



نقش ابراز وجود بر درک مستمر قصد انجام بازی های آنلاین با میانجی‌گری ریسک درک- شده و خودسازگاری در دانش‌آموزان ورزشکاران المپیادهای ورزشی

محمد دلیری^۱، کاظم چراغ بیرجندی^۲

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۵/۲۹

تاریخ تصویب: ۱۴۰۳/۰۷/۲۸

ص ص: ۱۳۳-۱۵۷

چکیده

هدف از پژوهش حاضر، بررسی نقش ابراز وجود بر درک مستمر قصد انجام بازی های آنلاین بامیانجی‌گری ریسک درک شده و خودسازگاری در ورزشکاران المپیاد های ورزشی دانش آموزان کشور بود. روش تحقیق از نوع توصیفی می‌باشد و به شکل میدانی انجام شده است. جامعه آماری پژوهش شامل ورزشکاران دانش آموز المپیاد های استعداد های برتر ورزشی کشور بودند. با توجه به نامحدود بودن جامعه آماری تعداد نمونه با توجه به جدول مورگان به تعداد ۳۸۴ نفر انتخاب شدند که شیوه نمونه گیری به صورت خوشه ای چند مرحله ای استفاده شد. ابزار پژوهش شامل پرسشنامه ابزار وجود بتمان (۲۰۰۵)، پرسشنامه قصد انجام بازی های آنلاین دیویسو همکاران (۲۰۱۳)، پرسشنامه ریسک درک شده پرز و همکاران (۲۰۱۳) و پرسشنامه خودسازگاری دیویسو، لانگ و گوتام (۲۰۱۳) مورد استفاده قرار گرفتند. برای پایایی ضریب آلفای کرونباخ برای ابزار وجود $(\alpha=0/79)$ ، قصد انجام بازی های آنلاین $(\alpha=0/81)$ ، ریسک درک شده $(\alpha=0/80)$ و خودسازگاری $(\alpha=0/82)$ بدست آمد. نتایج تحقیق نشان داد ابراز وجود بر درک مستمر قصد انجام بازی های آنلاین تاثیر معناداری دارد و ریسک درک شده و خودسازگاری در ارتباط بین ابراز وجود با درک مستمر قصد

۱. دانشجوی کارشناسی ارشد مدیریت ورزش، دانشگاه آزاد اسلامی، بیرجند، ایران

m_daliri@gmail.com

۲. استادیار گروه تربیت بدنی، واحد بیرجند، دانشگاه آزاد اسلامی، بیرجند، ایران

kbirjandi@iaubir.ac.ir (نویسنده مسئول)

انجام بازی های آنلاین نقش میانجی دارند. لذا توصیه می شود مربیان و خانواده ها از بازی های آنلاین در جهت رشد فردی نوجوانان و جوانان استفاده کنند و با دیدگاه مثبت به این نوع بازی ها زمینه رشد ابزار وجود و خودسازگاری را در ورزشکاران فراهم آورند.

واژه های کلیدی: ابزار وجود، بازی های آنلاین، ریسک درک شده، خود سازگاری، المپیاد های ورزشی



The Role of Self- Expression on the Continuous Understanding of the Intention to Play Online Games with the Mediation of Perceived Risk and Self-Adjustment in Student Athletes of Sports Olympiads

Mohammad Daliri¹, Kazem Cheragh Birjandi^{2*}

Abstract

The purpose of this research was to investigate the role of self-expression on the continuous perception of the intention to play online games by mediating the perceived risk and self-adjustment in sports Olympiad athletes of the country's students. The research method is descriptive and was conducted in the field. The statistical population of the research included the student athletes of the Olympiads of the country's top sports talents. Due to the unlimited statistical population, 384 people were selected according to Morgan's table, and a multi-stage cluster sampling method was used. The research tools included Batman Existence Tool Questionnaire (2005), Daviso et al.'s Intention to Play Online Games Questionnaire (2013), Perez et al.'s Perceived Risk Questionnaire (2013) and Davis, Long and Gautam's Self-Conformity Questionnaire (2013) were used. For reliability, Cronbach's alpha coefficient was obtained for existence tool ($\alpha=0.79$), intention to play online games ($\alpha=0.81$), perceived risk ($\alpha=0.80$) and self-consistency ($\alpha=0.82$). . The results of the research showed that self-expression has a significant effect on the continuous perception of the intention to play online games, and perceived risk and self-consistency play a mediating role in the relationship

1. Master's student in sports management, Birjand Branch, Islamic Azad University, Birjand, Iran

m_daliri@gmail.com

2. Assistant Professor of Physical Education Department, Birjand Branch, Islamic Azad University, Birjand, Iran

Corresponding Author*: kbirjandi@iaubir.ac.ir

between self-expression and the continuous perception of the intention to play online games. Therefore, it is recommended that coaches and families use online games for the personal development of teenagers and young people, and with a positive attitude towards these types of games, they provide the basis for the growth of the tools of existence and self-adjustment in athletes.

Keywords: Self-expression, Online Games, Perceived Risk, Self-Adjustment, Sports Olympiads



مقدمه

جمعیت و اقتصاد بازی‌های آنلاین به سرعت در حال افزایش است. بازار بازی آنلاین جهان بیش از ۲۳۰ میلیون کاربر فعال دارد و بیش از ۲ میلیون دلار ارزش دارد. یکی از چالش‌های مهم اجتماعی، محبوبیت بازی آنلاین است که به الگوی وسواس بازی‌های آنلاین با بروز مشکلات بین فردی و حرفه‌ای اشاره دارد (جونگ^۱ و همکاران، ۲۰۲۰). در ایالات متحده ۶۴٪ از کل جمعیت کاربران بازی‌های آنلاین هستند و ۲۷ درصد از آن‌ها بیش از ۱۰ ساعت در هفته به بازی‌های آنلاین اختصاص می‌دهند (استاتیس‌ا^۲، ۲۰۱۹). در چین، بیش از ۶۱۹٫۵ میلیون کاربر به طور متوسط هفته‌ای تقریباً ۷ ساعت در بازی‌های آنلاین بازی می‌کنند و ۳۰ درصد از آن‌ها به بازی‌های آنلاین ۲۴ ساعته اختصاص می‌دهند (استاتیس‌ا، ۲۰۱۹). کاربران در بازی‌های آنلاین می‌توانند به راحتی به با بازی وابسته شوند و متعاقباً عواقب نامطلوبی مانند افسردگی، اختلال خواب، انزوای اجتماعی، عملکرد ضعیف کار و حتی مرگ را اعمال کنند (چان^۳ و همکاران، ۲۰۲۲).

مطالعات قبلی عواملی مانند سودمندی، لذت و کیفیت خدمات را به عنوان محرک‌های قصد تداوم بازی‌کنندگان آنلاین شناسایی کرده‌اند (رامیرز^۴ و همکاران، ۲۰۱۹). با این حال، تعداد کمی از مطالعاتی که دید جداگانه‌ای را اتخاذ کرده‌اند، یعنی «نیاز به ابراز وجود»، مشاهده کرده‌اند که بازی‌های آنلاین، آزادی باورنکردنی را در اختیار بازیکنان برای تعریف اهداف خود قرار می‌دهند و عقاید، اهداف و ترجیحات خود را در گروه خود بیان می‌کنند. نیاز به ابراز وجود به صورت انگیزه فرد برای انجام کار خاص در یک محیط آنلاین نیز اشاره دارد (لی^۵، ۲۰۱۹). خودبیانگری یا ابراز وجود به عنوان یک سازه، ایده ارتقای خود را گسترش می‌دهد. برای اینکه خودبیانگری اتفاق بیفتد، مصرف کننده باید باور داشته باشد که کالایی که خریده است به طور عمومی شناخته شده و به گونه‌ای طبقه بندی می‌شود که با خودپنداره او همسو باشد. بنابراین، فرض بر این است که در زمینه بازی، خودبیانگری به میزان درک گیرم‌ها مربوط می‌شود که یک بازی نشان‌دهنده و با خودپنداره آنها سازگار است و به طور عمومی تأیید

1. Gong
2. Statista
3. Belikce
4. Ramírez-Correa
5. Lee

می‌شود (شارما^۱ و همکاران، ۲۰۲۰). مطالعات اندکی در زمینه بازی های آنلاین نشان می دهد که این بخش دارای امکانات گسترده ای است که بستری برای خود انعکاس و بیان خود فراهم می کند. پارک و چانگ^۲ (۲۰۱۱) در مطالعه خود بر روی بازی های نقش آفرینی آنلاین انبوه چند نفره^۳ نشان دادند که بازی ها به افراد اجازه می دهند تا هویت خود را از طریق ارائه خود بیان کنند. نظریه هویت، خود را به عنوان یک موجود چند بعدی توصیف می کند. این شامل «معانی است که افراد به نقش های متعددی که معمولاً در جوامع بسیار متمایز معاصر ایفا می کنند» می دهند (گابارنت^۴ و همکاران، ۲۰۲۲). این نظریه پیشنهاد می کند که افراد نقش هایی را ایفا می کنند که با معانی مشترک تعامل آنها با سایر اعضای جامعه تعریف می شود. این تعاملات اجتماعی، خود را شکل می دهد و به نوبه خود، خود رفتارهای فردی را در تعاملات اجتماعی هدایت می کند. انجام بازی های آنلاین چند نفره ذاتا یک فرآیند اجتماعی است (شارما، ۲۰۲۲). با استفاده از دیدگاه تئوری هویت، این مطالعه بیان می کند که مشارکت و تعامل اجتماعی جزء جدایی ناپذیر بازی های آنلاین چند نفره هستند و این به تعیین و بیان هویت بازیکن کمک می کند. از طرف دیگر، مشارکت مداوم گیمرها با احساس آنها از خود و نیاز آنها به بیان هویتشان تعیین می شود (بوزوکتراک^۵، ۲۰۲۲).

از عوامل مهم دیگر براساس نظریات روانشناختی در موضوع ابعاد فردی، مبحث خودسازگاری فرد است. مطالعات موجود نشان می دهد که همه انسان ها برای محافظت و ارتقای تصویر خود تلاش می کنند. این نشان می دهد که خودپنداره ممکن است نقطه کانونی همه رفتارهای انسانی باشد، زیرا افراد تمایل بیشتری به انجام رفتارهایی دارند که نمایانگر تصویر آنها از خود است (گونز^۶ و همکاران، ۲۰۲۲). در زمینه بازی های آنلاین، استفاده و خرید بازی های سبک های مختلف مانند اکشن، ورزشی در صورتی که بین خود پندار بازیکن و تصویر یک بازیکن معمولی آن بازی همخوانی داشته باشد، افزایش می یابد (مارچ^۷، ۲۰۲۱). به طور خاص، گیمرها تمایل دارند که مطابق با تصورات خود رفتار کنند. انگیزه های درونی مانند همخوانی با خود ممکن است به عنوان یک محرک مهم برای مصرف کنندگان به سمت بازی

1. Sharma

2. Park & Jange

3. MMORPG

4. Gabarnet

5. Buyukozturk

6. Gonze

7. March



های آنلاین عمل کند، بیشتر از آنجا که بر تخیل و تجربه بازیکنان تأثیر می‌گذارد و به آنها اجازه می‌دهد «خود» خود را بیان کنند (شارما^۱ و همکاران، ۲۰۲۱). دوراک و همکاران (۲۰۲۲) در پژوهشی با عنوان، بررسی عوامل خطر مختلف به عنوان پیش‌بینی‌کننده‌های اعتیاد به بازی آنلاین دانش‌آموزان نشان دادند که ادراک ارزش ظاهری بازی احتمال اعتیاد به بازی آنلاین سطح بالا را افزایش می‌دهد.

از سویی دیگر نباید نقش ریسک‌های موجود در این زمینه را نادیده گرفت. تحقیقات در مورد اهمیت نقش ریسک درک شده در رفتار مصرف‌کننده، به نقش آن در درک ریسک مصرف‌کنندگان در ارزیابی، خرید و قصد مستمر خرید توافق دارند (هاراپان^۲ و همکاران، ۲۰۲۲). ریسک درک شده نشان دهنده نوعی تلاش ذهنی است و می‌تواند به عنوان یک اضطراب/ترس از دیدگاه مصرف‌کننده دیده شود (جیا^۳ و همکاران، ۲۰۱۸). بائر (۱۹۶۰) ریسک درک شده را به عنوان مفهومی شامل عدم قطعیت و پیامدهای منفی تعریف می‌کند. کمبود اطمینان، کمبود آگاهی در مورد آنچه ممکن است اتفاق بیفتد و پیامدهای منفی از دست دادن مرتبط با خرید یا استفاده است. در زمینه محیط مجازی، ریسک درک شده به عنوان ترس کاربران اینترنت از ضرر ناشی از یک تراکنش الکترونیکی تعریف می‌شود (راجا هیو^۴ و همکاران، ۲۰۲۲). نقش ریسک درک شده در زمینه بازی آنلاین تاکنون به اندازه کافی مورد بررسی قرار نگرفته است (وانگ، فن و بای، ۲۰۱۹)، اگرچه چند مطالعه ویژگی عدم قطعیت و نقش آن را بررسی کرده‌اند. زمانی که گیرمها متوجه عواقب منفی احتمالی بازی شوند، ممکن است بازی‌های آنلاین را متوقف کنند. ریسک درک شده دارای شش بعد است: ریسک‌های عملکردی، مالی، زمانی، روانی، اجتماعی و فیزیکی (لیو، ۲۰۱۷).

شارما و همکاران (۲۰۲۱) در پژوهشی مرتبط با موضوع تحقیق حاضر نشان دادند که ابراز وجود به طور مثبت بر نیت مداوم برای انجام بازی‌ها تأثیر می‌گذارد و به نوبه خود تحت تأثیر خود سازگاری قرار می‌گیرد. همچنین مشخص شده است که خودکارآمدی بر قصد مداوم کاربران برای بازی‌های آنلاین تأثیر می‌گذارد و اهمیت ارزش‌های مصرف لذت‌گرایانه (لذت درک شده) و سودمند (مفید درک شده) را

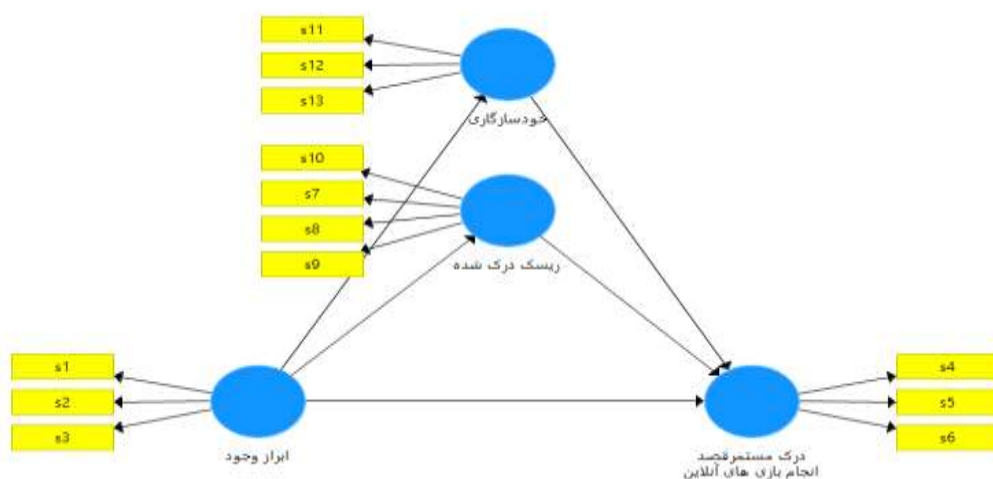
1. Sharma
2. Harapan
3. Jia
4. RAJATHI

بر اهداف مستمر گیمرها در زمینه بازی آنلاین تأیید می‌کند. در پژوهش‌های دیگر، شارما و همکاران (۲۰۲۲) ریسک درک شده بالاتر، ارزش لذت‌گرایانه قصد تداوم بازی آنلاین را افزایش می‌دهد در حالی که ارزش سودگرایانه تأثیر ناچیزی دارد. در سطوح کم خطر درک شده، ارزش‌های لذت‌گرایانه و فایده‌گرایانه تأثیر قابل‌توجهی بر تمایلات مستمر برای انجام بازی‌های آنلاین دارند. عباسی و همکاران (۲۰۲۱) در پژوهشی با عنوان، نقش عوامل شخصیتی تأثیرگذار درگیر شدن بازی‌های ویدیویی مصرف‌کننده در بزرگسالان جوان: مطالعه‌ای درباره بازی‌های عمومی نشان دادند که ویژگی‌های شخصیتی مانند هوشیاری و برون‌گرایی بر روی تعامل با بازی ویدیویی مصرف‌کننده تأثیر می‌گذارد، در حالی که، احساسات، گشودگی به تجربه و فروتنی صادقانه تأثیر ندارند. و البته پژوهش‌های، شوشانی و همکاران (۲۰۲۱)، کادو و همکاران (۲۰۲۰)، دیاس و همکاران (۲۰۲۰) و جونگ و همکاران (۲۰۲۰) که همه به اهمیت نقش بازی‌های آنلاین در نوجوانان و جوانان پرداخته‌اند و ابعاد مختلفی از موضوعات روانشناختی تأثیر گذار بر این مقوله را مورد بررسی قرار دادند.

بازی آنلاین به طور خلاصه فعالیت‌های اوقات فراغت بسیاری از مردم است. دانش‌آموزان نیز از قاعده‌مثنی نیستند و همه‌گیری بازی‌های آنلاین باعث شده که این قشر بزرگ درگیر این نوع بازی‌های شوند و تأثیراتی در رفتار و ویژگی‌های فردی آنان بگذارد. دانش‌آموزان ورزشکار می‌توانند در زمان‌های فراغت خود و حتی به عنوان تمرین برخی حرکات ورزشی از این بازی‌ها استفاده کنند. بازی‌های آنلاین برای این قشر از جامعه بیشتر میدانی برای ارائه توانایی خود به دیگران و حوزه‌ای برای نشان دادن جسارت فردی است که این نوع از ابراز وجود در بازی‌های آنلاین باعث جذب بیشتر مخاطبین نوجوان به این نوع از بازی‌های شده است. از سویی این حوزه از بازی‌ها به دلیل ماهیتی که دارند عاری از ریسک نبوده و از جنبه‌های روانشناختی و مادی برای افراد ریسک‌هایی به همراه خواهد داشت که توجه به این موضوع در کنار وسیله‌ای برای ابزار وجود موضوعی چالش برانگیز برای محققین این حوزه است و باید ریسک‌های که توسط نوجوانان در قبال این بازی‌های درک می‌شود مورد توجه بوده و در ارتباط با سایر متغیرها مورد بررسی قرار گیرد. از این رو درک مفهیمی از قبیل ریسک درک شده در این بازی‌ها، خودسازگاری و ابزار وجود از جمله ابعادی است که در تحقیقات کمی به آن توجه شده است و این پژوهش به دنبال پاسخ به این سوال است که آیا ابراز وجود با درک مستمر قصد انجام بازی‌های



آنلاین در ورزشکاران دانش آموز ارتباط دارد؟ و آیا ریسک درک شده و خودسازگاری در ارتباط بین ابراز
وجود با درک مستمر قصد انجام بازی های آنلاین نقش میانجی دارد؟



شکل ۱: مدل مفهومی پژوهش

روش شناسی پژوهش

پژوهش حاضر کاربردی و از نوع همبستگی است که به شکل میدانی صورت گرفته است. جامعه آماری پژوهش شامل ورزشکاران دانش آموز المپیاد های استعداد های برتر ورزشی کشور بودند. با توجه به نامحدود بودن جامعه آماری تعداد نمونه با توجه به جدول مورگان به تعداد ۳۸۴ نفر انتخاب شدند که شیوه نمونه گیری به صورت خوشه ای چند مرحله ای استفاده شد. ابزار پژوهش شامل پرسشنامه ابراز وجود بتمان (۲۰۰۵)، پرسشنامه قصد انجام بازی های آنلاین دیویسو همکاران (۲۰۱۳)، پرسشنامه ریسک درک شده پرز و همکاران (۲۰۱۳) و پرسشنامه خودسازگاری دیویس، لانگ و گوتام (۲۰۱۳) مورد استفاده قرار گرفتند. برای اطمینان از روایی پرسشنامه ها، بعد از تدوین آن ها از نظرات و راهنمایی های استادان صاحب نظر در علم مدیریت ورزش استفاده شد و نظرات آن ها در پرسش نامه نهایی لحاظ گردید. برای اطمینان از پایایی پرسشنامه ها ۳۰ نسخه آن در مطالعه مقدماتی بر روی نمونه که به طور کاملاً تصادفی انتخاب شده بود، توزیع

شد و ضریب آلفای کرونباخ برای ابزار وجود ($\alpha=0/79$)، قصد انجام بازی های آنلاین ($\alpha=0/81$)، ریسک درک شده ($\alpha=0/80$) و خودسازگاری ($\alpha=0/82$) بدست آمد. در ادامه برای تجزیه و تحلیل داده ها از روش های آمار توصیفی (میانگین، انحراف معیار) و استنباطی (کالموگروف-اسمیرنوف، مدل سازی معادلات ساختاری) با استفاده از نرم افزارهای اس.پی.اس.اس. نسخه ۲۲ و اسمارت پلاس نسخه ۳ در سطح معناداری $p \leq 0.05$ استفاده شد.

یافته ها

برای بررسی و تحلیل مدل پژوهش از روش معادلات ساختاری و نرم افزار PLS استفاده شد که نتایج به شرح ذیل می باشد.

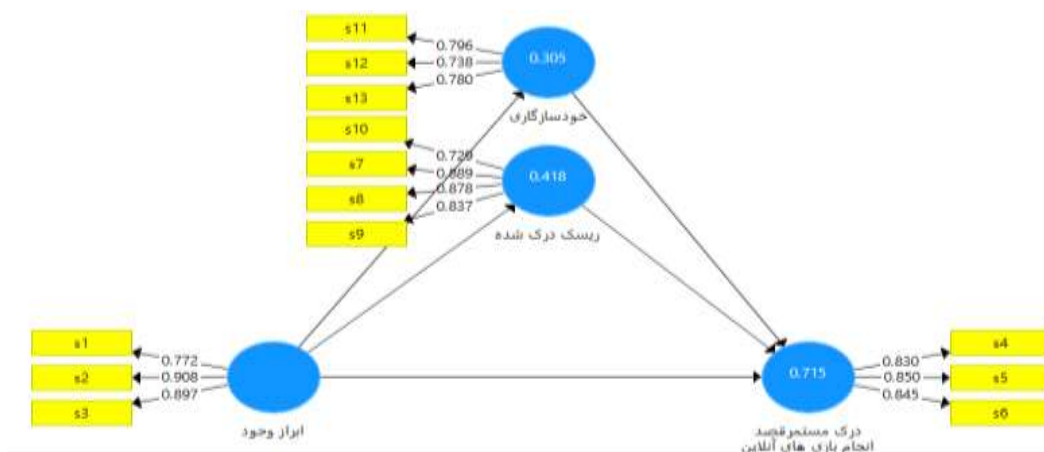
برای بررسی پایایی و اعتبار مدل اندازه گیری، بار عاملی، پایایی ترکیبی (CR)، میانگین واریانس استخراج شده (AVE) و آلفا کرونباخ با استفاده از Smart PLS3 بدست آمده است. نتایج در جدول زیر نشان داده شده است.

جدول ۱. اعتبار و پایایی مدل اندازه گیری

گوپه	بار عاملی	آلفای کرونباخ	پایایی ترکیبی (CR)	میانگین واریانس استخراج شده (AVE)
ابراز وجود		۰/۸۲	۰/۸۹	۰/۷۴
S1- این بازی نشان دهنده نوع شخصیت من است.	۰/۷۷			
S2- این بازی نشان دهنده نوع فردی است که من می خواهم به عنوان من درک شود.	۰/۹۰			
S3- من می توانم با این بازی همذات پنداری	۰/۸۹			



قصد انجام بازی های آنلاین			۰/۷۰	۰/۸۷	۰/۷۹
S4- من قصد دارم در آینده بازی های آنلاین انجام دهم	۰/۸۳				
S5- من قصد دارم در آینده به بازی های آنلاین ادامه دهم	۰/۸۵				
S6- من انتظار دارم بازی های آنلاین من در آینده ادامه یابد	۰/۸۴				
ریسک درک شده			۰/۶۹	۰/۹۰	۰/۸۵
S7- هنگام به اشتراک گذاشتن اطلاعات شخصی خود در بازی های آنلاین احساس نگرانی می کنم.	۰/۸۸				
S8- من نگران اتلاف وقت زیاد برای شرکت در بازی های آنلاین هستم.	۰/۸۷				
S9- شرکت در بازی های آنلاین تصویری را که دیگران از من دارند بدتر می کند.	۰/۸۳				
S10- گاهی اوقات وقتی در بازی های آنلاین شرکت می کنم، احساس اضطراب می کنم.	۰/۷۲				
خودسازگاری			۰/۵۹	۰/۸۱	۰/۷۰
S11- سایر بازیکنان این بازی با آنچه من دوست دارم خودم را ببینم سازگار هستند.	۰/۷۹				
S12- من کاملاً شبیه بازیکن معمولی این بازی هستم.	۰/۷۳				



شکل ۲. مدل ضرایب بار عاملی

در جدول (۱) بارهای عاملی سوالات تحقیق مربوط به هرکدام از متغیرهای پنهان ارائه شده است، بارهای عاملی از طریق محاسبه مقدار همبستگی شاخص های یک سازه با آن سازه محاسبه می شوند. اگر مقدار بار عاملی برابر یا بیشتر از ۰/۳ باشد موید این مطلب است که واریانس بین سازه و شاخص های آن از واریانس خطای اندازه گیری آن سازه بیشتر بوده و پایایی در مورد آن مدل اندازه گیری قابل قبول است. البته برخی از نویسندگان مقادیر ۰/۴ و ۰/۵ و حتی نزدیک به ۰/۷ را به عنوان ملاک بارهای عاملی ذکر نموده اند (بارکلی و همکاران، ۱۹۹۵؛ جمشیدی و همکاران، ۲۰۱۹). در این پژوهش همه بارهای عاملی بیش از ۰/۷ بوده است که نشان می‌دهد پایایی در مورد مدل اندازه گیری قابل قبول است. علاوه بر این پایایی ترکیبی هر متغیر بالای ۰/۷ بوده که قابلیت اطمینان مناسبی را نشان می‌دهد (Hair et al., 2014; Meijani et al., 2021). همچنین مقادیر آلفای کرونباخ بالاتر از ۰/۷ بوده است که میزان پایایی قابل قبولی را نشان می‌دهد. مقادیر AVE برای بررسی روایی همگرا استفاده شد و براساس نتایج فوق مقادیر AVE متغیرهای تحقیق بالاتر از ۰/۵ بوده و روایی همگرای مناسبی دارند.

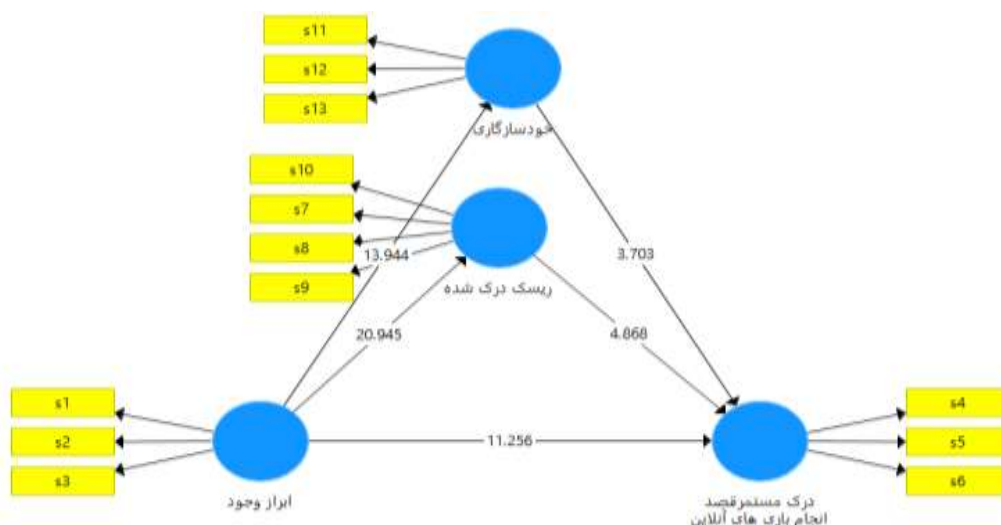


جدول ۲. ماتریس فورنل-لارکر جهت بررسی روایی واگرا

ریسک درک شده	درک مستمر قصد انجام بازی‌های آنلاین	خودسازگاری	ابراز وجود	سازه
			۰/۸۶	ابراز وجود
		۰/۷۷	۰/۵۵	خودسازگاری
	۰/۸۴	۰/۶۵	۰/۷۸	درک مستمر قصد انجام بازی‌های آنلاین
۰/۸۳	۰/۷۲	۰/۷۱	۰/۶۴	ریسک درک شده

با توجه به بیشتر شدن جذر AVE متغیرها از مقدار همبستگی متغیرها از یکدیگر می‌توان گفت این امر روایی واگرایی مناسب و برازش خوب مدل‌های اندازه‌گیری را نشان می‌دهد.

اولین و اساسی‌ترین معیار، مقادیر ضرایب معنی‌داری یا همان آماره آزمون معنی‌داری سوالات تحقیق و روابط بین متغیرها است که در شکل زیر ارائه شده است. ضرایب باید از ۱/۹۶ بیشتر باشند تا بتوان در سطح اطمینان ۹۵٪ معنی‌دار بودن آنها را تایید کرد.



شکل ۳. مدل ترسیم شده همراه با مقادیر t -value

براساس آماره t شکل (۳) تمام موارد از مقدار بحرانی $1/96$ بزرگتر است که این امر معنادار بودن روابط میان متغیرها را در سطح اطمینان 95% نشان می‌دهد.

جدول ۳. معیار R Squares و Q^2

	R Squares	Q^2
خودسازگاری	$0/30$	$0/27$
درک مستمر قصد انجام بازی‌های آنلاین	$0/71$	$0/16$
ریسک درک شده	$0/41$	$0/47$

با توجه به جدول فوق متغیر درون زای خود سازگاری در حد متوسط و دو متغیر درک مستمر قصد انجام بازی‌های آنلاین و ریسک درک شده مدل مقداری بیشتر از $0/33$ دارد که حکایت از برازش خوب از مدل ساختاری دارد. علاوه بر این معیار Q^2 این معیار که توسط استون و گیزر (۱۹۷۵) معرفی شد، قدرت پیش بینی مدل را مشخص می‌سازد. هنسلر و همکاران (۲۰۰۹) در مورد شدت قدرت پیش بینی



مدل در مورد سازه‌های درون زا سه مقدار ۰/۰۲، ۰/۱۵ و ۰/۳۵ را تعیین نموده‌اند. به اعتقاد آن‌ها اگر مقدار Q^2 در مورد یک سازه درون زا در محدوده‌ی نزدیک به ۰/۰۲ باشد، نشان از آن دارد که مدل قدرت پیش بینی ضعیفی در قبال شاخص‌های آن سازه دارد و به همین ترتیب.

شاخص برازش مدل کلی

با توجه به مقادیر اشتراکات (communality) و ضرایب تعیین که در خروجی آورده شده این شاخص به صورت زیر محاسبه می شود:

$$GOF = \sqrt{AVE \times R^2} \\ = \sqrt{0/68 \times 0/47} = 0/56$$

بنابراین باتوجه به بیشتر بودن مقدار GoF از ۰/۳۶ برازش بسیار مناسب مدل کلی تأیید می شود.

جدول ۴. نتایج تحقیق

نتیجه	p-value	ضریب تاثیر	آماره آزمون t	
تایید	۰/۰۰۰۱	۰/۶۴۶	۲۰/۹۴	ابراز وجود --- > ریسک درک شده
تایید	۰/۰۰۰۱	۰/۵۵۲	۱۳/۹۴	ابراز وجود --- > خودسازگاری
تایید	/۰۰۰۱	۰/۱۸۰	۳/۷۰	خودسازگاری --- > درک مستمر قصد انجام بازی‌های آنلاین
تایید	۰/۰۰۰۱	۰/۲۵۹	۴/۸۶	ریسک درک شده --- > درک مستمر قصد انجام بازی‌های آنلاین
تایید	۰/۰۰۰۱	۰/۵۲۲	۱۱/۲۵	ابراز وجود --- > درک مستمر قصد انجام بازی‌های آنلاین

نتایج آزمایش تاثیر میانجی‌گری ریسک درک شده و خودسازگاری در رابطه بین ابراز وجود و درک مستمر قصد انجام بازی‌های آنلاین در جدول زیر نشان داده شده است که نشان می‌دهد تاثیر میانجی‌گری ریسک درک شده و خودسازگاری تایید شده است.

جدول ۵. آزمون میانجی‌گری

مسیر	قبل از ورود		بعد از ورود		نتیجه
	T-value	β	T-value	β	
ابرار وجود --- > درک مستمر قصد انجام بازی - های آنلاین	۰/۷۹۰	۳۱/۵۸	۰/۵۲۲	۱۱/۲۵	تایید

می‌توان نقش میانجی‌گری ریسک درک شده را به کمک آزمون سوبل نیز آزمون کرد. آماره آزمون سوبل به صورت زیر محاسبه می‌شود که در آن a ضریب مسیر ابراز وجود بر ریسک درک شده و b ضریب مسیر ریسک درک شده بر درک مستمر قصد انجام بازی‌های آنلاین است و S_a خطای برآورد ضریب مسیر a و S_b خطای برآورد ضریب مسیر b است:

$$t_{\text{سوبل}} = \frac{a \times b}{\sqrt{(b^2 \times S_a^2) + (a^2 \times S_b^2) + (s_b^2 \times S_a^2)}} = 5/03$$

حال چون مقدار آماره آزمون سوبل (۵/۰۳) از مقدار بحرانی ۱/۹۶ بیشتر شده است می‌توان گفت ریسک درک شده نقش میانجی‌گری معنی دار دارد. همچنین آماره سوبل برای خودسازگاری برابر ۴/۳۷



بوده است و چون از مقدار بحرانی ۱/۹۶ بیشتر شده است می‌توان گفت خودسازگاری نقش میانجیگری معنی دار دارد.

بحث و نتیجه گیری

هدف از پژوهش حاضر بررسی نقش ابراز وجود بر درک مستمر قصد انجام بازی‌های آنلاین بامیانجی‌گری ریسک درک شده و خودسازگاری در ورزشکاران دانش آموز المپیاد های ورزشی دانش آموزان کشور بود. نتایج تحقیق نشان داد، بین ابراز وجود با درک مستمر قصد انجام بازی‌های آنلاین در ورزشکاران دانش آموز المپیاد های ورزشی دانش آموزان کشور ارتباط معناداری وجود دارد. نتایج این فرضیه با نتایج تحقیقات عباسی و همکاران (۲۰۲۱)، همسو می‌باشد. عباسی و همکاران (۲۰۲۱) در پژوهشی با عنوان، نقش عوامل شخصیتی تأثیرگذار درگیر شدن بازی‌های ویدیویی مصرف کننده در بزرگسالان جوان: مطالعه ای درباره بازی‌های عمومی نشان دادند که ویژگی‌های شخصیتی مانند هوشیاری و برون گرایی بر روی تعامل با بازی ویدیویی مصرف کننده تأثیر می‌گذارد، در حالی که احساسات، گشودگی به تجربه و فروتنی صادقانه تأثیر ندارند. یافته‌ها از این گزاره حمایت می‌کند که نیت مستمر گیمرها تحت تأثیر نیاز به ابراز وجود است و آنها از بازی آنلاین برای انتقال هویت خود استفاده می‌کنند. به طور خاص، احتمال اینکه آنها به بازی‌های آنلاین ادامه دهند نیز با میزان درک آنها که یک بازی به آنها در بیان هویت خود کمک می‌کند تعیین می‌شود. فرآیند اجتماعی شرکت در بازی‌های آنلاین چندمنفره به بازیکنان کمک می‌کند تا احساس خود را از خود بیان کنند، به طوری که بر قصد مداوم آنها برای انجام آن بازی‌ها تأثیر می‌گذارد.

بررسی انگیزه های نوجوانان برای بازی کردن میتواند نخستین گام در دستیابی به این نکته باشد که چطور استفاده از بازی ها می تواند به یک رفتار اعتیادگونه تبدیل شود. همچنین شناسایی انگیزه های مرتبط با قصد به بازی ها می تواند در جهت تدوین جنبه های روانی آموزشی پروتکل های درمانی نیز سودمند واقع شود. اگرچه در برخی مطالعات به نقش انگیزه های افراد در بروز قصد بازیهای آنلاین پرداخته شده است اما اغلب مطالعاتی که در حوزه عوامل زمینه ساز اعتماد به بازی های آنلاین انجام شده اند نقش متغیرهایی چون عوامل جمعیت شناختی و شخصیتی را مورد بررسی قرار داده اند یا به بررسی اکتشافی انگیزه ها و رابطه آنها با قصد به بازی ها در سطح همبستگی پرداخته اند.

نتایج نشان داد، بین ابراز وجود با ریسک درک شده در ورزشکاران دانش آموز المپیک های ورزشی دانش آموزان کشور ارتباط معناداری وجود دارد. ارزیابی ریسک فقط عینی نیست بلکه بخشی از ان کیفی بوده و بر حسب سطوح احساس ریسک محاسبه می شود و این به ویژگی های فردی فرد ورزشکار مربوط می شود و البته نگرشی که فرد نسبت به خود و واکنش های که شرایط ریسکی ارائه می دهد. در ضمن باید توجه داشت که ادراک افراد از ریسک می تواند تحت تاثیر عوامل مختلفی قرار گیرد (مثل تجارب شخصی فرد، مهارت ها، موفقیت ها، عوامل رفتاری، اطلاع رسانی رسانه ها، شایعات، و ...) بنابراین باید میزان و نحوه ادراک و برداشت ورزشکاران درباره ریسک مورد نظر به دقت مورد بررسی قرار گیرد. این رو نکته مهمی که باید به ان توجه شود این است که ورزشکاران نوجوان و جوانی که در ابراز عقاید خود دچار مشکل هستند در بسیاری از مواقع دچار سرخوردگی و شکست می شوند و این مسائل باعث کاهش عزت نفس و کاهش درک ریسک در برخورد با مسائل مهم اجتماعی می شود.

نتایج نشان داد، بین ابراز وجود با خودسازگاری در ورزشکاران دانش آموز المپیک های ورزشی دانش آموزان کشور ارتباط معناداری وجود دارد. شارما و همکاران (۲۰۲۱). یافته ها حاکی از آن است که ابراز وجود به طور مثبت بر نیت مداوم برای انجام بازی ها تأثیر می گذارد و به نوبه خود تحت تأثیر خودسازگاری خود قرار می گیرد. بطور کلی افراد با خود سازگاری بالا موانع راه و وسیله بهبود و اصلاح مهارت های خود مدیریتی و پشتکار بر می دارند و در برابر مشکلات ایستادگی می کنند، اما افراد با خود سازگاری پایین به آسانی در روبه رو شدن با مشکلات متقاعد می شوند که رفتارشان بی فایده است و دست از تلاش بر می دارند. از سویی دیگر ابراز وجود یکی از مهارت های مهم زندگی است که برخورداری از آن در سلامت رفتاری و اجتماعی افراد و بطور کلی داشتن عملکرد موفق در زندگی، ضروری است. ابراز وجود می تواند به دانش آموزان ورزشکار، احساس خود سازگاری بخشد و در نتیجه اعتماد به نفس و عزت نفس فرد را تقویت کند و بالا بودن عزت نفس در یک ورزشکار نوجوان زمینه رشد و موفقیت های بیشماری را برای او فراهم می آورد زیرا اعتماد به نفس به عنوان یکی از پارامترهای مهم ورزشکاران نخبه است. لذا برنامه های آموزش ابراز وجود می تواند برای نوجوانان و جوانان ورزشکار مناسب باشد و باعث بهبود در عزت نفس، خود سازگاری فرد و جرات ورزی فرد شود. بطوریکه که بتوانند دیدگاه خود رو تغییر داده و روابط بین فردی موفق ایجاد کنند.



نتایج دیگر تحقیق نشان داد، بین ریسک درک شده با درک مستمر قصد انجام بازی‌های آنلاین در ورزشکاران دانش‌آموز المپیادهای ورزشی دانش‌آموزان کشور ارتباط معناداری وجود دارد. نتایج این فرضیه با نتایج تحقیقات دوراک و همکاران (۲۰۲۲)، شارما و همکاران (۲۰۲۰) همسو می‌باشد. شارما و همکاران (۲۰۲۰) سطوح ریسک درک شده بالاتر، ارزش لذت‌گرایانه قصد تداوم بازی آنلاین را افزایش می‌دهد. در سطوح کم خطر درک شده، ارزش‌های لذت‌گرایانه و فایده‌گرایانه تأثیر قابل‌توجهی بر تمایلات مستمر برای انجام بازی‌های آنلاین دارند. دوراک و همکاران (۲۰۲۲) زن بودن و فضیلت، احتمال اعتیاد متوسط به بازی‌های آنلاین را کاهش می‌دهد، در حالی که رقابت افزایش می‌یابد. مشخص شد که ادراک ارزش ظاهری احتمال اعتیاد به بازی آنلاین سطح بالا را افزایش می‌دهد. از آنجایی که مشخص شده است که ریسک درک شده نقش مهمی در مصرف آنلاین دارد، بازیکنان ممکن است در حین انجام بازی‌های آنلاین دچار عدم قطعیت شوند، زیرا ویژگی‌های ذاتی چنین خدماتی مانند عدم حفظ حریم خصوصی، افزایش اضطراب، از دست دادن زمان و خطر از دست دادن تصویر است. همچنین، فدرمن و فولر^۱ (۲۰۰۳) ریسک درک شده را به عنوان یک متغیر تعدیل‌کننده تأثیرگذار نشان داده‌اند که روابط شرطی بین ادراکات، ارزیابی‌ها و نیت رفتاری مصرف‌کننده را به روابط معنادارتر تبدیل می‌کند. دانش‌آموزان ورزشکار که در مسابقات مختلف ورزشی شرکت می‌کنند با انواع ریسک‌های موجود و خطرات ناشی از انجام بازی و نتیجه آن روبه‌رو هستند پس ریسک یک جنبه‌ی اجتناب‌ناپذیر از ورزش است و به نظر می‌رسد آموزش ریسک و چگونگی برخورد با آن نیز در این قشر مورد توجه است و بایستی توسط مربیان و خانواده روی این موضوع بررسی‌ها و اقدامات لازم صورت گیرد پس می‌توان این گونه استنباط نمود که بازی‌های آنلاین یک محیط آموزشی برای نوجوان در چگونگی مقابله با ریسک‌های موجود است و دانش‌آموزان ورزشکار با شرکت در این نوع بازی‌ها به عنوان یک گزینه فراغت می‌توانند ریسک را بهتر درک و با تصمیم‌گیری‌های درست با آن مقابله کنند و آن را به محیط واقعی ورزش انتقال دهند.

نتایج نشان داد، ریسک درک شده در ارتباط بین ابراز وجود با درک مستمر قصد انجام بازی‌های آنلاین در ورزشکاران دانش‌آموز المپیادهای ورزشی دانش‌آموزان کشور نقش میانجی دارد. نتایج این فرضیه با

نتایج تحقیقات دیاس و همکاران (۲۰۲۰)، همسو می باشد. دیاس و همکاران (۲۰۲۰) به نظر می رسد بازی های آنلاین مسئله دار دارای ویژگی های متمایزتری نسبت به دو نوع اعتیاد رفتاری دیگر هستند. از نتایج محتمل این پژوهش می تواند موضوع بازی های آنلاین مسئله دار باشد که امروزه یکی از مهمترین دغدغه های دولت های و سازمان های ذی ربط و برای کاهش اثرات زیان بار آنها بر نوجوانان و جوانان است. لذا ریسک این نوع بازی ها باید مود توجه قرار گرفته شود. بازی های رایانه ای به دلیل برخورداری از ویژگی های خاصی چون: تعاملی بودن، سرگرم کنندگی و هیجان انگیز بودن توانسته اند به سرعت در بین کودکان، نوجوانان و حتی بزرگسالان محبوبیت پیدا کنند. این حال، این بازی ها در کنار بهره مندی از ویژگی های مثبتی چون: آموزشی بودن و پرکردن اوقات فراغت دارای آسیب هایی نیز هستند. پرخاشگری و خشونت چاقی و کم تحرکی، انزوا و تنهایی و آسیب های جسمانی از جمله پیامدهای استفاده ش از حد بازیهای آنلاین" هستند. در خصوص نقش میانجی ریسک درک شده در ارتباط بین ابراز وجود با درک مستمر مقصد انجام بازی های آنلاین در ورزشکاران دانش آموز المپیاد های ورزشی کشور می توان به این نکته اشاره کرد که زمانی که فرد ورزشکار نوجوان و جوان اقدام به انجام یک بازی آنلاین می کند، با برخی از شخصیت های بازی همذات پنداری کرده و به نوعی سازگاری بین او بازی و شخصیت مورد نظر ایجاد می شود که به توجه به نوع بازی و انگیزه فرد از این عمل نوعی احساس ریسک در فرد ورزشکار ایجاد می شود که در برخی از مواقع فرد را از ادامه بازی باز داشته و ریسکی که او از بازی درک می کن بیش از حد تحمل فرد می باشد. از این رو دانش آموزان می توانند بخشی از زمان فراغت خویش را به انجام بازی های آنلاین ورزشی اختصاص دهند چرا که این نوع ورزش ها علاوه بر تقویت ذهنیت فردی با توجه به نتایج تحقیق موجب افزایش ابراز وجود در دانش آموزان ورزشکار می شود که همراه با افزایش ابراز وجود فرد اعتماد به نفس بالاتری داشته و دانش آموزی که دارای اعتماد به نفس بالاتری باشد علاوه بر موفقیت در حوزه ورزشی خود که هدف اصلی این تحقیق است؛ موجب رشد و موفقیت در سایر جنبه های زندگی خود از جمله موفقیت درسی است.

نتایج دیگر نشان داد، خودسازگاری در ارتباط بین ابراز وجود با درک مستمر مقصد انجام بازی های آنلاین در ورزشکاران دانش آموز المپیاد های ورزشی دانش آموزان کشور نقش میانجی دارد. خودسازگاری نقش مهمی در روابط اجتماعی نوجوانان و جوانان دارد و حوزه ورزش به دلیل تعاملات بیشتری بین ورزشکاران این نوع خصیصه بیشتر اهمیت و نمود پیدا می کند. خود سازگاری تلاش در جهت رشد



فردی و سازگار شدن با محیط اطراف است که مهارت ابزار وجود و جرات ورزشی می‌تواند در بسیاری از مواقع کمک فرد در رشد خودسازگاری بوده و فرد می‌تواند با اهمیت دانستن خود و ابزار وجود در دیدگاه اطرافیان نیز تغییراتی را اعمال نماید که این به بروز خودسازگاری فرد کمک شایانی می‌کند. در سنین نوجوانی و جوانی داشتن مهارت‌های فردی نوعی مزیت رقابتی برای فرد و مورد اهمیت دانستن او در بین جمع دوستان می‌شود؛ از سویی در این سنین و با رشد علم و فناوری‌های نوین داشتن مهارت‌های در حوزه بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند به فرد در بین دوستان اعتبار داده و به واسطه مهارت مورد نظر دارای قدرت باشد. ورزشکاران با توجه به ماهیت جمعی ورزش میل و رغبت زیادی به تشکیل گروه‌های ورزشی داشته و درک از خود و نقش فردی به عنوان یک مجموعه از گروه می‌تواند نوجوان را در بین دوستانش برجسته و مورد اهمیت قرار دهد. در ادامه با توجه به نتایج تحقیق پیشنهادات ذیل ارائه می‌گردد؛

پیشنهاد می‌شود از بازی‌های آنلاین به عنوان یک ابزار موثر در رشد ابراز وجود ورزشکاران استفاده شود و تلاش در جهت نقاط مثبت این بازی‌ها می‌توان نگرش خانواده‌ها و حتی مربیان را نسبت به این نوع از بازی‌ها که برخی از آنها در قالب ورزش‌های الکترونیکی هستند؛ تغییر دهد. از سویی ورزشکاران با انواع ریسک موجود آشنا شوند و در بعضی از مواقع که ورزشکاران نیاز به ابزار توانایی خود دارند؛ بدون هیچ گونه ترس از عامل‌های خارجی به نمایش توانایی‌های خود بپردازند، لذا آموزش ریسک در آموزش و پرورش به دانش‌آموزان به عنوان یک واحد درسی مهم است.

علاوه بر این پیشنهاد می‌شود، تولیدکنندگان محصولات بازی آنلاین از ریسک‌های موجود این نوع بازی‌ها برای نوجوانان و جوانان در قالب کاتولوگ‌های آموزشی استفاده کنند و جنبه‌هایی از بازی که می‌تواند بر رشد فردی ورزشکار اثرات معکوس بدهد را یادآور باشند و ورزشکاران برای انتخاب بازی مورد نظر خود، به جنبه‌های آموزشی و توقیت‌کننده آن در جهت رشد ورزشی خود دقت کنند و بازی‌های را انتخاب نمایند که به عنوان مکمل تمرینات و آموزش وی باشد و البته تناسب ویژگی‌های شخصیتی فرد ورزشکار با نوع بازی نیز مهم و حتماً مورد توجه قرار گیرند.

منابع

- Abbasi, A. Z., Shah, M. U., Rehman, U., Hlavacs, H., Ting, D. H., & Nisar, S. (2021). The Role of Personality Factors Influencing Consumer Video Game Engagement in Young Adults: A Study on Generic Games. *IEEE Access*, 9, 17392-17410.
- Buyukozturk, B. (2022). Gendering Identity Talk: Gamers' Gendered Constructions of Gamer Identity. *Sociological Focus*, 55(2), 173-190.
- Cudo, A., Misiuro, T., Griffiths, M. D., & Torój, M. (2020). The Relationship Between Problematic Video Gaming, Problematic Facebook Use, and Self-Control Dimensions Among Female and Male Gamers. *Advances in Cognitive Psychology*, 16(3), 248.
- Chan, G., Huo, Y., Kelly, S., Leung, J., Tisdale, C., & Gullo, M. (2022). The impact of eSports and online video gaming on lifestyle behaviours in youth: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 126, 106974.
- Dias, P. C., Cadime, I., García del Castillo Rodríguez, J. A., Marzo, J. C., García del Castillo López, Á., & López-Sánchez, C. (2020). Problematic Internet and Facebook use and online gaming among university students: An Exploratory Study.
- Durak, H. Y., Demirhan, E. K., & Cital, M. (2022). Examining various risk factors as the predictors of gifted and non-gifted high school students' online game addiction. *Computers & Education*, 177, 104378.



Gabarnet, A., Montesano, A., & Feixas, G. (2022). Virtual-self-identity construal in online video games: a Repertory Grid study protocol. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 40(1), 9-21.

Gong, X., Chen, C., & Lee, M. K. (2020). What drives problematic online gaming? The role of IT identity, maladaptive cognitions, and maladaptive emotions. *Computers in Human Behavior*, 110, 106386.

Gonze, X., Seddon, B., Elliott, J. A., Tantardini, C., & Shapeev, A. V. (2022). Constrained Density Functional Theory: A Potential-Based Self-Consistency Approach. *Journal of Chemical Theory and Computation*.

Harapan, H., Anwar, S., Nainu, F., Setiawan, A. M., Yufika, A., Winardi, W., & Wagner, A. L. (2022). Perceived risk of being infected with SARS-CoV- a perspective from Indonesia. *Disaster medicine and public health preparedness*, 16(2), 455-459.

Jia, Q., Q. Wu, Y. Guo, and C. Zhao. 2018. Competition Makes Persistence? Investigating Antecedents of Mobile Gamer's Continuous Play Intention.

Li, H., Y. Liu, X. Xu, J. Heikkilä, and H. Van Der Heijden. 2015. "Modeling Hedonic is Continuance Through the Uses and Gratifications Theory: An Empirical Study in Online Games." *Computers in Human Behavior* 48: 261–272.

Liu, C. C. 2017. A model for exploring players flow experience in online games. *Information Technology and People* 30 (1):139–162. doi: 10.1108/ITP-06-2015-0139.

Liu, F., E. T. Lim, H. Li, C. W. Tan, and D. Cyr. 2020. Disentangling utilitarian and hedonic consumption behavior in online shopping: An

expectation disconfirmation perspective. *Information and Management* 57 (3):103199. doi: 10.1016/j.im.2019.103199.

March, C. (2021). Strategic interactions between humans and artificial intelligence: Lessons from experiments with computer players. *Journal of Economic Psychology*, 87, 102426.

Rajathi, V. A., & Ravisankar, S. (2022). A study on the impact of On Line games to the academic performance of the students in Tamilnsdu (DHARMAPURI).

Ramírez-Correa, P., F. J. Rondán-Cataluña, J. Arenas-Gaitán, and F. Martín-Velicia. 2019. "Analysing the Acceptation of Online Games in Mobile Devices: An Application of UTAUT2." *Journal of Retailing and Consumer Services* 50: 85–93.

Sharma, S., Singh, G., & Sharma, R. (2021). For it is in giving that we receive: Investigating gamers' gifting behaviour in online games. *International Journal of Information Management*, 60, 102363.

Sharma, T. G., Hamari, J., Kesharwani, A., & Tak, P. (2022). Understanding continuance intention to play online games: roles of self-expressiveness, self-congruity, self-efficacy, and perceived risk. *Behaviour & Information Technology*, 41(2), 348-364.

Sharma, T. G., Hamari, J., Kesharwani, A., & Tak, P. (2022). Understanding continuance intention to play online games: roles of self-expressiveness, self-congruity, self-efficacy, and perceived risk. *Behaviour & Information Technology*, 41(2), 348-364.

Statista. (2019). To what extent do you believe you could live without the internet? August 1. Retrieved March 9, 2020, from:



[https://www.statista.com/statistics/989909/adults-perception-life-
withoutinternet- usa/](https://www.statista.com/statistics/989909/adults-perception-life-withoutinternet- usa/)