

## بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری دانش‌آموزان (مطالعه‌ای بر دانش‌آموزان ۱۲ تا ۱۴ ساله)

حسن توزنده جانی

استادیار گروه روانشناسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد نیشابور، ایران

فرزانه ابراهیم زاده<sup>۱</sup>

دانشجو کارشناسی ارشد رشته روانشناسی، گرایش بالینی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد نیشابور، ایران

### چکیده

امروزه جامعه‌شناسان به تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای بر رفتارهای فردی و اجتماعی پی برده‌اند. در این دنیای بازی، کودکان را در عین پیروز شدن، شکست می‌خورند و در عین آزاد بودن در جبر قرار می‌گیرند. لذا هدف از این پژوهش، بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری دانش‌آموزان می‌باشد. روش پژوهش حاضر از لحاظ هدف کاربردی و از حیث جمع‌آوری داده‌ها از نوع توصیفی-همبستگی می‌باشد. جامعه آماری این پژوهش تمامی مادران که دارای کودکان سنین ۱۲-۱۴ ساله در شهر مشهد می‌باشند که با استفاده از فرمول کوکران تعداد ۳۶۴ نفر به روش نمونه‌گیری خوشه‌ای انتخاب گردیدند. ابزار اندازه‌گیری پژوهش پرسشنامه ۱۴ گویه‌ای بازی‌های رایانه‌ای زارع و جهان‌آرا (۱۳۹۲) و پرسشنامه ۲۹ گویه پرخاشگری نصیرزاده و روشن (۱۳۸۹) می‌باشد؛ که روایی آن‌ها طبق نظر خبرگان رشته روانشناسی مورد تأیید قرار گرفت؛ و پایایی پرسشنامه‌ها با استفاده از آزمون ضریب آلفای کرونباخ به ترتیب برای متغیر بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری برابر (۰/۹۶، ۰/۷۹) به دست آمده است. همچنین، برای آزمون فرضیه‌های این تحقیق از آزمون رگرسیون خطی با استفاده از نرم افزار SPSS استفاده شد که نتایج حاصل، نشان‌دهنده تأیید تأثیرگذاری بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری دانش‌آموزان به طور مثبت و معنادار می‌باشد. همچنین نتایج به طور اخص بیانگر این است که بازی‌های رایانه‌ای بر ابعاد پرخاشگری (فیزیکی، کلامی، خصومت و خشم) دانش‌آموزان تأثیر مثبت و معنادار می‌گذارد.

کلمات کلیدی: بازی، بازی‌های رایانه‌ای، پرخاشگری.

<sup>1</sup> Corresponding author: F.Ebrahimzadeh6770@yahoo.com