





دانشگاه اصفهان

دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی

گروه علوم تربیتی

پایان نامه‌ی کارشناسی ارشد رشته برنامه‌ریزی آموزشی

**بررسی رابطه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای با مهارت‌های اجتماعی و عملکرد
تحصیلی دانش‌آموزان پایه دوم راهنمایی شهر اصفهان**

استاد راهنما:

دکتر بی بی عشرت زمانی

استاد مشاور:

دکتر احمد عابدی

پژوهشگر:

ملیحه چشمی

دی‌ماه ۱۳۸۹

کلیه حقوق مادی مترتب بر نتایج مطالعات، ابتکارات و نوآوری‌های ناشی از تحقیق موضوع این پایان نامه متعلق به دانشگاه اصفهان است.



دانشگاه اصفهان

دانشکده علوم تربیتی و روان شناسی

گروه علوم تربیتی

پایان نامه کارشناسی ارشد رشته برنامه ریزی آموزشی

خانم ملیحه چشمی تحت عنوان

بررسی رابطه‌ی اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای با مهارت‌های اجتماعی و عملکرد

تحصیلی دانش آموزان پایه‌ی دوم راهنمایی شهر اصفهان

در تاریخ ۱۳۸۹/۱۰/۲۸ توسط هیأت داوران زیر بررسی و با درجه عالی به تصویب نهایی رسید.

۱- استاد راهنمای پایان نامه

دکتر بی‌بی عشرت زمانی

با مرتبه علمی دانشیار

امضاء
رضی

۲- استاد مشاور پایان نامه

دکتر احمد عابدی

با مرتبه علمی استادیار

امضاء
سید

۳- استاد داور داخل گروه

دکتر یاسمین عابدینی

با مرتبه علمی استادیار

امضاء
علی

۴- استاد داور خارج از گروه

دکتر مختار ملک‌پور

با مرتبه علمی استاد

امضاء
سید



قد و

پس و دگر مایان را . زرقام ون اطاف و پیلان او ت و رون ان
رنا نر سا اطاف و پیلان او مرت. اجالازم و دام ا قد و و در ا
ازکا. سان ر روعان اجا ون ما می آما ت، اعلام دارم. از اتاد
بام مکر خام درمن مرت نمای ز ت را مان ان وش را مده دا ،
ما و مام. ن از اتادار نذ نآ می درامد جاری شوره ان وش
را مده دا ، ل و رودای را دارم.

ما ن قدم

ر پارگاه م و م م

و

تا نگاه، نام، ررم

و رسای دو شان دارم...

چکیده

یکی از مهم‌ترین پدیده‌های سرگرم کننده در عصر حاضر، بازی‌های رایانه‌ای هستند که با سرعت روزافزون، کودکان و نوجوانان زیادی را به خود جلب کرده است. هدف از پژوهش حاضر، بررسی رابطه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای با مهارت‌های اجتماعی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان مقطع دوم راهنمایی شهر اصفهان در سال تحصیلی ۱۳۸۸-۸۹ بود. جامعه آماری پژوهش، کلیه دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع دوم راهنمایی نواحی پنج‌گانه شهر اصفهان (تعداد ۴۵۱۸۴ نفر) می‌باشد، که با استفاده از فرمول محاسبه حجم نمونه تعداد ۶۰۰ نفر، با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای چند مرحله‌ای بر اساس نواحی، مقطع تحصیلی و جنسیت انتخاب گردید. برای جمع‌آوری اطلاعات از سه پرسشنامه (الف) پرسشنامه نیمه محقق ساخته اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، (ب) پرسشنامه استاندارد مهارت‌های اجتماعی و (ج) پرسشنامه محقق ساخته مربوط به اطلاعات جمعیت شناختی دانش‌آموزان را استفاده شد. ضریب پایایی پرسشنامه الف با استفاده از الفای کرونباخ (۰/۸۵)، بخش مثبت پرسشنامه (ب) ۰/۷۶ و بخش منفی ۰/۶۸ محاسبه گردید. به منظور تجزیه و تحلیل داده‌های حاصل از پژوهش، در سطح آمار توصیفی از شاخص‌های فراوانی، درصد، میانگین و انحراف معیار و در سطح استنباطی، آزمون‌های تی مستقل، ضریب همبستگی و آزمون تحلیل واریانس چند متغیره (مانوا) استفاده گردید. نتایج حاصل از پژوهش نشان داد، بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی مثبت همبستگی منفی و معناداری وجود دارد، ولی بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی منفی دانش‌آموزان همبستگی مثبت و معنادار بوده است. همچنین بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای با عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان همبستگی منفی و معناداری وجود دارد.

کلید واژه‌ها: اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، مهارت‌های اجتماعی، عملکرد تحصیلی و دانش‌آموزان.

فهرست مطالب

صفحه

عنوان

فصل اول کلیات پژوهش

۱	مقدمه
۲	۱-۱ شرح و بیان مسأله پژوهشی
۵	۲-۱ اهمیت و ضرورت پژوهش
۶	۳-۱ هدف‌های تحقیق
۶	۱-۳-۱ هدف اصلی پژوهش
۶	۲-۳-۱ هدف‌های ویژه
۷	۴-۱ فرضیه‌های پژوهش
۷	۱-۴-۱ فرضیه اصلی
۷	۲-۴-۱ فرضیه‌های فرعی
۷	۵-۱ تعاریف مفهومی
۹	۶-۱ تعاریف عملیاتی

فصل دوم: پیشینه پژوهش

۱۰	مقدمه
۱۰	بخش اول: اعتیاد به بازی‌های رایانه ای
۱۰	۱-۲ مفهوم و تعریف بازی‌های رایانه ای
۱۲	۲-۲ تاریخچه بازی‌های رایانه ای
۱۴	۳-۲ جذابیت بازی‌های رایانه ای
۱۵	۴-۲ بازی‌های رایانه‌ای به عنوان فعالیت اوقات فراغت
۱۶	۵-۲ محتوای بازی‌های رایانه‌ای
۱۷	۶-۲ انواع بازی‌های رایانه‌ای
۲۱	۷-۲ بازی‌های رایانه‌ای و تفاوت‌های جنسیتی
۲۴	۸-۲ روان‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای
۲۶	۹-۲ مفهوم و تعریف اعتیاد
۲۶	۱۰-۲ اعتیاد به بازی‌های رایانه
۲۹	۱۱-۲ عوامل اعتیاد به بازی‌های رایانه ای

۲۹	۱-۱۱-۲ طراحی بازی‌های رایانه‌ای
۳۰	۲-۱۱-۲ ماهیت معتادکننده بازی‌های رایانه‌ای
۳۱	۳-۱۱-۲ عوامل روانی اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای
۳۱	۱-۳-۱۱-۲ نیاز برای سرگرمی و تفریح
۳۱	۲-۳-۱۱-۲ نیاز برای غلبه کردن
۳۱	۳-۳-۱۱-۲ نیاز برای قدرت
۳۲	۴-۳-۱۱-۲ نیاز برای گریز
۳۲	۵-۳-۱۱-۲ نیاز برای تعامل
۳۲	۱۲-۲ ویژگی‌های رفتاری افراد معتاد به بازی‌های رایانه‌ای
۳۴	۱۳-۲ پیامدهای اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای
۳۴	۱-۱۳-۲ مسائل جسمانی
۳۵	۲-۱۳-۲ مسائل روانی-اجتماعی
۳۵	۳-۱۳-۲ تحت تأثیر قرار دادن سبک زندگی
۳۶	۲-۱۴ بازی‌های رایانه‌ای و عملکرد تحصیلی
۳۷	۲-۱۵ تأثیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان
۳۹	بخش دوم: مهارت‌های اجتماعی
۳۱	۲-۱۶ مفهوم و تعریف مهارت‌های اجتماعی
۴۴	۲-۱۷ ضرورت مهارت‌های اجتماعی
۴۴	۲-۱۸ نظریه‌ها و دیدگاه‌های مختلف در زمینه مهارت‌های اجتماعی
۴۴	۲-۱۸-۱ آدلر و مهارت‌های اجتماعی
۴۵	۲-۱۸-۲ نظریه یادگیری اجتماعی
۴۵	۲-۱۹ ویژگی‌های مهارت‌های اجتماعی
۴۹	۲-۲۰ کارکردهای مهارت‌های اجتماعی
۵۰	۲-۲۱ رشد مهارت‌های اجتماعی در نوجوانی
۵۱	۲-۲۲ تأثیر گروه همسالان در اجتماعی شدن
۵۱	۲-۲۳ تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار اجتماعی
۵۵	۲-۲۴ بخش سوم: تحقیقات انجام شده
۵۵	۲-۲۴-۱ تحقیقات خارجی

عنوان	صفحه
۲-۲۴-۲ تحقیقات داخلی.....	۶۱
۲-۲۵ جمع بندی فصل.....	۶۷
فصل سوم: روش پژوهش	
مقدمه.....	۶۸
۱-۳ روش تحقیق.....	۶۸
۲-۳ جامعه آماری.....	۶۸
۳-۳ تعیین حجم نمونه.....	۶۹
۴-۳ روش نمونه گیری.....	۶۹
۵-۳ ابزار جمع آوری داده ها.....	۷۰
۱-۵-۳ پرسشنامه اعتیاد به بازی های رایانه ای.....	۷۰
۲-۵-۳ پرسشنامه مهارت های اجتماعی.....	۷۱
۳-۵-۳ پرسشنامه جمعیت شناختی.....	۷۲
۶-۳ روش گردآوری اطلاعات.....	۷۲
۷-۳ روش های تجزیه و تحلیل داده ها.....	۷۳
فصل چهارم: یافته های پژوهش	
مقدمه.....	۷۶
۱-۴ توزیع فراوانی و درصد ویژگی های جمعیت شناختی نمونه پژوهش.....	۷۶
۲-۴ تجزیه و تحلیل پاسخ های توصیفی کل افراد گروه نمونه پژوهش.....	۸۹
۳-۴ یافته های پژوهش.....	۹۳
۵-۴ جمع بندی فصل.....	۱۰۶
فصل پنجم: بحث و نتیجه گیری	
مقدمه.....	۱۰۷
۱-۵ یافته های پژوهش.....	۱۰۸
۲-۵ محدودیت های پژوهش.....	۱۱۴
۳-۵ پیشنهادهای کاربردی.....	۱۱۴
۴-۵ موضوعات پیشنهادی برای موضوعات آینده.....	۱۱۶
پیوست ۱.....	۱۱۸

صفحه	عنوان
۱۱۹.....	پیوست ۲.....
۱۲۰.....	پیوست ۳.....
۱۲۱.....	پیوست ۴.....
۱۲۲.....	منابع و مأخذ.....

فهرست شکل‌ها

صفحه	عنوان
۷۷	شکل (۱-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب ناحیه.....
۷۸	شکل (۲-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب سن.....
۷۹	شکل (۳-۴) توزیع در صد پاسخگویان بر حسب جنس.....
۸۰	شکل (۴-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب معدل سال قبل.....
۸۱	شکل (۵-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب نوع بازی ترجیحی.....
۸۲	شکل (۶-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب استفاده از بازی‌های رایانه ای.....
۸۳	شکل (۷-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب اجازه بازی در طول روز.....
۸۴	شکل (۸-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب مدت پرداختن به بازی ها.....
۸۶	شکل (۹-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب نوع ترجیح انجام بازی.....
۸۶	شکل (۱۰-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب نوع ترجیح محل بازی.....
۸۷	شکل (۱۱-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب زمان ترجیحی بازی.....
۸۸	شکل (۱۲-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب محل تهیه بازی.....

فهرست جدول‌ها

عنوان	صفحه
جدول (۱-۳) نمره‌گذاری اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در مقیاس ۵ درجه‌ای لیکرت.....	۷۰
جدول (۲-۳) تفکیک سؤالات مثبت و منفی.....	۷۱
جدول (۳-۳) نمره‌گذاری مهارت‌های اجتماعی مثبت در مقیاس ۵ درجه‌ای لیکرت.....	۷۱
جدول (۴-۳) نمره‌گذاری مهارت‌های اجتماعی منفی در مقیاس ۵ درجه‌ای لیکرت.....	۷۱
جدول (۱-۴) توزیع فراوانی و درصد پاسخگویان بر حسب ناحیه.....	۷۷
جدول (۲-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب سن.....	۷۸
جدول (۳-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب جنس.....	۷۹
جدول (۴-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب معدل سال قبل.....	۸۰
جدول (۵-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب نوع بازی ترجیحی.....	۸۱
جدول (۶-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب استفاده از بازی‌های رایانه‌ای.....	۸۲
جدول (۷-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب اجازه بازی در طول روز.....	۸۳
جدول (۸-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب مدت پرداختن به بازی‌ها.....	۸۴
جدول (۹-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب شکل انجام بازی.....	۸۵
جدول (۱۰-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب نوع ترجیح محل بازی.....	۸۶
جدول (۱۱-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب محل تهیه بازی.....	۸۷
جدول (۱۲-۴) توزیع پاسخگویان بر حسب زمان ترجیحی برای بازی کردن.....	۸۸
جدول (۱۳-۴) نتایج توصیفی پاسخ‌های اعضای گروه نمونه پژوهش نسبت به پرسشنامه‌ی اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای.....	۸۹
جدول (۱۴-۴) نتایج توصیفی پاسخ‌گویان نسبت به پرسشنامه‌ی مهارت‌های اجتماعی.....	۹۰
جدول (۱۵-۴) متغیرهای مستقل، حذف شده و روش.....	۹۳
جدول (۱۶-۴) خلاصه مدل رگرسیون اعتیاد به بازی‌ها و نوع و تجربه بازی.....	۹۳
جدول (۱۷-۴) خلاصه نتایج تحلیل واریانس رابطه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای براساس نوع بازی و تجربه بازی.....	۹۴
جدول (۱۸-۴) تحلیل رگرسیون در مدلی که اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای متغیر وابسته و نوع بازی و تجربه بازی متغیرهای مستقل.....	۹۴

عنوان

صفحه

جدول (۴-۱۹) توزیع فراوانی، میانگین و انحراف معیار مولفه‌ها به تفکیک جنس.....	۹۵
جدول (۴-۲۰) نتایج آزمون تی مستقل برای متغیر جنس.....	۹۵
جدول (۴-۲۱) نتایج آزمون همبستگی پیرسون بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و عملکرد تحصیلی.....	۹۶
جدول (۴-۲۲) متغیرهای مستقل، حذف شده و روش نوع و تجربه بازی و مهارت‌های اجتماعی مثبت..	۹۶
جدول (۴-۲۳) نتایج مدل رگرسیون چندگانه بین نوع و تجربه بازی و مهارت‌های اجتماعی مثبت.....	۹۶
جدول (۴-۲۴) نتایج تحلیل واریانس بین نوع و تجربه بازی و مهارت‌های اجتماعی مثبت.....	۹۷
جدول (۴-۲۵) نتایج تحلیل رگرسیون چندگانه بین نوع و تجربه بازی و مهارت‌های اجتماعی مثبت.....	۹۸
جدول (۴-۲۶) متغیرهای مستقل، حذف شده و روش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی منفی.....	۹۹
جدول (۴-۲۷) مدل رگرسیون نتایج نوع و تجربه بازی و مهارت‌های اجتماعی منفی.....	۹۹
جدول (۴-۲۸) نتایج تحلیل واریانس نوع و تجربه بازی و مهارت‌های اجتماعی منفی.....	۱۰۰
جدول (۴-۲۹) نتایج تحلیل رگرسیون نوع و تجربه بازی با مهارت‌های اجتماعی منفی.....	۱۰۰
جدول (۴-۳۰) نتایج آزمون همبستگی پیرسون بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی مثبت.....	۱۰۱
جدول (۴-۳۱) نتایج آزمون همبستگی پیرسون بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی منفی.....	۱۰۲
جدول (۴-۳۲) متغیرهای مستقل، حذف شده و روش اعتیاد به بازی‌ها، مهارت‌های اجتماعی و عملکرد تحصیلی.....	۱۰۳
جدول (۴-۳۳) مدل رگرسیون اعتیاد به بازی‌ها، مهارت‌های اجتماعی و عملکرد تحصیلی.....	۱۰۳
جدول (۴-۳۴) نتایج تحلیل واریانس اعتیاد به بازی‌ها، مهارت‌های اجتماعی و عملکرد تحصیلی.....	۱۰۳
جدول (۴-۳۵) نتایج تحلیل رگرسیون اعتیاد به بازی‌ها، مهارت‌های اجتماعی و عملکرد تحصیلی.....	۱۰۴

فصل اول

کلیات پژوهش

مقدمه

شاید امروز کمتر کودکی باشد که به سراغ بازی‌های سنتی و محلی رفته و برای گذراندن وقت خود با دوستان به بازی پردازد. اکثر آنها ترجیح می‌دهند بیشتر وقت خود را در دنیای فناوری و دیجیتال بگذرانند و به بازی‌های رایانه‌ای سرگرم شوند. جاذبه بازی‌های رایانه‌ای امروزی بسیار شگفت‌انگیزتر از بازی‌های سنتی و قدیمی است و اینکه کودکان، نوجوانان و جوانان و گاهی بزرگترها جذب اینگونه بازی‌ها می‌شوند بی دلیل نیست. گرچه بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک ابزار تفنن و درجهت پرکردن اوقات فراغت نوجوانان و جوانان ارزیابی می‌شود، اما واقعیت این است که این بازی‌ها در مقایسه با بازی‌های فیزیکی و سنتی سالم توسط اقشار و گروه‌های سنی متنوعی در سراسر جهان مورد استفاده قرار می‌گیرند که گروه سنی نوجوان به دلیل حساسیت بالا در ارضای احساس کنجکاوی و اقتضای سنی خود و نیز رشد دنیای مجازی در جامعه بیش از هر گروه و طبقه‌ای با این نوع بازی‌ها درگیر و دارای مشغله فکری است (اسکافی و کوشک آبادی، ۱۳۸۹). از آنجایی که، یکی از جنبه‌های مهم رشد، فرایند اجتماعی شدن است، بنابراین رشد اجتماعی متضمن ارتباط سالم و منطبق با موقعیت در افراد است. همراه با رشد در مهارت‌های تحصیلی، پرداختن به جنبه‌های اجتماعی زندگی و کسب آمادگی‌های لازم برای برقراری رابطه سالم با دیگران، یکی از چالش‌های فراروی کودکان و نوجوانان در حال رشد است (حسین چاری و خیر، ۱۳۸۱: ۴۶-۵۹). اجتماعی شدن فرایندی است که در آن هنجارها، مهارت‌ها، انگیزه‌ها، نگرش‌ها و رفتارهای 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

اصولی رشد اجتماعی به خصوص در بین کودکان و نوجوانان محسوب می‌شود (کار تلج و میلبرن، ترجمه نظری نژاد، ۱۳۶۹). از سویی بخش مهمی از مهارت‌های اجتماعی از طریق بازی و در سنین کودکی کسب می‌گردد امروزه با وجود پیشرفت فن آوری، شاهد ظهور پدیده نوین در دنیای وسایل بازی دانش آموزان هستیم که نقطه عطفی در ساختار و محتوای بازی دانش آموزان محسوب می‌شود (شاوردی، ۱۳۸۸: ۳). یکی از پیامدهای این گسترش و تحول، ظهور بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد. بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۹۷۲ با بازی "پنگ" ^۱ پا به عرصه حضور گذارد (کلول و پاینر ^۲، ۲۰۰۰) و بعد از آن پیشرفت چشمگیری در کمیت و کیفیت این بازی‌ها فراهم شد. این بازی‌ها تحولی عمیق در اوقات فراغت دانش آموزان که نخستین مصرف کنندگان آن می‌باشند، ایجاد کرده است (فانک بوچمن ^۳، ۱۹۹۶). تحولات سریع در فناوری‌های نوین جهانی و افزایش بیش از حد دسترسی کودکان و نوجوانان به محیط‌های مجازی و گرایش کودکان به بازی‌های رایانه‌ای و حضور فعال آن‌ها در کافی نت‌ها و گیم‌نت‌ها توجه به آثار و پیامدهایی که محیط‌های مجازی بر روان و رفتار کودکان می‌گذارند اهمیت این امر را دو چندان کرده است. بازی‌های رایانه‌ای، همراه با سایر فناوری‌های ارتباطی در طی سال‌های اخیر با کشش و جاذبه‌ای حیرت‌انگیز، توانسته مخاطبان میان دانش آموزان زیادی را به خود جلب کند که نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت خود را به این امر اختصاص می‌دهند، بلکه فرصت‌هایی را که باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده بگذرانند، نیز پوشش داده است (فرم ^۴، ۲۰۰۳).

۱-۱ شرح و بیان مساله پژوهش

اگر دیرزمانی نه چندان دور، شاید دونسل پیشتر، کودکان با بازی‌های سنتی اوقات فراغت خود را پر می‌کردند و از این بازی‌ها لذت می‌بردند، اما امروزه، اغلب دانش آموزان بازی‌های رایانه‌ای را برای تفریح و سرگرمی ترجیح می‌دهند و زمان بیشتری را با رایانه به جای بازی کردن با دوستان‌شان در فضای آزاد، صرف می‌کنند. دانش آموزان به علت‌های مختلفی مانند: مفرح بودن و سرگرم کننده بودن بازی‌ها، رها کردن تنش‌های خود، از بین بردن کسالت و بی‌حوصلگی، بهبود مهارت‌های بازی، احساس برتری و تحت کنترل داشتن چیزها یا افراد، به بازی‌های رایانه‌ای روی می‌آورند. گرچه هیچ‌یک از روانشناسان و صاحب نظران منکر اثرات مثبت بازی‌های رایانه‌ای نیستند. اما آنچه همه بر آن توافق دارند، دقت در نوع بازی خریداری شده و مدت زمانی است که دانش آموزان برای این بازی‌ها صرف می‌کنند. از جمله تاثیرات مثبت بازی‌های رایانه‌ای این است که دانش

1 pong
2 Colewell, & Payne
3 Funk, & Buchman
4 Formme

آموزان را با کامپیوتر و فناوری اطلاعات آشنا می‌کنند. امروزه عدم آشنایی با کامپیوتر و کاربردهای آن، حتی به نوعی کم‌سوادی تشبیه شده است و این نوع یادگیری، به دلیل علاقه دانش آموزان به بازی، از بهترین شیوه‌های آموزشی محسوب می‌شود. دوم اینکه بازی‌های رایانه‌ای، می‌تواند برای کودکان، تمرینی در چند زمینه باشد مانند تمرین حل مسائل، سوم اینکه، بعضی از بازی‌ها تمرینی برای یادگیری مهارت‌های زندگی هستند. با انتخاب بازی‌های مناسب، می‌توان در کنار سرگرمی، دانش آموزان را با مهارت‌های مختلفی که در سنین بالاتر به آنها نیازمندند، آشنا کرد. این نوع آموزش چون از طریق بازی و بدون باید و نبایدهای گاه‌وبیگاه والدین صورت می‌گیرد، اثراتی عمیق‌تر و ماندگارتر دارد. سرانجام اینکه، این بازی‌ها به دلیل سرگرم‌کننده بودن و ایجاد حس نشاط، می‌توانند در روحیه‌ها دانش آموزان مؤثر بوده و دقایق خوشی را برایشان فراهم کنند. همزمان با بازی، کودک علاوه بر تخلیه انرژی با فضایی شاد مواجه است که برای ادامه برنامه‌های روزانه، کمک مناسبی برای او محسوب شود (اسعدی بیگی، ۱۳۸۸). همچنین تحقیقات دلیزی و والفرد^۱ (۲۰۰۲) نشان داده که انجام بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند خودپنداره مثبت و یادگیری (رزاس و همکاران^۲، ۲۰۰۳)، تفکر حل مسئله (هانگ و لیو^۳، ۲۰۰۳) را در دانش آموزان بهبود بخشد در کنار تأثیرات مثبت بازی‌ها نباید از تأثیرات منفی آنها نیز غافل شد. همه می‌دانند که بخش عمده‌ای از بازی‌های رایانه‌ای به دلایل مختلف برای کودکان سرگرمی مناسبی نیستند و گذراندن زمانی هر چند در اوقات فراغت، نه تنها اثری مثبت در روحیه آنها نمی‌گذارد بلکه باعث خستگی، عصبانیت، استرس و مسائلی از این قبیل می‌شوند: انزوا و تنهایی کودکان: 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، که برخی آن را اعتیاد می‌نامند باعث دوری از جمع و در نهایت انزوا و تنهایی دانش آموزان می‌شود. در نتیجه با کاهش تماس و تعامل با دیگران، فرد فرصت آموختن اصول و قواعد حاکم بر روابط رضایت بخش و مؤثر را از دست می‌دهد. این ضعف ایجاد شده در مهارت‌های اجتماعی؛ که همان رفتارهای آموخته شده، مقبول جامعه هستند، به تدریج باعث می‌شود که فرد خود را در مدیریت روابط بین شخصی با افراد دیگر و برقراری و حفظ و ادامه آن ناتوان یابد، و به سوی دنیای بازی‌ها که عاری از این تنش و نگرانی‌هاست، سوق پیدا کند و بازی‌ها را چون مصاحبی دلنشین و جایگزین کاستی‌ها در یابد. ترویج رفتارهای خشن: کودکان به شدت آماده الگوبرداری و تکرار کارهایی هستند که می‌بینند. همان‌طور که می‌دانیم در اکثر بازی‌های رایانه‌ای، کودکان با صحنه‌های

1 Delisi, & Wolford

2 Rosas, Et al

3 Hong, & Liu

خشونت‌آمیز، زد و خوردها و حتی کشتن برای پیروزی مواجه‌اند و حتی کودکان باید هرچه خشن‌تر بازی کنند تا بازی را ببرند. نیاز به توضیح و استدلال نیست که این مسائل، کودکان را به رفتارهای خشن ترغیب کرده و اثرات مخربی در ذهن و روحیه آنها به‌جا می‌گذارد (اسعدی بیگی، ۱۳۸۸). افت تحصیلی: یکی دیگر از نگرانی‌های عمده درباره بازی‌های رایانه‌ای، با توجه به گسترده‌گی کاربرد آنها در میان نوجوانان، این است که چنین بازی‌هایی ممکن است با ایجاد فضایی جذاب‌تر در مقایسه با انجام تکالیف درسی، باعث تداخل در عملکردهای علمی و تحصیلی شوند. روشن است که اگر دانش‌آموزان همه وقت خود را در بیرون از مدرسه به بازی‌های رایانه‌ای بپردازند، و در پی آن از درس و دیگر فعالیت‌هایی که از نظر اجتماعی و فکری برای آنها مفید است، غفلت ورزند، مسائل ناخوشایندی را به دنبال می‌آورد. تحقیقات نشان داده که با جایگزینی بازی‌های رایانه‌ای، روحیه جمع‌گرایی به سرعت تضعیف شده و به سست شدن روابط خانوادگی، بی‌حوصلگی، پرخاشگری و بی‌قراری در کودکان و نوجوانان می‌انجامد (افروز، ۱۳۷۸). کوپر و مکی^۱ (۱۹۸۶)، فیشر^۲ (۱۹۹۴) و اندرسون و دیل^۳ (۲۰۰۰)، علاوه بر اشاره به نقش بازی‌های رایانه‌ای در ایجاد پرخاشگری، همچنین اظهار نموده‌اند که این گونه بازی‌ها می‌توانند در بروز رفتارهای ضد اجتماعی و ناسازگاری نیز موثر باشند.

مورفی و همکاران^۴ (۱۹۸۶) و گوین اپ و همکاران^۵ (۱۹۹۳) در تحقیقات خود بر تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر افزایش اضطراب تأکید نموده‌اند. نتایج تحقیقات هاردی و تی^۶ (۲۰۰۷)، ویتی و مک لافلین^۷ (۲۰۰۷)، و هامبرگر و بن آرتزی^۸ (۲۰۰۳) نشان داد که گرایش بیش از حد به بازی‌های رایانه‌ای بروز مشکلاتی از قبیل کاهش سلامت روان، کاهش روابط اجتماعی، غفلت از انجام وظایف و فعالیت‌ها نسبت به امور خانوادگی و تحصیلی را منجر می‌شود. با توجه به اینکه بسیاری از این بازی‌ها، فعالیتی که به نوآوری، خلاقیت و تفکر مستقل مربوط باشند را ارائه و آموزش نمی‌دهند. بنابراین نوجوان هنگام انجام این بازی‌ها، تنها وقت خود را گذرانده است. تأثیرات استفاده بیش از حد از این بازی‌ها، بالقوه زیانبار است، چون ممکن است وقت فعالیت‌های دیگری همچون انجام تکالیف مدرسه، مطالعه آزاد یا ورزش را بگیرند. و دانش‌آموزانی که به این بازی‌ها معتاد می‌شوند، تنها به بازی کردن و پرهیز از روابط اجتماعی گرایش داشته باشند. با این تفاسیر و با توجه به دو بعد مثبت و منفی

1 Cooper, & Mackie

2 Fisher

3 Anderson, & Dill

4 Murphy, et al

5 Gwinup, et al

6 Hardie & Tee

7 Whitty, & McLaughlin

8 Hamburger, & Ben-Artzi

بازی‌ها، به نظر می‌رسد بازی‌های رایانه‌ای با جنبه‌های فردی و اجتماعی زندگی افراد سروکار دارند. گرچه تحقیقات زیادی بازی‌های رایانه‌ای را از جنبه‌های مختلف بررسی کرده‌اند، اما تحقیق جامعی در زمینه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و رابطه آن با مهارت‌های اجتماعی در داخل کشور صورت نگرفته است. در پژوهش حاضر، مسأله اساسی آن است که اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و رابطه آن با مهارت‌های اجتماعی در دو بعد (رفتارهای اجتماعی مثبت، رفتارهای ضد اجتماعی) مورد بررسی قرار گیرد.

۱-۲ اهمیت و ارزش تحقیق

انسان مخلوقی اجتماعی است که برای برآوردن نیازهای عاطفی، اجتماعی و زیستی خود احتیاج به تعامل با دیگران دارد. همان‌گونه که مردم زندگی می‌کنند، مهارت‌های اجتماعی‌شان به آنها اجازه می‌دهد که از علائق و فرصت‌هایشان استفاده کرده، با احساس تر 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 او می‌شود. والدین، دوستان و رسانه‌ها نقش مهمی را در این زمینه ایفا می‌کنند، چون آنها باعث می‌شوند که فرد مهارت‌های بیانی را به وسیله فرایند تقلید و همانند سازی فرا بگیرد (ده بزرگی، ۱۳۷۲). یکی از عوامل سازگاری افراد در تعاملات گروهی، "مهارت‌های اجتماعی" یعنی توانایی ایجاد ارتباط و احساس رضایت از دیگران است. امروزه در عرصه‌های بین‌المللی توسعه صنعتی هم، به موضوع روابط حاکم بین کارکنان و همکاران توجه خاصی شده است. به نحوی که دانشمندان علوم رفتاری یکی از شاخص‌های صنایع موفق، پویا را احساس رضایت همکاران و در واقع آموزش مهارت‌های اجتماعی کارکنان می‌دانند. فراگیری مهارت‌های اجتماعی، در صنایع سبب می‌شود تا کارکنان در رویارویی با پرخاشگری، انزوای اجتماعی، پذیرش هنجارهای اخلاقی، و انتقال مفاهیم حساس عاطفی با درایت رفتار کنند (اکبری‌ان و پالاهنگ، ۱۳۷۸). برای نوجوانان نیز برقراری و حفظ تعاملات اجتماعی کارآمد، به دلیل تحولات گسترده بلوغ، می‌تواند ایجاد تنش کند. بنابراین تغییرات جسمانی و عاطفی همراه بلوغ در کنار پیشرفت و توانایی‌های شناختی و کلامی، بر تعاملات نوجوانان با همسالان تأثیر می‌گذارد (هانسن و همکاران^۱، ۱۹۹۸: ۴۸۹). یکی از عواملی که احتمال می‌رود به تنزل مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان و نوجوانان منجر شود، پدیده نوظهور بازی‌های رایانه‌ای است. در دنیای حاضر استفاده از کامپیوتر فعالیتی رایج و پر طرفدار برای بازی‌ها و سرگرمی‌های تفریحی در میان دانش‌آموزان محسوب می‌شود. بازی با رایانه بیشتر اوقات موجب کناره‌گیری از محیط اجتماعی می‌شود و از آنجا که یکی از

پیامدهای استفاده نادرست از بازی‌های رایانه‌ای، اعتیاد و وابستگی به این بازی هاست. دلیلی است بر اینکه به این موضوع توجه بیشتری شود. چون با تحولات سریع در فناوری‌های نوین جهانی و افزایش بیش از حد دسترسی کودکان و نوجوانان به محیط‌های مجازی و گرایش کودکان به بازی‌های رایانه‌ای و حضور فعال آن‌ها در کافی‌نت‌ها و گیم‌نت‌ها توجه به آثار و پیامدهایی که محیط‌های مجازی بر روان و رفتار کودکان می‌گذارند، اهمیت این امر را دوچندان کرده است. بنابراین با توجه به اینکه که مخاطبین اصلی این بازی‌ها دانش‌آموزان می‌باشند؛ قشری که درگیر تغییرات سریع فیزیولوژیک و جسمانی، شکل‌دهی هویت و ورود به دنیای بزرگسالان می‌باشند؛ حساسیت توجه به آثار و پیامدهای این بازی‌ها را بیشتر نمایان می‌کند، یکی از مسائل مطرح و نگران‌کننده در رابطه با بازی‌های رایانه‌ای، جایگزینی این بازی‌ها به جای تعاملات اجتماعی، همچنین اثراتی که مشغول شدن در این سرگرمی‌ها بر فعالیت‌هایی مانند عملکرد تحصیلی و روابط با همسالان می‌گذارد، می‌باشد با وجود این 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 تشکیل‌دهنده آن می‌باشند؛ شیوع و پیشرفت بازی‌های رایانه‌ای چشمگیر است؛ انجام پژوهش و تحقیق مستقل به ویژه در زمینه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای ضرورت دارد.

پژوهش حاضر، ضمن پرکردن بخشی از خلأ تحقیقاتی؛ دست‌اندرکاران 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 مهارت‌های اجتماعی فرزندانشان آگاه خواهد کرد.

۳-۱ هدف‌های تحقیق

۱-۳-۱ هدف اصلی پژوهش

هدف اصلی پژوهش تعیین رابطه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای با مهارت‌های اجتماعی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع دوم راهنمایی شهر اصفهان است.

۲-۳-۱ هدف‌های ویژه

- ۱- تعیین رابطه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای براساس نوع و تجربه بازی
- ۲- تعیین تفاوت اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر حسب جنسیت
- ۳- تعیین رابطه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای با عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان