**مقایسه هوش اجتماعی و هویت جنسی، پرخاشگری و گرایش به اعتیاد در نوجوانان وابسته به بازی های ویدویی(GTA) و نوجوانان عادی**

**علی محمد رضایی\*1، محمدامین نیمروزی2**

1. **دکتری روانشناسی، عضو هیئت علمی گروه روانشناسی واحد ارسنجان، دانشگاه آزاد اسلامی، ایران**

 Email: amr1034352@yahoo.com

1. **دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی عمومی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد ارسنجان**

Email: ramin3677s@yahoo.com

چکیده

 هدف از پژوهش حاضر مقایسه هوش اجتماعی و هویت جنسی، پرخاشگری و گرایش به اعتیاد در نوجوانان وابسته به بازی های ویدویی(GTA) و نوجوانان عادی مي‌باشد. روش مورد استفاده در این پژوهش مقایسه ای با دو گروه گواه و کنترل می باشد. جامعه آماری مورد نظر شامل تمامی نوجوانانی که بازی های آنلاین از جمله جی تی ای را بازی نموده اند.که از بین آن ها60نفر به عنوان گروه گواه و 60 نفر به عنوان گروه کنترل و به صورت در دسترس به عنوان نمونه انتخاب شدند و به سؤالات پرسشنامه های هویت جنسی و هوش اجتماعی، پرخاشگری و گرایش به اعتیادپاسخ دادند که با روش تحلیل کوواریانس و با استفاده از نرم‌افزار21 SPSS مورد ارزیابی قرار گرفت. نتایج نشان از اثرگذار بودن متغیرهوش اجتماعی و گرایش به اعتیاد به بازی های رایانه ای باتوجه به هویت جنسی افراد بر نوجوانان وابسته به بازی بود. هرچند که بررسی ها نشان داد که اعتیاد به بازی تاثیرات چندانی بر هویت های مردانگی و زنانگی افراد ندارد.

**کلمات کليدي: بازی آنلاین، جی تی ای،هوش اجتماعی، شاخص روانشناختی.**

**1-مقدمه**

پدیده بازی های رایانه ای مانند بسیاری از شکل های نوین سرگرمی که محبوبیت گسترده ای یافته باعث بروز نگرانی هایی درباره ی اثرهای جانبی آن ها بر بازیکنان افراطی شده است. چون بازی های رایانه ای در میان کودکان و نوجوانان به دلیل های نادیده انگاشتن دیگر فعالیت های آموزشی، اجتماعی و اوقات آسودگی خود، به صرف داشتن وقت به بازی می پردازند( یانگ [[1]](#footnote-1)، هویی[[2]](#footnote-2) و شی [[3]](#footnote-3)، ۲۰۱۵). علاقه‌ و استقبال‌ از بازی‌ های‌ رایانه‌ ای‌ به‌ حدی‌ است‌ كه‌ به‌ گفته‌ كارشناسان‌ نیمی‌ از رایانه‌ های‌ شخصی‌ بیشتر به‌ منظور بازی‌ خریداری‌ می‌شود. ( فیستل [[4]](#footnote-4)، اسچارکو [[5]](#footnote-5) و کواندت [[6]](#footnote-6)، ۲۰۱۳). این بازی ها که اغلب به صورت انلاین هستند با استفاده از تصاویر پرتحرک و صدا های 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 پیداکردن گنجینه است.(رولینک [[7]](#footnote-7)و ادامز[[8]](#footnote-8) ، ۲۰۱۳) . این محیط های خشن و پر استرس که منجر به شکل گیری رفتارهای پرخاشگرانه در کودکان و 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(هالینگدل[[9]](#footnote-9) و گریتیمیر[[10]](#footnote-10) ، ۲۰۱۴).

رده ‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای نظامی است، جهت طبقه ‌بندی بازی‌ های رایانه‌ ای که بر اساس محتوای آن ‌ها توسعه یافته است. بیشتر این نظام‌ها توسط بخش دولتی شکل گرفته ‌اند و اغلب بر اساس رده‌بندی محتوای تصاویر متحرک هستند. این نظام ‌ها به والدین کمک می‌کنند که بر محتوای فرهنگی مورد استفاده فرزندان خود نظارت داشته باشند. با این حال اغلب والدین توجهی به برچسب رده سنی درج‌ شده بر روی جلد بازی ‌های خریداری‌ شده توسط فرزندانشان نداشته و حتی خود نیز در هنگام خرید نسبت به این موضوع سهل‌ انگار هستند و مطالعات نشان داده اند که این موضوع می‌تواند ناشی از این طرز تفکر باشد که بازی کردن کار بچگانه‌ای است و رقم درج شده بر جعبه‌ ها چندان اهمیتی ندارد.(بث کمبز[[11]](#footnote-11) ، ۲۰۱۰).

بیش از نیمی از والدین بدون آن که نظارت و یا اطلاعاتی از بازی داشته باشند، به فرزندان خود اجازه می‌دهند که به تجربه بازی‌هایی با رده ‌بندی سنی ۱۸+ بپردازند(باف[[12]](#footnote-12) ، استرانک [[13]](#footnote-13)و دیبلجا[[14]](#footnote-14)، ۲۰۱۶). در برآوردی که موسسه ی چیلدرن کي -ر انجام داده است، از بیش ۲۰۰۰ خانواده در سرتاسر انگلستان به عنوان نمونه، بررسی به عمل آمده است و طبق این بررسی مشخص است که والدین در مقایسه با سایر رسانه‌ها درک کمتری از بازی‌ها دارند. ۸۶ درصد از والدین اذعان داشتند که آن‌ها به رده‌ بندی سنی درج شده بر بازی ‌ها اهمیتی نمی‌دهند و ۲۳ درصد از آن‌ها نیز اظهار داشتند که از دستورالعملی مشابه برای فیلم ‌ها پیروی نمی‌کنند(سازمان چیلدرن کیر انگلستان [[15]](#footnote-15)،۲۰۱۸).

**2-بیان مسئله**

نوجوانی از لحاظ روانشناسی ژنتیک در تحول روانی فرد دوره ي مهمی است که بین دوران کودك و دوران بزرگسالی قرار می گیرد و نوجوانی معرف مرحله ي تغییر عمیقی است که کودك را از بزرگسالی جدا میکند ، این مرحله واقعا به منزله ي دگرگون شدن است، در چنین دوره اي نوجوان به طور مستمر در حال تغییر است و حتی خود وي با مشکل وضع و موفقیت خویش روبروست در این شرایط نیاز نوجوان به ارامش روانی بیشتر است و علاوه بر ان نوجوان نیاز دارد وجودش به گونه اي که هست توسط دیگران درك شود ، در این میان گرایش به دنیاي مجازي فضاي لازم براي بروز هیجانات نوجوان را فراهم می سازد تا ان ها به راحتی بتوانند ارتباط خود را با دیگران بر قرار نماییند و شکل جدیدي از انسان اجتماعی را تولید کنند ، نوجوان ها نیز به لحاظ انعطاف پذیري در پذیرش اجتماع جدید انسانی ، غالبا بیشترین علاقه را نشان می دهند ، گسترش بازي هاي رایانه اي و سرگرمی هاي اینترنتی در بین قشر نوجوان ، نشانگر اهمیت دنیاي مجازي براي پر کردن اوقات فراغت و تفریح انان است و از همین رو مشکلات فراونی را به بار اورده است(باف[[16]](#footnote-16) ، استرنک [[17]](#footnote-17)و دیبل جاه [[18]](#footnote-18)، ۲۰۱۶)

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 میباشد. شاید سبک بازی را نخستین همپای تولید اولین بازی در دنیا بوده است. ممکن است در فکر اولین سازندگان بازیهای ویدیو ای ، موضوع سبک تولید و تعیین مبنایی برای توجه به لذت آفرینی خطور نکرده بود و سبک بازی اندکی بعد به عنوان مقوله ای مهم و قابل توجه در عرصه بازیسازی مطرح شد(هلستروم[[19]](#footnote-19) ، نیلسون [[20]](#footnote-20)و لیپرت[[21]](#footnote-21) ، ۲۰۱۲).

این بازي با چسب گروه سنی ۱۸+ بیشترین کاربر را در زیر این گروه سنی داراست و تحت کنسول هاي بازي مورد استفاده قرار میگیرد که دسترسی به ان را براي نوجوان ها بسیار ساده میکند و این باعث شده مشکلات زیادي را براي نوجوان ها ایجاد کند(دوونگ[[22]](#footnote-22) و پوتنزا[[23]](#footnote-23) ، ۲۰۱۴). و از ان جا که خانواده هاي ایرانی برنامه خاصي براي اوقات فراغت نوجوانان خود ندارند و هم چنین دانش کافی پیرامون بازی ها ندارند ،با خريد بازي سعي در پر كردن اين زمان ها دارند و به این برچسب سنی توجه نکرده و ان را براي فرزندان خود خریداري میکنند و شاهد مشکلاتی از جمله پرخاشگري ، مصرف مواد ، انجام فعاليت هاي

ضد اجتماعي، اعتیاد به بازی های رایانه ای و هستیم و ما در این تحقیق به متغییر های هويت جنسي ، هوش اجتماعي ، پرخاشگري ، گرايش به اعتياد، در این بازی می پردازیم .

**3- اهداف تحقیق**

مقایسه هوش اجتماعی و هویت جنسی در نوجوانان وابسته به بازی های ویدویی(GTA) و نوجوانان عادی

**4- فرضیه پژوهش**

بازي رایانه اي (GTA) بر شاخص هاي روانشناختی هویت جنسی و هوش اجتماعی نوجوانان تاثیر دارد.

**5- روش پژوهش**

روش مورد استفاده در این پژوهش مقایسه ای با دو گروه گواه و کنترل می باشد.

**1-5 ابزار گرداوری اطلاعات**

برای گرداوری داده های این پژوهش از پرسشنامه های هویت جنسی و هوش اجتماعی استفاده شده است.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.

**5-2 روش تجزیه و تحلیل اطلاعات**

روش تجزیه و تحلیل اطلاعات در این پژوهش تحلیل کوواریانس می باشد.با استفاده از نرم افزار تحلیلی ۲۱spss استفاده شد و همچنین برای تحلیل پایایی مقیاس های پرسشنامه از ضریب پایایی یا آلفای کرونباخ استفاده گردید.

**6- جامعه آماری**

جامعه آماری این پژوهش شامل تمامی جوانانی که بازی های آنلاین از جمله جی تی ای را بازی نموده اند.‌‌‌‌‌‌‌‌‌‌‌‌

**7- حجم نمونه**

روش نمونه گیری مورد استفاده در این پژوهش از نوع هدف مند در دسترس می باشد و حجم نمونه متشکل از 120 نفر از جوانان درگیر بازی های رایانه ای می باشد.

8- **بررسی مفروضه­های تحلیل کواریانس**

 به منظور بررسی شاخص های روانشناختی هوش اجتماعی و هویت جنسی بر افراد از آزمون تحلیل کواریانس استفاده شد. در این تحلیل، شاخص های روانشناختی از جمله: هوش اجتماعی و هویت افراد به عنوان متغیرهای مورد بررسی پژوهش با واسطه گری اعتیاد نوجوانان به این بازی ها وارد معادله تحلیل کواریانس شدند. در این قسمت گزارش تحلیل استنباطی داده­ها به تفکیک فرضیه­های پژوهشی ارائه می­شود.

**جدول 1 خلاصه تحلیل کواریانس یک طرفه برای بررسی تاثیرات بین اعتیاد به بازی های رایانه ای و هوش اجتماعی افراد**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| منبع تغییرات | مجموع مجذورات | درجه آزادی | میانگین مجذورات | F | Sig |
| هم­پراش | 431/350 | 1 | 431/350 | 722/5 | 018/  |
| گروه | 978/338 | 1 | 978/338 |  535/5 | 020/  |
| خطا | 546/ 7165 | 117 | 244 /61 |  |  |

نتایج جدول فوق نشان می دهد که با توجه به سطح معنی داری 018/ و 722/5 =Fدر همپراش فرض ما که تاثیر اعتیاد به بازی های رایانه ای بر هوش اجتماعی افراد با واسطه گری گروه جوانان درگیر بازی های رایانه ای مورد تایید است.

**جدول2 آزمون همگنی واریانس ها-هویت جنسی**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | آزمون لون | درجه آزادی1 | درجه آزادی2 | سطح معنی داری |
| هویت جنسی | 444/20 | 1 | 118 | 000/ |

با توجه به جدول 2 آزمون همگنی واریانس ها(آزمون لون) در سطح معنی داری000/ جهت تاثیر بر هویت جنسی افراد در اثر اعتیاد به بازی های رایانه ای می باشد،پس واریانس های پژوهش همگون می باشند.

**جدول3خلاصه تحلیل کواریانس یک طرفه برای بررسی تاثیرات بین اعتیاد به بازی های رایانه ای و هویت جنسی افراد**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| منبع تغییرات | مجموع مجذورات | درجه آزادی | میانگین مجذورات | F | Sig |
| هم­پراش | 155/300 | 1 | 155/300  | 867/4 | 029/  |
| گروه | 760/378 | 1 | 760/378 |  141/6 | 015/  |
| خطا | 822/ 7215 | 117 | 674 /61 |  |  |

نتایج جدول فوق نشان می دهد که با توجه به سطح معنی داری 029/ و 867/4 =Fدر همپراش فرض ما که تاثیر اعتیاد به بازی های رایانه ای بر هویت جنسی افراد با واسطه گری گروه جوانان درگیر بازی های رایانه ای مورد تایید است.

**جدول 4آزمون همگنی واریانس ها-هویت مردانگی**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | آزمون لون | درجه آزادی1 | درجه آزادی2 | سطح معنی داری |
| هویت مردانگی | 017/11 | 1 | 118 | 001/ |

با توجه به جدول 4 آزمون همگنی واریانس ها (آزمون لون) در سطح معنی داری003/ جهت تاثیربرهویت مردانگی افراد دراثراعتیاد به بازی های رایانه ای می باشد، پس واریانس های پژوهش همگون می باشند.

**جدول 5خلاصه تحلیل کواریانس یک طرفه برای بررسی تاثیرات بین اعتیاد به بازی های رایانه ای و هویت مردانگی افراد**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| منبع تغییرات | مجموع مجذورات | درجه آزادی | میانگین مجذورات | F | Sig |
| هم­پراش | 051/ | 1 | 051/  | 001/ | 978/  |
| گروه | 505/1642 | 1 | 505/1642 |  569/25 | 000/  |
| خطا | 927/ 7515 | 117 | 239 /64 |  |  |

نتایج جدول فوق نشان می دهد که با توجه به سطح معنی داری 978/ و 001/=F درهمپراش فرض ما که تاثیر اعتیاد به بازی های رایانه ای بر هویت مردانگی افراد با واسطه گری گروه جوانان درگیر بازی های رایانه ای مورد تایید قرار نگرفته است.

**جدول 6آزمون همگنی واریانس ها-هویت زنانگی**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | آزمون لون | درجه آزادی1 | درجه آزادی2 | سطح معنی داری |
| هویت زنانگی | 389/11 | 1 | 118 | 001/ |

با توجه به جدول 6 آزمون همگنی واریانس ها(آزمون لون) در سطح معنی داری001/ جهت تاثیر بر هویت زنانگی افراد در اثر اعتیاد به بازی های رایانه ای می باشد،پس واریانس های پژوهش همگون می باشند.

**جدول7خلاصه تحلیل کواریانس یک طرفه برای بررسی تاثیرات بین اعتیاد به بازی های رایانه ای و هویت زنانگی افراد**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| منبع تغییرات | مجموع مجذورات | درجه آزادی | میانگین مجذورات | F | Sig |
| هم­پراش | 751/3 | 1 | 751/3  | 058/ | 809/  |
| گروه | 591/4082 | 1 | 591/4082 |  585/63 | 000/  |
| خطا | 227/ 7512 | 117 | 207 /64 |  |  |

نتایج جدول فوق نشان می دهد که با توجه به سطح معنی داری 809/ و 058/=Fدر همپراش فرض ما که تاثیر اعتیاد به بازی های رایانه ای بر هویت زنانگی افراد با واسطه گری گروه جوانان درگیر بازی های رایانه ای مورد تایید قرار نگرفت چرا که اعتیاد به بازی های رایانه ای در راستای افزایش پرخاشگری افراد است.

**9-نتيجه­گيري**

در جامعه ي كه ما امروزه با ان سر و كار داريم به دلیل گسترش روز افزون تکنولوژي براي سهولت كار ها و نبودن مكان هاي مناسب براي سپري كردن اوقات فراغت نوجوان ها و مشكلات فراوان روانشناختي كه در جامعه وجود دارد ، باعث شده والدين ترجيح دهند فرزندان خود را بيشتر نزديك خود نگه دارند تا به ان ها اجازه دهند زمان بيشتري را در اجتماع سپري كنند از اين رو يك رويكرد اجتنابي منفي را از والدين شاهد هستيم كه با خريد بازي هاي متفاوت براي فرزندان خود ان ها در خانه ( كنار خودشان ) بيشتر نگه ميدارند و ان ها به دليل شرايط سخت كاري (درامد زايي) ، زمان كمي را دارا هستند تا بتوانند در كنار فرزندان خود باشند ، به خاطر همين موضوع تن به خريد بازي هاي مختلف ميدهند، از اين رو كه بيشتر والدين نسبت به بازي ها هيچ شناختي را ندارند و از عوارض اين بازي ها خبر ندارند مشكلات فراواني را وارد خانواده و جامعه مي كنند ، به طوري كه وقتي با مشكلات نوجوانان خود رو به رو ميشوند حتي نميدانند اين مشكلات از كجا شروع شده است ! در صورتي كه خود ان ها باعث شروع اين مشكلات بوده اند ،از اين رو با رشد توليد كنسول هاي بازي مختلف و به وجود آمدن بازي هاي مختلف در نوع ها و سبك هاي متفاوت ، هيجانات و جذابيت بازي هاي جديد به شدت زياد شده به نحوي كه تمامي گروه هاي سني را مجذوب خود ميكند( دیکمپ[[24]](#footnote-24) و ویتینی [[25]](#footnote-25)، ۲۰۱۹).

حال با رشد اينترنت، بازي هاي انلاين جايگاه ويژه اي را پيدا كرده ( مثل بازي "جي تي اي " كه موضوع تحقيق است ) ، به اين دليل اين بازي ها جايگاه ويژه اي پيدا كردن كه ميتوانند با افراد حقيقي وارد رقابت شوند ( در گذشته بازي ها به صورت انفرادي يا حداقل دو نفر ميتوانستند بازي كنند ) و بجايه اينكه با هوش مصنوعي نا كارامد، بازي ها بازي كنند ، حال ميتوانند با دوستان خود در يك محيط مجازي با بقيه افراد رقابت كنند و از اين رو باعث شده نوجوانان گوشه گیرتر شوند و به بازي هاي انلاین رو اورند که دنیاي آزاد دارد و در ان میتوانند مانند زندگی واقعی در دنیاي بازي باشند ، حال این رویه باعث بروز مشکل هاي فراوانی میشود(لندهارت[[26]](#footnote-26) ، ۲۰۱۵ ). اختلال بازی اینترنتی[[27]](#footnote-27) یکی از مهمترین ان هاست ، گونه ای وابستگی مفرط به انجام بازی دیجیتال، اختلال بازی اینترنتی نامیده میشود که این نوع استفاده افراطی، اغلب اختلال خوانده میشود و بر اساس تعریف جدید، صورتی متفاوت با اعتیاد به بازی های دیجیتالی دارد، در حال حاضر تنها مرجعی که این اختلال را رسمی میداند و تعریفی از آن ارائه نموده است، ویرایش پنجم راهنمای تشخیصی آماری اختالالت روانی[[28]](#footnote-28) میباشد، طبق تعریف این راهنما، اختلال بازی اینترنتی عبارت است از، بازیکنانی که به طور وسواسی و با محرومیت از سایر منافع بازی مینماید، به طوری که پافشاری و فعالیتهای آنالین مکرر آنها منجر به اختلال و یا اضطراب و پرخاشگری قابل توجه بالینی میشود(انجمن روانشناسی امریکا[[29]](#footnote-29) ، 2013). نوجوانانی که همیشه با بازی های رایانه ای 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( بریجیت[[30]](#footnote-30) و همکاران ، 2011).همچنین بر اساس شواهد موجود، بروز این اختلال را در کشورهای آسیایی و نیز در مردان جوان بیش از سایرین اعالم کرده است) انجمن روانشناسی امریکا [[31]](#footnote-31)، 2016).

 هم‌چنين، بسياري از اصول‌ يادگيري‌ مانند‌: هم‌ذات پنداري (الگوسازي)، تمرين، تكرار و پاداش و تـقويت را بـه‌كار مي‌گيرند. بازی‌های کامپیوتری، امروزه بیش از تلویزیون و موسیقی، پدیده فـرهنگی بـه حساب می‌آیند، پدیده‌ای که‌ از‌ زوایای‌ مختلف فن‌آوری، اقتصادی، هنری و البته فرهنگی قابل مطالعه و بررسی است. اهمیت این‌ رسانه‌های‌ نـوظهور‌ تـا حـدي است که حتی برخی ادعا کرده‌اند، اگر کسی بخواهد چـیزی درباره فرهنگ‌ یک‌ کشور‌ بداند، باید به این رسانه؛ یعنی، بازی کامپیوتری توجه کند.بحث‌ بازی‌های‌ رایانه‌ای از یـادگیری مـشاهده‌ای ریـشه گرفته است. یکی از مهم‌ترین شیوه‌های یادگیری در کودکان و نوجوانان‌ یادگیری‌ مشاهده‌ای و سرمشق‌گیری از دیگران است، چرا که کـودکان و نـوجوانان بـیش از آن‌که از‌ طریق‌ تجربه‌ مستقیم یاد بگیرند از راه مشاهده رفتار و اعمال دیگران می‌آموزند. بـه‌همین دلیـل بـرنامه‌های تلویزیونی و رایانه‌ای‌ با‌ ارايه الگوها و سرمشق جذاب و دوست‌داشتنی یکی از منابع عمده تأثيرگذار بر رفتار‌ کـودکان‌ و نـوجوانان‌ هـستند.

برخي نگران محتواي خشن و جنسي اين بازي‌ها هستند، عده‌اي‌ نيز‌ معتقدند كه‌ با‌ ورود‌ بازي‌هاي رايانـه‌اي بـه دنياي نوجوانان مشکلاتی‌ از‌ قبیل بزه‌های اجتماعی، افت تحصیلی، تنهایی (فردی و اجتماعی) کـه مـحصول ضـعف ارتباطات‌ میان‌ فردی هستند ایجاد می‌شود. اعتياد‌ به بازي‌هاي رايانـه‌اي در نـوجوانان بـه‌خصوص در پسرها با مشكلات سازشي نظير پيشرفت‌ تحصيلي‌ كم و رفتارها و نگرش‌هاي پرخاشگرانه در‌ ارتباط‌ اسـت‌.دلايل‌ اعتياد‌ نوجوانان به بازي‌هاي رايانه‌اي‌ – ويديويي‌ را فرار از روابط اجتماعي واقعي، اثرهاي برانگيزنده يا آرام‌بخش بازي‌ها و فراهم شـدن مـيزاني‌ از‌ كنترل كه در واقعيت تجربه نمي‌شود‌. تصاویر‌ خشن‌ فیلم‌ ویـدیویی‌ و بـازی‌های کـامپیوتری اثرات‌ کوتاه‌ مدت قابل توجهی بر انـگیزش، افـکار و هیجانات و نیز افزایش احتمالی رفتار رعب‌انگیز یا پرخاشگرانه به‌ویژه در‌ پسرها‌ دارند‌.یکی از عـوامل روی آوردن افـراد‌ به‌ رسانه‌های‌ الکترونیکی‌ با‌ تـوجه‌ بـه قابلیت‌ها و کـارکردهایی کـه دارنـد، کسب آگاهی در مورد خویشتن، تقویت ارزش های شـخصی، یافتن الگوهای رفتاری، همانند‌سازی با ارزش‌های مورد اعتنای دیگران و در یک کلام هـویت‌یابی اسـت‌. هویت در نحوه پاسخ‌دهی به سؤال «مـن کیستم؟» مشخص می‌شود که در پاسـخ بـه آن «من … هستم» بروز می‌یابد. هـم‌چنين، هـويت، به ويژگي يكتايي، فرديت و تفاوت‌هاي‌ اساسي‌ كه يک شخص را از همه افراد ديگر متمايز مي‌كند، اشـاره دارد.

پيشنهاد مي‌شود، با نـظارت و كنـترل ورود بـازي‌ها بـه بـازار، تـغيير ساختار بازي‌ها متناسب با فرهنگ بومي و آموزه‌هاي ديني جامعه، طبقه‌بندي بازي‌ها و تشريح ويژگي‌ هاي آن ها براي خريداران و در نهايت توليد‌ بازي‌هاي‌ نشأت‌ گرفته از بافت جامعه‌ايران و متناسب‌ با‌ شرايط‌ فـرهنگي جامعه، توسط مسؤولان نظام اجرايي و بنياد ملي بازي‌هاي رايانه‌اي كه متولي اصلي اين بازي‌ها در كشور است از ايجاد تعارضات‌ آشكار‌ فرهنگي‌ و دوگانگي تربيتي و يا ارزشي و تغيير هويت در استفاده‌كنندگان‌ كودك‌ و نوجوان ايراني به ميزان چشم‌گيري جـلوگيري شـود.

**10-مراجع**

*BETH-COMBS,S.)2010(.VIDEO GAMES AND VIOLENCE: A CONTENT ANALYSIS OF PRINT ADVERTISEMENTS AND INTERNET TRAILERS.department of Telecommunication and Film in the Graduate School of The University of Alabama .*

*DeCamp, Whitney. )2019(. Parental Influence on Youth Violent Video Game Use. Social Science Research, 82, 195-203.*

*Hellström, C., Nilsson, K.W., Leppert, J., Ĺslund, C. )2012(. Influences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer gaming. Computers in Human Behavior , 28(4), 1379-1387..*

*Hollingdale J, Greitemeyer T )2014( The Effect of Online Violent Video Games on Levels of Aggression. PLoS ONE 9)11(: e111790. doi:10.1371/journal. pone.0111790.*

*King, D., & Delfabbro, P.H. (2014). The cognitive psychology of Internet gaming disorder. Clinical Psychology Review 34, 298-308..*

*Landheart,Amadnda .)2015(. Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 13,313-316..*

*Mackay, D. (2014): The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art. McFarland and Company*

*Taylor, T.L.(2016). Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture. MIT Press, Cambridge*

*YONG, L., HUI,Q,. SHI,Q.)2015(. VIDEO GAMES WITH POSITIVE AFFECT AND NEGATIVE AFFECT AMONG,UNIVERSITY TUNKU ABDUL RAHMAN .*

1. 1young [↑](#footnote-ref-1)
2. Hulo [↑](#footnote-ref-2)
3. Shi [↑](#footnote-ref-3)
4. Festl [↑](#footnote-ref-4)
5. Scharkow [↑](#footnote-ref-5)
6. Quandt [↑](#footnote-ref-6)
7. Rolling [↑](#footnote-ref-7)
8. Adams [↑](#footnote-ref-8)
9. Hollingdale [↑](#footnote-ref-9)
10. Greitemeyer [↑](#footnote-ref-10)
11. Beth combs [↑](#footnote-ref-11)
12. Baf [↑](#footnote-ref-12)
13. Strank [↑](#footnote-ref-13)
14. Debeljuh [↑](#footnote-ref-14)
15. Children care .co .uk [↑](#footnote-ref-15)
16. Baf [↑](#footnote-ref-16)
17. Strank [↑](#footnote-ref-17)
18. Debeljuh [↑](#footnote-ref-18)
19. Hollstrom [↑](#footnote-ref-19)
20. Nilson [↑](#footnote-ref-20)
21. Leppert [↑](#footnote-ref-21)
22. Dong [↑](#footnote-ref-22)
23. Potenza [↑](#footnote-ref-23)
24. Decamp [↑](#footnote-ref-24)
25. Whitney [↑](#footnote-ref-25)
26. Landheart [↑](#footnote-ref-26)
27. Internet gaming disorder [↑](#footnote-ref-27)
28. Dsm v [↑](#footnote-ref-28)
29. American psychological association [↑](#footnote-ref-29)
30. Birgit [↑](#footnote-ref-30)
31. American Psychological Association [↑](#footnote-ref-31)