

# تأثیر آموزش سواد رسانه‌ای بر پرخاشگری و نگرش به خشونت در کاربران نوجوان بازی‌های رایانه‌ای خشن<sup>۱</sup>

ناراله شجاعی \*

طاهره دهداری \*\*

بهناز دوران \*\*\*

کرامت اله نوری \*\*\*\*

محمد شجاعی \*\*\*\*\*

تاریخ دریافت: ۱۳۹۵/۰۹/۳۰

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۵/۱۱/۲۵

## چکیده

کودکان و نوجوانان به واسطه رشد شناختی ناقص‌تر و تجارب کمتر، بیش از بزرگسالان از خشونت رسانه‌ای تأثیر می‌پذیرند. آموزش سواد رسانه‌ای

۱. این مقاله برگرفته از نتایج پایان‌نامه «تأثیر آموزش سواد رسانه‌ای بر کاهش میزان خشونت در کاربران بازی‌های رایانه‌ای» در مقطع کارشناسی ارشد در سال ۱۳۹۱ است که با حمایت دانشگاه علوم پزشکی تهران اجرا شده است.

\* دکتری آموزش بهداشت و ارتقا سلامت، مرکز آموزشی-درمانی نکویی، دانشگاه علوم پزشکی قم.  
sarallahshojaei@gmail.com

\*\* استادیار آموزش بهداشت، دانشکده بهداشت، دانشگاه علوم پزشکی ایران (نویسنده مسئول).

t-dehdari@tums.ac.ir

dowranb@hotmail.com

\*\*\* استادیار روانشناسی، دانشگاه علوم پزشکی بقیه الله الاعظم، تهران.

nouri4@yahoo.com

\*\*\*\* دانشیار آمار زیستی، دانشکده بهداشت، دانشگاه علوم پزشکی تهران.

\*\*\*\*\* عضو هیات علمی گروه ادبیات فارسی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد قم.  
shojaei\_2010@yahoo.com

به‌عنوان یکی از شیوه‌های مصون‌سازی افراد در برابر تأثیرات رسانه‌ها، می‌تواند تفکر انتقادی را در مخاطبین خود پرورش دهد. بنابراین هدف مطالعه حاضر تعیین اثربخشی آموزش سواد رسانه‌ای در کاهش میزان خشونت کاربران بازی‌های رایانه‌ای خشن می‌باشد. در این مطالعه تجربی ۱۰۰ نوجوان کاربر بازی‌های رایانه‌ای خشن مراجعه‌کننده به گیم‌نت‌های شهر قم به‌صورت تصادفی به دو گروه آزمون و کنترل تقسیم شدند و پرسشنامه‌های مربوط به اطلاعات دموگرافیک، مقیاس پرخاشگری اهواز و نگرش نسبت به خشونت را تکمیل کردند. مداخله آموزشی سواد رسانه‌ای با تأکید بر بازی‌های رایانه‌ای خشن در سه جلسه به‌صورت سخنرانی و بحث گروهی برای گروه آزمون اجرا شد. سپس داده‌ها توسط نرم‌افزار SPSS مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

نتایج آزمون تی مستقل نشان داد که میانگین نمره پرخاشگری و نگرش به خشونت بین دو گروه قبل از مداخله تفاوتی ندارد، اما یک ماه بعد از مداخله آموزشی میانگین نمره پرخاشگری و نگرش مثبت به خشونت در گروه آزمون نسبت به گروه کنترل کاهش معنی‌داری یافت ( $P=0/0001$ ).

نتیجه این که آموزش سواد رسانه‌ای می‌تواند میزان پرخاشگری کاربران نوجوان بازی‌های رایانه‌ای خشن را کاهش دهد. گنجاندن مبانی سواد رسانه‌ای در متون درسی و تولید و پخش برنامه‌های پیشگیرانه در این زمینه ضرورت دارد.

**واژه‌های کلیدی:** پرخاشگری، نگرش به خشونت، بازی‌های رایانه‌ای،

نوجوان، آموزش سواد رسانه‌ای.

## مقدمه

رسانه‌های جمعی، به‌ویژه وسایل ارتباطی الکترونیکی، به‌عنوان پدیده شگفت‌انگیز عصر اطلاعات (Castells, 2011)، بیش‌ترین تأثیر را در میان انواع روش‌ها و فنون مؤثر بر

رفتار انسانی به خود اختصاص داده‌اند (Hill, 2005) هرچند که نتایج به‌دست‌آمده از تأثیرات رسانه‌ها فاقد قطعیت لازم هستند، اما به‌سختی می‌توان در خصوص اثرات عمیق آن بر بینش‌ها و نگرش‌های مردم، شک کرد (Giddens, 2013) هجوم سیل‌آسای اطلاعات رسانه‌های جمعی که ناگزیر اطلاعات بی‌ارزش و کم‌ارزش فراوانی را هم در برمی‌گیرد، سطحی‌نگری، ابتذال و شناخت نادرست از جهان واقعیت (به‌ویژه در مورد کودکان) از مهم‌ترین تأثیرات ویرانگر رسانه‌هاست (Potter, 2010). کودکان جزء اصلی‌ترین مخاطبان رسانه‌ها هستند. قدرت پردازش و تجزیه تحلیل درست اطلاعات و اخبار دریافتی، در تماس و ارتباط فرزندان با رایانه، اینترنت و ماهواره و صرف ساعات طولانی جهت کسب اطلاعات مفید و غیرمفید، علاوه بر این که دنیای فیزیکی فرزندان و والدین را جدا کرده، بلکه تماس و ارتباط عاطفی و اجتماعی والدین و فرزندان را تضعیف کرده است. والدین نگران هستند که تماشای این حوادث ممکن است حس بی‌گناهی و معصومیت کودکان را خدشه‌دار کند و موجب شود که آنان احساس ناامنی و تهدید کنند (Silverblatt, Ferry, & Finan, 2015).

یکی از رسانه‌های محبوب در میان کودکان و نوجوانان و جوانان در ایران بازی‌های رایانه‌ای است به‌طوری‌که ۵۶ درصد جوانان ایرانی علاقه بسیار زیادی به این بازی‌ها دارند. بازی‌های رایانه‌ای تا مدت‌ها در ایران به‌عنوان ابزاری برای سرگرمی بود تا این که گسترش آن و استقبال زیاد مخاطبان، باعث نگرانی خانواده‌ها از وضعیت جسمی و روحی فرزندان شده است (khaniki & Barekat, 2015). در بازی‌های ویدیویی-رایانه‌ای دیگر نمی‌توان مصرف‌کننده‌های رسانه‌ای را به‌عنوان بیننده در نظر بگیریم، حتی اگر از عبارت «بیننده فعال» بهره بگیریم، عمل تماشا کردن نمی‌تواند آنچه را که مصرف‌کنندگان با رسانه‌های جدید انجام می‌دهند، توصیف کند (ArdÃ©vol, Roig, San Cornelio, PagÃ©s, & Alsina, 2006). برخی معتقدند اثرات منفی آن‌ها از جمله اعتیاد به بازی، افزایش حالات خشم و پرخاشگری، هزینه زیاد و تأثیرات منفی روحی-

روانی و جسمی دیگر، بیشتر از جنبه‌های مثبت آن است (Anderson & Bushman, 2001) بازی‌های رایانه‌ای در عین حال که در پیشرفت مهارت‌های شناختی، ادراکی و حرکتی، ارتقای تعامل کودکان با هم‌سن‌وسالان خود و نیز گسترش آشنایی کودکان با رایانه نقش مؤثری دارد، اما باعث اعتیاد، فراگیری رفتار خشونت‌آمیز یا تشویق آن، اختلال در زندگی خانوادگی و عملکرد تحصیلی و معضلات بهداشتی می‌گردد (Durkin & Barber, 2002). خشونت رسانه‌ای از طرق گوناگون چون بروز و افزایش رفتار غیراجتماعی و تهاجمی، ترس از قربانی شدن، کاهش حساسیت در برابر اعمال خشونت‌بار و قربانیان خشونت و تمایل بیشتر به انجام اعمال خشونت‌بار در دنیای حقیقی بر کودکان و نوجوانان تأثیر می‌گذارند (Strasburger et al., 2002). کودکانی که شاهد سطوح بالایی از خشونت رسانه‌ای هستند، درخطر بیشتری از رفتار پرخاشگرانه نسبت به بزرگسالان قرار دارند. تعداد بسیار زیادی از مطالعات صورت گرفته نشان دادند که افرادی که به‌کرات در معرض خشونت رسانه‌ای قرار داشتند، از خشونت در دنیای واقعی کمتر ناراحت می‌شوند و دلسوزی کمتری برای قربانی آن دارند. بنا به اعتقاد دی گاتانو و بندر (DeGaetano & Bander, 1996<sup>1</sup>) بازی‌های ویدئویی/اینترنتی خشونت‌آمیز پیام‌های کاذب و گمراه‌کننده ذیل را به بازیگران القاء می‌کنند:

- مشکلات می‌تواند به سرعت و با سرمایه شخصی اندک رفع گردد.
- بهترین راه برای حل مشکلات حذف نمودن منبع و علت مشکل است.
- مشکلات درست یا غلط، سیاه یا سفید (نحس یا خوش‌یمن) هستند.
- غرق شدن در قانون بازی ویدئویی نشأت گرفته از واقعیت
- بهره جستن از رفتارهای غریزی به جای رفتارهای متفکرانه و مسئولیت دار در قبال واکنش به مشکلات

---

1. DeGaetano, G. & Bander

- ذهنیت و تصور شخصی، مهارت مهمی برای حل مشکل نمی‌باشد.  
- پیشرفت صنعت کامپیوتر باعث شده متن‌های بازی (دستورالعمل‌های نحوه انجام بازی) ایده تجربه حسی تجسم‌یافته را افزایش دهد (Alloway & Gilbert, 1998).

- به‌طورکلی سواد رسانه‌ای می‌تواند با کمک والدین و معلمان از طرق ذیل در بین کودکان و نوجوانان توسعه‌یافته و آنان را تا حد زیادی در برابر خشونت رسانه‌ای بیمه نماید:

- کمک به کودکان و نوجوانان برای تمیز بین واقعیت و خیال.  
- فن‌آوری بسیار پیشرفته و جذاب این بازی‌ها با به‌کارگیری آخرین پدیده‌های گرافیکی، چهره‌های مجازی را در نظر مخاطبان خود به‌گونه‌ای واقعی جلوه داده و متأسفانه در نمایش این جزئیات، بیشترین گرایش در ارائه صحنه‌های خشن و مرگ‌بار است (حسن‌زاده، ۱۳۸۲). همین‌که بازی را راه می‌اندازیم و اندکی در آن به‌پیش می‌رویم، از یاد می‌بریم که در حال بازی و به معنای گسترده‌تر زندگی در فضای غیرواقعی بازی هستیم. فضای مجازی بازی به‌سادگی فریب‌مان می‌دهد و ناگهان ما را در میان معرکه می‌اندازد. انگار که ما هم نظیر شخصیت‌های درون بازی وارد آن شده و در حال تعامل با آن‌ها هستیم. به همین علت بایستی مکرراً به کودکان و نوجوانان این تکنیک‌ها و پدیده‌های گرافیکی را گوشزد کنیم تا فریب فضای مجازی را نخورند (کوثری، ۱۳۹۰).

- امروزه شاید بیشترین قربانیان پیام‌های نامطلوب و خشونت‌بار رسانه‌ها - اعم از روزنامه، کتاب، مجله، تلویزیون، فیلم، ویدئو و بازی‌های کامپیوتری - را کودکان و نوجوانان تشکیل می‌دهند. از نظر اغلب این رسانه‌ها قابل‌قبول‌ترین راه غلبه بر مشکلات توسط به‌زور و خشونت است (بهران، ۱۳۸۲).

کودکان باید مهارت‌های ادبی رسانه‌ها را فراگیرند. در این زمینه والدین می‌توانند به کودکان خود در راستای تمیز میان تخیل و واقعیت کمک نموده و به آنان آموزش دهند که خشونت در زندگی حقیقی پیامدهایی را به دنبال دارد (Olivier, 2000). مبحث سواد رسانه‌ای که طی چند سال اخیر وارد حوزه مطالعات رسانه‌ای شده است، به مسئله تأثیرگذاری و چندوچون مقابله با تأثیرات ویرانگر رسانه بر روی مخاطبین می‌پردازد (Potter, 2010). «الیزابت تومان» در توصیف این موضوع می‌نویسد: سواد رسانه‌ای شم و استعدادی است که به بازشناسی اوضاع و احوالی منجر می‌شود که در پس تولیدات رسانه‌ای قرار دارند. موضوعاتی از جمله انگیزه‌ها، ارزش‌ها، مالکیت و ثروت و همچنین آگاهی از چگونگی تأثیر این موضوعات بر محتوای رسانه‌ها (Thoman & Wright, 1995).

پس با توجه به مطالب ذکرشده، هدف انجام مطالعه حاضر، تعیین اثربخشی آموزش سواد رسانه‌ای در پرخاشگری و نگرش به خشونت در کاربران نوجوان بازی‌های رایانه‌ای خشن است تا بتواند به سؤالات پژوهش در خصوص تغییر میزان پرخاشگری و نگرش به خشونت در کاربران بازی‌های رایانه‌ای در گروه آزمون، پس از اجرای برنامه آموزش سواد رسانه‌ای پاسخ دهد.

### پیشینه تحقیق

با توجه به اثربخشی آموزش سواد رسانه‌ای برای کاهش تأثیرات خشونت‌های ارائه‌شده در بازی‌های رایانه‌ای بر کاربران آن‌ها، تاکنون در داخل کشور در قالب مداخلات آموزشی به این امر پرداخته نشده است درحالی‌که در سطح دنیا از آموزش سواد رسانه‌ای به‌عنوان یک رویکرد موفق در زمینه‌های گوناگونی چون پیشگیری از مصرف مشروبات الکلی و سیگار استفاده‌شده است (Blake, 2001) و یا در مطالعه‌ای Webb و Theresa و همکاران به ارزیابی تأثیر سواد رسانه‌ای در پیشگیری از خشونت در دانش

آموزان دوره متوسطه پرداختند (Webb, Martin, Afifi, & Kraus, 2009). همچنین در یک مطالعه مداخله‌ای، Erica Scharrer و همکاران به بررسی تأثیر برنامه آموزشی سواد رسانه‌ای بر میزان کشمکش و خشونت در دانش آموزان پرداختند (Scharrer, 2009).

### مبانی نظری

رسانه‌ها در کنار کارکردهای مثبت، کارکردهای منفی هم دارند و آسیب‌هایی از سوی آن‌ها متصور است اما این آسیب‌ها راه‌حل‌های فردی و جمعی دارند. رسانه‌های نوین در خانواده، قدرت، مشارکت و مشروعیت سیاسی اثر دارند. یکی از راه‌های مقابله با آسیب‌های اجتماعی رسانه‌ها، آموزش سواد رسانه‌ای است تا مخاطبان، استفاده هوشمندانه‌ای از آن‌ها داشته باشند. نظریه سواد رسانه‌ای نشان می‌دهد که مردم در برابر هزاران پیام رسانه‌ای که هر روز با آن روبه‌رویند چگونه باید تصمیم بگیرند؛ در برابر شمار بسیاری از پیام‌های متنوعی که از رسانه‌های گوناگون پخش می‌شود، چه واکنشی نشان دهند؛ و چگونه از آن پیام‌ها، مفاهیم خود را بسازند (Potter, 2010). افراد باسواد رسانه‌ای در برابر اطلاعات رسانه‌ای، آسیب‌پذیری کمتری دارند. زیرا پیام‌هایی را که به‌منظور تأثیرگذاری بر آن‌ها طراحی و ارسال می‌شود- در سطوح گوناگون- مورد شناسایی قرار می‌دهند. به‌علاوه معلمان و استادانی که مهارت‌های سواد رسانه‌ای را کسب می‌کنند، می‌توانند به مصرف‌کنندگان و مخاطبان منتقد و تیزبین‌تری نیز تبدیل شوند (Angell, 2005).

برنامه‌های آموزش رسانه‌ای باید بر این ویژگی‌های کلیدی تأکید ورزند: توسعه مهارت‌ها و ارزش‌های شناختی، عاطفی و رفتاری - در تجربه‌ای کل‌نگر- مرتبط با محیط اجتماعی فرهنگ و کشور خود و حتی مردم کشورهای دیگر. بعد فکری یا عقلانی به ایجاد مضمونی غنی در فرایند ساختن معنا منجر می‌شود. حیطه حسی همان

بعدی است که کاملاً وابسته به احساس فرد است. برخی مخاطبان در زمینه دریافت تأثیرات حسی پیام‌های رسانه‌ای بسیار قوی هستند. برخی از این احساسات دارای تأثیرات مثبت و برخی دارای تأثیرات منفی هستند. برای مثال کودکانی که به تماشای فیلم‌های اکشن و خشونت‌بار می‌نشینند، آن‌چنان مغلوب فعالیت‌های هنرپیشه‌ها و حس ترس می‌شوند که ساعت‌ها منفعل می‌مانند. حیطه زیبایی‌شناسی به توانایی درک و شناخت مفاهیم رسانه‌ای از دیدگاه هنری اشاره دارد. این مقوله به میزان هنر و مهارت تولید پیام در رسانه‌های گوناگون بستگی دارد. حیطه اخلاقی به توانایی ادراک و دریافت ارزش‌های نهفته در پیام‌ها اشاره دارد. در سبک کم‌دی، ارزش‌هایی که در پیام نشان داده می‌شوند، حاکی از این است که شوخی ابزاری مهم در حل و فصل مشکلات است. اما مثلاً ارزش‌هایی که در یک درام تصویر می‌شود، عموماً تلقین‌کننده این است که توسل به خشونت، موفق‌ترین راه برای رسیدن به خواسته‌ها در این دنیای خطرناک است. با این تفصیل به نظر می‌رسد درک و تشخیص درست مضامین اخلاقی تنها توسط افرادی که دارای درجه بالایی از سواد رسانه‌ای هستند، میسر است (Lopez, 2008)).

سواد رسانه‌ای در کنار آموختن خواندن ظاهر پیام‌های رسانه‌ای از رسانه‌های گوناگون می‌کوشد تا خواندن سطرهای نانوخته رسانه‌های نوشتاری، تماشای پلان‌های به نمایش درنیامده و یا شنیدن صداهای پخش نشده از رسانه‌های الکترونیک را به مخاطبان خود بیاموزد. به‌عنوان مثال مخاطبی که دارای سواد رسانه‌ای است از اهداف و میثاق‌های رسانه‌ها خبر داشته و از آن‌ها به طرز آگاهانه استفاده می‌کند (Potter, 2005). استفاده از رسانه‌ها بدون داشتن سواد رسانه‌ای، می‌تواند با اثرات نامطلوبی همراه باشد. به‌ویژه آنکه بافاصله اطلاعاتی و مهارتی بین جوانان با والدین از یکسو و تنوع و تخصصی شدن رسانه‌های جدید، لزوم ارتقای مهارت‌های سواد رسانه‌ای دوچندان می‌شود. سواد رسانه‌ای می‌تواند همچون یک ناظر هوشمند و درونی شده، رژیم مصرف رسانه‌ای جوانان را تنظیم کند. معمولاً وقتی تأثیرات نامناسب انواع رسانه‌ها مانند برنامه‌های رسانه‌ای غیرمجاز، بازی‌های رایانه‌ای، شبکه‌های ماهواره‌ای



برون‌مرزی، استفاده نابجا از اینترنت و... بر جوانان به صورت افت تحصیلی، مشکلات اخلاقی و رفتاری و آسیب‌های اجتماعی آشکار می‌شود، به راه‌های درمانی اندیشیده می‌شود. درحالی‌که بهتر است این گروه را به ابزار نیرومندتری به نام سواد رسانه‌ای مجهز سازیم تا خود به کمک والدین و سایر منابع مفید، فعالانه دست به گزینشگری و پالایش بزنند و رژیم مصرف رسانه‌ای خود را تنظیم و کنترل کنند ( Taghizadeh, 2013).

از دیدگاه کارشناسان، سواد رسانه‌ای والدین بر تأثیرپذیری از خشونت تلویزیونی نقش دارد، مطالعات نشان داده برنامه خشونت‌آمیز تلویزیونی بر کودکان خانواده‌های باسواد رسانه‌ای کم، تأثیر منفی بیشتری دارد (Foladifar.farzad, 2014).

آکادمی آمریکایی کودکان (American Academy of, 2001AAP) توصیه کرده که سواد رسانه‌ای وسیله‌ای است که می‌تواند از کودکان در برابر پرخاشگری، نگرش‌های ضداجتماعی و خشونت‌ی که به علت در معرض رسانه بودن ایجاد می‌شود، محافظت نماید. بنابراین بهترین راه غلبه و یا حداقل تحدید خشونت رسانه‌ای، استمداد از مهارت سواد رسانه‌ای و ارتقاء آن در تمام ابعاد است (Strasburger et al., 2002).

نیاز به سواد رسانه‌ای در فضای رسانه‌ای امروز زندگی، هرروز رو به پیچیدگی می‌رود. بخشی از این پیچیدگی ناشی از پیشرفت‌های دنیای ارتباطات است، ازاین‌رو هر چه فناوری‌های ارتباطات و اطلاعات بیشتر متحول می‌شوند، نیاز ما به یادگیری و آموزش برای درک دنیای جدید و استفاده از ابزارها و امکانات آن نیز افزایش می‌یابد، چراکه ضعف آموزش و آگاهی نسبت به دنیای ارتباطات و مقتضیات آن چیزی جز عقب‌ماندگی و تشدید آسیب‌ها به همراه نمی‌آورد. اولین چیزی که باید به آن پردازیم بحث رسانه و سواد رسانه‌ای است؛ مفهوم سواد هرروز در حال پیچیده‌تر شدن است و همین پیچیدگی باعث می‌شود سیر آگاهی اجتماعی و حتی خود سواد بالاتر برود.

زمانی که اجتماع رو به سمت پیچیدگی می‌رود، افراد باید با فرهنگ‌تر و باسوادتر شوند کسی هم که در چنین شرایطی نتواند سیستم موجود را تحلیل کند کارش به سمت تنش و آسیب می‌رود (Taghizadeh, 2013).

امروزه دغدغه بسیاری از والدین ترس از استفاده کودکان و نوجوانان از رسانه‌هایی است که ناهنجاری‌ها را در جامعه ترویج می‌دهند برای جلوگیری از تحت تأثیر قرار گرفتن آنان از رسانه‌ها باید آنان را به دانش سواد رسانه‌ای مجهز کرد (دهقان‌شاد؛ محمودی، ۱۳۹۱).

### چارچوب نظری

نظریه سواد رسانه‌ای الیزابت تومن به‌عنوان چارچوب نظری تحقیق انتخاب شد که اعلام می‌دارد میزان سواد رسانه‌ای و آسیب‌های روانی-اجتماعی مرتبط با رسانه‌های تعاملی با هم رابطه دارند. به عبارتی سواد رسانه‌ای بر آسیب‌های روانی - اجتماعی رسانه‌های نوین تأثیرگذار است (Thoman & Jolls, 2005).

چارچوب نظری تحقیق در مورد پرخاشگری برگرفته از دیدگاه شناختی در پرخاشگری است که بر طبق این دیدگاه فرایندهایی مانند ادراک‌های فرد از رویدادها، تعبیرها و استنباط‌های فرد از عوامل اصلی به وجود آورنده هرگونه رفتار از جمله رفتار پرخاشگرانه است. طبق این تئوری کودکان پرخاشگر رفتار دیگران را به‌عنوان نشانه پرخاشگری تعبیر می‌کنند و بر اساس این‌گونه نحوه پردازش اطلاعات عمل می‌کنند. الگوی برانگیختگی خشم از الگوی شش مرحله‌ای پردازش اطلاعات اجتماعی متأثر شده است. در مرحله اول کودکان جزئیات رویداد محیطی را رمزگردانی می‌کنند. در مرحله دوم تفسیر مرتبط با موقعیت را تولید می‌کنند و در مرحله سوم یک هدف اجتماعی را شکل می‌دهند که بر پاسخ آن‌ها نسبت به موقعیت تأثیر می‌گذارد. مرحله چهارم تولید ذهنی گروهی از پاسخ‌های رفتاری (راهبردها) است، مرحله پنجم ارزیابی

کیفیت هر پاسخ (ارزیابی راهبردها) را شامل می‌شود و مرحله آخر انجام دادن پاسخ انتخاب شده است (حاجتی، اکبرزاده؛ خسروی، ۱۹۷۰).

در مرحله ارزیابی، کودکان پاسخ‌های رفتاری ممکن را برای یک موقعیت اجتماعی خاص بر اساس چندین ملاک ارزیابی می‌کنند مانند نتایج احتمالی برای هر پاسخ و درجه اطمینانی که آن‌ها درباره توانایی اجرای هر پاسخ دارند. نتایج این ارزیابی تصمیم‌گیری درباره پاسخ است، به شیوه‌ای که کودک یک پاسخ را برای تصویب برمی‌گزیند. نتایج تحقیقات و بررسی‌ها در مرحله تصمیم‌گیری درباره پاسخ نشان می‌دهد که کودکان پرخاشگر اعمال پرخاشگرانه را به شیوه‌ای ارزیابی می‌کنند که رفتار پرخاشگرانه، مورد انتظار آن‌ها را تصویب می‌کند که به‌طور نسبی نتایج مثبتی را در پی دارد و همچنین سبب می‌شود تا بیش از همسالان غیر پرخاشگر خود احساس اعتماد و اطمینان به توانایی خود در شکل دادن به رفتارهای پرخاشگرانه پیدا کنند. بنابراین برای کودکانی که این الگوی پردازش اطلاعات اجتماعی را ابراز کنند پرخاشگری ممکن است برای به دست آوردن اهداف مورد نظر عملکردی مداوم باشد (حاجتی et al., 1970)

رسانه‌ها به عنوان یکی از مهم‌ترین عوامل تأثیرگذار در بروز رفتارهای پرخاشگرانه محسوب می‌شوند. از دیدگاه (ارونسون، ۱۳۸۷) رسانه‌ها و بخصوص تلویزیون نقش اساسی در اجتماعی کردن کودکان ایفاء می‌کنند. هرچه افراد در کودکی خشونت بیشتری را در تلویزیون تماشا کنند بعدها در دوره نوجوانی و بزرگسالی خشونت و پرخاشگری بیشتری از خود نشان خواهند داد. کودکان حتی اگر مستعد پرخاشگری هم نباشند اگر برای مدت طولانی در معرض نمایش پیوسته فیلم‌های خشن قرار بگیرند پرخاشگرتر می‌شوند. پرخاشگری و خشونت از جمله موضوعات اساسی مطرح شده در بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای به شمار می‌آید. بررسی مفاهیم پرخاشگرانه در این‌گونه بازی‌ها حاوی نوعی از عادی‌سازی پدیده خشونت و

پرخاشگری در جریان بازی‌هاست. با توجه به این که انجام این بازی‌ها فعالیتی تعاملی است و در نتیجه فرد را بیشتر درگیر می‌کند، تأثیر آن‌ها حتی از تلویزیون هم بیشتر است (گانتر، ۱۳۸۷) مهم‌ترین تبعات بازی‌های رایانه‌ای عبارتند از: وجود تخیلات پرخاشگرانه، عادی شدن پرخاشگری، الگوبرداری از قهرمانان پرخاشگر، پرخاشگری به‌عنوان راه‌حل مسائل و مشکلات افراد، افزایش پرخاشگری عملی در کودکان و نوجوانان و افزایش قتل و بزهکاری در نوجوانان، حساسیت‌زدایی نسبت به خشونت و پرخاشگری و در نتیجه یافتن شخصیتی خشن و ستیزه‌جو (منطقی، ۱۳۸۷)

### روش‌شناسی

این پژوهش، یک مطالعه نیمه تجربی با گروه کنترل می‌باشد که باهدف تعیین اثربخشی آموزش سواد رسانه‌ای در پرخاشگری و نگرش به خشونت در کاربران نوجوان بازی‌های رایانه‌ای خشن در سال ۱۳۹۱ انجام شد. پس از انجام مطالعات مقدماتی و تعیین روایی و اعتبار پرسشنامه و ابزارها، چهار گیم نت در منطقه نیمه برخوردار (مطابق با تقسیم‌بندی آموزش و پرورش) شهر قم که در مناطق یکسان (ازلحاظ فرهنگی - اجتماعی) قرار دارند انتخاب شدند. ولی فاصله‌ای کافی برای جلوگیری از مخدوش شدن نتایج که ممکن بود در اثر تعامل بین نوجوانان ایجاد شود، رعایت شد. در مرحله بعد ۱۰۰ نفر از کاربران نوجوان مراجعه‌کننده به هر گیم نت مورد نظر که شرایط ورود به مطالعه را داشتند به‌صورت تصادفی طبقه‌بندی شده انتخاب شدند. معیارهای ورود نمونه‌ها به این پژوهش شامل موارد زیر بود: ۱. گروه سنی نوجوان (پانزده تا هجده سال). ۲. کسب نمره بالاتر از ۴۲/۵ از پرسشنامه پرخاشگری ۳. استفاده از بازی‌های اکشن و مبارزه‌ای حداقل سه ساعت در هفته ۴. موافقت نمونه‌ها و والدین برای ورود به مطالعه و اخذ رضایت‌نامه کتبی از آن‌ها. ۵. توانایی نمونه‌های مورد نظر برای پاسخگویی به سؤالات. ۶. نداشتن سابقه مشکلات روانی و یا بیماری جسمانی (مانند پرکاری تیروئید) و یا مصرف دارو ۷. عدم زندگی در خانواده تک سرپرست.

سپس پیش‌آزمون جهت سنجش میزان پرخاشگری و نگرش به خشونت در دو گروه انجام گردید و سپس به صورت تصادفی به دو گروه کنترل و آزمون تقسیم شدند. در مرحله بعد برنامه‌ریزی آموزشی و تهیه بسته مناسب جهت آموزش سواد رسانه‌ای، انجام و در گروه آزمون اجرا شد. آموزش به صورت گروهی و به صورت پرسش و پاسخ و ارائه پمفلت انجام شد. سه جلسه ۴۵ دقیقه‌ای یک‌ساعته برای گروه آزمون اجرا گردید. موضوعات جلسات نوع، محتوا، روش آموزش و تعداد و زمان برگزاری کلاس‌های آموزشی بر اساس ضرورت، اصول، ابعاد و کاربرد سواد رسانه‌ای و انطباق آن بر بازی‌های رایانه‌ای و آموزش شیوه‌های تفکر انتقادی در برخورد با بازی‌های رایانه‌ای و اهداف پنهان آن انجام پذیرفت. یک ماه پس از مداخله آموزشی، اثرات مداخله بر میزان پرخاشگری و نگرش به خشونت سنجیده و با گروه کنترل مقایسه شد. در نهایت داده‌های دو گروه در مرحله قبل و ۱ ماه پس از مداخله آموزشی کدبندی و تجزیه و تحلیل شدند. در تمام مراحل انجام تحقیق و بررسی‌های آماری، سطح معناداری کمتر از ۰/۰۵ در نظر گرفته شده و با استفاده از نرم‌افزار آماری SPSS به استخراج اطلاعات و تجزیه و تحلیل داده‌ها پرداخته شد. در این مطالعه جهت تجزیه و تحلیل داده‌ها از شاخص‌های مرکزی، پراکندگی و آزمون‌های آماری پارامتریک (تی مستقل، تی زوجی و کای دو) استفاده شد.

ابزار گردآوری اطلاعات در این مطالعه در سه بخش بود. بخش اول شامل پرسشنامه سنجش اطلاعات دموگرافی و فردی مانند: سن، میزان تحصیلات، تحصیلات و شغل پدر، سن شروع بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای، متوسط بازی در هفته، متوسط بازی در هر نوبت و نوع بازی می‌باشد. بخش دوم شامل مقیاس پرخاشگری اهواز<sup>۱</sup> (Zahedifar; Najarian; Shekarshekan, 2001) است که مشتمل بر ۳۰ سؤال است که ۱۴ سؤال آن عامل خشم و غضب، ۸ سؤال آن عامل تهاجم و توهین و ۸ سؤال

عامل لجاجت و کینه‌توزی را می‌سنجد. نمره کلی این پرسشنامه از صفر تا ۹۰ با جمع نمرات سؤال‌ها به دست می‌آید. هر چه نمره فرد در این آزمون بیشتر و بالاتر از میانگین ۴۲/۵ باشد، میزان پرخاشگری بیشتر است. این پرسشنامه را زاهدی فر، نجاریان و شکرکن در سال ۷۹ با استفاده از مقیاس‌های متعددی مثل مقیاس ۸ عاملی ب‌اس و دورکی، پرسشنامه چندبعدی خشم، پرسشنامه کنترل هیجانی و میزان ناسازگاری اجتماعی و زودرنجی از پرسشنامه MMPI و پرسشنامه ۱۶ عاملی کتل تهیه کرده و اعتبار آن را با مقیاس شخصیتی آیزنک<sup>۱</sup> و مقیاس خصومت و گناه ب‌اس و دورکی<sup>۲</sup> و مقیاس شخصیتی مینه سوتا<sup>۳</sup> MMPI ارزیابی کردند. در مطالعه آنان ضریب همبستگی به دست آمده در بازآزمایی مجدد برای کل پرسشنامه پرخاشگری  $r = 0.7$ ،  $P < 0.0001$  گزارش شده است. ضمناً ضرایب پایایی آن با روش آلفای کرونباخ و روش تصنیف برای کل پرسشنامه به ترتیب ۰/۸۷ و ۰/۶۱ بوده است (Zahedifar et al., 2001). در مطالعه حاضر مقدار آلفا کرونباخ محاسبه شده برای مقیاس پرخاشگری اهواز AAI برابر با ۰/۸۹ بود. بخش سوم شامل پرسشنامه نگرش به خشونت<sup>۴</sup> (ATVS) است که شامل ۱۵ سؤال با مقیاس پنج گزینه‌ای لیکرت مرتبط با فرهنگ خشونت (یک دیدگاه فراگیر مبنی بر این که خشونت یک فعالیت با ارزش و قابل قبول است) و خشونت واکنشی (خشونتی که در پاسخ به یک تهدید واقعی یا مشاهده شده، استفاده می‌شود) است. این پرسشنامه توسط فانک<sup>۵</sup> و همکارانش اعتباریابی شده است (Funk; Elliott; Urman; Flores; Mock, 1999). در مطالعه آنان آلفای کرونباخ محاسبه شده برای فرهنگ خشونت ۰/۷۵ و برای خشونت واکنشی ۰/۸۰ بوده است. در این پرسشنامه هر چه نمره به دست آمده بیشتر باشد، نشان‌دهنده خشونت بیشتر است. در مطالعه حاضر

- 
1. Eysenck,s Personality Questionnaire
  2. Buss & Durkee
  3. Minnesota Multiphasic Personality Inventory
  4. Attitudes Towards Violence Scale
  5. Funk

روایی و پایایی این مقیاس سنجیده شد و برای بررسی اعتبار پرسشنامه‌ها از روش تعیین روایی محتوا توسط پانل متخصصین استفاده گردید و پرسشنامه‌ها در اختیار ۶ متخصص آموزش بهداشت و ۲ متخصص روانشناسی قرار داده شد و نظرات اصلاحی آنان در پرسشنامه‌ها اعمال شد که در نهایت هیچ سؤالی حذف نشد. برای تعیین پایایی آن، پرسشنامه در اختیار ۲۰ نوجوان کاربر بازی‌های رایانه‌ای خشن قرار داده شد. مقدار آلفای کرونباخ برای این پرسشنامه، ۰/۸۱ محاسبه شد. همچنین آلفای کرونباخ فرهنگ خشونت ۰/۶۷ و خشونت واکنشی ۰/۷ به دست آمد.

## گزارش یافته‌ها

جدول ۱- توزیع میانگین و انحراف معیار سن، معدل، پول توجیبی هفتگی، مقدار بازی در هفته، مقدار بازی در هر نوبت، سن شروع بازی در دو گروه

P value	گروه کنترل	گروه آزمون	متغیر
	M±SD	M±SD	
۰/۵	۱۴/۳ ± ۱/۸	۱۴/۱ ± ۱/۴	سن
۰/۶	۱۷/۲ ± ۱/۳	۱۷/۰ ± ۱/۶	معدل
۰/۳	۳۹۰۰ ± ۲۶۰۰	۳۳۰۰ ± ۲۵۰۰	پول توجیبی هفتگی (تومان)
۰/۵	۱۴ ± ۷	۱۳ ± ۱۰	مقدار بازی در هفته
۰/۰۸	۱/۶ ± ۰/۹	۱/۳ ± ۰/۹	مقدار بازی در هر نوبت
۰/۸	۱۰/۴ ± ۱/۲	۱۰/۳ ± ۲	سن شروع بازی

میانگین و انحراف معیار سن، معدل، پول توجیبی هفتگی، مقدار بازی در هفته، مقدار بازی در هر نوبت و سن شروع بازی نوجوانان دو گروه در جدول ۱ نشان داده شده است. نتایج آزمون تی مستقل نشان داد بین دو گروه تفاوت آماری معنی‌داری در متغیرهای ذکر شده (قبل از آموزش) وجود ندارد.

جدول ۲- میانگین، انحراف معیار نمره پرخاشگری در دو گروه قبل و بعد از مداخله

P value در هر گروه	یک ماه بعد از مداخله	قبل از مداخله	گروه
	M±SD	M±SD	
$p \geq 0/0001$	۵۰ ± ۶/۴	۵۷/۷ ± ۶/۷	آزمون
۰/۲۹	۵۶/۱ ± ۶/۱	۵۵/۶ ± ۶/۱	کنترل
	۰/۰۰۰۱	۰/۰۹	P- value بین دو گروه

میانگین نمره پرخاشگری در دو گروه قبل و یک ماه بعد از مداخله در جدول ۲ آورده شده است. نتایج آزمون تی مستقل نشان داد میانگین تغییرات در دو گروه در مرحله قبل از اجرای برنامه مداخله آموزشی دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر نمی‌باشد ( $P=0/09$ ). همچنین نتایج آزمون تی مستقل نشان داد که میانگین تغییرات در دو گروه در مرحله پس از اجرای برنامه مداخله آموزشی دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر می‌باشد ( $P=0/0001$ ). نتایج آزمون تی زوجی نشان داد که تفاوت میانگین نمره پرخاشگری در گروه آزمون بین قبل و یک ماه بعد از مداخله آموزشی معنی‌دار بوده است ( $P=0/0001$ ). همچنین نتایج آزمون تی زوجی در گروه کنترل نشان داد که نمره قبل و بعد، دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر نمی‌باشد ( $P=0/29$ ). همچنین از آنالیز کوواریانس برای مقایسه دو گروه نیز استفاده شد زیرا این آزمون، اختلافات بین دو گروه آزمون و کنترل را از نظر مقادیر اولیه تعدیل می‌کند و سپس بین آن دو مقایسه می‌کند. نتایج این آزمون هم نشان داد که میانگین تغییرات در دو گروه در مرحله پس از اجرای برنامه مداخله آموزشی دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر می‌باشد ( $P=0/0001$ ).



جدول ۳- میانگین، انحراف معیار نمره خشم و غضب در دو گروه قبل و بعد از مداخله

P value در هر گروه	یک ماه بعد از مداخله	قبل از مداخله	گروه
	M±SD	M±SD	
$p \geq 0/0001$	$23/8 \pm 3/3$	$27/9 \pm 3/7$	آزمون
0/74	$25/2 \pm 3/9$	$25/1 \pm 4/2$	کنترل
	0/056	0/001	P- value بین دو گروه

میانگین نمره خشم و غضب در دو گروه قبل و یک ماه بعد از مداخله در جدول ۳ آورده شده است. نتایج آزمون تی مستقل نشان داد که میانگین تغییرات در دو گروه در مرحله قبل از اجرای برنامه مداخله آموزشی دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر می‌باشد ( $P=0/001$ ). همچنین نتایج آزمون تی مستقل نشان داد که میانگین تغییرات در دو گروه در مرحله پس از اجرای برنامه مداخله آموزشی دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر نمی‌باشد ( $P=0/056$ ). نتایج آزمون تی زوجی نشان داد که تفاوت میانگین نمره رفتارهای مرتبط پیشین در گروه آزمون بین قبل و یک ماه بعد از مداخله آموزشی معنی‌دار بوده است ( $P=0/0001$ ). همچنین نتایج آزمون تی زوجی در گروه کنترل نشان داد که نمره قبل و یک ماه بعد، دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر نمی‌باشد ( $P=0/74$ ).

جدول ۴- میانگین، انحراف معیار نمره تهاجم و توهین در دو گروه قبل و بعد از مداخله

P value در هر گروه	یک ماه بعد از مداخله	قبل از مداخله	گروه
	M±SD	M±SD	
$P=0/003$	$13/2 \pm 3/1$	$14/5 \pm 3/2$	آزمون
0/48	$14/5 \pm 3/2$	$14/2 \pm 3/5$	کنترل
	0/04	0/6	P- value بین دو گروه

میانگین نمره تهاجم و توهین در دو گروه قبل و یک ماه بعد از مداخله در جدول ۴ آورده شده است. نتایج آزمون تی مستقل نشان داد که میانگین تغییرات در دو گروه در مرحله قبل از اجرای برنامه مداخله آموزشی دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر نمی‌باشد ( $P=0/06$ ). اما نتایج آزمون تی مستقل نشان داد که میانگین تغییرات در دو گروه در مرحله پس از اجرای برنامه مداخله آموزشی دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر می‌باشد ( $P=0/04$ ). نتایج آزمون تی زوجی نشان داد که تفاوت میانگین نمره تهاجم و توهین در گروه آزمون بین قبل و یک ماه بعد از مداخله آموزشی معنی‌دار بوده است ( $P=0/003$ ). همچنین نتایج آزمون تی زوجی در گروه کنترل نشان داد که نمره قبل و بعد از مداخله، دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر نمی‌باشد ( $P=0/48$ ).

جدول ۵- میانگین، انحراف معیار نمره لجاجت و کینه‌توزی در دو گروه قبل و بعد از مداخله

P value در هر گروه	یک ماه بعد از مداخله	قبل از مداخله	گروه
	M±SD	M±SD	
$p \geq 0/0001$	$13/1 \pm 2/6$	$15/3 \pm 2/7$	آزمون
0/82	$16/3 \pm 2/8$	$16/2 \pm 2/8$	کنترل
	$\geq p 0/0001$	0/1	P- value بین دو گروه

میانگین نمره لجاجت و کینه‌توزی در دو گروه قبل و یک ماه بعد از مداخله در جدول ۵ آورده شده است. نتایج آزمون تی مستقل نشان داد که میانگین تغییرات در دو گروه در مرحله قبل از اجرای برنامه مداخله آموزشی دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر نمی‌باشد ( $P=0/1$ ). همچنین نتایج آزمون تی مستقل نشان داد که میانگین تغییرات در دو گروه در مرحله پس از اجرای برنامه مداخله آموزشی دارای تفاوت

تأثیر آموزش سواد رسانه‌ای بر پرخاشگری و ... ۱۹۱

معنی‌داری از نظر این متغیر می‌باشد ( $P=0/0001$ ). نتایج آزمون تی زوجی نشان داد که تفاوت میانگین نمره رفتارهای مرتبط پیشین در گروه آزمون بین قبل و یک ماه بعد از مداخله آموزشی معنی‌دار بوده است ( $P=0/0001$ ). همچنین نتایج آزمون تی زوجی در گروه کنترل نشان داد که نمره قبل و یک ماه بعد، دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر نمی‌باشد ( $P=0/82$ ).

جدول ۶- میانگین، انحراف معیار نمره نگرش به خشونت در دو گروه قبل و بعد از مداخله

P value در هر گروه	یک ماه بعد از مداخله	قبل از مداخله	گروه
	M±SD	M±SD	
$p \geq 0/0001$	۳۰/۵ ± ۶/۹	۳۵ ± ۸	آزمون
۰/۶	۳۵/۵ ± ۴/۷	۳۴/۸ ± ۴/۹	کنترل
	$p \geq 0/0001$	۰/۴۵	P- value بین دو گروه

میانگین نمره نگرش به خشونت در دو گروه قبل و یک ماه بعد از مداخله در جدول ۶ آورده شده است. نتایج آزمون تی مستقل نشان داد که میانگین تغییرات در دو گروه در مرحله قبل از اجرای برنامه مداخله آموزشی دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر نمی‌باشد ( $P=0/45$ ). همچنین نتایج آزمون تی مستقل نشان داد که میانگین تغییرات در دو گروه در مرحله پس از اجرای برنامه مداخله آموزشی دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر می‌باشد ( $P=0/0001$ ). نتایج آزمون تی زوجی نشان داد که تفاوت میانگین نمره نگرش به خشونت در گروه آزمون بین قبل و یک ماه بعد از مداخله آموزشی معنی‌دار بوده است ( $P=0/0001$ ). همچنین نتایج آزمون تی زوجی در گروه کنترل نشان داد که نمره قبل و بعد، دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر نمی‌باشد ( $P=0/6$ ).

جدول ۷- میانگین، انحراف معیار نمره فرهنگ خشونت در دو گروه قبل و بعد از مداخله

P value در هر گروه	یک ماه بعد از مداخله	قبل از مداخله	گروه
	M±SD	M±SD	
$p \geq 0/0001$	۱۳/۴ ± ۱/۴	۱۵/۸ ± ۴/۸	آزمون
۰/۰۰۲	۱۶/۲ ± ۳/۱	۱۵ ± ۲/۸	کنترل
	$p \geq 0/0001$	۰/۳۲	P- value بین دو گروه

میانگین نمره فرهنگ خشونت در دو گروه قبل و یک ماه بعد از مداخله در جدول ۷ آورده شده است. نتایج آزمون تی مستقل نشان داد که میانگین تغییرات در دو گروه در مرحله قبل از اجرای برنامه مداخله آموزشی دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر نمی‌باشد ( $P=0/32$ ). همچنین نتایج آزمون تی مستقل نشان داد که میانگین تغییرات در دو گروه در مرحله پس از اجرای برنامه مداخله آموزشی دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر می‌باشد ( $P=0/0001$ ). نتایج آزمون تی زوجی نشان داد که تفاوت میانگین نمره فرهنگ خشونت در گروه آزمون بین قبل و یک ماه بعد از مداخله آموزشی معنی‌دار بوده است ( $P=0/0001$ ). همچنین نتایج آزمون تی زوجی در گروه کنترل نشان داد که نمره قبل و بعد، دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر می‌باشد و نمره فرهنگ خشونت در گروه کنترل افزایش یافته است ( $P=0/002$ ).

جدول ۸- میانگین، انحراف معیار نمره خشونت واکنشی در دو گروه قبل و بعد از مداخله

P value در هر گروه	یک ماه بعد از مداخله	قبل از مداخله	گروه
	M±SD	M±SD	
$p \geq 0/0001$	۱۷/۱ ± ۳/۹	۱۹/۹ ± ۴/۴	آزمون
۰/۲۱	۱۹/۳ ± ۱/۴	۱۹/۷ ± ۴	کنترل
	$P=0/009$	۰/۷۹	P- value بین دو گروه

میانگین نمره خشونت واکنشی در دو گروه قبل و یک ماه بعد از مداخله در جدول ۸ آورده شده است. نتایج آزمون تی مستقل نشان داد که میانگین تغییرات در دو گروه در مرحله قبل از اجرای برنامه مداخله آموزشی دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر نمی‌باشد ( $P=0/79$ ). همچنین نتایج آزمون تی مستقل نشان داد که میانگین تغییرات در دو گروه در مرحله پس از اجرای برنامه مداخله آموزشی دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر می‌باشد ( $P=0/009$ ). نتایج آزمون تی زوجی نشان داد که تفاوت میانگین نمره خشونت واکنشی در گروه آزمون بین قبل و یک ماه بعد از مداخله آموزشی معنی‌دار بوده است ( $P=0/0001$ ). همچنین نتایج آزمون تی زوجی در گروه کنترل نشان داد که نمره قبل و یک ماه بعد، دارای تفاوت معنی‌داری از نظر این متغیر نمی‌باشد ( $P=0/21$ ).

## بحث و نتیجه‌گیری

نتایج مطالعه حاضر نشان داد که میانگین تغییرات نمره پرخاشگری در گروه آزمون در مرحله پس از اجرای برنامه مداخله آموزشی دارای تفاوت معنی‌داری نسبت به گروه کنترل است. اریکا اسکالرر<sup>۱</sup> (Scharrer, 2009) نیز در یک مطالعه مداخله‌ای، به بررسی تأثیر برنامه آموزشی سواد رسانه‌ای بر میزان کشمکش و خشونت پرداخت. نتایج مطالعه او نیز نشان داد که دانش آموزان بعد از آموزش احتمال بیشتری دارد که برای حل تعارض و کشمکش، رفتار غیر پرخاشگرانه را انتخاب کنند. وب ترزا<sup>۲</sup> و همکاران (Webb et al., 2009) در مطالعه‌ای مشابه که در سال ۲۰۰۹ بر روی دانش آموزان دوره متوسطه در شهر لس‌آنجلس انجام شد به ارزیابی تأثیر سواد رسانه‌ای در پیشگیری از خشونت پرداختند. نتایج مطالعه آنان نشان داد که نمرات گروه آزمون پس از مداخله

---

1. Erica Scharrer

2. Webb Theresa

نسبت به گروه کنترل افزایش بیشتری داشته است. ضمناً نتایج مطالعه حاضر نشان داد که در گروه کنترل بین نمره قبل و یک ماه بعد از مداخله، کاهش معنی‌داری از نظر نمره پرخاشگری رخ نداده و حتی مقداری نیز افزایش داشته است، و این می‌تواند هشدار می‌باشد در این باره که باید هر چه زودتر برای کودکان و نوجوانان کاربر بازی‌های رایانه‌ای اقدامی جدی صورت داد و آن‌ها را به سواد رسانه‌ای مجهز کرد. چراکه با وجود داشتن سواد رسانه‌ای و توانایی نقد پیام‌ها و محتوای رسانه، خواهند توانست در کنار بهره‌برداری آگاهانه و فعالانه از این رسانه، در مقابل چالش‌ها و پیامدهای مخرب آن‌ها از جمله خشونت موجود در این بازی‌ها، خود را مصون نمایند و بتوانند کنترل تفسیر آنچه را که می‌خوانند، می‌شنوند و می‌بینند را در دست گیرند.

همچنین نتایج مطالعه نشان داد که این تفاوت میانگین در تمام ابعاد پرخاشگری مانند: خشم و غضب، تهاجم و توهین و لجاجت و کینه‌توزی در گروه آزمون در مرحله قبل و بعد از مداخله آموزشی معنی‌دار است. به عبارتی آموزش سواد رسانه‌ای توانسته است میزان خشم، تهاجم و کینه‌توزی را در کاربران کاهش دهد. در مطالعه دهقان شاد و همکاران رابطه بین آموزش سواد رسانه‌ای کودکان و نوجوانان و استفاده هدفمند آن‌ها از رسانه‌ها مورد بررسی قرار گرفت و نشان داد که رابطه معنی‌داری بین آموزش سواد رسانه‌ای و استفاده هدفمند کودکان و نوجوانان از رسانه‌ها وجود دارد و اگر آموزش سواد رسانه‌ای در مدارس به کودکان و نوجوانان داده شود آن‌ها می‌توانند از رسانه‌ها بهتر استفاده نمایند. (دهقان‌شاد؛ محمودی، ۱۳۹۱). به والدین، مدارس و مؤسسات آموزشی کودکان توصیه می‌شود که افزایش سواد رسانه‌ای می‌تواند از کودکان در برابر پرخاشگری، نگرش‌های ضداجتماعی و خشونت‌ی که به علت در معرض رسانه بودن ایجاد می‌شود، محافظت نماید (American Academy of, 2001). پس آموزش سواد رسانه‌ای باید با کمک والدین و معلمان در بین کودکان و نوجوانان توسعه‌یافته و آنان را تا حد زیادی در برابر خشونت رسانه‌ای بیمه نماید.

نتایج مطالعه حاضر نشان داد که میانگین نمره تغییرات نگرش به خشونت در دو گروه دارای تفاوت معنی‌داری بعد از مداخله آموزشی بوده است. به این معنی که در گروه آزمون پس از آموزش سواد رسانه نگرش مثبت نوجوانان نسبت به خشونت تغییر کرده و از مقدار آن کاسته شده و به سمت ایجاد نگرش منفی نسبت به خشونت سوق یافته است. ضمناً نتایج نشان داد که بین نمره پرخاشگری و نگرش نسبت به خشونت رابطه مستقیم و معنی‌دار وجود دارد. بدین معنی که با کاهش نگرش نسبت به خشونت، از میزان پرخاشگری نوجوانان کاسته می‌شد. پس در طراحی مداخلات آموزشی در جهت کاهش میزان پرخاشگری نوجوانان باید بر متغیر نگرش نسبت به خشونت و راهبردهای عملیاتی جهت کاهش آن تکیه نمود. گلمن<sup>۱</sup> و همکاران ( Gellman & Deluciaâ Waack, 2006) نیز در مطالعه خود به این امر اشاره کرده‌اند که نگرش نسبت به خشونت، پیشگویی‌کننده بسیار مناسب در میزان اعمال رفتارهای خشونت‌آمیز می‌باشد و یک رابطه مثبت بین نگرش به خشونت و استفاده از خشونت در نوجوانان پیدا کردند. یافته‌های آنها نشان داد که "فرهنگ خشونت" پیشگویی‌کننده قوی‌تری است برای ارتکاب خشونت. ساهین<sup>۲</sup> و همکاران ( shahin, Baloglu, & Unalmis, 2010) بر اهمیت این موضوع صحنه گذاشته و با تأیید ارتباط مستمر بین نگرش به خشونت، قرار گرفتن در معرض خشونت و ارتکاب اعمال خشونت‌آمیز، بر اهمیت طراحی برنامه‌های پیشگیری بر مبنای تغییر نگرش نسبت به خشونت تأکید می‌کنند و می‌گویند اندازه‌گیری نگرش به خشونت می‌تواند در پیشگیری از رفتار خشن و بررسی میزان مؤثر بودن برنامه‌های آموزشی مفید باشد. از آنجایی که نگرش نقش بسیار مهمی در زندگی، اندیشه‌ها و رفتارهای فردی و اجتماعی انسان ایفا می‌کند و در پیش‌بینی یا هدایت اعمال یا رفتارهای آینده انسان دخیل است، بایستی توجه ویژه‌ای به تعیین نوع نگرش نوجوانان نسبت به خشونت و طراحی مداخلات آموزشی مناسب در جهت

---

1. Gellman  
2. Sahin

تغییر نگاه مثبت به خشونت اقدام شود. مطالعات نیز نشان داده‌اند که افراد باسواد رسانه‌ای کافی، در برابر اطلاعات رسانه‌ای، آسیب‌پذیری کمتری دارند (Angell, 2005). نمره نگرش به خشونت در گروه کنترل نه تنها کاهش نداشته، بلکه مقداری افزایش را نیز نشان می‌دهد. اگرچه این افزایش از لحاظ آماری معنی‌دار نمی‌باشد ولی بایستی توجه کرد که بازی‌های رایانه‌ای خشن در کاربران منجر به ایجاد نوعی نگرش مثبت در کاربرانش شده است. به طوری که آنان خشونت را مثبت ارزیابی کرده و در استفاده از آن اشکالی نمی‌بینند.

همچنین نتایج مطالعه نشان داد که این تفاوت میانگین در تمام ابعاد نگرش به خشونت مانند نمره فرهنگ خشونت و خشونت واکنشی در گروه آزمون در مرحله قبل و بعد از مداخله آموزشی معنی‌دار است. بدین معنی که مداخله آموزشی باعث کاهش نمره فرهنگ خشونت و نمره خشونت واکنشی شده است.

بر اساس نتایج این مطالعه از بهترین روش‌های مقابله با خشونت در بازی‌های رایانه‌ای، مجهز نمودن کودکان و نوجوانان به سواد رسانه‌ای است. داشتن علم و دانشی که به آن‌ها کمک کند تا بتوانند در کنار بهره‌برداری آگاهانه و فعالانه از این رسانه‌ها، در مقابل چالش‌ها و پیامدهای مخرب آن‌ها از جمله خشونت موجود در این بازی‌ها، خود را حفظ نمایند بسیار ضروری است که می‌توان از آن به عنوان سواد رسانه‌ای نام برد.

#### پیشنهادها:

۱. طراحان رسانه‌های گوناگون مرتبط با گروه سنی کودکان و نوجوانان، برای منع معرفی و ترویج بازی‌های ویژه بزرگسالان به این گروه‌ها، آموزش دیده و برای افزایش تفکر انتقادی درباره محتوای بازی‌های رایانه‌ای برنامه‌ریزی کنند ۲. وزارت آموزش و پرورش مبحث روش‌های کاهش آسیب مواجهه با رایانه و بازی‌های رایانه‌ای و مبانی سواد رسانه‌ای را در متون درسی بگنجانند. ۳. بازی‌های رایانه‌ای همچون دیگر محصولات رسانه‌ای به طور کامل درجه‌بندی سنی شوند ۴. بزرگسالان و نوجوانان



تأثیر آموزش سواد رسانه‌ای بر پرخاشگری و ... ۱۹۷

جهت ارتقای سواد رسانه‌ای آموزش ببینند تا قابلیت پردازش رسانه‌ها توسط افراد پرورش یابد به گونه‌ای که از کلاس درس فراتر رفته و در محیط وسیع‌تری به کار گرفته شود (Brown, 1998). ۵. مداخلاتی جهت آموزش خانواده‌ها و معلمان و مربیان تربیتی که در مواجهه مستقیم با نوجوانان کاربر بازی‌های رایانه‌ای هستند طراحی و به کار گرفته شود.

از محدودیت‌های مطالعه حاضر: ۱- تعیین مکان مناسب جهت مداخله آموزشی و برگزاری جلسات آموزشی. ۲- حجم نمونه کم و امکان ریزش افراد و عدم مطالعه نوجوانانی است که در منزل از بازی‌های رایانه‌ای خشن استفاده می‌کنند. پیشنهاد می‌شود در مطالعات آینده، بررسی جامع‌تری از پیش‌بینی کننده‌های فرهنگی، اقتصادی، اجتماعی و روان‌شناختی میزان پرخاشگری در نوجوانان کاربر بازی‌های رایانه‌ای خشن انجام گردد و در زمینه‌های دیگری همچون گروه دختران، بازیکنان غیر گیم نت، متغیری غیر از پرخاشگری و... نیز پژوهش صورت گیرد.

## منابع

- ارونسون، آ. (۱۳۸۷). *روان‌شناسی اجتماعی* ترجمه: ح. شکرشکن، تهران: رشد.
- بیران، ص. (۱۳۸۲). سواد رسانه‌ای در برخورد با خشونت رسانه‌ای. *روزنامه ایران*.
- حاجتی، ف. آ؛ اکبرزاده، ن؛ خسروی، ز. (۱۹۷۰). تأثیر آموزش برنامه ترکیبی درمان شناختی رفتاری با رویکرد مثبت‌گرایی بر پیشگیری از خشونت نوجوانان شهر تهران، *فصلنامه مطالعات روان‌شناختی*، شماره ۳ و ۴.
- حسن‌زاده، م. (۱۳۸۲). ضرورت آموزش رسانه *فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی*، شماره ۱۰.

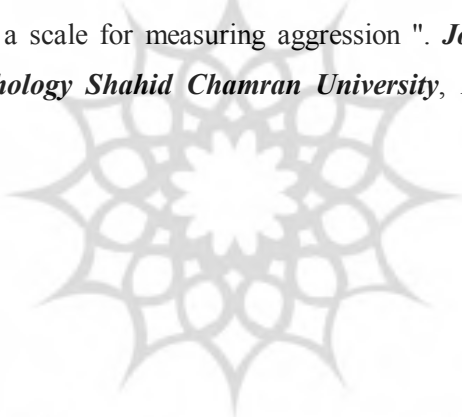
- دهقان‌شاد، ح؛ محمودی، م. (۱۳۹۱). بررسی ضرورت آموزش سواد رسانه‌ای کودکان و نوجوانان از نگاه متخصصان آموزش و پرورش شهر تهران. *مطالعات رسانه‌ای*، شماره ۷.
- گانتز، ب. (۱۳۸۷). *اثر بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای بر کودکان* ترجمه: س. ح. پ. نائینی، تهران: جوانه رشد.
- منطقی، م. (۱۳۸۷). *بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای*. تهران: عابد.
- کوثری، م. (۱۳۹۰). *عصر جدید. هفته نامه عصر ارتباط*، ۴۳۱، ۱۲.
- Alloway, N., & Gilbert, P. (1998). *Video game culture: Playing with masculinity, violence and pleasure*. *Wired-up: Young people and the electronic media*, 95-114.
- American Academy of, P. (2001). *American Academy of Pediatrics: Children, adolescents, and television*. *Pediatrics*, 107(2), 423.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: *A meta-analytic review of the scientific literature*. *Psychological science*, 12(5), 353-359.
- Angell, H. M. (2005). *What Music Videos Teach at-risk Adolescent Girls: Making a Case for Media Literacy Curriculum*. University of Florida.
- Ardavol, E., Roig, A., San Cornelio, G., Pags, R., & Alsina, P. (2006). *Game pleasures and media practices*. Paper presented at the 9th Bi-Annual Conference (Europe and the World), Bristol, UK.
- Blake, D. (2001). *Media Education in British Columbia, 1900-2000*. Australian Screen Education.

- Brown, J. A. (1998). Media literacy perspectives. *Journal of communication*, 48(1), 44-57.
- Castells, M. (2011). *The rise of the network society: The information age: Economy, society, and culture* (Vol. 1): John Wiley & Sons.
- DeGaetano, G., & Bander, K. (1996). *Violent vidio games and stimulus addiction*.
- Durkin, K., & Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Journal of applied developmental psychology*, 23(4), 373-392.
- Foladifar.farzad. (2014). *Investigate the relationship between TV violence and real violence among children*. *mediastudies*, 7(3), 121-133.
- Funk, J. B., Elliott, R., Urman, M. L., Flores, G. T., & Mock, R. M. (1999). The Attitudes Towards Violence Scale A Measure for Adolescents. *Journal of Interpersonal Violence*, 14(11), 1123-1136.
- Gellman, R. A., & Deluciaâ Waack, J. L. (2006). Predicting school violence: A comparison of violent and nonviolent male students on attitudes toward violence, exposure level to violence, and PTSD symptomatology. *Psychology in the Schools*, 43(5), 591-598.
- Giddens, A. (2013). *The consequences of modernity*: John Wiley & Sons.
- Hill, M. W. (2005). *The impact of information on society: an examination of its nature, value and usage* (M. Nokarizi, Trans.): Walter de Gruyter.
- khaniki, H., & Barekat, M. (2015). *Representation of Cultural Ideologies in Computer Games*. *New Media Studies*, 1(4), 99-131.

- Lopez, A. (2008). *Mediacology: A multicultural approach to media literacy in the 21st century* (Vol. 343): Peter Lang.
- Olivier, K. (2000). The effect of violent Internet games on children and juveniles. *Crime Research in South Africa*, 1(1), 10 p.-10 p.
- Potter, W. J. (2005). *Media literacy*. In Video games will be the fastest-growing form of media: Sage Publications.
- Potter, W. J. (2010). The state of media literacy. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 54(4), 675-696.
- Scharrer, E. (2009). Measuring the effects of a media literacy program on conflict and violence. *The Journal of Media Literacy Education*. (1)
- shahin, R., Baloglu, M., & Unalmis, M. (2010). *Turkish adolescents attitudes toward violence*. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 2(2), 2092-2098.
- Silverblatt, A., Ferry, J., & Finan, B. (2015). *Approaches to media literacy: A handbook*: Routledge.
- Strasburger, V. C., Hogan, M. J., Mulligan, D. A., Ameenuddin, N., Christakis, D. A., Cross, C., et al. (2002). *Children, adolescents, and the media*. Pediatrics, 132(5), 958-961.
- Taghizadeh, A. (2013). *Promote media literacy base for newfound social harm reduction on cyberspace*. Paper presented at the The first National Congress of cyberspace and social problems emerging.
- Thoman, E., & Jolls, T. (2005). *Media Literacy Education: Lessons from the Center for Media Literacy*. Yearbook of the National Society for the Study of Education, 104(1), 180-205.

تأثیر آموزش سواد رسانه‌ای بر پرخاشگری و ... ۲۰۱

- Thoman, E., & Wright, M. (1995). *Beyond Blame: Challenging Violence in the Media*: a Media Literacy Program for Community Education: The Center.
- Webb, T., Martin, K., Afifi, A. A., & Kraus, J. (2009). *Media literacy as a violence-prevention strategy: A pilot evaluation*. Health promotion practice.
- Zahedifar, S., Najarian, B., Shekarshekan, H., & (2001). Creating and validating a scale for measuring aggression ". *Journal of Education and Psychology Shahid Chamran University*, Ahwaz, Iran, 7(1-2), 73-102.



شهرک دانشگاه علم و فناوری  
پرتال جامع علوم انسانی