



## The Relationship between Addiction to Computer Games and Isolation of adolescents: A Case Study of Junior High School Students in Kashan in 1395

Mohsen Niazi<sup>1</sup>, Elham shafaei Moghadam<sup>2</sup>, Zahra Hasanzadeh<sup>3</sup>

Received: Des. 11, 2018; Accepted: Jan. 28, 2019

### Extended Abstract

Computer games are exciting entertainments for teens that are attractive due to their charm and enjoyment. Today, with the expansion of computer games, we witness various complications. Social science experts emphasize the role of these games in isolating, confusing, and reducing social interaction among adolescents as a result of computer game addiction. In this study, the role of computer games was studied with a focus on adolescent addiction to these games in their isolation. The study used a survey design and questionnaires and interviews were used to collect data on the two variables of computer addiction and soliloquy in adolescents. The reliability of the research instrument was confirmed using Cronbach's alpha test. The population of this study was all male students of guidance schools in Kashan in 2018. Using Cochran sampling formula, 320 individuals were randomly selected and surveyed. The research findings showed high correlation between the two variables of computer addiction and student isolation. Pearson test results were  $r = 0.452$ , the reliability of the relationship between the two high variables was statistically significant in the 99% confidence level. The type of relationship is positive indicating that with the increase in the rate of addiction to computer games, we are witnessing an increase in the social isolation of students.

*Keywords:* computer games, computer addiction, social isolation, adolescents

1. Professor of Sociology, Department of Social Sciences, Faculty of Humanities, Kashan University, Kashan, Iran.

✉ [niazim@kashanu.ac.ir](mailto:niazim@kashanu.ac.ir)

2. PhD Student in Sociology of Social Problems of Iran, Department of Social Sciences, Faculty of Humanities, Kashan University, Kashan, Iran.

✉ [e.shafaii@grad.kashanu.ac.ir](mailto:e.shafaii@grad.kashanu.ac.ir)

3. Master of Cultural Studies, University of Kashan, Kashan, Iran (Corresponding author).

✉ [zh.student1388@yahoo.com](mailto:zh.student1388@yahoo.com)



## INTRODUCTION

Computer games are one of the funs of children and teens in the new era. These games, along with their virtues, sometimes have a destructive physical and psychological impact on this group, these games are the tools for forming the culture of babies and adults some results of researches about the computerized games show that these games are the good sources for an education and learning and, the grouping usage from an educational games has the positive effect in an advance of studying and the social relations of the babies in spite of these the general reason for an attitude of an adults for these games is an attractiveness, an easy availability and the local of the Suitable planning for leisure. Addressing these games for a long time leads to physical, psychological and social consequences, including social isolation.

## PURPOSE

Negative beliefs about playing computer games are that these games prevent children and adolescents away from the community and prevent them from building social skills on them. Therefore the present research attempts to know an effect of these games on the students their time for the these games

## METHODOLOGY

This research is the social survey for collecting the research's data has been used the technique of the questionnaire accompanied with an interview. The scope of this study is all sons' students in the guidance schools of Kashan they have chosen from the koerans sampling about 320 people the data of the research has collected by the questionnaire with their parents.

## DISCUSSION

The findings of the research show the correlation between the two variables of addiction to computer games and students' isolation. The results of the Pearson test are equal to ( $r = 0.425$ ) and the reliability of the two above mentioned variables is statistically significant at 99% confidence level. The type of relationship is positive and with increasing addiction to computer games, we see an increase in students' social isolation.

## RESULT

The people who do the computerized games, they involve in an imagination and have the relation with imaginary personalities of the computerized games and they also are prevented from the social relation and tolerance and they don't also learn the social skills. They are changed to an isolated people so, the real world doesn't adopt with an imaginary world. The present research pays attention to the role of addiction to the computerized games and isolation.

## CONCLUSION

The research findings show that there is a correlation between two variables: addiction to computerized games and social isolation of students. The result of Pearson's test is equivalent to  $(R=0.425)$ . The level of confidence is about 99%. Statistically, the type of relation is positive; if the rate of addiction to computerized games increases, the social isolation of students will also increase.

## NOVELTY

Some researchers have shown that there isn't a reason based on an effect of computerized games on the social isolation of children and adults. From the other side, an increasing process of using computerized games between children and adults has caused to play the role of the negative effect of these games. In Iran, there are few studies about this. According to this research, this research intends to research whether an effect of using these games in the scope of this study with all over the world is the same?



Iranian Cultural Research

Abstract

## BIBLIOGRAPHY

- Amir Kafi, M. (2004). *Tarrāhi-ye olgu-ye jāme'ešenāxti-ye enzevā-ye ejtemā'i dar šahr-e Tehran* [Designing the sociological pattern of social isolation in Tehran] (Doctoral dissertation). Tarbiat Modares University.
- Atkins, B. (2003). More than a game?. *More Than a Game*, 138-155. doi: 10.7228/manchester/9780719063640.003.0006
- Banai, M., & Weisberg, J. (Yaakov) (2003). Alienation in state-owned and private companies in Russia. *Scandinavian Journal of Management*, 19(3), 359-383. doi: 10.1016/s0956-5221(02)00005-2
- Chalabi, M. (1996). *Jāme'ešenāsi-ye nazm: Tašrih va tahlil-e nazari-ye nazm-e ejtemā'i* [Discipline sociology: Describing and analysis of social discipline]. Tehran, Iran: Ney.
- Chalabi, M., & AmirKafi, M. (2004). Tahlil-e čandsathi-ye enzevā-ye ejtemā'i [Multi-dimensional analysis of social isolation]. *Iranian Journal of Sociology*, 5(2), 3-31.
- Colwell, J., & Payne, J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*, 91(3), 295-310. doi: 10.1348/000712600161844
- Durkin, K., & Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23(4), 373-392. doi: 10.1016/s0193-3973(02)00124-7
- Faris, R. E. L. (1934). Cultural isolation and the schizophrenic personality. *American Journal of Sociology*, 40, 155-165. doi: 10.1086/216681
- Fischer, C. S. (1975). Toward a subcultural theory of urbanism. *American Journal of Sociology*, 80(6), 1319-1341. doi: 10.1086/225993
- Fischer, C. S. (1976). Alienation: Trying to bridge the Chasm. *The British Journal of Sociology*, 27(1), 35. doi: 10.2307/589559
- Friedman, T. (1999). Civilization and its discontents: Simulation, subjectivity, and space. In G. M. Smith (Ed.), *On a Silver Platter: CD-ROMs and the Promises of a New Technology*, US: New Your University Press.
- Ghaemi, A. (1987). Enzevājuyi-ye kudakān [Children's enzooledness]. *Peyvand Magazine*, 100, 14-19.
- Giddens, A. (1999). *Tajaddod va tašaxxos: Jāme'e va hoviyat-e šaxsi dar asr-e jadid* [Modernity and individuality] (N. Movafaghian, Trans.). Tehran, Iran: Ney.
- Granovetter, M. (1983). The strength of weak ties: A network theory revisited. *Sociological Theory*, 1, 201. doi: 10.2307/202051
- Jaco, E. G. (1954). The social isolation hypothesis and schizophrenia. *American Sociological Review*, 19(5), 567. doi: 10.2307/2087795
- Jang, S. J., & Johnson, B. R. (2001). Neighborhood disorder, individual religiosity, and adolescent use of illicit drugs: A test of multilevel hypotheses\*. *Criminology*, 39(1), 109-144. doi: 10.1111/j.1745-9125.2001.tb00918.x



- Kearns, A., & Forrest, R. (2000). Social cohesion and multilevel urban governance. *Urban Studies*, 37(5-6), 995-1017. doi: 10.1080/00420980050011208
- Khoshnavaz, A. (1994). Enzevātalabi dar kudakān va nowjavānān [Isolation in children and teenagers]. *Peyvand Magazine*, 174, 46-56.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukophadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?. *American Psychologist*, 53(9), 1017-1031. doi: 10.1037/0003-066x.53.9.1017
- Mohseni Tabrizi, A. R. (1991). Bigānegi [Alienation]. *Journal of Social Science Letter*, 2, 25-73.
- Morrison, M., & Krugman, D. M. (2001). A look at mass and computer mediated technologies: Understanding the roles of television and computers in the home. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 45(1), 135-161. doi: 10.1207/s15506878jobem4501\_9
- Paxton, P. (2002). Social capital and democracy: An interdependent relationship. *American Sociological Review*, 67(2), 254. doi: 10.2307/3088895
- Rasekh, K., & Hasani, E. (2015). Ta'sir-e bāzihā-ye xašen-e rāyānei bar raftār-e dānešāmuzān-e pesar-e dabirestānhā-ye šahrestān-e Koovar [The effect of computer games on the behavior of male high school students in Koovar city]. *Journal of Iranian Social Studies*, 12(44), 36-49.
- Ross, C. E., & Jang, S. J. (2000). Neighborhood disorder, fear, and mistrust: The buffering role of social ties with neighbors. *American Journal of Community Psychology*, 28(4), 401-420. doi: 10.1023/a:1005137713332
- Ross, C. E., Mirowsky, J., & Pribesh, S. (2001). Powerlessness and the amplification of threat: Neighborhood disadvantage, disorder, and mistrust. *American Sociological Review*, 66(4), 568. doi: 10.2307/3088923
- Seeman, M., & Anderson, C. S. (1983). Alienation and Alcohol: The role of work, mastery, and community in drinking behavior. *American Sociological Review*, 48(1), 60. doi: 10.2307/2095145
- Thoits, P. A. (1983). Multiple identities and psychological well-being: A reformulation and test of the social isolation hypothesis. *American Sociological Review*, 48(2), 174. doi: 10.2307/2095103
- Wellman, B. (1979). The community question: The intimate networks of East Yorkers. *American Journal of Sociology*, 84(5), 1201-1231. doi: 10.1086/226906
- Wellman, B., & Wortley, S. (1990). Different strokes from different folks: Community ties and social support. *American Journal of Sociology*, 96(3), 558-588. doi: 10.1086/229572
- Zare, H., & Jahanara, A. (2013). Ta'sir-e bāzihā-ye rāyānei bar čegunegi-ye pardāzeš-e ettelā'at-e nowjavānān [The effect of computer games on teens, thinking and children's information processing]. *Journal of Thinking and Child*, 4(1), 27-50.
- Zokaei, M. S. (2004). Javānān va ferāghat-e majāzi [Virtual leisure and youth]. *Youth Studies Quarterly*, 6, 1-25.



Iranian Cultural Research

Abstract



## رابطه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و انزوایی نوجوانان؛ مطالعه موردی دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی شهرستان کاشان در سال ۱۳۹۵

محسن نیازی<sup>۱</sup>، الهام شفایی مقدم<sup>۲</sup>، زهرا حسن‌زاده<sup>۳</sup>

دریافت: ۱۳۹۷/۹/۲۰ پذیرش: ۱۳۹۷/۱۱/۸

### چکیده

بازی‌های رایانه‌ای از جمله سرگرمی‌های هیجان‌انگیز برای نوجوانان هستند که با توجه به جذابیت و لذت بازی، نوجوانان را به خود جذب می‌کنند. امروزه با گسترش بازی‌های رایانه‌ای، شاهد عوارض گوناگون آن هستیم. صاحب‌نظران علوم اجتماعی، در مطالعه و تشریح پیامدهای اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، بر نقش این بازی‌ها در انزوایی، گوشه‌گیری، و کاهش روابط و تعاملات اجتماعی نوجوانان تأکید داشته‌اند. در این مطالعه، نقش بازی‌های رایانه‌ای با توجه به دو مؤلفه میزان استفاده از این بازی‌ها در شبانه‌روز، و اعتیاد نوجوانان به این بازی‌ها در انزوایی آنان بررسی شده است. این مطالعه از نوع پیمایش اجتماعی بوده و برای گردآوری داده‌های پژوهش، تکنیک پرسش‌نامه همراه با مصاحبه به‌کار رفته است. برای سنجش دو متغیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و انزوایی نوجوانان، از گویه‌های مربوط به این مسئله در قالب طیف لیکرت استفاده شده است. اعتبار گویه‌های متغیرهای پژوهش با استفاده از آزمون آلفای کرونباخ تأیید شده است. جامعه آماری پژوهش، همه دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی شهرستان کاشان در سال ۱۳۹۵ است که با استفاده از فرمول نمونه‌گیری کوکران، تعداد ۳۲۰ نفر به‌عنوان نمونه به‌صورت تصادفی انتخاب و بررسی شده‌اند. یافته‌های پژوهش، همبستگی بین دو متغیر میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و انزوایی دانش‌آموزان را نشان می‌دهد. نتایج آزمون پیرسون برابر با  $(r=0/425)$ ، قابل قبول بودن رابطه دو متغیر بالا را در سطح اطمینان ۹۹ درصد از نظر آماری نشان می‌دهد. نوع رابطه، مثبت بوده و با افزایش میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، شاهد افزایش انزوای اجتماعی دانش‌آموزان هستیم.

**کلیدواژه‌ها:** بازی‌های رایانه‌ای، اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، انزوای اجتماعی، نوجوانان

۱. استاد جامعه‌شناسی، گروه علوم اجتماعی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه کاشان، کاشان، ایران.

[niazim@kashanu.ac.ir](mailto:niazim@kashanu.ac.ir)

۲. دکترای بررسی مسائل اجتماعی ایران، گروه علوم اجتماعی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه کاشان، کاشان، ایران.

[e.shafai@grad.kashanu.ac.ir](mailto:e.shafai@grad.kashanu.ac.ir)

۳. دانش‌آموخته کارشناسی ارشد مطالعات فرهنگی، گروه علوم اجتماعی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه کاشان، کاشان، ایران (نویسنده مسئول)

[zh.student1388@yahoo.com](mailto:zh.student1388@yahoo.com)

بازی‌های رایانه‌ای از جمله سرگرمی‌های کودکان و نوجوانان در عصر جدید هستند. در واقع، مخاطب اصلی این بازی‌ها، نوجوانان هستند. استقبال این گروه سنی از بازی‌های رایانه‌ای سبب شده است که میزان استفاده از آن‌ها و پیامدهای اجتماعی آن، موضوع واکاوی‌های گوناگون از دیدگاه‌های مختلف شود (راسخ و حسنی، ۱۳۹۴). این بازی‌های هیجان‌انگیز و پرکشش، ساعت‌ها کودکان و نوجوانان را در مقابل صفحه نمایشگر نگه می‌دارند و آن‌ها را از دنیای واقعیت‌ها به عالم تخیلات فرومی‌برند. در واقع، این نوع بازی‌ها به ابزاری برای شکل دادن به فرهنگ کودکان و نوجوانان تبدیل شده‌اند. نقش بازی در روند رشد جسمانی و روحی روانی کودکان، انکارناپذیر است. یکی از ویژگی‌های مهم این بازی‌ها این است که نوجوان بسیاری از مهارت‌های فردی و اجتماعی موردنیاز برای زندگی آینده خود را از طریق بازی می‌آموزد. بسیاری از متخصصان تعلیم و تربیت سفارش می‌کنند که مطالب آموزشی در کلاس‌های درس از طریق بازی آموزش داده شود. افزون‌بر بازی‌های سنتی، نتایج برخی از پژوهش‌های انجام‌شده درباره بازی‌های رایانه‌ای حاکی از این است که این بازی‌ها منابع خوبی برای آموزش و یادگیری هستند و استفاده گروهی از بازی‌های آموزشی، تأثیر مثبتی در پیشرفت تحصیلی و روابط اجتماعی کودکان دارد. از سوی دیگر، این بازی‌ها می‌توانند به‌طور غیرمستقیم مهارت‌هایی را به کودکان بیاموزند که باعث موفقیت‌های بزرگ آن‌ها در زمینه‌های شغلی و تجاری می‌شوند.

جذابیت، یکی دیگر از ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای است که آن را از رسانه‌های دیگر متمایز می‌کند. اساسی‌ترین عنصر در جذابیت بخشیدن به بازی‌های رایانه‌ای، پاداش‌های کوچک و مستمر است که یک اصل روان‌شناختی است. براساس این اصل، یک پاداش کوچک به فرد به‌صورت زنجیره‌وار او را به‌سوی پاداش‌های بعدی هدایت می‌کند. به این ترتیب، بازی‌ها به‌صورت ترکیبی از مانع‌پاداش درآمده‌اند که بازیگر با عبور از هر مانع، یک پاداش کوچک دریافت می‌کند. عوامل دیگری نیز در این جذابیت مؤثرند که از آن جمله می‌توان به یادگیری از طریق تجربه طراحی شده اشاره کرد. در بازی‌های رایانه‌ای، یادگیری بسیار بهتر از شیوه‌های دیگر انجام می‌شود. چگونگی برقراری ارتباط در ابزاری مانند سینما، رادیو، و تلویزیون با بازی‌های رایانه‌ای بسیار متفاوت است. در حالت نخست - به‌طور معمول - ارتباط یک‌سویه است، ولی در بازی رایانه‌ای، صدا و تعامل، ابتکار سیر داستان، کنجکاو، پیچیدگی و تخیل، منطق،





حافظه، بازتاب‌ها و مهارت‌های ریاضی، چالش حل مسئله، و تجسم، از جمله جنبه‌های فنی، روانی، و فردی هستند که بازیگران را جذب این بازی‌ها می‌کنند. کار مستقل، مداومت در بازی، لذت بردن از بازی، مشارکت فعال، تعامل مشارکتی، ساختار گروهی، یادگیری، رقابت یا همکاری گروهی، و فرصت‌های برابر در بازی، از جمله عواملی هستند که در فرد برای ادامه بازی انگیزه ایجاد می‌کنند. روی هم رفته می‌توان انجام اموری که در زندگی روزمره قادر به انجام آن نیستیم را یکی دیگر از دلایل جذابیت بازی‌های رایانه‌ای دانست؛ بازی‌های رایانه‌ای، بدون اینکه به بازیگر آسیب برسانند، فرصت تجربه اموری مانند استفاده از اسلحه، رانندگی با سرعت بالا و انجام هر کار خطرناک دیگری را برای او فراهم می‌کنند<sup>۱</sup>. این رسانه در حال رشد و تأثیرگذار، با تنوع فناوریانه و جذابیت‌های فوق‌العاده خود، شمار زیادی از کودکان و نوجوانان و حتی بزرگسالان را در سراسر جهان به خود مشغول کرده است. به همین دلیل است که بسیاری از کشورهای دنیا برنامه‌های درازمدتی برای آن در نظر گرفته‌اند.

این بازی‌ها در کنار مفید بودنشان، گاهی پیامدهای ویرانگر روحی و جسمی در کودکان و نوجوانان برجای می‌گذارند. فردی که پیوسته بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهد، درگیر تخیل و ارتباط با شخصیت‌های خیالی بازی‌های رایانه‌ای است و از ارتباط و تعامل اجتماعی بازمی‌ماند، مهارت‌های اجتماعی لازم را فراموشی می‌گیرد، و به یک فرد گوشه‌گیر تبدیل می‌شود که دنیای واقعی هیچ سنخیتی با دنیای تخیلی‌ای که او ساخته است، ندارد. انزوای طلبی به‌عنوان یک اختلال رفتاری یکی از جدی‌ترین مشکلات کودکان و نوجوانان در این مورد شناخته شده است. کودک کم‌رو، هرچند برای دیگران ناراحتی و رنجشی ایجاد نمی‌کند، ولی ممکن است به‌سبب رنج ناشی از احساس ناامنی و بی‌کفایتی در خود، به دنیای درون خویش پناه ببرد. اگر در مورد رفتار غیراجتماعی این دسته از کودکان و نوجوانان چاره‌ای اندیشیده نشود، احتمالاً آنان خطرناک‌ترین و مساعدترین وضع را برای ابتلا به اسکیزوفرنی خواهند داشت. البته هرچند همه کودکان کم‌رو و منزوی به بیماری روانی دچار نمی‌شوند، ولی شماری از آنان قربانی این بیماری خواهند شد. به‌هرحال، این حقیقت که عده‌ای از کودکان منزوی به بزرگسالان ناشاد و بی‌کفایت از نظر اجتماعی تبدیل خواهند شد، به‌تنهایی دلیل کافی‌ای برای توجه به این مشکل رفتاری است (خوشنواز، ۱۳۷۳، ۴۶)؛ بنابراین، یکی از عوارض مهم





بازی‌های رایانه‌ای که دامن‌گیر بسیاری از خانواده‌ها و کودکان است، بیماری گوشه‌گیری است که در مواردی می‌تواند از بیماری‌های کشنده و خطرناک باشد.

فردی که دچار انزوا می‌شود، گاهی چنان در عزت قرار می‌گیرد که گویی از خودبیگانه است. در واقع، انزوا، نوعی حالت عصبی یا اختلال عصبی است که در مواردی نیز می‌تواند دارای جنبه روانی باشد که فرد به‌عنوان رفتاری سازگارانه برای خود برمی‌گزیند. بیمار برای اینکه مشکل خود را حل کند، یا دست‌کم تسکینی برای خود بیابد، به این امر تن درمی‌دهد. چنین افرادی در حقیقت به نوعی از استعفای زندگی دست زده‌اند و کوشیده‌اند که از مشکل بگریزند (قائمی، ۱۳۶۶، ۱۴). برای‌مبنا، هدف اساسی این مقاله، بررسی رابطه بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و انزواطلبی در بین دانش‌آموزان است. به این منظور، میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در شبانه‌روز و نیز میزان اعتیاد نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای و نقش هر یک از این عوامل در میزان انزواطلبی آنان، مبنای نظری این پژوهش را تشکیل می‌دهند.

## ۱. چارچوب نظری

در این بخش، ابتدا به بحث‌های مربوط به بازی‌های رایانه‌ای و کارکردهای آن خواهیم پرداخت و سپس، مفهوم انزواطلبی بررسی خواهد شد.

### ۱-۱. بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای از جمله فناوری‌هایی هستند که با سرعت زیادی گسترش می‌یابند. عده‌ای از دانشجویان برای نخستین بار در دهه ۱۹۶۰ بازی‌های رایانه‌ای را به‌صورت ابتدایی و ساده طراحی کردند. هدف این دانشجویان، استفاده از فناوری رایانه برای سرگرمی خودشان بود، ولی از آنجاکه دسترسی به سخت‌افزارهای رایانه‌ای، گران‌قیمت، محدود، و گاهی غیرممکن بود، این بازی‌ها را به‌صورت بسیار ساده‌ای طراحی کرده بودند. به این ترتیب در سال ۱۹۵۲ نخستین بازی رایانه‌ای گرافیکی با عنوان «تیک‌تاک تو»<sup>۱</sup>، توسط یکی از دانشجویان به‌نام داگلاس برای دریافت درجه دکترا از دانشگاه کمبریج ارائه شد که محتوای حافظه را با جلوه مجازی نشان می‌داد (اندرسون<sup>۲</sup>، ۲۰۰۶، به نقل از: علی‌پور، آگاه هریس، گلچین، و باغبان پرشکوهی، ۱۳۹۱، ۱۳).

1. Tic-Tac-Toe

2. Anderson



در سال ۱۹۶۲ نیز گروهی از دانشجویان با استفاده از ایده‌های استیو راسل به طراحی بازی جنگ فضایی پرداختند. این بازی‌ها به سرعت در جهان شهرت یافتند و شرکت آتاری، رایانه‌هایی را برای این بازی به بازار عرضه کرد. در این بازی دو بازیکن، مقابل یکدیگر قرار می‌گرفتند و هریک، تا نابودی طرف مقابل به تلاش خود ادامه می‌داد (اندرسون، ۲۰۰۶، به نقل از: علی‌پور، آگاه هریس، گلچین، و باغبان پرشکوهی، ۱۳۹۱، ۱۴).

در دهه ۱۹۷۰، بازی‌های رایانه‌ای از انحصار پژوهش‌های دانشگاهی بیرون آمدند و به کلوپ‌های بازی راه یافتند و به این ترتیب، شمار بیشتری از افراد توانستند به آن‌ها دسترسی پیدا کنند. با آغاز دهه ۱۹۸۰، نرم‌افزارهای مربوط به این بازی‌ها به صنعت عمده‌ای تبدیل شدند و در نخستین سال‌های دهه ۱۹۹۰، تولیدکنندگان اصلی آن‌ها، شرکت‌هایی بسیار توانگر با سرمایه‌هایی چندمیلیارد دلاری و مرتبط با برخی از پرسابقه‌ترین و مشهورترین نشان‌های تجاری در جهان بودند (گانتر، ۱۳۸۷، ۱۵ و ۱۶). دهه ۱۹۸۰ را باید عصر طلایی بازی‌های ساده رایانه‌ای دانست، زیرا در این دهه، از نوآوری‌های دنیای فناوری در بازی‌های رایانه‌ای استفاده شد و طراحی این بازی‌ها به گونه‌ای بود که عموم مردم می‌توانستند از آن‌ها استفاده کنند. در این دهه، بحران اقتصادی شدیدی در عرصه بازی‌های رایانه‌ای — به سبب تکثیر غیرمجاز آن‌ها — رخ داد که برای رویارویی با آن، بحث قانون حق نسخه‌برداری یا کپی‌رایت در مورد این بازی‌ها مطرح شد (عاملی، ۱۳۹۴، ۴۳).

روند نفوذ و گسترش بازی‌های رایانه‌ای، به فاصله کوتاهی از بازار جهانی، به گونه‌ای گسترده در ایران نیز رواج یافت. بازی‌های آتاری و میکرو از نخستین بازی‌های رایانه‌ای هستند که بازار اسباب‌بازی ایران را به تسخیر خود درآوردند. بازی سگا، بازی دیگری بود که وارد بازار ایران شد. این بازی، دارای تصاویر دوبعدی و تا ۵۰ درصد منطبق با تصاویر واقعی است. این بازی‌ها، نوعی موسیقی متناسب با محتوای خود دارند و همچنین، قیمت آن‌ها برای مصرف‌کننده مناسب است که به صورت دیسک فشرده و پلی‌استیشن<sup>۱</sup>، یا سونی<sup>۲</sup>، عرضه می‌شوند که به تلویزیون وصل می‌شوند و واقع‌نمایی آن ۸۵ تا ۹۵ درصد است، که برای کودکان و نوجوانان جذابیت دارد. این بازی‌ها، کودکان و نوجوانان را درگیر حوادث و ماجراهایی می‌کنند که طراح بازی برای

1. Play Station  
2. Sony

آن‌ها تدارک دیده است و می‌توانند برای ساعت‌ها آن‌ها را سرگرم نگه دارند (علی‌پور و همکاران، ۱۳۹۱، ۱۸). در واقع، بازی‌های رایانه‌ای، به‌نوعی ابزارهای فرهنگی و میانجی‌کنش ذهنی هستند که واسطهٔ فرد و محیط پیرامونش شده‌اند. فرد از طریق آن‌ها خود را پدیدار کرده و در این تعامل، شیوه‌های اندیشیدن، کنترل، و سازمان‌دهی رفتار او نیز تغییر می‌کند (زارع و جهان‌آرا، ۱۳۹۲، ۲۹). بوت<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۰۸)، بازی‌های رایانه‌ای را عاملی برای افزایش حافظه، تمرکز، و مدیریت اجرایی می‌دانند بوت<sup>۲</sup> و همکاران (۲۰۰۸).

ویژگی‌های بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای را می‌توان در موارد زیر خلاصه کرد:  
هدف‌مدار بودن: این بازی‌ها هدف ویژه و مشخصی دارند که بازیکن باید تلاش کند به آن هدف دست یابد؛

سطح پیچیدگی مناسب: بازی‌ها به‌گونه‌ای طراحی شده‌اند که چالش‌برانگیز باشند و به‌ندرت بازیکن در آن به تسلط کامل دست می‌یابد؛

سرعت بالا: بیشتر این بازی‌ها، نسبت به بازی‌های سنتی از سرعت بالایی برخوردار هستند؛ شیوه ارائه دستورالعمل‌های بازی: در بیشتر این بازی‌ها، کودکان هنگام بازی، قواعد آن را یاد می‌گیرند و لزومی ندارد که این قواعد را مطالعه کنند. این بازی‌ها مستقل از قوانین فیزیکی هستند. در بازی‌ها اشیاء می‌توانند پرواز کنند، گردش کنند، رنگ یا شکل خود را تغییر دهند. همچنین، این بازی‌ها می‌توانند توجه بازیکن را جلب کنند تا فرد در جهانی که با قواعد و مقررات این بازی ساخته است، به کار خود ادامه دهد (علی‌پور و همکاران، ۱۳۹۱، ۲۶). به‌زعم لودولوژی، بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان شبیه‌سازهایی در نظر گرفته شده‌اند. باید توجه داشت که بازی‌های رایانه‌ای، محل مهمی برای تغییر به‌سوی فرهنگ شبیه‌سازی هستند که به‌موجب آن، فناوری‌های دیجیتالی امکان ساخت، بررسی، و مطالعه جهان‌های فرضی را دارند که تا اندازهٔ زیادی بخشی از چگونگی کار و بازی ما است (عاملی، ۱۳۹۴، ۱۰۵). به‌عقیده اندرسون و فورد (۱۹۸۶) انتقادی که به بازی‌های رایانه‌ای وارد شده، این است که این بازی‌ها می‌توانند برای فرد اعتیادآور باشند. سل نو<sup>۳</sup> (۱۹۸۴) سه دلیل برای اعتیاد نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای بیان می‌کند:

1.Boot  
2.Boot  
3.Selnow





الف) نوجوانان اغلب، راهی را برای فرار از روابط اجتماعی واقعی جست‌وجو می‌کنند؛ بازی‌های رایانه‌ای به آن‌ها مجال می‌دهند که به‌طور موقت در تعاملاتشان تنها باشند؛

ب) بازی‌های رایانه‌ای ممکن است جایگزین همسالان و روابط انسانی شوند که برخی نوجوانان آن را راهی برای از بین بردن مشکل می‌یابند؛

ج) انجام بازی‌های رایانه‌ای باعث می‌شود نوجوانان احساس خودمهارگری داشته باشند که در اغلب موارد نمی‌توانند این احساس را در دنیای واقعی خود داشته باشند (علی‌پور و همکاران، ۱۳۹۱، ۶۱). به‌نظر راکول<sup>۱</sup> - منطبق با نظریه امتداد مک‌لوهان - بازی‌ها امتداد بدن اجتماعی ما هستند؛ درست شبیه فناوری‌های مکانیکی که امتداد بدن فیزیکی ما هستند، این امتدادها بازتاب‌دهنده جنبه‌هایی از فرهنگ ماست که به خود ما بازمی‌گردد (عاملی، ۱۳۹۴، ۳۳). از نظر رینگولد، اجتماع مجازی، نسخه فناورانه اجتماع سنتی است. وی بر این نظر است که فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی به ما فرصت بازسازی اجتماع‌ها را در عصر جدید می‌دهند؛ اجتماع‌هایی که به‌سبب تحولات فناورانه جدید آسیب دیده‌اند. آنچه از دست رفته است، اکنون می‌تواند به کمک صفحه‌کلید، مانیتور، پردازشگر، و مودم، دوباره ساخته شود (امیرکافی، ۱۳۸۳، ۱۱۱). به‌طورکلی، در بررسی بازی‌های رایانه‌ای، گام نخست شناسایی چشم‌اندازهای اصلی برای ساختن یک بازی رایانه‌ای است. هاگونن و دیگران<sup>۲</sup> این چشم‌اندازها را در قالب چشم‌انداز انسانی، چشم‌انداز ساختی، و چشم‌انداز تجاری نشان داده‌اند. چشم‌انداز انسانی بر رابطه میان بازی رایانه‌ای و بازیکن یا بازیکنان - که همان کاربران، اجتماع‌های بازی، شبکه‌های اجتماعی دیگر، و کل جامعه هستند - تمرکز دارد. چشم‌انداز ساختی به ساخت فنی و واقعی بازی رایانه‌ای اشاره می‌کند، و چشم‌انداز تجاری مربوط به اقتصاد بازی‌های رایانه‌ای، مانند راهبردهای سرمایه‌گذاری است (عاملی، ۱۳۹۴، ۱۰۱).

## ۱-۲. انزواطلبی

انزوای اجتماعی به‌لحاظ مفهومی در تقابل با درگیری اجتماعی<sup>۳</sup>، انسجام اجتماعی<sup>۴</sup>، و سرمایه اجتماعی<sup>۵</sup> است و با ازخودبیگانگی، احساس تنهایی، و کناره‌گیری، نزدیکی مفهومی

1. Rockwel  
3. Hakonen  
3. Social involvement  
4. Social integration  
5. Social capital

دارد. برخی از صاحب‌نظران، به انزوای اجتماعی با تأکید بر بعد ذهنی آن توجه داشته‌اند و جداافتادگی ارزشی فرد از ارزش‌های پذیرفته‌شده اجتماعی و مطلوب اجتماع را ویژگی اصلی انزوای اجتماعی می‌دانند. برخی دیگر به جنبه عینی پیوندهای اجتماعی فرد با خانواده، دوستان، و همسایگان نظر دارند و انزوای اجتماعی را فقدان این روابط تعریف می‌کنند. رابرت کراوت<sup>۱</sup>، درگیری اجتماعی را دربردارنده ارتباطات خانوادگی فرد، اندازه حلقه محلی شبکه اجتماعی فرد، اندازه حلقه شبکه اجتماعی راه دور فرد، و میزان حمایت اجتماعی ناشی از این روابط می‌داند (کراوت و دیگران، ۱۹۹۸). به عبارت دیگر، انزوای اجتماعی، وضعیتی است که در آن، روابط اجتماعی و حمایت اجتماعی نهفته در آن پایین است.

انزوای اجتماعی، مفهومی است که در حوزه‌های گوناگون جامعه‌شناسی و نظریه‌های مختلف جامعه‌شناختی از جمله نظریه کنش متقابل نمادین (تویتس<sup>۲</sup>، ۱۹۸۳)، و نظریه‌های از خودبیگانگی (بانای و وایزبرگ<sup>۳</sup>، ۲۰۰۳) به آن پرداخته شده است (محسنی و همکاران، ۱۳۸۵، ۸۰). ولمن<sup>۴</sup> در مقاله «پرسش اجتماع»، دیدگاه‌های گوناگون در زمینه انزوای اجتماعی را در سه مقوله «اجتماع ازدست‌رفته<sup>۵</sup>، اجتماع حفظ‌شده<sup>۶</sup>، و اجتماع آزادشده<sup>۷</sup>» گنجانده است.

**الف) اجتماع ازدست‌رفته:** جامعه‌شناسانی مانند تونیس و زیمل بر این نظر بودند که در جوامع سنتی، فرد در شبکه‌ای از روابط محکم خانوادگی، خویشاوندی، و همسایگی قرار گرفته است که در مواقع لزوم می‌تواند حمایت‌ها و منابع موردنیاز را از طریق آن کسب کند. فرد در این شبکه متراکم روابط برای خود پشوانه‌ای احساس می‌کند و به همین ترتیب، از اطرافیان خود نیز پشتیبانی می‌کند؛

**ب) اجتماع حفظ‌شده:** در مقابل دیدگاه بالا، دسته دیگری از جامعه‌شناسان کوشیده‌اند نشان دهند که پیوندهای اولیه همچنان در عصر صنعتی شدن و شهرنشینی وجود دارند. اجتماع همچنان زنده است و پیوندهای فراوانی میان افراد دیده می‌شود؛

1. Kraut
2. Thoits
3. Banai and Weisberg
4. Wellman
5. Community lost
6. Community saved
7. Community liberated



ج) اجتماع آزادشده: در مقابل دیدگاه‌های بالا، دیدگاه دیگری وجود دارد که نقطه عزیمت دیدگاه نخست را نقطه عزیمت خوبی می‌داند که دیدگاه دوم از آن غافل شده است و آن همانا تأثیرات جدی فرایندهای صنعتی شدن و شهرنشینی است (ولمن، ۱۹۷۹).

پیوندهای ضعیف می‌توانند از نظر کسب منابع اجتماعی (مانند اطلاعات) مهم باشند. به عبارت دیگر، پیوند ضعیف به معنای کم‌اهمیت بودن آن نیست. این پیوندها منبع اطلاعات، انجام دادن کار، گذران اوقات فراغت، ارتباط، درگیری اجتماعی، و لذت هستند (کاستلز، ۲۰۰۱، ۱۲۸). ریشه پیوندهای ضعیف را باید در تقسیم کار دید، زیرا تمایزیابی و استقلال سبب تنوع گسترده روابط نقشی متمایز شد که در آن، یک فرد تنها با بخش کوچکی از شخصیت دیگری در ارتباط است. برخلاف نظر ورث و تونیس که این فرایند را زمینه‌ساز از خودبیگانگی می‌دانستند، دورکیم بر این نظر بود که تنوع دیدگاه‌ها و فعالیت‌ها، پیش‌نیاز ضروری ساخت اجتماعی فردگرایی است (گرانووتر<sup>۱</sup>، ۱۹۸۳). در چارچوب شبکه روابط شخصی افراد، انزوای اجتماعی، حالتی است که در آن شخص، فاقد پیوندهایی است که منابع اجتماعی و حمایت اجتماعی موردنیاز او را فراهم کنند. حمایت‌های اجتماعی موردنیاز شخص را می‌توان به پنج دسته تقسیم کرد:

الف) کمک‌های عاطفی؛

ب) خدمات کوچک<sup>۲</sup>؛

ج) خدمات بزرگ؛

د) کمک‌های مالی؛

ه) همراهی و معاشرت<sup>۳</sup> (ولمن و ورتلی، ۱۹۹۰).

بررسی موضوع انزوای اجتماعی دست‌کم در یک قرن گذشته نشان می‌دهد که این مفهوم به چند گرایش عمده در جامعه‌شناسی، از جمله دیدگاه مارکسیستی و مفهوم از خودبیگانگی (سیمن<sup>۴</sup>، ۱۹۵۹؛ فیشر<sup>۵</sup>، ۱۹۷۳ و ۱۹۷۶؛ کوهن، ۱۹۷۶؛ سیمن، ۱۹۸۳) از خودبیگانگی (سیمن<sup>۴</sup>، ۱۹۵۹؛ فیشر<sup>۵</sup>، ۱۹۷۳ و ۱۹۷۶؛ کوهن، ۱۹۷۶؛ سیمن، ۱۹۸۳) و مکتب مکتب کنش متقابل و مفهوم خود (فاریس، ۱۹۳۴؛ جاکو، ۱۹۵۴؛ تونیس، ۱۹۸۳)، و مکتب

1. Granovetter
2. Small services
3. Companionship
4. Seeman
5. Fischer





شیکاگو مرتبط است. از دیدگاه سیمن، انزوای اجتماعی، واقعیتی فکری است که در آن فرد، عدم تعلق و گسیختگی کامل از ارزش‌های مرسوم جامعه را احساس می‌کند (۱۹۵۹)؛ به نقل از: محسنی تبریزی، (۱۳۷۰، ۶۸). آشکار است که در این تعریف، انزوای اجتماعی به میزان شدت تماس‌های فردی بستگی ندارد (سیمن، ۱۹۵۹، ۵۱۸). کوهن و کلوسن<sup>۱</sup> بر این نظرند که انزوای اجتماعی، معادل بیگانگی فرهنگی است و نشان می‌دهد که ایده و عقاید افراد درباره موضوعات مهم چقدر با دیگران (دوستان، خویشاوندان، هم‌وطنان، ...) تفاوت دارد (کوهن و کلوسن، ۱۹۵۵، ۱۱۷). درمقابل، یوریک (۱۹۷۰) بر این نظر است که انزوای اجتماعی به معنای فقدان پیوندهای اجتماعی در میان افراد است.

احساس ناامنی و ترس، از متغیرهایی است که می‌تواند انزوای اجتماعی را تشدید کند. وجود هر نوع تهدید همراه با خود، بی‌اعتمادی را افزایش می‌دهد و عامل اخیر نیز سبب کناره‌گیری از تعاملات اجتماعی می‌شود (چلبی، ۱۳۷۵، ۷۷ و ۱۳۲). هنگامی که افراد با محیط‌های تهدیدکننده روبه‌رو هستند، ممکن است واکنش‌های مختلفی از خود نشان دهند؛ از جمله، بی‌اعتمادی به دیگران، دوری جستن از مکان‌های خاص، به‌کارگیری تدابیر حفاظتی، تغییر فعالیت‌های روزمره، کاهش مشارکت در فعالیت‌های اجتماعی، و... بی‌تردید، موارد یادشده می‌توانند بر انزوای اجتماعی تأثیرگذار باشند (جانگ و جانسون<sup>۲</sup>، ۲۰۰۱، ۱۱۰؛ کلینگ<sup>۳</sup>، ۲۰۰۱، ۱۲۰؛ روس و جانگ<sup>۴</sup>، ۲۰۰۱، ۴۰۱؛ گیدنز، ۱۳۷۸، ۹۷). فراوان بودن گره‌ها و هویت‌ها (روابط بین‌گروهی) عامل دیگری است که می‌تواند بر سطح روابط افراد در سطوح مختلف، تأثیر بگذارد. منظور از فراوان بودن گره‌ها و هویت‌ها، وجود پل‌هایی است که دین، قومیت، طبقه، موقعیت، منزلت، و... یا هرگونه ویژگی‌ای که موجب متمایز شدن گروه‌های اجتماعی می‌شود را قطع می‌کند. چلبی بر این نظر است که پل‌های یادشده از این حیث برای جامعه تفکیک‌یافته امروزی اهمیت دارند که خصلت بازکنندگی داشته و موجب تسهیل و روانی روابط اجتماعی در سطح جامعه می‌شوند (چلبی، ۱۳۷۵، ۱۴۸).

بی‌تردید برای گسترش شبکه اجتماعی یک فرد منزوی یا تبدیل کردن شبکه کوچک و بسته

6. Kelsen

1. Jang & Johnson

2. Kelling

3. Ross & Jang

او به شبکه‌های باز و بزرگ‌تر، وجود برخی پل‌های ارتباطی لازم است. پل‌های ارتباطی بین دسته‌های منزوی و جداگانه ارتباط برقرار می‌کنند. در واقع، کسانی که از چنین پل‌هایی بهره‌مند هستند، می‌توانند بین دسته‌های مختلف و جدا از هم حرکت کرده و با تعداد زیادی از افراد ارتباط برقرار کنند. این در حالی است که تحقق چنین امری برای کسانی که با افراد مشابه ارتباط دارند، امکان‌پذیر نیست (چلبی، ۱۳۷۵؛ پاکستون<sup>۱</sup>، ۲۰۰۲).

انزوای اجتماعی برای افراد، به‌ویژه کودکان و نوجوانان، عوارض و پیامدهای منفی فراوانی دارد. بی‌تردید، انزوای اجتماعی، افراد را از مشارکت غیررسمی و رسمی در جامعه محروم کرده و مبادله اجتماعی<sup>۲</sup> و دلبستگی اجتماعی را کاهش می‌دهد، از تبادل پایدار و دائمی افکار و احساسات از کل به فرد و از فرد به کل جلوگیری می‌کند (دورکیم، ۱۳۷۸، ۲۴۲)، و موجب تضعیف یا قطع روابط و مبادلات نامتقارن گرم و همچنین، روابط گفتمانی می‌شود (چلبی، ۱۳۷۵، ۱۵۸). کلرمن<sup>۳</sup> (۱۹۸۶) در این مورد بر این نظر است که احساس تنهایی از نقص در روابط نزدیک<sup>۴</sup> و اختلال در هم‌بندی‌های اجتماعی<sup>۵</sup> یا انسجام اجتماعی ناشی می‌شود. هالورسن<sup>۶</sup> (۲۰۰۱) معتقد است که احساس تنهایی عمدتاً با میزان روابط اولیه، و در سطحی محدودتر، با میزان و کیفیت روابط دومین و سومین، یعنی مشارکت در بازار کار و فعالیت‌های مدنی، ارتباط دارد. از دیگر عوارض و پیامدهای انزوای اجتماعی می‌توان موارد یأس اجتماعی، احساس عجز، احساس تنهایی، و تحمل اجتماعی را برشمرد (چلبی و امیرکافی، ۱۳۸۳، ۱۵). نتایج پژوهش‌های دورکین و باربر<sup>۷</sup> (۲۰۰۰) نشان داده است که انجام بازی‌های رایانه‌ای، آشکارکننده یک سبک زندگی با سازگاری مطلوب و فعال است. در مقایسه با زندگی آشفته، بازی‌های رایانه‌ای توسط افراد جوانی انجام می‌شدند که تمایل به ادراک روابط خانوادگی خود به صورت نزدیک و صمیمی داشتند. در مقایسه با فعالیت‌های جایگزین مانند کلوپ‌ها و ورزش‌ها، بازی‌های رایانه‌ای، برای کسانی که مشارکت‌کنندگان اجتماعی فعالی هستند، زمینه تفریحی-سرگرمی دیگری را نشان می‌دهند (دورکین و باربر، ۲۰۰۲).



1. Paxton
2. Social exchange
3. Klerman
4. intimate relations
5. social connectedness
6. Halvorsen
7. Durkin & Barber



بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی، موقعیت یگانه‌ای را برای جوانان فراهم می‌کنند تا آن‌ها بتوانند خوش بگذرانند و با رسانه‌ای پیشرفته سرگرم شوند، که در برخی از موارد به دلیل ارتباطات نظامی، رمز و راز خاصی دارند. انجام بازی‌های ویدئویی در کلوپ‌ها، محیط اجتماعی‌ای را نیز به وجود می‌آورد که از محدوده اعمال کنترل خانواده و سایر بزرگسالان بیرون است و زمینه بنای خرده‌فرهنگ متمایزی را در کودکان و نوجوانان با علاقه‌مندی یکسان فراهم می‌کند (گانتر، ۱۳۸۷، ۱۱۲). اغلب بازی‌های رایانه‌ای، انفرادی طراحی شده‌اند و جوانان برای مشارکت در آن‌ها نیازی به مهارت‌های اجتماعی ندارند. جوانانی که بیش از حد از این گونه بازی‌ها استفاده می‌کنند، از آموزش مهارت‌های زندگی بی‌بهره می‌مانند و در مواردی درون‌گرا می‌شوند.

استفاده از جاذبه‌های مجازی در بازی‌های رایانه‌ای سبب محصور شدن جوانان و گرایش آن‌ها به هرچه بیشتر درگیر شدن در این بازی‌ها می‌شود (راسخ و حسنی، ۱۳۹۴، ۳۷). از سوی دیگر، تغییرات بازی‌های رایانه‌ای و تنوع و فراوانی شیوه‌های انجام بازی و ناشناخته بودن ابعاد آن، از قدرت تحلیلی و تبیینی سیاست‌گذاران و تصمیم‌گیران حوزه بازی‌های رایانه‌ای می‌کاهد و در نتیجه، ضرورت به‌روزرسانی اطلاعات، انطباق با سرعت تحولات این حوزه، و اتخاذ رویکردی پیش‌بینی‌نگرانه برای آمادگی در رویارویی با روندهای پیشرفت‌گرایانه آنی را مطرح می‌کند. به عبارت دیگر، روند هنجاری شدن بازی‌های رایانه‌ای سریع‌تر از روند نظریه‌پردازی، گردآوری داده، یا تحلیل انجام می‌شود.

پیش‌بینی می‌شود که این بازی‌ها تا چند سال آینده، سریع‌ترین روند رشد را در میان رسانه‌های دیگر در اختیار خواهند داشت و تا سال ۲۰۱۵ به فروش ۸۲ میلیارد دلاری خواهند رسید (عاملی، ۱۳۹۴، ۳۵). با توجه به موارد مطرح‌شده درباره رابطه بازی‌های رایانه‌ای و انزوایی باید گفت، بازی‌های رایانه‌ای، افراد را به گونه‌ای با خود همراه می‌کنند که گذشت زمان را به هیچ‌روی درک نمی‌کنند و زمانی به خود می‌آیند که ساعت‌های زیادی از وقتشان صرف این بازی‌ها شده است. به عبارت دیگر، حاضر نیستند رایانه را به خاطر این بازی‌ها رها کنند و به دنبال فعالیت‌های نشاط‌آور و اجتماعی‌تر بروند؛ بنابراین، کودکانی که به‌طور پیوسته با این بازی‌ها درگیرند، درون‌گرا می‌شوند و در جامعه، منزوی و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران، ناتوان می‌شوند. روحیه انزوایی باعث می‌شود که کودک از گروه همسالان جدا شود



که این خود، سرآغازی برای بروز ناهنجاری‌های دیگر است. برخی پژوهشگران تأکید کرده‌اند که استفاده از اینترنت و تعاملات رایانه‌ای، از جمله بازی‌های رایانه‌ای، به تدریج جایگزین روابط انسان‌ها در زندگی روزمره می‌شود. این نوع سرگرمی‌ها، ابزاری هستند که از طریق ایجاد و فراهم کردن فضایی مجازی برای ایجاد رابطه، افراد را از دردسر روبه‌رو شدن با دیگران و قرار گرفتن در وضعیت جهان واقعی رها می‌کنند (محسنی و دیگران، ۱۳۸۵، ۷۵).

## ۲. پیشینه پژوهش

در مورد رابطه بازی‌های رایانه‌ای و انزواطلبی، یافته‌های پژوهشگران، نتایج متفاوتی را نشان می‌دهند. کلول و پاینر<sup>۱</sup> در مطالعه خود در مورد ۲۰۴ دانش‌آموز ۱۴-۱۰ ساله لندن به بررسی ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با انزوای اجتماعی، کاهش اعتماد به نفس، و پرخاشگری در بین نوجوانان پرداخته‌اند. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که اگرچه بین انزوای اجتماعی با این بازی‌ها ارتباط مستقیم وجود نداشت، ولی بین پرخاشگری و پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای ارتباط مستقیمی برقرار بود (کلول و پاینر، ۲۹۵، ۳۱۰).

نتایج پژوهش کراوت<sup>۲</sup> (۱۹۹۸) نشان می‌دهد که استفاده زیاد از اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای موجب کاهش ارتباط فرد با خانواده‌اش، کوچک شدن حلقه اجتماعی پیرامون فرد، و افزایش احساس تنهایی و افسردگی می‌شود. افزون بر این، نتایج پژوهش اندرسون<sup>۳</sup> (۲۰۰۱) بر پیامدهای منفی روحی و روانی اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای تأکید کرده است.

پژوهش «جوانان و فراغت مجازی» به بررسی کارکردهای چت در کافی‌نت‌های تهران پرداخته است. پژوهشگر با طرح دو مفهوم «رسانه‌ای شدن» و «خانگی شدن» به توصیف نحوه گذران اوقات فراغت در جامعه جوان ایرانی پرداخته است. محقق، سرگرمی‌های مجازی را عاملی می‌داند که علاقه نوجوانان و جوانان به مشارکت اجتماعی و فعالیت‌های مدنی را با انگیزه‌های مختلف، تحت الشعاع قرار می‌دهد و ممکن است بر مهارت‌های اجتماعی آن‌ها در تدارک فراغت‌های گروهی و تفریحات و بازی‌های غیرمجازی تأثیر منفی بگذارد (ذکائی، ۱۳۸۳).

1. Colwel J, Payner
2. Kraut
3. Anderson



با توجه به بحث‌های نظری ذکرشده، فرضیه‌های این پژوهش مبنی بر وجود رابطه بین مدت‌زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در طول شبانه‌روز و انزوای اجتماعی دانش‌آموزان و نیز رابطه بین میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و انزوای اجتماعی دانش‌آموزان ارائه شده است.

### ۳. روش پژوهش و جامعه آماری

این پژوهش از نوع پیمایش اجتماعی<sup>۱</sup> بوده و برای گردآوری داده‌های پژوهش از تکنیک پرسش‌نامه همراه با مصاحبه استفاده شده است. به این ترتیب، پس از تعیین متغیرهای پژوهش، مفاهیم و متغیرهای پژوهش به صورت نظری و عملیاتی تعریف شده‌اند. با استفاده از آزمون آلفای کرونباخ، اعتبار گویه‌های متغیرهای پژوهش تأیید شده‌اند. پس از گردآوری اطلاعات و ورود داده‌ها به رایانه، با استفاده از برنامه SPSS و فعالیت‌های آماری موردنظر، داده‌های پژوهش، تجزیه و تحلیل شده‌اند. جامعه آماری این پژوهش، تمام دانش‌آموزان پسر مدرسه‌های دوره راهنمایی شهرستان کاشان در سال ۱۳۹۵ هستند که با استفاده از فرمول نمونه‌گیری کوکران، تعداد ۳۲۰ نفر از آن‌ها، انتخاب و داده‌های پژوهش از طریق پرسش‌نامه همراه با مصاحبه با والدین آن‌ها گردآوری شده‌اند.

### ۴. تعریف مفاهیم

الف) انزوای اجتماعی: انزوای اجتماعی بر فقدان نسبی مشارکت فرد در امور گروهی دلالت دارد. جاکو<sup>۲</sup>، «انزوای اجتماعی» را «قطع یا به حداقل رساندن تماس و ارتباط با دیگران» تعریف کرده است (جاکو، ۱۹۵۴). وی می‌کوشد انزوای طلبی را در جمعیت‌ها از طریق شاخص‌هایی مانند گمنامی، تحرک مکانی، جا و مکان دوستان، فراوانی مشارکت در گروه‌ها، و... اندازه‌گیری کند (گولد و کولب<sup>۳</sup>، ۱۳۸۴، ۱۰۸). اعتبار و روایی گویه‌های طیف انزوای طلبی ناشی از بازی‌های رایانه‌ای دانش‌آموزان، با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ بررسی و با  $a=0/84$  تأیید شده است.



1. Social survey  
2. Jaco  
3. Gould, Julius

ب) اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای: به‌طورکلی، اعتیاد، به هرگونه وابستگی شدید روانی یا فیزیولوژیک ارگانیکسم به یک دارو، مواد و هر پدیده‌ای اطلاق می‌شود. در این پژوهش برای سنجش میزان اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای از چهار گویه در قالب طیف لیکرت استفاده شده است. اعتبار و روایی طیف اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ بررسی، و با توجه به نتایج آزمون ( $a=0/762$ )، تأیید شده است.

## ۵. یافته‌ها

در این بخش، یافته‌های پژوهش ارائه و رابطه متغیرهای اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و میزان انزوای طلبی در جامعه آماری موردنظر بررسی شده است. ابتدا یافته‌ها را توصیف و سپس به تحلیل آن‌ها می‌پردازیم.

ابتدا میزان استفاده دانش‌آموزان موردبررسی از بازی‌های رایانه‌ای و نیز میزان اعتیاد آنان به این‌گونه بازی‌ها مطالعه و بررسی شدند. پس از آن، میزان انزوای طلبی در نزد آنان بررسی شده است.

در جدول زیر، میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای توسط دانش‌آموزان موردبررسی (در هر شبانه‌روز) ارائه شده است.

جدول شماره (۱). توزیع فراوانی مطلق و نسبی پاسخ‌گویان بر مبنای میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای

مورد	فراوانی	درصد
کمتر از ۲ ساعت	۸۴	۲۶/۲
۲ تا ۳ ساعت	۱۳۸	۴۳/۱
بیشتر از ۳ ساعت	۱۰۰	۳۱/۲
جمع	۳۲۰	۱۰۰

داده‌های جدول شماره (۱) نشان می‌دهد که از مجموع ۳۲۰ دانش‌آموز موردبررسی، ۲۶/۲ درصد آن‌ها در هر شبانه‌روز کمتر از دو ساعت به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند یا اصلاً به این بازی‌ها نمی‌پردازند. ۴۳/۱ درصد آن‌ها در هر شبانه‌روز بین دو تا سه ساعت و ۳۱/۲ درصد از آن‌ها در هر شبانه‌روز بیش از ۳ ساعت به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند. در این



مطالعه برای سنجش میزان اعتیاد نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای از چهار گویه در قالب طیف لیکرت استفاده شده است. اعتبار گویه‌های طیف از طریق آزمون آلفای کرونباخ بررسی شده است و با توجه به نتایج آزمون ( $a=0/74$ ) اعتبار آن تأیید شد. کرانه بالا نمره‌های ۱۹، کرانه پایین آن ۵ و دامنه تغییر مقیاس فوق در جامعه آماری مورد مطالعه ۱۴ است. با تقسیم دامنه تغییر بر عدد سه، به عنوان تعداد طبقات با فاصله‌های برابر، جدول توزیع فراوانی زیر به دست آمده است.

جدول شماره (۲). توزیع فراوانی مطلق و نسبی میزان اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای

موارد	فراوانی	درصد
کم	۵۰	۱۵/۶۲
متوسط	۶۴	۲۰/۰
زیاد	۲۰۶	۶۴/۳۷
جمع	۳۲۰	۱۰۰

یافته‌های جدول شماره (۲) بیانگر این است که ۱۵/۶ درصد دانش‌آموزان پسر مورد بررسی، میزان اعتیاد کم، ۲۰ درصد متوسط و ۶۴/۳ درصد اعتیاد زیادی به بازی‌های رایانه‌ای داشته‌اند.

به‌طور کلی انزوای اجتماعی به معنای داشتن الگوی رفتاری مشخص، کاهش فعالیت‌های روزمره همراه با تنش‌ها و ناامیدی‌های مربوط به آن، و کناره‌گیری از جریان بهنجار همراه با عدم همکاری و عدم مسئولیت است. در این مطالعه برای سنجش میزان انزوای اجتماعی فرزندان از پنج گویه در قالب طیف لیکرت استفاده شده است. اعتبار گویه‌های طیف با استفاده از آزمون آلفای کرونباخ بررسی، و با توجه به نتایج این آزمون ( $a=0/862$ ) تأیید شده است. کرانه بالایی نمره‌ها، ۲۵ و کرانه پایینی نمره‌ها، ۷ و دامنه تغییر نمره‌ها در جامعه مورد مطالعه ۱۸ است. با تقسیم دامنه تغییر بر عدد پنج با فاصله‌های مساوی، داده‌های جدول توزیع فراوانی زیر به دست آمده است.



جدول شماره (۳). توزیع فراوانی مطلق و نسبی میزان انزواطلبی دانش آموزان

موارد	فراوانی	درصد
کم	۷۰	۲۱/۸
تاحدودی	۱۰۲	۳۱/۸
زیاد	۱۴۸	۴۶/۲
جمع	۳۲۰	۱۰۰

ارقام و درصد‌های جدول شماره (۳) نشان می‌دهد، ۲۱/۸ درصد دانش آموزان مورد بررسی انزواطلبی کم و بسیار کم، ۳۱/۸ درصد متوسط، و ۴۶/۲ درصد، انزواطلبی زیادی داشته‌اند. اکنون به تحلیل یافته‌ها می‌پردازیم. در این مطالعه، رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و اعتیاد به این بازی‌ها با میزان انزوای اجتماعی دانش آموزان بررسی و مطالعه شده است. در جدول شماره (۴) رابطه بین میزان استفاده از این بازی‌ها توسط کاربران، با میزان انزواطلبی آن‌ها نشان داده شده است.



فصلنامه علمی پژوهشی

۱۰۱

رابطه اعتیاد به بازی‌های  
رایانه‌ای و ...

جدول شماره (۴). رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و میزان انزواطلبی دانش آموزان

میزان انزواطلبی	کم	متوسط	زیاد	جمع
کمتر از ۲ ساعت	۳۵/۱	۳۷/۸	۲۷	۱۰۰
۲-۳ ساعت	۱۹/۴	۳۰/۵	۵۰	۱۰۰
بیشتر از ۳ ساعت	۱۷/۶	۲۹/۴	۵۲/۹	۱۰۰
جمع	۲۲/۵	۳۱/۸	۴۵/۶	۱۰۰
میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای	کم	متوسط	زیاد	جمع
کم	۴۰	۴۴	۱۶	۱۰۰
متوسط	۳۴/۳	۴۳/۷	۲۱/۸	۱۰۰
زیاد	۱۳/۶	۲۵/۲	۶۱/۱	۱۰۰
جمع	۲۱/۸	۳۱/۸	۴۶/۲	۱۰۰

داده‌های جدول شماره (۴) بیانگر این امر است که میزان انزوای اجتماعی در سطح زیاد در بین افرادی که در هر شبانه‌روز کمتر از دو ساعت از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند، ۲۷



درصد است. با افزایش تعداد ساعت‌های استفاده از این بازی‌ها در دانش‌آموزان شاهد افزایش میزان انزواطلبی آن‌ها هستیم؛ به‌گونه‌ای که این میزان در بین افرادی که ۳-۲ ساعت و بیشتر از ۳ ساعت در شبانه‌روز از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند، به‌ترتیب به ۵۰ و ۵۲/۹ درصد افزایش یافته است. درمقابل، میزان انزواطلبی در حد کم در بین افرادی که کمتر از دو ساعت از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند، ۳۵/۱ درصد بوده است؛ این میزان در بین کودکان با ۳-۲ ساعت و بیش از ۳ ساعت بازی در روز به ۱۹/۴ و ۱۷/۶ درصد کاهش یافته است. فعالیت آماری موردنظر با استفاده از ضریب همبستگی پیرسون ( $r=0/342$ )، همبستگی مثبت و مستقیم دو متغیر بالا را نشان می‌دهد. در بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای در انزواطلبی کودکان، افزون‌بر بررسی ساعت‌های استفاده از این بازی‌ها در هر شبانه‌روز، نقش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در انزواطلبی دانش‌آموزان، بررسی شده است.

افزون‌براین، یافته‌های پژوهش در جدول بالا نشان می‌دهند که میزان انزواطلبی در سطح پایین در بین دانش‌آموزان با اعتیاد کم یا عدم اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، ۴۰ درصد بوده است. با افزایش میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، میزان انزواطلبی کم، کاهش یافته است، به‌گونه‌ای که در بین دانش‌آموزان با اعتیاد متوسط به این بازی‌ها به ۳۴/۳ درصد و در بین دانش‌آموزان دارای اعتیاد زیاد به بازی‌های رایانه‌ای، به ۱۵/۵ درصد کاهش یافته است. درمقابل، میزان انزواطلبی زیاد در بین دانش‌آموزان دارای اعتیاد کم به بازی‌های رایانه‌ای، ۱۶ درصد بوده است. با افزایش میزان اعتیاد به این بازی‌ها، میزان انزواطلبی دانش‌آموزان نیز افزایش یافته است، به‌گونه‌ای که میزان انزواطلبی زیاد در بین افراد با اعتیاد متوسط به بازی‌ها به ۲۱/۸ درصد و در افراد دارای اعتیاد زیاد به بازی‌های رایانه‌ای به ۶۱/۱ درصد افزایش یافته است. رابطه دو متغیر بالا با استفاده از فعالیت آماری مربوطه، بررسی شده است. با توجه به سطح اندازه‌گیری رتبه‌ای متغیرها برای بررسی همبستگی دو متغیر، از ضریب همبستگی پیرسون استفاده شده است. نتایج آزمون پیرسون ( $r_s=0/425$ ) در سطح اطمینان ۹۹ درصد همبستگی بین دو متغیر، میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و میزان انزواطلبی دانش‌آموزان را تأیید می‌کند. نوع رابطه، مثبت و مستقیم بوده و بیانگر این است که با افزایش میزان اعتیاد افراد به بازی‌های رایانه‌ای، بر میزان انزواطلبی آنان نیز افزوده می‌شود.

## نتیجه گیری

بازی رایانه‌ای یکی از سرگرمی‌های دنیای مدرن برای نوجوانان و جوانان و در واقع، کاربران رایانه‌ای است. این بازی، کارکردهای مثبت و منفی، آشکار و نهانی برای رده سنی نوجوان و جوان دارد. آثار مثبت این گونه بازی‌ها ایجاد سرگرمی، هیجان بازی، افزایش تخیل‌گرایی، ایجاد تمرکز، و... است. در کنار آثار مثبت این گونه بازی‌ها باید به میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، نوع بازی، و گروه سنی مخاطب آن نیز دقت کرد. عدم برنامه‌ریزی مناسب در مورد بازی‌های رایانه‌ای، پیامدهای منفی روحی و اجتماعی در پی دارد و فرد را دچار اختلال در زندگی فردی و اجتماعی می‌کند. یکی از این پیامدها، اعتیاد مفرط به این بازی‌ها و بروز انزوایی است. فردی که پیوسته بازی می‌کند، درگیر تخیل و ارتباط با شخصیت‌های خیالی بازی‌های رایانه‌ای است و از ارتباط و تعامل اجتماعی باز می‌ماند، مهارت‌های اجتماعی لازم را فراموش می‌کند و به یک فرد گوشه‌گیر تبدیل می‌شود که دنیای واقعی هیچ سنخیتی با دنیای تخیلی‌ای که او ساخته است، ندارد. پژوهش حاضر به بررسی نقش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و انزوایی پرداخته است. نتایج به دست آمده از تحقیق نشان می‌دهد، از مجموع ۳۲۰ دانش‌آموز مورد بررسی در این پژوهش، ۲۶/۲ درصد آن‌ها در هر شبانه‌روز کمتر از دو ساعت به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند یا اصلاً به این بازی‌ها نمی‌پردازند. ۴۳/۱ درصد آن‌ها در هر شبانه‌روز بین دو تا سه ساعت و ۳۱/۲ درصد از آن‌ها در هر شبانه‌روز بیش از ۳ ساعت به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند. همچنین، داده‌های پژوهش بیانگر این است که ۱۵/۶ درصد دانش‌آموزان پسر مورد بررسی، اعتیاد کم، ۲۰ درصد متوسط، و ۶۴/۳ درصد اعتیاد زیادی به بازی‌های رایانه‌ای داشته‌اند. بر این اساس، فرضیه پژوهش مبنی بر وجود رابطه مثبت بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و انزوایی، با اطمینان ۹۹ درصد تأیید می‌شود.

همچنین، نتایج پژوهش حاضر با یافته‌ها و نتایج پژوهش پژوهشگران درباره رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و انزوایی، نزدیکی و همخوانی دارد. نتایج پژوهش‌های کراوت و همکاران (۱۹۹۸) نیز نشان می‌دهد که استفاده زیاد از اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای، موجب کاهش ارتباط افراد با خانواده و کوچک شدن حلقه اجتماعی پیرامون فرد شده و در نهایت، به افزایش احساس تنهایی و افسردگی منتهی می‌شود. افزون‌بر این، یافته‌های پژوهش دکایی (۱۳۸۳) نشان می‌دهد که بازی‌ها و سرگرمی‌های مجازی، بر علاقه نوجوانان و جوانان به







مشارکت اجتماعی و فعالیت‌های مدنی را تحت الشعاع قرار می‌دهند و بر فعالیت‌های گروهی و تفریحات و بازی‌های غیرمجازی تأثیر منفی می‌گذارند. به‌طورکلی، درمان گوشه‌گیری اجتماعی معمولاً مستلزم تعلیم مهارت‌های اجتماعی به کودک، به‌طور مستقیم از طریق تقویت انتخابی رفتارهای متناسب، یا به‌طور غیرمستقیم با روبه‌رو کردن کودک با الگوهای است که رفتارهای موردنظر را نمایش می‌دهند. در راستای کاهش پیامدهای انزوای طلبی دانش‌آموزان در نتیجه بازی‌های رایانه‌ای پیشنهاد می‌شود:

۱- بهتر است که والدین با رایانه و شیوه استفاده از آن و تا حدی با بازی‌های رایانه‌ای و نحوه عملکردشان آشنا باشند و بدانند که هر بازی برای چه سنی مناسب است. در این راه می‌توانند از کارشناسان فن کمک بگیرند. همچنین، والدین معیارهای استفاده از بازی‌های رایانه‌ای را برای فرزندانشان تبیین کنند و به آنان تفهیم کنند که مجاز به استفاده از چه بازی‌هایی هستند. در این زمینه لازم است که والدین درصدد خرید بازی‌های مناسب سن فرزندانشان برآیند یا دست‌کم آن‌ها را در این راه همراهی کنند. افزون‌براین، والدین با اتخاذ تدابیر درست اجازه ندهند که فرزندانشان از این بازی‌ها بیش‌ازحد استفاده کنند و دیگر اینکه آسیب‌های این‌گونه بازی‌ها را برایشان شرح دهند؛

۲- والدین، برای بازی کردن کودکان و نوجوانان با رایانه، زمان مشخصی تعیین کنند و در صورت پایان وقت، کار با رایانه تعطیل شود. شاید برای بارهای نخست، کودکان و نوجوانان کمی مقاومت نشان دهند، اما به‌مرور زمان، به نظم استفاده از رایانه عادت می‌کنند. لازم است وقت‌گذاری و ارتباط درست بین فرزندانشان و والدین بیشتر شده و زمینه استفاده از چنین بازی‌هایی کمتر فراهم شود؛

۳- پیشنهاد می‌شود بازی‌های رایانه‌ای متناسب با ویژگی‌های دوره نوجوانی و مناسب سن نوجوانی تهیه و ساخته شوند تا به‌این ترتیب، نوجوانان علاقه‌مند، افزون‌بر سرگرمی، هیجان‌ات خود را به‌گونه‌ای درست‌تر بروز دهند؛

۴- پیشنهاد می‌شود مراکز فروش بازی‌های رایانه‌ای، طبقه‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای داشته باشند و فروش بازی‌ها به رده سنی غیرمرتبط ممنوع شود؛

۵- از آنجاکه محتوای بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای، متناسب با فرهنگ و ارزش‌های جامعه ایرانی نیست، پیشنهاد می‌شود در واردات این‌گونه بازی‌ها دقت و کنترل بهتری انجام شود؛

۶- برگزاری دوره‌های بحث و گفت‌وگو برای نوجوانان و جوانان با محوریت بازی‌های رایانه‌ای و عملکرد آن‌ها، از سوی سازمان‌ها و نهادهای مربوطه مانند آموزش و پرورش، کانون‌های فرهنگی، و... تا از این طریق پیامدهای منفی این‌گونه بازی‌ها و میزان استفاده از آن‌ها و سایر آموزش‌های لازم برای نوجوانان ارائه شود؛

۷- پیشنهاد می‌شود بازی‌های رایانه‌ای آموزشی و به شیوه خلاقانه‌ای تدوین شوند تا از این طریق افزون‌بر اینکه نوجوانان و جوانان سرگرم بازی هستند، میزان آموزش و یادگیری آن‌ها نیز افزایش یابد؛

۸- فعالیت‌های اجتماعی، از جمله فعالیت در مدرسه به‌گونه‌ای شادتر و هیجان‌انگیزتر، طراحی و اجرا شوند تا نوجوانان تخلیه هیجانی بهتری داشته باشند و گرایش کمتری به بازی‌های رایانه‌ای پیدا کنند؛

۹- پیشنهاد می‌شود که پژوهشگران به مقایسه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در میان دختران و پسران پردازند و بررسی شود که این‌گونه بازی‌ها در شخصیت پسران و دختران چه آثار و پیامدهایی دارند؛

۱۰- درنهایت، پیشنهاد می‌شود که پژوهشگران در پژوهش‌های خود، تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ابعاد مختلف شخصیتی-شناختی نوجوانان و جوانان را بررسی کنند.



- امیرکافی، مهدی (۱۳۸۳). طراحی الگوی جامعه‌شناختی انزوای اجتماعی در شهر تهران (رساله دکتری). دانشگاه تربیت مدرس.
- چلبی، مسعود (۱۳۷۵). جامعه‌شناسی نظم: تشریح و تحلیل نظری نظم اجتماعی. تهران: نشر نی.
- چلبی، مسعود؛ و امیرکافی، مهدی (۱۳۸۳). تحلیل چندسطحی انزوای اجتماعی. مجله جامعه‌شناسی ایران، ۲۵(۲)، ۳۱-۳.
- خوشنواز، عاطفه (۱۳۷۳). انزواطلبی در کودکان و نوجوانان. مجله پیوند، ۱۷۴، ۵۶-۴۶.
- ذکائی، محمدسعید (۱۳۸۳). جوانان و فراغت مجازی. فصلنامه مطالعات جوانان، ۶، ۲۵-۱.
- راسخ، کرامت‌الله؛ و حسنی، ابراهیم (۱۳۹۴). تأثیر بازی‌های خشن رایانه‌ای بر رفتار دانش‌آموزان پسر دبیرستان‌های شهرستان کوار. مطالعات علوم اجتماعی ایران، ۱۲(۴۴)، ۴۹-۳۶.
- زارع، حسین؛ و جهان‌آرا، عبدالرحیم (۱۳۹۲). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر چگونگی پردازش اطلاعات نوجوانان. تفکر و کودک، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، ۴(۱)، ۴۹-۲۷.
- عاملی، سیدسعیدرضا (۱۳۹۴). مطالعات دوفضایی شدن بازی‌های رایانه‌ای: رویکرد ارزشی-بومی به بازی‌ها. تهران: انتشارات امیرکبیر.
- علی‌پور، احمد؛ آگاه‌هریس، مژگان؛ گلچین، ندا؛ و باغبان‌پرشکوهی، علیرضا (۱۳۹۱). بازی‌های رایانه‌ای: فرصت یا تهدید؟. تهران: نشر ارجمند.
- قائمی، علی (۱۳۶۶). انزواجویی کودکان. مجله پیوند، ۱۰۰، ۱۹-۱۴.
- گانتز، بری (۱۳۸۷). اثر بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای بر کودکان (مترجم: سیدحسن پورعابدی‌نابینی). تهران: جوانه رشد.
- گیدنز، آنتونی (۱۳۷۸). تجدد و تشخیص: جامعه و هویت شخصی در عصر جدید (مترجم: ناصر موفقیان). تهران: نشر نی.
- محسنی، منوچهر؛ دوران، بهزاد؛ و سهرابی، محمدهادی (۱۳۸۵). بررسی اثرات استفاده از اینترنت بر انزوای اجتماعی کاربران اینترنت (در میان کاربران کافی‌نت‌های تهران). مجله جامعه‌شناسی ایران، ۷(۴)، ۹۵-۷۲.
- محسنی‌تبریزی، علیرضا (۱۳۷۰). بیگانگی مفهوم‌سازی و گروه‌بندی تئوری‌ها در حوزه‌های جامعه‌شناسی و روان‌شناسی. نامه علوم اجتماعی، ۲، ۷۳-۲۵.
- Atkins, B. (2003). More than a game?. *More Than a Game*, 138-155. doi: 10.7228/manchester/9780719063640.003.0006





- Banai, M., & Weisberg, J. (Yaakov) (2003). Alienation in state-owned and private companies in Russia. *Scandinavian Journal of Management*, 19(3), 359-383. doi: 10.1016/s0956-5221(02)00005-2
- Colwell, J., & Payne, J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*, 91(3), 295-310. doi: 10.1348/000712600161844
- Durkin, K., & Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23(4), 373-392. doi: 10.1016/s0193-3973(02)00124-7
- Faris, R. E. L. (1934). Cultural isolation and the schizophrenic personality. *American Journal of Sociology*, 40, 155-165. doi: 10.1086/216681
- Fischer, C. S. (1975). Toward a subcultural theory of urbanism. *American Journal of Sociology*, 80(6), 1319-1341. doi: 10.1086/225993
- Fischer, C. S. (1976). Alienation: Trying to bridge the Chasm. *The British Journal of Sociology*, 27(1), 35. doi: 10.2307/589559
- Friedman, T. (1999). Civilization and its discontents: Simulation, subjectivity, and space. In G. M. Smith (Ed.), *On a Silver Platter: CD-ROMs and the Promises of a New Technology*, US: New Your University Press.
- Granovetter, M. (1983). The strength of weak ties: A network theory revisited. *Sociological Theory*, 1, 201. doi: 10.2307/202051
- Jaco, E. G. (1954). The social isolation hypothesis and schizophrenia. *American Sociological Review*, 19(5), 567. doi: 10.2307/2087795
- Jang, S. J., & Johnson, B. R. (2001). Neighborhood disorder, individual religiosity, and adolescent use of illicit drugs: A test of multilevel hypotheses\*. *Criminology*, 39(1), 109-144. doi: 10.1111/j.1745-9125.2001.tb00918.x
- Kearns, A., & Forrest, R. (2000). Social cohesion and multilevel urban governance. *Urban Studies*, 37(5-6), 995-1017. doi: 10.1080/00420980050011208
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukophadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?. *American Psychologist*, 53(9), 1017-1031. doi: 10.1037/0003-066x.53.9.1017
- Morrison, M., & Krugman, D. M. (2001). A look at mass and computer mediated technologies: Understanding the roles of television and computers in the home. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 45(1), 135-161. doi: 10.1207/s15506878jobem4501\_9
- Paxton, P. (2002). Social capital and democracy: An interdependent relationship. *American Sociological Review*, 67(2), 254. doi: 10.2307/3088895
- Ross, C. E., & Jang, S. J. (2000). Neighborhood disorder, fear, and mistrust: The buffering role of social ties with neighbors. *American Journal of Community Psychology*, 28(4), 401-420. doi: 10.1023/a:1005137713332

- Ross, C. E., Mirowsky, J., & Pribesh, S. (2001). Powerlessness and the amplification of threat: Neighborhood disadvantage, disorder, and mistrust. *American Sociological Review*, 66(4), 568. doi: 10.2307/3088923
- Seeman, M., & Anderson, C. S. (1983). Alienation and Alcohol: The role of work, mastery, and community in drinking behavior. *American Sociological Review*, 48(1), 60. doi: 10.2307/2095145
- Thoits, P. A. (1983). Multiple identities and psychological well-being: A reformulation and test of the social isolation hypothesis. *American Sociological Review*, 48(2), 174. doi: 10.2307/2095103
- Wellman, B. (1979). The community question: The intimate networks of East Yorkers. *American Journal of Sociology*, 84(5), 1201-1231. doi: 10.1086/226906
- Wellman, B., & Wortley, S. (1990). Different strokes from different folks: Community ties and social support. *American Journal of Sociology*, 96(3), 558-588. doi: 10.1086/229572



فصلنامه علمی پژوهشی

۱۰۸

دوره ۱۲، شماره ۱۴

بهار ۱۳۹۸

پیاپی ۴۵