



رابطه بین بازی‌های ویدئویی خشن و پرخاشگری در دانش آموزان ابتدایی

نقیسه مصطفوی *

فاطمه گل فرشچی *

چکیده

هدف از انجام این پژوهش بررسی رابطه بین انجام بازی‌های خشن و میزان پرخاشگری دانش آموزان پسر مقطع ابتدایی ناحیه ۴ شهر تبریز بود. روش پژوهش توصیفی - تحلیلی و روش نمونه گیری در دسترس بوده و برای بررسی ارتباط بین متغیرها از آزمون کای اسکوتر استفاده شد. در این جستار پس از مرور تحقیقات انجام شده با روش خودسنجی بر روی کاربران این بازی‌ها، میزان علاقه‌ایشان به اقسام بازی‌ها و تأثیر بازی‌های ویدئویی خشن روی رفتارشان مورد بررسی قرار گرفته است. پس از انتخاب ۱۶۸ آزمودنی از بین دانش آموزان ابتدایی یکی از مدارس ناحیه ۴ تبریز، با استفاده از پرسش‌نامه خشم نوآکو AI سطح پرخاشگری آزمودنی‌ها اندازه گیری شد. هم‌چنین با مشاهده رفتاری میزان پرخاشگری دانش آموزان توسط معلمان مربوطه نیز ارزیابی شد. بر اساس نتایج به دست آمده ۵۶ درصد از آزمودنی‌ها بازی‌های خشن انجام می‌دادند. نتیجه آزمون کای اسکوتر ($P < 0.05$) نشان‌دهنده همبستگی مثبت بین انجام بازی‌های خشن و میزان خشونت بود. نتایج این تحقیق نه تنها هشدار در مورد تأثیر بازی‌های خشونت آمیز بر رفتار کاربران است بلکه تأکیدی بر لزوم دقت و توجه والدین به نوع بازی‌های انجام شده توسط فرزندان و نظارت سازمان‌های مرتبط مانند بازی‌های تولید شده برای نوجوانان است.

واژگان کلیدی:

بازی‌های خشن، تشدید خشونت، تخلیه هیجانی، روش خودسنجی، برپایی فیزیولوژیکی.

* استادیار دانشکده چندرسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز.

** استادیار دانشکده چندرسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز.

نویسنده مسؤول یا طرف مکاتبه: فاطمه گل فرشچی f.golfarshchi@tabriziau.ac.ir

مقدمه

اسپادگ بازی‌ها را بر اساس اهداف آن‌ها به دو دسته آموزشی و غیر آموزشی تقسیم کرده است (Ahmadvand, 2011: 73). هدف از طراحی بازی‌های آموزشی، برنامه ریزی و ایجاد انگیزه برای آموزش و یادگیری، رفع ناتوانی‌ها و اختلالات رفتاری است. تحقیقات نشان می‌دهد برخی بازی‌های آموزشی در بهبود مهارت‌های فضایی کاربران مؤثر بوده است (13-3: 1994 Greenfield,). برخی دیگر تأثیر چشمگیری روی توجه انتخابی، حافظه کاری، تجسم فضایی، زمان واکنش و حتی سرعت پردازش آن‌ها داشته‌اند (Jadidian, et al, 2013: 59). در موارد دیگری بازی‌های آموزشی کاربرد درمانی دارند به طوری که نتایج یک آزمایش نشان دهنده تأثیر آن‌ها بر کارکردهای اجرایی کودکان پیش دبستانی با ناتوانی‌های یادگیری عصب روان شناختی بوده است (Hassan Nattaj, et al, 2015: 43-54).

برخلاف بازی‌های آموزشی، هدف بازی‌های غیر آموزشی، بیش تر سرگرمی و هیجان کاربران از یک سو و سودآوری تجاری شرکت‌های سازنده آن‌هاست. گزارشی از بازی‌های مورد علاقه کاربران شهر تهران ارائه شده است که نشان می‌دهد تنها چهار درصد از افراد مورد مطالعه، به انجام بازی‌های آموزشی علاقه داشته‌اند (Alipour, 2011: 131). این بدان معناست که مطابق این تحقیق اکثر کاربران تهرانی به انجام بازی‌های غیر آموزشی می‌پردازند.

در میان بازی‌های غیر آموزشی، تعداد قابل توجهی دارای مشخصه خشونت است که در این بازی‌ها کاربر در نقش قهرمان برای رسیدن به مرحله بعدی باید هر چه بیش تر نابود کند و این تکرار و تعامل فعالانه اثر ریشه داری بر او دارد (Gunter, 2008: 12). در مورد تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن بر روی عملکردهای کاربران، نظرات مختلفی وجود دارد. نتایج بعضی مطالعات نشان می‌دهد بازی‌های رایانه‌ای باعث پرخاشگری کاربران شده و افت تحصیلی و سلامت جسمانی آن‌ها را به دنبال دارد. مطالعه انجام شده توسط جدیدیان و همکارانش مؤید تشدید خشونت است. آن‌ها در پژوهشی نشان دادند که بازی‌های نوع خشن به طور معناداری بیش تر از نوع غیر خشن روی رفتار و احساسات پرخاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژیکی کاربران تأثیر دارند (Jadidian, et al, 2012). اما نتایج پژوهش‌های جدیدیان و پاشا شریفی در سال بعد نشان داد این بازی‌ها می‌توانند فوایدی هم برای کاربران داشته باشند: زمان واکنش دیداری و شنیداری

انتخابی در دانش‌آموزانی که بازی‌های خشن انجام می‌دادند سریعتر از دانش‌آموزانی بود که این بازی‌ها را انتخاب نمی‌کردند (Jadidian & Pasha Sharifi, 2013).

به طور کلی، درباره تأثیر بازی‌های ویدئویی خشن بر روی میزان خشونت کاربران دو نظریه رقیب وجود دارد: نظریه اول، مؤید تشدید خشونت کاربران و نظریه رقیب، مؤید تخلیه هیجانی و کاهش رفتارهای پرخاشگرانه کاربران است. محققان برای تأیید هر یک از دو فرضیه در مواردی از مبانی روان‌شناسی و فلسفی و گاهی از شواهد تجربی شامل: خودسنجی، سنجش پارامترهای فیزیولوژیکی، مشاهده رفتار کاربران بهره‌جسته‌اند.

در این پژوهش سعی شده با استفاده از روش خودسنجی و تحلیل آماری، ارتباط و همبستگی بین انجام بازی‌های خشن و خشونت کاربران پسر در مقطع ابتدایی بررسی شده و در مورد تأیید یا رد فرضیه‌های فوق تصمیم‌گیری شود.

در این جستار برای پاسخ بدین سؤال، ابتدا با روش کتابخانه‌های پیشینه تحقیق، مبانی نظری و روش‌های تجربی موجود در این باره جمع‌آوری شد و سپس برای انجام تحقیق میدانی، تعداد ۱۶۸ دانش‌آموز در مقطع چهارم تا ششم ابتدایی به تصادف از بین دانش‌آموزان پسر یک مدرسه در تبریز انتخاب شده و با استفاده از پرسش‌نامه خشم نواکو AI سطح پرخاشگری آنان سنجیده شده و در طی پرسش‌نامه دیگری میزان استفاده آن‌ها از بازی‌های مختلف سنجش شد. در ادامه به آمایش نتایج حاصل و بررسی ارتباط سطح خشونت با انجام بازی‌های خشن پرداخته شد. اهمیت و منافع نتایج این تحقیق و سایر پژوهش‌های هم‌راستا با آن، در آگاهی بخشی به قشر نوجوان و والدین آن‌ها و زمینه‌سازی فکری مسئولین ذیربط برای تصویب قوانین و انجام راهکارهای محدودسازی دسترسی نوجوانان به این بازی‌ها است.

مبانی نظری پژوهش

در مورد اثر استمرار بازی‌های خشن دو فرضیه وجود دارد: فرضیه تشدید خشونت و فرضیه تخلیه هیجانی که بنابر فرضیه اول نتیجه‌ی اثر بازی‌های خشن: افزایش پرخاشگری و ستیزه‌جویی در کاربر است و بنابر فرضیه دوم اثر بازی‌های خشن: تخلیه هیجان و خشم در فضای مجازی و کاهش خشونت در فضای خارجی است. هر یک از این دوسته از مبانی نظری و روش‌های تجربی بهره‌گرفته‌اند که در ذیل به اهم آن‌ها اشاره می‌شود:

۱) مبانی نظری موید فرضیه تشدید خشونت

اکثر نظریه‌های موافق فرضیه تشدید خشونت، قوه یادگیری انسان را مهم‌ترین عامل این تأثیرپذیری می‌دانند. چهار نظریه در راستای تقویت فرضیه تشدید خشونت وجود دارد: نظریه اول: نظریه «یادگیری اجتماعی» است که اولین بار توسط بندورا مطرح گردید بنابراین نظریه شرایط اجتماع رفتار انسان‌ها را تسهیل و گاهی تحمیل می‌کند (Bandura, 2002:101).

مدافعان نظریه تشدید خشونت از اصل یادگیری اجتماعی بندورا چنین استفاده می‌کنند که رسانه به عنوان یک پدیده اجتماعی می‌تواند با نمایش صحنه‌های خشونت زمینه بروز همان رفتارها را در بیننده و کاربر بازی افزایش دهد. محققان پس از تحقیق در مورد افرادی که به جرائم خشونت آمیز پرداخته بودند، دریافتند که مجرمان به بازی‌ها و فیلم‌های خشن پرداخته بودند. در کشورهایی مانند اوهایو (نوامبر ۲۰۰۲)، پنسیلوانیا (ژوئن، ۲۰۰۳)، آلمان (آوریل، ۲۰۰۲) و ژاپن (۲۰۰۰) ارتباط جرایم با بازی‌های ویدیویی گزارش شده است (Anderson, 2004:113).

در آوریل ۲۰۰۲ خبر بی سابقه تیراندازی در یک مدرسه در آلمان منتشر شد که در آن ۱۷ نفر از جمله فرد مهاجم کشته شدند. فرد مهاجم تنها ۱۹ سال داشت و از مدرسه اخراج شده بود. مشخص شد که او بیش تر اوقات خود را صرف بازی با بازی‌های رایانه‌ای خشونت آمیز می‌کرده است (Alipour, 2011: 65). بنابراین شیوه جرم شناسی یکی از روش‌های اثبات ارتباط نظریه یادگیری با تأثیر دراز مدت بازی‌های خشن بر کاربر است.

نظریه دوم: اصل «الگوبرداری مشارکتی» نام دارد. مطابق این نظریه انسان‌ها به سادگی با تماشای رفتار دیگران از آن‌ها می‌آموزند و به نحوه برخورد جامعه با آن‌ها و این که مورد تشویق یا مجازات قرار می‌گیرند نیز توجه کرده و از شخصیت‌ها الگوبرداری می‌کنند. با تعمیم این نظریه به دنیای مجازی می‌توان نتیجه گرفت که افراد در برخورد با خشونت در دنیای مجازی به نوعی نسبت به قضیه خشونت بی تفاوت شده و به نوعی پرخاشگری را بیش تر می‌پذیرند و زمانی که برانگیخته می‌شوند تمایل بیش تری به رفتارهای پرخاشگرانه پیدا می‌کنند به خصوص در بازی‌های ویدیویی کاربر با تعامل و کنترل شخصیت خشن به نحوی همان شخصیت می‌شود (Gunter, 2008: 111).

شواهد تجربی الگوبرداری از بازی‌ها در روش مشاهده رفتار کاربران وجود دارد. برای نمونه در بازی شکار در جنگل^۲ کاربر از شاخه‌ای به شاخه دیگر بدون سقوط می‌پرد. بازی کاراته^۳ کاربر در نقش قهرمان باید ضد قهرمان را تاحد مرگ مشت و لگد بزند و دوشیزه‌ای را نجات دهد. در یک آزمایش مشاهده شد کودکانی که به بازی تاب خوردن در جنگل پرداخته بودند به احتمال بیش‌تر آن را در اتاق بازی می‌کردند و آن دسته از جوانانی که به بازی کاراته کا پرداخته بودند پس از بازی به اسباب بازی‌ها و دیگر کودکان حاضر در اتاق بازی مشت و لگد می‌زدند (Gunter, 2008: 117).

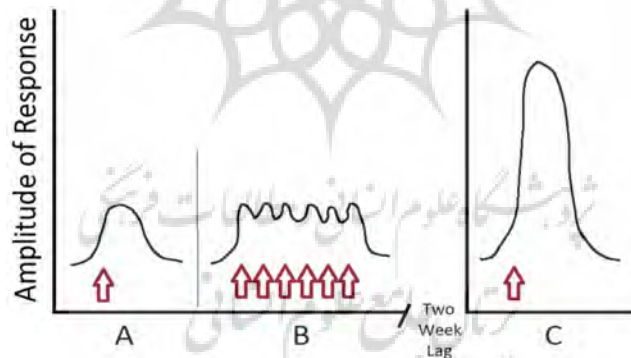
نظریه سوم: نظریه شرطی سازی کنشگر اسکینر مبتنی بر تأثیر پاداش و تنبیه بر تکرار یا ترک عمل است. هرگونه عملی برای تکرار و تداوم، نیاز به تشویق و تقویت دارد و عدم دریافت پاداش باعث می‌شود تا آن رفتار میل به خاموشی پیدا کند (Mahjoor, 2012: 16). در اکثر بازی‌های ویدیویی، جایزه و تشویق در قالب امتیاز، جان، خون، پول و قدرت مرحله به مرحله است و هرچه کاربر به مراحل بعدی برسد قفل مراحل بعدی که سخت‌تر است باز می‌شود و کاربر قدرت، ابزار و امکانات جدیدی را کسب می‌کند که همگی از عوامل تشویقی است که کاربر را به سطحی از حس حضور و یگانگی و غوطه‌وری می‌رساند. غوطه‌وری و حس حضور، دو ویژگی فضای مجازی هستند که در کنار سایر خصوصیات مانند: شبیه‌سازی، تعامل، مصنوعی بودن، فرورفتن به تمامی و ارتباطات شبکه‌ای هفت‌تلقی رایج از ماهیت فضای مجازی می‌باشند (Hosseini, 2008: 68). حس غوطه‌وری، مفهومی است که در ایران برای اولین بار در آثار آوینی دیده شد (Avini, 1996: 22). سه مرحله تدریجی و پیاپی میزان غوطه‌وری شامل جلب شدن، دخالت و غوطه‌تام است که در بالاترین سطح آن (غوطه‌وری تام) کاربر با فضای بازی یک‌دل می‌شود (Faruzandeh, et al, 2014: 2). شرایط محیطی محسوس از قبیل گرافیک، وضوح تصویری بالا، صدای واقع‌نمایانه، کنترل شخصیت در نبردهای هیجانی، موجب افزایش حس حضور کاربر در بازی رایانه‌ای می‌شود (Minaei & Razi zadeh, 2014: 28). حس رقابت باعث تشدید غوطه‌وری و شرطی سازی در کاربر است به طوری که برخی تحقیقات نشان داده است که بازی‌های خشن رقابتی بخصوص آنلاین

۲- jungle hunt

۳- karateka

اثر بیش‌تری بر افزایش پرخاشگری دارند (Hawk & Ridge, 2021). بازی‌های خشن رقابتی در مقایسه با بازی‌های انفرادی مهیج‌تر و مؤثرتر هستند.

نظریه چهارم: این نظریه مبتنی بر نقش تمرین و تکرار در یادگیری است. جنتایل، اصل تمرین و تکرار برای یادگیری را با اصول عصب‌شناسی تبیین می‌کند؛ به لحاظ عصب‌شناسی، یادگیری حاصل ارتباط سیناپسی سلول‌های عصبی با یکدیگر است. وقتی یک فرآیند تحریکی رخ می‌دهد مثلاً فرد یک کلمه را می‌شنود یا یک صحنه را می‌بیند مغز یک پاسخ دارد که می‌تواند اندازه‌گیری شود (نمودار A) و وقتی که دوباره از همان طریق اعصاب تحریک می‌شود و در این مثال همان کلمه را می‌شنود یک تغییر دراز مدت در عصب ایجاد می‌شود زیرا ارتباط نورونی قبلی تقویت می‌شود (نمودار B) ولی وقتی تحریک جدید شود (حرف جدید بشنود) یک ارتباط نورونی جدید ایجاد می‌شود تکرار همان کلمه پس از یک هفته پاسخ شدید و قوی‌تری را به دنبال خواهد داشت (نمودار C) (Gentile, 2013: 50) بنابراین تکرار کلمه با فاصله زمانی، اثر عمیق‌تری در مغز دارد. تمرین یکباره متمرکز، حافظه کوتاه مدت را قوی می‌کند اما تمرین پراکنده برای حافظه دراز مدت بهتر است. با این توضیح، دیدن یک صحنه خشونت برای اولین بار در یادگیری، تأثیر کوتاه مدت دارد اما تکرار همان خشونت با فاصله زمانی می‌تواند در یادگیری دراز مدت مؤثر باشد بنابراین دیدن خشونت یک پیام ضمنی دارد و آن این است که ممکن است خشونت به دنیای واقعی افراد وارد شود (Gentile, 2013:504).



نمودار (A) پاسخ مغز به یک سیگنال محرک.

نمودار (B) پاسخ مغز به همان سیگنال اما به نحو تکرار

نمودار (C) پاسخ مغز به یک سیگنال محرک پس از دو هفته

پرتر حمایت تجربی، نقش تکرار بازی در عملکرد کاربران را در قالب یک تحقیق با شیوه مشاهده رفتار چنین ارائه داد. در ۶۰۷ نوجوان که زمانی را به انجام بازی‌های کامپیوتری خشن پرداختند میزان تکرار بازی در رفتار پرخاشگرانه آنان تأثیر داشت به طوری که افراد کم خصومتی که وقت بیش تری صرف بازی‌های خشن کرده بودند نسبت به کودکان پر خصومتی (متهاجمی) که کم تر به بازی خشن سرگرم شدند احتمال بیش تری برای وارد شدن به دعوی فیزیکی داشتند (Porter, 2007:42).

۲) مبانی نظری موید فرضیه تخلیه هیجانی

برای تقویت فرضیه تخلیه هیجانی دو نظریه وجود دارد:

نظریه اول نظریه کاتارسیس^۴ یا پالایش است که اولین بار ارسطو مطرح نمود. بنابر نظریه کاتارسیس ارسطو، مشاهده نمایش تراژدی باعث برانگیختگی احساس ترحم و هم‌دلی در تماشاگر و منجر به پالایش عواطف در مخاطب می‌شود: «پس ترگودیا (تراژدی) تشبیه کرداری است جدی و کامل دارای یک اندازه بزرگی در سخنی چاشنی دار هر یک از انواع چاشنی جداگانه در اجزای موجود در شکل نمایش نه داستان سرایی، از راه وقایعی که شفقت و ترس برانگیزد. کاتارسیس این عواطف را انجام می‌دهد» (Aristotle, 2009:91).

فشباخ از نظریه پالایش ارسطو چنین استفاده می‌کند: تخلیه تکانه‌های پرخاشگرانه منتهی به کاهش رفتارهای تهاجمی در اجتماع می‌شود (Feshbach, 1984:91). به عبارتی در بازی‌های تهاجمی خشم کاربر به سطح بازی هدایت می‌شود و یک اثر آرام بخش و مثبت بر رفتار وی می‌تواند داشته باشد.

نقدی که به این رویکرد وارد است بدین شرح است: پالایشی که ارسطو از آن سخن می‌گوید همراه با احساس ترحم (شفقت) و ترس در حین دیدن تئاتر تراژدی است و معمولاً هیچ انگیزه ترحمی در رسانه‌های خشن وجود ندارد. در عوض، خشن‌ترین رسانه حول محور انگیزه‌های ترس و انتقام و یا ترس و خشم است (Gentile, 2013:495).

گاهی محققان داخلی و خارجی با اندازه‌گیری پارامترهای فیزیولوژیکی (مانند درجه حرارت بدن، میزان ترشح هورمون‌های استرس در بزاق دهان، میزان پروتئین ایمنی، ضریب رسانایی

4- Catharsis

پوست، فشارخون، تعداد ضربان قلب) تأثیر بازی‌های هیجانی و پرخشونت را بر فیزیولوژی بدن بررسی می‌کنند که اکثراً در تأیید نظریه تخلیه هیجانی و در مواردی موافق نظریه افزایش استرس هستند که در این مجال به چند مورد اشاره می‌شود.

افزایش درجه حرارت بدن در پسران در بازی پرخشونت نمایانگر آن است که پسران بیش‌تر تحت تأثیر محتوای خشونت بازی قرار می‌گیرند اما دختران در بازی پرخشونت کانتراسترایک دچار کاهش درجه حرارت می‌شوند که این نشانگر آن است که این بازی منجر به تخلیه هیجانی دختران شده است. اندازه‌گیری سطح SIGA (پروتئین ایمنی موجود در بزاق) در بازی‌های با صدا در دخترها کاهش ولی در پسران افزایش می‌یابد. علت این امر آن است که احتمالاً برای پسران موسیقی متن و چالش برانگیز بودن بازی، منبع استرس زای قوی‌تری از میزان محتوای خشونت بازی است. از طرفی حضور یا عدم حضور موسیقی متن بازی نقشی در تغییر سطوح کورتیزول بزاقی ندارد. بازی‌های با خشونت بسیار زیاد (مانند جی تی ای ۵) با صدا باعث کاهش سطح کورتیزول شده و این یافته مغایر با نظریه افزایش سطح برپایی بازیکنان است. علت یافته‌ها آن است که محتوای خشونت بازی منجر به تخلیه هیجانی آزمودنی‌ها و در نتیجه کاهش برپایی فیزیولوژیک و کاهش ترشح کورتیزول شده است (Alipour, et al, 2011: 67).

اندازه‌گیری روانی ضریب رسانایی پوست آشکار کرد که هنگام پرداختن دانشجویان مضطرب به بازی‌های ویدیویی از سطح انگیزش آنان کاسته شد ولی در دانشجویان غیرمضطرب چنین اثری به چشم نخورد و این تأیید تجربی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر کاهش اضطراب در افراد مضطرب است (Gunter, 2008: 141).

اندازه‌گیری پاسخ‌های فیزیولوژیک به دو هورمون استرس نوراپی نفرین و کورتیزول در نمونه بزاق (۲۰ نفر)، ۱ دقیقه قبل از شروع بازی و ۲۰ دقیقه پس از بازی ویدئویی استرس‌زا نشان داد که کاهش قابل توجهی در نوراپی نفرین وجود دارد. علاوه بر این، سطح آلفا آمیلاز به طور قابل توجهی افزایش یافت در حالی که سطوح کورتیزول پس از تنش بدون تغییر باقی ماند. این تحقیق نشان دهنده نقش نوراپی نفرین در پاسخ به استرس حاد است (Skosnik, 2000).

اما چرا برپایی فیزیولوژیکی هم‌راستای نظریه تخلیه هیجانی شد؟ جنتایل چنین پاسخ می‌دهد که احتمالاً به این دلیل است که دیدن خشونت، لذت کوتاه مدت برای افراد دارد و باعث انحراف فکر از موقعیت سخت می‌شود. به عنوان مثال ما وقتی که یک بازی خشن انجام می‌دهیم دچار یک استرس حاد می‌شویم که این پاسخ فیزیولوژیکی بدن به استرس ممکن است ساعت‌ها در حین بازی فعال باشد اما وقتی دیگر بازی نمی‌کنیم بدنمان احساس خستگی می‌کند که گمان می‌کنیم که تخلیه رخ داده است درحالی که اگر در همان حالت استراحت، کسی ما را تحریک کند برخلاف آنچه تصور می‌کردیم در حالت رلکس هستیم عکس العمل شدیدتری خواهیم داشت (Gentile, 2013:506).

نظریه دوم: تئوری زیگموند فروید است. فروید پس از جنگ جهانی اول، در پی پاسخ به این پرسش بود که چگونه وحشت از جنگ برطرف می‌شود؟ وی بر اساس فیزیولوژی اعصاب، آموزش خود را انجام داد که موجودات دائماً در تلاش برای کاهش تنش اند. او استدلال کرد که انسان‌ها باید یک حرکت پرخاشگری غریزی، با عنوان "غریزه مرگ" داشته باشند. غریزه مرگ یک حرکت در جهت خود تخریبی است که در نبرد مداوم با میل به زندگی است. بنابر نظر او غرایز را می‌توان تحت دو عنوان کلی «غریزه زندگی» و «غریزه مرگ» مطرح ساخت. «غریزه زندگی» نظیر گرسنگی، تشنگی و غریزه جنسی به هدف بقای افراد یک نوع است. غریزه مرگ از نظر شکل فعالیت کم‌تر از غرایز زندگی واضح و آشکارند و بدین جهت از آن‌ها شناخت کم‌تری در دست است. به اعتقاد وی هر انسانی در ضمیر ناخودآگاهش آرزوی مرگ دارد. یکی از مشتقات مهم غریزه مرگ «تمایل به پرخاشگری» است. پرخاشگری نوعی خود تخریبی است که به سوی سایر اشیاء تغییر جهت می‌دهد. یک انسان با انسان‌های دیگر به جنگ و ستیزه برمی‌خیزد و این میل به پرخاشگری باعث می‌گردد که غریزه مرگ بروز کند. جنگ جهانی اول، فروید را متقاعد ساخت که «پرخاشگری» به همان توان و قدرت «انگیزه جنسی» است. بنابر نظریه فروید در ذهن ضمیر خود آگاه و نیمه آگاه و ناخودآگاه وجود دارد. وقتی یک آسیب به انسان وارد شود یک واکنش احساسی در پاسخ برای کاهش احساسات منفی رخ می‌دهد که اگر این واکنش انجام نگیرد، ممکن است منجر به رفتار عصبی یا هیستریک شود. بنابر تئوری فروید «اثرات هیجانی که فعال یا قوی هستند تحریک افزون شده را با تخلیه حرکتی تنظیم می‌کنند. فریاد زدن و پریدن

برای شادمانی، افزایش قدرت عضلانی در موقع خشم، عبارات خشم آگین و اعمال تلافی جویانه اعمالی هستند که در قالب حرکت و جنبش به بیرون ریخته می‌شوند. ناراحتی روانی در تنفس مشکل و اشک تخلیه می‌شوند: مثلاً در حق‌گریه کردن و اشک ریختن. این یک چیز عادی و روزمره است که این قبیل عکس‌العمل‌ها هیجان را کاهش داده و آن را تسکین می‌دهد (Freud, 1972: 197 & Brewer, 2012). به عبارت ساده‌تر از نظر فروید و بروئر، ابراز خشم بهتر از ریختن آن در درون است (Bushman, 2002: 724). رویکرد دوم فروید برای کاهش میل مرگ از طریق کاتارسیس است به این معنا که با مشاهده پرخاشگری دیگران در زندگی واقعی، ورزش و رسانه، انگیزه و اقدام تهاجمی بیننده به طور نیابتی تخلیه و کاهش می‌یابد. بدین ترتیب روانکاو فرویدی به ایالات متحده معرفی شد و تماشای مبارزات یک بار در ماه توصیه شد و این موضوع که مشاهده پرخاشگری شخص دیگر، می‌تواند میل پرخاشگرانه را در بیننده فروکش کند تبدیل به یک فرضیه رسان‌های استاندارد شد (Gentile, 2013:494).

بوشمن، نظریه فروید را این چنین مدل‌سازی مکانیکی نمود: عصبانیت به مدل هیدرولیک شبیه است وقتی خشم در درون انسان زیاد شود مانند فشار هیدرولیکی مخزن بسته است که اگر ادامه یابد، منجر به انفجار می‌شود و اگر خشم و عصبانیت در درون جمع شود و اظهار نشود، منجر به خشم ویرانگر و طغیانگر می‌گردد (Bushman, 2002:725). هم‌سو با او کونراد لورنتس معتقد است که خشونت مانند مخزنی است که پر می‌شود و در نهایت باید تخلیه شود که در زندگی مدرن فرصت ارضای این غریزه نیست (Gentile, 2013:495).

اما برخلاف این نظریه، بسیاری از افراد مشکلات را بدون ابراز خشم و با جستجوی راه حل مرتفع می‌کنند و این کنترل خشم در آن‌ها نه تنها منجر به فاجعه و رفتار ناهنجار نیست بلکه به صورت ملکه شده و تبدیل به یک فضیلتی به نام حلم می‌شود و هرچه بیش‌تر خشم خود را فرو می‌برند مقاومت و خودکنترلی آن‌ها بیش‌تر می‌شود. علاوه بر این جنتایل در یک تحقیق میدانی ۶۰۷ دانش‌آموز پایه ۸ و ۹ آمریکایی را که بیش‌تر به بازی‌های ویدیویی خشن سرگرم بودند مورد مطالعه قرار داد و دریافت که ایشان تمایلات و شخصیت پرخاشگری داشتند و بیش‌تر از دیگران دعوی فیزیکی می‌کردند. وی با در نظر گرفتن سن، جنس، آزمون شخصیت، میزان خشونت بازی‌ها متوجه شد که دانش‌آموزانی که با هدف تخلیه هیجان و عصبانیت به بازی‌های خشن می‌پرداختند به میزان معناداری بیش‌تر دعوی فیزیکی می‌کردند که بنابراین پرداختن به

بازی‌های خشن با انگیزه تخلیه هیجان و عصبانیت، فرد را بیش‌تر در معرض پرخاشگری قرار می‌دهد (Gentile, 2013:505).

نظریه سوم: روش انحراف ذهن است. یکی از روش‌های مؤثر در کنترل خشم و عصبانیت و جلوگیری از بروز رفتار خشن آن است که ذهن از موضوع ناراحت‌کننده منصرف شود. این نظریه از تأییدات تجربی برخوردار است. بوشمن در یک آزمایش تجربی یک کتاب داستان با این موضوع که یک معلم با شاگردش منصفانه برخورد نکرده بود را به دانشجویان داد تا بخوانند. سپس دانشجویان به دو گروه تقسیم شدند؛ به گروه اول گفته شد که ۲۰ دقیقه در مورد موضوع داستان بنویسند و به گروه دوم گفته شد که درباره عنوان‌های بی ربط داستان بنویسند سپس هر دو گروه مورد توهین و در معرض تحریک خشم قرار گرفتند. بوشمن مشاهده کرد کسانی که بر روی موضوع داستان تمرکز کرده بودند در برابر توهین ساین، عکس‌العمل بیش‌تری بروز دادند. با این آزمایشات، بوشمن نتیجه گرفت که انحراف ذهن از موضوع خشم نسبت به تمرکز ذهن بر موضوع خشم در کاهش خشم مؤثرتر است (Bushman, 2002: 730). سپس بوشمن بیان نمود افکار پرخاشگرانه در ذهن مانند یک شبکه به هم متصل است وقتی یک فکر پرخاشگرایانه تحریک شود سایر افکار پرخاشگرانه نیز فعال می‌شود. افکار با واکنش‌های هیجانی و تمایلات فعال نیز مرتبط است. فعال شدن افکار پرخاشگرانه، فعالیت خشن را به دنبال دارد. تخلیه عصبانیت با شکستن ظرف یا ضربه زدن به کیسه بوکس و مانند آن افکار پرخاشگرانه و در نتیجه احساس و تمایلات پرخاشگرانه را افزایش می‌دهد. منحرف کردن ذهن از موضوع عصبانیت، بهترین راه برای کاهش پرخاشگری است (Bushman, 2002: 725) در همین راستا برخی دیدن رسانه خشن یا انجام بازی ویدیویی خشن را در وضعیت سخت به عنوان روش حواس پرت کردن توصیه می‌کنند. به عبارتی استفاده از رسانه خشن به عنوان تکنیک کنار آمدن یا انحراف ذهن از سوی طرفداران نظریه پالایش، برای کاهش رفتارهای پرخاشگرانه توصیه می‌شود.

نقد قابل تامل آن است که با وجود این که روش پراکنده کردن ذهن بسیار مؤثر است اما این روش می‌تواند با انجام بازی غیرخشن صورت بگیرد و یا حتی با تغییر حالت مانند پیاده روی، ورزش و مانند آن انجام شود.

جدول ۱- مبانی نظری و شواهد تجربی دو فرضیه

فرضیات	مبانی نظری	شواهد و آزمایشات کاربردی
	یادگیری اجتماعی (بندورا)	جرم شناسی (آندرسون و علی پور)
تشدید خشونت رفتاری	الگوپرداری مشارکتی	مشاهده رفتار (گانتز)
	شرطی سازی کنشگر (اسکینر)	مشاهده رفتار (پوتر)
	نقش تمرین و تکرار (پیازه)	عصب شناسی (جنتایل)
تخلیه هیجانی و کاهش خشونت رفتاری	کاتارسیس (ارسطو) و تخلیه تکانه های پرخاشگری (فشباخ)	برپای فیزیولوژیکی (اسکسینیک و علی پور)
	میل به پرخاشگری ناشی از غریزه مرگ (فروید) و مدل هیدرولیک پرخاشگری (بوشمن و لورنتس)	هیپنوتیزم (فروید)
	روش انحراف ذهن	مشاهده رفتار (بوشمن)

روش تحقیق

در این تحقیق با استفاده از روش نمونه گیری در دسترس تعداد ۱۶۸ نفر از آزمودنی‌های کلاس سوم تا ششم ابتدایی یکی از مدارس ناحیه ۴ تبریز انتخاب شدند. برای تعیین سطح پرخاشگری آزمودنی‌ها از پرسش نامه خشم نواکو AI استفاده شد. به دلیل پایین بودن سن آزمودنی‌ها، جهت تکمیل پرسش نامه و جمع آوری داده، ابتدا پس از حضور در هر یک از کلاس‌های مربوطه توضیحاتی راجع به این پژوهش، دلایل انجام آن و سؤالات پرسش نامه به آزمودنی‌ها داده شد. پس از تفهیم سؤالات توسط آزمودنی‌ها پرسش نامه‌ها توسط آنان تکمیل شد. این پرسش نامه که توسط نواکو تنظیم شده، شامل سی سؤال چهار گزینه‌ای با گزینه‌های به ترتیب: هرگز، به ندرت، گاهی اوقات و همیشه می‌باشد. این پرسش نامه از سی سؤال پرسش نامه ۱۲ سؤال رفتار پرخاشگرانه، ۷ سؤال فکر پرخاشگرانه و ۱۱ سؤال احساس پرخاشگرانه را می‌سنجد. برای نمره گذاری گزینه‌های سؤالات جهت تعیین سطح خشونت آزمودنی‌ها برای تمام سؤالات به جزء سؤال ۱۸ به ترتیب از اعداد ۱، ۲ و ۳ و برای گزینه‌های سؤال ۱۸ به دلیل دارا بودن بارعامل منفی سؤال به ترتیب از اعداد ۳، ۲ و ۱ استفاده شده و با استفاده از این اعداد میانگین حاصل از این سی سؤال برای هر فرد مشخص شد. برای افرادی که در این مقیاس نمره بالاتر از میانگین کسب کردند

سطح پرخاشگری زیاد و برای افرادی که نمره‌های آنان کم‌تر از میانگین بود سطح پرخاشگری کم در نظر گرفته شد.

پرسش‌نامه نواکو در سال ۱۹۹۸ در شهر لوس آنجلس بر روی ۱۵۴۶ نفر اجرا شده، پایایی آن برابر با ۰/۹۶ و روایی آن برابر با ۰/۸۶ محاسبه شده است (Novaco, 1998). هم‌چنین پایایی و روایی ترجمه شده این پرسش‌نامه نیز توسط ملک پور و همکارانش در سال ۱۳۹۰ بررسی شد و ضمن تأیید روایی پرسش‌نامه توسط پنج نفر متخصص روان‌شناس، مقدار ضریب آلفای کرونباخ آن ۰/۸۶ مشخص شد. در این پژوهش نیز پایایی پرسش‌نامه بررسی و مقدار ضریب آلفای کرونباخ آن ۰/۹۰۲ به دست آمد.

هم‌چنین به منظور بررسی رابطه انجام بازی‌های خشن با میزان خشونت، تعیین نوع بازهای انجام شده توسط آزمودنی‌ها سؤالات دیگری نیز در پرسش‌نامه مطرح گردیده بود. ضمناً سطح پرخاشگری آزمودنی‌ها با استفاده از روش مشاهده رفتاری توسط معلمان مربوطه نیز ارزیابی شد. داده‌های حاصل با استفاده از نرم افزار SPSS مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند.

یافته‌ها

در این تحقیق تعداد آزمودنی‌ها ۱۶۸ نفر دانش‌آموز پسر کلاس سوم تا ششم ابتدایی بودند به طوری که ۱۹ نفر آن‌ها کلاس سوم، ۶۰ نفر کلاس چهارم، ۵۶ نفر کلاس پنجم و ۳۳ نفر کلاس ششم بودند.

برطبق نتایج حاصل از پرسش‌نامه، ۶۹ درصد از آزمودنی‌ها از پرخاشگری کم و ۳۱ درصد آنان از پرخاشگری زیاد برخوردار بودند.

جدول ۲- سطح پرخاشگری آزمودنی‌ها

میزان پرخاشگری	فراوانی	درصد
پرخاشگری کم	۱۱۶	۶۹
پرخاشگری زیاد	۵۲	۳۱
کل	۱۶۸	۱۰۰

هم چنین بر طبق نتایج حاصل از ارزیابی، میزان پرخاشگری دانش آموزان توسط معلمان مربوطه با استفاده از روش مشاهده رفتار، ۷۳/۲۲ درصد از دانش آموزان از پرخاشگری کم و ۲۶/۷۸ درصد از آن‌ها از پرخاشگری زیاد برخوردار بودند.

بر اساس نتایج حاصل آمایش، ۵۶ درصد از آزمودنی‌ها بازی‌های جنگی انجام می‌دادند و میزان انجام بازی‌های آموزشی و هیجانی به ترتیب ۲۹/۸ و ۶۸/۵ درصد است.

جدول ۳- درصد باری های انجام شده توسط آزمودنی‌ها

نوع بازی	بله	خیر
جنگی	۵۶	۴۴
آموزشی	۲۹,۸	۷۰,۲
هیجانی	۶۸,۵	۳۱,۵

در این پژوهش برای بررسی ارتباط بین میزان خشونت و انجام بازی‌های خشن و جنگی با توجه به این که یکی از متغیرها رتبه‌ای و متغیر دیگر اسمی بود از آزمون کای اسکوئر استفاده شده و نتایج ذیل حاصل شد.

جدول ۴- رابطه بین میزان پرخاشگری و انجام بازهای خشن

ضریب کای اسکوئر	درجه آزادی	معیار تصمیم گیری
۵,۳۸۸	۱	۰,۰۲

نتایج جدول (۴) نشان می‌دهد ضریب کای اسکوئر برای رابطه بین این دو متغیر برابر ۵,۳۸۸ می‌باشد. با توجه به این که معیار تصمیم گیری برابر ۰,۰۲ بوده و از ۰,۰۵ کم تر می‌باشد بنابراین فرض صفر رد شده و با ضریب اطمینان ۹۵ درصد می‌توان نتیجه گرفت بین این دو متغیر، هم بستگی مثبت وجود دارد. به دلیل آن که در آزمون کای اسکوئر شدت رابطه قابل مشخص نیست برای پی بردن به شدت رابطه بین میزان پرخاشگری و انجام بازی‌های جنگی از آزمون کرامر استفاده کرده و نتایج ذیل به دست آمد.

8- Chi-Square

9 Gامر

جدول ۵- تعیین شدت رابطه بین سطح پرخاشگری و انجام بازی‌های رایانه‌ای

ضریب کرامر V2	معیار تصمیم‌گیری
۰,۱۷۹	۰,۰۲

بنا به نتایج جدول (۵) مقدار ضریب کرامر ۰,۱۷۹ بوده و با توجه به این که معیار تصمیم‌گیری ۰,۰۲ است می‌توان گفت رابطه بین این دو متغیر معنی‌دار می‌باشد ولی چون مقدار این آمار عددی کوچک است می‌توان نتیجه گرفت که شدت رابطه پایین است.

بحث و نتیجه‌گیری

مقالات قابل توجهی درباره تأثیر بازی‌های ویدئویی، آموزشی و جدی با اهداف درمانی، آموزشی و یا سبک راهبردی نوشته می‌شود و این در حالی است که درصد کمی از کاربران از این بازها استفاده می‌کنند. تحقیقات نشان داده عمدتاً بازی‌های غیرآموزشی مورد توجه کاربران بوده که در مواردی، دارای موضوعات خشن، ضد اجتماعی و ناهنجار هستند. جدا از پیامدهای فرهنگی آنها که زمینه تحقیق جدایی را می‌طلبد تأثیر بازی‌های خشن بر میزان خشونت کاربران یکی از موضوع‌های مورد علاقه در میان محققان داخلی و خارجی است و منجر به ارائه دو نظریه شده است. نظریه اول: تشدید خشونت رفتاری و دیگری: نظریه تخلیه هیجانی و کاهش خشونت رفتاری است. طرفداران هر دو نظریه روش‌های متفاوتی را اتخاذ کرده‌اند که منجر به نتایج متفاوتی شده است. در پژوهش حاضر میزان سطح خشونت دانش‌آموزان از طریق روش خودسنجی و استفاده از پرسش‌نامه نواکو و هم‌چنین روش مشاهده رفتار توسط معلمان اندازه‌گیری و نوع بازی‌های مورد علاقه دانش‌آموزان مشخص شد. سپس با استفاده از آزمون کای اسکور داده‌های حاصل مورد بررسی و تحلیل قرار گرفت. نتایج نشان داد بین سطح خشونت آزمودنی‌ها و انجام بازی‌های خشن همبستگی مثبت وجود دارد. این نتیجه با تحقیقات انجام شده توسط جدیدیان (Jadidian, et al, 2012) و جنتایل (Gentile, 2013) هم‌سو و با نظریه تخلیه هیجان فشباخ (Feshbach, 1984) و علی پور (Alipour, et al, 2011) ناهم‌سو است. به عبارتی این پژوهش در راستای تقویت نظریه اول مبتنی بر تشدید خشونت رفتاری کاربران است. این تأثیرات منفی حتی در حد احتمال، ضرورت حساسیت والدین در نظارت بر نوع و میزان استفاده از بازی‌ها و نظارت سازمان‌ها و نهادهای مربوطه (مانند بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، سازمان جوانان) در تولید بازی‌ها را مضاعف می‌نماید.

در این تحقیق به دلیل عدم همکاری برخی مدارس و دانش‌آموزان، تعداد نمونه کم در نظر گرفته شد و هم‌چنین سطح برخی از سؤالات پرسش‌نامه نواکو برای رده سنی کودکان نامفهوم بود و نیاز به تشریح داشت. ضمناً این تحقیق بر تأثیر این بازی‌ها بر کودکان پسر متمرکز بود. پیشنهاد می‌شود

در تحقیقات بعدی آزمودنی‌ها از گروه‌های نوجوان و جوان با جنسیت دختر و پسر و تعداد بیش‌تر انتخاب و از ابزارهای دیگر سنجش نیز استفاده شود. با توجه به نتایج حاصل از برخی تحقیقات صورت گرفته در کشورهای دیگر مبنی بر ارتباط انجام بازی‌های خشن با جرایم و عدم مطالعات انجام شده در این زمینه در ایران، پیشنهاد می‌شود در مطالعات بعدی به بررسی ریشه‌های خشونت در کودکان، نوجوانان و جوانان مرتکب جرائم خشن و ارتباط آن با نوع و میزان انجام بازی‌های خشن پرداخته شود.

References

- Ahmadvand, M. A. (2011). Play Psychology, Tehran: Payame Noor University Publications. (in Persian).
- Alipour, A., Agah Heris, M., Siadat M., Nourbala, A. (2009). Effect of different rated violent video games on salivary IgA, salivary cortisol and body temperature, *International Journal of Behavioral Sciences*, 3(1): 1-8. (in Persian).
- Alipour, A., Agah Heris, M., Golchin, N., Baghban por shokuhi, A. (2011). Computer games: opportunity or or challenge?, Tehran: Arjmand. (in Persian).
- Anderson, C.A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.
- Aristotle (2009). *The Poetics of Aristotle*, Translator : Soheil Muhsin Afnan, Tehran: Hekmat. (in Persian).
- Avini, M. (1996). *Hekmate Cinema*, Tehran: Farabi Cinema Foundation. (in Persian).
- Bandura, A. (2002). Social foundations of thought and action. The health psychology reader, edited by David F Marks.
- Bushman, B. (2002). Does venting anger feed or extinguish the flame? Catharsis, rumination, distraction, anger, and aggressive responding. *Psychology Personality and Social Psychology Bulletin*, 28, 724-731.
- Feshbach, S. (1984). The catharsis hypothesis, aggressive drive, and the reduction of aggression. *Aggres. Behavior*, 10, 91-101.
- Freud, S., Brewer, J. (2012). *Studies on Hysteria*, translator: Saeed Shoja Shafghati, Tehran: Amir Kabir. (in Persian).
- Faruzandeh, A., Mousavi, N., Roohi, S. (2014). Identifying Factors Affecting the Immersion In puzzle adventure games using user experience, First National Conference on Computer Games; Opportunities and challenges, Isfahan. (in Persian).
- Gunter, B. (2008). *The effects of video games on children The Myth Unmasked*, translated by Seyyed Hasan Pourabdi Naini, Tehran: Javane Roshd. (in Persian).
- Hawk, C. E., Ridge, R. D. (2021). Is it only the violence? The effects of violent video game content, difficulty, and competition on aggressive behavior. *Journal of Media Psychology*. 33, 134-144.
- Gentile, D. (2013). *Catharsis and Media Violence: A Conceptual Analysis*. *Societies*, 3, 491-510.

- Greenfield, P., Subrahmanyam, K. (1994). Effect of video game practice on spatial skills in girls and boys. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1): 3-13.
- Hassan Nattaj, F., Taghipour javan , A. A. , Faramarzi, S., Rastgar. F. (2015). The Impact of Cognitive-Based Video Games on Executive Functions in Preschool Children with Neuropsychological Learning Disabilities. *Educational Psychology*, 2(2): 35-45. (in Persian).
- Hosseini, S. H. (2008). *Media aesthetics and philosophy*, Tehran: Mehreniusha. (in Persian).
- Jadidian, A. A., Pasha Sharifi, H., Ganji H. (2012). Examine the Meta-analysis Effect of Violent and Non-violent Games on Aggressive Feelings and Behaviours. *Information and Communication Technology in Educational Sciences*, 2(3): 107-127. (in Persian).
- Jadidian, A. A., Pasha Sharifi H., Ganji H. (2013). The Effect of Computer Games on Selective Reaction Time, Working Memory and Spatial Visualization: A Meta-analytic Review. *Educational Psychology*, 9(28): 58-70. (in Persian).
- Mahjoor ,Si. (2012). *play psychology*, Tehran: virayesh. (in Persian).
- Minaei, B., Razi zadeh, A. (2014). The Formative Elements of the Sense of Presence and Its Impact on the Identity of the Users of Video Games. *Iran Cultural Research*, 7(26): 25-48. (in Persian).
- Novaco, R.W.(1998). *Anger and Trauma conceptualization, Assessment and Treatment*. New York: Springer-Verlag.
- Porter, G., Vladan, S. (2007). Are violent video games harmful?. *Australasian Psychiatry*, 15(5) ; 426-422.
- Skosnik, P., Chatterton, R., Swisher, T., Park, S. (2000). Modulation of attentional inhibition by norepinephrine and cortisol after psychological stress. *InternationalJournal of Psychophysiology*, 36, 59-68.