

تبیین رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و خشونت و افت تحصیلی دانش‌آموزان پسر متوسطه اول شهر قم

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۶/۱۲

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۷/۱۵

کد مقاله: ۶۶۰۴۳

مهناز جلیلی^{۱*}، علی بابایی^۲

چکیده

گسترش روز افزون محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای در میان کودکان و نوجوانان، محققان را بر آن داشته است تا به مطالعه تأثیرات شناختی، عاطفی و رفتاری این بازی‌ها بر استفاده‌کنندگان بپردازند. هدف این پژوهش مطالعه تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خشونت و افت تحصیلی دانش‌آموزان می‌باشد. این تحقیق با روش پیمایشی با استفاده از نظریه آشیانه رشد، نظریه رضایت‌مندی بلمرکاتز، نظریه فرا واقعیت بودریار انجام گرفته است و ابزار اندازه‌گیری آن پرسشنامه بوده است. جامعه آماری آن دانش‌آموزان پسر مقطع اول متوسطه شهر قم بودند که حجم نمونه ۳۰۰ نفر که با روش نمونه‌گیری خوشه‌ای انتخاب شدند. یافته‌های تحقیق نشان می‌دهد متغیر مستقل بازی‌های رایانه‌ای بر افت تحصیلی با ۰٫۲۳۰، خشونت با ۰٫۲۶۷ رابطه معنی‌دار و مستقیمی دارد هر چند به میزان کمی تأثیر داشته است. نتیجه تحقیق بیانگر آن است که میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در بین دانش‌آموزان زیاد بوده ولی میزان خشونت و افت تحصیلی در بین آنها کم بوده است. همچنین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر افت تحصیلی و خشونت کاربران آن تأثیر می‌گذارد.

واژگان کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، خشونت، افت تحصیلی، دانش‌آموزان قم.

۱- استادیار، هیئت علمی دانشگاه پیام نور، کرج، ایران، (نویسنده مسئول) mahnazjalili@alumni.ut.ac.ir

۲- کارشناس ارشد جامعه‌شناسی، پزند، ایران،

رسانه‌ها در زمان حاضر به قسمت جداناپذیر زندگی ما تبدیل شده‌اند. نسل کنونی جامعه از ابتدای زندگی با رسانه‌ها بزرگ شده و در دنیای اطلاعاتی و ارتباطی امروز، فرهنگ، ارزش‌ها و هنجارهای جامعه تحت تاثیر رسانه‌ها قرار می‌گیرد (Moradi, 2015). یکی از این وسایل ارتباط جمعی، بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد که امروز بخش بزرگی از اوقات فراغت انسان‌ها به ویژه جوانان، نوجوانان و کودکان را به خود اختصاص می‌دهند (Alizadeh, 2006:4). بازی‌های رایانه‌ای یک فعالیت شناختی است که می‌تواند موجب پیشرفت فرایندهای شناختی و ادراکی و حرکتی شود و انجام آن مستلزم پردازش سریع اطلاعات و ارائه‌ی پاسخ‌های منطقی و فوق العاده سریع است (Nasiriyani, 2014:1-2). امروزه بازی‌های رایانه‌ای تنها یک ابزاری برای سرگرمی و پر کردن اوقات فراغت نیست. این بدان علت است که در دنیای رسانه‌های نوین، مرز میان اطلاعات، سرگرمی، تصویر و سیاست فرو می‌ریزد و در پی این ریزش است که اخبار، مستندها، بازی‌های رایانه‌ای و... دارای ابعاد سیاسی، تبلیغی، سرگرمی، فرهنگی، آموزشی و... می‌شوند و فهم انسان از جهان اطراف را جهت‌دهی می‌کنند (Anwari, 2019:119).

با توجه به نظریه کارکردگرایی؛ بازی‌های رایانه‌ای با سرعت روزافزون خود، اثرات و کارکردهای مثبت و منفی زیادی برای کودکان و نوجوانان به همراه دارد. برای مثال این بازی‌ها می‌تواند در تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعدادها، ایجاد خلاقیت، پرورش تمرکز و دقت، افزایش بهره هوشی، آموزش مفاهیم پیچیده و... نقش بسزایی ایفا نماید. در مقابل به دلایلی مانند: عدم آموزش صحیح به کودکان و نوجوانان، معرفی بازی‌های رایانه‌ای و انواع آن به طور غیرصحیح، آشنا نبودن کاربران به زبان رایانه و... اهداف بازی‌های رایانه‌ای به درستی شناخته نشده باشد و به نقل از افروز این بازی‌ها می‌تواند باعث ضعیف شدن روحیه جمع‌گرایی و سست شدن روابط خانوادگی، بی‌حوصلگی، بی‌قراری، پرخاشگری و خشونت و... شود (Jafari, 2017:212).

انجام بازی‌های رایانه‌ای از طریق ایجاد ادراک پرخاشگری، رفتارهای پرخاشگری، رفتارهای خشونت‌آمیز را موجب می‌شود؛ بدین صورت که هر قسمت از بازی خشن این عقیده را تقویت می‌کند که پرخاشگری راهی موثر و مناسب برای مقابله با تعارض‌ها و خشونت‌ها است (Nikogovtar, 2018:182). به طور کلی، خشونت زمینه اکثر بازی‌های رایانه‌ای است. زیرا سازندگان این بازی‌ها اعتقاد دارند ترس از مرگ و درد، مهم‌ترین انگیزه برای واکنش‌های سریع بازیکن در برابر صحنه‌های مجازی است. غیر از معدودی از آنها که از محتوای ورزشی یا آموزشی برخوردارند، بقیه خشونت را زمینه‌ای هیجان‌انگیز و مهم‌تر از آن، عاملی برای فروش بیشتر قرار داده‌اند (Azari, 2008:123-126).

تحصیل فرزندان امروزه یکی از دغدغه‌های مهم خانواده‌های کشورمان است که به دلیل وابستگی آینده فرزندان به میزان توفیق آنان در تحصیل است. بدیهی است که یکی از مشکلات نظام‌های آموزشی هر کشور افت تحصیلی است. بازی‌های رایانه‌ای یکی از کم‌هزینه‌ترین راه‌های گذران اوقات فراغت است، ضمن اینکه کامپیوتر و بازی‌های رایانه‌ای را در همه ساعت شبانه‌روز و در خانه می‌توان استفاده کرد. شاید به همین دلیل باشد که بازی‌های رایانه‌ای همچنان یکی از پرطرفدارترین رسانه‌های جمعی است و نقش بسیار پررنگی در زندگی نوجوانان و جوانان در پر کردن اوقات فراغت آنان دارد. بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر اینکه منابع خوبی برای یادگیری و آموزش کودکان هستند، استفاده گروهی از این بازی‌ها، تأثیری مثبت در پیشرفت تحصیلی کودکان دارند. در مقابل، برخی از محققان معایب این بازی‌ها را مثل تقویت حس پرخاشگری، انزواطلبی، افت تحصیلی، تأثیر منفی در روابط خانوادگی، و آسیب‌های جسمی مانند عوارض بینایی و بصری، عوارض پوستی، ایجاد تهوع و سرگیجه ذکر می‌کنند (Rakshbahar, 2011:28).

در ایران نیز چندسالی است بازی‌های رایانه‌ای متنوعی طراحی و به بازار عرضه شده است و به عنوان یکی از جدیدترین دستاوردهای فناوری به ویژه بین نسل جوان محسوب می‌شود (Jalalzadeh, 2018:78). در ایران بین ۴۰-۷۰٪ با صنعت بازی‌های رایانه‌ای آشنا هستند که به طور متوسط حدود ۲ ساعت از وقت آنها در روز به بازی رایانه‌ای اختصاص دارد (Shojaei, 2013:72).

با وجود محاسن این فناوری در مواجهه میدانی با تضادهای شکل گرفته در خانواده‌ها مواجه می‌گردیم. استفاده افراطی فرزندان توأم با هیجانات غیر قابل کنترل و از سوی دیگر بی‌توجهی فرزندان نسبت به مسئولیت‌های خود، برخوردهای عصبی و افت تحصیلی آنها می‌باشد. قابل ذکر است که تحقیقات زیادی در زمینه بازی‌های رایانه‌ای انجام شده اما در خصوص تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خشونت و افت تحصیلی دانش‌آموزان در شهر قم به صورت منجسم پژوهشی صورت نپذیرفته است.

از آنجا که در ایران طی سال‌های اخیر به دلیل پیدایش اپیدمی‌های ناشی از کووید ۱۹، سیستم آموزشی در تمام مقاطع تحصیلی به صورت غیر حضوری (آنلاین) برگزار می‌شود، بالطبع رواج گسترده و متنوع سیستم رایانه در بین قشر دانش‌آموز امری بدیهی است. این وسیله جذاب و پر هیجان از یک‌سو و خانه نشینی اجباری خانواده‌ها و سرگرمی‌های خانگی بروز در پرکردن اوقات فراغت و سرگرمی اقشار جوان و نوجوان نقش وسیعی دارد، بنابراین خانواده‌ها، مربیان و کارگزاران امر تعلیم و تربیت می‌بایست به کارکردهای گوناگون (مثبت و منفی) بیاندیشند و ابعاد مثبت را تقویت کرده و نیز پیامدهای ناهنجار آن را مورد شناسایی

و پیشگیری قرار دهند. لذا انجام تحقیقاتی که ابعاد مختلفی از تأثیرات این پدیده را روشن سازد، احساس می‌گردد. از این رو در این تحقیق با کمک نظریات و روش‌های نظری، سعی شده است، بررسی شود که آیا رابطه‌ای بین بازی‌های رایانه‌ای و افت تحصیلی، خشونت، درآمد خانوار، تعداد خواهر و برادر پاسخگو، چندمین فرزند بودن، میزان صمیمیت با خانواده، معاشرت با دوستان، نوع تفریح خانواده، نوع تفریح با دوستان، تحصیلات پدر و مادر وجود دارد؟

۲- پیشینه تحقیق

بازی‌های رایانه‌ای، برنامه‌های نرم‌افزاری تعاملی هستند که عمدتاً با هدف سرگرمی به وجود آمده‌اند. بازی‌های رایانه‌ای با جاذبه‌های فراوان که دارند توجه طیف کثیری از کاربران رسانه‌های جدید را به خود جلب کرده و عملاً به رقیب پر قدرت رسانه‌های پرمصرف گذشته تبدیل شده‌اند، به گونه‌ای که استفاده از آن‌ها در صدر فعالیت‌های فراغتی بسیاری از کاربران به ویژه کودکان و نوجوانان قرار گرفته است. گسترش روز افزون محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای در میان کودکان و نوجوانان، محققان را بر آن داشته است تا به مطالعه تأثیرات شناختی، عاطفی و رفتاری این بازی‌ها بر استفاده‌کنندگان بپردازند. بنابراین، در شرایط کنونی، شناخت تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای بسیار حایز اهمیت است، زیرا از این طریق می‌توان، جامعه را از انواع آسیب‌ها، محافظت کرد و بالعکس می‌توان در جهت درست از آن بهره گرفت. لذا تحقیقات بسیاری در زمینه تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر افت تحصیلی و خشونت دانش‌آموزان انجام گرفته است. در ادامه نتایج این تحقیقات داخلی و خارجی ارائه شده است.

میرگل، محسنی، علیصوفی و شیخ‌ویسی در تحقیقی در سال ۱۳۹۸ با عنوان "بررسی رابطه اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری بر افت تحصیلی دانش‌آموزان دبیرستانی شهر زاهدان" به این نتیجه رسیدند که رابطه میزان استفاده از بازی‌های کامپیوتری و افت تحصیلی دانش‌آموزان در سطح بالایی است. به این معنی که بازی‌های کامپیوتری باعث افت تحصیلی دانش‌آموزان می‌شوند. مسعودنیا و پوررحیمیان در تحقیقی در سال ۱۳۹۵ با عنوان "بررسی رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و بروز اختلالات رفتاری در بین دانش‌آموزان پسر دبستانی" انجام دادند. نتایج این تحقیق حاکی از آن است که استفاده از بازی‌های رایانه‌ای عاملی مهم و مؤثر در ابتلای دانش‌آموزان به اختلالات رفتاری است و خطر ابتلا به اختلالات رفتاری چون اختلالات سلوک، بی‌قراری و اختلال حواس‌پرتی را در بین دانش‌آموزان پسر دبستانی افزایش می‌دهد؛

زهره محسنی نسب در پایان‌نامه‌اش در سال ۱۳۹۴ با عنوان "نقش بهره‌برداری از بازی‌های کامپیوتری بر مهارت اجتماعی نوجوانان شهر قم" در دبیرستان‌های دولتی قم را مورد بررسی قرار داده است؛ نتایج زیر را کسب کرد: مدت زمان پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای و مشغول بودن به این بازی‌ها (بر حسب روز و ساعت) با مهارت‌های اجتماعی رابطه مثبت و معناداری دارد. انجام این بازی‌ها می‌تواند تأثیر معناداری در الگوی تعاملات بین فردی و در نتیجه مهارت‌های اجتماعی به جا بگذارد. فرشته بهرامی در پایان‌نامه‌ای در سال ۱۳۹۲ با عنوان "اثر بازی‌های کامپیوتری بر پرخاش‌جویی بازیکنان حرفه‌ای نوجوان پسر" دریافت، نوع بازی‌های رایانه‌ای در بین بازیکنان ۱۶ تا ۲۰ ساله شهر کرج، با همه مولفه‌های پرخاشگری جز خصومت ارتباط معنادار دارد.

پژوهش دیگری در سال ۱۳۹۲ توسط زهره رمزی عراقی با موضوع "میزان استفاده از بازی‌های کامپیوتری و اثرات آن بر روابط اجتماعی و خانوادگی دانش‌آموزان پسر در مقطع راهنمایی منطقه ۴ تهران" انجام یافته که نشان می‌دهد با افزایش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای میزان روابط با خانواده کاهش پیدا می‌کند، میزان اختلاف روابط با معلمان بیشتر شده، رابطه با همکلاسی‌ها کم می‌شود، همچنین افزایش میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، منجر به افزایش روابط با اقوام می‌گردد.

سامری و همکاران (۲۰۱۴) در مطالعه‌ای با عنوان "بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان دوره متوسطه اول" نشان دادند بین میزان پرخاشگری و میزان انجام بازی‌های کامپیوتری رابطه مثبت و معناداری وجود دارد، همچنین بین انجام بازی‌های کامپیوتری خشن و پیشرفت تحصیلی رابطه معکوس و معناداری وجود دارد.

نتایج پژوهش جنتیل و بلوک (۲۰۱۲) در آمریکا در پژوهشی با عنوان "بررسی علل بازی‌های کامپیوتری" نشان می‌دهد تقریباً یک نفر از هر ده کودک یا نوجوانی که به بازی‌های رایانه‌ای عادت کرده بودند، نشانه‌هایی از اعتیاد در رفتار خود بروز می‌دادند. همچنین ۸/۵٪ از کودکانی که با کامپیوتر بازی می‌کردند، حداقل شش علامت از مجموع یازده علامت اعتیاد رفتاری از جمله فرار دایم از انجام تکالیف درسی، عملکرد تحصیلی نامطلوب و استفاده از بازی‌های کامپیوتری برای رهایی و فرار از مشکلات انتخاب می‌کردند.

اولدسون و همکاران (۲۰۱۲) در تحقیقی با عنوان "تأثیر بازی‌های ویدیویی خشن مشارکتی یا رقابتی بر رفتار مشارکت بعدی" به این نتیجه رسیدند رفتارهایی که دختران و پسران هنگام بازی‌های خشونت‌آمیز کامپیوتری از خود بروز می‌دهند، سبک بازی آن‌ها را تحت تأثیر قرار می‌دهد و باعث پرخاشگری و خشونت در رفتار آن‌ها می‌شود.

رستگارپور و مرعشی (۲۰۱۲) در تحقیق خود که "یادگیری مفاهیم شیمی از طریق بازی‌های رایانه‌ای آموزشی" را با روش سنتی مقایسه کردند، نشان دادند که تفاوت معناداری بین این دو روش وجود داشته و نتیجه می‌گیرند که بازی کردن از طریق ایجاد هیجان و لذت باعث تسهیل درک مفاهیم شیمی می‌شود.

تالمن و همکاران (۲۰۰۷) در "بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای بر انزوای اجتماعی، مهارت‌های اجتماعی و پرخاشگری کودکان و نوجوانان" به این نتیجه رسیدند که بین دختران و بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی رابطه وجود ندارد؛ اما در پسران رابطه بین این دو مشاهده شده است. لذا نمره‌های پرخاشگری با میزان انجام بازی‌های رایانه‌ای همبستگی مثبت داشت.

مروری بر تحقیقات صورت گرفته در سطح ملی و بین‌المللی نشان می‌دهد که رابطه معناداری بین بازی‌های رایانه‌ای و خشونت و افت تحصیلی وجود دارد. با این حال، بررسی این موضوع در کشور ایران با تاکید بر دوران شیوع کرونا کمتر انجام شده و در شهر قم، چنین مطالعه‌ای انجام نشده است و تصویر روشنی از آن وجود ندارد. افزون بر این، مطالعه حاضر به شناخت ارتباط بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و خشونت و افت تحصیلی با تاکید بر دوران کرونا می‌پردازد که به علت تحلیل سطوح جزئی این متغیرها، از ویژگی نوآورانه به ویژه در گستره داخلی بهره مند است.

در این راستا، با توجه به روند رو به گسترش بیماری کرونا در سراسر جهان و لزوم رعایت محدودیت‌ها و وجود مشکلات متعددی که ناشی از این بیماری است و کاستی مطالعات اجتماعی در زمینه بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و خشونت و افت تحصیلی دانش‌آموزان در دوران کرونا در شهر قم، مطالعه کنونی، اهمیت و ضرورت بالایی دارد.

۳- مبانی نظری

ارتباطات و انتقال اطلاعات از یک فرد یا گروه به فرد یا گروه دیگری چه به وسیله گفتار و چه به وسیله رسانه‌های گروهی عصر مدرن، عنصری حیاتی هر جامعه است. یکی از پرنفوذترین نظریه پردازان فعلی رسانه‌ها، نویسنده پست‌مدرنیست فرانسوی ژان بودریار است (Zahedi, 2016:7). از منظر بودریار مفهوم واقعیت در جامعه صنعتی کنونی، متأثر از رسانه‌های جمعی و تکنولوژی پیشرفته دچار دگرگونی شده و به واسطه مدل‌ها و نشانه‌های موجود در این رسانه‌ها به گونه‌ای از واقعیت بدل شده است که وی آن را فراواقعیت یعنی واقعیتی تشدید یافته یا واقعی‌تر از واقعی می‌داند. به زعم بودریار مرز بین واقعیت و وانمایی از میان رفته است و ما با نوعی از واقعیت روبه‌رو هستیم که توسط وانمایی و حضور مستمر آن در عرصه‌های مختلف زندگی بشر اعم از صنعت، رسانه و سایر دستاوردهای تکنولوژیک انسانی تولید می‌شود (Rezaei Talarpashti, 2018:166).

بودریار تأثیر رسانه‌های گروهی مدرن را کاملاً متفاوت و بسیار ژرف‌تر از هر فناوری دیگری قلمداد می‌کند. پیدایش رسانه‌های گروهی، خصوصاً رسانه‌های الکترونیکی مثل تلویزیون، بازی‌های رایانه‌ای، موجب دگرگونی ماهیت و سرشت زندگی‌های ما شده است. رسانه‌های الکترونیکی دنیا را برای ما فقط «بازنمایی» نمی‌کند، بلکه چستی دنیایی را که ما واقعاً در آن زندگی می‌کنیم، برای ما تعریف می‌کند. بنا به استدلال بودریار، در روزگاری که رسانه‌های گروهی همه جا حضور دارند، واقعیت تازه‌ای - فراواقعیت - آفریده می‌شود که متشکل از آمیزه‌ای از رفتارهای مردم و تصاویر رسانه‌ها است. دنیای فراواقعیت به شبیه‌واره‌ها بنا می‌شود- تصویرهایی که معنای خود را از تصویرهای دیگری اخذ می‌کنند و به همین دلیل پایه و اساسی در «واقعیت بیرونی» ندارند (Giddens, 2007:669-670).

از نظر بودریار «رسانه» در «جامعه پست مدرن» همچون ابزار نمایانجیگری میان انسان‌ها است که نه تنها پیام را منتقل نمی‌کند، بلکه با «بازنمایی واقعیت»، خود خالق "امر واقع" گشته است. این ابزار از طریق «منطق شبیه سازی»، جهان پیرامون انسان‌ها را خلق و در این زیست جهان بازنمایی شده، می‌تواند هر موضوعی را به مثابه مسئله اجتماعی تعریف کند. رسانه در دنیای جدید خالق جهانی است که هر برساختی در آن از جمله مسئله اجتماعی امکان وقوع دارد. صلابت و رادیکال بودن نظریه بودریار در رابطه با رسانه، به طور قطع پیامدهای خاص و قابل توجهی در حوزه مسئله اجتماعی خواهد داشت (Zahedi, 2016:7).

در خصوص رسانه‌ها، بودریار تحلیل خود را عمدتاً بر تلویزیون متمرکز ساخته است؛ چرا که تلویزیون رسانه‌ای است که از دو جهت حائز اهمیت است: نخست اینکه تلویزیون، به عنوان یک محصول جامعه مصرفی به عنوان یک شی، «یک مؤلفه رمزگانی شده پایگاه اجتماعی» است. محتوای فرهنگی تلویزیون در قبال کارکرد این شی در راستای ایجاد تفاوت‌های فرهنگی بین دسته‌بندی‌های طبقاتی متفاوت، از اهمیت کمتری برخوردار است. دوم این که بودریار، به پیروی از مک لوهان، این رسانه ارتباطی را وجه اصلی فرهنگ رسانه‌ای می‌داند. با توجه به موقعیت تلویزیون در محیط خانه، نوعی بازی در سطح شکل می‌گیرد که وی آن را «کنجکاوی بازیگوشانه» می‌خواند. تلویزیون متضمن نوعی درگیری بی‌عمق است که دنیا را به تکه‌های به سادگی قابل مصرف «واقعیت» اجتماعی تبدیل می‌کند. تأثیر ایدئولوژیک اصلی این رسانه این است که توهمی را از درک بی‌واسطه‌ی دنیای اجتماعی عرضه می‌کند.

بودر بار می‌نویسد: «پیامی که رمزگشایی و به طور درونی و ناخودآگاه «مصرف» می‌شود، مفهوم آشکار اصوات و تصاویر نیست، بلکه این پیام، الگوی مقیدکننده‌ای از تفکیک واقعیت به نشانه‌های متوالی و معادل است ... آنچه رسانه با ساماندهی فنی خود القا می‌کند، ایده جهانی است که پیوسته قابل رؤیت، تقسیم‌پذیری و قرابت شدن در تصاویر است. رسانه‌های جمعی، ایدئولوژی قدرت مطلق از نظام خواندن را بر جهانی القا می‌کند که تبدیل به نظامی از نشانه‌ها شده است. بنابراین آنچه ما «مصرف می‌کنیم» عبارت است از جهان تقسیم و تصفیه شده، جهانی که برحسب این رمز فنی و در عین حال «اسطوره‌ای» مجدداً تفسیر شده است (Mahdizadeh, 2009: 61).

۳-۱- نظریه استفاده از رسانه ها و رضایت‌مندی از زندگی

از معدود نظریه‌هایی که نیازهای روانی و اجتماعی مخاطبان را عامل استفاده‌ی آنان از رسانه‌ها می‌داند، نظریه «استفاده و رضایت‌مندی» است (Zare, 2013: 158). این نظریه در واقع، نظریه رایج در مطالعات توصیفی و اکتشافی در خصوص نحوه استفاده افراد از رسانه‌ها و تأثیر این استفاده بر رفتار آنهاست (Zokai, 2004: 5). رویکرد "کاربردها و خشنودسازی" یا "استفاده و رضایت‌مندی"، یکی از مشهورترین نظریات ارتباط جمعی است. در این رویکرد که به مخاطبان رسانه‌ها پرداخته می‌شود، تأکید می‌شود که انگیزه مخاطبان در مصرف محصولات رسانه‌ای، رضامندی و ارضای برخی از نیازهای تجربه‌شده آنان است؛ مصرف نیز به سمت و سوی این رضامندی جهت‌گیری شده است (Tom O'Sullivan and others, 2006: 413).

نظریه استفاده و رضایت‌مندی ضمن فعال انگاشتن مخاطب، بر نیازها و انگیزه‌های وی در استفاده از رسانه‌ها تأکید می‌کند و بر آن است که ارزش‌ها، علایق و نقش اجتماعی مخاطبان مهم است و مردم براساس این عوامل آن چه را می‌خواهند ببینند و بشنوند، انتخاب می‌نمایند (Mahdizadeh, 2009: 71). سوال اصلی و مهم رویکرد استفاده و رضایت‌مندی این است که: چرا مردم از رسانه‌ها استفاده کرده و برای چه منظوری به کار می‌گیرند؟ (McQuail, 2012: 104).

درواقع فرض اصلی الگوی استفاده و رضایت‌مندی این است که افراد مخاطب، کم و بیش به صورت فعال به دنبال محتوایی هستند که بیشترین خشنودی را فراهم کند. درجه این خشنودی بستگی به نیازها و علائق فرد دارد. افراد هر قدر بیشتر احساس کنند که محتوای واقعی نیاز آنان را برآورده می‌سازد، احتمال انتخاب آن محتوا نیز بیشتر می‌شود الگوی این رویکرد را بلمر و کاتز ارائه کرده اند (Vindal, 2017: 282-283). در نتیجه از منظر این رویکرد؛ علت استفاده از رسانه، تجربه کردن مسائلی است که از شرایط اجتماعی و روانی ناشی می‌گردد (مسائلی از قبیل جست و جوی اطلاعات، تماس اجتماعی - انحراف توجه، فراگیری اجتماعی و رشد) و برای حل و فصل آنها (برآوردن نیازها) است که مخاطب دست به دامن رسانه‌ها می‌زند. پژوهش‌های انجام یافته در این خصوص نشان می‌دهد که مخاطبان تجربه استفاده از رسانه خود را در قالب اصطلاحات کارکردگرایانه (یعنی حل مسأله و برآورده ساختن نیاز) بیان می‌کنند. نظراتی که مردم درباره فایده رفتارشان در قالب رسانه ابراز می‌کنند از الگوی تکرار شونده‌ای پیروی می‌کنند که عناصر اصلی آن "یادگیری و اطلاعات، ادراک نفس و هویت شخصی، تماس اجتماعی، انحراف توجه، سرگرمی و پرکردن اوقات فراغت" می باشد. در این رویکرد پاسخ‌ها نیز بر مبنای نوع محتوای رسانه بسیار متفاوت است (Rasouli, 2013: 89).

الگوی استفاده و خشنودی غالباً عنصر فرستنده را از فراگرد ارتباط جمعی کنار می‌گذارند. این الگوها نوعاً با عواملی آغاز می‌شوند که به انتخاب مخاطبان از محتوای رسانه‌ها تأثیر می‌گذارند (Dehghan, 2008: 143).

به دنبال رویکرد استفاده و رضایت‌مندی کاتز، بلومر و گورویچ در بیان استفاده افراد از رسانه‌ها الگوی زیر را پیشنهاد دادند: ریشه‌های اجتماعی و روانی افراد باعث ایجاد نیازهایی می‌شود که منجر به توقعات و انتظاراتی از رسانه‌ها می‌شود و این خود باعث گوناگونی و تنوع در الگوی عرضه رسانه‌ها شده و منجر به برآوردن نیازهای مخاطب و دیگر پیامدهای (ناخواسته) می‌گردد. آن‌ها همچنین از عناصر مدل یاد کردند:

۱- مخاطب فعال محسوب می‌گردد و استفاده او معطوف به هدف است. محققان طرفدار این رویکرد ابعاد فعال بودن مخاطب را نیز ذکر کرده‌اند: تعمدی بودن؛ که مبتنی بر استفاده هدفمند و برنامه‌ریزی شده از رسانه است. انتخابی بودن که خود را آگاهانه در معرض رسانه قرار دادن تعریف کرده‌اند و سودمندی؛ بهره اجتماعی یا روان‌شناختی استفاده کننده از رسانه.

۲- فرایند ارتباط جمعی مخاطب در امر مرتبط ساختن ارضای نیاز و انتخاب رسانه‌ای ابتکار عمل زیادی دارد.

۳- رسانه‌ها با دیگر منابع ارضای نیاز رقابت می‌کنند. از دیگر عناصر این رویکرد می‌توان به رضایت هم اشاره کرد. بنابراین رویکرد دریافت پیام مخاطب باید رضایت‌بخش باشد که می‌تواند بلافاصله یا با تأخیر باشد. نظریه چشم‌داشت ارزش در استفاده از رسانه رویکرد جالبی برای درک این نکته است که برای کسب رضایت مخاطب، باید در پی چه محتوایی بود. بنابراین استفاده از رسانه تابعی است از این عقیده که هر رسانه تابعی است از این عقیده که هر رسانه خاص دارای ویژگی‌های معینی است که باعث می‌شود انتخاب آن توسط مخاطب به معنای ارزشیابی مثبت یا منفی او باشد (Farhangi and other, 2017: 71).

۳-۲- نظریه کاشت یا پرورش

نظریه‌های رسانه‌محور بر قدرت رسانه‌ها در تأثیرگذاری بر نگرش‌ها و رفتار مخاطب و مفهوم‌سازی او از واقعیت تأکید می‌کنند و برای مفهیمی چون فرستنده، پیام، گیرنده، معنا و... تعریف‌ها و برداشتی خاص قائل هستند (Mahdizadeh, 2009: 50). یکی از این نظریه‌های رسانه‌محور نظریه کاشت یا پرورش می‌باشد. نظریه کاشت در ارتباطات جمعی حاصل تحقیقات جرج گرینر در اوایل دهه ۶۰ بر روی پروژه‌ی «مطالعه شاخص‌های فرهنگی» است که حدود دو دهه ادامه داشت و به بررسی موضوع «خسونت» در برنامه‌های تلویزیونی می‌پرداخت. براساس تئوری پرورش، رسانه و به ویژه تلویزیون در شکل دادن به عقاید، نگرش‌ها و رفتار تأثیرات اساسی دارند. جرج گرینر مبدع این تئوری، معتقد است هنگامی که ما از سهم مستقل تماشای تلویزیون بحث می‌کنیم؛ منظورمان این است که توسعه‌ی برخی دیدگاه‌ها و حفظ و نگهداری برخی از آن‌ها می‌تواند از ثبات پیام‌های منتشره و مواجهه طولانی با دنیای تلویزیون مشتق شود. محور بحث گرینر این است که اهمیت تاریخی رسانه‌ها بیشتر در تشکیل شیوه‌های مشترک در انتخاب مسائل و موضوعات و چگونگی نگریشان به رخدادها و وقایع است. این شیوه‌های مشترک محصول استفاده از فناوری و نظام ارائه پیام است که نقش واسطه را بر عهده دارند و به دیدی مشترک و درک مشترک از جهان اطراف منجر می‌شود. گرینر محصول چنین فرایندی را کاشت الگوهای مسلط ذهنی می‌نامد. از نظر وی رسانه‌ها متمایل به ارائه دیدگاه‌های هم شکل و کم و بیش یکسان از واقعیت اجتماعی هستند و مخاطبان آنها براساس این چنین سازوکاری فرهنگ‌پذیر می‌شوند. گرینر تا آن جا پیش می‌رود که می‌گوید، رسانه‌ها به دلیل نظم و هماهنگی که در ارائه پیام در طول زمان دارند، قدرت اثرگذاری فراوانی دارند؛ به طوری که باید آنها را شکل دهنده جامعه دانست (Ghanbari, 2016: 104).

۳-۳- نظریه آشیانه رشدی و بازی رایانه ای

طبق نظریه آشیانه رشدی، رواج سریع بازی‌های رایانه‌ای در کشورمان براساس سه زیر سیستم زیر قابل توضیح است: الف) موقعیت اجتماعی و فیزیکی که کودک در آن زندگی می‌کند؛ یکی از راه‌های قدرتمند تأثیر فرهنگ بر تحول کودک از طریق محیط زندگی روزانه است. در سال‌های اخیر، آپارتمان‌نشینی و کاهش فضای بازی در خانه‌ها، کاهش زادوولد و وجود تک‌فرزندی، کاهش چشمگیر بهای این دستگاه‌ها در کشورمان، و همچنین بهبود کیفیت و تنوع بازی‌ها کوجب کم‌رونق شدن بازی‌های سنتی و محبوبیت بازی‌های رایانه ای شده است.

ب) روانشناسی فرد مراقب: تئوری‌های قومی والدین یا به عبارت دیگر، سیستم باورهای فرهنگی والدین، بر نوع بازی کودکان، میزان و ماهیت مشارکت آنان در بازی کودکان، میزان حمایت و تشویق والدین از یک بازی خاص و یا حمایت نکردن از نوعی درگ از بازی، اسباب‌بازی خریداری شده برای کودکان و حتی زمان بازی کودکان موثر است. نقش عقاید والدین و به ویژه مادران که نسبت به پدران زمان بیشتری را با کودک سپری می‌کنند، در محبوبیت فراوان بازی‌های رایانه ای از جمله عواملی است که تاکنون در تحقیقات انجام شده در کشورمان درباره آن غفلت شده است.

ج) رسومات فرهنگی معمول برای مراقبت و پرورش کودک: منظور از رسومات فرهنگی، رفتارها، آداب و آیین‌هایی هستند که در حوزه فرزندپروری در فرهنگ‌های مختلف، به اشکال متفاوتی جلوه‌گر می‌شوند. با نفوذ بازی‌های رایانه‌ای در فرهنگ روزمره مردم کشورمان، عقاید، باورها و به تبع آن، نوع نگرش والدین نسبت به بازی‌های کودکان، به شدت دچار تغییر و دگرگونی شده است بطوریکه گاه والدین، در انتخاب و هدایت کودکان به سمت بازی‌های سنتی و یا بازی‌های رایانه‌ای به شدت دچار تردید می‌شوند (Moshirian Farahi, 2016: 176).

با توجه به مسایل عنوان شده، جهت تبیین رابطه بازی‌های رایانه‌ای با افت تحصیلی و خسونت کودکان و نوجوانان، از ترکیب نظریات مختلف آشیانه رشد، رضایت‌مندی بلمرکاتر، نظریه کاشت جرج گرینر، فراواقعیت ژان بودریار بهره گرفته شده است. چرا که هرکدام از آنها بخش قابل توجهی از واقعیت تبیین نموده اند.

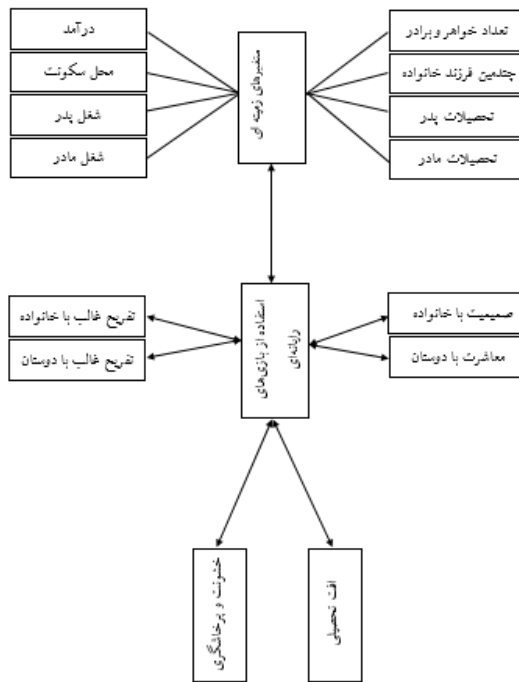
۳-۴- چارچوب مفهومی

با توجه به مسایل عنوان شده، جهت تبیین رابطه بازی‌های رایانه‌ای با افت تحصیلی و خسونت کودکان و نوجوانان، از ترکیب نظریات مختلف بهره گرفته شده است. چرا که هرکدام از آنها بخش قابل توجهی از واقعیت تبیین نموده اند. نظریه آشیانه رشد رابطه بین استفاده از بازی‌های رایانه ای با موقعیت زندگی و محیط اجتماعی ای را که فرد در آن زیست می‌کند مورد بررسی قرار داده است، و از سوی دیگر نقش الگوهای فرزند پروری را در این انتخاب مورد بررسی قرار داده است. نظریه رضایت‌مندی بلمرکاتر، چگونگی شکل‌گیری گرایش‌های افراد به استفاده از رایانه را مورد بررسی قرار می‌دهد و چگونگی رضایت‌مندی شخص را در استفاده از فضای مجازی نشان می‌دهد. نظریه هویتی کاستلز، به بررسی شکل‌گیری فضاهای مجازی پرداخته که چگونه کلیه فرهنگ‌های سنتی را در خود هضم نموده و هویت جدیدی را شکل می‌دهد. دیدگاه‌های زیمنباردو در رابطه با روانشناسی اجتماعی

و شکل گیری اختلالات رفتاری را در این رابطه نشان داده و بررسی نموده است. نظریه کاشت جرج گرینر در رابطه با جریانات مسلط فرهنگی که چترخویش را در بهره وری از تکنولوژی های نوین پهن نموده و سعی در زیرسطله قرار دادن کلیه این امکانات را دارد. در انتها نظریه بسیار قوی فراواقعیت ژان بودریار است که نشان می دهد چگونه تکنولوژی مدرن و فضای مجازی واقعیتی فراتر از واقعیت موجود را شکل داده و در این فضای زیرسطله جدید فرزندان ما تنفس می کنند و می خواهند آینده خود را رقم بزنند.

۴- روش تحقیق

در پژوهش حاضر از روش پیمایشی برای جمع آوری داده ها استفاده شد. جامعه آماری، شامل دانش آموزان پسر مقطع متوسطه اول شهر قم در سال ۱۴۰۱ بودند. برای انتخاب حجم نمونه نیز در بین افراد جامعه آماری با استفاده از فرمول کوکران ۳۰۰ نفر به عنوان نمونه اصلی پژوهش تعیین شده است. در پژوهش حاضر بر مبنای روش نمونه گیری خوشه ای، پرسشنامه تکمیل شد. جهت سنجش متغیرها از پرسشنامه محقق ساخته که بر اساس نظر اساتید و خبرگان دانشگاه تایید گردیده بود، اطلاعات جمع آوری شد. ابزار اندازه گیری یعنی پرسشنامه از اعتبار صوری برخوردار بوده و برای سنجش پایایی آن از آلفای کرونباخ استفاده شده است. شایان ذکر است که دامنه آلفای کرونباخ بین صفر و یک است و هر چقدر به مقدار یک نزدیک تر باشد نشان از پایداری درونی بالایی بین گویه های متغیرهای تحقیق است که با توجه به میزان آلفای کرونباخ، می توان گفت که ابزار سنجش پژوهش حاضر از قابلیت اعتماد و یا پایایی لازم برخوردار است. در نهایت داده های پرسشنامه به وسیله نرم افزار SPSS تجزیه و تحلیل شد.



شکل ۱- مدل مفهومی پژوهش

۵- یافته های تحقیق

در ابتدا نتایج توصیفی و سپس با استفاده از تکنیک های آمار استنباطی، فرضیه ها مورد بررسی قرار گرفته اند. از کل پاسخگویان، میانگین تعداد خواهر و برادر پاسخگویان ۱/۸۷ می باشد. میانگین اینکه پاسخگو چندمین فرزند خانواده می باشد، ۲/۰۵ است؛ همچنین حداقل و حداکثر چندمین فرزند بودن پاسخگو به ترتیب ۱ و ۸ بدست آمده است. میانگین استفاده از بازی های رایانه ای ۲/۹۵ است که بیانگر این است که پاسخگویان استفاده متوسطی از این بازی ها دارند. افت تحصیلی میانگین مابین ۲/۵- ۳/۵ می باشد که این میزان افت تحصیلی در بین دانش آموزان در حد متوسط می باشد. میانگین خشونت ما بین ۲/۵- ۳/۵ می باشد که این میزان خشونت در بین دانش آموزان مورد مطالعه در حد کم می باشد. در جدول زیر، خلاصه ای از نتایج توصیفی ارائه شده است.

جدول ۱: توصیفی از ویژگی های جمعیت شناختی پاسخگویان

متغیر	رده	فراوانی	درصد	متغیر	رده	فراوانی	درصد
شغل پدر	طلبه	۳۰	۱۰/۰	تحصیلات مادر	زیردیپلم	۱۲۸	۴۲/۵
	آزاد	۱۳۸	۴۲/۵		دیپلم	۸۷	۲۸/۹
	کارگر	۳۶	۱۵		فوق دیپلم	۲۸	۹/۳
	بیکار	۳	۱/۰		لیسانس	۵	۱/۷
	کارمند	۹۳	۳۲/۵		فوق لیسانس	۵۳	۱۷/۴
	طلبه	۳۰	۱۰/۰		خانه دار	۲۵۵	۸۴/۵

متغیر	رده	فراوانی	درصد	متغیر	رده	فراوانی	درصد
تحصیلات پدر	زیردیپلم	۱۱۱	۳۶/۹	شغل مادر	منشی	۶	۲/۵
	دیپلم	۹۷	۳۲/۲		خیاط	۶	۲/۵
	فوق دیپلم	۱	۰/۳		کارمند	۳۳	۱۰/۵
	لیسانس	۴۸	۱۵/۹		خانه دار	۲۵۵	۸۴/۵
میزان صمیمیت با خانواده	فوق لیسانس	۴۴	۱۴/۶	نوع تفریح خانوادگی	صله رحم	۹۴	۳۱/۲
	کم	۱۴	۴/۷		فیلم و موسیقی	۶۷	۲۲/۳
	متوسط	۷۶	۲۵/۲		مسافرت	۵۴	۱۷/۹
	زیاد	۲۱۰	۷۰/۱		پارک	۴۹	۱۶/۳
				شبکه های اجتماعی	۲۳	۷/۶	
				کتاب	۶	۲/۰	
				سایر	۷	۲/۶	

به منظور آزمون فرضیات تحقیق از آزمون همبستگی پیرسون، تفاوت میانگین و آنالیز واریانس یکطرفه استفاده شده است.

جدول ۲: بررسی رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و افت تحصیلی، خشونت، درآمد خانوار، تعداد خواهر و برادر پاسخگو، چندمین فرزند بودن، میزان صمیمیت با خانواده، معاشرت با دوستان، نوع تفریح خانواده، نوع تفریح با دوستان، تحصیلات پدر و مادر

متغیرهای تحقیق	تعداد پاسخگویان	شدت همبستگی	سطح معنی داری
بازی‌های رایانه‌ای و افت تحصیلی	۳۰۰	۰/۲۳۰	۰/۰۰۰
بازی‌های رایانه‌ای و خشونت		۰/۲۶۷	۰/۰۰۰
بازی‌های رایانه‌ای و درآمد خانوار		۰/۲۸۷	۰/۰۶
بازی‌های رایانه‌ای و تعداد خواهر و برادر		-۰/۰۵۷	۰/۳۲۵
بازی‌های رایانه‌ای و چندمین فرزند بودن		۰/۰۰۱	۰/۹۸۸
بازی‌های رایانه‌ای و میزان صمیمیت با خانواده		-۰/۱۲۰	۰/۰۳۷
بازی‌های رایانه‌ای و معاشرت با دوستان		۰/۰۰۵	۰/۱۶۳
بازی‌های رایانه‌ای و نوع تفریح خانواده		۰/۰۶۰	۰/۱۰۹
بازی‌های رایانه‌ای و نوع تفریح با دوستان		-۰/۳۳۳	۰/۰۰۰
بازی‌های رایانه‌ای و تحصیلات پدر		-۰/۰۵۰	۰/۳۸۹
بازی‌های رایانه‌ای و تحصیلات مادر		-۰/۰۴۹	۰/۳۷۶

بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و افت تحصیلی رابطه معنی‌داری دارد، زیرا سطح معنی داری محاسبه شده به میزان $0/000$ کمتر از سطح معنی داری مورد نظر ($0/05$) می‌باشد. این یافته پژوهشی با یافته‌های رستگارپور و مرعشی (2012) همخوانی ندارد چرا که در پژوهش مذکور، رابطه بین دو متغیر معکوس و معنادار می‌باشد، این در حالی است که در پژوهش حاضر رابطه بین دو متغیر مثبت و معنادار می‌باشد. همچنین، همبستگی بین دو متغیر بازی‌های رایانه‌ای و خشونت کاربران کم بوده و رابطه معنی‌دار و مستقیمی بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و خشونت کاربران وجود دارد. این یافته پژوهشی با یافته‌های سامری و همکاران (2014) همخوانی دارد، چرا که در پژوهش مذکور رابطه بین دو متغیر معنادار بوده و بین میزان پرخاشگری و میزان انجام بازی‌های کامپیوتری رابطه مثبت و معنادار وجود دارد، همچنین بین انجام بازی‌های رایانه‌ای خشن و پیشرفت تحصیلی رابطه معکوس و معنادار وجود دارد. با توجه به نتایج جدول، رابطه معنی‌داری بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و درآمد خانوار وجود ندارد، زیرا همبستگی این دو متغیر $0/287$ بوده و کم می‌باشد و رابطه معنی دار و مستقیمی بین این دو وجود ندارد. با توجه به سطح معنی‌داری محاسبه شده به میزان $0/325$ که بیشتر از سطح معنی داری $0/05$ می‌باشد. بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و تعداد خواهر و برادر رابطه معنی‌داری وجود ندارد. همچنین همبستگی این دو متغیر $-0/057$ بوده و خیلی ضعیف می‌باشد. لذا رابطه معنی دار و مستقیمی بین این دو وجود ندارد و رابطه مشاهده شده ناشی از شانس و تصادف بوده است. بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و چندمین فرزند بودن رابطه معنی داری وجود ندارد، زیرا همبستگی این دو متغیر $0/001$ بوده و خیلی

ضعیف می باشد، لذا رابطه معنی داری بین این دو متغیر وجود ندارد. بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و میزان صمیمیت با خانواده رابطه معنی داری وجود دارد. همبستگی این دو متغیر $0/120-$ بوده و خیلی ضعیف می باشد و رابطه معنی داری معکوسی بین این دو وجود دارد. این یافته پژوهشی با یافته‌های عراقی (۱۳۹۲) همخوانی دارد. در پژوهش مذکور، رابطه بین دو متغیر معکوس و معنادار می باشد. افزایش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به کاهش روابط با خانواده و همکلاسی‌ها می شود. افزایش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای منجر به افزایش روابط با اقوام می شود. بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و معاشرت با دوستان رابطه معنی داری وجود ندارد. همچنین همبستگی این دو متغیر $0/005+$ بوده و خیلی ضعیف است. این یافته پژوهشی با یافته‌های عراقی (۱۳۹۲) همخوانی ندارد. در پژوهش مذکور، رابطه بین دو متغیر معکوس و معنادار می باشد. افزایش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به کاهش روابط با همکلاسی‌ها می شود. بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و نوع تفریح خانواده رابطه معنی داری وجود ندارد. همچنین همبستگی این دو متغیر $0/060+$ بوده و خیلی ضعیف می باشد. بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و نوع تفریح با دوستان رابطه معنی داری وجود دارد. بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و تحصیلات پدر رابطه معنی داری وجود ندارد و همبستگی بین این دو متغیر بسیار کم و معکوس می باشد. سطح معنی داری محاسبه شده به میزان $0/389+$ بیشتر از سطح معنی داری مورد نظر ($0/05+$) می باشد. سطح معنی داری محاسبه شده به میزان $0/389+$ بیشتر از سطح معنی داری مورد نظر ($0/05+$) می باشد.

جدول ۳: آزمون تحلیل واریانس یکطرفه بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و شغل پدر و مادر

متغیر	منبع تغییرات	مجموع مربعات	درجه آزادی	میانگین مربعات	F	سطح معنی داری
بازی‌های رایانه‌ای و شغل پدر	بین گروهی	۷/۶۸	۱۰	۰/۷۶۸	۱/۱۱۷	۰/۳۴۹
	درون گروهی	۱۹۹/۵۰۰	۲۹۰	۰/۶۸۸		
	کل	۲۰۷/۱۸۱	۳۰۰			
بازی‌های رایانه‌ای و شغل مادر	بین گروهی	۴/۰۷۷	۵	۰/۸۱۵	۱/۱۸۴	۰/۳۱۷
	درون گروهی	۲۰۳/۱۰۴	۲۹۵	۰/۶۸۸		
	کل	۲۰۷/۱۸۱	۳۰۰			

همانطور که در جدول ۳ مشاهده می گردد با توجه به اینکه سطح معنی داری محاسبه شده به میزان $0/349+$ بیشتر از سطح معنی داری مورد نظر ($0/05+$) می باشد. بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و شغل پدر رابطه معنی داری وجود ندارد. به عبارت دیگر میانگین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای پاسخگویان برحسب شغل پدرشان متفاوت نبوده و تفاوت مشاهده شده ناشی از شانس و تصادف می باشد. همچنین بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و شغل مادر رابطه معنی داری وجود ندارد. به عبارت دیگر میانگین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای پاسخگویان برحسب تحصیلات مادرشان متفاوت نبوده و تفاوت مشاهده شده ناشی از شانس و تصادف می باشد.

جدول ۴: ضرایب بتای متغیرهای مربوط به مدل رگرسیونی میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای

منبع تغییرات	Beta	B	T	سطح معنی داری	ضریب تحمل	عامل تورم واریانس (Vif)
عرض از مبدأ		۱/۵۹۵	۲/۱۶۷	۰/۰۳۱		
افت تحصیلی	۰/۱۷۴	۰/۱۳۶	۲/۸۵۳	۰/۰۰۵	۰/۸۱۴	۱/۲۲۸
خشونت	۰/۲۱۴	۰/۲۵۸	۳/۵۵۸	۰/۰۰۰	۰/۸۳۱	۱/۲۰۳
چندمین فرزند خانواده	۰/۱۰۴	۰/۰۷۰	۱/۳۴۰	۰/۱۸۱	۰/۵۰۳	۱/۹۸۷
تعداد خواهر و برادر	-۰/۱۸۹	-۰/۱۱۱	-۲/۳۹۹	۰/۰۱۷	۰/۴۸۶	۲/۰۶۷
درآمد	۰/۰۵۰	۶/۱۷۴	۰/۸۹۱	۰/۳۷۴	۰/۹۷۹	۱/۰۲۲
سن	۰/۰۳۲	۰/۰۲۸	۰/۵۷۱	۰/۵۶۹	۰/۹۸۱	۱/۰۱۹

با مقایسه ضرایب بتا (که مقادیر استاندارد شده و امکان مقایسه و تعیین سهم نسبی هر یک از متغیرها را فراهم می‌سازد) ملاحظه می‌گردد در میان این شش متغیر، اهمیت نسبی متغیر خشونت با ضریب بتای ۰/۲۱۴، متغیر مادر بیشترین تأثیر و متغیر تعداد خواهر و برادر با ضریب بتای (-۰/۱۸۹) کمترین تأثیر را بر مسئله تحقیق یعنی میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای دارد. این یافته پژوهشی با یافته‌های سامری و همکاران (۲۰۱۴) همخوانی دارد. در پژوهش مذکور، بین میزان پرخاشگری و میزان انجام بازی‌های کامپیوتری رابطه مثبت و معنادار وجود دارد، همچنین بین انجام بازی‌های رایانه‌ای خشن و پیشرفت تحصیلی رابطه معکوس و معنادار وجود دارد. همچنین مقدار vif و tolerance نشان می‌دهد که چند همخطی بین متغیرهای مستقل موجود در جدول مشاهده نشده است، چون vif تمامی متغیرها کمتر از ۲ بوده و حداقل ضریب تحمل در متغیرها وجود دارد.

۶- بحث و نتیجه‌گیری

تحصیل فرزندان امروزه یکی از دغدغه‌های مهم خانواده‌های کشورمان را تشکیل می‌دهد. این دغدغه بیشتر به دلیل وابستگی آینده فرزندان به میزان توفیق آنان در تحصیل است، اگر چه این دل‌نگرانی‌ها برای اعتلا و ارتقای تحصیلی فرزندان و در کل نظام آموزش و پرورش نقطه‌ای امید بخش و خوشایند به حساب می‌آید؛ یکی از مشکلات نظام‌های آموزشی هر کشور افت تحصیلی است که یک نظام آموزشی کارآمد کمترین افت و بالاترین بازدهی را دارد. وقتی که یادگیری‌های دانش‌آموز از توان بالقوه و حد انتظار کمتر باشد، افت تحصیلی اتفاق افتاده است. همچنین خشونت و پرخاشگری، کاربرد نیروی فیزیکی یا تهدید به کاربرد آن به نحوی که بتواند لطامت جسمی یا معنوی بر شخص یا اشخاص وارد آورد که پرخاشگری نام دارد. متخصصان اثرات مخرب زیادی برای بازی‌های رایانه‌ای بر شمرده‌اند. اکثر دانش‌آموزان استفاده‌های مختلفی از اینترنت و تلفن همراه دارند و یکی از تفریحات آنها، اشتغال با تلفن همراه و انجام بازی‌های آنلاین است. از جمله مشکلاتی که اشتغال زیاد با رایانه و تلفن همراه، ممکن است برای دانش‌آموزان آسیب‌هایی به همراه داشته باشد. این مطالعه بر آن بود تا به تبیین رابطه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با خشونت با تأکید بر افت تحصیلی در بین دانش‌آموزان پسر مقطع متوسطه اول شهر قم بپردازد. انجام این مطالعه که در قالب نظرسنجی از طریق پیمایش انجام شد، بیانگر این مطلب است که میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای تأثیر مستقیمی بر افزایش خشونت و افت تحصیلی کاربران می‌گذارد. همچنین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای تحت تأثیر عواملی از جمله: معاشرت با دوستان، نوع تفریح خانوادگی، نوع تفریح با دوستان می‌باشد که نباید از آن چشم‌پوشی کرد. نتایج این تحقیق همراستا با نتایج نتایج پژوهش میرگل، محسنی، علیصوفی و شیخ ویسی (۱۳۹۸)، مسعودنیا و پوررحیمیان (۱۳۹۵)، محسنی نسب (۱۳۹۴)، بهرامی (۱۳۹۲) می‌باشد، در حالی که با نتایج پژوهش رمزی عراقی (۱۳۹۲)، شاورودی و همکاران (۱۳۸۸) مطابقت ندارد. در تبیین احتمالی آن می‌توان گفت، خشونت زمینه اکثر بازی‌های رایانه‌ای است؛ زیرا سازندگان این بازی‌ها اعتقاد دارند ترس از مرگ و درد، مهم‌ترین انگیزه برای واکنش‌های سریع بازیکن در برابر صحنه‌های مجازی است و با چنین احساسی است که مخاطبان با بازی و دیگر بازیکنان حاضر در صحنه عجین می‌شوند. با توجه به نوع جامعه و میزان و نوع استفاده از بازی‌های رایانه‌ای برخی معتقدند، استفاده از بازی‌های رایانه‌ای عامل مهمی در ابتلای دانش‌آموزان به اختلالات رفتاری است. لذا، آموزش موثر و نحوه صحیح استفاده از آن به کاهش اثرات منفی این بازی‌ها منجر می‌شود. همچنین، آموزش صحیح استفاده از آن و مدت زمان آن به کاهش پرخاشگری و ارتقای سلامت روحی منجر می‌شود. چنانچه برای فرار از انجام تکالیف درسی، عملکرد تحصیلی نامطلوب و فرار از مشکلات، آن را انتخاب می‌کنند، اما برخی دیگر معتقدند اگر آموزش صحیحی در رابطه با این بازی‌ها انجام گرفته باشد، افزایش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای منجر به افزایش روابط با اقوام می‌شود و استفاده از بازی‌های مناسب و آموزنده رایانه‌ای باعث فعال شدن ذهن، پرورش خلاقیت و افزایش سرعت عمل و دقت می‌شود.

بر همین اساس، جامعه‌شناسان معتقدند که در صورت فقدان یا ضعف در برنامه‌ریزی مناسب در این زمینه، چه در سطح فردی و چه جمعی، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از معضلات اساسی جامعه مطرح خواهد شد و در نهایت آثار زیانبار آن، گریبان کل جامعه را خواهد گرفت. همزمان با گسترش انواع بازی‌های رایانه‌ای، نگاه‌های کنجکاو و نگران مدیران و اندیشمندان اجتماعی و برنامه‌ریزان، به این پدیده متوجه گشته و به کنکاش در آثار و پیامدهای حاصل از بازی‌های رایانه‌ای پرداخته است. این پژوهش به مانند سایر پژوهش‌ها دارای محدودیت‌هایی چون تکمیل ناقص یا عدم تکمیل پرسشنامه بدلیل شیوع ویروس کرونا و عدم همکاری، عدم اظهار نظر واقعی پاسخگویان به پرسشنامه‌ها بود. در نهایت به برنامه‌ریزان و سیاستگذاران حوزه‌های آموزشی و پرورشی پیشنهاد می‌گردد که برنامه‌نویسان سعی بر آن داشته باشند تا بیشتر جنبه‌های مثبت این بازی‌ها را نمایان کرده و بر کاربران اثر گذارد. مسئولین امر مورد نظر، توجه و نظارت خاصی بر نوع بازی‌ها، اثرات مثبت و منفی آن و... مبدول نمایند. خانواده‌های عزیز توجه و نظارت بر میزان استفاده از این بازی‌ها و همچنین نوع بازی‌ای که کودکان خود از آنها استفاده می‌کنند داشته باشند.

تشکر و سپاسگزاری: از جناب آقای دکتر علی برادران برای نظرات مؤثرشان در بهبود مقاله نهایت تشکر را داریم.
 پیروی از اصول اخلاقی پژوهش: تمامی اصول اخلاق پژوهش در این مقاله رعایت گردیده است.
 حامی مالی: این پژوهش هیچگونه کمک مالی از سازمانهای دولتی، خصوصی و غیرانتفاعی دریافت نکرده است.
 مشارکت نویسندگان: تمامی نویسندگان در نگارش این مقاله مشارکت داشته اند.
 تعارض منافع: تعارض منافع ندارم.

منابع

1. Alizadeh, Abdurrahman.(2006). Youth and computer games: investigation of the amount and factors affecting the tendency of Tehran high school students to computer games. master's thesis. Faculty of Communication Sciences. Allameh Tabatabai University.
2. Azari, Saeed.(2008). Computer games and violence. research and evaluation. number 15[in Persian].
3. Anwari, Mohammad Reza.(2015). Theoretical foundations of computer games. Islam and social studies. fourth year. number 1. pp. 115-142 [in Persian].
4. Dehghan, Alireza and Ebrahim Mohseni-Ahoi.(2008). Ideology of Interaction: Computer Game as Playable Media. Jahani Media. Vol. 7 [in Persian].
5. Farhangi, Ali Akbar & Heydari, Majid.(2013). Social media and the management of providing banking services to the digital generation with the approach of use and satisfaction theory. Media Studies, Volume 9. Number 27. pp. 63-75.
6. Giddens, Anthony.(2007). Sociology. translated by Hasan Chavoshian. Tehran: Ney Publishing [in Persian].
7. Ghanbari, Ali.(2016). The effect of virtual leisure and computer games on the religious identity of teenagers. Culture-Communication Studies. No. 39.
8. Jalalzadeh, Bahare & Doran, Behzad.(2018). Decoding computer games: a case study of computer games "Special Operations 85". Cultural Research. Volume 2. Number 7. pp. 77-96.
9. Jafari, Ali & Andalibiyani, Amir Hoshang.(2017). The role of computer games in the academic achievement of middle school students in Tehran. Education Technology Magazine. No. 3. pp. 211-220.
10. Nasiriyani, Morteza & Habibollahi, Saeedeh.(2014). The role of computer games in effective learning and academic progress of students. the first scientific-research conference on strategies for the development and promotion of science education in Iran.
11. Nikogoftar, Mansour & Shabahang, Reza.(2018). Comparison of attitude towards violence. empathy and moral development in adolescent users of computer games. Journal of Educational Psychology Studies. No. 37.
12. Rakhshbahar, Kaveh & Sami, Saadi.(2011). Computer games and social development of students. Education and Training. 12th period, number 2.
13. Rasouli, Mohammadreza & Rostgar, Zahra.(2013). Investigating cultural dominance(hegemony) in computer games(based on the Sims game) Volume 26. Number 1. pp. 104-91.
14. Rezaei Talarpashti, Abdul Baghi & Hakemabadi, Fahima & Pourqarib, Behzad.(2018). Studying the concepts of meta-reality and pretense in the novel Barfak by Dan Delilo. Criticism of Foreign Language and Literature. Volume 16. Number 23.
15. Shojaei, Tharaleh & Dehdari, Tahira & Nouri Jaliani, Karamet & Doran, Behnaz.(2013). Investigating factors predicting the level of aggression in teenagers who use violent computer games in Qom city. Qom University of Medical Sciences. 7th period, number 3. pp. 71-79.
16. Tom O'Sullivan and others.(2006). Key Concepts of Communication. Translated into Persian by Mirhasan Rishzadeh. Tehran. New Season. first edition.
17. Zahedi, Mohammad Javad & Noorani, Nouraleh.(2016). Criticism of Baudrillard's view on the role of media in the formation of social issues and reality. Iranian Journal of Sociology. Volume 18. Number 1.
18. Zare, Hossein & Jahanara, Abdur Rahim.(2013). The effect of computer games on how to process information of teenagers. thinking and children. Research Institute of Humanities and Cultural Studies. 4th year. 1st issue. pp. 27-49.
19. Zokai, M.S.(2004). Youth and Virtual Leisure. Youth Studies Quarterly. pp. 27-42.

20. Moradi, Behrouz.(2014). The role of mass communication tools on the level of political socialization. International Science and Engineering Conference.
21. Mahdizadeh, Seyyed Mohammad.(2009). Media theories: popular ideas and critical views. Tehran: Hamshahri Publishing House, first edition[in Persian].
22. McQuail, Dennis.(2012). Audience Studies. Translated into Persian by Mehdi Montazer Qayim. 2nd edition. Tehran: Center for Media Studies and Research.
23. Moshirian Farahi, Maryam & Guderzi, Narges & Tabibi, Zahra & Zarif Golbar Yazdi, Haniyeh.(2016). Mothers' experiences of the causes of children's tendency to play computer games: a qualitative research, Scientific Research Quarterly of Health Education and Health Promotion, Volume 5, Number 3.
24. Vindal, S. Signatizer, B. and Olson, J.(2017). Application of Communication Theories. Translated into Persian by Dehghan. Tehran: Sociologists.