

# بررسی پدیده اعتیاد مجازی در بین نوجوانان و جوانان

## استان قم<sup>۱</sup>

دکتر جعفر هزارجریبی\*

رضا صفری شالی\*\*

تاریخ دریافت: ۹۰/۱۲/۱۵

تاریخ پذیرش: ۹۱/۴/۲۵

### چکیده

امروزه اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای در تمام نقاط دنیا نفوذ کرده‌اند، البته با رواج هر فناوری پیامد مثبت و منفی آن نیز در جامعه رواج پیدا می‌کند. پدیده اعتیاد مجازی بعنوان پیامد منفی استفاده از اینترنت چند سالی است که در برخی از کلان شهرهای کشور رواج داشته و از این رو توسعه روزافزون آن مشکلاتی

۱- این مقاله حاصل طرحی با همین عنوان به سفارش دبیرخانه مشترک شورای پژوهشی و شورای فرهنگ عمومی اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان قم و به نظارت آقای دکتر ابراهیم فتحی می‌باشد.

Jafar\_hezar@yahoo.com

\*\* دانشیار جامعه‌شناسی دانشگاه علامه طباطبائی.

reza\_safaryshali@yahoo.com

\*\* مدرس دانشگاه علامه طباطبائی.

برای فرد، خانواده و جامعه به همراه داشته است. هدف اصلی این پژوهش بررسی میزان اعتیاد مجازی در بین نوجوانان و جوانان نواحی شهری استان قم و عوامل موثر بر آن می‌باشد. این پژوهش به لحاظ نوع روش تحقیق، از نوع تحقیقات توصیفی و تحلیلی (بصورت رابطه‌ای) است که در آن برای رسیدن به اهداف تحقیق از دو روش اسنادی و پیمایشی (تکنیک پرسشنامه) استفاده شد. جامعه آماری تحقیق، شامل نوجوانان و جوانان ۱۲ تا ۳۰ سال نواحی شهری استان قم می‌باشد که تعداد ۶۵۰ نفر به عنوان حجم نمونه انتخاب شدند و پرسشنامه‌ها با مراجعه به درب منازل، کافی‌نت‌ها و گیم‌نت‌ها تکمیل گردید. یافته‌های تحقیق نشان می‌دهد که ۵۱ درصد نوجوانان و جوانان اعتیاد مجازی ندارند و اما ۴۲ درصد از آنان در معرض اعتیاد و ۷ درصد از آنان بصورت بالفعل معتاد می‌باشند. در ضمن شاخص اعتیاد مجازی از مجموع سه شاخص اعتیاد رفتاری، عاطفی و شناختی ساخته شد. با توجه به نتایج بدست آمده از رگرسیون چند متغیره، متغیر «احساس حمایت اجتماعی از طریق کار با اینترنت» ( $Beta = 0/29$ ) بیشترین رابطه را با اعتیاد مجازی دارد. در مرحله بعد متغیرهای «احساس خودارزشی از طریق اینترنت» ( $Beta = 0/25$ ) و «ارتباط برقرار کردن با دوستان و آشنایان از طریق اینترنت» ( $Beta = 0/18$ ) بر اعتیاد مجازی تأثیر داشتند. اما نتیجه متغیر «سن» ( $Beta = -0/13$ ) نشان می‌دهد که اینترنت برای جوانان در مقایسه با نوجوانان چندان دارای سرگرمی نمی‌باشد. در مورد وضعیت تأهل و اشتغال نتیجه نشان می‌دهد که اشتغال به کار و ازدواج در این میان نقش تعدیل‌گر دارد، زیرا اشتغال و ازدواج باعث می‌شود که این افراد کمتر به اینترنت (جهت انجام کارهای غیر ضروری) وابسته شوند.

**واژه‌های کلیدی:** بازی‌های رایانه‌ای، نوجوانان، فضای مجازی،

آسیب‌شناسی اینترنت، اعتیاد مجازی

## بیان مسأله

در دهه‌های اخیر شاهد تغییر و تحولات شگرف در عرصه فناوری رایانه‌ای و اطلاع‌رسانی هستیم که تأثیرات فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی مهمی را در جوامع بجا می‌گذارد. انفجار اطلاعاتی و انقلاب رایانه‌ای و مسأله جهانی شدن از جمله مهمترین تحولات و چالش برانگیزترین محورهایی است که جامعه بشری با آن روبرو است. اینترنت از جمله محصولات انقلاب رایانه‌ای است که گستره وسیعی از امکانات و کاربردهای زیادی برای کاربر فراهم می‌سازد که برخی از این امکانات عبارتند از: "شبکه گسترده جهانی، موتور جستجوی پایگاه‌های اطلاعاتی و تسهیل جستجوی مطالب، گروه‌های خبری، اتاق‌های گپ، بازی‌های دوسویه، دسترسی به کتابخانه‌های بین‌المللی، برنامه‌ریزی برای تعطیلات، انجام قراردادهای تجاری و تبلیغات در سطح وسیع و..." که امروزه مورد استفاده قرار می‌گیرند (اسلوین، ۱۳۸۰: ۲۴-۲۲).

ویژگی‌های ارتباط از طریق رایانه و امکاناتی که شبکه اینترنت برای ایجاد این ارتباط فراهم می‌آورد از یک سو، و افزایش روز افزون کاربران این شبکه و جذابیت برقراری این نوع ارتباط از سوی دیگر، نشان دهنده شکل‌گیری و صورت‌بندی جدیدی از تعامل‌های اجتماعی است. فضای مجازی که به واسطه ایجاد این نوع ارتباطات شکل می‌گیرد. کارکردهایی دارد که به نظر می‌رسد در برخی از آنها همچون ایجاد امکان تماس و رابطه با دیگری، با کارکردهای فضای واقعی همپوشانی داشته باشد. با توجه به توسعه و فراگیر شدن امکان برقراری این گونه جدید ارتباطات اجتماعی و بهره‌گیری روز افزون از آن نزد کاربران اینترنت، به خصوص در بین نسل جوان، مطالعه و بررسی آن امری ضروری به نظر می‌رسد. در بین کاربران دنیای مجازی، جوانان بیشترین و متنوع‌ترین میزان استفاده از آن را دارند (Zahniser, 2000: 2).

فضای مجازی به سبب از بین بردن بُعد مسافت، امکانات جدیدی را در اختیار افراد قرار می‌دهد. در دسترس بودن همیشگی این فضا و عدم نیاز به تحرک فیزیکی در آن برای رسیدن به فضاهای دلخواه، این امکان را برای کاربران فراهم می‌کند که بتوانند

با تکیه بر این فضا و امکانات موجود در آن، انتظارات و خواسته‌های بروز نیافته خود را در کوتاه‌ترین زمان ممکن دنبال کنند.

حجم رو به رشدی از تحقیقات صورت گرفته ( Lim, 2004; Fenichel, 2003; Zahniser, 2000 ... ) پیرامون اعتیاد مجازی حکایت از آن دارد که اختلال اعتیاد مجازی نوعی اختلال روانشناختی - اجتماعی است که از ویژگی‌های آن کناره‌گیری از دیگران، اختلالات عاطفی، و از هم‌گسیختگی روابط اجتماعی می‌باشد. پدیده اعتیاد مجازی، همزمان با افزایش دسترسی روزانه مردم به منابع آن‌لاین در اینترنت شایع‌تر می‌شود. وب‌سایت‌ها هر چند دارای منابع غنی و سرگرم‌کننده هستند اما وقتی که میزان استفاده به حالت افراط برسد، منافع، تبدیل به آسیب می‌شود. مطالعات نشان داده است که ۱۴ درصد از کاربران اینترنت، جزء کاربران آسیب‌شناسانه اینترنت هستند که دچار علائم رفتارهای وسواسی، حالت روان‌شیدایی، افسردگی و جزء این‌ها هستند (معیدفر، حبیب‌پور و گنجی، ۱۳۸۷: ۲۲).

حال با عنایت به ملاحظات بیان شده، بویژه تبعاتی که درباره اعتیاد مجازی اشاره شد، این مطالعه با این سؤال اصلی آغاز شده که میزان اعتیاد مجازی در بین نوجوانان و جوانان نواحی شهری استان قم، تا چه اندازه می‌باشد و این گروه به کدام نوع از انواع اعتیاد مجازی (به کدام یک از شبکه‌ها، سایت‌ها، نوع بازی‌ها و...) بیشترین وابستگی را پیدا کرده‌اند؟ و در نهایت بیشتر به چه منظوری از اینترنت استفاده می‌کنند؟

### بررسی مفهوم و مختصات موضوع پژوهش

به اعتقاد اغلب نظریه‌پردازان حوزه رسانه، فناوری‌های نوین ارتباطی، به‌ویژه اینترنت با فراهم کردن امکانات بی‌سابقه‌ای برای بازتولید کم‌هزینه، پخش یا انتشار همزمان و تمرکززدایی بنیادی، گفت‌وگوی میان فرهنگ‌ها را بیش از پیش تسهیل کرده‌اند. فضای مجازی، بسیار فراخ است و هر فرد یا گروه، در صورت برخوردار بودن از موقعیت‌ها و ابزارهای لازم، می‌تواند به آن راه یابد. این فضا در واقع نوعی حوزه

عمومی است که با مهیا کردن بسترهای مکالمه یا گفت‌وگوی فارغ از زور و اجبار و مبتنی بر توافق عملی، آگاهی از تعدد و تنوع فرهنگی یا وجود فرهنگ‌های گوناگون، نقد و نقدپذیری فرهنگی و همزیستی و آمیزش فرهنگی را افزایش و تقویت می‌کند (گل‌محمدی ۱۳۸۶، ۱۶۸-۱۶۹).

لذا در این بخش در ابتدا به بررسی موضوع پرداخته می‌شود.

### الف- ماهیت شناسی اینترنت

اینترنت دارای ویژگیهای خاصی است که در زیر به تفکیک به هر یک اشاره می‌گردد:

۱- **ناشناس ماندن هویت فرد:** اریکسون<sup>۱</sup> (روانشناس) معتقد است که جوانی دوره تشکیل هویت از طریق کشف است. مارسیا<sup>۲</sup> (روانشناس اجتماعی) نیز از جوانی بعنوان دوره‌ی میان بحران و کشف یاد می‌کند (که در این مرحله) نوجوان به شدت دنبال ارزش‌هایی است که از طریق آن هویت شخصی‌اش (مرد یا زن) را مطالبه کند. اما با وجود این، طبیعی است که اینترنت با حجم نامحدودی از اطلاعات و ابزارها و امکانات اساسی ارتباطاتی، راه‌های دیگر تشکیل هویت از طریق کشف را برای نوجوانان فراهم می‌کند. البته در خصوص اینکه این قبیل تعاملات چه اثراتی دارند و تا چه اندازه می‌توانند جایگزین تماس‌های فردی و رو در روی میان نوجوانان شوند، هنوز چیزی مشخص نیست (Pinnelli, 2002: 1269).

سایت‌های اطلاعاتی و خبری زیادی در اینترنت درباره‌ی تصویر بدن، الکلیسم، اعتیاد به مواد مخدر، همجنس‌بازی و... وجود دارند که منبع سرشاری از اطلاعات را بدست می‌دهند. این امر، فرصت‌های زیادی را برای نوجوانان فراهم می‌کند تا بصورت ناشناس درباره‌ی مسائل حساس بحث کنند و یا اطلاعات حساس را بدست بیاورند. عدم شناخت و ارتباط رودر رو در اینترنت می‌تواند به نوجوانان کمک کند تا اعمالی را که

<sup>۱</sup>. Erik Erikson

<sup>۲</sup>. Marcia

ممکن است نتوانند (یا بطور طبیعی نتوانند) در مقابل فرد انجام دهند یا بگویند، را مرتکب شوند. ناشناس بودن کاربران اینترنت هیچ وقت به آنها اجازه نمی‌دهد تا دقیقاً بفهمند با چه کسی صحبت می‌کنند.

سرعت عمل، ناشناس ماندن، سیال بودن و ویژگی‌های دیگر می‌تواند فضای یکسان و مشابهی را فارغ از الزامات ساختی (جنسیتی، طبقاتی، قومی، نژادی و مکانی) فراهم سازد که مستعد تجارب متفاوتی برای کاربران آن است. تعاملات آزمایشی، کنجکاوانه و یا با نیت افزایش ظرفیت شناختی، کاربران اینترنتی را با ذهنیت و گرایش جدیدی تجهیز می‌کند که می‌تواند رفتار و تعاملات آنها در دنیای حقیقی را به چالش کشانده و تغییراتی هر چند جزئی را در میدان عمل اجتماعی آنها فراهم سازد. فضای مجازی به فیلتری می‌ماند که نیازها، خواسته‌ها و بازاندیشی کاربران در هویت خویش را به درجاتی به دنیای حقیقی آنها تسری می‌دهد و شرایط تازه‌ای را برای گفت و گو، تفاهم و تعامل در دنیای مجازی و حقیقی فراهم می‌سازد (ذکایی، ۱۳۸۶: ۲۷۵).

**۲- ریسک‌های بالقوه:** اینترنت به عنوان رسانه‌ای نوین، در کنار کارکردهای مثبتی که دارد، محمل ریسک‌هایی هم می‌باشد که در صورت عدم توجه به آنها، تبعات منفی آن بیش از تبعات مثبت خواهد بود. ادبیات و تحقیقات صورت گرفته پیرامون اعتیاد اینترنتی بر این نتیجه اجماع دارند که نوجوانان در حین کار با اینترنت، دچار ریسک‌هایی هستند که در ۵ دسته قابل اشاره‌اند:

الف- ماهیت سانسور نشده و دشواری ارزشیابی انتقادی نوجوانان از اطلاعاتی که در برابر آنها قرار می‌گیرد.

ب- خطرات بالقوه مربوط به دادن جزئیات اطلاعات فردی و یا ترتیب دادن ملاقات‌های فردی و رو در رو با کسانی که از طریق اینترنت با آنها آشنا شده‌اند.

ج- اثرات منفی مربوط به برخورد با هرزه نگاری‌های ناخواسته

د- اجابت درخواست‌های جنسی و اثرات آن

ه- اثرات برخورد با سایت‌های مضر، تهدیدآمیز و یا تنفرآمیز (معیدفر، حبیب پور و گنجی، ۱۳۸۷: ۲۲).

۳- **ارزشیابی اطلاعات:** توانایی ارزشیابی انتقادی اطلاعاتی که از طریق اینترنت بدست می‌آید، استلزامات خاصی را برای ریسک‌های اینترنت به همراه دارد. بارنت<sup>۱</sup> معتقد است که باید تمام اطلاعات روی اینترنت را مورد ارزشیابی انتقادی قرار داد. از طرفی، مطالبی که از اینترنت بدست می‌آیند، ممکن است عینی نباشند و تمامی اطلاعات نیز از ارزش و اهمیت یکسانی برخوردار نیستند. اما مسئله زمانی بروز می‌کند که فردی که اطلاعات را می‌بیند، قادر به ارزشیابی انتقادی آنها نباشد، همچنان که در مورد نوجوانان چنین است (کوثری، ۱۳۸۴: ۲۲).

۴- چند ساحتی کردن دنیای افراد: گیدنز معتقد است که انسان امروزی دیگر مانند گذشته، یک انسان تک‌ساحتی نیست؛ بلکه در تعامل با گروه‌های مرجع متعدد و نیز سطوح متنوع دیالوگ و گفت‌گو، هویتی چندساحتی یافته است. از این رو، تغییرات هویت، ناشی از دگرگونی‌هایی است که در جامعه از طریق نهادهای امروزی و وسایل ارتباط جمعی از قبیل ماهواره، اینترنت و غیره انجام می‌شود. وی، در کتاب تجدد و تشخیص بیان می‌کند که رسانه‌های ارتباطی جدید، عامل رهایی روابط اجتماعی از محدودیت‌های تعامل چهره به چهره در چارچوب محله‌ها و سرزمین‌های محدود و معین و بسط روابط اجتماعی در گستره زمان و فضا است، اما در عین حال، موجب استمرار زندگی در محل‌های واقعی نیز می‌شود؛ بدین معنا که جهانی شدن در درجه اول، عام‌گرایی فرهنگی وسیعی را بر اساس ارزش‌های عام و جهان‌شمول در سطح جهانی به وجود می‌آورد، این فرایند با شکستن مرزهای تنگ فیزیکی، انسان‌ها را در نواحی مختلف جهان با هم مرتبط می‌کند و هویتی یکسان و مشابه را گسترش می‌دهد. علاوه بر این، به تقویت فرهنگ‌های محلی و بومی می‌انجامد (گیدنز، ۱۳۸۵، ۸۳-۹۶).

---

<sup>۱</sup>. Barnett

## ب- بررسی اعتیاد مجازی

اینترنت، سیستمی جهانی از شبکه‌هایی از کامپیوترهای به هم پیوسته است که از کنترل تبادل و انتقال اطلاعات (TCP/IP) برای خدمت رسانی به میلیاردها کاربر در سراسر جهان استفاده می‌کند. اینترنت، شبکه‌ای است که از میلیون‌ها شبکه محلی یا سراسری مخفی، عمومی، دانشگاهی، تجاری و دولتی تشکیل شده است که توسط تکنولوژی‌های الکترونیکی، بی سیم، و نوری به یکدیگر، متصل شده‌اند (صفری شالی، ۱۳۹۰).

بنابراین اعتیاد مجازی به گستره وسیعی از مشکلات رفتاری و کنترل تکانه<sup>۱</sup> ناشی از استفاده از اینترنت اشاره دارد (Yacet, 2001:1). اعتیاد اینترنتی بعنوان یک رفتار وسواسی، یا آرزوی برقراری پیوند، یا شاید حتی نمودی از انتقال و یا بازتاب روابط<sup>۲</sup>، و یا رفع نیاز قلمداد می‌شود (Fenichel, 2003: 1).

هولمز<sup>۳</sup> در تعریف خود از اعتیاد مجازی، به شناسایی استفاده طبیعی و معمولی اینترنت پرداخته و می‌گوید که هر گاه میزان استفاده از اینترنت به کمتر از ۱۹ ساعت در هفته برسد، در آن صورت می‌گوییم که فرد بصورت طبیعی از اینترنت استفاده می‌کند. بنابراین، از نظر هولمز، فردی که بیش از ۱۹ ساعت در هفته از اینترنت استفاده می‌کند، می‌توانیم بگوییم که این فرد معتاد به دنیای مجازی است. یونگ<sup>۴</sup> نیز اشاره می‌کند که فرد معتاد کسی است که حداقل ۳۸ ساعت در هفته و یا ۸ ساعت در روز، وقت خود را صرف استفاده از اینترنت می‌کند (معیدفر، حبیب‌پور و گنجی: ۱۳۸۷). متخصصان در زمینه آسیب شناسی، محدودترین تعریف را برای طبقه‌بندی استفاده از اینترنت ارائه می‌دهند. بطوری که چنانچه فرد در هفته ۲ تا ۳ ساعت از اینترنت استفاده کند، یک کاربر معمولی و چنانچه میزان استفاده وی از اینترنت به ۸/۵ ساعت و بیشتر در هفته

---

۱. Impulse

۲. Object

۳. Holmes

۴. Young



بالغ گردد، وی یک کاربر آسیب شناسانه است. گولدرگ<sup>۱</sup> معتقد است که اعتیاد اینترنتی عبارت است از: استفاده آسیب شناسانه و وسواسی از اینترنت، که معیارهایی همچون تحمل و علائم کناره گیری، از شاخصه های آن می باشند ( Lim and et al. , ۲۰۰۴:۱).

## بررسی پیشینه و چارچوب نظری پژوهش

### الف- مروری بر پیشینه پژوهش

برنر<sup>۲</sup> طی مطالعه اش (۱۹۹۶)، به بررسی تأثیر استفاده از اینترنت بر زندگی حرفه ای و شغلی پرداخت. روش تحقیق مورد استفاده، پیمایش الکترونیکی و تعداد نمونه آماری نیز برابر با ۱۸۵ نفر بوده است. ضمن آنکه دو سوم از حجم نمونه وی را مردان تشکیل می دادند. در این تحقیق، از ۳۲ سوال جهت سنجش رفتارهای اعتیاد اینترنتی استفاده شد. براساس نتایج مطالعه ایشان، ۳۰ درصد از پاسخگویان تلاش ناموفق در ترک استفاده از اینترنت داشته اند. همچنین، ۵۸ درصد از پاسخگویان اظهار داشته اند که دیگران (خانواده و دوستان) راجع به استفاده بیش از حد از اینترنت، نکاتی را به آنها گوشزد کرده اند. میانگین زمان آن لاین بودن پاسخگویان، ۲۴ ماه و با انحراف معیار ۲۲ ماه بوده و ۲۴ درصد از آنها نیز گزارش داده اند که کمتر از ۶ ماه می باشد که آن لاین شده اند. (امیدوار و صارمی، ۱۳۸: ۲۸-۲۷).

زی هو و جاناتان جی (۲۰۰۲) تأثیر اینترنت را در زمینه اجتماعی از سه بُعد کارکرد خانواده، فعالیت های اوقات فراغت، آزادی های مدنی و پنهان کاری مورد بررسی قرار داده اند. در مورد کارکرد خانواده، فعالیت با اعضای خانواده است که بین استفاده کنندگان تفاوت معنی داری به وجود می آورد. در مورد اوقات فراغت سه متغیر از پنج متغیر که مربوط به روزنامه خواندن، گوش دادن به رادیو و تماشای تلویزیون،

<sup>۱</sup>. Goldberg

<sup>۲</sup>. Brenner

ارتباط با دوستان، در بین استفاده کنندگان و کسانی که از اینترنت استفاده نمی‌کنند تفاوت معناداری وجود دارد. تاثیر بر آزادی‌های مدنی مربوط به خشونت و محتوای وقیح و به دست آوردن نوع دوستان است، که در بین استفاده کنندگان و عدم استفاده کنندگان تفاوت معناداری وجود دارد. در این تحقیق آنچه برای ما اهمیت دارد تاثیر اینترنت بر کم شدن فعالیت و مشارکت در درون خانواده است (Janathan, 2002) به نقل از رضایی قادی، (۱۳۹۰: ۲۶).

یونگ<sup>۱</sup> (۱۹۹۷) در مطالعه‌ای به مقایسه ۴۹۶ نفر از کاربران سفت و سخت اینترنت با معیارهای کلینیکی در نظر گرفته شده برای قماربازان آسیب شناختی پرداخت. دلیل انجام این مقایسه این بود که قماربازی آسیب شناختی نزدیکترین نوع اعتیاد به اعتیاد اینترنتی تلقی شده است که بدون هیچ گونه عامل مست کننده‌ای، کنترل شخص بر هوس را از دست می‌دهد. در این مطالعه، برای اینکه پاسخگویان در دسته کاربران وابسته اینترنت قرار بگیرند، می‌بایست چهار یا بیشتر معیارهای مورد نظر را برآورده می‌کرده‌اند. از این رو، چنانچه مشارکت کنندگان طی یک دوره یک ماهه، معیارهای یاد شده را رعایت نمی‌کردند، کاربران مستقل و غیروابسته بودند. از میان پاسخگویان داوطلب، ۲۳۹ نفر زن و ۱۵۷ نفر مرد در دسته کاربران وابسته و ۵۴ نفر زن و ۴۶ نفر مرد نیز در دسته کاربران مستقل قرار گرفته‌اند. یونگ در ادامه خاطرنشان می‌سازد که وابستگی به اینترنت، گسست‌ها شدیدی در زندگی تحصیلی، اجتماعی، مالی و شغلی مشارکت کنندگان ایجاد کرده است (Duran, 2000:3).

سعید معیدفر، کرم حبیب‌پور گنابی و احمد گنجی (۱۳۸۴) تحقیقی با عنوان "بررسی پدیده استفاده اعتیادی از اینترنت در بین نوجوانان و جوانان (۱۵-۲۵ سال) شهر تهران" انجام داده‌اند. این تحقیق به بررسی پدیده اعتیاد به اینترنت به عنوان یکی از مسائل اجتماعی در عصر ارتباطات می‌پردازد. جامعه آماری تحقیق را، نوجوانان و جوانان ۱۵-۲۵ ساله شهر تهران که به اینترنت دسترسی داشتند، تشکیل داده‌اند. حجم

۱. Young

نمونه نیز برابر با ۸۰۰ نفر بود. نتایج حاکی از آن است که پدیده استفاده اعتیادی از اینترنت در ایران نیز وجود دارد، هرچند استفاده‌ای که امروزه بیشتر نوجوانان و جوانان از اینترنت می‌کنند، استفاده‌ای طبیعی است. همچنین، براساس نتایج این مطالعه، استفاده اعتیادی از اینترنت در بین برخی از نوجوانان و جوانان، با مسائلی مانند عدم مسئولیت‌پذیری اجتماعی، ارتباط مستقیم دارد. با توجه به یافته‌های این تحقیق، ۳۷ درصد پاسخگویان (معادل ۲۹۶ نفر) از اعتیاد عاطفی بینابین برخوردارند، این در حالی است که ۳۴ درصد (معادل ۲۷۱ نفر) فاقد اعتیاد عاطفی و در نهایت، ۲۵/۸ درصد (معادل ۲۰۶ نفر) از اعتیاد عاطفی برخوردارند. با توجه به نتایج، بیش از دو پنجم پاسخگویان (۴۲/۳ درصد معادل ۳۳۸ نفر) از اعتیاد رفتاری متوسط یا بینابینی برخوردارند و بیش از یک سوم پاسخگویان (۳۳ درصد معادل ۲۶۴ نفر) نیز از اعتیاد رفتاری به اینترنت برخوردارند؛ و در نهایت نزدیک به یک پنجم پاسخگویان (۱۹/۴ درصد معادل ۱۵۵ نفر) نیز فاقد اعتیاد رفتاری به اینترنت می‌باشند. بنابراین می‌توان گفت که بیشتر پاسخگویان از اعتیاد رفتاری متوسطی برخوردارند. با توجه به گستردگی پژوهش معیدفر و حبیب‌پور، این پژوهش به عنوان یکی از کاملترین پژوهش‌هایی می‌باشد که در این حوزه انجام گرفته و در انتخاب متغیرهای تحقیق حاضر به ما بسیار کمک نموده است.

بدین ترتیب مجموعه عوامل نشان می‌دهد که افراد با انگیزه‌های گوناگون از اینترنت استفاده می‌کنند و استفاده مفرط و بدون حد و مرز و کنترل نشده، باعث اعتیاد به اینترنت می‌شود. در ضمن میزان اعتیاد به اینترنت در بین افراد خجالتی و کم‌رو که کمتر در عرصه واقعی به اظهار نظر می‌پردازند، بیشتر است.

#### ب- چارچوب نظری انتخابی و فرضیات تحقیق

نگاه جامعه‌شناختی به پدیده اینترنت در پی بررسی تأثیرات اجتماعی آن بر روابط اجتماعی و تجزیه و تحلیل عوامل نهادی، سیاسی و اقتصادی است که رفتار

کاربران را تحت تأثیر قرار می‌دهد. این نگاه، به طیفی از اثرات اجتماعی فناوری‌های جدید اطلاعاتی و ارتباطی بر روابط و تعلقات اجتماعی، شکل‌دهی یک معنای عمومی جدید برای ارتباط، صورت‌های جدید مشارکت‌های اجتماعی و بازاریابی و تغییر در هویت‌های خود ساخته تأکید دارد. در وجه فراغت و سرگرمی نیز محوریت یافتن ارتباط و سرگرمی، از متن خارج شدن مکان‌ها و تجارب اوقات فراغت، رواج شکل‌های سرگرمی غیر وابسته به زمان و مکان، چند وظیفه‌ای شدن رسانه‌های جدید و لذت بردن جوانان از توانایی انجام چند وظیفه و مصون سازی انواع جدیدی از مشارکت‌های عاطفی، زیبایی شناختی و فرهنگی از جمله مشخصه‌های دنیای مجازی بویژه اینترنت می‌باشد.

در اینترنت به دلیل وجود محیطی مجازی، طرح موضوع‌های شگفت‌انگیز، خلق صحنه‌های اعجاب‌آور، طرح موضوع‌های پرتحرک، ماجراجویانه، جذاب، تلاش برای پاسخ‌دادن به هیجان‌جویی، تنوع‌طلبی ارائه اطلاعات بدون هیچ محدودیتی و... فرد برای مدت طولانی‌تری با نوع وسواس جذب آن می‌شود و به دنبال آن سرخورده شده و اجتناب می‌کند و منجر به کاهش استفاده از اینترنت می‌گردد و سپس میزان استفاده به تعادل می‌رسد که در آن میزان استفاده طبیعی می‌شود. معتادان اغلب یک "زندگی دوم" و یا مفری را برای "فراموش کردن مشکلات‌شان در هنگام آن‌لاین بودن ایجاد می‌کنند. دیدگاه‌ها و نظریه‌هایی وجود دارند که تأکید خاص بر بُعد رفتاری و شخصیتی فرد دارند، که از این نظریات می‌توان در خصوص تبیین اعتیاد مجازی در شکل عام آن (و اعتیاد اینترنت در شکل خاص) استفاده کرد که اغلب آنها با طرح این سوال شروع می‌شوند که، اشکال اعتیاد مجازی چیست، افرادی که معتاد مجازی هستند، دارای چه ویژگی‌هایی می‌باشند؟ علل گرایش به اینترنت چیست و چرا برخی از افراد بهره‌مند از آن، دچار مشکل می‌شوند و در معرض خطر از دست دادن زندگی روزمره، شغل، از هم‌گسیختگی روابط اجتماعی، و یا زیان‌های مالی قرار می‌گیرند؟ در پاسخ به این سوال، دیدگاه‌های متعددی مطرح شده است. در مجموع باید خاطر نشان ساخت که

اعتیاد مجازی یک موضوع بین‌رشته‌ای است و علوم گوناگونی چون پزشکی، ارتباطات، جامعه‌شناسی، حقوق، اخلاق و روانشناسی هر یک از زوایای گوناگون علل و پیامدهای این پدیده را مورد بررسی قرار داده‌اند. ما در این قسمت بیشتر به ابعاد روانشناختی و جامعه‌شناختی آن توجه خواهیم نمود. با توجه به این دو رویکرد مهم نظریه‌ها درباره دلایل اعتیاد به اینترنت (و اعتیاد مجازی) عبارتند از:

از نقطه نظر دیدگاه کارکردگرایی، اینترنت بعنوان "همگرایی تمام اشکال رسانه‌های الکترونیکی در یک "شبکه خنثی" از آگاهی مشترک انسان‌ها در سطح بین‌المللی" قلمداد می‌شود. عبارت مورد نظر بیانگر دو کارکرد مهم اینترنت است:

(۱) اینترنت نقش یک شبکه خنثی را بازی می‌کند که امکان دسترسی به ایده‌ها و اندیشه‌های ارسالی افراد از سراسر جهان را فراهم می‌کند.

(۲) برای بررسی دیدگاه کارکردگرایان راجع به اینترنت، می‌توان از مفاهیم مرتن برای تحلیل پیامدهای کلی اینترنت بر جامعه کمک گرفت. مفاهیم کارکردهای آشکار و پنهان و کژکارکرد این نکته را یادآوری می‌کنند که در ارزیابی اینترنت، باید بدنبال پیامدهای خواسته و ناخواسته‌ای بود که هم باعث ایجاد نظم و هم باعث ایجاد اختلال می‌شوند (معیدفر، حبیب پور و گنجی، ۱۳۸۴: ۳).

نظریه هاستون: هاستون ابزارهایی که فرد را در ضبط، ذخیره سازی، پردازش، بازیابی، انتقال و دریافت اطلاعات یاری می‌دهند، فناوری اطلاعات می‌نامند. فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی گوناگون و پیشرفته، امکان برقراری سریع ارتباط و تبادل اطلاعات را بیش از پیش فراهم می‌کنند. یکی از ابزارهای شتاب بخش در گستره مفهومی جهانی شدن، اینترنت است. شبکه جهانی اینترنت از هزینه انتشار اطلاعات کاسته و افراد را برای گذر از میانجی‌های سنتی که قدرت کنترل اطلاعات را داشتند، یاری می‌رساند. از این پدیده نوین با عنوان "سیاست شبکه"<sup>۱</sup> یاد می‌شود؛ گونه نوینی

---

<sup>۱</sup>. Veural net

<sup>۲</sup>. Netpolitic

از دیپلماسی که جانشین واقع‌گرایی سیاسی<sup>۱</sup> استی شده است. اینترنت می‌تواند تساهل نسبت به تفاوت‌های فرهنگی را در سطح جهان افزایش دهد. در این شرایط افراد در اصول فرهنگی دیگران دخالتی نمی‌کنند. اینترنت به افراد اجازه می‌دهد با جوامع محلی دوردست ارتباط برقرار کنند و درباره اصول و تفاوت‌ها، با دیگر فرهنگ‌ها مذاکره توأم با احترام داشته باشند. در غیر این صورت فرهنگ‌ها متاثر شده و دچار دگردیسی می‌شوند به همین دلیل است که بسیاری از دولت‌ها به کنترل بسیاری از سایت‌های اینترنتی اقدام کرده‌اند (Houston, 2001: 43).

همچنین اینترنت می‌تواند زمینه گفت و گو را به سوی ایدئولوژی انقباضی و تنش فرهنگی در گستره جهانی بکشانند. در شرایطی که افراد دارای ایده‌های فرهنگی ناهمگن هستند، برخی فرهنگ‌ها به جای تساهل بیشتر، خود را بالاتر از دیگران پنداشته و درصدد القای فرهنگ خود بر دیگران هستند.

اینترنت می‌تواند تعاملات میان فرهنگی<sup>۲</sup> را افزایش دهد. در این وضعیت، گفت و گوی جهانی زمینه را برای رقابت و تعاون پیرامون ایده‌ها و ارزش‌ها گسترش می‌دهد، اما این دگرگونی‌های فرهنگی در حد احتمال است. ایده‌ها، ارزش‌ها و هنجارهای «بیگانه»<sup>۳</sup> می‌توانند واحدهای محلی را زیر و رو کنند. از چنین منظری است که اینترنت می‌تواند زمینه ستیزش فرهنگی را فراهم کند؛ به ویژه در جاهایی که افراد فاقد بدیل‌های فرهنگی لازم می‌باشند (رضایی، ۱۳۹۰: ۲۵).

اما اگر خواسته باشیم بصورت خاص با توجه به عنوان تحقیق به مبانی نظری اشاره داشته باشیم، به چند نظریه زیر که جنبه روانشناسی اجتماعی دارند، می‌پردازیم:

---

۱. Realpolitic  
 ۲. Cross-cultural  
 ۳. Foreign

- نظریه پویایی روانی و شخصیت: این نظریه ریشه‌های اعتیاد فرد به اینترنت را مرتبط با شوک‌های روحی یا کمبودهای عاطفی دوران کودکی، ویژگی‌های شخصیتی و یا سایر اختلالات و خلق و خوها یا شرایط روحی موروثی می‌داند (Duran, 2003: 2).

- تبیین شناختی - رفتاری: رشد اعتیاد مجازی با شرایط روان‌شناختی قبلی به وجود می‌آید. در بیشتر مواقع، این آسیب‌شناسی شامل افسردگی، اضطراب اجتماعی و انواع روان‌پریشی‌ها است. وقتی فرد در معرض استفاده از اینترنت و گیم نت قرار می‌گیرد، فرایند کاربرد مشکل زای آنها شروع می‌شود. این آسیب‌شناسی زمینه‌ای، نوعی آمادگی و تمایل است و موجب شروع استرس و اختلالات دیگر می‌شود (امیدوار و صارمی، ۱۳۸۱: ۵۲).

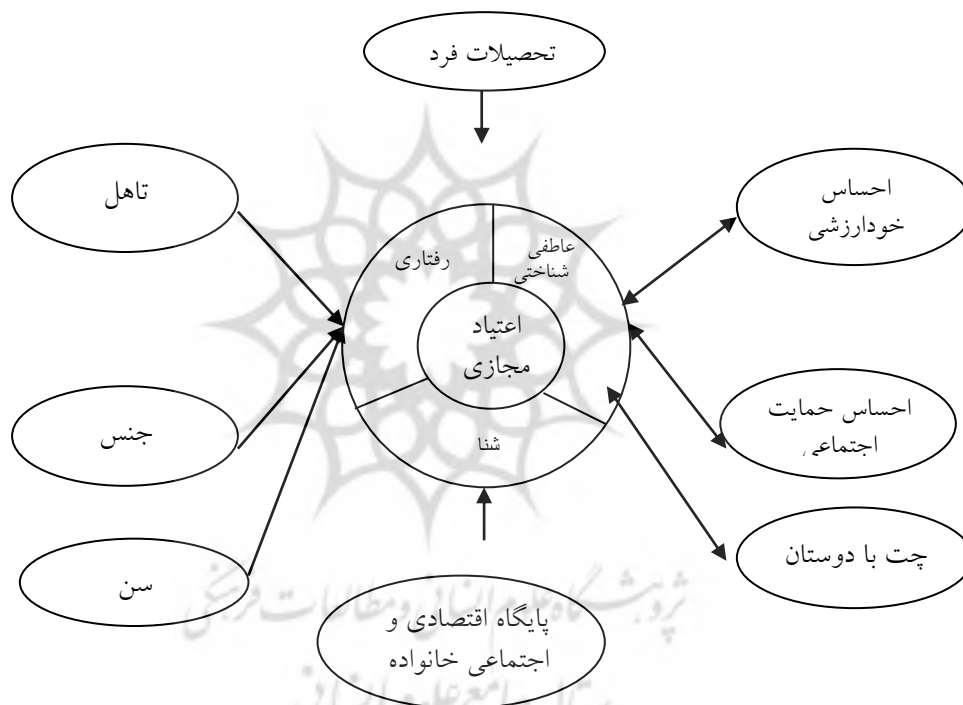
بدین ترتیب چارچوب نظری این تحقیق، تلفیقی از برخی نظریه‌های مذکور و مطالعات پیشین است. برای بررسی ارتباط متغیرهای احساس خودارزشی و اعتیاد مجازی، از تبیین شناختی - رفتاری استفاده خواهد شد. اعتقاد فرد به اینکه فقط در دنیای مجازی از قدرت برخوردار است و برای خود کسی است و فقط در آنجا قابل احترام است، باعث گرایش اعتیادی فرد به اینترنت می‌شود. در بررسی ارتباط متغیرهای احساس ناکامی و اعتیاد مجازی از نظریه پویایی روانی و شخصیت استفاده شده است، اعتقاد فرد به این که دنیای مجازی تنها دوست مخصوص و صمیمی‌اوست و می‌تواند سایر خلاءهای او را پرکند. همانطور که در نمودار ۱ نشان داده می‌شود، پدیده استفاده اعتیاد مجازی دارای رابطه با هر یک از متغیرهای احساس خودارزشی، احساس حمایت اجتماعی، پایگاه اقتصادی و اجتماعی و متغیرهای زمینه‌ای است. در واقع مرور پیشینه تحقیق نشان می‌دهد که افراد جوان‌تر گرایش بیشتری به استفاده از اینترنت دارند و در ضمن پایگاه اقتصادی و اجتماعی نیز به عنوان یک متغیر قابل مطالعه می‌باشد و محقق برحسب تجربه بیان می‌دارد که افراد طبقه متوسط نسبت به دیگر طبقات گرایش بیشتری به استفاده از اینترنت دارند، زیرا خانواده‌های با تحصیلات بالا در این طبقه

---

۱. Psychodynamic and personality explanations

بیشتر هستند ولی معمولاً به اینترنت اعتیاد پیدا نمی‌کنند و دلیل آن به علت آگاهی از این موضوع می‌باشد که از ناحیه "والدین آگاه" خود دریافت می‌کنند. با عنایت به بررسی چارچوب نظری و ادبیات مطرح شده، مدل مورد استفاده در این تحقیق جهت تبیین پدیده اعتیاد مجازی به شکل زیر می‌باشد:

### نمودار ۱- روابط متغیرهای مستقل با اعتیاد مجازی



### فرضیه‌های تحقیق

۱- بین سن پاسخگویان (گروه سنی نوجوان و جوان) و اعتیاد مجازی رابطه وجود دارد.

۲- بین جنس و اعتیاد مجازی رابطه معنادار وجود دارد.



- ۳- بین وضعیت تاهل و اعتیاد مجازی رابطه معنادار وجود دارد.
- ۴- بین میزان تحصیلات و اعتیاد مجازی رابطه معنادار وجود دارد.
- ۵- بین وضعیت اشتغال و اعتیاد مجازی رابطه معنادار وجود دارد.
- ۶- بین احساس حمایت اجتماعی از کار با اینترنت و اعتیاد مجازی رابطه معنادار وجود دارد.
- ۷- بین احساس خود ارزشی با اینترنت و اعتیاد مجازی رابطه معنادار وجود دارد.
- ۸- بین ارتباط با دوستان از طریق چت و اعتیاد مجازی رابطه معنادار وجود دارد.
- ۹- بین پایگاه اقتصادی-اجتماعی<sup>۱</sup> خانواده نوجوانان و جوانان و اعتیاد مجازی رابطه معنادار وجود دارد.

## روش تحقیق

### الف- نوع تحقیق

این مطالعه از نوع مطالعات توصیفی - تحلیلی می باشد که در آن علاوه بر توصیف متغیرها به روابط بین متغیرها نیز پرداخته می شود. به لحاظ روش اجرا نیز از روش پیمایشی و با استفاده از تکنیک پرسشنامه؛ اطلاعات لازم جمع آوری گردیده است.

### ب- جامعه آماری حجم نمونه و شیوه نمونه گیری

جامعه آماری این پژوهش شامل نوجوانان و جوانان (۱۲-۳۰ سال) نواحی شهری استان قم می باشند که در مجموع ۲۸۰/۰۰۰ نفر می باشند. با توجه به موضوع

---

۱- لازم به توضیح می باشد که در ساخت پایگاه اقتصادی و اجتماعی از تحصیلات والدین به عنوان یک معرف استفاده شده است ولی از تحصیلات خود نوجوانان استفاده نشده است و به همین دلیل تحصیلات پاسخگو در قالب فرضیه ای مجزا مطرح شده است.

تحقیق برای آن که بتوانیم یک قضاوت و ارزیابی دقیق در مورد میزان اعتیاد مجازی در بین نوجوانان و جوانان داشته باشیم، لازم بود که نمونه آماری طوری انتخاب شود که قابلیت تعمیم به کل نوجوانان و جوانان را داشته باشد، از این رو نمونه مورد مطالعه بر اساس مراجعه به دو واحد "۱- حوزه و بلوک‌ها در تمام قسمت‌های شهر و ۲- کافی‌نت‌ها و گیم‌نت‌ها" مشخص گردید. پس نحوه دسترسی به نمونه مورد مطالعه به دو شکل نواحی شهری استان قم (شهرقم، کهک، جعفریه، دستجرد و قنات) و کافی‌نت‌ها و گیم‌نت‌ها تعیین شد و برحسب نمونه‌گیری خوشه‌ای چند مرحله‌ای، اقدام به انتخاب افراد نمونه گردید.

در خصوص شهر قم بعنوان مهمترین نقطه شهری استان باید خاطر نشان ساخت که، برای انتخاب افراد نمونه از روش نمونه‌گیری مطبق استفاده گردید و از هر پنج منطقه این شهر با توجه به جمعیت هر یک از آنها حدوداً ۵۰ نفر (مجموعاً ۲۵۰ نفر) با در نظر گرفتن حوزه‌ها، بلوک‌ها و در نهایت خانوارها انتخاب شدند، و از هر یک از چهار شهر دیگر استان نیز به تعداد ۵۰ پرسشنامه تکمیل شد. پرسشنامه‌ها با استفاده از مراجعه پرسشگر به درب منازل (البته با در نظر گرفتن دو پارامتر سن پاسخگو و همین‌طور میزان استفاده از اینترنت) تکمیل گردید. از بین کافی‌نت‌ها و گیم‌نت‌های سطح استان نیز تعداد ۲۰۰ نفر به شیوه تصادفی ساده، انتخاب و مورد مطالعه قرار گرفتند. درخصوص نحوه انتخاب کافی‌نت‌ها و گیم‌نت‌ها شایان ذکر است که تعداد آنها براساس آخرین آمار اطلاعات جامعه شهری استخراج و سپس به تک‌تک آنها مراجعه شد و پرسشنامه‌های تحقیق تکمیل گردید. البته در مورد حجم نمونه باید خاطر نشان ساخت که با استفاده از فرمول کوکران حجم نمونه دقیق در دو سطح (۱- در سطح گیم‌نت‌ها و کافی‌نت‌ها ۲- نقاط شهری استان) استفاده شد. ولی در مجموع ۶۵۰ پرسشنامه در کل کافی‌نت‌ها و گیم‌نت‌های استان تکمیل شد.

$$n = \frac{N.t^2.p.q}{N.d^2 + t^2.p.q} = \frac{(28000)(1/96^2)(0/5)(0/5)}{(28000)(0/5^2) + (1/96^2)(0/5)(0/5)} = 384$$

### ج- متغیرهای تحقیق ونحوه سنجش آنها

۱- **اعتیاد مجازی:** اعتیاد مجازی در واقع نوع جدیدی از اعتیاد به شمار می‌رود که بیشتر شامل اعتیاد به پدیده‌های تصویری و گفتاری حاصل از دنیای مجازی می‌باشد (Fenichel, 2003: 1). در واقع اشکال مورد بررسی این نوع از اعتیاد در این تحقیق شامل اعتیاد به اینترنت در حوزه‌های گوناگون می‌باشد. ابزار سنجش اعتیاد به اینترنت در این پژوهش، پرسشنامه می‌باشد. پرسشنامه مورد استفاده در این پژوهش ترکیبی از سؤالات پرسشنامه‌های دیویس (۲۰ سؤال آزمون اعتیاد به اینترنت، ۴۰ سؤال مقیاس شناختی اینترنت، ۱۴ سؤال مقیاس استفاده مرضی از اینترنت) و پرسشنامه کاپلان (۲۸ سؤال مقیاس کاربری مشکل‌زا (فراگیر) از اینترنت) بوده که با توجه به متغیرها و شرایط فرهنگی و اجتماعی کشورمان بومی شده است.

۲- **حمایت اجتماعی:** حمایت اجتماعی اشاره به احساس امنیت و احترام از سوی فرد دارد. در این تحقیق منظور میزان احساس حمایت اجتماعی از طریق میزان کارکردن با اینترنت و گیم نت مدنظر می‌باشد.

۳- **احساس خودارزشی:** احساس خودارزشی عبارت است از: وجود احساس عزت نفس، خودباوری و اعتماد به نفس در فرد. برای اندازه‌گیری متغیر میزان احساس خودارزشی همانند احساس حمایت اجتماعی از چند گویه استفاده شد که در سطح سنجش رتبه‌ای و با استفاده از طیف ۵ گزینه‌ای لیکرت (خیلی زیاد، زیاد، کم و بیش، کم و به هیچ وجه) مورد سنجش قرار گرفتند.

۴- **پایگاه اقتصادی - اجتماعی:** پایگاه اقتصادی - اجتماعی دلالت بر موقعیت اقتصادی - اجتماعی دارد که بواسطه برخورداری از برخی از صفات، موقعیت‌ها و فرصت‌های اجتماعی - اقتصادی عاید فرد می‌شود. برای سنجش متغیر پایگاه اقتصادی

- اجتماعی از سطح تحصیلات والدین، منزلت شغلی پدر، درآمد ماهیانه خانواده، میزان هزینه ماهیانه خانواده، هزینه ماهیانه فردی پاسخگو، وضعیت مسکن خانواده برحسب نوع مالکیت، میزان متراژ به متر مربع و قیمت هر متر مربع سوال بعمل آمد.

### د- اعتبار و پایایی (قابلیت اعتماد) ابزار اندازه‌گیری

در این مطالعه، جهت تعیین میزان اعتبار ابزار اندازه‌گیری، از اعتبار صوری (محتوایی) استفاده شد که در این روش از مشاوره و مصاحبه با اساتید و صاحب‌نظران آگاه به موضوع بهره گرفته شد. پایایی یا قابلیت اعتماد با تکیه بر تعمیم‌پذیری نتایج، به این امر اشاره دارد که چنانچه همان ابزار اندازه‌گیری در موقعیت‌ها و با پاسخگویان مشابه تکرار شود، نتایج مشابهی دارد یا خیر. در این مطالعه، جهت تعیین میزان قابلیت اعتماد، و به عبارت دقیق‌تر همسازی درونی گویه‌ها جهت سنجش مفاهیم (و متغیرهای ترکیبی)، بعد از تکمیل ۵۰ پرسشنامه بعنوان پیش‌آزمون از ضریب آلفای کرونباخ استفاده شد.

جدول ۱- میزان آلفای بدست آمده برای هر یک از شاخص‌های تحقیق

شاخص	ضریب پایایی	شاخص	ضریب پایایی
اعتیاد مجازی (اعتیاد کل)	۰/۷۵	اعتیاد عاطفی	۰/۷۲
اعتیاد شناختی	۰/۷۱	حمایت اجتماعی	۰/۷۵
اعتیاد رفتاری	۰/۷۸	احساس خود ارزشی	۰/۷۶

بر اساس جدول ۱ ضریب پایایی کل طیف بدست آمده برای هر یک از مفاهیم در حد قابل قبول می‌باشد و این موضوع نشان دهنده همبستگی درونی بین متغیرها برای سنجش مفاهیم مورد نظر می‌باشد و بدین ترتیب می‌توان گفت که تحقیق ما از قابلیت اعتماد و یا پایایی لازم برخوردار می‌باشد.

### یافته‌های تحقیق

لازم به توضیح می باشد که یافته‌های پژوهش به دو دسته توصیفی و استنباطی تقسیم می شوند که در ابتدا به یافته‌های توصیفی پرداخته می شود:

#### الف: نتایج توصیفی

بر اساس یافته‌ها ۶۴/۵ درصد از پاسخگویان این تحقیق را جنس مذکر و مابقی پاسخگویان که ۳۵/۵ درصد می باشند را جنس مونث تشکیل می دهد. به عبارت دیگر دو سوم نمونه تحقیق را مردان و یک سوم را زنان تشکیل می دهند. در ضمن دلیل زیاد بودن جنس مذکر به این دلیل می باشد که ۵۰ درصد از پرسشنامه‌ها باید از کافی نت‌ها و گیم نت‌ها تکمیل می شد و در مجموع تعداد نوجوانان و جوانان پسر در کافی نت‌ها و گیم نت‌ها بیشتر از دختران بود. از بین کل پاسخگویان استان، ۲۴/۲ درصد از آنان در گروه سنی ۱۲ تا ۱۸ سال و ۴۱/۱ درصد در گروه سنی ۱۹ تا ۲۴ سال و ۳۴/۸ درصد در گروه سنی ۲۵ سال و بیشتر قرار داشته اند. در ضمن، ۷۲ درصد از پاسخگویان این تحقیق را مجردین و مابقی پاسخگویان که ۲۸ درصد می باشد را متاهلین تشکیل می دهند. به لحاظ توزیع شغلی نتایج نشان می دهد که ۶/۱ درصد بیکار، ۴ درصد سرباز، ۲۸/۹ درصد دانشجو، ۲۶/۵ درصد محصل، ۳۱/۵ درصد شاغل و ۳ درصد خانه دار بوده اند. از مجموع ۶۵۰ نفر، تعداد ۱۹۹ نفر (۳۱/۷ درصد) شاغل می باشند. از نظر تحصیلات، ۲/۲ درصد از کل پاسخگویان دارای تحصیلات ابتدایی، ۱۰/۸ درصد سیکل، ۴۳/۸ درصد دیپلم، ۳۵/۴ درصد فوق دیپلم و لیسانس و ۷/۸ درصد دارای تحصیلات ارشد و دکتری هستند. در راستای موضوع تحقیق نتایج نشان می دهد که ۳۱/۵ درصد بیش از ۷ ساعت در هفته با اینترنت کار می کنند و کمترین تعداد با ۶/۱ درصد بین ۱/۵ تا ۷ ساعت در طول هفته از اینترنت استفاده می کنند. بنابراین، از مقایسه نتیجه تحقیق حاضر با نتایج تحقیقات هولمز و یونگ می توان گفت که با توجه به مقدار استفاده از اینترنت در میان نوجوانان و جوانان مورد مطالعه تحقیق، این افراد به عنوان

کاربران معمولی قلمداد می‌شوند که هنوز مدت استفاده از اینترنت در میان آنها به حد استفاده اعتیادی به اینترنت کشیده نشده است.

نتایج نشان می‌دهد که ۶۸ درصد از پاسخگویان اظهار کرده‌اند که از سایت‌های چت استفاده نمی‌کنند و ۳۲ درصد به این سوال جواب مثبت داده‌اند. حال از میان گروه اخیر، در مورد رابطه بین آشنا شدن با دوستان جدید از طریق چت و همخوانی مشخصات شخص ملاقات شونده با تصورات شخص ملاقات کننده در چت نتایج نشان می‌دهد که بیشتر (حدود ۷۰ درصد) نوجوانان و جوانانی که از طریق چت با دوستان جدید آشنا می‌شوند بعضی از اوقات بین آنچه در چت تصور می‌کرده‌اند با دوستی که در بیرون ملاقات می‌کنند، همخوانی، نمی‌بینند.

در مورد احساس حمایت اجتماعی نتیجه نشان می‌دهد که حدود ۹۲ درصد از نوجوانان و جوانان دارای احساس حمایت اجتماعی متوسط رو به پایینی از طریق اینترنت هستند. در مورد متغیر خودارزشی نتایج بیانگر آن است که حدود ۹۴ درصد از نوجوانان و جوانان دارای احساس خودارزشی متوسط رو به کم از طریق اینترنت هستند. سایر یافته‌ها نشان می‌دهد که ۵۱ درصد از نوجوانان و جوانان به اینترنت اعتیاد ندارند و اما ۴۲,۳ درصد از آنان در معرض اعتیاد و ۶,۹ درصد از آنان معتاد به اینترنت می‌باشند. در ابتدای این بخش با توجه به نتایج این تحقیق باید خاطر نشان ساخت که در استان قم هنوز اعتیاد مجازی (مانند تهران با توجه به نتایج تحقیق و مقالات آقایان معیدفر، حبیب پور و گنجی در سال‌های ۱۳۸۴ و ۱۳۸۷) از شیوع چندانی برخوردار نیست.

جدول ۲- بررسی درصد فروانی سه متغیر مفهومی تحقیق

متغیر	زیاد	تا حدی	کم
حمایت اجتماعی	۸,۵	۴۶	۴۵,۵
خود ارزشی	۶,۳	۴۵,۱	۴۸,۶
اعتیاد به اینترنت	۶,۹	۴۲,۳	۵۱

ب- نتایج تحلیلی پژوهش (آزمون فرضیات)

در ادامه جهت جلوگیری از درازای کلام آزمون فرضیات در قالب جدول ۳ خواهد آمد:

جدول ۳- آزمون فرضیات بررسی رابطه بین هر یک از متغیرها با اعتیاد مجازی

نتیجه	سطح معنا داری	آزمون	متغیرها
شدت رابطه ضعیف و جهت رابطه معکوس می باشد و این بدان معناست که هرچه سن فرد بیشتر می شود اعتیاد مجازی هم، کمتر می شود.	Sig = 0.00	Gamma =- 0. 337	سن
شدت رابطه ضعیف است و در مجموع می توان گفت که اعتیاد مجازی در حد ضعیفی در بین مردان بیشتر از زنان است.	Sig = 0.00	X2=۲۴,۸۴۲ Cramer`s V=0. 195	جنس
اعتیاد مجازی در بین مجردین در حد ضعیفی بیشتر از متاهلین است.	Sig = 0.00	X2=۱۹,۲۴۲ Cramer`s V=0.172	وضعیت تاهل
اعتیاد در حد ضعیفی در بین افراد با تحصیلات بالاتر کمتر از افراد با تحصیلات پایین تر است	Sig = 0.00	Gamma =- 0. 121	تحصیلات
میزان اعتیاد مجازی در بین افراد شاغل تا حد ضعیفی کمتر از افراد غیرشاغل است.	Sig = 0.00	X2 =۳۳,۶۸ Cramer`s V =0.228	وضعیت اشتغال
شدت رابطه قوی بوده و جهت رابطه مستقیم است و بدان معناست که معتادین مجازی از طریق کار با اینترنت احساس حمایت اجتماعی بیشتر می کنند.	Sig = 0.00	Gamma = 0. 711	حمایت اجتماعی

شدت رابطه قوی بوده و جهت رابطه مستقیم است و بدان معناست که معتادین مجازی از طریق کار با اینترنت احساس خودارزشی بیشتری می‌کنند	Sig = 0.00	Gamma = 0. 699	خود ارزشی
شدت رابطه قوی است، یعنی هر چه نحوه برقراری ارتباط با دوستان از طریق چت افزایش یابد، میزان اعتیاد مجازی نیز افزایش می‌یابد.	Sig = 0.00	X <sup>2</sup> =۸۳,۲۳۱ Cramer's V =0.797	چت با دوستان
در میزان اعتیاد به اینترنت در بین نوجوانان و جوانان با پایگاه اقتصادی- اجتماعی مختلف، تفاوت وجود ندارد.	Sig = 0.00	Gamma = 0. 067	پایگاه اقتصادی - اجتماعی

#### آزمون تحلیل مسیر (در خصوص شناسایی تأثیرات مستقیم و غیر مستقیم متغیرهای مستقل بر اعتیاد مجازی)

در این تحقیق جدا از آزمون یک به یک فرضیات با متغیر وابسته با توجه به مقیاس هر متغیر، در ادامه (با توجه به مقیاس پارامتریک بودن متغیرهای مستقل و توزیع نرمال آنها) اقدام به تهیه مدل تحلیل مسیر گردید، بدین ترتیب که ابعاد «احساس حمایت اجتماعی از طریق اینترنت»، «احساس خودارزشی از طریق اینترنت»، «سن فرد»، «وضعیت اشتغال» و «ارتباط برقرار کردن با دوستان از طریق اینترنت» بعنوان متغیرهای مستقل در گام اول معرفی شدند و متغیر وابسته اصلی و نهایی این تحقیق، «اعتیاد مجازی است که در این قسمت، به بررسی نتایج حاصل از آزمون تحلیل مسیر عواملی پرداخته می‌شود که بر اعتیاد مجازی تأثیر گذاشته‌اند. البته قبل از اشاره به این نتایج، باید گفت که متغیرهای مستقل به سه شیوه (الف - اثر صرفاً مستقیم، ب- اثر صرفاً غیرمستقیم، ج- اثر مستقیم و هم غیرمستقیم) و با ضرایب گوناگون "بتا" بر



اعتیاد به اینترنت (بعنوان متغیر وابسته) تأثیر گذاشته‌اند که در زیر به ترتیب سهم نسبی تأثیر هر یک از این سه شیوه، به نتایج اشاره می‌شود:

#### الف - متغیری که تنها تأثیر مستقیم بر اعتیاد مجازی داشته است:

از میان مجموعه متغیرهای مستقل، یک متغیر صرفاً به صورت مستقیم بر اعتیاد مجازی تأثیر گذاشته است که کیفیت و میزان تأثیر آن به قرار زیر بوده است:

- اولین متغیری که بالاترین تأثیر صرفاً مستقیم را بر اعتیاد مجازی داشته است، متغیر احساس حمایت اجتماعی از طریق اینترنت (به میزان ۰/۲۹) می‌باشد. البته لازم به توضیح است که این متغیر بلافاصله بعد از متغیر اعتیاد بعنوان متغیر وابسته میانی وارد معادله رگرسیونی شد و تأثیر سایر متغیرها بر روی آن بدست آمد و به همین دلیل تأثیر غیرمستقیم بر روی اعتیاد مجازی نداشته است و در مجموع می‌توانیم بگوییم که از جمله مهمترین متغیرهایی است که می‌تواند واریانس (تغییرپذیری) متغیر اعتیاد مجازی را تحت تأثیر قرار دهد.

ب) متغیری که هم تأثیر مستقیم و هم تأثیر غیرمستقیم بر اعتیاد مجازی داشته است:

- متغیر احساس خود ارزشی از طریق اینترنت (به میزان ۰/۲۵) بصورت مستقیم دارای تأثیر افزایشی می‌باشد و اما این متغیر با واسطه متغیر احساس حمایت اجتماعی از طریق اینترنت (با ضریب ۰/۲۷) بر اعتیاد مجازی تأثیر افزایشی دارد. نتیجه را بدین صورت می‌توان تحلیل کرد که با افزایش احساس خود ارزشی از طریق اینترنت نه تنها بصورت مستقیم، میزان اعتیاد به اینترنت افزایش پیدا می‌کند، بلکه این متغیر با افزایش میزان احساس حمایت اجتماعی از طریق اینترنت نیز باعث افزایش اعتیاد می‌شود.

- متغیر ارتباط برقرار کردن با دوستان از طریق اینترنت (به میزان ۰/۱۸) بر اعتیاد مجازی بصورت مستقیم دارای تأثیرافزاینده می‌باشد و این متغیر با واسطه متغیر

احساس حمایت اجتماعی از طریق اینترنت (با ضریب ۰/۲۲) و احساس خود ارزشی از طریق اینترنت (با ضریب ۰/۲۵) بر اعتیاد به اینترنت تأثیر افزایش دهنده دارد. نتیجه را بدین صورت می‌توان تحلیل کرد که با افزایش ارتباط برقرار کردن با دوستان از طریق اینترنت نه تنها بصورت مستقیم میزان اعتیاد به اینترنت افزایش پیدا می‌کند، بلکه این متغیر با افزایش «احساس حمایت اجتماعی از طریق اینترنت» و «احساس خود ارزشی از طریق اینترنت» نیز باعث افزایش اعتیاد به اینترنت در جامعه آماری مورد مطالعه می‌شود.

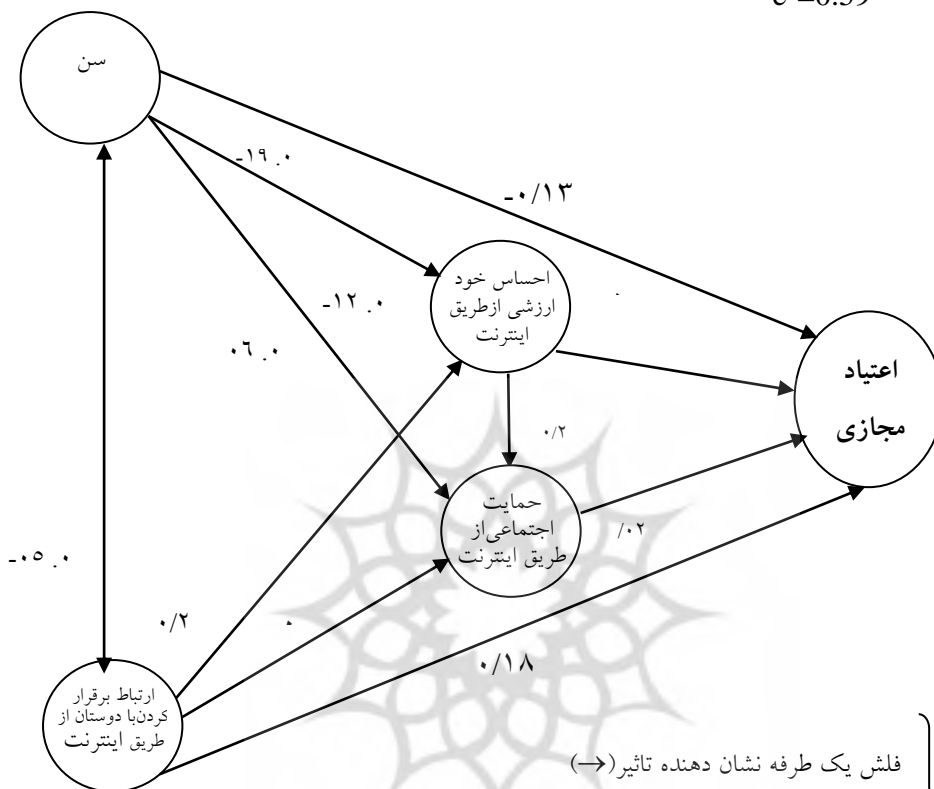
- متغیر سن بر اعتیاد به اینترنت (به میزان ۰/۱۳-) بصورت مستقیم دارای تأثیر کاهنده می‌باشد و اما این متغیر با واسطه متغیر احساس خود ارزشی از طریق اینترنت (با ضریب ۰/۱۹-) بر اعتیاد به اینترنت تأثیر کاهنده دارد، در واقع می‌توان گفت که این متغیر بصورت مستقیم و غیر مستقیم (یعنی با کاهش احساس خود ارزشی از طریق اینترنت) باعث کاهش اعتیاد مجازی پاسخگویان مورد مطالعه می‌شود. در مجموع میزان اعتیاد در بین افراد زیر ۲۵ سال بیشتر از افراد بالای ۲۵ تا ۳۰ سال می‌باشد.

جدول ۴- تأثیرات مستقیم و غیرمستقیم متغیرهای مستقل بر روی متغیر وابسته (اعتیاد مجازی)

متغیرها	انواع تأثیر	
	مستقیم	غیر مستقیم
حمایت اجتماعی	۰,۲۹	-
ارتباط (چت) با دوستان	۰,۱۸	۰,۱۵
احساس خود ارزشی	۰,۲۵	۰,۰۸
سن	-۰,۱۳	-۰,۰۱
کل	۰,۲۹	۰,۳۳

نمودار ۱- تحلیل مسیر عوامل مؤثر بر اعتیاد مجازی

$$e^2=0.59$$



فلش یک طرفه نشان دهنده تاثیر (→)  
 فلش دو طرفه (↔) نشان دهنده همبستگی بین متغیرها است  
 منظور از  $e^2$  میزان واریانس تبیین نشده است.

با توجه به جدول ۴ می‌بینیم که تنها متغیر حمایت اجتماعی از طریق اینترنت به میزان ۰,۲۹ فقط تأثیر مستقیم بر اعتیاد مجازی داشته است. از طرف دیگر متغیر ارتباط برقرار کردن با دوستان و آشنایان از طریق اینترنت هم به صورت مستقیم (به میزان ۰,۱۸) و هم غیر مستقیم (به میزان ۰,۱۵) بر اعتیاد مجازی تأثیر داشته است. این متغیر روی هم رفته به میزان ۰,۳۳ بر اعتیاد مجازی تأثیر گذار بوده است. متغیر دیگری که هم به صورت مستقیم (به میزان ۰,۲۵) و هم غیر مستقیم (به میزان ۰,۰۸) بر اعتیاد

مجازی تأثیرگذار بوده است متغیر احساس خودارزشی از طریق اینترنت می‌باشد. این متغیر به طور کلی به میزان ۰,۳۳ بر اعتیاد مجازی تأثیرگذار بوده است. متغیرهای یاد شده تأثیر افزایش بر اعتیاد مجازی داشته‌اند به طوری که با افزایش این متغیرها، اعتیاد مجازی نیز افزایش می‌یابد. اما متغیر سن به صورت مستقیم (به میزان ۰,۱۳-) و غیرمستقیم (به میزان ۰,۰۱-) بر اعتیاد مجازی تأثیری کاهنده داشته است بدین معنا که با افزایش سن میزان اعتیاد مجازی کاهش می‌یابد و میزان تأثیرات مستقیم و غیرمستقیم سن ۰,۱۴ می‌باشد.

در مجموع با توجه به نتایج به دست آمده در بخش آزمون فرضیات، از نه فرضیه تحقیق، همه فرضیات بغیر از پایگاه اقتصادی - اجتماعی، بر متغیر وابسته (اعتیاد مجازی) دارای تأثیر بوده‌اند و در ضمن در میان فرضیات دارای مقیاس ترتیبی و بالاتر، متغیر سن و تحصیلات دارای رابطه معکوس بوده‌اند (یعنی هر چه افراد دارای سن و تحصیلات بالاتری بوده‌اند اعتیاد مجازی کمتری داشته‌اند) و اما متغیرهای حمایت اجتماعی، احساس خودارزشی و ارتباط (چت) با دوستان دارای تأثیر افزایش بر اعتیاد مجازی بوده‌اند.

### بحث و نتیجه‌گیری

در مجموع می‌توان گفت که امروزه هر آنچه مدنظر افراد باشد در اینترنت می‌توان یافت و با استفاده از این فن‌آوری نوین ارتباطی سهولت انجام بسیاری از کارها بالا رفته است. شنیدن موسیقی، پیاده کردن نرم افزار، جستجوی مطالب برای انجام تکالیف مدرسه و دانشگاه، پیدا کردن سایت افراد مورد علاقه، دانش افزایی درباره مطالب گوناگون مانند ورزش، علوم گوناگون و... از کارهایی است که افراد می‌توانند با استفاده از اینترنت انجام دهند و امروزه هیچ فن‌آوری و منبع دیگری جهت جایگزینی این فناوری وجود ندارد. فواید این فن‌آوریها با جلوگیری از آسیب‌های احتمالی اینترنت بوسیله کنترل و تنظیم چارچوب درست استفاده از آن بسیار بالاست اینترنت به

خودی خود ابزاری بی طرف و خنثی است اما اینکه اکنون مردم چگونه از آن استفاده می کنند، تعیین کننده است. اگر استفاده مناسب و مثبت باشد، در جهت توسعه جامعه حرکت خواهد کرد، وگرنه مشکلات عمده ای را برای جامعه و افراد آن بوجود می آورد. به عبارت دیگر، شبکه جهانی اینترنت یک شبکه اطلاع رسانی سریع با منابع بیشتر است که استفاده نادرست و بیش از حد از آن در بین برخی از افراد و غرق شدن در دنیای رایانه و جداسدن از دنیای واقعی، فواید اینترنت را به آسیب تبدیل می کند. بطوری که هم اکنون استفاده نادرست از این ابزار در میان کاربران، در جوامع پیشرفته چنان گسترش یافته که از آن بعنوان یک بیماری و اعتیاد مدرن نام می برند که محصول عصر ارتباطات و انقلاب رایانه ای است.

نتیجه این تحقیق و تحقیقات پیشین نشان می دهد که یکی از آثار وابستگی به اینترنت این است که افراد وابسته زمان کمتری را با خانواده خود می گذرانند و علائم آن عبارتند از: بی وفایی مجازی، گوشه گیری، اختلال در الگوی خواب، احساس نیاز به تنها بودن و فراموش کردن مسئولیت های خانوادگی. آن دسته از افرادی که معتاد به اینترنت هستند دچار فقدان حمایت از ناحیه دیگران می باشند. بنابراین، می توان گفت که یکی از پیامدهایی که از پدیده اعتیاد به اینترنت سرچشمه می گیرد، فقدان حمایت اجتماعی می باشد. براساس نتایج، آن دسته از افرادی که معتاد به اینترنت هستند احساس خودارزشی پایینی دارند. بنابراین، می توان گفت که یکی دیگر از پیامدهای که از پدیده اعتیاد به اینترنت منشاء می گیرد، ضعف احساس خود ارزشی می باشد. برنر (۱۹۹۶)، دریافت افرادی که مستعد اعتیاد اینترنتی هستند، کسانی هستند که به سادگی خسته و ملول می شوند، تنها هستند، کمرو و خجالتی هستند، افسرده هستند، و به انواع اعتیاد دچارند. بنابراین، از نتایج فرضیات مربوط به استفاده از اینترنت می توان گفت که پیامدهای اجتماعی استفاده از اینترنت (اعتیاد) شامل عدم مسئولیت پذیری اجتماعی، فقدان حمایت اجتماعی، انزوای اجتماعی، ناکامی تحصیلی و کاری و وجود ضعف احساس خودارزشی می باشد.

براساس تبیین رفتاری مواقعی که رفتاری از شخص سر می‌زند، وی ممکن است یا به پاداش برسد و یا اینکه به دلیل عملش تنبیه شود. براساس این دیدگاه، فرد برای دریافت پاداش وارد اینترنت می‌شود. پاداش‌هایی که وی از این رفتار می‌گیرد، فرار از واقعیت و رسیدن به عشق و سرگرمی‌های زیاد می‌باشد و چنانچه فرد در زمان‌های آتی نیز به این پاداش‌ها احساس نیاز کند، احتمالاً به اینترنت روی خواهد آورد. در نتیجه، این روند تقویت شده و چرخه همچنان ادامه پیدا می‌کند. از این رو، جا دارد تا زمینه‌های تشویق روی آوردن به اینترنت را شناسایی و از بین برد و عوامل بازدارنده‌ای برای این امر در نظر گرفت.

بخش دوم آزمون فرضیات تحقیق به آزمون فرضیه‌های مقایسه بین ویژگی‌های فردی برحسب میزان اعتیاد به اینترنت اختصاص دارد. این فرضیات که بر مبنای مطالعات انجام گرفته و مروری بر تحقیقات صورت گرفته در ایران و خارج پیرامون اعتیاد به اینترنت است، چنین حکایت داشتند که اعتیاد به اینترنت برحسب ویژگی‌های فردی تفاوت می‌کند که در ادامه می‌توان با بررسی نتایج آزمون فرضیات تحقیق با نظریه‌ها و تحقیقات پیشین، به مقایسه و بررسی این نتایج پرداخت:

- تفاوت معناداری بین وضعیت فعالیت پاسخگویان بر میزان اعتیاد به اینترنت وجود دارد، بطوری که به ترتیب سربازها، بیکاران و محصلین از آن دسته افرادی هستند که بیشتر اعتیاد به اینترنت دارند.

- تفاوت معناداری بین گروه‌های سنی پاسخگویان بر میزان اعتیاد به اینترنت وجود دارد. بطوری که، گروه سنی ۱۵ تا ۱۸ سال از اعتیاد بیشتری به اینترنت برخوردارند.

در مورد رابطه بین جنس و اعتیاد مجازی نتایج نشان می‌دهد که اعتیاد به اینترنت در بین مردان بیشتر از زنان است. بولن و هری نیز در مطالعه‌شان در سال ۲۰۰۰، از نظر میزان استفاده از اینترنت، ظاهراً تفاوت چندانی بین جوانان دختر و پسر نیویورک ندیدند، بطوری که هر دو جنس از نرخ دسترسی یکسانی به اینترنت برخوردارند، میزان

مشابهی از وقت آن‌لاین هستند، و شمار جلسات اینترنتی آنها در ماه برابر است؛ اما، جوانان ۱۰ تا ۱۷ ساله پسر بیش از جوانان ۱۰ تا ۱۷ ساله دختر، از سایت‌های گوناگون دیدن می‌کنند، که این نتیجه نشانگر مشارکت و درگیری بیشتر آنها در فعالیت‌های آن‌لاین، نسبت به گروه دختران است.

در مجموع، عاملی که می‌تواند باعث جلوگیری از استفاده اعتیادی از اینترنت توسط نوجوانان و جوانان گردد، «پیوند اجتماعی» است. دلبستگی به دیگران یکی از عوامل مهم در ایجاد پیوند اجتماعی است، کسانی که دلبستگی بیشتری به دیگران داشته باشند، به احتمال زیاد، کمتر دچار اعتیاد به اینترنت خواهند شد.

### پیشنهادها

با توجه به نتایج پژوهش و گروه سنی جامعه هدف، از جمله روش‌هایی که برای جلوگیری از اعتیاد مجازی در نوجوانان و جوانان پیشنهاد می‌شود آگاه‌سازی و آشنا کردن آنها با روش‌های استفاده درست از این فناوری‌هاست. صرف هزینه جهت تدوین برنامه‌ریزی‌های مدیریتی جهت استفاده صحیح از این فن‌آوری‌ها می‌تواند از صرف هزینه‌های چندین برابر پس از درگیر شدن جامعه با عواقب مسئله اعتیاد مجازی، جلوگیری کند. پس پرداختن به این مهم می‌تواند ما را در جهت آسیب زدایی این پدیده نوین ارتباطی از جامعه پیش برده و برعکس می‌توان از کارکردهای مثبت این فن‌آوری‌ها بهره جست.

با توجه به مباحث حمایت اجتماعی و خودارزشی که در تحقیق به آنها اشاره شد، نکاتی چند در جهت پیشگیری از مسئله اعتیاد مجازی پیشنهاد می‌شود:

- ایجاد فضایی امن در نظر نوجوانان و جوانان جهت ایجاد ارتباط و مطرح

کردن مسائل با ایشان

- ابراز توجه خود به کودکان و ایجاد حس حمایت همیشگی توسط والدین در آنان

- تعیین کردن یک زمان بندی صحیح استفاده از اینترنت و یادداشت کردن زمان آن  
- وضع قوانین منطقی و محافظت از کودکان با باید‌ها و نبایدهایی که در آموزش  
به آنان بسیار مؤثر است.

- قرار دادن رایانه در معرض دید

- ترغیب کردن به فعالیت‌های دیگر در زندگی روزمره مانند ورزش، تفریحات  
سالم و ارتباط با دوستان و همسالان

- در سطح کلان نیز پیشنهاد می‌شود که نظام آموزشی برای پیشگیری از اعتیاد  
به اینترنت نوجوانان و جوانان تدوین و اجرا گردد. نظام آموزش پیشگیرانه پیشنهادی  
می‌تواند از سه جزء تشکیل شود که عبارتند از: ۱- محتوای آموزش پیشگیرانه که  
معلمان بایستی آنها را به دانش‌آموزان کلاس ارائه کنند، ۲- تشخیص اعتیاد اینترنتی  
که از طریق آن دانش‌آموزان می‌بایست درجه اعتیادشان به اینترنت را برای خود،  
ارزشیابی کرده و به نتایج خود نسبت به این ارزشیابی دست یابند و ۳- فعالیت‌های  
پیشگیرانه همچون جدول زمانی، گزارش‌های فعالیت‌های بدیل و جایگزین و  
خودارزشیابی.

#### - راهکارهای اجرایی

۱- با توجه به نتیجه تحقیق که بیشترین مکان‌های استفاده از اینترنت در  
کافینت‌ها و منازل می‌باشند، پیشنهاد می‌شود که در کافینت‌ها بروشورها و جزواتی  
برای پیشگیری از استفاده اعتیادی از اینترنت توزیع گردد.

۲- از نتایج دیگر تحقیق حاضر این است که افرادی که از فراغت بیشتری  
برخوردار باشند بیشتر به سمت اعتیاد کشیده می‌شوند. از این رو پیشنهاد می‌شود تا با  
فراهم‌ساختن زمینه‌های لازم برای اوقات فراغت این افراد، آنها را از استفاده اعتیادی به  
اینترنت به سمت انجام فعالیت‌های مفید و ثمربخش هدایت نمود.



۳- با توجه به اینکه اکثر نوجوانان در حال حاضر دانش آموز و یا دانشجو هستند، لذا تدوین مطالب آموزشی و اطلاع رسانی در خصوص استفاده مثبت و منفی اینترنت با هماهنگی و همکاری مشترک اداره آموزش و پرورش و نصب مطالب آموزشی در تابلوهای راهروها و فضای مدارس می‌تواند بسیار مفید و مؤثر افتد. در ضمن برگزاری دوره‌های آموزشی و استفاده از کارشناسان علوم تربیتی (گرایش تکنولوژی آموزشی و مدیریت آموزشی) در مدارس همراه با برگزاری مسابقات جهت تشویق دانش آموزان به شرکت در دوره‌های آموزشی و استفاده از سیستم پیشنهادهای جهت جلوگیری از رشد اعتیاد مجازی بسیار موثر است

۴- در نهایت می‌توان به تلویزیون (بخاطر دارا بودن جنبه شنیداری و دیداری آن بصورت توامان و پوشش فراگیر آن) اشاره داشت، در واقع تلویزیون در همه خانواده‌ها وجود دارد و یکی از مهمترین وسایل اطلاع رسانی می‌تواند، باشد، لذا ساختن فیلم‌های آموزشی (دارای چاشنی طنز) می‌تواند در جذب و آگاهی دادن به نوجوانان و جوانان و خانواده‌های آنها بسیار موثر باشد. البته دعوت از افراد کارشناس و برگزاری میزگرد بین آنها و نوجوانان و جوانان بصورت برنامه نقد و نظر نیز از جمله راهکارهایی می‌باشد که می‌تواند والدین و نوجوانان و جوانان را آگاه ساخته و در نهایت بسیار کارساز باشد.

## منابع

- اسلوین، جیمز. (۱۳۸۰)، اینترنت و جامعه، ترجمه: عباس گیلوری و عباس رادباوه، نشر کتابدار، چاپ اول.
- امیدوار، احمدعلی، و صارمی، علی‌اکبر. (۱۳۸۱)، اعتیاد به اینترنت: توصیف، سبب‌شناسی، پیشگیری، درمان و مقیاس‌های سنجش اختلال اعتیاد به اینترنت، مرکز مشاوره و خدمات روان‌شناختی پردیس، مشهد: انتشارات تمرین.

- ذکایی، محمد سعید (۱۳۸۶)، *جامعه شناسی جوانان ایرانی*، انتشارا آگاه، چاپ دوم.
- صفری شالی، رضا. (۱۳۹۰)، *بررسی نقش شبکه‌های ماهواره‌ای فارسی زبان بر ساختار خانواده*، شورای پژوهش وزارت کشور.
- معیدفر، سعید و کرم حبیب پور گتایی و احمد گنجی. (۱۳۸۷)، *بررسی پدیده استفاده اعتیادی از اینترنت و پیامدهای آن در بین نوجوانان و جوانان (۲۵-۱۵ سال) شهر تهران*، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، مؤسسه مطالعات و تحقیقات رسانه‌ها.
- معیدفر، سعید و کرم حبیب پور، کرم و احمد گنجی. (۱۳۸۴)، *اعتیاد اینترنتی، علل و پیامدهای آن*، سال ۱۶، شماره ۳.
- رضایی قادی، خدیجه (۱۳۹۰)، *تأثیر اینترنت بر هویت*، رساله دکتری رشته جامعه شناسی، دانشگاه آزاد واحد تهران مرکز.
- کوثری، مسعود. (۱۳۸۴)، *جهان فرهنگی کاربران اینترنت*، *مجله فرهنگ و فناوری*، شماره ۴.

-Duran, Maria Garcia. (2000). Internet Addiction Disorder, *AllPsych Journal*, 14 December.

- Fenichel, Michael. (2003). *Internet Addiction: "Addictive Behavior, Transference or More?* Southern Medical Journal, Vol 92, N. 6, June.

-Lim, Jin-Sook and et al. (2004). *A Learning System for Internet Addiction Prevention*, Proceedings of the IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT'04).

-Zahniser, Pat. (2000). *Are you Addicted to the Internet?*, LSW, CEAP, UPMC Health System Employee Assistance Program, September.

- Pinnelli, Stefania . (2002). *Internet Addiction Disorder and Identity on line: the Educational Relationship*, Faculty of Teaching Science, University of Lecce, Italy, stefania@ilenic.unile.it.

- Houston. Douglas. (2001). *The internet, Globalization, and culture, school of Business*, university of Kansas.

