

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

کمال کوهی^۱

چکیده

امروزه رسانه‌های نوین یکی از پرنفوذترین و پرمخاطب‌ترین رسانه‌ها نزد جوانان به‌شمار می‌رود. توجه بیش‌ازاندازه 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 مطالعه میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و ارائه راهکارهایی برای مقابله با آن در میان دانش‌آموزان مقطع متوسطه استان آذربایجان شرقی انجام شده است.

تحقیق به روش پیمایشی انجام شده و جامعه آماری آن را دانش‌آموزان مقطع متوسطه 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 تجزیه و تحلیل داده‌ها از نرم‌افزار SPSS نسخه 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، سرمایه اجتماعی و وضعیت روحی و روانی دانش‌آموزان از جمله عواملی هستند که دانش‌آموزان را در مقابله با اعتیاد به بازی‌های 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، سرمایه اجتماعی، سلامت روانی، رسانه‌های نوین.

تاریخ پذیرش: ۹۳/۴/۱

تاریخ دریافت: ۹۲/۱۲/۲

۱. استادیار جامعه‌شناسی - بررسی مسائل اجتماعی، دانشکده حقوق و علوم اجتماعی، دانشگاه تبریز: k.koohi@tabrizu.ac.ir

❖ مقدمه

رسانه‌های نوین ارتباطی - اطلاعاتی^۱ امروزه

چنان سرعت و عمقی به تغییرهای اجتماعی داده‌اند که حتی پابرجاترین عرصه حیات بشری یعنی فرهنگ را نیز درنوردیده و ما را در میانه یک دگرگونی جدی فرهنگی قرار داده‌اند. تحولی که بارلو^۲ (از بانیان بنیاد حریم الکترونیک^۳) آن را جدی‌ترین تحول فرهنگی از کشف آتش بدین سو می‌داند؛ تحول یا به تعبیری، بحرانی فرهنگی که به اعتقاد مک‌لوهان^۴ ناشی از عدم تجانس یا تأخر فرهنگی^۵ جامعه نسبت به این فناوری‌هاست که به همراه دگرگونی‌های اجتماعی بروز و ظهور پیدا می‌کند. بدین ترتیب، انقلاب ارتباطی - اطلاعاتی سده ۲۱ را باید بسیار فراتر از صرف الکترونیکی کردن رابطه انسان ها دانست (دوران، ۱۳۸۵: ۱۱۰).

برهمن 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 - اطلاعاتی همچون اینترنت، ماهواره، تلفن همراه، رایانه و ویدئو در چند دهه واپسین سده ۲۰، انقلابی عظیم در عرصه 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

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

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 در عین حال تقریباً همه 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» (متظرالقائم، ۱۳۸۷: ۱۲۰).

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 قابل توجه است» (شریعت و همکاران، ۱۳۸۸: ۹). باتوجه به استقبال روبه‌رشد جوانان از بازی‌های آنلاین در اینترنت و بازی‌های دیجیتالی موجود در تلفن همراه، 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. بر همین 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 این که اینترنت، تلفن همراه و متعلقات آنها به‌ویژه بخش بازی‌های رایانه‌ای مانند یک شمشیر دولبه عمل می‌کنند؛ از یک سو مفیدند و فرصت‌های بی‌بدیلی را در اختیار کاربران قرار می‌دهند و کاربران را قادر می‌سازند در فضای مجازی تعامل‌ها و کنش‌های متقابل زیادی در همه جوانب زندگی اجتماعی با دیگر کاربران انجام دهند و از سوی دیگر اینترنت و تلفن همراه می‌توانند برای کاربران تهدید باشند؛ این امر زمانی رخ می‌دهد که کاربران اینترنت و تلفن همراه استفاده مضر و بی‌رویه را به استفاده مفید ترجیح دهند؛ به عبارت دیگر، استفاده بیش از حد از اینترنت به‌ویژه از بازی‌های اینترنتی و حتی بازی‌های موجود در تلفن همراه باعث می‌شود که کاربران روزبه‌روز منزوی‌تر شده و دچار انزوای اجتماعی شوند.

در ایران علی‌رغم اهمیت موضوع و حساسیت‌های فرهنگی، متأسفانه در این رابطه 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 اعتماد به بازی‌های رایانه‌ای افزایش می‌یابد و هم اثرهای روانی - اجتماعی آن نیز مخرب‌تر می‌شود. بنابراین، با در نظر گرفتن این امر، تحقیق حاضر می‌کوشد در مرحله اول، میزان اعتماد به بازی‌های رایانه‌ای را در میان دانش‌آموزان دوره متوسطه استان آذربایجان شرقی تعیین کرده و در مرحله 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)؛ دهکده‌ای که هرکس به راحتی می‌تواند با فرد دیگری در نقطه‌ای دیگر از جهان ارتباط برقرار کند. بنابراین، طبق دیدگاه گیدنز^۱، 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^۲، ۱۳۸۷). کنشگران در صحنه جهانی بدون مرز و محدوده جغرافیایی و بدون مقید بودن به زمان می‌توانند به وسیله فناوری‌های ارتباطی مدرن نظیر اینترنت، کانال‌های ماهواره‌ای و تلفن همراه‌ها با یکدیگر ارتباط برقرار کنند و از همدیگر تأثیر پذیرند؛ چیزی که به‌وضوح در جامعه به‌ویژه در بین نوجوانان و جوانان دیده می‌شود.

اندیشمندان اجتماعی در مورد استفاده از رسانه‌های نوین و فضای مجازی به سه دسته تقسیم می‌شوند؛ دسته اول رویکرد خوش‌بینانه به رسانه‌های نوین و فضای مجازی دارند. طرفداران این رویکرد نظیر ترکل^۳ معتقدند که فضای مجازی در حال

1. Giddens

۲. جامعه‌شناس برجسته و معاصر بریتانیایی

3. Turkle

سوق دادن ما به فرهنگ پست‌مدرن برمبنای تمایز و پراکندگی است؛ چراکه حضور در فضای مجازی به‌علت ویژگی‌های خاص آن، از جمله امکان گمنامی و حذف نشانه‌های فیزیکی به کاربر اجازه می‌دهد به‌آسانی نقش‌های متعدد و متفاوتی را در زمان‌های مختلف و با تنظیمات مختلف مورد دلخواه و پسند خود، بازی کند. هوارد رینگولد^۱ نیز ادعا دارد که مشارکت در فعالیت‌های فضای مجازی بر هویت کاربران تأثیر داشته و آن را دچار تغییر می‌کند.

دسته 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 در نهایت 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^۲ نظریه‌پرداز فرانسوی است. او معتقد است که کالایی کردن فرهنگ مجازی و اطلاعاتی خطری ندارد؛ چیزی که خطرناک است پیروزی فناوری است. وی تمامی جنبه‌های مثبت فناوری‌های ارتباطی را نادیده می‌گیرد و بیان می‌دارد که توسعه بیش از اندازه این فناوری‌ها به ظهور فرهنگ غیرانسانی انجامیده است. نظریه‌های منفی‌گرایانه ویریلیو افزون‌بر اینترنت و فضای مجازی حتی در مورد سایر اشکال رسانه‌های جدید نیز شمول می‌یابد.

دسته سوم رویکرد بینابین دارند. این رویکرد به دو بخش تقسیم می‌شود. رویکرد نخست به نحوه شکل‌گیری و ارائه خود در فضای مجازی در چارچوب نظریه 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 دامنه جدیدی از چارچوب‌های تعامل را با آداب و رسومی

1. Howard Rheingold

2. Virilio

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. در مجموع می‌توان گفت که افراد در فضای مجازی فرصت ارائه خود مطلوب و آرمانی خویش را تا حدودی در اختیار دارند؛ خودهایی که می‌توانند پشت‌صحنه فرد در دنیای واقعی یا ترکیبی از پشت‌صحنه و جلوی صحنه وی باشند (ذکایی و خطیبی، ۱۳۸۵).

گیدنز مطرح می‌کند که «هرقدر مردم زمان بیشتری را صرف ارتباط‌های رایانه‌ای می‌کنند و کارهای خود را بیشتر از طریق 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 مرادۀ انسانی را کاهش می‌دهد، روابط و مناسبات شخصی تحلیل می‌روند، شکل‌های سستی سرگرمی و تفریح مثل تئاتر و کتاب از صحنه خارج می‌شوند و چارچوب زندگی اجتماعی سستی می‌گیرد (گیدنز، ۱۳۸۷؛ ۶۸۳).

در خصوص چگونگی پیدایش جامعه اطلاعاتی، مانوئل کاستلز^۱ (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^۲، ۱۳۸۰: ۲۸). او عقیده دارد «به دلیل تازگی فناوری‌های ارتباطی نوین، ارزیابی تأثیرات آنها بر فرهنگ جامعه دشوار است و تنها می‌توان گفت که به‌راستی تحول‌های بنیادی در راه است». با وجود این، شواهد تجربی پراکنده و تغییر آگاهانه از اجزای مختلف شبکه‌های ارتباطی

1. Manuel Castells

۲. جامعه‌شناس اسپانیایی و نویسنده سه‌گانه مهم عصر اطلاعات

جدید مبنایی برای طرح فرضیه‌هایی درباره گرایش‌های اجتماعی و فرهنگی نوظهور است. کاستلز معتقد است که حوزه فرهنگ که حوزه نظام‌هایی از عقاید و رفتارها را شامل می‌شود و ساخته 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). براینکه این امر شکل‌گیری نوع جدیدی از تعامل‌های انسانی است که ضمن تمایز از الگوهای ارتباطی مرسوم در رسانه‌های ارتباط جمعی، در عمل فرصت‌های نوینی را در برای تجلی 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 مبتنی بر آن، دگرگونی فرهنگ‌هاست؛ از این رو، در اثر ایجاد و گسترش شاهراه‌های اطلاعاتی، فرهنگ نوینی در حال ظهور است (کاستلز، ۱۳۸۰).

دانیل بل^۱ نقش تعیین‌کننده‌ای برای فناوری اطلاعات در صحنه اجتماعی جوامع آینده پیش‌بینی می‌کرد و جامعه اطلاعاتی آینده را مانند نوعی تشکل اجتماعی قوی و درعین حال برخوردار از توسعه همگون می‌دید که حول فناوری ارتباطات و اطلاعات، رسانه‌ها به شکل کارآمدی در تغییرهای جامعه دخالت دارند؛ به طوری که در حیطه فرهنگ تغییر جهتی از اخلاق کار به سوی 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)^۲ در کتاب *جماعت تنها*^۳ 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

۱. Daniel Bell جامعه‌شناس امریکایی و استاد بازنشسته دانشگاه هاروارد

۲. David Riesman جامعه‌شناس امریکایی و استاد ارتباطات

و امیدهایی به بار آورده است (گیدنز، ۱۳۸۶: ۸۶۴). پس اینترنت امکان سطوح بی سابقه‌ای از کنش‌های متقابل را فراهم می‌سازد. اینترنت امکانات تازه و هیجان‌انگیزی خلق می‌کند؛ با وجود 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).

بورديو^۱ در مقابل مفهوم‌سازی عادت و میدان، تحلیل فرهنگی و ساختاری از تأثیرات فناوری‌های نوین ارتباطی ارائه می‌دهد. اذدید بورديو «عادت» شیوه‌های عمل و زیستی است که فاعلان اجتماعی در جریان اجتماعی‌شان کسب می‌کنند و از طریق تجربه‌های عملی آموخته می‌شود و «میدان» نظام ساخت‌یافته موقعیت‌هایی است که توسط افراد یا نهادها اشغال می‌شود. میدان‌ها در حال تغییرند و رابطه بین میدان و عادت در معرض گسست است. فناوری‌های نوین ارتباطی می‌توانند زمینه شکل‌گیری عادت‌هایی جدید را فراهم سازند که شرایط «عادت‌های» قبلی را به چالش بکشاند و در نتیجه آن تغییرهایی هرچند جزئی در میدان عمل آنها سازد (رحمانی و عموزاده خلیلی، ۱۳۹۰: ۳۸).

در راستای نظریه پردازان، محققان نیز تحقیق‌هایی در خصوص اثرهای این فناوری‌ها در جامعه انجام داده‌اند. محققان معتقدند که بین وضعیت روحی و روانی افراد و بازی‌های رایانه‌ای رابطه معکوسی وجود دارد؛ افرادی که وقت بیشتری برای این نوع بازی‌ها اختصاص می‌دهند از لحاظ سلامت روانی و وضعیت روحی دچار مشکل می‌شوند. این نتیجه حاصل تحقیق‌های محققانی^۲ نظیر مریم قطریفی، خسرو رشید و علی دلاور (۱۳۸۴)، طاهره خانجانی (۱۳۸۹)، رقیه پورصابری (۱۳۸۹) و فریدون رضانی (۱۳۸۹) بوده است. بهزاد دوران و همکاران (۱۳۸۱) بین میزان استفاده از

۱. Bourdieu جامعه‌شناس و مردم‌شناس معاصر و سرشناس فرانسوی

۲. عناوین تحقیق‌های این محققان در بخش منابع و مأخذ درج شده است.

بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی رابطه معکوسی گزارش داده‌اند (کرامتی مقدم و همکاران، ۱۳۸۶). در همین 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؛ به عبارت 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 کمیت و کیفیت مهارت اجتماعی دانش‌آموزان تأثیر منفی می‌گذارد.

غلامی آبیز و همکارانش (۱۳۸۹) میزان گرایش کودکان و نوجوانان شهر قاین نسبت 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 اقدام (۱۳۸۹) در تحقیقی فواید و عوارض روان‌شناختی اینترنت و رایانه را بررسی کرده و به این نتیجه رسیده است که این رسانه‌ها سبب انزوا و کناره‌گیری اجتماعی، کاهش ارتباط اجتماعی، مردم‌آمیزی و کاهش نوع دوستی شده و بر روی روابط زناشویی تأثیر نامطلوبی گذاشته و تأثیرات مخرب زیستی و جسمانی از قبیل حمله 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^۱ (۲۰۱۲) استفاده از اینترنت و اعتیاد به تلفن همراه را در نوجوانان لهستانی بررسی کرده‌اند و به این نتیجه رسیده‌اند که اعتیاد به پیام‌های متنی و برقراری

1. Pawlowska and Potembska

تماس تلفن همراه و اولویت قائل شدن برای ایجاد روابط بین فردی و ابراز احساسات از طریق تماس های تلفنی و ارسال پیامک از علایم اعتیاد به اینترنت و تلفن همراه بوده است و همچنین نوجوانانی که بازی های رایانه ای تهاجمی را ترجیح می دهند، بیشتر مرتکب رفتاری های غیر اخلاقی در اینترنت می شوند. همچنین در گروه پسران، قوی ترین رابطه بین اعتیاد به تماس های تلفن همراه و پیام های متنی و استفاده از پورنوگرافی آنلاین پیدا شد و در گروه دختران، قوی ترین رابطه بین اعتیاد به اینترنت و ترجیح ایجاد روابط بین فردی و ابراز احساسات از طریق پیام های متنی و تماس های تلفنی پیدا شد.

گریفیتس^۱ (۲۰۰۸) استاد روان شناسی دانشگاه ناتینگهام در تحقیقی، اعتیاد به اینترنت و بازی های رایانه ای را در میان نوجوانان بررسی کرده و معتقد است هر چند در خصوص این موضوع تحقیق های کمتری صورت گرفته است، اما به نظر می رسد که ریشه اعتیاد به بازی های رایانه ای و اعتیاد به اینترنت را باید در زندگی خانوادگی و مدرسه ای جست و جو کرد. مشابه تحقیق گریفیتس، آبرو و همکاران^۲ (۲۰۰۸) در بررسی مقاله ها و تحقیق ها در حوزه اعتیاد به اینترنت نشان داده اند که میزان شیوع این نوع اعتیاد قابل توجه است و ممکن است پیامدهای منفی در خصوص زندگی دانشگاهی، اجتماعی و خانوادگی داشته باشد.

یونگ (۱۹۹۶) رئیس و بنیان گذار مرکز اعتیاد اینترنتی در امریکا خاطر نشان می سازد که وابستگی به اینترنت، گسست ها و انقطاع های شدیدی در زندگی تحصیلی، اجتماعی، مالی و شغلی مشارکت کنندگان ایجاد کرده است؛ به طوری که ۵۸ درصد از دانش آموزان و دانشجویان، کاهش چشمگیری در عادات های مطالعه، افت نمره های درسی، غیبت در کلاس ها، مشروط شدن و مانند آن دارند (Duran, 2003: 3). همچنین مطالعه یونگ (۱۹۹۸) نشان داد که ۸۰ درصد از پاسخگویانی که معتاد به اینترنت

1. Griffiths

2. Abreu et al.

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^۱ نیز در سال ۱۹۹۹ در مطالعه‌اش بدین نتیجه رسید نوجوانانی که از تماس‌های اجتماعی کناره‌گیری می‌کنند، از اینترنت به منزله ابزاری برای فرار از واقعیت استفاده می‌کنند (Lim et al., 2004: 2).

بولن و هری^۲ (۲۰۰۰) در مطالعه‌شان در نیوزلند، به این نتیجه رسیدند که هرچه جووانان زمان بیشتری را با اینترنت سر کنند، در مقابل از میزان زمانی که صرف محیط اجتماعی واقعی‌شان خواهند کرد، کاسته خواهد شد؛ به علاوه جووانان معتاد به اینترنت همانند سایر معتادان، دچار علائم و شاخصه‌های اعتیادی مشخص هستند (Bullen and Harre, 2000: 11).

شکلوسکی و همکارانش^۳ (۲۰۰۶) در تحقیق‌شان با عنوان «اینترنت و مشارکت اجتماعی: تحلیل‌های مقطعی و طولی متضاد»^۴ که در دانمارک انجام شده است، ادعا کرده‌اند که استفاده 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 خانواده خود به وسیله تماس‌های تلفنی، دیدار و ایمیل وجود دارد.

برنر^۵ 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 استفاده بیش از حد از اینترنت به آنها

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

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).

اگلی و میرز^۱ (۱۹۸۴) در تحقیق خود دریافتند کلپ‌های بازی‌های رایانه‌ای در کالیفرنیا مکان‌ها و مراکزی اجتماعی برای گسترش دوستی‌هاست. بری گانتز^۲ نیز براساس تحقیق سلنر (۱۹۸۴) معتقد است رفتن به کلپ‌های بازی نمایانگر جنبه مهمی از زندگی اجتماعی نوجوانان است؛ این کلپ‌ها محل ملاقات دیگران، آموختن شیوه‌های رفتاری آنان و چگونگی رفتار در برابر آنهاست (شاوردی و شاوردی، ۱۳۸۸: ۵۲).

پروجیت^۳ در تحقیق خود به این نتیجه رسید که تمایل به ارتباطات اینترنتی مکمل تعامل‌ها در دنیای واقعی است. وی خاطر نشان کرد که ارتباطات اینترنتی نابودکننده سرمایه اجتماعی محسوب نمی‌شود و ارتباطات آنلاین، با بهره‌گیری از صفحه‌های خانگی شخصی و موتورهای جستجوگر، فرصت‌هایی را برای کسانی که طرد شده‌اند برای افزایش سرمایه اجتماعی شخصی خود ارائه می‌کند. همچنین، جنبه‌های منفی اینترنت نیز با جنبه‌های منفی سرمایه اجتماعی مطابقت دارد؛ به عبارت دیگر، کاربران از این وسیله ارتباطی می‌توانند به منظور تشکیل گروه‌های مخرب و اعمال خراب‌کارانه استفاده کنند؛ بنابراین، از نظر پروجیت اینترنت قادر است سرمایه اجتماعی مثبت و سرمایه اجتماعی منفی را در میان کاربران تقویت کند (Pruijt, 2002: 109). درنهایت، زیمبارد^۴ 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

1. Egli and Meyers

2. Barry Glantz

۳. استاد دانشگاه اراسموس روتردام هلند

4. Zimbard

برآورده شده 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 غیرقابل انکار است؛ به‌ویژه که استفاده از وسایل نوین ارتباطی نزد جوانان و نوجوانان اقبال بیشتری دارد. در همین راستا، گیدنز استدلال می‌کند که استفاده بیشتر از این وسایل باعث کاهش تعامل اجتماعی افراد با یکدیگر، دوستان و خانواده می‌شود. همچنین اندیشمندان دیگری نظیر کاستلز و رایزن 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 دولبه عمل می‌کنند که استفاده مناسب از آنها اثرهای مفیدی بر زندگی کاربران خواهد گذاشت و در صورت استفاده اعتیادگونه، اثرهای مخربی بر کاربران می‌گذارد. در این تحقیق با الهام از نظریه‌ها و تحقیق‌های انجام شده، مدل تحلیلی و فرضیه‌های زیر برای مطالعه اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای و عوامل مؤثر بر آن تدوین شده است:



شکل ۱. مدل تحلیلی و نظری تحقیق

- هرچه میزان صمیمیت بین اعضای خانواده دانش‌آموزان بیشتر باشد، میزان اعتیاد

به بازی‌های رایانه‌ای کاهش می‌یابد؛

- هرچه وضعیت روانی دانش‌آموزان در سطح مطلوبی قرار داشته باشد از میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای کاسته می‌شود؛
- هرچه سرمایه اجتماعی دانش‌آموزان بیشتر باشد، میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای کاهش می‌یابد؛
- هرچه میزان اوقات فراغت دانش‌آموزان بیشتر باشد، میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای افزایش می‌یابد؛
- هرچه محرومیت نسبی دانش‌آموزان بیشتر باشد، میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای افزایش می‌یابد؛
- هرچه تعداد دوستان به‌ویژه تعداد دوستان خارج از مدرسه دانش‌آموزان بیشتر باشد، میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای افزایش می‌یابد.

روش‌شناسی

روش مورد استفاده در این مطالعه براساس هدف تحقیق، از نوع کاربردی است؛ زیرا در راستای کاربرد دانش تولیدشده برای حل مسئله تحقیق، یعنی اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای است. براساس نحوه گردآوری داده‌ها، روش تحقیق، پیمایشی است؛ به این معنی که توزیع ویژگی‌های جامعه آماری مدنظر بوده و هدف، تبیین وضعیت موجود و شناسایی رابطه بین رویدادها بوده است. به عبارتی، در این تحقیق توجه محقق به شناخت و مطالعه میزان تغییرهای عوامل و اثر معنی‌داری کنش‌ها و واکنش‌های عوامل معطوف است. لذا این روش برای بررسی میزان تغییرهای یک یا چند عامل دیگر به کار می‌رود. از ویژگی‌های عمده این روش می‌توان به مدل‌سازی، ترسیم مدل‌های علی، قابلیت تعمیم‌پذیری یافته‌ها، روابط و شدت رابطه بین متغیرها و جهت همبستگی بین آنها اشاره داشت.

جامعه آماری تحقیق حاضر دانش‌آموزان دوره متوسطه استان آذربایجان شرقی است

که تعداد کل آنها ۲۰۴ هزار و ۵۶۲ نفر است. در تحقیق حاضر حجم نمونه براساس فرمول نمونه‌گیری کوکران محاسبه می‌شود.

$$2/58T = (\text{سطح اطمینان } 99 \text{ درصد})$$

$$0/5P = (\text{احتمال وجود صفت در جامعه آماری})$$

$$0/5q = (\text{احتمال عدم وجود صفت در جامعه آماری})$$

$$d = 0/05 = (\text{حداکثر مقدار خطای قابل قبول در این تحقیق})$$

$$204562N =$$

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

برای گردآوری داده‌های مورد نیاز در این تحقیق از نمونه‌گیری طبقه‌ای تصادفی استفاده شده است. لازم به ذکر است که تعداد نمونه اختصاص داده شده به هریک از شهرستان‌ها، متناسب با تعداد آنها انتخاب شده است.

جدول ۱. ویژگی‌های جامعه و نمونه آماری برحسب شهرستان، جنسیت، تعداد مدارس، کلاس و پایه تحصیلی

ردیف	تعداد کلاس		پایه تحصیلی	تعداد مدارس		مردان	زنان	جمع	تعداد	درصد
	۱	۲		۱	۲					
۱۶	۴	۴	مساوی	۲	۲	۴۰	۳۳	۳۳۳۹	۷۳	۷۲۵۲
۱۶	۴	۴	مساوی	۲	۲	۳۶	۳۵	۳۵۰۷	۷۱	۷۰۵۸
۲۸	۴	۴	مساوی	۳	۴	۶۹	۱۰۴	۱۰۴۳۳	۱۷۳	۱۷۴۰۲
۲۴	۴	۴	مساوی	۳	۳	۶۴	۷۹	۷۸۷۰	۱۴۳	۱۴۲۸۷
۸	۴	۴	مساوی	۱	۱	۱۰	۸	۷۴۹	۱۸	۱۷۷۲
۸	۴	۴	مساوی	۱	۱	۱۹	۱۹	۱۸۵۸	۳۸	۳۷۶۴
۲۴	۴	۴	مساوی	۳	۳	۶۹	۶۴	۶۳۷۲	۱۳۳	۱۳۳۳۱
۸	۴	۴	مساوی	۱	۱	۱۲	۱۱	۱۰۷۷	۲۳	۲۳۰۶
۸	۴	۴	مساوی	۱	۱	۱۶	۱۲	۱۱۶۲	۲۸	۲۷۶۲
۷۲	۳۶	۳۶	مساوی	۱۷	۱۸	۳۳۵	۳۶۵	۳۶۲۵۱	۷۰۰	۶۹۹۳۴

گردآوری داده‌های تحقیق حاضر از طریق پرسش‌نامه ۸۵ سؤالی انجام شده است. اغلب گویه‌های پرسش‌نامه به شکل طیف پنج و شش درجه‌ای به صورت 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 سؤال‌ها و گویه‌های مندرج در پرسش‌نامه بیان‌کننده 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، پرسش‌نامه نهایی را تنظیم کرد. همچنین پایایی گویه‌های متغیرهای تحقیق به وسیله 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 زیر منعکس شده است.

جدول ۲. نتایج تحلیل پایایی متغیرهای تحقیق

متغیرها	نوع مقیاس	طیف گویه‌ها	تعداد گویه‌ها	پایایی
محرومیت نسبی	محقق ساخته	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	محقق ساخته	کاملاً موافق کاملاً مخالف	۱۷	۰/۸۱
اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای	محقق ساخته	کاملاً موافق کاملاً مخالف	۶	۰/۸۷
سرمایه اجتماعی	مقیاس استاندارد بومی شده	کاملاً موافق کاملاً مخالف	۱۷	۰/۸۷

پس از گردآوری داده‌ها به وسیله پرسش‌نامه و پانچ داده‌ها به نرم‌افزار SPSS ویرایش‌ها و تبدیل‌های لازم بر روی داده‌ها انجام شده و در نهایت داده‌ها برای تجزیه و تحلیل آماده شدند. برای تجزیه و تحلیل اطلاعات گردآوری شده 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.

یافته‌ها

نتایج به دست آمده از تحلیل توصیفی متغیرهای زمینه‌ای نشان‌دهنده این است که اکثریت دانش‌آموزان مطالعه شده از لحاظ وضعیت جنسی، رشته و مقطع تحصیلی به ترتیب دختر، ریاضی و سال دوم بوده و میانگین سنی دانش‌آموزان ۱۶/۴ است. سایر اطلاعات در جدول زیر منعکس شده است.

جدول ۳. معرفی ویژگی‌های جامعه مورد بررسی

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

نتایج حاصل از تحلیل توصیفی متغیرهای تحقیق نشان می‌دهد که وضعیت شاخص‌های روانی دانش‌آموزان نظیر تصور از خود و عزت‌نفس در سطح مناسبی قرار دارد. همین وضعیت در خصوص متغیر شاخص‌های خانواده نیز صادق است؛ به عبارت دیگر روابط بین اعضای خانواده دانش‌آموزان در سطح مناسبی قرار دارد. همچنین تحلیل توصیفی متغیر محرومیت نسبی و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای حاکی از

آن است که میزان محرومیت نسبی و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در بین دانش‌آموزان بالاتر از حد متوسط است. سایر اطلاعات متغیرهای تحقیق در جدول زیر منعکس شده است.

جدول ۴. آماره‌های توصیفی متغیرهای تحقیق

اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای	اوقات فراغت	وضعیت خانوادگی	محرومیت نسبی	سرمایه اجتماعی	وضعیت روانی	تعداد دوستان مدرسه	تعداد دوستان خارج از مدرسه	
۶۶۳	۶۶۵	۶۹۶	۶۶۴	۷۰۰	۶۹۷	۶۵۰	۶۹۹	تعداد
۲۵	۵/۶	۶۱	۲۸	۶۱	۴۳	۸۰	۲۴	دامنه تغییرات
۵	۴	۳۹	۸	۲۰	۳۸	۰	۰	حداقل
۳۰	۹/۶	۱۰۰	۳۶	۸۱	۸۱	۸۰	۲۴	حداکثر
۱۵/۱۳	۷/۷	۷۲/۸۳	۲۶/۹۵	۵۳/۹۷	۶۱/۱۸	۱۰/۲	۴	میانگین
۵۰/۴۳	-	۷۱/۳	۷۴/۹	۶۴/۵۰	۶۷/۹۸	-	-	میانگین درصدی ^۱
۷/۴۵	۱/۶	۹/۷۵	۵/۸۸	۱۱/۸۹	۷/۵۳	۱۱/۸۳	۲/۶۱	انحراف معیار
۵۵/۵	۲/۶	۹۵/۲۰	۳۴/۷	۱۴۱/۵۰	۵۶/۷۶	۱۴۰/۱	۶/۸۲	واریانس
۰/۲۹	-۰/۹۳	۰/۳۲	-۰/۷۶	۰/۲۲	۰/۱۰	۲/۸۲	۱/۹۴	ضریب چولگی
-۱/۰۱	۰/۰۰۴	۰/۰۰	-۰/۰۴۶	-۰/۷۸	-۰/۱۰	۹/۵۷	۱۰/۴۱	ضریب کشیدگی

نتایج تحلیل همبستگی مرتبه صفر بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و متغیرهای تحقیق نشان می‌دهند که متغیرهای وضعیت خانوادگی و وضعیت روانی با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای همبستگی معنی‌دار و معکوسی دارند؛ به بیان دیگر، با مطلوب‌تر شدن وضعیت شاخص‌های روانی و شاخص‌های خانوادگی دانش‌آموزان، میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای آنها کاسته می‌شود. همین شرایط برای سرمایه اجتماعی نیز حاکم است؛ یعنی با افزایش سرمایه 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

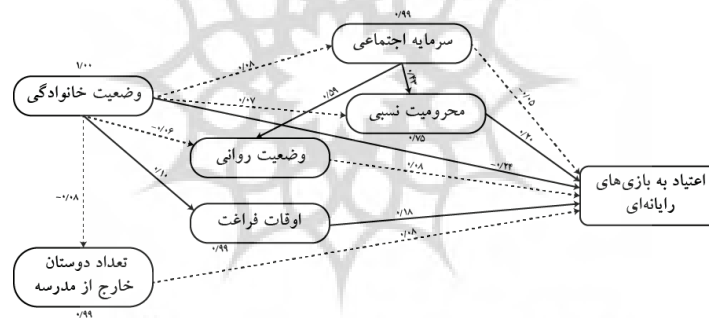
۱. استاندارد شده نمرات خام است

رایانه‌ای همبستگی معنی‌دار و مستقیمی دارد؛ به عبارت دیگر، این متغیرها باعث افزایش میزان اعتیاد در بین دانش‌آموزان می‌شوند. تنها متغیری که با میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای همبستگی معنی‌داری نداشته، متغیر تعداد دوستان مدرسه‌ای است.

جدول ۵. نتایج تحلیل همبستگی متغیرهای تحقیق

اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای		
-۰/۲۳	ضریب همبستگی	وضعیت خانوادگی
۰/۱۰۰۰	سطح معنی‌داری	
۶۵۹	تعداد مشاهده‌ها	
۰/۱۶۳	ضریب همبستگی	اوقات فراغت
۰/۱۰۰۰	سطح معنی‌داری	
۶۵۷	تعداد مشاهده‌ها	
۰/۲۱	ضریب همبستگی	محرومیت نسبی
۰/۱۰۰۰	سطح معنی‌داری	
۶۶۳	تعداد مشاهده‌ها	
-۰/۱۵۵	ضریب همبستگی	وضعیت روانی
۰/۱۰۰۰	سطح معنی‌داری	
۶۶۱	تعداد مشاهده‌ها	
-۰/۱۲	ضریب همبستگی	سرمایه اجتماعی
۰/۱۰۰۳	سطح معنی‌داری	
۶۶۳	تعداد مشاهده‌ها	
۰/۰۶۰	ضریب همبستگی	تعداد دوستان مدرسه
۰/۱۲۶	سطح معنی‌داری	
۶۵۹	تعداد مشاهده‌ها	
۰/۱۲۶	ضریب همبستگی	تعداد دوستان خارج از مدرسه
۰/۱۰۰۱	سطح معنی‌داری	
۶۶۲	تعداد مشاهده‌ها	

برای تعیین اینکه آیا مدل اصلاح شده و نهایی اعتیاد دانش آموزان به بازی‌های رایانه‌ای از برازش مناسب برخوردار است یا نه، از شاخص‌های مختلف موجود در نرم‌افزار لیزرل استفاده شده است. پس از تدوین مدل نهایی اعتیاد دانش آموزان به بازی‌های رایانه‌ای شاخص‌های مقادیر کی دو، خطا و سطح معنی داری مدل نشان‌دهنده مطلوبیت مدل برای تبیین تغییرهای متغیر اعتیاد دانش آموزان به بازی‌های رایانه‌ای است؛ زیرا، کی دو معنی دار نبود و مقدار خطای مدل نیز در حد صفر تخمین زده شده است. علاوه بر آن، نتایج شاخص‌های برازش نسبی و مطلق^۱ حکایت از آن دارند که مدل اعتیاد دانش آموزان به بازی‌های رایانه‌ای مدل مناسب و مطلوبی تلقی می‌شود؛ بنابراین مقادیر همه شاخص‌های برازش مدل برای مدل نهایی اعتیاد دانش آموزان به بازی‌های رایانه‌ای در سطح مناسبی قرار داشته و این نیز به معنی مطلوبیت مدل در مطالعه اعتیاد دانش آموزان به بازی‌های رایانه‌ای است. در مجموع مدل نهایی ۲۲ درصد از تغییرهای اعتیاد دانش آموزان به بازی‌های رایانه‌ای را متغیرهایی که در مدل اثر معنی داری دارند تبیین می‌کنند و این مقدار تبیین نیز در سطح مناسب بوده و از لحاظ آماری نیز معنی دار است.



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

شکل ۲. مدل نهایی و اصلاح شده معادله‌های ساختاری اعتیاد دانش آموزان به بازی‌های رایانه‌ای^۲

۱. مقادیر شاخص‌های برازش مطلق و برازش نسبی هرچقدر به یک نزدیک شود به همان میزان مدل برازش شده 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 برازش شده مدل مناسبی خواهد بود.
۲. مسیرهایی که خطوط منقطع دارند مقدار T Value آنها کمتر از ۱/۹۶ است؛ بنابراین مسیرهای معنی دار تلقی نمی‌شوند.

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

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

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 اصلاح‌شده اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای، متغیرهای محرومیت نسبی، وضعیت خانوادگی و میزان اوقات فراغت دارای اثر مستقیم معنی‌داری هستند و متغیرهای سرمایه اجتماعی، وضعیت روحی و روانی و تعداد دوستان خارج از مدرسه اثر مستقیم‌شان معنی‌دار 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، معنی‌دار 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. سرمایه اجتماعی و وضعیت روحی و روانی دانش‌آموزان نیز تأثیر منفی دارند؛ به عبارت دیگر، با افزایش سرمایه اجتماعی و بهتر شدن وضعیت روانی دانش‌آموزان، از اعتیاد آنان به بازی‌های رایانه‌ای کاسته می‌شود.

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

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

بحث و نتیجه‌گیری

یکی از متغیرهایی که در این تحقیق همبستگی‌اش با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای تأیید شد، اوقات فراغت است. هر قدر مردم زمان بیشتری را صرف ارتباط‌های رایانه‌ای می‌کنند و کارهای خود را بیشتر از طریق فضای مجازی به انجام می‌رسانند، شاید وقت کمتری را به تعامل با یکدیگر در دنیای فیزیکی اختصاص دهند؛ به عبارت دیگر، اختصاص زمان زیاد به این رسانه‌ها موجب محدود شدن روابط اجتماعی 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.

سرمایه اجتماعی یکی دیگر از متغیرهایی است که همبستگی معکوسی با میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای داشته است؛ به عبارت دیگر، در اثر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای سرمایه اجتماعی افراد کاهش پیدا کرده و انزوای اجتماعی آنها را به دنبال داشته است. هم‌چنان‌که اغلب جامعه‌شناسان و محققان - گیدنز (۱۳۸۷)، رایزمن (۱۹۵۰)، کرات^۱ (۱۹۹۹)، بولن و هری^۲ (۲۰۰۰) - ذکر کرده‌اند گسترش فناوری‌های

1. Karrat

2. Bullen and Harre

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^۱ (۲۰۰۲) معتقد است که جنبه مثبت رسانه‌های نوین با جنبه‌های مثبت سرمایه اجتماعی و جنبه‌های منفی اینترنت نیز با جنبه‌های منفی سرمایه اجتماعی مطابقت دارد. استفاده بیش از اندازه 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. همه نظریه‌های مطرح‌شده در تحقیق و نتایج تحقیق‌های انجام‌شده مهر تأییدی هستند بر این یافته تحقیق که میزان استفاده اعتیادگونه از رسانه‌های نوین به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای سطح روابط و کنش‌های اجتماعی کاربران را کاهش می‌دهد و آنها را به انزوای اجتماعی سوق می‌دهد.

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

خانواده و رابطه 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؛ رایزن نیز به همین موارد اشاره کرده است. تحقیق نوابخش و

1. Pruijt

همکارانش (۱۳۸۹) نشان داد که استفاده از تلفن همراه و اینترنت باعث تغییر ارزش‌های خانوادگی می‌شود. یونگ (۱۹۹۶) نیز خاطر نشان 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. بالاخره، شکلووسکی و همکاران^۱ وی (۲۰۰۶) در تحقیق‌شان نشان داده‌اند که استفاده زیاد از اینترنت با کاهش در احتمال دیدار خانواده و یا دوستان همراه خواهد بود. پس این یافته 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 معنی‌داری دارد. این نتیجه نیز مشابه نتایج تحقیق‌های پیشین بوده است.

پیشنهاد‌های کاربردی و تحقیقی

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

- آموزش مهارت‌های خودنظارتی برای دانش‌آموزان، برگزاری دوره‌های آموزشی برای خانواده‌ها و دانش‌آموزان برای آگاه‌سازی درباره تأثیرات منفی آسیب‌های اجتماعی نوپدید به‌ویژه در حوزه رسانه‌های نوین؛

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

- روشنگری و دادن آگاهی از عواقب و پیامدهای اعتیاد به رسانه‌های نوین برای دانش‌آموزان؛
- برنامه‌ریزی در زمینه افزایش مشارکت اجتماعی دانش‌آموزان در کارهای گروهی و هیئت‌های مذهبی و نظایر آن؛
- آموزش جامعه به‌ویژه خانواده‌ها برای برخورد علمی و اصولی با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای فرزندان؛
- برنامه‌ریزی در زمینه پر کردن مستمر اوقات فراغت دانش‌آموزان از سوی خانواده، مدرسه و جامعه به‌منظور تقلیل میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای؛
- وجود ارتباط صمیمی بین فرزندان و والدین، آموزش برقراری ارتباط درست و صحیح با یکدیگر در داخل خانواده، کنترل محسوس و نامحسوس رفتارهای فرزندان، مدیریت مسایل 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؛
- در مجموع، تلاش به‌منظور استحکام پیوندهای خانوادگی و اجتماعی و گروهی همچنین، تقویت روابط شبکه‌ای دانش‌آموزان در محیط اجتماعی، احیای ورزش‌های سنتی و گروهی به‌منظور اجتناب از تفرّدگرایی حاکم در سرگرمی‌های فضای مجازی، ایجاد برنامه‌های مفرح و ایجاد محیط‌های سالم، منطقی و منطبق با فرهنگ اسلامی برای ارتباط‌های میان‌فردی جهت کاهش کاربران رسانه‌های نوین می‌تواند از دیگر راه‌کارهای مفید برای مقابله با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای باشد.
- همچنین پیشنهاد می‌شود که ارتباط اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای با متغیرهایی نظیر هویت دینی، سبک زندگی و ویژگی‌های شخصیتی در میان دانش‌آموزان و سایر اقشار جامعه به‌ویژه دانشجویان نیز مطالعه شود.

منابع و مأخذ

- 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 دوره 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». فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات، سال دوم، شماره ۵: ۱۳۷-۱۰۹.
- ذکایی، محمدسعید، و خطیبی، فاخره، (۱۳۸۵). «اینترنت و تغییرات هویتی». فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات، سال دوم، شماره 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 برگزیده همایش منطقه‌ای آسیب‌های اجتماعی نوپدید، دفتر تحقیقات کاربردی و معاونت اجتماعی فرماندهی انتظامی استان مازندران و دانشگاه آزاد اسلامی واحد اردبیل.
- رمضانی، فریدون، (۱۳۸۹). «رابطه 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». فصلنامه تحقیقات فرهنگی، دوره دوم، شماره 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، مجد تیموری، محمدولی، مجد رضایی، محمدرضا، زینلی، کارن، و کریمی‌فر، کامران، (۱۳۸۸). «رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه روان‌شناختی مطالعه‌ای به روش دلفی». تازه‌های علوم شناختی، سال ۱۱، شماره ۲: ۱۸-۸.
- غلامی آبی، 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». فصلنامه روان‌شناسی و علوم تربیتی، شماره ۳: ۱۸-۱.
- کازنو، ژان، (۱۳۷۲). *جامعه‌شناسی وسایل ارتباط جمعی*. ترجمه باقر ساروخانی و منوچهر محسنی، تهران: اطلاعات.
- کاستلز، مانوئل، (۱۳۸۰). *عصر اطلاعات*. ترجمه حسن چاوشیان، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- کرامتی مقدم، رضا، شهیدی، شهریار، و مرتضوی، شهرناز، (۱۳۸۶). «بررسی رابطه وابستگی به اینترنت با نظام ارزشی دانشجویان کارشناسی ارشد». فصلنامه انجمن ایرانی روان‌شناسی، سال ۱۱، شماره ۴: ۲۲۵-۴۱۴.
- کوهی، کمال، (۱۳۹۰). «آسیب‌های اجتماعی نوپدید و راهکارهای مقابله با آن». طرح تحقیقاتی اداره کل آموزش و پرورش استان آذربایجان شرقی، تبریز.
- گدازگر، حسین و موسی‌پور، علیمراد، (۱۳۸۲). «اینترنت و تحقیقات دانشگاهی». نشریه دانشکده علوم انسانی و اجتماعی دانشگاه تبریز، سال نهم، شماره ۴: ۱۶۰-۱۴۷.
- گیدنز، آنتونی، (۱۳۸۷). *تجدد و تشخیص*. ترجمه ناصر موفقیان، تهران: نی.
- معدیفر، سعید، حبیب‌پور گنابی، کرم، و گنجی، احمد، (۱۳۸۶). «اعتیاد اینترنتی؛ علل و پیامدهای آن». فصلنامه رسانه، سال ۱۶ شماره ۳: ۳۴-۲۱.
- نوابخش، مهرداد، هاشم‌نژاد، فاطمه، و زادشم‌پور، وحید، (۱۳۸۹). «بررسی آثار اینترنت و تلفن همراه در تغییر هویت جوانان ۱۵-۲۹ سال استان مازندران». فصلنامه جامعه‌شناسی مطالعات جوانان، شماره 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>)

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>)

