

تاریخ دریافت مقاله: ۸۹/۱۰/۶

تاریخ تصویب مقاله: ۹۰/۴/۱۳

## مقایسه رفتارهای سازگار و ناسازگار اجتماعی دانش آموزان وابسته و غیروابسته به بازی‌های رایانه‌ای شهر اصفهان

ملیحه چشمی\* و دکتر بی بی عشرت زمانی\*\*

### چکیده

هدف از مقاله حاضر، بررسی و مقایسه رفتارهای سازگار و ناسازگار اجتماعی دانش آموزان وابسته به بازی‌های رایانه‌ای و دانش آموزان غیروابسته است. به منظور دستیابی به این هدف ۶۰۰ نفر از دانش آموزان مقطع دوم راهنمایی شهر اصفهان به روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب شدند. ابزار گردآوری اطلاعات برای تشخیص وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای، پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای آنتوران بود. برای سنجش رفتارهای ناسازگارانه و ناسازگار اجتماعی از پرسشنامه مهارت‌های اجتماعی ایندربیتزن و فوستر استفاده شد. برای جمع‌آوری داده‌های دموگرافیک از پرسشنامه محقق ساخته استفاده گردید. سپس داده‌ها با بهره‌گیری از آزمون t گروه‌های مستقل و با نرم افزار SPSS انجام گرفت. نتایج نشان داد بین دانش آموزان وابسته به بازی‌های رایانه‌ای با دانش آموزان غیروابسته از نظر رفتارهای سازگار(همکاری و مشارکت، مسئولیت‌پذیری، جرأت و رزی) و

---

Email: cheshomi.malihe6@gmail.com

\* کارشناس ارشد برنامه‌ریزی آموزشی

\*\* دانشیار گروه علوم تربیتی دانشگاه اصفهان

رفتارهای ناسازگار اجتماعی (غرور و تکبر، عدم مسئولیت‌پذیری، پرخاشگری و عزت نفس پایین) تفاوت معناداری وجود دارد. اما بین مهارت‌های ابراز وجود و همدلی تفاوت معناداری وجود ندارد.

**واژه‌های کلیدی:** وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای، رفتارهای سازگار اجتماعی، رفتارهای ناسازگار اجتماعی، دانش آموزان.

#### مقدمه

رشد اجتماعی متضمن ارتباط سالم و منطبق با موقعیت است. از سوی دیگر، همراه با رشد در سایر مهارت‌ها، پرداختن به جنبه‌های اجتماعی زندگی و کسب آمادگی‌های لازم برای برقراری رابطه سالم با دیگران، یکی از چالش‌های فراروی دانش آموزان در حال رشد است (حسین چاری و خیر، ۱۳۸۱). اجتماعی شدن فرایندی است که در آن هنجارها، مهارت‌ها، انگیزه‌ها، نگرش‌ها و رفتارهای اجتماعی فرد شکل می‌گیرد تا ایفای نقش کنونی یا آتی او در جامعه مطلوب شناخته شود. در این فرایند، اکتساب و به کارگیری مهارت‌های اجتماعی و چگونگی برقراری ارتباط و تعامل با دیگران، یکی از مؤلفه‌های اصلی رشد اجتماعی به خصوص در بین دانش آموزان محسوب می‌شود (کارتلج و میلبرن، ۱۳۶۹، ترجمه نظری نژاد). از آنجایی که بخش مهمی از مهارت‌های اجتماعی (رفتارهای سازگار و ناسازگار اجتماعی) در سنین کودکی از طریق بازی کسب می‌گردد. از سویی دیگر، با وجود پیشرفت فن‌آوری، شاهد ظهور پدیده نوین در وسایل بازی کودکان و نوجوانان هستیم که نقطه عطفی در ساختار و محتوای بازی کودکان محسوب می‌شود (شاوردی، ۱۳۸۸).

پدیده بازی‌های رایانه‌ای مانند بسیاری از شکل‌های نوین سرگرمی که محبوبیت گسترده‌ای یافته، سبب بروز نگرانی‌هایی درباره اثرهای احتمالی آنها بر بازیکنان افراطی شده است. چون هنگامی که کودکان و نوجوانان به بهای نادیده انگاشتن دیگر فعالیت‌های آموزشی، اجتماعی و اوقات فراغت خود، به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند، این بازی‌ها بالقوه زیان بار به شمار می‌روند. پرداختن افراطی به بازی‌های رایانه‌ای نه فقط متأثر از محتوای بازی‌هاست، بلکه

ویژگی‌های فردی نیز در گرایش نوجوانان به بازی‌ها نقش مهمی ایفا می‌کند، به‌طوری‌که ویژگی‌های روان‌شناختی و شخصیتی افراد، تمایلات آن‌ها را به پرداختن به نوع بازی تاحدی جهت می‌دهد. با توجه به اشاعه و آثار شگرف بازی‌های رایانه‌ای که به لحاظ اثرگذاری آن بر تغییر شیوه‌های زندگی از آن با عنوان "انقلاب بازی‌های رایانه‌ای" یاد می‌کنند، دیگر نمی‌توان به آنها فقط به عنوان وسیله گذران اوقات فراغت نگریست، بلکه ممکن است عاملی اثرگذار یا اثرپذیر از ویژگی‌های روانی و رفتاری افراد محسوب شوند، همین امر موجب پژوهش‌های بسیاری در این حیطه شده است (خدابخش و ماهر، ۱۳۸۷)، برای مثال، وود<sup>۱</sup> (۲۰۰۷) در پژوهش‌های موردی خود علت‌های احتمالی وابستگی و پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای را بررسی کرد که نتایج نشان داد که پرداختن اعتیادگونه به بازی‌ها در اکثر موارد به علت عدم مهارت کنترل رفتارها و مدیریت زمان و نیز فرار از استرس‌ها و مشکلات زندگی است که فرد، سرگرم شدن به بازی‌ها را به‌عنوان راه‌گریز از استرس‌ها انتخاب می‌کند. گریفیت و همکاران<sup>۲</sup> (۲۰۰۷) در پژوهش خود نشان داد که احساس وابستگی و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به میزان ساعات پرداختن به بازی‌ها بستگی ندارد. نتایج پژوهش ویدیانتو<sup>۳</sup> (۲۰۰۴) در تایوان نشان داد که میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در کودکان و نوجوانان با سطح جرأت‌ورزی، مهارت‌های

---

<sup>۱</sup>-Wood

<sup>۲</sup> - Griffith, et al

<sup>۳</sup>- Widyanto

اجتماعی (رفتارهای سازگار و ناساگارانۀ اجتماعی) و موفقیت‌های تحصیلی آنها مرتبط است. نتایج این پژوهش همچنین نشان داد که می‌توان اعتیاد به بازی‌ها را با عواملی چون میزان خشونت و پرخاشگری پیش بینی کرد. در پژوهش ویدیان‌تو، وجود همبستگی منفی بین موفقیت‌های تحصیلی و وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای نیز نشان داده شده است. نتایج پژوهش آرمان (۱۳۸۲) نشان داد که بین تحصیلات والدین و استفاده از بازی‌ها رابطه وجود دارد و نیز اشتغال بیش از حد به بازی‌ها با افزایش سطح فعالیت اجتماعی بودن، افزایش پرخاشگری و هیجان‌پذیری و افزایش سطح اعتماد به نفس و چگونگی ابراز وجود مرتبط است. هم‌چنین بیان شد که بیشترین بازی ترجیح داده شده به بازی‌های ورزشی ۲۳/۳ درصد، بازی‌های فکری ۴ درصد و بازی‌های تخیلی ۳ درصد بوده است. با استناد به یافته‌های پژوهش‌های دوران و همکاران، ۱۳۸۱؛ قاسم زاده و همکاران ۱۳۸۵؛ نامخدایی، ۱۳۸۵؛ زایتسو و همکاران<sup>۱</sup>، ۲۰۰۸؛ باغبای و همکاران<sup>۲</sup>، ۲۰۰۷؛ استفانسک<sup>۳</sup>، ۲۰۰۷؛ بورکارت<sup>۴</sup>، ۲۰۰۸؛ خیرخواه و همکاران<sup>۵</sup>، ۲۰۰۸؛ فنگلین و همکاران<sup>۶</sup>، ۲۰۰۸؛ موسبارگر<sup>۷</sup>، ۲۰۰۸، که نشان داد پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند تأثیر معناداری بر الگوی تعاملات بین فردی بر جای گذارد و در نتیجه رفتارهای سازگار اجتماعی (توانایی ابراز وجود، همکاری و مشارکت، جرأت ورزی و مسئولیت‌پذیری) فرد را کاهش دهد. به‌طور کلی، می‌توان گفت، در عصر حاضر با پیشرفت وسایل ارتباط جمعی، الکترونیکی و سرگرم‌کننده، که یکی از نمودهای بارز آن بازی‌های رایانه‌ای است، روبرو

<sup>1</sup> - Zaytsev

<sup>2</sup> - Bagby, et al

<sup>3</sup> - Stefanescu

<sup>4</sup> - Burkhart

<sup>5</sup> - Kheirkhah, et al

<sup>6</sup> - Fenglin, et al

<sup>7</sup> - Mossbarger

هستیم و کودکان نوجوانان هم، مخاطبین اصلی و اولیه آنها می‌باشند و از آنجایی که نوجوانی یکی از حساسترین و سرنوشت‌سازترین مراحل زندگی آدمی است، جای آن دارد که به اثرات و پیامدهای اعتیاد به این بازی‌ها بر کودکان و نوجوانان و دنیای آنان بیشتر توجه شود. با وجود آن که عمر تحقیق در مورد بازی‌های رایانه‌ای و آثار و پیامدهای آن در دنیا به بیش از بیست سال برمی‌گردد، اما در ایران که دانش‌آموزان بالاترین قشر تشکیل دهنده آن می‌باشند؛ و شیوع و پیشرفت بازی‌های رایانه‌ای چشمگیر است؛ انجام پژوهش و تحقیق مستقل به ویژه در زمینه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای ضرورت بیشتری پیدا می‌کند.

پژوهش حاضر، ضمن پرکردن بخشی از خلأ تحقیقاتی؛ دست اندرکاران و مسئولان برنامه‌های آموزشی و همچنین اولیاء و مربیان را به تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر مهارت‌های اجتماعی و همچنین عملکرد تحصیلی آگاه کرده، پیشنهادات لازم را به برنامه‌ریزان و طراحان، برای تولید بازی‌های رایانه‌ای بهتر یاری کرده، و همچنین والدین را از آسیب‌های احتمالی به ویژه کاهش رفتارهای ناسازگار اجتماعی فرزندانشان آگاه خواهد کرد.

لذا با توجه با یافته‌های پژوهشی موجود، هدف این مطالعه، مقایسه رفتارهای سازگار و ناسازگار دانش‌آموزان وابسته و غیروابسته به بازی‌های رایانه‌ای بوده است. در این راستا فرضیه‌های زیر مورد بررسی قرار گرفتند:

- ۱- بین رفتارهای سازگار اجتماعی دانش‌آموزان وابسته به بازی‌های رایانه‌ای با دانش‌آموزان غیروابسته تفاوت وجود دارد.
- ۲- بین رفتارهای ناسازگار اجتماعی دانش‌آموزان وابسته به بازی‌های رایانه‌ای، دانش‌آموزان غیروابسته تفاوت وجود دارد.

### روش پژوهش

روش پژوهش حاضر از نوع روش علی-مقایسه‌ای است. هدف از روش تحقیق علی-مقایسه‌ای، یافتن علت‌های احتمالی یک الگوی رفتاری است. بدین منظور، آزمودنی‌هایی که

دارای رفتار مورد مطالعه هستند با آزمودنی‌های که این رفتار در آنها مشاهده نمی‌شود، مقایسه می‌شوند. با توجه به اینکه هدف پژوهش، بررسی مقایسه رفتارهای سازگار و ناسازگار اجتماعی دانش‌آموزان وابسته و غیروابسته به بازی‌های رایانه‌ای پایه دوم راهنمایی شهر اصفهان بوده است. جامعه آماری این پژوهش را کلیه دانش‌آموزان پایه دوم مقطع راهنمایی پنج ناحیه آموزشی شهر اصفهان در سال تحصیلی ۸۹-۱۳۸۸ تشکیل می‌دهد. نمونه پژوهش با استفاده از جدول مورگان و با روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای چند مرحله‌ای انتخاب شدند. بدین ترتیب که ابتدا از بین نواحی پنج‌گانه آموزشی شهر اصفهان، ناحیه دو، سه و چهار به صورت تصادفی انتخاب شد و سپس با توجه به توزیع دانش‌آموزان در این ناحیه‌ها، دو مدرسه پسرانه و دو مدرسه دخترانه به صورت تصادفی انتخاب شد و سپس پرسشنامه‌ها در بین دانش‌آموزان پایه دوم، که تمایل به پر کردن پرسشنامه‌ها داشتند، توزیع شد. از مجموع ۶۰۰ پرسشنامه، ۳۶ پرسشنامه به علت مخدوش بودن اطلاعات، در نظر گرفته نشد که نهایتاً ۵۶۴ پرسشنامه مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

### ابزار پژوهش

به منظور گردآوری اطلاعات از پرسشنامه‌های جمعیت‌شناختی، که دربرگیرنده سؤالاتی است که به ویژگی‌های جمعیت‌شناختی آزمودنی‌ها، پرسشنامه نیمه ساختار یافته‌اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای آنتوران (۲۰۰۸) و پرسشنامه استاندارد مهارت‌های اجتماعی ایندربیتزن و فوستر (۱۹۹۲) استفاده شده است.

پرسشنامه جمعیت‌شناختی محقق ساخته: این پرسشنامه، برخی اطلاعات جمعیت‌شناختی مثل سن، جنس و عملکرد تحصیلی همچنین سؤالاتی درباره کم و کیف پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای (نوع بازی، داشتن وسیله بازی در منزل) را شامل می‌شود.

پرسشنامه نیمه ساختاریافته اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای: برای ساختن این پرسشنامه که از پایان نامه آنتوران (۲۰۰۸) با عنوان "اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و رابطه آن با سبک‌های

فرزندپروری "الگو گرفته شده است. برای سنجش روایی این پرسشنامه، ابتدا محتوای پرسشنامه به فارسی برگردانده شد و توسط اساتید مجرب زبان با نسخه انگلیسی آن با نسخه فارسی مورد مقایسه و تجدید نظر قرار گرفت، تا روایی آن مورد تأیید قرار گیرد. و از آنجایی که روایی و پایایی این پرسشنامه در داخل کشور هنوز تعیین نشده بود ۳۰ نفر به عنوان نمونه برای انجام مطالعه مقدماتی انتخاب شدند و پرسشنامه در بین آنها توزیع گردید، و در طی مصاحبه‌هایی با افراد سؤال‌های مبهم و نامعلوم در پرسشنامه مشخص و تغییراتی در آنها داده شد. پایایی پرسشنامه اعتیاد به بازی‌ها با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ ۰/۸۵ برآورد گردید. پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای براساس مقیاس لیکرت تنظیم شده که حاوی ۲۰ سؤال پنج گزینه‌ای است که آزمودنی پاسخ خود را در مورد هر سؤال در دامنه‌ای از نمرات ۱ (اصلاً) تا ۵ (همیشه) ابراز می‌کند. ضوابط داشتن اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به این صورت تعیین شد که چنانچه میانگین نمره آزمودنی از ۱ تا ۲/۳۳ بود در گروه غیروابسته و چنانچه میانگین نمره آزمودنی از ۲/۳۴ به بالا بود، در گروه وابسته قرار گرفتند.

پرسشنامه مهارت‌های اجتماعی: که از سیاهه سنجش مهارت‌های اجتماعی ایندربیتزن و فوستر (TISS) (۱۹۹۲) که حاوی ۳۹ سؤال پنج گزینه‌ای است که آزمودنی پاسخ خود را در دامنه‌ای از نمرات ۱ (خیلی کم) تا ۵ (خیلی زیاد) بیان می‌کند. این پرسشنامه در حقیقت ازدو قسمت رفتارهای سازگار اجتماعی (مانند همکاری، ابراز وجود، همدلی، مسئولیت‌پذیری و جرأت و جسارت)، و رفتارهای ناسازگار اجتماعی (مانند پرخاشگری، عزت‌نفس پایین، عدم مسئولیت‌پذیری و غرور و تکبر) تشکیل شده است. لازم به ذکر است که شماره سؤالات مثبت و منفی به تفکیک در جدول ۱ آورده شده است.

جدول ۱: سؤالات مثبت و منفی

مشبت	۳	۶	۷	۹	۱۱	۱۵	۱۷	۱۸	۲۴	۲۵	۲۶	۲۸	۲۹	۳۰	۳۳	۳۴	۳۵	۳۷	۳۸	۳۹
منفی	۱	۲	۴	۵	۸	۱۰	۱۲	۱۳	۱۴	۱۶	۱۹	۲۰	۲۱	۲۲	۲۳	۲۷	۳۱	۳۲	۳۶	

گفتنی است که پرسشنامه مهارت‌های اجتماعی فوستر و ایندربیتزن دراصل دارای ۴۰ سؤال می‌باشد. برای بخش مثبت این پرسشنامه، ضریب اعتباری معادل ۰/۸۰ و برای بخش منفی آن اعتباری معادل ۰/۸۰ به دست آمد. پرسشنامه مهارت‌های اجتماعی، در اصل دارای ۴۰ سؤال است که توسط ایندربیتزن و فوستر طراحی شده است و اعتبار آن توسط ایندربیتزن و فوستر برای بخش مثبت ۰/۹۰ و برای بخش منفی ۰/۷۲ و ثبات درونی آن ۰/۸۸ گزارش شده است. روایی همگرایی آن از راه‌های گوناگون از قبیل مقایسه پرسشنامه (TISS) با اطلاعات ارزیابی خویشتن، ارزیابی گروه همسالان و داده‌های جامعه‌سنجی و روایی تشخیصی آن به وسیله بررسی همبستگی بین نمرات مهارت‌های اجتماعی و مطلوبیت اجتماعی و موقعیت‌های اقتصادی - اجتماعی، و دیگر ابزارهای مدادی کاغذی به وسیله ایندربیتزن و فوستر مورد ارزیابی قرار گرفته و نتایج به دست آمده، دال بر بر روایی همگرا و روایی تشخیصی قابل قبول این پرسشنامه بوده است. نحوه ارزیابی مهارت‌های اجتماعی هر فرد به این صورت است، که اگر فردی نمره‌اش در بخش منفی، به طور معناداری بالاتر از میانگین آن بخش باشد، و یا در بخش مثبت، نمره‌اش به طور معناداری پایین‌تر از میانگین بخش مثبت باشد، حدس زده می‌شود که آن شخص مشکلات اجتماعی (ناشی از نقص در مهارت‌های اجتماعی) داشته باشد. این پرسشنامه (TISS) در سال ۱۳۷۸ توسط امینی در شهر تهران برای دانش آموزان دختر مقطع دوم راهنمایی، اعتباریابی شده که نتایج آن حاکی از آن بوده است که بیست سؤال بخش مثبت دارای ضریب اعتبار ۰/۷۱ و بیست سؤال بخش منفی دارای ضریب اعتبار ۰/۶۸ برآورد گردیده است.

### شیوه اجرا

بعد از انتخاب گروه نمونه، پرسشنامه‌ها در محل کلاس در بین دانش آموزان توزیع گردید و پس از توضیح مقدماتی، از آنها خواسته شد به پاسخ‌دهی بپردازند. در هر ناحیه تعداد ۲۰۰ پرسشنامه (۱۰۰ تا برای پسران، ۱۰۰ تا برای دختران) در مدارس به صورت تصادفی توزیع شد. دانش آموزان پایه دوم راهنمایی به علت ویژگی‌های سنی، فیزیولوژیکی و روانی، نسبت به



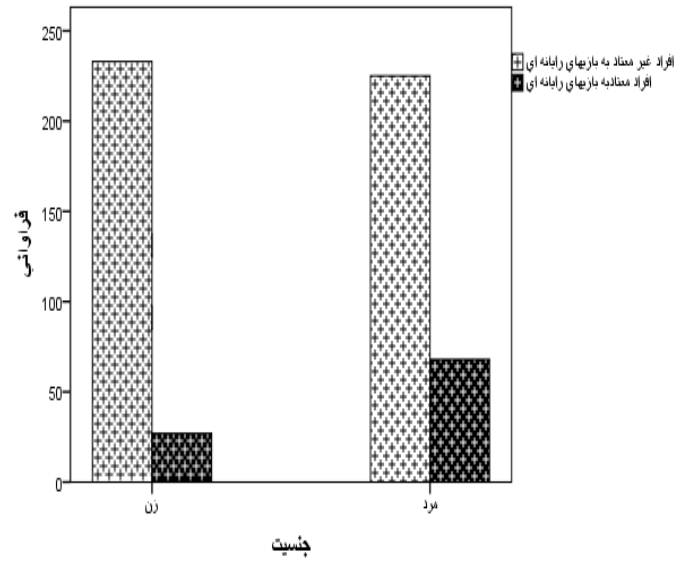
استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، گروه همگنی برای این پژوهش به نظر رسیدند. پس از جمع‌آوری پرسشنامه‌ها و محاسبه داده‌های خام اعضای گروه نمونه، نمرات رفتارهای اجتماعی و ضداجتماعی در سه ناحیه آموزشی مدارس دولتی محاسبه شد. برای تعیین حجم نمونه در یک مطالعه مقدماتی، واریانس متغیر ملاک با استفاده از ۳۰ نفر برآورد گردید و با توجه به فرمول  $n = (Z^2 \cdot \alpha^2) / d^2$  با عنایت به خطای ۰/۰۱ و دقت ۰/۰۱، حجم نمونه ۳۸۲ نفر به دست آمد که به علت نرمال شدن توزیع پرسشنامه‌ها در سه ناحیه، صحت بیشتر نتایج و کسب اطلاعات بیشتر مجموعاً ۶۰۰ نفر لحاظ گردید.

روش تجزیه و تحلیل داده‌ها: در این پژوهش از شاخص‌های آمار توصیفی، نظیر نمودارها و جداول توزیع فراوانی استفاده گردید. در بخش آمار استنباطی با در نظر گرفتن همگونی واریانس‌ها، از آزمون  $t$  برای مقایسه میانگین گروه‌های مستقل استفاده شد.

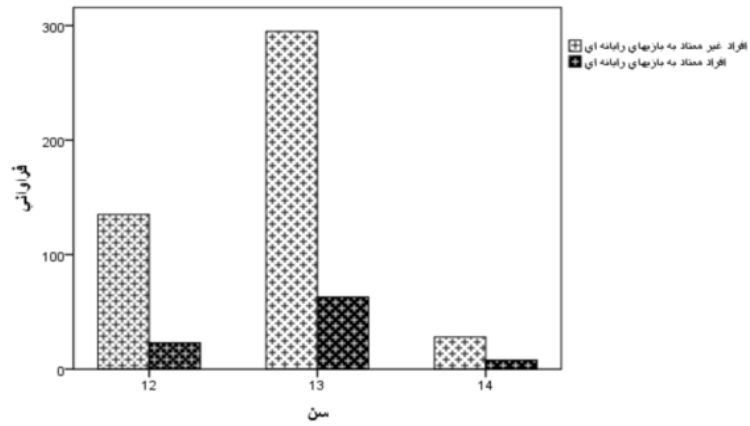
### یافته‌های پژوهش

یافته‌های پژوهش نشان داد که گروه‌های مورد مطالعه از جهت فراوانی ویژگی‌های جمعیت شناختی در یک طیف قرار ندارند. در گروه نوجوانان وابسته به بازی‌های رایانه‌ای، بیشترین فراوانی در متغیر سن مربوط به سیزده سال است که اطلاعات توزیع سن در نمودار شماره ۱ مشاهده می‌شود. همان‌طور که در نمودار ۲ مشاهده می‌شود، بیشترین مقدار فراوانی مربوط به متغیر عملکرد تحصیلی بین ۲۰-۱۸ را شامل می‌شود. در گروه نوجوانان وابسته به بازی‌های رایانه‌ای ۸۸/۶۶٪ درصد از افراد در خانه رایانه داشتند و این در گروه غیروابسته به بازی‌های رایانه‌ای ۸۲/۶۶٪ بود. در متغیر میزان تحصیلات پدر و مادر در هر دو گروه، فراوانی بیشتر مربوط به سطح تحصیلی لیسانس بوده است.

نمودار ۱: توزیع فراوانی جنسیت دو گروه دانش آموزان وابسته و غیر وابسته به بازی‌های رایانه ای



نمودار ۲: توزیع فراوانی سن دو گروه نوجوانان وابسته و غیر وابسته به بازی‌های رایانه ای



جدول ۲: مقایسه دو گروه دانش‌آموزان وابسته و غیروابسته به بازی‌های رایانه‌ای از نظر رفتارهای سازگار و

ضداجتماعی

انحراف معیار	میانگین	فراوانی	شاخص		ابعاد رفتارهای اجتماعی	
			گروه‌ها			
۲/۹۸۸۸۳	۱۰/۵۸۷۱	۴۲۰	غیروابسته به بازی رایانه‌ای	ابراز وجود	رفتارهای سازگار اجتماعی	
۳/۳۰۸۸۵	۱۰/۴۳۲۱	۸۱	وابسته به بازی رایانه‌ای			
۳/۴۱۲۳۳	۱۳/۵۵۲۹	۴۲۵	غیروابسته به بازی رایانه‌ای			
۳/۳۵۶۱۲	۱۲/۴۴۸۷	۷۸	وابسته به بازی رایانه‌ای			
۲/۸۹۴۵۴	۱۳/۷۵۴۱	۴۲۷	غیروابسته بازی رایانه‌ای	همدلی		
۴/۸۴۸۷۹	۱۳/۴۱۰۳	۷۸	وابسته به بازی رایانه‌ای			
۳/۵۹۹۳۲	۱۱/۰۰۰۰	۴۲۴	غیروابسته بازی رایانه‌ای	مسئولیت‌پذیری		
۲/۵۴۰۴۹	۹/۷۳۴۲	۷۹	وابسته بازی رایانه‌ای			
۴/۲۱۳۳۵	۱۶/۹۶۴۲	۴۱۹	غیروابسته بازی رایانه‌ای	جرأت و ورزی		
۳/۸۳۷۶۷	۱۵/۲۰۲۵	۷۹	وابسته بازی رایانه‌ای			
۴/۱۳۹۶۶	۲۴/۶۶۵۸	۳۹۵	غیروابسته بازی رایانه‌ای	پرخاشگری	رفتارهای ناسازگار اجتماعی	
۴/۹۴۰۰۴	۲۹/۸۷۰۱	۷۷	وابسته بازی رایانه‌ای			
۳/۹۲۶۳۳	۲۲/۸۶۱۱	۳۹۶	غیروابسته بازی رایانه‌ای	غرور و تکبر		
۳/۹۷۶۹۷	۲۴/۷۳۷۵	۸۰	وابسته بازی رایانه‌ای			
۱/۷۸۵۸۵	۶/۲۶۲۳	۴۲۷	غیروابسته بازی رایانه‌ای	عدم مسئولیت		
۲/۲۷۰۲۹	۸/۹۰۸۰	۸۷	وابسته بازی رایانه‌ای	پذیری		
۲/۴۷۴۲۸	۱۰/۸۴۴۹	۴۳۲	غیروابسته بازی رایانه‌ای	عزت نفس پایین		
۲/۶۲۰۰۱	۹/۷۵۰۰	۸۴	وابسته بازی رایانه‌ای			

جدول ۲، اطلاعات مربوط به میانگین و انحراف معیار رفتارهای سازگار و ناسازگار اجتماعی دانش‌آموزان وابسته و غیروابسته به بازی‌های رایانه‌ای را نشان می‌دهد، میانگین رفتارهای سازگار اجتماعی (توانایی ابراز وجود، همکاری و مشارکت، مسئولیت‌پذیری و جرأت ورزی) دانش‌آموزان غیروابسته نسبت به دانش‌آموزان وابسته بالاتر است. اما میانگین رفتارهای ناسازگار اجتماعی (پرخاشگری، غرور و تکبر، عزت نفس پایین و عدم مسئولیت‌پذیری) دانش‌آموزان غیروابسته به بازی‌ها نسبت به دانش‌آموزان وابسته پایین‌تر است.

جدول ۳: نتایج آزمون t مقایسه رفتارهای سازگار و ناسازگار اجتماعی دانش آموزان وابسته و غیروابسته به بازی‌های رایانه‌ای

آزمون t (تساوی میانگین‌ها)			آزمون مؤلفه (متغیرها)		
Sig (2-tailed)	درجه آزادی	t			
۰/۲۵	۴۹۹	-۱/۱۵۱	برابری واریانس‌ها	ابراز وجود	رفتارهای سازگار اجتماعی
۰/۲۸	۱۰۶/۶۵۴	-۱/۰۷۴	برابر نبودن واریانس‌ها		
۰/۰۰۹	۵۰۱	۲/۶۳۴	برابری واریانس‌ها	همکاری	رفتارهای سازگار اجتماعی
۰/۰۰۹	۱۰۸/۲۸۲	۲/۶۶۴	برابر نبودن واریانس‌ها		
۰/۳۹۳	۵۰۳	۸۵۴	برابری واریانس‌ها	همدلی	رفتارهای سازگار اجتماعی
۰/۵۴۵	۸۷/۳۲۸	۰/۶۰۸	رابر نبودن واریانس‌ها		
۰/۰۰۳	۵۰۱	۲/۹۸۹	برابری واریانس‌ها	مسئولیت‌پذیری	رفتارهای سازگار اجتماعی
۰/۰۰۰	۱۴۳/۵۵۱	۳/۷۷۸	برابر نبودن واریانس‌ها		
۰/۰۰۱	۴۹۶	۳/۴۵۵	برابری واریانس‌ها	جرأت و رزی	رفتارهای سازگار اجتماعی
۰/۰۰۰	۱۱۶/۳۶۱	۳/۶۸۳	برابر نبودن واریانس‌ها		
۰/۰۰۰	۴۷۰	۸/۹۹۶	برابری واریانس‌ها	پرخاشگری	رفتارهای سازگار اجتماعی
۰/۰۰۰	۹۷/۸۷۷	۷/۹۸۹	برابر بودن واریانس‌ها		
۰/۰۰۰	۴۷۴	۴/۴۰۳	برابری واریانس‌ها	غرور تکبر	رفتارهای سازگار اجتماعی
۰/۰۰۰	۱۱۲/۳۰۴	۴/۳۶۶	برابر نبودن واریانس‌ها		
۰/۰۰۰	۵۱۲	۶/۱۳۷	برابری واریانس‌ها	عدم مسئولیت‌پذیری	رفتارهای سازگار اجتماعی
۰/۰۰۰	۱۰۸/۷۰۲	۵/۲۴۳	برابر نبودن واریانس‌ها		
۰/۰۰۰	۵۱۴	۳/۶۷۵	برابری واریانس‌ها	عزت‌نفس پایین	رفتارهای سازگار اجتماعی
۰/۰۰۰	۱۱۳/۶۲۵	۳/۵۳۶	برابر نبودن واریانس‌ها		

جدول ۳ یافته‌های مربوط به آزمون t نشان می‌دهد که بین رفتارهای سازگار اجتماعی (همکاری و مشارکت، مسئولیت‌پذیری، جرأت و رزی) و رفتارهای ناسازگارانه اجتماعی (غرور و تکبر، عدم مسئولیت‌پذیری، پرخاشگری و عزت‌نفس پایین) دانش آموزان

وابسته به بازی‌های رایانه‌ای با دانش‌آموزان غیر وابسته تفاوت معناداری وجود دارد. اما بین مهارت‌های ابراز وجود و همدلی تفاوت معناداری بین دو گروه وجود ندارد.

### بحث

امروزه بازی‌های رایانه‌ای جایگاه ویژه‌ای را در بین دانش‌آموزان به عنوان یک سرگرمی پیدا کرده است. یافته‌های پژوهش حاضر نشان داد که بین نوجوانان وابسته و غیروابسته به بازی‌های رایانه‌ای از نظر برخی رفتارهای سازگار اجتماعی و ناسازگار اجتماعی تفاوت معناداری دارند. براساس نتایج این پژوهش، بین رفتارهای سازگار اجتماعی (همکاری و مشارکت، مسئولیت‌پذیری، جرأت ورزی) و رفتارهای ناسازگار اجتماعی (غرور و تکبر، عدم مسئولیت‌پذیری، پرخاشگری و عزت نفس پایین) تفاوت معناداری وجود دارد. با توجه به اینکه پژوهش‌های احمدی (۱۳۷۷)؛ ویدیانتو (۲۰۰۴) وجود عدم همکاری، مشارکت و مسئولیت‌پذیری را در نوجوانان وابسته به بازی‌های رایانه‌ای را نشان دادند، یافته‌های پژوهش حاضر با یافته‌های آنان همسویی دارد. در تبیین این یافته می‌توان گفت چون کودکان اغلب تنها بازی می‌کنند و هنگام بازی، به دلیل هیجان و استرس ناشی از صحنه‌ها، برای زمانی طولانی کم‌تر متوجه اطراف خود هستند؛ بنابراین عادت بیش از حد به این نوع بازی‌ها و گذراندن زمانی طولانی در برابر صفحه‌های نمایش بازی، باعث دوری از جمع و بی‌توجه شدن به فعالیت‌های اجتماعی و گروهی می‌شود. به علاوه نتایج نشان داد بین رفتارهای ناسازگار اجتماعی (غرور و تکبر، عدم مسئولیت‌پذیری، پرخاشگری و عزت نفس پایین) دو گروه تفاوت وجود دارد. نتایج حاصل از آزمون این فرضیه با یافته‌های پژوهشی کلین و کیپرس (۱۹۹۱)؛ پین (۲۰۰۰)؛ اندرسون و دیل (۲۰۰۰)؛ جنیتل و همکاران (۲۰۰۴)؛ اندرسون و بوچمن (۲۰۰۱)؛ قربانی (۱۳۸۵)، که در پژوهش‌های خود نشان دادند افرادی که به طور افراطی از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند رفتارهای خشونت‌آمیز بیشتری نسبت به کسانی که از این بازی‌ها کمتر استفاده می‌کنند، از خود بروز می‌دهند. همسویی دارد. در تبیین این یافته می‌توان گفت خشونت یکی از جنبه‌های

رفتارهای ناسازگار اجتماعی می‌باشد، که در زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای نمود بیشتری پیدا می‌کند چون استفاده‌کنندگان از بازی‌های رایانه‌ای تمایل به انجام فعالیت‌های رقابتی و مبارزه طلبی دارند و انجام این‌گونه بازی‌ها با افزایش برانگیختگی در حین بازی و به وجود آوردن رفتارهای ناسازگار اجتماعی و پرخاشگرانه در بازیکنان، می‌توانند نقش منفی در رشد نوجوانانی که به طور مستمر از این بازی‌ها استفاده می‌کنند، داشته باشند. در واقع بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز به دلیل همراه شدن با تقویت، بهترین محیط یادگیری را برای فرد فراهم می‌کنند؛ به عبارت دیگر، بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز با ارائه الگو، تقویت و تمرین رفتارها، کاملترین محیط را برای یادگیری رفتارهای خشونت‌آمیز فراهم می‌سازد (دورکین و باربر، ۲۰۰۲). برخی پژوهش‌ها نیز به بررسی تاثیر این بازی‌ها بر رفتارهای اجتماعی (همکاری و مشارکت و مسئولیت پذیری) در بازیکنان پرداخته‌اند. ویگمن و همکاران (۱۹۹۸) رابطه بین انجام بازی رایانه‌ای، رفتارهای سازگار اجتماعی (همکاری و مشارکت و مسئولیت پذیری) و پرخاشگرانه را بررسی کردند. نتایج این بررسی نشان می‌دهد که هیچ رابطه‌ای بین استفاده از بازی رایانه‌ای و رفتار پرخاشگرانه وجود ندارد، اما بین رفتارهای سازگار اجتماعی (همکاری و مشارکت و مسئولیت پذیری) و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای پرخاشگرانه رابطه منفی وجود دارد یعنی چامبرز و همکاران (۱۹۸۷) اثرات بازی‌های رایانه‌ای با محتوای پرخاشگرانه و همچنین با محتوای اجتماعی را در رفتارهای سازگار اجتماعی مانند (همکاری و مشارکت، جرأت ورزی و مسئولیت پذیری) بازیکنان بررسی کردند. یافته‌ها نشان داد که دانش آموزان پس از انجام بازی‌های خشونت‌آمیز در مقایسه با کسانی که به بازی‌های با محتوای اجتماعی پرداخته بودند، رفتارهای سازگار اجتماعی (همکاری و مشارکت و مسئولیت پذیری) کمتری نشان می‌دادند. انجام بازی‌هایی با محتوای اجتماعی را افزایش نداد، اما بازی‌های خشونت‌آمیز، رفتارهای سازگار اجتماعی را سرکوب کرد. علت اصلی پرداختن مداوم به بازی‌های رایانه‌ای، توجه به مفهوم‌های زیر است: (۱) بازیکنان به این نکته پی بردند که بازی‌های رایانه‌ای لذت بخش‌تر از همنشینی با دیگران است؛ (۲) با این بازی‌ها می‌توانست اطلاعاتی را درباره دیگران و شیوه‌های

رفتاری آنها در برابر دیگران به بازیکنان پیام‌زده (۳) این بازی‌ها احساسی مانند همنشینی با دوست را در فرد پدید می‌آورد و به برخی از کودکان کمک می‌کند که تنهایی خود را فراموش کنند؛ (۴) این بازی‌ها به بازیکن اجازه می‌دهد که به‌طور مستقیم در بازی شرکت داشته باشد؛ (۵) این بازی‌ها همچنین راهی را برای گریز از مشکلات زندگی را برای فرد فراهم می‌آورد. نگرانی از بازی‌های رایانه‌ای، حاصل مشاهده‌هایی است که نشان می‌دهد بسیاری از بازی‌ها موضوع‌های خشونت‌آمیز و ضد اجتماعی دارند، از این رو ممکن است گرایش‌های تکانشی و پرخاشگری بیشتری را در بازیکنان افراطی پدید می‌آورد.

### نتیجه‌گیری

انسان مخلوقی اجتماعی است که برای برآوردن نیازهای عاطفی، اجتماعی و زیستی خود احتیاج به تعامل با دیگران دارد. همان‌گونه که مردم زندگی می‌کنند، رفتارهای اجتماعی‌شان به آنها اجازه می‌دهد که از علائق و فرصت‌هایشان استفاده کرده، با احساس‌تر زندگی کنند و از زندگی پاداش بگیرند. بیشتر اوقات، موفقیت‌ها در زندگی اجتماعی یک فرد به تدریج، مهارت‌های ارتباطی مؤثرتری را در او شکل می‌دهد و موجب کفایت اجتماعی و شادمانی اومی شود. والدین، دوستان و رسانه‌ها نقش مهمی را در این زمینه ایفا می‌کنند (ده بزرگی، ۱۳۷۲). در واقع مهارت‌های اجتماعی شامل دو بعد رفتارهای سازگار اجتماعی (همکاری و مشارکت، توانایی ابراز وجود، جرأت ورزی و مسئولیت‌پذیری) و رفتارهای ناسازگار اجتماعی (پرخاشگری، غرور و تکبر، عزت نفس پایین و عدم مسئولیت‌پذیری) می‌باشد، که با توجه به یافته‌های پژوهش حاضر که تفاوت معنادار را در برخی رفتارهای سازگار و ناسازگار اجتماعی نشان داد، مشاهده گردید که نوجوانان وابسته به بازی‌های رایانه‌ای بیشتر از رفتارهای ناسازگار اجتماعی نسبت به نوجوانانی که وابستگی ندارند، از خود بروز می‌دهند. از آنجایی که دوره نوجوانی دوره‌ای پراسترس محسوب می‌شود و با در نظر گرفتن اشاعه روزافزون تکنولوژی، رایانه و بازی‌های رایانه‌ای و ... در زندگی بشر، بررسی و آموزش رفتارهای

اجتماعی برای چگونگی برقراری و حفظ تعامل نوجوانان با گروه همسالان حائز اهمیت است. برداشتن درست و به موقع گام اول در این زمینه می تواند به جامعه، به خصوص نوجوانان که بیشتر در معرض وابستگی به بازی های رایانه ای هستند، کمک های فراوانی کند. بر این اساس، انجام تحقیقاتی در تداوم این پژوهش برای بررسی سایر عوامل اثرگذار در وابستگی به بازی های رایانه ای توصیه می شود. بنابراین آموزش انواع مهارت های اجتماعی به ویژه در زمینه رفتارهای سازگار اجتماعی (مانند همکاری و مشارکت، همدلی، توانایی ابراز وجود و جرأت ورزی) و رفتارهای ناسازگار اجتماعی (مانند پرخاشگری، خشونت، غرور و تکبر و عزت نفس پایین) و شناخت آنها به کودکان و نوجوانان، توسط مراکز آموزشی و مشاوره ای مفید واقع خواهد شد. از سوی دیگر باید یادآور شد که دقت و توجه به ارزش های آموزشی مهارت های اجتماعی بر اساس هر موقعیت، نکته ای حائز اهمیت برای دست اندرکاران تعلیم و تربیت است. به گونه ای که با آگاهی از نحوه برخورد نوجوان با مسائل و موقعیت های اجتماعی بتوانند به تشخیص علل برخی ناهنجاری های رفتاری بپردازند. همچنین با توجه به یافته های پژوهش حاضر می توان برای کنترل وابستگی به بازی های رایانه ای در نوجوانان به آموزش و جایگزینی رفتارهای اجتماعی کارآمدتر پرداخت و راهکارهای بهتری را برای حفظ و برقراری روابط اجتماعی با اطرافیان به ویژه با گروه همسالان در دوران نوجوانی به نوجوانان آموزش داد.

### منابع

- ۱- آرمان، سرور. (۱۳۸۲). بررسی وضعیت استفاده از بازی های رایانه ای و ارتباط آن با برخی پارامترهای روانی- جسمانی و گفتاری در بین نوجوانان ۱۷-۱۱ ساله شهر اصفهان در سال ۸۲-۱۳۸۱، دومین همایش بین المللی روان پزشکی کودک و نوجوان.
- ۲- احمدی، سیروس. (۱۳۷۷). بررسی تأثیرات اجتماعی بازی های کامپیوتری بر دانش آموزان پسر کلاسهای سوم راهنمایی شهر اصفهان، فصلنامه فرهنگ عمومی، ۱۷ & ۱۶، ۸۹-۸۷.
- ۳- امینی، آرزو. (۱۳۷۸). اعتباریابی پرسشنامه مهارت های اجتماعی نوجوانان. پایان نامه کارشناسی؛ دانشگاه آزاد اسلامی تهران، دانشکده روان شناسی و علوم اجتماعی.



- ۴- حسین چاری، مسعود؛ خیر، محمد. (۱۳۸۱). بررسی کارایی یک مقیاس برای سنجش احساس تنهایی در دانش‌آموزان دوره راهنمایی. مجله علوم اجتماعی و انسانی دانشگاه شیراز، ۱۹ (۱) ۵۹-۶۰.
- ۵- خدابخش، سمیه؛ ماهر، فرهاد. (۱۳۸۷). مقایسه‌ی شیوه‌های کنار آمدن با استرس در نوجوانان وابسته و غیروابسته به بازی‌های رایانه‌ای، فصلنامه خانواده و پژوهش، ۲ (۳)، ۷۴-۵۱.
- ۶- دوران، بهناز؛ آزادفلاح، پرویز و اژه‌ای، جواد. (۱۳۸۱). بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان؛ مجله روان‌شناسی، ۶ (۲۱)، ۴-۱.
- ۷- ده بزرگی، غلامرضا. (۱۳۷۲). بررسی اثربخشی آموزش مهارت‌های اجتماعی در سازگاری بیماران اسکیزوفرنیک مزمن ایرانی؛ پایان‌نامه کارشناسی ارشد؛ دانشگاه علوم پزشکی ایران، انستیتور روان‌پزشکی تهران.
- ۸- شاوردی، تهمینه. (۱۳۸۸). نقش و تصویر زن در بازی‌های الکترونیکی، فصلنامه تحقیقات فرهنگی، ۲ (۸)، ۳-۶.
- ۹- قاسم زاده، لیلی؛ شهرآرای، مهرناز و مرادی، علیرضا. (۱۳۸۵). بررسی نرخ شیوع اعتیاد به اینترنت و رابطه آن با تنهایی و عزت نفس در دانش‌آموزان دختر و پسر دبیرستانی شهر تهران. مجموعه مقالات دومین کنگره‌ی روان‌شناسی ایران؛ دانشگاه بهزیستی و توانبخشی تهران.
- ۱۰- قربانی، سعید. (۱۳۸۵). تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری و انگیزختگی نوجوانان پسر دانشگاه ارومیه، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، رشته روان‌شناسی دانشگاه تربیت مدرس.
- ۱۱- کارتلیج، جی و میلیرن، جوان. (۱۳۶۹). آموزش مهارت‌های اجتماعی به کودکان. ترجمه محمدحسن نظری نژاد. مشهد. انتشارات آستان قدس رضوی.
- ۱۲- نامخدایی، ایرج. (۱۳۸۵). بررسی و مقایسه خصوصیات شخصیتی کاربران اینترنت با غیرکاربران اینترنت، پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته روان‌شناسی شخصی، دانشگاه آزاد اسلامی و احد کرج.
- 13-Anderson, C. A & Dill, K. E. (2000). video Games and Aggressive thoughts, feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and social psychology*, 3 (4), 74-78.
- 14-Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2001). Effect of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, psychological arousal and prosocial behavior. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- 15-Anuthawarn, T. (2008). A study of the parenting relation to addiction. A Thesis submitted in partial fulfillment of arts (addictionology) faculty of graduate studies Mahidol University, 109-110.
- 16-Bagby, R., Michael Vachon, D. David, Eric L. Bulmash, Tony Toneatto, Lena C. Quilty & Costa Paul, T. (2007). Pathological Gambling and Five-Factor Model of Personality. 43. 873-89

- 17-Burkhart, Cindy (2008). Internet Gaming Addiction. *The Journal for Practitioners*. 4. 42-47.
- 18-Chambers, J. H. & Ascione, F. R. (1987). The effects of prosocial and aggressive video games on children's donating and helping. *Journal of genetic psychology*, 148, 499-505.
- 19-Durkin, K., & Barber, B. (2002). Not So doomed: computer game play and positive adolescent development, *Applied Development psychology*, 23 (4), 373-392.
- 20-Fenglin, L. (2007). The Relation Between Impulsivity and Internet Addiction. In *Sample of Chinese Adolescents*. 22. 466-471.
- 21-Gentile, D. A., Lynch, P. L., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.
- 22-Griffiths, M. Richard, T. & Wood, A. (2007). Time Loss Whilst Playing Video Games: Is there a Relationship to Addictive Behaviours? *International Journal of Mental Health and Addiction*. 7(2). Springer New York.
- 23-Inderbitzen, H. M. & Foster, S. L. (1992). The Teenage Inventory of Social Skills: Development, reliability, and validity; *Psychological Assessment* 4, 541- 459.
- 24-Kheirkhah, F., A. Ghabeli Juibary, A. Gouran and S. Hashemi (2008). Internet Addiction, Prevalence and Epidemiological Features: First Study in Iran. *European Psychiatry*. 23. 309
- 25-Klin, J. D. & Keprer, E. (1991). Enhancing motivation using an instructional game. *Journal of instructional psychology*; 18 (2). 111 -117.
- 26-Mossbarger, Brad (2008). Is "Internet Addiction" Addressed in the Classroom Survey of Psychology Textbooks. 24. 468-474. .
- 27-Payne, J, Colewell, J. (2000). Negative correlation of computer game play in adolescent, [www.nlm.nih.gov](http://www.nlm.nih.gov)
- 28-Stefanescu, C., Chele, G., & Cantemir, A.D. (2008). Internet Addiction and Romanian Children. *European Psychiatry* 23. 322.
- 29-Widyanto, L. & McMurrin, M. (2004). The Psychometric Properties of the Internet Addiction Test. *Cyber Psychology & Behavior*, 7(4): 443-450.
- 30-Wiegmann, A., Krichever, P., & Zabrodin., V. (1998). Elliptic solutions to difference non-linear equations and related many-body problems; [hep-th/9704090](http://hep-th/9704090).
- 31-Wood, Richard T.A. (2007). Problems with the Concept of Video Game "Addiction": Some Case Study Examples; *International Journal of Mental Health and Addiction* 1882-1557; (Online).
- 32-Zaytsev, O., T. Vakulich (2008). Psychological Factors of Preventing Internet Addiction of Teenagers. *European Psychiatry*. 23. 325.