

بررسی رابطه انجام بازی‌های رایانه‌ای و میزان مطالعه دانش‌آموزان مقطع راهنمایی: مطالعه موردی شهر کرج

لیلی شریفی

دانشجوی کارشناسی ارشد کتابداری و اطلاع‌رسانی واحد علوم و تحقیقات تهران؛

Leili.sharifi82@gmail.com

مهدی شقاقی (نویسنده مسئول)

دانشجوی دکتری کتابداری و اطلاع‌رسانی دانشگاه تهران، m.shaghghi@ut.ac.ir

صابر شریفی

عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی مرکز قصر شیرین، s.sharifi58@yahoo.com

تاریخ پذیرش: ۹۰/۱۰/۲۸

تاریخ دریافت: ۹۰/۷/۱۰

چکیده

هدف: پژوهش حاضر به بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای با میزان مطالعه در میان دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر کرج در سال ۱۳۸۹ می‌پردازد.

روش: روش پژوهش پیمایشی است. اطلاعات به دست آمده توسط پرسشنامه محقق ساخته گردآوری شد. نمونه آماری دانش‌آموزان مدارس راهنمایی دخترانه و پسرانه شهر کرج، به حجم نمونه ۳۸۴ نفر، شامل ۱۹۲ دختر و ۱۹۲ پسر می‌باشد.

یافته‌ها: یافته‌های پژوهش حاضر نشان داد که علیرغم مطلوب بودن وضعیت مطالعه دانش‌آموزان، دانش‌آموزان پسر بیش از دختران مطالعه می‌کنند و پسران به بازی‌های رایانه‌ای بیش از دختران می‌پردازند. همچنین، یافته‌ها نشان داد که بین مطالعه و معدل دانش‌آموزان رابطه معنی‌دار مثبتی وجود دارد. بین مطالعه و انجام بازی‌های رایانه‌ای در این تحقیق رابطه‌ای آماری استنباط نگردید. همچنین، تحقیق نشان داد که بین وجود و عدم وجود امکانات بازی رایانه‌ای و مطالعه دانش‌آموزان رابطه معنی‌داری وجود دارد به طوری که دانش‌آموزانی که امکانات بازی رایانه‌ای ندارند بیشتر مطالعه می‌کنند. بین میزان کنترل والدین روی بازی رایانه‌ای دانش‌آموزان و میزان مطالعه آن‌ها رابطه‌ای کشف نگردید.

واژه‌های کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، مطالعه، کتابخوانی، بازی نوجوانان، وضعیت تحصیلی، کرج

مقدمه

یکی از راه‌های نیل به جامعه دانایی محور، گسترش مطالعه است و شناسایی جنبه‌های گوناگون آن نظیر سرانه مطالعه، از لوازم برنامه‌ریزی برای نهادهای فرهنگی است (اشعری، ۱۳۸۸). آمارها نشان می‌دهد که مطالعه در وضع مطلوبی نیست. عواملی که موجب نامطلوب بودن کتابخوانی در ایران شده عبارت است از نداشتن انگیزه برای کتابخوانی و نبود فرصت مطالعه (سینایی، ۱۳۸۲).

نگرانی درباره مطالعه کتاب در حالی است که در کشورهای در حال رشد، هنوز کتاب و خواندن نهادی نشده، وسایل صوتی و تصویری راه خود را باز کرده‌اند. رسانه‌هایی با توانمندی‌ها و جاذبه‌های بیشتر به سرعت جای خود را در زندگی کودکان و نوجوانان باز می‌کنند و وضعیت کتاب را متزلزل می‌سازند؛ به خصوص تلویزیون و بازی‌های رایانه‌ای (قرل ایاغ، ۱۳۸۵). به‌ویژه این امر زمانی بسیار زیانبار و نگران‌کننده است که در جامعه مدرن امروزی که زنان خواهان نقش‌آفرینی اجتماعی بیشتری هستند و از سوی دیگر وضعیت اقتصادی خانواده، کار کردن والدین را از امور ضروری برای گذران زندگی کرده است، از وسایل صوتی و تصویری و بازی‌های رایانه‌ای جهت سرگرم‌سازی کودکان و نوجوانان برای نگهداری راحت آن‌ها در خانه و یا خلاص شدن از سؤالات مکرر و خسته‌کننده آن‌ها استفاده شود. نتایج تحقیقی نشان می‌دهد که از میان ۶۴/۲ درصد نوجوانانی که در زمان فراغت خود مشغول بازی می‌شوند، ۳۸/۷ درصد بازی‌های رایانه‌ای را انتخاب می‌کنند (بخشی پور، ۱۳۸۷). نکته دیگر این‌که گاه عالماً و عامداً نشانه‌های فرهنگی پیچیده و عمیقی در آن‌ها جایگذاری شده که تأثیراتی چنان پنهان و عمیق دارند که ردیابی آن نیاز به تحلیل‌های نشانه-معناشناختی عمیق و پیچیده‌ای دارد. به‌علاوه، استفاده از این بازی‌ها بسیار همه‌گیر شده طوری که در تحقیق اشتراسبرگر و دانراشتین^۱ (۱۹۹۹) مشخص شد که نوجوانان به طور متوسط ۲-۴ ساعت در روز به این قبیل بازی‌ها می‌پردازند که در سال‌های اخیر احتمالاً رشد نیز داشته است.

مطالعه در مورد بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی، مطالعه‌ای بین‌رشته‌ای است (دوران، ۱۳۸۰). با این همه برخی تحقیقات به جنبه‌های مثبت بازی‌های رایانه‌ای مثل عملکرد تحصیلی بهتر معتقدند (رزاس^۲ و همکاران، ۲۰۰۳). برخی بر تأثیرات منفی بازی‌های رایانه‌ای مثل پرخاشگری و رفتارهای خصمانه و آثار مخرب دیگر آن‌ها تأکید می‌کنند. با وجود اینکه عمر تحقیق در مورد بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی و آثار و پیامدهای آن در دنیا بیش از بیست سال نیست، کارهای انجام شده بسیار کم است و پژوهش و تحقیق در این حوزه ضروری به نظر می‌رسد. لذا پژوهش حاضر در نظر دارد تا تاثیر بازی‌های رایانه‌ای در میزان مطالعه گروهی از دانش‌آموزان (دانش‌آموزان راهنمایی شهر کرج) بررسی کند و از نتایج آن، استنتاجات مفیدی در خصوص تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای به دست دهد. از اهداف فرعی پژوهش حاضر می‌توان به بررسی میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در میان دانش‌آموزان، میزان مطالعه آن‌ها، رابطه میزان مطالعه و بازی رایانه‌ای دانش‌آموزان مقطع راهنمایی با ویژگی‌های جمعیت‌شناختی‌ای چون جنسیت، معدل، و تحصیلات والدین و تأثیر کنترل والدین روی بازی رایانه‌ای بر مطالعه، و تأثیر وجود یا عدم وجود امکانات بازی رایانه‌ای در میزان مطالعه دانش‌آموزان اشاره کرد.

پرسش‌های اساسی

- ۱- دانش‌آموزان چه مقدار زمان صرف بازی‌های رایانه‌ای و مطالعه می‌کنند؟
- ۲- رابطه ویژگی‌های جمعیتی دانش‌آموزان با میزان مطالعه چگونه است؟
- ۳- رابطه ویژگی‌های جمعیتی دانش‌آموزان با میزان انجام بازی‌های رایانه‌ای چگونه است؟
- ۴- رابطه میزان انجام بازی رایانه‌ای با میزان مطالعه دانش‌آموزان چگونه است؟
- ۵- رابطه امکانات بازی رایانه‌ای با میزان مطالعه دانش‌آموزان چگونه است؟
- ۶- رابطه کنترل والدین روی بازی رایانه‌ای و میزان مطالعه چگونه است؟

روش پژوهش

در پژوهش حاضر از روش پیمایشی استفاده شده است. برای گردآوری داده‌ها از پرسشنامه محقق‌ساخته استفاده شد. پرسشنامه مورد استفاده در این پژوهش دارای سه بخش است: بخش اول پرسش‌های جمعیت‌شناختی، بخش دوم پرسش‌هایی در مورد کم و کیف پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای، و بخش سوم پرسش‌های مرتبط با مطالعه می‌باشد. جامعه پژوهش حاضر دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر کرج طی آمار سال ۱۳۸۹ حدود ۱۸۰۰۰ نفر بوده که از طریق فرمول زیر تعداد ۳۸۴ نفر انتخاب شد. فرمول تعیین مقدار نمونه به قرار زیر است:

$$n = \frac{Z^2 \frac{p}{1-p} \times (1-p)p}{d^2}$$

حجم نمونه مورد نیاز در این طرح با توجه به فرمول
 P = نسبت مورد نظر (که برای بدست آوردن نمونه ماکزیمم برابر با ۰/۵ در نظر گرفته شده است)
 A = خطای نسبی که برابر ۵٪ در نظر گرفته شده است.
 d = دقت نسبی که برابر ۵٪ در نظر گرفته شده است.

روش نمونه‌گیری پژوهش حاضر روش نمونه‌گیری تصادفی طبقه‌ای بوده است. از سه ناحیه شهر کرج، ناحیه دو با داشتن بیشترین تنوع به لحاظ ویژگی‌های جمعیت‌شناختی، به‌عنوان ناحیه مورد پژوهش انتخاب شد. از ۳۷ مدرسه راهنمایی دخترانه و ۳۶ مدرسه راهنمایی پسرانه در سه پایه اول، دوم و سوم راهنمایی، ۹ مدرسه دخترانه و ۹ مدرسه پسرانه به صورت تصادفی انتخاب شدند. نمونه‌گیری در شش گروه (پسران و دختران هر کدام در سه پایه اول، دوم و سوم راهنمایی) انجام شد و از هر پایه تعداد ۶۴ نمونه دختر و تعداد ۶۴ نمونه پسر به صورت نمونه‌گیری تصادفی انتخاب شدند. برای اجتناب از داده‌های گمشده^۳ از هر گروه تعداد بیشتری پرسشنامه تکمیل شد (مجموعاً ۴۰۰ پرسشنامه) و در نهایت ۱۹۲ پرسشنامه از هر گروه جنسیتی تحلیل گردید. برای توجیه روایی پرسشنامه به‌عنوان ابزار تحقیق، از نظر متخصصان و برای توجیه پایایی ابزار تحقیق از آلفای کرونباخ^۴ استفاده شد.

بدین ترتیب، تعدادی از پرسشنامه‌ها به صورت پایلوت در اختیار عده‌ای از پاسخ‌دهندگان قرار گرفت و تحلیل گردید و پرسش‌هایی که همبستگی منفی با دیگر پرسش‌ها داشتند و نیز پرسش‌هایی که همبستگی آن‌ها با دیگر پرسش‌ها ضعیف بود، حذف شدند. در نهایت ضریب آلفای کرونباخ $0.83/5$ محاسبه شد که نشان‌دهنده پایایی خوب پرسشنامه است.

از آنجا که نوع تحلیل‌های تحقیق حاضر از نوع تحلیل‌های دو متغیره است، لذا برای بررسی رابطه همبستگی میان دو متغیر در نرم‌افزار اس. پی. اس. اس از جداول تقاطعی^۵ استفاده شده است. همچنین در جداول تقاطعی، برای بررسی همبستگی دو متغیر با مقیاس ترتیبی، از آنجا که تعداد طبقات اندک و هم‌تکراری رتبه‌ها بالاست، از آزمون همبستگی تاو کندال^۶ استفاده شده و برای بررسی دو متغیر که یکی ترتیبی و دیگری اسمی است، آزمون وی کرامر^۷ استفاده شده است (دواس، ۱۳۷۶). به علاوه، از آنجا که در بررسی‌های همبستگی، تحلیل چهار عامل وجود رابطه، قوت رابطه، جهت رابطه و الگوی رابطه حائز اهمیت است، در بررسی‌های همبستگی تحقیق حاضر به بررسی چهار عامل نامبرده خواهیم پرداخت. شایان ذکر است که آماره‌های این دو متغیر در تحلیل، آماره کای-اسکور^۸ است.

پیشینه پژوهش

پژوهش‌های انجام شده در زمینه بازی‌های رایانه‌ای و میزان مطالعه را می‌توان به دو دسته کلی تقسیم کرد: دسته اول به جنبه‌های روانشناختی و اجتماعی بازی‌ها و دسته دوم به عوامل تسهیل کننده و بازدارنده مطالعه پرداخته‌اند. در این بخش به مرتبط‌ترین این پژوهش‌ها می‌پردازیم:

شاوردی (۱۳۸۴) در پژوهش «بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به تأثیرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای» دریافت که بین انجام بازی‌های رایانه‌ای و افت تحصیلی رابطه معناداری وجود دارد و افرادی که وقت خود را

کمتر صرف تماشای تلویزیون و انجام بازی‌های رایانه‌ای-ویدئویی و استفاده از اینترنت می‌کنند، به‌طور معنی‌داری بیشتر به مطالعه می‌پردازند.

محمدی (۱۳۷۶) در پژوهش «بررسی میزان علاقه‌مندی نوجوانان و جوانان به مطالعه کتاب» دریافت که افزایش تحصیلات در میزان مطالعه کتب غیردرسی تأثیر مثبت دارد، معلمان و والدین نقش موثری در ایجاد علاقه‌مندی به مطالعه دارند، و پسران کمتر از دختران به مطالعه علاقه‌مند می‌باشند.

احمدی (۱۳۷۷) در پژوهش «بررسی اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای» دریافت که بین انجام بازی‌های رایانه‌ای و خشونت رابطه معنادار مثبتی وجود دارد. همچنین بین انجام بازی‌های رایانه‌ای و وضعیت تحصیلی رابطه معنی‌دار منفی وجود دارد.

بنی‌طالبی و کتایون (۱۳۸۵) در پژوهش «مقایسه تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تفکر خلاق کودکان دوره آمادگی شهرکرد در سال تحصیلی ۱۳۸۵-۱۳۸۶» دریافتند که بین میانگین نمره خلاقیت کودکانی که بازی سنتی انجام می‌دهند با میانگین نمره خلاقیت کودکانی که بازی رایانه‌ای می‌کنند تفاوت معناداری وجود ندارد.

قناویزچی و داورپناه (۱۳۸۶) در پژوهش «بررسی عوامل تسهیل‌کننده و بازدارنده مطالعه و رابطه نگرش به مطالعه و کتاب خوانی با الگوی انگیزشی مازلو» دریافتند که تمامی عوامل تسهیل‌کننده و بازدارنده مطالعه (شامل بازی‌های رایانه‌ای)، نقش زیادی در تسهیل‌کنندگی و بازدارندگی مطالعه و کتابخوانی داشته‌اند و نیز زنان به نسبت مردان به‌طور معناداری به مطالعه و کتابخوانی گرایش مثبت نشان می‌دهند.

معرف‌زاده و ایرجی (۱۳۸۹) در پژوهش «بررسی عوامل ترغیب‌کننده و بازدارنده مطالعه در میان مراجعان کتابخانه‌های عمومی شهرستان ماهشهر» دریافتند که بین سطح سواد والدین دانش‌آموزان و میزان مطالعه آن‌ها رابطه

معنی دار مستقیم وجود دارد و نیز بین استفاده از رسانه‌های تصویری و میزان مطالعه دانش‌آموزان رابطه معنی دار منفی وجود دارد.

جتتایل، لینچ، لندر و والش^۹ (۲۰۰۴) در پژوهش «تأثیر بازی‌های ویدئویی بر روی پرخاشگری، خشونت و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان» دریافته‌اند که بین خشونت و پرخاشگری دانش‌آموزان و انجام بازی رایانه‌ای رابطه معنادار مثبتی وجود دارد و نیز عملکرد تحصیلی دانش‌آموزانی که به این بازی‌ها می‌پردازند به‌طور معنی‌داری ضعیف‌تر از سایر دانش‌آموزان است.

کامینگز و وندواتر^{۱۰} (۲۰۰۷) در پژوهش «ارتباط بازی‌های ویدئویی نوجوانان با زمان صرف شده آن‌ها در سایر فعالیت‌ها» دریافته‌اند که ۳۶ درصد از جامعه پژوهش روزانه یک تا یک و نیم ساعت به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند که ۸۰ درصد آن‌ها پسر هستند. نوجوانانی که به بازی رایانه‌ای می‌پرداختند ۳۰ درصد کمتر از مابقی نوجوانان به مطالعه می‌پرداختند و بین زمان صرف شده آن‌ها به بازی و زمان با والدین و دوستان بودن‌شان، رابطه معنی دار منفی وجود داشت.

کاراکس، اینال و کاگیلیتی^{۱۱} (۲۰۰۸) در پژوهش «بررسی مطالعه دانش‌آموزان مقطع متوسطه مدارس ترکیه، تاثیر مشخصه‌های بازی‌های رایانه‌ای و رابطه آن با علاقه دانش‌آموزان» دریافته‌اند که دختران به نسبت پسران نظر منفی به استفاده از بازی‌های رایانه‌ای دارند و نسبت به پسران کمتر از این بازی‌ها استفاده می‌کنند.

آدامز^{۱۲} (۲۰۰۹) در پژوهش «آزمایشی برای استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در کتابخانه‌ها» در یک کار میدانی دریافت که بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند از آموزش حمایت نمایند و برای آموزش به کودکان و نوجوانان مفید واقع شوند. دین^{۱۳} (۲۰۰۹) در پژوهشی با عنوان «تصور خاص و تفاوت جنسیت در علاقه به بازی ویدئویی در میان جوانان» دریافت که تفاوت معناداری بین جنسیت در علاقه به بازی ویدئویی وجود دارد و پسران به این بازی‌ها علاقه‌مندترند.

یافته‌ها

در این بخش، ضمن تحلیل و بررسی داده‌های حاصل از تحقیق، به بحث و پاسخ‌دهی به پرسش‌های اساسی پژوهش خواهیم پرداخت. پرسش اول طی جداول ۱ و ۲ به بررسی میزان انجام بازی‌های رایانه‌ای و میزان مطالعه در دانش‌آموزان دختر و پسر می‌پردازد:

جدول ۱. میزان اختصاص زمان به بازی‌های رایانه‌ای در هفته

جمع کل درصد	فراوانی	
	فراوانی	گزینه
۳۱/۵۱	۱۲۱	کمتر از نیم ساعت
۳۴/۳۷۵	۱۳۲	نیم الی یک ساعت
۲۱/۸۷۵	۸۴	یک تا دو ساعت
۱۲/۲۴	۴۷	بیش از دو ساعت
۱۰۰	۳۸۴	جمع

با توجه به جدول ۱، بیشتر دانش‌آموزان یا کمتر از نیم ساعت به بازی می‌پردازند و یا بین نیم الی یک ساعت بازی رایانه‌ای می‌کنند. در کل، میزان انجام بازی رایانه‌ای در دانش‌آموزان، کم برآورد شده است. با توجه به جدول ۲، بیشتر دانش‌آموزان یا بیش از دو ساعت مطالعه می‌کنند و یا بین یک الی دو ساعت به مطالعه می‌پردازند که در کل در سطح مطلوبی است.

جدول ۲. میزان اختصاص زمان به مطالعه در هفته

درصد	فراوانی	
	فراوانی	گزینه
۷/۲۹۲	۲۸	کمتر از نیم ساعت
۲۰/۵۷۳	۷۹	نیم الی یک ساعت
۲۵/۲۶	۹۷	یک تا دو ساعت
۴۶/۸۷۵	۱۸۰	بیش از دو ساعت
۱۰۰	۳۸۴	جمع

پرسش دوم راجع به رابطه بین ویژگی‌های جمعیت‌شناختی دانش‌آموزان جامعه پژوهش (جنسیت، تحصیلات پدر و مادر، معدل) با میزان مطالعه آنها است. میزان مطالعه دانش‌آموزان در مقیاس ترتیبی و جنسیت در مقیاس اسمی است و لذا از آزمون وی کرامر استفاده شده است. دو عامل میزان تحصیلات پدر و مادر و معدل دانش‌آموزان در مقیاس ترتیبی هستند (دارای طبقات اندک و هم‌رتبگی^{۱۴} بالا)، و لذا برای تحلیل ارتباط میان آنها و میزان مطالعه، از آزمون تآو بی کندال استفاده شده است (سرمد، بازرگان و حجازی، ۱۳۸۷). نتایج تحلیل در جدول ۳ آمده است:

جدول ۳. رابطه مطالعه با ویژگی‌های جمعیت‌شناختی در گروه نمونه (n=۳۸۴)

متغیر	جنسیت	معدل	تحصیلات پدر	تحصیلات مادر
مطالعه	۰/۱۹۴*	۰/۱۱۵*	-۰/۰۶۰	۰/۰۴۱

p < ۰/۰۵* و p < ۰/۰۱**

متغیر میزان مطالعه با دو متغیر جنسیت و معدل در سطح ۰/۰۵ (اطمینان ۹۵ درصد) دارای رابطه است. همچنین، علیرغم وجود این پیش‌فرض که فرزندان خانواده‌های با پدر و مادر تحصیل کرده، احتمالاً با مطالعه‌تر هستند، رابطه معنی‌داری بین این دو متغیر مشاهده نشد. مقدار آماره آزمون همبستگی وی کرامر بین دو متغیر مطالعه و جنسیت ۰/۱۹۴ و مقدار P آن ۰/۰۰۲ و مقدار آماره آزمون یک دامنه تآو بی کندال با متغیر ترتیبی معدل، ۰/۱۱۵ و مقدار P آن ۰/۰۰۶ محاسبه گردید. بنابراین متغیر مطالعه با متغیرهای جنسیت و معدل دارای رابطه است و با دو متغیر دیگر رابطه معنی‌داری نمی‌توان استنباط کرد. با توجه به مقدار P به دست آمده برای همبستگی متغیر مطالعه با دو متغیر جنسیت و معدل، میزان قوت رابطه بالاست. با توجه به مثبت بودن علامت آماره متغیر مطالعه با دو متغیر جنسیت و معدل، جهت رابطه مستقیم است که با توجه به اسمی بودن این متغیر، الگوی آن حائز اهمیت است. معدل نیز رابطه

مستقیمی با مطالعه دارد؛ بدین معنا که به طور معناداری، با افزایش میزان مطالعه دانش‌آموزان، معدل آن‌ها نیز بیشتر شده است. با توجه به وجود رابطه معنی‌دار بین معدل و مطالعه، جدول معدل دانش‌آموزان آمده است:

جدول ۴. معدل دانش‌آموزان در سال مورد بررسی به تفکیک جنسیت

جنسیت	معدل	فراوانی	درصد
دختر	کمتر از ۱۵	۱۷	۸/۸۵
	بین ۱۵ و ۱۸	۵۱	۲۶/۵۷
پسر	بین ۱۸ و ۲۰	۱۲۴	۶۴/۵۸
	کمتر از ۱۵	۳۰	۱۵/۶۲
مجموع	بین ۱۵ و ۱۸	۵۰	۲۶/۰۴
	بین ۱۸ و ۲۰	۱۱۲	۵۸/۳۴
	کمتر از ۱۵	۴۷	۱۲/۲۴
	بین ۱۵ و ۱۸	۱۰۱	۲۶/۳۰
	بین ۱۸ و ۲۰	۲۳۶	۶۱/۴۶

طبق جدول ۴، اکثر دانش‌آموزان دختر و پسر دارای معدل بین ۱۸ و ۲۰ هستند و تعداد اندکی از آن‌ها معدل کمتر از ۱۵ دارند. با این وجود، معدل بالای ۱۸ دختران بیش از پسران و معدل زیر ۱۵ دختران کمتر از پسران است. یافته‌های توصیفی حاضر محقق را در تحلیل‌های آتی یاری خواهد کرد.

در بررسی‌های همبستگی متغیرهای اسمی و رتبه‌ای که آماره‌های آزمون‌های آن مبتنی بر کای اسکور است، الگوی رابطه را می‌توان با مقایسه فراوانی‌های مشاهده شده و مورد انتظار تعیین کرد (واگان، ۱۳۸۴). برای بررسی الگوی رابطه متغیر مطالعه با دو متغیر جنسیت و معدل، جداول ۵ و ۶ آمده است:

برای بررسی الگوی رابطه در جدول ۵، هر یک از ستون‌های مربوط به مطالعه را با سطر مذکر و مونث بررسی می‌کنیم. فراوانی مشاهده شده برای خانه‌های سطر مذکر و دو ستون اول، کمتر از فراوانی مورد انتظار است و این

نشان می‌دهد در این دو مورد، دانش‌آموزان پسر کمتر از حد انتظار ظاهر شده‌اند.

جدول ۵. جدول تقاطعی فراوانی‌های مشاهده شده و مورد انتظار برای دو متغیر مطالعه و جنسیت

متغیرها	مطالعه			کل
	کمتر از ۵/ ساعت	بین ۵/ الی ۱ ساعت	بین ۱ الی ۲ ساعت	
مذکر	۶	۳۳	۵۲	۱۹۲
جنسیت	۱۴	۳۹/۵	۴۸/۵	۱۹۲
مونث	۲۲	۴۶	۴۵	۱۹۲
کل	۲۸	۷۹	۹۷	۳۸۴
کل	۲۸	۷۹	۹۷	۳۸۴

این در حالی است که فراوانی مشاهده شده پسران برای دو ستون «بین یک الی دو ساعت» و «بیش از دو ساعت» بیش از فراوانی مورد انتظار آنهاست و این نشان می‌دهد پسران در این دو مورد بیش از حد انتظار ظاهر شده‌اند. این امر برای دختران برعکس است یعنی فراوانی مشاهده شده دختران برای دو ستون «کمتر از نیم ساعت» و «بین نیم الی یک ساعت» بیش از حد انتظار و برای دو ستون بعدی کمتر از حد انتظار است؛ لذا الگوی رابطه چنین است که پسران به‌طور معنی‌داری بیش از حد انتظار و بیش از دختران به مطالعه می‌پردازند و مطالعه دختران به‌طور معنی‌داری کمتر از حد انتظار است.

برای بررسی الگوی رابطه دو متغیر مطالعه و معدل، فراوانی‌های مشاهده شده و مورد انتظار را برای هر یک از سطر و ستون‌های دو متغیر تحلیل می‌کنیم. با توجه به جدول ۶، برای معدل کمتر از ۱۵، فراوانی‌های مشاهده شده برای دو ستون اول بیش از حد انتظار است و این در حالی است که برای معدل

بین ۱۸ و ۲۰، فراوانی مشاهده شده برای ستون چهارم (بیش از دو ساعت) بسیار بیش از حد انتظار است.

جدول ۶. جدول تقاطعی فراوانی‌های مشاهده شده و مورد انتظار برای دو متغیر مطالعه و معدل

متغیرها	مطالعه				کل	
	کمتر از ۵/ ساعت	بین ۵/ الی ۱ ساعت	بین ۱ الی ۲ ساعت	بیش از ۲ ساعت		
کمتر از ۱۵	مشاهده شده	۵	۱۴	۱۰	۱۸	۴۷
	مورد انتظار	۳/۴	۹/۷	۱۱/۹	۲۲	۴۷
معدل بین ۱۵ و ۱۸	مشاهده شده	۷	۲۵	۲۸	۴۱	۱۰۱
	مورد انتظار	۷/۴	۲۰/۸	۲۵/۵	۴۷/۳	۱۰۱
بین ۱۸ و ۲۰	مشاهده شده	۱۶	۴۰	۵۹	۱۲۱	۲۳۶
	مورد انتظار	۱۷/۲	۴۸/۶	۵۹/۶	۱۱۰/۶	۲۳۶
کل	مشاهده شده	۲۸	۷۹	۹۷	۱۸۰	۳۸۴
	مورد انتظار	۲۸	۷۹	۹۷	۱۸۰	۳۸۴

برای معدل بین ۱۵ تا ۱۸ نیز فقط برای ستون اول و سوم اختلاف معنی‌داری بین فراوانی مشاهده شده و فراوانی مورد انتظار، البته به نفع فراوانی مشاهده شده، دیده می‌شود. بر این اساس می‌توان به راحتی الگوی رابطه را استنباط کرد به این ترتیب که رابطه مستقیم معدل با مطالعه، از اینجا حاصل شده که معدل کمتر از ۱۵ از مطالعه کمتر از حد انتظار دانش‌آموزان و معدل بیش از ۱۸، از مطالعه بیش از حد انتظار دانش‌آموزان حاصل شده است. به عبارت دیگر، برای کسب معدل بیش از ۱۸، باید بیش از ۲ ساعت در روز مطالعه کرد و معدل کمتر از ۱۵ می‌تواند از مطالعه کمتر از نیم یا یک ساعت در روز حاصل شده باشد. برای کسب معدل متوسط (بین ۱۵ الی ۱۸) نیز بین یک الی دو ساعت مطالعه در روز برای جامعه پژوهش حاضر مکفی بوده است. پرسش سوم راجع به رابطه بین ویژگی‌های جمعیت‌شناختی دانش‌آموزان (جنسیت، تحصیلات پدر و مادر، معدل) با میزان انجام بازی‌های رایانه‌ای

است. برای بررسی رابطه میزان انجام به بازی‌های رایانه‌ای با جنسیت از آزمون وی کرامر استفاده شده و برای بررسی رابطه میزان انجام بازی‌های رایانه‌ای با معدل و تحصیلات پدر و مادر، از آزمون تآو بی کندال استفاده شده است. نتایج حاصل از این آزمون‌ها در جدول ۷ آمده است:

جدول ۷. رابطه انجام بازی‌های رایانه‌ای با ویژگی‌های جمعیت‌شناختی در گروه نمونه (n=۳۸۴)

متغیر	جنسیت	معدل	تحصیلات پدر	تحصیلات مادر
انجام بازی‌های رایانه‌ای	۰/۳۴۰*	-۰/۰۸۶*	-۰/۰۲۶	۰/۰۶۱

** : $p < 0/01$ و * : $p < 0/05$

با توجه به جدول ۷، متغیر انجام بازی رایانه‌ای با دو متغیر جنسیت و معدل در سطح ۰/۰۵ (اطمینان ۹۵ درصد) دارای رابطه است و برای دو متغیر تحصیلات پدر و تحصیلات مادر نمی‌توان رابطه آماری معنی‌داری متصور بود. مقدار آماره آزمون وی کرامر برای دو متغیر بازی رایانه‌ای و جنسیت ۰/۳۴۰ و مقدار P آن ۰/۰۰ و مقدار آماره آزمون تآو بی کندال برای دو متغیر بازی رایانه‌ای و معدل -۰/۰۸۶ و مقدار P آن ۰/۰۲۶ محاسبه شد. در خصوص قوت رابطه، متغیر انجام بازی رایانه‌ای و جنسیت با توجه به آماره و مقدار P آن دارای رابطه بسیار قوی است و رابطه متغیر انجام بازی رایانه‌ای و معدل دارای قوت کمتری است. با توجه به اسمی بودن متغیر جنسیت، علیرغم مستقیم بودن رابطه، جهت رابطه از روی تحلیل الگوی رابطه قابل استنباط است و این در حالی است که جهت رابطه متغیر انجام بازی رایانه‌ای و معدل، معکوس است بدین معنا که با افزایش بازی رایانه‌ای معدل کاهش می‌یابد و افزایش معدل می‌تواند ناشی از کم کردن ساعات اختصاص یافته به بازی رایانه‌ای باشد. برای یافتن الگوی رابطه برای این دو همبستگی معنادار، مطابق جدول ۸ و ۹، به بررسی و مقایسه فراوانی‌های مشاهده شده و مورد انتظار خواهیم پرداخت:

با توجه به جدول ۸، فراوانی مشاهده شده برای خانه‌های سطر مذکر و دو ستون «بین یک الی دو ساعت» و «بیش از دو ساعت» بسیار بیشتر از فراوانی مورد انتظار است و این درحالی است که این امر برای دو ستون اول برعکس است
جدول ۸. جدول تقاطعی فراوانی‌های مشاهده شده و مورد انتظار برای متغیرهای بازی‌های رایانه‌ای و جنسیت

متغیرها		بازی رایانه‌ای				کل
		کمتر از ۵/ ساعت	بین ۵/ الی ۱ ساعت	بین ۱ الی ۲ ساعت	بیش از ۲ ساعت	
مذکر	فراوانی‌های مشاهده شده	۳۹	۵۸	۶۳	۳۲	۱۹۲
	فراوانی‌های مورد انتظار	۶۰/۵	۶۶	۴۲	۲۳/۵	۱۹۲
جنسیت	فراوانی‌های مشاهده شده	۸۲	۷۴	۲۱	۱۵	۱۹۲
	فراوانی‌های مورد انتظار	۶۰/۵	۶۶	۴۲	۲۳/۵	۱۹۲
کل	فراوانی‌های مشاهده شده	۱۲۱	۱۳۲	۸۴	۴۷	۳۸۴
	فراوانی‌های مورد انتظار	۱۲۱	۱۳۲	۸۴	۴۷	۳۸۴

یعنی فراوانی مشاهده شده، کمتر از حد انتظار است. در عوض، فراوانی مشاهده شده برای خانه‌های سطر مونث و دو ستون «کمتر از نیم ساعت» و «بین نیم الی یک ساعت» بیش از فراوانی مورد انتظار است و این درحالی است که فراوانی مشاهده شده برای سطر مونث و دو ستون بعدی یعنی «بین یک الی ۲ ساعت» و «بیش از ۲ ساعت» بسیار کمتر از فراوانی مورد انتظار است. بنابراین قابل تصور است که رابطه حاضر به علت فراوانی مشاهده شده بیش از حد انتظار پسران در دو ستون دوم و کمتر از حد انتظار دختران در دو ستون اول اتفاق افتاده است. به سادگی می‌توان به این الگو دست یافت که به لحاظ آماری، پسران به طور معناداری بیش از حد انتظار و بیش از دختران به بازی رایانه‌ای می‌پردازند.

جدول ۹. جدول تقاطعی فراوانی‌های مشاهده شده و مورد انتظار برای متغیرهای بازی‌های رایانه‌ای و معدل

متغیرها	بازی رایانه‌ای				کل
	کمتر از ۵ ساعت	بین ۵ الی ۱ ساعت	بین ۱ الی ۲ ساعت	بیش از ۲ ساعت	
کمتر از ۱۵	مشاهده شده	۹	۱۶	۱۲	۴۷
	مورد انتظار	۱۴/۸	۱۶/۲	۱۰/۳	۵/۸
معدل بین ۱۵ و ۱۸	مشاهده شده	۳۰	۳۸	۲۴	۹
	مورد انتظار	۳۱/۸	۳۴/۷	۲۲/۱	۱۲/۴
معدل بین ۱۸ و ۲۰	مشاهده شده	۸۲	۷۸	۴۸	۲۸
	مورد انتظار	۷۴/۴	۸۱/۱	۵۱/۶	۲۸/۹
کل	مشاهده شده	۱۲۱	۱۳۲	۸۴	۴۷
	مورد انتظار	۱۲۱	۱۳۲	۸۴	۴۷

با توجه به جدول ۹، به علت اینکه رابطه همبستگی بازی رایانه‌ای و معدل به نسبت از قوت کمتری برخوردار بود ($P = -0.086$) فراوانی‌های مشاهده شده و فراوانی‌های مورد انتظار در جدول ۸ به هم نزدیک‌اند. با این وجود، در دو خانه از جدول بیشترین اختلاف فراوانی مشاهده شده و فراوانی مورد انتظار با هم مشاهده می‌شود. بازی رایانه‌ای بیش از ۲ ساعت در روز به کاهش معدل و کم کردن بازی رایانه‌ای به کمتر از نیم ساعت (و اختصاص وقت به مطالعه) به افزایش معدل انجامیده است. برای معدل متوسط (بین ۱۵ و ۱۸) با توجه به نزدیک بودن فراوانی‌های مشاهده شده و مورد انتظار، الگوی خاصی از روی انجام بازی رایانه‌ای نمی‌توان حدس زد. پرسش چهارم راجع به رابطه میان میزان انجام بازی‌های رایانه‌ای و میزان مطالعه دانش‌آموزان است. از آنجا که هر دو متغیر در مقیاس ترتیبی‌اند و تعداد طبقات آن‌ها نیز اندک است، از آزمون تآو بی کندانال استفاده شده است:

جدول ۱۰. آزمون تآو بی کندانال در خصوص رابطه انجام بازی‌های رایانه‌ای و مطالعه در گروه نمونه ($n=384$)

متغیر	انجام بازی رایانه‌ای
مطالعه	-۰/۰۴۵

** $p < 0.01$ و * $p < 0.05$

با توجه به جدول ۱۰، رابطه آماری معنی داری بین متغیر مطالعه با متغیر انجام بازی رایانه‌ای دیده نمی‌شود. مقدار آماره T و P آن ۰/۳۲۱ است و بزرگ‌تر از ۰/۰۵ است. این دو متغیر ۰/۰۴۵- و مقدار P آن ۰/۳۲۱ است و بزرگ‌تر از ۰/۰۵ است. برای تحلیل این یافته باید به جداول ۳ و ۷ مراجعه نمود. یافته‌ها نشان داد که ۱۹۲ دختر گروه آزمون ۳۸۴ نفره، نه چندان به بازی رایانه‌ای می‌پردازند و نه چندان مطالعه می‌کنند. بدین ترتیب، عدم کشف رابطه بین مطالعه و بازی رایانه‌ای دور از انتظار نیست. بنابراین به نظر می‌رسد که عامل یا عوامل تأثیرگذار دیگری در مطالعه دختران دخیل است که شایان مطالعه و تتبع بیشتری است.

پرسش پنجم راجع به رابطه بین وجود و یا عدم وجود امکان بازی رایانه‌ای با میزان مطالعه است. از آنجا که متغیر امکان بازی رایانه‌ای در دو سطح اسمی وجود و عدم وجود سنجیده شده است، برای بررسی رابطه این متغیر اسمی با متغیر رتبه‌ای میزان مطالعه، از آزمون وی کرامر استفاده شده است:

جدول ۱۱. رابطه میزان مطالعه با وجود و عدم وجود امکانات بازی رایانه‌ای در گروه نمونه ($n=384$)

متغیر	وجود یا عدم وجود امکانات بازی رایانه‌ای
مطالعه	۰/۱۴۴*

$p < 0.05$: * و $p < 0.01$: **

با توجه به جدول ۱۱، دو متغیر مذکور در سطح ۰/۰۵ دارای رابطه معنی دار آماری هستند. مقدار آماره آزمون ۰/۱۴۴ و مقدار P آن ۰/۰۴۷ محاسبه شد که کمتر از ۰/۰۵ است و رابطه با ۹۵ درصد اطمینان معنی دار است. با این وجود، قوت این رابطه به قوت روابط قبلی نیست زیرا مقدار P آن نزدیک به ۰/۰۵ است. برای تحلیل الگوی رابطه، جدول ۱۲ مربوط به فراوانی‌های مشاهده شده و مورد انتظار آمده است:

جدول ۱۲. جدول تقاطعی فراوانی‌های مشاهده شده و مورد انتظار برای دو متغیر مطالعه و امکانات بازی یارانه‌ای

متغیرها	مطالعه				کل	
	کمتر از ۵ ساعت	بین ۵/۱ الی ۱ ساعت	بین ۱ الی ۲ ساعت	بیش از ۲ ساعت		
امکانات بازی	بله	فرآوانی‌های مشاهده شده ۲۸	۷۴	۸۳	۱۶۷	۳۵۲
	خیر	فرآوانی‌های مورد انتظار ۲۵/۷	۷۲/۴	۸۸/۹	۱۶۵	۳۵۲
رایانه‌ای	بله	فرآوانی‌های مشاهده شده ۰	۵	۱۴	۱۳	۳۲
	خیر	فرآوانی‌های مورد انتظار ۲/۳	۶/۶	۸/۱	۱۵	۳۲
کل	بله	فرآوانی‌های مشاهده شده ۲۸	۷۹	۹۷	۱۸۰	۳۸۴
	خیر	فرآوانی‌های مورد انتظار ۲۸	۷۹	۹۷	۱۸۰	۳۸۴

برای بررسی الگوی رابطه، به فراوانی‌های مشاهده شده و مورد انتظار می‌پردازیم. با توجه به خانه‌های سطر اول و دو ستون اول، فراوانی مشاهده شده برای خانه‌های وجود امکانات رایانه‌ای و مطالعه کمتر از نیم ساعت و بین نیم الی یک ساعت، بیش از فراوانی مورد انتظار است. از سوی دیگر، در سطر عدم وجود امکانات رایانه‌ای و ستون مطالعه بین یک الی دو ساعت، فراوانی مشاهده شده به صورت چشمگیرتری بیش از فراوانی مورد انتظار بوده است. بنابراین، می‌توان به این الگو دست یافت که عدم وجود امکانات بازی رایانه‌ای، به مطالعه بیشتر در دانش‌آموزان منجر شده است.

پرسش ششم راجع به رابطه بین کنترل والدین روی بازی رایانه‌ای دانش‌آموزان و میزان مطالعه آن‌ها است. برای بررسی متغیر اسمی کنترل والدین و متغیر ترتیبی مطالعه از آزمون وی کرامر استفاده شده است:

جدول ۱۳. رابطه میزان مطالعه با کنترل والدین روی انجام بازی‌های رایانه‌ای در گروه نمونه (n=۳۸۴)

متغیر	کنترل والدین روی انجام بازی رایانه‌ای
مطالعه	۰/۰۸۰

** : p < ۰/۰۱ و * : p < ۰/۰۵

با توجه به جدول ۱۳، رابطه معنی‌داری بین متغیر مطالعه و متغیر کنترل والدین دیده نمی‌شود. مقدار آماره آزمون وی کرامر برای این دو متغیر $0/080$ و مقدار P آزمون $0/486$ حاصل گردید که بزرگ‌تر از $0/05$ است. بنابراین با وجود این پیش‌فرض در تصور عامه که کنترل والدین روی بازی‌های رایانه‌ای به افزایش توجه به مطالعه منجر خواهد شد، تحقیق حاضر رابطه‌ای بین این دو متغیر را اثبات نمی‌کند.

بحث و نتیجه‌گیری

به توجه به اهمیت رسانه‌های تصویری و به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان عوامل مکمل یا جایگزین امر مطالعه و تحصیل، تحقیق حاضر درصدد است تا از جنبه‌ای دیگر، به بررسی رابطه میزان انجام بازی‌های رایانه‌ای با میزان مطالعه و سایر عوامل مرتبط با آن میان دانش‌آموزان راهنمایی شهر کرج بپردازد. پرسش‌هایی تحقیق حاضر بر اساس پیش‌فرض‌هایی که طبق مطالعات محقق حاصل شده و پیش‌فرض‌هایی که در تصور عامه وجود دارد، شکل گرفته تا جوانب امر ارتباط مطالعه با بازی رایانه‌ای را پوشش دهد.

یافته‌های پژوهش حاضر نشان می‌دهد که دانش‌آموزان بنا به اظهارات خود، بیشتر اوقات خود در ساعات فراغت را صرف مطالعه می‌کنند و کمتر به بازی رایانه‌ای می‌پردازند. همچنین، یافته‌های تحقیق نشان داد که بین مطالعه و ویژگی‌های جمعیت‌شناختی جنسیت و معدل رابطه وجود دارد. همچنین دانش‌آموزان پسر به‌طور معنی‌داری بیش از دختران به مطالعه می‌پردازند و نیز همبستگی مثبتی بین مطالعه و معدل وجود دارد طوری که با افزایش مطالعه، معدل افزایش و با کاهش آن معدل دانش‌آموزان کاهش می‌یابد. بین مطالعه و تحصیلات والدین (به تفکیک پدر و مادر) نیز رابطه‌ای به‌دست نیامد و این خلاف تحقیق معرف‌زاده و ایرجی (۱۳۸۹) است. شاید بتوان گفت عوامل موثرتر دیگری در ارتباط با والدین (مانند درآمد، گرایش‌های مذهبی، روابط اجتماعی و ...) ممکن است موجود باشد که دارای اهمیت بررسی در تحقیقات

آتی است. یافته‌ها نشان داد بین انجام بازی رایانه‌ای و جنسیت رابطه وجود دارد بطوریکه پسران بیش از دختران به بازی رایانه‌ای می‌پردازند. بین بازی رایانه‌ای و معدل نیز رابطه معنی‌دار منفی وجود دارد. با توجه به وجود ارتباط هر دو متغیر بازی رایانه‌ای و مطالعه با معدل، به بررسی توصیفی معدل دانش‌آموزان پرداخته شد و طی آن مشخص شد که معدل اکثر دانش‌آموزان بالای ۱۸ است و تعداد نسبتاً کمی از آن‌ها معدل زیر ۱۵ دارند. با این وجود، معدل زیر ۱۵ دختران کمتر از پسران و معدل بالای ۱۸ آن‌ها بیش از پسران گزارش شد. از آنجا که طی بررسی اظهارات دانش‌آموزان، مشخص شد که دختران کمتر از پسران مطالعه می‌کنند و کمتر به بازی رایانه‌ای نیز می‌پردازند، بهتر بودن معدل آن‌ها نسبت به وضع پسران (با توجه به اظهارات آن‌ها) محل مذاقه بیشتری است. به نظر محقق، تحلیل کیفی فعالیت‌های روزانه دانش‌آموزان و نیز بررسی کیفی و کمی هوش حسابی، هیجانی و عاطفی آن‌ها در ارتباط با رفتارهای اجتماعی می‌تواند راهگشا باشد. به نظر خود محقق، این یافته را می‌توان در هنجارهای اجتماعی این گروه از دانش‌آموزان دختر مبنی بر تمایل به اظهار هوش بیشتر و یا تمایل به اظهار موفقیت بیشتر علی‌رغم تلاش کمتر جست‌وجو کرد.

همچنین، یافته‌های تحقیق نشان داد بین میزان مطالعه دانش‌آموزان و میزان انجام بازی‌های رایانه‌ای به لحاظ آماری تفاوت معنی‌داری وجود ندارد و این یافته‌های معرف‌زاده و ایرجی (۱۳۸۹) و این پیش‌فرض در تصور عامه است که با افزایش اختصاص ساعات به بازی‌های رایانه‌ای، میزان مطالعه کاهش می‌یابد. بررسی الگوی نظرات دانش‌آموزان در این خصوص نشان می‌دهد که دانش‌آموزان پسر مورد مطالعه، هم میزان مطالعه بالایی داشته‌اند و هم بیش از دختران به بازی رایانه‌ای علاقه نشان می‌دهند. با این حال، سطح معدل دانش‌آموزان نیز در سطح مطلوبی ارزیابی گردید. از این یافته می‌توان نتیجه را استنباط کرد که انجام بازی‌های رایانه‌ای در حد اعتدال، لطمه‌ای به وضع

تحصیلی کودکان نخواهد زد و می‌توان از این ابزار برای ایجاد علاقه به مطالعه و یا حتی ایجاد عادت مطالعه رایانه‌ای استفاده کرد.

یافته‌های تحقیق نشان داد که بین وجود یا عدم وجود امکانات رایانه‌ای و میزان مطالعه دانش‌آموزان رابطه معنی‌داری وجود دارد. یافته حاضر، نشان می‌دهد که نبود وسایلی که اوقات فراغت دانش‌آموزان را در منزل در مدت زیاد پر کند، می‌تواند در ترغیب دانش‌آموزان برای پر کردن این اوقات با مطالعه یاری‌گر باشد. البته باید در نظر داشت که این امر نمی‌تواند نوید بخش این پیشنهاد باشد که والدین از تهیه رایانه برای نوجوانان امتناع کنند زیرا این امر می‌تواند باعث کاهش توانایی‌های نرم‌افزاری و رایانه‌ای کودکان گردد. با این وجود، این یافته می‌تواند توصیه کند که کودکان و نوجوانان باید به گونه‌ای هدایت شوند که استفاده‌شان از رایانه، استفاده جهت بازی رایانه‌ای نباشد.

در نهایت مشخص شد که بین کنترل والدین روی بازی‌های رایانه‌ای و میزان مطالعه دانش‌آموزان به لحاظ آماری رابطه معنی‌داری وجود ندارد. بنابراین علیرغم وجود این پیش‌فرض در تصور عامه مبنی بر این‌که محدودسازی آن‌ها روی بازی رایانه‌ای کودکان منجر به افزایش توجه آن‌ها به مطالعه می‌شود، این یافته بر این امر صحنه نمی‌گذارد. شاید بتوان از این یافته به این نتیجه دست یافت کنترل مستقیم والدین به‌خصوص در سنین نوجوانی روی اعمال کودکان نمی‌تواند هدایت‌گر باشد و شاید نتیجه معکوس دهد؛ لذا نوع کنترل والدین در این خصوص باید از نوع همراهانه و هدایتگرانه باشد به‌طوری‌که منجر به استفاده صحیح از رایانه شده و توجه آن‌ها را به مطالعه نیز جلب نماید.

پیشنهادها

با توجه به یافته‌های تحقیق حاضر، پیشنهادهایی به شرح زیر ارائه می‌شود:
 ۱. از آنجا که تحقیق حاضر رابطه‌ای بین انجام بازی‌های رایانه‌ای و میزان مطالعه آن‌ها به دست نیاورد و اینکه برخی محققان مانند رزاس و همکاران

(۲۰۰۳) بر تأثیرات مثبت این بازی‌ها بر پیشرفت تحصیلی نوجوانان تأکید دارند، پیشنهاد می‌شود والدین و ارگان‌هایی که متولی به‌جای حذف استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، راهکارهایی جهت سوق این تمایل به مطالعه رایانه‌ای و توسعه بازی‌های آموزنده و آموزش‌دهنده و تشویق مطالعه بیابند.

۲. پیشنهاد می‌شود والدین از رسانه‌های تصویری جهت توسعه مهارت‌های تحصیلی و نرم‌افزای دانش‌آموزان به‌نحو احسن استفاده نمایند.

۳. از آنجا که طبق یافته‌های تحقیق دختران خانواده کمتر از پسران به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند، خانواده‌ها و ارگان‌های فرهنگی می‌بایست بتوانند به‌نحو احسن برای پرکردن اوقات فراغت آن‌ها برنامه‌ریزی ویژه نموده و برنامه‌هایی خاص دختران جوان طراحی نمایند تا از گذاران بیهوده وقت آن‌ها جلوگیری و آن‌ها را به مطالعه و سایر فعالیت‌های مرتبط با آینده تحصیلی و مهارتی ترغیب نمایند. کتابخانه‌ها و فرهنگ‌سراها می‌توانند در این زمینه پیشرو باشند.

پی‌نوشت‌ها

1 - Strasburger, Victor C & Donnerstein, Edward

2 Rosas, R.

3. Missing data

4. Cronbach's alpha

5. CrossTabulations

6. Kendall's tau

7. Cramer's V

8. Chi-Square

9. Gentile, Douglas A.; Lynch, Paul J.; Linder, J. R. & Walsh, David A.

10. Hope M. Cummings & Elizabeth A. Vandewater

11 karakus, turkan & Inal, yavuz & cagiltay, kursat

12 Adams, Suellen

13 Dean, Dwane

۱۴. هم‌رتبگی (Tie) عبارت است از اینکه تعداد زیادی از افراد جامعه نمونه به علت کم بودن طبقات یک متغیر و حجم بالای جامعه نمونه و نیز شباهت افراد مورد مطالعه در یک

ویژگی، هم طبقه گردند مانند سطح تحصیلات که از چند طبقه خاص خارج نیست.

منابع

احمدی، سیروس (۱۳۷۷). *بررسی اثرات اجتماعی بازی‌های کامپیوتری*. پایان نامه دوره کارشناسی ارشد. دانشگاه اصفهان، اصفهان.

اشعری، علی اکبر (۱۳۸۸). کتاب و کتابخوانی و نقش سازمان‌های فرهنگی. کتاب ماه کلیات، ۱۴۳، ۷۰.

انوری، حسن (۱۳۸۳). *فرهنگ روز سخن*. تهران: سخن.

بخشی‌پور، معصومه (۱۳۸۷). نگاهی به وضعیت فعلی بازی‌های رایانه‌ای در کشور. *تحلیلگران عصر اطلاعات*، ۲ (۱۵)، بازیابی شده در تاریخ ۵ شهریور ۱۳۹۰ از: <http://www.magiran.com/official/5370/view.asp?ID=551893>

دوران، بهناز (۱۳۸۰). بررسی رابطه بازی‌های کامپیوتری و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس، تهران.

بنی‌طالبی، کتایون (۱۳۸۵). *مقایسه تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تفکر خلاق کودکان دوره‌های آمادگی شهرکرد در سال تحصیلی ۱۳۸۵-۱۳۸۶*. پایان‌نامه دوره کارشناسی ارشد، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران.

دواس، دی. ای (۱۳۷۶). *پیمایش در تحقیقات اجتماعی*. ترجمه هوشنگ نایی، تهران: نی.

سینایی، علی (۱۳۸۲). *مجموعه‌سازی*. جلد دوم، تهران: سمت.

شاوردی، تهمنه (۱۳۸۴). بررسی نظرات کودکان و نوجوانان و مادران نسبت به تأثیرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه جواهر نهل نهر، حیدرآباد.

قزل ایغ، ثریا (۱۳۸۳). *ادبیات کودکان و نوجوانان و ترویج خواندن*. تهران: سمت.

قناویزچی، محمدعلی؛ داورپناه، محمدرضا (۱۳۸۶). بررسی عوامل تسهیل‌کننده و بازدارنده مطالعه و رابطه انگیزش به مطالعه و کتابخوانی با الگوی انگیزشی مزلو. *کتابداری و اطلاع رسانی*، ۱۰ (۴)، ۶۰.

محمدی (۱۳۷۶). *بررسی میزان علاقمند نوجوانان و جوانان به مطالعه کتاب*. سمنان: اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی استان سمنان.

معرف‌زاده، عبدالحمید؛ ایرجی، شهرزاد (۱۳۸۹). بررسی عوامل ترغیب‌کننده و بازدارنده مطالعه در میان مراجعان کتابخانه‌های عمومی شهرستان ماهشهر. *تحقیقات اطلاع‌رسانی و کتابخانه‌های عمومی*، ۱۶ (۱)، ۱۴۳-۱۷۰.

واگان، لیون (۱۳۸۴). *روش‌های آماری برای متخصصان کتابداری و اطلاع‌رسانی*. ترجمه محمدرضا قانع و کیوان کوشا. تهران: چاپار.

- Dean, D. (2009). Spatial Visualization and the Gender Gap in Video Game Interest among Young Adults. *Young Consumers: Insight and Ideas for Responsible Marketers*, 10 (3), 225-237.
- Gentile, D.A.; Lynch, P.J.; Linder, J.R. & Walsh, D.A. (2004). The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility Aggressive Behaviors, and School Performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.
- Hope M. Cummings & E.A. Vandewater (2007). Relation of Adolescent Video Game Play to Time Spent in Other Activities. *Arch Pediatr Adolesc Med*, 161 (7), 684-689.
- Karakus, T; Inal, Y. & Cagiltay, K. (2008). A Descriptive Study of Turkish High School Students Game playing Characteristics and their Considerations Concerning the Effects of Games. *Computers in Human behavior*, 24, 2520-2529.
- Rosas, R. et al (2003). Beyond Nintendo: Design and Assessment of Educational Video Games for First and Second Grade Students. *Computer and education*, 40, 71-94.

