

Technology and Scholarship in Education

Open
Access

ORIGINAL ARTICLE

Investigating the relationship between clinical disorders and parenting style with addiction to computer games in first secondary school students in Neyriz City

Akbar Rezaeifard^{1*}, Raziye Hosseni², Bahereh Kheirkhah³

¹ Assistant Professor, Department of Psychology & Educational Management, Shahid Beheshti Farhangian University, Eghlid, Iran.

² Master of Clinical Psychology, Azad University, Firoozabad, Iran.

³ Master of Financial Management, Azad University, Neyriz, Iran.

Correspondence

Akbar Rezaeifard

Email:

akbar.rezaeifard5528@gmail.com

How to cite

Rezaeifard, A., Hosseni, R. & Kheirkhah, B. (2023). Investigating the relationship between clinical disorders and parenting style with dependence on addiction to computer games in first secondary school students of in Neyriz city. *Technology and Scholarship in Education*, 3(2), 51-62.

ABSTRACT

The present study aimed to investigate the relationship between clinical disorders and parenting styles with addiction to computer games in first secondary school students in Neyriz city. The research was applied in terms of purpose and descriptive of the correlational type based on the method of data collection. The statistical population included the students of the first secondary school students in Neyriz (990 people) in the year 1402-1403, and 100 people were selected as a sample using the staged cluster sampling method. To collect data, SCL-90-R test, Diana Bamrind's Parenting Styles Questionnaire (1971) and Anturan's (2008) Computer Game Addiction Questionnaire were used. Descriptive statistics, Pearson's correlation coefficient, and step-by-step regression analysis were used to analyze the data. The results showed that there is a positive and significant relationship between clinical disorders and students' addiction to computer games. There is a negative and significant relationship between the assertive parenting styles and the dependence of students on computer games and there is a positive and significant relationship between the authoritarian and permissive parenting styles and the dependence of students on computer games. Also, physical complaint, anxiety, neuroticism and agreeableness were the strongest variables for predicting students' addiction to computer games.

KEYWORDS

Clinical disorders, parenting styles, Addiction to computer games, Students.

© 2023, by the author(s). Published by Payame Noor University, Tehran, Iran.

This is an open access article under the CC BY 4.0 license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

<https://t-edu.journals.pnu.ac.ir/>

نشریه علمی

فناوری و دانش پژوهی در تعلیم و تربیت

«مقاله پژوهشی»

بررسی رابطه‌ی اختلالات بالینی و سبک‌های فرزندپروری با وابستگی به بازی‌های کامپیوتری در دانش‌آموزان متوسطه‌ی اول شهر نی‌ریز

اکبر رضایی فرد^{۱*}، راضیه حسینی^۲، باهره خیرخواه^۳

چکیده

هدف پژوهش حاضر بررسی رابطه‌ی اختلالات بالینی و سبک‌های فرزندپروری با وابستگی به بازی‌های کامپیوتری در دانش‌آموزان متوسطه‌ی اول شهر نی‌ریز بود. این پژوهش برحسب هدف، کاربردی و برحسب شیوه‌ی گردآوری داده‌ها، توصیفی از نوع همبستگی بود. جامعه‌ی آماری شامل دانش‌آموزان مقطع متوسطه‌ی اول شهرستان نی‌ریز (۹۹۰ نفر) در سال ۱۴۰۲-۱۴۰۳ بود که با استفاده از روش نمونه‌گیری خوشه‌ای مرحله‌ای تعداد ۱۰۰ نفر به عنوان نمونه انتخاب شدند. جهت جمع‌آوری داده‌ها از آزمون SCL-90-R، پرسشنامه‌ی سبک‌های فرزندپروری دیانا بامریند (۱۹۷۱) و پرسشنامه‌ی وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای آنتوران (۲۰۰۸) استفاده شد. در تجزیه و تحلیل داده‌ها از آمار توصیفی و همبستگی پیرسون و تحلیل رگرسیون گام به گام استفاده شد. نتایج نشان داد بین اختلالات بالینی با وابستگی دانش‌آموزان به بازی‌های کامپیوتری رابطه‌ی مثبت و معنی‌داری وجود دارد. بین سبک‌های فرزندپروری قاطعانه با وابستگی دانش‌آموزان به بازی‌های کامپیوتری رابطه‌ی منفی و معنی‌دار و بین سبک‌های فرزندپروری مستبدانه و سهل‌گیرانه با وابستگی دانش‌آموزان به بازی‌های کامپیوتری رابطه‌ی مثبت و معنی‌داری وجود دارد. همچنین شکایت جسمانی، اضطراب، روان‌رنجوری و توافق‌پذیری به‌عنوان قوی‌ترین متغیرها برای پیش‌بینی وابستگی دانش‌آموزان به بازی‌های کامپیوتری بودند.

واژه‌های کلیدی

اختلالات بالینی، سبک‌های فرزندپروری، وابستگی به بازی‌های کامپیوتری، دانش‌آموزان.

^۱ استادیار، دانشگاه فرهنگیان شهید بهشتی، اقلید، ایران.
^۲ کارشناس ارشد، گروه روانشناسی، دانشگاه آزاد، فیروزآباد، ایران.
^۳ کارشناس ارشد، گروه مدیریت، دانشگاه آزاد، نی‌ریز، ایران.

نویسنده مسئول:

اکبر رضایی فرد

رایانامه:

akbar.rezaiefard5528@gmail.com

استناد به این مقاله:

رضایی فرد، اکبر، حسینی، راضیه، خیرخواه، باهره (۱۴۰۲)، بررسی رابطه‌ی اختلالات بالینی و سبک‌های فرزندپروری با وابستگی به بازی‌های کامپیوتری در دانش‌آموزان متوسطه‌ی اول شهر نی‌ریز. فصلنامه فناوری و دانش پژوهی در تعلیم و تربیت، ۳(۲)، ۵۱-۶۲.

مقدمه

جسمی در کودکان و نوجوانان برجای می‌گذارند(نیازی، شفایی مقدم و حسن‌زاده، ۱۳۹۸). از یک سو مفیدند و فرصت‌های بی‌بدیلی را در اختیار کاربران قرار می‌دهند و کاربران را قادر می‌سازند در فضای مجازی تعامل‌ها و کنش‌های متقابل زیادی در همه جوانب زندگی اجتماعی با دیگر کاربران انجام دهند و از سوی دیگر در صورت استفاده بیش از حد و اعتیادگونه به ویژه در بازی‌های اینترنتی می‌تواند تهدیدی برای کاربران باشد و باعث شوند کاربران روز به روز منزوی‌تر شده و دچار انزوای اجتماعی شوند (میرگل، محسنی، علیصوفی و شیخ‌ویسی، ۱۳۹۸).

در همین راستا، گرین آتال^۳ بر تأثیر ناامیدکننده بازی‌های رایانه‌ای که نهایتاً منجر به زوال افراد می‌گردد، اشاره نموده است. به نظر وی این مرگ در واقعیت به حقیقت نمی‌پیوندد و مربوط به درد فیزیکی که بتوان آن را تحمل نمود، نمی‌شود. این نوع مرگ‌ها، مرگ‌های الکترونیکی می‌باشد که به طور غیرواقعی بر صفحات نمایشگرهای کامپیوترهای خانگی به وقوع می‌پیوندد. آندرسون و دیل^۴ نیز نشان داده‌اند که بازی‌های ویدئویی خشن به شدت با رفتار پرخاشگرانه و بزهکاری رابطه دارند. نتیجه این مطالعه پیش‌بینی می‌کند که در معرض بازی‌های ویدئویی خشن قرار گرفتن رفتار پرخاشگرانه را در کوتاه‌مدت (مثلاً خشونت آزمایشگاهی) و در بلندمدت (مثلاً بزهکاری) افزایش می‌دهد (گنجی و شفائی مقدم، ۱۳۹۱). بنابراین اگر در مورد رفتار غیراجتماعی این دسته از کودکان و نوجوانان چاره‌ای اندیشیده نشود، احتمالاً آنان خطرناک‌ترین و مساعدترین وضع را برای ابتلا به اسکیزوفرنی خواهند داشت. البته هرچند همه کودکان منزوی به بیماری روانی دچار نمی‌شوند ولی شماری از آنان قربانی این نوع بیماری خواهند شد (خوشنواز، ۱۳۷۳).

مرور مطالعات از سال ۱۹۹۰ نشان می‌دهد که اختلالات بالینی باعث نتایج بدتر در وابستگی افراد به هر چیزی و سطوح بالاتر علائم باقی مانده و پاسخ درمانی ضعیف‌تر می‌شود (ریزنو و ان^۵، ۲۰۱۹). اختلالات بالینی یکی از مسائل اصلی و مهم بهداشت عمومی در سراسر جهان به شمار می‌روند. این اختلالات با بار فردی، اجتماعی و اقتصادی عظیمی همراه هستند و حوزه‌های مختلف زندگی فرد را تحت تأثیر قرار می‌دهند. شیوع جهانی این اختلالات، ۱۳/۴ درصد و شیوع سالانه آنها در ایران ۲۳/۶ درصد برآورد شده است (واقعی و همکاران، ۱۳۹۷).

بازی‌های رایانه‌ای یکی از هیجان‌انگیزترین فعالیت‌های بشر در قرن بیست و یکم محسوب می‌شوند(فانک، ۱۹۹۳) و با توجه به فرایچه‌شدن جامعه، ظهور و پیشرفت فناوری‌های نوین و به دنبال آن تغییر روش زندگی بشر روز به روز بیشتر می‌شود. وقتی صحبت از فضای مجازی به میان می‌آید مردم اغلب به کامپیوتری فکر می‌کنند که به اینترنت متصل است. درحالی که این فقط بخش بسیار کوچکی از فضای مجازی را تشکیل می‌دهد. بازی‌های رایانه‌ای امروزه قسمت اعظم اوقات فراغت انسان‌ها به ویژه کودکان، نوجوانان و جوانان را به خود اختصاص داده است. کودکان و نوجوانان این بازی‌ها را برای تفریح، سرگرمی، یادگیری، فعالیت فکری و ابراز خود به کار می‌گیرند (دی هسل^۱ و همکاران، ۲۰۲۱). این بازی‌های هیجان‌انگیز و پرکشش، ساعت‌ها کودکان و نوجوانان را در مقابل صفحه نمایشگر نگه می‌دارند و آنها را از دنیای واقعیت‌ها به عالم تخیلات فرو می‌برند. در واقع این نوع بازی‌ها به ابزاری برای شکل دادن به فرهنگ کودکان و نوجوانان تبدیل شده‌اند. نقش بازی در روند رشد جسمانی و روحی-روانی کودکان انکارناپذیر است(نیازی، شفایی مقدم و حسن‌زاده، ۱۳۹۸). شتاب فزاینده تکامل نرم‌افزارهای بازی، به‌گونه‌ای است که تقریباً هر روز شاهد معرفی بازی‌های تازه‌تری با کیفیت‌های گرافیکی و محتوایی پیشرفته‌تر هستیم. حضور و تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در جامعه‌ی امروزی، بیش از پیش ما را متقاعد می‌کند که بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای ما را به درون فضای سایبر می‌برند. پیدایش این پدیده جدید موجی از نگرانی‌ها را به دنبال داشته است، تولید روزافزون، سهولت دسترسی به انواع بازی‌های رایانه‌ای در کنار جذابیت‌های بصری و صوتی، سطح بالای خیال‌پردازی، تنوع موضوعی و قابلیت‌های هیجان، موجب محبوبیت این بازی‌ها در میان گروه‌های سنی جوان گردیده است (عبادی‌پور، ۱۳۹۸). به عنوان نمونه، فانک^۲ در مطالعه خود دریافته که حدود ۹۰٪ پسران و ۷۵٪ از دختران به طور منظم به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند و شری و لوکاس نیز تخمین زده‌اند که پسران ۱۱ ساعت و دختران ۴/۲۵ ساعت در هفته به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند (تقوی جلودار و همکاران، ۱۳۹۶). به طور کلی، بازی‌های رایانه‌ای مانند یک شمشیر دولبه عمل می‌کنند (میرگل، محسنی، علیصوفی و شیخ‌ویسی، ۱۳۹۸). این بازی‌ها در کنار مفید بودنشان، گاهی پیامدهای ویرانگر روحی و

در پیرامون اثرات روانی، جسمانی و اجتماعی اینترنت و بازی‌های کامپیوتری پژوهش‌هایی انجام شده است. به عنوان مثال مونتاز^۵ و همکاران (۲۰۲۱) در پژوهشی با عنوان استفاده از اینترنت و اختلالات شخصیتی به این نتیجه رسیدند که استفاده مفرط از اینترنت بر رفتارهای ضداجتماعی مانند سکس اثرگذار است. تحقیق بوساویت و پارسونز^۶ (۲۰۱۸) نیز رابطه‌ی استفاده افراطی از بازی‌های کامپیوتری و اختلالات بالینی به ویژه افسردگی اشاره کرده و به این نتیجه رسیده است که کاربران وابسته به بازی‌های کامپیوتری نسبت به آنهایی که هیچ نشانه‌ای از وابستگی نداشتند، تنهاتر و افسرده‌تر بوده و از این تکنولوژی بیشتر برای تفریح و اوقات فراغت استفاده می‌کنند. گرانرو، سیگنورلی، آیمامی و گومز-پنا^۷ (۲۰۱۴) اعتیاد به بازی‌های ویدیویی و ارتباط آن با اختلال‌های بالینی، روانی و شخصیتی نوجوانان کره، به این نتیجه می‌رسند که ۱۶٪ از این افراد اعتیاد به بازی‌های ویدیویی داشته‌اند و ۳۸٪ از آنان در معرض اعتیاد به بازی‌های ویدیویی بودند و سطح اختلال‌های بالینی، روانی و شخصیتی را در آنان بالا گزارش نموده‌اند. به علاوه نتایج حاکی از آن است که هرچه اختلال‌های بالینی و روانی در افراد بیشتر باشد به همان میزان تمایل بیشتری جهت انجام بازی‌های ویدیویی از خود نشان می‌دهند.

در مورد ارتباط سبک‌های فرزندپروری و وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک رفتار مشکل‌آفرین تحقیقات اندکی صورت گرفته است. نتایج تحقیق آنیوتاورن (۲۰۰۸) نشان دهنده وجود ارتباط منفی و معنادار بین سبک‌های فرزندپروری قاطعانه و مستبدانه با وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای است، ارتباط مثبت و معنادار بین سبک فرزندپروری سهل‌انگارانه و بی‌توجه با وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد. زمانی و عابدینی (۱۳۹۲) نشان دادند سبک فرزندپروری قاطعانه و سهل‌انگارانه بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای اثر مستقیم دارد و نتیجه‌گیری نمودند که والدین با سبک فرزندپروری قاطعانه از طریق ایجاد و توسعه مهارت‌های خودکنترلی و مدیریت زمان در فرزندان خود، احتمال وابستگی آنان به بازی‌های رایانه‌ای را کاهش می‌دهند.

نتایج تحقیق پلاتیان (۱۳۹۷) حاکی از آن است که تفاوت معنی‌داری بین شدت اختلالات رفتاری با سن در دانش‌آموزان مورد بررسی وجود نداشت. ارتباط معنی‌داری بین نوع بازی و زمان اختصاص به انجام بازی با شدت اختلالات رفتاری کودکان مشاهده

عادت به بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک اختلال رفتاری یا رفتار مشکل‌آفرین مطرح است و یکی از عوامل روانی-اجتماعی مؤثر در رفتارهای مشکل‌آفرین عوامل خانوادگی، خصوصاً سبک فرزندپروری است (خدایاری فرد و عابدینی، ۱۳۸۶؛ لیونگ و لی، ۲۰۱۱).

دگرگونی‌های سریع و پیچیده جوامع انسانی به مرور زمان بر شیوه‌های فرزندپروری انسان‌ها اثری اساسی بر جای گذاشته است و خانواده‌ها اکنون تلاش می‌کنند فرزند خود را از همان اوان کودکی برای بردن گوی سبقت از همسالانشان آماده کنند. این شیوه تربیتی سبب شده است که فرزندان زمانی خود را با ارزش بدانند که مورد تأیید والدین خود قرار بگیرند و چون تأیید والدین و دیگران نقش اساسی در ساختار شخصیتی افراد دارد می‌کوشند تلاش خود را دوچندان کنند تا به انتظارات آنان پاسخ مثبت دهند. گاهی اوقات همین حساسیت و توجه بیش از حد والدین و توقعات بیش از اندازه بعضی از آنها می‌تواند بر بعضی از عوامل شخصیتی و روانشناختی‌شان اثر بگذارد (میرصدوقی، ۱۳۷۸).

فرزندپروری به عنوان بخشی از تأثیرات خانوادگی، نقش مهمی در جهت‌دهی به شخصیت و رفتارهای فرزندان دارد (کان و هانا، ۲۰۰۸). شیوه‌های فرزندپروری به معنی روش‌ها و الگوهای نسبتاً پایدار والدین برای ارتباط اعضای خانواده است و جریان تأثیرگذاری و تأثیرپذیری متقابل را فراهم می‌کند (استیونسون و آکیستر، ۲۰۰۸). شیوه‌های فرزندپروری به عنوان مجموعه یا منظومه‌ای از رفتارها است که تعاملات والد-کودک را در دامنه گسترده‌ای از موقعیت‌ها توصیف می‌کند و فرض شده است که یک جو تعاملی تأثیرگذار را به وجود می‌آورد. نوع برخورد والدین در قالب رفتارهای متنوع، بهنجار و طبیعی که به منظور کنترل و اجتماعی کردن فرزند خود به کار می‌برند سبک‌های فرزندپروری نامیده می‌شوند (سلیگمن و رایدر، ۲۰۱۲). بامریند (۱۹۷۸) معروف‌ترین سبک‌های فرزندپروری^۱ خانواده را ارائه داده است او سبک‌های فرزندپروری شامل سه سبک اقتداری^۲، آمرانه^۳ (استبدادی) و سهل‌گیرانه^۴ می‌داند (ماندارا، ۲۰۰۳). پژوهش‌های انجام شده بر روی این سه سبک فرزندپروری نشان داده است که این سبک‌ها ممکن است پیامدهای مثبت و منفی را در کودکان افزایش یا کاهش دهند (دیاز، ۲۰۱۱). ونزیلو، شاو، برنز و کیبلر (۲۰۰۵) در پژوهش خود نشان دادند که بین سبک‌های فرزندپروری مستبدانه و مشکلات برون نمود پسران، رابطه مستقیم وجود دارد.

5. Montag

6. Bossavit and S. Parsons,

7. Granero., Signorelli., Aymamí & Gómez-Peña

1. parenting styles

2. Authoritative

3. Authoritarian

4. Permissive

از چرخه کنار گذاشته شد. جهت گردآوری داده‌ها از آزمون SCL-R-90، پرسشنامه سبک‌های فرزندپروری دیانا بامریند (۱۹۷۱) و پرسشنامه‌ی وابستگی به بازی‌های رایانه ایانتوران (۲۰۰۸) استفاده شد. تجزیه و تحلیل داده‌ها در دو سطح آمار توصیفی و استنباطی با استفاده از نرم افزار SPSS-24 انجام شد. در سطح آمار توصیفی محاسبه‌ی فراوانی، درصد، میانگین، انحراف استاندارد و در سطح آمار استنباطی از ضریب همبستگی پیرسون و تحلیل رگرسیون استفاده گردید.

آزمون SCL-90-R: این آزمون شامل ۹۰ سؤال می‌باشد و نخستین بار توسط «دراگویتس» و «کروی» (۱۹۷۳) معرفی شد و بعدها براساس تجربیات بالینی و تجربه تحلیل‌های روانشناختی مورد تجدیدنظر قرار گرفت و نسخه تجدیدنظر شده نهایی آن توسط «دراگویتس» و همکاران «۱۹۸۳» انتشار یافت. پاسخ‌های ارائه شده به هریک از مواد آزمون در یک مقیاس ۵ درجه‌ای از میزان ناراحتی «هیچ» تا «به شدت» مشخص می‌گردد. ۹۰ ماده این آزمون ۹ بعد مختلف شکایت‌های جسمانی- روانی- اجباری «حساسیت در روابط فردی- افسردگی- اضطراب- پرخاشگری ترس مرضی- افکار پارانویایی و روان‌گسستگی را دربر می‌گیرد.

«ناناسی» (۱۹۷۰) در تحقیقی بر روی ۹۴ بیمار روانی ضرایب پایایی نمره‌های سلامت روانی کلی و هریک از اختلالات ۹ گانه SCL-90-R را با روش بازآزمایی پس از یک هفته محاسبه نمود که دامنه ضریب پایایی همگی آنها از ۷۸٪ تا ۹۰٪ گزارش گردیده به علاوه در پژوهش حاضر ضرایب پایایی کلی این مقیاس با استفاده از روش آلفای کورنباخ برابر با ۸۴٪ به دست آمد (نقل از مهرابی‌زاده و همکاران، ۱۳۷۹).

پرسشنامه‌ی وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای

جهت سنجش وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای از پرسشنامه‌ی ۱۰ گویه‌ای آنتوران (۲۰۰۸) استفاده شد. برای سنجش روایی این پرسشنامه، ابتدا محتوای پرسشنامه به فارسی برگردانده شده و توسط اساتید مجرب زبان نسخه انگلیسی آن با نسخه فارسی مورد مقایسه و تجدیدنظر قرار گرفت، تا روایی آن مورد تأیید قرار گیرد. از آنجایی که روایی و پایایی این پرسشنامه در داخل کشور هنوز تعیین نشده بود ۳۰ نفر به عنوان نمونه برای انجام مطالعه مقدماتی انتخاب شدند و پرسشنامه در بین آنها توزیع گردید و در طی مصاحبه‌هایی با افراد سؤال‌های مبهم و نامعلوم در پرسشنامه

شد. پرخاشگری، ناسازگاری اجتماعی و اختلال کمبود توجه در دانش‌آموزانی که به بازی‌های خشن و مبارزه‌ای علاقه‌مند بودند بیشتر بود. مسعودنیا و پوررحیمیان (۱۳۹۵) نشان دادند تفاوت معناداری بین دانش‌آموزان با سطوح متفاوت انجام بازی‌های رایانه‌ای، از نظر اختلال‌های رفتاری به‌طور کلی و نیز از نظر سه شکل از اختلال‌های رفتاری؛ یعنی اختلال سلوک، بی‌قراری و حواس‌پرتی وجود داشت. استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، عاملی مهم و مؤثر در ابتلای دانش‌آموزان به اختلالات رفتاری است و خطر ابتلا به اختلالات رفتاری چون اختلالات سلوک، بی‌قراری و اختلال حواس‌پرتی را در بین دانش‌آموزان پسر دبستانی افزایش می‌دهد؛ بنابراین برای کاهش اثرات منفی استفاده بیش از حد از بازی‌های رایانه‌ای و ابتلا به اختلالات رفتاری دانش‌آموزان دبستانی لازم است تا نظارت بیشتری از سوی والدین بر فرزندانشان در زمینه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای صورت پذیرد. همچنین لازم است تا والدین با توجه به اثر سوءاستفاده بیش از حد از بازی‌های رایانه‌ای به سمت سبک‌های فرزندپروری‌ای متمایل شوند که اثرات بد اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای را به حداقل ممکن برسانند. با توجه به جذب کودکان و نوجوانان به بازی‌های کامپیوتری و اثرات روانی، جسمانی و اجتماعی آن، پرداختن به این بازی‌ها، امروزه نقطه عطف توجهات بسیاری از روانشناسان و متخصصان سلامت روان و تربیتی محسوب می‌شود. از این‌رو مسئله اصلی پژوهش آن است که بین اختلالات بالینی و سبک فرزندپروری با وابستگی به بازی‌های کامپیوتری رابطه وجود دارد؟

روش پژوهش

پژوهش حاضر از نظر هدف کاربردی و از نظر نحوه اجرا توصیفی-همبستگی است. جامعه آماری این پژوهش شامل کلیه دانش‌آموزان متوسطه اول شهر نی‌ریز در سال ۱۴۰۲-۱۴۰۳ بود که با استفاده از روش نمونه‌گیری خوشه‌ای مرحله‌ای تعداد ۱۰۰ نفر به عنوان حجم نمونه انتخاب شد؛ به این صورت که ابتدا از بین ۲۷ مدرسه متوسطه اول، ۵ مدرسه به تصادف انتخاب، سپس از بین هر مدرسه ۱ کلاس را انتخاب و به تعداد دانش‌آموزان کلاس‌ها پرسشنامه توزیع گردید. شایان ذکر است که با توجه به شرایط ویژه بیماری کرونا و عدم دسترسی حضوری به دانش‌آموزان، توزیع پرسشنامه از طریق فضای مجازی صورت گرفته است. پرسشنامه به ۱۲۴ دانش‌آموز ارسال شد و ۱۰۸ پرسشنامه تکمیل شده بود و ۸ پرسشنامه به دلیل نقص اطلاعات

فرزندپروری، ۳ نمره مجزا به دست می‌آید. بوری (۱۹۹۱) پایایی پرسشنامه مزبور را با استفاده از روش بازآزمایی در بین گروه مادران به ترتیب ۰/۸۱ برای شیوه سهل‌گیرانه، ۰/۸۶ برای شیوه استبدادی و ۰/۷۸ برای شیوه اقتدارگرایانه و در بین پدران به ترتیب ۰/۷۷ برای شیوه سهل‌گیرانه، ۰/۸۵ برای شیوه استبدادی و ۰/۸۸ برای شیوه اقتدارگرایانه بخش گزارش نمود. در پژوهش فوادیان (۱۳۹۵) پایایی این ابزار با استفاده از روش آلفای کرونباخ برای خرده‌مقیاس سهل‌گیرانه (۰/۶۲)، استبدادی (۰/۷۵)، اقتدارگرایانه (۰/۸۴) و کل مقیاس ۰/۷۷ به دست آمد.

یافته‌های پژوهش

جهت تعیین توزیع جامعه (نرمال بودن داده‌ها) از آزمون کولموگروف - اسمیرنوف استفاده شد، در آزمون‌های انجام شده سطح $P < 0.05$ معنی‌دار در نظر گرفته شد، نتایج حاکی از نرمال بودن توزیع داده‌ها می‌باشد. آزمون دوربین - واتسون به جهت بررسی استقلال خطاها، آزمون هم‌خطی و بررسی نرمال بودن داده‌ها به منظور رعایت پیش‌فرض‌های مدل استفاده شد.

مشخص و تغییراتی در آنها داده شد. پایایی پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ این پرسشنامه در پژوهش مسعودیه آرانی (۱۳۹۵) ۰/۸۵ برآورد گردیده است. پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای براساس مقیاس لیکرت که حاوی ۱۰ سؤال ۵ گزینه‌ای است که آزمودنی پاسخ خود را در مورد هر سؤال در دامنه‌ای از نمرات ۱ (اصلا) تا ۵ (همیشه) ابراز می‌کند. ضوابط داشتن اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به این صورت تعیین شد که چنانچه میانگین نمره آزمودنی از ۱ تا ۲/۳۳ بود در گروه عادی و چنانچه میانگین نمره آزمودنی از ۲/۳۴ به بالا بود، در گروه معتاد قرار می‌گیرند.

پرسشنامه شیوه‌های فرزند پروری والدین^۱

این پرسشنامه در سال ۱۹۷۱ توسط دیانا بامریند طراحی شد و شامل ۳۰ عبارت است که سه سبک استبدادی، اقتدارگرایانه و سهل‌گیرانه را می‌سنجد. هر سؤال برحسب یک مقیاس پنج درجه‌ای از صفر (کاملاً موافقم) تا چهار (کاملاً مخالفم) قابل پاسخگویی می‌باشد و با جمع نمرات هر ۱۰ سؤال مختص به یکی از شیوه‌های

جدول ۰۱ ویژگی‌های جمعیت شناختی گروه نمونه

ویژگی	N	%
تحصیلات		
هفتم	۲۷	۲۷
هشتم	۳۳	۳۳
نهم	۴۰	۴۰
جنس		
دختر	۵۰	۵۰
پسر	۵۰	۵۰
متغیر	M	SD
سن	۱۶/۲۸	۱/۸۷

میانگین و انحراف استاندارد سنی گروه نمونه ۱۶/۲۸ و ۱/۸۷ می‌باشد. سایر اطلاعات جمعیت شناختی در جدول (۱) آورده شده است.

جدول ۲. آمار توصیفی متغیرهای سبک‌های فرزندپروری، اختلالات بالینی و وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای به همراه فرض نرمال بودن

متغیرهای مورد مطالعه	میانگین	SD	Z کولموگروف	DF	P
سبک مستبدانه	۲۷.۷	۷.۸	۰/۱۹۳	۱۰۰	۰/۱۹۹
سبک قاطعانه	۳۸.۸	۷.۷	۰/۲۲۴	۱۰۰	۰/۰۷۳
سبک سهل‌گیرانه	۳۱.۲	۷.۵	۰/۱۷۱	۱۰۰	۰/۲۰۰
شکایت جسمانی	۰/۹۹۰	۰/۶۴	۰/۱۶۰	۱۰۰	۰/۲۰۰
وسواس-اجبار	۱/۵۴	۰/۷۰	۰/۱۸۸	۱۰۰	۰/۲۰۰
حساسیت بین فردی	۱/۳۵	۰/۷۵	۰/۱۵۲	۱۰۰	۰/۲۰۰
افسردگی	۱/۳۰	۰/۷۷	۰/۱۸۱	۱۰۰	۰/۲۰۰
اضطراب	۱/۰۴	۰/۷۱	۰/۲۲۹	۱۰۰	۰/۰۶۱
خصومت	۱/۲۰	۰/۸۰	۰/۲۲۹	۱۰۰	۰/۰۶۱
ترس مرضی	۰/۷۲	۰/۶۴	۰/۲۶۹	۱۰۰	۰/۰۱۱
افکار پارانوئید	۱/۳۶	۰/۶۴	۰/۲۳۲	۱۰۰	۰/۰۵۴
روان پریشی	۱/۶۰	۰/۷۸	۰/۲۳۸	۱۰۰	۰/۰۴۳
ضریب کل علائم مرضی	۱/۱۶	۰/۵۹	۰/۲۳۹	۱۰۰	۰/۰۴۳
وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای	۰/۲۱	۰/۰۰۶	۰/۲۰۸	۱۰۰	۰/۱۲۹

در جدول (۲) نشان داده شده است میانگین و انحراف استاندارد متغیرهای ویژگی‌های شخصیت، اختلالات بالینی و وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای به همراه فرض نرمال بودن نشان داده شده است. به این معنا که نمرات افراد در ویژگی‌های شخصیت، اختلالات بالینی و وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای دارای توزیع نرمال است.

در جدول (۲) نشان داده شده است میانگین و انحراف استاندارد متغیرهای ویژگی‌های شخصیت، اختلالات بالینی و وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای به همراه فرض نرمال بودن نشان داده شده است.

جدول ۳. ضرایب همبستگی بین متغیرهای پیش‌بین اختلالات بالینی با متغیر ملاک وابستگی دانش‌آموزان به بازی‌های کامپیوتری

متغیر	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹
شکایت جسمانی	۱								
وسواس-اجبار	۰/۳۳۶	۱							
حساسیت بین فردی	۰/۳۷۴	۰/۲۸۹	۱						
افسردگی	۰/۳۶۹	۰/۳۰۴	۰/۳۲۱	۱					
اضطراب	۰/۳۷۹	۰/۳۴۱	۰/۲۸۸	۰/۳۵۵	۱				
خصومت	۰/۳۷۴	۰/۳۹۶	۰/۳۹۶	۰/۲۰۴	۰/۳۶۲	۱			
ترس مرضی	۰/۴۷۴	۰/۲۸۷	۰/۳۸۴	۰/۴۹۷	۰/۳۹۲	۰/۳۴۱	۱		
افکار پارانوئید	۰/۳۶۵	۰/۲۸۷	۰/۳۱۲	۰/۳۶۹	۰/۲۸۷	۰/۳۱۶	۰/۳۶۹	۱	
روان پریشی	۰/۳۳۶	۰/۳۰۱	۰/۲۸۹	۰/۲۱۴	۰/۲۸۷	۰/۲۹۶	۰/۳۶۹	۰/۲۸۷	۱
وابستگی به کامپیوتری	۰/۳۳۸	۰/۳۰۲	۰/۳۰۱	۰/۳۲۱	۰/۲۹۱	۰/۲۲۳	۰/۳۷۷	۰/۲۸۸	۰/۲۸۸

همان‌طور که در جدول (۳) مشاهده می‌شود، مقادیر ضرایب همبستگی بین متغیرهای پژوهش و خرده‌مقیاس‌های آنها، در سطوح $p < ۰/۰۰۱$ آورده شده است و اکثر آنها معنی‌دار می‌باشند.

با توجه به نتایج جدول بین اختلالات بالینی با وابستگی دانش‌آموزان به بازی‌های کامپیوتری رابطه مثبت و معنی‌داری وجود دارد.

جدول ۴. ضرایب همبستگی بین متغیرهای پیش‌بین سبک‌های فرزندپروری با متغیر ملاک وابستگی دانش‌آموزان به بازی‌های کامپیوتری

متغیر	۱	۲	۳	۴
مستبدانه	۱			
قاطعانه	۰/۲۸۹	۱		
سهل‌گیرانه	۰/۳۹۶	۰/۳۵۶	۱	
وابستگی به بازی‌های کامپیوتری	۰/۳۱۰	-۰/۳۱۶	-۰/۳۸۷	۱

با متغیر ملاک وابستگی دانش‌آموزان به بازی‌های کامپیوتری رابطه منفی و معنی‌داری و بین مؤلفه‌ی سبک‌های فرزندپروری مستبدانه و سهل‌گیرانه با متغیر ملاک وابستگی دانش‌آموزان به بازی‌های کامپیوتری رابطه مثبت و معنی‌داری وجود دارد.

همان‌طور که در جدول (۴) مشاهده می‌شود، مقادیر ضرایب همبستگی بین متغیرهای پژوهش و خرده‌مقیاس‌های آنها، در سطوح $p < ۰/۰۰۱$ آورده شده است و اکثر آنها معنی‌دار می‌باشند. با توجه به نتایج جدول بین مؤلفه‌ی سبک‌های فرزندپروری قاطعانه

جدول ۵. خلاصه مدل رگرسیونی متغیرهای اختلالات بالینی با متغیر ملاک وابستگی دانش‌آموزان به بازی‌های کامپیوتری

متغیر	R	R ²	Rdj	SD	دوربین - واتسون
شکایت جسمانی	۰/۶۸۵	۰/۴۶۹	۰/۷۵۳	۱۴/۷۶	
اضطراب	۰/۵۶۴	۰/۳۱۸	۰/۸۴۸	۱۱/۵۷	۱/۳۶۴
روان‌رنجوری	۰/۸۶۴	۰/۷۴۶	۰/۸۷۸	۱۰/۳۸	
توافق‌پذیری	۰/۷۵۶	۰/۵۷۱	۰/۸۸۱	۱۰/۲۵	
مدل					
رگرسیون	۲۸۸۴۲۸/۳۹۱	SS	DF	MS	F (P)
باقیمانده	۳۸۵۶۲/۹۲۸		۸۱	۴۷۶/۰۸۵	۱۵۱/۴۵۸ ($\leq ۰/۰۰۱$)
کل	۳۲۶۹۹۱/۳۲۰		۸۵	-	-

بود: $(F_{(۴, ۸۵)} = ۱۵۱/۴۵۸, P \leq ۰/۰۰۱)$. مقدار دوربین - واتسون نیز برابر با ۱/۳۶۴ است که بیان‌کننده استقلال متغیرها از یکدیگر می‌باشند.

همان‌گونه که در جدول (۵) نشان داده شده است پس از اجرای رگرسیون چندگانه، مقدار R^2 به دست آمده نشان داد که ۶۵ درصد از واریانس کل وابستگی دانش‌آموزان به بازی‌های کامپیوتری دانش‌آموزان توسط متغیرهای وارد شده در مدل، تبیین گردیده است. تحلیل واریانس^۱ روی همین مدل نیز حاکی از معنی‌داری مدل کلی

جدول ۶. نتایج رگرسیون گام به گام در مورد متغیرهای اختلالات بالینی و سبک فرزندپروری قاطعانه با متغیر ملاک وابستگی دانش‌آموزان به بازی‌های کامپیوتری

VIF	آماره تحمل	P	ضرایب استاندارد شده		ضرایب استاندارد نشده		متغیرهای بین
			t	بتا	Std	B	
-	-	$P \leq ۰/۰۰۱$	۹/۵۰۴	-	۸/۲۷۸	۷۶/۶۷۸	عدد ثابت
۰/۳۴۴	۰/۷۰۸	$P \leq ۰/۰۰۱$	۱۹/۲۱۰	-۰/۵۰۴	۰/۱۰۷	۲/۰۵۰	شکایت جسمانی
۰/۲۶۶	۰/۶۱۳	$P \leq ۰/۰۰۱$	۱۴/۸۵۴	-۰/۳۳۷	۰/۱۰۸	۱/۶۰۲	اضطراب
۰/۱۶۰	۰/۴۲۱	$P \leq ۰/۰۰۴$	۸/۸۹۹	-۰/۲۲۰	۰/۱۵۲	۱/۳۵۰	روان‌رنجوری
۰/۰۵۸	۰/۱۶۶	$P \leq ۰/۰۰۱$	۵/۲۲	-۰/۰۶۳	۰/۲۶۰	۰/۸۳۹	توافق‌پذیری

این صورت بدن فرسوده و در برابر بیماری‌های جسمی و روانی (مانند اضطراب) آسیب‌پذیر می‌شود. در افراد مضطرب، میزان بعضی از هورمون‌های موجود در خون غیرعادی است؛ بنابراین هر آنچه که باعث اختلال در سیستم هورمونی شود، برای بدن خطر محسوب می‌شود. در همین راستا فرد برای فرار از اضطراب و فراموش نمودن آن و تسکین خود به بازی‌های کامپیوتری به عنوان یک سرگرمی روی می‌آورد و زیاده‌روی در این تکنولوژی وی را وابسته می‌نماید. همچنین به لحاظ عصب‌شناختی بخشی از مغز افراد منفی‌گرا که «امیگدال» نام دارد و به عنوان هشداردهنده عمل می‌کند، مدام به دنبال خطر، اخبار بد و ترس می‌گردد. برخی اندیشمندان بر این باور هستند که این وضعیت پیش‌فرض مغز این دسته از آدم‌هاست، به لحاظ تکاملی قابل درک است و تمام مکانیسم «جنگ یا گریز» را تشکیل می‌دهد. مغز در این مکانیسم برای کنار آمدن با تمام اخبار بدی که در حافظه ذخیره شده‌اند، از نورون‌های خود استفاده می‌کند. به علاوه این افراد، افرادی نگران و مضطرب هستند؛ این افراد برای فرار از این نگرانی و اضطراب به دنبال منبع آرامش مانند بازی‌های کامپیوتری هستند.

نتایج نشان داد افرادی که دچار شخصیت اسکیزوئیدی می‌باشند افرادی منزوی، بی‌تفاوت و گوشه‌گیر هستند که از تعاملات اجتماعی گریزانند، به عبارتی می‌توان گفت افرادی ضد اجتماعی می‌باشند و با افراد دارای شخصیت اجتنابی دارای همبستگی هستند. افراد دارای شخصیت اسکیزوئید شدیداً انزواگرا می‌باشند؛ یعنی علاقه و ارزشی که برای انزوا قائل هستند نسبت به حضور در جمع ندارند؛ در نتیجه داشتن چنین ویژگی‌هایی فرد را به سمت بازی‌های کامپیوتری سوق خواهد داد.

نتایج نشان داد که بین مؤلفه‌ی سبک‌های فرزندپروری قاطعانه با وابستگی دانش‌آموزان به بازی‌های کامپیوتری رابطه منفی و معنی‌داری و بین مؤلفه‌ی سبک‌های فرزندپروری مستبدانه و سهل‌گیرانه با وابستگی دانش‌آموزان به بازی‌های کامپیوتری رابطه مثبت و معنی‌داری وجود دارد. براساس نتایج می‌توان استنباط کرد که والدین قاطع با پاسخ‌دهی به موقع و کافی به نیازهای فرزندان خود و اعمال قوانین مشخص و تعریف‌شده در محیط خانواده، ایجاد روابط گرم و صمیمانه و استفاده از شیوه استدلالی، به رشد قدرت خودکنترلی، خودتنظیمی، عزت نفس و استقلال فرزندان خود کمک کرده و این امر به نوبه خود باعث می‌شود که این کودکان بتوانند روی مدت زمان صرف شده برای بازی‌های رایانه‌ای خود، نظارت، کنترل و مدیریت شخصی داشته و وابستگی کمتری به این بازی‌ها پیدا کرده‌اند. این بخش از نتایج با نتایج پژوهش آنیوتاورن (۲۰۰۸)

برای تعیین تأثیر هریک از مؤلفه‌های اختلالات بالینی و سبک‌های فرزندپروری به عنوان متغیرهای پیش‌بین و وابستگی دانش‌آموزان به بازی‌های کامپیوتری به عنوان متغیر ملاک، با تحلیل رگرسیون چندمتغیری به روش گام به گام تحلیل شدند. نتایج جدول (۶) نشان می‌دهد که وقتی مؤلفه‌های شکایت جسمانی وارد مدل شدند، مدل کلی ۷۵ درصد واریانس متغیر وابستگی دانش‌آموزان به بازی‌های کامپیوتری را تبیین کرد. با توجه به جدول (۶) مقادیر بتا شکایت جسمانی ($Beta=0/504$)، اضطراب ($Beta=0/337$)، روان‌رنجوری ($Beta=0/220$)، و توافق‌پذیری ($Beta=0/063$) به عنوان قوی‌ترین متغیرها برای پیش‌بینی وابستگی دانش‌آموزان به بازی‌های کامپیوتری می‌باشند. همچنین با توجه به نتایج جدول (۶) که نشان می‌دهد مقادیر آماره تحمل برای همه متغیرهای پیش‌بین پژوهش از $0/1$ بزرگتر و مقادیر آماره عامل افزایش واریانس نیز برای همه آنها از ۱۰ کوچک‌تر می‌باشد. بنابراین مطابق با معیارهای دیدگاه کلاین (۲۰۱۰) در این پژوهش هم‌خطی چندگانه مشاهده نشد.

بحث و نتیجه‌گیری

یافته‌های پژوهش رابطه مثبت و معناداری بین وابستگی دانش‌آموزان به بازی‌های کامپیوتری با اختلالات بالینی وجود دارد؛ بدین معنی که هرچه اختلالات بالینی اسکیزوئید، وابسته، نمایشی، خودشیفته، منفی‌گرا، اضطراب، مرزی و وابستگی به مواد در افراد بیشتر باشد به همان میزان وابستگی دانش‌آموزان به بازی‌های کامپیوتری نیز بیشتر خواهد بود. این یافته پژوهشی با نتایج تحقیق موتاژ و همکاران (۲۰۲۱)، بوساویت و پارسونز (۲۰۱۸)، گرانرو و همکاران (۲۰۱۴)، طلائیان (۱۳۹۷) و مسعودنیا و پوررحیمیان (۱۳۹۵) در یک راستا قرار می‌گیرد. در تبیین رابطه بین اختلالات بالینی با وابستگی به بازی‌های کامپیوتری باید بیان داشت در دنیای امروز به موازات گسترده شدن جوامع بشری، مشکلات آنها نیز بغرنج‌تر و قابل تأمل‌تر شده است. تعارضات متعدد در حوزه‌های رفتاری، هیجانی، شناختی و بین‌فردی دیده شده است که برای آنها پیامدهای سوء فردی، خانوادگی و اجتماعی به همراه دارد. در نتیجه وجود بدتنظیمی هیجانی در این افراد و همچنین مهیج بودن بازی‌های کامپیوتری فرد به بازی کردن و فعالیت‌های سرگرم‌کننده علاقه فراوانی نشان می‌دهند. اضطراب هنگامی در فرد بروز می‌کند که شرایط استرس‌زا در زندگی او بیش از حد طولانی شود یا به‌طور مکرر رخ دهد، همچنین اگر دستگاه عصبی بدن نتواند به مرحله‌ی مقاومت تنیدگی پایان دهد و بدن برای مدتی طولانی همچنان بسیج باقی بماند، در

منابع

- تقوی جلودار مریم، پورشریفی حمید، نظری محمدعلی، شاه‌رخ‌ی حسن (۱۳۹۶). تاثیرات بازی‌های رایانه‌ای با تهییج‌کنندگی بالا (ندای وظیفه) و پایین (پرنندگان خشمگین) بر سطح انگیزش‌های زیستی کودکان پسر. فصلنامه پژوهش در سلامت روانشناختی. ۱۳۹۶؛ ۱۱ (۱): ۳۹-۴۸.
- خوشنواز، عاطفه (۱۳۷۳). انزوای در کودکان و نوجوانان، مجله پیوند، ۱۷۴، ۴۶-۵۶.
- خدایاری فرد و عابدینی، یاسمین (۱۳۸۶). مشکلات سلامتی نوجوانان و جوانان، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- زمانی، بی بی عشرت و عابدینی، یاسمین (۱۳۹۲). الگوی ساختاری تاثیر سبک‌های فرزندپروری و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی در دانش‌آموزان پسر، فصلنامه رویکردهای نوین آموزشی، سال هشتم، شماره ۲، شماره پیاپی ۱۸، ۱۵۶-۱۳۳.
- صلاحی اشلقی، بهناز (۱۳۹۵). خشونت و کیفیت زندگی زنان سنین باروری مبتلا به اختلالات روانپزشکی مراجعه‌کننده به مرکز آموزشی-درمانی رازی تبریز، ۹۴-۱۳۹۳. پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی و درمانی تبریز، دانشکده پرستاری و مامایی، رشته مامایی گرایش بهداشت باروری.
- طلاتیان، محمدرضا (۱۳۹۷). بررسی ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با اختلالات رفتاری در دانش‌آموزان مقطع راهنمایی در شهر قم در سال ۹۵. پایان‌نامه دکترای پزشکی عمومی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم پزشکی قم.
- عبادی‌پور، جمشید (۱۳۹۸). مقایسه اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری و سلامت روانی دانش‌آموزان پسر ورزشکار و غیر ورزشکار دوره متوسطه اول شهر دشتلی برون. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، موسسه آموزش عالی شمس گنبد، دانشکده علوم انسانی.
- گنجی، محمد و شفائی مقدم، الهام (۱۳۹۱). نقش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در انزوای و پرخاشگری دانش‌آموزان. خانواده در پژوهش، ۹ (۲)، ۱۷۸-۱۵۷.
- مسعودنیا، ابراهیم؛ پوررحیمیان، الهه (۱۳۹۵). بررسی رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و بروز اختلالات رفتاری در میان دانش‌آموزان پسر دبستانی. جامعه‌شناسی کاربردی، ۳۷ (۳)، ۱۱۷-۱۱۴.
- میرگل، احمد؛ محسنی، سحر؛ علیصوفی، الله نظر و شیخ‌ویسی، حمید (۱۳۹۸). بررسی رابطه اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری بر افت تحصیلی دانش‌آموزان دبیرستانی شهر زاهدان. مجله پیشرفت‌های نوین در علوم رفتاری، ۴ (۳۰)، ۱۲-۱.
- نیازی، محسن؛ شفایی مقدم، الهام و حسن‌زاده، زهرا (۱۳۹۸). رابطه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و انزوای نوجوانان؛ مطالعه موردی دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی شهرستان کاشان در سال ۱۳۹۵، فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران، ۱۲ (۱)، ۸۵-۱۰۸.
- واقعی، سعید؛ کاشانی لطف‌آبادی، مسعود؛ اعظم، سالار حاجی؛ واقعی، نسترن؛ هاشمی، بی‌بی مریم (۱۳۹۷). تاثیر کارآموزی روان بر انگ اختلالات روانپزشکی در دانشجویان پرستاری. مجله توسعه آموزش در علوم پزشکی، ۱۱ (۲۹)، ۳۳-۲۴.

مبنی بر رابطه منفی بین سبک فرزندپروری قاطعانه و رابطه مثبت سبک فرزندپروری سهل‌گیرانه با وابستگی به بازی‌های کامپیوتری در یک راستا می‌باشد. بنابراین والدین بی‌توجه باعث استفاده بیش از حد معمول و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در فرزندان خود می‌شوند. در نهایت می‌توان بیان داشت که دارا بودن اختلالات بالینی و سبک فرزندپروری سهل‌گیرانه می‌تواند زمینه‌های اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری را در نوجوانان ایجاد نماید. لذا در این زمینه پیشنهاد می‌شود مدارس متوسطه اول شهرستان نیریز جلسات مشاوره‌ای با حضور روانشناسان و والدین دانش‌آموزان برگزار نمایند تا ضمن شناسایی سبک‌های آنها، راهنمایی‌های لازم را در مورد نحوه دخالت و کنترلشان بر نوع، زمان و چگونگی بازی‌ها به والدین ارائه نمایند. همچنین پیشنهاد می‌شود در قالب کارگاه‌ها و کلاس‌های آموزشی راهکارهای مفید در خصوص کاهش اضطراب، تنش و افسردگی به نوجوانان آموزش داده شود و در مدارس با انجام تست‌های استاندارد، شخصیت دانش‌آموزان روان‌رنجور را شناسایی و به تعدیل رفتار آنان کمک نمایند. همچنین پیشنهاد می‌شود پژوهش‌هایی در ارتباط با سبک‌های تدریس معلمان و اثربخشی تکالیف مهارت محور بر وابستگی به بازی‌های کامپیوتری انجام شود.

سپاسگزاری

بدین‌وسیله از تمامی افرادی که در انجام پژوهش حاضر همکاری و مساعدت نمودند کمال تقدیر و تشکر را داریم.

تعارض منافع

در پژوهش حاضر هیچ‌گونه تعارض منافع بین نویسندگان وجود ندارد.

حامی مالی

این تحقیق هیچ‌گونه کمک مالی از سازمان‌های تأمین مالی در بخش‌های عمومی، تجاری یا غیر انتفاعی دریافت نکرده است.

مشارکت نویسندگان

تمام نویسندگان در طراحی، اجرا و نگارش همه بخش‌های پژوهش حاضر مشارکت داشتند.

References

- Anuthawarn, T. (2008). *A study of the parenting relation to game addiction. A thesis submitted in partial fulfillment of arts (additionally) faculty of graduate studies Mahidol University.*
- Beard, K. W and Wolf, E. M. (2016). Modification in the Proposed Diagnostic Criteria for Internet Addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 4 (3), 23-12.
- B. Bossavit and S. Parsons.(2018). “Outcomes for design and learning when teenagers with autism codesign a serious game: A pilot study,” *Journal of Computer Assisted Learning*, 34 (3), 293–305.
- de Hesselde, L. C., Rozgonjuk, D., Sindermann, C., Pontes, H. M., & Montag, C. (2021). The associations between Big Five personality traits, gaming motives, and self-reported time spent gaming. *Personality and Individual Differences*, 171, 110483.
- Funk, J. B. (1993). Reevaluating the impact of videogame. *Clinical Pediatrics*, 32 (2), 86- 90.
- Montag, C., Wegmann, E., Sariyska, R., Demetrovics, Z., & Brand, M. (2021). How to overcome taxonomical problems in the study of Internet use disorders and what to do with “smartphone addiction”? *Journal of Behavioral Addictions*, 9(4), 908-914.
- Rizeanu, S. Ene, F (2019). Personality Disorders Among Future Psychologist. *Romanian Journal of Psychological Studies, Hyperion University*, 3 (2), 20-27.
- Granero, R., Signorelli, M. S., Aymamí, N & Gómez-Peña, M. (2014). Video Game Addiction in Gambling Disorder: Clinical, Psychopathological, and Personality Correlates. *BioMed Research International*, 1-11.
- Vesa, M., Hamari, J., Harviainen, J. T & Warmelink, H. (2019). Computer Games and Organization Studies. *Organization Studies*, 38(2) 273–284.
- Zhonggen, Y. (2019). A Meta-Analysis of Use of Serious Games in Education over a Decade. *International Journal of Computer Games Technology*. 23 (12), 35-46.
- Leung, K. & Lee, P. S. N. (2011). The influences of information literacy, internet addiction and parenting styles on internet risks, *New Media & Society*, 14 (1), 117-136.