

بررسی عدم تعادل روانی و پرخاشگری در نوجوانان و جوانان در چند سال اخیر

عیسی مرادی فرزنان^۱، هاجر امین پور^۲

^۱دکترای روانشناسی بالینی، مدرس دانشگاه

^۲کارشناس ارشد مدیریت اجرایی، دانشجوی کارشناس ارشد روانشناسی بالینی، مدرس دانشگاه

چکیده

در این پژوهش سعی بر آن داریم تا به بررسی عدم تعادل روانی و پرخاشگری در نوجوانان و جوانان در چند سال اخیر بپردازیم. این تحقیق به روش توصیفی-پیمایشی، با استفاده از پرسشنامه محقق ساخته ۳۸ سوالی انجام گرفته است. جامعه آماری در بررسی توصیفی-پیمایشی صورت گرفته است. که از روش تمام شماری تعداد نمونه ۱۸۰ نفر انتخاب گردیدند. ضریب پایایی آن از طریق شاخص آلفای کرونباخ ۰/۸۲۱ محاسبه گردید. این پرسشنامه در مقیاس لیکرت ۵ گزینه‌ای تنظیم شده و طیف آن شامل بسیار زیاد با نمره ۵، زیاد با نمره ۴، متوسط با نمره ۳، و کم با نمره ۲، خیلی کم با نمره ۱، بوده است. تجزیه و تحلیل استنباطی داده‌های تحقیق، به منظور بررسی فرضیات پژوهش صورت پذیرفته، که این امر از طریق مدل‌یابی معادلات ساختاری و با استفاده از نرم افزار Amos انجام می‌گیرد. همچنین آزمون T مقایسه میانگین یک نمونه، آزمون T مقایسه میانگین دو نمونه مستقل، آنالیز واریانس یک طرفه، آزمون رتبه‌بندی فریدمن، آزمون تعقیبی ویلکاکسون جهت ارائه یافته‌های جانبی تحقیق و با استفاده از نرم‌افزار Spss ۲۱ مورد استفاده قرار گرفته است.

واژه‌های کلیدی: عدم تعادل روانی، فضای مجازی، بازیهای رایانه‌ای، ماهواره، مواد غذایی و غذا

مقدمه:

پرخاش معنای متقن و مشخصی ندارد؛ برای نمونه برخی از تعاریف آن تنها بر جنبه فیزیکی تأکید کرده، هر فعل یا رفتار تهدیدآمیزی را که به قصد ایراد صدمه صورت گیرد و عملاً به ایراد صدمه و آسیب منجر شود یا احتمال ایراد صدمه و آسیب را در پی داشته باشد، در زمره رفتارهای پرخاشگرانه محسوب می‌کنند. سازمان جهانی بهداشت در تعریف خود از پرخاش بیان می‌دارد: «پرخاش استفاده عمدی از نیرو یا قدرت فیزیکی، ارعاب یا تهدید بر خود یا دیگری است که علیه یک گروه یا جامعه صورت گرفته و به آسیب جسمی مرگز یا آسیب روانی سوء رشد و تکامل یا محرومیت منجر شود یا احتمال وقوع این نتایج متصور شود» (سازمان جهانی بهداشت، ۱۳۸۰: ۱۳۸) وجود روحیه پرخاشگری در اکثر نوجوانان به علت قرار گرفتن در موقعیت خاص سنی، انکارناپذیر می‌باشد به همین دلیل محقق بر آن می‌باشد تا پرخاشگری دوره نوجوانی را مورد مطالعه قرار داده و علل آن را کشف کند. در جوامع جوانی مانند ایران اگر به مسائل مربوط به دوره نوجوانی و جوانی توجه نشود، بروز معضلات ناشی از آن دور از انتظار نخواهد بود. اما متأسفانه بایستی گفت هم اکنون نیز به دلیل عدم آگاهی از علل پرخاشگری نوجوانان، به این مسأله توجه خاصی نشان داده نشده می‌باشد.

بیان مساله:

امروزه مسائل رفتاری نسبت به قبل بیشتر در کانون توجه قرار گرفته شده است. چه در خانواده و چه در اجتماع می‌توان شاهد رفتارهای نابهنجاری بود که می‌تواند تعادل سیستم تعاملی اجتماعی را دچار اختلال نماید و بهم بریزد. که این معضل رفتاری می‌تواند مانع عملکرد بهتر افراد در برخورد یا ارتباط برقرار کردن و حتی حیطه کاری شود. خشونت را می‌توان وارد کردن نوعی فشار و زور فیزیکی از سوی یک نهاد، یک فرد یا یک گروه به نهاد فرد یا گروه دیگر دانست. از این رو خشونت همواره در برابر میل، اراده و آزادی قرار می‌گیرد و به نوعی حدود آن‌ها را تعیین می‌کند. (کامبل، ۱۹۹۸) مارش و همکارانش در دانشگاه آکسفورد نیز به دو نوع پرخاشگری، یعنی پرخاشگری واقعی و آیینی اشاره می‌کنند. اولی را اعمال خشونت جسمانی علیه دیگران تعریف می‌کنند و دومی را کنایی یا نمادین می‌نامند. پرخاشگری آیینی محصول توافق در مورد مجموعه‌ای از قواعد است که از گفته‌های شرکت‌کنندگان در آن می‌توان آن‌ها را استنباط کرد. قواعد درباره زمان مناسب حمله، شکل و اهداف حمله، و ختم آن است (ویلیامز و دیگران، ۱۳۷۹). صاحب‌نظران علوم جنایی، جرایم را از نظر خشونت و نحوه تحقق به دو دسته تقسیم می‌کنند: بزهکاری خشونت آمیز یا مبتنی بر «کلسیم بازو» و بزهکاری خدعه آمیز یا مبتنی بر «فسفر مغز». (نجفی ابرندآبادی، ۱۳۷۹ و طاهری، ۱۳۸۵) رنج و ناکامی حاصل از عدم تحقق هدف یا اهداف موجب تحریک کینه، دشمنی و عداوت در فرد ناکام می‌شود، ولی وقتی علت ناکامی مشخص نباشد یا فرد به دلیل عدم دسترسی به منبع یا منابع ناکامی، یا ترس از انتقام یا عدم توانایی در تلافی و ناکامی خود و امکان این که پرخاشجویی و خشونت را بر سر عامل ناکامی

خود تخلیه کند، وجود نداشته باشد، هدف پرخاشجویی خود را جا به جا می کند. اگر این جا به جایی با امری صورت گیرد که از نظر فرهنگی، عالی تر از هدف فعلی خودش باشد، از آن به «به گرایی» تعبیر می کنیم که فروید نیز در بحث ناخوشایندی های فرهنگ یا تمدن به آن اشاره می کند. دیدگاه های جدیدی که در این نظریه مطرح هستند بر این باورند که دامنه تجلی و بروز پرخاشگری در عرصه ورزش، به عوامل مختلفی بستگی دارد که در این میان می توان به فراوانی شکل گیری و بروز ناکامی، آستانه تحمل افراد در جامعه با ناکامی، میزان رویدادهایی که منجر به ناکامی می شوند و نیز دامنه انتظارات فرد در مقابل مجازاتی که به رفتار پرخاشجویانه تعلق می گیرد، اشاره کرد. (لایر و همکاران، ۲۰۰۲)

اهمیت و ضرورت تحقیق

نوجوانی یکی از بحرانی ترین دوران زندگی انسان است که در این دوران با مشکلات فراوانی دست به گریبان است با فرا رسیدن دوران بلوغ مزاج کودکان طوفانی می شود انقلاب و دگرگونی همه جانبه ای در جسم و روان آنان پدید می آید ممکن است پرخاشگر شود یا آرام و ساکت، تمام جنبه های حیوانی و انسانی که در وجودش نهفته است بر اثر ترشح هورمون های بلوغ ظاهر و آشکار شود (آدلر، ۱۳۷۸). طبق نظر لیو (۱۹۶۷) و لوراس (۱۹۶۱) هر موجود زنده ای ممکن است به دلیل دریافت پاداش از انجام عمل پرخاشگرانه، به این رفتار مبادرت ورزد. بزرگسالان و کودکانی که به اظهار نظرهای خصمانه تشویق شده اند، تمایل به رفتار پرخاشگرانه در آنان بیشتر دیده می شود. اشخاصی که برای کشتن، پول دریافت می کنند، نمونه ای از این نوع پرخاشگری هستند. در انواع شرطی شدن کنشگر، نیازی نیست که برای تقویت رفتار پرخاشگرانه هر پاسخی را پیگیری کنیم، هنگامی که رفتاری آموخته می شود، پاداش ها و تنبیه هایی گاه و بی گاه برای تثبیت و نگهداری آن کفایت می کند و این مسئله مخصوصاً در پدیده پرخاشگری فرمانبردارانه، کاملاً روشن و مسلم است. (حبیبی و همکاران، ۱۳۹۳) در این نوع پرخاشگری، شخص به کسی حمله می کند و یا او را به قتل می رساند زیرا به وی دستور انجام آن ابلاغ شده است و به دنبال چنین رفتاری پاداشی دریافت می کند که باعث تقویت رفتار می شود (حسن زاده، ۱۳۹۱) در جهان معاصر پیشرفت علوم نه تنها بر سطح زندگی و فضا و محیطی که انسان ها در آنجا زندگی می کنند تأثیر گذاشته بلکه قوانین و قواعد حاکم بر ارتباط و تعامل بین انسان ها و نگرش آنها را نسبت به خود، و به دیگران و به جهان تغییر داده است. چنانچه دنیای نوجوانان نیز از این تغییرات مصون نمانده است و یکی از جلوه های این تغییر و دگرگونی تغییر در نوع سرگرمیها و یا گذراندن اوقات فراغت این قشر از جامعه است که نمود بارز آن را می توان در ظهور و گسترش بازیهای الکترونیکی مشاهده کرد. (لوراء، ترجمه سید محمدی، ۱۳۸۰)

اهداف تحقیق:

هدف اصلی:

۱. تعیین عدم تعادل روانی و پرخاشگری در نوجوانان و جوانان.

اهداف فرعی:

۱. تعیین رابطه بین فضای مجازی با پرخاشگری.

۲. تعیین رابطه بین بازیهای رایانه ای با پرخاشگری.

۳. تعیین رابطه بین ماهواره با پرخاشگری.

۴. تعیین رابطه بین مواد غذایی، محیط با پرخاشگری.

سوالات تحقیق:

۱ سوال اصلی: آیا بین عدم تعادل روانی با پرخاشگری رابطه وجود دارد؟

اهداف فرعی:

۱. آیا بین فضای مجازی و پرخاشگری رابطه وجود دارد؟

۲. آیا بین بازیهای رایانه ای و پرخاشگری رابطه وجود دارد؟

۳. آیا بین ماهواره و پرخاشگری رابطه وجود دارد؟

۴. آیا بین مواد غذایی، محیط و پرخاشگری رابطه وجود دارد؟

فرضیات تحقیق:

۱. بین عدم تعادل روانی با پرخاشگری رابطه وجود دارد.

فرضیات فرعی:

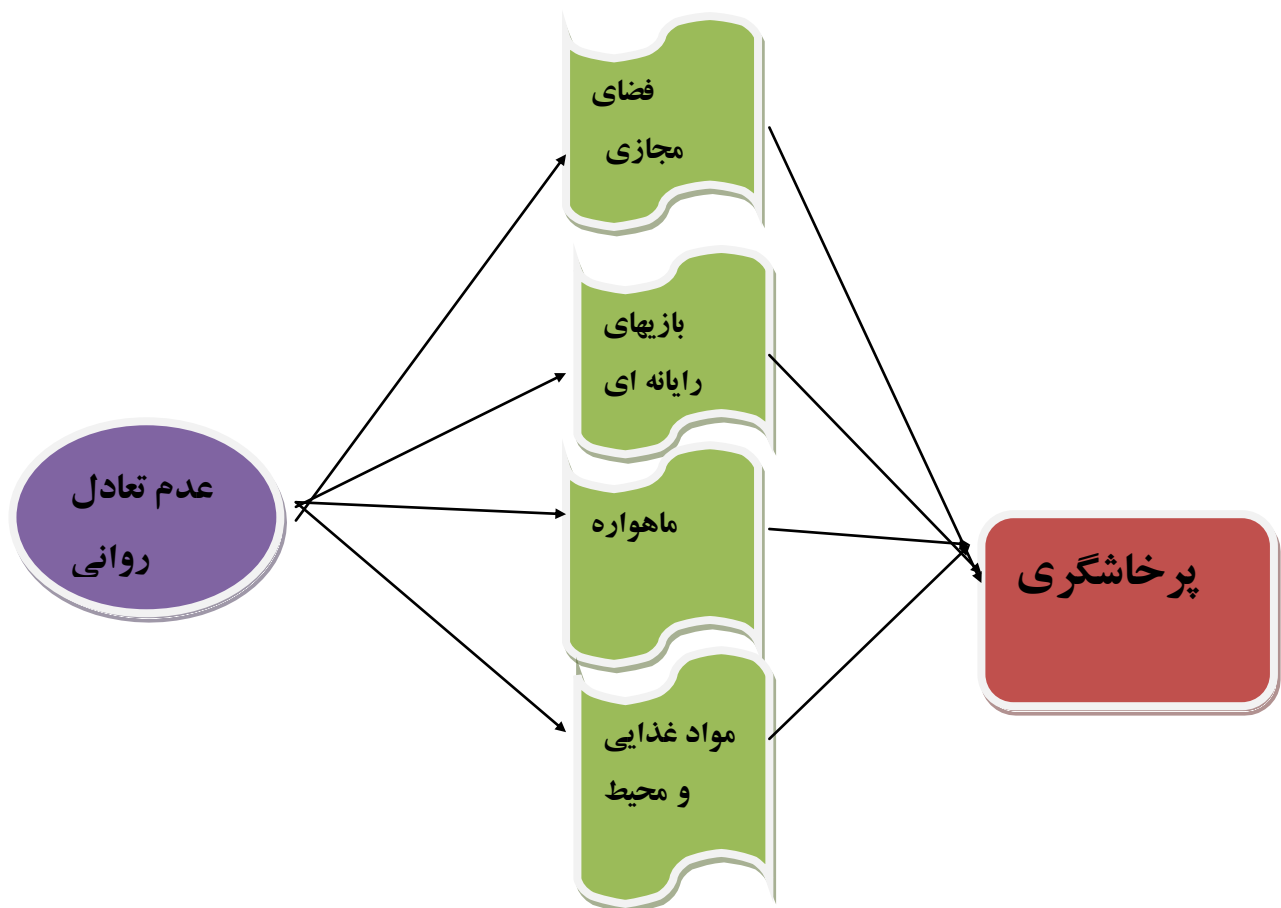
۱. بین فضای مجازی و پرخاشگری رابطه وجود دارد.

۲. بین بازیهای رایانه ای و پرخاشگری رابطه وجود دارد.

۳. بین ماهواره و پرخاشگری رابطه وجود دارد.

۴. بین مواد غذایی، محیط و پرخاشگری. رابطه وجود دارد.

مدل تحقیق:



ادبیات تحقیق

فضای مجازی

رشد شتابان فناوریهای نوین اطلاعاتی و ارتباطی علاوه بر فراهم آوردن امکانات ارتباطی و دسترسی بشر به اطلاعات در حجمی که قابل مقایسه با هیچ عصری از زندگی بشر نیست، الگوهای ارتباطات فردی، گروهی و جوامع را نیز دچار دگرگونی، تحول و تکامل نموده اند. شکل گیری فضای مجازی در کنار جهان فیزیکی و حضور انبوهی از انسانها در هر دو فضا، انقلابی در فرآیند ارتباطات و فرهنگ بوجود آورده است. شناخت و توصیف این فرآیند و فرهنگ نوین ارتباطی و اثرات آن بر ساختارهای مختلف نیازمند مطالعات وسیع و گسترده می باشد. لزوم بررسی اثرات فناوریهای اطلاعاتی و ارتباطی بر روابط انسانی برای درک شرایط کنونی برکسی پوشیده نیست. مطالعه شبکه های اجتماعی مجازی از جمله فیسبوک و مای اسپیس، یکی از زمینه های بررسی های از این دست میباشد. فضای تعاملی این شبکه ها، سهولت برقراری ارتباط فارغ از محدودیت های زمانی و مکانی، گسترش ارتباطات انسانی به لحاظ کمی و کیفی، تغییر الگوهای ارتباطی به گونه ای که هر کاربر همزمان تولیدکننده و انتشاردهنده اطلاعات و محتوا می باشد و بسیاری ویژگی های دیگر فناوریهای نوین در عرصه رسانه های اجتماعی و دیجیتال، فرآیند ارتباطات و تعاملات را دچار تحول نموده است (امیدوار، ۱۳۹۱). جرم شناسان میگویند یکی از دلایل کثرت وقوع جرم در حاشیه شهرها، مهاجرنشین بودن آنها و ناشناخته بودن افراد یک محله برای همدیگر است. به تجربه ثابت شده که اگر افراد یک محل همدیگر را بشناسند کمتر مرتکب جرم و آسیب رسانی به یکدیگر می شوند. در این بین از آنجا که فضای سایبر فضایی است که اهالی آن در عین ارتباط همدیگر را نمی شناسند، هر روز می شود با یک هویت خاص وارد این فضا شد بنابر این فضا خود به خود به یک فضای جرمزا و آسیب آفرین تبدیل می شود و افراد با این دید که ناشناخته هستند جرأت و جسارت پیدا کرده و سعی در آسیب رسانی به دیگران و جرم و جنایت می کنند. حتی اگر پلیس هم پس از زحمات زیاد بتواند آدرس مجرم را پیدا کند چون در فضای واقعی با مرزهای جغرافیایی و محدودیت های آن روبروست اگر مجرم در کشور دیگر باشد به سختی می شود او را دستگیر و مجازات کرد. فضای سایبر با ارائه محیط بدون کنترل و گسترده و با اهداف مختلف به کاربران امکان برقراری روابط مختلفی را میدهد و زمینه شکل گیری روابط گسترده را بین آنها فراهم می آورد. این روابط که با دیدی فارغ از محدودیتهای و ناشناخته بودن در بین افراد در فضای سایبر شکل می گیرد سبب شکل گیری و القای دیدگاه های خاص در افراد می شود. این روند شکل دادن بدون واهمه و مرز به روابط با سایر افراد و به ویژه جنس مخالف زمینه های ایجاد روابطی تعریف نشده گسترده و در خیلی از موارد چالش بر انگیزی را در بین افراد چه در فضای سایبر و چه به صورت بازخورد آن در فضای واقعی بوجود می آورد و آسیبهای متعدد جسمی و روانی به فرد و در سطح بالاتر به جامعه و امنیت اجتماعی وارد می کند (جان پرور و همکاران، ۱۳۹۰).

همان طور که قوانین و مقررات در عالم واقع نقش پیشگیرانه و کنترل کننده افراد را برعهده دارند، فضای مجازی نیز باتوجه به پیچیدگی ها و خصایص منحصر به فردی که دارد، نیازمند نظارت بیشتر و تدوین مقررات بازدارنده است. یکی از آخرین راهکارهای البته کم اثر، استفاده از فیلترینگ می باشد. والدین با نصب نرم افزارهای فیلترینگ بر روی کامپیوتر خانگی می توانند قوانینی برای فرزندان شان نصب کنند. سیستم عامل ویندوز و بعضی آنتی وایروس های موجود امکاناتی جهت کنترل و نظارت بیشتر خانواده بر فعالیت رایانه ای فرزندان ارائه می کنند. این بخش که عمدتاً با عنوان Parent Control شناخته می شود، یک قابلیت مفید در جهت آگاهی پدر و مادر از سایت هایی است که فرزندان مشاهده می کنند و آن ها را قادر می سازد تا امکان دسترسی کودکان شان به برخی سایت ها و محتوای نامناسب را محدود کنند. با این حال، اینترنت حتی با فیلتر، اما بدون نظارت و میانجی گری والدین غیر قابل اطمینان است. (رمضانی و همکاران، ۱۳۹۴)

بازیهای رایانه ای

به نظر می رسد یکی از عوامل مؤثر در شیوع اختلالات رفتاری، استفاده از بازی های رایانه ای است. بازی های رایانه ای یکی از هیجان برانگیزترین فعالیت های بشر قرن بیستم محسوب می شود. (فانک، ۱۹۹۳) این بازی ها که تقریباً از سه دهه قبل به این سو به بازار آمدند، تاکنون شمار کثیری از کودکان و نوجوانان را وادار کرده اند تا ساعات زیادی از روز و شب را به آن ها اختصاص دهند. (کرش، ۱۹۹۸) امروزه بازی های رایانه ای یکی از پر طرفدارترین بازی هاست که کودکان را جذب کرده است و بخش زیادی از اوقات فراغت دانش آموزان در ساعاتی که خارج از مدرسه هستند، صرف آن ها می شود (منطقی، ۱۳۸۰). آمارها نشان می دهند که روند تولید بازی های رایانه ای در جهان به چند میلیون نسخه در سال می رسد و با شتاب زیاد در جامعه جهانی در حال گسترش است. بر اساس نتایج حاصل از پژوهش های مختلف، بازی های رایانه ای و ویدئویی طرفداران زیادی در بین کودکان و نوجوانان کشور ما دارد.

ماهواره

در جوامع سنتی، شکل گیری هویت بر مبنای اطلاعات و درون شدن هایی است که فرد از خانواده، مدرسه، گروه همسالان و دیگر عوامل مهم دریافت می کند. بدین دلیل در طول قرون و اعصار گذشته، هویت فرهنگی و اجتماعی افراد باعث تشخیص آن ها شده و با بازنمایی ویژگی های فرهنگی همگن در یک چارچوب و مرزبندی معینی به شکل گیری جوامع متمایز انجامیده است. همگرایی مرزهای جغرافیایی و فرهنگی، به تنوع فرهنگ ها و تمدن های بشری کمک شایانی کرده و تبادلات فرهنگی رشد و بالندگی جوامع مختلف را تضمین کرده است و اساساً کمتر مسئله ای به نام بحران هویت و آسیب روانی دارد. اما امروزه در جهان معاصر انسانها در گروه ها و قشر های اجتماعی متعدد

عضو هستند و رشد روزافزون فناوری های اطلاعات و ارتباطات از جهان گوناگون موجب شده است که ابعاد هویت و سلامت روان افراد جامعه تحت تاثیر قرار گیرد. ورود اطلاعات و درون شدهای فرافرهنگی و فراملی به نظام هویتی و سلامت روان افراد، با ایجاد تعارض در این نظام مشتقاتی را فراراه جوامع مختلف بویژه سنتی و در حال توسعه قرار داده است. بهره جویی قدرت ها و کشورهای سلطه جو از این ابزار برای تامین اهداف و مقاصد خود، ابعاد این مسئله را گسترده تر کرده و اینجاست که مسئله هویت و چالش های هویت و آسیب های روانی بروز می کند و نگرانی های عمده ای را در سطح جوامع مختلف برانگیخته است. نوجوانان، مستعدترین گروهی هستند که تحت تاثیر این تحولات قرار گرفته اند. مسائل و مشکلات ماهواره را می توان در حیطه های جسمانی، اجتماعی، روانی، هویتی و مشکلات آموزشی طبقه بندی کرد. در نتیجه آشنایی با ساز و کار تاثیر این فناوری ها به ویژه ماهواره بر نظام های هویتی و سلامت روان، می توان نقش موثری در پیشگیری از آثار و پیامدهای آن ایفا کرد. باید نقاط آسیب زا را شناخت و با برنامه ریزی عملی چنان به تقویت سلامت روان و ابعاد هویت همت گماشت تا بتواند در مقابل امواج ماهواره و تهاجم فرهنگی دیگر ماندگار باشد. بنابراین این پژوهش به بررسی نقش رسانه جدید (ماهواره) بر شکل گیری هویت و سلامت روان نوجوانان می پردازد.

روش: این پژوهش به شیوه پیمایشی انجام شد. بدین منظور، از بین دانش آموزان مقطع سوم راهنمایی شهر شیراز ۴۶۷ نفر با روش نمونه گیری خوشه ای چند مرحله ای انتخاب شدند. داده ها به وسیله پرسشنامه محقق ساخته ماهواره، سلامت روان (GHQ)، هویت منزلت خود، هویت ملی و مذهبی گردآوری شده است. یافته ها با استفاده از روش T مستقل و تحلیل واریانس دو راهه مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

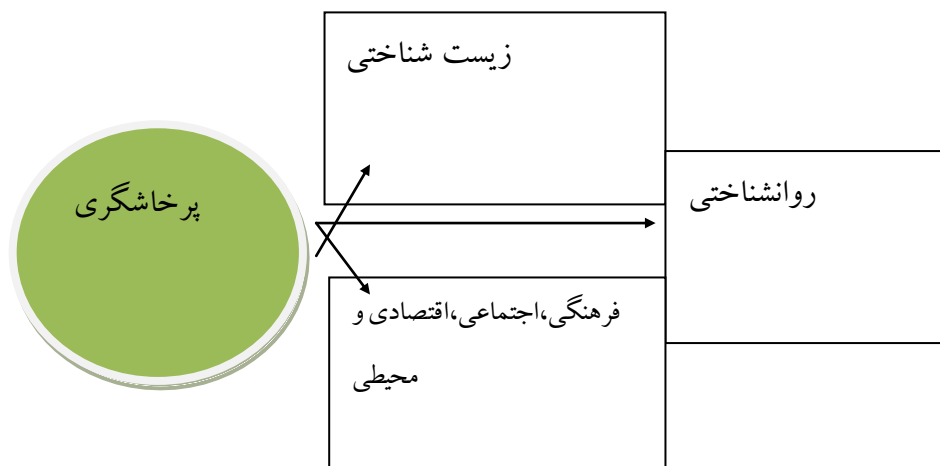
نتایج: تجزیه و تحلیل داده ها نشان داد ماهواره بر سلامت روان و مولفه های آن تاثیر معناداری دارد. بدین معنا که نوجوانان استفاده کننده از ماهواره نسبت به نوجوانانی که از ماهواره استفاده نمی کنند، در تمام مولفه های سلامت روان (جسمانی شدن، اضطراب، افسردگی و کارکرد اجتماعی) نمرات بالاتری کسب کردند. همچنین ماهواره بر مولفه های هویت (ملی، مذهبی) تاثیر معناداری دارد. ولی استفاده از ماهواره بر هویت شخصی تاثیر معناداری ندارد. علاوه بر آن نتایج نشان داد، استفاده از ماهواره بر بهداشت روان دختران بیشتر از پسران تاثیرگذار است و این بدین معناست که میزان آسیب در دختران بیشتر است. اما استفاده از ماهواره بر شکل گیری هویت دختران و پسران یکسان می باشد. ورود ماهواره منجر به تحول در شدت و میزان ارتباط انسان ها در اقصی نقاط جهان شده و تحول کیفی در نحوه ارتباط انسان ها با یکدیگر ایجاد کرده است. ظهور این پدیده منشاء تحول در مبنا و معنای مفهوم هویت از یک سو و سلامت روان از سوی دیگر شده است. زندگی فرد و جذابیت آن به ویژه فضای آزاد و فارغ از هویت که برای فرد فراهم می کند موجب می شود که وی کمتر در میان خانواده و آشنایان حضور یابد و گاه در میان آنها احساس غربت کند و در فضای مجازی و در کنار انسانهای بیگانه و ناآشنا احساس رهایی و امنیت بیشتری داشته باشد. لذا تعدد

کانال ها و تنوع ارزشی و فرهنگی کسانی که فرد با آنها در تعامل قرار می گیرد. شخص دچار آنومی ارزشی و سرگشتگی گشته و هویت او را دستخوش ضعف و عدم انسجام می کند. همچنین انسجام خانواده به عنوان یکی از عوامل منجر به سلامت روان نوجوان می باشد، اما با پیشرفت ماهواره در جامعه و بین نوجوانان، انسجام خانواده را متزلزل می کند، زیرا ماهواره نوعی مناسبات جدید ایجاد کرده که در این مناسبات انسانها بیش از پیش گوشه گیر، منزوی و کم تحرک شده و کم کم از خانواده و زمینه عملی زندگی خود دور می شوند و لذا بهداشت روان آنان دستخوش تغییر می گردد. علاوه براین، چون در جامعه ما از ماهواره به صورت منطقی استفاده نمی شود، این رسانه بیشتر مروج فرهنگ مادی-نگر و لذت جو و فردگرایانه غربی هستند، که یکی از آسیب های آن کاهش تعلقات دینی و اخلاقی در نوجوانان است. در خصوص تفاوت جنسیت در میزان آسیب پذیری از ماهواره نیز شاید بتوان گفت: دختران بدلیل اینکه عمدتاً تماشاچی سریال های ماهواره ای و همانندسازی با قهرمانان آن هستند و چون شرایط اجتماعی و فرهنگی اجازه بالفعل نمودن هیجانات و احساسات را به آنها نمی دهد، به ناچار با سرکوب عواطف مواجه شده و یا با پناه بردن به افکار تخیلی خودو گاه در تعارض قرار گرفتن خواسته شان با ارزش هایشان، علائم مختلفی از جمله اضطراب، افسردگی، دردهای جسمانی و ... را نشان می دهند ولی پسران با توجه به آزادی رفتاری بیشتر در جامعه و خانواده با پیش گرفتن مدل های رفتاری مختلف و گرایش به ورزش و فعالیت های دسته جمعی نسبت به تخلیه احساسات و عواطف و گاه ارضاء آن اقدام می نمایند و بنابراین می توانند از سلامت روان بیشتری برخوردار باشند. (رفاهی، ۱۳۹۲) قدرت تاثیر گذاری ماهواره محدود به تغییر ارزشها تنها در حوزه تضعیف ارزشها و ارزشهای جایگزین در رفتار بینندگان نمی باشد، بلکه این رسانه قادر است در حوزه های مربوط به حریم های خصوصی افراد نیز به طور خاص، تغییراتی ایجاد کند. « و گاهی به فرد بدون اینکه در جریان باشد تحمیل می شود، یعنی وجدان آدمی را دستکاری می کند» (لوفور ۱۹۹۹)

محیط

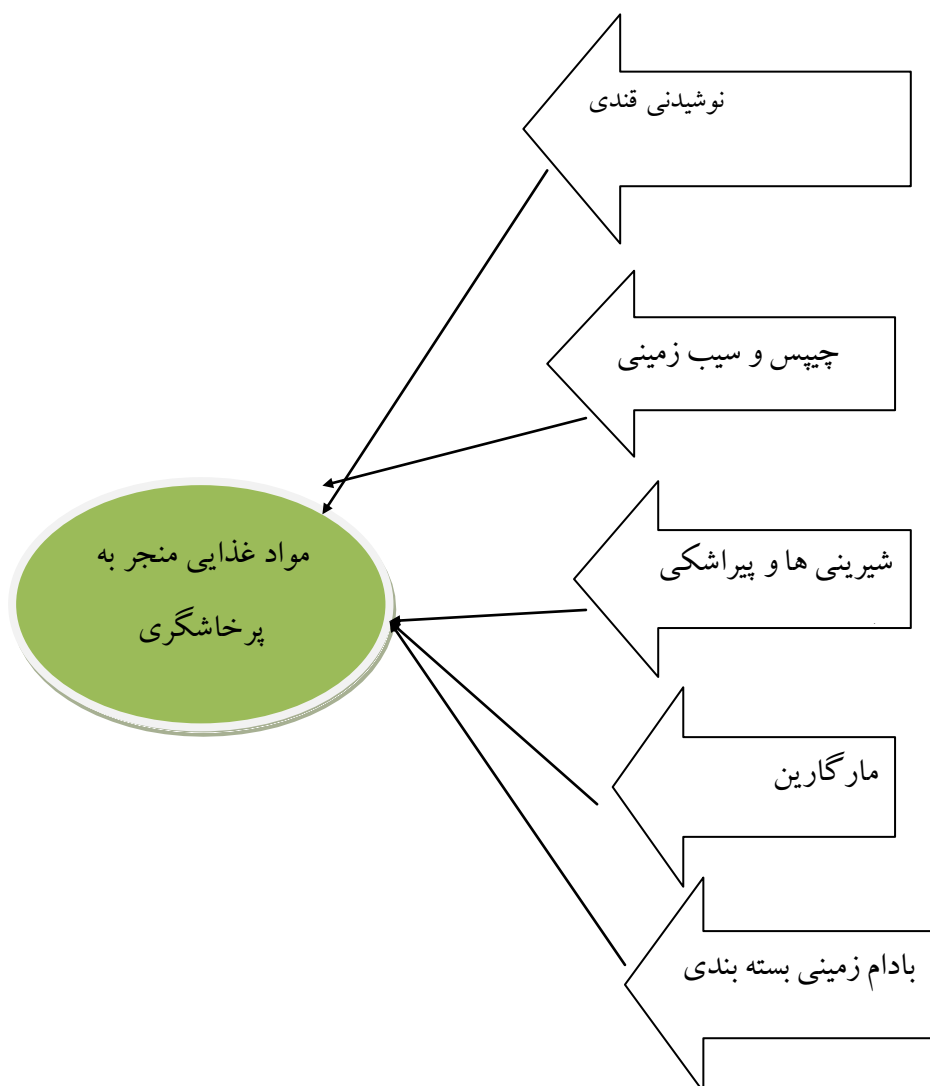
پرخاشگری به عنوان یک نیروی نهفته در انسان دارای حالت هیدرولیکی است، یعنی به تدریج در شخص متراکم و فشرده می شود و نیاز به تخلیه دارد. از نظر فروید، پرخاشگری در انسان نماینده ی غریزه ی مرگ است. دکتر دولت یار در مورد عوامل پرخاشگری می گوید: عوامل پرخاشگری بیشتر متأثر از محیط است. تا عوامل زنتیک. زمانی که در دوران کودکی یاد میگیریم به خواسته های ما هنگامی توجه می شود که داد بزنیم. در را بکوبیم و غیره .. دیگر خواسته هایمان را ساده مطرح نمیکنیم. و رفته رفته در سنین بالا در جامعه این نگرش تثبیت میشود. زمانی که کودک هستیم پرخاشگری جلوه نمیکند. و بیرون از کانون خانواده نمی رود ولی در دوران نوجوانی هم نمود اجتماعی و هم تاثیرات اجتماعی دارد و مردم احساس میکنند که نوجوانان پرخاشگر تر هستند و بزرگسالان هم به خاطر منافعشان که در آینده پیش بینی می کنند پرخاشگری کمتری میکنند. در نوجوانی نه ملاحظه کاری بزرگسالان و نه رفتار قابل گذشت کودکانه معنادار پس نمود بیشتری دارد. به طور کلی، عوامل مؤثر بر پرخاشگری

را به سه دسته می توان تقسیم کرد: عوامل زیست شناختی عوامل روان شناختی، عوامل فرهنگی - اجتماعی - اقتصادی و محیطی



مواد غذایی و محیط

در این دوران انتخاب نوع غذا خیلی مهم تر از زمان و مکان غذا خوردن است، مصرف غذاهای آماده به جای غذاهای اصلی یا میان وعده ها با استقبال نوجوان روبرو می شود. در غذاهای آماده، اسید فولیک، آهن، کلسیم، ریبوفلاوین، ویتامین A و ویتامین C کم است، بیش از ۵۰ درصد کالری غذاهای رستورانی از چربی تامین می شود و غذاهای تبلیغ شده توسط رسانه های گروهی، تلویزیون و مجلات، اغلب غذاهای با چربی بسیار متراکم و کربوهیدرات های ساده می باشند و بیشتر از ۶۵ درصد این تبلیغات را نوشیدنی ها و شیرینی جات تشکیل می دهند. (رمضانی، ۱۳۹۱) سروتونین از تریپتوفان تولید می شود، یک اسید آمینه ضروری که از رژیم غذایی انسان به دست می آید. (اندرسون، ۲۰۰۷) اختلال عصبی ممکن است در تعامل با دیگر ویژگی ها شرایط اجتماعی منجر به رفتارهای ضد اجتماعی می شود. دگرگونی های محیط می تواند سطوح انتقال دهنده عصبی را تحت تاثیر قرار دهند، برای نمونه دگرگونی های رژیم غذایی می تواند به طور معنی داری سطوح سروتونین، دپامین و نوراپی نفرین را افزایش دهد. که این مساله احتمالا می تواند تمایل برای درگیری در رفتار خشونت بار یا جامعه ستیز را کاهش می دهد. مردان جوانی که اسید آمینه توانایی مغز را در ساختن سروتونین مختل کرده است، چند ساعت بعد از خوردن آنها رفتار پر خاشگرانه آن ها افزایش یافته است. (کالات، ۱۳۹۰)



ردیف	فرضیه	تایید/رد
۱	فرضیه اول: بین فضای مجازی و پرخاشگری رابطه وجود دارد.	تایید
۲	فرضیه دوم: بین بازیهای رایانه ای و پرخاشگری رابطه وجود دارد.	تایید
۳	فرضیه سوم: بین ماهواره و پرخاشگری رابطه وجود دارد.	تایید
۴	فرضیه چهارم: بین مواد غذایی، محیط و پرخاشگری رابطه وجود دارد.	تایید
۵	فرضیه اصلی: بین عدم تعادل روانی با پرخاشگری رابطه وجود دارد.	تایید

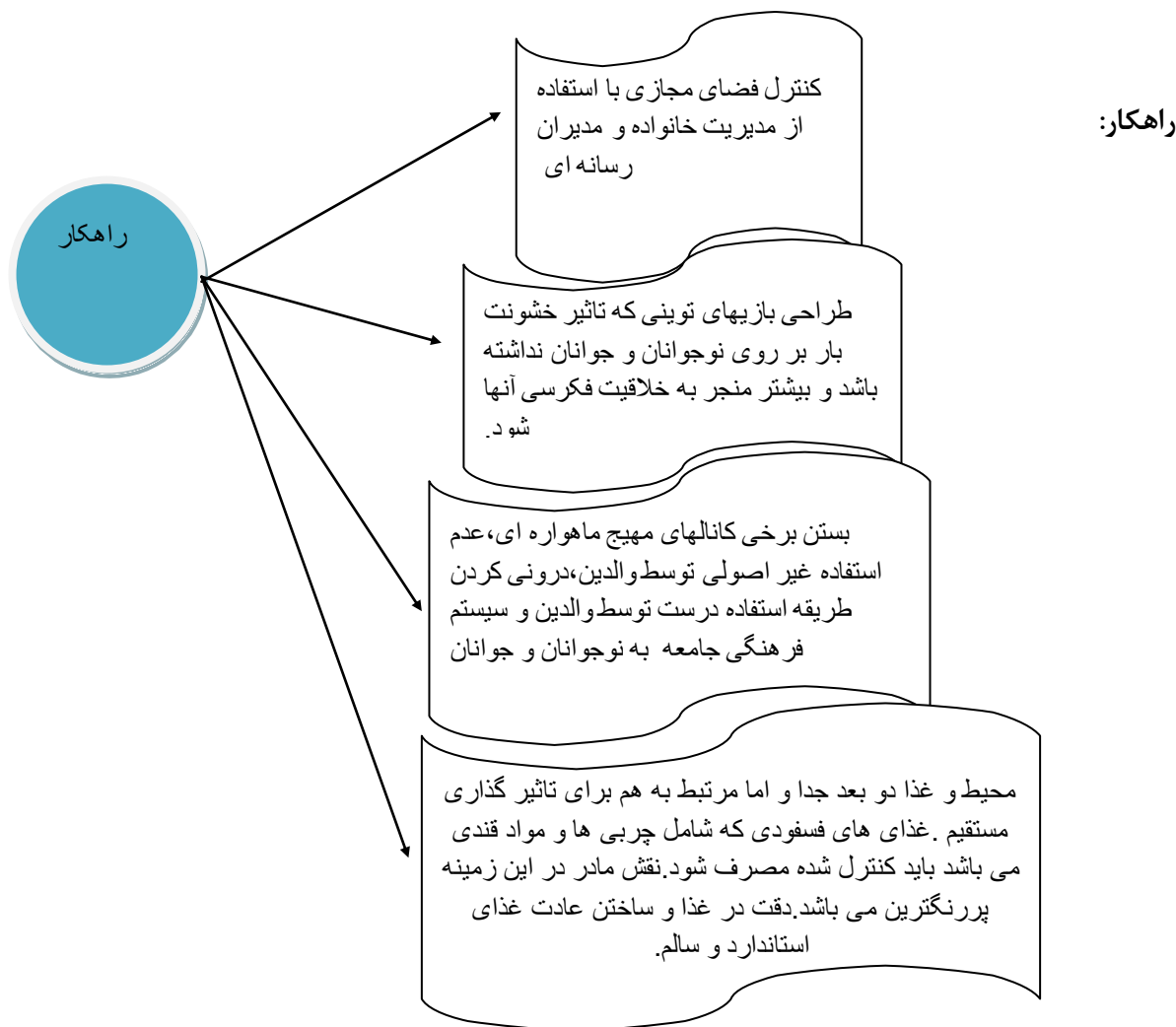
جدول شماره ۴-۱۹. آزمون T برای سنجش میانگین متغیرهای تحقیق در جامعه مورد بررسی

متغیر	تعداد نمونه	میانگین نمونه	$\mu > 3$		استنباط از جامعه	$\mu > 4$		استنباط از جامعه
			عدد معناداری (Sig)			عدد معناداری (Sig)		
			حد بالا	حد پایین		حد بالا	حد پایین	
فضای مجازی	۱۸۰	۳/۴۰	$\mu > 3$		بیشتر از متوسط ($3 < \mu$)	$\mu > 4$		بین ۳ و ۴ ($3 < \mu < 4$)
			۰/۰۰۰			۰/۰۰۰		
			۰/۵۲	۰/۲۸		-۰/۴۷	-۰/۷۱	
بازیهای رایانه ای	۱۸۰	۳/۷۶	$\mu > 3$		بیشتر از متوسط ($3 < \mu$)	$\mu > 4$		بین ۳ و ۴ ($3 < \mu < 4$)
			۰/۰۰۰			۰/۰۰۱		
			۰/۸۹	۰/۶۲		-۰/۱۰	-۰/۳۷	
ماهواره	۱۸۰	۳/۶۴	$\mu > 3$		بیشتر از متوسط ($3 < \mu$)	$\mu > 4$		بین ۳ و ۴ ($3 < \mu < 4$)
			۰/۰۰۰			۰/۰۰۰		
			۰/۷۵	۰/۵۲		-۰/۲۴	-۰/۴۷	
غذا و محیط	۱۸۰	۳/۵۵	$\mu > 3$		بیشتر از متوسط ($3 < \mu$)	$\mu > 4$		بین ۳ و ۴ ($3 < \mu < 4$)
			۰/۰۰۰			۰/۰۰۰		
			۰/۶۶	۰/۴۲		-۰/۳۳	-۰/۵۷	

با توجه به جدول فوق، می توان گفت در تمامی متغیرهای تحقیق، میانگین بیشتر از ۳ (بین ۳ تا ۴) می باشد.

نتیجه گیری:

در دنیای امروزی و تغییرات روزانه یا به تعبیر بهتر تغییر دقیقه ای نتایج در خور توجهی بر زندگی افراد می گذارد. نوجوانان و جوانان که به عنوان بزرگترین سرمایه در آینده به شمار می روند تحت تاثیر این تحولات قرار گرفته است. که این تحولات هم می تواند مثبت و هم می تواند منفی باشد. تکنولوژی و صنعت و روابط و مواد غذایی متناسب با شرایط همه دست به دست هم رفتار جوانان را تحت تاثیر خود قرار داده اند. پرخاشگری یکی از نتایج منفی این رویداد است.



منابع:

تابان امیدوار. (۱۳۹۱). پایان نامه . بررسی نقش شبکه های اجتماعی مجازی بر سرمایه اجتماعی، . دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی - دانشکده علوم ارتباطات اجتماعی، کارشناسی ارشد استاد راهنما : غلامرضا آذری جان پرور، محسن. حیدری موصول، طهمورث. (۱۳۹۰). آسیب شناسی فضای سایبر بر امنیت اجتماعی، فصلنامه نظم و امنیت انتظامی، شماره سوم، سال چهارم، پاییز.

-حبیبی، زهره؛ خسروجوی، مهناز و حسین خانزاده، عباسعلی. (۱۳۹۳). اثربخشی آموزش هوش هیجانی بر راهبردهای مقابله با تنیدگی در افراد با آسیب بینایی . مجله پرستاری و مامایی جامع نگر، سال ۲۴، شماره ۷۱، صص ۲۹-۲۱.

-حسن زاده، رمضان. (۱۳۹۱). روش های پژوهش در علوم رفتاری. تهران: نشر ساوالان

-حسینی، سید بشیر و حق پناه، حسین. (۱۳۹۴). ۱۵۰ هشتگ (نهضت سواد رسانه ای)، تهران، رواق اندیشه.

کات جیمز. (۱۳۹۰). روانشناسی فیزیولوژیک، ترجمه یحیی سید محمدی، چاپ پنجم، تهران: انتشارات روان.

-رمضانی، اسماعیل و همکاران. (۱۳۹۴). سواد رسانه ای ۷ (اینترنت)، تهران، فهم.

منطق، م. (۱۳۸۰). بررسی پیامدهای بازی های ویدئویی - رایانه ای، تهران: انتشارات فرهنگ و دانش.

ماهنامه دنیای تغذیه - شماره ۱۰۵ - آتنا رمضانی، کارشناس ارشد علوم تغذیه

-Anderson, Gail S. (۲۰۰۷), Biological Influences on criminal behavior, Simon Fraser University Publications, Boca Raton.

- Cambell, H. (۱۹۹۸). Blacks Law Dictionary, London

-Funk, J.B. (۱۹۹۳) "Reevaluating the Impact of Video Game", *Clinical Pediatrics*, ۳۲: ۸۶-۹۰.

-Kirsh, S. (۱۹۹۸) "Seeing the World Through Mortal Combat- Colored Glasses, Violent Video Games and the Development of A Short- Term Hostile Attribution Bias, Childhood", *A Global Journal of Child Research*, ۵: ۱۷۷-۱۸۴.

-Lauer, H. L. Lauer, J. C. (۲۰۰۲). **Social Problems and the Quality of life**. London: McGraw Hill.