

مقایسه پر خاشگری و تکانشگری در نوجوانان وابسته به بازی های رایانه ای و نوجوانان

عادی

بیتارزانی

دانشجوی کارشناسی روانشناسی، دانشگاه غیر انتفاعی شهید اشرفی اصفهانی، اصفهان، ایران

نرجس نعمت الهی

دانشجوی کارشناسی روانشناسی، دانشگاه غیر انتفاعی شهید اشرفی اصفهانی، اصفهان، ایران

اعظم آقاجانی افجادی

استادیار، دانشگاه غیر انتفاعی شهید اشرفی اصفهانی، اصفهان، ایران

چکیده

هدف پژوهش حاضر مقایسه پر خاشگری و تکانشگری در نوجوانان وابسته به بازی های رایانه ای و نوجوانان عادی صورت گرفته است. این پژوهش توصیفی از نوع علی مقایسه ای است و جامعه آماری آن مشتمل بر ۱۰۰ نفر از نوجوانان وابسته به بازی های رایانه ای (۵۰ نفر) و نوجوانان عادی (۵۰ نفر) در سال ۱۴۰۲-۱۴۰۳ می باشد. برای انتخاب آنها از روش نمونه گیری در دسترس استفاده شد. به منظور تجزیه و تحلیل داده ها در این تحقیق از روشهای آمار توصیفی مانند محاسبه فراوانی، درصد، میانگین، انحراف معیار و آزمون تحلیل واریانس چند متغیری (مانوا) استفاده شده است. بر اساس نتایج حاصله از این آزمون بین نوجوانان وابسته به بازی های رایانه ای و نوجوانان عادی از لحاظ پر خاشگری و تکانشگری تفاوت معنی داری وجود دارد. بدین معنا که بین نوجوانان وابسته به بازی رایانه ای میزان پر خاشگری و تکانشگری بالاتری نسبت به نوجوانان عادی وجود دارد.

کلید واژه ها : پر خاشگری، تکانشگری، بازی های رایانه ای، نوجوانان

مقدمه

نوجوانی یکی از مراحل مهم و برجسته رشد و تکامل اجتماعی و روانی فرد به شمار می رود. آسیب پذیری های جدایی ناپذیری در این دوره تحولی وجود دارد که ممکن است به مشکلات رفتاری همچون بزهکاری، تکانشگری یا اختلال های روانی منتهی شود (Lockwood & et al, 2020). در سال های اخیر بازی های رایانه ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فن آوری های ارتباطی ملی با کشش و جاذبه ای حیرت انگیز، عمده ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب کرده است. این بازی ها نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده است بلکه به نظر میرسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند را نیز دربر گرفته است. سن شروع بازی ها بیشتر از ۷ سالگی و اوج آن ۱۲-۱۳ سالگی است (Shaverdi, 2009). بازی رایانه ای نوعی سرگرمی تعاملی است که توسط یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا میکرو کنترلر انجام می شود. بازی های رایانه ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری های ارتباطی، طی سال های اخیر با کشش و جاذبه ای حیرت انگیز، عمده ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می کنند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص می دهند بلکه به نظر میرسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند نیز پوشش داده است. بازی های رایانه ای دومین سرگرمی بعد از تلویزیون شناخته شده است. در مواجهه با یک بازی رایانه ای، جنبه های متفاوتی از آن، موضوع بحث قرار می گیرند. موضوعات فنی که حوزه دقت نظر در زمینه رابطه فناوری و فرهنگ است، متن بازی به عنوان روایت که ممکن است حاوی ایدئولوژی بارز یا نهفته باشد و رابطه انسان با ماشین و شیوه های روایت سازی بازیکن، با توجه به امکانات خود بازی که با عنوان تعامل از آن یاد می شود. همچنین خود بازی به عنوان رسانه اوقات فراغت. به طور کلی ماهیت رسانه هابه عنوان موضوع فعالیت افراد در اوقات فراغت معرفی می شود که در خلال آن مخاطبان، فارغ و آسوده خاطر از فشار محیط کار، قوه تخیل خود را رها می کنند. از نظر کلی، اوقات فراغت زمان خاصی است که در خلال آن فرد و جامعه آزادند تاهویت فرهنگی و فردی خود را تعریف و تبیین کنند. رسانه ها به طور آگاهانه شرایط و زمینه های کشف این هویت رافراهم می آورند. بدین ترتیب، عامه مردم پس از گذران فراغت رسانه ای با نوعی دستورالعمل برای ایجاد تحول در زندگی عادی، به زندگی روزمره باز می گردند. تصمیم گیری مخاطره آمیز اهمیت بالایی در زندگی فردی و اجتماعی فرد دارد و اختلال در این نوع تصمیم گیری هسته ی اصلی پدیده و رفتارهای تکانشی را تشکیل می دهد. رفتارهای تکانشی به عملکردهایی گفته می شود که اگر چه تا اندازه ای با آسیب یا زیان های احتمالی همراه اند اما امکان دستیابی به گونه ای پاداش را نیز فراهم می کنند. این رفتارها باید دارای ۳ عامل زیر باشند: برگزیدن یک گزینه از میان دو یا چند گزینه ی احتمالی، همراهی یکی از گزینه ها با پیامدهای ناگوار، روشن نبودن احتمال پیامد ناگوار در زمان رخداد رفتار (یونسی، ۱۴۰۰).

یکی از رسانه های محبوب در میان کودکان و نوجوانان در ایران بازی های رایانه ای است به طوری که ۹۹ درصد جوانان ایرانی علاقه بسیار زیادی به این بازی ها دارند. بازی های رایانه ای تا مدت ها در ایران به عنوان ابزاری برای سرگرمی بود تا اینکه گسترش آن و استقبال زیاد مخاطبان، باعث نگرانی خانواده ها از وضعیت جسمی و روحی فرزندان شده است (Khaniki, 2015).

بازی های رایانه ای، به مثابه رسانه، بیشترین همخوانی را با دیدگاه های فوق دارند، چرا که ماهیت اوقات فراغت در آنها نمودی بارزتر از هر رسانه دیگری دارد. در واقع خاستگاه فراغتی بازی های رایانه ای، وجه بارز تمامی آنهاست. در رویکرد علوم اجتماعی به طور کلی همواره این مساله مطرح است که "بازی ها با مردم چه می کنند؟" محققین با بررسی بازیکنان و انجام آزمایش های کنترل شده تلاش می کنند تا تاثیرات بد و خوبی که بازی کردن می تواند بر روی انسان ها داشته باشد را بیابند. شاید در میان تاثیرات منفی ممکن در یک بازی، موضوعی که بیش از همه توسط رسانه ها و افکار عمومی پیش کشیده شده مساله پرخاشگری در بازی های رایانه ای می باشد. تاثیرات ممکن که بازی های رایانه ای خشن بر کودکان و نوجوانان می گذارند چه می توانند باشند؟ نظریه یادگیری اجتماعی بیان می دارد که انجام بازی های رایانه ای خشن، پرخاشگری را در بازیکنان شبیه سازی می کند به ویژه به دلیل اینکه در یک بازی بازیکن مشارکت کننده فعال است (بر خلاف فیلم های خشن که در آنها یک بیننده منفعل است) از سویی دیگر بر اساس نظریه کاتارسیس انجام بازی های خشن این امکان را به بازیکن می دهد تا با رها کردن نیرو های نهفته تهاجمی در خود، تاثیر مثبتی در خود ایجاد نمایند. تعداد بی شماری مقاله در این زمینه تالیف گردیده و تا کنون تصویر شفافی از اینکه بازی های خشن حقیقتاً چه تاثیری بر روی بازیکنان می توانند داشته باشند به دست نیامده است (McLuhan, 1994). برخی معتقدند اثرات منفی بازی های رایانه ای از جمله اعتیاد به بازی، افزایش حالت خشم و پرخاشگری، هزینه زیاد و تاثیرات منفی روحی و روانی و جسمی دیگر، بیش از جنبه های آن (Anderson, & Bushman, 2001). پژوهش هایی که در مورد تأثیر این گونه بازی ها بر متغیرهایی چون خشونت، پرخاشگری، رفتار کمک رسانی، انزوای اجتماعی و پاسخ خای فیزیولوژیکی انجام گرفته، گاهی نتایج متفاوت و ناهمخوانی به دست آورده اند و مطالعات بسیاری نشان دادند که بازی های رایانه ای خشن، احساسات پرخاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژیکی را افزایش می دهند در حالی که برخی مطالعات اخیر این نتایج را تأیید نکرده اند (جوکار و همکاران، ۱۴۰۲).

یکی از آثار سوء بازی های کامپیوتری بر روی کودکان، پرخاشگری در کودکان است. پرخاشگری معمولاً به رفتاری اطلاق می شود که قصد آن صدمه رساندن (جسمانی یا زبانی) به فرد دیگر یا نابود کردن دارایی افراد است (کریمی، ۱۳۷۹). بازی های رایانه ای با جذابیت و گیرایی خود با ارائه صحنه های خشن، تأکید بر سرعت بیشتر، زمینه ارائه مشکلات خاصی را برای نوجوانان فراهم می آورند. این گونه بازی ها خصوصاً نوع خشن آنها پدیده نسبتاً جدیدی هستند. رشد و گسترش کمی و کیفی این گونه بازی ها آن چنان سریع است که نتایج پژوهش های این حوزه در چند سال گذشته را نمی توان به سهولت به بازی های جدید امروزی تعمیم داد. تغییر در محتوا و گرافیک بازی های رایانه ای از سال های ۲۰۰۲ و ۲۰۰۳ میلادی به بعد رخ دادند (جوکار و همکاران، ۱۴۰۲).

پرداختن به این بازی ها و پاداشی که رفتارهای پرخاشگرانه در طی بازی دریافت می دارند، سبب می شود کودکان انجام این رفتارها را پیشه خود ساخته و با گذشت زمان، حساسیت خود را به مسئله خشونت از دست بدهند. روانشناسان معتقدند اختلال پرخاشگری،

ریشه بسیاری از مشکلات روانی و رفتاری کودکان و نوجوانان می باشد. این رفتارها در صورت بروز می توانند سبب مشکلات بین فردی، جرم، بزه و تجاوز به حقوق دیگران شده و در صورت درونی شدن، قادر به ایجاد انواع مشکلات جسمی و روانی می باشند. از طرف دیگر، اتلاف وقت کودکان و نوجوانان در برابر این دستگاه ها، ضرورت توجه به این اصل مهم را بیش از پیش نشان می دهد (عبدالخالقی، ۱۳۸۴). تکانشگری هسته ی اصلی بسیاری از آسیب های اجتماعی مانند سوء مصرف مواد، قماربازی بیمارگونه، اختلال های شخصیت و دست زدن به اقدامات پرخطر است. فرایند تصمیم گیری یا انتخاب از میان گزینه ها، پس از تحلیل آنها، یکی از عالی ترین پردازش های شناختی به شمار می آید. گونه ای از این فرایند که تصمیم گیری مخاطره آمیز نامیده شده است. در شرایطی پردازش می شود که شخص با گزینه هایی روبرو می شود که انتخاب آنها باری از سود یا زیان هایی در حال یا آینده را به دنبال دارد و در عین حال میزان این سود یا زیان با درجاتی از احتمال یا عدم قطعیت همراه است (Loxton, 2022).

پژوهش های انجام شده پیرامون تکانشگری و عملکرد شناختی، گویای این است که پیامدهای تکانشگری همواره منفی است. آنچه بسیار مهم است ارتباط میان تکانشگری با شماری از آسیب های روانی در اجتماع است که از جمله آنها خشونت، رفتارهای ضد اجتماعی، بزه و جنایت و بسیاری از موارد دیگر است. همچنین بررسی ها نشان داده است که تکانشگری یکی از مهمترین عوامل خطر شخصیتی گرایش به مصرف مواد مخدر به شمار می رود (Machida, 2019). تکانشگری به معنای عمل نمودن با کمترین تفکر نسبت به رفتارهای آینده یا عمل کردن بر پایه ی افکاری که مهمترین گزینه ی فرد یا دیگران نیست در نظر گرفته میشود افراد تکانشگر بدون در نظر گرفتن اثرات فعالیت خود دست به اقدام عاجل می زنند. این افراد در مهار پاسخ خود مشکل دارند و پاداش آنی را به پیامد تأخیری ترجیح می دهند (Kaltenegger & et al, 2019).

آهن، لی و کوون^۱ (۲۰۲۰) عقیده دارند که افراد تکانشگر سبک پردازش اطلاعات سریعی داشته و در بازداری پاسخ با مشکل مواجه اند. علاوه بر این، برخی معتقدند که تکانشگری ممکن است مانعی بر سر راه یادگیری در سالهای نخستین تحول باشد (عسگری و متینی، ۱۳۹۹)، بنابراین تکانشگری میتواند این فرایند را نیز تحت تأثیر قرار دهد. مسعود نیا و پور رحیمیان (۱۳۹۵) در تحقیقی به بررسی رابطه بین بازی های رایانه ای و بروز اختلالات رفتاری در میان دانش آموزان پسر دبستانی در شهر یزد پرداخته اند. این پژوهش با روش توصیفی و در قالب یک طرح پیمایشی انجام شد. نتایج نشان داد که تفاوت معناداری بین دانش آموزان با سطوح متفاوت انجام بازی های رایانه ای، از نظر اختلال های رفتاری به طور کلی و نیز از نظر سه شکل از اختلال های رفتاری؛ یعنی اختلال سلوک، بی قراری و حواس پرتی وجود داشت. استفاده از بازی های رایانه ای، عاملی مهم و موثر در ابتلای دانش آموزان به اختلالات رفتاری است. بیدختی و همکاران (۱۳۹۵) در تحقیقی به بررسی تأثیر بازی های رایانه ای بر خشونت کودکان مقطع ابتدایی از دیدگاه معلمان آنها پرداخته اند. جامعه آماری مورد نظر شامل ۱۹۲ نفر از کلیه معلمان زن مقطع ابتدایی شهرستان سمنان و نمونه آماری شامل ۱۹ نفر از معلمان زن مقطع ابتدایی شهرستان سمنان می باشد. با بررسی و تحلیل های آماری انجام شده به این نتیجه رسیدیم که بین بازی های رایانه ای و خشونت کودکان رابطه وجود دارد، بنابراین فرضیه اول تایید شد. بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای خشن و رفتار پرخطر در کودکان رابطه وجود دارد، بنابراین فرضیه دوم مورد تایید واقع شد. بین میزان استفاده از بازی های

¹. Ahn, Lee & Kwon

خشن رایانه ای و عملکرد تحصیلی کودکان رابطه وجود ندارد، در نتیجه فرضیه سوم مورد تایید واقع نشد. مریم طاهرخوانی وجعفر حسنی (۱۳۹۵) در تحقیقی به بررسی رابطه تکانشگری با میزان اعتیاد به بازی های رایانه ای نوجوانان به این نتیجه دست یافتند که تکانشگری با اعتیاد به بازی های رایانه ای رابطه دارند و پیش بینی کننده اعتیاد به بازی های رایانه ای در نوجوانان می باشد. لذا در جهت پیشگیری از اعتیاد نوجوانان به بازی های رایانه ای باید مورد توجه قرار گیرند. فرمانبر و همکاران (۱۳۹۲) در تحقیقی به بررسی ارتباط بازی های رایانه ای با پرخاشگری در دانش آموزان راهنمایی شهر رشت پرداخته اند. مطالعه به روش توصیفی و تحلیلی بر روی ۹۹۴ دانش آموز دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر رشت که با روش نمونه گیری چندمرحله ای انتخاب شده بودند، صورت گرفت. نتایج تحقیق آنان نشان داد که بین نوع بازی های رایانه ای و همراهی دوستان در انجام بازی های رایانه ای با پرخاشگری فیزیکی رابطه معناداری وجود دارد و با افزایش استفاده از بازی های رایانه ای پر زد و خورد میزان پرخاشگری فیزیکی دانش آموزان نیز افزایش می یابد. همچنین بین مدت زمان بازی های رایانه ای با پرخاشگری فیزیکی و کلامی رابطه معناداری وجود دارد. بهرامی (۱۳۹۲) در تحقیقی به بررسی تاثیر بازی های رایانه ای بر پرخاشگری بازیکنان حرفه ای نوجوان پسر گروه سنی ۲۹ تا ۱۴ سال شهر کرج به روش روش علی - مقایسه ای پرداخته اند. نتایج نشان داد که نوع بازی های رایانه ای بر پرخاشگر شدن نوجوانان تاثیر دارد و معنادار بوده است. و نوع بازی های رایانه ای بر تمام مولفه های پرخاشگری به جز خصومت تفاوت معنادار بوده است و تاثیر داشته است. همچنین مدت زمان استفاده از بازی های رایانه ای بر پرخاشگری بازیکنان حرفه ای نوجوان و تمام مولفه های آن بی معنا بوده است. گنجی و شفائی مقدم (۱۳۹۱) در تحقیقی به بررسی نقش اعتیاد به بازی های رایانه ای در انزوایی و پرخاشگری دانش آموزان شهر کاشان پرداخته اند. همبستگی بین دو متغیر میزان اعتیاد به بازی های رایانه ای و انزوایی دانش آموزان را نشان می دهد. نوع رابطه مثبت بوده و با افزایش میزان اعتیاد به بازی های رایانه ای، شاهد افزایش انزوای اجتماعی دانش آموزان می باشیم. همچنین همبستگی بین میزان اعتیاد به بازی های رایانه ای و پرخاشگری دانش آموزان برابر با ۰/۴۷۲ است به طوریکه با افزایش میزان اعتیاد به بازی های رایانه ای، پرخاشگری دانش آموزان نیز افزایش می یابد.

شائو و وانگ^۲ (۲۰۱۹) در تحقیقی به بررسی ارتباط بازی های ویدیویی خشن با پرخاشگری نوجوانان: بررسی اثر واسطه مدون شده پرداخته اند. نتایج تحقیق آنان نشان داد که برای افراد با یک محیط خانواده خوب، قرار گرفتن در معرض بازی های ویدیویی خشونت آمیز فقط تاثیر مستقیمی بر پرخاشگری داشت؛ با این حال، برای کسانی که محیط خانوادگی فقیر دارند، آن ها تا به حال اثرات مستقیم و غیر مستقیم را با اعتقادات هنجاری در مورد پرخاشگری به میان گذاشته اند. کوهن و همکاران^۳ (۲۰۱۹) در تحقیقی با عنوان آیا بازی های ویدیویی خشونت آمیز باعث پرخاشگری میشود؟ در یک مطالعه مداخله طولی، به این نتیجه رسیدند که مداخلات گسترده ای در طول دوره ۱ ماه هیچ تغییر خاصی در پرخاشگری، همدلی، شایستگی های بین فردی، ساختارهای وابسته به تکانشی، افسردگی، اضطراب یا عملکرد اجرایی اجرایی را نشان نمی دهد، نه در مقایسه با یک گروه کنترل فعال که یک بازی ویدیویی غیر خشونت آمیز یا یک گروه کنترل منفعل را بازی کرد. در مقایسه با مقیاس پایه و ارزیابی پس از آموزش و نه زمانی که تمرکز بر تأثیرات بلندمدت بیشتر بین خط مبنا و یک فاصله پیگیری ۱ ماه پس از شرکت کنندگان آموزش را متوقف کردند، اثری نداشت.

2. Shao . & Wang

3. Kühn & et al

گریتمیر^۴ (۲۰۱۷) در تحقیقی با عنوان تأثیر گسترش بازی های ویدیویی خشن بر پرخاشگری به این نتیجه رسید که تأثیر قرار گرفتن در معرض ویدئوهای خشونت آمیز دوستان همچنان قابل توجه بود. همچنین نتایج تحقیق او نشان داد هنگامی که شبکه اجتماعی دوستان بازی های ویدیویی خشونت آمیز را بازی می کند، گرچه بازی های ویدیویی خشونت آمیز خود را انجام نمی دهند، اما دارای خشونت بیشتری هستند. در واقع تجزیه و تحلیل شبکه های اجتماعی انحصاری نشان داد که بازی های ویدیویی خشونت آمیز با افزایش پرخاشگری همراه است، که پس از آن در بین افراد متصل گسترش می یابد. بازی های رایانه ای با جذابیت و گیرایی خود، با آرایه صحنه های پرخشونت و خشن، طرح اسلحه های مختلف، تأکید بر سرعت بیشتر، زمینه آرایه مشکلات خاصی که بازیهای رایانه ای مبلغ آن هستند را برای نوجوانان فراهم می آورند. نوجوانان از سویی با وابسته شدن به شخصیت های مطرح در بازارهای بازی های رایانه ای دست به الگوبرداری از آنها زده سعی می کنند مثل آنها لباس پوشیده با اسلحه ای مانند سلاح آنها به بازی بپردازند.

درحقیقت یکی از مواردی که بیش از سایر نکات به عنوان جنبه منفی بازی های کامپیوتری مطرح می شود، میزان خشونت به کار رفته در آنها است. که تا چه میزان این خشونت بر کسانیکه بیش از حد معمول بازی های رایانه ای انجام می دهند و به صورت حرفه ای بازی می کنند، با توجه به آنکه این بازی های رایانه ای ابعاد مثبت و منفی بسیاری را در نوجوانان ایجاد کرده اند و بازتاب اثرات آنها در کشورمان نیز در حال شکل گیری است. بنابراین حال این سوالات پیش می آید که بازیهای رایانه ای تاچه اندازه باعث پرخاشگری بازیکنان حرفه ای نوجوان است. با توجه به اهمیت موضوع یعنی پرخاشگری که می تواند سدی باشد در جهت تحصیل و تربیت دانش آموزان و همچنین باعث ایجاد بی نظمی در محیط آموزشی شده و نهایتاً موجب آزار و اذیت دانش آموز می گردد همچنین خود آزاری برای افراد پرخاشگر را سبب می شود لذا اگر رفتارهای پرخاشگرانه نوجوانان دانش آموز حل نشود برای مدرسه و جامعه مضراتی را فراهم می کند. لذا برای برطرف کردن این مشکل و شناخت نقش عوامل موثر در این مسئله را مورد بحث و بررسی و تجزیه و تحلیل قرار می دهیم. در این پژوهش سوال علمی این است که؛ آیا بین پرخاشگری و تکانشگری در نوجوانان وابسته به بازی های رایانه ای و نوجوانان عادی تفاوت وجود دارد.

روش تحقیق

پژوهش حاضر، از نوع علی مقایسه ای بوده و جامعه آماری آن شامل کلیه نوجوانان شهر اصفهان در سال ۱۴۰۲-۱۴۰۳ بود. نمونه این تحقیق مشتمل بر نوجوانان وابسته به بازی های رایانه ای (۵۰ نفر) و نوجوانان عادی (۵۰ نفر) بودند که برای انتخاب آنها از روش نمونه گیری در دسترس استفاده شد.

با مراجعه به مدارس شهر اصفهان و با همکاری مدیر و معلمان، از دانش آموزانی که تمایل به همکاری و تکمیل پرسشنامه را داشتند تعداد ۱۵۰ نفر انتخاب شدند که پس از پر کردن، پرسشنامه های جمع آوری شد که در انتها ۵۰ نفر نوجوانان وابسته به بازی های رایانه ای و ۵۰ نفر نوجوانان عادی انتخاب شدند. برای تحلیل داده ها از روشهای آمار توصیفی مانند محاسبه فراوانی، درصد، میانگین، انحراف معیار و آزمون تحلیل واریانس چند متغیری (مانوا)، نرم افزار کامپیوتری SPSS نسخه ۲۳ استفاده شده است.

4. Greitemeye

ابزار پژوهش

الف) مقیاس پرخاشگری (آیزنیک)

در این پژوهش برای اندازه گیری پرخاشگری از آزمون پرخاشگری آیزنیک استفاده شده است. این آزمون برای سنجش میزان پرخاشگری افراد به کار می رود. حاوی ۲۹ سوال است هر سوال دارای دو گزینه بلی و خیر می باشد و آزمودنی ها ناگزیر باید یکی از دو گزینه را انتخاب کنند. افرادی که نمره شان بالا باشد معمولاً به صورت های مستقیم و غیر مستقیم نظیر کج خلقی زد و خورد بحث های تند و کوبنده و کنایه آمیز پرخاشگری می کنند افرادی که نمرات پایینی کسب می کنند معمولاً آرام و خوش اخلاق هستند. از برخوردارهای شخصی اجتناب می کنند و از ابراز خشونت به صورت فیزیکی و یا غیر مستقیم خودداری می کنند. نمرات مردان به طور متوسط در این تست بیشتر از زنان می باشد. نمره گذاری این تست براساس کلیدی می باشد به این صورت که اگر آزمون به سوالات (۱،۲،۴،۵،۶،۱۰،۱۱،۱۳،۱۴،۱۵،۱۷،۱۹،۲۱،۲۲،۲۳،۲۶،۲۷،۲۸،۲۹) پاسخ بدهد ۱ نمره در یافت می کنند در صورتیکه به سوالات (۳،۸،۹،۱۲،۱۶،۱۸،۲۰،۲۴،۲۵) پاسخ خیر بدهد ۱ نمره دریافت می کند بالاترین نمره ۲۹ خواهد بود.

ب) قیاس تکانشگری (پاتون، استانفورد و بارت، ۱۹۹۵)

پرسشنامه خود گزارشی تکانشگری بارت استفاده شد. مقیاس تکانشگری بارت شامل ۳۰ گویه مدرج چهار نمرهای لیکرت بود که از هرگز = ۱ تا همیشه = ۴ نمره گذاری میگردد. محتوای این پرسشنامه در قالب سه عامل تکانشگری نسخه اصلی این ابزار، سه عامل عدم برنامه ریزی، تکانشگری حرکتی و تکانشگری شناختی خلاصه می گردد. تکانشگری شناختی معرف تحمل پیچیدگی ها و مقاومت ها در شرایط تصمیم سازی بلافاصله است. تکانشگری حرکتی نشان دهنده عمل بدون فکر و تامل می باشد و تکانشگری مبتنی بر عدم برنامه ریزی، مبین بی توجهی به آینده نگری در رفتار و اعمال است. همچنین تمامی گویه ها دارای نمره گذاری مثبت می باشند. بعد از هنجاریابی در ایران، در پژوهش جاوید و همکاران (۱۳۹۱) که هنجاریابی این پرسشنامه را انجام داده اند تعداد گویه ها از ۳۰ گویه به ۲۵ گویه کاهش یافت و ۵ گویه به دلیل بار عاملی کمتر از ۰/۳۰ از پرسشنامه حذف شدند. این پرسشنامه دارای سه مولفه تکانشگری عدم برنامه ریزی (۱۹، ۱۷، ۱۲، ۱۰، ۹، ۵، ۷، ۲۵)، تکانشگری حرکتی (۲۲، ۲۱، ۲۰، ۱۸، ۱۶، ۱۴، ۱۳، ۱۱، ۸، ۳، ۲۴) و تکانشگری (۱۵، ۶، ۴، ۲۳). (پاتون، استانفورد و بارت، ۱۹۹۵). در پژوهش جاوید و همکاران (۱۳۹۱) پایایی پرسشنامه به شرح جدول زیر گزارش شده است و همچنین پرسشنامه مذکور از روایی مطلوبی برخوردار است. مولفه تکانشگری عدم برنامه ریزی ضریب آلفای کرونباخ آن ۰/۸۰ و ضریب باز آزمایی آن ۰/۷۹، مولفه تکانشگری حرکتی ضریب آلفای کرونباخ آن ۰/۶۷ و ضریب باز آزمایی آن ۰/۷۳ و مولفه تکانشگری شناختی ضریب آلفای کرونباخ آن ۰/۷۰ و ضریب باز آزمایی آن ۰/۴۹ است.

یافته ها

یافته های توصیفی این پژوهش شامل شاخص های آماری مانند میانگین، انحراف معیار، حداکثر، حداقل و تعداد آزمودنی های نمونه برای متغیر مورد مطالعه در این پژوهش در جدول ۱ ارائه شده است.

جدول ۱ میانگین، انحراف معیار، حداقل و حداکثر و تعداد نمره آزمودنیها در متغیرها

شخص آماری متغیرها	میانگین	انحراف معیار	حداقل	حداکثر	تعداد
پرخاشگری	۱۵/۵۴	۳/۷۶۴	۱۰	۲۸	۱۰۰
تکانشگری	۵۹/۵۱	۱۲/۳۷	۵۰	۱۲۰	۱۰۰

همان طوری که در جدول ۱ مشاهده می شود در پرخاشگری، میانگین و انحراف معیار به ترتیب ۱۵/۵۴ و ۳/۷۶۴ در متغیر تکانشگری، میانگین و انحراف معیار به ترتیب ۵۹/۵۱ و ۱۲/۳۷ می باشد.

جدول ۲: نتایج تحلیل واریانس چندمتغیری (مانوا) روی نوجوانان وابسته به بازی رایانه ای ونوجوانان عادی

نام آزمون	مقدار	DF فرضیه	DF اشتباه	F	سطح معنی داری
آزمون اثر پیلایی	۰/۹۷۷	۲	۹۸	۲۰۷۷/۳۲۵	۰/۰۰۰
آزمون لامبدای ویلکز	۰/۰۲۳	۲	۹۸	۲۰۷۷/۳۲۵	۰/۰۰۰
آزمون اثر هتلینگ	۴۲/۳۹۴	۲	۹۸	۲۰۷۷/۳۲۵	۰/۰۰۰
آزمون بزرگترین ریشه روی	۴۲/۳۹۴	۲	۹۸	۲۰۷۷/۳۲۵	۰/۰۰۰

همان طوری که در جدول ۲ مشاهده می شود سطوح معنی داری همه آزمون ها، قابلیت استفاده از مانوا را مجاز می شمارند. این امر بیانگر آن است که بین نوجوانان وابسته به بازی رایانه ای وعادی، حداقل از لحاظ یکی از متغیرهای وابسته (پرخاشگری و تکانشگری) تفاوت معنی داری وجود دارد. برای پی بردن به تفاوت، نتایج حاصل از آزمون اثرات بین آزمودنی ها در جدول ۳ ارائه شده است.

جدول ۳: نتایج اثرات بین آزمودنی ها از لحاظ پرخاشگری و تکانشگری درنوجوانان وابسته به بازی رایانه ای ونوجوانان عادی

متغیرها	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	سطح معنی داری (p)
---------	------------------	---------------	--------------------	---	------------------------

۰/۰۰۰	۱۷۰۴/۲۳۳	۲۴۱۴۹/۱۶۰	۱	۲۴۱۴۹/۱۶۰	پرخاشگری
۰/۰۰۰	۴۱۲۶/۴۷۶	۶۳۳۲۱۸۴/۰۱۰	۱	۶۳۳۲۱۸۴/۰۱۰	تکانشگری

همانطوری که در جدول ۳ ملاحظه می شود ، بین نوجوانان وابسته به بازی رایانه ای و نوجوانان عادی از لحاظ پرخاشگری تفاوت معنی داری وجود دارد و همچنین بین نوجوانان وابسته به بازی رایانه ای و نوجوانان عادی از لحاظ تکانشگری تفاوت معنی داری وجود دارد. بین نوجوانان وابسته به بازی رایانه ای میزان پرخاشگری و تکانشگری بالاتری نسبت به نوجوانان عادی وجود دارد.

بحث و نتیجه گیری

بر اساس نتایج تحقیق حاضر، فرضیه اصلی این تحقیق مورد تایید واقع شد. یعنی نتایج این تحقیق نشان داد که بین پرخاشگری و تکانشگری در نوجوانان وابسته به بازی های رایانه ای و عادی تفاوت معنی داری وجود دارد. بدین معنا که بین نوجوانان وابسته به بازی رایانه ای میزان پرخاشگری و تکانشگری بالاتری نسبت به نوجوانان عادی وجود دارد. این نتیجه با نتایج تحقیقات گریتمیر (۲۰۱۷)، بیدختی و همکاران (۱۳۹۵) مسعود نیا و پور رحیمیان (۱۳۹۵)، مریم طاهر خوانی و جعفر حسنی (۱۳۹۵) و همچنین تحقیق جدیدیان و همکارانش (۱۳۹۱) همسو است.

از آنجایی که بازی های رایانه ای به پر مصرف ترین و مهمترین ابزار سرگرمی در جهان تبدیل شده است کودکان و نوجوانان بی شماری در جهان، روزانه زمان قابل توجهی را برای بازی کردن صرف میکنند و کشور ما نیز از این موضوع مستثنی نمی باشد و همان گونه که بازی های رایانه ای باعث رشد خلاقیت و مهارت های عملی در کاربران می شود اثرات مخربی نیز به همراه دارد بنابر این ضروری است با نگاهی دقیق و تیز بینانه به موضوع بنگریم. در بیشتر بازی های رایانه ای فرد باید بکشد تا برنده بشود و از آنجایی که کودکان و نوجوانان الگوگیری می کنند بنابراین یاد میگیرند که باید در دنیای واقعی هم از زور استفاده کنند تا پیروز بشوند. سازنده های بازی های رایانه ای برای اینکه بازی شان فروش برود و برای کودکان و نوجوانان جذاب باشد از تکنولوژی های خیلی پیشرفته ای استفاده می کنند که بازی های رایانه ای را مثل زندگی واقعی شبیه سازی میکند و معمولا دو خصوصیت در بیشتر این بازی ها وجود دارد یکی خشونت و دیگری استفاده از اسلحه های مختلف و مهم ترین ویژگی بیشتر این بازیها هم حالت جنگی آنهاست و فرد برای این که بتواند به مرحله های بعدی برود باید یک سری آدم ها را بکشد و بدون کشتن آنها نمی تواند به مرحله

بعدی برود. شاید این کشتن ها واقعی نباشد ولی حتما روی فرد تاثیر خواهد گذاشت. مخصوصا اگر این کار مدام تکرار شود. حتی اگر خود بازی، خشن یا جنگی نباشد، همین تلاش برای برنده شدن در بازی یا خود بازنده شدن فرد را عصبی و پرخاشگر می کند.

به طور کلی، با توجه به یافته های پژوهش حاضر و پژوهش های انجام شده در مورد بازی های رایانه ای می توان بیان داشت که بازی های رایانه ای از نوع جنگی و صرف مدت زمان بیشتر از ۴ ساعت در روز به انجام بازیهای رایانه ای و همچنین انجام این بازی ها با دوستان میتواند باعث افزایش پرخاشگری کودکان و نوجوانان گردد و در پی آن انرژی زیادی از آنان گرفته و باعث خستگی آنها میشود و پرخاشگری آنها نیز بر مبنای یادگیری مشاهده ای افزایش می یابد. صرف نظر از نوع بازی های ویدیویی - رایانه ای، انجام اینگونه بازی ها بر رفتار پرخاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژیکی تاثیر قابل توجهی دارد. بری گانتز هم در کتاب خود «اثر بازیهای ویدیویی و رایانه ای بر کودکان» نوشته است که بازی های ویدیویی و رایانه ای بر روی کودکان اثرات مثبت و منفی دارد از جمله اثرات منفی بازی های رایانه ای بر روی کودکان پرخاشگری در کودکان است. همچنین بین نوع بازی های رایانه ای با پرخاشگری در رابطه مستقیم، مثبت و متوسط وجود دارد. یعنی بر حسب این که نوع بازی رایانه ای، بازی های رایانه ای آموزشی، جنگی - اکشن، هیجانی - ماجراجویی، چيستانی و معمایی، مسابقه ای یا بازی های رایانه ای ترسناک باشد میزان پرخاشگری هم فرق می کند (فرمانبر و همکاران، ۱۳۹۲ و بهرامی، ۱۳۹۲).

همچنین مواجهه ممتد با بازی های رایانه ای به ویژه بازی های خشونت آمیز، سبب ایجاد حالات پرخاشگری و کاهش عملکرد تحصیل در دانش آموزان می شود. یعنی همان طور که نظریه کاشت می گوید کاربران پرمصرف این رسانه تأثیر پذیری بیشتری دارند. (گنجی و شفائی مقدم، ۱۳۹۱). بین شخصیت های موجود در بازی های رایانه ای با پرخاشگری در کودکان رابطه وجود دارد. یعنی بر حسب اینکه شخصیت های موجود در بازی های رایانه ای قهرمان هایی با شخصیت های مثبت، شخصیت های ضارب، شخصیت های قاتل، شخصیت های ترسناک و یا شرکت کننده های معمولی باشد میزان پرخاشگری متفاوت خواهد بود.

با توجه به بررسی های انجام شده می توان بیان نمود که هرچه محتوای بازی های رایانه ای از خشونت آمیز بودن به سمت علمی و آموزشی بودن سوق داده شود، برای کودکان و نوجوانان بهتر و مفیدتر است. هم چنین مدت زمانی هم که صرف بازی ها رایانه ای می شود نیز باید کنترل گردد. آموزش می تواند نقش مهمی را در این زمینه ایفا نماید. آموزش کودکان و خانواده ها بسیار حایز اهمیت بوده و موثر می باشد. علاوه بر آن، تولید و توزیع بازی ها متناسب با فرهنگ کشور ما نیز حایز اهمیت است. در این بین نباید از حمایت تولیدکنندگان و تهیه کنندگان چنین بازی هایی غافل بود. زیرا در صورت عدم حمایت از تولید آنها، احتمال توزیع بازی های کپی برداری شده از فرهنگ های بیگانه، که بدون توجه به نیاز فرهنگ کشور ما تهیه می شوند، افزایش می یابد. که برخی اوقات صدمات ناشی از آنها برگشت ناپذیر است.

بهتر است والدین، خود با بازی های رایانه ای آشنایی داشته باشند تا بتوانند بازی هایی متناسب با سن فرزندان خود انتخاب نمایند. بهتر است والدین بازی های سنتی را جایگزین این گونه بازیها کنند، تا بچه های کوچکتری که هنوز گرایش زیادی به بازی های رایانه ای ندارند و گرفتار این بازیها نشده اند، زیاد جذب این بازی ها نشوند. اگر پدر و مادرها بازی های رایانه ای را در منزل باب نمایند، فرزندان شان هم خواه ناخواه به این بازی ها علاقمند می شوند و به سمت اینگونه بازی ها گرایش پیدا می کنند. پس بهتر



است خود والدین هم کمتر به این بازی ها بپردازند. بهتر است که والدین دستگاه رایانه را در محل مناسبی از خانه قرار دهند که کنترل زمان و محتوای بازی کامپیوتری آسان تر باشد. بهتر است والدین اجازه نصب بازی های خشن و بازیهای را که قهرمان های موجود در آنها شخصیت های ضارب و قاتل هستند، به فرزندان خود ندهند و این گونه بازی ها به هیچ وجه در دسترس کودکان قرار نگیرد.

منابع:

- بهرامی، فرشته و بهرامی، فرزانه، ۱۳۹۲، تاثیر بازی های رایانه ای بر پرخاشگری بازیکنان حرفه ای نوجوان پسر گروه سنی ۲۹ تا ۱۴ سال شهر کرج، فصلنامه مطالعات رسانه ای، دوره دوم، شماره هشت، صص ۹۹-۸۹.
- بیدختی، عاطفه. دانش زاده، فرامرز و رسولی نژاد، محمد، ۱۳۹۵، تاثیر بازی های رایانه ای بر خشونت کودکان مقطع ابتدایی از دیدگاه معلمان، دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها.
- ترنر، ۱۹۸۲. "سیری در مفاهیم و نظریه های خشونت، پرخاشگری به منظور ساخت و ارائه ک مدل علی - توصیفی خشونت در ورزش"، به نقل از ابراهیم محسنی آهویی، دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران.
- جاوید، محبوبه. محمدی، نوراله. رحیمی، چنگیز، ۱۳۹۱، ویژگی های روانسنجی نسخه فارسی یازدهمین ویرایش مقیاس تکانشگری بارت. فصلنامه روشها و مدل های روانشناختی، سال دوم، شماره هشت، تابستان ۱۳۹۱، صص ۲۳-۳۴.
- جدیدیان، احمدعلی. شریفی، حسن پاشا و گنجی، حمزه، ۱۳۹۱، فرا تحلیل اثر بازی های رایانه ای خشن و غیر خشن بر پرخاشگری، فصلنامه فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، شماره نه، صص ۲۴۷-۲۱۸.
- جوکار، مجتبی، معصومی، احمد، جوکار، منصوره، حقانی نژاد، محمدحسن، اکابری، عارفه و اردیان، ناهید، ۱۴۰۲، بررسی تأثیر استفاده از بازی های رایانه ای بر پرخاشگری در نوجوانان. دو ماهنامه علمی پژوهشی دانشکده بهداشت یزد، دوره سه، شماره نه، صص ۶۰-۵۰.
- شجاعی، ثاراله. دهداری، طاهره. دوران، بهناز. نوری، کرامت و شجاعی، محمد، ۱۳۹۵، تاثیر آموزش سواد رسانه ای بر پرخاشگری و نگرش به خشونت در کاربران نوجوان بازیهای خشن رایانه ای، فصلنامه مطالعات رسانه های نوین، دوره یک، شماره هشت، صص ۱۷۳-۲۰۱.
- طاهر خانی، مریم و حسنی، جعفر، ۱۳۹۵، رابطه تکانشگری با میزان اعتیاد به بازی های رایانه ای نوجوانان، چهارمین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روانشناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی، تهران، <https://civilica.com/doc/546819>
- عبدالخالقی، معصومه. دواجی، اقدس. صحبایی، فائزه و محمودی محمود. ۱۳۸۴، بررسی ارتباط بازی های ویدیویی - رایانه ای با پرخاشگری در دانش آموزان پسر مقطع راهنمایی تهران سال ۱۳۸۲، فصلنامه علوم پزشکی، شماره سه، صص ۲۰۲-۲۰۹.
- عسگری، محمد. و متینی، اعظم. (۱۳۹۹). تأثیر آموزش تنظیم هیجان به روش گراس بر تکانشگری دانشجویان سیگاری. فصلنامه فرهنگ مشاوره و رواندرومانی، دوره سیزده، شماره سه، ۲۰۵-۲۳۰.
- فرمانبر، ربیع اله. توانا، زهرا. استبصاری، فاطمه و عطرکار روشن، زهرا، ۱۳۹۲، در تحقیقی به بررسی ارتباط بازی های رایانه ای با پرخاشگری در دانش آموزان راهنمایی شهر رشت، فصلنامه آموزش بهداشت و ارتقای سلامت، دوره دو، شماره نه، صص ۹۹-۹۷.
- قطریفی، مریم. رشید، خسرو و دالور، علی، ۱۳۸۵، بررسی تاثیر بازی های رایانه ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر تهران، فصلنامه علمی پژوهشی روانشناسی تربیتی، دوره یازده، شماره سوم، صص ۱-۱۸.
- کریمی، یوسف. (۱۳۷۹). روان شناسی اجتماعی، تهران: دانشگاه پیام نور، چاپ هشتم.

گانتز، بری. (۱۳۸۳). اثر بازی های رایانه ای و ویدیویی بر کودکان، ترجمه: حسن پورعابدی نایینی، تهران: جوانه رشد .

گنجی محمد، شفائی مقدم الهام. (۱۳۹۱). نقش اعتیاد به بازی های رایانه ای در انزوایی و پرخاشگری دانش آموزان، فصلنامه خانواده و پژوهش، سال نهم، شماره دو، صص ۱۲۷-۱۵۹.

مسعود نیا، ابراهیم و پور رحیمیان، الهه. (۱۳۹۵). بررسی رابطه بین بازیهای رایانه ای و بروز اختلالات رفتاری در میان دانش آموزان پسر دبستانی، فصلنامه جامعه شناسی کاربردی، دوره بیست وهفت، شماره سه، صص ۱۱۷-۱۳۴.

مک کوایل، دنیس، ۱۳۸۰، مخاطب شناسی، ترجمه مهدی منتظر قائم، تهران: مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه ها.

ویندال، سون، بنوسیگنایزر، جین اولسون، ۱۳۷۶، کاربرد نظریه های ارتباطات، ترجمه علیرضا دهقان، تهران: مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه ها

Ahn, JiseonJ., Lee Soon Li., & Kwon, Jookyung. (2020). Impulsive buying in hospitality and tourism journals. *Annals of Tourism Research*, 82, 102764.

Anderson., Craig.A.,& Bushman, Brad.J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior : Amcta -analytic review of scientific literature *physiological science* 12(5), PP.353-359.

Greitemeyer., Tobias. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression, *Computers in Human Behavior*, Volume 80,PP. 216-219.

Gunter, Barrie. (1998). The effects of video games on children: The myth unmasked. London: Sheffield Academic press.

Kaltenegger, Helena. C., Låftman, Sara. Brolin., & Wennberg, P. (2019). Impulsivity, risk gambling, and heavy episodic drinking among adolescents: A moderator analysis of psychological health. *Addictive behaviors reports*, 10, 100211.

Khaniki, hamd., & Barakat, mona. (2015). Representation of cultural ideologies in computer game, *New media studies*, 1(14),PP. 99-131.

Kidd, Chloe., & Loxton, Natali. J. (2021). A narrative review of reward sensitivity, rash impulsivity, and food addiction in adolescents. *Progress in Neuro-Psychopharmacology and Biological Psychiatry*, 110265.

Kühn., Simon. Tycho Kugler., Dimitry. Schmalen., Katerina. Weichenberger., Markus. Witt., W. & Gallinat., Jurgem. (2019). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study, *Molecular Psychiatry*, volume 24, PP. 1220-1234.

Lockwood, Joanna., Townsend, Ellen., Daley, David., & Sayal, Kapil. (2020). Impulsivity as a predictor of self-harm onset and maintenance in young adolescents: a longitudinal prospective study. *Journal of affective disorders*, 274, 583-592.

Machida, Keitaro., & Johnson, Katherina. A. (2019). Integration and segregation of the brain relate to stability of performance in children and adolescents with varied levels of inattention and impulsivity. *Brain connectivity*, 9(9), 711-729.

McLuhan, Martin. (1994). "Games: Extensions of Man", In *Understanding Media*, Cambridge, MA: MIT Press,Page 245.



Shao., Rong. & Wang., Yunqiang. (2019). The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect, Front Psychol, volume 10, P. 384 .

Shaverdi Tahmine, Shaverdi Shahrzad.. (2009). Adult and Mothers' View about the Social Impacts of Computer Games. Iranian Journal of Cultural Research 2009; 2(7):47-76. [in Persian].



Comparison of aggression and impulsivity in teenagers addicted to computer games and normal teenagers

Bitā Arzani

**Bachelor of Psychology, Shahid Ashrafi Isfahani
University, Isfahan, Iran**

Narjes Nematollahi

**Bachelor of Psychology, Shahid Ashrafi Isfahani
University, Isfahan, Iran**

Aazame Aghajani Afjadi . Assistant Professor, Shahid Ashrafi Isfahani University, Isfahan, Iran

1-1-

Abstract- ۱-۲

The aim of this research aggression and impulsivity have been compared in teenagers addicted to computer games and normal teenagers. This descriptive research is of comparative causal typets its statistical population consists of more than 100 teenagers addicted to computer games (50 teenagers addicted to computer games) and normal teenagers (50 normal teenagers) that lives in 2024-2025. Available sampling method was used to select them. In order to analyze the data in this research, descriptive statistics methods such as frequency, threshold, mean, standard deviation and multivariate analysis of variance test (MANOVA) were used. Based on the results of this test, there is a significant difference between teenagers addicted to computer games and normal teenagers in terms of aggression and impulsivity. This means that there is a higher level of aggression and impulsivity among teenagers addicted to computer games than normal teenagers.

Keywords: “Aggression”, “impulsivity”, “computer games”, “ teenagers” - ۱-۳