



فصلنامه

فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی

سال پنجم - شماره اول - پاییز ۱۳۹۳ - صفحات ۱۴۱-۱۱۹

رابطه عملکرد خانواده، هیجان خواهی و پرخاشگری با اعتیاد به بازی های ویدیویی در دانش آموزان

داود حاج خدادادی *

علی محمد نظری **

مرتضی منطقی ***

چکیده

هدف پژوهش حاضر، بررسی سهم متغیرهای عملکرد خانواده (حل مشکل، ارتباط، ایفای نقش، همراهی عاطفی، آمیزش عاطفی، کنترل رفتار و عملکرد کلی)، هیجان خواهی و پرخاشگری در پیش بینی اعتیاد به بازی های ویدیویی دانش آموزان بوده است. روش پژوهش، همبستگی بود. به همین منظور، ۳۰۲ دانش آموز پسر دوره متوسطه اول از مدارس شهر کرج در سال تحصیلی ۱۳۹۲-۱۳۹۱ با روش نمونه گیری خوشه ای چندمرحله ای انتخاب و مورد مطالعه قرار گرفتند. ابزارهای پژوهش شامل پرسش نامه عملکرد خانواده (FAD)، پرسش نامه اعتیاد به بازی های ویدیویی (PVP)، پرسش نامه هیجان خواهی زاگرم (SSS) و پرسش نامه پرخاشگری باس و پری بودند. برای تجزیه و تحلیل آماری از ضریب همبستگی پیرسون و تحلیل رگرسیون گام به گام استفاده شده است. نتایج به دست آمده، بیانگر همبستگی معنادار بین عملکرد خانواده در همه ابعاد (حل مشکل، ارتباط، ایفای نقش، همراهی عاطفی، آمیزش عاطفی، کنترل رفتار و عملکرد کلی) با اعتیاد به بازی های ویدیویی ($r=0.31$ و $P<0.01$)؛ هیجان خواهی با اعتیاد به بازی های ویدیویی ($r=0.27$ و $P<0.01$) و پرخاشگری دانش آموزان با اعتیاد به بازی های ویدیویی ($r=0.47$ و $P<0.01$) بود. نتایج رگرسیون نشان داد که از بین متغیرهای پیشین، متغیرهای پرخاشگری، ایفای نقش (از ابعاد عملکرد خانواده) و هیجان خواهی توانسته اند اعتیاد به بازی های ویدیویی را پیش بینی کنند. به طور کلی ۲۸/۴٪ از واریانس اعتیاد به بازی های ویدیویی توسط متغیرهای پیشین تبیین می شود.

واژگان کلیدی

اعتیاد به بازی های ویدیویی، عملکرد خانواده، هیجان خواهی، پرخاشگری

* دانشجوی دکتری مشاوره خانواده، دانشگاه اصفهان، اصفهان، ایران dhkhodadadi@yahoo.com

** دانشیار گروه مشاوره، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران amnazariy@yahoo.com

*** دانشیار گروه روان شناسی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران mehran_manteghi@yahoo.com

نویسنده مسؤول یا طرف مکاتبه: داود حاج خدادادی

مقدمه

امروزه استفاده از فن آوری، یک مؤلفه فراگیر و نافذ در جامعه مدرن می باشد. در طی دهه های گذشته، جهان شاهد افزایش شدید نرخ پیشرفت های فن آوری و به طور خاص علوم مربوط به رایانه بوده است. به موازات پیشرفت و تغییر در فن آوری، ابزارهای سرگرمی دانش آموزان و ترجیحات اوقات فراغت آنها تغییر کرده است. ابزارهای سرگرمی کودکان در بیست سال پیش عبارت بودند از: تیر و کمان، عروسک یا تپله، که امروزه بازی های راهبردی ویدیویی و بازی های جنگی سه بعدی جایگزین آنها شده اند (Keser & Esgi, 2012). بازی های ویدیویی به دلیل برخورداری از ویژگی های خاصی چون هیجان انگیز بودن (Przybylski, Weinstein, Ryan & Rigby, 2009) و سرگرم کننده گی (Chiu, Lee & Huang, 2004)، توانسته اند، به سرعت در بین کودکان و نوجوانان و حتی بزرگسالان محبوبیت پیدا کنند. مطالعات مختلف نشان داده اند که بین ۷۵ تا ۹۰ درصد کودکان و نوجوانان در سنین مدرسه از بازی های ویدیویی^۱ استفاده می کنند (Wallenius & Punamäki, 2008).

در سرتاسر جهان انجام بازی ویدیویی یک فعالیت همه گیر در حال افزایش، در اوقات فراغت است، با این حال پیامدهای ناسازگار مختلف شخصی و اجتماعی دارد (King, Delfabbro & Griffiths, 2010). بازی های ویدیویی و رایانه ای دارای تأثیرات منفی و مثبت بر رشد کودکان و نوجوانان است. از اثرات مثبت می توان به مهارت های تصور و خیال، هماهنگی چشم و دست، تقویت تفکر انتزاعی اشاره کرد، در حالی که تأثیرات منفی ممکن است شامل اختلال بینایی، سردرد، گرایش به خشونت، تغییر شخصیت، رفتارهای ضد اجتماعی، شکست تحصیلی و اعتیاد می باشند. در طول سی سال گذشته، اعتیاد یکی از مسایل رایج است که با انجام بازی های ویدیویی در ارتباط است (Tejeiro, Gómez-Vallecillo, Pelegrina, Wallace & Emberley, 2012). در ادبیات پژوهشی اجماع و توافقی روی مسأله اعتیاد به بازی نیست و پژوهشگران آن را از مناظر و ابعاد گوناگون تعریف کرده اند و از واژه هایی چون «استفاده بیش از حد^۲»، «انجام آسیب زا^۳»، «وابستگی^۴» و «اعتیاد^۵» برای نشان دادن استفاده بیش از حد از بازی های ویدیویی

1. Video Games
2. Excessive Use
3. Problematic
4. Dependency
5. Addiction

استفاده می‌شود (Griffiths, Kuss & King, 2012). با وجود این اختلاف‌ها، توافق رایج بین این پژوهشگران این ایده است که اعتیاد به بازی یک مشکل رفتاری است. با توجه به این نکات، این صحیح است که اعتیاد به بازی، به معنای استفاده مفرط^۱ و وسواس گونه^۲ از بازی‌های رایانه‌ای یا ویدیویی، به گونه‌ای که موجب ایجاد مشکلات احساسی و اجتماعی خارج از کنترل کاربر^۳ می‌شود، تعریف شود (Keser & Esgi, 2012). کاپلان (Caplan, 2002, cited in Williams & Yee, 2009) اعتیاد به فن‌آوری را در طبقه اعتیادهای رفتاری^۴ قرار می‌دهد. از نظر تجیرو و برسابه (Tejeiro & Bersabe, 2002) ابعاد اعتیاد از جمله اشتغال ذهنی^۵، تحمل^۶، فقدان فقدان کنترل^۷، عقب‌نشینی^۸، گریز^۹، دروغ‌گویی و فریب^{۱۰}، بی‌توجهی به پیامدهای جسمی و روان‌شناختی^{۱۱} و بی‌نظمی در مسایل مربوط به خانه و مدرسه^{۱۲}، در اعتیاد به بازی نیز وجود دارند. از این دیدگاه فرد معتاد به بازی در زمان عدم دسترسی به بازی، دچار اشتغال ذهنی و میل به انجام بازی می‌شود (Griffiths, 2009).

متغیرهای بسیاری از جمله؛ زمینه‌های خانوادگی و فردی با بروز رفتارهای بازی کردن مشکل‌ساز (اعتیاد به بازی) مرتبط هستند (Tejeiro et al., 2012). بررسی پژوهش‌ها در زمینه اعتیادهای رفتاری نقش عواملی چون عوامل خانوادگی را تبیین کرده است. خانواده، بخشی از گروه اجتماعی اولیه فرد است و اولین کانون اجتماعی‌شدن است که نگرش‌ها و رفتارهای فرد را تحت تأثیر قرار می‌دهد. والدین به طور مستقیم و غیرمستقیم بیشترین حمایت و تأثیر را برای فرزندان دارند (Derus, 2009). بر پایه دیدگاه‌های روان‌شناسی خانواده، روان و شخصیت در خانواده شکل می‌گیرد و خانواده می‌تواند، مکانی که یادگیری اولین تجربه‌ها در آن اتفاق می‌افتد، در نظر گرفته شود (Hosseinbor, Bakhshani & Shakiba, 2012). خانواده به عنوان یک واحد اجتماعی عاطفی، کانون رشد، شفاف‌بخشی، تحول و یا بروز آسیب‌هایی است که می‌تواند،

1. Excessive
2. Obsessive and Compulsive Use
3. User
4. Behavioural Addictions
5. Preoccupation
6. Tolerance
7. Loss of Control
8. Withdrawal
9. Escape
10. Lies and Deception
11. Disregard for the Physical or Psychological Consequences
12. Family/Schooling Disruption

بستر ساز شکوفایی یا فروپاشی فرد و روابط اعضای خود باشد. از سوی دیگر، خانواده شالوده‌ای اساسی در ساختار اجتماعی جوامع است که سلامت یا آسیب آن قوام یا اضمحلال جامعه را در پی دارد (Goldenberg & Goldenberg, 2008). خانواده می‌تواند، زمینه‌های اساسی برای شروع و ارتقای سلامتی و بیماری در افراد را ایجاد کند. بسیاری از پژوهش‌ها نقش و تأثیر خانواده را در شکل‌دهی مفاهیم سلامتی و بیماری در ارایه الگویی از رفتارهای طبیعی و غیرطبیعی خاطر نشان می‌کنند (Hosseinbor et al., 2012).

یکی از متغیرهایی که شرایط خانواده را در حوزه‌های مختلف ارزیابی می‌کند، عملکرد خانواده^۱ می‌باشد (Mohseni et al., 2011). در الگوی مک‌مستر^۲، خانواده از لحاظ کارکردی به عنوان یک سیستم در نظر گرفته می‌شود که نقش مهمی را در رشد زیستی، روانی و اجتماعی و نیز حفاظت و نگهداری از اعضای خود ایفا می‌کنند (Zahrakar & Jafari, 2011). به عبارت دیگر، عملکرد خانواده جنبه مهم محیط خانوادگی است که سلامت جسمانی، اجتماعی و هیجان کودکان را تحت تأثیر قرار می‌دهد. در تعریف عملکرد خانواده گفته می‌شود که عملکرد خانواده، تلاش مشترکی برای برقراری و حفظ تعادل در خانواده است. عملکرد کل خانواده را می‌توان در ابعاد مختلفی نظیر حل مشکل، ارتباط، نقش‌ها، همراهی عاطفی^۳، آمیزش عاطفی^۴ و کنترل رفتار بررسی کرد (Sanaei, 2008). عملکرد خانواده به طور خاص اهمیت دارد، زیرا تأثیر خانواده بر رشد یک فرد قابل انکار نیست (Amado, 2005). عملکرد سالم در یک محیط خانوادگی با ارتباطات شفاف، نقش‌های به خوبی تعریف شده، پیوستگی و تنظیم احساسی خوب^۵ مشخص می‌شود، در حالی که برعکس، عملکرد نامناسب خانواده، با سطوح بالای تعارض، بی‌سر و سامانی و کنترل رفتاری و احساسی ضعیف تعریف می‌شود (Lewandowski et al, 2010).

در ادامه، مطالعاتی در داخل و خارج از کشور ارتباط عملکرد خانواده را با اعتیادهای رفتاری از جمله؛ اعتیاد به بازی ویدیویی مورد بررسی قرار داده‌اند، مطرح می‌شوند. والجوس و کاپا (Vallejos & Capa, 2010) رابطه بین استفاده از بازی‌های ویدیویی و متغیرهای روان‌شناختی (از جمله؛ عملکرد خانواده، تصمیم‌گیری و رفتار خشن) را مورد بررسی قرار دادند و در یافته‌ها به

-
1. Family Functioning
 2. McMaster
 3. Emotional Responsiveness
 4. Involvement
 5. Good Affect Regulation

ارتباط معنادار بازی ویدیویی با عملکرد خانواده اذعان کردند. سو، ون و وو (Hsu, Wen & Wu, 2009) در زمینه جست‌وجوی پیش‌بینی‌کننده‌های اعتیاد به بازی ویدیویی چند نفره درون‌خطی^۱ عملکرد خانواده را یکی از متغیرهای پیش‌بین‌شناسایی کردند. آلیسون، وان‌واهلد، شاکلی و گبارد (Alison, van Vaheld, Shakli & Gebbard, 2006, cited in Decker & Gay, 2011) به بررسی ارتباط اعتیاد به بازی رایانه‌ای با فرآیند خانوادگی پرداختند. این محققان در پژوهش‌های خود، مؤلفه‌های خانوادگی و به خصوص عملکرد خانواده را یکی از عوامل مرتبط با اعتیاد به بازی‌های ویدیویی گزارش کرده‌اند. تجیرو و همکاران (Tejeiro et al., 2012) در پژوهشی با عنوان «عوامل خطر ساز مرتبط با سوء کاربرد بازی‌های ویدیویی»، گروهی از نوجوانان را شناسایی کردند که میزان وابستگی آنها به بازی‌های ویدیویی بالاتر از سایرین بود. در این گروه، بافت خانوادگی کمتر مثبت بود و نزدیکی کمتری با والدین خود احساس می‌کردند. با توجه به این نکته که اعتیاد به اینترنت نیز مانند اعتیاد به بازی جزء دسته اعتیادهای رفتاری و زیرشاخه اعتیاد به فن‌آوری است (Griffiths, 1999 cited in Arnesen, 2010) و با اعتیاد به بازی، هم‌خانواده محسوب می‌شوند، می‌توان به این دست پژوهش‌ها اشاره کرد. پزوهش لینگ-یانگ، دنگ هوا و ران (Ling-yong, Dang Howa & Ran, 2007, cited in Khosravi & Alizadeh, 2011) در زمینه بررسی عملکرد خانواده در نوجوانان معتاد به اینترنت، رابطه معنادار بین عملکرد خانواده و اعتیاد به اینترنت را نشان داده‌اند. خسروی و علیزاده (Khosravi & Alizadeh, 2011) در پژوهشی، رابطه اعتیاد به اینترنت با عملکرد خانواده و سلامت روان در دانش‌آموزان را مورد مطالعه قرار دادند. نتایج نشان داد عملکرد خانواده در برخی از ابعاد با اعتیاد به اینترنت رابطه مثبت معناداری دارد.

یکی از نگرانی‌های عمده درباره بازی‌های ویدیویی، ویژگی آشکار خشونت‌آمیز بودن بسیاری از آنها است (Gunter, 1998). زیمباردو (Zimbardo, 1982, cited in Gunter, 1998) عقیده داشت که خشونت، موضوع مشترک همه بازی‌هاست. بسیاری از بازی‌های ویدیویی موضوع خشن دارند، از این رو اغلب مستلزم عملکرد پرخاشگرانه بازیکن است (Dominik, Loftus & Loftus, 1983, cited in Gunter, 1998). در این بازی‌ها، بازیکن باید به حریفان نمادین خود تیراندازی کند و به آنان آسیب برساند تا پیروز شود. در واقع خشونت

1. MMOPRG: Massively Multiplayer Online Role Playing Games

رایج‌ترین موضوع بازی‌های ویدیویی است (Gunter, 1998). نظریه یادگیری مشاهده‌ای یا یادگیری اجتماعی بندورا، معتقد است که پرخاشگری در آدمی به مثابه امری فطری و ذاتی وجود ندارد. بلکه، پرخاشگری امری آموخته شده است (Manteghi, 2007). انجام بازی‌های ویدیویی خشن از طریق الگوگرفتن و یادگیری مشاهده‌ای بازیکنان می‌تواند عمل پرخاشگرانه را به دنبال داشته باشد. البته رابطه مستقیم (رابطه علت- معلولی) بین دو متغیر پرخاشگری و اعتیاد به بازی ویدیویی شناسایی نشده است. در یک مطالعه که بر روی دانش‌آموزان مدارس دبیرستان در کره انجام شد، نشان داده شد که دانش‌آموزانی که تحریک‌پذیر، پرخاشگر و تکانشی بودند، بیشتر دچار استفاده مفرط از اینترنت و بازی ویدیویی بودند (Oho, 2003, cited in Kim, Namkoong, Ku & Kim, 2008). هم‌چنین، نتایج پژوهش‌های همبستگی نشان داده است که کودکان پرخاشگر به انجام بازی‌های ویدیویی خشن روی می‌آوردند، نه اینکه پرخاشگری آنها نتیجه انجام بازی ویدیویی خشن باشد (Griffiths, 2000, cited in Kim et al., 2008). پرخاشگری رفتاری است که هدف آن آسیب‌زدن به خود یا دیگری است (Smith & Mac Key, 2000, cited in Manteghi, 2007). طبق تعریف دیگر، پرخاشگری رفتاری است که به قصد آزار کسی یا آسیب‌رساندن به چیزی ابراز می‌شود (Henry Mussen et al., 1998). پژوهش‌هایی ارتباط انجام بازی‌های ویدیویی را با پرخاشگری مورد بررسی قرار داده‌اند (Anderson & Carnagey, 2009, Adachi & Willoughby, 2011, Padilla-Walker, Coyne, Fraser, Dyer & Yorgason, 2012, Wallenius & Punamäki, 2008, Mazurek & Engelhardt, 2013). نتایج قریب به اتفاق پژوهش‌های مذکور حاکی از رابطه معنادار بین اعتیاد به بازی ویدیویی و پرخاشگری بوده است.

هیجان‌خواهی^۱ یکی از خصیصه‌های شخصیتی است که با انواع اعتیاد از جمله؛ اعتیاد به مواد (Pinchevsky, 2009)، اعتیاد به الکل (Yurasek, 2007)، اعتیادهای رفتاری چون اعتیاد به اینترنت (Soltani, Fooladvand & Ashtiani, 2011., Lin & Tsai, 2002., Velezmoro, (Wang, Jackson, Lacefield & Roberti, 2010) و نیز درگیری در شبکه‌های اجتماعی (Littler, 2006., Coventry Zhang & Su, 2012., Shaldon, 2012) و قماربازی بیمارگون (Brown, 1993) & رابطه دارد. هیجان‌امری طبیعی در انسان‌ها به شمار می‌آید و افراد درصدد ارضای آن هستند. این میل در نوجوانان مشهودتر و پررنگ‌تر است. توجه به هیجان‌جویی

نوجوان‌ها و جوان‌ها و تلاش برای ارضای آن، فراز مهم دیگری است که در بازی‌های ویدیویی- رایانه‌ای قابل ملاحظه است (Manteghi, 2007). زاكرمن (Zuckerman, 1994, cited in Shaldon, 2012) هیجان‌خواهی را به عنوان جست‌وجوی تجربه‌های متنوع، تازه و پیچیده و جدید و میل پرداختن به خطرهای بدنی و مالی تعریف کرده است.

با عنایت به مبانی نظری و پژوهشی بیان شده، پژوهش حاضر تلاش بر آن داشته تا رابطه اعتیاد به بازی‌های ویدیویی را با عملکرد خانواده، هیجان‌خواهی و پرخاشگری در دانش‌آموزان بررسی کند. لذا، در این پژوهش، فرضیه‌های زیر مورد بررسی قرار می‌گیرد.

۱. بین عملکرد خانواده (و ابعاد آن) و اعتیاد به بازی‌های ویدیویی در دانش‌آموزان، رابطه وجود دارد.

۲. بین هیجان‌خواهی و اعتیاد به بازی‌های ویدیویی در دانش‌آموزان، رابطه وجود دارد.

۳. بین پرخاشگری و اعتیاد به بازی‌های ویدیویی در دانش‌آموزان، رابطه وجود دارد.

۴. عملکرد خانواده و ابعاد آن، هیجان‌خواهی و پرخاشگری می‌توانند اعتیاد به بازی‌های ویدیویی را در دانش‌آموزان پیش‌بینی می‌کنند.

روش

روش پژوهش حاضر، با توجه به موضوع آن که رابطه اعتیاد به بازی‌های ویدیویی با عملکرد خانواده، هیجان‌خواهی و پرخاشگری در دانش‌آموزان دوره متوسطه اول در سال تحصیلی ۹۲-۱۳۹۱ می‌باشد، از نوع توصیفی همبستگی است. در این پژوهش، عملکرد خانواده و هفت بعد آن، هیجان‌خواهی و پرخاشگری به عنوان متغیرهای پیش‌بین و اعتیاد به بازی‌های ویدیویی به عنوان متغیر ملاک در نظر گرفته شده است. جامعه آماری پژوهش، شامل کلیه دانش‌آموزان دوره راهنمایی (سال‌های هفتم و نهم نظام آموزشی جدید) ناحیه چهار شهر کرج بودند. با استفاده از فرمول نمونه‌گیری کوکران، حجم نمونه ۳۰۲ نفر به دست آمد. روش نمونه‌گیری نیز خوشه‌ای چندمرحله‌ای بود. به این صورت که از ۲۰ مدرسه راهنمایی ناحیه چهار شهرستان کرج، چهار مدرسه انتخاب شدند. در این مرحله، خوشه‌ها شامل مدارس می‌باشند. در مرحله بعد، از هر یک از مدارس چهارگانه انتخاب‌شده، سه کلاس به عنوان خوشه‌های مرحله دوم انتخاب شدند و در کل

۱۲ کلاس مشمول پژوهش شدند. دامنه سنی افراد نمونه ۱۲ تا ۱۵ سال و میانگین سنی آنها ۱۳/۸ بود.

ابزارهای سنجش در این پژوهش عبارتند از:

الف. ابزار سنجش خانواده^۱: این پرسش‌نامه را اپشتاین، بالدین و بیشاب^۲، در ۶۰ سؤال تهیه کردند و هدف آن سنجیدن عملکرد خانواده بنا بر الگوی مک‌مستر^۳ است. این الگو، شش بعد از عملکرد خانواده شامل حل مشکل، ارتباط، نقش‌ها، همراهی عاطفی، آمیزش عاطفی و کنترل رفتار را بررسی می‌کند. بنابراین، ابزار سنجش خانواده متناسب با این شش بعد، از شش خرده‌مقیاس برای سنجیدن آنها، به علاوه یک خرده‌مقیاس هفتم مربوط به عملکرد کلی خانواده تشکیل شده است. به هر سؤال امتیاز ۱ تا ۴ نمره (کاملاً موافق: ۱، موافق: ۲، مخالف: ۳، کاملاً مخالف: ۴) تعلق می‌گیرد. به سؤال‌ها (یا عباراتی) که توصیف عملکرد ناسالم‌اند، نمره معکوس داده می‌شود و نمرات کمتر نشانه عملکرد سالم‌تر است (Sanaei, 2011). نجاریان (Najjarian, 2005)، نوروزی (Norozi, 1998)، ملانقی (Mollanaghi, 1998)، امینی (Amini, 2000) و بهاری (Bahari, 2000) روایی صوری و محتوایی ابزار سنجش عملکرد خانواده را مورد تأیید قرار داده‌اند (cited in Yoseliani et al., 2012). ضرایب آلفای خرده‌مقیاس‌های ابزار سنجش خانواده از ۰/۷۲ تا ۰/۹۲ می‌باشد و از هم‌سانی درونی خوبی برخوردار است. ضرایب آلفای خرده‌مقیاس‌های حل مشکل، ارتباط، ایفای نقش، همراهی عاطفی، آمیزش عاطفی، کنترل رفتار و عملکرد کلی، در پژوهش یوسلیانی و همکاران (Yoseliani et al., 2012) به ترتیب ۰/۶۵، ۰/۵۴، ۰/۵۱، ۰/۶۸، ۰/۶۸، ۰/۶۴ و ۰/۸۴ گزارش شده است. در پژوهش حاضر نیز این ضرایب برای خرده‌مقیاس‌های ذکر شده به ترتیب ۰/۵۸، ۰/۴۰، ۰/۵۵، ۰/۵۰، ۰/۶۰، ۰/۶۳ و برای کل مقیاس ۰/۸۸ به دست آمد.

ب. پرسش‌نامه پرخاشگری باس و پری^۴: این پرسش‌نامه ۲۹ سؤال، چهار جنبه از پرخاشگری را می‌سنجد: پرخاشگری فیزیکی^۵، پرخاشگری کلامی^۶، خشم^۷، خصومت^۸. این پرسش‌نامه با نمره

1. FAD: Family Assessment Device
2. Epstein, Baldwin & Bishop
3. Mac Master
4. Buss & Perry
5. Physical Aggression
6. Verbal Aggression
7. Anger
8. Hostile

کل سؤالات، میزان پرخاشگری کلی را می‌سنجد و نمرات خرده مقیاس‌های آن تجلیات گوناگون پرخاشگری را نشان می‌دهند. طیف سؤالات پنج‌گزینه‌ای (کاملاً موافق: ۵، موافق: ۴، نظری ندارم: ۳، مخالف: ۲، کاملاً مخالف: ۱) و نمره‌گذاری مستقیم می‌باشد و تنها سؤالات ۲۴ و ۲۹ به صورت معکوس نمره‌گذاری می‌شوند. نمره خرده مقیاس‌ها با جمع نمرات سؤالات آن خرده مقیاس به دست می‌آید. نمره کل عبارت است، از مجموع نمرات کل سؤالات و دامنه آن از ۲۹ تا ۱۴۵ است. نمرات بالاتر نشان دهنده پرخاشگری بیشتر است. نمرات پرسش‌نامه پرخاشگری همبستگی معقولی با یکدیگر دارند. گواه روایی سازه‌ای، همبستگی پرسش‌نامه پرخاشگری با مشاهده پرخاشگری و کم‌رویی توسط همسالان و هم‌ردیفان است (Sanaei, 2010).

ثناپی معتقد است، پرسش‌نامه پرخاشگری از هم‌سانی درونی بسیار خوبی برخوردار است. ضریب آلفا برای خرده مقیاس‌های پرخاشگری فیزیکی، کلامی، خشم و خصومت به ترتیب ۰/۸۵، ۰/۷۲، ۰/۸۲، ۰/۷۷ و ضریب آلفای کل نمرات پرسش‌نامه ۰/۸۹ است. پرسش‌نامه پرخاشگری یک ابزار با ثبات با اعتبار بازآزمایی خوب است. همبستگی بازآزمایی بعد از یک دوره نه هفته‌ای برابر ۰/۸۰، ۰/۷۶، ۰/۷۲ و ۰/۷۲ برای خرده مقیاس‌های پرخاشگری فیزیکی، کلامی، خشم و خصومت و ۰/۸۰ برای کل نمرات پرسش‌نامه بوده است (Sanaei, 2010). در پژوهش حاضر، آلفای کرونباخ پرسش‌نامه ۰/۸۵ به دست آمد.

ج. مقیاس هیجان‌خواهی^۱ زاگرمِن- فرم پنجم: فرم پنجم مقیاس هیجان‌خواهی، یک پرسش‌نامه ۴۰ ماده‌ای دو گزینه‌ای است که یک نمره کلی و ۴ نمره برای زیرمقیاس‌ها (هیجان‌زدگی و ماجراجویی^۲، تجربه‌جویی^۳، بازداری‌زدایی^۴، بی‌زاری از یک‌نواختی^۵) ارایه می‌کند (Fathi & Dastani, 2009). هر زیر مقیاس، ۱۰ ماده را به خود اختصاص می‌دهد (Bayern & Mountage, 1987 cited in Azad Fallah, 1994). در مطالعه آزاد فلاح (Azad Fallah, 1994) ده ماده از مواد پرسش‌نامه فرم پنجم که با فرهنگ کشور ما مناسبت چندانی ندارد، حذف شده است. این فرم تغییر یافته در سال ۱۳۶۹ نیز توسط رضازاده روی نمونه‌ای از دانشجویان شهر تهران به کار رفته است که در آن مطالعه اعتبار ۰/۵۲ و ۰/۵۵ با استفاده از فرمول

1. SSS: Sensation Seeking Scale
2. Trilled Venture Seeking
3. Experience Seeking
4. Disinhibition
5. Boredom Susceptibility

کودر- ریچاردسون ۲۱ گزارش شده است. در این فرم ترجمه شده ۳۰ ماده وجود دارد و پاسخ‌دهنده در مقابل هر ماده دو گزینه در پیش رو دارد که یکی از آنها بیشتر بیانگر علائق، احساسات و رفتار وی می‌باشد. در هر ماده یکی از گزینه‌ها ارزش یک و دیگری ارزش صفر دارد. بنابراین، دامنه احتمالی نمرات در مجموع ۳۰ ماده، بین ۰ تا ۳۰ است. در پژوهش حاضر، آلفای کرونباخ پرسش‌نامه ۰/۶۵ به دست آمد. در پژوهش حاضر، از فرم بومی شده ۳۰ سؤالی رضازاده (Rezazade, 1990, cited in Azad Fallah, 1994) استفاده شده است.

د. پرسش‌نامه اعتیاد به بازی ویدیویی^۱: فرم اصلی این ابزار دارای ۹ گویه است که هر گویه به صورت بلی - خیر نمره گذاری می‌شود. این پرسش‌نامه بر مبنای راهنمای تشخیصی و آماری اختلالات روانی - ویرایش چهارم (DSM-IV) و ملاک‌های وابستگی به مواد و قماربازی بیمارگون طراحی شده است (Tejeiro & Bersabe, 2002). در پژوهشی که توسط تجیرو و برسابه در سال ۲۰۰۲ انجام شد، اعتبار آن به روش هم‌سانی درونی، $a = 0/69$ به دست آمد. روایی سازه آن از نوع هم‌زمان از طریق مقایسه با ابزارهای بازی مشکل‌ساز هم‌چون، «مقیاس وابستگی شدید^۲» تأیید و حمایت شد ($P < 0/001, r = 0/47$). به دلیل این که در کشور، پرسش‌نامه اعتیاد به بازی ویدیویی وجود ندارد، پژوهشگر از طریق پست الکترونیک و انجام مکاتبات با مؤلف^۳ پرسش‌نامه اعتیاد به بازی ویدیویی (پرسشنامه به زبان انگلیسی بود)، را دریافت کرد. سپس با همکاری استادان و متخصصان، آن را ترجمه کرد. البته با نظر استادان، این پرسش‌نامه با توجه به فرهنگ و برای فهم و درک بیشتر پاسخ‌گوها گسترش یافت و در واقع برخی از گویه‌های آن (۸ و ۹) به چند گویه تبدیل شد. نسخه گسترش یافته آن ۱۷ سؤال دو مقوله‌ای دارد و دارای دو دامنه بلی و خیر است. بالاترین نمره در آن ۱۷ و پایین‌ترین نمره صفر می‌باشد و برای برآورد میزان اعتیاد (وابستگی) به بازی‌های ویدیویی به کار می‌رود. پژوهشگر در مطالعه‌ای برای برآورد پایایی آن از روش پایایی بازآزمایی استفاده کرد. این پژوهش روی ۳۲ دانش‌آموز که به طور مفرط به انجام بازی‌های ویدیویی وابسته بودند، انجام شد و ضریب آلفای کرونباخ آن ۰/۸۸/۵ به دست آمد که به نظر می‌رسد، پرسش‌نامه از پایایی بالایی برخوردار است. روایی صوری فرم بومی شده ۱۷ سؤالی

1. PVP: Problem Video Game Playing
2. Severe Dependency Scale
3. Tejeiro

توسط متخصصان و کارشناسان تأیید شد. در پژوهش حاضر و در بررسی به عمل آمده از کل افراد نمونه، آلفای کرونباخ پرسش‌نامه ۰/۸۶ به دست آمد. جهت تحلیل داده‌های به دست آمده در پژوهش حاضر، از ضریب همبستگی پیرسون و تحلیل رگرسیون گام به گام استفاده شد.

یافته‌ها

وضعیت توصیفی متغیرهای تحقیق در جدول ۱ ارائه شده است.

جدول ۱. فراوانی، میانگین و انحراف معیار متغیرهای پژوهش

متغیرها	فراوانی	میانگین	انحراف معیار
اعتیاد به بازی‌ویدیویی	۳۰۲	۴/۳۳	۴/۰۲۵
عملکرد خانواده	۳۰۲	۱۲۹/۱۴	۲۳/۰۶۸
هیجان‌خواهی	۳۰۲	۱۴/۴۸	۴/۱۸۹
پرخاشگری	۳۰۲	۸۰/۳۷	۱۹/۱۴۲

فرضیه اول: بین عملکرد خانواده (و ابعاد آن) و اعتیاد به بازی‌های ویدیویی در دانش‌آموزان، رابطه وجود دارد.

جدول ۲. ماتریس همبستگی بین متغیرهای عملکرد خانواده با اعتیاد به بازی‌های ویدیویی

عملکرد خانواده									
اعتیاد به بازی‌های ویدیویی	سطح معنی‌داری	ضریب همبستگی	حل مشکل	ارتباط	ایفای نقش	همراهی عاطفی	آمیزش عاطفی	کنترل رفتار	عملکرد کلی
۰/۰۰۰	۰/۰۰۰	۰/۲۱**	۰/۲۷**	۰/۳۷**	۰/۲۲**	۰/۲۶**	۰/۳۰**	۰/۳۱**	۰/۰۰۰

** $P < 0.01$

نتایج جدول ۲، نشان می‌دهد که بین همه ابعاد عملکرد خانواده شامل: حل مشکل ($r = 0.21$)، ارتباط ($r = 0.27$)، ایفای نقش ($r = 0.37$)، همراهی عاطفی ($r = 0.22$)، آمیزش عاطفی ($r = 0.26$)، کنترل رفتار ($r = 0.3$) و عملکرد کلی ($r = 0.31$) با اعتیاد به بازی‌های ویدیویی رابطه معناداری

وجود دارد ($P < 0/01$). با توجه به این که نمره بالا در عملکرد به معنی عملکرد نامطلوب است، مشخص می‌شود که هر چه عملکرد خانواده در ابعاد هفت‌گانه نامطلوب‌تر باشد، میزان وابستگی و اعتیاد به بازی‌های ویدیویی نیز بیشتر است. البته از بین ابعاد عملکرد خانواده، بعد ایفای نقش سطوح روابط معنادار بیشتری با اعتیاد به بازی‌های ویدیویی داشت ($P < 0/01, r = 0/37$).
فرضیه دوم: بین هیجان‌خواهی و اعتیاد به بازی‌های ویدیویی در دانش‌آموزان، رابطه وجود دارد.

جدول ۳. همبستگی بین هیجان‌خواهی و اعتیاد به بازی‌های ویدیویی

متغیر	شاخص	هیجان‌خواهی
اعتیاد به بازی‌های ویدیویی	ضریب همبستگی	0/27**
	سطح معنی‌داری	0/000

** $P < 0/01$

نتایج جدول ۳، نشان می‌دهد که همبستگی مثبت معنادار بین هیجان‌خواهی دانش‌آموزان با اعتیاد به بازی‌های ویدیویی آنها بوده است. در واقع، دانش‌آموزان زیاد هیجان‌خواه، دارای وابستگی بیشتری به بازی‌های ویدیویی هستند.

فرضیه سوم: بین پرخاشگری و اعتیاد به بازی‌های ویدیویی در دانش‌آموزان، رابطه وجود دارد.

جدول ۴. ماتریس همبستگی پرخاشگری و اعتیاد به بازی‌های ویدیویی

متغیر	پرخاشگری کلی	پرخاشگری فیزیکی	پرخاشگری کلامی	خشم	خصوصیت
اعتیاد به بازی‌های ویدیویی	0/47**	0/41**	0/33**	0/41**	0/45**
	سطح معنی‌داری	0/000	0/000	0/000	0/000

** $P < 0/01$

با توجه به جدول ۴، نتایج نشان داد که بین پرخاشگری (کلی) و ابعاد آن با اعتیاد به بازی‌های ویدیویی همبستگی مثبت معنادار وجود دارد.

فرضیه چهارم: عملکرد خانواده و ابعاد آن، هیجان‌خواهی و پرخاشگری می‌توانند، اعتیاد به بازی‌های ویدیویی را در دانش‌آموزان پیش‌بینی می‌کنند.

در ادامه برای آزمون فرضیه چهارم، نه متغیر پیش‌بین، شامل هفت مؤلفه عملکرد خانواده، هیجان‌خواهی و پرخاشگری، جهت پیش‌بینی وارد تحلیل رگرسیون گام به گام شدند. نتیجه طبق جدول ۴، حاکی از این بود که از بین این نه متغیر تنها متغیرهای پرخاشگری، ایفای نقش (از ابعاد عملکرد خانواده) و هیجان‌خواهی به طور معنی‌دار توانستند، اعتیاد به بازی‌های ویدیویی را پیش‌بینی کنند.

جدول ۵. سهم متغیرهای پیش‌بین در پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های ویدیویی

مدل	متغیر	R	R ²	F	P
۱	پرخاشگری	۰/۴۷۷	۰/۲۲۷	۸۸/۲۰۹	۰/۰۰۰
۲	پرخاشگری و ایفای نقش	۰/۵۱	۰/۲۶۰	۵۲/۵۷۷	۰/۰۰۰
۳	پرخاشگری، ایفای نقش و هیجان‌خواهی	۰/۵۳۳	۰/۲۸۴	۳۹/۴۰۵	۰/۰۰۰

جدول ۶. ضرایب رگرسیون گام به گام برای پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های ویدیویی

گام	متغیر	B	S.E	β	t	P
۱	مقدار ثابت	-۳/۷۱۹	۰/۸۸۲		-۴/۲۱۸	۰/۰۰۰
	پرخاشگری	۰/۱۰۰	۰/۰۱۱	۰/۴۷۷	۹/۳۹۲	
۲	مقدار ثابت	-۶/۱۲۲	۱/۰۸۶		-۵/۶۳۵	۰/۰۰۰
	پرخاشگری	۰/۰۸۲	۰/۰۱۲	۰/۳۹	۷/۰۷۹	
	ایفای نقش	۰/۱۸۹	۰/۰۵۲	۰/۲۰۱	۳/۶۵	
۳	مقدار ثابت	-۷/۵۵۲	۱/۱۶۳		-۶/۴۹۴	۰/۰۰۱
	پرخاشگری	۰/۰۷۶	۰/۰۱۲	۰/۳۵۴	۶/۵۹۳	
	ایفای نقش	۰/۱۷۴	۰/۰۵۱	۰/۱۹۱	۳/۳۸۳	
	هیجان‌خواهی	۰/۱۵۳	۰/۰۴۸	۰/۱۵۹	۳/۱۵	

جدول‌های ۵ و ۶ نشان می‌دهند که پرخاشگری می‌تواند، تقریباً $0/۲۲۷$ درصد از تغییرات مربوط به اعتیاد به بازی‌های ویدیویی را پیش‌بینی کند ($R^2 = 0/۲۲۷$). در گام دوم، ایفای نقش به مدل اضافه می‌شود، مقدار R^2 به $0/۲۶$ افزوده می‌شود. در گام سوم نیز هیجان‌خواهی به مدل افزوده می‌شود که میزان R^2 $0/۲۸۴$ می‌شود؛ یعنی، حدود $۲۸/۴$ درصد واریانس متغیر اعتیاد به بازی‌های ویدیویی به‌وسیله رابطه خطی با متغیرهای پرخاشگری، ایفای نقش و هیجان‌خواهی تبیین می‌شود، که سهم ایفای نقش تقریباً برابر با $۳/۳$ درصد و سهم هیجان‌خواهی حدوداً $۲/۴$ درصد است. می‌توان گفت، مدل، $۲۸/۴\%$ از واریانس اعتیاد به بازی‌های ویدیویی را تبیین می‌کند ($F = ۳۹/۴۰۵$ و $P < 0/۰۰۵$). محاسبات مربوط به آماره F نیز نشان داد که مجذور همبستگی چندگانه در سطح $0/۰۰۰$ معنادار است ($F = ۳۹/۴۰۵$, $df = ۳$, ۲۹۸ , $P = 0/۰۰۰$).

بحث و نتیجه‌گیری

نتایج پژوهش، در خصوص رابطه عملکرد خانواده با اعتیاد به بازی‌های ویدیویی نشان داد که بین عملکرد خانوادگی دانش‌آموزان با اعتیاد به بازی‌های ویدیویی آنان در تمامی ابعاد؛ حل مشکل، ارتباط، ایفای نقش، همراهی عاطفی، آمیزش عاطفی، کنترل رفتار و عملکرد کلی رابطه معنادار وجود دارد. به این معنی که دانش‌آموزانی که دارای عملکرد خانوادگی نامطلوب‌تر هستند، احتمال بیشتری دارد به بازی‌های ویدیویی وابسته شوند. هم‌چنین، یک بعد از عملکرد خانواده؛ یعنی، ایفای نقش از جمله متغیرهایی بود که توانست، اعتیاد به بازی‌های ویدیویی را تا حدی پیش‌بینی کند. نتایج به دست آمده با یافته‌های پژوهش‌های چئو و همکاران (Chiu et al., 2004)، لو و همکاران (Lo et al., 2005)، سو و همکاران (Hsu et al., 2009)، والگوس و کاپا (Vallejos & Capa, 2010) و آلیسون و همکاران (Alison et al., 2006, cited in Decker & Gay, 2011) هم‌سو است. هم‌چنین، با یافته‌های پژوهش‌هایی چون تجیرو و همکاران (Tejeiro et al., 2012) و هان و همکاران (Han et al., 2011) هم‌خوان است. برای تبیین این فرضیه می‌توان، به نظریه دوست الکترونیک^۱ اشاره کرد. نظریه دوست الکترونیک بیان می‌کند، بازی ویدیویی به عنوان یک دوست، جای خالی روابط بین فردی و اجتماعی را پر می‌کند (Selnow, 1984, cited in Loton, 2007). در واقع عملکرد ضعیف خانواده در ایجاد فضای

مناسب ارتباط و همدلی با فرزندان می‌تواند، فرزندان را جهت کسب محبت، همبستگی و ارضاء نیازهای عاطفی و اجتماعی به بیرون از فضای عاطفی خانواده سوق دهد. در مدل الگوی سیستم‌های ارزیابی بیورز^۱، از این خانواده‌ها با لفظ «مرکز گریز^۲» یاد می‌شود. خانواده‌های مرکز گریز، خانواده‌هایی هستند که در آنها این باور وجود دارد که رضایت‌های ارتباطی از جهان خارج و بیرون از خانواده و نه درون خانواده سرچشمه می‌گیرد (Beavers & Hampston, 2000, cited in Amado, 2005). هنگامی که عملکرد خانواده به نوعی ناکارآمد باشد و به دنبال آن، سازگاری فرد دچار عدم تعادل گردد، عدم سازگاری منجر به ایجاد حالت ناخوشایندی در فرد می‌شود. فرد برای از بین بردن حالت عدم تعادل خود به ابزار تکنولوژیکی که خاصیت تعاملی دارند متوسل می‌شود.

استفاده بیش از حد از بازی ویدیویی گاهی برای فرار از وضعیت خانوادگی است (Decker & Gay, 2011). در واقع فرزند برای پرکردن جای خالی روابط خانوادگی همراه با همدلی و ارتباط مناسب به عوامل بیرون خانوادگی از جمله دوستان متوسل می‌گردد. این دوستان می‌توانند واقعی و یا مجازی باشند. بازی‌های ویدیویی می‌تواند، یک دوست مجازی باشد. تبیین دیگر، این است که عملکرد نامناسب خانواده و کنترل ضعیف روی فرزندان می‌تواند، به اعتیاد به بازی ویدیویی در نوجوانان منجر شود. نظارت والدین همراه با همدلی، می‌تواند فرزندان را از بسیاری آسیب‌ها در امان نگه دارد. این موضوع در مورد اعتیاد به بازی ویدیویی نیز صادق است. تجیرو و همکاران (Tejeiro et al., 2012) بیان کردند، عدم نظارت والدین و عدم آگاهی آنها از بازی‌های ویدیویی می‌تواند، در اعتیاد به بازی ویدیویی مؤثر باشد. هم‌چنین، لین و همکاران (Lin et al, 2009) نظارت والدین را به عنوان راه‌کاری برای درمان و مدیریت اعتیاد به اینترنت می‌داند.

دیگر یافته تحقیق نشان داد که هیجان‌خواهی نیز با اعتیاد به بازی‌های ویدیویی رابطه معنادار دارد. این نتیجه با گزارش‌ها و نتایج پژوهش‌هایی چون شلدون (Sheldon, 2012)، لین و تسای (Lin & Tsai, 2002)، وانگ و همکاران (Wang et al., 2012)، چانی و چانگ (Chuni & Soltani et al, 2010) Chung, 2005, cited in Velezmoro et al., 2010) و سلطانی و همکاران (Soltani et al, 2010) هم‌سو است. افراد زیاد هیجان‌خواه نیاز به داشتن تجربه‌های متنوع و جدید دارند، تنوع

طلبی و جست‌وجوی تجربه‌های جذاب و هیجان‌انگیز در این افراد مشاهده می‌شود، از طرفی مهیج بودن و هیجان‌انگیز بودن بازی‌های ویدیویی و نیز تازگی و تنوع آنها می‌تواند، عامل جذب افراد به این بازی‌ها باشد. جنسن، ایویچ و ایمبدن (Jensen et al., 2009, cited in Sheldon, 2012) بیان می‌کنند رسانه‌های تعاملی هم‌چون اینترنت و بازی ویدیویی به دلیلی پویایی و برانگیزانندگی و سرعت پاسخ‌دهی، مورد استقبال افراد زیاد هیجان‌خواه قرار می‌گیرند. آیزنگ (Eysenck, 1978, cited in Lin & Tsai, 2002) بیان می‌کند هیجان‌خواهی مکانسیم زیربنایی برای توجیه تماشای مفرط تلویزیون است. هیجان‌خواهی و برون‌گرایی مفاهیم نزدیکی هستند، مشخصه‌های برون‌گرایی هم‌چون نیاز به تحریک و نیاز به داشتن دوستان متعدد در افراد هیجان‌خواه نیز وجود دارد (Lin & Tsai, 2002)، این افراد از طریق انجام بازی ویدیویی درصدد ارضای این نیاز بر می‌آیند. یکی دیگر از ویژگی‌های افراد زیاد هیجان‌خواه علاقه آنها به کشف امور جدید و کاوش موقعیت‌های نو و غیر تکراری است. شلدون (Sheldon, 2012) در نتیجه پژوهش خود به این مسأله اذعان می‌کند و خاطر نشان می‌کند که می‌توان پیش‌بینی کرد، افرادی که از شبکه‌های اجتماعی استفاده نمی‌کنند، کمتر می‌خواهند چیزهای جدید را کشف کنند.

بازی‌های ویدیویی سبک معماگونه و ماجراجویانه دارند و بازیکن جهت رسیدن به هدف و مراحل بالاتر بازی گاهی اوقات خطرپذیری می‌کند. هیجان‌خواهی با خطرپذیری یا رفتارهای ماجراجویانه مرتبط است، بازی ویدیویی با ایجاد تجربه‌های جدید امکان ماجراجویی را مهیا می‌کند. ویژگی «پیشرفت مراحل بازی به مرور» (Wang et al, 2011)، در بازی‌های ویدیویی، افراد هیجان‌خواه را برای ادامه بازی جهت مشاهده و روبروشدن با موقعیت‌های جدید تحریک می‌کند. یکی دیگر از ویژگی‌های مهم بازی‌های ویدیویی «پاداش دهندگی» است (Wang et al, 2011). بدین معنا که بازی، در ازای پیشرفت بازیکن امتیاز یا مزیتی را برای وی در نظر می‌گیرد. افراد هیجان‌خواه برای برخورداری از این انواع پاداش و کسب هیجان ناشی از بهره‌مندی از پاداش، به بازی مفرط و شدید و غوطه‌ورشدن در بازی روی می‌آورند.

تحلیل داده‌های پژوهش حاضر نشان داد که بین پرخاشگری و اعتیاد به بازی‌های ویدیویی رابطه مثبت و معناداری وجود دارد. نتایج پژوهش حاضر، با پژوهش‌های لمانز و همکاران

(Lemmens et al., 2011, cited in Mazurek & Engelhardt, 2013)، ویلیامز و کلینپگر و اندرسون (Viliam & Clinpegar, 2002., Anderson, 2004, cited in Beullens et al., 2008) و دیره (Deyreh, 2011) هم‌سو است. از آنجایی که موضوع اصلی بازی‌های ویدیویی خشونت است (Fridman, 1995 cited in Deyreh, 2011) و به عبارت دیگر، خشونت، موضوع مشترک همه آنها است (Zimbardo, 1982, cited in Gunter, 1998)، می‌توان گفت نتیجه پژوهش حاضر، با پژوهش‌های فرگوسن و همکاران (Ferguson et al., 2012)، اندرسون و کارناگی (Anderson & Carnagey, 2009)، گیومتی و مارکی (Giumetti & Markey, 2007)، آداجی و ویلوگی (Adachi & Willoughby, 2011)، پادیلای-والکر و همکاران (Wallenius & Punamäki, 2008) و والینوس و پوناماکی (Padilla-Walker et al., 2012) هم‌خوان است. در همه پژوهش‌های مذکور ارتباط پرخاشگری و اعتیاد به بازی ویدیویی گزارش شده و البته، پرخاشگری معمولاً به عنوان پیامد رفتار بازی کردن مشکل‌ساز تعریف شده است. البته، رابطه علت - معلولی بین دو متغیر اعتیاد به بازی ویدیویی و پرخاشگری اثبات نشده است. بنابراین، می‌توان گفت، هم‌چنین، نتایج پژوهش حاضر با پژوهش‌هایی که پرخاشگر بودن را علت انجام بازی مفرط عنوان کرده‌اند از جمله کیم (Kim et al, 2008)، گریفیث و او هوو (Griffiths, 2000, and Oho, 2003, cited in Kim et al., 2008) هم‌سو است.

ممانعت‌های تضعیف‌شده و پرخاشگری «توجیه‌شده»، ممانعت‌های ضعیف‌شده از طریق تغییر درک فرد از این که چه رفتاری قابل قبول و عادی است، ایجاد می‌شوند (Dill & Dill, 1998). خشونت بازی ویدیویی اغلب به صورت «توجیه‌شده» به تصویر کشیده می‌شود (Dominik, 1984, cited in Dill & Dill, 1998). در اکثر این بازی‌ها فرد برای نجات جان خود یا برای بین بردن اهریمن به مبارزه و عملکرد پرخاشگرانه می‌پردازد. در واقع افراد مجبورند پرخاشگرانه رفتار کنند تا نابود نشوند. این اجبار باعث تضعیف شدن ممانعت‌های فرد از پرخاشگری می‌شود، زیرا فرد خود را ناگزیر از انجام رفتار پرخاشگرانه می‌داند (Gein, 1990, cited in Dill & Dill, 1998). تبیین دیگر، مدل‌سازی و تقویت است، نظریه یادگیری اجتماعی آلبرت بندورا بیان می‌کند بچه‌ها آن رفتارهای را می‌آموزند که مناسب و پاداش‌دهنده باشند. این رفتارها از طریق مشاهده و تقویت شکل می‌گیرند. برای مثال، بچه‌ها می‌آموزند که رفتار پرخاشگری بجا است و می‌تواند، پاداش‌دهنده باشد. بنابراین، آنها علاقه دارند واکنش‌های پرخاشگرانه را به موقعیت‌های

تعارض آمیز زندگی خود وارد کنند. در زمینه بازی‌های ویدیویی این بدین معناست که فرد با انجام بازی ویدیویی پرخاشگرانه می‌آموزد، ضربه‌زدن و پرتاب کردن اشخاص دیگر، پاسخ مناسب در یک موقعیت تعارض آمیز است و این نوع از پرخاشگری ممکن است تقویت شود.

نظریه انگیختگی پیش‌بینی می‌کند هرگاه فرد تمایل به پرخاشگری دارد و عصبانی است، انجام یک بازی ویدیویی با تحریک پرخاشگرانه می‌تواند، از طریق افزایش انرژی و تنش، پرخاشگری را بیشتر کند. طبق این نظریه، بازی ویدیویی زمانی می‌تواند باعث افزایش پرخاشگری شود که فرد به علت قبلی عصبانی باشد. در واقع انجام بازی ویدیویی خشن می‌تواند پرخاشگری را شعله‌ور کند. البته در صورتی که از قبل جرقه آن موجود باشد (Bensely & Van Eenwyk, 2001). در کنار تبیین‌های گفته‌شده، نظریه تخلیه و نظریه کاهش سابق می‌تواند، تبیین جدیدی ارائه دهند. این نظریات بیان می‌کنند پرخاشگری می‌تواند، منجر به کاهش پرخاشگری شود. تخلیه پرخاشگری یک ایده است، رفتار پرخاشگری در واقع می‌تواند، منجر به کاهش پرخاشگری در نوبت بعدی شود و از میل و انرژی انجام رفتار پرخاشگری بعدی بکاهد. طبق این نظریه، می‌توان بیان کرد افرادی که پرخاشگر هستند، برای تخلیه احساس خشم خود به بازی‌های ویدیویی خشن روی می‌آورند (Dill & Dill, 1998). طبق این نظریه افرادی که دچار استرس و ناکامی هستند بازی‌های ویدیویی خشن را برای تعادل هیجانی خود انجام می‌دهند (Bensely & Van Eenwyk, 2001). بر اساس این نظریه، می‌توان گفت افرادی که پرخاشگر هستند، برای تخلیه احساس خشم خود به بازی ویدیویی روی می‌آورند، با توجه به امکان رفتار پرخاشگرانه به صورت آزاد و بدون محدودیت و پیامد در دنیای مجازی بازی ویدیویی، این تبیین می‌تواند منطقی باشد.

یافته‌های پژوهش نشان داد از بین نه متغیر مورد بررسی، سه متغیر پرخاشگری، ایفای نقش و هیجان‌خواهی به ترتیب پیش‌بینی‌کننده‌های قوی اعتیاد به بازی‌های ویدیویی دانش‌آموزان بوده‌اند. به عبارت دیگر، متغیرهای مذکور دارای بیشترین سطوح روابط معنادار با اعتیاد به بازی‌های ویدیویی بوده‌اند. البته، لازم به ذکر است، عملکرد خانواده خود متغیری است که می‌تواند، با ویژگی‌های شخصیتی و رفتاری متعددی از جمله پرخاشگری و هیجان‌خواهی مرتبط باشد. در صورت نامطلوب بودن عملکرد خانواده در ابعاد مختلف، ممکن است از فرزندان رفتار پرخاشگرانه سر بزند. بنابراین، سهم عمده‌ای که متغیر پرخاشگری در تبیین اعتیاد به بازی‌های ویدیویی دارد را باید با در نظر گرفتن این نکته‌ها بررسی کرد. با این اوصاف، در پژوهش حاضر

پرخاشگری یک پیش‌بینی‌کننده قوی برای اعتیاد به بازی ویدیویی معرفی شد، افراد پرخاشگر برای تخلیه پرخاشگری خود به دنیای کم‌خطرتری متوسل می‌شوند. دنیای مجازی بازی‌های ویدیویی ممکن است، یک انتخاب مناسب باشد. آنها به دنبال کاهش سابق پرخاشگری و ارضای آن به بازی ویدیویی روی می‌آورند.

نقش‌ها، الگوهای تکراری رفتاری هستند که به وسیله آنها، افراد عملکردهای خانواده را به انجام می‌رسانند (Miller, 2000, cited in Amado, 2005). در یک خانواده ناکارآمد نقش‌های مختلف به خوبی انجام نمی‌شوند. نقش‌هایی از جمله؛ تربیت، حمایت و نظارت در چنین شرایطی که نقش مدیریتی و به درستی اعمال نمی‌شود، فرزند ممکن است به سمت بازی کردن مشکل‌ساز بازی ویدیویی روی بیاورد، در صورتی که به دلیل عدم وضوح و اجرای نقش از این رفتار او ممانعت نخواهد شد. هم‌چنین، به علت عدم توسعه مهارت زندگی که این هم از تأثیرات عملکرد بد در ایفای نقش والدین است، خودکنترلی در فرزند ایجاد نشده و در نتیجه به انجام مشکل‌ساز بازی می‌پردازد.

بنابر نتیجه پژوهش حاضر، ویژگی هیجان‌خواهی نیز یکی از پیش‌بینی‌کننده‌های اعتیاد به بازی ویدیویی است. در زمینه فعالیت در شبکه‌های اجتماعی و اینترنتی، هیجان‌خواهی نقش مهمی ایفاء می‌کند. پژوهش‌هایی چون وانگ و همکاران (Wang et al., 2012)، شلدون (Sheldon, 2012)، ولزمورو و همکاران (Velezmoro et al., 2010) و لین و تسای (Lin & Tsai, 2002) به این موضوع اشاره کرده‌اند. بازی‌های ویدیویی بافت هیجان‌انگیز دارند، پس این‌که هیجان‌خواهی بتواند بخشی از اعتیاد به بازی را تبیین کند، غیر منتظره نیست.

پژوهش حاضر، با محدودیت‌هایی همراه بود. یکی این‌که تنها از پرسش‌نامه برای جمع‌آوری داده‌ها استفاده شد و نیز تعداد زیاد پرسش‌نامه‌ها و سؤالات که می‌تواند در دقت پاسخ دهندگان تأثیر بگذارد. هم‌چنین، پیشنهاد می‌شود که والدین، مسؤولان و مربیان به این موارد زیر توجه نمایند:

- توجه به موضوع بازی‌های ویدیویی و آگاهی از اثرات آن برای والدین، مربیان و برنامه‌ریزان؛

- توجه به اهمیت خانواده در شکل‌گیری اعتیادهای رفتاری به ویژه اعتیاد به بازی‌های ویدیویی؛ و تدوین طرح‌های آموزش خانواده با موضوع اعتیادهای رفتاری، عوامل مرتبط و آثار.

References

1. Adachi, P. C., & Willoughby, T. (2011). The effect of violent video games on aggression: Is it more than just the violence? *Aggression and Violent Behavior*, 16, 55-62.
2. Amado, S. (2005). *Emotional well-being of first-year university students: Family functioning and attachment styles*. M.A. Thesis, Middle East Technical University.
3. Anderson, C. A., & Carnagey, N. L. (2009). Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content? *Journal of Experimental Social Psychology*, 45, 731-739.
4. Arnesen, A. A. (2010). *Video game addiction among young adults in Norway: Prevalence and health*. Master Thesis, Bergensis University.
5. Azad Fallah, P. (1994). *Effect on the success and failure of blood pressure according to the excitement of pro-people type A*. M.A. Thesis. Tarbiat Modarres University. (in Persian).
6. Bensely, L., & Van Eenwyk, J. (2001). Video games and real-life aggression: Review of the literature. *Journal of Adolescent Health*, 29, 244-257.
7. Beullens, K., Roe, K., & Bulck, J. V. D. (2008). Video games and adolescents' intentions to take risks in traffic. *Journal of Adolescent Health*, 43, 87-90.
8. Caplan, S. E., Williams, D., & Yee, N. (2009). Problematic internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1312-1319.
9. Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 571-581.
10. Coventry, K. R., & Brown, F. R. (1993). Sensation seeking, gambling and gambling Addictions. *Addiction*, 88, 541-554.
11. Decker, S. A., & Gay, J. N. (2011). Cognitive-bias toward gaming-related words and disinhibition in World of Warcraft Gamers. *Computers in Human Behavior*, 27, 798-810.
12. Derus, E. (2009). *An exploration of the relationship between family functioning and adolescent sexual decision making*. M.S. Thesis, Skills University of Alberta.
13. Deyreh, E. (2011). Psychological pathology of computer and video games among elementary students. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 15, 3095-3097.
14. Dill, K. E., & Dill, J. C. (1998). Video game violence: A review of the empirical literature. *Aggression and Violent Behavior*, 3(4), 407-428.

15. Fathi Ashtiani, A., & Dastani, M. (2009). *Psychological tests for evaluating personality and mental health*. Tehran: Besat. (in Persian).
16. Ferguson, C. J., Miguel, C. S., Garza, A., & Jerabeck, J. M. (2012). A longitudinal test of video game violence influences on dating and aggression. *Journal of Psychiatric Research*, 46, 141-146.
17. Giumetti, G. W., & Markey, P. M. (2007). Violent video games and anger as predictors of aggression. *Journal of Research in Personality*, 41, 1234-1243.
18. Goldenberg, I., & Goldenberg, H. (2008). *Family therapy* (Translated by Hamid Reza Hoseinshahi et al., 2009). Tehran: Ravan. (in Persian).
19. Griffiths, M. (2009). Online computer gaming: Advice for parents and teachers. *Education and Health*, 27(1), 3-6.
20. Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & King, D. L. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8, 308-318.
21. Gunter, B. (1998). *The effects of video games on children* (Translated by Hasan Pour Abedi). Tehran: Javane Roshd. (in Persian).
22. Henry Mussen, P., Conger J. J., & Kagan, J. (1963). *Child development and personality* (Translated by Mahshid Yasae., 1998). Tehran: Mad. (in Persian).
23. Hosseinbor, M., Bakhshani, N., & Shakiba, M. (2012). Family functioning of addicted and non-addicted individuals: A comparative study. *Int J High Risk Behaviour Addict*, 1(3), 109-114.
24. Hsu, S. H., Wen, M. H., & Wu, M. C. (2009). Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers & Education*, 53, 990-999.
25. Keser, H., & Esgi, N. (2012). An analysis of self-perceptions of elementary school students in terms of computer game addiction. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 247-251.
26. Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23, 212-218.
27. King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). The role of structural characteristics in problem video game playing: A review. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 4(1), article 6.
28. Lewandowski, A. S., Palermo, T. M., Jennifer, S. Y., Handley, S. Y., & Chambers, C. T. (2010). Systematic review of family functioning in families of children and adolescents with chronic pain. *The Journal of Pain*, 11(11), 1027-1038.
29. Lin, S. S. J., & Tsai, C. C. (2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in Human Behavior*, 18, 411-426.
30. Littler, E. (2006). *Resolving the relationship between pathological gambling and sensation seeking*. M.A. Thesis, The University of Georgia.

31. Lo, S. K., Wang, C. C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *Cyberpsychology and Behavior*, 8(1), 15-20.
32. Loton, D. (2007). *Problem video game playing, self esteem and social skills: An online study*. B.A. Thesis, The Victoria University.
33. Manteghi, M. (2007). *Parents guide to use new technology (video -computer games)*. Tehran: Abed. (in Persian).
34. Mazurek, M. O., & Engelhardt, C. R. (2013). Video game use and problem behaviors in boys with autism spectrum disorders. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 7, 316-324.
35. Mohseni, M., Chime, N., Panaghi, L., & Mansori, N. (2011). Comparison of family functioning and expressed emotion in families of patients with rheumatoid arthritis and schizophrenia. *Family Research*, 27, 373-390. (in Persian).
36. Padilla-Walker, L. M., Coyne, S. M., Fraser, A. M., Dyer, W. J., & Yorgason, J. B. (2012). Parents and adolescents growing up in the digital age: Latent growth curve analysis of proactive media monitoring. *Journal of Adolescence*, 35, 1153-1165.
37. Pinchevsky, G. (2009). *Parental monitoring, sensation seeking and marijuana use: Correlations and interactive model*. M.A. Thesis, The University of Maryland.
38. Przybylski, A. K., Weinstein, N., Ryan, R. M., & Rigby, C. S. (2009). Having to versus wanting to play: Background and consequences of harmonious versus obsessive engagement in video games. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(5), 485-492.
39. Sanaei, B. (2010). *Family and marriage assessment scales*. Tehran: Besat. (in Persian).
40. Sheldon, P. (2012). Profiling the non-users: Examination of life-position indicators, sensation seeking, shyness, and loneliness among users and non-users of social network sites. *Computers in Human Behavior*, 28, 1960-1965.
41. Soltani, M., Fooladvand, Kh., & Fathi Ashtiani, A. (2010). Relationship between identity and sensation seeking with internet addiction. *Behavior Science*, 3(3), 191-197. (in Persian).
42. Tejeiro, R. A., Gómez-Vallecillo, J. L., Pelegrina, M., Wallace, A., & Emberley, E. (2012). Risk factors associated with the abuse of video games in adolescents. *Psychology*, 3(4), 310-314.
43. Tejeiro, R., & Bersabé, R. M. (2002). Measuring problem video gameplaying in adolescents. *Addiction*, 97, 1601-1606.
44. Vallejos, M., & Capa, W. (2010). Video games: Addiction and predictors. *AV. PSICOL*, 18(1), 103-110.
45. Velezmoro, R., Lacefield, K., & Roberti, J. W. (2010). Perceived stress, sensation seeking, and college students' abuse of the Internet. *Computers in Human Behavior*, 26, 1526-1530.

46. Wallenius, M., & Punamäki, R. L. (2008). Digital game violence and direct aggression in adolescence: A longitudinal study of the roles of sex, age, and parent-child communication. *Journal of Applied Developmental Psychology, 29*, 286-294.
47. Wang, J. L., Jackson, L. A., Zhang, D. J., & Su, Z. Q. (2012). The relationships among the big five personality factors, self-esteem, narcissism, and sensation-seeking to Chinese University students' uses of social networking sites (SNSs). *Computers in Human Behavior, 28*, 2313-2319.
48. Yoseliani, G., Habibi, M., & Soleymani, S. (2012). The relationship between discipline desired behavior and family functioning, locus of control and self-esteem of students. *School Psychology, 1*(2), 114-134. (in Persian).
49. Yurasek, A. M. (2007). *Family history, sensation seeking and impulsivity as predictors of alcohol abuse*. M.A. Thesis, the Department of Psychology of Marietta College.
50. Zahrakar, K., & Jafari, F. (2011). *Family counseling*. Tehran: Arasbaran. (in Persian).

