



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

### مقایسه کیفیت دوستی در دانش آموزان پسر با و بدون اعتیاد به بازی -

#### های آنلاین مقطع دبیرستان شهر خرم آباد

حسن علی ویس کرمی<sup>۱</sup>، قربان همتی علمدارلو<sup>۲</sup>، حافظ پادروند<sup>۳</sup>، کبری عال پور<sup>۴</sup>

۱- نویسنده مسئول: استادیار دانشگاه لرستان، دانشکده علوم انسانی دانشگاه لرستان، شهر خرم آباد، ایران.

Veiskaramihasan4@gmail.com

۲- دانشیار بخش کودکان استثنایی / دانشگاه شیراز / شیراز / ایران

ghemati@shirazu.ac.ir

۳- دانشجوی دکتری روانشناسی تربیتی، دانشگاه لرستان، شهر خرم آباد، ایران

hafezpadervand@gmail.com

۴- دانشجوی دکتری روانشناسی تربیتی، دانشگاه لرستان، شهر خرم آباد، ایران

kobraalipor370@gmail.com.

#### چکیده

**هدف:** هدف از این پژوهش مقایسه کیفیت دوستی در دانش آموزان پسر با و بدون اعتیاد به بازی‌های آنلاین مقطع دبیرستان شهر خرم آباد بود. روش این پژوهش علی مقایسه‌ای است. جامعه آماری این پژوهش را تمامی دانش آموزان پسر با و بدون اعتیاد به بازی‌های آنلاین در مقطع دبیرستان شهر خرم آباد که در سال تحصیلی ۹۹-۱۳۹۸ مشغول به تحصیل بودند، تشکیل دادند. از میان جامعه آماری از بین تمامی مدارس ابتدا به روش نمونه‌گیری خوشه‌ای ۴ مدرسه انتخاب، و از این مدارس تعداد ۴۰ دانش آموز عادی و ۴۰ دانش آموز که به بازی‌های آنلاین اعتیاد داشتند، به روش نمونه‌گیری در دسترس انتخاب شدند. به منظور جمع‌آوری داده‌های پژوهش از پرسشنامه کیفیت دوستی ظهره‌وند و حجازی و پرسش‌نامه بازی‌های آنلاین استفاده شد. داده‌های پژوهش با استفاده از تحلیل واریانس چند متغیره (MANOVA) مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. **نتایج:** نتایج حاصل از تجزیه و تحلیل فرضیه‌های پژوهش نشان داد که بین کیفیت دوستی در دانش آموزان با و بدون اعتیاد به بازی‌های آنلاین تفاوت معناداری وجود دارد، بدین معنی که دانش آموزان دارای اعتیاد به بازی‌های آنلاین در متغیرهای مورد مطالعه نسبت به هم‌تایان عادی‌شان در سطح پائین‌تری بودند ( $P < 0/05$ ). **نتیجه‌گیری:** نتایج حاصل از این پژوهش نشان داد که اعتیاد به بازی‌های آنلاین با مشکلاتی چون: کیفیت دوستی همراه است.

**واژه‌های کلیدی:** کیفیت دوستی، بازی‌های آنلاین، دانش آموزان پسر

مقدمه



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

بازی‌های آنلاین یکی از انواع بازی‌های اینترنتی است که با توجه به افزایش آشنایی مردم و مخصوصاً قشر جوان با اینترنت، افزایش سرعت اینترنت و همچنین دسترسی به گوشی و تبلت‌های هوشمند فراگیر شده است (فرناندز، سیرانو، گیسون و گریفتز؛ ۲۰۱۴). دامنه شیوع اعتیاد به بازی‌های آنلاین ۳ تا ۱۰ درصد در آمریکا گزارش شده است (دلیوز و همکاران، ۲۰۱۵). سازمان بهداشت جهانی اعلام داشت که اختلال بازی‌های آنلاین را به عنوان بیماری به رسمیت خواهد شناخت، چرا که متخصصان در زمینه خطر اعتیاد به این بازی‌ها اتفاق نظر دارند. اعتیاد به بازی‌های آنلاین به عنوان رفتاری وسواسی، افراطی، غیرقابل کنترل و از لحاظ جسمانی و روانی مخرب در نظر گرفته شده است (زندى پیام، داودی و مهرابی زاده هنرمند، ۱۳۹۸).

اما بازی‌های رایانه‌ای، به دلیل گستردگی و پیچیدگی‌شان با طیف وسیعی از متغیرهای روانشناختی همچون تنش روانشناختی (ساغب<sup>۴</sup> و همکاران، ۲۰۱۷)، اضطراب (اوهانسیان<sup>۵</sup>؛ ۲۰۱۸)، پرخاشگری (گریتمیر<sup>۶</sup>؛ ۲۰۱۸؛ شائو و وانگ<sup>۷</sup>، ۲۰۱۹)، خود شیفتگی (استاپفر، براون، مولر و ایگلو ف<sup>۸</sup>؛ ۲۰۱۵)، خشونت وابسته به جنسیت (گوتیرز<sup>۹</sup>؛ ۲۰۱۴) و حساسیت به خشونت (برو کمیر<sup>۱۰</sup>؛ ۲۰۱۵) مرتبط‌اند.

فرض محققان بر آن است که بازی‌های آنلاین نوجوانان را بر می‌انگیزد روابط آنلاین ساختگی برقرار کنند که در مقایسه با روابط اجتماعی در دنیای واقعی‌شان سودمندی کمتری دارد و مدت زمانی که صرف ارتباط آنلاین با غریبه‌ها می‌شود، به بهای زمانی تمام می‌شود که نوجوانان قبلاً به روابط اجتماعی خود اختصاص می‌دادند، به گونه‌ای که ارتباط اجتماعی و بهزیستی آن‌ها کاهش می‌یابد (نائینیان، ادب دوست، خطیبی و قمیان، ۱۳۹۵). گونوک<sup>۱۱</sup> (۲۰۱۷) معتقد است، افراد دارای استفاده مناسب از اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای ارتباط بیشتری با افراد همانند خود دارند و برعکس، افراد معتاد به اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای، گروه‌های دوستی نزدیکی را با دیگر افراد معتاد به اینترنت شکل می‌دهند و با این افراد بیشتر تعامل دارند. رابطه دوستی می‌تواند به عنوان سپری در برابر اثرات مضر که با پذیرش منفی همسالان و اضطراب در جمع در ارتباط است عمل کند و داشتن یک رابطه دوستی نزدیک به نسبت نداشتن هیچ رابطه دوستی به طور مؤثری از اجتناب اجتماعی و خجالتی شدن که با افسردگی در اوایل نوجوانی در ارتباط است جلوگیری می‌کند (بوکوفسکی، لارسن و

1- Online Game

2- Fernandez, Serrano, Gibson, & Griffiths

3- Deleuze

4- Saquib

5- Ohannessian

6- Greitemeyer

7- Shao, & Wang

8- Stopfer, Braun, Müller, & Egloff

9- Gutiérrez

10- Brockmyer

0

11- Gunuc

1



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

هوذا،<sup>۱</sup> (۲۰۱۰). در زمینه دوستی، سه جنبه قابل تمایز است: داشتن یا نداشتن دوست، تعداد دوستان و کیفیت دوستی. کیفیت دوستی<sup>۲</sup> به نسبت تعداد دوستان و مدت زمان صرف شده با آنان گفته می‌شود (سیارانو، ربجلیتی، روگریو، بونینو و بیرس،<sup>۳</sup> ۲۰۰۷). با وجود این که تاکنون پژوهشی به بررسی سطح روابط دوستی و به عبارت دیگر کیفیت دوستی در کاربران بازی‌های رایانه‌ای بویژه بازی‌های آنلاین نپرداخته است، اما نتایج دیگر پژوهش‌ها نشان می‌دهد که اینگونه بازی‌ها، به نوعی متغیرهایی را که با کیفیت دوستی کاربران در ارتباط است، تحت تاثیر قرار می‌دهد. از جمله: ساداتی بالادهی و تقی‌پور جوان (۱۳۹۷) در پژوهشی به این نتیجه دست یافتند که اعتیاد به اینترنت در نوجوانان باعث جلوگیری از رشد اجتماعی و کاهش کیفیت روابط اجتماعی آنان می‌شود. در پژوهشی کیم، هان، لی و رنشاو<sup>۴</sup> (۲۰۱۲) نشان داد که بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و ارتباط اجتماعی همبستگی منفی وجود دارد. هوانگ و لیونگ<sup>۵</sup> (۲۰۰۹) در پژوهشی که در کشور چین انجام دادند به این نتیجه رسیدند که اعتیاد به اینترنت و بازی‌های اینترنتی با کم‌رویی، از خود بیگانگی خانواده، همسالان و مدرسه همراه است.

با توجه به اینکه بازی‌های رایانه‌ای خصوصاً بازی‌های آنلاین بخش جدایی‌ناپذیری از اوقات فراغت نوجوانان را تشکیل می‌دهند و از طرفی این بازی‌ها دارای اثرات متفاوتی بر متغیرهای روانشناختی هستند، یافته‌های این پژوهش به این دلیل اهمیت دارد که ضمن پر کردن خلاء پژوهشی در زمینه متغیرهای مورد مطالعه، می‌تواند با شناسایی ویژگی‌ها و عوامل فردی در بروز اعتیاد دانش‌آموزان به این نوع بازی‌ها، از طریق مقایسه دو گروه از دانش‌آموزان که وابسته به بازی‌های آنلاین هستند و آن دسته از دانش‌آموزانی که به این بازی‌ها وابستگی ندارند، پش‌نیازهای را در جهت پیشگیری و اعتیاد به بازی‌ها برای خانواده‌ها و سیستم آموزش و پرورش فراهم کند. از این رو هدف از این پژوهش مقایسه کیفیت دوستی در دانش‌آموزان پسر با و بدون اعتیاد به بازی‌های آنلاین مقطع دبیرستان شهر خرم‌آباد است.

### روش پژوهش

روش این پژوهش زمینه‌یابی از نوع علی مقایسه‌ای است. به عبارت دیگر در این پژوهش، پژوهشگر متغیر کیفیت دوستی را در دو گروه از آزمودنی‌ها (دانش‌آموزان با و بدون اعتیاد به بازی‌های آنلاین) مورد مقایسه قرار می‌گیرد.

### جامعه، نمونه و روش نمونه‌گیری

جامعه آماری این پژوهش را تمامی دانش‌آموزان پسر با و بدون اعتیاد به بازی‌های آنلاین در مقطع دبیرستان شهر خرم‌آباد که در سال تحصیلی ۹۹-۱۳۹۸ مشغول به تحصیل بودند، تشکیل دادند. از میان جامعه آماری از بین تمامی مدارس

<sup>1</sup> Bukowski, Laursen, & Hoza

<sup>2</sup> quality of friendship

<sup>3</sup> Ciairano, Rabaglietti, Roggero, Bonino, & Beyers

<sup>4</sup> Kim, Han, Lee & Renshaw

<sup>5</sup> Huang & Leung



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

دبیرستان شهر خرم آباد، ابتدا به روش نمونه‌گیری خوشه‌ای ۴ مدرسه انتخاب، و از این مدارس تعداد ۴۰ دانش‌آموز عادی و ۴۰ دانش‌آموز که به بازی‌های آنلاین اعتیاد داشتند، به روش نمونه‌گیری در دسترس انتخاب شدند.

### ابزارهای پژوهش

#### پرسشنامه کیفیت دوستی

این پرسشنامه توسط حجازی و ظهره‌وند (۱۳۷۹) به منظور بررسی کیفیت دوستی آزمودنی‌های معرفی شد. این پرسشنامه ۱۴ عبارت دارد که عبارت‌های ۱۱، ۱۲، ۱۳ آن به صورت معکوس نمره‌گذاری می‌شود. پاسخ‌ها بر اساس طیف لیکرت پنج درجه‌ای از صفر (هرگز) تا ۴ (همیشه) تنظیم شده است. به منظور بررسی روایی پرسشنامه کیفیت دوستی، حجازی و ظهره‌وند از روش تحلیل عاملی اکتشافی استفاده و نتایج به دست آمده چهار عامل مجاورت، خودفاش‌سازی، رضایت مندی و اعتماد را نشان داد. ضریب همسانی درونی سوالات به عنوان شاخصی از پایایی آزمون برای عامل اول (صمیمیت و افشای خود) ۰/۷۵ برای عامل دوم (مجاورت) ۰/۸۰ و برای عامل سوم (وفاداری و اعتماد) ۰/۷۱ گزارش شده است. بخشایش (۱۳۹۳) در پژوهش خود پایایی این پرسشنامه را با روش آلفای کرونباخ برابر با ۰/۸۰ گزارش کرد. در پژوهش حاضر ضریب آلفای کرونباخ به دست آمده برابر با ۰/۸۶ بود.

#### پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین

در این پژوهش نسخه فارسی مقیاس اعتیاد به بازی آنلاین که در ایران توسط زندگی پیام، داودی و مهرابی زاده (۱۳۹۴) ترجمه و ویژگی‌های روانسنجی آن مورد بررسی قرار گرفت، استفاده گردید. این پرسشنامه دارای ۲۰ آیتم می‌باشد که با توجه به نمره فرد در هر یک از این آیتم‌ها و حاصل جمع نمرات کل آیتم‌ها، نمره کلی فرد در اعتیاد به بازی‌های آنلاین به دست می‌آید. دامنه نمرات حاصل از این پرسشنامه بین ۲۰ تا ۱۰۰ می‌باشد و نمره بالاتر تمایل بیشتر به بازی‌های آنلاین را نشان می‌دهد. هر یک از سوالات با مقیاس ۵ رتبه‌ای لیکرت نمره‌گذاری شده‌اند. در ایران نیز نخستین بار، زندگی پیام و همکاران پایایی مقیاس را به روش آلفای کرونباخ ۰/۹۵ گزارش دادند (زندگی پیام و همکاران، ۱۳۹۴). پایایی این پرسشنامه در پژوهش حاضر با استفاده از روش آلفای کرونباخ برابر با ۰/۸۳ بود.

#### شیوه اجرا

به منظور اجرای پژوهش، با کسب مجوز از اداره آموزش و پرورش شهر خرم‌آباد، آمار دبیرستان‌های پسرانه در سال تحصیلی ۹۹-۱۳۹۸، دریافت شد. پس از تهیه لیست دبیرستان‌های پسرانه، با توجه به پراکندگی مدارس و زمان بر بودن مراجعه به آنان، از بین مدارس، تعداد ۴ دبیرستان به روش خوشه‌ای انتخاب شدند. در ادامه پژوهشگر با مراجعه به مدارس و کسب رضایت و شرح اهداف پژوهش برای مدیر و پرسنل مدارس، با کمک مشاور مدارس، پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین بین دانش‌آموزان توزیع شد. نحوه انتخاب آزمودنی‌ها بدین صورت بود که ابتدا پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین در بین دانش‌آموزان مدارس توزیع گردید، بعد از پاسخگویی به پرسشنامه مذکور، از بین تمامی دانش‌آموزان، به روش



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

نمونه‌گیری در دسترس ۴۰ دانش‌آموز که بر اساس پاسخگویی به پرسشنامه افراد وابسته به بازی‌های آنلاین تشخیص داده شدند و ۴۰ دانش‌آموزان همین مدارس که نشانه‌های اعتیاد به بازی‌های آنلاین را نداشتند به عنوان نمونه پژوهش انتخاب شدند. در ادامه آزمودنی‌ها به شکل گروهی به پرسشنامه کیفیت دوستی پاسخ دادند. در نهایت پس از جمع‌آوری پرسشنامه‌ها، داده‌ها وارد برنامه spss شده و با استفاده از روش آمار توصیفی (میانگین و انحراف استاندارد) و آزمون آماری تحلیل واریانس چند متغیره (MANOVA) مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند.

### یافته‌های پژوهش

جدول ۱. شاخص‌های توصیفی نمرات کیفیت دوستی در دانش‌آموزان با و بدون اعتیاد به بازی‌های آنلاین آزمودنی‌ها بر حسب عضویت گروهی

انحراف استاندارد	میانگین	تعداد	عضویت گروهی	گروه
۵/۸۲	۴۵/۹۲	۴۰	بدون اعتیاد به بازی‌ها	کیفیت دوستی
۵/۳۶	۸۲/۱۲	۴۰	با اعتیاد به بازی‌ها	
۸/۲۰	۴۲/۸۲	۴۰	بدون اعتیاد به بازی‌ها	

همان‌طور که در جدول بالا مشاهده می‌شود به میانگین نمرات دانش‌آموزان در دو گروه بدون و با اعتیاد به بازی‌های آنلاین به ترتیب در متغیر کیفیت دوستی (۳۸/۴۲، ۹۷/۹۷) می‌باشد. در ادامه به منظور بررسی و مقایسه نمرات کیفیت دوستی در بین دو گروه از تحلیل واریانس چند متغیره استفاده شد که نتایج آن در قالب جدول شماره ۲ ارائه می‌شود:

جدول ۵. نتایج تحلیل واریانس چند متغیره بر روی نمرات کیفیت دوستی در دو گروه دانش‌آموزان با و بدون اعتیاد به بازی‌های آنلاین

مرحله	اثر	ارزش	F فیشر	df فرضیه	df خطا	معنی داری
پس آزمون	بیلابی	۰/۹۱	۲۰۹/۹۴	۴	۷۵	۰/۰۰۱
	لامبدای ویلکز	۰/۰۸۲	۲۰۹/۹۴	۴	۷۵	۰/۰۰۱



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

۰/۰۰۱	۷۵	۴	۲۰۹/۹۴	۱۱/۱۹	هتلینگ
۰/۰۰۱	۷۵	۴	۲۰۹/۹۴	۱۱/۱۹	بزرگترین ریشه روی

جهت بررسی فرضیه پژوهش از آزمون تحلیل واریانس چند متغیره روی نمره‌ی میانگین متغیرهای پژوهش استفاده شد. که نتایج حاصل از این آزمون نشان داد که بین دو گروه حداقل در یکی از موارد یکی از متغیرهای وابسته تفاوت معناداری وجود دارد در ادامه به منظور بررسی این که این تفاوت مربوط به کدام یک از متغیرهای وابسته پژوهش است از تحلیل واریانس تک متغیره (آنوا) استفاده شد که نتایج حاصل از آن در قالب جدول شماره ۳ ارائه می‌شود. جدول ۳. نتایج آزمون تحلیل واریانس تک متغیره برای بررسی تفاوت میانگین متغیرهای وابسته پژوهش در دو گروه همان‌طور که مشاهده می‌کنید نتایج تحلیل واریانس متغیرهای پژوهش نشان می‌دهد که بین نمرات کیفیت دوستی

منبع تغییر	متغیر وابسته	مجموعه مجذورات	Df	میانگین مجذورات	F فیشر	سطح معناداری
گروه	همدلی	۵۱۸۰۹/۸۰	۱	۵۱۸۰۹/۸۰	۶/۹۳	۰/۰۰۱
	سازگاری	۱۰۲۹/۶۱	۱	۱۰۲۹/۶۱	۱۵/۵۶	۰/۰۰۱
	کیفیت دوستی	۲۹۶/۴۵	۱	۲۹۶/۴۵	۴/۰۱	۰/۰۰۱

( $P < 0.001, F = 4.01$ ) در دو گروه دانش‌آموزان بدون اعتیاد به بازی‌های آنلاین و دارای اعتیاد به این بازی‌ها تفاوت معناداری وجود دارد.

### بحث و نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با هدف مقایسه کیفیت دوستی در دانش‌آموزان پسر با و بدون اعتیاد به بازی‌های آنلاین مقطع دبیرستان انجام شد. مطالعات پیشین، شیوع بالای انجام بازی‌های رایانه‌ای را در کودکان و نوجوانان ایرانی نشان می‌دهد. این نرخ، مشابه نرخ تمایل کودکان و نوجوانان به انجام بازی‌های رایانه‌ای در کشورهایمانند ایالات متحده آمریکا است، که شیوع بازی‌های رایانه‌ای در آن، ۸۵ درصد گزارش شده است (مسعودنیا و پوررحیمیان، ۱۳۹۵). به‌منظور دست‌یابی به نتایج پژوهش، فرضیه‌ای تدوین شد که در ادامه به بیان، شرح و تبیین آن پرداخته می‌شود:

نتایج حاصل از تجزیه و تحلیل فرضیه پژوهش نشان داد که تفاوت معناداری بین کیفیت دوستی دانش‌آموزان با و بدون اعتیاد به بازی‌های آنلاین وجود دارد. به عبارت دیگر افراد وابسته به بازی‌های آنلاین کیفیت دوستی پایین‌تری دارند. تاکنون پژوهشی به شکل مستقیم به بررسی این مسئله نپرداخته است، و بیشتر تحقیقاتی انجام شده به نوعی در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای و فضای مجازی است. برای مثال: بالادهی و تقی‌پور جوان (۱۳۹۷) نشان دادند که اعتیاد به اینترنت در



ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

نوجوانان با کاهش کیفیت روابط اجتماعی آنان همراه است. کیم، هان، لی و رنشاو (۲۰۱۲) به این نتیجه دست یافتند که بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و ارتباط اجتماعی همبستگی منفی وجود دارد. هوانگ و لیونگ (۲۰۰۹) نشان دادند که اعتیاد به اینترنت و بازی‌های اینترنتی با کم‌رویی، از خود بیگانگی خانواده، ضعف در ارتباطات با همسالان و مدرسه همراه است. از این رو نتایج حاصل از تجزیه و تحلیل این فرضیه پژوهش را می‌توان به نوعی در راستای پژوهش‌های ذکر شده دانست. در تبیین این یافته پژوهشی می‌توان گفت که هرچه مدت زمان استفاده افراد از بازی‌های اینترنتی به‌ویژه بازی‌های آنلاین بیشتر شود، دانش‌آموزان در محیط‌های اجتماعی حضور کمتری دارند و در روابط اجتماعی نقش کم‌رنگ‌تری ایفا می‌کنند. در واقع اعتیاد به اینترنت و بازی‌های اینترنتی گونه‌ای اختلال روانشناختی اجتماعی محسوب می‌شود که بر رشد اجتماعی و همچنین روابط اجتماعی افراد تأثیر چشمگیری می‌گذارد. همچنین انزوای حاصل از گذران وقت در فضاهای مجازی سطح تمایل فرد برای حضور اجتماعی را کم‌رنگ می‌کند و فرد را به لحاظ توانمندی و برخورداری از اعتماد به نفس لازم برای ایجاد و توسعه روابط بین فردی در موقعیت‌های واقعی ضعیف می‌کند (ساداتی بالادهی و تقی‌پور جوان، ۱۳۹۷). همچنین، نگ، هاستینگ (۲۰۰۵) معتقدند کاربران بازی‌های آنلاین که وقت بیشتری را صرف این بازی‌ها می‌کنند، نسبت به کاربران بازی‌های آفلاین، زمان کمتری را برای دوستان غیر آنلاین صرف می‌کنند و همین امر کاهش ارزش ارتباط اجتماعی را در پی دارد.

اما مانند هر پژوهشی، پژوهش حاضر نیز خالی از محدودیت نبود که وجود همین محدودیت‌ها تعمیم یافته‌های آن را نیازمند احتیاط بیشتری می‌نماید. از جمله: جامعه آماری این پژوهش تنها مربوط به دانش‌آموزان پسر مقطع دبیرستان شهر خرم‌آباد بود، در این پژوهش تنها ابزار مورد استفاده در جمع‌آوری داده‌ها پرسشنامه بود. نتایج حاصل از این پژوهش نشان داد، دانش‌آموزانی که وابسته به بازی‌های آنلاین هستند، در مقایسه با هم‌تایان عادی‌شان که وابستگی چندانی به این بازی‌ها ندارند، در سازگاری اجتماعی، کیفیت دوستی و همدلی در سطح پایین‌تری هستند. با توجه به اینکه دانش‌آموزان قشر وسیعی از جمعیت جامعه ما را تشکیل می‌دهند، از طرفی اعتیاد این دسته از افراد به بازی‌های رایانه‌ای چون بازی‌های آنلاین ممکن است با مشکلات جبران‌ناپذیری در حوزه‌های شناختی و اجتماعی همراه باشد. بنابراین به پیشنهاد می‌شود که ضمن طراحی کارشناسانه این گونه بازی‌ها، مسئولان آموزش و پرورش با سیاست‌گذاری درست و منطقی به گونه‌ای برای اوقات فراغت دانش‌آموزان برنامه‌ریزی کنند که کمترین آسیب ناشی از این بازی‌ها متوجه آنان شود.

منابع





ششمین کنفرانس بین‌المللی

## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

- بخشایش، علیرضا. (۱۳۹۳). رابطه تاب‌آوری و کیفیت دوستی با رضایت از زندگی در دانش‌آموزان. فصلنامه رهیافتی نو در مدیریت آموزشی. شماره ۱. ص ۱۴۵-۱۵۸.
- زندگی پیام، آرش. داودی، ایران. مهربابی زاده هنرمند، مهناز. (۱۳۹۴). هنجاریابی و بررسی ویژگی‌های روانسنجی نسخه فارسی پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین. مجله روان‌پزشکی و روان‌شناسی بالینی ایران. شماره ۴. ص ۳۵۱-۳۶۱.
- ساداتی بالادهی، مهسا. تقی پور جوان، عباسعلی. (۱۳۹۷). رابطه بین اعتیاد به اینترنت، رشد اجتماعی و رفتارهای بهداشتی دانش‌آموزان دوره متوسطه شهر تهران. فصلنامه آموزش بهداشت و ارتقای سلامت ایران. شماره ۶. ص ۲۲۲-۲۳.
- مسعودنیا، ابراهیم. پوررحیمیان، الهه. (۱۳۹۵). بررسی رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و بروز اختلالات رفتاری در میان دانش‌آموزان پسر دبستانی. مجله جامعه‌شناسی کاربردی. شماره ۳. ص ۱۱۷-۱۳۴.
- نائینیان، محمدرضا. ادب دوست، فاطمه. خطیبی، سمانه. قمیان، فاطمه. (۱۳۹۵). استفاده از اینترنت و رابطه آن با سلامت روان و کیفیت زندگی در دانش‌آموزان مقطع دبیرستان. فصلنامه روانشناسی بالینی و شخصیت. شماره ۲. ص ۱۱۳-۱۰۳.
- Brockmyer, J.F. (2015). Playing Violent Video Games and Desensitization to Violence. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 24(1): 65-77.
- Bukowski, W. M. , Laursen, B. , & Hoza, B. (2010). The snowball effect: Friendship moderates escalations in depressed affect among avoidant and excluded children. *Development and psychopathology*, 22 (4) , 749-757.
- Ciairano, S; Rabaglietti, E; Roggero, A; Bonino, S; Beyers, W. (2007). Patterns of adolescent friendships, psychological adjustment and antisocial behavior: The moderating role of family stress and friendship reciprocity. *International Journal of Behavioral Development*, 31 (6) , 539-548.
- Deleuze, J., Rochat, L., Romo, L., Van der Linden, M., Achab, S., Thorens, G., et al. (2015). Prevalence and characteristics of addictive behaviors in a community sample: A latent class analysis. *Addictive behaviors reports* (Published electronically 11th of April).
- Fernandez L, Serranoa M, Gibsonb W, & Griffiths D. Problematic Internet use in British adolescents: An exploration of the addictive symptomatology. *Computers in Human Behavior*. 2014; 35: 224-223.
- Gunuc, S. (2017). Peer Influence in Internet and Digital Game Addicted Adolescents: Is Internet / Digital Game Addiction Contagious? *International Journal of High Risk Behaviors and Addiction*, 6 (2), 33 – 68.
- Gutiérrez, E.J.D. (2014). Video Games and Gender-based Violence. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 132: 58-64.
- Greitemeyer, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 80: 216-219.





ششمین کنفرانس بین‌المللی



## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

- Huang, H. & Leung, L. (2009). Instant Messaging Addiction among Teenagers in China: Shyness: Alienation; and Academic Performance Decrement. *Cyberpsychology&Behavior*. 12 (6): 675-679.
- Kim M, Han H, Lee S, Renshaw F. (2012). Combined cognitive behavioral therapy and bupropion for the treatment of problematic on-line game play in adolescents with major depressive disorder. *Computers in Human Behavior*. 28(5):1954-9 .
- Ohannessian, C.M. (2018). Video game play and anxiety during late adolescence: The moderating effects of gender and social context. *Journal of Affective Disorders*, 226: 216-219.
- Ng B, Wiemer-Hastings P. (2005). Addiction to the Internet and online gaming. *Cyber psychol Behav*. 8: 110-113.
- Saqib, N., Saqib, J., Wahid, A., Ahmed, A.A., Dhuhayr, H.E., Zaghoul, M.S., Ewid, M., Almazrou, A. (2017). Video game addiction and psychological distress among expatriate adolescents in Saudi Arabia. *Addictive Behaviors Reports*, 6: 112-117.
- Shao., R. & Wang., Y. (2019). The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect, *Front Psychol*, volume 10, P. 384.
- Stopfer, J.M., Braun, B., Müller, K.W., Egloff, B. (2015). Narcissus plays video games. *Personality and Individual Differences*, 87: 212-218.