

عنوان مقاله:

تاثیر بازی های رایانه ای بر تمایلات بزهکارانه و انحراف کودکان و نوجوانان گیم نت

محل انتشار:

فصلنامه مطالعات فرهنگ ارتباطات، دوره 18، شماره 38 (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 29

نویسنده:

مهدی زکوی - مربی گروه حقوق، دانشگاه پیام نور، ایران

خلاصه مقاله:

هدف از پژوهش پیش رو این است که تاثیر بازی های رایانه ای بر تمایلات بزهکارانه کودکان و نوجوانان گیم نت و رابطه آن با بزهکاری کودکان و نوجوانان کانون اصلاح و تربیت مورد بررسی قرار گیرد که برای بررسی این رابطه از روش میدانی و توزیع پرسشنامه استفاده شده است. این پرسشنامه ها بین 65 نفر از کودکان و نوجوانان بزهکار در کانون اصلاح و تربیت اصفهان و به همان تعداد بین کودکان و نوجوانان غیر بزهکار که این بازی ها را انجام داده بودند توزیع شد و نهایتاً از نرم افزار SPSS و رگرسیون لجستیک برای تجزیه و تحلیل داده ها استفاده شد. بر اساس تحلیل های به دست آمده رابطه این بازی ها با تمایلات بزهکارانه کودکان و نوجوانان گیم نت معنادار و مرتبط بود. در واقع می توان گفت این بازی ها منجر به بزهکاری پنهان در بین کودکان و نوجوانان شده بود هر چند این متغیر (بازی های رایانه ای) در بزهکاری کودکان و نوجوانان کانون اصلاح و تربیت عامل مهمی به شمار نمی آمد که شاید یکی از دلایل آن محدودیت های پژوهش بود که بچه های کانون، وقت محدودی (کمتر از یک ساعت) را صرف انجام این بازی ها کرده بودند در حالی که بچه های گیم نت ساعات زیادی را صرف انجام این بازی ها می کردند؛ بنابراین فرضیه تاثیر بازی ها بر بزهکاری کودکان را زمانی می توان رد شده و غیرقابل استناد دانست که بدون محدودیت پژوهش و بین گروه بزهکاری که ساعات زیادی را صرف انجام بازی های خشن می کنند بررسی و تحلیل کرد.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، بزهکاری، تمایلات بزهکارانه، کودکان و نوجوانان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/719901>

