

مقایسه هوش اجتماعی و هویت جنسی، پرخاشگری و گرایش به اعتیاد در نوجوانان وابسته به بازی آنلاین ویدیویی (جی تی ای) و نوجوانان عادی (مطالعه مقطعی)

محمدامین نیمروزی^۱، دکتر علی محمد رضایی^۲

۱- دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی عمومی، دانشگاه آزاد اسلامی، ارسنجان، ایران

۲- دکتری روانشناسی، عضو هیئت علمی گروه روانشناسی واحد ارسنجان، دانشگاه آزاد اسلامی
ارسنجان، ایران

عنوان کوتاه: مقایسه بازیکنان بازی (جی تی ای) آنلاین و نرمال

چکیده

مقدمه: هدف از پژوهش حاضر مقایسه هوش اجتماعی و هویت جنسی، پرخاشگری و گرایش به اعتیاد در نوجوانان وابسته به بازی آنلاین ویدیویی (GTA) و نوجوانان عادی بود.

مواد و روش ها: این مطالعه یک مطالعه تحلیلی مقطعی بر مبنای مقایسه دو گروه بازی و کنترل بود. جامعه آماری مورد نظر شامل تمامی نوجوانانی که بازی های آنلاین از جمله جی تی ای را بازی نمودند بود. از بین آنها ۶۰ نفر به عنوان گروه بازی به صورت در دسترس و هدفمند انتخاب شدند و به سؤالات پرسشنامه های هویت جنسی و هوش اجتماعی، پرخاشگری و گرایش به اعتیاد پاسخ دادند. و ۶۰ نوجوان بدون سابقه بازی آنلاین (جی تی ای) به عنوان گروه کنترل در نظر گرفته شدند. با روش تحلیل کوواریانس نتایج در دو گروه مورد ارزیابی قرار گرفت.

یافته ها: متغیر هوش اجتماعی و گرایش به اعتیاد به بازی های ویدیویی باتوجه به هویت جنسی افراد بر نوجوانان وابسته به بازی اثر گذار بود ($p=0/18$). هرچند که اعتیاد به بازی تاثیرات چندانی بر هویت های مردانگی و زنانگی افراد نداشت ($sig=809$).

نتیجه گیری: به نظر می رسد اعتیاد به بازی های آنلاین ویدیویی بر هوش اجتماعی، گرایش به اعتیاد نوجوان تأثیر معنی داری داشته باشد درحالیکه بر هویت جنسی آنها اثر چندانی ندارد.

کلیدواژه ها: بازی آنلاین، جی تی ای، هوش اجتماعی، شاخص روانشناختی.

**The Comparison between Social Intelligence and Sexual Identity ,Violence and
Addiction in Tendency Adolescents Dependent on Playing Online (GTA) Video
Normal and GameOnes)Cross-Sectional Study(**

Mohammad Amin Nimroozi¹, Ali Mohammad Rezaei²

1-MSc Student, Department of General Psychology Azad Arsanjan ,
University Arsanja ,, Iran

2-Faculty Member, Department of Psychology, Arsanjan Azad University,
Arsanja, Iran

Running Title : Compare GTA players online and Normal Ones

Abstract

Introduction:The purpose of this research is to compare social intelligence and sexual identity,violence and addiction tendency between adolescents dependent on playing online GTA video game and normal ones.

Materials and methods: this study is a cross_sectional analysis base on the comparison between a playing group and a control group.The target population consists of all adolescents playing online GTA video game.60 of them were chosen accessible and purposeful as ppayong group and answered to questions about sexual identity,social intelligence,violence and addiction tendency and 60 other adolescents who had never played any online games were considered as control group. The results were evaluated by using covariance analysis method.

Results: the social intelligence and addiction tendency to play video games variable due to the sexual identity was effective on adolescents dependent on playing video games ($p=0.18$) However, addiction to play video games did not have much effect on male and female identity($sig=0.809$)

Conclusion: Although playin video online GTA video game does not have much effect on adolescents' sexual identity , it seems like it has significant effect on their social intelligence and addiction tendency.

Keywords: online playing,GTA, social intelligence,psychological index.

مقدمه

پدیده بازی های ویدیویی مانند بسیاری از شکل های نوین سرگرمی، که محبوبیت گسترده ای یافته اند، باعث بروز نگرانی هایی درباره اثرهای جانبی آنها بر بازیکنان افراطی شده است. به ویژه که نوجوانان، به صرف داشتن وقت و با نادیده انگاشتن دیگر فعالیت های آموزشی، اجتماعی و اوقات آسودگی خود به بازی های ویدیویی می پردازند (۱). علاقه و استقبال از بازی های رایانه ای به حدی است که به گفته کارشناسان نیمی از رایانه های شخصی بیشتر به منظور بازی خریداری می شود (۲) این بازی ها که اغلب به صورت آنلاین هستند با استفاده از تصاویر پرتحرک و صداهای مهیج، دنیایی از هیجان و خشونت را برای کاربران مهیا می نمایند، در اکثر این بازی ها محیط های داستانی تخیلی وجود دارند که هدفشان کشتن یک هیولا، کسب تجربه و پیدا کردن گنجینه است (۳). این محیط های خشن و پراسترس منجر به شکل گیری رفتارهای پرخاشگرانه در نوجوانان خواهد شد؛ همچنین مطالعات نشان داده است نوجوانانی که بازی های تک نفره را انتخاب می نمایند، دیدگاه مجزا از جامعه پیدا خواهند کرد و همین امر منجر به پرورش تفکرات و گرایشات پرخاشگرانه در آن ها خواهد شد (۴)

رده بندی سنی بازی های رایانه ای نظام هایی جهت طبقه بندی بازی های ویدیویی است که بر اساس محتوای آن ها توسعه یافته است. بیشتر این نظام ها توسط بخش دولتی شکل گرفته اند و اغلب بر اساس رده بندی محتوای تصاویر متحرک هستند. این نظام ها به والدین کمک می کنند که بر محتوای فرهنگی مورد استفاده فرزندان خود نظارت داشته باشند و با این حال اغلب والدین توجهی به برچسب رده سنی درج شده بر روی جلد بازی های خریداری شده توسط فرزندان نداشته و حتی خود نیز در هنگام خرید نسبت به این موضوع سهل انگار هستند؛ این موضوع می تواند ناشی از این طرز تفکر باشد که بازی کردن کار بیگانه ای است و رقم درج شده بر جعبه ها چندان اهمیتی ندارد (۵)

بیش از نیمی از والدین بدون آن که نظارت و یا اطلاعاتی از بازی داشته باشند، به فرزندان خود اجازه می دهند که به تجربه بازی هایی با رده بندی سنی +۱۸ بپردازند (۶) در برآوردی که موسسه childcare روی بیش از ۲۰۰۰ خانواده در سرتاسر انگلستان انجام داد مشخص شد که والدین در مقایسه با سایر رسانه ها درک کمتری از بازی ها دارند: ۸۶ درصد از والدین اذعان داشتند که آن ها به رده بندی سنی درج شده بر بازی ها اهمیتی نمی دهند و ۲۳ درصد از آن ها نیز اظهار داشتند که از دستورالعملی مشابه برای فیلم ها پیروی نمی کنند (۷)

نوجوانی از لحاظ روانشناسی ژنتیک (Genetic Psychology) دوره مهمی در تحول روانی فرد است که بین دوران کودکی و بزرگسالی قرار می گیرد. با تغییرات عمیقی کودکی را از بزرگسالی جدا می کند؛ عبور از این مرحله واقعا به منزله دگرگون شدن است و در چنین دوره ای نوجوان به طور مستمر در حال تغییر است که در این شرایط نیاز نوجوان به آرامش روانی بیشتر است و علاوه بر آن نوجوان نیاز دارد وجودش به گونه ای که هست توسط دیگران درک شود و در این میان گرایش به دنیای مجازی فضای لازم برای بروز هیجانات نوجوان را فراهم می سازد تا نوجوان به راحتی بتواند با دیگران ارتباط برقرار نماید و شکل جدیدی از انسان اجتماعی را تولید کند؛ نوجوان ها به لحاظ انعطاف پذیری در پذیرش اجتماع جدید انسانی، غالبا بیشترین علاقه را نشان می دهند و گسترش بازی های ویدیویی و سرگرمی های اینترنتی در بین قشر نوجوان، نشانگر اهمیت دنیای مجازی برای پر کردن اوقات فراغت و تفریح آنان است و از همین رو مشکلات فراوانی را به بار آورده است (۸)

سبک بازی ها به عنوان مولفه ای تعیین کننده که همراستا با ماهیت لذت آفرینی و لذت بخشی برای بازیکنان عمل میکند، موضوعی اثرگذار بر ابعاد مختلف بازی از جمله تولید، تقاضا، فروش، صادرات، انتخاب و مواجهه بازیکن می باشد و اولین سازندگان بازی های ویدیویی، در پی موضوع سبک تولید و تعیین مبنایی برای توجه به لذت آفرینی نبودند و سبک بازی اندکی بعد به عنوان مقوله ای مهم و قابل توجه در عرصه بازی سازی مطرح شد (۹)

بازی های ویدیویی با چسب گروه سنی +۱۸، بیشترین کاربر را در زیر این گروه سنی داراست و تحت کنسول های بازی مورد استفاده قرار می گیرد که دسترسی به آن را برای نوجوان ها بسیار ساده میکند و بنابراین مشکلات زیادی را برای نوجوان ها ایجاد کند (۱۰) از آن جا که برخی از خانواده ها برنامه خاصی برای اوقات فراغت نوجوانان خود ندارند و همچنین دانش کافی پیرامون بازی ها ندارند، و با خرید بازی ها سعی در پر کردن اوقات فراغت فرزند خود دارند. هدف از مطالعه حاضر مقایسه هوش اجتماعی و هویت جنسی در

نوجوانان ایرانی وابسته به بازی های ویدیویی، به صورت خاص بازی GTA و نوجوانان عادی بود. فرضیه اصلی آن بود که بازی های ویدیویی GTA بر شاخص های روانشناختی هویت جنسی و هوش اجتماعی نوجوانان تأثیر معنی داری دارد.

مواد و روش ها

مطالعه حاضر یک مطالعه تحلیلی مقطعی بود که به مقایسه ای دو گروه بازی و کنترل پرداخت. قبل از شروع مطالعه طرح مطالعه به تأیید کمیته اخلاق رسید.

شرکت کنندگان

جامعه آماری این پژوهش شامل ۱۸۵ نفر از نوجوانان ۱۸-۱۲ سال شهر شیراز در سال ۱۳۹۸ بود که بازی های آنلاین از جمله جی تی ای را بازی نموده اند. روش نمونه گیری مورد استفاده در این پژوهش از نوع هدفمند در دسترس بود و حجم نمونه بر اساس جدول نمونه گیری مورگان، متشکل از ۱۲۰ نفر از نوجوانان درگیر بازی های ویدیویی می باشد. این افراد به صورت تصادفی از گیم نت های سطح شهر شیراز توسط محقق انتخاب شد. معیارهای ورود به این پژوهش عبارتند از: بازی کردن بیش از ۴ ساعت، نداشتن سابقه اختلالات رفتاری بر اساس فرن خود اظهاری شامل گویه های سن، جنسیت، تحصیلات و مدت زمان بازی و معیارهای خروج شامل بازی کم تر از ۴ ساعت و داشتن سابقه اختلالات رفتاری با توجه به تشخیص محقق. ذکر این نکته قابل اهمیت است که با توجه به این که محقق دارای دکترای روان شناسی و مرکز روان درمانی و تشخیص اختلالات روانی و رفتاری می باشد لذا معیارهای نمونه پژوهش بدقت مورد بررسی قرار گرفت و جهت گمارده شدن افراد به دو گروه با توجه به معیارهای ورود به پژوهش افرادی که زمان کمتری به بازی مشغول اند و نسبت به رده بندی سنی بازی ها دقت بیشتری دارند، انتخاب شد.

ابزار گردآوری اطلاعات

برای گردآوری داده های این پژوهش از پرسشنامه های پرخاشگری، هویت جنسی، هوش اجتماعی و گرایش به اعتیاد استفاده شد. برای بالا بردن اعتبار این پرسشنامه ها، ابتدا اعتبار صوری سوالات با بهره گرفتن از نقطه نظرات اساتید روانشناسی و استاد راهنما مورد بررسی قرار گرفت. پرسشنامه پرخاشگری یک ابزار ۲۴ گویه ای است که زونگ (۱۹۷۵) تهیه کرده و به عنوان ابزاری برای سنجش میزان پرخاشگری به کار می رود؛ که میزان پرخاشگری را در اندازه ۵ درجه ای (۱ کاملاً مخالفم) تا ۵ (کاملاً موافقم) می سنجد. دامنه نمرات ۱۲۰-۲۴ است. ثبات درونی گزارش شده این مقیاس (آلفای کرونباخ ۰/۹۱-۰/۸۴) بوده است. در پژوهش حاضر نیز ضریب پایایی آزمون، با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ ۰/۷۹ به دست آمد. پرسشنامه هویت جنسی، یک ابزار ۱۶ گویه ای است که سیلورا، لوفر و مک بریج (۲۰۰۸) تهیه کرده و شامل دو خرده مقیاس خصوصیت های مردانه و زنانه تشکیل شده است؛ و به عنوان ابزاری برای سنجش میزان نقش جنسیتی به کار می رود؛ که میزان هویت جنسی افراد را در اندازه ۷ درجه ای (۱ هرگز) تا ۷ (همیشه)، می سنجد. دامنه نمرات ۱۱۲-۱۶ است. ثبات درونی گزارش شده این مقیاس توسط شیتزر (آلفای کرونباخ ۰/۸۷) بوده است. در پژوهش حاضر نیز ضریب پایایی آزمون، با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ ۰/۸۴ به دست آمد. پرسشنامه هوش اجتماعی توسط سیلورا (۲۰۰۱) تهیه شده و دارای ۲۱ گویه و ۳ خرده مقیاس پردازش اطلاعات اجتماعی، آگاهی اجتماعی و مهارت های اجتماعی است؛ که میزان هوش اجتماعی افراد را با طیف پنج درجه ای، درجه ۱ (خیلی کم) تا درجه ۵ (خیلی زیاد) می سنجد. دامنه نمرات بین ۰-۱۰۵ می باشد. ثبات درونی گزارش شده این مقیاس (آلفای کرونباخ ۰/۷۵) بوده است. در پژوهش حاضر نیز ضریب پایایی آزمون، با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ ۰/۷۱ به دست آمد. پرسشنامه گرایش به اعتیاد، یک ابزار ۱۶ گویه ای با سه بعد اجتماعی، فردی و محیطی است که بوتوین (۲۰۰۴) تهیه کرده است؛ و به عنوان ابزاری برای سنجش میزان گرایش افراد به اعتیاد به کار می رود؛ که میزان اعتیاد افراد را در اندازه ۵ درجه ای (۱ خیلی کم) تا ۷ (خیلی زیاد)، می سنجد. دامنه نمرات ۰-۱۶ است. ثبات درونی گزارش شده این مقیاس توسط میرحسامی (آلفای کرونباخ ۰/۷۹) بوده است. در پژوهش حاضر نیز ضریب پایایی آزمون، با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ ۰/۷۸ به دست آمد.

روش تجزیه و تحلیل اطلاعات

با استفاده از آزمون کولموگوف - اسمیرنوف پیروی کردن توزیع داده ها از توزیع نرمال برای هر متغیر بررسی شد. مقایسه درون گروه با استفاده از آزمون لون و مقایسه بین گروهی با کنترل نسبت به نمرات پیش آزمون با استفاده از روش پژوهش تحلیل کوواریانس تک

متغیره بود. در این تحلیل، شاخص های روانشناختی شامل هوش اجتماعی و هویت جنسی افراد به عنوان متغیرهای مورد بررسی پژوهش با واسطه گری اعتیاد نوجوانان به این بازی ویدیویی آنلاین (جی تی ای) وارد معادله تحلیل کواریانس شدند. از نسخه ۲۱ نرم افزار تحلیلی SPSS (SPSS Statistics for Windows, Version 21.0. Armonk, NY,) BM Corp. Released 2012. استفاده شد. توان آزمون جهت کاهش خطای نوع اول و دوم و همچنین با افزایش حجم نمونه، توان آزمون مشخص شد و همچنین برای تحلیل پایایی پرسشنامه از آلفای کرونباخ استفاده گردید. تجزیه و تحلیل داده ها در سطح معنی داری ۰/۰۵ تعریف شد.

نتایج:

مشخصات نمونه مورد بررسی به تفکیک گروه در جدول ۱ جمع آوری شده است

جدول ۱. مشخصات جمعیت شناسی نمونه مورد بررسی

متغیر مورد بررسی	گروه بازی	گروه کنترل	کل	P value مقایسه دو گروه	
تعداد (درصد)	۶۰ (۵۰)	۶۰ (۵۰)	۱۲۰ (۱۰۰)	۰/۰۵	
جنسیت	تعداد زن (درصد)	۱ (۱/۶)	۳ (۲/۵)	۰/۰۵	
	تعداد مرد (درصد)	۵۸ (۹۶)	۱۱۷ (۹۷/۵)	۰/۰۵	
تحصیلات	تعداد بیسواد (درصد)	۰	۰	۰	
	تعداد ابتدایی (درصد)	۰	۰	۰	
	تعداد راهنمایی (درصد)	۱۸ (۳۰)	۱ (۱/۶)	۱۹ (۱۵/۸)	۰/۰۵
	تعداد دبیرستان (درصد)	۴۲ (۷۰)	۵۹ (۹۸/۳)	۱۰۱ (۸۴/۱)	۰/۰۵
سن (سال)	۱۲±۶	۱۲±۶	۱۲±۶	۰/۰۵	
مدت زمان استفاده از بازی های ویدئویی یا کامپیوتری (سال)	۲۵۵۵ ساعت	۰	۲۵۵۵ ساعت	۰/۰۵	
مدت اشتغال به بازی در روز (ساعت)	۷±۲ (۷)	۰	۷±۲ (۷)	۰/۰۵	
نمره هوش اجتماعی براساس پرسشنامه سیلور	۵۵۴۸	۵۲۵۷	۱۰۸۰۵	۰/۰۵	
نمره گرایش به اعتیاد براساس پرسشنامه بوتوین	۲۲۹۱	۲۲۸۵	۴۵۷۶	۰/۰۵	
نمره پرخاشگری براساس پرسشنامه آیزنگ	۳۹۳۵	۳۸۶۴	۷۷۹۹	۰/۰۵	
نمره هویت جنسی براساس پرسشنامه سیلور	هویت زنانگی	۲۴۸۰	۴۷۹۹	۰/۰۵	
	هویت مردانگی	۲۳۵۸	۲۲۹۳	۴۶۵۱	۰/۰۵

* تفاوت معنی دار (P≤۰/۰۵)

آزمون لون نشان دهنده همگنی واریانس ها در متغیرهای مورد بررسی در دو گروه بود (P>۰/۰۵). نتایج تحلیل کواریانس تک متغیره برای تعیین اثر اعتیاد به بازی، هوش اجتماعی و هویت جنسی در جدول ۲ آورده شده است.

جدول ۲. خلاصه تحلیل کواریانس یک طرفه برای بررسی تاثیرات اعتیاد به بازی های رایانه ای، هوش اجتماعی و هویت جنسی افراد

متغیر وابسته	منبع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	Pvalue
هوش اجتماعی	همپراش	۳۵۰/۴۳۱	۱	۳۵۰/۴۳۱	۵/۷۲۲	۰/۰۱۸
	گروه	۳۳۸/۹۷۸	۱	۳۳۸/۹۷۸	۵/۵۳۵	۰/۰۲۰

		۶۱/۲۴۴	۱۱۷	۷۱۶۵/۵۴۶	خطا	
۰/۰۲۹	۴/۸۶۷	۳۰۰/۱۵۵	۱	۳۰۰/۱۵۵	هم‌پراش	هویت جنسی
۰/۰۱۵	۶/۱۴۱	۳۷۸/۷۶۰	۱	۳۷۸/۷۶۰	گروه	
		۶۱/۶۷۴	۱۱۷	۷۲۱۵/۸۲۲	خطا	
۱/۸۰۹	۱/۰۵۸	۳/۷۵۱	۱	۳/۷۵۱	هم‌پراش	اعتیاد به بازی
۱/۰۰۰	۶۳/۵۸۵	۴۰۸۲/۵۹۱	۱	۴۰۸۲/۵۹۱	گروه	
		۶۴/۲۰۷	۱۱۷	۷۵۱۲/۲۲۷	خطا	
۱/۰۲۶	۵/۰۶۶	۳۱۱/۹۴۵	۱	۳۱۱/۹۴۵	هم‌پراش	پرخاشگری
۱/۰۰۰	۱۴/۹۳۶	۹۱۹/۶۳۸	۱	۹۱۹/۶۳۸	گروه	
		۶۱/۵۷۳	۱۱۷	۷۲۰۴/۰۳۳	خطا	

نتایج جدول فوق نشان داد که اعتیاد به بازی های رایانه ای به صورت معنی داری بر هوش اجتماعی ($F=۵/۷۲۲$ و $P=۰/۰۱۸$)، هویت جنسی ($F=۴/۸۶۷$ و $P=۰/۰۲۹$) و نیز پرخاشگری ($F=۵/۰۶۶$ و $P=۰/۰۲۶$) افراد تأثیر داشت.

نتایج تحلیل کواریانس تک متغیره برای تعیین اثر اعتیاد به بازی هویت زنانه و مردانه افراد در دو گروه در جدول ۳ جمع آوری شده است

جدول ۳. خلاصه تحلیل کواریانس یک طرفه برای بررسی تاثیرات بین اعتیاد به بازی های رایانه ای بر هویت مردانگی و زنانگی افراد

هویت جنسی	منبع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	Pvalue
هویت مردانگی	هم‌پراش	۰/۰۵۱	۱	۰/۰۵۱	۰/۰۰۱	۱/۹۷۸
	گروه	۱۶۴۲/۵۰۵	۱	۱۶۴۲/۵۰۵	۲۵/۵۶۹	$\leq ۰/۰۰۱$
	خطا	۷۵۱۵/۹۲۷	۱۱۷	۶۴/۲۳۹		
هویت زنانگی	هم‌پراش	۲/۷۵۱	۱	۳/۷۵۱	۱/۰۵۸	۱/۸۰۹
	گروه	۴۰۸۲/۵۹۱	۱	۴۰۸۲/۵۹۱	۶۳/۵۸۵	$\leq ۰/۰۰۱$
	خطا	۷۵۱۲/۲۲۷	۱۱۷	۶۴/۲۰۷		

نتایج جدول ۳ نشان داد که با توجه به سطح معنی داری ۱/۹۷۸ و $F=۰/۰۰۱$ در هم‌پراش فرض ما که تاثیر اعتیاد به بازی های ویدیویی بر هویت مردانگی ($F=۰/۰۰۱$ و $P=۰/۹۷۸$) و هویت زنانگی ($F=۰/۰۵۸$ و $P=۰/۸۰۹$) اثر نداشت. بازی های ویدیویی بازی های ویدیویی چرا که اعتیاد به بازی های ویدیویی راستای افزایش پرخاشگری افراد است. ($F=۵/۰۶۶$ و $P=۰/۰۲۶$)

بحث

پژوهش حاضر با هدف مقایسه هوش اجتماعی و هویت جنسی، پرخاشگری و گرایش به اعتیاد در نوجوانان وابسته به بازی های ویدیویی (جی تی ای) و نوجوانان عادی انجام گرفت. باتوجه به نتایج بدست آمده، می توان نتیجه گرفت که استفاده از بازی های ویدیویی، موجب افزایش پرخاشگری، گرایش به اعتیاد می گردد و بر هوش اجتماعی نوجوانان اثر گذار است. نتایج مطالعه حاضر با یافته های تحقیقات Vernadakis و همکاران (۱۱)، Jelsma و همکاران (۱۲)، قیادی و همکاران (۱۳) همخوانی داشت. در جامعه امروز، به دلیل گسترش روز افزون تکنولوژی در راستای سهولت امور، نبودن مکان های مناسب نوجوان ها برای سپری کردن اوقات فراغت و شیوع مشکلات روانشناختی در سطح جامعه، رویکرد اجتنابی منفی در اغلب والدین مشاهده می شود؛ به عبارت دیگر، والدین ترجیح دهند فرزندان خود را بیشتر نزدیک خود نگه دارند تا به آن ها اجازه دهند اوقات فراغت خود را در اجتماع سپری کنند که معمولاً والدین با خرید بازی های مختلف برای فرزندان خود آن ها در خانه (کنار خودشان) بیشتر نگه می دارند و در عین حال به دلیل شرایط سخت اقتصادی و نیاز به درآمد بیشتر، زمان کمی را برای سپری کردن در منزل دارند. بیشتر والدین هیچ شناختی نسبت به بازی ها ندارند و از عوارض این بازی ها و مشکلات فراوانی ناشی از آنها در خانواده و جامعه بی اطلاع می باشند و با رشد تولید کنسول های بازی و به وجود آمدن بازی های مختلف در انواع و سبک های متفاوت، هیجانانگیز و جذابیت بازی های جدید تمامی گروه های سنی را به خود جذب می کند (14)

با رشد اینترنت و ارتقای سرعت آن، بازی های آنلاین (مثل بازی "جی تی ای" که موضوع تحقیق بود) جایگاه ویژه ای پیدا کردند: در این نوع بازی ها کاربر میتواند با افراد حقیقی وارد رقابت شوند (در گذشته بازی ها به صورت انفرادی یا حداکثر دو نفری بود)، و با دوستان خود در یک محیط مجازی با بقیه افراد رقابت کند و این دست آوردها از سوی دیگر باعث شده است نوجوانان گوشه گیرتر شوند و با مشغول ساختن خود در بازی های آنلاین دنیای آزاد ولی مشابه زندگی واقعی را تجربه نمایند که منجر به بروز مشکل های فراوانی شده است (15) اختلال بازی اینترنتی (Internet Gaming Disorder) یکی از مهمترین اختلالات ناشی از اشتغال به بازی های آنلاین است که با به وابستگی مفرط به انجام بازی دیجیتال تعریف می شود و بر اساس تعریف جدید، این اختلال با اعتیاد به بازی های دیجیتالی متفاوت است. در حال حاضر تنها مرجعی که این اختلال را به رسمیت شناخته و تعریفی از آن ارائه نموده است، ویرایش پنجم راهنمای تشخیصی آماری اختلالات روانی (Diagnostic and statistical Manual of psychiatric Disorders) می باشد و طبق تعریف این راهنما، اختلال بازی اینترنتی عبارت است از، بازیکنانی که به طور وسواسی و با محرومیت از سایر منافع بازی مینمایند، به طوری که پافشاری و فعالیت های آنلاین مکرر آنها منجر به اختلال و یا اضطراب و پرخاشگری قابل توجه بالینی می شود (16) نوجوانانی که همیشه با بازی های ویدیویی درگیرند، به انزوا و درون گرایی متمایل شده و در برقراری ارتباط اجتماعی پویا با دیگران ناتوان خواهند بود و این انزوا طلبی باعث تاثیر منفی بر هوش اجتماعی افراد می شود و ان ها را در جامعه دچار مشکلات فراوانی می کند (17) همچنین بر اساس شواهد موجود، بروز این اختلال را در کشورهای آسیایی و نیز در مردان جوان بیش از سایرین است (18)

بازی های ویدیویی، امروزه بیش از تلویزیون و موسیقی، پدیده فرهنگی به حساب می آیند، پدیده ای که از زوایای مختلف فن آوری، اقتصادی، هنری و البته فرهنگی قابل مطالعه و بررسی است و اهمیت این رسانه های نوظهور تا حدی است که حتی برخی ادعا کرده اند، اگر کسی بخواهد چیزی درباره فرهنگ یک کشور بداند، باید به این رسانه؛ یعنی، بازی های ویدیویی توجه کند که بحث بازی های ویدیویی از یادگیری مشاهده ای (observational Learning) ریشه گرفته است و یکی از مهم ترین شیوه های یادگیری در کودکان و نوجوانان یادگیری مشاهده ای و سرمشق گیری از دیگران است که نوجوانان بیش از آن که از طریق تجربه مستقیم یاد بگیرند از راه مشاهده رفتار و اعمال دیگران می آموزند. به همین دلیل برنامه های تلویزیونی و رایانه ای به دلیل آرایه الگوها و سرمشق جذاب دوست داشتنی یکی از منابع عمده تاثیرگذار بر رفتار کودکان و نوجوانان هستند. (19)

یکی از عوامل روی آوردن افراد به رسانه های الکترونیکی با توجه به قابلیت ها و کارکردهایی که دارند، کسب آگاهی در مورد خویشتن، تقویت ارزش های شخصی، یافتن الگوهای رفتاری، همانندسازی با ارزش های مورد اعتنای دیگران و در یک کلام هویت یابی و هویت در نحوه پاسخ دهی به سؤال «من کیستم؟» مشخص می شود که در پاسخ به آن «من ... هستم» بروز می یابد و همچنین، هویت، به ویژگی یکتایی، فردیت و تفاوت های اساسی که یک شخص را از همه افراد دیگر متمایز می کند، اشاره دارد (20).

از دلایل اعتیاد نوجوانان به بازی های ویدیویی فرار از روابط اجتماعی واقعی، اثرهای برانگیزنده یا آرام بخش بازی ها و فراهم شدن میزانی از کنترل، که در واقعیت تجربه نمی شود؛ که از سوی دیگر، برخی صاحب نظران نگران محتوای خشن و جنسی بازی های ویدیویی هستند، عده ای نیز معتقدند که با ورود بازی های ویدیویی به دنیای نوجوانان مشکلاتی از قبیل بزه های اجتماعی، افت تحصیلی، تنهایی (فردی و اجتماعی) که محصول ضعف ارتباطات میان فردی هستند ایجاد می شود و اعتیاد به بازی های ویدیویی در نوجوانان به خصوص در پسرها با مشکلات سازشی نظیر پیشرفت تحصیلی کم و رفتارها و نگرش های پرخاشگرانه در ارتباط است که از تصاویر خشن فیلم ویدیویی و بازی های ویدیویی اثرات کوتاه مدت قابل توجهی بر انگیزش، افکار و هیجانات و نیز افزایش احتمالی رفتار رعب انگیز یا پرخاشگرانه به ویژه در پسرها دارد. (21)

محدودیت ها

با این که مطالعه حاضر از جمله اولین اقدامات پژوهشی در راستای استفاده از مقایسه اثرات بازی های ویدیویی بر ویژگی های روان شناختی نوجوانان می باشد، محدودیت هایی نیز داشت که از آن جمله می توان به نوع انتخاب نمونه ها می باشد. بنابراین پیشنهاد می گردد تحقیقات آینده نمونه هایی را انتخاب نمایند که در محیطی غیر از گیم نت های سطح شهر می باشند.

پیشنهادات

باتوجه به نتایج پژوهش حاضر مبنی بر مقایسه هوش اجتماعی و هویت جنسی، پرخاشگری و گرایش به اعتیاد در نوجوانان وابسته به بازی های ویدیویی (جی تی ای) و نوجوانان عادی، پیشنهاد می شود برنامه های استفاده این بازی ها در برنامه روزانه نوجوانان قرار گیرد تا از اثرات زیان بار آن جلوگیری گردد. همچنین پیشنهاد می گردد تاثیر این بازی ها بر سایر ویژگی های روان شناختی نوجوانان مورد بررسی قرار گیرد.

نتیجه گیری:

به نظر می رسد اعتیاد به بازی های آنلاین ویدیویی بر هوش اجتماعی، گرایش به اعتیاد و پرخاشگری نوجوان تأثیر معنی داری داشته باشد درحالیکه بر هویت جنسی آنها اثر چندانی ندارد.

تشکر و قدردانی:

این مطالعه براساس تحلیل مقطعی بخشی از اطلاعات مستخرج از پایان نامه مقطع کارشناسی ارشد

روانشناسی عمومی محمدمین نیمروزی (کد: ۱۶۰۲۰۷۰۵۹۶۲۰۱۸) در دانشگاه آزاد اسلامی واحد ارسنجان استان فارس تنظیم گردید. نویسندگان مراتب قدردانی خود را از شورای بالینی و معاونت پژوهشی دانشگاه علوم پزشکی اصفهان و کلیه بیمارانی که در اجرای طرح های تحقیقاتی فوق همکاری نمودند سپاسگزاری میگرد.

نقش نویسندگان:

طراحی و ایده پردازی مطالعه: محمدمین نیمروزی

جذب منابع مالی برای انجام مطالعه: محمدمین نیمروزی

خدمات پشتیبانی و اجرایی و علمی مطالعه: محمدمین نیمروزی و دکتر علی محمد رضایی

راهم کردن تجهیزات و نمونه های مطالعه: محمدمین نیمروزی و دکتر علی محمد رضایی

جمع آوری داده ها: محمدمین نیمروزی و دکتر علی محمد رضایی

تحلیل و تفسیر نتایج: محمدمین نیمروزی و دکتر علی محمد رضایی

تنظیم دستنوشته: محمدمین نیمروزی

ارزیابی تخصصی دستنوشته از نظر مفاهیم علمی: محمدمین نیمروزی و دکتر علی محمد رضایی

تأیید دستنوشته نهایی جهت ارسال به دفتر مجله: محمدمین نیمروزی و دکتر علی محمد رضایی

مسئولیت حفظ یکپارچگی فرآیند انجام مطالعه از آغاز تا انتشار و پاسخ گویی به نظرات داوران: محمدمین نیمروزی و دکتر علی محمد رضایی

منابع مالی:

این مطالعه براساس تحلیل مقطعی بخشی از اطلاعات مستخرج از پایان نامه مقطع کارشناسی ارشد روانشناسی عمومی محمدمین نیمروزی (کد: ۱۶۰۲۰۷۰۵۹۶۲۰۱۸) در دانشگاه آزاد اسلامی واحد ارسنجان استان فارس تنظیم گردید و تمامی منابع مالی از طرف آقای محمدمین نیمروزی تهیه گردیده است.

تعارض منافع:

نویسندگان دارای تعارض منافع نمی باشند.

مراجع.

1. NEGATIVE AND AFFECT POSITIVE WITH GAMES VIDEO . Q SHI and Q HUI ,L YONG. ۱ .۲۰۱۵. RAHMAN ABDUL TUNKU UNIVERSITY. AMONG AFFECT
2. Among Use Game erComput Problematic .T QUANDT and M SCHARKOW , R FESTL ۵۹۹-۵۹۲,(۱۰۸) ; ۲۰۱۳ Adults.Addiction Older and Adolescents,Younger
3. .۲۰۱۳ Gameplay :۷ Chapter Design Game on .E Adams ,A Rollings
4. .۴Hollingdale J of Levels on Games Video Violent Online of Effect The .T Greitemeyer , ۱۱۱۷۹۰e:(۱۱)۹ ONE PLoS ; ۲۰۱۴ .Aggression
5. PRINT OF ANALYSIS CONTENT A :VIOLENCE AND GAMES S.VIDEO COMBS-BETH Film and Telecommunication of TRAILERS.department INTERNET AND ADVERTISEMENTS . ۲۰۱۰ Alabama of University The of School Graduate the in
6. Journal International .people young and games video Online .A ebeljuhD and H Strnak ,M Baf-Ruic .۱۰۳-۹۴ ,(۱)۲ ; ۲۰۱۶ Science and Education in Research of
7. Retrieved.۲۰۱۸ unsupervised games +۱۸ play to kids young allow parents of uk.,Half of Childcare .۲۰۱۸games-http://Childcare.co.uk/blog/video from
8. Disorder Gaming Internet . Kammerl ,R Lincoln ,T Schwedler ,A Kramer , M Kriston .L Wartberg Psychiatry health.European mental adolescent and parental with Associations :adolescence early in .۱۸-۱۴ , ۴۳ ۲۰۱۷
9. on motives and time gaming online adolescent of J.Effects Leppert and ,K Nilsoon ,C Hellstrom ۲۷۵-۲۶۳:(۴)۱۲۰;۲۰۱۵ symptoms psychosomatic and ,musculoskeletal ,depressive
10. Theoretical : disorder gaming netInter of model behavioral-cognitive A .M Potenza ,G Dong .۱۱-۷ , ۵۸ ; ۲۰۱۴ Research Psychiatric of Journal .implications clinical and underpinnings
11. based-exergame an of impact The .P Antoniou ,E Zetou ,M Papastergiou ,N Vernadakis.۱۱ .۱۰۲-۹۰ :۸۳ ; ۲۰۱۵ Education & Computers .skills motor fundamental children's on intervention
12. on intervention Fit Wii of impact The .BC Engelsman-Smits ,R Mombarg ,RH Geuze ,D Jelsma.۱۲ and Disorder nCoordinatio Developmental probable with children in control balance dynamic .۱۸-۴۰۴ :۳۳ ; ۲۰۱۴ Sci Mov Hum .problems balance
13. (Kinect Xbox) Game Video Active of Effect The .A Movahedi ,R Yaali ,F Ghadiri ,N Ghobadi.۱۳ Sci Rehabil Res J .Disorders Spectrum Autism with Children in Balance micDyna and Static on .۹-۱۳:(۱)۱۵ ; ۲۰۱۹
14. Research Science Social .Use Game Video Violent Youth on Influence Parental .W DeCamp.۱۴ .۲۰۳-۱۹۵: ۸۲ ; ۲۰۱۹
15. ,neuroticism ,control-self ,seeking sensation of role The :addiction gaming Online . M Griffiths Networking Social and ,Behavior ,Cyberpsychology .anxiety trait and ,anxiety state ,aggression .۳۱۶-۳۱۳ ,۱۳ ; ۲۰۱۵
16. game-in satisfaction needs between Relations :disorder gaming Internet .A .D ,Gentile , K .P Bender .۲۰۱۹ publication online Advance .Culture Media Popular of Psychology .general in life in and
17. A :outcomes learning on patterns gaming mobile of Effects .M Specht and ,R klemke ,B Schims .۲۰۱۲ gLearnin Enhanced Technology of Journal review.International literature

18. and Trawley,R Dumble,S.,,. Beard,E L. L.M.,Adams,Ch Stavropoulos,B VasilisGomez,H M. P. Is symptoms: disorder gaming internet and hyperactivity deficit attention between Associations Reports Behaviors Addictive.?countries and gender symptoms, of types across consistency there .1۰۰۱۵۸,۹ Volume ; ۲۰۱۹
19. Clinical the Investigating :Disorder Gaming Internet .K Murayama ,N Weinstein ,AK Przybylski .۲۳۶-۱۷۴:۲۳۰ ; ۲۰۱۷ Psychiatry of Journal American .Phenomenon wNe a of Relevance
20. Internet of correlates psychosocial and prevalence ThomasiusThe .R & Kriston .L ,Wartberg .L.۲۰ chesDeuts ,olds-year-۲۵ to -۱۲ of sample representative nationally a in analysis - Disorder Gaming .۴۲۴-۴۱۹ .pp ,(۲۵) ۱۱۴ ; ۲۰۱۷ International rzteblatt
21. evidence sectional-Cross :adulthood emerging in addiction game Video .SM Coyne ,l Stockdale. ۲۱ Affective of Journal .controls healthy matched to compared as addicts game video in pathology of .۲۷۲-۲۲۵:۲۶۵ ; ۲۰۱۸ ordersDis

غیر قابل استناد