

موضوع: بررسی تاثیر بازی های رایانه ای کالاف و پاب جی بر خونتظیمی هیجانی و پرخاشگری در نوجوانان

The effect of Calaf and Pub J computer games on emotional self-regulation and aggression in adolescents

بیان مساله:

با شیوع ویروس کرونا و خانه نشینی دانش آموزان، خطر اعتیاد به بازی ها و سایر معایب آن خانواده ها را تهدید می کند و این روزها به یک چالش و دغدغه جدی والدین تبدیل شده است. طی سالهای اخیر، در بین پژوهشگران نگرانی جهانی در خصوص وابستگی به بازی کردن به وجود آمده است. در تایید مطالعات زیادی که در خصوص بازی کردن مشکل زا منتشر شده است، کارگروه اختلالات سوء مصرف مواد پیشنهاد کرد تا اختلال بازی اینترنتی^۱ وارد بخش سه نسخه پنج DSM شود. بخش سه شامل اختلالاتی است که نیاز به تحقیق بیشتر دارند تا به عنوان یک اختلال مستقل وارد DSM شوند (وانگ^۲ و همکاران، ۲۰۱۴). طبق تعریف انجمن روانپزشکان آمریکا، تشخیص بالینی اختلال بازی اینترنتی شامل یک الگوی رفتاری استفاده مداوم و عودکننده از اینترنت جهت انجام بازیها است که منجر به اختلال و پریشانی قابل توجه در یک دوره ۱۲ ماهه می شود. این اختلال با پنج یا بیشتر از نه معیار مشخص می شود (پونتز و گریفیثز^۳، ۲۰۱۴). نه معیار شامل (۱) اشتغال ذهنی با بازی های اینترنتی؛ (۲) ظهور علائم ترک زمانی که فرد نتواند بازی کند؛ (۳) تحمل (نیاز به افزایش مقدار زمان بازی کردن)؛ (۴) تلاش های ناموفق فرد جهت کنترل شرکت در بازی های اینترنتی (۵) از دست دادن علاقه به تفریح ها و سرگرمی های قبلی در نتیجه ی بازی اینترنتی (بازی اینترنتی در این مورد استثنا است)؛ (۶) استمرار استفاده وسیع از بازی های اینترنتی علیرغم آگاهی فرد از عوارض روانی اجتماعی آن؛ (۷) فریب دادن اعضای خانواده، درمانگر و سایرین در خصوص مقدار استفاده از بازی های اینترنتی؛ (۸) استفاده از بازی های اینترنتی

¹ Internet Gaming Disorder

² Wang CW

³ Pontes HM, Griffiths MD

جهت فرار یا تسکین خلق منفی؛ ۹) به خطر انداختن یا از دست دادن یک رابطه ی مهم، تحصیل، فرصت شغلی به خاطر شرکت در بازی های اینترنتی می باشد (پونتر و همکاران، ۲۰۱۴؛ پونتر و گریفیز، ۲۰۱۴).

کال آف دیوتی^۱ مجموعه ای از بازی های تیراندازی اول شخص است که توسط اکتیویژن منتشر شده است. این شرکت ابتدا در سال ۲۰۰۳ روی بازی هایی که در جنگ جهانی دوم واقع شده بودند تمرکز کرد. این مجموعه با گذشت زمان، بازی هایی را در اواسط جنگ سرد، دنیا های آینده، و فضای خارج از کشور ترسیم شده اند را تولید کرده است. بازی ها در ابتدا توسط اینفینیتی وارد و سپس توسط تری آرک و اسلج همز گیمز توسعه داده شده اند. پابجی^۲ یک بازی تیراندازی بازیکن در مقابل بازیکن است که در آن تا صد بازیکن در یک نبرد بتل رویال مبارزه می کنند، یک نوع مسابقه مرگ در مقیاس بزرگ که در آن بازیکنان برای زنده ماندن آخرین نفر می جنگند. بازیکنان می توانند انتخاب کنند که به صورت انفرادی، دو نفره یا با یک تیم کوچک حداکثر چهار نفره وارد مسابقه شوند. آخرین فرد یا تیم زنده برنده مسابقه است.

نتایج برخی مطالعات نشان می دهد که بازی کردن با مشکلات خواب، فرار از مدرسه، عملکرد درسی ضعیف (رهبین^۳ و همکاران، ۲۰۱۵)، علائم افسردگی (ریو^۴ و همکاران، ۲۰۱۸)، رفتارهای پر خاشگرانه (مولر^۵ و همکاران، ۲۰۱۵)، اختلالات توجه (کونزالز-بیوسو^۶ و همکاران، ۲۰۱۸)، عزت نفس پایین، رضایت پایین از زندگی روزانه (کو^۷ و همکاران، ۲۰۰۵)، اضطراب (تورس-رودریگیز^۸ و همکاران، ۲۰۱۸؛ ویو^۹ و همکاران، ۲۰۱۸) و عدم تعادل خانواده (وانگ و همکاران، ۲۰۱۴) همراه است. نتایج یک مطالعه مشخص کرد که استفاده بیش از حد از بازیها با افکار و برنامه خودکشی، افزایش مشکلات روزانه ی زندگی، تنیدگی و ویژگی های

¹ Call of Duty

² PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)

³ Rehbein F

⁴ Ryu H

⁵ Muller KW

⁶ Gonzalez-Bueso V

⁷ Ko CH

⁸ Torres-Rodriguez A

⁹ Wu Y

شخصیتی روان رنجورخویی، برونگرایی بالا و همچنین وظیفه شناسی پایین مرتبط است (اوهم^۱ و همکاران، ۲۰۱۴).

بازی های رایانه ای خشن از دیگر علایق کودکان در سال های اخیر است. آنها در این بازی ها نقشی را به عهده می گیرند و فعالانه وارد عمل می شوند. در این زمینه حس گیری برخی از کودکان آن قدر قوی است که آنچه را در فیلم و بازی های رایانه ای می بینند روی خواهر، برادر و هم کلاسی هایشان پیاده می کنند. بازی های رایانه ای پر خشونت، تهاجمان و زد و خوردها را به پدیده های طبیعی و اخلاقی در ذهن کودک تبدیل می کند. به این ترتیب که بازی های رایانه ای می تواند تأثیر بالایی در پرخاشگری و ستیزه جویی در کودکان داشته باشد. همچنین این بازی ها می توانند تاثیرات منفی بر ذهن کودک بر جای بگذارد (بلبلی و غلام زاده، ۱۳۹۸).

پرخاشگری^۲ از جمله مشکلات رفتاری است که اگر به صورت افراطی در آید، بسیاری از مشکلات ارتباطی و اختلال های شخصیتی را موجب می شود (مارتین، بوکمپ، مک کنوئیل و والر^۳، ۲۰۱۹؛ درکس، تريت، و ورسینگ^۴، ۲۰۱۱). به هم دلیل خشم و پرخاشگری از شایع ترین مشکلات کودکان و نوجوانان و از دلایل مهم ارجاع آنها به مراکز روان درمانی و مشاوره است (مارتین استوری، سربین، استاک، لدینگان و شوارتزمن^۵، ۲۰۱۱). پرخاشگری را می توان به عنوان رفتاری تعریف کرد که منجر به آسیب یا صدمه زدن به دیگران می شود (بورک^۶ و همکاران، ۲۰۱۸). باس (۱۹۹۲) پرخاشگری را به پرخاشگری خصمانه و پرخاشگری ابزاری و از لحاظ نحوه ابراز آن را به چهار دسته کلامی، بدنی، فعالی و غیرفعالی تقسیم کرده وزیرمجموعه های نیز برای آنها قائل شده است. شکل کلامی و جسمانی آن معرف مولفه های ابزاری یا رفتاری، خشم معرف جنبه هیجانی و خصومت معرف جنبه شناختی پرخاشگری است (باس و پری^۷، ۱۹۹۲).

¹ Ohm H-S

² aggression

³ Martin, S. E., Boekamp, J. R., McConville, D. W., & Wheeler, E. E

⁴ Dirks, M. A., Treat, T. A., & Weersing, V. R

⁵ Martin-Storey, A., Serbin, L. A., Stack, D. M Ledingham, J. E., & Schwartzman, A. E

⁶ Burk, L. R

⁷ Boss, A.H

از طرفی دیگر، بازی های یارانه ای بر خودتنظیمی هیجانی نوجوانان نیز تاثیر می گذارد (رجبیان ده زیره و همکاران، ۱۳۹۸). افراد در مواجهه با رویدادهای استرس زا، از راهبردهای تنظیم هیجان متفاوتی برای اصلاح یا تعدیل تجربه ی هیجانی خود استفاده می کنند (آلداو^۱، نولن-هوکسما^۲ و سویزر^۳، ۲۰۱۰). تنظیم هیجان، شامل استفاده از استراتژی های رفتاری و شناختی برای تغییر در مدت یا شدت تجربه ی یک هیجان است (گراس^۴ و تامپسون^۵، ۲۰۰۷). نتایج پژوهش ها بیانگر وجود رابطه قوی بین راهبردهای تنظیم هیجان با مشکلات هیجانی است (گارنفسکی، بان^۶ و کاریج، ۲۰۰۵؛ گارنفسکی^۷، کرایج^۸ و اسپینهاون^۹، ۲۰۰۱؛ گارنفسکی، لگرستی^{۱۰}، کریج، وان دن کومر^{۱۱} و تریدز^{۱۲}، ۲۰۰۲).

تنظیم هیجان نقش مهم و دوگانه ای دارد. دانش آموزان با نارسایی در تنظیم هیجان، در معرض خطر اختلال های برونی و درون سازی هستند. از طرف دیگر، وجود هیجانات منفی می توانند احتمال مشکلات تنظیم هیجان را افزایش دهد (ایزنبرگ^{۱۳} و همکاران، ۲۰۱۰). مطالعه های متعدد نشان داده اند، در بیشتر اختلالات روانشناختی دوران کودکی، مشکلات تنظیم هیجان وجود دارد. به طور مثال، بدتنظیمی هیجانی در کودکان با نارسایی توجه بیش فعالی، اختلال سلوک (کاپادوسیا^{۱۴} و همکاران، ۲۰۰۳) و کودکان با اختلال اضطرابی (سوسم-گروا^{۱۵} و همکاران، ۲۰۰۲) تشخیص داده شده است. همچنین مشکلات تنظیم هیجان با مسائل هیجانی اجتماعی مرتبط دانسته شده است. به طوری که کودکان با تنظیم هیجانی ضعیف، رفتارهای غیر قابل کنترل و

¹- Aldao, A

²- Nolen-Hoeksema, S

³-Schweizer, S

⁴- Gross, J. J

⁵-Thompson, R. A

⁶-Baan N

⁷- Garnefski, N

⁸- Kraaij, V

⁹-Spinhoven, P

¹⁰- Legerstee, J

¹¹- van den Kommer, T

¹²-Teerds, J

¹³ Eisenberg N

¹⁴ Cappadocia MC

¹⁵ Southam-Gerow MA

پرخاشگرانه در تعاملات اجتماعی نشان می دهند (کلکینز و هیل^۱، ۲۰۰۷) و طرد و گوشه گیری را در بافت همپایان تجربه می کنند (حسنی، ۱۳۸۹).

یافته های پژوهش فاضلی و همکاران (۱۳۹۷) نشان داد که بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و اضطراب، افسردگی رابطه مثبت معنی داری وجود دارد و افرادی که زمان بیشتری به بازی های رایانه ای اختصاص می دهند، به طور معنی داری اضطراب و افسردگی بیش تری را نشان می دهند. با توجه به تناقض بین نتایج مطالعات که برخی نتایج حاکی از اثرات منفی بازی بر سلامت ذهن و روان (بلبلی و غلام زاده، ۱۳۹۸؛ مسعودنیا و پوررحیمیان، ۱۳۹۵) و برخی نتایج حاکی از اثرات مثبت بازی ها بر رشد شخصی و اجتماعی (حمیدزاده، کاشانی، مرادی و وکیلی، ۱۳۹۹) بودند. همچنین با توجه به افزایش گرایش نوجوانان به بازیهای رایانه ای به عنوان یک گروه سنی تاثیر پذیر، پژوهش حاضر به دنبال پاسخگویی به این سوال است که آیا بازی های رایانه ای کالاف و پاب جی بر خونتظیمی هیجانی و پرخاشگری در نوجوانان تاثیر دارد؟

اهمیت و ضرورت:

امروزه با تغییر سبک زندگی و گسترش آپارتمان نشینی و با حرکت جهان معاصر به سمت انقلاب الکترونیک و انفجار اطلاعاتی انقلاب رایانه ای، تمایل کودکان به بازی های رایانه ای بیشتر شده و تا حدودی از انجام بازی های پر تحرک محروم شده اند (مانطقی^۲، ۲۰۰۱). بازی های رایانه ای برای کودکان و نوجوانان به عنوان محبوب ترین و شگفت انگیز ترین فعالیت اوقات فراغت تبدیل شده است. از آنجایی که کامپیوتر در همه جای زندگی حاضر است، مهم است که بفهمیم چگونه این تکنولوژی می تواند رشد و تکامل انسان را بهبود ببخشد یا منحرف سازد. بازی های رایانه ای می توانند آثار مثبتی مانند تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعدادها، ایجاد خلاقیت، پرورش تمرکز و دقت، افزایش بهره هوشی، گسترش جهان بینی را به همراه داشته باشد (امیرخانی و سلمان، ۱۳۹۵).

برخی نتایج تحقیقات درباره بازی های رایانه ای حاکی از آن است که این بازی ها منابع خوبی برای آموزش و یادگیری است و استفاده گروهی از بازی های آموزشی، تأثیر مثبتی در پیشرفت تحصیلی و روابط

¹ Calkins SD, Hill A

² Manteghi, M

اجتماعی کودکان دارد. از سوی دیگر این بازی ها می توانند به طور غیر مستقیم مهارت هایی را به کودک بیاموزند که باعث موفقیت های آنها در زمینه های شغلی و تجاری شود. جذابیت، یکی از ویژگی های بازیهای رایانه ای است که آن را از سایر رسانه ها متمایز می کند. اساسی ترین عنصر در جذابیت بخشیدن به بازی های رایانه ای، پاداش های کوچک و مستمر است که یک اصل روانشناختی می باشد. بر اساس این اصل، یک پاداش کوچک به فرد به صورت زنجیره وار او را به سمت پاداش های بعدی هدایت می کند. بدین ترتیب، بازی ها به صورت ترکیبی از مانع - پاداش در آمده اند که وقتی بازیگر از هر مانع عبور می کند، یک پاداش کوچک دریافت می کند. عوامل دیگری هم در این جذابیت مؤثرند که از آن جمله می توان به یادگیری از طریق تجربه طراحی شده اشاره کرد. در بازیهای رایانه ای، یادگیری بسیار بهتر از دیگر شیوه ها صورت می گیرد.

همچنین مواردی که در ذیل به آن اشاره شده دلیل بر اهمیت و ضرورت انجام این تحقیق بوده است:
-نیاز به بررسی تاثیر بازی های رایانه ای کالاف و پاب جی بر خوتنظیمی هیجانی و پرخاشگری در نوجوانان؛

-عدم وجود پژوهشی جامع در این حوزه؛

-ایجاد زمینه برای انجام پژوهش های بیشتر و همه جانبه در این حوزه.

با بررسی های انجام شده در ایران، تحقیقات اندکی به طور مستقیم بررسی تاثیر بازی های رایانه ای کالاف و پاب جی بر خوتنظیمی هیجانی و پرخاشگری در نوجوانان نشان داده است. لذا بررسی تاثیر بازی های رایانه ای کالاف و پاب جی بر خوتنظیمی هیجانی و پرخاشگری در نوجوانان ضرورت پیدا کرد.

نتایج حاصل از این پژوهش، می تواند چشم اندازی روشن و عملی برای مشاوران و روان درمانگران فراهم نماید. به علاوه، نتایج پژوهش می تواند مبنای نظری و عملی مناسبی برای کاهش مشکلات رفتاری و روانی کودکان و نوجوانان در موسسات مختلف آموزشی و درمانی مورد استفاده قرار گیرد. لذا بررسی تاثیر بازی های رایانه ای کالاف و پاب جی بر خوتنظیمی هیجانی و پرخاشگری در نوجوانان ضرورت پیدا نمود.

پیشینه:

حمیدزاده، کاشانی وحید، مرادی و وکیلی (۱۳۹۹) پژوهشی با هدف اثربخشی بازی رایانه ای «کهکشان هیجانات» بر مهارت های اجتماعی کودکان دارای اختلال نافرمانی مقابله ای انجام دادند. این مطالعه از نوع شبه آزمایشی با طرح پیش آزمون-پس آزمون با گروه کنترل بود. جامعه آماری شامل تمامی دانش آموزان دختر دوره اول ابتدایی دارای اختلال نافرمانی مقابله ای در شهر تهران بود. نمونه آماری، با استفاده از نمونه گیری غیرتصادفی انتخاب شدند که شامل ۲۴ دانش آموز از دانش آموزان دختر دوره اول ابتدایی مراجعه کننده به مرکز مشاوره و روان شناسی آموزش و پرورش شهر تهران بودند. گروه نمونه بر اساس پرسشنامه علایم مرضی کودکان ((CSI-4 و مصاحبه تشخیصی، دارای اختلال نافرمانی مقابله ای تشخیص داده شد و در دو گروه آزمایش (۱۲ نفر) و کنترل (۱۲ نفر) به شیوه تصادفی گمارش شدند؛ همچنین برای ارزیابی مهارت های اجتماعی، از مقیاس درجه بندی مهارت های اجتماعی-فرم معلم (SSRS) استفاده شد. گروه آزمایش در ۱۲ جلسه ۳۰ دقیقه ای در طول یک ماه و نیم برنامه مداخله ای بازی رایانه ای کهکشان هیجانات را به صورت انفرادی دریافت کردند. در پایان هر دو گروه مورد ارزیابی قرار گرفتند. داده ها با استفاده از تحلیل کوواریانس چندمتغیری مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. داده های به دست آمده نشان داد، در تمامی خرده مقیاس های مهارت های اجتماعی بین میانگین نمرات گروه آزمایشی و کنترل تفاوت معناداری وجود داشت ($P < 0.05$)؛ به طوری که اندازه اثر در مولفه های مقیاس مهارت های اجتماعی (همکاری ۰/۳۱۳، جریت ورزی ۰/۳۰۲ و خودکنترلی ۰/۲۵۸) به دست آمد. بازی رایانه ای «کهکشان هیجانات» بر مهارت های اجتماعی کودکان دارای اختلال نافرمانی مقابله ای تاثیرگذار بود.

ببلی و غلام زاده (۱۳۹۸) پژوهشی با هدف بررسی تاثیر بازی های رایانه ای بر پرخاشگری کودکان ۷ تا ۹ انجام دادند. روش پژوهش از نوع پژوهش توصیفی-تحلیلی است و ابزار گردآوری این پژوهش کتابخانه ای و مقالات، سایت های علمی می باشد. نتایج پژوهش نشان داد: که عوامل محیطی از عوامل موثر بر رفتار و افکار کودکان می باشند و مشاهده رفتار های پرخاشگرانه میزان پرخاشگری کودکان را افزایش می دهد. بنابراین هرچه از بازی های خشن رایانه ای بیشتر استفاده شود به همان اندازه میزان پرخاشگری افزایش می یابد. 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.

رجبیان ده زیره و همکاران (۱۳۹۸) پژوهشی با هدف تاثیر استفاده از بازی های رایانه ای آموزشی بر تنظیم شناختی هیجان و ذهن آگاهی دانش آموزان انجام دادند. نوع پژوهش کمی و به روش نیمه آزمایشی طرح پیش آزمون- پس آزمون با گروه کنترل است. جامعه آماری را کلیه دانش آموزان ابتدائی شهریار در سال ۹۵-۹۶ تشکیل داده است. نمونه پژوهش حاضر شامل ۶۰ نفر از دانش آموزان بود (۳۰ نفر در گروه کنترل و ۳۰ نفر در گروه آزمایش) که به روش نمونه گیری هدفمند انتخاب شدند. ابزارهای پژوهش شامل پرسشنامه های تنظیم شناختی هیجان گارنفسکی و همکاران و ذهن آگاهی بائر و همکاران می باشد. یافته های پژوهش نشان می دهد استفاده از بازی های رایانه ای آموزشی بر تنظیم شناختی هیجان و ذهن آگاهی دانش آموزان تاثیر دارد ($P < 0.01$). در مولفه های تنظیم شناختی هیجان و ذهن آگاهی بین دو گروه (آزمایش و کنترل) اختلاف معنی داری وجود دارد ($P < 0.01$). در راهبردهای شناختی تنظیم هیجان مثبت و ذهن آگاهی میانگین تعدیل شده گروه آزمایش بیشتر از گروه کنترل است و در راهبردهای شناختی تنظیم هیجان منفی میانگین تعدیل شده گروه آزمایش کمتر از گروه کنترل است که این نشان می دهد استفاده از بازی های رایانه ای آموزشی بر بهبود مولفه های تنظیم شناختی هیجان و ذهن آگاهی در دانش آموزان تاثیر دارد.

مسعودنیا و پوررحیمیان (۱۳۹۵) پژوهشی با هدف بررسی رابطه بین بازی های رایانه ای و بروز اختلالات رفتاری در میان دانش آموزان پسر دبستانی انجام دادند. این پژوهش با روش توصیفی و در قالب یک طرح پیمایشی و مقطعی انجام شد. داده های تحقیق، از ۳۱۴ نفر از دانش آموزان پسر که در سال تحصیلی ۱۳۹۲-۱۳۹۱، در پایه های سوم تا ششم ابتدایی شهر یزد به تحصیل اشتغال داشتند، جمع آوری شد. این افراد با استفاده از روش نمونه گیری خوشه ای چندمرحله ای، از بین ۱۰ مدرسه منطقه یک و دو یزد انتخاب شدند. ابزار سنجش تحقیق آزمون ارزیابی اختلالات رفتاری و پرسشنامه انجام بازی های رایانه ای بود. داده ها با استفاده از تحلیل واریانس چند متغیری تحلیل شدند. 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 و خطر ابتلا به اختلالات رفتاری چون اختلالات سلوک، بی‌قراری و اختلال حواس پرتی را در بین دانش‌آموزان پسر دبستانی افزایش می‌دهد؛ بنابراین برای کاهش اثرات منفی استفاده بیش از حد از بازی‌های رایانه‌ای و ابتلا به اختلالات رفتاری دانش‌آموزان دبستانی لازم است تا نظارت بیشتری از سوی والدین بر فرزندانشان در زمینه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای صورت پذیرد.

سلطان بایوا^۱ و همکاران (۲۰۱۸) در پژوهشی به شناسایی ویژگی‌های تأثیر بازی‌های رایانه‌ای با محتوای خشونت‌آمیز بر ویژگی‌های روانی فرد نوجوان پرداختند نتایج نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای با شخصیت تهاجمی، سطح پرخاشگری نوجوانان را افزایش می‌دهد.

چانگ و چن^۲ (۲۰۰۹) به بررسی این موضوع پرداختند که آیا بازی‌های رایانه‌ای یادگیری شناختی کودکان را تسهیل می‌کند یا خیر. نتایج نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای نه تنها فرایندهای به‌خاطر آوردن را بهبود می‌بخشد بلکه توانایی‌های حل مسئله را به وسیله شناسایی راه حل‌های چندگانه برای مشکلات افزایش می‌دهد.

آموری و نایکلر و وینسنت و آدامز^۳ (۱۹۹۹) در رابطه با استفاده از بازیهای رایانه‌ای به عنوان ابزاری برای آموزش با هدف شناسایی انواع و اجزای مناسب بازی رایانه‌ای به روی دانش‌آموزان دختر و پسر، دریافتند که دانش‌آموزان برخی اجزای بازی را به عنوان مهم‌ترین جزء بازی در فرایند یادگیری خود رتبه‌بندی می‌کنند، مانند منطق، حافظه، تصویرسازی و حل مسئله.

اهداف

هدف کلی

بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای کالاف و پاب جی بر خونتظیمی هیجانی و پرخاشگری در نوجوانان

اهداف جزئی

¹ Sultanbayeva, L

² Chuang, T.-Y., & Chen, W.-F

³ Amory, A., Naicker, K., Vincent, J., & Adams, C

۱. بررسی تاثیر بازی های رایانه ای کالاف و پاب جی بر خونتظیمی هیجانی در نوجوانان

۲. بررسی تاثیر بازی های رایانه ای کالاف و پاب جی بر پرخاشگری در نوجوانان

فرضیه ها:

فرضیه کلی

بازی های رایانه ای کالاف و پاب جی بر خونتظیمی هیجانی و پرخاشگری در نوجوانان تاثیر دارد.

فرضیه های جزئی

۱. بازی های رایانه ای کالاف و پاب جی بر خونتظیمی هیجانی در نوجوانان تاثیر دارد.

۲. بازی های رایانه ای کالاف و پاب جی بر پرخاشگری در نوجوانان تاثیر دارد.

تعاریف مفهومی و عملیاتی متغیرها

خودتنظیمی هیجانی

تعریف مفهومی: خودتنظیمی هیجانی به راهبردهایی اطلاق می شود که به منظور کاهش، افزایش یا نگهداشت تجارب هیجانی مورد استفاده قرار می گیرد (گروس، ۲۰۰۱).

تعریف عملیاتی: در این پژوهش خودتنظیمی هیجانی نمره ایی است که فرد از پرسشنامه خودتنظیمی هیجانی (SEIQ) شرینگ (۱۹۹۴) بدست آورده است.

پرخاشگری

تعریف مفهومی: به رفتاری اطلاق می شود که هدفش اعمال صدمه و رنج باشد به بیان دیگر رفتاری که قصد صدمه رساندن (جسمانی یا زبانی) به فرد دیگر یا نابود کردن دارایی افراد می باشد (قربان شیرودی و همکاران، ۱۳۸۹، ص ۸۶).

تعریف عملیاتی: در پژوهش حاضر نمره ای است که فرد از پرسشنامه پرخاشگری باس و پری^۱ (۱۹۹۲) کسب کرد.

بازیهای رایانه ای

تعریف مفهومی: فانک و بوچمن^۲ (۱۹۹۶) شش دسته از بازیهای رایانه ای را بر اساس محتوای آن به شرح زیر معرفی کرده اند: سرگرمی های عمومی؛ تخیلی و خشونت آمیز: شامل بازیهای با شخصیت کارتونی که شخص باید همزمان با تلاش برای رسیدن به هدف، رهانیدن کسی یا گریختن از چنگ چیزی به جنگ بپردازد یا چیزهایی را نابود کند و از کشته شدن نیز دوری کند؛ خشونت انسانی: ماجرای اصلی بر شخصیت انسانی متمرکز است او باید بجنگد و چیزی را ویران کند اما کشته نشود؛ ورزشی غیر خشن: محور فعالیت اصلی بازی بدون مبارزه و خشونت است؛ ورزشی خشن: ورزش همراه با خشونت و مبارزه را در برمی گیرد؛ بازی های آموزشی: محتوای اصلی این بازی ها، یادگیری اطلاعاتی تازه با یادگیری راه های تازه کاربرد اطلاعات است.

تعریف عملیاتی: در پژوهش حاضر منظور از بازی های رایانه ای بازی های کالاف و پاب جی است که نوجوانان در ساعتی از روز بازی می کنند.

روش:

روش پژوهش حاضر توصیفی و از نوع همبستگی خواهد بود.

¹ Buss and Perry Aggression Questionnaire

² Funk, J. B., & Buchman, D. D

جامعه، نمونه و روش نمونه گیری:

جامعه آماری پژوهش حاضر کلیه نوجوانان شهر ... خواهند بود. روش نمونه گیری به شیوه در دسترس خواهد بود و تعداد نمونه ۲۰۰ نفر در نظر گرفته شد.

ابزار:

پرسشنامه خودتنظیمی هیجانی (SEIQ).

برای سنجش خودتنظیمی هیجانی از پرسشنامه هوش هیجانی شیرینگ که در سال ۱۹۹۴ طراحی شده است استفاده شد. این پرسشنامه در ایران توسط منصوری (۱۳۸۰) ترجمه و هنجاریابی شده است. خودتنظیمی یکی از زیر مقیاسهای پرسشنامه هوش هیجانی شیرینگ است. پرسشنامه فوق متشکل از ۳۳ ماده و به مولفه خودآگاهی، "خودتنظیمی هیجانی"، خودانگیزی، هشیاری اجتماعی و مهارتهای اجتماعی است. در این پژوهش از زیرمقیاس خودتنظیمی هیجانی استفاده شده است. منصوری (۱۳۸۰) پایایی این مقیاس را از طریق آلفای کرونباخ ۰/۸۵ به دست آورد همچنین، در پژوهش شیخ الاسلامی و حسن نیا (۱۳۹۴) ضریب پایایی از روش آلفای کرونباخ و تنصیف برای کل مقیاس هوش هیجانی ۰/۸۳ و برای زیر مقیاس های آن به ترتیب ۰/۵۹، ۰/۶۱، ۰/۵۳، ۰/۶۲، ۰/۵۷ به دست آمد. منصوری (۱۳۸۰) برای بررسی روایی این آزمون، از آزمون عزت نفس کوپر اسمیت (SEI) استفاده نمود. همبستگی نمرات افراد در این آزمون و آزمون عزت نفس کوپر اسمیت بر روی نمونه ۳۰ نفری مورد بررسی قرار گرفت و بر اساس اطلاعات به دست آمده میزان همبستگی ۰/۶۳ بین نمرات آزمودنیها در دو آزمون از لحاظ آماری معنادار شد.

پرسشنامه پرخاشگری باس و پری (۱۹۹۲)

نسخه جدید پرسشنامه پرخاشگری که نسخه قبلی آن تحت عنوان پرسشنامه خصومت بود، توسط باس و پری^۱ (۱۹۹۲) مورد بازنگری قرار گرفت. از جمله مقیاس های رفتاری ویژه ارزیابی رفتارهای پرخاشگرانه، پرسش نامه پرخاشگری باس و پری می باشد. این مقیاس شامل ۲۹ گویه که چهارگونه رفتارهای پرخاشگرانه

¹ Buss, A. H., & Perry, M

(پرخاشگری بدنی، پرخاشگری کلامی، خشم و کینه ورزی) را ارزیابی می کند. این پرسش نامه برای گروه های سنی نوجوانان و جوانان ۱۸-۲۲ ساله ساخته شده است (باس و پری، ۱۹۹۲). نمره گذاری پرسشنامه پرخاشگری باس و پری براساس مقیاس ۵ درجه ای لیکرت از ۱ (کاملاً متفاوت از من) تا ۵ (کاملاً شبیه من) تنظیم شده است. دو عبارت ۹ و ۱۶ به صورت معکوس نمره گذاری می شوند. نمره کل برای پرخاشگری با مجموع نمرات زیرمقیاس ها بدست می آید. حداکثر نمره در پرسشنامه برابر با ۱۴۵ و حداقل نمره برابر با ۲۹ است و در پژوهش حاضر نمرات بالاتر از ۸۰ بیانگر میزان پرخاشگری بالاتر است. پرسشنامه پرخاشگری دارای اعتبار و روایی قابل قبولی است. نتایج ضریب بازآزمایی برای چهار زیرمقیاس (با فاصله ۹ هفته) ۰/۸۰ تا ۰/۷۲ و همبستگی بین چهار زیرمقیاس ۰/۳۸ تا ۰/۴۹ بدست آمده است. جهت سنجش اعتبار درونی مقیاس از ضریب آلفای کرونباخ استفاده شد که نتایج نشانگر همسانی درونی زیرمقیاس پرخاشگری بدنی ۰/۸۲، پرخاشگری کلامی ۰/۸۱، خشم ۰/۸۳ و خصومت ۰/۸۰ بود (باس و پری، ۱۹۹۲). سامانی (۱۳۸۶) در پژوهش خود به کمک تحلیل عاملی، چهار عامل رفتاری خشم، پرخاشگری بدنی و کلامی و کلامی، رنجیدگی و بدگمانی از آن استخراج شد. ضریب پایایی این پرسشنامه به شیوه بازآزمایی برابر با ۰/۷۸ بود. همچنین همبستگی بالای عوامل با نمره کل پرسشنامه، همبستگی ضعیف عوامل با یکدیگر و مقادیر ضریب آلفا همگی نشان دهنده کفایت و کارایی این پرسشنامه برای کاربرد پژوهشگران، متخصصان و روان شناسان ایران است. حسینی انجدانی (۱۳۸۷) اعتبار این پرسشنامه را با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ ۰/۸۶ محاسبه کرده است.

روش تجزیه و تحلیل اطلاعات:

جهت تجزیه و تحلیل داده های بدست آمده توسط ابزار های فوق، از شاخص های و روش های آمار توصیفی برای بدست آوردن فراوانی، درصد، میانگین، انحراف استاندارد، و خطای استاندارد داده ها استفاده می شود؛ و سپس از آمار استنباطی برای بدست آوردن ضریب همبستگی پیرسون و رگرسیون چندمتغیری به کمک نرم افزار spss به کار گرفته خواهد شد.

منابع فارسی

[دانلود فایل کامل این پروپوزال به همراه منابع لاتین و فارسی WORD + PDF](#)