



دانشگاه آزاد اسلامی

واحد تهران شرق

دانشکده علوم انسانی

موضوع:

**بررسی رابطه ميان بازی های رايانه ای و مهارت اجتماعی نوجوانان**

استاد راهنما:

دانشجو:

**فهرست مطالب**

**عنوان صفحه**

**فصل اول: کليات**

1-1 [مقدمه 9](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291095)

[2-1 تعريف مسئله 10](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291096)

[3-1 ضرورت و اهميت انجام تحقيق 12](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291097)

[4-1 اهداف تحقيق 12](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291098)

[5-1 پيشينه تحقيق 13](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291099)

[**فصل دوم: گستره نظری**](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291101)

[1-2 نوجوانی 16](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291103)

[1-1-2 اهميت نوجوانی 17](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291105)

[2-1-2 اجتماعی شدن 18](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291107)

[الف) عوامل اجتماعی شدن 19](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291108)

[ب) رسانه های همگانی و نوجوانان 21](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291109)

[2-2 بازی های رايانه ای-ويديويی 22](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291110)

[1-2-2 ارتباط 22](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291111)

[2-2-2 ارتباط جمعی 23](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291112)

[3-2-2 رسانه های گروهی (همگانی) 24](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291113)

[4-2-2 تاريخچه بازی های رايانه ای- ويديويی 24](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291114)

[5-2-2 محتوای بازی ها 25](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291115)

[6-2-2 تفاوت های دو جنس در بازی ها 26](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291116)

[7-2-2 پيامد بازی ها 27](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291117)

[الف) خشونت 27](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291118)

[ب) عزت نفس 28](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291120)

[ج) آثار جسمانی 28](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291122)

[د) تعاملات اجتماعی 28](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291123)

[3-2 مهارت اجتماعی 28](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291124)

[**فصل سوم: روش پژوهش**](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291125)

[1-3 روش تحقيق 38](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291126)

[2-3 جامعه آماری 38](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291127)

[3-3 حجم نمونه 38](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291128)

[4-3 ابزار گردآوری اطلاعات 38](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291129)

[5-3 روش استخراج اطلاعات 40](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291130)

[**فصل چهارم: يافته های پژوهش**](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291131)

[1-4 اطلاعات توصيفی 42](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291132)

[2-4 تحليل داده ها 49](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291133)

**فصل پنجم: نتيجه گير**ی

[1-5 نتيجه گيری 55](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291135)

[2-5 محدوديت ها 56](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291136)

[3-5 پيشنهادها 56](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291137)

[**فهرست منابع** 57](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291138)

[**\* پيوست ها**](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291142)

[پيوست الف- پرسشنامه جمعيت شناسی ...... 59](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291143)

[پيوست ب- پرسشنامه مهارت های اجتماعی 61](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291144)

**فهرست جداول**

**عنوان**  **صفحه**

جدول 1-3 ميانگين و انحراف معيار پرسشنامه مهارت های اجتماعی  [40](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291095)

[جدول 1-4 داشتن وسيله بازی رايانه ای 42](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291096)

[جدول 2-4 تجربه بازی رايانه ای 43](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291097)

[جدول 3-4 محل بازی رايانه ای 43](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291098)

جدول 4-4 وسيله بازی رايانه ای [44](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291099)

[جدول 5-4 مدت زمان استفاده از بازی های رايانه ای 45](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291103)

[جدول 6-4 ترجيح آزمودنی ها در مورد حضور ديگران در محل بازی 45](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291105)

[جدول 7-4 نحوه انجام بازی های رايانه ای 46](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291107)

[جدول 8-4 وضعيت شغلی پدران در گروه نمونه 46](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291108)

[جدول 9-4 وضعيت شغلی مادران در گروه نمونه 47](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291109)

[جدول 10-4 ميزان تحصيلات پدران در گروه نمونه 48](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291110)

[جدول 11-4 ميزان تحصيلات مادران در گروه نمونه 48](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291111)

[جدول 12-4 شاخص های توصيفی نتايج پرسشنامه 49](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291112)

[جدول 13-4 تحليل شماره يک: تحليل رگرسيون متغير مهارت های اجتماعی بر متغير تجربه بازی 50](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291113)

[جدول 14-4 اطلاعات مربوط به ضرايب رگرسيون و ضريب تعيين تحليل شماره يک 50](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291114)

[جدول 15-4 تحليل شماره دو: تحليل رگرسيون متغير مهارت های اجتماعی بر متغير حضور ديگران در محل بازی 51](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291116)

[جدول 16-4 اطلاعات مربوط به ضرايب رگرسيون و ضريب تعيين تحليل شماره دو 51](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291117)

[جدول 17-4 تحليل شماره سه: تحليل رگرسيون متغير مهارت های اجتماعی بر متغير محل بازی 52](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291118)

[جدول 18-4 اطلاعات مربوط به ضرايب رگرسيون و ضريب تعيين تحليل شماره سه 52](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291120)

[جدول 19-4 تحليل شماره چهار: تحليل رگرسيون متغير مهارت های اجتماعی بر متغير ميزان مشغوليت با بازی 53](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291122)

[جدول 20-4 اطلاعات مربوط به ضرايب رگرسيون و ضريب تعيين تحليل شماره چهار 53](file:///D:\SAEDEH\karbord%20computer%20.doc#_Toc186291123)

|  |
| --- |
| **فصل اول**  **کليات پژوهش** |

**1-1 مقدمه**

دوران کودکی و نوجوانی سنين بسيار حساسی است که باعث شکل گيری شخصيت افراد می شود. آنها در اين سنين ياد می گيرند چگونه در جامعه در کنار ديگران زندگی کنند و با آنها رابطه داشته باشند و نيازهای خود را برآورده سازند؛ اما اگر در اين دوران مهارت های لازم را فرا نگيرند در آينده نمی توانند افراد موفقی باشند.

يکی از راه های فراگيری اين مهارت ها بازی کردن است. کودک در خلال بازی نه تنها روحيه شادابی پيدا می کند، بلکه مهارت های اجتماعی را نيز می آموزد.

مسئله ای که امروزه والدين با آن درگير هستند و برای آنها نگرانی ايجاد کرده بازی های رايانه ای است.

بازی های رايانه ای از نظر محتوا، گرافيک و نحوه ی برنامه ريزی شدن، چنان جذاب هستند که کودکان و نوجوانان و حتی افرادی با سنين بالاتر نيز جذب آنها می شوند و دوست دارند اين بازی ها را انجام دهند. وقتی فرد شروع به بازی می کند، می خواهد تا آخرين مرحله پيش برود و اگر نتوانست بارها تلاش می کند. اين عمل باعث می شود او نسبت به مابقی کارهايی که بايد انجام دهد و همچنين زمان غافل شود. برای اين افراد فقط بازی مهم است. اگر اين افراد به حال خود رها شوند فراموش می کنند نيازهای اوليه خود مانند غذا خوردن را برآورده سازند. در انجام بازی های رايانه ای بايد حد اعتدال را رعايت کرد وگرنه علاوه بر بيماری های جسمانی و روانی که فرد ممکن است با آن درگير شود، باعث می شود کودکان و نوجوانان زمان کمتری را برای يادگيری علوم اختصاص دهند و درنتيجه دچار افت درسی شوند؛ البته بيشتر والدين سعی می کنند بر کارهای فرزندانشان نظارت داشته باشند؛ اما برخی از نوجوانان چنان درگير اين بازی ها می شوند که ديگر قابل کنترل نيستند. آنها از رفتن به ميهمانی سرباز می زنند تا ساعات بيشتری را بتوانند صرف اين بازی ها بکنند، دوست، آشنا، فاميل و همچنين غذای آنها اين بازی ها می شود. در اين جاست که آنها نه تنها به خود آسيب می رسانند، بلکه جامعه را در آينده با مشکلاتی مواجه می کنند؛ زيرا فردی که بايد سال های بعد اداره جامعه را در دست گيرد به علت آموزش نديدن، توانايی لازم برای زندگی کردن را ندارد و نمی تواند در جهت رشد و توسعه کشور نقشی را ايفا کند.

**2-1 تعريف مسئله**

ازروزگارباستان تا عصر حاضر، "ارتباط" مورد توجه بسياری از انديشمندان در حوزه های گوناگون هنر، فلسفه و سياست بوده است. تنها در روزگار اخير است که صاحبنظران و پژوهشگران علوم اجتماعی، خاصه در رشته هايی چون مردم شناسی، علوم سياسی، روانشناسی اجتماعی وجامعه شناسی، "ارتباط" را موضوع مطالعه علمی قرار داده اند. امروزه گستره نوپای نظريه ارتباط، به صورت يک رشته علمی در آمده است.

بدون شک جهان معاصر، تفاوتی کيفی، نسبت به دو سه دهه پيش دارد که اين امر مرهون پديدآيی و تحول سريع رايانه ها و گسترش و فراگيری دسترسی به آنهاست. يکی ازپيامدهای اين گسترش وتحول، ظهور بازيهای رايانه ای ويديويی می باشد.(اولسون1377)

پيدايش اين پديده جديد، موجی از نويدها و نگرانی ها به دنبال داشته است. در حالی که برخی بشارت گشايش دنيايی جديد وخلاق را برای کودکان و نوجوانان به همراه داشته اند و اين بازيها را مقدمه ای برای آشنايی بيشتر با رايانه، آموختن زبان، افزايش مهارتهای هماهنگی چشم ودست وسر وسامان بخشيدن به اوقات فراغت کودکان و نوجوانان می دانستند، عده ای ديگربا نگرانی به محتوای بازيها چشم دوخته اند که با افزايش ميزان واقع گرايی وحداکثر بهره گيری از دانش علوم رايانه، فيزک و ساير علوم مرتبط، سعی در هرچه بيشتر مجذوب ساختن مخاطبين خود به دنيای خشن بازيها دارند. حتی برخی، اين بازيها رااز مصاديق تهاجم فرهنگی دانسته که مضامينی ضد ارزشی وضدفرهنگی دارند و در بسياری از موارد از جاذبه های جنسی، بهره گيری می کنند (امين صارمی، 1375). علاوه بر توجه به محتوای بازيها و بررسی پيامدهای آن پرداختن به بازيهای رايانه ای فی نفسه بحث و پيگيری هايی را به دنبال داشته است: آيا اين بازيها می تواند باعث اعتياد گردند؟ آيا تحرک فيزکی وجسمانی فرد را کاهش داده وضمن محدود کردن فرصتهای کنکاش وتفحص در محيط باعث عوارضی چون درد مفاصل وگردن ويا چاقی می گردند؟ آيا از تعاملات اجتماعی فرد می کاهند واو را به انزوای اجتماعی سوق می دهند؟(منطقی، 1379).

ازآنجا که بازيهای رايانه ای وويديويی، جزو يکی از سرگرمی های رايج کودکان ونوجوانان درآمده است، داشتن امکانات اين بازيها در منزل، چيز دور از انتظاری نيست. افزون بر فضا ومحيط پرداختن به بازی، گاه خود بازی، ازطريق محتوا فرد را چنان درگير ومشغول می سازد که از ديگران و وجود وحضور آنان غافل می گردد وبازی وپرداختن به آن را جذاب تر ورضايت بخش تر از تعامل با ديگران می يابد. با کاهش تماس و تعامل با ديگران فرد فرصت آموختن اصول وقواعد حاکم بر روابط رضايت بخش ومفيد و موثر را ازدست می دهد، اين ضعف ايجاد شده در مهارت های اجتماعی؛ که همان رفتارهای آموخته شده، مقبول جامعه، موثر و مفيد است؛ خود، اندک معاشرت ها و مراودات باقی مانده را تحت تاثير قرار می دهد و فرد که خود را در مديريت روابط بين شخصی با افراد ديگر و برقراری و حفظ و ادامه آن ناتوان می يابد، به سوی دنيای بازی ها که عاری از اين تنش ها و نگرانی ها است، بازمی گردد و بازی ها را چون مصاحبی دلنشين و جايگزين کاستی ها می يابد(منطقی 1379).

در عصر حاضر با پيشرفت وسايل ارتباط جمعی، الکترونيکی و سرگرم کننده، که يکی از نمودهای بارز آن بازيهای رايانه ای ويديويی است، روبرو هستيم و می دانيم که نوجوانان، مخاطبين اصلی واوليه آن می باشند ونيز مي دانيم که نوجوانی يکی از حساسترين وسرنوشت سازترين مراحل زندگی آدمی است، جای آن دارد که به اثر وپيامد اين بازيها بر نوجوانان ودنيای آنان بينديشيم. در اين ميان بر کارايی نوجوان در روابط وتعاملات آنها با ديگران يا به عبارتی" مهارتهای اجتماعی" تمرکز کرده ايم واين سوال مطرح گرديده است که: " آيا ميان بازيهای رايانه ای- ويديويی و مهارت اجتماعی در نوجوانان رابطه معنا داری وجود دارد؟" يا به صورت واضح تر: آيا پرداختن به بازی های رايانه ای و ويديويی، کاهش مهارت های اجتماعی در نوجوانان را به دنبال دارد؟

**3-1 ضرورت انجام تحقيق**

انسان مخلوقی گروه دوست واجتماعی است که برای برآوردن نيازهای عاطفی، اجتماعی وزيستی خود احتياج به تعامل با ديگران دارد. بدون توانايی ارتباط برقرار کردن با ديگران، روزگار ما بی رنگ، تنها وتهی از گرما، معنا ومهر ورزی خواهد بود ونيازهای اساسی ما در زندگی برآورده نخواهد شد. همان گونه که مردم زندگی می کنند، مهارت اجتماعی شان به آنها اجازه می دهد که از علايق و فرصتهايشان استفاده کرده، با احساس تر زندگی کنند. بيشتر اوقات، موفقيتها در زندگی اجتماعی يک فرد به تدريج، مهارتهای ارتباطی موثرتری را در او شکل می دهد وموجب کفايت اجتماعی وشادمانی او می شود. والدين، دوستان وقهرمانان رسانه ها، نقش مهمی را در اين مورد بازی می کنند. آنها موجب می شوند که مردم مهارت های بيانی را به وسيله فرايند تقليد و همانند سازی فرا بگيرند( ده بزگی، 1372).

از سوی ديگر رابطه مثبتی ميان مهارت های اجتماعی و رشد اجتماعی وجود دارد. يکی از عوامل سازگاری افراد در تعاملات گروهی، مهارت های اجتماعی يعنی توانايی ايجاد ارتباط و احساس رضايت از ديگران است.

يکی از عواملی که احتمال می رود به نارسايی مواجهه با سرمشق های مناسب و تنزل مهارت های اجتماعی در اثر استفاده منجر شود، پديده نوظهور رسانه های جمعی؛ بازی های رايانه ای- ويديويی است.

**4-1 اهداف تحقيق**

هنگام با رشد روزافزون صنعت بازيهای رايانه ای و ويديويی، پژوهش درباره تاثيرات روانی و اجتماعی اين قبيل بازيها نيز مورد توجه علمای روانشناسی وجامعه شناسی قرارگرفته است. در کنار توجه عمده به خشونت روزافزون بازيها که نگرانيها و واکنشهای بسياری را به دنبال داشته است، به موضوعاتی چون عزت نفس، ريخت شخصيتی، دوستی الکترونيکی و انزوای اجتماعی نيز پرداخته شده است. جای تعجب ندارد که هنگامی که مخاطبين اصلی نوجوانان می باشند، قشری که درگير تغييرات سريع فيزيولوژيک و جسمانی، شکل دهی هويت و ورود به دنيای بزرگسالان می باشند، حساسيت توجه به آثار و پيامدهای بازی ها به چشم بخورد، افزون بر اين که نو و جديد بودن پديده، کنجکاوی ها و کنکاش های بسياری را می طلبد و به دنبال دارد.

گرچه ادعا شده است که کودکان ونوجوانان، محتوا و برنامه هايی راکه رسانه ها دريافت می کنند، چون مصالح و مواد خام، جهت شکل دهی چارچوب ذهنی وشخصيتی خود به کار می برند (منطقی 1379)، بنابراين ارتباط مستقيم ويک شاخه ای بين دريافت اين محتوا و بروز رفتار وجود ندارد و عوامل بسياری چون خصوصيات شخصيتی هر فرد و زمينه ای که در آن محرک را ادراک می کند، در اين امر دخيل اند؛ اما بايد توجه کرد که نوع مصالح ومواد جهت تاسيس بنای شخصيتی وذهنی نيز مهم می باشد. در کنار آن، فضايی که بازيهای رايانه ای و ويديويی خلق می کند ودنيايی که به روی آنها گشوده می گردد نيز بايد مورد توجه قرار گيرد.

با وجود اين که عمر تحقيق در مورد بازيهای رايانه ای و ويديويی وآثار و پيامدهای آن در دنيا به بيش از بيست سال بر می گردد، در کشور ما که نوجوانان و جوانان بالاترين قشر تشکيل دهنده آن می باشند؛ و شيوع و پيشرفت بازيهای رايانه ای و ويديويی چشمگير است؛ جای پژوهش وتحقيق مستقل در اين راستا خالی می باشد وکارهای انجام شده در اين حيطه بسيار کم وانگشت شمار است.

**5-1 پيشينه تحقيق**

طبق بررسی های به عمل آمده، در اين زمينه پژوهش های زيادی در مقطع کارشناسی، کارشناسی ارشد و دکتری انجام شده است. که از آن جمله عبارتند از:

تحقيقی با عنوان "بررسی استفاده از بازی های رايانه ای و ارتباطات ميان فردی نوجوانان" که توسط آقای مجيد شمسه با راهنمايی خانم راودراد در دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران در سال 1385 انجام شده و نتيجه حاصل از آن اين بود که بازی های رايانه ای سبب کاهش ارتباط ميان فردی نوجوانان با خانواده و افزايش ارتباط ميان فردی آن ها با دوستانشان می شود.

"بررسی اثر بخشی آموزش مهارت های اجتماعی در درمان افسردگی" اين تحقيق توسط آقای ده بزرگی در مقطع کارشناسی ارشد با راهنمايی آقای مکّی در دانشگاه علوم پزشکی ايران در سال 1372 انجام شده و نتيجه به دست آمده از آن اين بود که، فراگيری مهارت های اجتماعی در بهبود و درمان افسردگی اثر دارد و در برخی موارد جای دارو درمانی را می گيرد.

تحقيق بعدی "مقايسه اثر بخشی آموزش مهارت های اجتماعی و ترکيب آن با دارو درمانی در بيماران زن افسرده خو" است. اين تحقيق توسط آقای عناصری کاخکی در مقطع کارشناسی ارشد با راهنمايی خانم متولی در دانشگاه علوم پزشکی ايران در سال 1373 انجام شد و به اين نتيجه رسيد که، زنانی که در کنار دارو درمانی، مهارت های اجتماعی را آموزش می بينند، سريع تر درمان شده در ضمن احتمال بازگشت بيماری آن ها کمتر است.

تحقيق "کابرد روش درمانی آموزش مهارت های اجتماعی در کاهش رفتار پرخاشگرانه کودکان پرخشگر" توسط آقای ناظر در مقطع کارشناسی ارشد با راهنمايی خانم سقايی در دانشگاه علوم پزشکی ايران در سال 1372 انجام شد ومطابق آن هر چه آموزش مهارت های اجتماعی کودکان بيشتر باشد رفتار پرخاشگرانه در آن ها کاهش می يابد.