جوانان و رسانه‌های نوین: بررسی اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای و عوامل مرتبط با آن

کمال کوهی[1]

چکیده

امروزه رسانه‌های نوین یکی از پرنفوذترین و پرمخاطب‌ترین رسانه‌ها نزد جوانان به‌شمار می‌رود. توجه بیش‌از اندازهٔ جوانان به این رسانه‌ها برای آن‌ها مسائل زیادی به دنبال دارد؛ یکی از این مسائل، اعتیاد به چنین رسانه‌هایی است. در همین راستا، تحقیق حاضر با هدف مطالعهٔ میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و ارائهٔ راهکارهایی برای مقابله با آن در میان دانش‌آموزان مقطع متوسطهٔ استان آذربایجان شرقی انجام شده است.

تحقیق به روش پیمایشی انجام شده و جامعهٔ آماری آن را دانش‌آموزان مقطع متوسطهٔ استان آذربایجان شرقی تشکیل می‌دادند که بالغ بر ۲۰۴ هزار و ۵۶۲ نفر بودند. از این تعداد ۷۰۰ نفر براساس روش نمونه‌گیری طبقه‌ای تصادفی برای مطالعه انتخاب شده‌اند. همچنین، ابزار گردآوری اطلاعات در این تحقیق، پرسش‌نامه بوده است. برای تجزیه‌وتحلیل داده‌ها از نرم‌افزار SPSS نسخهٔ ۲۱ و لیزرل ۸/۵ استفاده شده است.

نتایج به‌دست‌آمده از تحقیق نشان می‌دهد میزان شیوع اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در سطح متوسط به بالا (۵۰/۵ درصد) بوده است. همچنین خانواده، سرمایهٔ اجتماعی و وضعیت روحی و روانی دانش‌آموزان ازجمله عواملی هستند که دانش‌آموزان را در مقابله با اعتیاد به بازهای رایانه‌ای توانمند می‌سازند و در مقابل عوامل دیگر نظیر اوقات فراغت، محرومیت نسبی و تعداد دوستان به‌ویژه تعداد دوستان خارج از مدرسه، میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای را در میان دانش‌آموزان افزایش می‌دهد.

واژه‌های کلیدی

اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، دانش‌آموزان، خانواده، سرمایهٔ اجتماعی، سلامت روانی، رسانه‌های نوین.

Archive of SID

تاریخ دریافت: ۹۲/۱۲/۲ تاریخ پذیرش: ۹۳/۴/۱

۱. استادیار جامعه‌شناسی دانشگاه تبریز: k.koohi@tabrizu.ac.ir

www.SID.ir

مقدمه

رسانه‌های نوین ارتباطی ـ اطلاعاتی[1] امروزه

> *چنان سرعت و عمقی به تغییرهای اجتماعی داده‌اند که حتی پابرجاترین عرصهٔ حیات بشری یعنی فرهنگ را نیز درنوردیده و ما را در میانهٔ یک دگرگونی جدی فرهنگی قرار داده‌اند. تحولی که بارلو[2] (از بانیان بنیاد حریم الکترونیک[3]) آن را جدی‌ترین تحول فرهنگی از کشف آتش بدین‌سو می‌داند؛ تحول یا به‌تعبیری، بحرانی فرهنگی که به اعتقاد مک‌لوهان[4] ناشی از عدم تجانس یا تأخر فرهنگی[5] جامعه نسبت به این فناوری‌هاست که به همراه دگرگونی‌های اجتماعی بروز و ظهور پیدا می‌کند. بدین‌ترتیب، انقلاب ارتباطی ـ اطلاعاتی[6] سدهٔ ۲۱ را باید بسیار فراتر از صرف الکترونیکی کردن رابطهٔ انسان‌ها دانست* (دوران، ۱۳۸۵:۱۱۰).

برهمین اساس می‌توان گفت بازی‌های رایانه‌ای تنها کارکرد تفریحی و سرگرمی نداشته و بسیاری از این بازی‌ها وسیله‌ای برای تغییر ارزش‌ها و هنجارهای جامعه و در یک کلام وسیله‌ای برای تغییر فرهنگ جامعه به شمار می‌روند.

با پیدایش فناوری‌های نوین ارتباطی ـ اطلاعاتی همچون اینترنت، ماهواره، تلفن همراه، رایانه و ویدئو در چند دههٔ واپسین سدهٔ ۲۰، انقلابی عظیم در عرصهٔ ارتباطات دوربرد و الکترونیک با برد جهانی رخ داد. در بین این فناوری‌ها، ماهواره و اینترنت شاخص‌ترین و اصلی‌ترین آنها شناخته شده‌اند و تلفن همراه نیز کم‌کم با تأثیرات عظیم و عمیق خود در روابط و مناسبات اجتماعی، اهمیت شایان توجهی می‌یابد و توجه بسیاری از محققان، رفتارشناسان و روان‌شناسان را به خود جلب می‌کند. در بین رسانه‌ها

> *اینترنت، رسانه‌ای جدید با ماهیتی متفاوت از رسانه‌های پیش از خود است و درعین‌حال تقریباً همهٔ آن رسانه‌ها را در خود دارد. اینترنت با خود تغییرهای اجتماعی به همراه می‌آورد و این تغییرها بیش از همه در میان جوانان که بیشترین تعداد کاربران اینترنت را تشکیل می‌دهند، رخ می‌دهد»* (منتظرقائم، ۱۳۸۷: ۱۲۰).

---

1. New Information-Communication Technologies
2. John Perry Barlow
3. Electronic Frontier Foundation or EFF (http://www.eff.org/)
۴. Marshal McLuhan (1911-78) جامعه‌شناس و فیلسوف کانادایی و استاد دانشگاه تورنتو و یکی از مشهورترین چهره‌های ارتباطات و فرهنگ،
5. Cultural Lag
6. Information-Communication Revolution

Archive of SID

www.SID.ir

در میان صنایع مربوط به وسایل سرگرم‌کننده، «صنعت بازی‌های رایانه‌ای پرشتاب‌ترین روند رشد را دارد. تولیدهای این صنعت طیف گسترده‌ای از گروه‌های سنی را دربر می‌گیرد و همچنین زمانی که صرف این بازی‌ها می‌شود قابل‌توجه است» (شریعت و همکاران، ۱۳۸۸: ۹). باتوجه به استقبال روبه‌رشد جوانان از بازی‌های آنلاین در اینترنت و بازی‌های دیجیتالی موجود در تلفن‌همراه‌ها، می‌توان گفت انجام بازی‌های رایانه‌ای در میان جوانان به بخش ثابتی از سبک زندگی آنها تبدیل شده و ساعت‌هایی در طول روز یا در طول هفته به انجام چنین بازی‌هایی اختصاص داده می‌شود. برهمین اساس، بازی‌های رایانه‌ای به یکی از چالش‌های اساسی برای جوامع تبدیل شده است؛ زیرا در این بازی‌ها گفتمان‌هایی نظیر جنگ و خشونت ترویج می‌شود.

مسلم اینکه اینترنت، تلفن‌همراه و متعلقات آنها به‌ویژه بخش بازی‌های رایانه‌ای مانند یک شمشیر دولبه عمل می‌کنند؛ ازیک‌سو مفیدند و فرصت‌های بی‌بدیلی را در اختیار کاربران قرار می‌دهند و کابران را قادر می‌سازند در فضای مجازی تعامل‌ها و کنش‌های متقابل زیادی در همهٔ جوانب زندگی اجتماعی با دیگر کاربران انجام دهند و ازسوی دیگر اینترنت و تلفن‌همراه می‌توانند برای کاربران تهدید باشند؛ این امر زمانی رخ می‌دهد که کاربران اینترنت و تلفن‌همراه استفادهٔ مضر و بی‌رویه را به استفادهٔ مفید ترجیح دهند؛ به‌عبارت‌دیگر، استفادهٔ بیش‌ازحد از اینترنت به‌ویژه از بازی‌های اینترنتی و حتی بازی‌های موجود در تلفن‌همراه باعث می‌شود که کاربران روزبه‌روز منزوی‌تر شده و دچار انزوای اجتماعی شوند.

در ایران علی‌رغم اهمیت موضوع و حساسیت‌های فرهنگی، متأسفانه دراین باره تاکنون تلاش جدی صورت نگرفته و بازی‌های رایانه‌ای بدون محدودیت و هشدار و اطلاع‌رسانی به والدین در اختیار نوجوانان و جوانان قرار می‌گیرد که تحت چنین شرایطی هم اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای افزایش می‌یابد و هم اثرهای روانی ـ اجتماعی آن نیز مخرب‌تر می‌شود. بنابراین، با در نظرگرفتن این امر، تحقیق حاضر می‌کوشد در مرحلهٔ اول، میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای را در میان دانش‌آموزان دورهٔ متوسطهٔ استان آذربایجان شرقی تعیین کرده و در مرحلهٔ دوم عوامل مرتبط با آن را مشخص کند.

چارچوب نظری و تجربی تحقیق

تأثیر وسایل نوین ارتباطی، در شکل‌گیری نظام‌های سیاسی اجتماعی و زیست‌بوم انسان آن‌قدر عمیق است که به قول مک‌لوهان، جهان به دهکده‌ای کوچک تبدیل شده است (کازنو، ۱۳۷۲)؛

Archive of SID

www.SID.ir

دهکده‌ای که هرکس به‌راحتی می‌تواند با فرد دیگری در نقطه‌ای دیگر از جهان ارتباط برقرار کند. بنابراین، طبق دیدگاه گیدنز[1]، زمان و مکان در عصر حاضر که به عصر ارتباطات، اطلاعات و دانایی مشهور است، دیگر مفهوم سنتی خود را از دست داده است (گیدنز[2]، ۱۳۸۷). کنشگران در صحنهٔ جهانی بدون مرز و محدودهٔ جغرافیایی و بدون مقید بودن به زمان می‌توانند به‌وسیلهٔ فناوری‌های ارتباطی مدرن نظیر اینترنت، کانال‌های ماهواره‌ای و تلفن‌همراه‌ها با یکدیگر ارتباط برقرار کنند و از همدیگر تأثیر بپذیرند؛ چیزی که به‌وضوح در جامعه به‌ویژه در بین نوجوانان و جوانان دیده می‌شود.

اندیشمندان اجتماعی درمورد استفاده از رسانه‌های نوین و فضای مجازی به سه دسته تقسیم می‌شوند؛ دستهٔ اول رویکرد خوش‌بینانه به رسانه‌های نوین و فضای مجازی دارند. طرفداران این رویکرد نظیر ترکل[3] معتقدند که فضای مجازی درحال سوق دادن ما به فرهنگ پست‌مدرن برمبنای تمایز و پراکندگی است؛ چراکه حضور در فضای مجازی به‌علت ویژگی‌های خاص آن، ازجمله امکان گمنامی و حذف نشانه‌های فیزیکی به کاربر اجازه می‌دهد به‌آسانی نقش‌های متعدد و متفاوتی را در زمان‌های مختلف و با تنظیمات مختلف مورددلخواه و پسند خود، بازی کند. هوارد رینولد[4] نیز ادعا دارد که مشارکت در فعالیت‌های فضای مجازی بر هویت کاربران تأثیر داشته و آن را دچار تغییر می‌کند.

دستهٔ دوم رویکرد بدبینانه دارند. در این رویکرد، به تأثیرات منفی حضور کاربران در فضای مجازی توجه می‌شود. در رویکرد بدبینانه ذکر شده است که تعامل‌های مجازی درنهایت منجر به ایجاد انزوای اجتماعی و کاهش تعامل‌های کاربر در دنیای واقعی به‌ویژه با اعضای خانواده، دوستان نزدیک و نظایر آن می‌شود. یکی از نظریه‌پردازان این رویکرد ویریلیو[5] نظریه‌پرداز فرانسوی است. او معتقد است که کالایی کردن فرهنگ مجازی و اطلاعاتی خطری ندارد؛ چیزی که خطرناک است پیروزی فناوری است. وی تمام جنبه‌های مثبت فناوری‌های ارتباطی را نادیده می‌گیرد و بیان می‌دارد که توسعهٔ بیش‌ازاندازهٔ این فناوری‌ها به ظهور فرهنگ غیرانسانی انجامیده است. نظریه‌های منفی‌گرایانهٔ ویریلیو افزون‌بر اینترنت و فضای مجازی حتی درمورد سایر اشکال رسانه‌های جدید نیز شمول می‌یابد.

---

1. Giddens

۲. جامعه‌شناس برجسته و معاصر بریتانیایی

3. Turkle
4. Howard Rheingold
5. Virilio

Archive of SID

www.SID.ir

دستهٔ سوم رویکرد بینابین دارند. این رویکرد به دو بخش تقسیم می‌شود. رویکرد نخست به نحوهٔ شکل‌گیری و ارائهٔ خود در فضای مجازی در چارچوب نظریهٔ نمایشی گافمن اشاره دارد و رویکرد دوم رویکرد نوین به خود در دنیای مدرن کنونی و در پرتو ظهور و گسترش رسانه‌های جدید و افزایش تعامل‌های رسانه‌ای است. میلر به تأسی از گافمن معتقد است که ارتباطات الکترونیکی دامنهٔ جدیدی از چارچوب‌های تعامل را با آداب و رسومی مخصوص وضع می‌کند که اگرچه آشکارا از تعامل‌های دنیای واقعی و با حضور فیزیکی فقیرترند، اما فرصت‌ها و چالش‌های جدیدی را در راه ارائه و نمایاندن خود در دنیای کنونی فراهم می‌کنند. درمجموع می‌توان گفت که افراد در فضای مجازی فرصت ارائهٔ خود مطلوب و آرمانی خویشتن را تاحدودی در اختیار دارند؛ خودهایی که می‌توانند پشت‌صحنهٔ فرد در دنیای واقعی یا ترکیبی از پشت‌صحنه و جلوی صحنهٔ وی باشند (ذکایی و خطیبی، ۱۳۸۵).

گیدنز مطرح می‌کند که «هرقدر مردم زمان بیشتری را صرف ارتباط‌های رایانه‌ای می‌کنند و کارهای خود را بیشتر ازطریق فضای مجازی به انجام می‌رسانند، شاید وقت کمتری را به تعامل با یکدیگر در دنیای فیزیکی اختصاص دهند». گیدنز اظهار می‌کند که ممکن است گسترش فناوری اینترنت به انزوا و انفراد اجتماعی روزافزون منجر شود. یکی از آثار و عواقب دسترسی فزاینده به اینترنت در خانواده‌ها این است که مردم «زمان مفید» خود را کمتر با خانواده و دوستان می‌گذرانند. اینترنت، همراه با تیره‌وتار شدن مرزهای میان کار و خانواده تماس و مراودهٔ انسانی را کاهش می‌دهد، روابط و مناسبات شخصی تحلیل می‌روند، شکل‌های سنتی سرگرمی و تفریح مثل تئاتر و کتاب از صحنه خارج می‌شوند و چارچوب زندگی اجتماعی سستی می‌گیرد (گیدنز، ۱۳۸۷؛۶۸۳).

درخصوص چگونگی پیدایش جامعهٔ اطلاعاتی، مانوئل کاستلز[1] (۲۰۰۱) به انقلاب فناورانه‌ای که حول محور فناوری‌های اطلاعات متمرکز است اشاره می‌کند که «در سال‌های پایانی قرن ۲۰، چشم‌انداز اجتماعی زندگی انسان را دگرگون ساخته و با سرعتی شتابان در کار شکل‌دهی مجدد بنیان مادی جامعه است» (کاستلز[2]، ۱۳۸۰: ۲۸). او عقیده دارد «به‌دلیل تازگی فناوری‌های ارتباطی نوین، ارزیابی تأثیرات آنها بر فرهنگ جامعه دشوار است و تنها می‌توان گفت که به‌راستی تحول‌های بنیادی در راه است». باوجوداین، شواهد تجربی پراکنده و تغییر آگاهانه از اجزای مختلف شبکه‌های ارتباطی جدید مبنایی برای طرح فرضیه‌هایی دربارهٔ گرایش‌های

1. Manuel Castells

۲. جامعه‌شناس اسپانیایی و نویسنده سه‌گانه مهم *عصر اطلاعات*

Archive of SID

www.SID.ir

اجتماعی و فرهنگی نوظهور است. کاستلز معتقد است که حوزهٔ فرهنگ که نظام‌هایی از عقاید و رفتارها را شامل می‌شود و ساختهٔ تاریخ است، با ظهور فناوری جدید دستخوش دگرگونی‌های بنیادین می‌شود و به دنبال آن ساختار مناسبات و ارتباطات انسانی نیز شکل جدیدی به خود می‌گیرد (کاستلز، ۱۳۸۴: ۳۸۳). برایند این امر شکل‌گیری نوع جدیدی از تعامل‌های انسانی است که ضمن تمایز از الگوهای ارتباطی مرسوم در رسانه‌های ارتباط‌جمعی، درعمل فرصت‌های نوینی را در برای تجلّی خود و هویت به وجود آورده است (نوابخش و همکاران، ۱۳۸۹: ۱۴۶). در نظر کاستلز یکی از پیامدهای اصلی گسترش فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات نوین مبتنی‌بر آن، دگرگونی فرهنگ‌هاست؛ ازاین‌رو، در اثر ایجاد و گسترش شاهراه‌های اطلاعاتی، فرهنگ نوینی درحال ظهور است (کاستلز، ۱۳۸۰).

دانیل بل[1] نقش تعیین‌کننده‌ای برای فناوری اطلاعات در صحنهٔ اجتماعی جوامع آینده پیش‌بینی می‌کرد و جامعهٔ اطلاعاتی آینده را مانند نوعی تشکل اجتماعی قوی و درعین‌حال برخوردار از توسعهٔ همگون می‌دید که حول فناوری ارتباطات و اطلاعات، رسانه‌ها به‌شکل کارآمدی در تغییرهای جامعه دخالت دارند؛ به‌طوری‌که در حیطهٔ فرهنگ تغییر جهتی از اخلاق کار به‌سوی تأکید بر سبک زندگی آزادانه‌تر و خوش‌گذران‌تر وجود دارد و مردم در نوآوری و کار و زندگی شخصی خود آزادترند (گدازگر و موسی‌پور،۱۳۸۳: ۱۸۶).

دیوید رایزمن (۱۹۵۰)[2] در کتاب ***جماعت تنها***[3] نگرانی خود را از آثار و نتایج تلویزیون بر زندگی خانوادگی و اجتماعی بیان می‌داشت. هرچند که برخی از ترس و بیم‌های او و همفکرانش درست بود، اما تلویزیون و رسانه‌های جمعی از جوانب متعددی زندگی اجتماعی را غنی‌تر نیز ساخته‌اند. اینترنت نیز همچون تلویزیون، بیم‌ها و امیدهایی به بار آورده است (گیدنز، ۱۳۸۶: ۸۶۴). پس اینترنت امکان سطوح بی‌سابقه‌ای از کنش‌های متقابل را فراهم می‌سازد. اینترنت امکانات تازه و هیجان‌انگیزی خلق می‌کند؛ باوجود این اینترنت و فضای مجازی عوارضی نیز دارد که یکی از آنها تزلزل روابط و اجتماع‌های انسانی است؛ چون اینترنت مشوق انزوای اجتماعی و گمنامی است (گیدنز، ۱۳۸۶).

بوردیو[4] در مقابل مفهوم‌سازی عادت و میدان، تحلیل فرهنگی و ساختاری از تأثیرات

---

۱. Daniel Bell جامعه‌شناس امریکایی و استاد بازنشستهٔ دانشگاه هاروارد

۲. David Riesman جامعه‌شناس امریکایی و استاد ارتباطات

3. The Lonely Crowd

۴. Bourdieu جامعه‌شناس و مردم‌شناس معاصر و سرشناس فرانسوی

Archive of SID

www.SID.ir

فناوری‌های نوین ارتباطی ارائه می‌دهد. ازدید بوردیو «عادت» شیوه‌های عمل و زیستی است که فاعلان اجتماعی در جریان اجتماعی‌شان کسب می‌کنند و ازطریق تجربه‌های عملی آموخته می‌شود و «میدان» نظام ساخت‌یافتهٔ موقعیت‌هایی است که توسط افراد یا نهادها اشغال می‌شود. میدان‌ها درحال تغییرند و رابطه بین میدان و عادت در معرض گسست است. فناوری‌های نوین ارتباطی می‌توانند زمینهٔ شکل‌گیری عادت‌هایی جدید را فراهم سازند که شرایط «عادت‌های» قبلی را به چالش بکشاند و در نتیجهٔ آن تغییرهایی هرچند جزئی در میدان عمل آنها فراهم سازد (رحمانی و عموزاده خلیلی،۱۳۹۰: ۳۸).

در راستای نظریه‌پردازان، محققان نیز تحقیق‌هایی در خصوص اثرهای این فناوری‌ها در جامعه انجام داده‌اند. محققان معتقدند که بین وضعیت روحی و روانی افراد و بازی‌های رایانه‌ای رابطهٔ معکوسی وجود دارد؛ افرادی که وقت بیشتری برای این نوع بازی‌ها اختصاص می‌دهند ازلحاظ سلامت روانی و وضعیت روحی دچار مشکل می‌شوند. این نتیجه ماحصل تحقیق‌های محققانی[1] نظیر مریم قطریفی، خسرو رشید و علی دلاور (۱۳۸۴)، طاهره خانجانی (۱۳۸۹)، رقیه پورصابری (۱۳۸۹) و فریدون رمضانی (۱۳۸۹) بوده است. بهزاد دوران و همکاران (۱۳۸۱) بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی رابطهٔ معکوسی گزارش داده‌اند (کرامتی مقدم و همکاران، ۱۳۸۶). درهمین راستا، زمانی و همکاران (۲۰۱۲) در تحقیق‌شان به این نتیجه دست یافتند که دانش‌آموزانی که از مهارت اجتماعی بالاتری برخوردارند در مقایسه با دانش‌آموزانی که از مهارت اجتماعی کمتری برخوردار هستند اعتیاد به اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای‌شان متفاوت است؛ به‌عبارت دیگر، دانش‌آموزان نرمال مهارت اجتماعی بالاتری در مقایسه با دانش‌آموزان معتاد به اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای دارند. همچنین آنها اظهار کرده‌اند که اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر کمّیت و کیفیت مهارت اجتماعی دانش‌آموزان تأثیر منفی می‌گذارد.

غلامی آبیز و همکارانش (۱۳۸۹) میزان گرایش کودکان و نوجوانان شهر قاین به بازی‌های رایانه‌ای را مطالعه کرده و به این نتیجه رسیده‌اند که کودکان و نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای در قیاس با بازی‌های غیررایانه‌ای بیشتر علاقه داشته و نظارت اندک خانواده‌ها بر انجام بازی‌های رایانه‌ای و تنوع و جذابیت بیشتر آنها از علل جذب کودکان و نوجوانان به این نوع بازی‌ها بوده است. همچنین فتحی اقدم (۱۳۸۹) در تحقیقی فواید و عوارض روان‌شناختی اینترنت و رایانه را

---

۱. عناوین تحقیق‌های این محققان در بخش منابع و مآخذ درج شده است.

Archive of SID

www.SID.ir

بررسی کرده و به این نتیجه رسیده است که این رسانه‌ها سبب انزوا و کناره‌گیری اجتماعی، کاهش ارتباط اجتماعی، مردم‌آمیزی و کاهش نوع‌دوستی شده و بر روی روابط زناشویی تأثیر نامطلوبی گذاشته و تأثیرات مخرب زیستی و جسمانی ازقبیل حملهٔ قلبی، تغییرهای فشار خون و ضعف نظام ایمنی در پی داشته و تأثیرات این رسانه‌ها در افت تحصیلی، عادت‌های مطالعه و دشواری‌های خواب نیز انکارناپذیر است.

پاولوسکا و پاتم بسکا[1] (۲۰۱۲) استفاده از اینترنت و اعتیاد به تلفن‌همراه را در نوجوانان لهستانی بررسی کرده‌اند و به این نتیجه رسیده‌اند که اعتیاد به پیام‌های متنی و برقراری تماس تلفن‌همراه و اولویت قائل شدن برای ایجاد روابط بین‌فردی و ابراز احساسات ازطریق تماس‌های تلفنی و ارسال پیامک از علایم اعتیاد به اینترنت و تلفن‌همراه بوده است و همچنین نوجوانانی که بازی‌های رایانه‌ای تهاجمی را ترجیح می‌دهند، بیشتر مرتکب رفتاری‌های غیراخلاقی در اینترنت می‌شوند. همچنین در گروه پسران، قوی‌ترین رابطه بین اعتیاد به تماس‌های تلفن همراه و پیام‌های متنی و استفاده از پورنوگرافی آنلاین پیدا شد و در گروه دختران، قوی‌ترین رابطه بین اعتیاد به اینترنت و ترجیح ایجاد روابط بین‌فردی و ابراز احساسات ازطریق پیام‌های متنی و تماس‌های تلفنی پیدا شد.

گریفیتس[2] (۲۰۰۸) استاد روان‌شناسی دانشگاه ناتینگهام در تحقیقی، اعتیاد به اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای را در میان نوجوانان بررسی کرده و معتقد است هرچند در خصوص این موضوع تحقیق‌های کمتری صورت گرفته است، اما به نظر می‌رسد که ریشهٔ اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و اعتیاد به اینترنت را باید در زندگی خانوادگی و مدرسه‌ای جست‌وجو کرد. مشابه تحقیق گریفیتس، آبرو و همکاران[3] (۲۰۰۸) در بررسی مقاله‌ها و تحقیق‌ها در حوزهٔ اعتیاد به اینترنت نشان داده‌اند که میزان شیوع این نوع اعتیاد قابل‌توجه است و ممکن است پیامدهای منفی در خصوص زندگی دانشگاهی، اجتماعی و خانوادگی داشته باشد.

یونگ (۱۹۹۶) رئیس و بنیان‌گذار مرکز اعتیاد اینترنتی در امریکا خاطرنشان می‌سازد که وابستگی به اینترنت، گسست‌ها و انقطاع‌های شدیدی در زندگی تحصیلی، اجتماعی، مالی و شغلی مشارکت‌کنندگان ایجاد کرده است؛ به‌طوری‌که 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: 3). همچنین مطالعهٔ یونگ (۱۹۹۸) نشان داد که ۸۰ درصد از

1. Pawlowska and Potembska
2. Griffiths
3. Abreu et al.

Archive of SID

www.SID.ir

پاسخگویانی که معتاد به اینترنت بودند، در هفته ۳۸ ساعت از وقتشان را صرف امور و اهداف غیراداری و غیرکاری در اینترنت می‌کنند (Lim et al., 2004: 2). یونگ نشان داد که زنان معتاد به اینترنت، از اینکه می‌دانستند کسی نمی‌داند آنها به چه چیزی شبیه هستند، نوعی آسایش خاطر به آنها دست می‌داد (Bullen and Harre, 2000: 10). وی همچنین در مطالعه‌اش دریافت که احتمال اعتیاد زنان و مردان به اینترنت برابر است.

کرات[1] نیز در سال ۱۹۹۹ در مطالعه‌اش بدین نتیجه رسید نوجوانانی که از تماس‌های اجتماعی کناره‌گیری می‌کنند، از اینترنت به‌منزله ابزاری برای فرار از واقعیت استفاده می‌کنند (Lim et al., 2004: 2).

بولن و هری[2] (۲۰۰۰) در مطالعه‌شان در نیوزلند، به این نتیجه رسیدند که هرچه جوانان زمان بیشتری را با اینترنت سر کنند، در مقابل از میزان زمانی که صرف محیط اجتماعی واقعی‌شان خواهند کرد، کاسته خواهد شد؛ به‌علاوه جوانان معتاد به اینترنت همانند سایر معتادان، دچار علائم و شاخصه‌های اعتیادی مشخص هستند (Bullen and Harre, 2000: 11).

شکلوفسکی و همکارانش[3] (۲۰۰۶) در تحقیق‌شان با عنوان «اینترنت و مشارکت اجتماعی: تحلیل‌های مقطعی و طولی متضاد»[4] که در دانمارک انجام شده است، ادعا کرده‌اند که استفادهٔ زیاد از اینترنت با کاهش در احتمال دیدار خانواده و یا دوستان همراه خواهد بود. همچنین نتایج نشان می‌دهد همبستگی بالایی بین فراوانی ارتباط پاسخ‌دهندگان با خانوادهٔ خود به‌وسیلهٔ تماس‌های تلفنی، دیدار و ایمیل وجود دارد.

برنر[5] طی مطالعه‌اش در سال ۱۹۹۶ دریافت که ۳۰ درصد از پاسخگویان، تلاش ناموفق در ترک استفاده از اینترنت داشته‌اند؛ همچنین، ۵۸ درصد از پاسخگویان اظهار داشته‌اند که دیگران (خانواده و دوستان) راجع به استفادهٔ بیش‌ازحد از اینترنت به آنها گوشزد کرده‌اند (معیدفر و همکاران، ۱۳۸۵: ۴۸).

محققان دانشگاه استنفورد (۲۰۰۰) نشان دادند که کاربران اینترنت در مقایسه با کسانی که کاربر اینترنت نیستند یا کاربر دائمی نیستند، وقت کمتری را با خانواده‌های خود یا در فعالیت‌های اجتماعشان می‌گذرانند (گیدنز، ۱۳۸۶: ۶۸۳).

---

1. Karrat
2. Bullen and Harre
3. Irina Shklovski,Robert Kraut and Lee Rainie, IT University of Copenhagen
4. Contrasting Cross-Sectional and Longitudinal Analyses
5. Brenner

Archive of SID

www.SID.ir

اگلی و میرز[1] (۱۹۸۴) در تحقیق خود دریافتند کلوپ‌های بازی‌های رایانه‌ای در کالیفرنیا مکان‌ها و مراکزی اجتماعی برای گسترش دوستی‌هاست. بری گانتز[2] نیز براساس تحقیق سلنر (۱۹۸۴) معتقد است رفتن به کلوپ‌های بازی نمایانگر جنبهٔ مهمی از زندگی اجتماعی نوجوانان است؛ این کلوپ‌ها محل ملاقات دیگران، آموختن شیوه‌های رفتاری آنان و چگونگی رفتار در برابر آنهاست (شاوردی و شاوردی، ۱۳۸۸: ۵۲).

پروچیت[3] در تحقیق خود به این نتیجه رسید که تمایل به ارتباطات اینترنتی مکمل تعامل‌ها در دنیای واقعی است. وی خاطرنشان کرد که ارتباطات اینترنتی نابودکنندهٔ سرمایهٔ اجتماعی محسوب نمی‌شود و ارتباطات آنلاین، با بهره‌گیری از صفحه‌های خانگی شخصی و موتورهای جستجوگر، فرصت‌هایی را برای کسانی که طرد شده‌اند برای افزایش سرمایهٔ اجتماعی شخصی خود ارائه می‌کند. همچنین، جنبه‌های منفی اینترنت نیز با جنبه‌های منفی سرمایهٔ اجتماعی مطابقت دارد؛ به‌عبارت‌دیگر، کاربران از این وسیلهٔ ارتباطی می‌توانند به‌منظور تشکیل گروه‌های مخرب و اعمال خراب‌کارانه استفاده کنند؛ بنابراین، از نظر پروجیت اینترنت قادر است سرمایهٔ اجتماعی مثبت و سرمایهٔ اجتماعی منفی را در میان کاربران تقویت کند (Pruijt, 2002: 109). درنهایت، زیمبارد[4] در تحقیقی (۱۹۸۲) که بر روی تعداد زیادی از دانش‌آموزان انجام داده بود به این نتیجه رسید که استفاده از رایانه و بازی‌های رایانه‌ای ممکن است نیازهای طبیعی برآورده‌شده در تعامل‌های اجتماعی را کاهش دهد و به انزوای اجتماعی منتهی شود (کوهی، ۱۳۹۱: ۳۲).

آنچه از چارچوب نظری و تجربی برمی‌آید این است که تأثیر وسایل نوین ارتباطی در برقراری ارتباطات اجتماعی و دگرگونی این نوع ارتباطات غیرقابل‌انکار است؛ به‌ویژه که استفاده از وسایل نوین ارتباطی نزد جوانان و نوجوانان اقبال بیشتری دارد. درهمین راستا، گیدنز استدلال می‌کند که استفادهٔ بیشتر از این وسایل باعث کاهش تعامل اجتماعی افراد با یکدیگر، دوستان و خانواده می‌شود. همچنین اندیشمندان دیگری نظیر کاستلز و رایزمن نیز به اثرهای مثبت و منفی این نوع وسایل ارتباطی در زندگی اجتماعی و خانوادگی افراد اشاره داشته و معتقدند که استفاده و صرف وقت زیاد برای این نوع وسایل با انزوای اجتماعی و کاهش تعامل‌های کاربران با دنیای واقعی همراه می‌شود. همچنین محققان نیز اظهار کرده‌اند وسایل ارتباطی نوین مثل شمشیر

1. Egli and Meyers
2. Barry Glantz

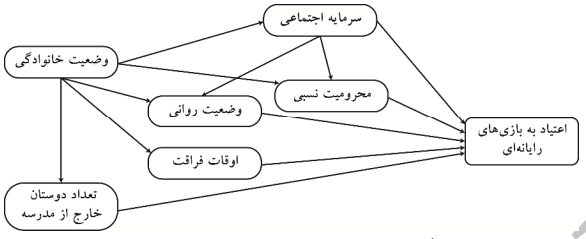
۳. استاد دانشگاه اراسموس روتردام هلند

4. Zimbard

Archive of SID

www.SID.ir

دولبه عمل می‌کنند که استفادهٔ مناسب از آنها اثرهای مفیدی بر زندگی کاربران خواهد گذاشت و در صورت استفادهٔ اعتیادگونه، اثرهای مخربی بر کاربران می‌گذارد. در این تحقیق با الهام از نظریه‌ها و تحقیق‌های انجام‌شده، مدل تحلیلی و فرضیه‌های زیر برای مطالعهٔ اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای و عوامل مؤثر بر آن تدوین شده است:



شکل ۱. مدل تحلیلی و نظری تحقیق

ـ هرچه میزان صمیمیت بین اعضای خانوادهٔ دانش‌آموزان بیشتر باشد، میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای کاهش می‌یابد؛

ـ هرچه وضعیت روانی دانش‌آموزان در سطح مطلوبی قرار داشته باشد از میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای کاسته می‌شود؛

ـ هرچه سرمایهٔ اجتماعی دانش‌آموزان بیشتر باشد، میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای کاهش می‌یابد؛

ـ هرچه میزان اوقات فراغت دانش‌آموزان بیشتر باشد، میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای افزایش می‌یابد؛

ـ هرچه محرومیت نسبی دانش‌آموزان بیشتر باشد، میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای افزایش می‌یابد؛

ـ هرچه تعداد دوستان به‌ویژه تعداد دوستان خارج از مدرسهٔ دانش‌آموزان بیشتر باشد، میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای افزایش می‌یابد.

روش‌شناسی

روش مورداستفاده در این مطالعه براساس هدف تحقیق، از نوع کاربردی است؛ زیرا در راستای کاربرد دانش تولیدشده برای حل مسئلهٔ تحقیق، یعنی اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای است. براساس نحوهٔ گردآوری داده‌ها، روش تحقیق، پیمایشی است؛ به این معنی که توزیع ویژگی‌های جامعهٔ آماری مدنظر بوده و هدف، تبیین وضعیت موجود و شناسایی رابطهٔ بین رویدادها بوده است. به‌عبارتی، در این تحقیق توجه محقق به شناخت و مطالعهٔ میزان تغییرهای عوامل و اثر معناداری کنش‌ها و واکنش‌های عوامل معطوف است. لذا این روش برای بررسی میزان تغییرهای یک یا چند عامل دیگر به کار می‌رود. از ویژگی‌های

Archive of SID

www.SID.ir

عمدهٔ این روش می‌توان به نمونه‌سازی، ترسیم نمونه‌های علّی، قابلیت تعمیم‌پذیری یافته‌ها، روابط و شدت رابطه بین متغیرها و جهت همبستگی بین آنها اشاره داشت.

جامعهٔ آماری تحقیق حاضر دانش‌آموزان دورهٔ متوسطهٔ استان آذربایجان شرقی است که تعداد کل آنها ۲۰۴ هزار و ۵۶۲ نفراست. در تحقیق حاضر حجم نمونه براساس فرمول نمونه‌گیری کوکران محاسبه می‌شود.

(سطح اطمینان ۹۹ درصد) = ۲/۵۸T

(احتمال وجود صفت در جامعه آماری)=۰/۵P

(احتمال عدم وجود صفت در جامعه آماری)=۰/۵q

(حداکثر مقدار خطای قابل‌قبول در این تحقیق)=d ۰/۰۵

۲۰۴۵۶۲N=

$$n = \frac{NT^2pq}{Nd^2 + T^2pq} = \frac{204562 \times 3.84 \times 0/5 \times 0/5}{204562 \times (.0/05)^2 + 3.84 \times 0/5 \times 0/5} \cong 664$$

برای گردآوری داده‌های موردنیاز در این تحقیق از نمونه‌گیری طبقه‌ای تصادفی استفاده شده است. لازم به ذکر است که تعداد نمونهٔ اختصاص داده‌شده به هریک از شهرستان‌ها، متناسب با تعداد آنها انتخاب شده است.

جدول ۱. ویژگی‌های جامعه و نمونهٔ آماری برحسب شهرستان، جنسیت، تعداد مدارس، کلاس و پایهٔ تحصیلی

شهرستان	تعداد	نمونه	دختر	نمونهٔ دختر	نمونهٔ پسر	تعداد مدارس		پایهٔ تحصیلی	تعداد کلاس		جمع کلاس‌ها
						دختر	پسر		دختر	پسر	
اهر	۷۲۵۲	۷۳	۳۲۳۹	۳۳	۴۰	۲	۲	مساوی	۴	۴	۱۶
بناب	۷۰۵۸	۷۱	۳۵۰۷	۳۵	۳۶	۲	۲	مساوی	۴	۴	۱۶
ناحیهٔ ۳	۱۷۴۰۲	۱۷۳	۱۰۴۲۳	۱۰۴	۶۹	۴	۳	مساوی	۴	۴	۲۸
ناحیهٔ ۵	۱۴۲۸۷	۱۴۳	۷۸۷۰	۷۹	۶۴	۳	۳	مساوی	۴	۴	۲۴
خسروشهر	۱۷۷۲	۱۸	۷۴۹	۸	۱۰	۱	۱	مساوی	۴	۴	۸
شبستر	۳۷۶۴	۳۸	۱۸۵۸	۱۹	۱۹	۱	۱	مساوی	۴	۴	۸
مرند	۱۳۳۳۱	۱۳۳	۶۳۷۲	۶۴	۶۹	۳	۳	مساوی	۴	۴	۲۴
هریس	۲۳۰۶	۲۳	۱۰۷۷	۱۱	۱۲	۱	۱	مساوی	۴	۴	۸
بستان‌آباد	۲۷۶۲	۲۸	۱۱۶۲	۱۲	۱۶	۱	۱	مساوی	۴	۴	۸
جمع	۶۹۹۳۴	۷۰۰	۳۶۲۵۱	۳۶۵	۳۳۵	۱۸	۱۷	مساوی	۳۶	۳۶	۷۲

www.SID.ir

گردآوری داده‌های تحقیق حاضر ازطریق پرسش‌نامهٔ ۸۵ سئوالی انجام شده است. اغلب گویه‌های پرسش‌نامه به شکل طیف پنج و شش درجه‌ای به‌صورت بسته‌پاسخ طراحی شده بود. روشی که برای اندازه‌گیری روایی پرسش‌نامه و گویه‌های مندرج در آن به کار برده شده، روایی محتوایی است. طبق این نوع روایی، اجماع نظر متخصصان امر نشان از روایی محتوایی گویه‌های موجود در پرسش‌نامه برای اندازه‌گیری متغیرهای تحقیق دارد. نتایج حاصل از دیدگاه‌ها و دیدگاه‌های پنج نفر از صاحب‌نظران این حوزه در خصوص سئوال‌ها و گویه‌های مندرج در پرسش‌نامه بیان‌کنندهٔ این امر بود که با اصلاح‌های جزئی در گویه‌های ابزار سنجش، روایی محتوایی آن حاصل خواهد شد. محقق نیز با رعایت دیدگاه‌های صاحب‌نظران و اصلاح (تعدیل در تعداد گویه‌ها و اصلاح برخی از آنها) ابزار اندازه‌گیری، پرسش‌نامهٔ نهایی را تنظیم کرد. همچنین پایایی گویه‌های متغیرهای تحقیق به‌وسیلهٔ آلفای کرونباخ برآورد شده است. نتایج تحلیل پایایی گویه‌های متغیرها نشان می‌دهد که گویه‌های تخصیص‌یافته برای اندازه‌گیری هر یک از متغیرهای تحقیق از پایایی بالایی برخوردار هستند. نتایج تحلیل پایایی گویه‌های متغیرها در جدول ۲ منعکس شده است.

جدول ۲. نتایج تحلیل پایایی متغیرهای تحقیق

متغیرها	نوع مقیاس	طیف گویه‌ها	تعداد گویه‌ها	پایایی
محرومیت نسبی	محقق‌ساخته	خیلی زیاد ..... خیلی کم	۶	۰/۸۶
دینداری	مقیاس استاندارد استارک و کلارک	کاملاً موافق ..... کاملاً مخالف	۱۸	۰/۷۴
وضعیت روانی	مقیاس استاندارد سلامت روانی و عزت‌نفس کوپر	همیشه ..... اصلاً	۱۵	۰/۷۰
وضعیت خانوادگی	محقق‌ساخته	کاملاً موافق ..... کاملاً مخالف	۱۷	۰/۸۱
اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای	محقق‌ساخته	کاملاً موافق ..... کاملاً مخالف	۶	۰/۸۷
سرمایهٔ اجتماعی	مقیاس استاندارد بومی‌شده	کاملاً موافق .... کاملاً مخالف	۱۷	۰/۸۷

پس از گردآوری داده‌ها به‌وسیلهٔ پرسش‌نامه و پانچ داده‌ها به نرم‌افزار SPSS ویرایش‌ها و تبدیل‌های لازم بر روی دادها انجام شده و درنهایت داده‌ها برای تجزیه‌وتحلیل آماده شدند. برای تجزیه‌وتحلیل اطلاعات گردآوری‌شده طبق سطوح اندازه‌گیری متغیرهای تحقیق، از آمار توصیفی میانگین، انحراف معیار و... و از آمار استنباطی ضریب همبستگی پیرسون و مدل معادله‌های ساختاری موجود در نرم‌افزارهای SPSS نسخه ۱۷ و LISREL نسخه ۸/۵ استفاده شد.

Archive of SID

www.SID.ir

یافته‌ها

نتایج به‌دست‌آمده از تحلیل توصیفی متغیرهـای زمینـه‌ای نشـان‌دهنـدهٔ ایـن اسـت کـه اکثریـت دانش‌آموزان مطالعه‌شده ازلحاظ وضعیت جنسی، رشته و مقطع تحصیلی به‌ترتیب دختر، ریاضی و سـال دوم بوده و میانگین سنی دانش‌آموزان ۱۶/۴ است. سایر اطلاعات در جدول ۳ منعکس شده است.

جدول ۳. معرفی ویژگی‌های جامعهٔ مورد بررسی

متغیرها	توزیع فراوانی و درصد
جنس	دختر: ۳۸۲ نفر (۵۴/۶ درصد) ـ پسر: ۳۱۸ نفر (۴۵/۴ درصد)
مقاطع تحصیلی	اول: ۱۸۴ نفر (۲۶/۳) ـ دوم: ۱۹۳ نفر (۲۷/۶ درصد) ـ سوم: ۱۸۷ نفر (۲۶/۷ درصد) ـ پیش‌دانشگاهی: ۱۳۶ نفر (۱۹/۴ درصد)
سن	حداقل سن: ۱۴ و حداکثر سن: ۱۹ ـ بیشترین تکرار: ۱۷ ساله ـ میانگین سنی: ۱۶/۴
رشتهٔ تحصیلی	عمومی: ۱۸۴ نفر (۲۶/۳ درصد) ـ ریاضی: ۱۸۶ نفر (۲۶/۶ درصد) ـ علوم تجربی: ۱۷۰ نفر (۲۴/۳ درصد) ـ علوم انسانی: ۱۶۰ نفر (۲۲/۹ درصد)

نتایج حاصل از تحلیل توصیفی متغیرهای تحقیق نشان می‌دهد کـه وضـعیت شـاخص‌هـای روانـی دانش‌آموزان نظیر تصور از خود و عزت‌نفس در سـطح مناسـبی قـرار دارد. همـین وضـعیت در خصـوص متغیر شاخص‌های خانواده نیز صادق است؛ به‌عبارت‌دیگر روابـط بـین اعضـای خـانوادهٔ دانـش‌آمـوزان در سطح مناسبی قرار دارد. همچنین تحلیل توصیفی متغیر محرومیت نسبی و اعتیاد به بـازی‌هـای رایانـه‌ای حاکی از آن است که میزان محرومیت نسبی و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در بین دانش‌آمـوزان بـالاتر از حد متوسط است. سایر اطلاعات متغیرهای تحقیق در جدول ۴ منعکس شده است.

جدول ۴. آماره‌های توصیفی متغیرهای تحقیق

	تعداد دوستان خارج از مدرسه	تعداد دوستان مدرسه	وضعیت روانی	سرمایهٔ اجتماعی	محرومیت نسبی	وضعیت خانوادگی	اوقات فراغت	اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای
تعداد	۶۹۹	۶۵۰	۶۹۷	۷۰۰	۶۶۴	۶۹۶	۶۶۵	۶۶۳
دامنهٔ تغییرات	۲۴	۸۰	۴۳	۶۱	۲۸	۶۱	۵/۶	۲۵
حداقل	۰	۰	۳۸	۲۰	۸	۳۹	۴	۵
حداکثر	۲۴	۸۰	۸۱	۸۱	۳۶	۱۰۰	۹/۶	۳۰
میانگین	۴	۱۰/۲	۶۱/۱۸	۵۳/۹۷	۲۶/۹۵	۷۲/۷۳	۷/۷	۱۵/۱۳
میانگین درصدی[۱]	–	–	۶۷/۹۸	۶۴/۵۰	۷۴/۹	۷۱/۳	–	۵۰/۴۳

۱. استانداردشدهٔ نمرات خام است

Archive of SID

www.SID.ir

ادامهٔ جدول ۴. آماره‌های توصیفی متغیرهای تحقیق

	تعداد دوستان خارج از مدرسه	تعداد دوستان مدرسه	وضعیت روانی	سرمایهٔ اجتماعی	محرومیت نسبی	وضعیت خانوادگی	اوقات فراغت	اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای
انحراف معیار	۲/۶۱	۱۱/۸۳	۷/۵۳	۱۱/۸۹	۵/۸۸	۹/۷۵	۱/۶	۷/۴۵
واریانس	۶/۸۲	۱۴۰/۱	۵۶/۷۶	۱۴۱/۵۰	۳۴/۷	۹۵/۲۰	۲/۶	۵۵/۵
ضریب چولگی	۱/۹۴	۲/۸۲	۰/۱۰	۰/۲۲	−۰/۷۶	۰/۳۲	−۰/۹۳	۰/۲۹
ضریب کشیدگی	۱۰/۴۱	۹/۵۷	−۰/۱۰	−۰/۷۸	−۰/۰۴۶	۰/۰۰	۰/۰۰۴	−۱/۰۱

نتایج تحلیل همبستگی مرتبهٔ صفر بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و متغیرهای تحقیق نشان می‌دهند که متغیرهای وضعیت خانوادگی و وضعیت روانی با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای همبستگی معنادار و معکوسی دارند؛ به‌بیان‌دیگر، با مطلوب‌تر شدن وضعیت شاخص‌های روانی و شاخص‌های خانوادگی دانش‌آموزان، میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای آنها کاسته می‌شود. همین شرایط برای سرمایهٔ اجتماعی نیز حاکم است؛ یعنی با افزایش سرمایهٔ اجتماعی دانش‌آموزان در محیط‌های واقعی، میزان اعتیاد آنان به بازی‌های رایانه‌ای کمتر می‌شود. درمقابل، متغیرهای تعداد دوستان خارج از مدرسه، میزان محرومیت نسبی و میزان اوقات فراغت با اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای همبستگی معنادار و مستقیمی دارد؛ به‌عبارت‌دیگر، این متغیرها باعث افزایش میزان اعتیاد در بین دانش‌آموزان می‌شوند. تنها متغیری که با میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای همبستگی معناداری نداشته، متغیر تعداد دوستان مدرسه‌ای است.

جدول ۵. نتایج تحلیل همبستگی متغیرهای تحقیق

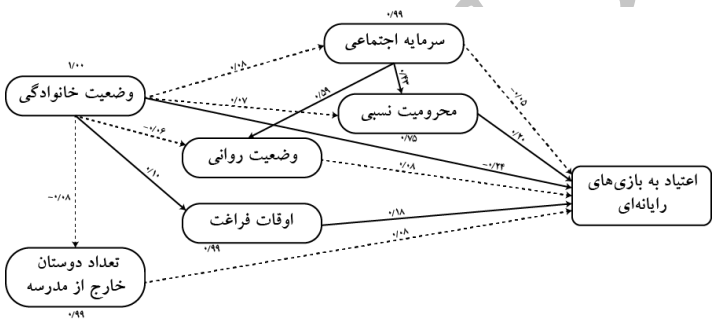
اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای								
وضعیت خانوادگی			**اوقات فراغت**			**محرومیت نسبی**		
ضریب همبستگی	**سطح معناداری**	**تعداد مشاهده‌ها**	**ضریب همبستگی**	**سطح معناداری**	**تعداد مشاهده‌ها**	**ضریب همبستگی**	**سطح معناداری**	**تعداد مشاهده‌ها**
−۰/۲۳	۰/۰۰۰	۶۵۹	۰/۱۶۳	۰/۰۰۰	۶۵۷	۰/۲۱	۰/۰۰۰	۶۶۳
وضعیت روانی			**سرمایهٔ اجتماعی**			**تعداد دوستان مدرسه**		
−۰/۱۵۵	۰/۰۰۰	۶۶۱	−۰/۱۲	۰/۰۰۳	۶۶۳	۰/۰۶۰	۰/۱۲۶	۶۵۹
تعداد دوستان خارج از مدرسه								
۰/۱۲۶	۰/۰۰۱	۶۶۲						

برای تعیین اینکه آیا مدل اصلاح‌شده و نهایی اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای از برازش مناسب برخوردار است یا نه، از شاخص‌های مختلف موجود در نرم‌افزار لیزرل استفاده شده

Archive of SID

www.SID.ir

است. پس از تدوین مدل نهایی اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای شاخص‌های مقادیر کی‌دو، خطا و سطح معناداری مدل نشان‌دهندهٔ مطلوبیت مدل برای تبیین تغییرهای متغیر اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای است؛ زیرا، کی‌دو معنادار نبود و مقدار خطای مدل نیز در حد صفر تخمین زده شده است. علاوه‌برآن، نتایج شاخص‌های برازش نسبی و مطلق[1] حکایت از آن دارند که مدل اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای مدل مناسب و مطلوبی تلقی می‌شود؛ بنابراین مقادیر همهٔ شاخص‌های برازش مدل برای مدل نهایی اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای در سطح مناسبی قرار داشته و این نیز به معنی مطلوبیت مدل در مطالعهٔ اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای است. در مجموع مدل نهایی ۲۲ درصد از تغییرهای اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای را متغیرهایی که در مدل اثر معناداری دارند تبیین می‌کنند و این مقدار تبیین نیز در سطح مناسب بوده و ازلحاظ آماری نیز معنادار است.



Chi-Square=5.40, df=7, P-value=0.61165, RMSEA=0.000

شکل ۲. مدل نهایی و اصلاح‌شدهٔ معادله‌های ساختاری اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای[2]

۱. مقادیر شاخص‌های برازش مطلق و برازش نسبی هرچقدر به یک نزدیک شود به همان میزان مدل برازش‌شده مدل مناسبی تلقی می‌شود. مقادیر این شاخص‌ها نباید کمتر از ۰/۹۰ باشد. در بین شاخص‌های برازش نسبی و مطلق ، مقادیر دو شاخص PGFI و PNFI نیز هرچقدر به صفر تمایل پیدا کند به همان میزان مدل برازش‌شده مدل مناسبی خواهد بود.

۲. مسیرهایی که خطوط منقطع دارند مقدار T Value آنها کمتر از ۱/۹۶ است؛ بنابراین مسیرهای معنی‌دار تلقی نمی‌شوند.

www.SID.ir

جدول ۶. شاخص‌های برازش نیکویی مدل نهایی و اصلاح‌شدهٔ معادله‌های ساختاری اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای

شاخص‌های کلی		شاخص برازش نسبی		شاخص برازش مطلق	
ضریب تبیین R2	۰/۲۲	NFI	۰/۹۹	GFI	۱/۰
مقدار T	۱۸/۱۵	NNFI	۱/۰	AGFI	۰/۹۹
کای اسکوئر (کی‌دو)	۵/۴۰	PNFI	۰/۳۳	PGFI	۰/۲۵
درجهٔ آزادی	۷	RFI	۰/۹۷		
RMSEA	۰/۰۰۰				
سطح معناداری	۰/۶۱۱۶۵				

RMSEA (Root Mean Square Error of Approximation), NFI (Normed Fit Index), NNFI (Non-Normed Fit Index), PNFI (parsimony Normed Fit Index), CFI (Comparative Fit Index), GFI (Goodness of Fit Index), AGFI (Adjusted Goodness of Fit Index), PGFI (Parsimony Goodness of Fit Index.

در مدل نهایی و اصلاح‌شدهٔ اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای، متغیرهای محرومیت نسبی، وضعیت خانوادگی و میزان اوقات فراغت دارای اثر مستقیم معناداری هستند و متغیرهای سرمایهٔ اجتماعی، وضعیت روحی و روانی و تعداد دوستان خارج از مدرسه اثر مستقیم‌شان معنادار نبوده است؛ اما اگر اثر غیرمستقیم این متغیرها نیز در نظر گرفته شود، می‌توان گفت که اثر کل آنها بر متغیر درونی، یعنی اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، معنادار بوده است. در میان متغیرهای مدل، مهم‌ترین متغیری که بر اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای تأثیر می‌گذارد، متغیر وضعیت خانوادگی دانش‌آموزان تلقی می‌شود و در مرتبه‌های بعدی، محرومیت نسبی و میزان اوقات فراغت قرار دارند؛ این دو متغیر میزان اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای را افزایش می‌دهند، ولی وضعیت خانوادگی و میزان صمیمیت در بین اعضای خانواده از میزان اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای می‌کاهد. سرمایهٔ اجتماعی و وضعیت روحی و روانی دانش‌آموزان نیز تأثیر منفی دارند؛ به‌عبارت‌دیگر، با افزایش سرمایهٔ اجتماعی و بهتر شدن وضعیت روانی دانش‌آموزان، از اعتیاد آنان به بازی‌های رایانه‌ای کاسته می‌شود.

جدول ۷. تأثیرات متغیرهای مدل معادله‌های ساختاری بر متغیر درونی اصلی

متغیرها	اثرهای مستقیم	اثرهای غیرمستقیم	اثرهای کل	ضریب تبیین	T مقدار
محرومیت نسبی	۰/۲۰	۰	۰/۲۰	۰/۲۲	۱۸/۱۵
سرمایهٔ اجتماعی	−۰/۰۵	−۰/۰۵	−۰/۱۰		
وضعیت روحی و روانی	−۰/۰۸	−۰/۰۲	−۰/۱۰		
وضعیت خانوادگی	−۰/۲۴	۰/۰۱	−۰/۲۳		
میزان اوقات فراغت	۰/۱۸	۰	۰/۱۸		
تعداد دوستان خارج از مدرسه	۰/۰۸	۰	۰/۰۸		

Archive of SID

www.SID.ir

بحث و نتیجه‌گیری

یکی از متغیرهایی که در این تحقیق همبستگی‌اش با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای تأیید شد، اوقات فراغت است. هرقدر مردم زمان بیشتری را صرف ارتباط‌های رایانه‌ای می‌کنند و کارهای خود را بیشتر ازطریق فضای مجازی به انجام می‌رسانند، شاید وقت کمتری را به تعامل با یکدیگر در دنیای فیزیکی اختصاص دهند؛ به‌عبارت‌دیگر، اختصاص زمان زیاد به این رسانه‌ها موجب محدود شدن روابط جتماعی افراد می‌شود. این یافته در تحقیق حاضر نیز تکرار شد؛ کسانی که زمان فراغت بیشتری دارند و میزان زیادی از زمان را به کار با رسانه‌های نوین صرف می‌کنند، اعتیادشان بیشتر بوده و منزوی‌تر هستند.

سرمایهٔ اجتماعی یکی دیگر از متغیرهایی است که همبستگی معکوسی با میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای داشته است؛ به‌عبارت‌دیگر، در اثر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای سرمایهٔ اجتماعی افراد کاهش پیدا کرده و انزوای اجتماعی آنها را به دنبال داشته است. هم‌چنان‌که اغلب جامعه‌شناسان و محققان ـ گیدنز (۱۳۸۷)،

رایزمن (۱۹۵۰)، کرات[1] (۱۹۹۹)، بولن و هر[2] (۲۰۰۰) ـ ذکر کرده‌اند گسترش فناوری‌های جدید به انزوا و انفراد اجتماعی روزافزون منجر می‌شود. نوجوانانی که از تماس‌های اجتماعی کناره می‌گیرند از اینترنت به‌عنوان ابزاری برای فرار از واقعیت استفاده می‌کنند. پروجیت[3] (۲۰۰۲) معتقد است که جنبهٔ مثبت رسانه‌های نوین با جنبه‌های مثبت سرمایهٔ اجتماعی و جنبه‌های منفی اینترنت نیز با جنبه‌های منفی سرمایهٔ اجتماعی مطابقت دارد. استفادهٔ بیش‌ازاندازه از این رسانه‌ها تأثیرات منفی بیشتری خواهد داشت. زیمبارد (۱۹۸۲) به این نتیجه رسید که استفاده از رایانه و بازی‌های رایانه‌ای تعامل‌های اجتماعی افراد را کاهش می‌دهد و به انزوای اجتماعی آنها منتهی شود. همهٔ نظریه‌های مطرح‌شده در تحقیق و نتایج تحقیق‌های انجام‌شده مهر تأییدی هستند بر این یافتهٔ تحقیق که میزان استفادهٔ اعتیادگونه از رسانه‌های نوین به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای سطح روابط و کنش‌های اجتماعی کاربران را کاهش می‌دهد و آن‌ها را به انزوای اجتماعی سوق می‌دهد.

یافتهٔ دیگر تحقیق حاضر این بود که بین سلامت روانی افراد و میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای همبستگی معکوسی وجود دارد. سلامت روانی دانش‌آموزانی که اعتیاد بیشتری به

1. Karrat
2. Bullen and Harre
3. Prujit

Archive of SID

www.SID.ir

بازی‌های رایانه‌ای دارند، در قیاس با دانش‌آموزانی که وابستگی کمتری به چنین بازی‌هایی داشته‌اند در سطح پایین‌تری قرار داشت؛ بنابراین می‌توان گفت در صورت استفادهٔ اعتیادگونه از بازی‌های رایانه‌ای، سلامت روانی دانش‌آموزان دستخوش تخریب می‌شود. این یافته نیز با یافته‌های تحقیق‌های دیگر نظیر تحقیق پورصابری (۱۳۸۹)، رمضانی (۱۳۸۹) و خانجانی (۱۳۸۹) هماهنگی دارد.

خانواده و رابطهٔ اعضای خانواده با همدیگر نیز یکی از مؤلفه‌های اثرگذار بر میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای است. گیدنز (۱۳۸۷) معتقد است که یکی از آثار و عواقب دسترسی فزاینده به رسانه‌های نوین این است که ارتباط‌های اعضای خانواده با همدیگر کاهش می‌یابد؛ رایزمن نیز به همین موارد اشاره کرده است. تحقیق نوابخش و همکارانش (۱۳۸۹) نشان داد که استفاده از تلفن‌همراه و اینترنت باعث تغییر ارزش‌های خانوادگی می‌شود. یونگ (۱۹۹۶) نیز خاطرنشان می‌سازد که وابستگی به اینترنت، گسست‌ها و انقطاع‌های شدیدی در زندگی تحصیلی، خانوادگی، مالی و شغلی مشارکت‌کنندگان ایجاد کرده است. همچنین محققان دانشگاه استنفورد نشان دادند که کاربران اینترنت در مقایسه با کسانی که کاربر اینترنت نیستند یا کاربر دائمی نیستند، وقت کمتری را صرف ارتباط با خانواده‌های خود می‌کنند. آبرو و همکارانش (۲۰۰۸) نیز در تحقیق‌شان به این نتیجه رسیده‌اند که اعتیاد به رسانه‌ای نوین بر زندگی خانوادگی کاربران اثرهای منفی داشته است. درنهایت، شکلوفسکی و همکاران[1] وی (۲۰۰۶) در تحقیق‌شان نشان داده‌اند که استفادهٔ زیاد از اینترنت با کاهش در احتمال دیدار خانواده و یا دوستان همراه خواهد بود. پس این یافتهٔ تحقیق که ارتباط صمیمی با خانواده تأثیر کاهشی بر میزان اعتیاد به رسانه‌های نوین دارد در راستای نتایج تحقیق‌های قبلی بوده و با آنها همسو است. همچنین محرومیت نسبی و تعداد دوستان، به‌ویژه تعداد دوستان خارج از مدرسه، در افزایش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای تأثیر مستقیم و معناداری دارد. این نتیجه نیز مشابه نتایج تحقیق‌های پیشین بوده است.

پیشنهادهای کاربردی و تحقیقی

طبق نتایج حاصل از تحقیق و در راستای متغیرهای موردمطالعه، پیشنهادهای زیر به‌منظور تعدیل و کاهش میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای تدوین شده است:

ـ آموزش مهارت‌های خودنظارتی برای دانش‌آموزان، برگزاری دوره‌های آموزشی برای

1. Shklovski Irina , Kraut ,Robert and Rainie, Lee

Archive of SID

www.SID.ir

خانواده‌ها و دانش‌آموزان برای آگاه‌سازی دربارهٔ تأثیرات منفی آسیب‌های اجتماعی نوپدید به‌ویـژه در حوزهٔ رسانه‌های نوین؛

ـ روشـنگری و دادن آگـاهی از عواقـب و پیامـدهای اعتیـاد بـه رسـانه‌هـای نـوین بـرای دانش‌آموزان؛

ـ برنامه‌ریـزی درزمینـهٔ افـزایش مشـارکت اجتمـاعی دانـش‌آمـوزان در کارهـای گروهـی و هیئت‌های مذهبی و نظایر آن؛

ـ آموزش جامعه به‌ویژه خانواده‌ها برای برخورد علمی و اصولی با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای فرزندان؛

ـ برنامه‌ریزی درزمینهٔ پر کردن مستمر اوقات فراغت دانش‌آموزان ازسوی خانواده، مدرسـه و جامعه به‌منظور تقلیل میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای؛

ـ وجود ارتباط صمیمی بین فرزندان و والدین، آموزش برقراری ارتبـاط درسـت و صـحیح بـا یکدیگر در داخل خانواده، کنترل محسوس و نامحسوس رفتارهای فرزنـدان، مـدیریت مسـایل و دشواری‌های خانواده، اهمیت قائل شدن به امر تحصیل، نیازها و استقلال‌طلبی فرزندان، پرهیز از درگیری، نزاع و مشاجره در خانواده به‌ویژه در مقابل فرزندان؛

ـ درمجموع، تلاش به‌منظور استحکام پیوندهای خانوادگی و اجتمـاعی و گروهـی همچنـین، تقویت روابط شبکه‌ای دانش‌آموزان در محـیط اجتمـاعی، احیـای ورزش هـای سـنتی و گروهـی به‌منظور اجتناب از تفردگرایی حاکم در سرگرمی‌های فضای مجازی، ایجاد برنامـه‌هـای مفـرح و ایجاد محیط های سالم، منطقی و منطبق با فرهنگ اسلامی برای ارتباط های میان‌فـردی جهـت کاهش کاربران رسانه‌های نوین می‌تواند از دیگـر راه‌کارهـای مفیـد بـرای مقابلـه بـا اعتیـاد بـه بازی‌های رایانه‌ای باشد.

همچنین پیشنهاد می‌شود که ارتباط اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای با متغیرهـایی نظیـر هویـت دینی، سبک زندگی و ویژگی‌های شخصیتی در میان دانش‌آموزان و سایر اقشـار جامعـه بـه‌ویـژه دانشجویان نیز مطالعه شود.

Archive of SID

www.SID.ir

منابع و مآخذ

پورصابری، رقیه (۱۳۸۹). «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ساختار روانی نوجوانان پسر شهرستان آذرشهر». *مجموعه مقالات اولین همایش منطقه‌ای روان‌شناسی اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای*، دانشگاه آزاد اسلامی ارومیه.

خانجانی، طاهره (۱۳۸۹). «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت عمومی دانش‌آموزان پسر در دورهٔ راهنمایی شهرستان نوشهر». *مجموعه مقالات اولین همایش منطقه‌ای روان‌شناسی اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای*، دانشگاه آزاد اسلامی ارومیه.

دوران، بهزاد (۱۳۸۵). «تأثیر اینترنت بر هویت همالان». *فصلنامهٔ انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، سال دوم، شمارهٔ ۵: ۱۳۷-۱۰۹.

ذکایی، محمدسعید؛ و خطیبی، فاخره (۱۳۸۵). «اینترنت و تغییرات هویتی». *فصلنامهٔ انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، سال دوم، شمارهٔ ۷؛ ۱۶۵-۱۳۹.

رحمانی، علی و عموزاده خلیلی، زهرا (۱۳۹۰). «بررسی تأثیرات استفاده از فناوری‌های نوین ارتباطی (اینترنت، چت، بازی رایانه‌ای) بر هویت فرهنگی نوجوانان گرگان». *مجموعه مقالات برگزیدهٔ همایش منطقه‌ای آسیب‌های اجتماعی نوپدید*، دفتر تحقیقات کاربردی و معاونت اجتماعی فرماندهی انتظامی استان مازندران و دانشگاه آزاد اسلامی واحد اردبیل.

رمضانی، فریدون، (۱۳۸۹). «رابطهٔ وابستگی رفتاری به اینترنت و رایانه با سلامت روان و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان دبیرستانی بیرجند». *مجموعه مقالات اولین همایش منطقه‌ای روان‌شناسی اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای*، دانشگاه آزاد اسلامی ارومیه.

شاوردی، تهمینه و شاوردی، شهرزاد، (۱۳۸۸). «بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای». *فصلنامهٔ تحقیقات فرهنگی*، دورهٔ دوم، شمارهٔ ۷: ۶۷-۴۷.

شریعت، سید وحید؛ اسدالله‌پور، امین؛ علیرضایی، نرگس؛ بشردانش، زیبا؛ بیرشک، بهروز؛ تهرانی‌دوست، مهدی؛ جلیلی، بهروز؛ حجازی، الهه؛ حکیم‌شوشتری، میترا؛ شیرازی، الهام؛عشایری، حسن؛ مجدتیموری، محمدولی؛ مجدرضایی، محمدرضا؛ زینلی، کارن؛ و کریمی‌فر، کامران (۱۳۸۸). «رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه روان‌شناختی مطالعه‌ای به روش دلفی». *تازه‌های علوم شناختی*، سال ۱۱، شمارهٔ ۲: ۱۸-۸.

غلامی آبیز، محسن؛ موحد، احمد؛ و خانی، حسین، (۱۳۸۹). «بررسی میزان گرایش کودکان و نوجوانان شهر قاین نسبت به بازی‌های رایانه‌ای». مجموعه مقالات اولین همایش منطقه‌ای روان‌شناسی اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای، دانشگاه آزاد اسلامی ارومیه.

فتحی اقدم، قربان، (۱۳۸۹). «فواید و عوارض روان‌شناختی اینترنت و رایانه». *مجموعه مقالات اولین همایش منطقه‌ای روان‌شناسی اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای*، دانشگاه آزاد اسلامی ارومیه.

قطریفی، مریم؛ رشید، خسرو؛ و دلاور، علی (۱۳۸۵). «بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر تهران». *فصلنامهٔ روان‌شناسی و علوم‌تربیتی*، شمارهٔ ۳: ۱۸-۱.

کازنو، ژان، (۱۳۷۲). ***جامعه‌شناسی وسایل ارتباط جمعی***. ترجمهٔ باقر ساروخانی و منوچهر محسنی، تهران: اطلاعات.

کاستلز، مانوئل، (۱۳۸۰). ***عصر اطلاعات***. ترجمهٔ حسن چاوشیان، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.

کرامتی مقدم، رضا، شهیدی، شهریار، و مرتضوی، شهرناز، (۱۳۸۶). «بررسی رابطهٔ وابستگی به اینترنت با نظام ارزشی دانشجویان کارشناسی ارشد». *فصلنامهٔ انجمن ایرانی روان‌شناسی*، سال ۱۱، شمارهٔ ۴: ۴۲۵-۴۱۴.

Archive of SID

www.SID.ir

کوهی، کمال، (۱۳۹۰). «آسیب‌های اجتماعی نوپدید و راهکارهای مقابله با آن». *طرح تحقیقاتی ادارهٔ کل آموزش‌وپرورش استان آذربایجان‌شرقی*، تبریز.

گدازگر، حسین و موسی‌پور، علیمراد، (۱۳۸۲). «اینترنت و تحقیقات دانشگاهی». *نشریهٔ دانشکدهٔ علوم انسانی و اجتماعی دانشگاه تبریز*، سال نهم، شمارهٔ ۴: ۱۶۰–۱۴۷.

گیدنز، آنتونی، (۱۳۸۷). ***تجدد و تشخص***. ترجمهٔ ناصر موفقیان، تهران: نی.

معیدفر، سعید.، حبیب‌پور گتابی، کرم؛ و گنجی، احمد، (۱۳۸۶). «اعتیاد اینترنتی؛ علل و پیامدهای آن». *فصلنامهٔ رسانه*، سال ۱۶ شمارهٔ ۳: ۳۴–۲۱.

نوابخش، مهرداد.، هاشم‌نژاد، فاطمه. و زادشم‌پور، وحید، (۱۳۸۹). «بررسی آثار اینترنت و تلفن‌همراه در تغییر هویت جوانان ۲۹–۱۵ سال استان مازندران». *فصلنامهٔ جامعه‌شناسی مطالعات جوانان*، شمارهٔ ۱(۱):۱۷۰–۱۴۵.

Abreu, CN., Karam, RG., Góes, DS., and Spritzer, DT.(2008). "Internet and videogame addiction: a review". *Revista Brasileira Psiquiatria*, 30(2), 67-156.

Bullen, P. and Harré, N. (2000). ***The Internet: Its Effects on Fatety and Behaviour Implications for Adolescents***. Department of Psychology ,University of Auckland.

Duran, Maria Garcia (2003). "Internet Addiction Disorder". *Journal of All psychology*, (December 14 from, http://allpsych.com/journal/internetaddiction/#.VPqf90gnbcs).

Green, S., Bavelier, D. (2003). "Action video Game Modifies Visual Selective Attention, Nature". *Nature:International weekly journal of Science*, 423: 523-537.

Griffiths, M. (2008). "Internet and Video-Game Addiction, Adolescent Addiction". *Epidemiology, Assessment and Treatment*: 231–267.

Zamani, Eshrat., Kheradmand, Ali., Cheshmi, Maliheh., Abedi, Ahmad., and Hedayati, Nasim. (2010). "Comparing the Social Skills of Students Addicted to Computer Games with Normal Students". *Addict Health*, 2(3-4): 59–65.

Lim, Jin-Sook, Young-Kwon, Bae; Seong-Sik, Kim (2004). "A Learning System for Internet Addiction Prevention". *Proceedings of the IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies* (ICALT), 836-837. (From: http://ieeexplore.ieee.org/xpl/login.jsp?tp=&arnumber =1357678 url=http%3A%2F%2 Fieeexplore.ieee.org%2Fxpls%2Fabs_all.jsp%3Farnumber%3D1357678

Pawlowska, B., and Potembska, E. (2012). "Involvement in the internet and addiction to the mobile phone in polish adolescents". *European Psychiatry*, 27: Abstracts of the 20th European Congress of Psychiatry,78-78

Pruijt, Hans (2002). "Social Capital and the Equalizing Potential of the Internet". *Social Science Computer Review*, Summer 2002; vol. 20, 2: pp. 109-115.

Shklovski, Irina., Kraut,Robert., and Rainie, Lee. (2004). "The Internet and Social Participation: Contrasting Cross-Sectional and Longitudinal Analyses". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10(1). (From: http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101. 2004. tb00226.x/full

Archive of SID

www.SID.ir