

# بررسی رابطه اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری بر افت تحصیلی دانش آموزان دبیرستانی شهر

## زاهدان

احمد میرگل<sup>۱</sup>، سحر محسنی<sup>۲</sup>، اله نظر علیصوفی<sup>۳</sup>، حمید شیخ ویسی<sup>۴</sup>

۱. کارشناس ارشد، فلسفه تعلیم و تربیت، مربی دانشگاه پیام نور، مرکز زاهدان، ایران. (نویسنده مسئول).

۲. کارشناس ارشد، تحقیقات آموزشی، مدرس دانشگاه پیام نور، مرکز زاهدان، ایران.

۳. دکترای سنجش و اندازه‌گیری، استادیار دانشگاه فرهنگیان، سیستان و بلوچستان، ایران.

۴. کارشناس ارشد، کامپیوتر، مربی دانشگاه پیام نور، مرکز زاهدان، ایران.

مجله پیشرفت‌های نوین در علوم رفتاری، دوره چهارم، شماره سی، فروردین‌ماه ۱۳۹۸، صفحات ۱۲-۱

### چکیده

بازی‌های رایانه‌ای گامی چشمگیر و پویا، فراتر از بازی‌های سنتی صفحه‌ای و حتی فراتر از سرگرمی تماشای تلویزیون را نشان می‌دهد. این بازی‌ها امروزه قسمت اعظم بازار جهان را به خود اختصاص داده‌اند. هدف پژوهش حاضر بررسی تأثیر اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری بر افت تحصیلی دانش آموزان مدارس متوسطه دوره اول زاهدان بود. این مطالعه توصیفی- از نوع همبستگی در سال ۹۶ و جامعه آماری شامل کلیه دانش آموزان دوره اول که به روش دسترس ۱۷۰ نفر انتخاب شدند. ابزار گردآوری داده‌ها، پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری بود. داده‌ها با استفاده از آزمون میانگین، انحراف استاندارد، آزمون t و تحلیل واریانس با استفاده از نرم‌افزار spss-23 تجزیه و تحلیل شدند. داده‌های پژوهش نشان داد میزان استفاده از بازی کامپیوتری و افت تحصیلی دانش آموزان در سطح بالایی است. همچنین بازی‌های کامپیوتری باعث افت تحصیلی دانش آموزان می‌شوند ( $p \leq 0/01$ ). نتایج وجود تأثیر ارتباط بین بازی کامپیوتری و افت تحصیلی را نشان می‌دهد. خواسته یا ناخواسته باید بپذیریم که بازی‌های رایانه‌ای همانند بسیاری دیگر از پدیده‌های عصر فناوری اطلاعات به زندگی ما پیدا کرده است و یکی از سرگرمی‌های کودکان، نوجوانان، جوانان و حتی بزرگسالان در عصر جدید است؛ بنابراین باید از طریق آموزش‌های مؤثر و نحوه صحیح استفاده از رایانه را آموزش داد. **کلیدواژه‌ها:** اعتیاد، بازی کامپیوتری، افت تحصیلی، دانش آموزان.

## مقدمه

وقتی صحبت از فضای مجازی به میان می آید مردم اغلب به کامپیوتری فکر می کنند که به اینترنت متصل است. درحالی که این فقط بخش بسیار کوچکی از فضای مجازی را تشکیل می دهد. فضای مجازی یا همان اینترنت، یک شبکه مجازی گسترده جهانی است که شبکه های مختلف رایانه ای در اندازه های متعدد و حتی رایانه های شخصی را با استفاده از سخت افزار و نرم افزارهای گوناگون و با قراردادهای ارتباطی به یکدیگر وصل می کند فناوری های ارتباط راه دور اساس فضای مجازی را تشکیل می دهد (شاه قاسمی، ۱۳۸۵). می توان گفت که شبکه اینترنت همانند یک محل مجازی ملاقات عمومی شهروندان جهان است یک نقطه تلاقی عمومی است که در آن میلیون ها نفر بیش از ۱۵۵ کشور جهان باهم در رابطه قرار می گیرند (محسنی، ۱۳۸۰؛ به نقل از محسنی و ساعدی، ۱۳۹۶). اینترنت شبکه ای با میلیون ها کاربر در سراسر جهان و یک کانال وسیع برای تبادل اطلاعات، تحقیقات دانشگاهی، سرگرمی، تجارت و ارتباطات است (آذر و همکاران، ۲۰۱۴). اینترنت و متعلقات آن به ویژه بازی های رایانه ای مانند یک شمشیر دو لبه عمل می کنند. از یک سو مفیدند و فرصت های بی بدیلی را در اختیار کاربران قرار می دهند و کاربران را قادر می سازند در فضای مجازی تعامل ها و کنش های متقابل زیادی در همه جوانب زندگی اجتماعی با دیگر کاربران انجام دهند و از سوی دیگر صورت استفاده بیش از حد و اعتیاد گونه به ویژه در بازی های اینترنتی می تواند تهدیدی برای کاربران باشد و باعث شوند کاربران روزبه روز منزوی تر شده و دچار انزوای اجتماعی شوند (کوهی، ۱۳۹۳)؛ به عبارت دیگر استفاده افراطی از این فناوری های کارآمد موجب اختلال ذهن و بدن می شود که این اختلال ها به عنوان تعریف اعتیاد توسط همه سازمان های معتبر مانند انجمن روان پزشکی آمریکا، سازمان بهداشت جهانی و... پذیرفته شده است (وود، ۲۰۰۸)؛ اما این نکته قابل ذکر است که از دنیای بچه های دیروز تا عصر متنوع و پویای امروز، زمانی گذشته است و بازی ها نیز، همانند جنبه های دیگر زندگی، دچار تغییرات و تحولات خاصی شده اند. بازی های دیروز: خاک بازی و تیله بازی دیگر قدیمی شده اند. امروزه بچه های خانواده های مرفه با کامپیوتر، آتاری و گیم بازی می کنند (احمدوند، ۱۳۸۱). بازی های رایانه ای یا بازی های ویدئویی برنامه های نرم افزاری تعاملی هستند که عمدتاً باهدف سرگرمی به وجود آمده اند.

این بازی های به بازی هایی اشاره دارد که از طریق رایانه ای شخصی یا کنسول های بازی انجام می شود و مستلزم پردازش سریع اطلاعات و ارائه اطلاعات منطقی و فوق العاده سریع است (زنگنه، ۱۳۹۱). بازی های رایانه ای اینک سرگرمی گسترده و محبوب میلیون ها کودک شده است. این محبوبیت به حدی است که انجام بازی های رایانه ای بیشترین درصد استفاده از رایانه های شخصی در منازل را به خود اختصاص داده است. امروزه ساخت بازی های رایانه ای به یک صنعت پرونق تبدیل گشته و شرکت های بازی سازی در سطح جهان رقابت بسیار شدیدی باهم دارند (داوری، ۱۳۸۹). این بازی ها با ترفندهای گوناگون چنان تأثیری بر فکر و اعصاب فرد می گذارند که در واقع خود او نیز جزئی از این مجموعه ماشینی می شود. به دلیل جاذبه محصورکننده ای که بازی های رایانه ای دارند، بچه ها وقت و انرژی زیادی را صرف بازی با آن می کنند، حتی بعضی از کودکان صبح زودتر از وقت معمول بیدار می شوند تا قبل از مدرسه کمی بازی می کنند و وقت های تلف شده را هم بدین صورت جبران کنند. یکی از والدین اظهار می دارد که در سال گذشته پسرم بهترین نمرات را داشته اما از وقتی که رایانه برایش خریده ایم روزی ۲ الی ۳ ساعت وقت خود را صرف بازی می کند و از لحاظ تحصیلی افت زیادی داشته است (نقل از پیکانپورفرد و نور محمدی، ۱۳۹۴)؛ بنابراین، فساد اخلاقی و انحرافات اجتماعی در چنین فضایی نسبتاً بالا می رود. از طرف دیگر، فضای ناسالم مجازی می تواند به طور چشمگیری مؤلفه های روان شناختی از قبیل امنیت روان و سازگاری را تحت تأثیر خود قرار دارد (سیدان، شمشیری سرخ آبادی؛ شمشیری سرخ آبادی، رضایی و شمشیری سرخ آبادی، ۱۳۹۴). در دهه ی ۱۹۸۰، پژوهشگران شروع به ارزیابی بازی های رایانه ای در بسیاری از زمینه ها کردند، از جمله تندرستی، هماهنگی چشم و دست، الگوهای فعالیت روزانه، عملکرد در مدرسه، شخصیت و آسیب شناسی روانی و کاربردهای جامعه یاور. بازی های رایانه ای محصولات فرهنگی و رسانه های همگانی به شمار می روند و از این رو اهمیت اجتماعی فراوانی دارند و برای بسیاری از کودکان، نخستین گام ورود به جهان فناوری رایانه ای است. البته، عامل دیگر آن است که بازی های رایانه ای به سرعت محبوبیت و رواج فراوانی در میان کودکان پیدا کرد. بازی های رایانه ای با این میزان از نفوذ به بازار که فراتر از رابطه ای ساده و یک به یک با هر فرد از کودکان است، اینک بخشی از فرهنگ کودکان و نوجوانان آمریکایی و در واقع سراسر جهان شده است (پرونزو،

۱۹۹۱، به نقل از پور عابدی نایینی، ۱۳۸۳). کودکان به دلیل استمرار در انجام بازی های جنجالی و پر سر و صدای رایانه ای، دچار کاهش توجه می شوند و در ذهن خود به خیال پردازی می پردازند. این کودکان به طور دائم در عالم خیال سر می کنند و به مرور دامنه ی توجه و تمرکزشان کمتر و کمتر می شود. بازی های رایانه ای که هیچ گونه جنبه ی آموزشی ندارد و کودک را با صحنه های خشن سرگرم می کنند، به خصوص برای کودکان بیش فعال که کنجکاو تر هستند، مخرب ترند و میزان توجه و تمرکز آن ها را کاهش می دهند. خشم، رفتارهای غلط، افت تحصیلی و آسیب های روانی و تربیتی از مهم ترین عوارضی است که کودکان دچار بیش فعالی یا کودکان مبتلابه و سواس را به شدت تهدید می کند. صحنه های ترسناک بازی های رایانه ای ممکن است کودکان را دچار نوعی ترس خیالی کند که در نهایت باعث گوشه گیری، کاهش تمرکز و یادگیری و اختلال در خواب شوند (جعفری، اعتمادی و عاصمی، ۱۳۹۲). پژوهش های متعددی در این زمینه انجام گرفته است. صفاریان همدانی، عبداللهی، دای زاده و بیات (۱۳۹۲) به این نتیجه دست یافتند که بین بازی های رایانه ای و عملکرد تحصیلی دانش آموزان رابطه معناداری وجود دارد. مهرابی فر، مرتضوی و لسانی (۱۳۹۲) دریافتند که بین نوع بازی های رایانه ای و پیشرفت تحصیلی رابطه معناداری وجود دارد. غلامی توران و کریم زاده (۱۳۹۰) دریافتند دانش آموزانی که بازی های رایانه ای را انجام داده اند در بعد خلاقیت نمرات پایین تری نسبت به آن هایی که این بازی ها را انجام نمی دادند، کسب کرده اند. عبدالخالقی، دواچی، صحبایی و محمودی (۱۳۸۴) دریافتند دانش آموزانی که بازی های رایانه ای را جزء برنامه و سرگرمی های هفتگی خود قرار داده بودند و انجام این بازی ها سبب کاهش عملکرد تحصیلی در دانش آموزان شده بود. گاردنر (۱۹۹۱) دریافت که کاربرد بازی های رایانه ای در جلسه های روان درمانی، زمینه مشترکی را بین او و درمان جویانش ایجاد کرده و فرصت های بسیار خوبی را برای مشاهده رفتارهای آنان پدید آورده است. وی ادعا کرد این بازی ها به رهایی و مهار پرخاشگری دانش آموزان کمک می کند (محسنی و ساعدی، ۱۳۹۶). بنا بر آنچه گفته شده پژوهش حاضر در پی پاسخ به این سؤال است که آیا اعتیاد به بازی های رایانه ای باعث افت تحصیلی دانش آموزان دختران متوسطه اول می شود؟

## روش پژوهش

این مطالعه یک پژوهش توصیفی - همبستگی است. مکان مدارس دخترانه متوسطه اول (ناحیه ۲) زاهدان و جامعه آماری شامل کلیه دانش آموزان متوسطه اول در سال ۹۶ و نمونه آماری به تعداد ۱۷۸۰ نفر که با استفاده از جدول مورگان ۱۷۰ نفر به شیوه نمونه گیری در دسترس انتخاب شدند. تحلیل داده ها با استفاده از نرم افزار SPSS انجام شد که پس از ورود اطلاعات مربوط به افراد به کامپیوتر، ابتدا شاخص های هرکدام از متغیرها (با استفاده از جمع نمرات پرسشنامه ها و مشخص کردن هر مؤلفه) برای هر فرد محاسبه و در مجموع افراد به صورت شاخص های میانگین و انحراف استاندارد گزارش شدند. تعیین ارتباط بین مؤلفه های مستقل (اعتیاد به بازی های رایانه ای) با متغیر وابسته (افت تحصیلی) از طریق ضریب همبستگی پیرسون و رگرسیون گام به گام انجام شد.

طرح پیشنهادی این مطالعه در کمیته اخلاق آموزش و پرورش شهر زاهدان تأیید شد. مجوزهای لازم از معاونت پژوهشی آموزش و پرورش زاهدان توسط محقق اخذ شد. پیش از ورود افراد به مطالعه، به آنان گفته شد که شرکت در تحقیق کاملاً داوطلبانه است؛ همچنین، اطمینان خاطر داده شد که همه اطلاعات آنان محرمانه می ماند. شرکت کنندگان در پژوهش از جنبه های کلی تحقیق و نحوه پاسخ دهی به پرسشنامه ها آگاه شدند. سپس پرسشنامه ها در اختیار دانش آموزان قرار گرفت تا آنها را تکمیل نمایند.

ابزار سنجش در مطالعه فوق شامل موارد زیر بود:

**الف) پرسشنامه اعتیاد به بازی های رایانه ای:** این مقیاس توسط محقق برای سنجش افت تحصیلی دانش آموزان ۱۲ تا ۱۴ سال تهیه شده و دارای یک فرم دانش آموز است. فرم دانش آموز دارای ۲۴ سؤال اعتیاد بازی های رایانه ای است که دانش آموزان باید هر سؤال را خوانده و پاسخ دهد. طیف پاسخ دهی آن به صورت لیکرت بوده (همیشه = ۱، هرگز = ۵) که دارای ۵ درجه است. برای به دست آوردن امتیاز مربوط به هر بعد، مجموع امتیازات مربوط به تک تک سؤالات آن بعد را باهم محاسبه می کنیم. این امتیاز دامنه ای از ۱۲ تا ۶۰ خواهد داشت. طیف نمرات در چهار طبقه استفاده خیلی کم یا عدم استفاده از بازی رایانه ای (کمتر از ۱۵)، کم (۱۶-۳۰)، متوسط (۳۱-۴۵) و زیاد (بالتر از ۴۶) است. امامی پور و سیف (۱۳۸۲) جهت تعیین روایی از نظر اساتید و متخصصین

دانشگاهی استفاده کرده اند و میزان آلفا را  $0/90$  گزارش کرده اند که نشان دهنده میزان قابل قبولی است. پایایی این آزمون از طریق آلفای کرونباخ  $0/83$  گزارش شده است.

یافته ها

جدول ۱. میانگین اعتیاد به بازی های کامپیوتری و افت تحصیلی دانش آموزان مورد مطالعه

شخص آماری	میانگین $\pm$ انحراف استاندارد	نمونه
بازی های کامپیوتری	$10/20 \pm 24/78$	۱۷۰
افت تحصیلی	$9/09 \pm 9/94$	۱۷۰

همان طور که در جدول شماره ۱ مشاهده می شود میانگین و انحراف استاندارد بازی های کامپیوتری به ترتیب  $10/20$ ،  $24/78$ ، میانگین و انحراف استاندارد افت تحصیلی به ترتیب  $9/94$ ،  $9/09$ ، میانگین بازی های کامپیوتری نشان دهنده سطح کم بازی های کامپیوتری دانش آموزان است.

جدول ۲. t تک متغیره (بازی های کامپیوتری و افت تحصیلی)

مقدار آزمون (Test value= 3)						متغیر
فاصله اطمینان ۹۵ درصد		اختلاف میانگین	سطح معنی داری	درجه آزادی	آماره t	
حد بالا	حد پایین					
۲۳/۳۲۷	۲۰/۲۳۸	۲۷/۷۸۲	۰/۰۰۰	۱۶۹	۲۷/۸۳۶	اعتیاد به بازی های رایانه ای
۸/۳۱۷	۵/۵۶۴	۶/۹۴۱	۰/۰۰۰	۱۶۹	۹/۹۵۶	افت تحصیلی

همان طور که در جدول شماره ۲ مشاهده می شود مقدار t مشاهده شده اعتیاد به بازی رایانه ای (۲۷/۷۸) و افت تحصیلی (۹/۹۵) که از مقدار میانگین آزمون بالاتر است؛ بنابراین می توان نتیجه گرفت که اعتیاد به بازی های رایانه ای و افت تحصیلی دانش آموزان دختر متوسطه اول شهرستان زاهدان در سطح بالایی است.

جدول ۳. تحلیل کوواریانس

منبع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	سطح معناداری
گروه	۱۰۶۴۵/۸۳	۳۸	۲۸۰/۱۵	۱۱/۰۵	۰/۰۰۰
خطا	۳۳۱۹/۵۷	۱۳۱	۲۵/۳۴		
جمع	۳۰۷۶۶/۰۰	۱۷۰			

همان‌طور که در جدول شماره ۴ مشاهده می‌شود میزان ( $f=11/05$ ) و سطح معناداری برابر با (۰/۰۰۰) است. در نتیجه آزمون، معنادار است؛ بنابراین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر افت تحصیلی دانش آموزان دختر متوسطه اول شهرستان زاهدان تأثیر معناداری دارد.

### بحث و نتیجه‌گیری

هدف پژوهش حاضر بررسی تأثیر بازی‌های کامپیوتری بر افت تحصیلی دانش آموزان دختر متوسطه اول شهر زاهدان است. نتایج حاصل نشان داد که بین بازی‌های کامپیوتری (متغیر مستقل) با افت تحصیلی (متغیر وابسته) رابطه‌ای معناداری وجود دارد. یافته‌های این پژوهش با توجه به جدول شماره ۲ آزمون  $t$  نشان می‌دهد که میزان استفاده از بازی کامپیوتری و افت تحصیلی دانش آموزان بالا است؛ بنابراین می‌توان استنباط کرد هر میزان استفاده از بازی کامپیوتری بالاتر باشد به همان اندازه افت تحصیلی هم بالا است. نتایج این پژوهش با یافته‌های عبدالخالقی و همکاران (۱۳۸۸) که نشان داد اکثریت دانش آموزان بازی‌های رایانه‌ای را جزء برنامه و سرگرمی‌های هفتگی خود قرار داده بودند و انجام این بازی‌ها سبب کاهش عملکرد تحصیلی در دانش آموزان شده بود همسو است. همچنین با یافته‌های بهداروند (۱۳۸۸) که ماهیت اعتیادآور بازی‌های رایانه‌ای، نوجوانان را مجذوب خودکرده لذا آن‌ها از تکالیف درسی خود غافل شده و کارکرد آموزشی آن‌ها تحت تأثیر این امر قرار می‌گیرد و به دنبال آن افت تحصیلی مشاهده می‌شود همسو است. همچنین در جدول ۳ تحلیل کوواریانس نشان می‌دهد که اعتیاد به بازی رایانه‌ای باعث افت تحصیلی دانش آموزان می‌شود. یافته‌های این پژوهش با یافته‌های صفاریان همدانی و همکاران (۱۳۹۲) که بین بازی‌های رایانه‌ای و عملکرد تحصیلی دانش آموزان رابطه معناداری وجود دارد، مهرابی فر و همکاران (۱۳۹۲) دریافتند که بین نوع بازی‌های رایانه‌ای و پیشرفت تحصیلی رابطه معناداری وجود دارد. غلامی توران و کریم زاده (۱۳۹۰) دریافتند دانش‌آموزانی که بازی‌های رایانه‌ای را انجام داده‌اند در بعد خلاقیت نمرات پایین‌تری نسبت به آن‌هایی که این بازی‌ها را انجام نمی‌دادند، کسب کرده‌اند همسو است. امروزه با مخاطبانی مواجهیم که نسبت به نسل گذشته روش فکر کردن، پردازش اطلاعات و ترجیحات و انگیزه‌هایشان تغییر کرده است. یکی از حوزه‌های متأثر از این تغییرات آموزش نسل جدید است که با نیاز به روش‌های جدید آموزشی و ایجاد انگیزه و حفظ آن مواجه شده است. بازی‌های



رایانه‌ای با توجه به ویژگی‌ها، قابلیت‌ها و محبوبیتی که میان نسل جدید دارد، پتانسیل زیادی برای برآورده کردن انتظارات آموزشی دارد. صرف‌نظر از قابلیت‌های بازی‌های رایانه‌ای به‌طور عام در امر آموزش، بازی‌های رایانه‌ای آموزشی به‌طور اختصاصی برای پاسخ‌گویی به انتظارات آموزشی طراحی شده‌اند. خواسته یا ناخواسته باید بپذیریم که بازی‌های رایانه‌ای همانند بسیاری دیگر از پدیده‌های عصر فناوری اطلاعات به زندگی ما پیدا کرده است و یکی از سرگرمی‌های کودکان، نوجوانان، جوانان و حتی بزرگسالان در عصر جدید است. این بازی‌های مهیج و پرکشش ساعت‌ها کودک و نوجوان ما را در مقابل صفحه نمایشگر میخکوب کرده، او را از دنیای واقعیات به عالم تخیلات فرومی‌برد و در این گیرودار یا چیزی را به او می‌آموزد یا چیزی را از او می‌گیرد، این بازی‌ها در کنار محاسنشان، گاه آثار مخرب روحی و جسمی در کودکان و نوجوانان بر جای می‌گذارند، اگر بخواهیم فرزندان را از این بازی‌ها محروم نماییم، حرص و ولع آنان برای دسترسی به این بازی‌ها بیشتر می‌شود و اگر در خانه نتوانند بازی کنند به خانه دوستانشان می‌روند. اگر آنجا هم نتوانستند، به کافی‌نت‌ها و مکان‌هایی که می‌توانند با رایانه بازی کنند، سر می‌زنند. در کنار همه آثار مثبت استفاده از اینترنت و انجام بازی‌های کامپیوتری، تصور برخی از پیامدهای منفی و چالش‌هایی که ایجاد نموده‌اند. بدیهی است به‌جای اینکه به سلب این پدیده نوین پردازیم باید به ریشه‌یابی مشکلات و پیامدهای منفی آن پردازیم تا کنترل و هدایت شود قطعاً با راهکارهای مناسب برای استفاده این پدیده نوین نتایج بهتری به همراه خواهد داشت در پایان، چند پیشنهاد کلی جهت مصون ماندن کاربران شبکه‌های اجتماعی از آسیب‌های احتمالی آن و بهره‌برداری از آثار مثبت این شبکه و همچنین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای ارائه می‌شود: ایجاد و راه‌اندازی شبکه اجتماعی و اینترنتی سالم و مناسب برای مبارزه با شبکه‌های اینترنتی مخرب، آموزش و فرهنگ‌سازی برای استفاده خوب از این پدیده نوین، نظارت کارشناسانه و مستمر بر این شبکه‌ها و بازی‌های اینترنتی و برنامه‌ریزی دقیق و مناسب برای آینده.

## منابع

- احمدوند، محمدعلی (۱۳۸۱). روانشناسی بازی، تهران: دانشگاه پیام نور.
- بهداروند، لیلا (۱۳۹۴). بررسی اثرات بازی های رایانه ای بر نوجوانان، اجلاس ملی روانشناسی علوم تربیتی و اجتماعی، مازندران، موسسه علمی تحقیقاتی کومه علم آوران دانش.
- پیکانپورفرد، ندا و نورمحمدی، رویا (۱۳۹۴). بررسی اثرات مثبت و منفی بازی های رایانه ای و راهکارهای کاهش اثرات منفی، کنفرانس بین المللی پژوهش در علوم و تکنولوژی، تهران، موسسه سرآمد همایش کارین.
- پورعابدی نایینی، سید حسن (۱۳۸۳). اثر بازی های ویدیویی و رایانه ای بر کودکان، تهران: انتشارات جوانه رشد.
- جعفری، نسیم؛ اعتمادی، عذرا و عاصمی، عاطفه (۱۳۹۱). خانواده و آسیب های رسانه ای: رایانه و اینترنت، اصفهان: پارسا، چاپ اول.
- داوری، ناصر (۱۳۸۹). برنامه نویسی بازی های رایانه ای با تکنولوژی، تهران: انتشارات کیان رایانه سبز، ناقوس، خلیج فارس.
- زنگنه، حمید (۱۳۹۱). تکنولوژی آموزشی و تاثیرات بازی های رایانه ای بر آموزش؛ ماهنامه پیوند، ۱۵۶.
- سیدان، ابوالقاسم؛ شمشیری سرخ آبادی، زهرا؛ شمشیری سرخ آبادی، فاطمه؛ رضایی، حجت؛ شمشیری سرخ آبادی، مر ضیه. (۱۳۹۴). تأثیر بازی های رایانه ای بر کودکان و نوجوانان. کنفرانس بین المللی پژوهش های کاربردی در فناوری اطلاعات، کامپیوتر و مخابرات، تربت حیدریه، شرکت مخابرات خراسان رضوی.
- شاه قاسمی، احسان. (۱۳۸۵). مروری بر زمینه های تأثیر فضای مجازی بر نظریه های ارتباطات، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی پرتال جامع علوم انسانی، ۱۸، ۲، صص ۳۲-۵۵.

- صفاریان همدانی، سعید؛ عبداللهی، محبوبه؛ دایی زاده، حسین و بیات، یعقوب (۱۳۹۲). رابطه میزان استفاده از بازی های رایانه ای با سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان، مجله فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، ۳ (۳)، صص ۵-۲۰.
- عبدالخالقی، معصومه؛ دواجی، اقدس؛ صحبایی، فایزه و محمودی، محمود (۱۳۸۴). بررسی ارتباط بازی های ویدیویی- رایانه ای با پرخاشگری در دانش آموزان پسر مقطع راهنمایی تهران، فصلنامه علوم پزشکی دانشگاه آزاد اسلامی، ۱۵ (۳)، صص ۱۴۱-۱۴۵.
- غلامی توران پشته، مر ضیه و کریم زاده، صمد (۱۳۹۰). تأثیر بازی های رایانه ای بر خلاقیت و رابطه آن با سازگاری روانی دانش آموزان، نوآوری های مدیریت آموزشی، ۷ (۱)، صص ۵۵-۶۸.
- کوهی، کمال (۱۳۹۳). جوانان و رسانه های نوین: بررسی و اعتیاد دانش آموزان به بازی های رایانه ای و عوامل مرتبط با آن، مطالعات فرهنگ- ارتباطات، ۲۸، ۱۵، صص ۷-۲۴۶.
- محسنی، سحر و ساعدی، محدثه (۱۳۹۶). بررسی مقایسه ای بین اعتیاد به فضاهای مجازی و سبک های هویت با رشد اجتماعی دانش آموزان متوسطه دوم، فصلنامه روانشناسی، علوم تربیتی و علوم اجتماعی، ۱ (۳)، ۲۵-۳۵.
- مهرابی فر، فاطمه؛ مرتضوی، حمید و لسانی، مهدی (۱۳۹۲). بررسی انواع و مدت زمان استفاده از بازی های رایانه ای و رابطه آن با پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مدارس شهر کرمان، پژوهش در برنامه درسی، ۹ (۳۴)، صص ۱۲۵-۱۳۵
- Azher, M., Behram Khan, R., Salim, M., Hussain, A & Haseed, M. (2014).The Relationship between Internet Addiction and Anxiety among students of University of Sargodha. International Journal of Humanities and Social Science, 4, 1, 288-293.
- Wood, R. (2008) Problems with the Concept of Vid Game "Addiction": Some Case Study Examples. I n t J Men t Health Addiction,6, 169-178.

## Investigating the relationship between computer games addiction and academic failure in high school students in Zahedan

### Abstract

Computer games represent an impressive and dynamic step forward beyond traditional gaming and even beyond the entertainment of watching TV. These games today account for most of the world market. The purpose of this study was to investigate the effect of computer games addiction on the academic dropout of high school students in Zahedan. This descriptive-correlational study was conducted in year 96 and the statistical population included all the first grade students who were selected through 170 available methods. The data gathering tool was a computer addiction inventory. Data were analyzed using mean test, standard deviation, t test and analysis of variance using 23spss software. The results of the research showed that the amount of computer game use and students' academic failure are high. Computer games also cause students to lose their education ( $p < 0.01$ ). The results show the effect of the relationship between computer play and academic failure. Whether or not you want to, we must accept that computer games, like many other phenomena in the age of information technology, have come to our lives and are one of the funs of children, teens, young people and even adults in the new era. Therefore, it should be taught through effective training and proper use of the computer.

**Key words:** addiction, computer game, academic failure, students