

بررسی تاثیر مدیریت فرهنگی امور سرگرمی‌های کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان بر کاهش خشونت در بازیهای رایانه‌ای در نوجوانان بین سنین ۱۳ الی ۱۵ سالگی شهر تهران

دکتر رمضانعلی رویایی

استادیار و عضو هیات علمی دانشگاه آزاد اسلامی، واحد علوم و تحقیقات

محمود قاسمی

دانشجوی دکتری مدیریت فرهنگی دانشگاه آزاد اسلامی، واحد علوم و تحقیقات

چکیده

هدف پژوهش حاضر، بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای خشونت آمیز در گرایش نوجوانان به پرخاشگری و رفتارهای خشونت گرایانه است و به همین منظور میزان گرایش نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای خشونت آمیز و میزان استقبال آنان از برنامه‌ها و فعالیت‌های کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان به روش پیمایشی در بین ۴۰ نفر از نوجوانان بین ۱۳ تا ۱۵ ساله شهر تهران به عنوان نمونه جامعه آماری با استفاده از ابزار پرسشنامه مورد سنجش و ارزیابی قرار گرفته است. نتایج این پژوهش ضمن رد فرضیه مطرح شده، نشان می‌دهد که بین دیدن تصاویر خشونت آمیز در بازی‌های رایانه‌ای و تکرار این اعمال در محیط خانه و نیز بین عدم آشنایی نوجوانان با فرهنگ اسلامی و گرایش آنان به بازی‌های رایانه‌ای مورد علاقه آنان رابطه معنی‌دار وجود ندارد.

واژگان کلیدی

بازی‌های رایانه‌ای، رفتارهای خشونت آمیز، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان

مقدمه

برای اینکه کودکان و نوجوانان شخصیت و روان سالم داشته باشند، پرداختن به مقوله خشونت و پرخاشگری از ضرورت‌هایی است که باید به آن توجه نمود. با توجه به این که دوران بلوغ از مقاطع حساس زندگی هر انسان بوده و پرخاشگری نیز بیشتر در این دوران نمود می‌کند لذا، پرداختن به این موضوع از اهمیت خاصی در ساختن آینده‌ای روشن برای نوجوانان، برخوردار است. با عنایت به شرایط زمانی عصر حاضر، نسل جوان با مجموعه‌های از آگاهی‌ها، توقعات، توانایی‌ها، پیچیدگی‌ها و واقعیت‌هایی روبه‌رو است که موجبات ایجاد نگرانی‌ها، بحران‌های روحی، ابهامات درونی می‌شده و پرخاشگری نیز یکی از تظاهرات این اختلالات و مشکلات محسوب می‌شود و لذا لازم است تا با بررسی این مشکل و تأثیر عوامل مختلف بر آن و رفع ابهامات و سؤالانی، بتوان جایگاه و نقش و رفتار مناسب از سوی افراد و نهادهای مرتبط با نوجوانان و جوانان (نظیر والدین، معلمان، متصدیان تعلیم و تربیت، مسئولین امور سیاسی و فرهنگی و...) را تبیین نمود. برخی از این سؤالات عبارتند از:

- آیا سازمانهای مانند کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان توانسته است در کاهش رفتار خشونت آمیز در نوجوانان موثر باشد؟
- آیا نوجوانان ما با فعالیتهای این کانون آشنایی دارند؟
- آیا تحقیر نوجوانان مسبب این پدیده است؟
- آیا خشونت در رسانه‌های تصویری بر روی رفتار پرخاشگرانه نوجوانان تاثیر می‌گذارد؟
- آیا ریشه پرخاشگری در خانواده است؟
- آیا ریشه‌های اصلی آن را باید در بیرون از کانون خانواده‌ها جست و جو کرد؟
- آیا دیدن بازیهای رایانه‌ای خشونت آمیز بر روی رفتار نوجوانان تاثیر می‌گذارد؟

- آیا کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان توانسته است فعالیت‌های فوق برنامه مناسب در جهت جذب نوجوانان و عدم گریش آنان به بازی‌های رایانه‌ای ارائه نماید؟
 - آیا اساساً پرخاشگری در همه حال مذموم است؟
 - راههای کنترل و جلوگیری و مقابله با آن چیست؟
- اینها نمونه سؤالاتی است که پاسخ به آنها برای افراد و نهادهای مرتبط و درگیر با این موضوع، تعیین کننده است. لذا در این پژوهش سعی شده است تا مهمترین عوامل مؤثر بر روی رفتار خشونت آمیز و پرخاشگرانه نوجوانان از جمله رسانه‌های گروهی و خصوصاً بازیهای رایانه‌ای مورد بررسی قرار گرفته و راهکارهای علمی و عملی در این رابطه ارائه گردد.

بیان مساله پژوهش

نسل نوجوان کنونی، نسلی فعال، پرچوش است که متأسفانه در برابر بحران‌های عظیم چون هجوم رسانه‌های گروهی خارجی از جمله ماهواره، اینترنت قرار گرفته و شبکه‌اینترنت از طریق رایانه‌های شخصی وارد محیط شخصی و خصوصی خانواده‌ها شده است و نوجوانان ما را بوسیله خشونت در فیلم‌ها و بازی‌های رایانه‌ای مورد تهدید قرار داده و این موضوع موجب بروز نگرانی‌هایی برای والدین آنان شده است و عدم توجه والدین به سالم سازی محیط زندگی نوجوانان در بیشتر موارد آنان را با مشکلات روانی گوناگون روبه‌رو می‌سازد و احتمال این که این نوجوانان در آینده به اختلالات رفتاری، روانی دچار شوند بسیار زیاد خواهد بود. با وجود این نهادها و موسسات کمی در جهت سامان دهی به هجوم رسانه‌ها ایجاد شده است از جمله این سازمان‌ها می‌توان به کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان اشاره نمود که در زمینه تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور فعالیت چند ساله‌ای را آغاز کرده است ولی تاکنون در ایجاد ارتباط با نوجوانان و درک

بررسی تأثیرات مختلف ارزشی وسایل ارتباط جمعی از جمله مسائل مهم در علوم اجتماعی بوده و به ویژه با توجه به این واقعیت که تغییر در یک ارزش تغییر در مجموعه‌ای از عقاید، نظرات و رفتارها را به وجود می‌آورد و موفقیت در ایجاد آن عامل ایجاد یک تغییر دایمی در مردم می‌گردد، به همین دلیل بنیگر^۲ محتوای وسایل ارتباط جمعی را یک معرف تغییر اجتماعی و مک کوئیل^۳ آنها را قالب بازتاب و جریانات تغییرات اجتماعی معرفی می‌کند. خشونت و پرخاشگری در رسانه‌های گروهی از جمله اینترنت و رایانه نیز می‌تواند تغییراتی همانند آنچه که در بالا به آن اشاره شد در نوجوانان به وجود آورند.

اهداف پژوهش

عمده‌ترین هدف این پژوهش بررسی نقش کانون پرورش کودکان و نوجوانان در جهت کاهش اثرات منفی خشونت در بازیهای رایانه‌ای بر روی نوجوانان است و اهداف جزئی‌تر عبارتند از:

- (۱) مطالعه و بررسی تأثیر خشونت و پرخاشگری در رفتار نوجوانان؛
- (۲) شناسایی مهمترین علل و عوامل عمده در گرایش نوجوانان به خشونت؛
- (۳) معرفی و تعریف خشونت و پرخاشگری از دیدگاه دانشمندان علوم اجتماعی؛
- (۴) راهکارهای کنترل خشونت و پرخاشگری در نوجوانان.

فرضیه‌ی پژوهش

بین آشنایی نوجوانان؛ فعالیت‌های کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان و عدم گرایش آنان به بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز رابطه معنی‌داری وجود دارد.

نیازها و خصوصیات روحی و روانی آنان موفقیت قابل توجه‌ای به دست نیاورده است و به دلیل محدودیت‌های مالی و هزینه بالای تولید بازی‌های رایانه‌ای توان مقابله با سی‌دی‌های ارزان و با کیفیت بهتر بازی‌های رایانه‌ای خارجی را نداشته و نتوانسته محصولات رایانه‌ای متعددی جهت این معضل جامعه تولید کنند و فقط با درایت اندیشی مسوولان فرهنگی کشور و برنامه‌ریزی‌های علمی و صحیح در این امر و شیوه‌های ارتباطی آن است که می‌توان از این بحران‌هایی یافت و جامعه را به مسیر تکامل و ارزش‌های انسانی هدایت نمود.

اهمیت موضوع

بررسی ارتباط اجتماعی دارای سابقه طولانی است و ظاهراً اولین دانشمندی که به بررسی نقش و اثرات مختلف ارتباطات بر جامعه پرداخته فیلسوف مشهور یونانی ارسطو است (فرحی‌زاد ۱۳۸۱) که به ویژه بر نقش ارتباطات در تغییر ارزش‌ها و گرایش‌های اجتماعی تأکید ورزیده و این نقش در دوران معاصر توسط لاسول مورد امعان نظر مجدد قرار گرفت. پس از او نیز پژوهش‌های متعددی در این زمینه به ویژه در رابطه با اثرات خشونت در وسایل ارتباط جمعی و رابطه آن با تشویق و تشدید رفتارهای پرخاشگرانه انجام شده به عنوان مثال لینز و دانر استین^۱ از پژوهش‌هایی که بر مبنای مدل اثرات غیرمستقیم و در رابطه با اثرات وسایل ارتباط جمعی بر رفتارهای پرخاشگرانه و ضد اجتماعی یاد می‌نمایند که نتیجه آن معرفی وسایل مزبور به عنوان تنها وسیله غیرمستقیم در تغییر گرایش‌ها و عقاید درباره خشونت و پرخاشگری است این تأثیرات ناشی از آن است که پیام وسایل ارتباط جمعی در حافظه بلند مدت افراد ذخیره و از آن طریق رفتارها و گرایش‌ها آنان را تحت تأثیر قرار می‌دهد.

بازی و بازی‌های رایانه‌ای

بازی نوعی فعالیت بدنی یا ذهنی که تنها به منظور سرگرمی، تفریح، لذت بردن و تخلیه انرژی زائد بدن، بدان می‌پردازند و به حقیقت فعالیت است که در ساعات فراغت و برای تفنن و دور شدن از کار روزانه، بی‌توجه به نتیجه نهایی آن صورت می‌پذیرد، و طبعاً شخص فعالیت را بدین منظور انتخاب می‌کند که دوست دارد. در نزد کودکان تقلید از کارهای بزرگترها نوعی بازی است. هر آدمی، چه کودک و چه بزرگسال، با میل و رغبت به این نوع فعالیت‌ها دست می‌زند و هیچ نیروی خارجی که در آن عامل جبر وجود داشته باشد، در این کار دخالت ندارد. بنابر نظر پاره‌ای از محققان هر نوع فعالیتی که عامل شادی، سرگرمی و تفریح نباشد بلکه هدفی را دنبال کند، بازی نیست و باید آن را کار نامید.

نظریه‌های روانشناختی بازی

از قرن نوزدهم تا اوایل قرن بیستم میلادی، شش نظریه معروف و مهم درباره بازی کودکان در اروپا و آمریکا مطرح شده هر یک از آنها در میان محققان علوم تربیتی اعتباری چشمگیر کسب کرده بود. روان‌شناسان نظریه‌ای برای بازی آورده‌اند که برحسب موضوع بسیار گوناگون است و از همین رو محققان به ناچار آن را طبقه‌بندی کرده‌اند؛ از جمله آنان میچل و میسن شش نظریه درباره بازی مطرح کرده‌اند، که عبارتند از:

- ۱) نظریه کارآیی یا نیروی اضافی؛
- ۲) نظریه تنش‌زدایی؛
- ۳) نظریه تجدید تکامل؛
- ۴) نظریه پیش‌تمرین؛
- ۵) نظریه دهلیز فعالیت‌های غریزی؛
- ۶) نظریه جبران؛
- ۷) نظریه بوی تاندیک؛
- ۸) نظریه درون‌سازی.

نظریه کارآیی یا نیروی اضافی

این نظریه ریشه‌ای بس کهن دارد و بنابر توجهی که صاحبان این نظریه می‌کنند؛ بازی فعالیتی است که انرژی مازادی را که در انسان به ویژه در کودکان وجود دارد و نمی‌توان از آنها برای فعالیت‌های سازمان یافته استفاده کرد، به کار می‌گیرد. این نظریه‌ها را در آغاز به دو تن از متقدمان علم روان‌شناسی نسبت داده‌اند یکی اسپنسر دیگری شیلر اما ویتی و لهما دو تن از محققان پس از پژوهش درباره این نظریه در صحت انتساب آن به شیلر و اسپنسر تردید کردند در هر حال صاحبان این نظریه بر این باورند که بی‌شک بدن مقدار انرژی را که در خود ایجاد کرده است به دو صورت مصرف می‌کند یکی به صورت فعالیت‌های باهدف یعنی کار و دیگری به صورت فعالیت‌های بی‌هدف یعنی بازی. هر گاه انرژی موجود در بدن بیش از حد نیاز کار باشد، صرف بازی می‌شود. البته در بازیهای محتوای آنها مطرح نیست، بلکه نفس بازی و مصرف کردن انرژی زائد مطرح است و طبعاً هر بازی را می‌توان جانشین بازی دیگری کرد.

نظریه تنش‌زدایی (رفع خستگی و تجدید نیرو)

دو تن از روان‌شناسان به نام شالر و موریس لازاروس بر این باورند که بازی نیروی مصرف شده را بار دیگر جبران می‌کند، یعنی، تن آدمی پس از مدتی کار و فعالیت خسته کننده به نوعی فعالیت که بتواند بدان تنش را زدود، یعنی، به بازی نیاز دارد. بنابراین نظریه، نیاز به بازی هنگامی هویدا می‌شود که نیروی تن به پایین‌ترین میزان خود رسیده باشد، نه آنگاه که نیروی او به بالاترین میزان رسیده است. بر عکس نظریه نیروی اضافی بنابراین نظریه نیز می‌تواند یک بازی را برای جبران نیرو جانشین بازی دیگری کرد. مثلاً کسانی که شغلشان ایجاب می‌کند که پشت میز بنشینند پس از یک روز کار برای تجدید نیروی از

گذشته دانست و بازی فطرتاً وسیله‌ای است برای رها کردن انسان از مهارت‌های غریزی و غیرضروری ابتدایی، یعنی، مهارت‌هایی که از راه وراثت به دست آورده است. طرفداران این نظریه براین عقیده‌اند که مراحل بازی همان مراحل رشد نسل‌های انسان است، که از ابتدایی‌ترین مرحله آغاز می‌گردد و در حرکت تکاملی خود به مرحله آگاهی می‌رسد. بازی انسان را یآوری می‌کند که اعمال ابتدایی خود را به کنار نهد و پی‌درپی آماده پرداختن به فعالیت‌های تازه‌تر و کامل‌تر شود.

جالب این است که فعالیت‌های بازی در مجموعه‌ای از نظریه‌های متضاد و مخالف شکل می‌گیرد، زیرا، از طرفی وسیله‌ای برای صرف نیروی اضافی است، از طرف دیگر برای ترمیم و جبران نیرویی که در اثر کار کردن مصرف شده مفید است و از سویی وسیله‌ای برای پیش‌تمرین است و گاهی نیز آدمی را از اعمال ابتدایی می‌رهاند. از همین رو باید پذیرفت که این نظریه جنبه‌هایی در خور آزمایش و پذیرفتنی دارد.

بازی‌های رایانه‌ای

اگر از شما بپرسند که چگونه با جهان پیچیده‌ی رایانه‌ها آشنا شدید، شاید پاسخ بیشتر شما این باشد که: از طریق بازی‌های رایانه‌ای. این بازی‌ها، بی‌گمان نخستین گام ورود کاربران به دنیای رایانه‌هاست. شتاب فزاینده‌ی تکامل نرم‌افزارهای بازی، به گونه‌ای است که تقریباً هر روز شاهد معرفی بازی‌های تازه‌تری با کیفیت‌های گرافیکی و محتوایی پیشرفته‌تر هستیم. بنابراین موفقیت بسیاری از متخصصان بزرگ دنیای رایانه، مرهون همین بازی‌هاست. (گانتر) به دشواری می‌توان پذیرفت که بازی‌های گیرای امروزی، نتیجه تکامل بازی ساده الکترونیک پونگ است که در نیمه دوم سده پیشین به بازار راه یافت. اینک ساخت و

دست رفته به بازی تنیس می‌روند و درست در همان حال که نیروی اضافی تن خود را از دست می‌دهند، نیروی دفاعی خود را تجدید و انباشته می‌کنند.

لازاروس در این نظریه در اصل به بزرگسالانی توجه کرده است که به تفریح و سرگرمی نیاز دارند، تا از این راه برای پرداختن به کارهای بعدی نیروی لازم را ذخیره کنند. لازاروس بر این گمان است که بیشتر کودکان هنگامی به بازی نیازمند می‌شوند که میان نیروی دفاعی و قوای جسمانی آنان عدم تعادل و نیروی اضافی حاصل شده باشد، از این رو کودکان به بازی‌هایی که بزرگسالان برای آماده شدن و پرداختن به کار مجدد نیاز دارند کمتر نیازمندند.

نظریه تخلیه یا پالایش یا آرام کردن احساسات زیانبخش

نظریه دیگری که در آخر قرن نوزده و اوایل قرن بیستم مطرح شد و موجب بحث‌ها و بررسی‌ها گردید، نظریه پالایش یا آرام کردن احساسات زیانبخش است که آن را به مناسبت مفهوم کلی نظریه تجدید تکاملی هم می‌نامند. بنابراین نظریه بازی به خصوص بازی‌های مبارزه‌ای و پرتحرک برای تهی‌سازی احساسات سرکوفته و انباشته شده به کار برده می‌شود. چنان که ارسطو، هم تئاتر را وسیله‌ای برای پالایش عواطف ستیزه جویانه خشن می‌دانست و براین باور بود که تماشاگران به سبب حوادث هیجان‌انگیزی که در صحنه‌های تئاتر رخ می‌دهد و به سبب ابراز احساساتی که می‌کنند، احساسات زیانبخشی را که در ضمیر آنان انباشته شده است تخلیه می‌نمایند. کارل گروس نیز چنین نظر می‌دهد که نیازها جنگی و رقابتی، کودک را یآوری می‌کند که عواطف آسیب‌رسان را آرامش بخشد و به هر حال بنابراین نظریه، بازی وسیله آماده کردن کودکان برای فعالیت‌های آینده نیست و نباید از این جهت بررسی شود، بلکه باید آن را مربوط به اعمال

کدام دسته از بازیها، بالقوه، اثر خوب و کدام یک اثری خنثی یا بد بر کاربران دارد.

فانک و باکمن بازیهای ویدئویی را در شش مقوله معرفی کردند: (۱) سرگرمی‌های عمومی: مشتمل بر بازیهایی که در آنها ماجرای اصلی، داستانیگونه یا به شکل یک بازی بدون جنگ و ویرانگری است؛ (۲) آموزشی: شامل بازیهایی که در آنها محتوای اصلی عبارت است از یادگیری اطلاعاتی تازه با یادگیری راههای تازه کاربرد اطلاعات؛ (۳) تخیلی خشونت آمیز که شامل بازیهایی با شرکت شخصیتی کارتونی است. این شخصیت باید هم زمان با تلاش برای دستیابی به یک هدف، آزاد کردن کسی را، یا گریختن از چنگ چیزی، به جنگ پردازد یا چیزهایی را نابود کند و از کشته شدن دوری جوید؛ (۴) خشونت انسانی: شامل بازیهایی که در آنها ماجرای اصلی بر شخصیتی انسانی متمرکز است. وی باید بجنگد و چیزهایی را ویران سازد، از کشته شدن خود جلوگیری کند و هم زمان بکوشد به هدفی دست یابد، فرد دیگری را برهاند یا از چنگ چیزی بگریزد؛ (۵) ورزشی غیر خشن: شامل بازیهایی که در آنها محور فعالیت اصلی ورزش‌های عاری از مبارزه یا ویرانگری است؛ (۶) و سرانجام ورزشی خشونت آمیز: بازیهایی را در بر می‌گیرد که فعالیت اصلی آنها ورزش همراه با جنگیدن یا ویرانگری است. این گروهها را پژوهشگران به دنبال تحلیل اولیه مجموعه بزرگی از بازیهای موجود در بازار ترتیب دادند و سپس با دیدگاههای کودکان و نوجوانان آنها را به اثبات رساندند. در بریتانیا گریفتس فهرست مفصل تری از انواع بازیهای ویدئویی را بر پایه محتوای موضوعی آنها فراهم آورد. بسیاری از موضوعهای موجود در این فهرست را پژوهشگران دیگر نیز یادآور شده‌اند. وی در مجموع نه موضوع را متمایز ساخت (۱) شبیه‌سازی‌های ورزشی (شبیه‌سازی مجموعه‌ای از ورزشهای گوناگون)؛ (۲) مسابقه‌های وسایل نقلیه

تجارت بازی‌های رایانه‌ای، به صنعتی بزرگ و پرسود تبدیل شده است و مبالغ هنگفتی برای پیشبرد فن‌آوری آنها سرمایه‌گذاری می‌شود. آمار فروش بازی‌های رایانه‌ای تنها در کشور آمریکا و در سال ۲۰۰۱ با رشدی روزافزون، برابر ۹/۵ میلیارد دلار بوده است. ورود شرکت‌های بزرگی همچون مایکروسافت به این پهنه، از گستردگی آینده این بخش از صنعت نشان دارد.

جذابیت برخی از بازی‌های رایانه‌ای به اندازه‌ای است که رفتارهای اعتیادآور را در کاربران پدید می‌آورد. بیشتر کاربران این بازی‌ها، مرد هستند و میزان استقبال از بازی‌های خشونت‌آمیز و پر زد و خورد در میان آنان بیشتر از کاربران زن است. در گروهی از این بازی‌ها، کاربر به جای شخصیت اصلی قرار می‌گیرد، بنابراین محتمل است که از رفتارهای خشونت‌آمیز الگو بردارد.

انواع بازی‌های رایانه‌ای

این تصور که همه بازیهای رایانه‌ای ماهیتی یکسان یا موضوعاتی خشونت آمیز دارد برداشت گمراه کننده کسانی است که با میزان کنونی تولید این بازی‌ها آشنا نیستند. بازی‌های رایانه‌ای مجموعه‌ای گوناگون از بازیها را در بر می‌گیرد. بازیهای سبک کلویی که در آنها تاکید بر هماهنگی چشم و دست است. بازیهای ایفای نقش که تصویر و صدا را به مضمونی ماجراجویانه می‌افزاید و بازیهای شبیه‌سازی که بازیکنان در آنها بر رشد و تکامل سیستم‌ها از شهرها گرفته تا کیهانشان‌ها نظارت دارند تا از این رهگذر شکل زندگی را تغییر دهند. بازیهای رایانه‌ای بسیار گوناگون است و موضوع‌های متفاوتی را در بر می‌گیرد. با این وجود یافته‌های پژوهشگرانی که به‌این مسائل پرداخته‌اند، نشان دهنده نیاز به طبقه‌بندی آنهاست. این کار باعث می‌شود دریابیم

می‌خواهند خود را به محیط اطرافشان نشان بدهند و وجودشان را ثابت کنند. اما شرایط وقتی خطرناک می‌شود که کودک بخواهد همه مشکلاتش را با خشونت از سر راه بردارد. مثلاً کودکی که با فریاد، گاز، لگد، تف و چنگ زدن بخواهد حرفش را ثابت کند و برای دفاع از خود فقط رفتار خشونت آمیز را انتخاب کند، در حقیقت یک اعلام خطر برای والدین است.

دکتر «فاس» می‌گوید: بعضی از کودکان و نوجوانان برای اینکه به خواسته آنها توجه شود راهی غیر از فریاد و زور گویی نمی‌شناسند و به این وسیله می‌خواهند دیگران را مجبور کنند که به آنها و حرفشان توجه کند. کودکان خشن در واقع کودکانی ضعیف هستند که در جستجوی حد و مرز خودشان هستند. متخصصان، علل تمام مشکلات کودکان و نوجوانان جامعه امروز را در رشد و پرورش کودکان بدون وجود ارزشهای مستحکم آنان می‌دانند و معتقدند که اکثر کودکان امروزی به حال خود رها شده‌اند و بسیاری از نوجوانان به یک قایق بادی می‌مانند که روی امواج دریا سرگردانند و با نگرانی در جست و جوی ساحل نجاتی هستند و با تمام نیرو سعی می‌کنند با نجات یافتگان ارتباط برقرار کنند.

در تعریف از خشونت برخی از کارشناسان و صاحب نظران به تفکیک انواع مختلف خشونت می‌پردازند. یکی از تفکیک‌ها بر اساس چگونگی انجام عمل خشونت غیر مستقیم و ساختاری از هم تفکیک شده است. در یک نظام اجتماعی با تقسیم نامساوی قدرت خشونت پنهان به شکل عدم دسترسی کودکان به مدرسه، مواد غذایی، خدمات پزشکی و... خود را نشان می‌دهد.

تفکیک دیگر بر اساس چرایی خشونت است. برخی کارشناسان سه دسته از خشونت را از هم تفکیک کرده‌اند: خشونت ابزاری، خشونت عصبی و خشونت لجام گسیخته؛ باید خشونت آرمان گرایانه و انتقام

موتوری (شبه‌سازی مسابقه‌های اتومبیلرانی یا موتورسواری)؛ ۳) ماجراها (کاربرد فضاهای خیالی و سناریوهای مبتنی بر ایفای نقش از سوی بازیکن به شکل همانند پنداری وی با شخصیت‌های بازی)؛ ۴) معماسازها (یا بازی‌های گیج کننده که بازیکن را به حل معما و می‌دارد)؛ ۵) بازیهای غیرعادی (مقوله‌ای متفرقه که به آسانی تحت هیچ عنوان دیگری جای نمی‌گیرد)؛ ۶) جست و خیز از سوی سکوها (بازیهایی که شامل دویدن بر سکوها و پریدن بر روی آنهاست. مانند برادران سوپر ماریو)؛ ۷) منفجر کنندگان سکو (که همان نوع ششم ولی با محتوای خشونت آمیز است)؛ ۸) زد و خورد (بازیهایی که شامل خشونت جسمانی مثل مشت کوبیدن و لگد زدن است) و ۹) تیراندازی (بازیهای خشونت آمیزی که شامل تیراندازی و کاربرد جنگ افزارهای گوناگون است). باید یادآور شد که سه گونه ویژه از بازیها در فهرست بالا (یعنی منفجر کنندگان سکوها، زد و خورد و تیراندازی خشونت آمیز و شش نوع دیگر، غیرخشن ارزیابی شد).

خشم، خشونت

«آنجلیکا فاس» روان شناس می‌گوید، «کودکان با کمی خشونت سعی می‌کنند خود را به دنیای اطرافشان نشان دهند و بشناسانند. البته اگر این خشونت دائمی و شدید گردد، نگران کننده خواهد بود». گاهی همه چیز آرام و مسالمت آمیز است ولی یکباره خشونت وارد بازی می‌شود. باید دید که چرا به تازگی اکثر کودکان تبدیل به جنگجویان کوچولویی می‌شوند؟

دانشمندان به علت افزایش روز افزون رفتار خشونت آمیز در بین کودکان و نوجوانان اعلام خطر می‌کنند. البته نباید هر رفتار خشونت آمیز کودکان باعث نگرانی شود. بنا به نظر خانم آنجلیکا فاس، کمی خشونت طبیعی است و به رشد و تربیت کودک کمک می‌کند، زیرا کودکان با اندکی خشونت

پرخاشگری و تعریف آن

پرخاشگری معمولاً به رفتاری اطلاق می‌شود که قصد از آن صدمه رساندن (جسمانی یا زبانی) به فرد دیگر یا نابود کردن دارایی افراد است. بر این اساس حمله گرگ به بره، سگ به گربه، از بین بردن اتومبیل معلم به دست شاگرد، خفه کردن زنان به توسط جانی بوستونی در آپارتمانش، موفقیت بیمه‌گری برای به دست آوردن مشتریان بیشتر و خشونت‌ی که دولت در برقراری نظم و قانون اعمال می‌دارد، تماماً اعمالی هستند که در تعریف پرخاشگری جای می‌گیرند. به طوری که ملاحظه می‌کنید، انواع گوناگونی از پاسخ‌های پرخاشگرانه وجود دارند که انواع مختلفی از محرک‌های درونی و بیرونی آنها را فرا می‌خوانند در ذیل به چند طبقه از رفتارهای پرخاشگرانه می‌پردازیم. یادآور می‌شویم که به دلیل همپوشانی امکان تمایز میان انواع چنین رفتاری به سهولت امکان‌پذیر نیست و لذا این احتمال وجود دارد که رفتار پرخاشگرانه حاصل توأمان دو یا سه عامل باشد.

انواع پرخاشگری

- ۱) پرخاشگری فردی: کودک یا نوجوان، نسبت به افراد بالغ یا هم سن خود پرخاشگری نشان می‌دهند ولی این حملات به صورت فردی انجام می‌شود و شخص سعی در پنهان کردن عمل خشونت آمیز خود ندارد. (خسروی ۱۳۸۳)
- ۲) پرخاشگری جمعی: فرد دارای فعالیت پرخاشگری گروهی می‌باشد و نسبت به گروه خود وفادار است و رفتارهای ضد اجتماعی خارج از منزل از خود نشان می‌دهد. پرخاشگران جمعی بر خلاف پرخاشگران فردی دوستانی از هم سن خود انتخاب می‌کنند.
- ۳) پرخاشگری اختلال منش: در واقع مجموع هر دو قبلی است و نزدیک به بزهکاری است و در اصل

جویانه را هم به آن اضافه کرد، اگر چه از نظر آنان این دو نوع خشونت هم در همان سه دسته می‌توانند جای بگیرند.

در خشونت ابزاری، رفتار خشونت آمیز، ابزاری برای کسب منفعتی، مثل سرقت و کیف قاپی است. در خشونت عصبی به خاطر تحریکات و سرخوردگیها، فرد یا افراد به انجام عمل خشونت آمیزی نیاز پیدا می‌کنند و در واقع به منظور ارضای احساسات خود دست به آن می‌زنند. مثل رفتار خشونت آمیز در خانواده‌ها و در خشونت لجام گسیخته، خشونت هدف خشونت می‌شود. خشونت انتقام جویانه به منظور انتقام صورت می‌گیرد. خشونت آرمان گرایانه برای دستیابی به آرمانی مشخص است که گاه شکل مذهبی به خود می‌گیرد. در ادبیات کودک کشور ما نیز آنچه گاه ترویج شده خشونت آرمان گرایانه و خشونت انتقام جویانه است.

خشم: خشم به خودی خود یک نوع بیماری نیست که فقط یک علت داشته باشد. خشم بر اثر ناراحتی‌های جسمی نیز بروز می‌کند. اما غالباً از رخدادهای اجتماعی سرچشمه می‌گیرد. اغلب اوقات خشم در اثر روابط اجتماعی میان افراد جامعه بروز می‌کند، عقاید ما درباره خشم و تحلیل‌هایی که از خشم می‌کنیم برای درک خشم همان قدر مهم‌اند که خود خشم به طور ذاتی اهمیت دارد. به همین دلیل بسیاری از مردم غالباً از عصبانی بودن خویش بی‌خبرند.

برخی مواقع، یک دوست یا یک درمانگر یا «بروز یک حادثه» باعث بروز خشم در انسان می‌شود. به این علت مردم ممکن است احساس عصبانیت شدید بکنند ولی ندانند چرا یا از چه چیز عصبانی‌اند. انواع خشم را می‌توان در سه گروه اصلی تقسیم کرد:

- خشم پنهان
- خشم انفجاری
- خشم مزمن

بیرونی، (مانند ناکامی و فقدان رویارویی) انگیزه‌های نیرومند برای تولید رفتارهای آسیب و گزند به وجود می‌آورند و این سائق پرخاشگرانه به نوبه خود به حمله آشکار به دیگران منجر می‌شود. مشهورترین نظریه‌های سائق به فرضیه ناکامی - پرخاشگری معروف است. بر اساس این فرضیه، ناکامی به برانگیختگی سائقی منجر می‌شود که هدف اولیه آن صدمه زدن به دیگران یا اشیاء است. این سائق باعث حمله به هدف‌های گوناگونی - خصوصاً منبع ناکامی - می‌شود.

نظریه واکنش به رویدادهای آزارنده

به زمانی فکر کنید که اعمال پرخاشگرانه از شما سرزده است. آیا به یاد می‌آورید که آن موقع چه احساسی به شمار دست داد؟ آیا احساس پریشانی خاطر، ناآرامی و آشفتگی نکردید؟ در این موقعیت‌ها، احتمالاً بعضی از اثرات منفی را تجربه کرده‌اید که موجب شده است نسبت به دیگران پرخاشگری کنید. این رابطه میان احساس‌های منفی ناخوشایند با پرخاشگری آشکار و هویدا، پایه‌ای است برای سومین دیدگاه نظری درباره پرخاشگری، که اصطلاحاً به دیدگاه نو تدعی‌گرایی شناختی معروف است. این نظریه نشان می‌دهد که رویارویی با وقایع آزارنده منجر به اثرات منفی می‌شود و این احساس‌ها، به نوبه خود و به صورت خودمختار گرایش به سمت پرخاشگری و یا فرار و گریز را فعال می‌کنند و به همان نسبت عکس‌العمل‌های فیزیولوژیایی و افکار یا خاطره‌ها با این تجربه‌ها ارتباط دارند. بنابراین پرخاشگری آشکار به عوامل گوناگونی و از جمله درجه بالای افکار و شناخت‌ها بستگی دارد. شواهدی صحت این نظریه را مورد تأیید قرار داده‌اند. کسانی که در معرض وقایع آزارنده و ناخوشایند قرار می‌گیرند، احتمال ابراز رفتارهای پرخاشگرانه در آنان به نسبت کسانی که در معرض این وقایع قرار نگرفته‌اند بیشتر است.

شخصیتی ضد اجتماعی است این افراد در نهایت درگیری قانونی پیدا می‌کنند.

دیدگاه‌های نظری به پرخاشگری

در پاسخ به این پرسش که چرا آدمیان دست به پرخاشگری می‌زنند، از گذشته‌های دور تاکنون تبیین‌های بعضاً متناقضی ارائه شده است. برخی از آنها عبارتند از: نظریه استعداد یا گرایش ذاتی، نظریه سائق فراخوان، نظریه واکنش به رویدادهای آزارنده و نظریه یادگیری اجتماعی. (شهریاری ۱۳۷۶، ۷۲)

نظریه گرایش ذاتی

قدیمی‌ترین و احتمالاً شناخته شده‌ترین نظریه پرخاشگری بر این نکته تأکید می‌ورزد که آدمیان به توسط ماهیت زیستی‌شان، به نحوی برای خشونت برنامه‌ریزی شده‌اند. این دیدگاه به نظریه غریزه شهرت دارد. صاحب‌نام‌ترین حامی این نظریه زیگموند فروید (۱۹۳۳) بود. او معتقد بود که ریشه‌های پرخاشگری را باید عمده‌تاً در آرزوی مرگ یا غریزه مرگ جستجو کرد که بر همه افراد حاکم است. بر طبق دیدگاه وی، هدف از این غریزه، خود تخریبی است، اما به فوریت تغییر جهت داده، بیرون و دیگران را نشانه می‌گیرد. تکانه‌های پرخاشگرانه که از آن نشأت می‌گیرد، به مرور زمان فزونی گرفته چنانچه رها نشود پس از رسیدن به درجات بالا به اعمال خطرناک خشونت آمیز منجر می‌شود.

نظریه سائق

نظریه دیگری که در بین روانشناسان هواخواهانی دارد، بر این فرض استوار است که چنین رفتارهایی عمده‌تاً ریشه در سائق‌های فراخوان برای آسیب رساندن به دیگران دارند. این رویکرد، انعکاسی از نظریه‌های سائق در مورد پرخاشگری است، (برکویتز، ۱۹۸۸) این دیدگاه‌ها نشان می‌دهند که موقعیت‌های گوناگون

خشونت و پرخاشگری در رسانه‌های تصویری

همزمان با ابداع و توسعه صنایع مربوط به رسانه‌های گروهی، بحث خشونت و پرخاشگری در رسانه‌ها دستخوش نوسان‌ها و تحولات قابل ملاحظه‌ای بوده است. در ادوار مختلف، انواع گوناگونی از رسانه‌ها مورد توجه این بحث‌ها بوده‌اند که شامل کتاب، مطبوعات و فیلم در اوایل این قرن، رادیو، برنامه‌ها و آثار فکاهی، تلویزیون ملی، ویدیو، موسیقی غیرزنده و تلویزیون ماهواره‌ای در طول قرن بیستم و رسانه‌های دیجیتال و به اصطلاح تعاملی مانند بازیهای الکترونیکی، اینترنت و واقعیت مجازی در پایان سده حاضر هستند. اما با وجود این که دیگر به ندرت ندهای خشمگینی درباره مطالب خشونت آمیز در رسانه‌های مطبوع و رسانه‌های سمعی به گوش می‌رسد، نگرانی از خشونت در رسانه‌های تصویری همچنان باقی است. در نتیجه، پژوهش‌هایی که در دهه ۱۹۲۰ درباره خشونت رسانه‌ای آغاز شد و در دهه‌های بعد ابعاد جدی و گسترده‌تری به خود گرفت، بیش از هر چیز به فیلم سینمایی و تلویزیون معطوف بوده و طی پانزده سال گذشته نیز ویدیو، بازیهای الکترونیکی و اینترنت به موضوع این پژوهش‌ها افزوده شده است. با افزایش تعداد و انواع رسانه‌ها، حجم نمایش و انتشار خشونت در رسانه‌ها نیز افزایش یافته است. (کارلسون ۱۳۸۰) این امر نه تنها ناشی از تأثیر مستقیم گسترش صنایع رسانه‌ای است، بلکه رقابت فزاینده بین رسانه‌ها و جهانی شدن و نیز خصوصی شدن آنها نیز به این مسئله کمک کرده است. هیچ صنعت دیگری در مقایسه با صنایع رسانه‌ای و ارتباطاتی از دهه ۱۹۸۰ به این سو، با این سرعت جهانی نشده و تا این حد گسترش نیافته و تمرکز قدرت در آن به اندازه این شدید نبوده است. بازار رسانه‌ها اکنون تحت سلطه تعداد اندکی از شرکت‌های بسیار عظیم و کاملاً تجاری است. از این میان، شرکت‌های آمریکایی بزرگترین و پرتعدادترین

آنها هستند. اما در عین حال چند شرکت فراملیتی نیز در آسیا و اروپا (بعد از خصوصی سازی نسبی رسانه‌ها در این قاره) فعال هستند ایالات متحده بیشترین حجم از مطالب خشونت آمیز را از طریق رسانه‌ها در جهان منتشر می‌کند.

تأثیر خشونت در رسانه‌های گروهی

یافته‌هایی را که موجب تماشای خشونت در تلویزیون یا فیلم‌های سینمایی می‌شود، می‌توانیم با رفتارهای مشابهی در میان بینندگان تشویق کنیم. مشخص شده است که اقدام برای محدود کردن چنین رفتارهایی و کاهش خشونت در تلویزیون و محصولات هالیوود، ممکن است به کاهش علت بالقوه پرخاشگری کمک کند. اما با فرض این که چنین اثراتی حاصل شود، پرسش دیگری به میان می‌آید. آیا چگونگی تماشای خشونت باعث افزایش میزان پرخاشگری یا تحریک آن می‌شود؟ به نظر می‌رسد که در این جریان، چندین عامل ایفای نقش می‌کنند.

نخست این که، تماشای خشونت موانع و بازدارنده‌های بینندگان را برای درگیری با چنین رفتارهایی تضعیف می‌کند، پس از این که چندین بار قهرمان فیلم با هروئین در معرض دید تماشاچیان قرار می‌گیرد و در بعضی از موقعیت‌ها دست به پرخاشگری می‌زند، برخی از بینندگان احساس می‌کنند که مانع خاصی برای درگیر شدن آنان در شرایط مشابهی وجود ندارد و با خود می‌گویند اگر آنان دست به چنین اعمالی می‌زنند، حتماً دلیلی برای کارهای خود دارند. تماشای خشونت فنون و روش‌های تازه‌ای برای حمله و صدمه زدن به دیگران در اختیار بینندگان قرار می‌دهد و اگر چنین رفتارهایی فرا گرفته شوند، در موقعیت‌های مناسب از آنها استفاده می‌شود.

دوم این که، تماشای خشونت به طرق مختلف بر شناخت بینندگان اثر می‌گذارد. چنین اطلاعاتی در افکار

پژوهش حاضر از نوع پژوهش‌های توصیفی زمینه‌یاب یا پژوهش‌های پیمایشی می‌باشد که در این نوع روش پژوهشی به مطالعه ویژگی‌ها و صفات افراد جامعه پرداخته می‌شود و هدف آن شناخت صفات، ویژگی‌ها، عقاید، نگرشها، رفتارها و سایر مسائل افراد یک جامعه از طریق مراجعه به آنهاست. از این روش زمانی استفاده می‌شود که بررسی تمامی افراد یا موضوعات مورد مطالعه امکان پذیر نباشد و پژوهش از طریق بررسی یا نمونه‌گیری صورت گیرد و حاصل مطالعه به کل جمعیت تعمیم یابد.

جامعه آماری

جامعه آماری این پژوهش نوجوانان بین سنین ۱۳ الی ۱۵ ساله شهر تهران که با توجه به مراجعه به سازمان آموزش و پرورش جامعه آماری ما تعداد سیصد و بیست هزار نفر است. در این پژوهش باید از مناطق مختلف شهر تهران نمونه‌هایی انتخاب می‌شد، بنابراین ابتدا مناطق ۲۲ گانه تهران به ۵ قسمت شمال، جنوب، مرکز، شرق و غرب طبق نقشه تقسیم شد. در مرحله بعدی با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی از این پنج قسمت، پنج منطقه انتخاب گردید و در انتخاب مناطق نهایت دقت به عمل آمد تا انتخابهای صورت گرفته بیانگر پنج منطقه متفاوت باشد. منطقه دو به عنوان نماینده شمال تهران، منطقه ۱۲ به عنوان معرف مناطق مرکز تهران، منطقه ۱۶ به عنوان نماینده جنوب تهران، منطقه چهار به عنوان نماینده شرق و منطقه پنج معرف مناطق غرب تهران انتخاب گردید. پس از مشخص شدن ۵ منطقه مورد بررسی با استفاده از فرمول کوکران: (سرای ۱۳۸۲)

$$n = \frac{Nt}{Nd + t^2 S^2}$$

و با اطمینان ۹۵٪ و ۵٪ خطای نمونه‌گیری و با توجه به اینکه مقدار $N=320000$ ، $S^2=0.25$

و خاطرات بیننده جا خوش می‌کنند و به گونه‌ای در نظام شناختی آنان سازمان می‌یابد که در صورت لزوم به سرعت در اختیار آنان قرار گیرند. علاوه بر این تماشای خشونت، موقعیت‌هایی را که با پرخاشگری در ارتباط بوده، نیرومند و فعال می‌سازد؛ به عبارت دیگر مردم به خاطر می‌سپارند که این وقایع یا رویدادها در چه محیط فرضی روی داده است. برای مثال، بینندگان و خصوصاً کودکان پس از این که می‌بینند قهرمان فیلم در پی یک تنش یا اختلاف نظر شخصی دست به خشونت می‌زند ممکن است در نظام شناختی آنان مسئله به این گونه سازمان یابد که در واقع، پرخاشگری را باید در چنین موقعیت‌هایی نشان داد و هنگامی که خودشان با شرایط مشابهی روبه‌رو می‌شوند این شناخت‌های مرتبط با آن رویدادها فعال می‌گردند.

سرانجام اینکه، تماشای مداوم خشونت در رسانه‌های گروهی ممکن است حساسیت عاطفی و هیجانی نسبت به خشونت و پیامدهای مخرب آن را کاهش دهد. به بیان ساده‌تر، بینندگان ممکن است پس از تماشای خشونت، به چنین رفتارهایی حساسیت نشان ندهند (حساسیت‌زدایی شوند) و واکنش‌های هیجانی نسبت به این رفتارها در آنان کاهش یابد (گرین، ۱۹۸۱) و همدلی کمتری نسبت به قربانیان پیدا کنند. به طوریکه ملاحظه خواهید نمود، چنین تأثیراتی به خصوص هنگامی بیشترین اثر مخرب را خواهند داشت که تماشای صحنه‌ها توأم با خشونت جنسی باشد.

خلاصه این که، تماشای خشونت احتمال وقوع پرخاشگری آشکار را بنا به دلایل و مکانیسم‌های گوناگونی افزایش می‌دهد. با در نظر گرفتن این واقعیت، حیرت‌انگیز نیست که چنین اطلاعاتی بر رفتار کودکان و بزرگسالان به یک اندازه تأثیر می‌گذارد.

روش پژوهش

مشاهده شده برابر $0/000$ می‌باشد و ضریب همبستگی این دو متغیر برابر با $0/236$ است و نشان دهنده این است که هر چه کسانی که درصد بازیهای رایانه‌ای که در آنها تصاویر زد و خورد یا تیر اندازی بیشتر استفاده می‌کنند، کمتر با بازیهای رایانه‌ای خشونت آمیز مخالفند و یا در واقع با فرهنگ اسلامی و ایرانی کمتر آشنایی دارند.

۳) بین تمایل پاسخگویان به بازیهای رایانه‌ای خشونت آمیز و جایگزینی ورزش مورد علاقه رابطه معنی‌داری وجود ندارد و سطح معنی‌دار مشاهده شده برابر با $0/081$ و ضریب همبستگی این دو متغیر برابر با $0/020$ می‌باشد و با توجه به فراوانی‌های بدست آمده مشخص می‌گردد که فراوانی‌ها به صورت تقریباً یکنواخت پراکندگی دارند.

۴) بین آشنایی با فعالیت‌های کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان و عدم گرایش آنان به بازیهای رایانه‌ای خشونت آمیز رابطه معنی‌داری وجود ندارد و سطح معنی‌دار مشاهده شده برابر با $0/545$ بوده و ضریب همبستگی دو متغیر برابر با $0/001$ می‌باشد.

روش و ابزار گرد آوری اطلاعات

در پژوهش حاضر با استفاده از روشهای کتابخانه‌ای و میدانی اطلاعات مورد نیاز بدست آمده است. ابزار سنجش، پرسش‌نامه است که حاوی ۲۰ سؤال بسته و باز بوده و توسط نوجوانان تکمیل گردیده است.

یافته‌های پژوهش

۱) بین دیدن تصاویر خشونت آمیز در بازیهای رایانه‌ای و تکرار این اعمال در محیط خانه توسط نوجوانان یک رابطه معنی‌داری وجود دارد و سطح معنی‌دار مشاهده شده برابر با $0/000$ می‌باشد که نشان می‌دهد بین این دو متغیر یک رابطه مستقیم وجود دارد و ضریب همبستگی این دو متغیر برابر با $0/15$ است و موید این موضوع می‌باشد که هر چه درصد بازیهای رایانه‌ای که در آنها تصاویر زد و خورد یا تیراندازی بیشتر است این حرکات با فرد در خانه بیشتر تکرار می‌شود و نتیجه بدست آمده نظریه یادگیری اجتماعی آلبرت باندروا که شاید معروف‌ترین شرح نظری آثار خشونت باشد، را تأیید می‌کند.

۲) بین عدم آشنایی نوجوانان به فرهنگ اسلامی و ایرانی ما و گرایش آنان به بازیهای رایانه‌ای خشونت آمیز رابطه معنی‌داری وجود دارد و سطح معنی‌دار

رایانه‌ای از شبکه‌های تلویزیونی، سازمان صدا و سیما در جهت تهیه برنامه‌هایی در رابطه با بازیهای رایانه‌ای اقدام نمایند و در این برنامه‌ها از اساتید محترم دانشگاه‌ها و کارشناسان وزارت آموزش و پرورش و روانشناسان مجرب و جهت تجزیه و تحلیل اثرات منفی خشونت بر روی نوجوانان پرداخته و راهکارهای علمی و عملی برای مقابله یا تحدید آن به والدین و معلمان و مربیان نوجوانان ارائه نمایند.

منابع و ماخذ

- ۱) خسروی، سیما. (۱۳۸۳). خشم خشونت و پرخاشگری. کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان
- ۲) سرایی، حسن. (۱۳۸۲). مقدمه ای بر نمونه گیری در پژوهش. تهران: سمت
- ۳) شهریار، مهدی. (۱۳۷۶). پرخاشگری انسان. تهران: میر شمس
- ۴) فرحی زاد، سوسن. (۱۳۸۱). نقش تبلیغ در گرایش جوانان به دین در ایران، پایان نامه کارشناسی ارشد دانشکده مدیریت و اقتصاد. دانشگاه آزاد اسلامی. واحد علوم و تحقیقات
- ۵) گارلسون، اولا. (۱۳۸۰). کودکان و خشونت در رسانه های جمعی. ترجمه مهدی شفقتی. تهران: مرکز پژوهشات صدا و سیما
- ۶) گانتر، بری. (۱۳۸۳). اثر بازی های ویدئویی و رایانه ای بر کودکان. ترجمه حسن پورعابدی. تهران: جوانه رشد
- ۷) موثقی، هایده. (۱۳۸۰). روانشناسی بازی. کرج: دانشگاه آزاد اسلامی

یادداشت‌ها

1. Linz and Donnerstein
2. Beniger
3. Mcquail

که پسران کمتر از آن استقبال می‌کنند و این موضوع مباحث نظری عنوان شده در این پژوهش را تأیید می‌نماید که پسران تمایل بیشتری نسبت به خشونت و پرخاشگری دارند تا دختران.

پیشنهادات

با توجه به مطالعات نظری و میدانی انجام شده و برخی یافته‌های بدست آمده می‌توان مواردی را به عنوان پیشنهاد ارائه کرد.

۱) اولین گامی که به نظر می‌رسد برداشتن آن الزامی و ضروری است، ایجاد ارتباط صحیح و مناسب با نوجوانان و شناخت نیازها و احتیاجات آنان می‌باشد. زیرا سنین نوجوانی، عبور از مرحله کودکی به مرحله بلوغ می‌باشد و در این مقطع زمانی تغییرات زیادی از رفتار نوجوانان بوجود می‌آید که شناخت این تغییرات به والدین، مربیان، معلمان کمک می‌کند تا روشها و تدابیر مناسب و سنجیده جهت سلامت روانی آنان در نظر گرفته و اجرا نمایند.

۲) برنامه ریزان و مسئولان امور مربوط به نوجوانان در حله اول باید با اصول و مبانی روانشناسی، جامعه‌شناسی آشنایی کامل داشته و با شناخت کامل از اوضاع اجتماعی، فرهنگی کشور در مورد نوجوانان تصمیم گیری و سیاستگذاری نمایند.

۳) با توجه به جداول فراوانی شماره ۱۱ و ۱۲ که حدوداً ۶۵/۷۵ درصد از پاسخگویان موافق نشریه یا کتاب راهنما، جهت معرفی بازیهای رایانه‌ای توسط کانون پرورشی کودکان و نوجوانان بوده‌اند شایسته است سازمان فوق الذکر با انجام این مهم، سهم عمده‌ای در ایجاد سلامت روانی و کاهش تاثیر خشونت در بازیهای رایانه‌ای بر روی نوجوانان داشته باشد.

۴) پیشنهاد می‌گردد با توجه به تمایل پاسخگویان به ایجاد برنامه‌های تلویزیونی در مورد بازیهای