

## الگوی ساختاری تأثیر سبک‌های فرزندپروری و اعتیاد به بازی رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی در دانش‌آموزان پسر

بی‌بی عشرت زمانی<sup>۱</sup>، دانشیار دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی دانشگاه اصفهان  
bzamani@edu.ui.ac.ir  
یاسمین عابدینی، استادیار دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی دانشگاه اصفهان

### چکیده

پژوهش حاضر با هدف بررسی روابط علی بین سن شروع بازی‌های رایانه‌ای، جایگاه اجتماعی-اقتصادی، سبک‌های فرزندپروری، اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و عملکرد تحصیلی انجام شده است. تعداد ۲۵۴ نفر از دانش‌آموزان پسر پایه دوم راهنمایی با استفاده از روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب و مورد مطالعه قرار گرفته‌اند. ابزارهای مورد استفاده شامل پرسشنامه‌های سبک‌های فرزندپروری (PSI) و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای (CGA) از آیوتاورن (۲۰۰۸) و پرسشنامه محقق‌ساخته اطلاعات جمعیت‌شناختی بود. داده‌ها با استفاده از روش‌های آماری تحلیل عامل اکتشافی و تحلیل مسیر تجزیه و تحلیل شدند. یافته‌ها نشان‌دهنده معناداری اثر مستقیم سن شروع بازی‌های رایانه‌ای و جایگاه اجتماعی اقتصادی دانش‌آموزان بر دانش قبلی و اعتیاد آنان به بازی‌های رایانه‌ای بود ( $t > 2$  و  $= 0.25$ ،  $= 0.58$ ، و  $= 0.27$ ). همچنین، اثر مستقیم سبک فرزندپروری قاطعانه بر دانش قبلی و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای معنادار بود ( $t > 2$  و  $= 0.14$  و  $= 0.12$ )، اثر مستقیم سبک فرزندپروری سهل‌انگارانه بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای ( $t > 2$  و  $= 0.27$ ) و اثر مستقیم سبک فرزندپروری بی‌توجه بر دانش قبلی دانش‌آموزان نیز معنادار بود. ( $t > 2$  و  $= 0.28$ ). دانش قبلی نیز نقشی واسطه‌ای در ارتباط بین سن شروع بازی‌های رایانه‌ای، جایگاه اجتماعی-اقتصادی و سبک فرزندپروری قاطعانه با عملکرد تحصیلی داشت ( $t = 19.37$ ،  $= 0.81$ ). بر این اساس، می‌توان نتیجه گرفت 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.

**واژه‌های کلیدی:** سبک‌های فرزندپروری، اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، عملکرد تحصیلی، نوجوانان پسر.

## مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای یکی از هیجان‌انگیزترین فعالیت‌های بشر در قرن بیست و یکم محسوب می‌شوند (فانک<sup>۱</sup>، ۱۹۹۳)؛ به طوری که عده کثیری از کودکان و نوجوانان ساعات زیادی از شبانه‌روز را به آنها می‌پردازند (کی‌رش<sup>۲</sup>، ۱۹۹۸) و جذابیت این بازی‌ها و استقبال کودکان و نوجوانان از آنها باعث شده است که جایگاه خاصی در میان سایر وسایل بازی پیدا کنند. در عین حال، دیدگاه‌های متفاوت و گاه متعارضی در مورد بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد. برخی نگرشی حمایت‌کننده و مثبت نسبت به این بازی‌ها دارند، زیرا معتقدند این بازی‌ها به روش‌های مختلفی انگیزش برای یادگیری را در کودکان و نوجوانان ایجاد کرده و افزایش می‌دهند (برای مثال، چانگ و چن<sup>۳</sup>، ۲۰۰۹) و برخی بر تأثیر منفی بازی‌های رایانه‌ای تأکید می‌کنند و معتقدند که این بازی‌ها، نه تنها پرخاشگری و خشونت را در کودکان و نوجوانان افزایش می‌دهد، بلکه باعث وابستگی و حتی اعتیاد آنان به این بازی‌ها می‌شوند؛ به طوری که عده زیادی از کودکان و نوجوانان بخش درخور توجهی از اوقات فراغت خود را به این بازی‌ها اختصاص می‌دهند. تحقیقات انجام شده توسط تایلر و کیتز<sup>۴</sup>، ۲۰۱۰ نشان می‌دهد که اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و اینترنت دامنه وسیعتری از رفتارهای کودکان و نوجوانان را در بر می‌گیرد و سبب آسیب‌های جدی به خانواده‌ها می‌شود. از سوی دیگر، اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای سبب به خطر افتادن سلامت فیزیکی و روانی، کاهش مهارت‌های اجتماعی، انزوا و در خود رفتگی دانش‌آموزان می‌شود (زمانی، چشمی و هدایتی، ۲۰۰۹؛ زمانی و دیگران، ۲۰۱۰؛ زمانی و عابدینی، ۲۰۱۲). و این به نوبه خود منجر به کاهش فرصت آنان برای پرداختن به امور و تکالیف درسی و تحصیلی منجر می‌شود (فرم<sup>۵</sup>، ۲۰۰۳)؛ به طوری که هم‌اکنون افت تحصیلی یکی از نگرانی‌های عمده والدین و مربیان در رابطه با وابستگی و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در میان کودکان و نوجوانان است، زیرا چنین بازی‌هایی با ایجاد فضایی

---

1- Funk

2- Kirsh

3- Chun & Chen

4- Taylor & Keeter

5- Formme

جذابتر در مقایسه با انجام تکالیف درسی، باعث تداخل در عملکردهای درسی و تحصیلی می‌شوند (ویتنی و مک‌لافلین<sup>۱</sup>، ۲۰۰۷؛ داگلاس و جنتیل<sup>۲</sup>، ۲۰۰۹؛ پارکر<sup>۳</sup>، ۲۰۰۹).

از طرفی، مطالعات انجام شده در مورد تفاوت‌های جنسیتی در وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد که پسرها نسبت به دخترها بیشتر به این بازی‌ها می‌پردازند و ترجیح می‌دهند آنها را به عنوان فعالیتی برای پر کردن اوقات فراغت خود در نظر بگیرند (یلاند و لیوید<sup>۴</sup>، ۲۰۰۱؛ به نقل از کلی<sup>۵</sup>، ۲۰۰۳). همچنین، پسرها نسبت به دخترها وابستگی بیشتری به این بازی‌ها پیدا می‌کنند (کلی، ۲۰۰۳). از این رو، اگرچه در حال حاضر انجمن پزشکی آمریکا مخالف این موضوع است که پرداختن بیش از حد به بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک اختلال روانی به راهنمای تشخیصی و آماری اختلالات روانی در سال ۲۰۰۷ اضافه شود، اما انجمن روانپزشکی آمریکا توجه زیادی به آن نشان داده است (جرالد<sup>۶</sup>، ۲۰۰۸). نتایج مطالعات انجام شده در این زمینه نیز حاکی از این است که برخی از بازیکنانی که بیش از حد به یک بازی می‌پردازند، دچار مشکلات رفتاری می‌شوند (کپل<sup>۷</sup> و همکاران، ۲۰۰۶؛ زمانی و همکاران، ۲۰۱۰). اکنون اگر به وابستگی به فناوری‌ها به عنوان زیر مجموعه‌ای از اعتیاد رفتاری نگاه کنیم (گرفت، ۱۹۹۶)، عادت به بازی‌های رایانه‌ای نیز به عنوان یک اختلال رفتاری یا رفتار مشکل‌آفرین مطرح است و نه نوعی اعتیاد، زیرا تحقیقات اخیر چنین استدلال کرده که اعتیاد باید دامنه وسیعتری از رفتارها را پوشش دهد (به نقل از لیونگ و لی، ۲۰۱۰) و علل رخداد آن نیز مثل سایر اختلالات رفتاری و رفتارهای مشکل‌آفرین می‌تواند زیست‌شناختی و یا روانی-اجتماعی باشد.

یکی از عوامل روانی-اجتماعی مؤثر در رفتارهای مشکل‌آفرین عوامل خانوادگی، خصوصاً سبک‌های فرزندپروری<sup>۸</sup> است (شولمن، ۱۹۹۳؛ خدایاری فرد و عابدینی، ۱۳۸۶؛

---

1- Whitty & Mclaughlin

2- Douglas & Gentile

3-Parker

4- Yeland & Liyod

5- Colley

6-Jerald

7- Chappell

8-parenting styles

روزن، چپور و کاریر<sup>۱</sup>، ۲۰۰۸؛ لیونگ و لی، ۲۰۱۰؛ به طوری که نتایج بررسی‌های صورت گرفته نشان می‌دهد سبک‌های فرزندپروری مبتنی بر تحمیل و اجبار و فقدان حمایت به ایجاد مشکلات رفتاری در میان نوجوانان منجر می‌گردد (شولمن، ۱۹۹۳؛ روزن و همکاران، ۲۰۰۸؛ دارلینگ<sup>۲</sup>، ۲۰۰۳).

سبک فرزندپروری مجموعه‌ای از نگرش‌ها در مورد کودک است که به ایجاد جوی هیجانی منجر می‌شود که والدین رفتارهای خود را با کودک در بستر آن شکل داده و تنظیم می‌کنند (دارلینگ و اشتنبرگ<sup>۳</sup>، ۱۹۹۳). سبک‌های فرزندپروری عمدتاً با استفاده از مفهوم‌سازی باومریند<sup>۴</sup> (۱۹۷۱) مطرح و اندازه‌گیری می‌گردد. باومریند (۱۹۹۱) بر اساس دو بعد توقع<sup>۵</sup> و پاسخ‌دهی<sup>۶</sup> چهار سبک فرزندپروری را مشخص کرده است که عبارتند از: از: ۱- فرزندپروری مستبدانه<sup>۷</sup> که در آن والدین از فرزندان خود توقع و انتظارات زیاد، ولی پاسخی کمی دارند، بر اطاعت بی‌چون و چرای کودکان تأکید دارند، فاقد گرمی، صمیمیت و حمایت‌اند و بسیار سخت‌گیر و منضبط‌اند؛ ۲- فرزندپروری مقتدرانه<sup>۸</sup> که در آن والدین هم درخواست‌کننده و هم پاسخ‌دهنده‌اند، قوانین روشن و واضح دارند، از شیوه‌های منطقی و استدلالی برای متقاعد کردن کودکان استفاده می‌کنند، حمایت‌کننده‌اند و با کودک همدلی می‌کنند (کوپلن<sup>۹</sup> و همکاران، ۲۰۰۲)؛ ۳- فرزندپروری سهل‌انگارانه<sup>۱۰</sup> که در آن والدین بسیار پاسخ‌دهنده‌اند و کمتر درخواست‌کننده‌اند. آنها قوانین زیادی برای فرزندشان وضع نمی‌کنند و کنترلی بر رفتارهای آنان ندارند (باومریند، ۱۹۹۱) و ۴- فرزندپروری بدون توجه و مراقبت که در آن والدین نه پاسخ‌دهنده و نه درخواست‌کننده‌اند، فاقد قوانین مشخص‌اند، فاقد گرمی و

---

1- Rosen, Cheever & Carrier

2- Darling

3- Darling & Steinberg

4- Baumrind

5- demandingness

6- responsiveness

7- authoritarian

8- authoritative

9- Coplan

10- permissiveness

حمایت و صمیمیت‌اند و نظارت و کنترلی بر رفتارهای فرزندان خود ندارند (کوپکو<sup>۱</sup>، ۲۰۰۷).

در ارتباط با سبک والدین در استفاده از فناوری‌ها به سه سبک اشاره شده است. در این سه سبک نقش واسطه‌ای یا میانجیگری والدین در استفاده از فناوری‌ها مورد بحث قرار گرفته است. اولین سبک "واسطه‌گری فعال"<sup>۲</sup> والدین است که به مباحثات و مجادله‌های مجادله‌های والدین با فرزندان‌شان در مورد دیدن تلویزیون و یا بازی رایانه‌ای و یا کار با اینترنت می‌پردازد (فیجوکا و آستین<sup>۳</sup>، ۲۰۰۷ و لیوینگستون<sup>۴</sup>، ۲۰۰۸). در این سبک والدین به بچه‌هایشان کمک می‌کنند تا به عنوان کاربران یا تماشاگران انتقادی در استفاده از فناوری‌ها باشند. سبک دوم "والدین محدود کننده یا تعیین کننده حد و مرز"<sup>۵</sup> برای فعالیت فعالیت بچه‌ها با فناوری‌ها هستند. در این سبک والدین قوانین روشن و واضحی را برای اینکه چه وقت، تا چه میزان و چه بازی‌هایی را بچه‌ها مجاز هستند انجام دهند، وضع می‌کنند (لیوینگستون، ۲۰۰۸، مش<sup>۶</sup>، ۲۰۰۹). دسته سوم، والدین با سبک "همبازی و یا هم تماشاگر" هستند که این دسته از والدین در محل بازی بچه می‌نشینند و بازی او را می‌بینند و می‌توانند در مورد بازی صحبت کنند یا نکنند (جردن<sup>۷</sup>، ۲۰۰۱).

در مطالعه حاضر سعی شده فراتر از این سه سبک، سبک‌های دیگر فرزندپروری هم بررسی شود. به طور کلی، پژوهش‌های انجام شده نشان می‌دهند که هر یک از این سبک‌ها آثار، نتایج و پیامدهای خاصی را به دنبال دارد. در واقع، سبک‌های فرزندپروری از طریق تأثیر بر عزت نفس، استقلال، خودکنترلی و راه‌های مقابله با تنیدگی کودکان و نوجوانان (شولمن، ۱۹۹۳؛ کوپکو، ۲۰۰۷؛ وارگو<sup>۸</sup>، ۲۰۰۷) سایر رفتارهای آنان، از جمله عملکرد تحصیلی، رفتارهای سازش‌نیافته و مشکل‌آفرین را تحت تأثیر قرار می‌دهند (اشنبرگ و

---

1- Kopko  
2- active mediation  
3- Fujioka & Austin  
4- Linvingstone  
5- Restrictive mediation  
6- Mesch  
7- Jordan  
8- Wargo

همکاران، ۱۹۹۲؛ بنت<sup>۱</sup>، ۲۰۰۸؛ ابر، کارتر و وینسلر<sup>۲</sup>، ۲۰۰۹؛ ترنر، چندلر و هفر<sup>۳</sup>، ۲۰۰۹). به عبارت دیگر، سبک‌های قاطعانه منجر به رشد عزت نفس، خودکنترلی و خودتنظیمی، استقلال و شادی، دوری از رفتارهای ناسازگار و بزهکارانه و خطرناک در کودکان، می‌شوند (وارگو، ۲۰۰۷).

در مورد ارتباط سبک‌های فرزندپروری با وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک رفتار مشکل‌آفرین تحقیقات اندکی صورت گرفته است (برای مثال، آنیوتاورن، ۲۰۰۸) و اگرچه نتایج این تحقیقات نشان‌دهنده وجود ارتباط منفی و معنادار بین سبک‌های فرزندپروری قاطعانه و مستبدانه با وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای است، ارتباطی مثبت و معنادار بین سبک‌های فرزندپروری سهل‌انگارانه و بی‌توجه با وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد. با این حال تاکنون نه در ایران و نه در سایر کشورها تحقیقی صورت نگرفته است که روابط علی میان سبک‌های فرزندپروری، جایگاه اجتماعی-اقتصادی، اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و عملکرد تحصیلی نوجوانان را در قالب یک مدل ساختاری مطالعه و بررسی کند. تحقیقات داخلی و خارجی انجام شده در این زمینه عمدتاً یا ارتباط سبک‌های فرزندپروری را با اعتیاد به مواد مخدر و الکل بررسی کرده‌اند (برای مثال، ساچمن و لوتار<sup>۴</sup>، ۲۰۰۰) و یا ارتباط آن را با عملکرد تحصیلی و مهارت‌های اجتماعی (برای مثال ترنر، چندلر و هفر، ۲۰۰۹) و سلامت روان و بزهکاری مطالعه کرده‌اند (داوایی<sup>۵</sup>، ۲۰۰۴).

بیشتر تحقیقاتی که در کشور ما صورت گرفته نیز یا رابطه سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان را با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بررسی کرده‌اند (قطریفی، ۱۳۸۴؛ آرمان، ۱۳۸۲؛ به نقل از چشمی، ۱۳۸۹؛ امین و زکی، ۱۳۸۱؛ به نقل از چشمی، ۱۳۸۹) و یا ارتباط اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان را مطالعه کرده‌اند (برای مثال، آقاجانی، ۱۳۸۱؛ دوران، ۱۳۸۰).

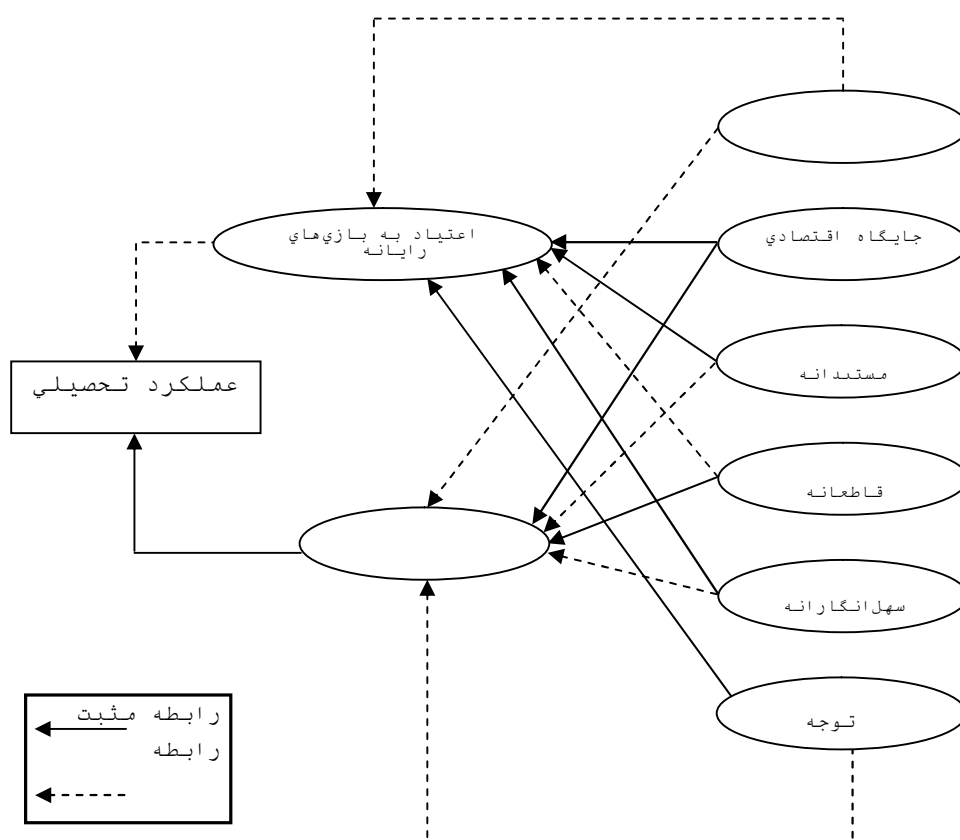
---

1- Bennett  
2- Abar, Carter & Winsler  
3- Turner, Chandler & Heffer  
4- Suchman & Luthar  
5- Dwairy

از طرفی، محققان معتقدند که تأثیر سبک‌های فرزندپروری بر رفتار و شخصیت فرزندان با توجه به متغیرهای بافتی نظیر فرهنگ و جایگاه اجتماعی- اقتصادی قابل تبیین بوده و در این میان، ویژگی‌های جمعیت‌شناختی و جایگاه اجتماعی- اقتصادی حائز اهمیت خاصی است (کوپکو، ۲۰۰۷). لذا پژوهش حاضر به دنبال پاسخگویی به این سؤال است که آیا اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند نقشی واسطه‌ای در ارتباط میان سبک‌های فرزندپروری و جایگاه اجتماعی- اقتصادی با عملکرد تحصیلی در دانش‌آموزان پسر سال دوم راهنمایی شهر اصفهان داشته باشد؟ این پژوهش جهت پاسخگویی به این سؤال روابط علی میان سن شروع به بازی‌های رایانه‌ای، سبک‌های فرزندپروری، جایگاه اجتماعی- اقتصادی، اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، دانش قبلی (عملکرد تحصیلی قبلی) و عملکرد تحصیلی را در قالب یک مدل علی بررسی خواهد کرد. این روابط و فرضیه‌های مرتبط با آن در مدل مفهومی زیر (نمودار ۱) مشاهده می‌شود. در این مدل، متغیرهای سن شروع بازی‌های رایانه‌ای، جایگاه اجتماعی- اقتصادی و سبک فرزندپروری (مستبدانه، قاطعانه، سهل‌انگارانه و بی‌توجه) به عنوان متغیرهای پرونژاد و متغیرهای اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، دانش قبلی و عملکرد تحصیلی به عنوان متغیرهای درون‌ژاد در نظر گرفته شده است. همچنین، در این مدل متغیرهای اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و دانش قبلی به عنوان متغیر میانجی یا واسطه‌ای وارد مدل شده‌اند و هدف از پژوهش بررسی اثرهای مستقیم و غیرمستقیم این متغیرها بر عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان است که در قالب فرضیه‌های زیر مطرح می‌شود:

- ۱- سن شروع بازی‌های رایانه‌ای بر دانش قبلی و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای دانش‌آموزان اثر دارد.
- ۲- جایگاه اجتماعی- اقتصادی بر دانش قبلی دانش‌آموزان و اعتیاد آنها به بازی‌های رایانه‌ای اثر دارد.
- ۳- سبک فرزندپروری مستبدانه بر دانش قبلی دانش‌آموزان و اعتیاد آنها به بازی‌های رایانه‌ای اثر دارد.

- ۴- سبک فرزندپروری قاطعانه بر دانش قبلی دانش آموزان و اعتیاد آنها به بازی‌های رایانه اثر دارد.
- ۵- سبک فرزندپروری سهل‌انگارانه بر دانش قبلی دانش آموزان و اعتیاد آنها به بازی‌های رایانه ای اثر دارد.
- ۶- سبک فرزندپروری بی توجه بر دانش قبلی دانش آموزان و اعتیاد آنها به بازی‌های رایانه‌ای اثر دارد.
- ۷- اعتیاد به بازی‌های رایانه ای و دانش قبلی دانش آموزان بر عملکرد تحصیلی آنان اثر دارد.
- ۸- اعتیاد به بازی‌های رایانه ای و دانش قبلی دانش آموزان در ارتباط بین کلیه متغیرهای برونزاد و عملکرد تحصیلی آنان نقش واسطه ای دارد.



نمودار ۱: مدل مفهومی روابط علی میان متغیرهای پژوهش



## روش

**جامعه و نمونه آماری:** جامعه آماری پژوهش حاضر شامل کلیه دانش‌آموزان پسر پایه دوم راهنمایی شهر اصفهان در سال تحصیلی ۹۰-۱۳۸۹ بوده است. برای انتخاب گروه نمونه از روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای استفاده شد. بدین صورت که ابتدا پرسشنامه‌های پژوهش بر روی یک گروه ۲۰ نفری از دانش‌آموزان پسر دوم راهنمایی اجرا گردید و سپس با محاسبه مقدار واریانس و قرار دادن آن در فرمول محاسبه حجم نمونه، تعداد نمونه ۲۵۰ به دست آمد. در مرحله بعد از بین نواحی پنجگانه آموزشی شهر اصفهان، سه ناحیه ۲، ۳ و ۴ که به ترتیب به عنوان شاخصی از جایگاه اجتماعی-اقتصادی پایین، متوسط و بالا در نظر گرفته شده بودند، انتخاب و سپس از هر منطقه یک مدرسه راهنمایی و از هر مدرسه دو کلاس دوم راهنمایی انتخاب شد و کلیه دانش‌آموزان آن مطالعه شدند (۲۷۰ نفر). از آن جا که اطلاعات برخی از پرسشنامه‌های جمع‌آوری شده ناقص بود، لذا از فرایند تحقیق خارج شدند (۱۶ پرسشنامه). بدین ترتیب، تعداد ۲۵۴ نفر به عنوان نمونه پژوهش در نظر گرفته شدند.

**روش و طرح پژوهشی:** طرح پژوهش حاضر از جمله طرح‌های غیرآزمایشی و به طور دقیق‌تر از نوع طرح‌های همبستگی بوده و کلیه پرسشنامه‌ها به صورت گروهی و در کلاس‌های درس بر روی دانش‌آموزان اجرا و جمع‌آوری شد.

**ابزار و روش‌های اندازه‌گیری سنجش:** متغیرهای مورد اندازه‌گیری در این پژوهش عبارتند از: جایگاه اقتصادی-اجتماعی که با استفاده از شاخص‌هایی نظیر محل سکونت، تعداد خواهر و برادران، تحصیلات پدر و مادر اندازه‌گیری شده است. عملکرد تحصیلی که بر اساس معدل پایان سال تحصیلی اندازه‌گیری شده است (معدل دانش‌آموزان با رجوع به پرونده تحصیلی آنها استخراج و گزارش شده است)، سبک‌های فرزندپروری و اعتیاد به

بازی‌های رایانه‌ای که در ادامه ابزارهای سنجش این متغیرها و ویژگی‌های روان‌سنجی آنها معرفی خواهد شد.

۱- **پرسشنامه اطلاعات جمعیت‌شناختی:** این پرسشنامه محقق ساخته بوده، متغیرهایی مانند جایگاه اجتماعی- اقتصادی، سن شروع بازی‌های رایانه‌ای و معدل قبلی دانش‌آموزان (به عنوان شاخصی از دانش و عملکرد تحصیلی قبلی آنان) را اندازه‌گیری می‌کند. شایان ذکر است که معدل قبلی دانش‌آموزان از طریق روش خودگزارش‌دهی جمع‌آوری شده است.

۲- **پرسشنامه سبک‌های فرزندپروری:** این پرسشنامه توسط آنیوتاورن (۲۰۰۸) تهیه و تدوین شده است و شامل چهار سبک فرزندپروری (مستبدانه، قاطعانه، سهل‌انگارانه و بی‌توجه) است. این پرسشنامه دارای ۴۰ سؤال است که کلیه سؤال‌های آن بر روی طیف لیکرت ۵ درجه‌ای نمره‌گذاری شده‌اند (۵= همیشه، ۴= اغلب، ۳= گاهی، ۲= به ندرت، ۱= هرگز). شاخص‌های پایایی این پرسشنامه (مقادیر ضریب آلفای کرونباخ به عنوان شاخصی از همسانی درونی پرسشنامه) برای هر کدام از سبک‌ها به ترتیب برابر با ۰/۶۸، ۰/۸۲، ۰/۷۲ و ۰/۸۵ گزارش شده است (آنیوتاورن، ۲۰۰۸). در پژوهش حاضر برای بررسی روایی<sup>۱</sup> پرسشنامه از روش تحلیل عاملی اکتشافی استفاده شد که نتایج آن نشان‌دهنده چهار عامل بود که به ترتیب ۱۳/۷۸، ۱۲/۴۱، ۸/۸۹ و ۷/۷۵ درصد از واریانس کل آزمون و در مجموع ۴۲/۸۳ درصد از واریانس کل آزمون را تبیین کرده‌اند. شایان ذکر است که ۳ سؤال از پرسشنامه به علت دارا بودن بار عاملی کمتر از ۰/۴ و قرار گرفتن روی چند عامل حذف شدند. برای بررسی پایایی پرسشنامه نیز ضریب آلفای کرونباخ به عنوان شاخصی از همسانی درونی پرسشنامه محاسبه شد که مقدار آن برای کل آزمون برابر با ۰/۷۵ و برای چهار خرده‌مقیاس‌های آن به ترتیب برابر با ۰/۷۵، ۰/۸۴، ۰/۷۰ و ۰/۸۵ بود. همچنین، روایی صوری و محتوایی پرسشنامه، به ویژه از نظر تناسب محتوای

---

1- validity

سؤال‌های آن با فرهنگ کشورمان توسط سه تن از اعضای هیأت علمی گروه علوم تربیتی و روان‌شناسی دانشگاه اصفهان بررسی و تایید شد.

۳- پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای: این پرسشنامه نیز توسط آنیوتاورن (۲۰۰۸) تهیه شده است و شامل ۲۰ سؤال بود که پس از ترجمه توسط دو تن از اساتید گروه روان‌شناسی اصلاح و بازنگری شد؛ به طوری که اصطلاحات لاتین از نظر مفهومی با اصطلاحات فارسی تطبیق داده شد. همچنین، کلیه سؤال‌های آن بر اساس یک طیف لیکرت ۵ درجه‌ای (۵= همیشه، ۴= اغلب، ۳= گاهی، ۲= به ندرت، ۱= هرگز) نمره‌گذاری شده است. برای تعیین سطح اعتیاد دانش‌آموزان میانگین و انحراف معیار نمره‌های دانش‌آموزان به شرح زیر محاسبه شد: ابتدا پایین‌ترین نمره را از بالاترین نمره کم کرده و بعد تقسیم بر دامنه نمره‌های کرده و سپس بر اساس نمره به دست آمده سه سطح از اعتیاد مشخص شد: ۱- نمره‌های بین ۲/۳۳-۱ نشان‌دهنده سطح پایین اعتیاد؛ ۲- نمره‌های بین ۳/۶۶-۲/۳۴ نشان‌دهنده سطح متوسط اعتیاد و ۳- نمره‌های بین ۵-۳/۶۷ نشان‌دهنده سطح بالای اعتیاد. چشمی (۱۳۸۹) روایی صوری این پرسشنامه را بررسی و ضریب آلفای کرونباخ برابر با ۰/۸۵ را به عنوان شاخص پایایی برای آن گزارش کرده است. در پژوهش حاضر نیز برای ارزیابی پایایی پرسشنامه از روش محاسبه آلفای کرونباخ به عنوان شاخصی از همسانی درونی پرسشنامه استفاده شد و ضریب آلفایی برابر با ۰/۸۲ برای آن به دست آمد.

**روش‌های آماری:** در پژوهش حاضر برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از روش تحلیل مسیر با استفاده از نرم‌افزار لیزرل ۸/۷ (جورسکاگ و سوربوم<sup>۱</sup>، ۱۹۸۹) استفاده شده است.

### یافته‌ها

چنانکه قبلاً اشاره شد، هدف اصلی پژوهش حاضر ارائه یک مدل علی از روابط میان سبک‌های فرزندپروری، جایگاه اجتماعی-اقتصادی و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، سن

1- Joreskog & Sorbom

شروع بازی‌های رایانه‌ای، دانش قبلی و عملکرد تحصیلی بوده است. در این مدل، متغیرهای سن شروع بازی‌های رایانه‌ای، جایگاه اجتماعی- اقتصادی و سبک فرزندپروری (مستبدانه، قاطعانه، سهل‌انگارانه و بی‌توجه) به عنوان متغیرهای برونزاد و متغیرهای اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، دانش قبلی و عملکرد تحصیلی به عنوان متغیرهای درونزاد در نظر گرفته شده است. پیش از ارائه مدل برازش شده در پژوهش، ماتریس همبستگی متغیرهای تحقیق در جدول ۱ گزارش خواهد شد.

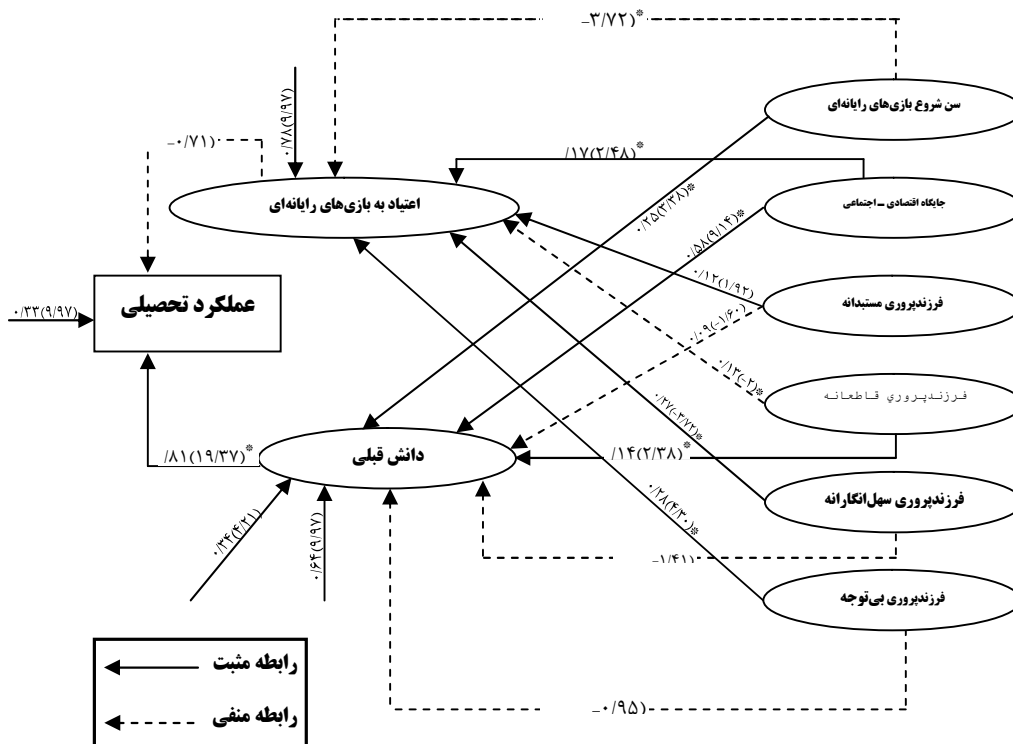
جدول ۱: ماتریس ضرایب همبستگی متغیرهای پژوهش

	۹	۸	۷	۶	۵	۴	۳	۲	۱
۱- دانش قبلی									۱
۲- جایگاه اجتماعی- اقتصادی								۱	۰/۴۹**
۳- سبک مستبدانه							۱	۰/۱۲*	-۰/۰۸
۴- سبک قاطعانه						۱	-۰/۰۴	-۰/۱۷*	۰/۲۵*
۵- سبک سهل‌انگارانه					۱	۰/۰۲	۰/۰۷	۰/۰۱	-۰/۱۵*
۶- سبک بی‌توجه				۱	۰/۰۶	۰/۰۲	۰/۱۹*	-۰/۰۱	-۰/۰۹
۷- اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای			۱	۰/۳۱**	۰/۱۷*	-۰/۲۱*	۰/۲۰*	۰/۱۸*	-۰/۱۸*
۸- سن شروع بازی		۱	-۰/۲۱*	۰/۰۸	-۰/۲۷*	۰/۰۰	-۰/۱۱*	-۰/۳۹**	۰/۰۵
۹- عملکرد تحصیلی	۱	۰/۰۵	-۰/۱۷*	۰/۰۸	-۰/۱۳*	۰/۲۱*	-۰/۰۷	۰/۴۰**	۰/۸۱**

\*  $P < 0.05$  و \*\*  $P < 0.01$

یافته‌های جدول ۱ نشان می‌دهد که بالاترین میزان همبستگی به ترتیب مربوط به عملکرد تحصیلی و دانش قبلی ( $r=0.81$ )، جایگاه اجتماعی- اقتصادی و دانش قبلی ( $r=0.49$ ) و عملکرد تحصیلی و جایگاه اجتماعی- اقتصادی ( $r=0.40$ ) و سن شروع بازی‌های رایانه‌ای و جایگاه اجتماعی- اقتصادی ( $r=0.39$ ) است و کمترین میزان همبستگی‌ها مربوط به متغیرهای سبک فرزندپروری بی‌توجه و سهل‌انگار با جایگاه اجتماعی- اقتصادی ( $r=0.01$  و  $r=-0.01$ ) است. در ادامه، مدل علی برازش شده در پژوهش حاضر همراه با شاخص‌های نیکویی برازش آن ارائه خواهد شد.

همچنین، متغیرهای اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و دانش قبلی به عنوان متغیر میانجی یا واسطه‌ای وارد مدل شده‌اند.



نمودار ۲: مدل برازش شده برای بررسی روابط بین متغیرها در پژوهش حاضر

همان گونه که در نمودار ۲ مشاهده می‌شود، مدل برازش شده حاکی از نقش واسطه‌ای دانش قبلی در ارتباط بین سن شروع بازی‌های رایانه‌ای، جایگاه اجتماعی-اقتصادی، سبک فرزندپروری قاطعانه با عملکرد تحصیلی است. به عبارت دیگر، دانش آموزانی که در سنین پایین‌تری بازی‌های رایانه‌ای را شروع کرده‌اند، دانش قبلی کمتر و عملکرد تحصیلی پایین‌تری دارند و دانش آموزانی که جایگاه اجتماعی-اقتصادی بالاتری دارند، دانش قبلی و عملکرد تحصیلی دارند. همچنین، دانش آموزانی که والدین آنها با سبک فرزندپروری

قاطعانه داشته‌اند؛ دانش قبلی و عملکرد تحصیلی بهتری نیز داشته‌اند، به طوری که مقدار شاخص  $t^2$  برابر با ۷/۷۳ و درجه آزادی آن برابر با  $df=12$  بوده و نسبت خی دو به درجه آزادی برابر با ۰/۶۴ بوده که کوچکتر از ۲ و بسیار مناسب است. همچنین، سطح معناداری آن برابر با ۰/۸۱ است که نشان‌دهنده عدم تفاوت معنادار مدل با داده‌های تجربی پژوهش و برازش بسیار خوب آن است. مقدار شاخص‌های  $AGFI$ ،  $GFI$ ،  $RMR$ ،  $RMSEA$  و  $CFI$  در این مدل به ترتیب برابر با  $GFI=0.99$ ،  $RMR=0.021$ ،  $RMSEA=0.00$ ،  $AGFI=0.97$  و  $CFI=1$  است که همگی حاکی از برازش بسیار خوب مدل است. به عبارت دیگر، این فرضیه که متغیر دانش قبلی نقشی واسطه‌ای در ارتباط بین سبک‌های فرزندپروری، جایگاه اجتماعی اقتصادی، و سن شروع بازی‌های رایانه‌ای با عملکرد تحصیلی دارد، تایید می‌شود.

همچنین، مشاهده می‌شود که در این مدل مقدار خطا (e) برای متغیرهای اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، دانش قبلی و عملکرد تحصیلی، به ترتیب برابر با ۰/۷۸، ۰/۶۴ و ۰/۳۳ است. مقادیر ضرایب بتا ( ) و  $\alpha$  برای مسیرهای معنادار در مدل برازش شده در جدول ۲ گزارش شده است. به طور کلی، در این مدل ۲۲ درصد از واریانس اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و ۳۶ درصد از واریانس دانش قبلی توسط متغیرهای سن شروع بازی‌های رایانه‌ای، جایگاه اجتماعی- اقتصادی و سبک‌های فرزندپروری چهارگانه تبیین شده است و ۶۶ درصد از واریانس عملکرد تحصیلی توسط متغیرهای اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و دانش قبلی تبیین شده است. به علاوه، یافته‌ها نشان می‌دهد که شاخص‌های نیکویی برازش مدل در حد بسیار مطلوبی است.

جدول ۲: مقادیر ضرایب و  $t$  برای مسیر های معنادار در مدل برازش شده در پژوهش حاضر

فرضیه ها			T سطح معناداری
اثر مستقیم سن شروع بازی بر	دانش قبلی	۰/۲۷	۳/۷۲*
	اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای	۰/۲۵	۳/۲۸*
اثر مستقیم جایگاه اقتصادی اجتماعی بر	دانش قبلی	۰/۵۸	۹/۱۴*
	اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای	۰/۱۷	۳/۲۸*
اثر مستقیم فرزندپروری قاطعانه بر	دانش قبلی	۰/۱۴	۲/۳۸*
	اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای	۰/۱۲	-۲*
اثر مستقیم فرزندپروری سهل‌انگارانه بر	دانش قبلی	غیر معنادار	غیر معنادار
	اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای	۰/۲۷	۳/۷۲*
اثر مستقیم فرزندپروری بی‌توجه	دانش قبلی	۰/۲۸	۴/۳۰*
	عملکرد تحصیلی	-۰/۰۳	غیر معنادار
اثر مستقیم دانش قبلی	عملکرد تحصیلی	۰/۸۱	۱۹/۳۷*

\*p 0.05

با توجه به یافته‌های جدول ۲ می‌توان نتیجه گرفت که فرضیه‌های اول، دوم، چهارم و هشتم پژوهش مورد تایید شد. به عبارت دیگر، یافته‌ها نشان‌دهنده معناداری اثر مستقیم سن شروع بازی‌های رایانه‌ای و جایگاه اجتماعی اقتصادی دانش‌آموزان بر دانش قبلی و اعتیاد آنان به بازی‌های رایانه‌ای بود ( $t > 2$  و  $= 0.25$ ، و  $= 0.58$ ، و  $= 0.27$ ). همچنین، اثر مستقیم سبک فرزندپروری قاطعانه بر دانش قبلی و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای معنادار بود ( $t > 2$  و  $= 0.14$  و  $= 0.12$ )، اثر مستقیم سبک فرزندپروری سهل‌انگارانه بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای ( $t > 2$  و  $= 0.27$ ) و اثر مستقیم سبک فرزندپروری بی‌توجه بر دانش قبلی دانش‌آموزان نیز معنادار بود ( $t > 2$  و  $= 0.28$ ).

دانش قبلی نیز نقشی واسطه‌ای در ارتباط بین سن شروع بازی‌های رایانه‌ای، جایگاه اجتماعی- اقتصادی و سبک فرزندپروری قاطعانه با عملکرد تحصیلی داشت ( $r=0.81, t=19.37$ ). از طرفی، اگرچه یافته‌ها نشان‌دهنده اثر مستقیم و معنادار متغیرهای سن شروع بازی‌های رایانه‌ای، جایگاه اجتماعی- اقتصادی، سبک‌های فرزندپروری قاطعانه و بی‌توجه بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای است، اما به دلیل غیرمعنادار بودن اثر مستقیم اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی، این یافته‌ها از نقش واسطه‌ای اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در ارتباط بین سن شروع بازی، جایگاه اجتماعی- اقتصادی و سبک‌های فرزندپروری با عملکرد تحصیلی حمایت نمی‌کند، لذا فرضیه‌های سوم، پنجم، ششم و هفتم پژوهش تایید نشد.

در ادامه، محاسبات مربوط به اثرهای غیر مستقیم موجود در مدل برآزش شده در پژوهش گزارش می‌شود: اثر غیر مستقیم سبک قاطعانه فرزندپروری بر عملکرد تحصیلی برابر است با:  $0.11 = 0.14 \times 0.81$  اثر غیرمستقیم جایگاه اجتماعی اقتصادی بر عملکرد تحصیلی عبارت است از:  $0.47 = 0.81 \times 0.58$ ، اثر غیرمستقیم سن شروع بازی‌های رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی عبارت است از:  $0.25 = 0.81 \times 0.20$  تاثیر غیرمستقیم فرزندپروری قاطعانه از طریق دانش قبلی بر عملکرد تحصیلی برابر است با:  $0.11 = 0.14 \times 0.81$ .

## بحث و نتیجه‌گیری

هدف از پژوهش حاضر، ارائه مدل علی از روابط میان جایگاه اجتماعی- اقتصادی، سبک‌های فرزندپروری، اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و عملکرد تحصیلی در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی بود. یافته‌ها نشان داد که سن شروع بازی رابطه مستقیم، منفی و معناداری با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و رابطه مثبت و معنادار با عملکرد تحصیلی قبلی دانش‌آموزان دارد. به عبارت دیگر، هرچه سن شروع بازی کمتر باشد، اعتیاد به بازی بیشتر و عملکرد تحصیلی ضعیف‌تر خواهد بود. همچنین، مشاهده شد که جایگاه اجتماعی- اقتصادی رابطه مستقیم، مثبت و معناداری با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و عملکرد تحصیلی



قبلی دارد. به عبارت دیگر، دانش آموزان متعلق به جایگاه اجتماعی - اقتصادی بالا نه تنها وابستگی بیشتری به بازی‌های رایانه‌ای دارند، بلکه عملکرد تحصیلی قبلی بهتری نیز دارند. این یافته‌ها همسو با نتایج پژوهش‌هایی است که نگرش مثبتی به بازی‌های رایانه‌ای داشته و معتقدند که این بازی‌ها می‌توانند قدرت و مهارت‌های حل مسأله، توجه و تمرکز، تفکر نقادانه و انعطاف‌پذیری شناختی را در دانش آموزان افزایش دهند (کورتیس و لاسون<sup>۱</sup>، ۲۰۰۲؛ دولتیل<sup>۲</sup>، ۱۹۹۵؛ بنت<sup>۳</sup>، ۲۰۰۷؛ چانگ، ۲۰۰۹). برای مثال، نتایج پژوهش کورتیس و لاسون (۲۰۰۲) نشان داد که راهبردهای کلی موجود در بازی‌های رایانه‌ای تأثیر زیادی بر مهارت و عملکرد حل مسأله در دانش آموزان مورد مطالعه داشت.

همچنین، یافته‌ها نشان داد که سبک فرزندپروری قاطعانه که با سبک والدین محدود کننده (طبق حد و مرز مشخص) در استفاده از فناوری‌ها مشابه است، رابطه مستقیم، منفی و معناداری با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و رابطه مستقیم، مثبت و معناداری با عملکرد تحصیلی قبلی دانش آموزان دارد (لیوینگستون و لی، ۲۰۱۰). احتمالاً والدین قاطع با پاسخ‌دهی بموقع (لازم و کافی) به نیازهای فرزندان خود و اعمال قوانین مشخص و تعریف شده در محیط خانواده، ایجاد روابط گرم و صمیمانه و استفاده از شیوه‌های استدلالی، به رشد قدرت خودکنترلی، خودتنظیمی، عزت نفس و استقلال کودکان 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 کرده و در نتیجه بتوانند برای انجام تکالیف و امور درسی و تحصیلی خود نیز برنامه‌ریزی کنند و بر آن نظارت و کنترل داشته باشند. این یافته با نتایج پژوهش (وارگو، ۲۰۰۷؛ کوپکو، ۲۰۰۷؛ آنیوتاورن، ۲۰۰۸) همسوست. آنیوتاورن (۲۰۰۸) نیز در پژوهشی رابطه سبک‌های فرزندپروری و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای را در دانش آموزان تایلندی بررسی و مشاهده کرد که بین سبک‌های فرزندپروری قاطعانه و مستبدانه با اعتیاد

---

1- Curtis & Lawson

2- Doolittle

3- Bennett

به بازی‌های رایانه‌ای رابطه‌ای منفی و معنادار و بین سبک‌های سهل‌انگارانه و بی‌توجه با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای رابطه‌ای مثبت و معنادار وجود دارد.

یافته‌ها نشان دهنده وجود رابطه مستقیم مثبت و معنادار بین سبک فرزندپروری بی‌توجه با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بود. به عبارت دیگر، دانش‌آموزان با والدین بی‌توجه، اعتیاد بیشتری به بازی‌های رایانه‌ای داشتند. این نتایج نیز با نتایج پژوهش آنیوتاورن (۲۰۰۸) همسویی دارد.

یکی از یافته‌های پژوهش حاضر که با نتایج پژوهش‌های قبلی همسوست، عدم رابطه علی معنادار بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان است. به عبارت دیگر، اگرچه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای رابطه‌ای مستقیم و منفی با عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان داشت، اما این رابطه معنادار نبود. لذا می‌توان نتیجه گرفت که اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای نمی‌تواند نقش واسطه‌ای در ارتباط بین سبک‌های فرزندپروری و جایگاه اجتماعی-اقتصادی با عملکرد تحصیلی داشته باشد. سایر پژوهش‌هایی که روابط علی بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و عملکرد تحصیلی را بررسی کرده‌اند نیز به چنین نتایجی دست پیدا کرده‌اند (امز، ۱۹۹۷).

به طور کلی، نتایج پژوهش‌ها در این زمینه ناهمگون بوده، برخی پژوهش‌ها روابط معناداری را بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و عملکرد تحصیلی گزارش کرده‌اند. البته، روابط علی غیر معنادار (برای مثال، چشمی، ۱۳۸۹) و برخی پژوهش‌ها نتوانسته‌اند به روابط معناداری بین این دو متغیر دست پیدا کنند (برای مثال، دارلینگ، ۲۰۰۰). نتایج پژوهش حاضر در این زمینه حاکی از این است که احتمالاً والدین متعلق به جایگاه اجتماعی-اقتصادی بالا از رایانه و بازی‌های رایانه‌ای به عنوان ابزاری برای تشویق فرزندان خود برای کسب نمره‌های درسی بهتر و مطالعه بیشتر استفاده می‌کنند، خصوصاً والدینی که سبک‌های فرزندپروری آنها قاطعانه بوده، نظارت و کنترل لازم بر رفتار بازی کردن کودکان خویش دارند، لذا فرزندان این خانواده‌ها علی‌رغم انجام بازی‌های رایانه‌ای، از نظر تحصیلی نیز پیشرفت لازم را دارا هستند. در رابطه با نقش و اهمیت سبک‌ها لازم است

مدارس جلسات مشاوره ای با حضور روان شناسان و والدین دانش آموزان برگزار کنند تا ضمن شناسایی سبک های آنها، راهنمایی های لازم را در مورد نحوه دخالت و کنترل شان بر نوع ، زمان و چگونگی بازی ها به والدین ارائه نمایند.

از جمله محدودیت‌های پژوهش حاضر، استفاده از ابزار خود گزارش دهی برای سنجش میزان اعتیاد دانش آموزان به بازی‌های رایانه‌ای است. پیشنهاد می‌گردد در پژوهش‌های بعدی از سایر روش‌ها، نظیر: مصاحبه‌های ساختاریافته با دانش آموزان و همچنین، با والدین آنها استفاده شود تا به نتایج بهتری دست پیدا کرد. به علاوه، پیشنهاد می‌گردد در پژوهش‌های بعد روابط علی میان متغیرهای بافتی و شخصی و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای یک جا و در قالب یک مدل بررسی شود. به نظر می‌رسد علاوه بر متغیرهای بافتی، نظیر: جایگاه اجتماعی- اقتصادی و سبک‌های فرزندپروری، متغیرهای شخصی، نظیر: ویژگی‌های شخصیتی، عزت نفس، خودکنترلی، مهارت‌های فراشناختی و خودنظم‌بخشی نیز در تبیین علل اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به عنوان شکل جدیدی از اعتیاد نقش داشته باشد.

## منابع

- آقاجانی، مریم. (۱۳۸۱). بررسی تأثیر آموزش مهارت‌های اجتماعی بر سلامت روان و منبع کنترل نوجوانان، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه الزهراء.
- چشمی، ملیحه و زمانی، بی‌بی عشرت. (۱۳۹۰). مقایسه رفتارهای سازگار و ناسازگار اجتماعی دانش آموزان وابسته و غیروابسته به بازی‌های رایانه‌ای شهر اصفهان، *مطالعات روان‌شناسی*، ۱۴: ۶۰-۴۲.
- چشمی، م. (۱۳۸۹). رابطه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، مهارت‌های اجتماعی و عملکرد تحصیلی در دانش آموزان پایه دوم راهنمایی شهر اصفهان، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه اصفهان: دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی.

خدایاری فرد، محمد و عابدینی، یاسمین. (۱۳۸۶). **مشکلات سلامتی نوجوانان و جوانان**. تهران: انتشارات دانشگاه تهران.

دوران، محمد علی. (۱۳۸۰). **بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان**، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس: دانشکده علوم انسانی.

قطریفی، مهدی. (۱۳۸۴). **بررسی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان مقطع راهنمایی شهر تهران**، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت معلم تهران: دانشکده علوم تربیتی.

Abar, B., Carter, K. L., & Winsler, A. (2009). The effects of maternal parenting style and religious commitment on self regulation, academic achievement, and risk behavior among African-American parochial college students. *Journal of Adolescence*, 32, 259-273.

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.

Baumrind, D. (1971). Current pattern of parental authority. *Developmental Psychology Monographs*, 4 (1), 171-180.

Baumrind, D. (1991). Parenting styles and adolescent' development. In Brooks- Gunn, J., Lerner, R., and Peterson, A. C. (eds.), *The encyclopedia of adolescence*, (pp. 746-758). New York: Garland.

Bennett, J. (2007). Teaching and learning in a MVVE; a social constructivist and game based model for learning in a 3D virtual learning environment. *Paper presented in conference IMCT, Amman Jordan*.

Chappell, D; Virginia, E; Mark, N; Davies, O., & Griffiths, M (2006). Ever quest– it's just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4 (3), 205–216.

- Chung, T. Y., & Chen, W. F. (2009). Effect of computer- based video games on children. *Educational Technology & Society*, 12 (2), 1-10.
- Colley, A. (2003). Gender differences in adolescents' perceptions of the best and worst aspect of computing at school. *Computer in Human Behavior*, 19, 673-682.
- Curtis, D. D., & Lawson, M. J. (2002). Computer adventure games as problem solving environments. *International Education Journal*, 3 (4), 43-54.
- Darling, N. (2003). Parenting style and its correlates. *Educational and Resource Information Center (ERIC)*.
- Darling, N., & Steinberg, L. (1993). Parenting style as context: An integrative model. *Psychological Bulletin*, 113 (3), 487-496.
- 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.
- Livingstons, S. & Helsper, E. (2007). Taking risks when communicating on the internet: The role of offline social-psychological factors in young peoples' vulnerability to online risks, information. *Communication and Society*, 10(5), 619-643.
- Livingstons, S. & Helsper, E. (2010). Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the internet: The role of online skills and internet self-efficacy, *New Media & Society*, 12(2): 309-3329.
- Doolittle, J. H. (1995). Using riddles and interactive computer games to teach problem solving skills. *Teaching of Psychology*, 22(1), 33-36.
- Douglas, A., & Gentile, F. (2009) Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20 (5), 594-602. .
- Dwairy, M. (2004). Parenting styles and mental health of Palestinian-Arab adolescents in Israel. *Tran cultural Psychiatry*, SAGE. <http://www.sagepublications.com>

- Emes, C. E. (1997). Is Mr. Pac Man eating our children? A review of the impact of ideo games on children. *Canadian Journal of Psychiatry*, 42 (4), 409–414.
- Emes, C. E. (1997). Is Mr Pac man eating our children? A review of the impact of video games on children. *Canadian Journal of Psychiatry*, 42 (4), 409-414.
- Fromme, J. (2003). Computer game as a part of children's culture. *The International of Computer Game Rears*, 3 (1), 1-21.
- Fujiako, Y. & Austin, K (2007). The relationship of family communication patterns to parental mediation styles, *Communication Research*, 34(1): 212-230.
- Funk, J. B. (1993). Reevaluating the impact of videogame. *Clinical Pediatrics*, 32 (2), 86- 90.
- Jerald, J. (2008). Issues for DSM-V: Internet Addiction. *Am JP sychiatry*, 165 (3), 306–307, 10. 1176/ appi. ajp. 2007. 07101556. URL <http://ajp.psychiatryonline.org>.
- Jordan, A. B. (2001). Public policy and private practice. In: Singer DG and Singer, J. L. *Handbook of children and the median*. Thousand oaks: CA. Sage.
- Joreskog, K. G., & Sorbom, D. (1989). *LISREL 8.7*. Chicago: Science Software International, Inc.
- Kirsh, S. (1998). Seeing the world through mortal kombat- colored glasses. Violent video games and the development of a short-term hostile attribution bias. Child hood, *A Global Journal of Child Research*. 5, 177-184.
- Kopko, K. (2007). *Parenting styles and adolescents*. Department of policy analysis and management: Cornell University.
- Mesch, G. S (2009). Parental mediation, Online acivities, and cyber bullying. *Cyber psychology and Behavior* 12(4): 387-393.
- Parker, L. (2009). *Game addiction: The real story*. URL. <http://au.Game spot.com/features/6207309>.
- Rosen, L. D., Cheever, N. A., & Carrier, L. M. (2008). The association of parenting style and child age with parental limit

- setting and adolescent my space behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29, 450-471.
- Sattin, H. & Kerr, M. (2000). Parental monitoring: A reinterpretation. *Child Development*, 71 (4): 1072-1085).
- Steinberg, L., Dornbusch, S., & Brown, B. (1992). Ethnic differences in adolescent achievement: An ecological perspective. *American Psychologist*, 47, 723-729.
- Suchman, N. E., & Luthar, S. S. (2000). Maternal addiction, child maladjustment and socio-demographic risks: Implications for parenting behaviors. *Addiction*, 95 (9), 1417-1428.
- Taylor, P. & Keeter, S. (2010). *Millennial: Portraits of generation next- confident, connected, open to change*. PEW Research Center, Available at: <http://pewsocialtrends.org/assests/pdf/millennials-confident-coonected-open-to-chnage.pdf> (accessed Aprill 2010).
- Turner, E. A., Chandler, M., & Heffer, R. W. (2009). The influence of parenting styles, achievement, motivation and self- efficacy on academic performance in college students. *Journal of College Student Development*, 50 (3), 337-346.
- Wargo, E. (2007). **Adolescent and risk: Helping young people make better choice**. *ACT for Youth Center of Excellence: Research facts and finding*. Retrieved November 20, 2007, from [http://www.actforyouth.net/documents/adolesent risk.sept07.pdf](http://www.actforyouth.net/documents/adolesent%20risk.sept07.pdf)
- Whitty, M. T. & McLaughlin, D. (2007). Online recreation: The relationship between loneliness, Internet selfefficacyand the use of the Internet for entertainment purposes, *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1435-1446.
- Zamani, B. E. Cheshi, M. Hedayati, N. (2009). Effect of addiction to computer games on physical and mental health of female and male students of guidance schools in city of Isfahan, *Addict & Health*, 1(2), 98-104.
- Zamani, B. E., Kheradmand, A., Cheshmi, M. Abedi, A. Hedayati, N. (2010). Comparing the social skills of students addicted to computer games with normal students, *Addict & Health*, 3-4 (2), 59-65.

Zamani, B. E. & Abedini, Y. (2012). Internet addiction based on personality characteristics of Kerman high school students in 2010, *Addict & Health*, 3 (3-4), 85-92.