



Relationship between Computer Games on the Level of Violent Behavior and its Effect on the Self-Esteem of Male Students Elementary School

Yagoub Nikookar^{1*}, Saede Hazrati²

¹ Specialized Doctorate In Counseling

² Master's degree in Educational Psychology, Department of Psychology and Counseling, Shabest branch, Islamic Azad University, Shabest, Iran.

* Corresponding author: yaghubnikookar@gmail.com

Received: 2024-08-24

Accepted: 2024-09-08

Abstract

The current research was conducted with the aim of investigating the relationship between computer games on the level of violent behavior and its effect on the self-esteem of students in the second grade of elementary school in the schools of District 2 of Tabriz. The current research was an applied research in terms of its purpose and correlational in terms of its descriptive method. The statistical population of the research was made up of all the students in primary school in the schools of District 2 of Tabriz, whose number was 960. The sample size was 275 people using Cochran's formula and the samples were selected using simple random sampling method. The data collection tools in this research included Wang and Chang's (2002) computer games questionnaire, Cooper Smith's self-esteem scale (2000) and Mansour's violent behavior questionnaire (2014). In the executive part of this research, after the necessary coordination with education, the importance and objectives of the study were discussed. After obtaining the cooperation of the authorities, the questionnaire was given to the primary school students and the necessary explanations were given in the field of questionnaires and they were asked to answer the questions raised in the questionnaire. In this research, to analyze information from descriptive statistics indicators (prevalence, percentage, cumulative percentage and graph) and inferential statistics methods (correlation and regression) were used to test hypotheses using SPSS26 software. The gender description of the respondents showed that 117 (42.5%) of the respondents were female and 158 (57.5%) of the respondents were male. The description of the educational level of the respondents showed that 50 people (18.2%) of the respondents were in the fourth grade of primary school, 114 people (41.5%) were in the fifth grade of primary school, and 111 people (40.4%) were in the sixth grade of primary school. The results of the simple linear regression test showed that computer games with a regression coefficient of 0.72 can significantly predict violent behaviors among students, and computer games with a regression coefficient of -0.89 can significantly predict self-esteem behaviors among students. to predict.

Keywords: Computer games, Self-esteem, Violent behaviors

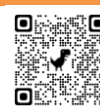
© 2019 Journal of New Approach to Children's Education (JNACE)



This work is published under CC BY-NC 4.0 license.

© 2022 The Authors.

How to Cite This Article: Nikookar, Y & Hazrati, S (2025). Relationship between Computer Games on the Level of Violent Behavior and its Effect on the Self-Esteem of Male Students Elementary School. *JNACE*, 6(4): 205-217.





رابطه بازی‌های رایانه‌ای و میزان رفتار خشونت‌آمیز و تاثیر آن بر عزت نفس دانش‌آموزان

یعقوب نیکوکار^{۱*}، سعیده حضرتی^۲

^۱ دکتری تخصصی مشاوره

^۲ کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی، گروه روانشناسی و مشاوره، واحد شبستر، دانشگاه آزاد اسلامی، شبستر، ایران.

* نویسنده مسئول: yaghubnikookar@gmail.com

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۳/۰۶/۱۸

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۰۶/۰۳

چکیده

پژوهش حاضر با هدف بررسی رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای بر میزان رفتار خشونت‌آمیز و تاثیر آن بر عزت نفس دانش‌آموزان در مقطع دوره دوم ابتدایی در مدارس ناحیه ۲ تبریز انجام شد. پژوهش حاضر از نظر هدف، یک تحقیق کاربردی و از نظر روش توصیفی، از نوع همبستگی بود. جامعه آماری پژوهش را کلیه دانش‌آموزان در مقطع ابتدایی در مدارس ناحیه ۲ تبریز تشکیل می‌داد که تعداد آن‌ها ۹۶۰ نفر بود. حجم نمونه با استفاده از فرمول کوکران ۲۷۵ نفر بدست آمد و نمونه‌ها با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی ساده انتخاب شدند. ابزارهای گردآوری اطلاعات در این پژوهش شامل پرسش‌نامه بازی‌های رایانه‌ای وانگ و چانگ (۲۰۰۲)، مقیاس عزت نفس کوپر اسمیت (۲۰۰۰) و پرسش‌نامه رفتارهای خشونت‌آمیز منصور (۱۳۹۴) بود. در بخش اجرایی این پژوهش، پس از هماهنگی‌های لازم با آموزش و پرورش در خصوص اهمیت و اهداف مطالعه صحبت شد. پس از جلب همکاری مسئولین، پرسشنامه در اختیار دانش‌آموزان مقطع ابتدایی قرار داده شد و توضیحات لازم در زمینه تشکیل پرسشنامه‌ها داده شد و از آنان خواسته شد تا به سؤالات مطرح شده در پرسشنامه پاسخ دهند. در این پژوهش، برای تجزیه و تحلیل اطلاعات از شاخص‌های آمار توصیفی (فراوانی، درصد، درصد تجمعی و نمودار) و روش‌های آمار استنباطی (همبستگی و رگرسیون) برای آزمون فرضیات با استفاده از نرم‌افزار SPSS26 انجام شد. توصیف جنسیت پاسخ دهندگان نشان داد ۱۱۷ نفر (۴۲/۵ درصد) از پاسخ دهندگان دختر و ۱۵۸ نفر (۵۷/۵ درصد) از پاسخ دهندگان پسر بودند. توصیف پایه تحصیلی پاسخ دهندگان نشان داد ۵۰ نفر (۱۸/۲ درصد) از پاسخ دهندگان پایه چهارم ابتدایی، ۱۱۴ نفر (۴۱/۵ درصد) پایه پنجم ابتدایی ۱۱۱ نفر (۴۰/۴ درصد) پایه ششم ابتدایی بودند. نتایج حاصل از آزمون رگرسیون خطی ساده نشان داد بازی‌های رایانه‌ای با ضریب رگرسیونی ۰/۷۲ می‌تواند به طور معناداری رفتارهای خشونت‌آمیز را در بین دانش‌آموزان پیش‌بینی کرده و نیز بازی‌های رایانه‌ای با ضریب رگرسیونی ۰/۸۹- می‌تواند به طور معناداری می‌تواند رفتارهای عزت نفس را در بین دانش‌آموزان پیش‌بینی نماید.

واژگان کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، عزت نفس، رفتارهای خشونت‌آمیز

تمامی حقوق نشر برای فصلنامه رویکردی نو بر آموزش کودکان محفوظ است.

شيوه استناد به این مقاله: نیکوکار، یعقوب و حضرتی، سعیده (۱۴۰۳) رابطه بازی‌های رایانه‌ای و میزان رفتار خشونت‌آمیز و تاثیر آن بر عزت نفس دانش‌آموزان. فصلنامه رویکردی نو بر آموزش کودکان، ۶(۴): ۲۰۵-۲۱۷.

مقدمه

گام ورود به جهان فناوری اطلاعات و ارتباطات و کسب مهارت در استفاده از رایانه به شمار می‌روند. افزایش سریع دسترسی و استفاده از رایانه در بین کودکان و نوجوانان و نیز جذابیت بی نظیر این بازی‌ها، صنعت ساخت و عرضه آن‌ها را به یکی از

بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای، محصولات فرهنگی و در زمره رسانه‌های همگانی هستند، لذا، اهمیت اجتماعی و تربیتی فراوانی می‌یابند و برای بسیاری از کودکان و نوجوانان نخستین

پرسودترین عرصه‌های اقتصاد و تجارت در جهان درآورده است؛ در حالی که همچنان بحث درباره مزایا و معایب بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد؛ توسعه روز افزون فناوری اطلاعات، افزایش دسترسی کودکان به کامپیوتر در خانه و مراکز آموزشی و مراقبتی را حقیقتی انکار ناپذیر ساخته است. در این رهگذر، نیازها و فعالیت‌ها و تجارب آموزشی کودکان دستخوش تغییر شده است. انجام بازی‌های رایانه‌ای بخشی از فرهنگ کودکان و نوجوانان در سراسر جهان شده که نگرانی‌هایی را به دنبال داشته است (Ma, 2022).

کارشناسان روانشناسی تربیتی، اهمیت فوق‌العاده‌ای برای کودکان قائل هستند و بر این باورند که برای داشتن جامعه‌ای سالم باید از دوران کودکی افراد شروع کرد. اگر کودک در محیطی سالم پرورش یابد، رفتارهای سالمی از خود نشان خواهد داد. کودکان از خانه، مدرسه، گروه همسالان و رسانه‌های گروهی تأثیر می‌پذیرند. در حال حاضر تأثیر رسانه‌های گروهی بر روی همه از جمله کودکان زیاد است. از این رسانه‌ها می‌توان به بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرد. تأثیر بازی‌های در سه دهه گذشته موضوع بحث بین دانشمندان، توسعه دهندگان، رسانه‌ها، مورخان و روانشناسان و جامعه شناسان بوده است. (عوض پور مشیری، ۱۴۰۰)

بازی‌های رایانه‌ای، با جذابیت و گیرایی خود با ارائه صحنه‌های خشن تأکید بر سرعت بیشتر، زمینه ارائه مشکلات خاصی را برای نوجوانان فراهم می‌آورند. این گونه بازی‌ها، خصوصاً نوع خشن آن‌ها، پدیده نسبتاً جدیدی هستند. رشد و گسترش کمی و کیفی این گونه بازی‌ها آن چنان سریع است که نتایج پژوهش‌های این حوزه در چند سال گذشته را نمی‌توان به سهولت به بازی‌های جدید امروزی تعمیم داد. به گفته فرگوسن بیشترین تغییر در محتوا و گرافیک بازی‌های رایانه‌ای از سال‌های ۲۰۰۲ و ۲۰۰۳ میلادی به بعد رخ دادند (Lavafpour Noori et al, 2012). بازی‌های رایانه‌ای تا مدت‌ها در ایران به عنوان ابزاری سرگرم‌کننده بود تا اینکه گسترش آن و استقبال زیاد مخاطبان، باعث نگرانی خانواده‌ها از وضعیت جسمی و روانی فرزندان شده است (علی پور و همکاران، ۱۳۹۸). برخی معتقدند اثرات منفی بازی‌های رایانه‌ای از جمله اعتیاد به بازی، افزایش حالات خشم و رفتارهای خشونت‌آمیز، هزینه زیاد و تأثیرات منفی روحی و روانی و جسمی دیگر، بیش از جنبه‌های دیگر آن است (Kühn et al, 2019). یکی دیگر از متغیرهایی که گمان می‌رود بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند بر آن تأثیر داشته باشد، عزت نفس است. بر این اساس محققان بر این باورند که عزت نفس پایین می‌تواند به فاصله گرفتن از دنیای واقعی و حضور هرچه بیشتر در فضای مجازی منجر شود (Venroch et al, 2019).

یکی از عواملی که شخص را وا می‌دارد که به گونه‌ای مؤثر عمل نماید و در کارهایش جدیت و پشتکار داشته باشد، عزت نفس است. فردی که از عزت نفس پایین‌تری برخوردار است، خیلی راحت‌تر از اهداف خود چشم‌پوشی کرده و بسیار آسان‌تر در جهتی که دیگران برای او برمی‌گزینند یا می‌گذارد (پورنقاش تهرانی، ۱۳۹۶). پژوهش‌های انجام شده در زمینه بازی‌های رایانه‌ای، رابطه عوامل فردی متعددی را با انجام بازی‌های رایانه‌ای مورد بررسی قرار دادند. برای مثال جوکار و همکاران (۱۴۰۲) به تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری اشاره کردند. پرخاشگری ناشی از سه عامل عمده است: احساس ناکامی، تقلید از سایرین و انتظارات والدین، ناکامی حاصل از احساس بی ارزشی از سوی اطرافیان کودک را به سمت رفتارهای خشن سوق می‌دهد. سایر پژوهش‌ها به عواملی چون نگرش به خشونت، همدلی و رشد اخلاقی (نیکوگفتار و همکاران، ۱۳۹۹)، قلدری آموزشی (اسکندری و اسحاقی، ۱۳۹۹)، پرخاشگری و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان (تیرگی، ۱۳۹۴)، عزت نفس، خودکارآمدی (Cudo et al, 2019) اشاره کرده‌اند. جوکار و همکاران (۱۴۰۲) پژوهشی تحت عنوان بررسی تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و وجود پرخاشگری در نوجوانان انجام داد. نتایج مطالعه حاضر نشان داد که بیشترین نوع بازی مورد علاقه و همچنین بیشترین میزان پرخاشگری نوجوانان در ارتباط با بازی‌های مبارزه‌جویانه و کمترین میزان پرخاشگری در گروه بازی‌های فکری خلاق بود. دانش‌آموزان و نوجوانان با وضعیت تحصیلی متوسط، بیشترین تأثیر پرخاشگری را از بازی‌های رایانه‌ای داشتند. مرتضوی (۱۴۰۲) پژوهشی تحت عنوان بررسی تأثیر اعتیاد به اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری و افت تحصیلی در نوجوانان انجام داد. جهت دستیابی به این هدف از مطالعات کتابخانه‌ای نظیر مقالات، ژورنال‌ها و سایت‌های Sid، Google Scholar و ... استفاده شد. نتایج تحقیق نشان داد بین اعتیاد به اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری و افت تحصیلی رابطه معناداری وجود دارد. اسکندری و اسحاقی (۱۳۹۹) پژوهشی تحت عنوان بررسی رابطه مصرف بازی‌های رایانه‌ای و قلدری آموزشی در بین دانش‌آموزان دوره ابتدایی انجام دادند. یافته‌های این پژوهش اگرچه جریان اصلی را به چالش می‌کشد، اما برای کاهش قلدری آموزشی استفاده از بازی‌های خشن را توصیه نمی‌کند؛ چراکه آسیب‌های اخلاقی، روان‌شناختی و جسمی همچنان باقی است، ضمن آنکه راه‌های دیگری برای پیشگیری و کاهش قلدری در مدرسه وجود دارد.

Coyne et al (2023) پژوهشی تحت عنوان چه کسانی پس از انجام بازی‌های ویدئویی خشن، بیشتر در معرض خطر ابتلا به

زندگی تأثیر بسزایی خواهند داشت؛ بنابراین می‌توان گفت که رفتارهای خشونت‌آمیز و پایین بودن عزت نفس نوجوانان که از با ارزش‌ترین منابع انسانی هر جامعه به شمار می‌آیند، تأثیرات درازمدتی در زندگی بعدی آن‌ها خواهد داشت و سلامت آن‌ها را با مشکل روبرو خواهد ساخت (Coyne et al, 2023).

نتایج حاصل از این پژوهش می‌تواند برای متخصصان فعال در حوزه مشاوره خانواده، مشاوره مدرسه و روان‌درمانی، قابل استفاده باشد. شناسایی متغیرهای مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای به متخصصان کمک می‌کند تا بر عوامل مذکور تمرکز کنند که این امر منجر به ارائه خدمات مؤثرتر به مراجعان می‌شود. همچنین نتایج حاصل می‌تواند برای نهادهای مسئول در حوزه سلامت کودکان و نوجوانان و جوانان نیز مؤثر باشد و آن‌ها را به سمتی سوق دهد که با توجه به واقعیت‌های موجود، تدابیر لازم را اتخاذ نمایند. تحقیق در مورد اثرات روانی از جمله بروز حالت‌های خشم، رفتارهای پرخطر و برانگیختگی فیزیولوژیکی در کودکان و نوجوانان که مخاطب‌های اصلی این گونه بازی‌ها هستند؛ روان‌شناسان و دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت را در نحوه برخورد با این پدیده یاری می‌رساند و سبب برنامه‌ریزی صحیح و دقیق در این عرصه می‌گردد. در پژوهش حاضر محقق به دنبال پاسخگویی به این سوال است که آیا بازی‌های رایانه‌ای بر میزان رفتار خشونت‌آمیز و عزت نفس دانش‌آموزان در مقطع ابتدایی تأثیر دارد یا خیر؟.

روش

پژوهش حاضر از نظر هدف، یک تحقیق کاربردی و از نظر روش توصیفی، از نوع همبستگی بود. جامعه آماری پژوهش را کلیه دانش‌آموزان در مقطع ابتدایی در مدارس ناحیه ۲ تبریز تشکیل می‌داد که تعداد آن‌ها ۹۶۰ نفر بود. حجم نمونه با استفاده از فرمول کوکران ۲۷۵ نفر بدست آمد و نمونه‌ها با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی ساده انتخاب شدند. جهت گردآوری داده‌ها در پژوهش زیر از پرسشنامه‌های زیر برای اندازه‌گیری استفاده شد:

پرسش‌نامه بازی‌های رایانه‌ای: پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای توسط Wang & Chang (2002) با ایجاد تغییراتی در پرسشنامه اعتیاد به اینترنت یانگ به منظور سنجش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای طراحی و تدوین شده است. پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای دارای ۲۰ سوال و یک بعد می‌باشد و بر اساس طیف لیکرت با سوالاتی مانند (زمانی که بازی نمی‌کنم، به قدری به بازی اشتغال دارم که گویی خود را در حال بازی می‌بینم، در حالی که اینطور نیست؟) به سنجش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد. حداقل نمره در این

پرخاشگری فیزیکی هستند؟ نتایج، با استفاده از یک چشم‌انداز متعادل مورد بحث قرار می‌گیرد و تشخیص می‌دهد که بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز روی همه نوجوانان یکسان تأثیر نمی‌گذارد. این پژوهش پیامدهای مستقیمی برای طراحی مداخلات در زمینه کاهش رفتار پرخاشگرانه در نوجوانان دارد.

Uçur, Ö., & Dönmez (2023) پژوهشی تحت عنوان اثرات بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز بر پرخاشگری واکنشی-فعالانه و آزار سایبری انجام داد. یافته‌های این مطالعه موارد زیر را نشان می‌دهد: بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز با پرخاشگری واکنشی-فعالانه مرتبط نیستند. عامل مرتبط با پرخاشگری GA است. انجام بازی‌های ویدیویی خطر آزار سایبری را افزایش می‌دهد؛ و خطر قلدری بودن در بازیکنان بازی‌های ویدیویی خشن، زیاد است.

Li et al (2020) پژوهشی تحت عنوان پرخاشگری نوجوانان و بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز: نقش جدایی اخلاقی و الگوهای تربیتی والدین انجام داد. یافته‌ها نشان می‌دهد که عدم مشارکت اخلاقی، خشم، خصومت و الگوهای تربیتی والدین، ممکن است عواملی باشند که خطر سطوح بالاتر پرخاشگری نوجوانان را پس از مواجهه مکرر با بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز افزایش می‌دهند. گسترش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و اعتیاد به آن‌ها، در سال‌های اخیر به یکی از دغدغه‌های والدین، متخصصان و نهادهای مسئول تبدیل شده است (Olson et al, 2017). پیشرفت‌های روزافزون صورت گرفته در طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای و گسترش سریع استفاده از آن‌ها، سبب شده تا توجه پژوهشگران علاقه‌مند به مطالعه در حوزه رفتاری ناشی از این بازی‌ها جلب شود.

آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای، از جمله آسیب‌هایی است که همواره نسل کودک، نوجوان و جوان را تهدید می‌کند. شیوع قابل توجه این بازی‌ها در بین کودکان و نوجوانان، اهمیت انجام این پژوهش را دوچندان می‌کند.

در خطر بودن قشر کودک و نوجوان جامعه، ضرورت توجه نهادهای مسئول به مسائل کودکان و نوجوان را اجتناب‌ناپذیر می‌کند. هزینه‌های سنگین مواجه شدن با آسیب‌های اجتماعی و پی‌آمدهای آن، ضرورت انجام این پژوهش را دوچندان می‌کند. دوره نوجوانی و جوانی، دوره‌ای از زندگی است که فرد دارای خصوصیات، توانایی‌ها و اندیشه‌های ویژه‌ای می‌باشد. این دوره به مثابه پلی بین کودکی و بزرگسالی است. نوجوانی دوره‌ای است که فرد باید مهارت‌های لازم برای زندگی را کسب نماید و درواقع موفقیت آینده فرد تا حدود زیادی به عملکرد دوره نوجوانی و جوانی او بستگی دارد. چالش‌ها و مسائلی که افراد در نوجوانی و جوانی با آن‌ها مواجه می‌شوند در دوره‌های بعدی

سوال ۱)، خشونت فیزیکی ملایم (۴ سوال) و خشونت فیزیکی شدید (۲ سوال)، سنجیده خواهد شد و هر بعد با سؤالاتی سنجیده شده است. طیف پاسخ‌ها به صورت اکثر اوقات نمره (۴)، گاهی اوقات نمره (۳)، به ندرت نمره (۲) و هرگز نمره (۱) است. منصور و همکاران (۱۳۹۴) در پژوهش خود روایی این پرسشنامه را با استفاده از تحلیل عاملی تأییدی مورد بررسی و تأیید قرار دادند و پایایی پرسشنامه را با روش محاسبه آلفای کرونباخ ۰/۸۹ محاسبه کردند.

شیوه اجرا

در بخش اجرایی این پژوهش، پس از هماهنگی‌های لازم با آموزش و پرورش در خصوص اهمیت و اهداف مطالعه صحبت شد. پس از جلب همکاری مسئولین، پرسشنامه در اختیار دانش‌آموزان مقطع ابتدایی قرار داده شد و توضیحات لازم در زمینه تشکیل پرسشنامه‌ها داده شد و از آنان خواسته شد تا به سؤالات مطرح شده در پرسشنامه پاسخ دهند. در این پژوهش، برای تجزیه و تحلیل اطلاعات از شاخص‌های آمار توصیفی (فراوانی، درصد، درصد تجمعی و نمودار) و روش‌های آمار استنباطی (همبستگی و رگرسیون) برای آزمون فرضیات با استفاده از نرم‌افزار SPSS26 انجام شد.

یافته‌های پژوهش

توصیف اطلاعات جمعیت‌شناسی

یافته‌های جمعیت‌شناختی نشان می‌دهد، از کل ۲۷۵ نفر پاسخگو در این پژوهش ۱۱۷ نفر (۴۲/۵ درصد) از پاسخ دهندگان دختر و ۱۵۸ نفر (۵۷/۵ درصد) از پاسخ دهندگان پسر و نیز ۵۰ نفر (۱۸/۲ درصد) از پاسخ دهندگان پایه چهارم ابتدایی، ۱۱۴ نفر (۴۱/۵ درصد) پایه پنجم ابتدایی ۱۱۱ نفر (۴۰/۴ درصد) پایه ششم ابتدایی بودند. توصیف جنسیت هریک از دانش‌آموزان در جدول بیان شده است:

جدول (۱): توصیف جنسیت پاسخ دهندگان

سن	فراوانی	درصد فراوانی	درصد فراوانی تجمعی
دختر	۱۱۷	۴۲/۵	۴۲/۵
پسر	۱۵۸	۵۷/۵	۵۷/۵
کل	۲۷۵	۱۰۰	۱۰۰

توصیف پایه تحصیلی هریک از پاسخ دهندگان در جدول بیان شده است

پرسشنامه ۲۰ و حداکثر نمره ۱۰۰ است. هر چه امتیاز حاصل شده از این پرسشنامه بیشتر باشد، نشان دهنده میزان بیشتر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای خواهد بود و بالعکس. نمرات ۵۰ تا ۷۹ افرادی را نشان می‌دهد که برخی اوقات در استفاده از بازی دچار مشکل می‌شوند، نمرات ۸۰ تا ۱۰۰ بیانگر افرادی است که استفاده بیش از حد از بازی، مشکلات جدی در زندگی آنها ایجاد کرده است. به طور کلی نمره بالای ۵۳ نشانه اعتیاد به بازی رایانه‌ای است. ضریب آلفای کرونباخ محاسبه شده در پژوهش پورعباس (۱۳۹۷) برای این پرسشنامه بالای ۰/۷ برآورد شد. در پژوهش پورعباس (۱۳۹۷) روایی محتوایی و صوری و ملاکی این پرسشنامه مناسب ارزیابی شده است.

مقیاس عزت نفس: مقیاس عزت نفس Cooper Smith

در سال (۲۰۰۰)، به منظور بررسی ملاک حس ارزشمندی دانش‌آموزان در زمینه‌های تحصیلی و اجتماعی ساخته شد. کوپر اسمیت با این تصور که عزت نفس ویژگی نسبتاً ثابتی است، بر اساس تجدید نظری که روی مقیاس Diamond & Rogers (2000) انجام داد آن را تهیه کرده است. پرسشنامه عزت نفس کوپر اسمیت شامل پنج موضوع است که عبارت‌اند از انجام روابط اجتماعی، تکالیف آموزشی خود، خانواده و آینده و همچنین دارای چهار خرده مقیاس می‌باشد شامل: در مورد روایی و پایایی این پرسشنامه می‌توان گفت که از پایایی و روایی بالایی برخوردار است. برای نمره کلی آزمون ضریب آلفای کرونباخ آن ۰/۸۸ به دست آمده است، همچنین برای ارزیابی روایی بین نمره کل آزمون با خرده مقیاس روان آورده‌گرایی در آزمون شخصیت آیزنک، روایی واگرایی معنادار منفی و با خرده مقیاس برون‌گرایی روایی همگرایی معنادار مثبت را نشان داده است. Cooper Smith et al (1990) ضریب بازآزمایی این آزمون را پس از پنج هفته ۰/۸۸ و پس از گذشت سه سال ۰/۷۰ گزارش نموده‌اند، همچنین نتایج یک بررسی که در شهرستان اهر توسط آقاداتاشی (۱۳۸۴) انجام شد، نشان داد این پرسشنامه از اعتبار و روایی قابل قبولی برخوردار است. در این پژوهش آلفای کرونباخ ۰/۷۹۶ به دست آمده است و همچنین ضریب روایی آن با استفاده از آزمون آیزنک ۰/۷۹۲ به آمد. در این مطالعه جهت بررسی روایی سازه، تحلیل عاملی با روش تحلیل جنبه‌های اصلی اجرا شده و نتیجه‌ها حاکی از آن است که سیاهه از پنج مقیاس تشکیل شده است و در مجموع ۲۱ درصد کل واریانس متغیرها را پیش‌بینی می‌کنند. پایایی پرسشنامه عزت نفس در پژوهش حاضر ۰/۸۴ به دست آمده که نشان دهنده آن است که از پایایی بالایی برخوردار است.

پرسش‌نامه رفتارهای خشونت‌آمیز: رفتارهای خشونت‌آمیز نوجوانان نیز با استفاده از ۷ سؤال در سه بعد خشونت لفظی (۱)

جدول (۲): توصیف پایه تحصیلی پایخ دهندگان

مقطع تحصیلی	فراوانی	درصد فراوانی	درصد فراوانی تجمعی
چهارم	۵۰	۱۸/۲	۱۸/۲
پنجم	۱۱۴	۴۱/۵	۵۹/۶
ششم	۱۱۱	۴۰/۴	۴۰/۴
کل	۲۷۵	۱۰۰	۱۰۰

توصیف متغیرهای پژوهش

مطابق جدول (۳) میانگین و انحراف هریک از متغیرهای اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای ۶۹/۸۸ و ۸/۷۴ ، عزت نفس ۶۸/۰۹ و ۱۵/۰۸ و خشونت ۲/۴۴ و ۵/۱۶ است.

توصیف هریک از متغیرهای پژوهش در جدول (۳) بیان شده است:

جدول (۳): توصیف متغیرهای پژوهش

متغیر	کمترین مقدار	بیشترین مقدار	میانگین	انحراف استاندارد
اعتیاد به بازی رایانه‌ای	۴۹	۸۵	۶۹/۸۸	۸/۷۴
عزت نفس عمومی	۲۶	۵۲	۳۷/۸۴	۱۰/۱۸
عزت نفس خانوادگی	۸	۱۶	۱۰/۱۰	۲/۵۵
عزت نفس اجتماعی	۸	۱۶	۱۰/۱۰	۲/۳۹
عزت نفس تحصیلی	۸	۱۶	۱۰/۰۳	۲/۴۷
نمره کل عزت نفس	۵۱	۹۸	۶۸/۰۹	۱۵/۰۸
خشونت لفظی	۱	۴	۳/۱۳	۰/۹۷
خشونت فیزیکی ملایم	۴	۱۶	۱۱/۹۹	۳/۰۸
خشونت فیزیکی شدید	۲	۸	۶/۲۷	۱/۷۱
نمره کل خشونت	۷	۲۸	۲/۴۴	۵/۱۶

بررسی پیش فرض‌ها

بررسی نرمال بودن توزیع داده‌ها

کشیدگی توزیع است. هنگام بررسی نرمال بودن داده‌ها فرض مبتنی بر اینکه توزیع داده‌ها نرمال است آماره‌های کجی و کشیدگی بین ۲- و ۲- قابل قبول است. به عبارت دیگر اگر مقدار کجی و کشیدگی از ۲ تا ۲- باشد توزیع داده‌ها نرمال خواهد بود.

قبل از هر گونه آزمونی که با فرض نرمال بودن داده‌ها صورت می‌گیرد باید آزمون نرمال بودن صورت گیرد. یکی از روش‌های شناسایی نرمال بودن توزیع داده‌ها استفاده از آماره‌های کجی و کشیدگی است.

جدول (۴): آماره کجی و کشیدگی برای بررسی نرمال بودن توزیع نمرات متغیرهای در نمونه مورد پژوهش

متغیر	کجی		کشیدگی	
	آماره	خطا	آماره	خطا
اعتیاد به بازی رایانه‌ای	-۰/۴۱۰	۰/۱۴	-۰/۷	۰/۲۹
عزت نفس عمومی	۰/۱۵۸	۰/۱۴	-۱/۸۴	۰/۲۹
عزت نفس خانوادگی	۱/۴۰	۰/۱۴	۰/۵۵	۰/۲۹
عزت نفس اجتماعی	۱/۳۴	۰/۱۴	۰/۵۲	۰/۲۹
عزت نفس تحصیلی	۱/۳۸	۰/۱۴	۰/۵۷	۰/۲۹
نمره کل عزت نفس	۰/۶۳	۰/۱۴	-۱/۰۱	۰/۲۹
خشونت لفظی	-۱/۰۳	۰/۱۴	۰/۱۱	۰/۲۹
خشونت فیزیکی ملایم	-۰/۷۹	۰/۱۴	-۰/۰۸۴	۰/۲۹
خشونت فیزیکی شدید	-۱/۱۹	۰/۱۴	۰/۵۶	۰/۲۹
نمره کل خشونت	-۱/۲۵	۰/۱۴	۰/۴۰	۰/۲۹

بازی‌های رایانه‌ای بر میزان رفتار خشونت‌آمیز و عزت نفس دانش آموزان در مقطع ابتدایی در مدارس ناحیه ۲ تبریز تأثیر دارد.

این فرضیه در دو بخش مورد بررسی قرار گرفته است.

الف) بازی‌های رایانه‌ای بر میزان رفتار خشونت‌آمیز دانش آموزان در مقطع ابتدایی در مدارس ناحیه ۲ تبریز تأثیر دارد.

برای بررسی این فرضیه از آزمون رگرسیون خطی به روش گام به گام استفاده شد که نتایج در ادامه مطرح گردید.

جدول (۴) بیانگر این است که مقادیر کجی و کشیدگی بدست آمده از توزیع متغیرهای تحقیق در نمونه پژوهش در حد نرمال و بین $2+$ و $2-$ قرار دارد که این امر بیانگر آن است که نمرات این متغیرها، دارای توزیع نرمال بوده و امکان استفاده از آزمون‌های پارامتریک وجود دارد.

بررسی فرضیه‌های پژوهش فرضیه اصلی

جدول (۵): ضریب همبستگی چندگانه، ضریب تعیین، خطای استاندارد برآورد و هم خطی داده‌ها

مدل	R	R ²	AR ²	انحراف استاندارد	دوربین واتسون
۱	۰/۷۲	۰/۵۲	۰/۵۲	۳/۵۷	۲/۱۸

*متغیر وابسته: رفتار خشونت‌آمیز

دوربین - واتسن، بیانگر عدم اختلاف معنادار از عدد ۲ و در واقع همان عدم همبستگی بین باقیمانده‌های متوالی مدل رگرسیون، می‌باشد، با توجه به اینکه مقدار آماره دوربین واتسون ۲/۱۸ بدست آمده نتیجه گرفته می‌شود که همبستگی بین باقیمانده‌های متوالی مدل رگرسیون وجود ندارد.

جدول (۵) نشان می‌دهد ضریب همبستگی چندگانه بین بازی‌های رایانه‌ای بر میزان رفتار خشونت‌آمیز ۰/۷۲ است و این ضریب همبستگی چندگانه از نظر آماری معنادار است. ضریب دوربین واتسون که نشان دهنده عدم وجود همبستگی بین متغیرها می‌باشد که که اندازه‌های بین ۱.۵ تا ۲.۵ برای آماره

جدول (۶): خلاصه یافته‌های تحلیل آنوا برای پیش‌بینی رفتار خشونت‌آمیز (متغیر ملاک) بر اساس اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای (متغیرهای پیش‌بین) در رگرسیون گام به گام

مدل	شاخص منبع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	f	معنی داری
۱	رگرسیون	۳۸۳۳/۱۶	۱	۳۸۳۳/۱۶	۳۰۰/۳۹	۰/۰۰۱
	باقیمانده	۳۴۸۴/۷۱	۲۷۳	۱۲/۷۶		
	کل	۷۳۱۷/۸۷	۲۷۴			

*متغیر پیش‌بین: بازی‌های رایانه‌ای
*متغیر وابسته: رفتارهای خشونت‌آمیز

کوچکتر از ۰/۰۵ است که نشان دهنده معنادار بودن تحلیل رگرسیون است.

نتایج مندرج در جدول (۶) با توجه به مقدار تحلیل واریانس به دست آمده مسیرهای پیش‌بینی رفتار خشونت‌آمیز توسط بازی‌های رایانه‌ای معنی‌دار است. مقدار آماره F آزمون آنوا

جدول (۷): ضرایب رگرسیون برای پیش‌بینی رفتارهای خشونت‌آمیز (متغیر ملاک) بر اساس بازی‌های رایانه‌ای (متغیر پیش‌بین)

مدل	مدل	ضرایب استاندارد نشده		ضرایب استاندارد شده	t	سطح معناداری
		B	خطای استاندارد			
۱	ضریب ثابت	-۸/۴۴	۱/۷۳	۴/۸۵	۰/۰۰۱	
	بازی‌های رایانه‌ای	۰/۴۲۸	۰/۰۲۵	۱۷/۳۲	۰/۰۰۱	

ب) بازی‌های رایانه‌ای بر میزان عزت نفس دانش آموزان پسر در مقطع ابتدایی در مدارس ناحیه ۲ تبریز تأثیر دارد.

برای بررسی این فرضیه از آزمون رگرسیون خطی به روش گام به گام استفاده شد که نتایج در ادامه مطرح گردید.

همانطور که از جدول ۷ مشاهده می‌شود، بازی‌های رایانه‌ای با ضریب رگرسیونی ۰/۷۲ می‌تواند به طور معناداری رفتارهای خشونت‌آمیز را در بین دانش‌آموزان پیش‌بینی نماید. معادله رگرسیونی پیش‌بینی رفتارهای خشونت‌آمیز در کودکان بر اساس بازی‌های رایانه‌ای به شرح زیر است:

$$\text{رفتارهای خشونت‌آمیز} = ۰/۷۴ * \text{بازی‌های رایانه‌ای} + ۱۷/۳۲$$

جدول (۸): ضریب همبستگی چندگانه، ضریب تعیین، خطای استاندارد برآورد و هم خطی داده‌ها

مدل	R	R ²	AR ²	انحراف استاندارد	دوربین واتسون
۱	۰/۸۹	۰/۸۰	۰/۸۰	۶/۶۶	۲/۱۸

*متغیر وابسته: عزت نفس

واتسن، بیانگر عدم اختلاف معنادار از عدد ۲ و در واقع همان عدم همبستگی بین باقیمانده‌های متوالی مدل رگرسیون، می‌باشد، با توجه به اینکه مقدار آماره دوربین واتسون ۲/۱۸ بدست آمده نتیجه گرفته می‌شود که همبستگی بین باقیمانده‌های متوالی مدل رگرسیون وجود ندارد.

جدول (۸) نشان می‌دهد ضریب همبستگی چندگانه بین بازی‌های رایانه‌ای بر میزان عزت نفس ۰/۸۹ است و این ضریب همبستگی چندگانه از نظر آماری معنادار است. ضریب دوربین واتسون که نشان دهنده عدم وجود همبستگی بین متغیرها می‌باشد که که اندازه‌های بین ۱.۵ تا ۲.۵ برای آماره دوربین-

جدول (۹): خلاصه یافته‌های تحلیل آنوا برای پیش‌بینی رفتار خشونت‌آمیز (متغیر ملاک) بر اساس اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای (متغیرهای پیش‌بین) در رگرسیون گام به گام

مدل	شاخص منبع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	f	معنی داری
۱	رگرسیون	۵۰۲۵۹/۶۹	۱	۵۰۲۵۹/۶۹	۱۱۳۲/۷۷	۰/۰۰۱
	باقیمانده	۱۲۱۱۲/۶۵	۲۷۳	۴۴/۳۶		
	کل	۶۲۳۷۲/۳۴	۲۷۴			

*متغیر پیش‌بین: بازی‌های رایانه‌ای

متغیر وابسته: عزت نفس

رایانه‌ای معنی‌دار است. مقدار آماره F آزمون آنووا کوچکتر از ۰/۰۵ است که نشان دهنده معنادار بودن تحلیل رگرسیون است.

نتایج مندرج در جدول (۹) با توجه به مقدار تحلیل واریانس به دست آمده مسیرهای پیش‌بینی عزت نفس توسط بازی‌های

جدول (۱۰): ضرایب رگرسیونی برای پیش‌بینی رفتارهای خشونت‌آمیز (متغیر ملاک) بر اساس بازی‌های رایانه‌ای (متغیر پیش‌بین)

مدل	مدل	ضرایب استاندارد نشده		ضرایب استاندارد شده	t	سطح معناداری
		B	خطای استاندارد			
۱	ضریب ثابت	۱۷۶/۳۱	۳/۲۴	۵۴/۴۱	۰/۰۰۱	
	بازی‌های رایانه‌ای	-۱/۵۴	۰/۰۴۶	-۰/۸۹	-۳۳/۶۵	۰/۰۰۱

رگرسیونی پیش‌بینی عزت نفس در دانش‌آموزان بر اساس بازی‌های رایانه‌ای به شرح زیر است:
عزت نفس = -۰/۸۹ * بازی‌های رایانه‌ای + ۵۴/۴۱

همانطور که از جدول ۱۰ مشاهده می‌شود، بازی‌های رایانه‌ای با ضریب رگرسیونی -۰/۸۹ می‌تواند به طور معناداری رفتارهای عزت نفس را در بین دانش‌آموزان پیش‌بینی نماید. معادله

فرضیه فرعی

فرضیه فرعی اول: بین بازی‌های رایانه‌ای و رفتار خشونت‌آمیز دانش‌آموزان پسر در مقطع ابتدایی در مدارس ناحیه ۲ تبریز، رابطه وجود دارد.

برای بررسی این فرضیه از آزمون ضریب همبستگی پیرسون استفاده شد و نتایج در جدول (۴-۱۱) بیان شده است.

جدول (۱۱): ضریب همبستگی بین مولفه‌های رفتار خشونت‌آمیز و بازی‌های رایانه‌ای

متغیر ملاک	متغیر پیش بین	ضریب همبستگی	سطح معناداری
بازی‌های رایانه‌ای	خشونت لفظی	۰/۶۷	۰/۰۰۱
	خشونت فیزیکی	۰/۶۴	۰/۰۰۱
	خشونت فیزیکی شدید	۰/۶۸	۰/۰۰۱

فرضیه فرعی دوم: بین بازی‌های رایانه‌ای و عزت نفس دانش‌آموزان پسر در مقطع ابتدایی در مدارس ناحیه ۲ تبریز رابطه وجود دارد. برای بررسی این فرضیه از آزمون ضریب همبستگی پیرسون استفاده شد و نتایج در جدول (۴-۱۲) بیان شده است.

مطابق جدول (۱۱) ضریب همبستگی بین بازی‌های رایانه‌ای و هریک از مولفه‌های خشونت لفظی، خشونت فیزیکی و خشونت فیزیکی شدید به ترتیب ۰/۶۷، ۰/۶۴ و ۰/۶۸ می‌باشد که از نظر آماری معنادار است ($p < 0.05$).

جدول (۱۲): ضریب همبستگی بین مولفه‌های عزت نفس و بازی‌های رایانه‌ای

متغیر ملاک	متغیر پیش بین	ضریب همبستگی	سطح معناداری
بازی‌های رایانه‌ای	عزت نفس عمومی	-۰/۸۰	۰/۰۰۱
	عزت نفس خانوادگی	-۰/۷۱	۰/۰۰۱
	عزت نفس اجتماعی	-۰/۷۰	۰/۰۰۱
	عزت نفس تحصیلی	-۰/۷۲	۰/۰۰۱

مطابق جدول (۱۲) ضریب همبستگی بین بازی‌های رایانه‌ای و هریک از مولفه‌های عزت نفس عمومی، عزت نفس خانوادگی، عزت نفس اجتماعی و عزت نفس تحصیلی به ترتیب -۰/۸۰، -۰/۷۱، -۰/۷۰ و -۰/۷۲ است که از نظر آماری معنادار می‌باشد.

(۱۳۹۴) همسو می‌باشد. شجاعی (۱۳۹۸) نتایج نشان داد پرخشگری در کاربران نوجوان بازی‌های رایانه‌ای خشن بالا می‌باشد. تیرگر (۱۳۹۴) نشان داد بین بازی‌های رایانه‌ای، پرخشگری و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان شهر کرمان رابطه وجود دارد.

بحث و نتیجه‌گیری

بازی‌های رایانه‌ای بر میزان رفتار خشونت‌آمیز و عزت نفس دانش‌آموزان پسر در مقطع ابتدایی در مدارس ناحیه ۲ تبریز تأثیر دارد.

موضوع خشونت و تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر میزان خشونت افراد بویژه نوجوانان یکی از بحث‌انگیزترین موضوع‌ها و آسیب‌های اجتماعی است و تاکنون هزاران پژوهش درباره تأثیر رسانه بر مخاطبان انجام گرفته و نتایج گوناگونی از آنها به دست آمده است. بسیاری از بازی‌های کامپیوتری به دلیل داشتن صفحات گوناگون، تنوع رنگ و شبکه باعث تأثیرات منفی روی مغز و اعصاب کودکان و نوجوانان و عصبانیت‌های بدون دلیل افراد می‌شود و وضعیت تحصیلی کودکان و نوجوانان را نیز تحت تأثیر قرار می‌دهد. آسیب‌های روانی و اجتماعی این وسایل به مرور زمان در کودکان باعث منزوی شدن آنها می‌شود؛ به طوری که کودکانی که از بدو تولد و در دوران کودکی به دلیل کمبود و نداشتن فضاهای تفریحی و آموزشی در منزل و محیط

نتایج حاصل از آزمون رگرسیون خطی ساده نشان داد بازی‌های رایانه‌ای با ضریب رگرسیونی ۰/۷۲ می‌تواند به طور معناداری رفتارهای خشونت‌آمیز را در بین دانش‌آموزان پیش‌بینی نماید. بازی‌های رایانه‌ای با ضریب رگرسیونی -۰/۸۹ می‌تواند به طور معناداری رفتارهای عزت نفس را در بین دانش‌آموزان پیش‌بینی نماید. نتایج به دست آمده با یافته‌های شجاعی (۱۳۹۸) و تیرگی

هنجاری در مورد پرخاشگری، تأثیر میانجی بر مواجهه با بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز و پرخاشگری نوجوانان داشت. در تبیین این یافته می‌توان گفت کودکان و نوجوانان با انجام بازی‌های رایانه از الگوهای بزهکارانه و پرخاشگرانه تأثیر می‌پذیرند و دچار مشکلات رفتاری چون تمایلات بزهکارانه، مشکلات سلوک و رفتارهای تخریبی از راه مشاهده می‌شوند (Budiarto & Helmi, 2021) کودکان و نوجوانان بر اساس نظریه یادگیری اجتماعی می‌توانند اطلاعات و رفتارهای جدید را از طریق مشاهده افراد دیگر و همسالان خود یاد بگیرند. کودکان از طریق یادگیری مشاهده‌ای رفتارهای مختلف را فرا می‌گیرند و بعد به تقلید از این رفتارها می‌پردازند. بنابراین این کودکان پس از انجام بازی‌های رایانه‌ای خشونت بار به تقلید از حرکات، ژست‌ها و کلمات این بازی‌ها در محیط مدرسه خانواده اقدام می‌نمایند. زمانی که این رفتارهای نامطلوب تقلید شده از بازی‌های رایانه‌ای خشن مجازات نمی‌شوند و حتی پاداش داده می‌شوند احتمال بیشتری دارد که کودکان این رفتارهای ضد اجتماعی را دوباره تقلید کنند (Budiarto & Helmi, 2021). بنابراین یافته‌های این تحقیق و نتایج به دست آمده از آن نظریه یادگیری اجتماعی باندورا را تایید میکند. محتوای خشونت‌آمیز بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند کاربران را به نحو عمیقی تحت تأثیر قرار دهد و بازتاب‌های بیرونی ناهنجاری را موجب شود. صحنه‌های خشونت‌بار بر روحیه و شخصیت بازیگر اثر می‌گذارد و امروزه با پیشرفت‌های تکنولوژی بازی‌های رایانه‌ای به راحتی خشونت را به مخاطبان القاء می‌کند.

فرضیه فرعی دوم: بین بازی‌های رایانه‌ای و عزت نفس دانش آموزان پسر در مقطع ابتدایی در مدارس ناحیه ۲ تبریز رابطه وجود دارد.

ضریب همبستگی بین بازی‌های رایانه‌ای و هریک از مولفه‌های عزت نفس عمومی، عزت نفس خانوادگی، عزت نفس اجتماعی و عزت نفس تحصیلی به ترتیب $0/80$ ، $0/71$ ، $0/70$ - و $0/72$ - است که از نظر آماری معنادار می‌باشد. نتایج به دست آمده با یافته‌های تیرگی (۱۳۹۴) همسو می‌باشد. تیرگی (۱۳۹۴) نشان داد بین بازی‌های رایانه‌ای، پرخاشگری و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان شهر کرمان رابطه وجود دارد. در تبیین این یافته می‌توان گفت عزت نفس یکی از قدرتمندترین احساسات درونی انسان است که وجود آن مایه خشنودی و نگاه مثبت انسان به زندگی و کمبود آن، احساسات ناگوار آدمی به خود و زندگی را در پی خواهد داشت. وقتی که نوجوانی غرق در بازی‌های رایانه‌ای می‌شود در محیط واقعی خود دور می‌شود و اینگونه می‌پندارد که وی انسانی ضعیف است

خانواده به بازی‌های کامپیوتری اینترنت و تماشای ماهواره علاقه‌مند شدند به مرور زمان نوعی انزوا طلبی در آن‌ها ایجاد می‌شود که در نتیجه این انزوا طلبی باعث دور شدن آن‌ها از اجتماع می‌گردد، در حالی که این کودکان در این سنین نیاز دارند با هم سن و سالان خود بازی‌های گروهی انجام دهند تا سطح مهارت‌های اجتماعی‌شان تقویت شود. کودکانی که به طور مداوم تصاویر و صحنه‌های خشونت‌آمیز بازی‌های رایانه‌ای را می‌بینند این تصاویر در ذهن آن‌ها ثبت می‌شود و گاهی اوقات کودک خود را به جای قهرمان بازی جایگزین می‌کند و به مرور تأثیرات منفی از لحاظ فرهنگی اجتماعی، روحی و روانی در آن‌ها پدیدار می‌شود و این مسئله باعث افزایش رفتارهای خشونت‌آمیز در کودکان و نوجوانان می‌گردد.

فرضیه فرعی اول: بین بازی‌های رایانه‌ای و رفتار خشونت‌آمیز دانش آموزان پسر در مقطع ابتدایی در مدارس ناحیه ۲ تبریز، رابطه وجود دارد.

ضریب همبستگی بین بازی‌های رایانه‌ای و هریک از مولفه‌های خشونت لفظی، خشونت فیزیکی و خشونت فیزیکی شدید به ترتیب $0/67$ ، $0/64$ و $0/68$ می‌باشد که از نظر آماری معنادار است ($p < 0/05$). یافته‌های به دست آمده با نتایج تحقیقات جوکار و همکاران (۱۴۰۲)، مرتضوی (۱۴۰۲)، اسکندری و اسحاقی (۱۳۹۹)، Coyne et al (2023)، Uçur & Shao & Wang (2020)، Dönmez (2023) و Li et al (2020) همسو می‌باشد.

جوکار و همکاران (۱۴۰۲) نشان دادند استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و وجود پرخاشگری با یکدیگر رابطه مستقیم دارند. مرتضوی (۱۴۰۲) نشان دادند بین اعتیاد به اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری و افت تحصیلی رابطه معناداری وجود دارد. اسکندری و اسحاقی (۱۳۹۹) نشان دادند رابطه مصرف بازی‌های رایانه‌ای و قلدری آموزشی در بین دانش‌آموزان دوره ابتدایی رابطه وجود دارد. شجاعی (۱۳۹۸) نتایج نشان داد پرخاشگری در کاربران نوجوان بازی‌های رایانه‌ای خشن بالا می‌باشد. Coyne et al (2023) نشان دادند بازی‌های رایانه‌ای خشن احتمال ابتلا به پرخاشگری در کودکان را افزایش می‌دهد. Uçur & Dönmez (2023) نشان داد بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز بر پرخاشگری واکنشی-فعالانه و آزار سایبری کودکان تأثیر دارد. Li et al (2020) نشان داد عدم مشارکت اخلاقی، خشم، خصومت و الگوهای تربیتی والدین، ممکن است عواملی باشند که خطر سطوح بالاتر پرخاشگری نوجوانان را پس از مواجهه مکرر با بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز افزایش می‌دهند. Shao & Wang (2019) نشان دادند باورهای

تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و وجود پرخشگری در نوجوانان. طلوع بهداشت، ۳۲(۳) (۹۹ پیاپی)، ۵۰-۶۰. شجاعی، نازاله؛ دهداری، طاهره؛ شجاعی، محمد؛ رحیمی، طاهره. (۱۳۹۸). پرخشگری در کاربران نوجوان. بازی‌های رایانه‌ای خشن از دیدگاه والدین: تأثیر آموزش سواد رسانه‌ای ۱۳۹۱. مطالعات رسانه‌ای، ۱۴(شماره ۲)، ۱۰۷-۱۲۵. علی‌پور، احمد؛ آگاه هریس، مژگان. (۱۳۹۸). بازی‌های رایانه‌ای: فرصت یا تهدید آنچه والدین، معلمان، دانشجوین و بازیکنان باید بدانند. انتشارات ارجمند: تهران

عوض پور مشیری؛ سحر. (۱۴۰۰). بررسی رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و هوش هیجانی با پیشرفت تحصیلی دانش آموزان پسر مقطع متوسطه اول ناحیه یک کرمان رویکردی نو بر آموزش کودکان، ۳(۱)، ۹۱-۸۵

مرتضوی، ساینالسادات. (۱۴۰۲). بررسی تأثیر اعتیاد به اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای بر پرخشگری و افت تحصیلی در نوجوانان، ششمین کنفرانس بین‌المللی رویکردهای نوین مدیریت، روان‌شناسی و علوم انسانی در قرن ۲۱، تهران.

منصور، رعنا. (۱۳۹۴). مواجهه با رسانه (تلویزیون ماهواره و اینترنت) و تأثیر آن بر رفتارهای خشونت‌آمیز نوجوانان شهر بناب. پایان نامه کارشناسی رشته جامعه‌شناسی دانشگاه الزهرا.

نیکوگفتار، منصوره؛ و شباهنگ، رضا. (۱۳۹۹). مقایسه نگرش به خشونت، همدلی و رشد اخلاقی در کاربران نوجوان انواع بازی‌های رایانه‌ای. مطالعات روان‌شناسی تربیتی، ۱۷(۳۷)، ۱۷۵-۱۹۸.

فهرست منابع

- Alipour, A., Aghah Herris, M. (2018). Computer Games: The Opportunity or Threat What Parents, Teachers, Students, and Players Need to Know. Arajmand Publications: Tehran. [Persian]
- Awazpour Moshiri, S. (2021). Investigating the relationship between computer games and emotional intelligence with the academic achievement of male students of the first secondary level in one district of Kerman. A New Approach to Children's Education, 3(1), 85-91. [Persian]
- Budiarto, Y., & Helmi, A. F. (2021). Shame and self-esteem: A meta-analysis. Europe's journal of psychology, 17(2), 131.
- Coyne, S. M., Warburton, W., Swit, C., Stockdale, L., & Dyer, W. J. (2023). Who is most at risk for developing physical aggression after playing violent video

و در دنیای بیرون همه افراد همانند شخصیت‌های بازی‌های رایانه‌ای افراد با قدرت و توانمند هستند و همین امر سبب می‌شود که اعتیاد به بازی‌ها موجب کاهش عزت نفس او شود. از آنجایی که ذهن کودکان و نوجوانان در سنین پایین قدرت تاثیرپذیری بسیاری دارد این بازی‌ها موجب می‌شود که با اثرگذاری بر ذهن او این امر را بر او دیکته کند که وی شخصی ضعیف است و نمی‌تواند همانند شخصیت‌های بازی‌های رایانه‌ای قدرتمند باشد و به همین دلیل کاهش عزت نفس را در او به همراه خواهد داشت.

موازین اخلاقی

در این مطالعه اصول اخلاق در پژوهش شامل اخذ رضایت آگاهانه از شرکت کنندگان و حفظ اطلاعات محرمانه آنها رعایت گردیده است.

تشکر و قدردانی

پژوهشگران مراتب قدردانی و تشکر خود را از کلیه شرکت کنندگان این پژوهش که با استقبال و بردباری، در روند استخراج نتایج همکاری نمودند، اعلام می‌دارند.

تعارض منافع

نویسندگان این مطالعه هیچ گونه تعارض منافی در انجام و نگارش آن ندارند.

منابع فارسی

- اسکندری، حسین؛ اسحق، الهام. (۱۳۹۹). بررسی رابطه مصرف بازی‌های رایانه‌ای و قلدری آموزشی در بین دانش‌آموزان دوره ابتدایی. فصلنامه روان‌شناسی تربیتی، ۱۶(۵۸)، ۲۸۷-۳۱۳.
- پورعباس، علی. (۱۳۹۷). بررسی رابطه احساس تنهایی و ازخودبیگانگی با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان دوره متوسطه، پایان‌نامه برای دریافت درجه کارشناسی ارشد رشته روانشناسی تربیتی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه تبریز.
- پورنقاش، تهرانی، سید سعید؛ فدوی اردکانی، الهام؛ نصری تاج آبادی، مریم. (۱۳۹۶). پیش بینی عملکرد تحصیلی برحسب خودپنداره، عزت نفس و خودکنترلی در دانش‌آموزان ابتدایی. رویش روان‌شناسی، ۶(۲): ۷۹-۱۰۲.
- تیرگر، هدایت؛ بلالی میبیدی، فاطمه و حسنی، مهدی. (۱۳۹۴). بررسی ارتباط بین بازی‌های رایانه‌ای، پرخشگری و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان شهر کرمان. بهداشت و توسعه، ۴(۱)، ۶۵-۷۵.
- جوکار، مجتبی؛ معصومی، احمد؛ جوکار، منصوره؛ حقانی نژاد، محمدحسن؛ اکابری، عارفه؛ و اردیان، ناهید. (۱۴۰۲). بررسی

- the violent behavior of teenagers in Benab city. Bachelor's Thesis of Sociology, Al-Zahra University. [Persian]
- Mortazavi, S. (2023). Investigating the effect of internet addiction and computer games on aggression and academic failure in teenagers, the 6th International Conference on New Approaches to Management, Psychology and Human Sciences in the 21st Century, Tehran. [Persian]
- Nikghoftar, M., & Shabahang, R. (2019). Comparison of attitudes towards violence, empathy and moral development in adolescent users of computer games. *Educational Psychology Studies*, 17(37), 175-198. [Persian]
- Olson, C. K., Kutner, L. A., Warner, D. E., Almerigi, J. B., Baer, L., Nicholi II, A. M., & Beresin, E. V. (2017). Factors correlated with violent video game use by adolescent boys and girls. *Journal of adolescent health*, 41(1), 77-83.
- Pour Abbas, A. (2018). Investigating the relationship between feelings of loneliness and alienation and addiction to computer games in high school students, a thesis for receiving a master's degree in the field of educational psychology, Faculty of Psychology and Educational Sciences, Tabriz University. [Persian]
- Pour Naghash Tehrani, S.S., Fadavi Ardakani, E., Nasri Tajabadi, M. (2016). Predicting academic performance in terms of self-concept, self-esteem and self-control in primary school students. *Development of psychology*. 6 (2): 79-102. [Persian]
- Shao, R., & Wang, Y. (2019). The relation of violent video games to adolescent aggression: An examination of moderated mediation effect. *Frontiers in psychology*, 10, 384.
- Shojaei, S., Dehdari, T., Shojaei, M., Rahimi, T. (2018). Aggression in adolescent users. Violent computer games from the perspective of parents: the effect of media literacy training 2013. *Media Studies*, 14(No. 2), 107-125. [Persian]
- games? An individual differences perspective from early adolescence to emerging adulthood. *Journal of youth and adolescence*, 52(4), 719-733.
- Cudo, A., Kopiś, N., & Zabielska-Mendyk, E. (2019). Personal distress as a mediator between self-esteem, self-efficacy, loneliness and problematic video gaming in female and male emerging adult gamers. *Plos one*, 14(12), e0226213.
- Eskandari, H., Eshaghi, A. (2019). Investigating the relationship between the use of computer games and school bullying among elementary school students. *Educational Psychology Quarterly*, 16(58), 287-313. [Persian]
- Jokar, M., Masoumi, A., Jokar, M., Haghaninejad, M. H. Akbari, A. & Ardian, N. (2023). Investigating the effect of using computer games and the presence of aggression in teenagers. *Tolo Health*, 22(3 (99 consecutive)), 50-60. [Persian]
- Kühn, S., Kugler, D. T., Schmalen, K., Weichenberger, M., Witt, C., & Gallinat, J. (2019). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular psychiatry*, 24(8), 1220-1234.
- Lavafpour Noori, F., Zaharakar, K., & Sanai Zaker, B. (2012). A study of effectiveness of group forgiveness therapy in reducing aggression among 11-13 year old male adolescents in city of dezful. *SSU_Journals*, 20(4), 489-500.
- Li, J., Du, Q., & Gao, X. (2020). Adolescent aggression and violent video games: The role of moral disengagement and parental rearing patterns. *Children and Youth Services Review*, 118, 105370.
- Ma, C. M. (2022). Relationships between social networking sites use and self-esteem: the moderating role of gender. *International journal of environmental research and public health*, 19(18), 11462.
- Mansour, R. (2014). Exposure to the media (satellite TV and Internet) and its effect on

- cyberbullying. *Current Psychology*, 42(4), 2609-2618.
- Venroch, I. S. W. B., Dastani, M., Prada, R., Vos, T. E., Dignum, F., & Kifetew, F. (2020, June). Aplib: Tactical agents for testing computer games. In *International Workshop on Engineering Multi-Agent Systems* (pp. 21-41). Cham: Springer International Publishing
- Tirgar, H., Belali Meybodi, F., & Hassani, M. (2014). Investigating the relationship between computer games, aggression and academic achievement of students in Kerman city. *Health and Development*, 4(1), 65-75. [Persian]
- Uçur, Ö., & Dönmez, Y. E. (2023). The effects of violent video games on reactive-proactive aggression and

