



رابطه بین اعتیاد به بازی های آنلاین با سرزندگی تحصیلی، خلاقیت و سلامت روانی دانش آموزان

رجا قربانی^{*۱}

سولماز اریمی^۲

چکیده

حاضر با هدف بررسی رابطه بین اعتیاد به بازی های آنلاین با سرزندگی تحصیلی، خلاقیت و سلامت روانی دانش آموزان، انجام شد. این پژوهش به لحاظ هدف، کاربردی؛ از لحاظ ماهیت، توصیفی و از نظر روش، همبستگی و جامعه آماری، شامل تمامی دانش آموزان مشغول به تحصیل در پایه ششم شهرستان ساری در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۲ به تعداد ۳۳۳۰ نفر بود. مطابق با نرم افزار محاسبه حجم نمونه GPower، تعداد ۳۴۶ نفر به روش نمونه گیری در دسترس به عنوان نمونه انتخاب شدند. ابزار اندازه گیری، پرسشنامه های استاندارد اعتیاد به بازی های آنلاین نظری و همکاران (۱۳۹۴)، سرزندگی تحصیلی حسین چاری و دهقانی زاده (۱۳۹۱)، خلاقیت تورنس و عابدی (۱۹۷۴) و سلامت روانی گلدبرگ و هیلیر (۱۹۷۹) بود. در سطح معنی داری $\alpha=0/05$ ، یافته ها نشان داد رابطه معنی داری بین اعتیاد به بازی های آنلاین با سرزندگی تحصیلی، خلاقیت و سلامت روانی دانش آموزان وجود دارد ($\alpha > \text{Sig}=0/05$). بنابراین، اعتیاد به بازی های آنلاین تهدیدی جدی برای سرزندگی تحصیلی، خلاقیت و سلامت روانی دانش آموزان محسوب شده و بی توجهی و یا کم توجهی خانواده ها و مدارس نسبت به استفاده افراطی، نامتعارف و بیش از حد کودکان از بازی های آنلاین، می تواند خسارت های جبران ناپذیری به آینده تحصیلی و سلامت جسمانی و روانی آنان وارد نماید.

واژگان کلیدی: اعتیاد به بازی های آنلاین، خلاقیت، سرزندگی تحصیلی، سلامت روانی.

۱. کارشناس ارشد روانشناسی تربیتی، معاون مدرسه ابتدایی کاظمیه، آموزش و پرورش ناحیه دو شهرستان ساری

۲. دانشجوی دکتری برنامه ریزی درسی، آموزگار و مدرس آموزش و پرورش ناحیه دو شهرستان ساری

*نویسنده مسئول: arimisolmaz964@gmail.com

مقدمه

سال‌های متمادی، محیط آموزشی، نخستین جامعه‌ای است که کودکان و نوجوانان بعد از خانواده وارد آن می‌شوند و در آن اولین تجارب زندگی اجتماعی، بسیاری از برداشت‌های ذهنی و بازخوردها را نسبت به زندگی تجربه می‌کنند. با این حال، در این دوره از زندگی، تغییرات شناختی، عاطفی و اجتماعی به سرعت رخ می‌دهد. کنار آمدن با این تغییرات، انعطاف‌پذیری افراد را می‌طلبد. از این رو، درک چگونگی سازگاری با چالش‌های مختلف از جمله چالش‌های تحصیلی مورد توجه جدی پژوهشگران تعلیم‌وتربیت قرار دارد (ملائی و همکاران، ۱۳۹۹). پژوهش‌های متعدد نشان داده است، با همه کوشش‌های به عمل آمده، بسیاری از دانش‌آموزان نسبت به مدرسه و کلاس درس بی‌توجه هستند و مشارکت پایینی دارند و از علاقه و انگیزه کافی برخوردار نیستند. این عوامل، موجب عدم علاقه به مدرسه و در نهایت، ترک تحصیل آن‌ها می‌شود (کونر^۱، ۲۰۱۶). در واقع، سیاست‌های آموزشی‌وتربیتی نهاد آموزش‌وپرورش در زیست بوم جدید، علاوه بر توسعه علمی و گسترش سطح سواد و معلومات، باید شامل رشد و بالندگی جامعه نیز باشد. کودکان و نوجوانان بهترین سال‌های عمر خود را در مدرسه می‌گذرانند و تجربه هرگونه موفقیت یا شکست در این دوران، تأثیری عمیق بر نگرش مثبت یا منفی آن‌ها از خود و توانایی‌های‌شان برجا می‌گذارد (حبیبی، ۱۳۹۹). در همین راستا، از جمله اهداف مهم نظام‌های تعلیم‌وتربیت مدرن، پرورش افرادی است که قادر باشند بر مسائل و مشکلات‌شان در زندگی روزمره در محیط اجتماعی به‌آسانی غلبه کنند. لذا، آنچه در فرایند یادگیری از اهمیت اساسی برخوردار است، فراهم‌آوردن شرایط یادگیری و موقعیت یادگیری به‌گونه‌ای که بهترین دستاوردها حاصل آید (باقری و همکاران، ۱۳۹۸).

سرزندگی تحصیلی^۲، یکی از سازه‌های مثبت روان‌شناسی است که پژوهشگران در حوزه تحصیلی به آن توجه داشته‌اند (شادکام و همکاران، ۱۴۰۰). در واقع، از جمله توانایی‌ها و استعدادهایی که موجب سازگاری افراد در برابر تردیدها و فشارها در حیطه تحصیلی می‌شود، سرزندگی تحصیلی است (مارتین و مارش^۳، ۲۰۰۸). سرزندگی تحصیلی عبارت از توانایی موفقیت‌آمیز دانش‌آموزان در مواجهه با موانع و چالش‌های تحصیلی و فائق آمدن بر آن‌ها می‌باشد (کامرفورد و همکاران^۴، ۲۰۱۵). به عبارت دیگر، سرزندگی تحصیلی توانایی دانش‌آموزان برای موفقیت در برخورد با موانع و چالش‌های تحصیلی که به‌نوعی در زندگی تحصیلی جاری آن‌ها روی می‌دهد، است. مانند عملکرد ضعیف در تکلیف، دشواری تکلیف و رقابت عجولانه و غیره (رحیمی و زارعی، ۱۳۹۵). با این وصف، سرزندگی تحصیلی به‌عنوان یکی از مؤلفه‌های بهزیستی ذهنی نتایج مثبتی از لحاظ روانی و اجتماعی و حتی آموزشی برای نوجوانان به‌همراه دارد. بی‌علاقگی، خستگی و فرسودگی تحصیلی به‌عنوان نقطه مقابل سرزندگی تحصیلی رابطه معکوسی با عملکرد تحصیلی دارند (ویسکرمی و یوسفوند، ۱۳۹۷). در حقیقت، وقتی فردی کاری را به طور خودجوش انجام می‌دهد نه تنها احساس خستگی و ناامیدی به او دست نمی‌دهد، بلکه احساس می‌کند انرژی و نیروی او افزایش یافته است (شفیعی و روانان، ۱۳۹۹). به‌طور کلی، حس درونی سرزندگی، شاخص معنی‌داری برای سلامت ذهنی است که زمینه‌های پیشرفت تحصیلی را فراهم می‌کند. تحقیقات نشان داده‌اند دانش‌آموزان موفق در حوزه تحصیل موفق، اغلب به شبکه‌های حمایتی قوی دسترسی دارند، دشواری‌های تحصیلی کمتری را تجربه می‌کنند و در مواجهه با موانع و چالش‌هایی که بخشی از روند تحصیل به‌شمار می‌روند، سرزندگی خود را حفظ می‌کنند (شادکام و همکاران، ۱۴۰۰).

خلاقیت^۵، یکی از شگفت‌انگیزترین ویژگی‌های انسانی است که نه تنها برای افراد با استعداد، بلکه برای همه افراد می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد. چرا که، خلاقیت، به‌کارگیری توانایی‌های ذهنی به‌منظور دستیابی به یک اندیشه نو و تفکر جدید در هر زمینه‌ای، که این امر خود پایه و اساس رسیدن به نوآوری در آن زمینه می‌باشد، است (رضایی‌راد و ابادزی، ۱۳۸۹). خلاقیت را شاید بتوان برترین سطح یادگیری بشر، بالاترین توانمندی تفکر و محصول نهایی ذهن و اندیشه انسان دانست. بر این اساس، خلاقیت از دیدگاه روان‌شناسی یکی از جنبه‌های اصلی تفکر یا اندیشیدن است (تابان، ۱۳۹۲). در واقع، خلاقیت، قدرت و توانایی خلق و ایجاد مفاهیم یا به‌کارگیری آن در شکل جدید از طریق مهارت‌های ذهنی تعریف شده است. از جمله این مهارت‌ها می‌توان به سیر مراحل خلاقیت در افراد، به‌کارگیری سلامت فکر، آمادگی برای خلاقیت از طریق کسب مواد خام لازم، حساسیت نشان

1. Conner
2. Academic Vitality
3. Martin & Marsh
4. Comerford et al.
5. Creativity

دادن به مسئله، درخشش ناگهانی یک فکر، کسب دیدگاه و نگرش موافق نسبت به ایده‌های نوین و فعالیت ضمیر ناخودآگاه بر روی مسئله اشاره کرد. همچنین، می‌توان بارش ذهنی (ذهن‌انگیزی)، توجه به خودشکوفایی در کودکان، ایجاد اعتمادبه‌نفس و غیره را نیز از جمله سایر عوامل مؤثر در ایجاد خلاقیت دانست. از سویی، خلاقیت کنشی چندوجهی است، لذا عوامل گوناگون می‌توانند بر آن تأثیر بگذارند و از آن اثر بپذیرند، در این رابطه، ایده‌های متنوعی وجود دارد. اما، آنچه در مورد خلاقیت حائز اهمیت است، قابلیت آموزش و پرورش این ویژگی رفتاری است و دانش‌آموزان لازم است تا به شایستگی‌ها و توانایی‌هایی دست یابند تا به آن‌ها کمک کند خلاق، فعال و رقابتی باشند تا بتوانند در فعالیتهای آموزشی مدرسه و در پی آن در جامعه مشارکت داشته باشند (فخاری مبارکه، ۱۴۰۱).

مطالعات نشان داده است که در آغازین دوران نوجوانی، مشکلات رفتاری درونی‌سازی (مانند اضطراب و افسردگی) و مشکلات رفتاری برون‌سازی (مانند بزهکاری، اعتیاد و پرخاشگری) رواج و شیوع بیشتری می‌یابند (جعفری‌هرندی و رجایی‌موسی، ۱۳۹۸). در این میان، مهم‌ترین نشانگر بازده علم و برجسته‌ترین نشانگر کاری که هر نظام آموزشی باید در نظر داشته باشد، سلامت روان^۱ یادگیرندگان است (بروکس و همکاران^۲، ۲۰۲۰). سلامت روانی به‌عنوان ارزیابی‌های افراد از زندگی خود تعریف می‌شود که شامل واکنش‌های هیجانی افراد به رخدادها، خلق آن‌ها و قضاوت‌های آن‌ها درباره میزان رضایت‌شان از زندگی است (کازدین^۳، ۲۰۱۹). افرادی که دارای سلامت روان هستند از انگیزه کارهای خود، آگاهی و اطلاع دارند تا حدودی این احساس را دارند که آدمی با ارزش و مورد قبول اطرافیان خود، هستند، اطمینان کافی دارند که می‌توانند رفتارهای خود را کنترل و توانایی‌های خود را در مسیر فعالیت‌های بارور، به کار اندازند و زندگی خود را دوست دارند (تای و همکاران^۴، ۲۰۱۸). با این وصف، مؤلفه‌های سلامت روانی مانند افسردگی، اضطراب، بیماری‌های روان‌تنی و نارسائی در روابط اجتماعی از عوامل مهمی هستند که هر کدام بر کیفیت زندگی افراد تأثیرگذار هستند (افتدل و همکاران^۵، ۲۰۱۹).

از جمله متغیرهایی که به‌نظر بیشتر متخصصان تعلیم و تربیت و روان‌شناسی، هم‌چنین، کارشناسان حوزه کودکان و نوجوانان، تأثیر معنی‌داری بر ویژگی‌های روان‌شناختی و شرایط تحصیلی از جمله سرزندگی تحصیلی، خلاقیت و سلامت روانی دانش‌آموزان دارد، اعتیاد به بازی‌های آنلاین^۶ است. بازی‌های آنلاین یکی از انواع بازی‌های رایانه‌ای و هوشمند است که با توجه به افزایش آشنایی قشر جوان با اینترنت، هم‌چنین، دسترسی به گوشی و تبلت‌های هوشمند فراگیر شده است. اعتیاد به بازی‌های آنلاین به عنوان رفتاری وسواسی، از لحاظ جسمانی و روانی مخرب در نظر گرفته شده است (موسیوند و همکاران، ۱۴۰۱). در واقع، گسترش روزافزون بازی‌های آنلاین و زمان قابل توجهی که کودکان و نوجوانان صرف این بازی‌ها می‌کنند در دهه اخیر از منابع عمده نگرانی والدین، متخصصان و نهادهای مسئول در حوزه سلامت بوده است (صادق‌نیا سلاکجانی و همکاران، ۱۴۰۰). اعتیاد به بازی آنلاین به‌عنوان 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 (لی و ونگ^۷، ۲۰۱۳). بیش از ۷۰۰ میلیون نفر در جهان بازی آنلاین انجام می‌دهند. مطالعات نشان داده است که ۷۵ تا ۹۰ درصد کودکان و نوجوانان در سنین مدرسه از بازی‌های آنلاین استفاده می‌کنند و علائم اعتیاد به بازی‌های آنلاین در ۱۱/۹ - ۲/۷ درصد از آنان قابل مشاهده است (والنیوس و همکاران^۸، ۲۰۰۹). در این میان، سازمان بهداشت جهانی اعلام کرده است که اختلال بازی‌های آنلاین را به‌عنوان بیماری، به رسمیت خواهد شناخت. چرا که، متخصصان در زمینه خطر اعتیاد به این بازی‌ها اتفاق نظر دارند. از دیدگاه سازمان بهداشت جهانی، این نوع اعتیاد عبارت است از الگوی رفتاری مربوط به بازی‌های دیجیتال یا ویدئویی که مشخصه آن ضعف اراده و اختیار و اولویت دادن زیاد به بازی در قیاس با فعالیت‌های دیگر است به حدی که بازی بر دیگر علایق فرد مقدم باشد. با این وصف، افراد با اعتیاد به بازی آنلاین معمولاً زندگی همراه با تعارض و کشمکش دارند. به‌جای مواجهه واقعی با مسائل و مشکلات زندگی

1. Health mental
2. Brooks et al.
3. Kazdin
4. Tay et al.
5. Oftedal et al.
6. Addiction to online game
7. Li & Wang
8. Wallenius et al.

خود، سعی در فرار و انکار دارند. این‌گونه افراد، تحریک‌پذیر، پرخاشگر و مضطرب به‌خصوص در زمان اجبار برای توقف بازی آنلاین، بوده و اختلالات رفتاری با مشکلات عملکرد تحصیلی، اجتماعی و خلقی در آنان مشهود است. همین‌طور، ارتباطات میان فردی، ابتکار، نوآوری و خلاقیت در آنان پایین و استرس، اضطراب، عصبانیت، نگرانی و پرخاشگری در آنان افزایش می‌باشد (صادق‌نیا سلاکجانی و همکاران، ۱۴۰۰).

در این زمینه پژوهش‌هایی انجام شده است که به مرور به واکاوی آن‌ها پرداخته می‌شود. پژوهش موسیوند و همکاران (۱۴۰۱)، نشان داد بین مهارت‌های ارتباطی و سازگاری با اعتیاد به بازی‌های آنلاین رابطه منفی معنی‌داری وجود دارد. هم‌چنین، بین احساس تنهایی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین رابطه مثبت معنی‌داری وجود دارد. در پژوهش صادق‌نیا سلاکجانی و همکاران (۱۴۰۰) نیز نشان داده شد مؤلفه‌های اعتیاد به بازی‌های آنلاین (مشکلات اجتماعی و خلقی و مشکلات عملکرد تحصیلی و شغلی) بر خلاقیت تاثیر منفی دارند. به علاوه، مؤلفه‌های اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان تاثیر منفی دارند. با این حال، در پژوهش فلاح تفتی و همکاران (۱۳۹۹) نشان داده شد که بین علاقه افراطی به بازی‌های رایانه‌ای و ظهور خلاقیت و نیت کارآفرینی ارتباط معناداری وجود ندارد. در مقابل در پژوهش میرگل و همکاران (۱۳۹۸) نشان داده شد میزان استفاده از بازی کامپیوتری و افت تحصیلی دانش‌آموزان در سطح بالایی است. هم‌چنین بازی‌های کامپیوتری باعث افت تحصیلی دانش‌آموزان می‌شوند. در پژوهش اسرافیلی و بشرپور (۱۳۹۸) نشان داده شد که رابطه منفی معنی‌داری بین جو عاطفی خانواده، اشتیاق و سازگاری تحصیلی دانش‌آموزان با اعتیاد به بازی‌های آنلاین در آنان وجود دارد. پژوهش خجسته (۱۳۹۷) نیز نشان داد بین اعتیاد به اینترنت با سلامت روان (شامل خرده مقیاس‌های علایم جسمانی، افسردگی، کارکرد اجتماعی، علایم اضطرابی و اختلال خوابی) و سلامت معنوی (شامل خرده مقیاس‌های سلامت مذهبی و سلامت وجودی) دانش‌آموزان رابطه معناداری وجود دارد. پژوهش ابوالحسنی و همکاران (۱۳۹۴) نیز نشان داد رابطه معنی‌داری بین اعتیاد به اینترنت، بازی‌های آنلاین و شبکه‌های اجتماعی با سلامت روانی دانش‌آموزان دختر و پسر وجود دارد.

با عنایت به موارد مطرح شده، اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و آنلاین از جمله مشکلات رایج در نوجوانان است و استفاده از بازی‌های آنلاین در سال‌های اخیر به یک سرگرمی پرطرفدار در بین کودکان و نوجوانان تبدیل شده است. جذابیت‌های بالای بازی‌های آنلاین در کنار شیوع قابل توجه، اعتیاد به آن، به‌صورت آشکار و پنهان در حال گسترش است. اگرچه این بازی‌ها از ویژگی‌های مثبتی چون آموزشی بودن و پرکردن اوقات فراغت کودکان و نوجوانان برخوردار هستند. اما، آسیب‌های متعددی نیز برای آن‌ها معرفی شده است. پرخاشگری و خشونت، چاقی و کم‌تحرکی، انزوا و تنهایی و آسیب‌های جسمانی از جمله مهم‌ترین پیامدهای بازی کردن بیش از حد، هستند. با این وصف، بررسی رابطه بین اعتیاد به بازی‌های آنلاین با سرزندگی تحصیلی، خلاقیت و سلامت روانی دانش‌آموزان پایه ششم، از بعد علمی و نظری اهمیت بسیاری دارد. چرا که، کمتر پژوهشی مشابه این پژوهش در کشور ما و به‌خصوص در جامعه آماری مورد بررسی در این پژوهش (دانش‌آموزان پایه ششم شهرستان ساری)، انجام شده است و یا دست‌کم نتایج مطالعات و بررسی‌های انجام شده، منتشر نشده است. به همین سبب، نتایج این پژوهش می‌تواند به بسیاری از مجهولات، ناشناخته‌ها و حدسیات در این خصوص پاسخ داده و اسباب گسترش دامنه علم در این زمینه را فراهم سازد. از بعد کاربردی، پژوهش حاضر هم در بین دانش‌آموزان و مدارس و هم در آموزش و پرورش کاربرد مهم و ویژه‌ای دارد. دانش‌آموزان مهم‌ترین سرمایه‌های انسانی و عامل پیشرفت و رشد هر جامعه هستند و توجه هر چه بیشتر به آن‌ها و مسائل مرتبط با رشد، تحصیل و سایر ویژگی‌های روان‌شناختی‌شان و عوامل موثر بر موفقیت و شکست تحصیلی و برخورد علمی و کارشناسانه با مسائل و دغدغه‌های آموزشی و تربیتی آنان، می‌تواند گام مهمی در پیشگیری از مسائل و مشکلات این نیروی بالقوه جامعه و در نتیجه رشد و توسعه همه‌جانبه استعدادها و ابتکارات آن‌ها شود. از همین رو و به سبب فقدان پژوهش‌های کافی در زمینه عنوان مورد بررسی در این پژوهش، نتایج حاصله می‌تواند به صورت کاربردی مورد استفاده معلمان پایه‌های مختلف و مدیران مدارس و مسئولان و دست‌اندرکاران آموزش و پرورش و سایر علاقمندان به این حوزه پژوهشی نیز قرار گیرد. از یک سو، چگونگی سازگاری فرد با محیط از عوامل بسیار مهم سلامت روان افراد بوده و فقدان توجه کافی به سلامت روان اعضاء جامعه به‌ویژه در نوجوانان منجر به ایجاد اختلالات روانی با پیامدهایی طولانی در دوران زندگی آنان شده و ظرفیت مولد و ایمن بودن جوامع را کاهش می‌دهد. از دیگر سو، مسائل و مشکلات روحی و روانی دانش‌آموزان در سال‌های اول نوجوانی بسیار شایع هستند و به‌طور قابل توجهی با عملکرد تحصیلی پایین در ارتباط مستقیم می‌باشند. با این اوصاف، پژوهش حاضر به دنبال پاسخ علمی به این

پرسش است که آیا بین اعتیاد به بازی های آنلاین با سرزندگی تحصیلی، خلاقیت و سلامت روانی دانش آموزان پایه ششم شهرستان ساری رابطه وجود دارد؟

روش

پژوهش حاضر از لحاظ هدف، کاربردی؛ از نظر گردآوری داده ها از نوع پژوهش های توصیفی و از نظر روش تحقیق، همبستگی است. جامعه آماری عبارت است از کلیه دانش آموزان پایه ششم شهرستان ساری در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۰۲ به تعداد ۳۳۳۰ نفر که بر اساس نرم افزار محاسبه حجم نمونه GPower، تعداد ۳۴۶ نفر به روش نمونه گیری در دسترس به عنوان نمونه انتخاب شدند. ابزار اندازه گیری عبارت بود از:

پرسشنامه اعتیاد به بازی های آنلاین: ابزار سنجش اعتیاد به بازی های آنلاین اقتباسی از پرسشنامه دمیترویکس و همکاران (۲۰۱۲) که دارای ۱۸ گویه بود، استفاده شد. نظری و همکاران (۱۳۹۴) برای اجرای این مقیاس در فرهنگ ایرانی، به وسیله مکاتبه با سازندگان آزمون، مجوز انجام آن را دریافت و به فارسی ترجمه نمودند. جهت اطمینان یافتن از درستی ترجمه، پرسشنامه توسط دو کارشناس ارشد زبان انگلیسی به زبان اصلی، برگردانده و نسخه های حاصل با فرم اصلی پرسشنامه مقایسه گردید و اشکالات موجود در آن برطرف شد. سپس پرسشنامه حاصل شده توسط ۳ نفر از استادان رشته های مشاوره و روان شناسی مورد بررسی قرار گرفت و پس از رفع اشکالات موجود در آن، به آزمودنی های پژوهش (نوجوانان پسر ۱۲ تا ۱۸ ساله شهر تهران) جهت اعتباریابی ارائه شد. لازم به ذکر است که فرم فارسی مقیاس دارای ۱۷ سوال است و در ۳ گویه با فرم انگلیسی متفاوت می باشد که این گویه ها عبارت بودند از: ۱۵، ۱۶ و ۲۶. نمره گذاری این ابزار اندازه گیری بر اساس مقیاس اندازه گیری فاصله ای و طیف نگرش سنج لیکرت است، به طوری که در پاسخ به هر سوال، هر گزینه امتیازی از ۱ تا ۵ دارد. آزمودنی برای انتخاب گزینه هرگز، ۱ امتیاز؛ به ندرت، ۲ امتیاز؛ گاهی، ۳ امتیاز؛ معمولاً، ۴ امتیاز و همیشه، ۵ امتیاز، کسب می نماید. نظری و همکاران (۱۳۹۴) برای محاسبه روایی از روش روایی سازه و روش تحلیل عاملی اکتشافی استفاده کردند که در آن ۱۷ گویه مذکور در مجموع، ۵۴ درصد از واریانس کل را تبیین نمود. در حقیقت، نتایج تحلیل عاملی، روایی سازه آزمون را تأیید کردند. جهت تعیین مقدار پایایی از روش همسانی درونی و از طریق محاسبه ضریب آلفای کرونباخ، میزان پایایی برای کل پرسشنامه (۱۷ گویه) برابر ۰/۸۵ است (نظری و همکاران، ۱۳۹۴).

پرسشنامه سرزندگی تحصیلی: ابزار سنجش سرزندگی تحصیلی اقتباسی از پرسشنامه مارتین و مارش (۲۰۰۶) که دارای ۴ گویه بود، استفاده شد. حسین چاری و دهقانی زاده (۱۳۹۱) برای اجرای این مقیاس در فرهنگ ایرانی، نخست با کمک یک متخصص رشته روان شناسی و یک متخصص در رشته زبان انگلیسی متن سؤال های مقیاس را به فارسی ترجمه کردند. بعد از ترجمه گویه های مقیاس مارتین و مارش (۲۰۰۶)، تعدادی گویه دیگر (۶ گویه) بر اساس فرم اصلی مقیاس بازنویسی شد و در مورد گویه های اضافه شده از اساتید روان شناسی تربیتی نظر خواهی شد. برای اجرای مقدماتی و رفع نقیصه ها، گویه ها (۱۰ گویه) در میان گروهی از دانش آموزان (۳۰ پسر و ۳۰ دختر) اجرا شد. پس از اجرای این گویه ها، نسخه نهایی مورد بازنویسی قرار گرفت که حاصل بازنویسی، ۱۰ گویه بود. سپس، گویه های مذکور در یک مطالعه مقدماتی مجدد روی نمونه ای شامل ۱۸۶ نفر از دانش آموزان که به روش خوشه ای انتخاب شدند، اجرا و خصوصیات روان سنجی آن بررسی شد. نتایج حاصل از این بررسی نشان داد که ضریب آلفای کرونباخ به دست آمده با حذف گویه ۸ برابر ۰/۸۰ و ضریب بازمیابی برابر با ۰/۷۳ بود. این نتایج، بیانگر این است که گویه ها از همسانی درونی و ثبات رضایت بخشی برخوردارند. به منظور بررسی ساختار عاملی (روایی سازه) پرسشنامه، از تحلیل مؤلفه اصلی با چرخش واریماکس استفاده شد. نتایج به طور کلی نشان داد حذف سؤال ۸ افزایشی در ضریب پایایی آزمون که ۰/۷۵ بود، ایجاد می کند. بنابراین سؤال ۸ حذف شد. بنابراین، این آزمون قادر است با ۹ سوال سرزندگی تحصیلی را اندازه گیری نماید. نمره گذاری مقیاس سرزندگی تحصیلی نیز بر اساس مقیاس اندازه گیری فاصله ای و طیف نگرش سنج لیکرت است، به طوری که در پاسخ به هر سوال، هر گزینه امتیازی از ۱ تا ۵ دارد. آزمودنی برای انتخاب گزینه خیلی کم، ۱ امتیاز؛ کم، ۲ امتیاز؛ تا حدی، ۳ امتیاز؛ زیاد، ۴ امتیاز و خیلی زیاد، ۵ امتیاز، کسب می نماید. حسین چاری و دهقانی زاده (۱۳۹۱) برای محاسبه روایی از روش روایی سازه و روش تحلیل عاملی اکتشافی استفاده کردند که در آن ۹ گویه مذکور در مجموع، ۳۷ درصد از واریانس متغیر سرزندگی تحصیلی را تبیین نمود. در حقیقت، نتایج تحلیل عاملی، روایی سازه آزمون را تأیید کردند. جهت تعیین

مقدار پایایی از روش همسانی درونی و از طریق محاسبه ضریب آلفای کرونباخ، میزان پایایی برای کل پرسشنامه (۹ گویه) برابر ۰/۷۵ است (حسین چاری و دهقانی‌زاده، ۱۳۹۱).

پرسشنامه خلاقیت: جهت اندازه‌گیری خلاقیت، از آزمون خلاقیت تورنس و عابدی (۱۹۷۴)، استفاده شد. این آزمون انواع قابلیت‌های تفکر خلاق (ابتکار، انعطاف‌پذیری، بسط و سیالی) را مورد سنجش قرار می‌دهد و دارای ۶۰ ماده و هر ماده دارای ۳ گزینه می‌باشد. تعداد ۲۲ ماده در بخش سیالی از سؤال ۱ تا ۲۲ با دامنه نمره ای از ۲۲ تا ۶۶، ۱۱ ماده در بخش بسط از سؤال ۲۳ تا ۳۳ با دامنه نمره ای از ۱۱ تا ۳۳، ۱۶ ماده در بخش ابتکار از سؤال ۳۴ تا ۴۹ با دامنه نمره ای از ۱۶ تا ۴۸ و ۱۱ ماده در بخش انعطاف‌پذیری از سؤال ۵۰ تا ۶۰ با دامنه نمره ای از ۱۱ تا ۳۳ تقسیم شده است. همچنین، گزینه‌ها نشان‌دهنده خلاقیت از کم تا زیاد است که به ترتیب نمره ای از ۰ تا ۲ به آن‌ها تعلق می‌گیرد: گزینه «الف» در هر ماده عدم توانایی انجام فعالیت را مطرح کرده است که به پاسخ‌های آن نمره صفر داده می‌شود. گزینه «ب» در هر ماده توانایی در انجام فعالیت را به صورت محدود مطرح کرده است که نمره ۱ به پاسخ آن داده می‌شود. گزینه «ج» در هر پرسش توانایی انجام کامل فعالیتی را مطرح کرده است که خلاقیت را آشکار می‌سازد و نمره ۲ به آن اختصاص داده می‌شود. هنجاریابی این آزمون توسط دائمی و مقیمی با فروش (۱۳۸۳) انجام شد، به طوری که روایی پرسشنامه با نظر کارشناسان و متخصصان تأیید شد و پایایی با استفاده از روش همسانی درونی و محاسبه ضریب آلفای کرونباخ برای هر یک از ابعاد سیالی، بسط، ابتکار و انعطاف‌پذیری به ترتیب عبارت بود از: ۰/۴۸، ۰/۶۸ و ۰/۵۵ (دائمی و مقیمی با فروش، ۱۳۸۳).

پرسشنامه سلامت روانی: پرسشنامه سلامت روانی گلدبرگ و هیلیبر (۱۹۷۹) با ۲۸ پرسش چهار مولفه ضعف جسمانی (سوال‌های ۱-۷)، اضطراب و بی‌خوابی (سوال‌های ۸-۱۴)، ناکارآمدی اجتماعی (سوال‌های ۱۵-۲۱) و افسردگی (سوال‌های ۲۲-۲۸) را می‌سنجد. روش‌های مختلفی برای نمره‌گذاری این مقیاس پیشنهاد شده است. در این پژوهش از روش نمره‌گذاری لیکرت چهار گزینه‌ای استفاده شده که به صورت (۰، ۱، ۲ و ۳) است، یعنی آزمودنی با انتخاب گزینه الف (نمره صفر)، گزینه ب (نمره یک)، گزینه ج (نمره دو) و گزینه د (نمره سه) کسب می‌کند. لازم به ذکر است که با این روش نمره‌گذاری، حداقل نمره ۰ و حداکثر نمره آزمودنی ۸۴ خواهد بود. در این پرسشنامه هر چه نمره بالاتر باشد، فرد از سلامت روانی کمتری برخوردار است. در پژوهش جلالی و همکاران (۱۳۹۵)، گزارش شد که با روش تحلیل عاملی تأییدی، روایی سازه این پرسشنامه مورد تأیید قرار گرفت. محاسبه ضریب آلفای کرونباخ برای خرده مقیاس‌های ضعف جسمانی، اضطراب و بی‌خوابی، ناکارآمدی اجتماعی، افسردگی و کل سوالات (سلامت روانی) به ترتیب برابر ۰/۸۴، ۰/۸۷، ۰/۸۱، ۰/۹۱ و ۰/۹۲ به دست آمد که تأیید کننده پایایی مناسب و مطلوب آن است.

در این پژوهش برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از روش‌های آمار توصیفی و آمار استنباطی از طریق نرم‌افزار SPSS-26 و در سطح اطمینان ۹۵ درصد ($\alpha = 0.05$) استفاده شد. در روش تجزیه و تحلیل توصیفی، برای هر یک از متغیرها، شاخص‌های آمار توصیفی شامل میانگین و انحراف استاندارد محاسبه شد و در روش تجزیه و تحلیل استنباطی، از آزمون ضریب همبستگی پیرسون استفاده شد. بر این اساس، نخست آزمون معتبر کولموگوروف-اسمیرنوف^۱ جهت تشخیص نرمال بودن متغیرهای پژوهش به اجرا درآمد و مشخص گردید کلیه متغیرها از یک توزیع نرمال تبعیت می‌کنند. لذا استفاده از آزمون پارامتری ضریب همبستگی پیرسون مجاز تشخیص داده شد و از این آزمون جهت آزمون فرضیه‌ها استفاده شد.

یافته‌ها

جدول ۱، شاخص‌های آمار توصیفی (کمینه، بیشینه، میانگین و انحراف معیار) متغیرهای اعتیاد به بازی‌های آنلاین (پیش‌بین)، سرزندگی تحصیلی، خلاقیت و سلامت روانی (ملاک) را در اعضاء نمونه آماری نشان می‌دهد.

جدول ۱: شاخص‌های مرکزی و پراکندگی متغیرهای مورد بررسی

متغیرها	کمینه	بیشینه	میانگین نظری	میانگین نمونه	انحراف استاندارد
اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۱/۱۲	۴/۵۹	۳	۳/۵۶	۰/۶۲
سرزندگی تحصیلی	۱/۴۰	۴/۹۵	۳	۳/۸۸	۰/۷۷
خلاقیت	۰/۱۰	۱/۹۷	۱	۱/۱۸	۰/۴۰
سلامت روانی	۰/۱۷	۲/۹۴	۱/۵۰	۱/۹۳	۰/۷۳

جدول ۱، نشان می‌دهد که میانگین متغیرهای اعتیاد به بازی‌های آنلاین، سرزندگی تحصیلی، خلاقیت و سلامت روانی به ترتیب برابر ۳/۵۶، ۳/۸۸، ۱/۱۸ و ۱/۹۳ است که از نقطه برش (میانگین نظری) بزرگ‌تر است.

جدول ۲، میزان همبستگی بین اعتیاد به بازی‌های آنلاین با سرزندگی تحصیلی، خلاقیت و سلامت روانی را نشان می‌دهد.

جدول ۲: بررسی همبستگی بین سرمایه روان شناختی و تعلل ورزی تحصیلی دانش آموزان

متغیرها	ملاک	n	r	P
سرزندگی تحصیلی	سرزندگی تحصیلی	۳۴۶	- ۰/۶۲	۰/۰۰۰
اعتیاد به بازی‌های آنلاین	خلاقیت	۳۴۶	- ۰/۷۶	۰/۰۰۰
	سلامت روانی	۳۴۶	- ۰/۷۵	۰/۰۰۰

جدول ۲، نشان داد در سطح اطمینان ۹۵ درصد ($\alpha=0/05$)، فرضیه صفر (H_0) رد و فرضیه پژوهش (H_1) تایید می‌شود، چرا که سطح معناداری (P) از خطای پیش بینی شده ($\alpha=0/05$) کوچکتر است. بنابراین، می‌توان ادعا کرد رابطه منفی معنی‌داری بین اعتیاد به بازی‌های آنلاین با سرزندگی تحصیلی، خلاقیت و سلامت روانی دانش‌آموزان وجود دارد.

نتیجه گیری

پژوهش حاضر با هدف اصلی رابطه بین اعتیاد به بازی‌های آنلاین با سرزندگی تحصیلی، خلاقیت و سلامت روانی دانش‌آموزان پایه ششم شهرستان ساری، انجام شده است. یافته‌ها نشان داد رابطه منفی معنی‌داری بین اعتیاد به بازی‌های آنلاین با سرزندگی تحصیلی، خلاقیت و سلامت روانی دانش‌آموزان وجود دارد. در نتیجه، می‌توان چنین استنباط نمود که یکی از روش‌های سودمند جهت تقویت و افزایش سرزندگی تحصیلی، خلاقیت و سلامت روانی دانش‌آموزان پایه‌های مختلف تحصیلی به خصوص پایه ششم، فراهم ساختن شرایط و زمینه‌های لازم جهت استفاده بهینه و مطلوب آنان از بازی‌های آنلاین است. در این صورت، می‌توان انتظار داشت که سرزندگی تحصیلی، خلاقیت و سلامت روانی دانش‌آموزان افزایش یابد و بر عکس، با افزایش اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌توان انتظار داشت که سرزندگی تحصیلی، خلاقیت و سلامت روانی دانش‌آموزان کاهش یابد. با این‌که مطابق با بررسی‌های پژوهشگران از طریق کاوش و جست‌وجو در سامانه‌های دانشگاهی و مجلات علمی، آموزشی و پژوهشی، کمتر پژوهشی وجود دارد که به‌طور مستقیم به موضوع و اهداف مورد بررسی در این پژوهش پرداخته باشد، با این وصف، نتیجه به‌دست آمده با نتایج پژوهش‌های موسیوند و همکاران (۱۴۰۱)، صادق‌نیا سلاکجانی و همکاران (۱۴۰۰)، میرگل و همکاران (۱۳۹۸)، اسرافیلی و بشرپور (۱۳۹۸)، خجسته (۱۳۹۷) و ابوالحسنی و همکاران (۱۳۹۴) همسو است زیرا، در این پژوهش‌ها تایید شده است که اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر سرزندگی تحصیلی، خلاقیت و سلامت روانی دانش‌آموزان تاثیر منفی دارد. هم چنین، با پژوهش فلاح تفتی و همکاران (۱۳۹۹) ناهمسو است. در تبیین یافته‌ها می‌توان چنین اظهار داشت که اصلی‌ترین دلیل اعتیاد نوجوان به بازی‌های رایانه‌ای پر کردن اوقات فراغت خود است و از آن جا که این گونه بازی‌ها جذاب و هیجان‌انگیز هستند و بیشتر کودکان و نوجوانان با آسیب‌های پیش رو آشنا نبوده و درک درستی از آن ندارند، این بازی‌ها را برای سرگرم کردن خود انتخاب می‌کنند. علاوه بر این، بسیاری از بازی‌ها گروهی و تیمی بوده و باعث ارتباط و دوستی افراد می‌شود که در نهایت منجر به وابستگی فرد می‌شوند.

هم چنین، هنگام بازی، مغز اندروفین ترشح می‌کند. این هورمون همانی است که افراد معتاد به مواد مخدر آن را تجربه می‌کنند و این مهر تاییدی است بر اعتیادآور بودن بازی‌های کامپیوتری و آنلاین. از سویی، اعتیاد به بازی‌های آنلاین جنبه‌های روانی ناسازگار را نیز در بر می‌گیرد. هرچند سازگاری به انواع بازی‌های آنلاین، بستگی به انواع مختلفی از الگوهای که وسواس فکری را ارائه می‌دهند، دارد. از همین رو، ممکن است کاربر را تا حدی نادیده بگیرد که از وظایف مهم خود در زندگی غافل شود. در واقع، در این فضا هر فردی می‌تواند به جای شخصیت‌های اصلی داستان، بازی و مبارزه کند. این امر علاوه بر هیجان، حس غرور و سرخوشی را نیز به همراه دارد. در واقع در بازی‌های کامپیوتری موقعیتی برای تجربه حس قهرمانی به وجود می‌آید. علاوه بر این طراحان این بازی‌ها، به جنبه اعتیاد آور بودن آن‌ها توجه ویژه‌ای کرده‌اند. در واقع آن‌ها برای حفظ بازار فروش خود مجبورند که نظر گیمرها را آنقدر جلب کنند که قادر به ترک بازی نباشند. این امر موجب شده است که پویایی نوجوانان از بین برود. از طرفی آن‌ها آن قدر در فضای غیر واقعی غرق می‌شوند که فعالیت‌های خود را در دنیای واقعی فراموشی می‌کنند. به گونه‌ای که می‌توان شاهد منفعل شدن آن‌ها در تمامی زمینه‌ها بود. به عبارت دیگر، در این بازی‌ها، افراد در دنیای زندگی می‌کنند که رضایت فوری بر اساس کارکرد آنان فراهم می‌شود. جذابیت این بازی‌ها به حدی زیاد است که بدون این که متوجه گذر زمان شوند، می‌توانند ساعت‌های متوالی به انجام آن‌ها مشغول باشند. ویژگی دیگر این بازی‌ها، پیشرفت قابل اندازه‌گیری، اجتماعی بودن و ایجاد محیط امن و قابل کنترل برای افراد است. بدون شک این رکود شخصیتی علاوه بر پیامدهای منفی فردی، موجب بروز مشکلات اجتماعی نیز می‌شود. بر همین اساس، از علائم فیزیکی اختلال بازی می‌توان به سندروم تونل کارپال (نوعی بیماری مربوط به مچ دست)، میگرن، اختلال خواب، کمردرد، اختلال در غذا خوردن، عدم توجه به بهداشت شخصی، ضعیف شدن چشم و سردرد اشاره داشت. هم چنین، علائم روانی اختلال بازی نیز شامل تمایل و علاقه شدید، بی‌اهمیت نشان دادن زمان، عدم کنترل زمان، از دست دادن زمان، دفاع از عملکرد و استفاده نادرست از پول، تاثیر منفی بر دیگر بخش‌های زندگی و پناه بردن به بازی به هنگام بروز مشکلات، است که با استمرار و مداومت در شخص بر زندگی شخصی، تندرستی و سلامتی و امور تحصیلی وی تاثیر منفی دارند و او را از فعالیت‌ها و اقدامات مرتبط با امور تحصیلی و زندگی شخصی باز می‌دارد. همان گونه که این پژوهش نیز نشان داد اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر سرزندگی تحصیلی، خلاقیت و سلامت روانی دانش‌آموزان تاثیر منفی دارد. بنابراین، توجه همه‌جانبه به رشد و پرورش دانش‌آموزان که در آینده بسیار نزدیک، آینده کشورمان را رقم خواهند زد، موضوعی بسیار مهم و نیازمند توجه خانواده‌ها، آموزش و پرورش و متولیان امر می‌باشد تا از هرگونه آسیب و گزند در امان بوده و در عصر تغییرات و دگرگونی‌های تکنولوژیکی در دچار کمترین چالش و آسیب گردند. در این صورت می‌توان انتظار داشت رهبرانی تحول‌آفرین، کارآمد، مسئولیت‌پذیر، با وجدان و اثربخش در جامعه نقش‌آفرین و موجب اعتلا و سربلندی گردند. از آن جا که، هر پژوهشی که در ماهیت به دنبال ارتباط بین عوامل و تاثیر آن‌هاست، در بطن خود مجموعه محدودیت‌هایی را داراست. این محدودیت‌ها ممکن است بر سر راه پژوهش ظاهر شده و امر پژوهش را دچار مشکلاتی نموده و تعمیم نتایج را با دشواری مواجه کنند. از جمله محدودیت‌های پژوهش حاضر می‌توان به نحوه جمع‌آوری اطلاعات از طریق پرسشنامه بسته‌پاسخ خودگزارشی و جامعه آماری دانش‌آموزان پایه ششم در سال تحصیلی ۱۴۰۲-۱۴۰۱ به سبب استفاده از روش نمونه‌گیری در دسترس اشاره داشت که باعث شده است پژوهش حاضر از نوع مقطعی بوده و در آن داده‌های مطالعه در یک مقطع کوتاه گردآوری شوند، در صورتی که دستیابی به یک فهم کامل از موضوع مورد بررسی، مستلزم انجام پژوهش طولی است. از همین رو، در تعمیم نتایج به جوامع آماری دیگر، نهایت توجه، دقت و احتیاط به عمل آید. از طرفی، در پژوهش حاضر ممکن است متغیرهایی مانند وضعیت فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی دانشجویان بر نتایج تأثیرگذار بوده باشد. از همین رو، پیشنهاد می‌شود پژوهش‌هایی با طرح طولی جهت استنباط رابطه علت و معلولی در مورد متغیرهای این پژوهش صورت گیرد و تاثیر عوامل جمعیت‌شناختی نظیر جنسیت، سن و وضعیت فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی مورد بررسی و پیمایش دقیق‌تر و بیشتری قرار گیرد. توصیه می‌گردد علاقمندان به این حوزه از پژوهش با روش‌ها و ابزارهای دیگر، این پژوهش را در سایر شهرها، شهرستان‌ها و استان‌ها تکرار و نتایج را با نتایج حاصل از این پژوهش مقایسه نمایند. هم چنین، پیشنهاد می‌گردد با توجه به تایید فرضیه‌ها و تایید وجود رابطه منفی معنی‌دار بین اعتیاد به بازی‌های آنلاین با سرزندگی تحصیلی، خلاقیت و سلامت روانی دانش‌آموزان، پیشنهاد می‌گردد در صورت مشاهده هرگونه کم‌کاری در وضعیت اخلاقی و آموزشی دانش‌آموز مانند کسب نمرات ضعیف، حاضر نکردن تکالیف، دعوا و کتک کاری، گوشه‌گیری و انزوا، مراتب از سوی معلمان، مدیریت مدرسه و والدین پیگیری و دلایل آن بدون وارد کردن هرگونه فشار و

استرس به دانش آموز بررسی گردد. در صورت بروز رفتارهای پرخطرگانه دانش آموز در مدرسه چه در ارتباط با دوستان و چه در ارتباط با معلمان و اولیای مدرسه، مراتب به خانواده گزارش و برای پیشگیری و درمان آن از نظر متخصصان روان شناسی و مشاوره استفاده گردد. انجام تکالیف درسی به طور روزانه و هفتگی از سوی والدین کنترل شود و در صورت مشاهده هر گونه تاخیر در انجام تکالیف یا کسب نمره های ضعیف دلایل آن بطور جدی از سوی خانواده، مدرسه و معلم بررسی شود. خانواده ها باید در هر دوره از رشد فرزندان خود از نظر ایجاد محیط مناسب با آن دوره برای فرزندان تلاش کنند تا فرزندان شان فرصت و زمینه های کافی برای رشد روانی و تشخیصی داشته باشد. خانواده ها به شدت از تماشای فیلم ها و انجام بازی هایی که به تقویت خشونت و پرخطرگری در فرزندان شان می گردد، جلوگیری نمایند و در انتخاب رسانه های اینچینی نقش مشاور را برای فرزندان ایفاء نمایند. تمهیداتی اندیشیده شود که نوجوانان و جوانان به سهل ترین شیوه ها و با کمترین هزینه به مراکز ورزشی، تفریحی و فرهنگی در مناطق مختلف شهری و روستایی دسترسی داشته باشند. برنامه های آموزشی، بهداشتی و پرورشی مورد نیاز کودکان و نوجوانان دانش آموزان در قالب نرم افزارهای چند رسانه ای و شبیه ساز تهیه و در اختیار مدارس و خانواده ها قرار گیرد.

منابع

- ابوالحسنی، معصومه؛ زینی حسونند، ناهید و گودرزی، کوروش. (۱۳۹۴). رابطه بین اعتیاد به اینترنت، بازی های آنلاین و شبکه های اجتماعی با سلامت روانی دانش آموزان دختر و پسر سال سوم متوسطه شهرستان بروجرد. اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها، ۲۸ بهمن، دانشگاه اصفهان با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اصفهان، ایران.
- اسرافیلی، هاجر و بشرپور، سجاد. (۱۳۹۸). رابطه اعتیاد به بازی آنلاین با جو عاطفی خانواده، اشتیاق تحصیلی و سازگاری تحصیلی در دانش آموزان، پنجمین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها، ۳۰ بهمن، دانشگاه اصفهان، اصفهان، ایران.
- باقری، قدرت اله؛ غضنفری، احمد و نیکدل، فریبرز. (۱۳۹۸). بررسی ویژگی های روان سنجی پرسشنامه اشتیاق تحصیلی فردریکز در دانش آموزان مقطع متوسطه دوم. فصلنامه روان سنجی، ۷(۲۸)، ۴۲-۲۳.
- تابان، سیدمحمد رضا. (۱۳۹۲). پرورش خلاقیت: روش های رشد، پرورش و برانگیختن خلاقیت. شیراز: نشر نوید شیراز.
- جعفری هرنندی، رضا و رجایی موسوی، سیده فاطمه. (۱۳۹۸). پیش بینی بلوغ عاطفی بر اساس جو عاطفی خانواده و میزان مذهبی بودن والدین در دانش آموزان دختر. فصلنامه مطالعات روان شناسی تربیتی، ۱۶(۳۴)، ۲۶-۱.
- جلالی، حمید؛ سعادت، مهسا؛ عباسی، کیوان و سرطاوی، محمد. (۱۳۹۵). بررسی سلامت روانی سربازان یک مرکز آموزش نظامی در شمال کشور از سال ۱۳۹۰ الی ۱۳۹۴ با استفاده از پرسشنامه سلامت عمومی GHQ. فصلنامه پرستار و پزشک در رزم، ۴(۱۰ و ۱۱)، ۱۱-۱۱.
- حبیبی، مرضیه. (۱۳۹۹). تأثیر آموزش مهارت حل مسئله بر میزان خلاقیت و انگیزش پیشرفت دانش آموزان دختر دوره دوم متوسطه. فصلنامه رویش روان شناسی، ۹(۱)، ۶۴-۵۷.
- حسین چاری، مسعود و دهقانی زاده، محمدحسین. (۱۳۹۱). سرزندگی تحصیلی و ادراک از الگوی ارتباطی خانواده؛ نقش واسطه ای خودکارآمدی. مجله مطالعات آموزش و یادگیری، ۴(۲)، ۴۷-۲۱.
- خجسته، سعیده. (۱۳۹۷). رابطه اعتیاد به اینترنت با سلامت روان و سلامت معنوی دانش آموزان متوسطه. مجله دانشکده پزشکی دانشگاه علوم پزشکی مشهد، ۶۱(ویژه نامه)، ۶۸-۵۸.
- دائمی، حمید رضا؛ مقیمی بارفروش، سیده فاطمه. (۱۳۸۳). هنجاریابی آزمون خلاقیت. تازه های علوم شناختی، ۶(۳ و ۴)، ۸-۱.
- رحیمی، مهدی و زارعی، الهام. (۱۳۹۵). نقش ابعاد دلبستگی بزرگسالی در سرزندگی تحصیلی با واسطه گری ابعاد خودکارآمدی مقابله با مشکلات و کمال گرایی. فصلنامه پژوهش در یادگیری آموزشگاهی و مجازی، ۳(۱۲)، ۶۸-۵۷.

- رضایی‌راد، مجتبی و اباذری، عاطفه. (۱۳۸۹). رابطه دانش فناوری اطلاعات و خلاقیت کارکنان آموزش و پرورش. اولین کنفرانس بین‌المللی مدیریت، نوآوری و کارآفرینی، ۳۰ بهمن، دانشگاه شیراز با همکاری مجتمع آموزشی ایلیا نوین، شیراز، ایران. شادکام، حسن؛ یعقوبی، ابوالقاسم؛ زنگنه‌مطلق، فیروزه؛ پیرانی، ذبیح و محقی، حسین. (۱۴۰۰). تدوین مدل سرزندگی تحصیلی بر اساس معنا در زندگی با میانجی‌گری شادکامی در دانش‌آموزان. پژوهش‌نامه روانشناسی مثبت، ۷(۴)، ۴۱-۵۴.
- شفیعی، صابر و روانان، مجتبی. (۱۳۹۹). نقش سرزندگی تحصیلی در عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان. فصلنامه پژوهش و مطالعات علوم اسلامی، ۲(۱۲)، ۷۰-۸۳.
- صادق‌نیا سلاکجانی، زهرا؛ ملکی‌پیربازاری، معصومه و قربان‌پور احمدسرگورابی، فرزانه. (۱۴۰۰). رابطه اعتیاد به بازی های آنلاین با خلاقیت و مهارت های اجتماعی. فصلنامه علمی روانشناسی و علوم رفتاری ایران، ۲۷(۱)، ۹۴-۱۰۸.
- فخاری‌مبارکه، فریبا؛ اعتماد‌اهری، علاء‌الدین و صابر گرگانی، افسانه. (۱۴۰۱). الگوی آموزش خلاق برای دانش‌آموزان دوره ابتدایی (با تاکید بر پایه ششم ابتدایی). ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی، ۱۲(۱)، ۱۹۷-۲۲۸.
- فلاح تفتی، حامد؛ منتظری سانجی، فاطمه و رضائی، مینا. (۱۳۹۹). تحلیل تأثیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت و نیت کارآفرینی (مورد مطالعه: بازی-بازهای منتخب شهر یزد). فصلنامه توسعه کارآفرینی، ۱۳(۳)، ۳۸۱-۴۰۰.
- ملائی، فاطمه؛ حجازی، مسعود؛ یوسفی‌افراشته، مجید و مروتی، ذکراالله. (۱۳۹۹). نقش میانجی ذهن‌آگاهی در رابطه بین اشتیاق تحصیلی و سرزندگی تحصیلی دانش‌آموزان دختر. پژوهش در نظام‌های آموزشی، ۱۴(۴۸)، ۷۵-۹۰.
- موسیوند، محبوبه؛ عزیزی، سجاد و فولادوند، شاپور. (۱۴۰۱). مدل‌یابی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس مهارت‌های ارتباطی و احساس تنهایی با میانجی‌گری سازگاری در میان نوجوانان در دوران همه‌گیری کووید-۱۹. دوفصلنامه دست‌آوردهای روان‌شناختی، ۳۰(۱)، ۷۷-۸۸.
- میرگل، احمد؛ محسنی، سحر؛ علیصوفی، اله نظر و شیخ‌ویسی، حمید. (۱۳۹۸). بررسی رابطه اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری بر افت تحصیلی دانش‌آموزان دبیرستانی شهر زاهدان. پیشرفت‌های نوین در علوم رفتاری، ۴(۳۰)، ۱-۱۲.
- نظری، علی محمد؛ امینی منش، سجاد؛ مرادی، علیرضا و فرزاد، ولی‌اله. (۱۳۹۴). هنجاریابی پرسشنامه اعتیاد به بازی های آنلاین. مجله دانشگاه علوم پزشکی سبزوار، ۲۲(۴)، ۶۰۳-۶۱۱.
- ویسکرمی، حسنعلی و یوسف‌وند، لیلان. (۱۳۹۷). بررسی نقش سرزندگی تحصیلی و شادکامی در پیش‌بینی خلاقیت دانشجویان دانشگاه علوم پزشکی لرستان. پژوهش در آموزش علوم پزشکی، ۱۰(۲)، ۲۸-۳۷.
- Brooks, S. K., Webster, R. K., Smith, L. E., Woodland, L., Wessely, S., Greenberg, N., & Rubin, G. J. (2020). The psychological impact of quarantine and how to reduce it: rapid review of the evidence. *Journal of Rapid Review*, 395(10227), 912-920.
- Comerford, J., Batteson, T., and Tormey, R. (2015). Academic buoyancy in second level schools: insights from Ireland. *Journal of Social and Behavioral Sciences*, (197), 98-103.
- Conner, T. (2016). Relationships: The key to student engagement. *International Journal of Education and Learning*, 5(1), 13-22.
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyorgy, K., Farkas, J., Griffiths, M. D., Gyöngyi, Pápay, O., Kökönyei, G., Felvinczi, K., & Oláh, A. (2012). The Development of the Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ). *Journal of PLOS ONE*, 7(5), 1-9.

- Kazdin, A. E. (2019). Annual Research Review: Expanding mental health services through novel models of intervention delivery. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 60(4), 455-472.
- Li, H., & Wang, S. (2013). The role of cognitive distortion online game addiction among Chinese adolescents. *Children and youth services Review*, 35(9), 1468-1475.
- Martin, A. J., and Marsh, H. W. (2008). Academic buoyancy: towards an understanding of students' everyday academic resilience. *Journal of School Psychology*, 46(1), 53-83.
- Oftedal, S., Kolt, G. S., Holliday, E. G., Stamatakis, E., Vandelanotte, C., Brown, W. J., & Duncan, M. J. (2019). Associations of health-behavior patterns, mental health and self-rated health. *Journal of Preventive medicine*, 118, 295-303.
- Tay, J. L., Tay, Y. F., & Klainin-Yobas, P. (2018). Mental health literacy levels. *Archives of Psychiatric Nursing*, 32(5), 757-763.
- 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 Developpsychology*, 30(4), 463-474.