوئی ۱۱۷/ واحد و نقش‌آفرین ۰۹۲/ واحد افزایش می‌یابد. بنابراین، مجموع بازی‌های فوق ۶۱ درصد واریانس میزان بی‌توجهی به حقوق دیگران را تبیین می‌کند و این موضوع بیانگر آن است که نقش بازی‌های مذکور در میزان میزان بی‌توجهی نوجوانان به حقوق دیگران برجسته‌تر است.

\* فرضیه - بین نوع بازی‌های رایانه‌ای و میزان ناسزاگوئی رابطه وجود دارد.

جدول ۶. ضریب همبستگی بین نوع بازی‌های رایانه‌ای و میزان ناسزاگوئی

میزان ناسزاگوئی		متغیر وابسته نوع بازی‌ها
P	R	
/۰۰۱	/۵۱۵	ورزشی
/۰۰۱	/۴۵۴	جنگی
/۰۰۱	/۴۷۴	معمائی
/۰۰۱	/۴۶۴	مسابقه‌ای
/۰۰۱	/۵۶۵	رانندگی
/۰۰۱	/۳۳۴	ماجرائی
/۰۰۱	/۳۱۷	آموزشی
/۰۰۱	/۳۲۱	تیر اندازی به هدف
/۰۰۱	/۴۳۸	نقش‌آفرین
/۰۰۱	/۵۱۲	شلیکی
/۰۰۱	/۵۶۱	اکشن
/۰۰۱	/۳۲۴	راهبردی
/۰۰۱	/۵۱۲	ترس و بقا
/۰۰۱	/۵۴۵	کارتونی و عروسکی

نتایج جدول شماره ۶، حاکی از آن است که، ضریب همبستگی بین انواع بازی‌های رایانه‌ای با میزان ناسزاگوئی در سطح  $p \leq /۰۵$ ، معنی‌دار بوده است. بنابراین، بین انواع بازی‌های رایانه‌ای با میزان ناسزاگوئی نوجوانان رابطه معنی‌داری وجود دارد. به عبارت دیگر بر حسب نوع بازی‌های مورد استفاده، درجات متفاوتی از ناسزاگویی قابل پیش‌بینی است. در این راستا بازی‌های رانندگی و اکشن به ترتیب با ضرایب  $۰/۵۶۵$  و  $۰/۵۶۱$ ، بالاترین میزان رابطه و نیز بازی‌های آموزشی و تیراندازی به هدف، با ضرایب  $۰/۳۱۷$  و  $۰/۳۲۱$ ، پایین‌ترین میزان همبستگی را نشان می‌دهند. بنابراین با توجه به آنکه در بازی‌های رانندگی و اکشن برای تحریک و جذب بیشتر بازیکنان به مبارزه و رقابت، فحاشی و ناسزاگوئی زیاد به کار می‌رود، ضریب همبستگی این بازی‌ها با ناسزاگوئی بیش از سایر بازی‌هاست. این موضوع همان‌گونه که از یافته‌های جدول بر می‌آید، در مورد دیگر بازی‌های مبارزه‌ای و رقابتی مانند بازی‌های ترس و بقا، شلیکی و ورزشی نیز البته با ضرایب کمتر مصداق یافته است.

جدول ۷. پیشبینی بازی‌های یارانه‌ای براساس میزان ناسزاگوئی

F	ضریب تعیین	ضریب همبستگی چندگانه	P	T	ضریب استاندارد	خطای معیار	ضریب غیر استاندارد	مقدار ثابت و متغیر پیشین
۷۴/۷۶	/۵۳۸	/۷۳۳	/۰۰۱	۹۵/۰۲		/۲۹۵	۲۸/۰۰۷	ضریب ثابت
			/۰۰۱	۷/۶۰	/۲۷۵	/۱۱۵	/۸۷۹	کارتونی و عروسکی
			/۰۰۱	۳/۹۱	/۱۴۶	/۰۹۶	/۳۷۵	رانندگی
			/۰۰۱	۳/۷۳	/۱۲۷	/۰۹۸	/۳۶۶	معمائی
			/۰۰۱	۶/۷۲	/۲۸۱	/۱۰۵	/۷۰۶	ترس و بقا
			/۰۰۱	-۹/۲۶	-/۴۰۹	/۱۴۱	-/۱۳۰	راهبردی
			/۰۰۱	۴/۶۱	/۲۰۴	/۱۲۱	/۵۵۸	شلیکی
			/۰۰۱	۳/۵۵	/۱۲۴	/۰۹۵	/۳۳۹	مسابقه‌ای
			/۰۰۱	۲/۹۸	/۱۲۲	/۱۱۲	/۳۳۵	ورزشی
			/۰۰۳	-۳/۳۸	-/۱۱۹	/۱۱۶	-/۳۹۱	ماجراجویی
/۰۰۱	۳/۳۱	/۱۱۲	/۱۰۲	/۳۳۷	نقش‌آفرین			

با توجه به یافته‌های جدول شماره ۷، بهترین پیش‌بینی کننده متغیر ناسزاگوئی، در بین انواع بازی‌های رایانه‌ای؛ بازی‌های عروسکی، رانندگی، معمائی، ترس بقا، راهبردی، شلیکی، مسابقه‌ای، ورزشی، ماجراجوئی و نقش‌آفرین بوده‌اند. به عبارت دیگر ضریب استاندارد برای ناسزاگوئی به ازای یک واحد افزایش در بازی‌های عروسکی ۰/۲۷۵ واحد، رانندگی ۱/۴۶ واحد، معمائی ۱/۲۷ واحد، راهبردی ۴/۰۹ واحد، شلیکی ۲/۰۴ واحد، مسابقه‌ای ۱/۲۴ واحد، ورزشی ۱/۲۲ واحد، ماجراجوئی ۱/۱۹ واحد و نقش‌آفرین ۱/۱۲ واحد افزایش یافته است، از این رو بازی‌های فوق ۵۳ درصد ناسزاگوئی را تبیین می‌کنند و بین بازی‌های موجود، قوی‌ترین رابطه را با میزان ناسزاگوئی نوجوانان دارند. البته دلیل این امر می‌تواند دسترسی بیشتر نوجوانان به این بازی‌ها نیز باشد.

جدول ۸. ضریب همبستگی بین نوع بازی‌های رایانه‌ای و رفتارهای اجتماعی جامعه‌سستیز

رفتارهای اجتماعی جامعه‌سستیز		متغیر وابسته
P	R	نوع بازی‌ها
/۰۰۱	/۵۳۸	ورزشی
/۰۰۱	/۴۷۱	جنگی
/۰۰۱	/۴۸۴	معمائی
/۰۰۱	/۴۸۰	مسابقه‌ای
/۰۰۱	/۵۶۲	رانندگی



ادامه جدول ۸. ضریب همبستگی بین نوع بازی های رایانه ای و رفتارهای اجتماعی جامعه سستیز

رفتارهای اجتماعی جامعه سستیز		متغیر وابسته
P	R	
/۰۰۱	/۳۵۴	ماجرائی
/۰۰۱	/۳۸۹	آموزشی
/۰۰۱	/۳۳۰	تیراندازی به هدف
/۰۰۱	/۴۵۳	نقش آفرین
/۰۰۱	/۵۲۶	شلیکی
/۰۰۱	/۴۵۳	اکشن
/۰۰۱	/۳۴۱	راهبردی
/۰۰۱	/۵۳۴	ترس و بقا
/۰۰۱	/۵۵۸	کارتونی و عروسکی

بر اساس نتایج جدول شماره ۸، ضریب همبستگی بین انواع بازی های رایانه ای با میزان رفتارهای اجتماعی جامعه سستیز در سطح  $p \leq 0.05$ ، مثبت و معنی دار بوده است. بنابراین، بین انواع بازی های رایانه ای با رفتارهای اجتماعی جامعه سستیز نوجوانان، رابطه مثبت و معنی داری وجود دارد. به این معنا که انواع مختلف بازی های رایانه ای، درجات متفاوتی از همبستگی را با شدت رفتارهای اجتماعی جامعه سستیز نوجوانان، داراست. از سوی دیگر بیشترین میزان همبستگی، راجع به بازی های رانندگی با ضریب  $0.562$  و کمترین میزان همبستگی مربوط به بازی های تیراندازی به هدف با ضریب  $0.330$  بوده است. بنابراین، در مجموع می توان این گونه اذعان نمود که احتمالاً با توجه به رقابت زیاد حاکم بر روند بازی های رانندگی و از سوی دیگر محتوای اغلب بازی های رانندگی که بر مبنای قانون گریزی و هنجارشکنی است، رابطه این بازی ها با رفتارهای اجتماعی جامعه سستیز نوجوانان بیشتر بوده است. ضریب بالای همبستگی همچنین به ترتیب در مورد بازی های کارتونی و عروسکی، ورزشی، ترس و بقا و نیز شلیکی صادق بوده است که قاعدتاً این با محتوای بازی های مذکور مرتبط بوده است. این درحالیست که بازی های تیراندازی به هدف، آموزشی و راهبردی به واسطه آن که کمتر جنبه تفننی داشته اند و بیشتر به تقویت مهارت ها می پردازند، رابطه ضعیف تری با رفتارهای جامعه سستیز نوجوانان از خود نشان داده اند.

جدول ۹. میانگین و تحلیل واریانس مدت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر حسب جنسیت نوجوانان

انواع بازی	آزمون‌های آماری	میانگین خطای استاندارد	میانگین	آزمون t	درجه آزادی	سطح معنی داری
فرض برابری واریانس ساعات استفاده از بازی‌های ورزشی	۰/۰۶۹۳	۱/۱۰	۶/۸۵۲	۶۵۲	۰/۰۰۰	فرض نابرابری واریانس ساعات استفاده از بازی‌های ورزشی
	۰/۰۵۴۸۴	۱/۳۸	۶/۸۶۲	۶۲۰/۹۹۸	۰/۰۰۰	
فرض برابری واریانس ساعات استفاده مردان از بازی‌های جنگی	۰/۰۷۳۵	۲/۰۰	۷/۰۵۱	۶۵۲	۰/۰۰۰	فرض نابرابری واریانس ساعات استفاده زنان از بازی‌های جنگی
	۰/۰۶۱۱	۱/۳۳	۷/۰۵۹	۶۳۳/۹۲۲	۰/۰۰۰	
فرض برابری واریانس ساعات استفاده مردان از بازی‌های معمائی	۰/۰۶۱۶	۱/۴۶	-۰/۴۰۱	۶۵۲	۰/۶۸۹	فرض نابرابری واریانس ساعات استفاده زنان از بازی‌های معمائی
	۰/۰۵۵۷۴	۱/۴۹	-۰/۴۰۱	۶۴۶/۳۴۰	۰/۶۸۹	
فرض برابری واریانس ساعات استفاده مردان از بازی‌های مسابقه‌ای	۰/۰۶۶۶	۱/۷۵	۰/۹۹۳	۶۵۲	۰/۳۲۱	فرض نابرابری واریانس ساعات استفاده زنان از بازی‌های مسابقه‌ای
	۰/۰۶۴۷	۱/۶۶	۰/۹۹۳	۶۵۱/۶۴۸	۰/۳۲۱	
فرض برابری واریانس ساعات استفاده مردان از بازی‌های رانندگی	۰/۷۳۹	۱/۹۹	۱/۰۹۷	۶۵۲	۰/۲۷۳	فرض نابرابری واریانس ساعات استفاده زنان از بازی‌های رانندگی
	۰/۷۳۰	۱/۸۷	۱/۰۹۷	۶۵۱/۹۷۶	۰/۲۷۳	
فرض برابری واریانس ساعات استفاده مردان از بازی‌های ماجرائی	۰/۰۷۹۰۷	۱/۹۸۷۸	۲/۶۳۶	۶۵۲	۰/۰۰۹	فرض نابرابری واریانس ساعات استفاده زنان از بازی‌های ماجرائی
	۰/۰۷۷۲	۱/۸۷۳۸	۰/۶۳۷	۶۵۱/۸۱۵	۰/۰۰۹	
فرض برابری واریانس ساعات استفاده مردان از بازی‌های آموزشی	۰/۰۴۹۷	۱/۲۵	۰/۸۵۳	۶۵۲	۰/۳۹۴	فرض نابرابری واریانس ساعات استفاده زنان از بازی‌های آموزشی
	۰/۰۴۶۹	۱/۲۰	۰/۸۵۳	۶۵۰/۲۵۰	۰/۳۹۴	
فرض برابری واریانس ساعات استفاده مردان از بازی‌های تیراندازی	۰/۰۶۳۹	۱/۵۷	۴/۸۱۲	۶۵۲	۰/۰۰۰	فرض نابرابری واریانس ساعات استفاده زنان از بازی‌های تیراندازی
	۰/۵۴۷	۱/۱۷	۴/۸۱۶	۶۳۸/۲۲۹	۰/۰۰۰	

ادامه جدول ۹. میانگین و تحلیل واریانس مدت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر حسب جنسیت نوجوانان						
انواع بازی	آزمون‌های آماری	میانگین خطای استاندارد	میانگین	آزمون t	درجه آزادی	سطح معنی داری
فرض برابری واریانس ساعات استفاده مردان از بازی‌های نقش‌آفرین	۰/۰۶۷۹	۱/۵۰	۲/۶۰۳	۶۵۲	۰/۰۰۹	فرض نابرابری واریانس ساعات استفاده زنان از بازی‌های نقش‌آفرین
	۰/۰۶۹۶	۱/۱۵	۲/۶۰۴	۶۵۰/۰۸۳	۰/۰۰۹	
فرض برابری واریانس ساعات استفاده مردان از بازی‌های شلیکی	۰/۰۷۵۷	۱/۸۹	۴/۹۷۵	۶۵۲	۰/۰۰۰	فرض نابرابری واریانس ساعات استفاده زنان از بازی‌های شلیکی
	۰/۰۶۶۹	۱/۳۹	۴/۹۷۹	۶۴۳/۲۴۰	۰/۰۰۰	
فرض برابری واریانس ساعات استفاده مردان از بازی‌های اکشن	۰/۰۸۵۴	۲/۲۱	۵/۶۰۴	۶۵۲	۰/۰۰۰	فرض نابرابری واریانس ساعات استفاده زنان از بازی‌های اکشن
	۰/۰۷۶۶	۱/۵۶	۵/۶۰۸	۶۴۵/۱۹۷	۰/۰۰۰	
فرض برابری واریانس ساعات استفاده مردان از بازی‌های راهبردی	۰/۰۶۸۳	۱/۵۱	۳/۶۸۸	۶۵۲	۰/۰۰۰	فرض نابرابری واریانس ساعات استفاده زنان از بازی‌های راهبردی
	۰/۰۵۸۵	۱/۱۸	۳/۶۹۲	۶۳۷/۹۵۳	۰/۰۰۰	
فرض برابری واریانس ساعات استفاده مردان از بازی‌های ترس و بقا	۰/۰۷۶۵	۱/۷۱	۱/۵۱۳	۶۵۲	۰/۱۳۱	فرض نابرابری واریانس ساعات استفاده زنان از بازی‌های ترس و بقا
	۰/۰۷۸۷	۱/۶۰	۱/۵۱۳	۶۵۱/۲۱۳	۰/۱۳۱	
فرض برابری واریانس ساعات استفاده مردان از بازی‌های عروسکی	۰/۵۶۶	۱/۲۲	-۳/۸۱۵	۶۵۲	۰/۰۰۰	فرض نابرابری واریانس ساعات استفاده زنان از بازی‌های عروسکی
	۰/۰۶۳۹	۱/۵۵	-۳/۸۱۳	۶۴۱/۸۲۳	۰/۰۰۰	

یافته‌های جدول شماره ۹ حاکی از آن است که با فرض برابری واریانس‌ها در سطح معنی داری کمتر از ۰/۰۵ و t مشاهده شده معادل ۷/۰۵۱ و نیز با فرض نابرابری واریانس‌ها و مقدار t برابر با ۷/۰۵۹، بیشترین میزان تفاوت بین دوجنس از نظر میزان ساعات استفاده از بازی‌ها در هفته، مربوط به بازی‌های جنگی بوده است. همچنین کمترین تفاوت در این زمینه، مربوط به بازی‌های نقش‌آفرین با سطح معنی داری کمتر از ۰/۰۵ و مقدار t برابر با ۲/۶۰۳ و با فرض نابرابری واریانس و مقدار t معادل ۲/۶۰۴، بوده است. علاوه بر آن با توجه سطح معنی داری بیش از ۰/۰۵، در رابطه با بازی‌های معمایی، مسابقه‌ای، رانندگی، آموزشی و ترس

و بقا بین دو جنس تفاوت معنی داری وجود نداشته است. مقادیر میانگین نیز در این خصوص حاکی از آن است که بر اساس نتایج جدول، از نظر میزان ساعات بازی در هفته، بیشترین مقدار میانگین برای پسران مربوط به بازی‌های اکشن (۲/۲۰۶۷) و سپس جنگی (۲/۰۳۰) بوده است و کمترین میانگین مربوط به بازی‌های تیراندازی (۱/۵۷۴۵) و کارتونی و عروسکی (۱/۲۲۲) بوده است. همچنین بیشترین میانگین ساعات استفاده برای دختران مربوط به بازی‌های رانندگی (۱/۸۷۴) و سپس ماجرائی (۱/۸۷۳۸) بوده است و کمترین میانگین ساعات استفاده برای آنها راجع به بازی‌های تیراندازی (۱/۱۶۹۲) و در نهایت راهبردی (۱/۱۸۱۵) بوده است. به عبارت دیگر پسرها ساعات بیشتری را در هفته صرف بازی‌های اکشن و جنگی کرده‌اند و حداقل زمان را به بازی‌های تیراندازی و کارتونی و عروسکی اختصاص داده‌اند. درحالی‌که دختران بیشترین ساعات را صرف بازی‌های رانندگی و سپس ترس و بقا نموده‌اند و حداقل ساعات را به انجام بازی‌های تیراندازی و سپس راهبردی اختصاص داده‌اند.

جدول ۱۰. مقایسه میانگین گروه‌های سنی با توجه به میزان کاربری انواع بازی‌های رایانه‌ای

خطای استاندارد	میانگین	هریک از گروه‌های سنی	سطح معنی داری	F	میانگین مربعات	درجه آزادی	مجموع مربعات	
۰/۰۸۹۸۰ ۰/۰۵۷۲۴ ۰/۱۲۸۸۰ ۰/۰۴۵۷۷	۱/۵۰۸ ۱/۷۳۶ ۱/۶۹۵ ۱/۶۸۶	۱۲-۱۳ ساله ۱۴-۱۶ ساله ۱۷-۱۸ ساله	۰/۱۶۱	۱/۸۳۱	۱/۳۶۷ ۲/۵۰۲	۶۵۱ ۲ ۶۵۳	۸۸۹/۷۴ ۵/۰۱ ۸۹۴/۷۴	ورزشی درون گروهی بین گروهی کل
۰/۱۱۰۱۱ ۰/۰۶۱۲۳ ۱/۳۳۳۹ ۰/۰۴۹۷۶	۱/۴۷۵۸ ۱/۷۱۹۵۱ ۱/۶۷۳۷ ۱/۶۶۶۷	۱۲-۱۳ ساله ۱۴-۱۶ ساله ۱۷-۱۸ ساله	۰/۱۷۰	۱/۷۸	۱/۶۱۵ ۲/۸۶۹	۶۵۱ ۲ ۶۵۳	۱۰۵۱۷۴/۶۰ ۵/۷۴ ۱۰۵۷/۳۳	جنگی درون گروهی بین گروهی کل
۰/۰۹۸۰۴ ۰/۰۵۰۸۶ ۰/۱۰۶۱۳ ۰/۰۴۱۵۴	۱/۵۵۶۵ ۱/۴۶۶۷ ۱/۳۸۹۵ ۱/۴۷۲۵	۱۲-۱۳ ساله ۱۴-۱۶ ساله ۱۷-۱۸ ساله	۰/۵۰۵	۰/۶۸۳	۱/۱۳۰ ۰/۷۷۲	۶۵۱ ۲ ۶۵۳	۷۳۵/۴۶ ۱/۵۴۴ ۷۳۷/۰۰۵	معمانی درون گروهی بین گروهی کل
۰/۱۰۶۵۰ ۰/۰۵۷۳۷ ۰/۱۱۵۹۹ ۰/۰۴۶۴۴	۱/۵۰۰۰ ۱/۷۷۰۱ ۱/۶۹۴۷ ۱/۷۰۸۰	۱۲-۱۳ ساله ۱۴-۱۶ ساله ۱۷-۱۸ ساله	۰/۰۸۲	۲/۵۱۴	۱/۴۰۴ ۳/۵۳۰	۶۵۱ ۲ ۶۵۳	۹۱۴/۱۵۹ ۷/۰۶۰ ۹۲۱/۲۱۹	مسابقه‌ای درون گروهی بین گروهی کل
۰/۱۲۱۳۷ ۰/۰۶۴۱۹ ۰/۱۲۸۶۵ ۰/۰۵۱۹۸	۱/۸۶۲۹ ۱/۹۸۱۶ ۱/۷۸۹۵ ۱/۹۳۱۲	۱۲-۱۳ ساله ۱۴-۱۶ ساله ۱۷-۱۸ ساله	۰/۳۶۲	۱/۰۱۶	۱/۷۶۷ ۱/۷۹۶	۶۵۱ ۲ ۶۵۳	۱۱۵۰/۳۱۲ ۳/۵۹۲ ۱۱۵۳/۹۰۴	رانندگی درون گروهی بین گروهی کل

ادامه جدول ۱۰. مقایسه میانگین گروه‌های سنی با توجه به میزان کاربری انواع بازی‌های رایانه‌ای

خطای استاندارد	میانگین	هریک از گروه‌های سنی	سطح معنی داری	F	میانگین مربعات	درجه آزادی	مجموع مربعات	
۰/۱۲۹۷۵ ۰/۰۶۷۸۱ ۰/۱۴۶۸۷ ۰/۰۵۵۵۴	۲/۱۶۱۳ ۲/۱۷۲۴ ۲/۱۵۷۹ ۲/۱۶۸۲	۱۳-۱۲ ساله ۱۶-۱۴ ساله ۱۸-۱۷ ساله	۰/۹۹۴	۰/۰۰۶	۲/۰۲۴ ۰/۰۱۲	۶۵۱ ۲ ۶۵۳	۱۳۱۷/۴۷۵ ۰/۲۴ ۱۳۱۷/۴۹۸	ماجرائی درون گروهی بین گروهی کل
۰/۰۸۱۱۹ ۰/۰۴۱۲۱ ۰/۰۹۲۹۹ ۰/۰۳۴۲۰	۱/۲۰۹۷ ۱/۲۵۵۲ ۱/۱۳۶۸ ۱/۲۲۹۴	۱۳-۱۲ ساله ۱۶-۱۴ ساله ۱۸-۱۷ ساله	۰/۴۷۲	۰/۷۵۲	۰/۷۶۶ ۰/۵۷۶	۶۵۱ ۲ ۶۵۳	۴۹۸/۴۴۵ ۱/۱۵۱ ۴۹۹/۵۹۶	آموزشی درون گروهی بین گروهی کل
۰/۰۹۲۸۳ ۰/۰۵۳۴۸ ۰/۱۱۱۵۷ ۰/۰۴۲۸۲	۱/۳۳۰۶ ۱/۳۷۴۷ ۱/۴۲۱۱ ۱/۳۷۳۱	۱۳-۱۲ ساله ۱۶-۱۴ ساله ۱۸-۱۷ ساله	۰/۸۳۲	۰/۱۸۴	۱/۲۰۲ ۰/۲۲۲	۶۵۱ ۲ ۶۵۳	۹۳۸/۱۵۱ ۰/۵۱۷ ۹۳۸/۶۶۸	تیراندازی درون گروهی بین گروهی کل
۰/۱۱۲۹۸ ۰/۰۵۷۱۵ ۰/۱۱۹۲۰ ۰/۰۴۶۸۸	۱/۳۶۲۹ ۱/۴۰۲۳ ۱/۳۲۶۳ ۱/۳۸۳۸	۱۳-۱۲ ساله ۱۶-۱۴ ساله ۱۸-۱۷ ساله	۰/۷۲۵	۰/۳۲۲	۲/۲۶۱ ۰/۷۲۸	۶۵۱ ۲ ۶۵۳	۱۱۲۱/۸۸۶ ۸/۶۷۳ ۱۱۳۰/۵۵۸	نقش آفرین درون گروهی بین گروهی کل
۰/۱۱۲۲۱ ۰/۰۶۴۰۱ ۰/۱۳۲۳۲ ۰/۰۵۱۴۵	۱/۴۱۱۳ ۱/۷۱۰۳ ۱/۶۲۱۱ ۱/۶۴۰۷	۱۳-۱۲ ساله ۱۶-۱۴ ساله ۱۸-۱۷ ساله	۰/۸۳۶	۰/۱۷۹	۱/۴۴۱ ۰/۲۵۸	۶۵۱ ۲ ۶۵۳	۹۳۸/۱۵۱ ۰/۵۱۷ ۹۳۸/۶۶۸	شلیکی درون گروهی بین گروهی کل
۰/۱۴۷۴۰ ۰/۰۷۰۸۷ ۰/۱۴۶۸۷ ۰/۰۵۸۷۴	۱/۸۰۶۵ ۱/۹۱۹۵ ۱/۸۴۲۱ ۱/۸۸۶۹	۱۳-۱۲ ساله ۱۶-۱۴ ساله ۱۸-۱۷ ساله	۰/۰۸۲	۲/۵۱۶	۱/۷۲۳ ۴/۳۳۶	۶۵۱ ۲ ۶۵۳	۱۱۲۱/۸۸۶ ۸/۶۷۳ ۱۱۳۰/۵۵۸	اکشن درون گروهی بین گروهی کل
۰/۱۰۳۹۳ ۰/۰۵۶۳۳ ۰/۱۱۳۱۶ ۰/۰۴۵۴۵	۱/۲۴۱۹ ۱/۴۰۶۹ ۱/۲۲۱۱ ۱/۳۴۸۶	۱۳-۱۲ ساله ۱۶-۱۴ ساله ۱۸-۱۷ ساله	۰/۱۹۴	۱/۶۴۴	۱/۳۴۹ ۲/۲۱۷	۶۵۱ ۲ ۶۵۳	۸۷۸/۰۷۹ ۴/۴۳۵ ۸۸۲/۵۱۴	راهبردی درون گروهی بین گروهی کل
۰/۱۴۷۴۰ ۰/۰۷۰۸۷ ۰/۱۴۶۸۷ ۰/۰۵۸۷۴	۱/۵۵۶۵ ۱/۷۷۲۴ ۱/۴۴۲۱ ۱/۶۸۳۵	۱۳-۱۲ ساله ۱۶-۱۴ ساله ۱۸-۱۷ ساله	۰/۰۶۲	۲/۷۹۹	۵/۴۸۸ ۱/۹۶۱	۶۵۱ ۲ ۶۵۳	۱۲۷۶/۵۰۵ ۱۰/۹۷۶ ۸۸۲/۵۱۴	ترس و بقا درون گروهی بین گروهی کل
۰/۱۰۳۹۳ ۰/۰۵۶۳۳ ۰/۱۱۳۱۶ ۰/۰۴۵۴۶	۱/۳۴۶۸ ۱/۴۳۶۸ ۱/۱۸۹۵ ۱/۳۸۳۸	۱۳-۱۲ ساله ۱۶-۱۴ ساله ۱۸-۱۷ ساله	۰/۱۲۹	۲/۰۵۲	۱/۲۱۳ ۵/۴۸۹	۶۵۱ ۲ ۶۵۳	۷۸۹/۶۹۰ ۴/۹۷۹ ۷۹۴/۶۶۸	عروسکی درون گروهی بین گروهی کل

یافته‌های جدول شماره ۱۰ نشان می‌دهد که مقادیر F در مورد تمامی انواع بازی در سطح معنی‌داری بیش از ۰/۰۵ قرار دارند، که این مسئله نشان‌دهنده معنی‌دار نبودن اختلاف میانگین‌های درون‌گروهی و بین‌گروهی است. به عبارت دیگر گروه‌های سنی مختلف از نظر انواع بازی‌های مورد استفاده تفاوت محسوسی با هم ندارند.

## ۵. بحث و نتیجه‌گیری

همان‌گونه که پیشتر نیز مطرح شد، در عصر حاضر استفاده روزافزون از بازی‌های رایانه‌ای، اثرات متفاوت و متنوعی را بر گروه‌های مختلف سنی، به‌ویژه نسل نوجوان گذاشته است. این بازی‌ها به موازات پیشرفت سخت‌افزارهای رایانه‌ای روز به روز متحول‌تر گشته، تصاویر و صداها موجود در آنها، رقیب جدی فیلم‌های سینمایی شده‌اند و با کیفیت بالای خود تشخیص دنیای مجازی از واقعی را دشوار نموده‌اند (منصوری، ۱۳۹۱: ۱۳۴). مجموعه عوامل مذکور شدت تأثیرگذاری این بازی‌ها بر سبک گفتار و رفتار گروه‌های سنی نوجوان در قالب خرده‌فرهنگ‌های نوجوانی را افزایش داده است. بدین ترتیب این بازی‌ها خود به بخشی مؤثر از خرده‌فرهنگ نوجوانان بدل گشته‌اند. در این رابطه حتی مهم‌ترین فاکتورهای خرده‌فرهنگ نوجوانان نظیر مد، سلاقی گروهی و نحوه سپری کردن اوقات فراغت نوجوانان تحت‌الشعاع بازی‌های رایانه‌ای قرار گرفته‌اند و با الگوگیری از آنها شکل می‌گیرند. بنابراین، در بررسی که انجام شد سعی بر آن بود تا تأثیرات رفتاری این بازی‌ها در بعد جامعه‌سستیز، بر روی کاربران نوجوان و با توجه به جنس و سن آنها روشن گردد. همچنین در این بخش پایانی تلاش بر آن بوده است تا طی یک جمع‌بندی از نتایج حاصله تأثیرات منفی بازی‌های رایانه‌ای بر رفتارهای جامعه‌سستیز نوجوانان به‌طور خلاصه ارائه شود و پیشنهاد‌های لازم در پایان مطرح گردد. بنابراین، ابتدا به تفسیر نتایج فرضیه‌ها، به قرار زیر پرداخته شده است:

فرضیه اصلی پژوهش جهت اثبات وجود رابطه معنادار بین رفتارهای اجتماعی جامعه‌سستیز نوجوانان، با نوع بازی‌های رایانه‌ای تنظیم شده بود. در رابطه با این فرضیه، رفتارهای جامعه‌سستیزی چون میزان گرایش‌ها و ندالیستی، بی‌توجهی به حقوق دیگران و ناسزاگوئی نوجوانان به‌عنوان فرضیه‌های فرعی تحقیق مورد آزمون واقع شدند. بدین ترتیب ضریب همبستگی بین میزان گرایش‌ها و ندالیستی با نوع بازی‌های رایانه‌ای مبین رابطه‌ای مثبت و معنادار بود. در این رابطه، بازی‌های کارتون‌ی

و عروسکی بیش از دیگر انواع بازی بر متغیر وندالیسم تأثیرگذار بودند که دلیل این امر احتمالاً علاوه بر دسترسی و استفاده بیشتر نوجوانان به‌ویژه در سنین پایین به این بازی‌ها، مسئله محتوای آنهاست. به نحوی که در بعضی از این بازی‌ها، تخریب‌گری و خرابه‌کاری به وضوح به نمایش درآمده و تشویق می‌شود و برای بازیکن امتیاز در بر دارد. نمونه چنین بازی‌هایی، بازی همسایه آزاری است که ابزار منزل، اتومبیل و دیگر وسایل همسایه باید توسط بازیکن به شکل طنزآمیزی تخریب شود. بنابراین، با توجه به داده‌های حاصله، به صرف کارتونی بودن بازی‌ها، نمی‌توان اخلاقی بودن دیگر وسایل همسایه باید توسط بازیکن به شکل طنزآمیزی تخریب شود. بنابراین، آنها را در مقایسه با بازی‌های خشن دیگر تضمین نمود. بررسی گنتیل، لاینچ و دیگران (۲۰۰۴) که حکایت از تأثیر بازی‌های سرگرم کننده بر رفتار پرخاشگرانه و خصمانه نوجوانان دارد خود به نحوی مؤید فرضیه فوق است (۲۲-۵). فرضیه فرعی دیگر در این خصوص، توجه به وجود رابطه بین بی‌توجهی به حقوق دیگران و نوع بازی‌های منتخب نوجوانان بود که معناداری ضریب همبستگی در مورد این فرضیه نیز به واسطه تحلیل داده‌ها به اثبات رسید و بر اساس آن روشن شد که بازی‌های رانندگی قوی‌ترین همبستگی را با متغیر بی‌توجهی به حقوق دیگران دارند و در مقابل، بازی‌های راهیاب ضعیف‌ترین همبستگی را با متغیر مذکور داشته‌اند. این نتیجه با توجه به آنکه در بازی‌های رانندگی بی‌توجهی به قانون، تصادفات مکرر به دلیل بی‌قانونی، عدم رعایت حقوق دیگران و بی‌حرمتی به آنها، اساس این بازی‌ها را شکل می‌دهد و از سوی دیگر نوجوانان نیز استقبال زیادی از آنها می‌کنند، تا حدودی قابل انتظار بود. این در حالی است که بازی‌های راهیاب که در آنها هدف اصلی بازی، مسیریابی است و تمرکز کاربر نیز بیشتر بر همین موضوع است، کمتر می‌تواند چنین تأثیری را بر بی‌توجهی نوجوانان به حقوق دیگران بگذارد. فرضیه فرعی نهائی تحقیق نیز در راستای اثبات وجود رابطه بین نوع بازی‌ها با میزان ناسزاگوئی نوجوانان تنظیم شده بود، که یافته‌ها آن را تأیید نمودند. در مورد این فرضیه نیز بازی‌های رانندگی و اکشن قوی‌ترین همبستگی را با میزان ناسزاگوئی نوجوانان داشتند، در حالی که بازی‌های آموزشی و تیراندازی به هدف، ضعیف‌ترین همبستگی را با متغیر مذکور نشان داده‌اند که با توجه به هنجارگریزی و قانون شکنی موجود در بازی‌های رانندگی و اکشن و به‌ویژه خشونت موجود در بازی‌های اکشن، این شدت از همبستگی دور از انتظار نبود. در صورتی که بازی‌های آموزشی و نیز تیراندازی به هدف که بیشتر

مهارت نشانه‌گیری به سوی هدف را، به بازیکن تعلیم می‌دهند، کمتر می‌توانند پرخاشگری را به نمایش گذاشته و مبلغ ناسزاگوئی باشند. بنابراین، با توجه به آنکه فرضیه‌های فرعی تحقیق که هر یک معرف بخشی از رفتارهای جامعه‌سستیز نوجوانان بودند، همگی تأیید شدند، در مجموع این نتیجه محرز شد که بین نوع بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان بخشی از خرده‌فرهنگ نوجوانان با میزان رفتارهای جامعه‌سستیز آنها رابطه وجود دارد. نتیجه این فرضیه علاوه بر انطباق با نتایج تحقیق دیلیسی<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۳) که ثابت کردند، بازی‌های ویدیوئی خشن با رفتار ضد اجتماعی جوانان مرتبط است (۱۴۲-۱۳۲)؛ با نتایج پژوهش امین صارمی که تأثیر گرایش به خرده‌فرهنگ‌های معارض را به‌ویژه با تکیه بر نقش رسانه‌ها بررسی نموده است و بر تقلید از الگوهای نابهنجار خرده‌فرهنگ‌ها تأکید کرده است (شهابی و همکاران، ۱۳۸۸: ۹۵) نیز تا حدود زیادی منطبق است.

بنابراین، بر مبنای نظریه خرده فرهنگ خشونت و رفتار جامعه‌سستیز، با توجه به آنکه نوجوانان نسبت به قشر بزرگسال و جوان جامعه قشر محروم محسوب می‌شوند، خرده‌فرهنگ آنها نیز در راستای همین محرومیت‌ها و نیازهای نوجوانان شکل گرفته است. بدین ترتیب بازی‌های رایانه‌ای نیز که منطبق با چنین خرده‌فرهنگی تهیه شده‌اند، به نوبه خود مبلغ ارضاء فوری نیازها، ریسک‌پذیری و انتخاب هر راه ممکن برای رسیدن به هدف هستند و رفتارهای اجتماعی نوجوانان را تحت الشعاع چنین الگوهای رفتاری قرار می‌دهند. به‌ویژه که این بازی‌ها مملو از دستورات ارزشی و ضد ارزشی هستند که ضمن بازی، به بازیکن دیکته می‌شوند و این خود، مستند به نظریه گنزالو فراسکا است. در این رابطه وی معتقد است که امروزه تعاملی بودن و غوطه‌ورسازی از ویژگی‌های مهم بازی‌های رایانه‌ای محسوب نمی‌شوند، بلکه محدوده کنش‌های انتخابی در بازی همواره از پیش تعیین شده است و بازیکن رویه انتخابی خود را در محدوده انتخابی رقم می‌زند. بر اساس این نظریه باید گفت، در بیشتر بازی‌های رایانه‌ای، این بازیکن است که باید عنان اختیار خویش را به برنامه‌های از پیش تعیین شده و اغلب هدفمند بازی‌ها بسپارد. بنابراین، با توجه به آنکه بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان محصولات فرهنگی بعد آموزشی قدرتمندی دارند، به واسطه نحوه القاء مطالب، می‌توانند تأثیرگذاری بالایی نیز بر رفتار اجتماعی نوجوانان و حتی خرده‌فرهنگ آنها داشته باشند. این بازی‌ها با تصویرسازی متحرک



و جذاب، وارد نمودن کاربر به فضای بازی و ایجاد هیجان برای وی؛ به‌طور مسقیم و غیرمسقیم الگوهای مناسب یا نامناسب رفتاری را به فراخور نوع بازی، به نوجوانان القاء می‌کنند. علاوه‌بر آن، بازی‌ها با امتیازاتی که به بازیکن به واسطه موفقیت در هر مرحله می‌دهند؛ در واقع با سیستم پاداش‌دهی، یادگیری را در وی درونی‌سازی نموده، تقویت می‌کنند. همچنین هنگام شکست بازیکن، با ممانعت از ورود وی به مراحل بعد، از روش تنبیهی، برای افزایش یادگیری، استفاده می‌گردد. مجموعه این شگردها که منطبق بر اصول نظریه یادگیری اجتماعی است، همراه با جذابیت مشاهده‌ای بالای این بازی‌ها، بازیکن را وادار می‌سازد تا زمان بیشتری را صرف بازی نماید و اینها به نوبه خود فرایند یادگیری را نیرومندتر می‌سازد و به دلیل آنکه بسیاری از این بازی‌ها ویژگی‌های رفتاری مختلفی را موجب می‌شوند، رفتارهایی را که شخصیت‌های بازی به نمایش می‌گذارند، خوب یا بد به تدریج به بازیکن القا شده، احتمالاً در وی نهادینه گردند. البته با توجه به نظریه پدیدارشناختی سایکز و متزا، ارزش‌هایی که در بازی‌ها ارائه می‌شوند، اکثراً منافاتی با ارزش‌های موجود در جامعه ندارند، اما گاه راه‌های رسیدن به این اهداف ارزشی که در بازی‌ها معرفی می‌شوند، صحیح نیستند. برای مثال در برخی از بازی‌های مبارزه‌ای یا رقابتی مانند بازی‌های اکشن و راندگی هدف رقابت، پیروزی بر رقیب و کسب امتیاز در بازی است که این اهداف در جامعه نیز پذیرفته شده هستند و مثبت هم محسوب می‌شوند، اما در بعضی از این بازی‌ها کشتار، سرقت و تخریب‌گری و دیگر رفتارهای غیر قانونی و جامعه‌ستیزانه برای رسیدن به اهداف مذکور پیشنهاد یا حتی به بازیکن تحمیل می‌شوند. در این گونه بازی‌ها با موجه جلوه دادن راه‌های ناثواب، احساس گناه را نیز در بازیکن تضعیف می‌کنند و به تدریج قبح رفتارهای نامطلوب را در بازیکن از بین می‌برند. از سوی دیگر در برخی از این بازی‌ها، از بازیکن برای انجام کارهای خلاف سلب مسئولیت می‌شود. به عبارت دیگر با وادار کردن بازیکن به انتخاب راه‌های خلاف، این حس را به او القاء می‌کنند که، وی در این رابطه ناچار به انجام آن عمل ناشایست شده است و بنابراین، مسئولیتی در این زمینه متوجه او نیست. این شیوه نیز به نوبه خود، میزان احساس گناه را در بازیکنان کاهش داده، به تدریج ارتکاب به رفتارهای ناشایست در جهان واقعی را برای آنها تسهیل می‌نماید. علاوه‌بر آن بعضی از بازی‌ها مطابق مکانیزم انکار زیان، بازیکن را وادار می‌کنند تا به این نتیجه برسند که انجام فلان رفتار مجرمانه، ضرر چندانی هم برای دیگران در بر ندارد. برای مثال زمانی که بازیکن باید

نیروهای دشمن را بکشد؛ اما وقتی این کار را انجام می‌دهد، باز آنها جان دوباره می‌گیرند و به سمت او می‌آیند یا زمانی که هر چقدر اقدام به اعمال تخریب‌گرانه می‌کند، دوباره فضای بازی مثل قبل بکر و دست نخورده می‌شود؛ اینها همه، بار منفی و مخرب رفتارهای اجتماعی جامعه‌سستیز را در نزد نوجوانان کاهش می‌دهد و در ترغیب آنها به سوی رفتارهای اجتماعی جامعه‌سستیز مؤثر است. در نهایت نوع بازی‌های رایانه‌ای به نوبه خود مؤید تکنیک انکار وجود قربانی است، به نحوی که بازی‌هایی نظیر بازی‌های نژادپرستانه و جنگی به نوعی القاکننده این حس به کاربر هستند که درحین مبارزه با دشمن است و بنابراین، انجام هر نوع رفتار غیرانسانی بدین واسطه، توجیه‌پذیر است. تکرار و استمرار زمانی القاء چنین تفکراتی در بازی‌ها به نوجوانان، موجب می‌شود که چنین توجیحاتی ملکه ذهن آنها گشته و اجرای آن، حتی در دنیای واقعی را قابل تأیید بدانند.

فرضیه دیگر پژوهش مبین آن است که دختران و پسران نوجوان، از نظر نوع بازی‌های رایانه‌ای مورد استفاده با یکدیگر تفاوت دارند. در مورد این فرضیه ثابت شد که، دوجنس از نظر انواع بازی به جز بازی‌های معمایی، مسابقه‌ای، رانندگی، آموزشی، ترس و بقا؛ با یکدیگر تفاوت دارند. در این خصوص بیشترین تفاوت مربوط به بازی‌های جنگی و اکشن و کمترین تفاوت مربوط به بازی‌های نقش‌آفرین بود. بدین ترتیب پسرها وقت بیشتری را صرف بازی‌های جنگی و اکشن کرده‌اند و کمترین زمان را صرف بازی‌های تیراندازی و کارتونی عروسکی نموده‌اند. دخترها نیز بیشتر از بازی‌های رانندگی و سپس ترس و بقا و کمتر از بازی‌های تیراندازی و راهبردی استفاده نموده‌اند. در خصوص اینگونه تفاوت‌های جنسیتی بارتلو و اندرسون (۲۰۰۲) نتایج مشابهی را بدست آورده‌اند که فرضیه جنسیتی تحقیق را تأیید می‌کند (۲۹۰-۲۸۳). دلیل این‌گونه تفاوت‌های جنسیتی با تأکید بر نظریه‌های مور، سینکلر و هگن قابل تبیین است. بنابراین، می‌توان این‌گونه برداشت نمود که چون دختران در جامعه محدودتر هستند، فشارهای اجتماعی و خانوادگی بیشتری را متحمل می‌شوند و از حقوق و امکانات کمتری برخوردارند؛ احتمالاً نوع بازی‌هایی که آنها انتخاب می‌کنند و نیز مدت زمانی که صرف این بازی‌ها می‌کنند، با پسران متفاوت است. به‌ویژه آنکه مسئولیت‌های بیشتری در محیط خانواده به دخترها واگذار می‌شود و احتمالاً آنها فرصت کمتری برای انجام بازی‌های رایانه‌ای دارند.

فرضیه آخر تحقیق حکایت از آن داشت که بین گروه‌های سنی (۱۳-۱۲)، (۱۶-۱۴)

و (۱۸-۱۷) ساله تفاوت محسوسی از نظر مدت زمان استفاده از انواع بازی وجود ندارد. می‌توان نتیجه حاصل از این فرضیه را با نتیجه مطالعات گریفیث همسو دانست. گریفیث طی مالعات خود به این نتیجه رسید که، تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن بر بازیگران جوان و مسن، تقریباً یکسان است و اختلاف سن، تنها بر نوع ابراز خشونت مؤثر است (آذری، ۱۳۸۷: ۱۳۰). این عدم تفاوت در مورد فرضیه اخیر احتمالاً ناشی از آن است که صرف نظر از حیطه سنی که نوجوانان در آن قرار دارند، برخی از ویژگی‌های مشترک را که مقتضی سنین نوجوانی به‌طور کلی است در گرایش آنها به انواع بازی دخیل است. از جمله این ویژگی‌های مشترک تمایل اکثر نوجوانان به کنجکاو و هیجان‌جوئیست، که این امر خود موجب می‌شود اکثر آنها به انواع بازی‌های سرگرم‌کننده با موضوعات مختلف روی آورند.

بنابراین، در یک جمع‌بندی کلی می‌توان به این نتیجه رسید که، خرده‌فرهنگ‌های نوجوانی ارائه‌کننده الگوهای تأثیرگذار قدرتمندی بر نوجوانان هستند و رسانه‌های دیداری و شنیداری در راستای شکل‌بخشیدن به این خرده‌فرهنگ‌ها نقش بسزائی دارند. در این خصوص کاربری‌های رایانه‌ای به‌ویژه بازی‌های الکترونیکی، به واسطه ارائه تصاویر متحرک و رنگی جذاب و نیز قدرت گرافیکی گسترده، توان آموزشی و القائی بالائی دارند و این امر به نوبه خود موجب می‌شود تا با سهولت بیشتری بتوانند عقاید، ارزش‌ها و هنجارهای رفتاری خاص را به نوجوانان بقبولانند و از این نظر نیز خرده‌فرهنگ‌های نوجوانی را تحت‌الشعاع قرار دهند. بر این اساس، لازم است که مسئولان ذی‌ربط، مربیان و والدین با شیوه‌های مدبرانه و هدفمند، مدت‌زمان و نوع بازی‌هایی را که نوجوانان به کار می‌برند، تحت نظارت خویش داشته باشند و از این رهگذار بایدها و نبایدهای صحیح جامعه را به آنها آموزش دهند. در این رابطه توجه به پیشنهادهایی که در ادامه آمده است، ممکن است تا حدودی در راستای رسیدن به هدف مذکور راهگشا باشد:

با توجه به آنکه به واسطه فرضیه‌های فرعی تحقیق ثابت شد که بین بازی‌های کارتونی و عروسکی با میزان گرایش‌ها و نندالیستی، بین بازی‌های رانندگی با میزان بی‌توجهی به حقوق دیگران و بین بازی‌های اکشن و رانندگی با میزان ناسزاگوئی نوجوانان بالاترین ضریب همبستگی وجود دارد. بنابراین ضروری است که نظارت بر محتوای این بازی‌ها بیشتر شود و به‌ویژه تمرکز تولیدات داخلی در این زمینه بر تهیه بازی‌هایی باشد که در آنها گرایش به ساختن به جای ویران‌سازی، توجه به حقوق

شهروندان به جای تضييع حقوق ديگران و کاربرد لغات مؤدبانه به جای کلمات رکيک، تشويق گردد و برای بازیکنان امتیاز به همراه داشته باشد و بالعکس هر رفتار ناشایست و خلاف قانون مثل سبقت گیری نابجا در بازی های رانندگی، تقبیح گردد و شکست کاربر را در بر داشته باشد. در این رابطه مرحله بندی بازی ها نیز می تواند بسیار مؤثر واقع گردد. بدین ترتیب، رفتارهای جامعه پسند و مطلوب اجتماعی به جای رفتارهای جامعه ستیز در نوجوانان تقویت گشته، بیشتر در ذهن آنها نهادینه می شوند. با توجه به اثبات وجود تفاوت بین دو جنس در انتخاب نوع بازی ها می توان بدور از هرگونه تعصب مردانه یا زنانه سعی شود انجام بازی هایی که جنبه آموزشی دارند بین دو جنس تشويق شوند و پیامدهای انجام بازی هایی که بعد خشونت آمیز و غیر اخلاقی آنها زیاد است، نظیر بازی های اکشن و جنگی بر نوجوانان اعم از دختر و پسر روشن گردد، تا آنها آگاهانه تر به انتخاب بازی ها اقدام ورزند. از سوی دیگر تولید بازی هایی که مبلغ نقش های اجتماعی زنانه و مردانه و مطابق با ارزش های انسانی در جامعه است، می تواند نوجوانان را چه پسر و چه دختر برای نقش پذیری صحیح در آینده، یاری نموده و مهیا سازد.

در نهایت به دلیل آنکه فرض وجود تفاوت بین گروه های سنی مختلف نوجوان، با نوع بازی های منتخب آنها مگر در رابطه با بازی های کارتونی و عروسکی اثبات نشد و با توجه به اینکه نوجوانان بدون در نظر گرفتن رده سنی خود، از انواع بازی های رایانه ای استفاده می کنند. بنابراین، نظارت والدین بر محتوا و رده سنی بازی هایی که در دسترس نوجوانان قرار می گیرد، ضرورتی اجتناب ناپذیر است. در این رابطه قرار دادن رایانه در عمومی ترین قسمت منزل، برای نظارت مستقیم بر نوع بازی هایی که نوجوانان به کار می برند، تا حدودی می تواند راهگشا باشد.

## منابع و مأخذ

- آذری، سعید (۱۳۸۷). «بازی‌های رایانه‌ای و خشونت»، فصلنامه پژوهش و سنجش، شماره ۵۴: ۱۳۶-۱۲۱.
- ابولمعالی، خدیجه (۱۳۸۹). نظریه‌های جرم‌شناسی و بزهکاری (با تأکید بر شناخت اجتماعی)، تهران: ارجمند، نسل فردا.
- احمدی، احمد (۱۳۸۲). روان‌شناسی نوجوانان و جوانان؛ شخصیتی، رفتاری، تحصیلی، شغلی، بزهکاری و اعتیاد، اصفهان: مشعل.
- الیاسی، مجید؛ فاطمه پرده‌دار و همکاران (۱۳۹۰). «بررسی عوامل مؤثر بر مصرف کالاهای فرهنگی در بین جوانان»، مجله جامعه‌پژوهی فرهنگی پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، شماره ۲: ۷۶-۵۵.
- انواری، محمدرضا (۱۳۹۵). «بنیان‌های نظری بازی‌های رایانه‌ای»، فصلنامه علمی-پژوهشی اسلام و مطالعات اجتماعی، شماره ۱: ۱۴۲-۱۱۵.
- پوریوسفی، حمید؛ اشرف طایفه و همکاران (۱۳۸۸). «بررسی جامعه‌شناختی عوامل مؤثر بر الگوپذیری رفتار اجتماعی دختران»، پژوهش نامه علوم اجتماعی، شماره ۱: ۱۹۲-۱۵۹.
- توسلی، غلامعباس (۱۳۹۱). نظریه‌های جامعه‌شناسی، تهران: سمت
- جاوید صباغیان، مقداد و محمدرضا حسنائی (۱۳۹۱). «بازی‌های رایانه‌ای در مقام متن هنری، بررسی و تحلیل وضعیت مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای به مثابه آثار هنری». فصلنامه هنرهای زیبا-هنرهای نمایشی و موسیقی، شماره ۲: ۷۷-۶۹.
- جعفری، نسیم؛ اعتمادی، عذرا و همکاران (۱۳۹۱). خانواده و آسیب رسانه‌ای رایانه و اینترنت، اصفهان: آموخته.
- جیمز، آلیسون؛ کریس جنکس و همکاران (۱۳۸۳). جامعه‌شناسی دوران کودکی (نظریه‌پردازی در باره دوران کودکی)، ترجمه علیرضا کرمانی، علیرضا ابراهیم آبادی، تهران: ثالث.
- چمنی، سولماز؛ رضوان قصابی، حسین سعیدی (۱۳۹۳). «بررسی عوامل اجتماعی مؤثر بر تمایل افراد به خشونت (افراد ۶۰-۱۵ ساله شرق تهران)»، فصلنامه دانش انتظامی شرق تهران، شماره ۱: ۲۲-۱.
- حق‌وردی طاقانکی، مهدی (۱۳۸۶). «بازی‌های رایانه‌ای، شوالیه‌های ناتوی فرهنگی»، فصلنامه اطلاع‌رسانی، آموزشی و مطالعات رایانه‌ای علوم اسلامی (ره‌آوردنور)، شماره ۲۰: ۵-۲.
- سازگارا، پروین (۱۳۷۷). نگاهی به جامعه‌شناسی با تأکید بر فرهنگ، تهران: کویر.
- سعدی‌پور، اسماعیل (۱۳۹۳). دنیای دیجیتال با تأکید بر نوجوانان (ویژه والدین، معلمان، دانشجویان، پژوهشگران)، تهران: جامعه‌شناسان.
- شرفی، محمدرضا (۱۳۸۶). دنیای نوجوان (راهنمایی برای والدین، معلمان، مربیان و مشاوران مدارس)، تهران: مؤسسه فرهنگی منادی تربیت.

- شمسی، میترا و یاسر جلالی (۱۳۹۲). «وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در ایران و جهان، سیاست‌ها، رویکردها و سازمان‌های دست‌اندرکار»، فصلنامه مطالعات راهبردی سیاست‌گذاری عمومی، شماره ۱۰: ۱۹۳-۱۶۱.
- شهابی، محمود؛ محمدسعید ذکایی و علیرضا فرخی (۱۳۸۸). «تعلق به خرده‌فرهنگ جوانان در شهر تهران»، مجله جوانان، دانشگاه علامه تهران، شماره ۸: ۱۰۷-۹۱.
- صارمی، امین (۱۳۷۸). پیامدهای فرهنگی اسباب‌بازی، معاونت پژوهشی و آموزشی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، تهران: فرهنگ و دانش.
- عدلی‌پور، صمد؛ وحید قاسمی و سیدمحمد میرمحمدتبار (۱۳۹۳). «تأثیر شبکه اجتماعی فیس‌بوک بر هویت فرهنگی جوانان شهر اصفهان»، فصلنامه علمی پژوهشی تحقیقات فرهنگی ایران، شماره ۱: ۲۸-۱.
- غفوری، پرویز (۱۳۸۹). بررسی میزان مصرف محصولات فرهنگی بین شهروندان تهرانی و تبریزی، تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.
- کریمی، عبدالعظیم (۱۳۷۲). جایگاه نوجوانی در گستره تحولات روانی، زیستی و اجتماعی (مجموعه مقالات سمینار بررسی مسائل نوجوانان و جوانان)، اصفهان: عروج اصفهان.
- کوثری، مسعود (۱۳۸۷). مطالعات فرهنگی و بازی‌های رایانه‌ای، مجموعه مقالات بازی‌های رایانه‌ای، تهران: مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه‌ای همشهری.
- کوئن، بروس (۱۳۸۳). درآمدی به جامعه‌شناسی، ترجمه محسن ثلاثی، تهران: توتیا.
- کوئن، بروس (۱۳۹۵). مبانی جامعه‌شناسی، ترجمه غلامعباس توسلی و رضا فاضل، تهران: سمت.
- گلچین، مه‌ری (۱۳۸۱). «تمایل به پرخاشگری در نوجوانان و نقش خانواده»، مجله دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی - درمانی قزوین، شماره ۴: ۳۶-۲۱.
- گنجی، حمزه و رمضان حسن‌زاده (۱۳۸۶). روان‌شناسی در تعلیم و تربیت، تهران: سخن.
- قادری، مصطفی و فریبا بهرامی (۱۳۹۱). «رابطه بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای خوشونت‌آمیز با متغیرهای درون خانوادگی و تحصیلی فرزندان»، فصلنامه مشاوره و روان‌درمانی خانواده، ویژه‌نامه خانواده و طلاق، شماره ۱: ۱۲۸-۱۱۹.
- ممتاز، فریده (۱۳۸۱). انحرافات اجتماعی، نظریه‌ها و دیدگاه‌ها، تهران: انتشار.
- منصوری، روانبخش (۱۳۹۱). «کارکرد بازی‌های رایانه‌ای در رفتار نوجوانان»، مطالعات رسانه‌ای، شماره ۱۹: ۱۴۲-۱۳۳.
- منادی، مرتضی (۱۳۹۲). جوانان و نهادهای اجتماعی، تهران: جامعه‌شناسان.
- هاشمی فشارکی، مریم‌السادات (۱۳۹۱). اینترنت و خانواده، تهران: دانشگاه شهید بهشتی.
- هراتیان، عباس‌علی و محمدرضا احمدی (۱۳۸۹). «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر میزان حرمت خود نوجوانان»، مجله روان‌شناسی و دین، شماره ۲: ۸۹-۷۵.

- Delisi, Matt; Vaughn, Michael G and etal ( 2013). Violent Video. Games, Delinquency and Youth Violence, *Sage Journals (Youth Violence and Juvenile Just)*, N 2: 132-142.
- Frasca, G (2001). Video Games of the Oppressed: Video Games as a Means for Critical Thinking and Debat, *Masters Thesis at Georgia Institute of Technology*. <http://www.jacarana-da.org/frasca/thesis>.
- Funk, Ieane B; Buchman, Debra D (2006). Playing Video and Computer Games and Adolescent Self-Concept, *Journal of Communication*, N 2 :19-32.
- Gentil, A. Douglas; Lynch, J. Paul and etal (2004). The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors and School Performance, *Journal of Adolescence*, N27:5-22.
- Meyers, K.S (2015). *Television and Video Game Violence: Age Differences and the Combined Effects of Passive and Interactive Violent Media*, Boton: Rouge.
- Radowitz, John von (2007). *Study Finds at Violent Video Games Maybe Linked to Aggressive Behaviour*, [www.independent.co.uk/news/science](http://www.independent.co.uk/news/science).