

رابطه اعتیاد به بازی های آنلاین با خلاقیت و مهارت های اجتماعی

The relationship between addiction to online games with creativity and social skills

Zahra Sadeghnia Salakgani

Master of General Psychology, Department of Psychology, Rahman Ramsar Institute of Higher Education, Mazandaran, Iran

زهرا صادق نیا سلاکجانی

کارشناسی ارشد روانشناسی عمومی، گروه روانشناسی، موسسه آموزش عالی رحمان رامسر، مازندران، ایران

Masoumeh Maleki Pirbazari

Assistant Professor, Department of Psychology, Rahman Ramsar Institute of Higher Education.

معصومه ملکی پیربازاری

استادیار، گروه روانشناسی، موسسه آموزش عالی رحمان رامسر.

Farzaneh Ghorbanpour AhmadSargourabi

Master of General Psychology, Department of Psychology, Rahman Ramsar Institute of Higher Education, Mazandaran, Iran.

فرزانه قربان پور احمد سرگورابی*

کارشناسی ارشد روانشناسی عمومی، گروه روانشناسی، موسسه آموزش عالی رحمان رامسر، مازندران، ایران.

Email: farnazghorbanpurr@gmail.com

Abstract

The aim of this study was to investigate the relationship between addiction to online games with creativity and social skills. The statistical population included all female high school students in Rudsar who were studying in 1400. From this community, 150 people were selected by available sampling method. Data collection tools included the Online Game Addiction Questionnaire (Wang Chang, 2002), the Creativity Questionnaire (Torrance, 1956), and the Social Skills Questionnaire (Matson, 1976). SPSS software was used for data analysis. The results of the analysis showed that the components of online gambling addiction have a negative effect on creativity ($p < 0.05$). The component of "social and mood problems" with a coefficient of $\beta = -0.380$ is in the first place in terms of impact and the component of "problems of academic and occupational performance" with a coefficient of $\beta = -0.305$ in terms of impact are in the second place. In addition, the components of online game addiction have a negative effect on students' social skills ($p < 0.05$). The component of "social and mood problems" with a coefficient of $\beta = -0.274$ is in the first place in terms of effectiveness and the component of "problems of academic and occupational

چکیده

پژوهش حاضر با هدف بررسی رابطه اعتیاد به بازی های آنلاین با خلاقیت و مهارت های اجتماعی انجام گرفت. جامعه آماری شامل تمامی دانش آموزان دختر دوره دوم متوسطه شهر رودسر و شافل به تحصیل در سال ۱۴۰۰ بودند. از این جامعه، ۱۵۰ نفر به روش نمونه گیری در دسترس انتخاب شدند. ابزار گردآوری اطلاعات شامل پرسشنامه اعتیاد به بازی های آنلاین (وانگ چانگ، ۲۰۰۲)، پرسشنامه خلاقیت (تورنس، ۱۹۵۶) و پرسشنامه مهارت های اجتماعی (ماتسون، ۱۹۷۶) بود. برای تجزیه و تحلیل داده ها از نرم افزار SPSS استفاده شد. نتایج تحلیل نشان داد که مؤلفه های اعتیاد به بازی های آنلاین بر خلاقیت تاثیر منفی دارد ($p < 0.05$). مؤلفه «مشکلات اجتماعی و خلقی» با ضریب $\beta = -0.380$ از لحاظ تاثیر گذاری در رتبه اول و مؤلفه «مشکلات عملکرد تحصیلی و شغلی» با ضریب $\beta = -0.305$ از لحاظ تاثیر گذاری در رتبه دوم قرار دارند. به علاوه مؤلفه های اعتیاد به بازی های آنلاین بر مهارت های اجتماعی دانش آموزان تاثیر منفی دارند ($p < 0.05$). مؤلفه «مشکلات اجتماعی و خلقی» با ضریب $\beta = -0.274$ از لحاظ تاثیر گذاری در رتبه اول و مؤلفه «مشکلات عملکرد تحصیلی و شغلی» با ضریب $\beta = -0.271$ از لحاظ تاثیر گذاری در رتبه دوم قرار دارند.

performance" with a coefficient of β -0.270 are in the second place in terms of effectiveness.

Keywords: Addiction to online games, self-efficacy, creativity, social skills..

واژه‌های کلیدی: اعتیاد به بازی‌های آنلاین، خودکارآمدی،

خلاقیت، مهارت‌های اجتماعی.

نوع مقاله: پژوهشی	دریافت: مهر ۱۴۰۰	پذیرش: آذر ۱۴۰۰
-------------------	------------------	-----------------

مقدمه

بازی‌های آنلاین از انواع بازی‌های اینترنتی هستند که با توجه به افزایش آشنایی مردم و به‌ویژه قشر جوان با اینترنت، افزایش سرعت اینترنت و همچنین وجود راه‌های اتصال پرسرعت و بی‌سیم، فراگیر شده‌اند (کاس و گریفیتس^۱، ۲۰۰۹). اعتیاد به بازی آنلاین^۲ به عنوان استفاده بیش از حد و اجباری از بازی‌های ویدئویی تعریف می‌شود که به مشکلات اجتماعی و عاطفی منجر می‌شود و کاربر با وجود این مشکلات، قادر به کنترل این استفاده بیش از حد نیست (لای و ونگ^۳، ۲۰۱۳). در واقع اعتیاد به بازی آنلاین به معنای وابستگی به بازی و ناتوانی در کنترل آن است که به ایجاد اختلال در چرخه‌ی طبیعی زندگی و عملکرد تحصیلی، شغلی و اجتماعی می‌انجامد (کیم^۴، هان^۵، لی^۶، ۲۰۱۲). اعتیاد به بازی‌های آنلاین همانند سایر انواع اعتیاد دارای مؤلفه‌های اساسی تحمل، عود، تغییر رفتار و نظایر آن است (یانگ^۷ و نابوکد^۸، ۲۰۱۱).

از این دیدگاه فرد معتاد به بازی نیز در زمان عدم دسترسی، دچار مشغولیت ذهنی و میل به بازی کردن می‌شوند (گریفیتس^۹، ۲۰۰۹). بیش از ۷۰۰ میلیون نفر در جهان بازی آنلاین انجام می‌دهند. همچنین سازمان بهداشت جهانی اعلام کرده است که اختلال بازی‌های آنلاین را به عنوان بیماری، به رسمیت خواهد شناخت، چراکه متخصصان در زمینه خطر اعتیاد به این بازی‌ها اتفاق نظر دارند. به گفته طارقی یاسارویچ، سخنگوی سازمان بهداشت جهانی، در ویرایش یازدهم طبقه‌بندی بین‌المللی بیماری‌ها که در تابستان سال ۱۳۹۷ منتشر شد این بیماری گنجانده شده است. از دیدگاه سازمان بهداشت جهانی در حال حاضر تعریف این نوع اعتیاد عبارت است از: الگوی رفتاری مربوط به بازی‌های دیجیتال یا ویدئویی که مشخصه آن ضعف اراده و اختیار و اولویت‌دادن زیاد به بازی در قیاس با فعالیت‌های دیگر است؛ به حدی که بازی بر دیگر علایق فرد مقدم باشد (والنیوس^{۱۰}، ریمپلا^{۱۱}، پوناامکی^{۱۲}، لینتونین^{۱۳}، ۲۰۰۹). مطالعات نشان داده ۷۵ تا ۹۰ درصد کودکان و نوجوانان در سنین مدرسه از بازی

1 Kuss & Griffiths

2Addiction to online game

3 Li & Wang

4 Kim

5Han

6 lee

7 Young

8 Nabucode

9 Griffithsm

10 Wallenius

11 Rimpela

12 Punamaki

13 Lintonent

های آنلاین استفاده می کنند و علائم اعتیاد به بازی های آنلاین در ۱۱/۹ - ۲/۷ درصد از بازیکنان قابل مشاهده است (والنیوس^{۱۴}، ریمپلا^{۱۵}، پوناماکی^{۱۶}، لینتونین^{۱۷}، ۲۰۰۹).

اگر چه این بازی ها از ویژگی های مثبتی چون آموزشی بودن و پرکردن اوقات فراغت برخوردار هستند (کواچ، نابوکد^{۱۸}، آبریو^{۱۹}، ۲۰۱۳). اما آسیب های متعددی برای آن ها معرفی شده است. پرخاشگری و خشونت (السون^{۲۰}، ۲۰۰۷)، چاقی و کم تحرکی، انزوا و تنهایی (یانگ، ۲۰۰۹)، آسیب های جسمانی (علی پور، آگاه هریس، گلچین و باغبان پرشکوهی، ۱۳۹۱) از جمله پیامدهای بیش از حد بازی های آنلاین می باشد.

گسترش روز افزون بازی های آنلاین و زمان قابل توجهی که کودکان و نوجوانان صرف این بازی ها می کنند در دهه ی اخیر از منابع عمده ی نگران والدین، متخصصان و نهادهای مسئول در حوزه ی سلامت بوده است (چای^{۲۱}، چن^{۲۲} و خوف^{۲۳}؛ ۲۰۱۱؛ یانگ، ۲۰۰۹؛ علی پور و همکاران، ۱۳۹۱). همچنین مطالعات نشان داده است که بازی کردن با بازی های آنلاین مانند سایر اعتیادها مثل اعتیاد دارویی قسمت هایی از مغز را فعال و درگیر می سازد (امینی منش، ۱۳۹۴).

یکی از متغیرهای مرتبط با دانش آموزان مبحث خلاقیت^{۲۴} در آنان است که می تواند تحت تاثیر اعتیاد به اینترنت در دانش آموزان قرار گیرد. خلاقیت از ویژگی های اساسی و سازنده انسان به شمار می آید که در رشد و تکامل فرد و تمدن بشری نقش مؤثری داشته و زیر بنای اختراعات و دستاوردهای علمی و هنری است. از خلاقیت تعاریف گوناگونی شده است که هر یک بیانگر دیدگاه ویژه ای است. نمونه ی از تعاریف عبارت است از خلاقیت که در برگیرنده عناصر انگیزشی و عاطفی است (سلیمانی، رشید پور، منصوری، محمدی، ۱۳۹۵). هرچند، موضوع خلاقیت به شکل کنونی آن مرهون تلاش ها و زحمات پیشگامان این موضوع یعنی گیلفورد و تورنس است. اما توجه به پرورش و تقویت خلاقیت همیشه مورد توجه متخصصین تعلیم و تربیت بوده و آن را به صورت صریح و ضمنی در برنامه های درسی و آموزشی مورد توجه قرار داده اند. رشد و تقویت خلاقیت از دوران کودکی آغاز شده و باور می شود. اهتمام به آموزش کودکان، اساس و زمینه رشد جامعه برخوردار از سلامت جسمانی و بهداشت روانی را فراهم می سازد. تربیت صحیح کودکان مستلزم آن است که والدین و مربیان و دست اندرکاران تعلیم و تربیت، اهداف تربیتی را مد نظر باید داشته و به تناسب سن و جنس، توانایی ها و محدودیت های کودکان، روش های مناسب را برای رشد و پویایی نیروی جسمی، روانی و فکری آنان برگزینند (نجفی، سپیده، عرب خزائی، ۱۳۹۰).

از دیدگاه روان شناختی، خلاقیت به معنای پدید آوردن چیزی از چیز دیگر به گونه ای منحصر به فرد است. به عبارت دیگر، خلاقیت به معنی کم یا زیاد یا چیزها است. خلاقیت، به کارگیری توانایی های ذهنی برای ایجاد یک فکر یا مفهوم جدید است (احمدپور، سلیسی، نقش، ۱۳۹۷). مدت ها خلاقیت توانایی ذاتی پنداشته می شود، ولی رویکردهای جدید بر رشد و پرورش خلاقیت به عنوان بالاترین سطح از پردازش تفکر و جزئی از فرآیندهای «عالی» تفکر تأکید دارند که شامل «توانایی تشکیل تداعی های جدید بین پدیده ها است». که در نهایت به تولید ایده هایی جدید منجر می شود (رحمانی زاهد، هاشمی، نقش، ۱۳۹۷).

-
- 14 Wallenius
 - 15 Rimpela
 - 16 Punamaki
 - 17 Lintonent
 - 18 Nabucode
 - 19 Abreu
 - 20 Olson
 - 21 chai
 - 22 Chen
 - 23 Khoo
 - 24 creativity

با توجه به تعریف اعتیاد به بازی‌های آنلاین از جمله متغیرهایی که در دانش آموزان می‌تواند تحت تاثیر قرار گیرد، مهارت های اجتماعی^{۲۵} در آنان است. مهارت های اجتماعی و رفتارهای عینی، قابل تعریف و مشخص هستند که در موقعیت های اجتماعی پیامدهای اجتماعی مثبتی را به دنبال دارند. نارسایی های مربوط به پیامدهای اجتماعی شامل فقدان حساسیت نسبت به سایرین و ادراک ضعیف از موقعیت های اجتماعی است که نهایتاً منجر به الگوهای رفتاری غیر قابل قبولی گردیده و پذیرش اجتماعی را دشوار می‌سازد (پارسی، بیان مرادی، بدخش و ویسی، ۱۳۹۷). موضوع مهارت های اجتماعی دانش آموزان بخشی از مسأله اجتماعی شدن آنان است و اجتماعی شدن جریانی است که در آن هنجارها، مهارت ها، انگیزه ها و طرز تلقی ها و رفتار فرد شکل می‌گیرد. مهارت های اجتماعی می‌تواند به عنوان مهارت های لازم برای تطبیق با نیازهای اجتماعی و نیز حفظ روابط بین فردی رضایت بخش تعریف شود. که فرد را قادر می‌سازد با دیگران روابط مطلوبی داشته و از واکنش های نامعقول اجتماعی خودداری کند (نظری و وصال، ۱۳۹۴).

رهنمودهای یونسکو برای آموزش و پرورش در هزاره سوم نیز مبنایی برای مهارت های اجتماعی به شمار می‌رود: یونسکو چهار هدف اصلی برای آموزش و پرورش به شرح ذیل ارائه داده است: ۱- آموختن برای یاد گرفتن، ۲- آموختن برای بکاربردن، ۳- آموختن برای زیستن، ۴- آموختن برای با هم زیستن، که در دو هدف آخر، پایه های مهارت اجتماعی را تشکیل می‌دهند (رضایی ملاجق و واحدی کوچنق، ۱۳۹۷). در یک برداشت جامع، مهارت های اجتماعی ابزارهایی هستند که افراد را قادر می‌سازند تا ارتباط برقرار کنند، یاد بگیرند، کمک بخوانند، نیازهایشان را ایجاد کنند، روابط سالم را توسعه دهند، قوت ها و ضعف های خودشان را در جامعه بشناسند، از خودشان مراقبت کنند و به طور کلی بتوانند با جامعه به طور موزون تعامل کنند (دود و تیرنی^{۲۶}، ۲۰۱۷). همچنین نقص و نارسایی در مهارت های اجتماعی با طیف وسیعی از اختلال ها و مشکلات روان شناختی مانند افسردگی، بی انگیزگی، خود پنداره منفی، اضطراب، اختلال های شخصیت و حتی بیماری های روانی شدید مرتبط است (ویسکوسی لوا و پراسکو^{۲۷}، ۲۰۱۲).

اعتیاد به بازی های آنلاین^{۲۸}: اعتیاد به بازیهای آنلاین به عنوان رفتاری وسواسی، افراطی، غیرقابل کنترل و از لحاظ جسمانی و روانی مخرب در نظر گرفته شده است (فرناندز، سرانوا، گیبسون و گریفیتس^{۲۹}، ۲۰۰۴).

خلاقیت^{۳۰}: خلاقیت عبارت است از به کارگیری توانایی های ذهنی برای ایجاد یک فکر یا مفهوم جدید. خلاقیت توانایی تلفیق ایده ها به شیوه ای منحصر به فرد برای برقراری ارتباط غیر معمول بین ایده های مختلف است (رضاییان، ۱۳۹۱).

مهارت های اجتماعی^{۳۱}: مجموعه توانمندی هایی است که موجب موفقیت در زندگی اجتماعی فرد می‌شود. هر فرد برای زندگی موفق در یک جامعه، علاوه بر مهارت های فردی به مهارت های دیگری نیاز دارد که از آن به نام مهارت های اجتماعی یاد می‌کنند. مهارت های اجتماعی، مجموعه رفتارهای اکتسابی است که از طریق مشاهده، مدل سازی، تمرین و بازخورد آموخته می‌شود و دارای ویژگی های زیر است و رفتارهای کلامی و غیر کلامی را در بر می‌گیرند و پاسخ های مناسب و مؤثر را در بردارند، بیش تر جنبه ی تعاملی داشته، تقویت اجتماعی را به حداکثر می‌رسانند و بر اساس ویژگی ها و محیطی که فرد در آن واقع شده است، توسعه می‌یابند و از طریق آموزش رشد می‌کنند (عابدی، ۱۳۹۱).

25 Social skills

26 Dowd & Tierney

27 Vyskoci Lova & Prasko

28- online game addiction

29 Fernandez, Serranoa, Gibsonb, & Griffiths

30 Creativity

31 Social Skills Questionnaire

فرضیه های تحقیق:

۱. بین مؤلفه های اعتیاد به بازی های آنلاین و خلاقیت رابطه وجود دارد..
۲. بین مؤلفه های اعتیاد به بازی های آنلاین و مهارت های اجتماعی رابطه وجود دارد.

روش

پژوهش حاضر از لحاظ هدف کاربردی و از لحاظ نحوه جمع آوری اطلاعات، توصیفی و از نوع همبستگی است. گرین (۱۹۹۱) دو قاعده سرانگشتی برای حداقل حجم نمونه قابل پذیرش پیشنهاد کرده است. قاعده اول بر آزمون برازش کلی مدل رگرسیون (یعنی آزمون $2R$) مبتنی است و قاعده دوم بر آزمون پیش‌بین‌های منفرد موجود در مدل (یعنی آزمون ضرایب رگرسیون b مدل) مبتنی است. گرین فرمول زیر را برای حجم نمونه در رگرسیون را پیشنهاد کرده است: $N \geq 50 + 8k$ که k تعداد متغیرهای پیش‌بین است. اگر هدف آزمون پیش‌بین‌های منفرد باشد، قاعده دوم حداقل حجم نمونه $k+104$ را پیشنهاد می‌کند که k تعداد متغیرهای پیش‌بین است. البته در بیشتر موارد علاقه به برازش کلی و نقش پیش‌بین‌های منفرد وجود دارد. در این موقعیت گرین توصیه می‌کند که هر دو حداقل حجم نمونه را محاسبه شود و هر کدام که بیشتر است، به عنوان حداقل حجم نمونه در نظر گرفته شود. از آنجا که پرسشنامه اعتیاد به اینترنت وانگ چانگ دو مؤلفه دارد، $K=2$ و $N=2+104=106$ است، بنابراین تعداد نمونه مورد نیاز ۱۰۶ نفر بود که با توجه به اینکه ممکن بود برخی از پرسشنامه‌ها مخدوش باشند، ۱۵۰ نفر از جامعه آماری به روش نمونه‌گیری در دسترس انتخاب شدند.

جامعه آماری تحقیق: جامعه آماری پژوهش حاضر شامل کلیه دانش آموزان دختر در حال تحصیل در مقطع متوسطه دوم شهرستان رودسر در سال تحصیلی ۱۴۰۰ است.

نمونه آماری و روش نمونه‌گیری: در پژوهش حاضر با روش نمونه‌گیری در دسترس ۱۵۰ نفر بود.

ابزار پژوهش**۱- پرسشنامه اعتیاد به بازی های آنلاین وانگ چانگ:**

پرسشنامه وانگ چانگ در سال ۲۰۰۲ با ایجاد تغییراتی در پرسشنامه اعتیاد اینترنتی یانگ (۱۹۹۶) ساخته شد که دارای بیست ماده که هر ماده روی یک مقیاس پنج درجه ای لیکرت (به ندرت = ۱، گاهگاهی = ۲، مکرراً = ۳، اغلب = ۴، همیشه = ۵) نمره گذاری می‌شود. نمره ی فرد در اعتیاد به بازی های آنلاین از جمع نمرات کل ماده ها به دست می‌آید. طیف نمرات حاصل از این پرسشنامه بین ۱۰۰-۲۰ است. و نمره بالاتر تمایل بیشتر به بازی آنلاین نشان می‌دهد. نمرات بین ۲۰-۴۹ کاربران متوسط بازی های آنلاین را معرفی می‌کند که در برخی مواقع وقت زیادی را صرف بازی می‌کنند. اما در استفاده از بازی برخورد کنترل؛ نمرات ۷۹-۵۰ افرادی را نشان می‌دهد که برخی اوقات در استفاده از بازی دچار مشکل می‌شوند؛ نمرات ۸۰-۱۰۰ بیانگر افرادی است که استفاده بیش از حد از بازی، مشکلات جدی در زندگی آنان ایجاد کرده است. این افراد باید تأثیر بازی را در زندگی خویش در یابند و به دنبال راهکارهایی برای رفع مشکل خود باشند. به طور کلی، نمره بالای ۵۳، نشان دهنده اعتیاد به بازی آنلاین است و این افراد باید تمهیداتی را جهت کنترل میزان استفاده از بازی در خود بیندیشند. وانگ چانگ (۲۰۰۲) ضریب آلفای گرونباخ را برای این ابزار ۰/۹ گزارش داد و روایی و پایایی جهت بررسی ملاکی از روش مقیاس گروه های شناخته شده استفاده شد. به این صورت که میانگین نمره پرسشنامه اعتیاد به بازی های آنلاین در دو گروه افراد معتاد و غیر معتاد در بازی های آنلاین مقایسه می‌شود.

یون و همکاران (۲۰۰۸) به منظور بررسی روایی همگرا، همبستگی بین نمره های این پرسشنامه و پرسشنامه اعتیاد به اینترنت را محاسبه کردند و همبستگی بالایی $P=0/001$ و $r=0/71$ را بین دو ابزار گزارش داده اند. برای بررسی همسانی درونی سؤالات پرسشنامه به اعتیاد بازی های آنلاین از آلفای کرونباخ استفاده شد و ضریب کرونباخ $0/95$ به دست آمد. که نشان دهنده ثبات درونی بالای عوامل تشکیل دهنده ی این پرسشنامه است. همچنین نتایج نشان داد که آلفای کرونباخ برای عوامل اول $0/84$ و برای عامل دوم $0/82$ بوده و در صورت حذف هر یک از ماده ها پرسشنامه آلفای کرونباخ بین $0/941$ تا $0/948$ می باشد.

۲- پرسشنامه خلاقیت تورنس:

این پرسشنامه توسط تورنس در سال ۱۹۵۶ طراحی شده است. این پرسشنامه این پرسشنامه دارای ۶۰ سوال است که که خلاقیت را در چهار بعد سیالی، انعطاف، ابتکار و بسط جزئیات می سنجد. و بر اساس طیف سه گزینه ای لیکرت با سوالاتی مانند (وقتی در مکانی عمومی هستید، آیا سعی می کنید حدس بزنید افرادی که دور شما هستند درباره چه چیزی بحث می کنند) به سنجش خلاقیت می پردازد. در این تحقیق منظور از خلاقیت نمره ای است که پاسخ دهندگان به سوالات ۶۰ گویه ای پرسشنامه خلاقیت تورنس می دهند. نمره گذاری این آزمون به صورت لیکرتی سه گزینه ای است که گزینه اول صفر، گزینه دوم، یک و گزینه سوم، دو نمره دارد. حداکثر نمره در این آزمون ۱۲۰ و برای هر یک از ابعاد ۳۰ می باشد. نمره گذاری پرسشنامه خلاقیت تورنس مقیاس درجه بندی سوال های پرسشنامه پژوهش مقیاس سه درجه ای لیکرت بین ۰ تا ۴۰ میزان خلاقیت در حد پایینی می باشد. نمره بین ۴۰ تا ۸۰ میزان خلاقیت در حد متوسطی می باشد و نمره بالاتر از ۸۰ میزان خلاقیت در حد بالایی می باشد. ضریب آلفای کرونباخ محاسبه شده در پژوهش فرخنده (۱۳۹۴) برای این پرسشنامه بالای $0/7$ برآورد شد و پایایی ابزار جمع آوری در ابعاد سیالی $0/86$ ، انعطاف $0/93$ و بسط $0/90$ بوده است.

۲- پرسشنامه مهارت های اجتماعی ماتسون:

این پرسشنامه در سال ۱۹۷۶ توسط ماتسون طراحی شده است. این پرسشنامه دارای ۵۶ سوال بوده و هدف آن سنجش مهارت های اجتماعی از ابعاد مختلف (مهارت های اجتماعی مناسب، رفتارهای غیر اجتماعی، پرخاشگری و رفتارهای تکانشی، برتری طلبی، اطمینان زیاد به خود داشتن، رابطه با همسالان) است. در این پژوهش منظور از مهارت های اجتماعی نمره ای است که کارکنان به سوالات ۵۶ گویه ای پرسشنامه مهارت های اجتماعی می دهند. این پرسشنامه بر اساس مقیاس لیکرت (کاملاً مخالف، ۱؛ مخالف، ۲؛ نظری ندارم؛ ۳؛ موافق، ۴؛ کاملاً موافق، ۵) می باشد و نمره گذاری این پرسشنامه بر اساس طیف لیکرت می باشد که از ۱ تا ۵ نمره گذاری شده است. در صورتی که نمرات پرسشنامه بین ۵۶ تا ۱۱۲ باشد، میزان مهارت های اجتماعی در این جامعه ضعیف می باشد. در صورتی که نمرات پرسشنامه بین ۱۱۲ تا ۱۶۸ باشد، میزان مهارت های اجتماعی در سطح متوسطی می باشد. در صورتی که نمرات بالای ۱۶۸ باشد، میزان مهارت های اجتماعی بسیار خوب می باشد.

در پژوهش یوسفی و خیر (۱۳۸۱) روایی سازه این پرسشنامه مورد تایید قرار گرفت و پنج عامل بدست آمد و همچنین پایایی پرسشنامه یا قابلیت اعتماد آن با استفاده از روش اندازه گیری آلفای کرونباخ محاسبه شد. و برای ابعاد مهارت های اجتماعی مناسب $0/81$ ، رفتار های غیر اجتماعی $0/80$ ، پرخاشگری و رفتارهای تکانشی $0/73$ ، برتری طلبی، اطمینان زیاد به خود داشتن $0/34$ ، رابطه با همسالان $0/87$ کل $0/86$ به دست آمد. همچنین میزان آلفای کرونباخ مهارت های اجتماعی $0/86$ بود.

روند اجرای پژوهش: ابتدا با روش کتابخانه‌ای میدانی مبنای نظری پژوهش بررسی شد. سپس برای اجرای پژوهش، پژوهشگر ابتدا مجوزهای لازم برای انجام پژوهش را از آموزش دانشگاه اخذ کرد. سپس به اداره آموزش و پرورش شهرستان رودسر مراجعه شد و با اجازه رئیس آموزش و پرورش و ابلاغ به مدیران مدارس متوسطه همکاری آنان جلب شد. از مدیران مدارس خواسته شد لینک پرسشنامه آنلاین پژوهش را که شامل پرسشنامه اعتیاد به بازی های آنلاین وانگ چانگ، پرسشنامه خلاقیت تورنس و پرسشنامه مهارت های اجتماعی ماتسون است، در گروه های تلگرام و واتساپ دانش آموزان دختر مقاطع متوسطه دوم قرار دهند. وقتی ۱۵۰ پرسشنامه تکمیل شد، نمونه گیری خاتمه یافت. سپس داده های به دست آمده با استفاده از آزمون رگرسیون چندگانه تجزیه و تحلیل آماری شد.

روش تجزیه و تحلیل اطلاعات: در این بخش آمار توصیفی از فراوانی، درصد، میانگین و انحراف معیار و در بخش آمار استنباطی از ضریب همبستگی و رگرسیون چندگانه استفاده شده است. نرم افزار آماری مورد استفاده در این پژوهش SPSS می باشد.

یافته های پژوهش

یافته های توصیفی

جدول شماره ۱ توزیع فراوانی افراد پاسخ دهنده از نظر سن

سن	فراوانی	درصد فراوانی
۱۵ سال	۱۷	۱۱/۳۳
۱۶ سال	۳۶	۲۴
۱۷ سال	۴۱	۲۷/۳۳
۱۸ سال	۳۷	۲۴/۶۷
۱۹ سال	۱۴	۹/۳۳
بی پاسخی	۵	۳/۳۳
جمع کل	۱۵۰	۱۰۰

همانطور که از داده‌های جدول شماره ۱ مشخص است، ۳/۳۳٪ افراد پاسخ دهنده هیچ پاسخی ندادند و سن اکثر افراد پاسخ دهنده (۲۷/۳۳٪) ۱۷ سال و کمترین آنها (۹/۳۳٪) ۱۹ سال است.

جدول شماره ۲ توزیع فراوانی افراد پاسخ دهنده از نظر پایه تحصیلی

پایه تحصیلی	فراوانی	درصد فراوانی
پایه اول	۴۲	۲۸
پایه دوم	۵۶	۳۷/۳۳
پایه سوم	۴۳	۲۸/۶۷
بی پاسخی	۹	۶
جمع کل	۱۵۰	۱۰۰

همانطور که از داده‌های جدول شماره ۲ مشخص است، ۶٪ افراد پاسخ دهنده هیچ پاسخی ندادند و پایه تحصیلی اکثر افراد پاسخ دهنده (۳۷٪/۳۳) دوم و کمترین آنها (۲۸٪) اول است.

جدول شماره ۳ شاخص‌های مرکزی، پراکندگی و توزیع مولفه‌های مورد بررسی شاخص مهارت‌های اجتماعی

مولفه	میانگین	انحراف استاندارد	واریانس	چولگی	کشیدگی
مهارت‌های اجتماعی مناسب	۳/۹۱	۰/۷۷۲	۰/۵۹۶	-۱/۱۸۷	-۰/۹۸۸
رفتارهای غیر اجتماعی	۱/۸۸	۱/۰۴۹	۱/۱۰۰	۱/۰۸۲	-۰/۱۱۷
پرخاشگری و رفتارهای تکانشی	۲/۱۱	۰/۹۵۴	۰/۹۱۰	۰/۸۷۷	-۰/۴۵۲
برتری طلبی	۲/۶۶	۰/۸۷۷	۰/۷۷۰	۰/۲۱۳	-۰/۵۲۷
رابطه با همسالان	۲/۷۴	۰/۷۳۵	۰/۵۴۱	۰/۴۴۰	-۰/۲۵۰
مهارت‌های اجتماعی	۲/۸۰	۰/۵۸۵	۰/۳۴۲	۰/۹۷۲	۰/۷۶۴

با توجه به جدول شماره ۳ از بین مولفه‌های شاخص مهارت‌های اجتماعی بیشترین امتیاز را مولفه مهارت‌های اجتماعی مناسب با میانگین ۳/۹۱ و انحراف استاندارد ۰/۷۷۲ و کمترین امتیاز را مولفه رفتارهای غیر اجتماعی با میانگین ۱/۸۸ و انحراف استاندارد ۱/۰۴۹ کسب کرده است.

جدول شماره ۴ شاخص‌های مرکزی، پراکندگی و توزیع مولفه‌های مورد بررسی شاخص اعتیاد به بازی‌های آنلاین

مولفه	میانگین	انحراف استاندارد	واریانس	چولگی	کشیدگی
مشکلات اجتماعی و خلقی	۱/۹۷	۰/۸۲۶	۰/۶۸۳	۰/۸۶۰	۰/۱۷۹
مشکلات عملکرد تحصیلی و شغلی	۲/۲۲	۰/۷۲۰	۰/۵۱۸	۰/۹۷۳	۰/۵۵۲
اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۲/۱۰	۰/۷۴۳	۰/۵۵۲	۰/۹۲۹	۰/۴۸۹

با توجه به جدول شماره ۴ از بین مولفه‌های شاخص اعتیاد به بازی‌های آنلاین بیشترین امتیاز را مولفه مشکلات عملکرد تحصیلی و شغلی با میانگین ۲/۲۲ و انحراف استاندارد ۰/۷۲۰ و کمترین امتیاز را مولفه مشکلات اجتماعی و خلقی با میانگین ۱/۹۷ و انحراف استاندارد ۰/۸۲۶ کسب کرده است.

جدول شماره ۵ شاخص‌های مرکزی، پراکندگی و توزیع مولفه‌های مورد بررسی شاخص خلاقیت

مولفه	میانگین	انحراف استاندارد	واریانس	چولگی	کشیدگی
سیالی	۱/۲۵	۰/۳۴۲	۰/۱۱۷	-۰/۴۲۵	-۰/۳۰۸
انعطاف	۱/۲۶	۰/۴۲۰	۰/۱۷۶	-۰/۵۷۴	-۰/۴۱۰
ابتکار	۱/۱۷	۰/۴۱۰	۰/۱۶۸	-۰/۳۶۰	-۰/۳۱۴
بسط جزئیات	۱/۳۱	۰/۴۲۵	۰/۱۸۱	-۰/۷۱۰	-۰/۲۳۹
خلاقیت	۱/۲۵	۰/۳۵۹	۰/۱۲۹	-۰/۶۲۴	-۰/۳۸۸

با توجه به جدول شماره ۵ از بین مولفه های شاخص خلاقیت بیشترین امتیاز را مولفه بسط جزئیات با میانگین ۱/۳۱ و انحراف استاندارد ۰/۴۲۵ و کمترین امتیاز را مولفه ابتکار با میانگین ۱/۱۷ و انحراف استاندارد ۰/۴۱۰ کسب کرده است.

یافته های استنباطی

فرضیه اول: بین مولفه های اعتیاد به بازی های آنلاین و خلاقیت رابطه وجود دارد.

جدول شماره ۶ خلاصه مدل رگرسیون چند متغیره به شیوه همزمان مولفه های اعتیاد به بازی های آنلاین و خلاقیت

R	R^2	ضریب تعیین تعدیل شده adj R2	خطای انحراف استاندارد تخمین
۰/۶۵۸	۰/۴۳۳	۰/۴۲۵	۰/۲۷۳

نتایج جدول شماره ۶ نشان می دهد ضریب همبستگی اعتیاد به بازی های آنلاین با خلاقیت ۰/۶۵۸ می باشد. هم چنین با توجه به میزان ضریب تعیین R2 مشخص می شود که اعتیاد به بازی های آنلاین در مجموع ۴۳/۳٪ درصد واریانس خلاقیت دانش-آموزان را پیش بینی می کنند.

جدول شماره ۷ آنالیز واریانس برای بررسی کفایت مدل رگرسیونی

منبع تغییرات	مجموع مربعات	درجه آزادی	میانگین مربعات	F	سطح معناداری	دوربین واتسون
مدل رگرسیونی	۸/۳۲۸	۲	۴/۱۶۴			
باقیمانده	۱۰/۹۲۲	۱۴۷	۰/۰۷۴	۵۶/۰۴۲	<۰/۰۰۱	۲/۰۳۰
کل	۱۹/۲۴۹	۱۴۹				

با توجه به داده های جدول شماره ۷ سطح معناداری آزمون کوچکتر از مقدار ۰/۰۵ است. در نتیجه مدل رگرسیونی برازش داده شده از کفایت مناسبی برخوردار است. همچنین با توجه به مقدار آماره ی آزمون دوربین واتسون که برابر ۲/۰۳۰ و بین ۱/۵ و ۲/۵ می باشد، نتیجه می گیریم که باقیمانده ها مستقل هستند.

جدول شماره ۸ ضرایب مسیرهای رگرسیونی و آزمون معناداری ضرایب

مولفه	ضرایب غیر استاندارد		ضریب استاندارد β	مقدار آماره t	سطح معناداری
	انحراف معیار				
مقدار ثابت	۱/۹۱۰	۰/۰۷۳	---	۲۶/۲۲۱	۰/۰۰۱
مشکلات اجتماعی و خلقی	-۰/۱۶۵	۰/۰۵۱	-۰/۳۸۰	-۳/۲۶۰	۰/۰۰۱
مشکلات عملکرد تحصیلی و شغلی	-۰/۱۵۲	۰/۰۵۸	-۰/۳۰۵	-۲/۶۱۸	۰/۰۱۰

همانطور که از داده های جدول شماره ۸ مشخص است، سطح معناداری مولفه های اعتیاد به بازی های آنلاین کوچکتر از مقدار ۰/۰۵ است که نتیجه می شود بر خلاقیت دانش آموزان موثر هستند. همچنین با توجه به منفی بودن مقادیر β ، مولفه های اعتیاد به بازی های آنلاین بر خلاقیت دانش آموزان تأثیری منفی دارند.

همانطور که از داده‌های جدول شماره ۸ مشخص است، سطح معناداری مولفه‌های اعتیاد به بازی‌های آنلاین کوچکتر از مقدار ۰/۰۵ است که نتیجه می‌شود بر خلاقیت دانش‌آموزان موثر هستند. با توجه به ستون ضرایب β مشخص است که مولفه «مشکلات اجتماعی و خلقی» با ضریب $\beta = -0/380$ از لحاظ تاثیرگذاری در رتبه اول و مولفه «مشکلات عملکرد تحصیلی و شغلی» با ضریب $\beta = -0/305$ از لحاظ تاثیرگذاری در رتبه دوم قرار دارند.

فرضیه دوم: بین مولفه‌های اعتیاد به بازی‌های آنلاین و مهارت‌های اجتماعی رابطه وجود دارد.

جدول شماره ۹ خلاصه مدل رگرسیون چندگانه به شیوه همزمان مولفه‌های اعتیاد به بازی‌های آنلاین و مهارت‌های اجتماعی

R	R^2	ضریب تعیین تعدیل شده $adj R^2$	خطای انحراف استاندارد تخمین
۰/۵۲۳	۰/۲۷۴	۰/۲۶۴	۰/۵۰۱

نتایج جدول شماره ۹ نشان می‌دهد ضریب همبستگی اعتیاد به بازی‌های آنلاین با مهارت‌های اجتماعی ۰/۵۲۳ می‌باشد. هم چنین با توجه به میزان ضریب تعیین R^2 مشخص می‌شود که اعتیاد به بازی‌های آنلاین در مجموع ۲۷/۴٪ درصد واریانس مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان را پیش بینی می‌کند.

جدول شماره ۱۰ آنالیز واریانس برای بررسی کفایت مدل رگرسیونی

منبع تغییرات	مجموع مربعات	درجه آزادی	میانگین مربعات	F	سطح معناداری	دوربین واتسون
مدل رگرسیونی	۱۳/۹۵۲	۲	۶/۹۷۶			
باقیمانده	۳۶/۹۶۴	۱۴۷	۰/۲۵۱	۲۷/۷۴۲	<۰/۰۰۱	۱/۶۵۱
کل	۵۰/۹۱۶	۱۴۹				

با توجه به داده‌های جدول شماره ۱۰ سطح معناداری آزمون کوچکتر از مقدار ۰/۰۵ است. در نتیجه مدل رگرسیونی برازش داده شده از کفایت مناسبی برخوردار است. همچنین با توجه به مقدار آماره F آزمون دوربین واتسون که برابر ۱/۶۵۱ و بین ۱/۵ و ۲/۵ می‌باشد، نتیجه می‌گیریم که باقیمانده‌ها مستقل هستند.

جدول شماره ۱۰ ضرایب مسیره‌های رگرسیونی و آزمون معناداری ضرایب

مولفه	ضرایب غیر استاندارد		ضریب استاندارد β	مقدار t آماره	سطح معناداری
	β	انحراف معیار			
مقدار ثابت	۳/۶۷۳	۰/۱۳۴	---	۲۷/۴۰۵	۰/۰۰۱
مشکلات اجتماعی و خلقی	-۰/۱۹۴	۰/۰۹۳	-۰/۲۷۴	-۲/۰۸۰	۰/۰۳۹
مشکلات عملکرد تحصیلی و شغلی	-۰/۲۲۰	۰/۱۰۷	-۰/۲۷۱	-۲/۰۵۷	۰/۰۴۱

همانطور که از داده‌های جدول شماره ۱۰ مشخص است، سطح معناداری مولفه‌های اعتیاد به بازی‌های آنلاین کوچکتر از مقدار ۰/۰۵ است که نتیجه می‌شود بر مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان موثر هستند. همچنین با توجه به منفی بودن مقادیر β ، مولفه‌های اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان تأثیری منفی دارند.

همانطور که از داده‌های جدول شماره ۱۰ مشخص است، سطح معناداری مولفه‌های اعتیاد به بازی‌های آنلاین کوچکتر از مقدار ۰/۰۵ است که نتیجه می‌شود بر مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان موثر هستند. با توجه به ستون ضرایب β مشخص است که مولفه «مشکلات اجتماعی و خلقی» با ضریب $\beta = -0/274$ از لحاظ تاثیرگذاری در رتبه اول و مولفه «مشکلات عملکرد تحصیلی و شغلی» با ضریب $\beta = -0/271$ از لحاظ تاثیرگذاری در رتبه دوم قرار دارند.

بحث و نتیجه‌گیری

فرضیه اول: بین مؤلفه های اعتیاد به بازی های آنلاین با خلاقیت دانش آموزان رابطه وجود دارد.

همان طور که نتایج نشان داد ضریب همبستگی اعتیاد به بازی های آنلاین با خلاقیت ۰/۶۵۸ می باشد. همچنین با توجه به میزان ضریب تعیین R^2 مشخص شد که اعتیاد به بازی های آنلاین در مجموع ۴۳/۳٪ درصد واریانس خلاقیت دانش آموزان را پیش بینی می کند. مطابق با نتایج جدول ۴-۱۳، منفی بودن مقادیر β نشان داد مؤلفه های اعتیاد به بازی های آنلاین بر خلاقیت دانش آموزان تأثیری منفی دارند. با توجه به ستون ضرایب β مشخص است که مؤلفه مشکلات اجتماعی و خلقی با ضریب $\beta = -0/380$ از لحاظ تأثیر گذاری در رتبه اول و مؤلفه مشکلات عملکرد تحصیلی و شغلی با ضریب $\beta = -0/305$ از لحاظ تأثیر گذاری در رتبه دوم قرار دارند. نتایج پژوهش حاضر با نتایج پژوهش های فلاح تفتی، منتظری سانچ؛ رضائی (۱۳۹۹) و داراب، بنی بستان (۱۳۹۶) و طاهریان (۱۳۹۷) همسو بوده است.

در تبیین این رابطه می توان گفت افراد با اعتیاد به بازی آنلاین معمولاً زندگی همراه با تعارض و کشمکش دارند. این افراد معمولاً به جای مواجهه واقعی با مسائل و مشکلات زندگی خود سعی در فرار و انکار آنها دارند و به دنبال فضای آرام و بدون کشمکش می گردند. این گونه افراد تحریک پذیر، پرخاشگر و اضطراب در زمان اجبار برای توقف بازی آنلاین، اختلالات رفتاری با مشکلات عملکرد تحصیلی و شغلی و مشکلات اجتماعی، خلقی دارند. در این صورت خلاقیت که به معنای شکل کنترل شده تخیل است که موجب نوعی ابداع و نوع آوری می گردد یا به معنای ترکیبی از قدرت ابتکال، سیالی و انعطاف و حساسیت در برابر نظریاتی که یاد گیرنده را قادر می سازد خارج از نتایج تفکر نامعقول به نتایج متفاوت و مولد بیندیشد که حاصل رضایت شغلی و احتمالاً خشنودی دیگران خواهد بود می باشد و در این صورت هر چه اعتیاد به بازی آنلاین بالاتر باشد در این صورت خلاقیت در آن کاهش پیدا می کند.

فرضیه دوم: بین مؤلفه های اعتیاد به بازی های آنلاین و مهارت های اجتماعی دانش آموزان رابطه وجود دارد.

نتایج نشان داد ضریب همبستگی اعتیاد به بازی های آنلاین با مهارت های اجتماعی ۰/۵۲۳ می باشد. همچنین با توجه به میزان ضریب تعیین R^2 مشخص شد که اعتیاد به بازی های آنلاین در مجموع ۲۷/۴٪ واریانس مهارت های اجتماعی دانش آموزان را پیش بینی می کنند. مطابق با جدول همچنین با توجه به منفی بودن مقادیر β ، مؤلفه های اعتیاد به بازی های آنلاین بر مهارت های اجتماعی دانش آموزان تأثیر منفی دارند. یعنی با توجه به ستون ضرایب β مشخص است که؛ مؤلفه (مشکلات اجتماعی و خلقی) با ضریب $\beta = -0/274$ از لحاظ تأثیر گذاری در رتبه اول و مؤلفه (مشکلات عملکرد تحصیلی و شغلی) با ضریب $\beta = -0/271$ از لحاظ تأثیر گذاری در رتبه دوم قرار دارند. نتایج این پژوهش با نتایج پژوهش های زمانی و همکاران (۱۳۸۹)، چشمی و همکاران (۱۳۸۹)، رئیس و همکاران (۱۳۹۹)، آدالیر، بالکان (۲۰۱۲)، جارداک (۲۰۱۳) همسو بوده است.

در تبیین این رابطه می توان گفت افرادی که اعتیاد به بازی آنلاین پیدا می کنند می توانند مشکلات عملکرد تحصیلی و شغلی و مشکلات اجتماعی، خلقی پیدا کنند و در این صورت افراد کاهش ارتباطات میان فردی، عصبانیت، پرخاشگری، هیجان همراه است. بنابراین مهارت های اجتماعی، توانایی های لازم برای انجام رفتارهای هدفمند و موفقیت آمیز هستند و به عبارتی مهارت

های اجتماعی، توانایی های پیچیده برای ساختن رفتارهایی که به طور مثبت یا منفی تقویت می شوند و به ظهور رفتارهایی که توسط دیگران مورد تنبیه یا خاموشی قرار می گیرند منتهی نمی شوند. افرادی که مهارت های اجتماعی مطلوب سبب بهبود روابط بین فردی، رشد اجتماعی و استقلال طلبی می شود. بنابراین بالا بودن اعتیاد به بازی های آنلاین مهارت های اجتماعی در افراد کاسته می شود.

منابع

- [۱] احمدپور، امیر؛ سلیسی، فاطمه؛ نقش، زهرا. (۱۳۹۷). مدل یابی علی خلاقیت: نقش سبک های تعامل معلم دانش آموزان و نیازهای بنیادی روانشناختی. *فصلنامه علمی اندیشه های نوین تربیتی*، ۱۴ (۱)، ۵۴-۳۱.
- [۲] امینی منش، سجاد؛ نظری، علی محمد؛ مرادی، علی رضا؛ فرزاد، ولی اله (۱۳۹۴). هنجاریابی پرسشنامه اعتیاد به بازی های آنلاین. *مجله دانشگاه علوم پزشکی سبزوار*، ۲۲ (۳)، ۴۹۱-۴۸۳.
- [۳] امینی منش، سجاد؛ نظری، علی محمد؛ فرزاد، ولی اله؛ خاززاده، مصطفی. (۱۳۹۶). نقش انگیزه های روانشناختی در اعتیاد نوجوانان به بازی های آنلاین. *مجله سلامت و مراقبت دانشگاه علوم پزشکی اردبیل*، ۱۹ (۳)، ۱۴۸.
- [۴] پارسی، حدیقه؛ بیان مرادی، حسن؛ بدخش ویسی، فریبا. (۱۳۹۷). بررسی تأثیر استفاده از سبک های یادگیری مشارکتی بر رشد مهارت های اجتماعی دانش آموزان. *یازدهمین کنفرانس بین المللی روانشناسی و علوم اجتماعی*، تهران، شرکت همایش گران مهر اشراف.
- [۵] چشمی، فاطمه؛ حاجی کرم، آمنه؛ طهرانی زاده، مریم؛ بخشی، فاطمه. (۱۳۹۹). نقش مهارت های اجتماعی و هوش هیجانی در پیش بینی میزان اعتیاد به اینترنت دانشجویان. *مجله روانشناسی و روان پزشکی شناخت*، ۷ (۴)، ۹۳-۱۰۴.
- [۶] داراب، فایزه؛ بنی بستان، علی. (۱۳۹۶). بررسی رابطه اعتیاد به اینترنت با خلاقیت دانش آموزان دختر. *پنجمین همایش ملی راهکارهای توسعه و ترویج علوم تربیتی روانشناسی*، ۵ (۱)، ۱۱-۱.
- [۷] داراب، فایزه؛ بنی بستان، علی. (۱۳۹۶). بررسی رابطه اعتیاد به اینترنت و هوش هیجانی با خلاقیت دانش آموزان دختر. *سومین کنفرانس سراسری دانش و فناوری علوم تربیتی مطالعات اجتماعی و روان شناسی*، ۳ (۱)، ۱۰-۱.
- [۸] رحمانی زاهد، فهیمه؛ هاشمی، زهرا؛ نقش، زهرا. (۱۳۹۷). مدل یابی علی خلاقیت نقش سبک های تعامل معلم دانش آموز و نیازهای بنیادی روان شناختی. *اندیشه های نوین تربیتی*، ۱۴ (۱)، ۵۴-۳۱.
- [۹] رضایی ملاجق، رسول؛ واحدی کوچنق، حسین. (۱۳۹۷). پیش بینی سبک های یادگیری بر اساس مهارت های اجتماعی و تیپ های شخصیتی در دانش آموزان متوسطه دوم هشتگرد. *ششمین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روانشناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی*، تهران، مرکز راهکارهای دستیابی به توسعه پایدار- مؤسسه آموزش عالی مهر اروند.
- [۱۰] رضاییان، علی. (۱۳۹۱). *اصول مدیریت*. تهران: سمت.
- [۱۱] زمانی، بی بی عشرت. (۱۳۸۹). مهارت های اجتماعی دانش آموزان به بازی های رایانه ای. *مجله اعتیاد و سلامت*، ۲ (۳-۴)، ۲۳۱-۲۴۲.
- [۱۲] زمانی، عشرت؛ خردمند، علی؛ چشمی، ملیحه؛ عابدی، احمد؛ هدایتی، نسیم. (۱۳۸۹). مقایسه مهارت های اجتماعی دانش آموزان معتاد به بازی های رایانه ای و دانش آموزان عادی. *مجله اعتیاد و سلامت*، ۲ (۳-۴)، ۱۷۸-۱۴۷.
- [۱۳] زمانی، بی بی عشرت؛ عابدی، احمد. (۱۳۸۹). بررسی رابطه اعتیاد به بازی های رایانه ای با مهارت های اجتماعی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان پایه دوم شهر اصفهان. *مجله اعتیاد سلامت*، ۴ (۴): ۱۵-۱.
- [۱۴] سلیمانی، سیامک؛ رشیدپور، محمد سجاد؛ منصوری، حسین؛ محمدی، عبدالحسین. (۱۳۹۵). بررسی رابطه ی بین مدیریت دانش و خلاقیت کارکنان شرکت سهامی آب منطقه ای کرمانشاه. *ارائه راهکارهای علمی کاربرد مدیریت دانش در شرکت های دولتی پژوهش ملل*، ۲ (۱۰)، ۴۴-۳۳.

- [۱۵] طاهریان، زهرا. (۱۳۹۷). رابطه بین اعتیاد به تلفن همراه با میزان شادکامی در زنان خانه دار. *پیشرفت های نوین در روانشناسی، علوم تربیتی و آموزش و پرورش*، ۱(۵)، ۲۶-۲۰.
- [۱۶] عابدی، احمد. (۱۳۹۱). مهارت های مورد نیاز کودکان برای ورود به مدرسه، اصفهان: نشر نوشته، ۱۲۵-۱۱۵.
- [۱۷] علی پور، احمد؛ آگاه هریس، مژگان؛ گلچین، ندا؛ باغبان پرشکوهی، علی رضا. (۱۳۹۱). *بازی های رایانه ای: فرصت یا تهدید تحلیلی پژوهشی برائثرات مثبت و منفی بازی های رایانه ای*. تهران: ارجمند.
- [۱۸] فرخنده، یونس. (۱۳۹۴). بررسی تأثیر آموزش به شیوه معمول و ترکیبی بر خلاقیت انگیزش و یادگیری زبان آموزان غیرایرانی مرکز دهخدا. مرکز دهخدا برای دریافت کارشناسی ارشد در رشته تکنولوژی آموزشی، ۲(۳)، ۲۶۲-۲۸۲.
- [۱۹] فلاح تفتی، حامد؛ منتظری سانج، فاطمه؛ رضائی، مبینا. (۱۳۹۹). تحلیل تأثیر اعتیاد به بازی های رایانه ای بر خلاقیت و نیت کارآفرینی. *فصلنامه ی توسعه کارآفرینی*، ۳(۳)، ۴۰۰-۳۸۱.
- [۲۰] فلاح تفتی، حامد؛ منتظر سانج، فاطمه؛ رضائی، مینا. (۱۳۹۹). تحلیل تأثیر اعتیاد به بازی های رایانه ای بر خلاقیت و نیت کارآفرینی. *مرکز اطلاعات علمی توسعه آفرینی*، ۱۳(۳)، ۴۰۰-۳۸۱.
- [۲۱] محمدی، سید داود؛ مسلمی، زهرا؛ قمی، مهین. (۱۳۹۵). رابطه بین مهارت های تفکر انتقادی با خلاقیت و پیشرفت تحصیلی دانشجویان دانشگاه علوم پزشکی قم، *مجله راهبردهای آموزش در علوم پزشکی*، ۹(۱)، ۸۹-۷۹.
- [۲۲] نجفی، مینا؛ سپیده، مژگان؛ عرب خزائی، نرگس. (۱۳۹۰). چالش های بازدارنده خلاقیت در مراکز پیش از دبستان شهر تهران از دیدگاه مربیان. *مجموعه مقالات همایش شناسی دانشگاه فردوسی مشهد*، ۱۲(۱)، ۳۴-۵۴.
- [۲۳] نجفی خواه، مهدی؛ یافتیان، نرگس؛ بخشعلی زاده، شهرناز. (۱۳۹۰). دورنمایی از خلاقیت در فرآیند آموزش ریاضی، *نشریه فناوری آموزشی*، ۵(۴): ۲۵۱-۲۶۴.
- [۲۴] نظری، سعیده؛ وصال، منصور. (۱۳۹۴). بررسی مهارت های شناختی و فرا شناختی شاگردان در خواندن و درک مطلب کتاب های درسی فیزیک. *شانزدهمین کنفرانس آموزش فیزیک و آزمایشگاه*، خرم آباد، دانشگاه لرستان.
- [25] Chai, S.L., Chen, VHH, Khoo, A. (2011). social ships of gamers and their parents. *Social and behavioral Sciences*, 30(1), 41-1237.
- [26] Dowd, T., Tierney, J. (2017). Teaching social skills to youth: A step-by- step guide to 182 basic to comply skills plus helpful teaching techniques. Boys town, NE: Boys town press.
- [27] Fernandez L., Serrano M., Gibson W., Griffiths, D. (2014). Problematic Internet use in British adolescents: An exploration of the addictive symptomatology. *Computers in Human Behavior*. 35,
- [28] Kaplan, R. M., Atkins, C. J., & Reinsch, S. (1984). Specific efficacy Expectations mediate exercise compliance in patients with cop D. *Health Psycholog*, 3, 223-242.
- [29] Kim, S.M., Hon, D., Lee, Y.S., Renshaw, P.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, 1957-1959.
- [30] Kim Y, Park K, Cho B. Prevalence of internet addiction and Correlations With Family Factors among South Korean adolescents. *Adolescence*, 43(172), 895-909.
- [31] Kuss, D., Griffiths, D., Binder F. (2012). Internet addiction in student's prevalence and risk factors. *Computers in Human behavior*, 29, 959-966.

- [32] Ku, y. l .(2009). Assessing student critical thinking Performance: urgen for measure ments using muti- response format. *Thinking skills and creativity*, 4(1), 70-76.
- [33] Lee, B.W., stapinski, L.A. (2012). Seeking safety the internet: Relationship between social anxiety and problematic internet use. *Journal of Anxiety disorders*, 26, 197-205.
- [34] Li, H., Wang, S. (2013). The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*, 35(9), 75-1768.
- [35] Li, H., Wang, S. (2013). The role of cognitive distortion online game addiction among Chinese adolescents. *Children and youth services Review*, 35(9), 75-1468 .
- [36] Lim, Jin- Sook., Young- Kwon, BaeY., Seong- sik, Kim. (2004). A Learning System for Internet Addiction Prevention. P receding's of the Cede International Conference on advanced Learning Technologies (Ic ALT), 836-837. (From: <http://ieeEXPLore.Ieee.Org/XPI/IOgin.JSP?TP=////&arnumber=13579678URL=http%3A%2F%2FieeEXPlOve.Ieee.Org%2FXPLS%2Fabs-all.Jsp%3Farnumber%3D1357678>).
- [37] Olson, Ck., Kutner, LA., Warnerde, DE., Almerigi, JB., Baerl, L., Nicholi, Am., Beresin, EV.(2012). Factors Correlated with violent video game use by Adolescent boys and girls. *Journal of Adolescents Health*, 11 (1), 77-83.
- [38] Wallenius, M., Rim Pela, A., Punamaki, RL., Lintonen, T.(2009). Digital game playing motives adolescents: Relations. Parent- child communication, school performance, sleeping habits and perceived health. *Journal of Applied Develop psychology*, 30(4), 74-463.
- [39] Wu, B., He, Z., Liu, J., Xiao, R., Luo, y. (2020). Investigation for the transcultuy Self – efficacy of nurses in Guizhou, chien. *International Journal of Nursing Sciences*, 15(3), 150-168.
- [40] Yeh, yc ., Lai, SC., Lin, CW. (2016). The dynamic influence of emotions on game-based valence, activation strength, and regulation focus. *Computers in Human behavior*, 55, 25-817.
- [41] Young, Ks. (1998). Internet addiction the emergence of a new disorder. *Cyber Psychology Behavior*. 1(3), 231-244.
- [42] Young, Ks., NabucodeAbreu, C. (2011). *Internet addiction: a hand book and guide to evaluation and treatment*. New Jersey: John Wiley & sons, Ins.
- [43] Yildrimi, A. (2010). Creativity in early childhood education program. *procedia Social and behavior Science*, 9 (12), 1565-1561.
- [44] Zampetakis, L., Bouranta, N., Moustakisa, V. (2010). On the relationship between Individual creativity and time Management. *Thinking skills and creativity*, (5), 17-18.