

## بررسی آثار موبایل در رفتار دختران ۱۶-۳۰ سال استان سمنان

مریم رحیمیان<sup>۱</sup>

تاریخ دریافت: ۱۳۹۱/۰۶/۲۷

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۱/۰۸/۱۹

### چکیده

زمینه: در سال های اخیر تلفن همراه به عنوان یکی از پدیده های ارتباطی در دنیاست که در بین تمام اقشار و گروه های مختلف جامعه گسترش پیدا کرده و شاهد آن هستیم که دانش آموزان مقاطع پایین تحصیلی به این وسیله ارتباطی دسترسی راحت پیدا کرده اند اگر چه نباید استفاده از تلفن همراه را در بین کودکان و نوجوانان ممنوع کرد ولی باید راه حل هایی درست از آن برای این قشر از جامعه، ارائه داد، پژوهش حاضر بررسی آثار موبایل بر رفتار دختران دبیرستانی و دانشجو ۱۶ تا ۳۰ سال استان سمنان انجام پذیرفت.

روش تحقیق: با توجه به اهداف، سوالات و فرضیات تحقیق، روش توصیفی زمینه یاب استفاده شده است. جامعه آماری پژوهش حاضر متشکل از تمامی دانشجویان دختر (کلیه رشته ها) و دختران دبیرستانی (کلیه رشته ها) در سال ۹۰ می باشد. در این پژوهش نمونه گیری از نوع چند مرحله ای (تصادفی ساده) است. در این تحقیق ابزار جمع گردآوری اطلاعات شامل پرسشنامه و روش اسنادی و کتابخانه ای می باشد. پس از جمع آوری اطلاعات همه داده ها با استفاده از روش خی دو (x<sup>2</sup>) پردازش گردید. برای تجزیه و تحلیل داده های حاصل از اجرای پروژه حاضر با توجه به اهداف از پیش تعیین شده از آزمون آماری، آمار استنباطی که در جنبش استنباطی به منظور آزمون فرضیات تحقیق استفاده شده است.

**واژگان کلیدی:** موبایل، رفتار دختران، پیامک (SMS)، بازی رایانه ای.

---

<sup>۱</sup> کارشناس روانشناس عمومی، ایمیل: setareh\_ghotbilo@yahoo.com

## مقدمه

امروزه، انقلابی شگرف در فنون ارتباطی و اطلاعاتی به وجود آمده است. شکل گذاری یک نظام ارتباطی جدید مبتنی بر زبان همگانی دیجیتالی، بنیاد مادی جامعه را چنان دگرگون کرده که هیچ گونه انزواگرینی و کناره گیری را بر نمی تابد و حتی دوره افتاده ترین و سنتی ترین جوامع نیز از بستن مرزهای خود بر روی جریان ها و شبکه های جهانی ناتوان هستند. این مرحله پیشرفت گاهی در جامعه اطلاعات «محور» و گاهی در مرحله عالی تجدد «مرحله عالی تجدد» و گاهی هم «تجدد استحکامی»<sup>۱</sup> نامیده می شود (Lyon: ۱۹۹۹: ۴۹). «کاستلز» نیز معتقد است، حوزه فرهنگ که نظام هایی از عقاید و رفتارهایی را شامل می شود و ساخته ی تاریخ می باشد، به ظهور فناوری جدید دستخوش دگرگونی بنیادین می گردد و به دنبال آن ساختار مناسبات و ارتباطات انسانی نیز شکل جدیدی به خود می گیرد (کاستلز، ۲، ۱۳۸۴، ۱۳۸۳). رایانه، اینترنت، موبایل یکی از وسایل ارتباط جمعی در عصر حاضر است که کره زمین را به صورت یک دهکده ی جهانی درآورده و موجب توسعه تعامل در سراسر جهان گشته است. بی شک از مزایای متعدد رایانه، اینترنت و موبایل بهره می گیرد، بطوری که ارتباطات بسیار نزدیک شده و همین امر موجب جذابیت این وسایل ارتباطی شده است. تلفن امروز به عنوان ابزار لاینفک زندگی روزمره افراد شده است. یکی از وسایل ارتباطی که امروزه بطور وسیع مورد استفاده قرار گرفته موبایل می باشد که به صورت خواسته یا ناخواسته مشکلاتی در زمینه مختلف زندگی به وجود آورده است. موبایل در طی یک دهه ای که از عمرش می گذرد چنان آثار فرهنگی و اجتماعی گسترده و عمیق تر در جوامع بشری به جا گذاشته است که این امر خود موجب پیدایش تحولات شگرف در رفتار بشر شده و امروزه موبایل وسیله ای است که در دسترس اکثریت افراد جامعه قرار دارد که شاهد اثرات چه مثبت و چه منفی بر رفتار، تعاملات و شخصیت آنها هستیم.

<sup>۱</sup> - Lyon  
<sup>۲</sup> - Castells

## بیان مساله

فناوری‌های جدید در دو دهه اخیر تأثیرات زیادی در زندگی ما داشته‌اند و تا حد زیادی سبک زندگی را تغییر داده‌اند از جمله این کالاها، تلفن همراه است که تقریباً همه جا راه یافته است (منطقی، ۱۳۸۷: ۱). موبایل یا همان تلفن همراه از پدیده‌های نوظهور عصر الکترونیک و دنیای دیجیتال است خصوصاً در دهه اخیر به شدت جای خود را در بین افراد خانواده و به ویژه جوانان در سطح جهان باز کرده است. تلفن همراه به مثابه عصاره فن آوری های جهان روز، امکانات مختلفی را در خود گرد آورده است، امکاناتی مانند: سرویس پیامک، سرویس چند رسانه‌ای، دریافت و اطلاعات و اخبار مورد نیاز، ضبط مکالمات و ضبط و پخش *MP3 Player*، انواع سرگرمی و بازی، اتصال به اینترنت، جست و جو در صفحات وب و نظایر آنها، تلفن همراه علاوه بر مزایای بالا معایبی به همراه خود دارد از جمله تأثیر امواج مغناطیسی بر مغز تأثیر زیستی و روانی و اجتماعی از قبیل: اضطراب، دلهره، برانگیختن فیزیولوژیک. تغییر در سوخت و ساز و تنفس بدن و چاقی و اثرات روانی آن شامل پرخاشگری اعتیاد به موبایل، بلوغ زودرس جنسی، اختلال در رشد جسمی و اجتماعی که اختلالاتی چون افسردگی، اضطراب، گوشه گیری، ترس، بدخواهی، بی خوابی را به وجود می آورد (همان منبع).

## نگاهی تاریخی بر تلفن

در سال ۱۸۷۶، الکساندر گراهام بل<sup>۱</sup>، تلفن را اختراع کرد، کلماتی را که خطاب به همکارش به زبان آورد در متون مختلف، آغاز دوره جدیدی از ارتباطات دور معرفی شد تلفن و تلگراف محور ابتدایی ارتباطات که علامت‌ها را از یک نقطه به نقطه دیگر ارسال می کنند اما با ابداع رادیو، ارتباطات جمعی به وجود آمد (عاملی و همکاران ۱۳۷۸). در سال ۱۹۰۱ نخستین پیام به تلگراف بی سیم از انگلیس به کانادا و بر فراز اقیانوس اطلس مخابره شد (معمدی، ۱۳۷۶). دهه

---

<sup>۱</sup> - Alexander Gerahambel

آغازین قرن حاضر (۱۳۰۰ هـ.ش) را می توان شروع خدمات تلفن رادیویی دانست. این سامانه ها پدر تلفن امروزی بودند. یکی از ویژگی های آن ها، پر حجم بودنشان بود به صورتی که اولین تلفن ها فقط در خودرو قابل استفاده بود و در خودروهای پلیس آمریکا به کار گرفته شدند. نام گذاری این تلفن ها به تلفن همراه خودکار نیز از همین نقطه آغاز شد. در تحولات بعدی، تلفن همراه قابل حمل در کیف و کوله پشتی به بازار آمد. پیشرفت فن آوری و تسهیل استفاده از این گونه تلفن ها موجب افزایش تقاضا برای استفاده از سامانه های سیاره بود بطوری که اولین شبکه سیار عمومی در آلمان در سال ۱۹۵۸ به عنوان (ای نت زد) نصب و راه اندازی شد (قاضی زاده ۱۳۸۴). ظهور تلفن همراه به منزله یک صنعت ارتباطی عمومی در دهه ۱۹۸۰ اتفاق افتاد دکتر مارتین کوپرا مدیر پیشین بخش سامانه های موتورولا به عنوان مخترع نخستین دستگاه فرستنده، گیرنده قابل حمل مدرن شناخته شد و جایگاه آن در بدو ورود در میان سیاسیون و دولتی ها نماد «مهم بودن» و در میان ثرتمندان نشان ثروت و قدرت بود.

### کارکردهای تلفن همراه

۱- ارتباطات بدون نیاز به حضور فیزیکی: شکسته شدن استبداد مکان و زمان، امکان «پرواز ارتباطی» و مرتبط شدن حاضر با غایب را فراهم آورده است. با استفاده از تلفن همراه، بسیاری از گفتگوها، مذاکرات، نقل و انتقالات و موارد دیگری که پیش از این مجاورت و حضور فیزیکی افراد را در کنار یکدیگر می طلبید تسهیل شده و بدون نیاز به جا به جایی آنان انجام شدنی است (بیات، ۱۳۸۱).

۲- تسهیل امور در حال حرکت: با توجه به امکان ارسال و پیام بدون تماس صوتی از طریق پیامک و ایمیل و فراگرا و بیست و چهار ساعت ارتباطی، در واقع ما را وارد دوره تقویت زمان کار و ارتباط شده ایم.

<sup>1</sup> - Martin Koper

۳- سرگرمی: تلفن همراه به منزله وسیله‌ی چند رسانه‌ای به مهمترین وسیله گذران اوقات فراغت و وسیله‌ی سرگرمی تبدیل شده است.

۴- خدمات شهری: ارائه خدمات مبتنی بر موقعیت، شامل نقشه‌ی هوشمند شهرها و مراکز خدمات شهری و راهنمایی دارندگان تلفن‌های همراه رایانه‌ای به یافتن نزدیک ترین پمپ بنزین، داروخانه، اداره پلیس و... نمونه‌ای از این خدمات شهری هستند.

۵- دسترسی دائمی به اطلاعات و تبادل آن: ظهور اینترنت برای افراد این امکان را ایجاد کرد با جستجو، تقریباً هر نوع اطلاعاتی را در زمان کوتاه به دست می‌آورند و اکنون با قرار گرفتن بر روی دستگاه‌های تلفن همراه به نوعی دسترسی دائمی تبدیل می‌شود (یک توسعه طبیعی) در عصر اطلاعات این است که انتظار داریم هر جا می‌رویم دسترسی سریع و آسان به اطلاعات داشته باشیم و این جاست که دستگاه‌های رایانه‌ای بدون سیم به کار می‌آیند (محمود و ویو، ۲۰۰۵:۲).

۶- ذخیره اطلاعات فردی: تلفن‌های همراه رایانه‌ای جدید امکانات متعددی برای ذخیره اطلاعات به انواع فرمت‌ها دارند و حجم حافظه آنها هر روز رو به افزایش است (عاملی و همکاران، ۱۳۸۷).

۷- کارکرد انسجام نقشی: تلفن همراه به دو شیوه کاملاً متفاوت به افراد کمک می‌کند تا فشار نقشی و پراکندگی نقشی را که نوعاً به واسطه محیط‌های اجتماعی بسیار پیچیده و شرایط اجتماعی ایجاد می‌شود کاهش دهد:

الف) تلفن همراه این امکان را فراهم می‌کند که افراد بدون نیاز به جا به جایی و تغییر مکان وظایف نقشی متفاوت را انجام دهند.

ب) افزایش وضعیت نقش‌هایی که مستلزم توجه و درگیری نامحدود است. تلفن‌های همراه می‌توانند به حفظ نقش‌هایی که نیازمند حضور و در دسترس بودن تمام وقت است کمک نمایند. زیرا موجب می‌شوند هنگامی که افراد در هنگام حرکت و درگیر سایر فعالیت‌های اجتماعی و شخصی هستند در دسترس باشند.

۸- نیاز به کنترل و محدود ساختن دسترسی یا قابلیت دسترس: تلفن همراه بیشتر از تلفن های خانگی این امکان را فراهم می سازد که افراد دسترس پذیری خود را کنترل نمایند. این امر از طریق خاموش کردن تلفن همراه، دستکاری شدن صدا، محدود ساختن تعداد افرادی که شماره تلفن وی را دارند و نهایتاً انتخاب تماس های دلخواه.

۹- افزایش قدرت فردی، مسئولیت شخصی و کنترل اجتماعی: افزایش قدرت فردی بدین معناست که گستره ی کنش های انتخابی افراد یا گروه های اجتماعی افزایش می یابد. البته چنین آزادی و استقلالی با خود افزایش مسئولیت و کنترل اجتماعی را به همراه دارد (<http://www.resarch.com>).

#### اثرات تلفن همراه بر نوجوانان و جوانان

فناوری های اطلاعات و ارتباطی بطور کلی و تلفن همراه بطور خاص به فناوری های جوانان تبدیل شده است. جوانان مصرف کنندگان عمده فناوری تلفن همراه هستند و اغلب پیشگامان آن محسوب شده اند. طی تحقیقات انجام شده از نظر جوانان، تلفن همراه مهم ترین وسیله ی ارتباطی در زندگی روزمره آنان محسوب می شود. آنان از طریق این می توانند امور خود را مدیریت کنند و به حلقه ی بلا فصل خانواده و دوستان متصل شوند (کلانتری، حسینی، رسانه ی شماره ۴). طبق تحقیقات انجام شده لذت گرایی خصیصه ی اصلی نسل جوان در تعامل با تلفن همراه است. از دیگر مواردی که در این خصوص باید به آن پرداخت بحث حریم خصوصی و از جمله حقوقی است که انسان ها به دلیل نیازهای شخصی به آن وابسته اند (حقیقت، ۱۳۷۸). در حال حاضر استفاده از تلفن همراه امری فردی است که به شدت تحت تأثیر عوامل و فرایندهای اجتماعی قرار دارند. بررسی ها نشان دهنده رو به رشدی در نهادینه شدن تلفن همراه به عنوان عاملی مؤثر در فرایندهای اجتماعی شدن افراد است و آنها را در حضور دائمی و مزاحمت ها و در درسا قرار می دهد. خاموش کردن آن نیز می تواند خستگی، انتظار و یا تنش های روحی طالب تماس بیانجامد و به نوعی موجب تضعیف کارآمدی فرد شود (عاملی، ۱۳۸۵: ۵).

قابل دسترس بودن که مهم ترین ویژگی های ارتباطات مبتنی بر تلفن همراه است. این امکان را برای فرد ایجاد می کند که در محیط کار، تماس ها با افراد مربوط به زندگی خصوصی خود برقرار کند و برعکس، هنگامی که خارج از محیط درگیر زندگی خصوصی خود است تماس هایی در زمینه فعالیت های حرفه ای خود دریافت کرد (گسر ۱ ۲۰۰۲). تلفن همراه به عنوان وسیله ای ارتباطی مطرح است که در ظرفیت های رو به توسعه آن، این ابزار ارتباطی را تبدیل به ظرفیت های رایانه ای و چند رسانه ای کرده با این نگاه تلفن همراه، نوعی فناوری فردی محسوب می شود که حوزه استقلال جدیدی فردگرایی را منعکس می کند (عاملی ۴:۱۳۸۳).

### سرویس پیام کوتاه<sup>۲</sup>

پروتکلی است که می توان به وسیله آن پیغام کوتاهی به صورت متن از طریق تلفن های موبایل ارسال و دریافت کرد. این پیغام ها بسیار کوتاه هستند زیرا فقط می توان با آن ها ۱۶۰ حرف برای پیغام ها با زبان مشتق از لاتین و حداکثر ۷۰ حرف برای زبان های غیر لاتین مثل فارسی، عربی، چینی ارسال کرد. سرویس پیام کوتاه در اوایل ۱۹۹۹ بسیار فراگیر شد که تعداد این ها هر ۶ ماه دو برابر می شود SMS امکان مبادله پیام های متنی از طریق دستگاه تلفن همراه را دارا می باشد این قابلیت که سرویس پیام کوتاه نام دارد نه تنها بطور مستقیم مورد استفاده کاربران شبکه تلفن همراه قرار می گیرد بلکه باعث می شود بتوان خدمات متنوع دیگری از طریق دستگاه های تلفن همراه عرضه نمود (سبزه الشال ۱۳۸۷:۴۰). امروزه جوانان از سیستم پیام کوتاه به عنوان وسیله ای برای ارتباط اجتماعی با دیگران و مدیریت ملاقات ها و فعالیت های روزمره شان استفاده می کنند. در حوزه سخن پراکنی، دسترسی دائمی، فراگیری مخاطبان، خصوصی بودن و امنیت نسبی شبکه و فیلتر نشدن پیامک را به رسانه ای دلخواه تبدیل کرده است. دریافت پیامک های غیر اخلاقی که حوزه های زندگی فردی و اجتماعی و حتی مسائل

---

<sup>1</sup> Geser

<sup>2</sup> SMS

حاشیه‌ای را به مسخره می‌گیرد و در کنار برخورداری از ارتباطاتی نظیر پیام تصویری، بلوتوث و اطلاعات گرافیکی شرایطی را رقم زده که کمتر نوجوانی حاضر می‌شود گوشی تلفن همراه خود را در اختیار دیگران به ویژه والدین و آشنایان قرار دهد (رحیمی ۱۳۸۷). جنبه نوشتاری تلفن همراه یا پیام کوتاه ابزاری نسبتاً جدید برای برقراری ارتباط است این مجاری ارتباطی موجب گسترش کلمه‌های اختصاری و قراردادی بسیار شده است که این خود موجب صرفه جویی در زمان می‌شود امروزه استفاده از پیام کوتاه در بین عموم مردم به ویژه جوانان رایج شده است اما عدم وجود فرهنگ مناسب در استفاده از این رسانه موجب بروز ناهنجاری گردیده است مثلاً می‌توان مطالبی به سرعت بین همگان ترویج کرد که مخالف عرف و عفت عمومی است ([www.hawzah.net](http://www.hawzah.net)).

#### مزایای سرویس پیام کوتاه

- ۱- امکان ارسال و دریافت پیام کوتاه بطور همزمان با تماس های تلفنی: فرایند ارسال و دریافت پیام کوتاه به گونه ای در استاندارد *GSM* تعریف شده است که می‌توان در حین انجام مکالمات تلفن نیز انجام گیرد.
- ۲- امکان ارسال پیام کوتاه *off line*: با توجه به این که کارگزار پیام کوتاه‌ها را در خود ذخیره می‌کند و سپس ارسال می‌نماید، می‌توان پیام‌های کوتاهی را به مقصد تلفن-های همراهی که فعلاً در دسترس نیستند ارسال کرد.

#### معایب سرویس پیام کوتاه

- ۱- محدود بودن آن‌ها: همان طور که اشاره شد، فقط حرف لاتین در سرویس پیام کوتاه تعبیه شده است.
- ۲- ارسال نشدن پیام به علت مشغول بودن این شبکه.



۳- سرویس پیام کوتاه فقط برای ارسال پیام مهم و کوتاه است اما به نوعی جوانان از آن به عنوان ابزاری برای استحکام روابط خود و همچنین میزان ارادت خود به دیگران و حتی شوخی و... از آن استفاده می کنند (همان منبع).

### بلوتوث

بلوتوث برای اولین بار در سال ۱۹۹۴ توسط شرکت اریکسون<sup>۱</sup> ایجاد شده و هدف آن ایجاد ارتباط رادیویی کم مصرف و کم هزینه بین تلفن های همراه بود. بلوتوث به خودی خود یک نوع روش بی سیم برای انتقال اطلاعات در فاصله ای مشخص است. ولی چیزی که این سیستم و ابزار را در ایران معروف کرده محتوایی است که به وسیله این سیستم جابجا می شود و بیشتر به دلیل مسایل اخلاقی و فرهنگی در جامعه ها نگرانی هایی را ایجاد کرد، بر اساس آمارها اکثریت صاحبان گوشی های تلفن همراه مجهز به این فناوری، جوانان و نوجوانان جامعه هستند. ضربه آسیب پذیری روحی و روانی کاربرانی که مخاطب بلوتوث غیر اخلاقی ناشناس هستند بسیار بالاتر از مخاطبانی است که در بالای دهه ی سوم عمر خود به سر می برند (رضایی، ۱۳۸۶).

### رفتار

به گفته «ریس»<sup>۲</sup> ساده ترین تعریفی که از رفتار می توان بیان کرد این است که گفته شده رفتار یعنی عملی که از فرد سر می زند یا سخنی که به زبان می آورد. اما در روان شناسی رفتار اصلاح دقیق تر تعریف می شود. هر فعالیتی که ارگانسیم (جاندار) انجام می دهد و به وسیله ارگانسمی درگیر یا یک ابزار اندازه گیری قابل مشاهده است. بنابراین رفتار هم شامل حرکات بیرونی و هم حرکات درونی است. اصطلاح دیگری که مترادف با رفتار به کار می رود پاسخ است.

---

<sup>۱</sup> - Erikson

<sup>۲</sup> - Rais

به گفته‌ی اسکینر<sup>۱</sup> پاسخ مانند رفتار به فعالیت‌های مشاهده پذیر و اندازه پذیر جانداران گفته می‌شود، معمولاً رفتار از مجموعه‌ای پاسخ تشکیل می‌شود (اولیری، ۱۳۷۹: ۴۰). رفتار انواع مختلفی دارد برای تعیین چگونگی ایجاد و انواع مختلف رفتار نظریه‌های متفاوتی وضع شده و برای تغییر و اصلاحشان روش‌ها و فنون متنوعی به وجود آمده‌اند. بعضی رفتارها بطور یقین به وسیله محرک‌های فیزیولوژیکی معینی ایجاد می‌شوند.

رفتار پاسخگر: نخستین کسی که در مورد رفتار پاسخگر به پژوهش پرداخت و مهم‌ترین نظریه را در این زمینه تدوین کرد دانشمندان سرشناس روسی، ایوان پاولف<sup>۲</sup> اصول حاکم بر تغییر رفتارهای بازتابی و نحوه تأثیرپذیری این رفتارها از یادگیری را تدوین کرد و در این زمینه نظریه‌ای وضع کرد که به نظریه‌ی شرطی‌سازی کلاسیک پاولوفی معروف شده است.

رفتار بازتابی یا رفتار پاسخگر: هم در نتیجه محرکات فیزیولوژیکی اولیه (محرکات غیر شرطی) ایجاد می‌شود و هم در اثر محرکات شرطی که با محرکات غیر شرطی همراه شده‌اند. رفتار کنشگر: اسکینر<sup>۳</sup> در سال ۱۹۳۸ اصلاح رفتار کنشگر را این‌گونه وضع کرده، در این نوع رفتار بر عکس رفتار پاسخگر که معمولاً بطور خودکار و غیر ارادی از فرد سر می‌زند، بیشتر جنبه‌ی ارادی دارد و از سوی فرد صادر می‌شود و به همین جهت به آن رفتار کنشگر یا رفتار فعال می‌گویند.

رفتار نهان: به دسته‌ی دیگری از رفتارهای جانداران، به ویژه، رفتار آدمیان که به آن رفتار نهان می‌گویند «رفتار نهان به رویدادهای درونی و خصوصی فرد گفته می‌شود تا آن را از اعمال بیرونی که رفتار آشکار نام گرفته متمایز کند».

رفتار آشکار: نوعی از رفتار که به آن رفتار آشکار می‌گویند. رفتار آشکار توسط ناظر بیرونی قابل مشاهده‌اند (اولیری، ۱۳۷۹: ۴۷).

---

<sup>۱</sup> - Skinner

<sup>۲</sup> - Ivan Palov

<sup>۳</sup> - Skinner

## بازی‌های رایانه‌ای

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای شخصیت بازیکنان، موضوعی است که همواره بحث و جنجال فراوانی را در جامعه برانگیخته است به گونه‌ای که مخالفان سرسخت با اشاره به خشونت موجود در بازی‌ها، خواستار بازنگری جدی در تولید آن‌ها شده‌اند. گیرایی برخی از بازی‌های رایانه‌ای به اندازه‌ای است که رفتارهای اعتیادآور را در بازیکنان پدید می‌آورد. در گروهی از این بازی‌ها بازیکن به جای شخصیت اصلی قرار می‌گیرد، بنابراین محتمل است که از رفتارهای خشونت‌آمیز الگو بردارد (گانتر، ۱۳۸۸: ۱). با وجود آن که بسیاری از محققان اذعان دارند بازی‌های ویدئویی، رایانه‌ای و موبایل، انقلابی در سطح اوقات فراغت کودکان، نوجوانان پدید آورده‌اند، با این همه آثار مختلف بازی‌های مزبور، مورد بررسی همه‌جانبه قرار نگرفته‌اند. اعتیاد بازی‌های ویدئویی شاید مانند دیگر رفتارها اعتیادآور باشد. بازیکن احساس می‌کند پیوسته به انجام بازی‌ها وادار می‌شوند و ممکن است علاقه کمتری در دیگر فعالیت‌ها از خود نشان دهند. اگر بکوشند برای مدتی بازی را کنار بگذارند، نشانه‌های گوشه‌گیری را نمایان می‌سازند (سوپر ۱ و میلر ۲، ۱۹۸۳).

## اثرات زیستی

۱- اضطراب و دلهره: اضطراب یکی از تبعاتی است که در بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای مورد توجه محققان قرار گرفته و به بررسی آن پرداخته‌اند. در جریان بازی‌ها، دلهره شدیدی در بازیکن ایجاد می‌شود به نحوی که به نظر می‌رسد آنها کنترلی بر رفتارهایشان ندارند. در جریان بازی، الفاظ رکیک استفاده می‌کنند با حرکات خشن اطرافیان را از خود دور می‌کنند و از آنها می‌خواهند تا سر و صدا نکرده و حرف نزنند، تحرک زیادی دارند و دائم به این سو آن سو حرکت می‌کنند.

---

<sup>1</sup> - Soper

<sup>2</sup> - Miller.m.j

۲- برانگیختگی فیزیولوژیک: از اثرات بازی‌های رایانه ای، واکنش قلبی، عروقی، افزایش ضربان قلب و فشار خون است.

۳- تغییر در سوخت و ساز و تنفس بدن: مصرف اکسیژن و دی اکسید کربن فزونی یافته، بر میزان حجم تنفسی آن‌ها افزوده می‌گردد. بازی‌های رایانه‌ای به کاهش حجم تنفس بازیکن می‌انجامد.

۴- صرع ناشی از دیدن بازی‌ها: وقتی فرد مبتلا به میزان زیادی به صفحه نمایشگر تلویزیون، رایانه، موبایل نگاه کند و یا این که به شکل ناگهانی در معرض امواج نورانی شدید قرار گیرد امواجی که از صفحه نمایشگر ساطع می‌گردد. بر امواج مغزی فرد غلبه یافته و وی را دچار صرع می‌کند.

۵- چاقی: چاقی یکی از تبعات محتمل بازی‌های رایانه‌ای است. عوارض دیگری چون ناراحتی ستون فقرات نوجوانان و جوانانی که برای ساعت متمادی، بدون تحرک می‌نشینند ناراحتی پوستی در برابر اشعه‌هایی که از روی صفحه نمایشگر ساطع می‌شود (منطقی، ۱۱۰: ۱۳۸۰).

### اثرات روانی، اجتماعی

بازی‌های الکترونیکی، مانند هر پدیده اجتماعی دیگر، برخی از تبعات روانی اجتماعی را در پی دارد. القای خشونت و پرخاشگری، القای برخی از ارزش‌های فرهنگی، سیاسی و عقیدتی و به همین ترتیب اعتیادی که به بازی اخیر پدید می‌آید با استناد به تعدادی از پژوهش‌های انجام گرفته، عادی شدن پرخاشگری در اذهان نوجوانان و جوانان الگوگیری افراد از بازیگران پرخاشگر، افزایش جرم و بزهکاری و در نهایت ترتیب شخصیت و کینه جو یاد شده است (منطقی، ۱۱۱: ۱۳۸۰).

### پیشینه پژوهش و مروری بر مطالعات انجام شده

۱- بررسی نقش و تأثیرات استفاده از تلفن همراه بر دختران دانش آموز دبیرستانی (۱۳۹۰) توسط صدیقه ببران و اخوان طباطبایی مورد بررسی قرار گرفته است به صورت پیمایشی و با ابزار پرسشنامه در بین دانش آموزان (منطقه یک شهر تهران) انجام شد روش نمونه گیری به صورت تصادفی بوده است. نتایج نشان می دهد ۳۴/۳ درصد از افراد موافقت زیادی داشتند که تلفن همراه باعث افت تحصیلی درس دانش آموزان می شود (۴/۸۳۰ درصد از پاسخگویان یکی از عوامل اصلی گرایش نوجوانان به استفاده از تلفن همراه را گذراندن اوقات فراغت دانسته).

۲- تأثیر استفاده از تلفن همراه بر شکل گیری هویت شخصی مدرن در نوجوانان و جوانان شهر تهران توسط ثریا احمدی، دکتر سید محمد مهدی زاده، دکتر سید وحید عقیلی در سال ۱۳۸۹ مورد بررسی قرار گرفته است و به صورت روش نمونه گیری خوشه ای چند مرحله ای انتخاب شدند و با استفاده از آزمون های تحلیل واریانس و آزمون تعقیبی *LSD* مورد بررسی قرار گرفت. نتایج پژوهش نشان داد استفاده چند منظوره رسانه ای از تلفن همراه مانند گوش دادن به رادیو، موسیقی، تماشای تلویزیون و ورود به جهان مجازی اینترنت از ویژگی هایی است که هویت شخصی مدرن را تقویت می کند و کانونی بودن فرد و خواسته های او را معنا می بخشد.

۳- بررسی آثار اینترنت و موبایل در تغییر هویت جوانان ۱۵-۲۹ سال مازندران توسط دکتر مهرداد نوابخش به فاطمه هاشم نژاد، وحید زادشم پور مورد بررسی قرار گرفته است. روش تحقیق در پژوهش توصیفی زمینه یابی از نوع پیمایش می باشد.

۴- بازی های خشونت آمیز رایانه ای و پرخاشگری کودکان و نوجوانان در سال ۱۳۸۴ توسط بهناز دوران مورد بررسی قرار گرفته است. بالا رفتن میزان خشونت این بازی ها و امکانات گرافیکی باعث افزایش میزان واقع گرایی و جذاب تر شدن این بازی ها می شود. همچنین اثرات رایانه ای در رفتار پرخاشگرانه کودکان و نوجوانان در سال ۱۳۸۲ توسط فاطمه امری مورد بررسی قرار گرفته است. نتایج نشان می دهد پسران در مقایسه با دختران ساعات بیشتری را به

بازی رایانه‌ای اختصاص می دهند. کودکان جامعه امریکا ۹۳ درصد از کودکان و نوجوانان حداقل در طول یک هفته یک بار دست به بازی‌های رایانه‌ای می زنند.

### جامعه آماری و روش اندازه گیری

جامعه آماری در این پژوهش، متشکل از تمامی دانشجویان دختر دانشگاه پیام نور و دانش آموزان دختر دبیرستانی بنت الهدی شه میرزاد می باشد. در این پژوهش از بین تعداد کل ۲۴۵۰ نفر ۱۰۰ نمونه انتخاب شده است که ۵۰ دانشجو دختر و ۵۰ دانش آموز دختر بطور تصادفی انتخاب شده است.

### ابزار جمع آوری اطلاعات

ابزار اندازه گیری در این طرح پژوهشی، پرسشنامه بوده است، سعی شده در طراحی سوال ها، سادگی و واضح بودن آن رعایت شود سوال ها به صورت باز طراحی شده است که گزینه های خیلی زیاد، زیاد، کم، خیلی کم است پرسشنامه شامل ۱۵ سوال بوده است. پرسشنامه پیش از انجام عملیات، به منظور تعیین روایی، علاوه بر دقت در طراحی سوال ها مورد بررسی استاد (راهنما) قرار گرفته و پس از تأیید و اصلاحات لازم به صورت بازآزمایی انجام شده و روایی آن ۷۰٪ به دست آمده که نشانگر اعتبار بالایی پرسشنامه بوده است.

تجزیه و تحلیل جداول دو بعدی، فرضیه اول: به نظر می رسد بین استفاده از تلفن همراه و ارتباط با جنس مخالف رابطه وجود دارد.

خیلی زیاد	زیاد	کم	خیلی کم	
۳۴	۸۸	۶۴	۶۴	دبیرستانی
۲۷	۷۵	۶۷	۸۱	دانشجو

سطح	دبیرستانی	دانشجو
خیلی زیاد - زیاد	۱۲۲	۱۰۲
کم - خیلی کم	۱۲۸	۱۴۸

نتایج آزمون  $\chi^2$  دو جهت بررسی رابطه بین استفاده از تلفن همراه و ارتباط با جنس مخالف.

سطح معناداری	درجه آزادی	$\chi^2$
۰/۰۵	۳/۸۴	۰/۸۲

میزان آماره  $\chi^2$  دو ۰/۸۲ و درجه آزادی آن برابر با ۱ با سطح معناداری ۵٪ است چون  $\chi^2$  دو به دست آمده کوچکتر از درجه آزادی است فرض ما رد شده است بنابراین بین استفاده از موبایل و ارتباط با جنس مخالف رابطه معناداری وجود ندارد.

فرضیه دوم: بین استفاده از تلفن همراه و افت تحصیلی دختران رابطه وجود دارد.

	خیلی زیاد	زیاد	کم	خیلی کم
دبیرستانی	۳۶	۴۳	۹۳	۷۸
دانشجو	۷۹	۴۳	۹۰	۹۳

سطح	دبیرستانی	دانشجو
خیلی زیاد - زیاد	۷۹	۶۷
کم - خیلی کم	۱۷۱	۱۸۳

نتایج آزمون  $\chi^2$  دو جهت بررسی رابطه بین استفاده از تلفن همراه و افت تحصیلی.

سطح معناداری	درجه آزادی	$\chi^2$
۰/۰۵	۳/۸۴	۲/۵۶

میزان آماره خی دو ۲/۵۶ و درجه آزادی آن برابر با ۱ با سطح معناداری ۵٪ است چون خی دو بدست آمده با ضریب اطمینان ۹۵٪ و با احتمال ۵٪ فرض ما تأیید نمی شود بنابراین بین استفاده از تلفن همراه و افت تحصیلی رابطه معناداری وجود ندارد.

فرضیه سوم: به نظر می رسد بین استفاده از تلفن همراه و گوشه گیری رابطه وجود دارد.

خیلی زیاد	زیاد	کم	خیلی کم	
۴۷	۴۱	۸۳	۷۴	دبیرستانی
۷	۴۷	۱۱۹	۷۷	دانشجو

سطح	دبیرستانی	دانشجو
خیلی زیاد - زیاد	۹۳	۵۴
کم - خیلی کم	۱۵۷	۱۹۶

نتایج آزمون خی دو جهت بررسی رابطه بین استفاده از تلفن همراه و گوشه گیری.

$\chi^2$	سطح معناداری	درجه آزادی
۵/۴۱	۰/۰۵	۳/۸۴

میزان آماره خی دو ۵/۴۱ و درجه آزادی آن برابر با ۱ با سطح معناداری ۵٪ میزان خی دو به دست آمده با ضریب اطمینان ۹۵٪ و با احتمال خطا ۵٪ فرض ما تأیید می شود بنابراین بین استفاده از تلفن همراه و گوشه گیری دختران رابطه معناداری وجود دارد.



## نتیجه گیری و پیشنهادها

با توجه به گسترش روزافزون رسانه های گروهی و دیجیتالی به خصوص موبایل می توان به این مطلب اشاره داشت که موبایل تأثیر زیادی در زمینه های مختلفی مانند جامعه شناسی، روانشناسی، پزشکی داشته است. در این پژوهش دو فرض اول ما که فرض اول موبایل و ارتباط با جنس مخالف و فرض دوم موبایل و افت تحصیلی رابطه معناداری پیدا نشد. اما در فرض سوم که رابطه گوشه گیری و موبایل می باشد رابطه معناداری به وجود آمده هر چند در دو فرض اول رابطه معناداری وجود نداشت اما نمی توان منکر تأثیر این وسیله پیشرفته در اقشار جامعه به خصوص نوجوانان و جوانان شد. هر چند گاهی به چشم می خورد این ابزار پیشرفته گاهی در موارد غیر ضروری و بیشتر جنبه ظاهری و تجملی پیدا کرده است امید به آنکه با ترویج صحیح و آموزش درست استفاده این وسیله ارتباطی، کاربرد صحیح آن در همه قشرها به خصوص در قشر جوانان و نوجوانان، نهادینه شود که در این زمینه همکاری بیشتر مراکز آموزشی، رسانه های جمعی، نقش بیشتری را ایفا کنند تا کاربران بتوانند در زمینه صحیح و استفاده درست آن گام بردارند.

## پیشنهادهای کاربردی

- ۱- برگزاری جلسات و همایش هایی در زمینه تأثیر تلفن همراه برای دانش آموزان و دانشجویان، دانش آموزان، روان شناسان، جامعه شناسان می توان نتایج بهتری کسب کرد.
- ۲- ترویج درست استفاده از ابزارهای فناوری اطلاعات نظیر کامپیوتر، تلفن همراه، اینترنت و سایر موارد و همچنین همکاری رسانه های گروهی علی الخصوص تلویزیون برای استفاده صحیح موبایل در بین خانواده، دانش آموزان.
- ۳- با توجه به پیشرفت روزافزون تلفن همراه و استفاده کاربردی تر آنها و نفوذ به آن به دست دانش آموزان کم سن و سال و تأثیر آن چه از نظر پزشکی و روانشناختی، بهتر است خانواده و جامعه، نظارت بیشتری داشته باشد و آگاهی بیشتر درباره مضرات آن داده شود.

- ۴- ارسال پیامک های آموزشی، در زمینه استفاده بهتر و صحیح تلفن همراه.
- ۵- تبلیغات گسترده تر و روزافزون گوشی های تلفن همراه، ممکن است به یک وسیله تجملی تغییر ماهیت داده تا وسیله ای برای ارتباط. از این جهت، بهتر است پیامدهای مختلف آن مورد بررسی مسئولان و سیاستگذاران جامعه قرار گیرد.
- ۶- تحقیقات و پژوهشی درباره، استفاده صحیح تلفن همراه و آگاهی بیشتر در این زمینه به کاربران تلفن همراه.

## فهرست منابع

- اولییری، دانیال. رفتار درمانی کاربرد و بازده، ترجمه علی اکبر سیف (۱۳۷۹). انتشارات فردوس.
- بری گانتر، اثر بازی های ویدیویی و رایانه ای بر کودکان، ترجمه سید حسن پورعابدی نائینی (۱۳۸۸). انتشارات جوانه رشد.
- بیاتی، میترا (۱۳۸۱). تأثیر فناوری های ارتباطی جدید بر زندگی فرهنگی اجتماعی، فصلنامه فرهنگ عمومی، شماره ۳۲.
- حقیقت، یگانه (۱۳۸۷). فرو ریختن دیوارهای حریم خصوصی در فضای مجازی، روزنامه اعتماد شماره ۱۸۵۹.
- رحیمی، امین (۱۳۸۷). آسیب شناسی پیامک و تأثیرات آن بر روابط اجتماعی افراد. شماره ۹۱۰، نشریه آرمان روابط عمومی.
- رضائی، آرش، بوجازاده، مجید (۱۳۸۶). بلوتوث؛ فرهنگ استفاده بایدها و نبایدها، روزنامه اسرار.
- سبزه الشال، معصومه سادات (۱۳۸۷). بررسی تأثیر SMS بر ایجاد فرهنگ خاص، پایان نامه کارشناسی دانشگاه پیام نور.
- عاملی، سعید رضا (۱۳۸۳). دو جهانی شدن ها و آینده هویت های همزمان.
- عاملی، سعید رضا (۱۳۸۵). فرد گرایی جدید و تلفن همراه، تکنولوژی فردگرایی و هویت مجله رسانه های جهانی دانشگاه تهران، شماره یک.
- عاملی، صبار. رضائی، رنجبر (۱۳۸۸). مطالعات تلفن همراه زندگی در حال حرکت، تهران، سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی، دانشگاه ها (سمت).
- قاضی زاد، رضا (۱۳۸۴). سیستم های مخابراتی سیار، انتشارات استاد، مشهد.
- کاستلز، واینس، م ریا، گفتگوهایی با امانوئل، کاستلز، ترجمه حسن چادوشیان حشرنی (۱۳۸۷). تهران.

- کلانتری، عبدالحسین. حسنی، حسین، رسانه های نوین و زندگی روزمره و تأثیرات تلفن همراه بر هویت و سبک زندگی جوانان، فصلنامه ی رسانه، شماره (۴).
- معتمدی، اسفندیار (۱۳۷۶). مخابرات و ارتباطات، دوربرد و پایه گذران آنها شرکت مخابرات ایران اداره کل روابط عمومی، انتشارات مدرسه.
- منطقی، مرتضی (۱۳۸۰). بررسی پیامدهای ویدئویی و رایانه‌ای، نشر فرهنگ.
- منطقی، مرتضی (۱۳۸۷). تلفن همراه راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید، انتشارات عابد.
- Geser (2002) *towards sociological: Theory of the mobile phone*, <http://www.Reaicim/realone/index.htm>
- Lyon. D. (1999) *Post modernist. open university press.* <http://www.Research.com>
- Mohmoud: a: and Ly (2005) *Havan a gents for comprison shopping and location a ware adve.*
- [www.hawzah.net](http://www.hawzah.net).