

تحلیل تأثیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت و نیت کارآفرینی (مورد مطالعه: بازی‌بازهای منتخب شهر یزد)

حامد فلاح تفتی*^۱ - فاطمه منتظری سانجی^۲ - مینا رضائی^۳

۱. استادیار گروه مدیریت، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه علم و هنر

۲ و ۳. دانش آموخته کارشناسی ارشد مهندسی فناوری اطلاعات دانشکده فنی و مهندسی

دانشگاه علم و هنر

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۱/۱۷

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۵/۱

چکیده

رشد و توسعه کارآفرینی و کسب و کارهای نوپا از الزامات توسعه اقتصادی است. راه‌اندازی استارت‌آپ‌های نوظهور به دست جوانان خلاق و کارآفرین، نقش آنها را در آینده‌ی اقتصادی کشورها تعیین‌کننده کرده است. در این بین محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای سبب شده است حجم قابل توجهی از زمان خود را به بازی کردن در ساعات متغیر روز اختصاص دهند. با توجه به ماهیت بازی‌ها برآورد می‌شود تأثیر معنا داری بر خلاقیت و نیت کارآفرینی داشته باشد. هدف از انجام پژوهش حاضر تحلیل تأثیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت و نیت کارآفرینی است. این پژوهش از نظر هدف کاربردی و رویکرد توصیفی - پیمایشی دارد. جامعه‌ی آماری مورد مطالعه ۴۱۰ نفر از بازی‌بازهای (گیمرها)^۱ شهر یزد در بازه‌ی سنی ۱۸-۲۵ سال می‌باشد؛ به منظور جمع‌آوری اطلاعات از پرسشنامه با طیف لیکرت پنج‌تایی استفاده شده است. یافته‌های پژوهش نشان داد میان علاقه افراطی بازی‌بازها به بازی‌های رایانه‌ای و ظهور خلاقیت و نیت کارآفرینی ارتباط معناداری وجود ندارد. همچنین ارجحیت بازی‌ها و ناتوانی در مدیریت زمان از مؤلفه‌های اصلی نشان‌دهنده‌ی اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و نظام‌مندی، متعهد بودن در انجام کارها از نشانه‌های بارز بازی‌بازهای خلاق و ریسک‌پذیر است.

واژه‌های کلیدی: اعتیاد، بازی‌بازها، بازی‌های رایانه‌ای، خلاقیت، نیت کارآفرینی

مقدمه

اشتغال و بیکاری، از جمله موضوعات اساسی اقتصاد هر کشوری است. گزارش مرکز آمار ایران در بهار ۱۳۹۷، نشان می‌دهد نرخ بیکاری جمعیت ۲۵ ساله و بیشتر، ۲۱/۲ درصد بوده است و ۳۳/۴ درصد از جمعیت همه‌ی بیکاران را فارغ‌التحصیلان آموزش عالی تشکیل داده‌اند (اوتادی و صفری، ۱۳۹۸). در عصر حاضر که با افزایش جمعیت، جوامع و سازمان‌ها به سرعت در حال گسترش و پیشرفت هستند و در پی آن، پیچیدگی آن‌ها نیز رو به فزونی است، کارآفرینی در یک تعامل چند سویه یعنی هم در مفهوم ایجاد اشتغال، هم در مفهوم ایجاد تحول از راه نوآوری‌ها و بهبود فرایندها و هم به عنوان عامل کلیدی در رشد و توسعه اقتصادی، به شدت موردنیاز است (ناهید، ۱۳۸۸). کارآفرینی فرآیند یا مجموعه‌ای از فعالیت‌هایی است که قصد توانمندسازی افراد، توسعه و رشد دانش، مهارت‌ها و ارزش‌ها را دارد و هدف این امر، آموزش به یک فرد، تنها برای ایجاد یک کار بازرگانی نیست، بلکه در مورد تشویق فرد برای تفکر خلاق و رشد یک حس خود ارزشی قوی است (Tolbert and Coles, 2018). حتی می‌توان بحث کارآفرینی را در عصر مدرن امروزی یکی از اصلی‌ترین راهبردهای بنیادی هر کشور محسوب کرد. از دید نگارنده، یکی از معیارهای مهم تمایز کشورهای توسعه‌یافته و جهان سوم را می‌توان در میزان کارایی و عملیاتی کردن کارآفرینی در مفاهیم مختلف آن برشمرد (ناهید، ۱۳۸۸).

از طرفی گسترش بازی‌های رایانه‌ای جذاب و سرگرم‌کننده، افزایش گرایش افراد به آن‌ها را به دنبال داشته است؛ به طوری که در برخی موارد سبب شیوع رفتار اعتیاد گونه نسبت به این نوع بازی‌ها میان نسل جوان شده است (Ahmadi et al, 2014).

با توجه به نتایج پژوهش توماس و مارتینز^۱ (۲۰۱۰) بسیاری از جوانان در سال‌های اخیر به نوعی معتاد به بازی‌های رایانه‌ای هستند و بخش قابل توجهی از زمان فراغت خود را به بازی کردن اختصاص می‌دهند. از این رو، این سؤال مطرح می‌شود که آیا ممکن است بازی‌های

^۱ Thomas and Martin

رایانه‌ای منجر به افزایش خلاقیت، نوآوری و یا نیت کارآفرینی در جوانان شود و یا بالعکس تأثیرات منفی و مخربی بر این دسته از مهارت‌های فردی آن‌ها خواهد داشت؟ و یا اینکه می‌توان با توجه به مؤلفه‌های مؤثر بر خلاقیت، بازی‌ها را به گونه طراحی نمود که منجر به پرورش خلاقیت و نوآوری با تأکید بر مهارت‌های کارآفرینی جوانان شود؟

پژوهش حاضر با شناخت و تحلیل عوامل و مؤلفه‌های مؤثر بر خلاقیت و نیت کارآفرینی در جوانان و تأثیری که بازی‌های رایانه‌ای روی آن‌ها می‌گذارد، درصدد شناسایی ارتباطی میان علاقه افراطی افراد به بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر آن بر ظهور و یا افول خلاقیت و نیت کارآفرینی میان آن‌ها است.

مروری بر مبانی نظری و پیشینه تحقیق اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای

امروزه رسانه‌های نوین، یکی از پرنفوذترین و پرمخاطب‌ترین رسانه‌ها نزد جوانان به شمار می‌رود. توجه بیش از اندازه‌ی جوانان به این رسانه‌ها برای آن‌ها مسائل زیادی به دنبال دارد؛ یکی از این مسائل، اعتیاد به چنین رسانه‌هایی است (کوهی، ۱۳۹۳). اعتیاد به بازی آنلایین به استفاده بیش از حد از بازی‌های ویدئویی گفته می‌شود که به مشکلات اجتماعی و عاطفی منجر گردد و کاربرد باوجود این مشکلات، قادر به کنترل این استفاده بیش از حد نیست (Li H, Wang, 2013).

مطالعات نشان داده است که بازی کردن نیز مانند سایر اعتیادها مثل اعتیاد دارویی همان قسمت‌های مغز را فعال و درگیر می‌سازد (امینی‌منش، ۱۳۹۴). در حال حاضر تعریف این نوع اعتیاد در سازمان بهداشت جهانی بدین صورت عنوان می‌گردد: 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 (زندى پیام و میرزائی دوستان، ۱۳۹۸).

خلاقیت

خلاقیت یا آفرینش برگردانی از واژه‌ی «Creativity» و به معنای خلق کردن است. از

دیدگاه روان‌شناختی، خلاقیت به معنای پدید آوردن چیزی از چیز دیگر به گونه‌ای منحصر به فرد است. به عبارت دیگر، خلاقیت به معنی کم یا زیاد کردن یک پدیده و تغییر شکل دادن و یا ترکیب کردن آن با سایر پدیده‌ها، اشیا یا چیزها است. خلاقیت، به کارگیری توانایی‌های ذهنی برای ایجاد یک فکر یا مفهوم جدید است (احمدپور و همکاران، ۱۳۹۷). مطالعه جهانی سی.ای. او^۱ خلاقیت را مهم‌ترین شایستگی در دنیای کنونی می‌داند و استارکو^۲ (۲۰۱۰) معتقد است که نقش خلاقیت، لذت بخشی و معنی دادن به زندگی بشر است (احراری و همکاران، ۱۳۹۷). مدت‌ها خلاقیت توانایی ذاتی پنداشته می‌شد، 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 تداعی‌های جدید بین پدیده‌ها» است که در نهایت به تولید ایده‌هایی جدید منجر می‌شود (رحمانی‌زاهد و همکاران ۱۳۹۷).

نیت کارآفرینی

پاهی^۳ (۲۰۰۹) اظهار داشت که از دو طریق می‌توان کارآفرینی را اندازه‌گیری کرد. اولاً کارآفرینی واقعی که دلالت بر افرادی دارد که به‌طور واقعی کسب و کاری را آغاز کرده‌اند و دوماً، کارآفرینی پنهان و یا همان قصد کارآفرینانه که دلالت بر افرادی دارد که قصد آغاز کسب و کاری را دارند

اکثر محققان کارآفرینی معتقدند که بخش عمده‌ای از آنچه فعالیت کارآفرینی نامیده می‌شود، نتیجه مستقیم نیت افراد و فعالیت‌های متعاقب آن در طول یک دوره زمانی قابل ملاحظه، می‌باشد. به‌طور کلی، نیت کارآفرینانه به‌عنوان یک حالت احساس آگاهانه قبل از عمل است که شخص را به‌سوی هدفی مشخص مانند ایجاد یک کسب و کار جدید (رفتار کارآفرینانه) هدایت می‌کند (شیری و همکاران، ۱۳۹۲). نیت کارآفرینی، پیش‌نیازی برای بروز رفتارهای کارآفرینانه در آینده و فرآیندی آگاهانه و ذهنی است که می‌تواند اقدامات را به

^۱CIO

^۲ Starko

^۳Pihi

رفتارهای واقعی تبدیل کند (صادقی و همکاران، ۱۳۹۸)؛ همچنین نیت کارآفرینانه می‌تواند نیت یک فرد در ایجاد یک رفتار مخاطره‌آمیز باشد و پیشگویی معتبری برای رفتار و فعالیت کارآفرینانه است (میرک‌زاده و همکاران، ۱۳۹۳)

عوامل مؤثر بر قصد و نیت کارآفرینی

پژوهش‌های گوناگون، به عوامل متعددی که بر شکل‌گیری قصد و نیت رهبری و کارآفرینی مؤثرند، اشاره کرده‌اند. وستابی و همکاران^۱ (۲۰۱۰) در پژوهشی نگرش فرد نسبت به کسب‌وکار و هنجارهای ذهنی که از آن کسب‌وکار در ذهن فرد شکل گرفته به‌عنوان عواملی که بر قصد و نیت وی برای انجام کارهای گوناگون تأثیر می‌گذارد، نام برده‌اند، که این قصد و نیت به‌نوبه خود بر رفتار فرد تأثیر گذار است (حسینی و خسروی لقب، ۱۳۹۶).

در پژوهش دیگری که به‌وسیله آندرسون و همکاران^۲ (۲۰۰۸) انجام شد، به ویژگی‌ها یک فرد از نظر مهارت‌های اجتماعی، ارتباطی به‌مانند توانایی متقاعدکنندگی افراد، توانایی معاشرت با دیگران، توانایی ارتباط با مافوق، مهارت‌های مذاکره و مهارت‌های عمومی مانند گرایش به پیشرفت، قابلیت اطمینان و اعتماد در فرد، انعطاف‌پذیری و استقلال و مهارت‌های مدیریتی فرد پرداخته است که در صورت دارا بودن فرد از این مهارت‌ها، وی دارای انگیزه می‌شود و این انگیزه در شکل‌دهی قصد و نیت وی برای حرکت به سمت امور گوناگون، تأثیر گذار است (حسینی و خسروی لقب، ۱۳۹۶).

پیشینه تحقیق

آنجوم و همکاران^۳ (۲۰۲۰) پژوهشی را با عنوان بررسی نقش میانجیگری نگرش برای تقویت جایگاه خلاقیت در نیت کارآفرینی در بین ۳۱۳ نفر از دانشجویان ۷ دانشگاه در پاکستان انجام دادند. نتایج این پژوهش اهمیت نقش واسطه میانجیگری نگرش فردی را در ارتقاء خلاقیت در نیت کارآفرینی برجسته کرد. همچنین نشان داد بین نگرش فردی و نیت

^۱ Westaby et al

^۲ Anderson et al

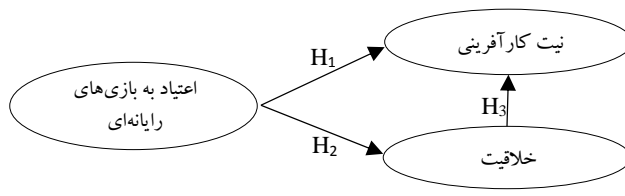
^۳ Anjum

کارآفرینی همبستگی معناداری وجود دارد. میولی و همکاران^۱ (۲۰۲۰) در پژوهشی با عنوان چگونگی تأثیر اهداف و نیت کارآفرینانه بر انتخاب شغلی کارآفرینی، تأثیر تعدیل‌کننده بستر اجتماعی در بین فارغ‌التحصیلان دانشگاه ایتالیا، به ارائه مدلی جهت چگونگی تأیید اهداف نیت کارآفرینانه بر انتخاب شغلی کارآفرینی پرداختند که نشان داد، چگونه نیت فردی فرد کارآفرین و نیت سازمانی سازمان کارآفرین بر انتخاب شغل کارآفرینی جدید تأثیر می‌گذارد. جی‌هی و همکاران^۲ (۲۰۱۹) در پژوهشی با عنوان مدام بازی نکردن و ارزیابی مجدد اعتیاد به بازی‌های ویدئویی برای آینده‌ی دیجیتال، عنوان کردند که زمان به‌عنوان معیاری برای اعتیاد به بازی‌های ویدئویی کافی نیست و پیشنهاد کردند که از معیارهای مبتنی بر فیزیولوژیکی در ارتباط با درک متنی از پویایی بازی‌های ویدئویی برای ارزیابی معتاد بودن به بازی‌های ویدئویی استفاده شود. کرمی و شاه‌دوستی (۱۳۹۷) در پژوهشی با عنوان رابطه‌ی گرایش کارآفرینانه‌ی فردی، یادگیری فردی و خلاقیت با عملکرد شغلی کارشناسان سازمان جهاد کشاورزی استان همدان دریافتند که گرایش کارآفرینی در سطح فردی، یادگیری فردی و خلاقیت تأثیر مثبت و معنادار دارد.

با توجه به هدف پژوهش و با در نظر گرفتن پیشینه‌ی پژوهش، مدل مفهومی ترسیم گردید و فرضیه‌ها مورد بحث و بررسی قرار گرفت.

جدول ۱. عوامل پژوهش

منبع	عامل
Boyle et al (۲۰۱۶) و Jhee et al (۲۰۱۹)	بازی‌های رایانه‌ای
کرمی و شاه‌دوستی (۱۳۹۷) - رحمانی‌زاهد و همکاران (۱۳۹۷)	خلاقیت
کرمی و شاه‌دوستی (۱۳۹۷) - حسینی و خسروی لقب (۱۳۹۶)	نیت کارآفرینی



^۱ Meoli et al

^۲ Jhee et al

شکل ۱. مدل مفهومی پژوهش

H₁ - اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت افراد تأثیر مثبت و معناداری دارد.

H₂ - اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر نیت کارآفرینی افراد تأثیر مثبت و معناداری دارد.

H₃ - خلاقیت بر نیت کارآفرینی افراد تأثیر مثبت و معناداری دارد.

روش‌شناسی

بنا بر سؤالات پژوهشی مطرح‌شده، پژوهش حاضر از نظر هدف کاربردی و از منظر رویکرد، جزء پژوهش‌های کمی از نوع توصیفی-پیمایشی به شمار می‌آید. به‌منظور شناسایی ابعاد و مؤلفه‌های اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، خلاقیت و نیت کارآفرینی و تأثیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر آن‌ها در قالب گردآوری داده‌ها از طریق پرسش‌نامه با طیف لیکرت پنج تایی انجام‌شده است. جامعه‌ی آماری مورد مطالعه کلیه بازی‌بازهای جوان شهر یزد هستند، با این شرط که اول در رده سنی ۱۸-۲۵ سال باشند و دوم حداقل ۱۰ ساعت در هفته به بازی رایانه‌ای بپردازند. بنابراین به جهت اطمینان، دانشجویان مقطع کارشناسی شهر یزد به عنوان جامعه نمونه انتخاب شدند. با توجه به نامحدود بودن جامعه آماری بنا بر جدول مورگان تعداد نمونه ۳۸۴ تعیین گردید. به جهت اطمینان از دست‌یابی به تعداد مناسب نمونه ۴۱۰ پرسش‌نامه توزیع گردید و در نهایت ۳۹۲ پرسش‌نامه برای تحلیل‌های آماری مناسب تشخیص داده شدند. با توجه به محدودیت‌ها و شرایطی که مدنظر پژوهشگر بود برای انتخاب پاسخ‌دهندگان از روش نمونه‌گیری تصادفی ساده استفاده شد و برای اطمینان از پراکندگی مناسب نمونه، پاسخ‌دهندگان از میان دانشجویان مقطع کارشناسی دانشگاه‌های شهر یزد انتخاب شدند. بازه زمانی توزیع و تکمیل پرسش‌نامه‌ها زمستان ۱۳۹۷ می‌باشد.

به‌منظور جمع‌آوری اطلاعات، از پرسشنامه‌ای دارای سه بخش، سنجش میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، خلاقیت و نیت کارآفرینی استفاده شد. برای اطمینان از اعتبار پرسش‌نامه از آزمون‌های پایایی با روش کرونباخ و آزمون‌های روایی محتوایی، روایی صوری و روایی سازه استفاده شده است. مقدار آلفای کرونباخ برای کل پرسش‌نامه و سؤالات مربوط به هر یک از

سه سازه اصلی مورد آزمون قرار گرفت که همواره مقدار آن برای داده‌های گردآوری شده بیش از ۰/۷ بود.

برای تدوین پرسش‌نامه تلاش شده است تا سؤالات از منابع اطلاعاتی و پژوهش‌های گذشته استخراج شوند که از این جهت روایی محتوایی مورد تأیید قرار گرفت. همچنین جهت بررسی صحت سؤالات و تأیید روایی محتوا، سؤالات تدوین شده در اختیار صاحب‌نظران و خبرگان قرار داده شد و اصلاحات لازم اعمال گردید. همچنین با استفاده از روش تحلیل عاملی و حذف سؤالات با ضرایب کمتر از ۰/۴، روایی سازه ابزار پژوهش تأیید شد. برای تحلیل داده‌های پژوهش از روش مدل‌سازی معادلات ساختاری و حداقل مربعات جزئی (PLS-SEM^۱) و نرم افزارهای SmartPLS3 و Spss22 استفاده شد. به این منظور پس از اطمینان از شرایط، کفایت نمونه و اعتبار و پایایی متغیرها، مؤلفه‌ها نام‌گذاری گردید. در مرحله بعد با استفاده از تحلیل عاملی تأییدی، اعتبار سازه‌ای پژوهش مورد آزمون و رابطه آماری بین متغیرها و شاخص‌های آن، تأیید شد که در الگوی نهایی پژوهش، با استفاده از آزمون‌های برازش مدل، روابط بین متغیرها و اثرگذاری متغیرهای مستقل وابسته تأیید شد و مدل مفهومی پژوهش مورد ارزیابی قرار گرفت.

یافته‌ها

ویژگی‌های جمعیت شناختی نمونه مورد مطالعه در جدول ۲ آمده است. همچنین با توجه به جامعه هدف، میانگین سنی پاسخگویان ۲۲ سال بود که ۲۹۰ نفر (۷۴ درصد) زیر ۲۲ سال و ۱۰۲ نفر (۲۶ درصد) بالای میانگین سنی بودند و بیشترین فراوانی (۳۹/۰ درصد) پاسخگویان در گروه سنی ۱۱۸ الی ۲۰ سال بوده است.

جدول ۲. ویژگی‌های جمعیت شناختی نمونه

جنسیت	تعداد	درصد در کل نمونه
زن	۱۱۳	۰/۲۹
مرد	۲۷۹	۰/۷۱
میزان استفاده از بازی‌های	۷۱	۰/۱۸
		تا ۲ ساعت

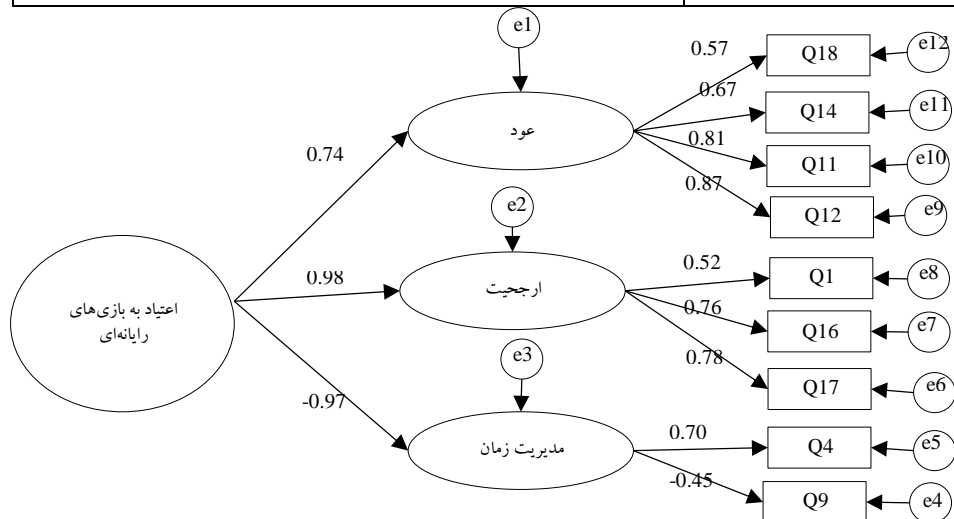
درصد در کل نمونه	تعداد		رایانه‌ای در روز
۰/۱۳	۵۰	۲ تا ۳ ساعت	
۰/۳۲	۱۲۵	۳ تا ۳ ساعت	
۰/۳۷	۱۴۶	۴ ساعت و بیشتر	

در خصوص اطمینان از کفایت تعداد نمونه اخذ شده از شاخص کایزر-مایر-اولکین استفاده شده است که مقدار آن در شرایط مطلوب باید بیش از $0/6$ باشد که در این سازه مقدار شاخص $0/825$ به دست آمده است. همچنین برای اطمینان از معنادار بودن ماتریس همبستگی میان متغیرهای پژوهش از آزمون بارتلت استفاده شده است. مقدار معناداری این آزمون ملاک اطمینان از وجود همبستگی قوی میان متغیرهای موردسنجش در قالب یک سازه است که مقدار معناداری آن باید همواره کمتر از $0/05$ باشد.

آزمون معناداری در سازه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای نزدیک به صفر بوده و بنابراین اجرای تحلیل عاملی بدون مشکل است. بر اساس نتایج تحلیل عاملی اکتشافی، برای شاخص اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای ۳ عامل دارای مقادیر ویژه بالاتر از یک که $0/696$ درصد از واریانس کل پرسشنامه را تبیین کردند توجه به اینکه ابتدا ۱۸ سؤال موجود بود به تحلیل عاملی اکتشافی پرداخته و سؤالاتی که بار عاملی آن‌ها زیر حد استاندارد بودن حذف شدند.

جدول ۳. فهرست عوامل استخراج شده برای سازه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای

منبع	عامل
Loton (2014) و Lemmens (2009)	عود
	ارجحیت
	کنترل و مدیریت زمان



شکل ۲. مدل اندازه‌گیری سازه اعتیاد

جهت آزمون مدل مفهومی پژوهش حاضر هر یک از سه سازه اصلی پژوهش به تفکیک در قالب مدل اندازه‌گیری مورد تحلیل قرار گرفته‌اند و پس از اطمینان از اعتبار هر یک از آن‌ها به تفکیک، مدل مسیری پژوهش آزمون شده است. جهت برازش مدل اندازه‌گیری مربوط به سازه اعتیاد، معناداری هر یک از گویه‌های استخراج شده با استفاده از مقدار بحرانی آزمون مورد بررسی قرار گرفت. به نحوی که مقدار بحرانی همواره باید بیش از ۱/۹۶ باشد. بررسی بارهای عاملی مدل نشان می‌دهد مقدار معناداری آن‌ها همواره کمتر از ۰/۰۵ است و بنابراین فرض صفر به معنای عدم معناداری بار عاملی رد شد. اگر علامت بار عاملی منفی باشد نشان‌دهنده تأثیر معکوس متغیر پاسخ از متغیر مستقل است.

جدول زیر اعتبار مدل اندازه‌گیری مربوط به این سازه را با استفاده از شاخص‌های نیکویی برازش استاندارد نشان می‌دهد. با بررسی مقدار به‌دست آمده و مقایسه آن با دامنه مورد قبول مشخص می‌شود کلیه شاخص‌های اعتبار مدل فوق تائید می‌شوند.

جدول ۴. شاخص‌های برازندگی سازه اعتیاد

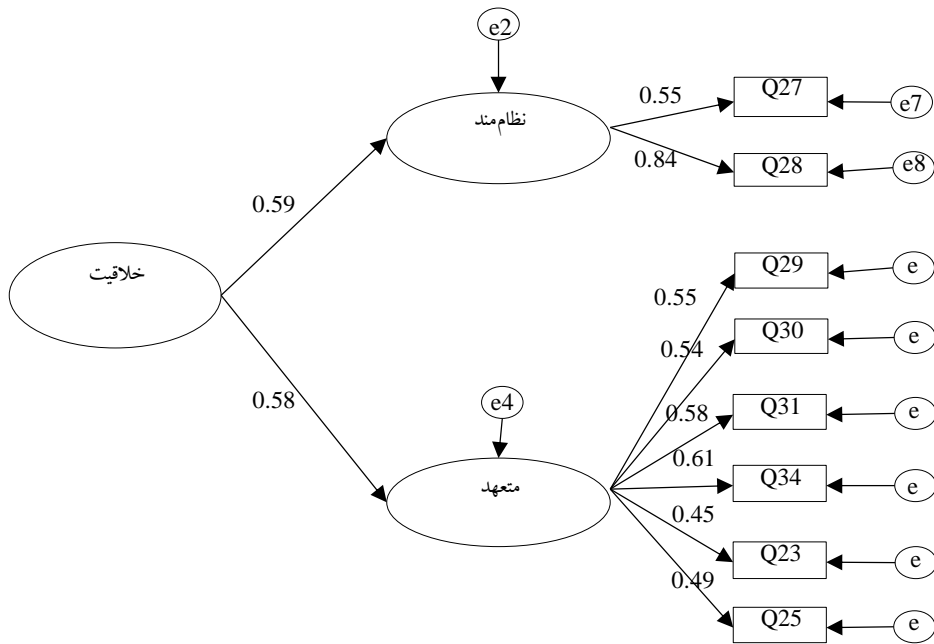
P-Value	AGFI	RMSEA	RMR	IFI	GFI	CFI	NFI	χ^2/df	شاخص‌های برازش
	≥ 0.90	≤ 0.08	≤ 0.05	≥ 0.90	≥ 0.90	≥ 0.90	≥ 0.90	≤ 3	دامنه پذیرش
۰/۰۰۰	۰/۹۱۷	۰/۰۶۶	۰/۰۴۹	۰/۹۶۶	۰/۹۵۶	۰/۹۶۵	۰/۹۲۷	۱/۸۳۲	نتیجه

مدل ارائه شده که از تحلیل عاملی صورت گرفته بر روی عوامل با بار عاملی قابل قبول به‌دست آمده در تحلیل عاملی تأییدی، مدل مناسبی جهت بررسی ارتباط متغیرهای تحقیق است.

جدول ۵. عوامل استخراج شده برای سازه خلاقیت

عامل	منبع
نظام‌مند	طبری و مختاری دیبانی (۱۳۹۷)
متعهد	

آزمون اعتبار سازه مربوط به خلاقیت مشابه با سازه اول انجام پذیرفته است که ذکر دوباره‌ی این گام‌ها خودداری شده است و صرفاً مدل اندازه‌گیری نهایی به صورت به دست آمده است.



شکل ۳. مدل اندازه‌گیری سازه خلاقیت

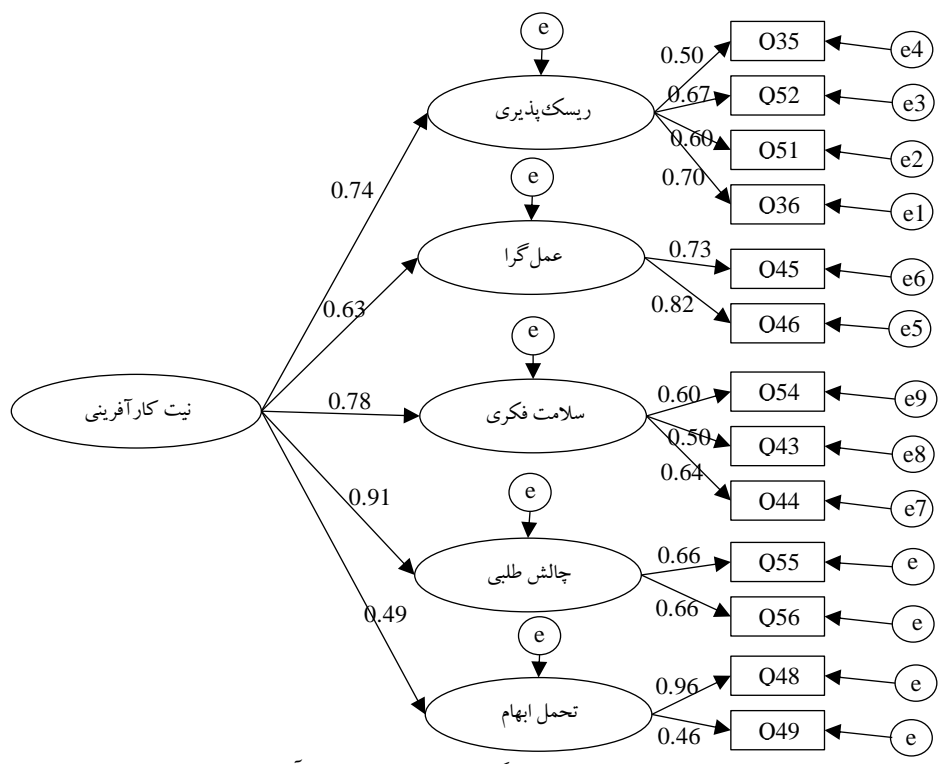
جدول ۶. عوامل استخراج شده برای سازه کارآفرینی

منبع	عامل
میرزایی و میرآقایی (۱۳۹۱)	ریسک پذیری
	عمل‌گرا
	سلامت فکری
	چالش طلبی
	تحمل ابهام

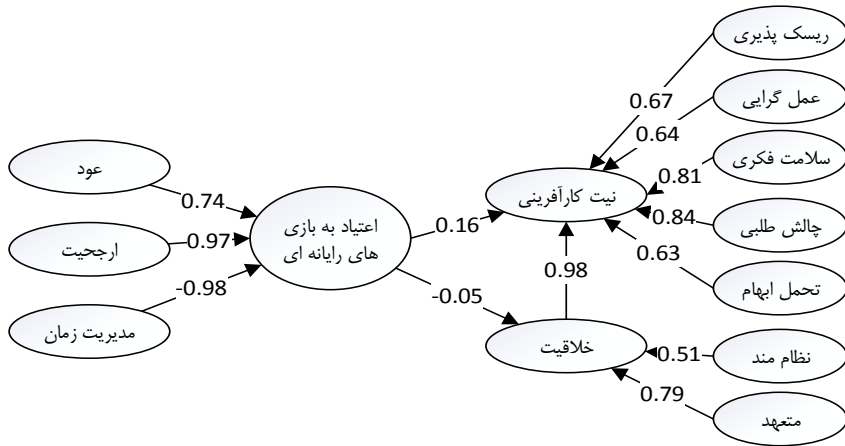
نخستین گام در تحلیل مسیر، تعیین یک مدل اندازه‌گیری کلی است که همه متغیرهای پژوهش را در برمی‌گیرد. با استفاده از روش تحلیل مسیر می‌توان تأثیرات مستقیم و غیرمستقیم

هر یک از متغیرهای مستقل را بر متغیر وابسته بررسی نمود. شکل ۵ مدل کلی ساختاری عوامل پژوهش را نشان می‌دهد.

در خصوص سازه نیت کارآفرینی همان مراحل مربوط به سازه اول طی شده است.



شکل ۴. مدل اندازه‌گیری سازه نیت کارآفرینی



شکل ۵. مدل اندازه‌گیری کلی ارتباط میان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و خلاقیت و نیت کارآفرینی

جهت برازش مدل اندازه‌گیری مربوط به مدل کلی پژوهش معناداری بارهای عاملی مربوط به گویه‌ها در قالب جدول ۷ آزمون شده‌اند.

جدول ۷. بررسی مسیرهای مدل برازش پژوهش

سطح معناداری	آماره‌ی آزمون	خطای استاندارد	بارهای عاملی	ارتباط سازه با گویه‌ها	
				←	←
۰/۶۶۹	-۰/۴۲۷	۰/۰۷۸	-۰/۳۳	خلاقیت	اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای
۰/۰۹۳	-۱,۶۲۸	۰/۰۹۴	-۰/۰۱۵۸	نیت کارآفرینی	اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای
***	۳/۷۸۹	۰/۳۶۶	۱/۳۸۶	نیت کارآفرینی	خلاقیت

با توجه به اینکه مهم‌ترین آماره برازش، آماره مجذور خی است، این آماره، میزان تفاوت ماتریس مشاهده‌شده و برآورد شده را اندازه‌گیری می‌کند. این آماره به حجم نمونه بسیار حساس است، بنابراین مقدار آن بر درجه آزادی تقسیم می‌شود. برای عالی بودن نتیجه باید مقدار آن کمتر از ۳ باشد، همان‌گونه که در جدول ۸ مشاهده می‌شود این مقدار ۱/۶۴۱ است. سایر شاخص‌ها همگی در میزان قابل قبول می‌باشند که مناسب بودن مدل را تأیید می‌کنند.

جدول ۸. شاخص‌های برازندگی مدل مفهومی پژوهش

P-Value	AGFI	RMSEA	RMR	IFI	GFI	CFI	NFI	χ^2/df	شاخص‌های برازش
	$\geq 0/90$	$\leq 0/08$	$\leq 0/05$	$\geq 0/90$	$\geq 0/90$	$\geq 0/90$	$\geq 0/90$	≤ 3	دامنه پذیرش

P-Value	AGFI	RMSEA	RMR	IFI	GFI	CFI	NFI	χ^2/df	شاخص‌های برازش
۰/۰۰۰	۰/۹۱۲	۰/۰۵۸	۰/۰۴۹	۰/۹۴	۰/۹۱۴	۰/۹۰۱	۰/۹۸۴	۱/۶۴۲	نتیجه

بحث و نتیجه‌گیری

هدف از پژوهش حاضر بررسی تأثیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت و نیت کارآفرینی می‌باشد. جهت بررسی تحقیق از روش تحلیل مسیر استفاده کردیم به طوری که در ابتدا مدل مدنظر را با حضور متغیرهای از پیش تعیین شده سنجیدیم و به بررسی فرضیات و رد و پذیرش آن‌ها پرداختیم. پس از شکل‌گیری سازه، اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای مشخص شد. مؤلفه‌های ارجحیت بازی، توانایی مدیریت زمان و عود نشان‌دهنده‌ی علاقه‌ی افراطی و یا به‌نوعی اعتیاد به این نوع بازی‌ها میان جامعه آماری منتخب است. این نتایج با پژوهش امیری، (۱۳۹۷)، زندی پیام و همکاران، (۱۳۹۴)، رضانی و همکاران (۱۳۹۱) هم‌راستا است. از تحلیل عاملی اکتشافی و سپس تحلیل عاملی تأییدی انجام‌شده روی عامل خلاقیت مشخص شد مؤلفه‌های نظام‌مند و متعهد بودن مهم‌ترین ویژگی بازی باز خلاق است؛ که با پژوهش رحمانی زاهد و همکاران (۱۳۹۷) و بیات و یعقوبی (۱۳۹۳) هم‌راستا می‌باشد. ریسک‌پذیری، عمل‌گرا بودن، سلاست فکری، چالش‌طلبی و تحمل ابهام، مؤلفه‌هایی هستند که کارآفرینی بین بازی بازها را نشان می‌دهد. نتایج حاصل از این پژوهش نیز با پژوهش افشارنیا، جعفریان و آقارلی (۱۳۹۶) و میرآقایی و میرزایی (۱۳۹۱) هم‌راستا است.

سپس مدل مسیری که شامل ۳ متغیر اصلی پژوهش است طراحی شد و با بررسی‌های آزمون فرض محقق متوجه عدم وجود ارتباط معنادار میان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و نیت کارآفرینی در بین جامعه آماری منتخب شد، همچنین بررسی‌های محقق نشان داد که برخلاف نتایج پژوهش دشت بزرگی (۱۳۹۳)، زمانی و عابدینی (۱۳۹۲) و صابری (۱۳۹۲) که حاکی از ارتباط معنادار و مؤثر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت در افراد بود، در این پژوهش به علت سطح معنی‌داری بیشتر از ۰/۰۵ رد شد. از طرفی پس از تحلیل نتایج عنوان شده و رد شدن فرضیه‌های اول و دوم به جهت اطمینان از نتایج به‌دست‌آمده، به بررسی تأثیر خلاقیت و کارآفرینی در میان بازی بازهای ۱۸-۲۵ ساله‌ی شهر جهانی یزد پرداخته شد. نتایج نشان داد که بین خلاقیت و کارآفرینی رابطه معنادار و قابل توجهی وجود دارد و خلاقیت یکی از متغیرهای

مهم پیش‌بینی‌کننده کارآفرینی است. یافته‌های به‌دست آمده، با یافته‌های نتایج پژوهش‌های انجام شده توسط پژوهشگرهایی همچون برون و همکاران (۱۳۹۲)، کرمی و شاه‌دوستی (۱۳۹۷) هم‌راستا است. کارآفرین فرآورده‌های جدید را معرفی می‌کند، از راه‌های جدید برای انجام دادن کارها استفاده می‌کند و روش‌های جدید تولید را به کار می‌برد. منابع جدید را شناسایی کرده و بازارهای جدید را کشف می‌کند. به عبارت دیگر، کارآفرین فردی است خلاق که با نوآوری خود همواره موجب انقلاب در زندگی روزمره می‌شود (راهبر و همکاران، ۱۳۹۶). از سوی دیگر اشخاص خلاق استقلال را ارج می‌نهند، بلندپرواز هستند و فرآیندهای فکری غیرعادی دارند (میهمی و همکاران، ۱۳۹۷) بر این اساس منطقی به نظر می‌رسد که بین خلاقیت و کارآفرینی رابطه وجود داشته باشد.

یافته‌های پژوهش حاضر مبنی بر عدم تأثیر بازی‌ها بر افراد با یافته‌های پیشین پژوهشگرانی همچون زندگی پیام و همکاران (۱۳۹۴)، کوهی (۱۳۹۳)، امینی‌منش و همکاران (۱۳۹۳) که بازی‌های رایانه‌ای را بدون تأثیر و یا همراه با تأثیراتی مخرب می‌دانند هم‌راستا است. در انتها با توجه به آنچه عنوان شد می‌توان نتیجه گرفت که بازی‌های رایانه‌ای در شکل و شیوه‌ی امروزی بر بازی‌ها تأثیرات مخربی دارد و یا در واقع جامعه آماری مورد مطالعه علاقه‌مند به بازی‌هایی است که از نظر محتوایی مناسب نیستند. یکی از علل آن را می‌توان عدم وجود بازی‌های رایانه‌ای باهدف خلاقیت و یا افزایش مهارت‌های شخصیتی در افراد دانست.

پیشنهادها

با توجه به گرایش افراد به بازی و شیوع اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، بررسی انگیزه‌های بازیکنان می‌تواند مورد استفاده سازندگان و طراحان بازی‌های آنلاین نیز قرار گیرد تا بهتر بتوانند به نیازهای بازیکنان پی برده و انگیزه‌های آن‌ها از بازی کردن را در ساخت بازی‌ها مورد توجه قرار دهند. همچنین می‌توان با توجه به مؤلفه‌های مؤثر بر خلاقیت، بازی‌ها را به نوعی ساخت که در عین جذابیت منجر به خلاقیت و نوآوری در افراد شود.

با در نظر گرفتن مؤلفه‌های ارجحیت و اهمیت بازی‌ها برای بازی‌بازها، و عدم توانایی در کنترل و مدیریت زمان و تمایل مکرر به بازی کردن (مؤلفه عود)، آنها، بازی‌ها را به گونه‌ای

طراحی کرد که بتوان این عوامل که باعث تأثیر بر رفتار بازی کردن و حتی اعتیاد به بازی‌ها می‌شود را کنترل کرد. به عبارت دیگر ممکن است عوامل تأثیرگذاری در افراد وجود داشته باشد که زمینه‌ساز انگیزه‌ی استفاده افراطی از بازی‌ها شود که برایشان قابل درک نبوده و از دیدشان پنهان می‌ماند. نگاهی به این عوامل می‌تواند به متخصصان در طراحی برنامه‌های پیشگیرانه و مداخلات درمانی کمک کند.

در این پژوهش مفهوم بازی در معنی عام آن مورد استفاده قرار گرفت. لذا پیشنهاد می‌شود در پژوهش‌های آینده به نقش ژانر و سبک بازی‌ها نیز توجه شود. همچنین پیشنهاد می‌شود که ارتباط اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای با متغیرهایی نظیر هویت دینی، سبک دینی، سبک زندگی و ویژگی‌ها شخصیتی در میان جوانان نیز مطالعه شود.

منابع

احراری، غفور؛ بدری گرگری، رحیم؛ عبداللهی، سروه؛ پرکار، پروانه؛ یوسفی، هیوا (۱۳۹۷)، "پیش‌بینی خلاقیت دانش‌آموزان بر مبنای عملکردهای اجرایی مغز" مجله روان‌شناسی و روان‌پزشکی شناخت، ۵(۳): ۶۶-۸۰.

احمدپور، امیر؛ سلیسی، فاطمه؛ شهرکی، محمدرضا (۱۳۹۷)، "عوامل مؤثر بر رفتار نوآورانه دانشجویان آموزش‌شده کشاورزی ساری" مدیریت آموزش کشاورزی، ۱۰(۴۷): ۶۷-۸۳.

افشارنیا، مجتبی؛ جعفریان، سمیه؛ آقارلی، زهرا (۱۳۹۶)، "بررسی قابلیت کارآفرینی دانش‌آموختگان بهداشت محیط در استان مازندران" دانشگاه علوم پزشکی رفسنجان، ۱۶: ۱۰۸۱-۱۰۸۸.

امیری، سهراب (۱۳۹۷)، "اعتبار یابی و یکی‌های روان‌سنجی نسخه کوتاه پرسشنامه اعتیاد به اینترنت یانگ" رویش روان‌سنجی، ۷(۱): ۶۵-۹۲.

امینی‌منش، سجاد (۱۳۹۴)، "مطالعه عوامل فردی، خانوادگی و اجتماعی مؤثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین" پایان‌نامه دکتری رشته مدیریت پژوهش‌شده تربیت بدنی و علوم، دانشگاه خوارزمی.

امینی منش، سجاد؛ نظری، علی محمد؛ مرادی، علیرضا؛ فرزاد، ولی اله (۱۳۹۳)، "اعتیاد جوانان به بازی‌های آنلاین: نقش عزت‌نفس، اضطراب و افسردگی" *مطالعات راهبردی ورزش و جوانان*، ۱۳(۲۵): ۱-۲۰.

اوتادی، محمد؛ صفری، سعید (۱۳۹۸) "بررسی تاثیر ویژگی‌های شخصیتی و رفتاری در تبیین قصد کارآفرینانه دانشجویان (مورد مطالعه: دانشگاه شاهد)" *نشریه توسعه کارآفرینی*، ۱۲(۴): ۵۲۰-۵۰۱.

برون، سارا؛ حیدری، علیرضا؛ بختیارپور، سعید؛ سیما برون (۱۳۹۲)، "تأثیر آموزش حل مسئله بر مؤلفه‌های اخلاقیت دانش‌آموزان" *ابتکار و اخلاقیت در علوم انسانی*، ۲(۴): ۷۱-۵۵.

بیات، احمد؛ یعقوبی، ابوالقاسم (۱۳۹۳)، "رابطه عزت‌نفس دانشجویان دانشگاه بوعلی سینا با شادکامی و اخلاقیت آن‌ها" *ابتکار و اخلاقیت در علوم انسانی*، ۳(۴): ۱۶۴-۱۴۷.

حسینی، سید یعقوب؛ خسرو لقب، زهره (۱۳۹۶) "شناسایی عوامل مؤثر بر قصد خرید و نیت رهبری و کارآفرینی دانشجویان دختر (مورد مطالعه: دانشجویان رشته مدیریت دانشگاه‌های دولتی شهر تهران)". *فصل‌نامه علمی-پژوهشی زن و جامعه*، ۲: ۳۵-۵۶.

دشت بزرگی، زهرا (۱۳۹۳)، "تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر فراشناخت و اخلاق دانش‌آموزان" *روان‌شناسی اجتماعی*، ۱۰(۳۳): ۴۷-۵۷.

راهبر، علی؛ عصاره، علیرضا؛ احمدی، غلامعلی؛ صالح صدیق‌پور، بهرام (۱۳۹۶)، "تأثیر آموزش روش تدریس بارش مغزی بر اخلاقیت و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پسر پایه هفتم در درس کار و فناوری مدارس متوسطه اول ناحیه سه شهرستان کرج در سال تحصیلی ۱۳۹۴-۱۳۹۵" *ابتکار و اخلاقیت در علوم انسانی*، ۷(۳): ۲۵۱-۲۷۶.

رحمانی‌زاهد، فهیمه؛ هاشمی، زهرا؛ نقش، زهرا (۱۳۹۷)، "مدل یابی علی اخلاقیت: نقش سبک‌های تعامل معلم- دانش‌آموز و نیازهای بنیادی روان‌شناختی" *فصل‌نامه علمی اندیشه‌های نوین تربیتی*، ۱۴(۱): ۳۱-۵۴.

رمضانی، مزده؛ صالحی، مریم؛ نمیرانیان، نسیم؛ صالحی، مهتا (۱۳۹۱)، "بررسی روایی و پایایی پرسشنامه‌ی ارزیابی اعتیاد اینترنتی چن" *اصول بهداشت روانی*، ۱۴(۳): ۳۶-۴۵.

زمانی، بی بی عشرت؛ عابدینی، یاسمین (۱۳۹۲)، "الگوی ساختاری تأثیر سبک‌های فرزند پروری و اعتیاد به بازی رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی در دانش‌آموزان پسر" *رویکرد نوین آموزشی*، ۸(۲): ۱۳۳-۱۵۶.

زندگی پیام، آرش، میرزائی؛ دوستان، زینب (۱۳۹۸)، "پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های آنلاین با توجه به تحریف شناختی، سبک فرزند پروری و ویژگی شخصیتی خودشیفتگی در دانش‌آموزان"، *مجله پزشکی و روان‌شناسی بالینی ایران*، ۵(۱): ۷۲-۸۳.

زندگی پیام، آرش؛ داودی، ایران؛ مهربانی‌زاده هنرمند، مهناز (۱۳۹۴)، "هنجاریابی و بررسی ویژگی‌های روان‌سنجی نسخه فارسی پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین" *روان‌پزشکی و روانشناسی بالینی ایران*، ۲۱(۴): ۳۵۱-۳۶۱.

شیری، نعمت اله؛ سواری، مسلم؛ رستمی، فرحناز. (۱۳۹۲). ویژگی بین رابطه‌های روان‌شناختی دانشجویان با نیت کارآفرینانه تهران دانشگاه کشاورزی "ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی"، ۲(۴): ۱۰۳-۱۲۰.

صابری، انور (۱۳۹۲)، "بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت دانش‌آموزان مدارس راهنمایی پسرانه" *پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی، دانشگاه علامه طباطبائی*.

صادقی، گلبرگ؛ باقری، افسانه؛ چیت‌سازان، هستی (۱۳۹۸)، "تأثیر ویژگی‌های فردی در حوزه مالی بر قصد کارآفرینانه دانشجویان دانشکده کارآفرینی دانشگاه تهران" *نشریه توسعه کارآفرینی*، ۱۲(۳): ۴۶۱-۴۸۰.

ططری، سعیده؛ مختاری دیانی، مریم (۱۳۹۷). "مدل‌سازی ارتباط بین سواد اطلاعاتی با خلاقیت و قابلیت کارآفرینی دانشجویان تحصیلات تکمیلی تربیت‌بدنی دانشگاه‌های تهران" *رویکردهای نوین در مدیریت ورزشی*، ۶(۲۲): ۵۳-۶۳.

کرمی، سعید؛ شاه‌دوستی، مریم (۱۳۹۷)، "رابطه گرایش کارآفرینانه فردی، یادگیری فردی و خلاقیت با عملکرد شغلی کارشناسان جهاد کشاورزی استان همدان" *مجله تحقیقات اقتصاد و توسعه کشاورزی ایران*، ۲(۲): ۲۶۳-۲۷۷.

کوهی، کمال (۱۳۹۳)، "جوانان و رسانه‌های نوین: بررسی اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای و عوامل مرتبط با آن" فصل‌نامه مطالعات فرهنگ - ارتباطات، ۱۵(۲۸): ۱۶۴-۱۳۷.

میرآقایی، علی عباس؛ میرزایی، محمد (۱۳۹۱)، "بررسی ویژگی‌های شخصیتی کارآفرینی دانشجویان فنی و مهندسی دانشگاه اصفهان". فصل‌نامه آموزش مهندسی ایران، ۱۴(۵۶): ۱۳۳-۱۴۷.

میرک‌زاده، علی اصغر؛ شیری، نعمت‌اله؛ هدایتی‌نیا، سعید (۱۳۹۳)، "تأثیر ابعاد سرمایه اجتماعی بر نیت کارآفرینانه دانشجویان کشاورزی" تحقیقات اقتصاد و توسعه کشاورزی ایران، ۴۵(۲): ۲۴۶-۲۳۵.

میهمی، حسین؛ داسمه، پوریا؛ محمد باستان، رامین (۱۳۹۷)، "تأثیر آموزش خلاقیت بر عوامل شناختی مرتبط با خلاقیت: گزارشی از طرح مدارس فصلی خلاقیت و ایده پردازی در فارس" مجله مطالعات آموزش و یادگیری، ۱۰(۱): ۲۰۶-۲۲۹.

ناهید، مجتبی (۱۳۸۸)، "چیستی و چرایی کارآفرینی و کارآفرینی سازمانی در یک نگاه" بررسی‌های بازرگانی، ۳۴: ۳۴-۵۸.

Ahmadi, J, Amiri, Amin, Ghanizadeh, Ahmad, Khademalhosseini, Mitra, Khademalhosseini, Zeinab, Gholami, Zeinab Maryam Sharifian, (2014), "Prevalence of Addiction to the Internet, Computer Games, DVD, Video Its Relationship to Anxiety Depression in a Sample of Iranian High School Students" Iranian journal of psychiatry behavioral sciences, 8(2): 75-80.

Anderson, David W. Krajewski, Henryk T.Goffin, Richard D. Jackson Douglas N (2008), "A leadership self-efficacy taxonomy and its relation to effective leadership" The Leadership Quarterly, 19(5): 595-608.

Anjum, Tommer, Bai, Ramani, and Nazar, Nida (2020). "Mediating Role of Attitudes to Enhance the Creativity Disposition towards Entrepreneurial Intention" International Journal of Psychosocial Rehabilitation, 24(03), 542-553.

Boyle, Elizabeth A. Hainey, Thomas. Connolly, Thomas M. Gray, Grant. Earp, Jeffery. Ott, Michela. Lim, Theodore, Ninaus (2016). "An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games" Computers and Education, 94(3): 178-192.

Jhee, Jiow Hee, Ting Lye, Kenneth Woo (2019), "Reappraisal of Video Game Addiction for the Digital Future" the Journal of the Canadian Game Studies

- Association, 2(19): 1-17.
- Lemmens, Jeroen S. Patti M. Valkenburg, and Jochen Peter (2009), "Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents" *Media Psychology*, 12(1): 77-95.
- Li H, Wang S (2013). "The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents". *Children and Youth Services Review*, 35(9): 1468-1475.
- Loton, Daniel (2014), "Video Game Addiction and Engagement in Adult Gamers: Differentiation Based on Relationships with Health and Functioning" Thesis for PhD, Victoria University Melbourne.
- Meoli, A, Fini, R, Sobrero, M, & Wiklund, J. (2020). "How entrepreneurial intentions influence entrepreneurial career choices: The moderating influence of social context". *Journal of Business Venturing*, 35(3), 10-20.
- Pihie, Z. A. L. (2009). "Entrepreneurship as a career choice: An analysis of entrepreneurial self efficacy and intention of university students" *European Journal of Social Sciences*, 338-349.
- Starko, A. J. (2010). *Creativity in the Classroom Schools of Curious Delight*, 4th Ed. Routledge, 270 Madison Ave, New York, NY 10016.
- Tarko, Alen. Jordan. (2010). *Creativity in the Classroom Schools of Curious Delight*, 4th Ed. Routledge, 270 Madison Ave, New York, NY 10016.
- Thomas, Naomi J. Frances Heritage Martin (2010), "Video-Arcade Game, Computer Game Internet Activities of Australian Students: Participation Habits Prevalence of Addiction" *Australian Journal of Psychology*, 62(2): 59-66.
- Tolbert, Pamela S Ryan Coles (2018), "Studying Entrepreneurship as an Institution" In Springer, Cham, 271-299.
- Westaby, James D. Probst, Tahira M. Lee, Barbara C. (2010). "Leadership decision making: A behavioral reasoning theory analysis" *The Leadership Quarterly*, 21(3): 481-495.