

نقش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در هویت‌زدایی و پرخاشگری نوجوانان

محمدعلی همدانی^۱

محمد مهدی عطاریان^۲

زینب گودرزی^۳

چکیده

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی، از ابعاد مختلفی قابل بررسی است. نگارندگان در این مختصر تلاش می‌کنند تا به بررسی نقش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر هویت‌زدایی و پرخاشگری در نوجوانان بپردازند. در این راستا با بهره‌گیری از روش توصیفی تحلیلی، به بررسی تطبیقی این مفاهیم و اثر متقابل دو متغیر هویت‌زدایی و پرخاشگری پرداخته شد. یافته‌های پژوهش نشان دهنده آن است که اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و استفاده مداوم از این بازی‌ها، می‌تواند در هویت‌زدایی از نوجوانان مؤثر باشد و منجر به پرخاشگری نوجوانان شود. ضمن اینکه هویت‌زدایی از این قشر خود می‌تواند اثر پرخاشگری را تقویت کند و در این روند تأثیرگذار باشد. با توجه به روند رو به بالای استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، نمی‌توان انتظار یا اقدام به حذف بازی‌های رایانه‌ای را برای مقابله با اثرات منفی آن داشت؛ بلکه

۱. دکتری انقلاب اسلامی ایران دانشگاه معارف و کارشناسی ارشد روان‌شناسی عمومی دانشگاه ادیان و مذاهب، قم،

ایران (نویسنده مسئول) Psyhamedani@gmail.com

۲. دانشجوی کارشناسی روان‌شناسی، دانشگاه شاهد، تهران، ایران mmattarian95@gmail.com

۳. دانش‌آموخته سطح ۲ جامعه الزهراء علیها السلام، کارشناسی ارشد مدرسی معارف گرایش اخلاق اسلامی دانشگاه معارف قم.

Goodarzyzeinab@yahoo.com

باید با راهکارهای مدیریت استفاده و دسترسی به این بازی‌ها و نیز تولید نمونه باکیفیت مطابق با فرهنگ داخلی و ملی همراه افزایش سواد رسانه‌ای، به پیشگیری و کم‌کردن اثرات بازی‌های رایانه‌ای مخرب پرداخت.

واژگان کلیدی: اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های رایانه‌ای، هویت، هویت‌زدایی، پرخاشگری، خشونت، نوجوان.

مقدمه

یکی از پرمخاطب‌ترین سرگرمی‌های نوپدید که در میان نوجوانان طرفداران بسیاری پیدا کرده است، بازی‌های رایانه‌ای است. این فناوری از جمله رسانه‌هایی محسوب می‌شود که نقش بسزایی در شکل‌گیری هویت نوجوانان دارد. بهبود کیفیت و تنوع بازی‌ها و پیشرفت‌های متنوع و متعامل، گرافیک پویانمایی، سناریوها و رایانه موجب گسترش روزافزون این رسانه در میان جامعه به‌ویژه در بین نوجوانان شده است؛ به طوری که صنعت بازی‌های رایانه‌ای در آمریکا در یک سال فروش خود را ۵/۵ میلیارد دلار اعلام کرد و بازی‌های رایانه‌ای دومین سرگرمی بعد از تلویزیون شناخته شد. بر اساس یک مطالعه پیمایشی از هر ۱۰ خانواده آمریکایی، ۹ خانواده بازی‌های رایانه‌ای یا ویدئویی خریداری یا کرایه کرده بودند. همچنین در طی مطالعه‌ای که در بین ۲۵۸ پسر مقطع اول دبیرستان در تهران صورت گرفت، مشخص شد حدود ۸۲ درصد آن‌ها دارای وسیله بازی رایانه‌ای در منزل هستند و برای حدود نیمی از سؤال‌شوندگان، ۴۵٫۷ درصد آن بازی‌ها جزو سرگرمی‌ها و برنامه‌ها قرار دارد و ۸۹٫۱ درصد آن‌ها به نوعی در معرض تجربه مداوم هستند (نجفی علمی، ۱۳۸۹). امروزه بیش از سی میلیون نفر در جهان، اوقات فراغت خود را با این بازی‌ها می‌گذرانند و ۱۰ درصد این عده، روزانه بین ۴ تا ۷ ساعت وقت خود را پای آن صرف می‌کنند (پناهی، قربانی، پورمنافی و قلی‌زادگان، ۱۴۰۰). بر اساس یافته‌های حاصل از پیمایش‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، تخمین زده می‌شود که بالغ بر ۳۴ میلیون نفر بازیکن در سال ۱۴۰۰ بر روی مجموع پلتفرم‌ها بازی می‌کرده‌اند. در مجموع می‌توان گفت از سال ۱۳۸۹ تا ۱۴۰۰، تعداد کل بازیکنان ایرانی با نرخ رشد ترکیبی، سالیانه برابر با ۷ درصد افزایش داشته است. این رشد در سال‌های اول دهه ۱۳۹۰ بیشتر بوده است که دلیل اصلی آن در این سال‌ها، رشد بازی‌های موبایلی و افزایش ضریب نفوذ اینترنت و دسترسی گسترده‌تر به موبایل و اینترنت بوده است. در سال ۱۴۰۰ از هر ۱۰۰ مرد ایرانی، ۴۶ نفر و از هر ۱۰۰ زن ایرانی، ۳۵ نفر بازیکن هستند.^۱

صنعت جدید و نوپای بازی‌های رایانه‌ای با تبلیغ انواع کجروی‌های اجتماعی همچون خشونت، قتل، دین‌ستیزی، بی‌پروایی جنسی، ترویج مصرف مواد اعتیادآور و ممنوعه و ...

1. <https://direc.ireg.ir>

اهداف خود را به صورت مستقیم و غیرمستقیم القا می‌کنند (قربانی، ۱۳۹۶، ص ۲۵۸). همچنین اعتیاد به بازی، یک اعتیاد رفتاری است که به الگویی از بازی‌های مکرر و مداوم اشاره دارد. علی‌رغم پیامدهای منفی همچون مشکلات روابط مالی یا کاری که این امر ایجاد می‌کند، این رفتار ادامه پیدا می‌کند و جنبه‌های مختلف زندگی فرد را تحت تأثیر قرار می‌دهد.^۱ اگر چه بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای از ویژگی‌های مثبتی همچون آموزشی بودن و پر کردن اوقات فراغت برخوردار هستند (Kovac evic' et al, 2013)، اما موجب بروز آسیب‌های متعددی مانند پرخاشگری، خشونت، انزوای اجتماعی و اعتیاد را نیز می‌شوند (نظری و همکاران، ۱۳۹۴). افزون بر این آسیب‌ها، بر شخصیت و رفتار فرهنگی و هویت نوجوانان و کاربران دیگر نیز تأثیرگذارند. مقاله حاضر در تلاش است تا رابطه بازی‌های رایانه‌ای با ابعاد هویت و پرخاشگری را بررسی کند که در ادامه به آن می‌پردازیم.

عوامل زیادی بر شکل‌گیری هویت نقش دارد که از آن جمله می‌توان به عوامل شناختی، عوامل مربوط به والدین، عوامل مربوط به مدرسه، عوامل اجتماعی - فرهنگی، ترتیب تولد و فاصله سنی فرزندان در خانواده، رفتار نوجوان و خیال‌پردازی نوجوانان اشاره کرد (تنگستانی و ایزدی، ۱۳۹۰). در تأیید این موضوع، جوادی و همکاران (۱۳۸۸) دریافتند که با افزایش ساعت‌های صرف‌شده برای بازی‌های رایانه‌ای، رابطه پدر - فرزند در جنبه‌های آمیزش پدران و ارتباط با پدر و نیز رابطه مادر - فرزند در جنبه‌های عاطفی مثبت، همانندسازی و ارتباط با مادر کاهش می‌یابد. در تأیید این فرضیه پژوهش، پژوهشگران بیان داشتند که وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای، اغلب والدین خود را غیرصمیمی قلمداد می‌کردند و درباره ارتباط با والدین‌شان، ضعف یا نبود عاطفه‌های واقعی در آنان به چشم می‌خورد (Gunter, 2008). گرونهوک، ونگاتشو و ویتالاری نیز در پی تحقیقی دریافتند افرادی که دارای یک رایانه شخصی هستند، به طور معناداری زمان بیشتری را به تنهایی و زمان کمتری را با خانواده و دوستان سپری می‌کنند. این انزوا و تنهایی موجب کاهش تعامل اجتماعی فرد با دیگران، اختلال در هویت و در نهایت موجب کاهش مهارت‌های اجتماعی فرد می‌شود (Morrison & Krugman, 2000). همچنین نتایج پژوهش‌های رنجبر (۱۳۸۹) و حداد رنجبر و احمدی‌پور (۱۳۸۸) نشان داد که اینترنت و فضای

1. <https://americanaddictioncenters.org/video-gaming-addiction>

مجازی، بر هویت شخصی دانش‌آموزان تأثیر دارد و با افزایش میزان استفاده از اینترنت، میزان اهمیت دادن افراد به ابعاد شخصی هویت کاهش پیدا می‌کند.

گوشه‌گیری و در نتیجه عدم شناخت خویشتن و مهارت‌های اجتماعی، از جمله مضراتی است که می‌توان در قلمرو آسیب‌دیدگی هویت نوجوان در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای به آن اشاره کرد. یکی از ویژگی‌های دوره نوجوانی، افزایش و توسعه روابط اجتماعی است. هنگامی که نوجوان در بیشتر اوقات روبه‌روی رایانه می‌نشیند و مشغول بازی می‌شود، خواه‌ناخواه از روابط اجتماعی و شناخت مهارت‌های کارآمد و نقش‌های اجتماعی وی کاسته و گوشه‌گیر می‌شود و نمی‌تواند آن‌گونه که لازم است استعداد‌های درونی خویش را متبلور کند (نجفی علمی، ۱۳۸۹). خشونت، دومین تأثیری است که پیرامون پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای در پژوهش حاضر مورد بررسی قرار می‌گیرد. یوسف‌پور و حاج‌اسماعیلی (۱۳۹۶) در تحقیقی با عنوان «بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر آن بر خشونت نوجوانان و جوانان» به این نتیجه دست یافتند که یکی از مهم‌ترین پدیده‌های سرگرم‌کننده در سالیان اخیر، بازی‌های رایانه‌ای بوده است که با سرعتی روزافزون جای خود را میان جوانان و نوجوانان باز کرده و موجب شده‌اند که نوجوانان و جوانان به خشونت و پرخاشگری روی آورند و به نوعی احساس قدرت کاذب کنند. در واقع بازی‌های رایانه‌ای در جریان ارائه مضامین جذاب و گیرا در قالب جلوه‌های بصری و ایجاد هیجان کاذب و امکاناتی که در اختیار کاربر قرار می‌دهند، موجب می‌شوند کاربر مجذوب بازی شود و ساعت‌ها وقت خود را پای رایانه صرف کند تا با تمرین و تکرار بیشتر، بازی را بهتر انجام دهد. این بازی‌ها با استفاده از تصاویر پرتحرک و صداهای مهیج، دنیایی از هیجان را به کودکان و نوجوانان تشنه جنب‌وجوش ارزانی می‌دارند و همین جذبه و کشش زیاد است که روح و جسم آنان را برده‌وار مطیع خود می‌کند و به دنیایی از تخیلات می‌برد؛ به‌گونه‌ای که خود را قهرمان اصلی ماجرا می‌پندارند (خلیل‌غفاری و همکاران، ۱۳۹۶). مضامین بیشتر این بازی‌ها به مواردی چون تخریب، کشتن و پرخاشگری علیه دیگری اختصاص دارد. از آنجا که بازی‌های خشونت‌آمیز معمولاً با هیجان‌های منفی توأم هستند، نه تنها می‌توانند میزان هیجانی بودن معمول بازی‌کنندگان را بیشتر کنند؛ بلکه قادرند میل

به خشونت، برانگیختگی‌های هیجانی، احساس خصومت نسبت به دیگران و نیز ارتکاب به خشونت را در موقعیت‌های واقعی زندگی به طور معنادار افزایش دهند. یکی از عوارض هیجان مستمر بر کودکان و نوجوانان، افزایش میزان ترشح هورمون اپی نفرین و نوراپی نفرین از مغز است که سیستم عصبی آن‌ها را دچار آسیب می‌کند و به شکل پرخاشگری، بی‌تحملی و تنش‌های عصبی آشکار می‌شود. هیجان زیاد موجب انقباض دائم عضلات می‌شود و کودکان و نوجوانان را دچار عوارضی مانند تیک‌های عصبی، جویدن گوشه لب و ناخن و قفل شدن دندان‌ها می‌کند. همچنین وارد شدن استرس زیاد به کودکان، در نهایت موجب تغییرات فشارخون و تعداد ضربان قلب می‌شود (عشایری، عباسی و جهان‌پرور، ۱۴۰۱) که لزوم پرداختن به این موضوع را برای ما جدی‌تر می‌کند. از این‌رو نگارندگان در پژوهش حاضر به دنبال دستیابی پاسخ این پرسش هستند که اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای چه تأثیری بر هویت‌زدایی و پرخاشگری در قشر نوجوان جامعه دارد.

با توجه به بررسی پیشینه موجود و ارتباط بالای هویت‌زدایی از طریق بازی‌های رایانه‌ای و نیز پرخاشگری نوجوانان که پژوهش‌های زیادی گویای آن است، در این زمینه پژوهشی یافت نشد که اثر ترکیبی تأثیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در هویت‌زدایی و پرخاشگری نوجوانان را مورد بررسی قرار داده باشد. برای این هدف ابتدا پدیده هویت‌زدایی مورد بررسی قرار گرفته و سپس اثرات متنوع و فراوان آن در سبک زندگی نوجوان بررسی شده است. در ادامه با توجه به پیشینه موجود، تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هویت‌زدایی از نوجوانان، تأثیر این بازی‌ها بر پرخاشگری و نیز تأثیر هویت‌زدایی بر پرخاشگری نوجوانان با ذکر چند نمونه مورد بررسی قرار داده شده است. این پژوهش با روش ترکیبی همراه با تحلیل محتوا و استدلال‌های عقلانی برگرفته از پژوهش‌های انجام‌شده است که به بررسی و نحوه اثر متغیرهای مسئله پرداخته است.

نوجوانی و بحران هویت

نوجوانی و جوانی، یکی از مهم‌ترین مراحل زندگی آدمی محسوب می‌شود و آخرین مرحله تحول‌شناختی و گذار از مرحله «پیرو دیگران بودن» است؛ دوره‌ای که نوجوان به

هویت واقعی خودش دست می‌یابد. میل به اظهار وجود و اثبات خود، یکی از طبیعی‌ترین حالت روانی دوره نوجوانی و جوانی است. نوجوان و جوانی که دوره کودکی را پشت سر گذاشته است، باید خود را برای زندگی مستقل اجتماعی آماده کند. تحقق این موضوع پیش از هر چیز، مستلزم یافتن هویت خویشتن است. نوجوانی، دوران شکل‌گیری هویت است. نوجوان در این دوران می‌کوشد بین «خود درونی» و دنیای بیرونی خویش تمایز قائل شود. اریکسون این دوران را دوران بحرانی نامیده است؛ یعنی دورانی که نوجوان به دنبال هویت خود و هدفمندکردن زندگی و احساس مفید بودن است. اگر این دوران به درستی سپری شود و نوجوان در کسب هویتی سالم توفیق یابد، احساس هدفمند بودن زندگی در او ایجاد خواهد شد و اگر نتواند هویتی سالم را در خود شکل دهد، از احساس تنهایی و از خودبیگانگی رنج خواهد برد و این امر، ناشی از شکست او در تعیین نقش اجتماعی خویش است. طبق آمار سازمان بهداشت جهانی، ۱۳ درصد مشکلات روانی در جهان به نوجوانان تعلق دارد. از هر ۷ نفر نوجوان ۱۰ تا ۱۹ ساله در جهان، یک نفر مبتلا به مشکلات روان‌شناسی می‌شود. افسردگی، اضطراب و مشکلات رفتاری در صدر شایع‌ترین مشکلات روان‌شناسی نوجوانان هستند. خودکشی، یکی از مهم‌ترین خطرات در نوجوانی است که چهارمین عامل مرگ‌ومیر در افراد ۱۵ تا ۲۹ ساله است.^۱

در میان روان‌شناسان، اریکسون بر بحران هویت و آشفتگی هویت تأکید می‌کند. از نگاهی دیگر بحران هویت این‌گونه تعریف شده است: «عدم موفقیت یک نوجوان در شکل دادن به هویت فردی خود اعم از اینکه به علت تجارب نامطلوب کودکی و یا شرایط نامساعد فعلی باشد، بحرانی ایجاد می‌کند که بحران هویت یا گم‌گشتگی نام دارد». جدی‌ترین بحرانی که یک شخص با آن مواجه می‌شود، در خلال شکل‌گیری هویت رخ می‌دهد. اهمیت این بحران از آن روست که موفقیت در رویارویی با آن، پیامدی بسیار دارد. شخصی که فاقد یک هویت متشکل است، در خلال زندگی بزرگسالی‌اش با مشکلات متعددی مواجه خواهد شد (شرفی، ۱۳۸۱). در تعریفی دیگر بحران هویت را می‌توان موقعیت یا ظرف خاصی دانست که بر اثر آن ملتی به سبب شرایط خاص تاریخی و یا شرایط نوظهور، از شناخت دقیق حقیقت

1. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>

وجودی و حقوق خویش و نیز شناساندن آن‌ها به دیگران باز مانده‌اند (الطایی، ۱۳۸۲، ص ۵۷). در فرهنگ جامع روان‌شناسی - روان‌پزشکی، «هویت» به معنای «خود اساسی و مستمر فرد» یا «مفهوم درونی و ذهنی از خویش به عنوان یک شخص مانند هویت جنسی، قومی یا گروهی و...» است (فرهنگ جامع روان‌شناسی - روان‌پزشکی انگلیسی - فارسی، ۱۳۸۸). دانشمندان علوم روان‌شناسی و روان‌شناسی اجتماعی، هویت را به معنای مجموعه ویژگی‌هایی دانسته‌اند که موجب تفاوت فرد از دیگران یا شباهت او به دیگران می‌شود و برای ساختن آن، عناصر زیادی مورد استفاده قرار می‌گیرد. هر شخص برای به وجود آمدن تصویر ذهنی از خود، بر تفسیری که از واکنش‌های دیگر درباره خود دارد؛ تکیه می‌کند (اتکینسون و هیلگارد، ۱۳۳۵، به نقل از کهندانی، ۱۳۹۴).

نشانه‌ها و پیامدهای بحران هویت

- بی‌برنامگی در زندگی: انسانی که دچار بحران هویت شده است، نمی‌تواند برای زندگی خود طرح و برنامه منسجمی تهیه کند.
- غفلت از فرصت‌ها: از جمله عوارض بحران هویت، بیهوده تلف کردن وقت و از دست دادن فرصت‌هاست. این افراد اغلب اوقات خود را به بطالت می‌گذارند.
- مسئولیت‌گریزی: فرد از خود بیگانه و دچار بحران هویت، از پذیرش مسئولیت‌شانه خالی می‌کند. روشن است کسی که نتواند پاسخی برای سؤال زندگی خود پیدا کند، در حقیقت انگیزه‌ای نیز برای پرداختن به وظیفه خویش در قبال خود، جهان و دیگران نخواهد داشت.
- تقلید کورکورانه از دیگران: اغلب افرادی که به بحران هویت دچار هستند، دارای شخصیت بسیار منفعلی هستند و اعمال و رفتار و ارزش‌های خود را بر اساس دیدگاه‌های دیگران تنظیم می‌کنند. روشن است در این حد اهمیت قائل شدن به داوری‌های معقول و غیر معقول دیگران و احساس خودکم‌بینی، زمینه‌ای برای نفوذ اندیشه‌ها و ارزش‌های غلط بیگانگان است و فرد با دست خویش بستر تسلط همه‌جانبه فکری، اقتصادی و فرهنگی بیگانگان را بر سرنوشت خود و جامعه فراهم

می‌کند (جعفری نژاد، ۱۳۸۸). اریکسون معتقد است: «فردی که قادر به یافتن ارزش‌های مثبت پایدار در فرهنگ، مذهب یا ایدئولوژی خود نیست، ایده‌آل‌هایش به هم می‌ریزد. چنین فردی که از درهم‌ریختگی هویت رنج می‌برد، نه می‌تواند ارزش‌های گذشته خود را ارزیابی نماید و نه صاحب ارزش‌هایی شود که به کمک آن‌ها بتواند آزادانه برای آینده طرح‌ریزی کند» (شرفی، ۱۳۸۱). بسیاری از افراد هنگامی که دچار بحران هویت می‌شوند، احساس پوچی، از خود بیگانگی، تنهایی و غربت می‌کنند و حتی گاهی به دنبال «هویت منفی»^۱ می‌گردند؛ هویتی درست بر خلاف آنچه که اولیا و جامعه برای آن‌ها در نظر گرفته است. بسیاری از رفتارهای ضد اجتماعی و ناسازگارانه نوجوان را می‌توان از این دیدگاه توجیه نمود (نجفی علمی، ۱۳۸۹).

عوامل تشکیل‌دهنده هویت فردی در کسانی که به نحوی با مشکل فقدان هویت مواجه هستند، معمولاً در خارج از شخصیت آدمی متمرکز می‌شوند و از بیرون، چگونگی و میزان تکوین هویت را تنظیم و تعیین می‌کنند. در حقیقت عواملی که باید از درون وجود انسان رشد، و روند هویت‌یابی او را تسهیل و تسریع کند؛ به بیرون از وجود او انتقال می‌یابد و در ظاهر از کنترل فرد خارج می‌شود. در نتیجه چنین فردی در انتظار به سر می‌برد تا دیگران برای او تصمیم بگیرند و برایش شخصیت قائل شوند. در این گونه موارد، ابتکار عمل برای نوسازی شخصیت و بازآفرینی و تکامل هویت از دست جوان خارج می‌شود و سر رشته زندگی‌اش به دیگران سپرده می‌شود؛ به این معنا که دیگران برایش الگوی رفتاری انتخاب می‌کنند، از نظر ظاهری و به ویژه لباس، آرایش موی سر و مانند آن‌ها چشم‌انتظار اقدام دیگران است، سرمشق زندگی و خط‌مشی اصلی تداوم حیات را دیگران به او عرضه می‌کنند و ارزش‌ها و ضد ارزش‌ها را آن‌گونه که دیگران به او تعمیم و تلقین می‌کنند، می‌پذیرد. مبانی ارزیابی فرد درباره شخصیت خود، اظهارات و واکنش‌های دیگران است و بدین سان اهمیت قائل شدن برای داوری دیگران و احساس خودکم‌بینی و ضعف هویت، زمینه را برای نفوذ فرهنگی بیگانه و آسیب‌پذیری فرد بیش از پیش مهیا می‌شود (رحیم‌زاده صومعه‌سرای و مراد، ۱۳۹۹).

یکی از عوامل روی آوردن افراد به رسانه‌های الکترونیکی با توجه به قابلیت‌ها و

1. Negative Identity

کارکردهایی که دارند، کسب آگاهی درباره خود، تقویت ارزش‌های شخصی، یافتن الگوهای رفتاری، همانندسازی با ارزش‌های مورد اعتنای دیگران و در یک کلام، هویت‌یابی است (جعفری‌نژاد، ۱۳۸۷). بر اساس نظریه آنتونی گیدنز، رسانه‌ها و وسایل ارتباط جمعی نقش فعالی در تغییر دادن یا نهادینه شدن هویت نوجوانان دارند (میرهاشمی و حیدریور، ۱۳۹۰). دیتز نیز معتقد است بازی‌های رایانه‌ای - ویدئویی، یکی از پرمخاطب‌ترین و جذاب‌ترین رسانه‌ها در میان کودکان و نوجوانان است تا آنجا که این بازی‌ها، از اجزای شکل‌گیری هویت آن‌ها شده است (Dietz, 1998).

هویت‌یابی

هویت در نحوه پاسخ‌دهی به سؤال «من کیستم؟» مشخص می‌شود که در پاسخ به آن «من ... هستم» بروز می‌یابد (Woodward, 2000). همچنین هویت به ویژگی یکتایی، فردیت و تفاوت‌های اساسی که یک شخص را از همه افراد دیگر متمایز می‌کند، اشاره دارد (جولیوس و کولب، ۱۳۹۲).

مهم‌ترین مسئله دوره نوجوانی و جوانی، کسب یا احراز هویت است. اریکسون رشد هویت را ناشی از تلاش‌های نوجوانان برای برخورد با فشار اجتماعی برای انتخاب یک زندگی معنادار در نظر می‌گیرد (فلاح و محمودی، ۱۳۹۲). هویت موجب خودشناسی است؛ به طوری که اگر فردی نتواند به یک هویت موفق دسترسی پیدا کند، دچار آشفتگی در نقش‌ها و وظایفی می‌شود که از او به عنوان یک بزرگسال انتظار می‌رود و در نتیجه او مستعد بسیاری از اختلالات روانی خواهد شد (غرابی، ۱۳۸۸). از نظر اریکسون موفقیت در زندگی و دستیابی به اهداف و آرمان‌های انسانی در دوره بزرگسالی، به نحوه شکل‌گیری هویت وابسته است که بیشتر در دوران نوجوانی و جوانی روی می‌دهد (رفعت‌جاه، ۱۳۸۴). شکل‌گیری هویت به عنوان فرایند انسجام تغییرات فردی، تقاضای اجتماعی و انتظارات برای آینده محسوب می‌شود (شهرآرای، ۱۳۸۴). هویت انواع مختلفی دارد که از آن جمله می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

۱. هویت دینی

حاجیان (۱۳۸۸) آن را مجموعه‌ای نسبتاً پایدار و ثابت از ایستارها که فرد از رابطه خود با دین در ذهن دارد، تعریف می‌کند و معتقد است هویت دینی به عنوان هویت جمعی، متضمن آن سطح از دینداری است که با مای جمعی یا همان اجتماع دینی یا امت مقارنت دارد.

۲. هویت ملی

هویت ملی، فرایند پاسخگویی آگاهانه یک ملت به پرسش‌های پیرامون خود، گذشته، زمان، جایگاه سیاسی، اقتصادی، فرهنگی و ارزش‌های برخاسته از هویت تاریخی خود است (کشاورز و همکاران، ۱۳۹۷).

۳. هویت فردی

هویت فردی (شخصی) به معنای ادراک شخص از نگرش‌ها، توانایی‌ها و استعدادهاست (Jetten et al, 2002). در این دوره نوجوان به شدت با جنبه‌های مختلف هویت خویش روبه‌رو می‌شود و آن‌ها را زیر سؤال می‌برد.

۴. هویت خانوادگی

منظور از این نوع هویت، تعیین نسبت میان نوجوان و خانواده او (به عنوان یک گروه) و نوع پیوندهایی است که میان آن‌ها وجود دارد؛ کثرت ارتباط‌های نوجوان و والدین در درون نهاد خانواده که می‌تواند آن‌ها را به یکدیگر نزدیک‌تر و یا در مواردی دورتر کند.

۵. هویت فرهنگی

منزلت هویت فرهنگی همانند فرهنگ، ارجمند و در خور تأمل است؛ زیرا پیوند در میان نسل جوان و مشی زندگی، آداب و رسوم، هنر و سایر تعلقات از طریق معرفت و شناخت آن برقرار می‌شود (جعفری‌نژاد، ۱۳۸۸).

۶. هویت جنسی

در این دوره که می‌توان آن را دوران بحران جنسی نیز نامید، نوجوان پس از آشنایی با

هویت جنسی و نیز آغاز دوران بلوغ، به شدت به کنجکاوی درباره جنسیت مخالف خویش خواهد پرداخت که در صورت نبود نظارت و راهنمایی صحیح می‌تواند خاستگاه بسیاری از مشکلات از جمله انحرافات جنسی شود و عوارض جبران‌ناپذیری برای نوجوان، خانواده و جامعه در پی داشته باشد که از جمله می‌توان به افسردگی، اختلالات رفتاری، خودکم‌بینی، گوشه‌گیری و هنجارشکنی اجتماعی اشاره کرد (کهندانی و همکاران، ۱۳۹۴).

بازی‌های رایانه‌ای

با ظهور عصر دیجیتال و پیشرفت‌های چشمگیر تکنولوژی در این عصر، اندک اندک رسانه‌های دیجیتال و جدید نیز پا به عرصه وجود نهادند. ما اکنون غیر از مبحث رسانه‌های جمعی مانند تلویزیون و رادیو، شاهد رسانه‌های جدیدی نیز هستیم که به طور کلی ساختار متفاوتی با رسانه‌های قدیمی‌تر دارند. یکی از انواع این رسانه‌ها، بازی‌های رایانه‌ای - ویدئویی است (جواهری و واعظی‌نژاد، ۱۳۹۴). بهبود کیفیت و تنوع بازی‌ها موجب گسترش روزافزون این رسانه در میان جامعه و به‌ویژه در میان نوجوانان شده است (موریسون و کروگمن، ۲۰۰۱ به نقل از قمری و نادر، ۱۳۹۱؛ چای، چن و خو، ۲۰۱۱). کودکان و نوجوانان در عصر حاضر به شدت تحت تأثیر بازی‌های رایانه‌ای قرار گرفته‌اند و با توجه به اهمیت بازی در زندگی اجتماعی این قشر سنی، بازی‌های رایانه‌ای - ویدئویی به صورت اجتناب‌ناپذیری، بخش عمده‌ای از جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده است (قمری و نادر، ۱۳۹۱). این بازی‌ها به علت ماهیت تعاملی خود، نیروی جاذبه مسحورکننده‌ای دارند و بازیکنان را به اندازه‌ای مشغول خود می‌کنند که با رویدادهای بازی و اعمال کنترل بر آن، رابطه‌ای متقابل ایجاد می‌کنند (علی‌پور و همکاران، ۱۳۹۱). تأثیرپذیری کودکان و نوجوانان از بازی‌های رایانه‌ای و نیز زمان قابل توجهی که آن‌ها صرف این بازی‌ها می‌کنند، از منابع عمده نگرانی والدین، متخصصان و نهادهای مسئول در حوزه سلامت است (چای و همکاران، ۲۰۱۱؛ یانگ، ۲۰۰۹؛ نظری، امینی‌منش، مرادی و فرزاد، ۱۳۹۳).

بررسی‌های روان‌شناسی اجتماعی در زمینه قدرت رسانه‌ها، بیانگر آن است که قدرت این وسایل ارتباط جمعی تا آنجاست که می‌توانند نسلی تازه در تاریخ پدید آورند؛ نسلی که با

نسل‌های پیشین از نظر فرهنگ، ارزش‌ها، هنجارها و آرمان‌ها بسیار متفاوت است. رسانه‌ها از طریق ارائه هنجارهای خاص اجتماعی به افراد چنین تلقین می‌کنند که رفتار ارائه شده در رسانه‌ها، رفتار مناسب اجتماعی است. به این ترتیب رسانه‌ها با ارائه الگوها و هنجارهای خاص که همسو با اهداف مدیران رسانه‌هاست، موجب ایجاد هم‌نواپی در افراد می‌شوند. گریفیتس (Griffiths, 2008) استاد روان‌شناسی دانشگاه ناتینگهام در تحقیقی، اعتیاد به اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای را در میان نوجوانان بررسی کرده و معتقد است که ریشه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و اعتیاد به اینترنت را باید در زندگی خانوادگی و مدرسه‌ای جست‌وجو کرد. برخی نگران محتوای خشن (Funk & Buch Man, 1996) و جنسی (Gorritz & Medina, 2000) این بازی‌ها هستند و عده‌ای نیز معتقدند که با ورود بازی‌های رایانه‌ای به دنیای نوجوانان مشکلاتی همچون بزه‌های اجتماعی، افت تحصیلی، تنهایی (فردی و اجتماعی) که محصول ضعف ارتباطات میان‌فردی هستند، ایجاد می‌شود (منطقی، ۱۳۸۰). هیوگ و جنتایل (Hauge & Gentile, 2003) بر این باورند که اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در نوجوانان به‌ویژه در پسران با مشکلات سازشی مانند پیشرفت تحصیلی کم و رفتارها و نگرش‌های پرخاشگرانه در ارتباط است. محققان دیگر دلایل اعتیاد نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای - ویدئویی را فرار از روابط اجتماعی واقعی، اثرهای برانگیزنده یا آرام‌بخش بازی‌ها و فراهم شدن میزانی از کنترل که در واقعیت تجربه نمی‌شود، بیان کرده‌اند. در مطالعه‌ای در نیوزلند درباره ارتباط با اعتیاد به فضای مجازی و اینترنت، به این نتیجه رسیدند که هر چه جوانان زمان بیشتری را با اینترنت سرکنند؛ در مقابل از میزان زمانی که صرف محیط اجتماعی واقعی‌شان خواهند کرد، کاسته خواهد شد. همچنین جوانان معتاد به اینترنت همانند سایر معتادان دچار علائم و شاخصه‌های اعتیادی مشخص هستند (Bullen and Harré, 2000). رئیس و بنیانگذار مرکز اعتیاد اینترنتی در آمریکا معتقد است وابستگی به اینترنت، گسست‌ها و انقطاع‌های شدیدی در زندگی تحصیلی، اجتماعی، مالی و شغلی مشارکت‌کنندگان ایجاد کرده است؛ به طوری که ۵۸ درصد از دانش‌آموزان و دانشجویان کاهش چشمگیری در عادت‌های مطالعه، افت نمره‌های درسی، غیبت در کلاس‌ها، مشروط شدن و مانند آن دارند (Duran, 2003).

نقش بازی‌های رایانه‌ای بر هویت

با توجه به تبیین ابعاد هویت، بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای بر هویت نوجوان را می‌توان از وجوه مختلفی مورد توجه قرار داد. در ادامه تلاش می‌شود تأثیر این بازی‌ها بر هویت فردی، جنسی، فرهنگی، دینی و ملی مورد کنکاش قرار گیرد.

۱. هویت فردی

بازی‌های رایانه‌ای به اندازه‌ای نوجوان را به خود مشغول و او را مبهوت شخصیت‌های بازی می‌کنند که دیگر فرصتی برای شناخت خویش و تفکر درباره توانایی‌ها و خصوصیات فردی خویش را پیدانمی‌کند و در حین و بعد از انجام بازی، خود را یکی از شخصیت‌های بازی تلقی می‌نماید و اندک اندک هویت فردی خویش را به فراموشی می‌سپارد (نجفی علمی، ۱۳۸۹). از دیگر آسیب‌های این فناوری می‌توان از عدم عزت نفس نوجوان نام برد. در مطالعه‌ای که کلول و پاینر در بین ۲۵۳ دانش‌آموز در لندن انجام دادند، متوجه شدند که بازی در میان دخترها ارتباطی با عزت نفس ندارد، اما در میان پسرها رابطه‌ای منفی بین عزت نفس و تعداد دفعات پرداختن به بازی یافت شد. کولیک با استفاده از پرسش‌نامه خودارزیابی رزنبرگ، به بررسی رابطه بین بازی‌ها و عزت نفس پرداخت و دریافت که استفاده زیاد از بازی‌های رایانه‌ای با عزت نفس کمتر همراه است و بازیکنان قهار به‌طور معناداری، نمره کمتری از پرسش‌نامه خودارزیابی گرفتند (نجفی علمی، ۱۳۸۹).

۲. هویت جنسی

یکی دیگر از معضلاتی که باید به آن اذعان کرد، چالش‌هایی است که بازی‌های رایانه‌ای به هویت دختران وارد می‌کنند. در اغلب بازی‌های رایانه‌ای - ویدئویی، زنان نقش‌های کلیشه‌ای و سنتی همچون قربانیان بیچاره با اهداف جنسی دارند. یک مطالعه پیمایشی از بسته‌بندی ۴۷ بازی رایانه‌ای با درجه بالانشان داده است که از ۱۱۵ شخصیت موجود در این بازی‌ها، تنها ۹ نفر زن بودند و در حدود یک سوم از بازی‌ها، سناریوهایی دارند که در آن‌ها زن‌ها روده شده بودند و باید رهایی می‌یافتند. هویت جدیدی که بازی‌های رایانه‌ای - ویدئویی به زنان می‌بخشند،

از سویی هویتی کالایی و از سوی دیگر خشن و ستیزه جوست. در اغلب بازی های مزبور، برهنه بودن و برهنه شدن به عنوان وجه شاخص زن مطرح است و جذابیت جنسی وی مستقیم و غیرمستقیم مورد تأکید قرار می‌گیرد. به این ترتیب طراحان بازی های اخیر با تهی کردن و عاری کردن زن از عواطف درونی اش، نقش یک موجود خشن بی‌رحم و بی‌عاطفه را به وی بخشیده و پس از ادغام برهنگی و خشونت زن، اوج شکوفایی وی را در ستیزه جویی در کنار مردانی پرخاشگر خشن و ستیزه جو ترسیم کرده‌اند. بدیهی است که این گونه شخصیت پردازی ها می‌تواند نگرش های کودکان درباره زنان، خصوصیات و انتظاراتی را که می‌توان از آن ها داشت، تحت تأثیر قرار دهد. یکی از فرهنگ های رایج در بازی های رایانه ای، فرهنگ برهنگی است. صحنه های غیراخلاقی موجود در این بازی ها، مشکلات بسیاری را در عرصه این نوع هویت برای نوجوان و خانواده او ایجاد خواهد کرد (نجفی علمی، ۱۳۸۹).

۳. هویت فرهنگی

اشاعه فرهنگ برهنگی و خشونت، از جمله معضلات این بخش از هویت است. عدم حفظ پوشش کامل چه در شخصیت های مرد و چه زن در این بازی ها، فرهنگ برهنگی را ترویج داده و احساس حیا و عفت را در نوجوان کم رنگ کرده و در نهایت خنثی نموده است که آثار آن به صورت بدحجابی و پوشش با لباس های زننده پدیدار می‌شود. اشاعه خشونت، زورگویی و پرخاشگری نیز ره‌آورد این فناوری محسوب می‌شود. در بررسی انجام شده به وسیله باومن و راتر مشخص شد که از ۲۸ بازی ویدئویی مشهوری که آنان به تحلیل محتوای شان پرداختند، ۸۵ مضامین این بازی ها مواردی مانند تخریب، کشتن و پرخاشگری بود (نجفی علمی، ۱۳۸۹). به نظر فانک و بوچمن، قرار گرفتن در معرض خشونت رسانه ها می‌تواند بر نگرش ها و رفتار تأثیر بگذارد و تداوم پرداختن به بازی های الکترونیکی خشن، ممکن است در تقویت این عقیده که دنیا محل خطرناکی است؛ مؤثر باشد (Funk & Buch Man, 1996). یافته های پژوهش چن و همکاران (۲۰۱۰)، حاکی از تأثیر بازی های رایانه ای از نوع آموزشی و تحصیلی بر هویت فرهنگی کودکان است. در این پژوهش، یک بازی رایانه ای مبتنی بر آموزش از نوع نقش آفرینی تهیه شده بود. نتایج به دست آمده، نشان داد

که گروه آزمایش شونده در مقابل گروه کنترل، هویت فرهنگی محکم‌تری پیدا کرده بودند. این امر نشان می‌دهد که بازی‌های آموزشی می‌تواند بر هویت فرهنگی کودکان تأثیر بگذارد (فلاح و محمودی، ۱۳۹۲).

۴. هویت دینی

هویت دینی عبارت است از تعریف شخص از خود بر اساس داشتن تعلق نسبت به دینی خاص همراه ملاحظات ارزشی و احساسی مرتبط با آن (Tajfel & Wilkes, 1963). پژوهش فلاح و محمودی (۱۳۹۲) نشان می‌دهد استفاده زیاد و نامناسب از بازی‌های رایانه‌ای با ایجاد باورهای کاذب دینی و نمایش الگوهای خرافاتی، بی‌توجهی به توصیه‌های دینی و انجام محرمات و روابط غیراخلاقی، توهین به مکان‌های مقدس و مورد احترام ادیان، موجب کاهش تعلقات دینی و اخلاقی در نوجوانان و جوانان می‌شود. همچنین پژوهش‌ها نشان می‌دهد هر چه مدت زمان عضویت کاربران در فضای مجازی بیشتر باشد، احتمال تأثیرپذیری هویت دینی آن‌ها بیشتر است (قنبری برزیان، ۱۳۹۶). علوی و همکاران (۱۳۸۹) در پژوهش خود بیان کردند که هر چه استفاده از محیط‌های مجازی و اینترنت بیشتر باشد، نفی هویت مذهبی در شخص بیشتر مشاهده می‌شود. نجفی علمی (۱۳۸۹) نیز در تبیین اثرگذاری بازی‌های رایانه‌ای بر هویت‌زدایی دینی و مذهبی، معتقد است فضای مجازی با استفاده از این فرصت و شرایط خاص پیش‌آمده برای نوجوان، انواع عرفان‌ها و فرقه‌های دینی و مکتب‌های ضاله نوپدید مانند شیطان‌پرستی از یک سو و شبهات عقیدتی پیچیده را از سوی دیگر به نوجوان معرفی و چنین القا می‌کند تا در دوره بازسازی دینی به یکی از این فرقه‌ها گرایش پیدا کند و در جدال با شبهه‌های اعتقادی سرگردان بماند و از دین و اعتقادات خویش دست بکشد.

۵. هویت ملی

وجود شبکه‌های ضدانقلاب و نظام اسلامی و مخالف یکپارچگی ملی ایران در ماهواره‌ها، هویت ملی نوجوانان را مخدوش می‌کنند. این شبکه‌ها با تحریک و تشویش اذهان نوجوانان،

آنان را به طرف مبارزه با نظام حاکم هدایت و برای تجزیه کشور و در مقابل یکدیگر قرار دادن ملیت‌های مختلف تلاش می‌کنند. آن‌ها می‌کوشند گروه‌های نوجوان را سازماندهی و از درون تهی کنند و غرور ملی را از آن‌ها بگیرند (نجفی علمی، ۱۳۸۹). به اعتقاد علوی و همکاران (۱۳۸۹) هر چه استفاده از محیط‌های مجازی و اینترنت بیشتر باشد، نفی هویت ملی در شخص بیشتر مشاهده می‌شود. نتایج تحقیق نوابخش و همکاران (۱۳۸۸) بیانگر آن است که گرایش جوانان به استفاده از موبایل و اینترنت در تغییر هویت گروهی دانش‌آموزان تأثیر بسزایی دارد. همچنین این گرایش در تغییر ارزش‌های خانوادگی، فرهنگی، دینی و ارزش‌های اجتماعی آنان مؤثر بوده است.

در مجموع بازی‌های رایانه‌ای از جذابیت و محبوبیت زیادی میان نوجوانان و جوانان برخوردارند. تنوع و هیجان زیاد بازی، سلاقی مختلف مخاطبان را پوشش می‌دهد و آن‌ها را جذب می‌کند. ویژگی رایانه‌ای بودن این بازی‌ها موجب آشنایی بازیکنان با جهان رایانه می‌شود؛ به گونه‌ای که نسل جوان آن را به صورت بخشی از محیط فرهنگی می‌پذیرد (فلاح و محمودی، ۱۳۹۲). یکی از جنبه‌های فرهنگ، انتقال ارزش‌ها و باور گروهی به گروه دیگر است و چون اغلب این بازی‌ها تولید شرکت‌های غربی است، این پدیده می‌تواند منجر به انتقال ارزش‌ها و باورهای آنان و در نتیجه بی‌هویتی از گروه استفاده‌کننده از این بازی‌ها شود.

نقش بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری نوجوانان

پرخاشگری در فرهنگ نامه روان‌شناسی APA، رفتاری با هدف آسیب رساندن به دیگران از نظر جسمی یا روانی تعریف شده است. گنجی نیز پرخاشگری را به عنوان صفت شخصیتی یا سائق بنیادی یا حتی حالت عاطفی دانسته است که تمایل نسبتاً دایمی به داشتن رفتارهای توأم با پرخاش در موقعیت‌های بسیار متنوع تعریف می‌کند (گنجی، ۱۳۹۴، ص ۲۱۹). یکی از مشکلات و معضلاتی که امروزه گریبان‌گیر کودکان و نوجوانان کشور شده است، گرایش آن‌ها به سمت بازی‌های رایانه‌ای خشن است. به نظر می‌رسد کودکان و نوجوانانی که ساعت‌ها اوقات فراغت خود را صرف چنین بازی‌هایی می‌کنند، نهایتاً به سوی رفتارهای پرخاشگرانه سوق می‌یابند (حق‌وردی طاقانکی، ۱۳۸۶). به طور کلی میزان تأثیر بازی‌های

رایانه‌ای خشن بر رفتار خشونت‌آمیز نوجوانان به چند عامل بستگی دارد که مهم‌ترین آن‌ها عبارتند از: قدرت نوجوان برای مهار انگیزه‌های وجودی، ساختار فرهنگی و چهارچوب ارزشی که نوجوان در آن رشد کرده است و در آن زندگی می‌کند، توانایی نوجوان برای تشخیص و تمییز بین دنیای تخیلی و واقعیت زندگی و درجه شدت و خشونت بازی (غفاری و همکاران، ۱۳۹۶). به عقیده روان‌شناسان، پرخاشگری ریشه بسیاری از مشکلات روانی و رفتاری کودکان و نوجوانان است و رفتارهای پرخاشگرانه موجب بروز مسائل بین فردی، جرم، بزهکاری و تجاوز به حقوق دیگران می‌شود و در صورت درونی شدن، انواع مشکلات جسمانی و روانی را ایجاد می‌کنند (Shaffer, 2007).

توجیه روان‌شناسی آن، به این صورت است که بحث بازی‌های رایانه‌ای از یادگیری مشاهده‌ای ریشه گرفته است. بندورا برای اولین بار یادگیری مشاهده‌ای را در شکل مدون شده‌اش مطرح کرده است (فلاح و محمودی، ۱۳۹۲). یکی از مهم‌ترین شیوه‌های یادگیری در کودکان و نوجوانان، یادگیری مشاهده‌ای و سرمشق‌گیری از دیگران است؛ چرا که کودکان و نوجوانان بیش از آنکه از طریق تجربه مستقیم یاد بگیرند، از راه مشاهده رفتار و اعمال دیگران می‌آموزند (همان). از همین رو برنامه‌های تلویزیونی و رایانه‌ای با ارائه الگوها و سرمشق‌های جذاب و دوست‌داشتنی، یکی از منابع عمده تأثیرگذار بر رفتار کودکان و نوجوانان هستند (جوادی و همکاران، ۱۳۸۸). در این ارتباط شاید مشهورترین پژوهش‌های انجام‌شده به وسیله بندورا، آزمایش با عروسک بوبو است که یک هیكل بادکنکی پلاستیکی بود که سه یا چهار فوت قد داشت. در این آزمایش، آزمودنی‌ها که کودکان پیش‌دبستانی بودند؛ يك فرد بزرگسال را مشاهده کردند که این عروسک را کتک می‌زد. این الگوی بزرگسال ضمن حمله به عروسک با عصبانیت فریاد می‌کشید: «با مشت بکوب توی دماغش!»، «پرتش کن به هوا!» و جملاتی مشابه آن. وقتی کودکان مزبور با آن عروسک تنها گذاشته شدند، آن‌ها رفتار خود را مطابق رفتار الگو که آن را تازه دیده بودند، تنظیم کردند. وقتی رفتار آن‌ها با رفتارهای گروه دیگری گواه که فرد الگو را ندیده بودند، مقایسه شد؛ نشان داده شد که پرخاشگری گروه آزمایشی دو برابر گروه گواه بوده است (شولتز، ترجمه کریمی و همکاران، ۱۴۰۰).

قطریفی و همکاران (۱۳۸۵) در تحقیقی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان را بررسی کردند. نتایج این پژوهش نشان داد که سلامت روانی در استفاده‌کنندگان و کسانی که از این بازی‌ها استفاده نکرده‌اند، تفاوت معناداری دارد. همچنین در متغیرهایی همچون خصومت، پرخاشگری و اضطراب نیز بین دو گروه تفاوت وجود داشت. احمدی (۱۳۷۷) نیز به این نتیجه دست یافت که خشونت و پرخاشگری دانش‌آموزانی که بازی رایانه‌ای دارند و از آن استفاده می‌کنند، از دانش‌آموزانی که ندارند؛ بیشتر است. زمانی و همکاران (۱۳۸۸) نیز در پژوهشی به این نتیجه رسیدند که اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر ابعاد مختلف سلامت تأثیرگذار است و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای موجب اختلال در سلامت جسمی، افزایش اضطراب و افسردگی افراد و کمتر شدن اختلال در کارکرد اجتماعی آنان می‌شود. آذری (۱۳۸۷) نیز در پژوهشی به این نتیجه رسید که کودکانی که به بازی‌های خشن رایانه‌ای پرداخته و یا حتی تماشاگر آن بوده‌اند، در بازی‌های معمولی خود رفتارهای خشن و پرخاشگرانه بروز می‌دهند. نتایج پژوهش وی نشان داد که رابطه معناداری میان خشونت، پرداختن به بازی‌های خشن رایانه‌ای و بروز خشونت در زندگی واقعی وجود دارد.

بر اساس تحقیق شبکه ملی اطلاعات در ایران در سال ۱۳۹۱ بازی‌های رایانه‌ای خشن، مغز انسان را در حالت مبارزه قرار می‌دهد و آن را برای پرخاشگری آماده می‌کند. در واقع الگوی فعالیت‌های مغزی، می‌تواند تحت تأثیر خشونت مجازی باشد. حسن و همکاران (Hasan et al, 2013) که مطالعات آزمایشگاهی بر روی کودکان و نوجوانان انجام دادند، دریافتند که بچه‌ها و به‌ویژه نوجوانانی که علاقه و وابستگی زیادی به رایانه و بازی‌های رایانه‌ای اکشن و جذاب متمایل به درگیری و خشونت دارند؛ می‌توانند با مشاهده رفتارهای خشن در این بازی‌ها و در فیلم یا تلویزیون تشویق شوند که متجاوزانه‌تر رفتار کنند.

در مطالعه دیگری، تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای خشن بر نوجوانان بررسی و مشخص شد که این‌گونه بازی‌ها می‌توانند منجر به «تشویق به انجام رفتارهای پرخاشگرانه و خشن»، «افزایش وحشت و ترس»، «ایجاد بی‌رحمی، سنگدلی و قبول خشونت به عنوان یک امر

عادی»، «ایجاد تمایل و رغبت به انجام بازی های خشن تر و خشونت بیشتر در سرگرمی ها و زندگی واقعی»، «افزایش تجاوزگری و رفتارهای ضداجتماعی» و «ایجاد حساسیت کمتر نسبت به خشونت و قربانیان خشونت در آنان» شود (Bushman & Anderson, 2009).

جوادی و همکاران (۱۳۸۸) دریافتند که با افزایش ساعات صرف شده برای بازی های رایانه ای، پرخاشگری افزایش می یابد. همچنین نتایج تحقیقات اوولدسن و همکاران (Ewoldsen et al, 2012) نشان داد بازی های خشن ویدیویی که به صورت دسته جمعی یا رقابتی انجام می شود، بر نحوه رفتار گروهی فرد و در عین حال رقابتی او تأثیر می گذارد و بافت اجتماعی بازی، بیشتر از محتوای خود بازی بر رفتار آینده فرد مؤثر است. همچنین محققان بیان کردند که پرداختن به بازی های خشن ویدیویی، میزان خشونت را بالا می برد و از رفتارهای جامعه یار فرد می کاهد. پژوهش برون و همکاران (۲۰۱۲) شواهد باثبات و هماهنگی را نشان دادند که تصاویر خشن فیلم ویدئویی و بازی های کامپیوتری، اثرات کوتاه مدت قابل توجهی بر انگیزش، افکار و هیجانات و نیز افزایش احتمالی رفتار رعب انگیز یا پرخاشگرانه به ویژه در پسرها دارند (فلاح و محمودی، ۱۳۹۲). تحقیقات مطهری (۱۳۸۶) نیز نشان می دهد مشاهده بازی های رایانه ای دارای صحنه های خشونت آمیز، همان تأثیر روانی منفی در درگیری فیزیکی را بر مغز انسان می گذارد؛ به گونه ای که اسکن مغز این افراد علایمی را نشان می دهد که گویا عملاً حضور در صحنه های خشونت آمیز واقعی را تجسم می کنند.

بنا بر مطالعه تأثیر مخرب بازی های رایانه ای و دیگر سرگرمی های رایانه ای خشن بر روی مغز نوجوانان و جوانان در دانشگاه ایندیانا، تفاوت واضحی در MRI مغزی جوانانی که از بازی های خشن رایانه ای استفاده می کنند و جوانانی که علاقه ای به استفاده از این بازی ها ندارند، وجود داشته است. این مطالعه میان ۲۲ مرد جوان انجام گرفت. از هر یک از آن ها MRI مغزی گرفته شد و آن ها در مصاحبه های کلامی نیز حضور پیدا کردند. گروهی از این ۲۲ نفر به عنوان گروه شاهد در نظر گرفته شدند و گروه دیگر برای ده ساعت و گروه سوم برای بیش از ده ساعت در طی یک هفته در بازی های خشن تیراندازی شرکت کردند. نتایج نشان داد فعالیت های بخش های حیاتی از مغز گروهی که در هفته بیش از ده ساعت به

این بازی‌ها مشغول بوده‌اند، دچار تغییر شده و کاهش یافته است. به گفته محققان این اولین باری است که شواهدی محکم از کاهش فعالیت در بخش‌های حیاتی مغز نوجوانان و جوانان در نتیجه بازی‌های رایانه‌ای خشن به دست می‌آید. بخش‌های تأثیرگرفته مغزی، بخش‌هایی هستند که کنترل احساسات و رفتارهای پرخاشگرانه را به عهده دارند. با این همه شدت تأثیرات مشاهده شده در مغز پس از یک هفته کاسته می‌شود (عباسی ولدی، ۱۴۰۱). برای مثال می‌توان به نقش بازی‌های رایانه‌ای بر خشونت‌گری و اقدام به قتل در مقاطع مختلف تاریخی اشاره کرد:

- کلبولد و هریس که مسئول قتل بسیاری در مدارس کلمباین بودند، گیم‌های حرفه‌ای بودند که بازی «Doom» را خیلی بازی کرده بودند. آن‌ها درست همان تکنیک‌هایی را که در بازی به کار برده بودند، برای کشتن بچه‌ها استفاده می‌کردند (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، «موضوعات مجازی بازی‌های ویدئویی، اصول اخلاقی خشونت و اعتیاد: رویکرد تحلیل روانی»، ۱۳۸۹/۰۷/۱۳).

- در سال ۱۹۹۷ مایکل کارنیل که از هواخواهان جدی بازی‌های رایانه‌ای بود، سه نفر از همکلاسی‌های خود را با شلیک گلوله در کنتاکی آمریکا به قتل رساند. از ۹ گلوله شلیک شده وی که طی ۳۰ ثانیه شلیک شده بودند، ۸ گلوله به هدف اصابت کرد. نشانه‌روی کارنیل بهتر از استاندارد نظامی برای تیراندازان ماهر بود، در حالی که وی در عمرش تیراندازی نکرده بود. در شهر لستر انگلیس نیز یک نوجوان ۱۷ ساله در حالی که تحت تأثیر یک بازی خشن به نام «شکار آدم» بود، دوست ۱۴ ساله خود را با ضربات چکش به قتل رساند. قتل با چکش، دقیقاً همان چیزی بود که در بازی آموزش داده می‌شد (فارس نیوز، «بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی»، ۱۳۹۲/۰۸/۱۸).

از نظر اسنید و رانکو (Sneed & Runco, 2001) کسانی که از شخصیتی استوار برخوردارند، تحت تأثیر خشونت ارائه شده در بازی‌های رایانه‌ای قرار نمی‌گیرند. در پژوهش او، ۹۲ نوجوان پسر و ۱۵ نوجوان دختر - با توجه به توزیع جنس کسانی که به این نوع بازی‌ها علاقه نشان

دادند. با متوسط سن ۱۴٫۶ سال مورد سنجش قرار گرفتند و به مدت ۲۰ دقیقه به بازی خشن پرداختند. پس از بازی، ۷۷ نفر آن‌ها همان سطح خشونت را ابراز کردند که قبل از بازی داشتند، ۲۲ نفر حدود دو برابر خشن‌تر جلوه کردند و ۸ نفر پس از بازی آرام‌تر شدند. تمامی این نوجوانان پیش از بررسی، از نظر شخصیتی به طور کامل شناسایی شده بودند. چنانکه مشاهده شد، افرادی که شخصیتی باثبات داشتند؛ کمتر تحت تأثیر خشونت‌ها قرار گرفتند، اما حالتی عصبی و هیجانی پیدا کردند و بعضی از کسانی که خشن تلقی شده بودند؛ پس از بازی قدری آرام‌تر جلوه کردند. در تحقیقی نیز نشان داده شد این‌گونه بازی‌ها می‌توانند منجر به «تشویق به انجام رفتارهای پرخاشگرانه و خشن»، «افزایش وحشت و ترس»، «ایجاد بی‌رحمی، سنگدلی و قبول خشونت به عنوان یک امر عادی»، «ایجاد تمایل و رغبت به انجام بازی‌های خشن‌تر و خشونت بیشتر در سرگرمی‌ها و زندگی واقعی»، «افزایش تجاوزگری و رفتارهای ضد اجتماعی» و «ایجاد حساسیت کمتر نسبت به خشونت و قربانیان خشونت در آنان» شود (Bushman & Anderson, 2009).

نتیجه‌گیری

بازی‌های رایانه‌ای از جذابیت و محبوبیت زیادی بین نوجوانان و جوانان برخوردارند. تنوع و هیجان زیاد بازی، سلاقی مختلف مخاطبان را پوشش می‌دهد و آن‌ها را جذب می‌کند. ویژگی رایانه‌ای بودن این بازی‌ها، موجب آشنایی بازیکنان با جهان رایانه می‌شود؛ به طوری که نسل جوان آن را به صورت بخشی از محیط فرهنگی می‌پذیرد. رسانه‌هایی همچون بازی‌های رایانه‌ای، مجموعه بسیار گسترده از پیام‌ها، تصویرها و افکاری هستند که بیشترشان از جامعه سازنده رسانه گرفته شده‌اند و با تاریخ، مذهب، فرهنگ و آداب و رسوم، روابط خانوادگی و زبان و ادبیات در کشور ایران مطابقت ندارند. انتخاب و استفاده نامناسب و مداوم بازی‌های رایانه‌ای، می‌تواند تعلقات ملی و سنتی کاربران را تحت تأثیر قرار دهد و موجب کاهش همدلی و عدم احساس تعلق ملی و مذهبی شود (فلاح و محمودی، ۱۳۹۲).

مارسیا بر اساس اینکه افراد تا چه اندازه تعهداتی را به عهده گرفته و تا چه اندازه در این فرایند، در حال اکتشاف و جستجوی مداوم بوده‌اند، چهار پایگاه هویت را مشخص کرده

است. هویت موفق یا دست یافته (وجود تعهد و وجود اکتشاف)، هویت معوق (عدم وجود تعهد و اکتشاف)، هویت زودرس یا بازداشته (وجود تعهد و عدم وجود اکتشاف) و هویت سردرگم یا پراکنده (عدم وجود تعهد و اکتشاف) (زاده محمدی و همکاران، ۱۳۹۰).

لات (۲۰۰۱) چنین گزارش می‌کند که افراد دارای هویت، موفق و معوق متفکرانه عمل می‌کنند؛ در حالی که افراد دارای هویت زودرس و سردرگم، تکانش‌گر هستند. از دیدگاه نظریه پردازان هویت، افراد دارای هویت سردرگم نسبت به سه طبقه دیگر از نظر تحولی، در سطح پایین‌تری قرار دارند. برخی عقیده دارند تکانش‌گری، مکانیزمی است که فرد به واسطه آن تلاش می‌کند از موقعیت‌هایی که احتمال شکست دارد، اجتناب کند. به اعتقاد وی، توانایی تنظیم هیجان‌ها به واسطه تحول یافتگی مطلوب هویت من محقق می‌شود که افراد سردرگم تا حد زیادی از آن محرومند. خشونت با رشد نایافتگی هویت من ارتباط دارد؛ به گونه‌ای که افراد دارای پایگاه‌های هویتی سردرگم و زودرس نسبت به دو پایگاه هویتی موفق و معوق، با احتمال بیشتری مرتکب اعمال خشونت بار می‌شوند (زاده محمدی و همکاران، ۱۳۹۰).

بنابراین می‌توان به این نتیجه رسید که بازی‌های رایانه‌ای و اعتیاد و استفاده زیاد آن‌ها، منجر به شرایط جدیدی برای قشر نوجوانان می‌شود که یکی از مهم‌ترین آن‌ها، هویت‌زدایی از این قشر است که فرد در چنین شرایطی از ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی احساس بیگانگی و از آن‌ها احساس تنفر می‌کند و برای پذیرش ارزش‌ها و هنجارهایی که سازنده بازی آن‌ها را خواستار است، آمادگی کامل می‌یابد؛ چنانکه هووارد (Howard, 2000) معتقد است در دنیای معاصر به سبب رخنه کردن وسایل ارتباط نوین در تار و پود جامعه، هویت که قبلاً محول و معین بود؛ اینک همواره در حال تغییر، تحول و بحران است و انواع هویت‌ها به ویژه هویت‌های فرهنگی و شخصیتی نوجوان با هویت‌های جدید برگرفته از داستان و فضای بازی تغییر پیدا می‌کند. مارسیا (زاده محمدی و همکاران، ۱۳۹۰) نیز معتقد است هنگامی که هویت سردرگم و پراکنده شکل گرفت، احتمال بیشتری وجود دارد که نوجوان اعمال خشونت بار و پرخاشگری از خود نشان دهد که این پرخاشگری می‌تواند در ابعاد مختلف و فراوانی در زندگی او تأثیرگذار باشد.

فهرست منابع

فارسی

۱. اتکینسون، ریتا. ال و همکاران، (۱۳۸۵ ش)، زمینه روان‌شناسی، ترجمه محمدتقی براهنی و همکاران، تهران: انتشارات رشد.
۲. احمدی، سیروس، (۱۳۷۷ ش)، «بررسی اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان پسر کلاس سوم راهنمایی شهر اصفهان»، کارشناسی ارشد جامعه‌شناسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه اصفهان.
۳. پناهی، حمید، ابراهیم قربانی، ابوالفضل پورمنافی و فرزین قلی‌زادگان، (۱۴۰۰ ش)، «بازی‌های رایانه‌ای و ارتکاب جرایم علیه امنیت داخلی»، فصلنامه علمی پژوهشی امنیت ملی، دوره ۱۱، ش ۳۹، ص ۳۷۶-۳۴۵.
۴. تنگستانی، یلدا و لیلا ایزدی، (۱۳۹۰ ش)، روان‌شناسی رشد. تهران: ساوالان.
۵. جعفری‌نژاد، سید ابوالفضل، (۱۳۸۷ ش)، «بحران هویت در جوانی و نوجوانی» مجله‌ زمانه، ش ۶۷ و ۶۸، ص ۳۰-۲۵.
۶. جوادی، محمدجعفر، سوزان امامی‌پور و زهرا رضایی‌کاشی، (۱۳۸۸ ش)، «رابطه بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری و روابط والد فرزند، در دانش‌آموزان»، فصلنامه علمی پژوهشی تحقیقات روان‌شناسی، ش ۳، ص ۹۰-۷۹.
۷. جواهری، جواد و محمد واعظی‌نژاد، (۱۳۹۴ ش)، «آسیب‌شناسی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران با رویکردی سیستمی»، فصلنامه علمی پژوهشی راهبرد فرهنگ، ش ۳۰، ص ۱۳۵-۱۱۳.
۸. جولیوس، جی، و دیلیو کولب، (۱۳۹۲ ش)، فرهنگ علوم اجتماعی، ترجمه باقر پرهام، تهران: ناشر مازیار.
۹. حاجبانی، ابراهیم، (۱۳۸۸ ش)، جامعه‌شناسی هویت ایرانی، تهران: پژوهشکده تحقیقات اجتماعی مرکز تحقیقات استراتژیک مجمع تشخیص مصلحت.
۱۰. حداد رنجبر، سمیه و طاهره احمدی‌پور، (۱۳۹۱ ش)، «هویت‌یابی و ابعاد آن با استفاده از فضای مجازی یا محیط مجازی در دانش‌آموزان»، نخستین کنگره ملی فضای مجازی و آسیب‌های اجتماعی، تهران.
۱۱. حق‌وردی طاقانکی، مهدی، (۱۳۸۶ ش)، «بازی‌های رایانه‌ای، شواهدی‌های ناتوی فرهنگی»، فصلنامه علمی ترویجی ره‌آورد نور، ش ۲۰، ص ۵-۲.
۱۲. رحیم‌زاده صومعه‌سرایبی، مریم و مراد، منیژه، (۱۳۹۹ ش)، «بحران هویت در نوجوانان ایرانی»، نهمین همایش ملی پژوهش‌های مدیریت و علوم انسانی در ایران، تهران.
۱۳. رفعت‌جاه، مریم و علی شکوری، (۱۳۸۷ ش)، «اینترنت و هویت اجتماعی»، فصلنامه علمی پژوهشی مجله جهانی رسانه، ش ۵، ص ۷۰-۵۴.
۱۴. رنجبر، محبوبه، (۱۳۸۹ ش)، «بررسی تأثیر استفاده از اینترنت بر هویت دانش‌آموزان دبیرستانی ساری»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد ساری.
۱۵. زاده‌محمدی، علی، زهره احمدآبادی و قیصر ملکی، (۱۳۹۰ ش)، «رابطه عوامل شخصیت با گرایش به خشونت: نقش میانجیگر پایگاه‌های هویت»، فصلنامه علمی پژوهشی روان‌شناسی کاربردی، دوره ۵، ش ۱ (پیاپی ۱۷)، ص ۴۰-۲۴.

۱۶. شرفی، محمدرضا، (۱۳۸۱ش)، جوان و بحران هویت، تهران: انتشارات سروش.
۱۷. شولتز، دوان، (۱۴۰۰ش)، نظریه‌های شخصیت، ترجمه یوسف کریمی و همکاران، چاپ ۱۵، تهران: ارسباران.
۱۸. شهرآرای، مهرانز، (۱۳۸۴ش)، روان‌شناسی رشد نوجوانان، دیدگاه تکاملی. تهران: نشر علم.
۱۹. الطایی، علی، (۱۳۸۲ش)، بحران هویت قومی در ایران، تهران: شادگان.
۲۰. عباسی‌ولدی، محسن، (۱۴۰۱ش)، من دیگر ما؛ کتاب هفتم: ارتش رایانه‌ای و نوازش تازیانه‌ای (نقش بازی‌های رایانه‌ای در تربیت فرزندان)، چاپ نهم، قم: نشر آیین فطرت.
۲۱. عشایری، طاهرا، الهام عباسی و طاهره جهان‌پرور، (۱۴۰۱ش)، «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان (فراتحلیل پژوهش‌های بازه زمانی ۱۳۸۱-۱۳۹۹)»، فصلنامه مطالعات بین‌رشته‌ای ارتباط و رسانه، دوره ۵، ش ۱، ص ۷۰-۳۳.
۲۲. علوی، سید سلمان، فرشته جنتی فرد و محمدرضا مراتی، (۱۳۸۹ش)، «مقایسه هویت ملی مذهبی در کاربران معتاد اینترنت و افراد غیر معتاد»، دوفصلنامه علمی تخصصی جامعه پژوهش‌های فرهنگی، سال اول، ش ۱، ص ۱۱۹-۱۰۷.
۲۳. علی‌پور، احمد، مزگان آگاه هریس، ندا گلچین و علیرضا باغبان پرشکوهی، (۱۳۹۱ش)، بازی‌های رایانه‌ای: فرصت یا تهدید؟، تهران: ارجمند.
۲۴. غرابی، بنفشه، (۱۳۸۸ش)، بحران هویت و مهارت‌های مقابله‌ای: نظریه‌ها و راهبرد ها، تهران: نشر قطره.
۲۵. غفاری، خلیل و سید سعید حسینی، (۱۳۹۶ش)، «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن بر پریشکوهی»، فصلنامه علمی پژوهشی فناوری اطلاعات و ارتباطات، ش ۱ (پیاپی ۲۹)، ص ۴۱-۲۳.
۲۶. فلاح، وحید و قهرمان محمودی، (۱۳۹۲ش)، «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیر بومی بر تغییر هویت دانش‌آموزان»، فصلنامه علمی پژوهشی فناوری اطلاعات و ارتباطات، سال ۳، ش ۴ (پیاپی ۱۲)، ص ۸۳-۵۹.
۲۷. قربانی، ابراهیم، (۱۳۹۶ش)، مواد مخدر و روانگردان در فضای سایبر (با تأکید بر شبکه مجازی)، چاپ اول، تهران: انتشارات راه فردا.
۲۸. قطریفی، مریم، خسرو رشید و علی دلاور، (۱۳۸۵ش)، «بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر تهران»، فصلنامه علمی پژوهشی روان‌شناسی تربیتی، دوره ۲، ش ۳، ص ۲۸-۱۱.
۲۹. قمری گیوی، حسین و مقصود نادر، (۱۳۹۱ش)، «بررسی ارتباط اعتیاد به اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای با ویژگی‌های شخصیتی در نوجوانان پسر»، نخستین کنگره ملی فضای مجازی و آسیب‌های اجتماعی نو پدید، تهران.
۳۰. قنبری برزبان، علی، (۱۳۹۶ش)، «تأثیر فراغت مجازی و بازی‌های رایانه‌ای بر هویت دینی نوجوانان»، فصلنامه علمی پژوهشی مطالعات فرهنگ - ارتباطات، سال ۱۸، ش ۳۹، ص ۱۲۰-۹۷.
۳۱. کشاورز، مصطفی، سروناز میرزایی و اسمعیل محمدجانی، (۱۳۹۷ش)، «بلوغ و بحران هویت در دوران نوجوانی و نقش آن در دوست‌یابی»، همایش ملی هویت کودکان ایران اسلامی در دوره پیش‌دبستانی، یزد.
۳۲. کهندانی، آمنه، فائزه شیرازی و فاطمه عسگری، (۱۳۹۴ش)، «نوجوانی و رابطه آن با بحران هویت»، اولین

- همایش بین‌المللی روان‌شناسی و فرهنگ زندگی، استانبول.
۳۳. گنجی، حمزه، (۱۳۹۴ ش)، روان‌شناسی اجتماعی، تهران: انتشارات ساوالان.
۳۴. مطهری، محمدرضا، (۱۳۸۶ ش)، راهنمای انتخاب اسباب‌بازی، تهران: نشر البرز.
۳۵. منطقی، مرتضی، (۱۳۸۰ ش)؛ بررسی بازی‌های رایانه‌ای - ویدیویی، تهران: انتشارات فرهنگ و دانش.
۳۶. میرهاشمی، مالک و لیبیا حیدریپور، (۱۳۹۰ ش)، «ارتباط عوامل اجتماعی با هویت اجتماعی دانش‌آموزان»، فصلنامه علمی ترویجی تحقیقات اجتماعی، دوره ۴، ش ۱۲، ص ۱۸۵ - ۱۶۷.
۳۷. نجفی علمی، محمود، (۱۳۸۹ ش)، «فناوری اطلاعات، نوجوانان و بحران هویت»، فصلنامه علمی ترویجی ره‌آورد نور، سال نهم، ش ۳۲ (پیاپی ۴۹)، ص ۳۲ - ۱۲.
۳۸. نظری، علی محمد و امینی منش، سجاد، (۱۳۹۴ ش)، «هنجاریابی پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین»، فصلنامه علمی پژوهشی نشریه دانشگاه علوم پزشکی سبزوار، دوره ۲۲، ش ۴، ص ۶۱۱ - ۶۰۳.
۳۹. نوابخش، مهرداد، فاطمه هاشم‌نژاد و وحید زادشم پور، (۱۳۸۹ ش)، «بررسی آثار اینترنت و موبایل در تغییر هویت جوانان ۲۹ - ۱۵ سال استان مازندران»، فصلنامه علمی پژوهشی جامعه‌شناسی مطالعات جوانان، دوره ۱، ش ۱، ص ۱۷۰ - ۱۴۵.
۴۰. یوسف‌پور، احمد و ام‌البنین حاج‌اسماعیلی، (۱۳۹۶ ش)، «بررسی علل عوامل گرایش فرزندان به فضای مجازی، مطالعه موردی بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر آن بر خشونت نوجوانان و جوانان»، سومین کنفرانس بین‌المللی علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، تهران: مرکز توانمندسازی مهارت‌های فرهنگی و اجتماعی جامعه.

لاتین

1. Bullen, P. and Harré, N. (2000). The Internet: Its Effects on Fatety and Behaviour Implications for Adolescents. Department of Psychology, University of Auckland.
2. Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2009). Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychol Sci*, 20(3), 273-277.
3. Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video Games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles: A Journal of Research*, 38, 425-442.
4. Duran, Maria Garcia (2003). "Internet Addiction Disorder". *Journal of All psychology*.
5. Ewoldsen, D. R., Eno, C. A., Okdie, B. M., Velez, J. A., Guadagno, R. E., & DeCoster, J. (2012). Effect of playing violent video games cooperatively or competitively on subsequent cooperative Behavior. *Cyber Psychology, Behavior, and Social Networking*, 15(5), 1-4.
6. Funk, J. B., & Buch Man, D. D. (1996). Playing violent video and computer games and adolescent self concept. *Journal of Communication*, 46(2), 19-32.
7. Gorriz, G. M., & Medina, C. (2000). Engaging girls with computers through software games, association for computing machinery. *Communications of the ACM*, 43, 42-49.

8. Griffiths, M. (2008). "Internet and Video-Game Addiction, Adolescent Addiction". *Epidemiology, Assessment and Treatment*: 231-267.
9. Gunter, B. (2008). *Computer and video games effect on children* (Translated by Poor Abedi, Sh.). Tehran: Javane Roshd Publication. (in Persian).
10. Hasan, Y., Begue, L., Scharrow, M., & Bushman, B. J. (2013). The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior. *Experimental Social Psychology*, 49(2), 23-37.
11. Hauge, R. M., & Gentile, A. D. (2003). Video Game Addiction among Adolescents: A associations with Academic Performance and Aggression. *Presented at Society for Research in Child Development Conference, April 2003, Tampa, FL.*
12. Howard, J. A. (2000). Social psychology of identities. *Annual Review of Sociology*, 26, 367-393.
13. Jetten, J., Branscombe, N. R., & Spears, R. (2002). On being peripheral: Effects of identity insecurity on personal and collective self-esteem. *European Journal of social Psychology*, 32(3), 105-123.
14. Kovac evic' I, Minovic' M, Milovanovic' M, Pablos PO, Starc evic D. (2013). Motivational aspects of different learning contexts: "My mom won't let me play this game ... ". *Computers in human behavior*, 29(2) 3, 54-63.
15. Morrison, M., & Krugman, D. M. (2000). A look at Mass & Computer mediated technologies. Understanding the Roles of Television & Computer in the Home. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 45(1), 135-161.
16. Shaffer, M. G. (2007). Review of pshycological foudumental violent computer games in textbook students in primary schools in Hong Kong education. *Experimental Social Psychology*, 42(3), 87-101.
17. Sneed, C & Runco, M. (2001). The Beliefs Adult and Children Hold About Television and Video Games. *Journal of psychology*, 27, 11 - 25.
18. Tajfel, H., & Wilkes, A. L. (1963). Classification and quantitative Judgment. *British Journal of Psychology*, 54, 101-114.
19. Woodward, K. (2000). *Questioning identity: Gender, Class, Nation*. London: Routledge, The open University.
20. <https://americanaddictioncenters.org/video-gaming-addiction>
21. <https://direc.ircg.ir>
22. <https://www.farsnews.ir/news/13920702001536>
23. <https://www.ircg.ir/fa/news/539>
24. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>

