



مقایسه هوش اجتماعی و هویت جنسی، پرخاشگری و گرایش به اعتیاد در نوجوانان وابسته به بازی آنلاین ویدئویی GTA و نوجوانان عادی: مطالعه مقطعی

محمد امین نیمروزی^۱، علی محمد رضایی^۲

مقاله پژوهشی

چکیده

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

مواد و روش‌ها: این مطالعه از نوع تحلیلی-مقطعی بر مبنای مقایسه دو گروه بازی و شاهد بود. جامعه آماری تحقیق را تمامی نوجوانانی که بازی‌های آنلاین از جمله GTA را انجام می‌دادند، تشکیل داد. از بین آن‌ها، ۶۰ نفر به عنوان گروه بازی به صورت در دسترس و هدفمند انتخاب شدند و به سؤالات پرسش‌نامه‌های هویت جنسی و هوش اجتماعی، پرخاشگری و گرایش به اعتیاد پاسخ دادند. ۶۰ نوجوان بدون سابقه بازی آنلاین (GTA) به عنوان گروه شاهد در نظر گرفته شدند. نتایج دو گروه با استفاده از روش ANCOVA مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

یافته‌ها: متغیر هوش اجتماعی و گرایش به اعتیاد به بازی‌های ویدئویی با توجه به هویت جنسی افراد، بر نوجوانان وابسته به بازی تأثیر داشت ($P = 0/018$). هر چند که اعتیاد به بازی تأثیرات چندانی را بر هویت‌های مردانگی و زنانگی افراد نشان نداد ($P = 0/809$).

نتیجه‌گیری: به نظر می‌رسد اعتیاد به بازی‌های آنلاین ویدئویی، تأثیر معنی‌داری بر هوش اجتماعی و گرایش به اعتیاد نوجوانان دارد؛ در حالی که اثر چندانی بر هویت جنسی آن‌ها نمی‌گذارد.

کلید واژه‌ها: بازی آنلاین؛ هوش اجتماعی؛ شاخص روان‌شناختی، هویت جنسی

ارجاع: نیمروزی محمد امین، رضایی علی محمد. مقایسه هوش اجتماعی و هویت جنسی، پرخاشگری و گرایش به اعتیاد در نوجوانان وابسته به بازی آنلاین ویدئویی GTA و نوجوانان عادی: مطالعه مقطعی. پژوهش در علوم توانبخشی ۱۳۹۸؛ ۱۵ (۵): ۲۸۶-۲۹۳.

تاریخ چاپ: ۱۳۹۸/۹/۱۵

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۸/۱۶

تاریخ دریافت: ۱۳۹۸/۷/۴

هدفشان، کشتن یک هیولا، کسب تجربه و پیدا کردن گنجینه است (۳). این محیط‌های خشن و پراسترس، منجر به شکل‌گیری رفتارهای پرخاشگرانه در نوجوانان می‌شود. نتایج مطالعات نشان داده است نوجوانانی که بازی‌های تک نفره را انتخاب می‌نمایند، دیدگاه مجزا از جامعه پیدا خواهند کرد و همین امر منجر به پرورش تفکرات و گرایش‌های پرخاشگرانه در آن‌ها خواهد شد (۴). رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای، نظام‌هایی جهت طبقه‌بندی بازی‌های ویدئویی بر اساس محتوای آن‌ها می‌باشد. بیشتر این نظام‌ها توسط بخش دولتی شکل گرفته‌اند و بر اساس رده‌بندی محتوای تصاویر متحرک هستند (۵) این نظام‌ها به والدین کمک می‌کنند که بر محتوای فرهنگی مورد استفاده فرزندان خود نظارت داشته باشند (۶). با این حال، اغلب والدین توجهی به برچسب رده

مقدمه

پدیده بازی‌های ویدئویی مانند بسیاری از شکل‌های نوین سرگرمی که محبوبیت گسترده‌ای یافته‌اند، باعث بروز نگرانی‌هایی درباره اثرات جانبی آن‌ها بر بازیکنان افراطی شده است. به ویژه که نوجوانان به صرف داشتن وقت و با نادیده انگاشتن دیگر فعالیت‌های آموزشی، اجتماعی و اوقات آسودگی خود به بازی‌های ویدئویی می‌پردازند (۱). علاقه و استقبال از بازی‌های رایانه‌ای به حدی است که به گفته کارشناسان، نیمی از رایانه‌های شخصی بیشتر به منظور بازی خریداری می‌شود (۲). این بازی‌ها که اغلب به صورت آنلاین هستند، با استفاده از تصاویر پرتحرک و صداهای مهیج، دنیایی از هیجان و خشونت را برای کاربران فراهم می‌نمایند. در بیشتر این بازی‌ها، محیط‌های داستانی تخیلی وجود دارد که

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

۲- مربی، گروه روان‌شناسی عمومی، واحد ارسنجان، دانشگاه آزاد اسلامی، ارسنجان، ایران

نویسنده مسؤول: محمد امین نیمروزی؛ دانشجوی کارشناسی ارشد، گروه روان‌شناسی عمومی، واحد ارسنجان، دانشگاه آزاد اسلامی، ارسنجان، ایران

Email: pooriyawinz@gmail.com

نمونه‌گیری به روش هدفمند و در دسترس انجام شد و نمونه‌ها بر اساس جدول نمونه‌گیری Morgan، شامل ۱۲۰ نفر از نوجوانان درگیر بازی‌های ویدئویی بود. این افراد به صورت تصادفی از گیم‌نت‌های سطح شهر شیراز انتخاب شدند. معیارهای ورود به پژوهش شامل بازی کردن بیش از ۴ ساعت در روز، نداشتن سابقه اختلالات رفتاری بر اساس فرم خوداظهاری شامل گویه‌های سن، جنسیت، تحصیلات و مدت زمان بازی بود. بازی کمتر از ۴ ساعت و داشتن سابقه اختلالات رفتاری با توجه به تشخیص دکتری روان‌شناسی با تجربه کار در حوزه اختلالات روانی و رفتاری نیز به عنوان معیارهای خروج در نظر گرفته شد.

برای جمع‌آوری داده‌ها، از پرسش‌نامه‌های پرخاصگری، هویت جنسی، هوش اجتماعی و گرایش به اعتیاد استفاده گردید. برای بالا بردن اعتبار این پرسش‌نامه‌ها، ابتدا اعتبار صوری سؤالات با بهره گرفتن از نقطه نظرات استادان روان‌شناسی و استاد راهنما مورد بررسی قرار گرفت. پرسش‌نامه پرخاصگری یک ابزار ۲۴ گویه‌ای می‌باشد که میزان پرخاصگری را در مقیاس لیکرت پنج درجه‌ای به ترتیب با امتیاز ۱ (کاملاً مخالفم) تا ۵ (کاملاً موافق) مورد سنجش قرار می‌دهد. دامنه نمرات بین ۲۴ تا ۱۲۰ متغیر است (۲۰). ثبات درونی (ضریب Cronbach's alpha) مقیاس پرخاصگری ۰/۸۴-۰/۹۱ گزارش شده است (۲۱). پرسش‌نامه هویت جنسی از ۱۶ گویه تشکیل شده است که در سال ۲۰۰۸ توسط Schertzer و همکاران ارایه گردید. این پرسش‌نامه شامل دو خرده مقیاس خصوصیت‌های مردانه و زنانه می‌باشد و به عنوان ابزاری جهت سنجش میزان نقش جنسیتی به کار می‌رود که میزان هویت جنسی افراد را در هفت درجه از ۱ (هرگز) تا ۷ (همیشه) می‌سنجد. دامنه نمرات پرسش‌نامه مذکور بین ۱۶ تا ۱۱۲ در نوسان است (۲۲). ثبات درونی (ضریب Cronbach's alpha) آن توسط Schertzer و همکاران، ۰/۸۷ محاسبه شد (۲۲).

پرسش‌نامه هوش اجتماعی دارای ۲۱ گویه و سه خرده مقیاس «پردازش اطلاعات اجتماعی، آگاهی اجتماعی و مهارت‌های اجتماعی» است که میزان هوش اجتماعی افراد را با طیف پنج درجه‌ای لیکرت از ۱ (خیلی کم) تا ۵ (خیلی زیاد) مورد ارزیابی قرار می‌دهد. دامنه نمرات بین صفر تا ۱۰۵ می‌باشد (۲۳). ثبات درونی این ابزار ۰/۷۵ گزارش گردید (۲۴). پرسش‌نامه گرایش به اعتیاد، یک ابزار ۱۶ گویه‌ای با سه بعد «اجتماعی، فردی و محیطی» می‌باشد که میزان اعتیاد افراد را در مقیاس پنج درجه‌ای از ۱ (خیلی کم) تا ۷ (خیلی زیاد) مورد سنجش قرار می‌دهد و دامنه نمرات آن از صفر تا ۱۶ متغیر است (۲۵). ثبات درونی پرسش‌نامه گرایش به اعتیاد توسط میرحسامی، ۰/۷۹ به دست آمد (۲۶).

پیروی کردن توزیع داده‌ها از توزیع نرمال برای هر متغیر با استفاده از آزمون Kolmogorov-Smirnov بررسی گردید. مقایسه همگنی واریانس‌ها با استفاده از آزمون Levene و مقایسه بین گروهی با کنترل نسبت به نمرات پیش‌آزمون و آزمون ANCOVA انجام گرفت. در این تحلیل، شاخص‌های روان‌شناختی شامل هوش اجتماعی و هویت جنسی افراد به عنوان متغیرهای مورد بررسی با واسطه‌گری اعتیاد نوجوانان به این بازی ویدئویی آنلاین (GTA) وارد معادله تحلیل کواریانس شد. در نهایت، داده‌ها در SPSS نسخه ۲۱ (version 21, IBM Corporation, Armonk, NY) مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. توان آزمون جهت کاهش خطای نوع اول و دوم و با افزایش حجم نمونه، توان آزمون مشخص گردید. همچنین، برای تحلیل پایایی پرسش‌نامه‌ها از ضریب Cronbach's alpha استفاده گردید. $P < 0.05$ به عنوان سطح معنی‌داری داده‌ها در نظر گرفته شد.

سنی درج شده بر روی جلد بازی‌های خریداری شده توسط فرزندانشان ندارند و حتی خودشان نیز در هنگام خرید نسبت به این موضوع سهل‌انگار هستند (۷). این موضوع می‌تواند ناشی از این طرز تفکر باشد که بازی کردن کار بچه‌گانه‌ای است و رقم درج شده بر جعبه‌ها اهمیت چندانی ندارد (۸).

بیش از نیمی از والدین بدون این که نظارت و یا اطلاعاتی از بازی داشته باشند، به فرزندان خود اجازه می‌دهند که به تجربه بازی‌هایی با رده بندی سنی +۱۸ بپردازند (۹). در برآوردی که مؤسسه ChildCare بر روی بیش از ۲۰۰۰ خانواده در سراسر انگلستان انجام داد، مشخص شد که والدین در مقایسه با سایر رسانه‌ها، درک کمتری از بازی‌ها دارند. ۸۶ درصد از والدین اذعان داشتند که به رده‌بندی سنی درج شده بر روی بازی‌ها اهمیتی نمی‌دهند و ۲۳ درصد از آن‌ها نیز اظهار نمودند که از دستورالعمل مشابهی برای فیلم‌ها پیروی نمی‌کنند (۱۰). نوجوانی از لحاظ روان‌شناسی ژنتیک (Genetic psychology)، دوره مهمی در تحول روانی فرد می‌باشد که بین دوران کودکی و بزرگسالی قرار می‌گیرد و با تغییرات عمیقی کودکی را از بزرگسالی جدا می‌کند (۱۱). عبور از این مرحله به منزله دگرگون شدن است و در چنین دوره‌ای نوجوان به طور مستمر در حال تغییر است و نیاز او به آرامش روانی بیشتر می‌شود (۱۲). علاوه بر این، نوجوان نیاز دارد وجودش به گونه‌ای که هست توسط دیگران درک شود (۱۳). در این میان، گرایش به دنیای مجازی فضای لازم برای بروز هیجانات نوجوان را فراهم می‌سازد تا نوجوان به راحتی بتواند با دیگران ارتباط برقرار نماید و شکل جدیدی از انسان اجتماعی را تولید کند (۱۴). نوجوانان به لحاظ انطاف‌پذیری در پذیرش اجتماع جدید انسانی، بیشترین علاقه را نشان می‌دهند (۱۵). گسترش بازی‌های ویدئویی و سرگرمی‌های اینترنتی در بین قشر نوجوان، نشانگر اهمیت دنیای مجازی برای پر کردن اوقات فراغت و تفریح آنان است و از این رو، مشکلات فراوانی را به بار آورده است (۱۶).

سبک بازی‌ها به عنوان مؤلفه تعیین‌کننده‌ای که با ماهیت لذت‌آفرینی و لذت‌بخشی برای بازیکنان هم‌راستا عمل می‌کند، موضوع اثرگذاری بر ابعاد مختلف بازی از جمله تولید، تقاضا، فروش، صادرات، انتخاب و مواجهه بازیکن می‌باشد (۱۷). اولین سازندگان بازی‌های ویدئویی، به دنبال سبک تولید و تعیین مبنایی برای توجه به لذت‌آفرینی نبودند و سبک بازی، اندکی بعد به عنوان مقوله مهم و قابل توجهی در عرصه بازی‌سازی مطرح گردید (۱۸). بازی‌های ویدئویی با برجسب گروه سنی +۱۸، بیشترین کاربر را در زیر این گروه سنی دارد و تحت کنسول‌های بازی مورد استفاده قرار می‌گیرد که دسترسی به آن را برای نوجوانان بسیار ساده می‌کند. بنابراین، مشکلات زیادی را برای آن‌ها ایجاد می‌نماید (۱۹). از آن‌جا که برخی از خانواده‌ها برای اوقات فراغت نوجوانان خود برنامه‌ریزی خاصی انجام نمی‌دهد و همچنین، دانش کافی پیرامون بازی‌ها ندارند و با خرید بازی‌ها سعی در پر کردن اوقات فراغت فرزند خود دارند، پژوهش حاضر با هدف مقایسه هوش اجتماعی و هویت جنسی در نوجوانان ایرانی وابسته به بازی‌های ویدئویی، به صورت خاص بازی GTA و نوجوانان عادی انجام شد. فرضیه اصلی این بود که بازی‌های ویدئویی GTA تأثیر معنی‌داری بر شاخص‌های روان‌شناختی هویت جنسی و هوش اجتماعی نوجوانان دارد.

مواد و روش‌ها

این مطالعه از نوع تحلیلی-مقطعی بود که به مقایسه دو گروه بازی و شاهد پرداخت و جزئیات آن به تأیید کمیته اخلاق رسید.

جامعه آماری تحقیق متشکل از ۱۸۵ نفر از نوجوانان ۱۲ تا ۱۸ ساله شیراز شیراز در سال ۱۳۹۸ بود که بازی‌های آنلاین از جمله GTA را بازی می‌کردند.

جدول ۱. مشخصات جمعیت‌شناسی نمونه‌های مورد بررسی

متغیر	گروه	سن (سال)	بازی	شاهد	کل	مقدار P (مقایسه دو گروه)
مشارکت‌کنندگان [تعداد (درصد)]			۶۰ (۵۰)	۶۰ (۵۰)	۱۲۰ (۱۰۰)	۰/۰۵۰
جنسیت [تعداد (درصد)]	زن		۲ (۳/۳)	۱ (۱/۶)	۳ (۲/۵)	۰/۰۱۵
	مرد		۵۸ (۹۶/۰)	۵۹ (۹۸/۳)	۱۱۷ (۹۷/۵)	
تحصیلات [تعداد (درصد)]	بی‌سواد		۰ (۰)	۰ (۰)	۰ (۰)	۰/۰۱۸
	ابتدایی		۰ (۰)	۰ (۰)	۰ (۰)	
	راهنمایی		۱۸ (۳۰/۰)	۱ (۱/۶)	۱۹ (۱۵/۸)	
	دبیرستان		۴۲ (۷۰/۰)	۵۹ (۹۸/۳)	۱۰۱ (۸۴/۲)	
سن (سال) (میانگین \pm انحراف معیار)			۱۲ \pm ۶	۱۲ \pm ۶	۱۸ \pm ۶	۰/۰۲۱
مدت زمان استفاده از بازی‌های ویدئویی یا کامپیوتری (ساعت)			۲۵۵۵ ساعت	۰	۰	۰/۱۵۰
مدت اشتغال به بازی در روز (ساعت) (میانگین \pm انحراف معیار)			۷ \pm ۲	۰	۰	۰/۰۳۰
نمره هوش اجتماعی بر اساس پرسش‌نامه Silvera			۵۵۴۸	۵۲۵۷	۰/۰۵۰	
نمره گرایش به اعتیاد بر اساس پرسش‌نامه Botvin			۲۲۹۱	۲۲۸۵	۰/۰۲۰	
نمره پرخاشگری بر اساس پرسش‌نامه Eysenck			۳۹۳۵	۳۸۶۴	۰/۰۱۷	
نمره هوش اجتماعی بر اساس پرسش‌نامه Silvera		هویت زنانگی	۲۴۸۰	۲۳۱۹	۰/۰۵۰	
		هویت مردانگی	۲۳۵۸	۲۲۹۳	۰/۰۵۰	

* وجود تفاوت معنی‌دار در سطح $P \leq 0/05$

یافته‌ها

در پژوهش حاضر، پایایی درونی پرسش‌نامه‌های پرخاشگری، هویت جنسی، هوش اجتماعی و گرایش به اعتیاد با استفاده از ضریب Cronbach's alpha به ترتیب ۰/۷۹، ۰/۸۴، ۰/۷۱ و ۰/۷۸ به دست آمد. مشخصات نمونه‌های مورد بررسی به تفکیک گروه در جدول ۱ ارائه شده است. آزمون Levene نشان دهنده همگنی واریانس‌ها در متغیرهای مورد بررسی در دو گروه بود ($P > 0/05$). نتایج آزمون ANCOVA برای تعیین اثر اعتیاد به بازی، هوش اجتماعی و هویت جنسی در جدول ۲ آمده است.

بر اساس داده‌های جدول ۲، اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به صورت معنی‌داری بر هوش اجتماعی ($F = 5/722, P = 0/018$)، هویت جنسی ($F = 4/867, P = 0/029$) و پرخاشگری ($F = 5/066, P = 0/026$) افراد تأثیر داشت. نتایج تحلیل آزمون ANCOVA به منظور تعیین اثر اعتیاد به بازی هویت زنانه و مردانه افراد در دو گروه در جدول ۳ ارائه شده است. نتایج جدول ۳ نشان داد که با توجه به سطح معنی‌داری در همپراش، فرض محقق مبنی بر تأثیر اعتیاد به بازی‌های ویدئویی بر هویت مردانگی ($F = 0/001, P = 0/978$) و زنانگی ($F = 0/058, P = 0/809$) مورد تأیید قرار نگرفت.

جدول ۲. تحلیل آزمون ANCOVA جهت بررسی تأثیرات اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، هوش اجتماعی و هویت جنسی افراد

متغیر وابسته	منبع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	آماره F	مقدار P
هوش اجتماعی	همپراش	۳۵۰/۴۳۱	۱	۳۵۰/۴۳۱	۵/۷۲۲	۰/۰۱۸
	گروه	۳۳۸/۹۷۸	۱	۳۳۸/۹۷۸	۵/۵۳۵	۰/۰۲۰
	خطا	۷۱۶۵/۵۴۶	۱۱۷	۶۱/۲۴۴		
هویت جنسی	همپراش	۳۰۰/۱۵۵	۱	۳۰۰/۱۵۵	۴/۸۶۷	۰/۰۲۹
	گروه	۳۷۸/۷۶۰	۱	۳۷۸/۷۶۰	۶/۱۴۱	۰/۰۱۵
	خطا	۷۲۱۵/۸۲۲	۱۱۷	۶۱/۶۷۴		
اعتیاد به بازی	همپراش	۳/۷۵۱	۱	۳/۷۵۱	۰/۰۵۸	$\leq 0/001$
	گروه	۴۰۸۲/۵۹۱	۱	۴۰۸۲/۵۹۱	۶۳/۵۸۵	
	خطا	۷۵۱۲/۲۲۷	۱۱۷	۶۴/۲۰۷		
پرخاشگری	همپراش	۳۱۱/۹۴۵	۱	۳۱۱/۹۴۵	۵/۰۶۶	$\leq 0/001$
	گروه	۹۱۹/۶۳۸	۱	۹۱۹/۶۳۸	۱۴/۹۳۶	
	خطا	۷۲۰۴/۰۳۳	۱۱۷	۶۱/۵۷۳		

جدول ۳. تحلیل آمون ANCOVA برای بررسی تأثیرات بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر هویت مردانگی و زنانگی

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

بحث

پژوهش حاضر با هدف مقایسه هوش اجتماعی و هویت جنسی، پرخاشگری و گرایش به اعتیاد در نوجوانان وابسته به بازی‌های ویدئویی (GTA) و نوجوانان عادی انجام گرفت. با توجه به نتایج به دست آمده، می‌توان نتیجه گرفت که استفاده از بازی‌های ویدئویی، موجب افزایش پرخاشگری و گرایش به اعتیاد می‌گردد و بر هوش اجتماعی نوجوانان تأثیر می‌گذارد. نتایج حاصل شده با یافته‌های مطالعات Vernadakis و همکاران (۲۷)، Jelsma و همکاران (۲۸) و قیادی و همکاران (۲۹) همخوانی داشت. در جامعه امروز، به دلیل گسترش روزافزون تکنولوژی در راستای سهولت امور، نبودن مکان‌های مناسب نوجوانان برای سپری کردن اوقات فراغت و شیوع مشکلات روان‌شناختی در سطح جامعه، رویکرد اجتنابی منفی در اغلب والدین مشاهده می‌شود (۳۰). به عبارت دیگر، والدین ترجیح می‌دهند فرزندان خود را بیشتر نزدیک خود نگه دارند تا به آن‌ها اجازه دهند اوقات فراغت خود را در اجتماع سپری کنند (۳۱). بنابراین، اغلب والدین با خرید بازی‌های مختلف برای فرزندان خود، آن‌ها را در خانه (کنار خودشان) بیشتر نگه می‌دارند 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 بازی‌ها ندارند و از عوارض آن‌ها و مشکلات فراوان ناشی از آن‌ها در خانواده و جامعه بی‌اطلاع هستند. از سوی دیگر، با رشد تولید کنسول‌های بازی و به وجود آمدن بازی‌های مختلف در انواع و سبک‌های متفاوت، هیجان‌ات و جذابیت بازی‌های جدید تمامی گروه‌های سنی را به خود جذب می‌کند (۳۲).

با رشد اینترنت و ارتقای سرعت آن، بازی‌های آنلاین (مانند بازی GTA) جایگاه ویژه‌ای پیدا کردند. در این نوع بازی‌ها کاربر می‌تواند با افراد حقیقی وارد رقابت شود (در گذشته بازی‌ها به صورت انفرادی یا حداکثر دو نفره بود) و با دوستان خود در یک محیط مجازی با بقیه افراد رقابت کند و این دستاوردها از سوی دیگر باعث شده است نوجوانان گوشه‌گیرتر شوند و با مشغول ساختن خود در بازی‌های آنلاین، دنیای آزاد ولی مشابه زندگی واقعی را تجربه نمایند که منجر به بروز مشکلات فراوانی شده است (۳۳).

اختلال بازی اینترنتی (Internet gaming disorder) یکی از مهم‌ترین اختلالات ناشی از اشتغال به بازی‌های آنلاین می‌باشد که با وابستگی مفرط به انجام بازی دیجیتال تعریف می‌شود و بر اساس تعریف جدید، این اختلال با اعتیاد به بازی‌های دیجیتالی متفاوت است (۳۴). 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 Mental Disorders-5th Edition یا DSM-5) می‌باشد (۳۵). 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 فعالیت‌های آنلاین مکرر آن‌ها منجر به اختلال و یا اضطراب و پرخاشگری قابل توجه بالینی می‌شود (۳۶). نوجوانانی که همیشه با بازی‌های ویدئویی درگیر هستند، به انزوا و درون‌گرایی متمایل می‌شوند و در برقراری ارتباط اجتماعی پویا با دیگران ناتوان خواهند بود و این انزواطلبی با تأثیر منفی بر هوش اجتماعی افراد، زمینه‌ساز مشکلات فراوان فرد در جامعه می‌شود (۳۷). بر اساس شواهد موجود، بروز این اختلال در کشورهای آسیایی و همچنین، در مردان جوان بیش از سایر افراد است (۳۸).

امروزه بازی‌های ویدئویی بیش از تلویزیون و موسیقی، پدیده فرهنگی به حساب می‌آید (۳۹) و از زوایای مختلف فن‌آوری، اقتصادی، هنری و البته فرهنگی قابل مطالعه و بررسی است. اهمیت این رسانه‌های نوظهور تا حدی است که حتی برخی ادعا کرده‌اند که اگر کسی بخواهد چیزی درباره فرهنگ یک کشور بداند، باید به این رسانه (بازی‌های ویدئویی) توجه کند (۴۰).

بحث بازی‌های ویدئویی از یادگیری مشاهده‌ای یا سرمشق‌گیری (Observational learning) ریشه گرفته است که یکی از مهم‌ترین شیوه‌های یادگیری در کودکان و نوجوانان محسوب می‌شود (۴۱). نوجوانان بیش از این که از طریق تجربه مستقیم یاد بگیرند، از راه مشاهده رفتار و اعمال دیگران می‌آموزند. به همین دلیل، برنامه‌های تلویزیونی و رایانه‌ای به دلیل آرایه الگوها و سرمشق جذاب و دوست‌داشتنی، یکی از منابع عمده تأثیرگذار بر رفتار کودکان و نوجوانان می‌باشند (۴۲). یکی از عوامل روی آوردن افراد به رسانه‌های الکترونیکی با توجه به قابلیت‌ها و کارکردهایی که دارند، کسب آگاهی در مورد خویشتن، تقویت ارزش‌های شخصی، یافتن الگوهای رفتاری، همانندسازی با ارزش‌های مورد اعتنای دیگران و در یک کلام هویت‌یابی می‌باشد (۴۳). هویت در نحوه پاسخدهی به سؤال «من کیستم؟» مشخص می‌شود که در پاسخ به آن «من ... هستم» بروز می‌یابد. همچنین، هویت، به ویژگی یکتایی، فردیت و تفاوت‌های اساسی که یک شخص را از همه افراد دیگر متمایز می‌کند، اشاره دارد (۴۴).

از دلایل اعتیاد نوجوانان به بازی‌های ویدئویی می‌توان به فرار از روابط اجتماعی واقعی، اثرات برانگیزنده یا آرام‌بخش بازی‌ها و فراهم شدن میزانی از کنترل که در واقعیت تجربه نمی‌شود، اشاره نمود (۴۳). از سوی دیگر، برخی صاحب‌نظران نگران محتوای خشن و جنسی بازی‌های ویدئویی هستند (۴۵). عده‌ای نیز اعتقاد دارند که با ورود بازی‌های ویدئویی به دنیای نوجوانان، مشکلاتی همچون بزه‌های اجتماعی، افت تحصیلی، تنهایی (فردی و اجتماعی) که محصول ضعف ارتباطات میان فردی است، ایجاد می‌شود (۴۶) و اعتیاد به

علوم توان بخشی مورد تقدیر قرار گرفت. بدین وسیله نویسندگان از پژوهشگاه فضای مجازی مرکز ملی فضای مجازی به جهت حمایت از انتشار این مقاله قدرانی به عمل می‌آورند. همچنین، از مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان که در جمع‌آوری داده‌ها و به ثمر رسیدن این پروژه نقش مهمی داشتند، سپاسگزاری می‌گردد.

نقش نویسندگان

محمد امین نیمروزی، طراحی و ایده‌پردازی مطالعه، جذب منابع مالی برای انجام مطالعه، خدمات پشتیبانی و اجرایی و علمی مطالعه، فراهم کردن تجهیزات و نمونه‌های مطالعه، جمع‌آوری داده‌ها، تحلیل و تفسیر نتایج، تنظیم دست‌نوشته، ارزیابی تخصصی دست‌نوشته از نظر مفاهیم علمی، تأیید دست‌نوشته نهایی جهت ارسال به دفتر مجله، مسؤلیت حفظ یکپارچگی فرایند انجام مطالعه از آغاز تا انتشار و پاسخگویی به نظرات داوران، علی محمد رضایی، خدمات پشتیبانی و اجرایی و علمی مطالعه، فراهم کردن تجهیزات و نمونه‌های مطالعه، جمع‌آوری داده‌ها، تحلیل و تفسیر نتایج، تنظیم دست‌نوشته، ارزیابی تخصصی دست‌نوشته از نظر مفاهیم علمی، تأیید دست‌نوشته نهایی جهت ارسال به دفتر مجله، مسؤلیت حفظ یکپارچگی فرایند انجام مطالعه از آغاز تا انتشار و پاسخگویی به نظرات داوران را بر عهده داشتند.

منابع مالی

تحقیق حاضر بر اساس تحلیل مقطعی بخشی از اطلاعات مستخرج از پایان‌نامه مقطع کارشناسی ارشد روان‌شناسی عمومی مباحث شماره ۱۸/۵۹۶۲۰۷۰۲۰۱۶، در دانشگاه آزاد اسلامی واحد ارسنجان تنظیم گردید و تمامی منابع مالی از طرف نویسنده اول تهیه گردید. دانشگاه آزاد اسلامی واحد ارسنجان استان فارس در جمع‌آوری داده‌ها، تحلیل و گزارش آن‌ها، تنظیم دست‌نوشته و تأیید نهایی مقاله برای انتشار اعمال نظر نداشته است.

بررسی و انتشار تحقیق حاضر در مجله پژوهش در علوم توان بخشی، با حمایت مالی پژوهشگاه فضای مجازی مرکز ملی فضای مجازی، حامی پنجمین همایش بین‌المللی بازی‌های کامپیوتری با رویکرد بازی‌های درمانی صورت گرفت. این پژوهشگاه در طراحی، تدوین و گزارش این مطالعه نقشی نداشت.

تعارض منافع

نویسندگان دارای تعارض منافع نمی‌باشند.

بازی‌های ویدئویی در نوجوانان به ویژه در پسرها، با مشکلات سازشی مانند پیشرفت تحصیلی کم و رفتارها و نگرش‌های پرخاشگرانه ارتباط دارد. تصاویر خشن فیلم‌ها و بازی‌های ویدئویی، اثرات کوتاه مدت قابل توجهی بر انگیزش، افکار و هیجانات و افزایش احتمالی رفتار رعب‌انگیز یا پرخاشگرانه به ویژه در پسرها دارد (۴۷).

محدودیت‌ها

با این که مطالعه حاضر از جمله اولین اقدامات پژوهشی در راستای استفاده از مقایسه اثرات بازی‌های ویدئویی بر ویژگی‌های روان‌شناختی نوجوانان بود، محدودیت‌هایی نیز داشت که می‌توان به نوع انتخاب نمونه‌ها اشاره کرد. بنابراین، پیشنهاد می‌گردد تحقیقات آینده نمونه‌هایی را انتخاب نمایند که در محیطی غیر از گیم‌نت‌های سطح شهر به بازی مشغول باشند.

پیشنهادها

پیشنهاد می‌شود که با بهره‌گیری از نتایج پژوهش حاضر، والدین دارای فرزند نوجوان، برنامه‌های هدفمندی مبتنی بر آگاهی از نتایج زیانبار این نوع بازی‌ها را فراگیرند تا بر اساس الگوی خاصی در جهت انتخاب بازی بر اساس سن آن‌ها بهره گیرند تا از اثرات آن جلوگیری گردد. همچنین، پیشنهاد می‌گردد تأثیر این بازی‌ها بر سایر ویژگی‌های روان‌شناختی نوجوانان مورد بررسی قرار گیرد.

نتیجه‌گیری

به نظر می‌رسد که اعتیاد به بازی‌های آنلاین ویدئویی، تأثیر منفی معنی‌داری بر هوش اجتماعی، گرایش به اعتیاد و پرخاشگری نوجوانان داشته باشد؛ در حالی که اثر چندانی را بر هویت جنسی آن‌ها نشان نداد.

تشکر و قدرانی

مطالعه حاضر بر اساس تحلیل مقطعی برگرفته از پایان‌نامه مقطع کارشناسی ارشد روان‌شناسی عمومی با شماره ۱۸/۵۹۶۲۰۷۰۲۰۱۶، مصوب دانشگاه آزاد اسلامی واحد ارسنجان می‌باشد. بدین وسیله نویسندگان از کلیه افرادی که در اجرای این طرح تحقیقاتی همکاری نمودند، تشکر و قدرانی به عمل می‌آورند. مقاله حاضر از میان مقالات ارسال شده به دبیرخانه پنجمین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» با نگاه ویژه به بازی‌های درمانی (بهمن ماه ۱۳۹۸، اصفهان)، از سوی هیأت تحریریه مجله پژوهش در

References

1. Quan LY, Qi CH, Qi SS. The correlation of video games with positive affect and negative affect among Utar (Perak Campus) undergraduate students [Research Project]. Petaling Jaya, Malaysia: University Tunku Abdul Rahman; 2015.
2. Festl R, Scharkow M, Quandt T. Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction* 2013; 108(3): 592-9.
3. Rollings A, Adams E, Adams EW. Andrew rollings and Ernest Adams on game design. Indianapolis, IN: New Riders; 2003.
4. Hollingdale J, Greitemeyer T. The effect of online violent video games on levels of aggression. *PLoS One* 2014; 9(11): e111790.
5. van Duuren. Different PEGI age labels and their effect on aggressive affect, aggressive cognition and arousal [MSc Thesis]. Enschede, Netherlands: University of Twente; 2010.
6. Laczniak RN, Carlson L, Walker D, Brocato ED. Parental restrictive mediation and children's violent video game play: the effectiveness of the Entertainment Software Rating Board (ESRB) rating system. *J Public Policy Mark* 2017; 36(1): 70-8.

7. Stocker CM, Masarik AS, Widaman KF, Reeb BT, Boardman JD, Smolen A, et al. Parenting and adolescents' psychological adjustment: Longitudinal moderation by adolescents' genetic sensitivity. *Dev Psychopathol* 2017; 29(4): 1289-304.
8. Combs SB. Video games and violence: A content analysis of print advertisements and internet trailers. Tuscaloosa, AL: Department of Telecommunication and Film, The Graduate School, The University of Alabama; 2010.
9. Ruzic-Baf M, Strnak H, Debeljuh A. Online video games and young people. *International Journal of Research in Education and Science* 2016; 2(1): 94-103.
10. Childcare. Half of parents allow young kids to play 18+ games unsupervised [Online]. [cited 2018]; Available from: URL: <https://www.childcare.co.uk/blog/video-games/>
11. Nishida A, Richards M, Stafford M. Prospective associations between adolescent mental health problems and positive mental wellbeing in early old age. *Child Adolesc Psychiatry Ment Health* 2016; 10: 12.
12. Shao YJ, Zheng T, Wang YQ, Liu L, Chen Y, Yao YS. Internet addiction detection rate among college students in the People's Republic of China: A meta-analysis. *Child Adolesc Psychiatry Ment Health* 2018; 12: 25.
13. Somerville LH. Special issue on the teenage brain: Sensitivity to social evaluation. *Curr Dir Psychol Sci* 2013; 22(2): 121-7.
14. Christofferson JP. How is social networking sites effecting teen's social and emotional development: A systemic review. Paul, MN: St. Catherine University; 2016.
15. Smith LJ, Gradisar M, King DL. Parental influences on adolescent video game play: A study of accessibility, rules, limit setting, monitoring, and cybersafety. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2015; 18(5): 273-9.
16. Wartberg L, Kriston L, Kramer M, Schwedler A, Lincoln TM, Kammerl R. Internet gaming disorder in early adolescence: Associations with parental and adolescent mental health. *Eur Psychiatry* 2017; 43: 14-8.
17. Chen KH, Oliffe JL, Kelly MT. Internet gaming disorder: An emergent health issue for men. *Am J Mens Health* 2018; 12(4): 1151-9.
18. Hellstrom C, Nilsson KW, Leppert J, Aslund C. Effects of adolescent online gaming time and motives on depressive, musculoskeletal, and psychosomatic symptoms. *Ups J Med Sci* 2015; 120(4): 263-75.
19. Dong G, Potenza MN. A cognitive-behavioral model of Internet gaming disorder: theoretical underpinnings and clinical implications. *J Psychiatr Res* 2014; 58: 7-11.
20. Eysenck HJ, Eysenck SBG. *Manual of the Eysenck Personality Questionnaire (Junior and Adult)*. London, UK: Hodder and Stoughton; 1975.
21. Eysenck HU, Wilson G. *Self-Knowledge*. Trans. Ghahreman S. Tehran, Iran: Shabaviz Publications; 1985. [In Persian].
22. Schertzer S, Laufer D, Silvera D, McBride J. A cross-cultural validation of a gender role identity scale in marketing. *Int MarkRev* 2008; 25(3): 312-23.
23. Silvera DH, Martinussen M, Dahl TI. The Tromso Social Intelligence Scale, a self-report measure of social intelligence. *Scand J Psychol* 2001; 42(4): 313-9.
24. Rezaei A, Khalilzadeh A. The relationship between social intelligence managers with job satisfaction of teachers in schools. *Journal of Instruction and Evaluation* 2009; 2(7): 121-45. [In Persian].
25. Botvin GJ, Griffin KW. Life skills training: Empirical findings and future directions. *J Prim Prev* 2004; 25(2): 211-32.
26. Mirhesamie SH. Investigating the role of the family in the tendency of young people and adolescents to addiction [MSc Thesis]. Payame Noor University; 2009. [In Persian].
27. Vernadakis N, Papastergiou M, Zetou E, Antoniou P. The impact of an exergame-based intervention on children's fundamental motor skills. *Comput Educ* 2015; 83: 90-102.
28. Jelsma D, Geuze RH, Mombarg R, Smits-Engelsman BC. The impact of Wii Fit intervention on dynamic balance control in children with probable Developmental Coordination Disorder and balance problems. *Hum Mov Sci* 2014; 33: 404-18.
29. Ghobadi N, Ghadiri F, Yaali R, Movahedi A. The effect of active video game (Xbox Kinect) on static and dynamic balance in children with autism spectrum disorders. *J Res Rehabil Sci* 2019; 15(1): 13-9. [In Persian].
30. Redmond D. The effect of video games on family communication and interaction [MSc Thesis]. Ames, IA: Iowa State University; 2010.
31. Chai SL, Chen VH-H, Khoo A. Social relationships of gamers and their parents. *Procedia Soc Behav Sci* 2011; 30: 1237-41.
32. DeCamp W. Parental influence on youth violent video game use. *Soc Sci Res* 2019; 82: 195-203.
33. Mehroof M, Griffiths MD. Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2010; 13(3): 313-6.
34. Jo YS, Bhang SY, Choi JS, Lee HK, Lee SY, Kweon YS. Clinical characteristics of diagnosis for internet gaming disorder: Comparison of DSM-5 IGD and ICD-11 GD Diagnosis. *J Clin Med* 2019; 8(7): 945.
35. Baker CJ. Video Games: Their effect on society and how we must modernize our pedagogy for students of the digital age [MSc Thesis]. Richmond, VA: Virginia Commonwealth University; 2014.
36. Bender PK, Gentile DA. Internet gaming disorder: Relations between needs satisfaction in-game and in life in general. *Psychol Pop Media* 2020; 9(2): 266-78.
37. Schmitz B, Klemke R, Specht M. Effects of mobile gaming patterns on learning outcomes: A literature review. *Int J Technol Enhanc Learn* 2012; 4(5-6): 345-58.

38. Stavropoulos V, Adams BLM, Beard CL, Dumble E, Trawley S, Gomez R, et al. Associations between attention deficit hyperactivity and internet gaming disorder symptoms: Is there consistency across types of symptoms, gender and countries? *Addict Behav Rep* 2019; 9: 100158.
39. Przybylski AK, Weinstein N, Murayama K. Internet gaming disorder: investigating the clinical relevance of a new phenomenon. *Am J Psychiatry* 2017; 174(3): 230-6.
40. UKEssays. Impact of Video Games on Society [Online]. [Cited 2018 Nov]; Available from: URL: <https://www.ukessays.com/essays/media/video-gaming-and-its-impact-on-society-media-essay.php?vref=1>
41. Cherry K. How Observational Learning Affects Behavior [Online]. [cited 2019 Sep 6]; Available from: URL: <https://www.verywellmind.com/what-is-observational-learning-2795402>
42. Frontiers. Video games can change your brain: Studies investigating how playing video games can affect the brain have shown that they can cause changes in many brain regions [Online]. [cited 2017 Jun 22]; Available from: URL: <https://www.sciencedaily.com/releases/2017/06/170622103824.htm>
43. von der Heiden JM, Braun B, Muller KW, Egloff B. The association between video gaming and psychological functioning. *Front Psychol* 2019; 10: 1731.
44. Wartberg L, Kriston L, Thomasius R. The prevalence and psychosocial correlates of internet gaming disorder. *Dtsch Arztebl Int* 2017; 114(25): 419-24.
45. Przybylski AK, Weinstein N. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: Evidence from a registered report. *R Soc Open Sci* 2019; 6(2): 171474.
46. Marion T, Amjad M. Video Gaming as a Factor That Affects Academic Performance in Grade Nine. 2018.
47. Stockdale L, Coyne SM. Video game addiction in emerging adulthood: Cross-sectional evidence of pathology in video game addicts as compared to matched healthy controls. *J Affect Disord* 2018; 225: 265-72.



The Comparison of Social Intelligence, Sexual Identity, Violence, and Addiction Tendency in Adolescents Dependent on Playing Online Grand Theft Auto Video Game and Normal Ones: A Cross-sectional Study

Mohammad Amin Nimroozi¹ , Ali Mohammad Rezaei² 

Original Article

Abstract

Introduction: The purpose of this study is to compare social intelligence, sexual identity, violence, and addiction tendency among adolescents dependent on playing online Grand Theft Auto (GTA) video game and normal cases.

Materials and Methods: This was a cross-sectional study based on the comparison between a playing group and a control group. The target population consisted of all adolescents playing online GTA video game among whom 60 adolescents were recruited using convenience and purposive sampling method and filled questionnaires about sexual identity, social intelligence, violence, and addiction tendency. Besides, 60 adolescents who had never played any online games were considered as the control group. Data were analyzed using the analysis of covariance (ANCOVA) method.

Results: It seems that the social intelligence and addiction tendency to play video games were effective on adolescents dependent on playing video games in accordance with their sexual identity ($P \leq 0.018$). However, addiction to play video games did not have a significant effect on male and female identity ($P \leq 0.809$).

Conclusion: Although playing GTA video game online did not have significant effect on adolescents' sexual identity, it probably significantly affect their social intelligence and addiction tendency.

Keywords: Online playing; Social intelligence; Psychological index; Sexual identity

Citation: Nimroozi MA, Rezaei AM. The Comparison of Social Intelligence, Sexual Identity, Violence, and Addiction Tendency in Adolescents Dependent on Playing Online Grand Theft Auto Video Game and Normal Ones: A Cross-sectional Study. J Res Rehabil Sci 2019; 15(5): 286-93.

Received: 26.09.2019

Accepted: 07.11.2019

Published: 06.12.2019

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

2- Instructor, Department of General Psychology, Arsanjan Branch, Islamic Azad University, Arsanjan, Iran

Corresponding Author: Mohammad Amin Nimroozi; MSc Student, Department of General Psychology, Arsanjan Branch, Islamic Azad University, Arsanjan, Iran; Email: pooriyawinz@gmail.com