



دانشگاه آزاد اسلامی واحد مرودشت

دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی

پایان نامه برای دریافت درجه کارشناسی ارشد گرایش

مشاوره (M.A)

عنوان:

بررسی رابطه بین بازیهای ویدیویی با پر خاشگری و مهارت‌های

اجتماعی دانش آموزان مقطع راهنمایی شهر خرامه

استاد راهنما:

دکتر صدرالله خسروی

استاد مشاور

دکتر لادن معین

نگارش:

کبری مظفری

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ
مَدَنی



صور تجلسه دفاع از پایان نامه کارشناسی ارشد (M.A)

نام و نام خانوادگی دانشجو: کبری مظفری در تاریخ ۱۳۸۹/۱۱/۲۳ رشته

مشاوره

از پایان نامه خود با عنوان: بررسی رابطه بین بازیهای ویدیویی با
پرخاشگری و مهارت های اجتماعی دانش آموزان مقطع راهنمایی

شهر خرامه

با درجه: عالی و نمره: ۱۸ دفاع نموده است

سمت

نام و نام خانوادگی اعضای هیئت داورى

۱- دکتر صدرالله خسروی

استاد راهنما

۲- دکتر لادن معین

استاد مشاور

۳- دکتر سوسن سهامی

استاد داور

داخلی

۴- دکتر سهرابی

استاد داور

خارجی

۵- دکتر سیامک سامانی

استاد ناظر

مراتب فوق مورد تأیید است .

مدیر/معاونت پژوهشی

مهر و امضاء

«سیاس نامه»

هر که در راه علم می کوشد
علم راهی است واقعا دشوار
هر که زین ره به راه می افتد
رهنما لازم است در این راه
من از رهنما مدد جستم
اولین رهنمای من حق بود
زین سبب حمد گوی دادارم
بعد از او رهنمای این تحقیق
که همه هستیم فدایش باد
حضرت رهنمام خسروی است^۱
آنکه خورشید وار در تابش
دیگر استاد نیک من معین^۲
سهامی^۳ بسان صبح بهار
آنکه آینه دار خورشید است
با دیگر سپاسشان دارم
بر عزیزی دیگر سپاسم باد
او معین^۴ است و رفاهی^۵ است
او که جان است و او که جانان است
ای خداوند پاک و بی همتا
قاصرم من به حمد گویی شان
اجرشان بر تو باد در دو سرا
جان هستی فدایشان باد

جامه ی صبر باید پوشد
علم راهی است سوی باغ بهار
بی مشاور به چاه می افتد
تا نیفتی به هر قدم در چاه
دوری از هر مسیر بد جستم
که در علم روی من بگشود
که همه هستیم از او دارم
حضرتی مهربان و نیک و شفیق
سرمه دیده خاک پایش باد
که برایم چو گوهر نابی است
داده بر دیده های من بینش
آن مشاور مرا به هر معبر
داوری نیک در رهی دشوار
باعث افتخار خورشید است
که هم از لطفشان نشان دارم
نذر او جان حق شناسم باد
رحمتی از خدای محمود است
سرگروه روان شناسان است
ای خداوند قادر دانسا
مانده در وصفشان از نطق بیان
ای خدای کریم و بی همتا
سرمه خاک پایشان باشد .

^۱-دکتر صدر الله خسروی (استاد راهنمای تحقیق)

^۲-دکتر لادن معین (استاد مشاور تحقیق)

^۳-دکتر سهامی (استاد داور تحقیق)

^۴-دکتر لادن معین (مدیر گروه مشاور)

^۵-دکتر زاله رفاهی (مدیر گروه سابق مشاور)

تقدیم به :

در ابتدا از زحمات بی دریغ کسانی که همواره روشنی بخش شمع حیاتم بوده اند تشکر می کنم . از پدر و مادر مهربان و فداکارم که در تمامی لحظات زندگیم از جان مایه گذاشته اند تا به کسب علم ودانش بپردازم و همچنین همسر و فرزند عزیزم که با صبر و حوصله در تمامی مراحل مشکلات تحصیل مرا به جان و دل خریدند

و تقدیم به:

به عمو و زن عموی عزیزم

فهرست مطالب

صفحه	عنوان
	فصل اول : کلیات طرح تحقیق
۱	مقدمه
۳	بیان مساله
۷	اهمیت و ضرورت پژوهش
۱۱	اهداف پژوهش
۱۲	فرضیه های پژوهش
۱۳	تعاریف نظری و عملیاتی بازیهای یارانه ای
	فصل دوم : ادبیات و پیشینه پژوهش
۱۵	مقدمه
۱۵	مبانی نظری
۱۵	تعریف پرخاشگری
۱۶	ابعاد پرخاشگری
۱۷	انواع پرخاشگری
۱۹	عوامل تعیین کننده پرخاشگری
۲۱	دیدگاه های نظری پرخاشگری
۲۳	مهارت اجتماعی

۲۴	تعریف مهارت اجتماعی
۲۵	هدف های اجتماعی شدن
۲۵	عناصر مهارت های اجتماعی
۲۶	ابعاد مهارت اجتماعی
۲۸	مولفه های مهارت اجتماعی
۲۸	رشد اجتماعی
۲۹	ارکان رشد اجتماعی
۲۹	ضعف مهارت های اجتماعی
۳۰	دیدگاه های نظری مهارت های اجتماعی
۳۱	تعریف بازی
۳۲	انواع بازیها
۳۴	ارزش اجتماعی بازی
۳۴	نظریه های بازی
۳۵	بازی ویدیویی
۳۸	تحقیقات انجام شده:
۳۸	تحقیقات انجام شده در ایران
۴۲	تحقیقات انجام شده در خارج از ایران
۵۰	جمع بندی و نتیجه گیری

فصل سوم : روش شناسی پژوهش

۵۲	مقدمه
۵۲	روش تحقیق
۵۲	جامعه آماری
۵۲	نمونه آماری
۵۲	ابزار گرد آوری اطلاعات
۵۴	روایی و اعتبار پرسشنامه
۵۵	روش اجرای پژوهش
۵۵	روش تجزیه و تحلیل

فصل چهارم : یافته های پژوهش

۵۷	مقدمه
۵۸	الف- تحلیل اطلاعات توصیفی
۵۹	ب-تحلیل فرضیه های پژوهش

فصل پنجم : بحث و نتیجه گیری

۶۷	مقدمه
۶۸	یافته و نتیجه گیری
۶۹	فرضیه های کلی
۷۰	فرضیه های فرعی

۷۳	نتیجه گیری
۷۴	محدودیت های تحقیق
۷۵	پیشنهادات
۷۷	منابع فارسی
۸۳	منابع انگلیسی
	پیوست

فهرست جدول

- جدول ۲-۱ مکانیسم‌های مسئول تاثیر خشونت تلویزیونی و سینمایی در رشد تماشاگران
- جدول ۴-۱ میانگین و انحراف معیار کسب شده در بازیهای ویدیویی
- جدول ۴-۲ میانگین و انحراف معیار کسب شده در متغیر خشم و مولفه های آن
- جدول ۴-۳ میانگین و انحراف معیار کسب شده در مهارت های اجتماعی و مولفه های آن
- جدول ۴-۴ بررسی رابطه خطی بین متغیرهای پیش بینی و ملاک
- جدول ۴-۵ ضریب رگرسیون متغیر بازیهای ویدیویی بر پرخاشگری
- جدول ۴-۶ بررسی رابطه خطی بین متغیرهای پیش بینی بر ملاک
- جدول ۴-۷ ضریب رگرسیون متغیر بازیهای ویدیویی بر مهارت های اجتهادی
- جدول ۴-۸ بررسی رابطه خطی بین متغیر پیش بینی و ملاک
- جدول ۴-۹ ضریب رگرسیون متغیر بازیهای ویدیویی بر خشم
- جدول ۴-۱۰ بررسی رابطه خطی بین متغیر پیش بینی و ملاک
- جدول ۴-۱۱ ضریب رگرسیون متغیر بازیهای ویدیویی بر پرخاشگری کلامی و بدنی
- جدول ۴-۱۲ بررسی رابطه خطی بین متغیر پیش بینی و ملاک
- جدول ۴-۱۳ ضریب رگرسیون متغیر بازیهای ویدیویی بر رنجیدگی
- جدول ۴-۱۴ بررسی رابطه خطی بین متغیر پیش بینی و ملاک
- جدول ۴-۱۵ ضریب رگرسیون متغیر بازیهای ویدیویی بر بد گمانی
- جدول ۴-۱۶ بررسی رابطه خطی بین متغیر پیش بینی و ملاک
- جدول ۴-۱۷ ضریب رگرسیون متغیر بازیهای ویدیویی بر مهارت های اجتماعی مثبت
- جدول ۴-۱۸ بررسی رابطه خطی بین متغیرهای پیش بینی و ملاک

جدول ۴-۱۹ ضریب رگرسیون متغیرهای بازیهای ویدیویی بر مهارت های اجتماعی منفی

فهرست نمودارها

نمودار ۱-۲ مکانیسم های مسئول تاثیر خشونت تلویزیونی و سینمایی
در رفتار تماشاگران
۲۸

فصل اول :

کلیات طرح تحقیق

چکیده :

یکی از هیجان زا ترین عرصه های زندگی بشر در قرن اخیر ، عرصه بازی های ویدیویی - رایانه ای می باشد که با افزایش سریع محبوبیت آن در بین کودکان و نوجوانان نگرانی همگانی از تاثیرات زیان بار این بازی فزونی گرفت از جمله نگرانی های عمده در مورد این بازی ها ویژگی آشکار خشونت آمیز بودن بسیاری از آنهاست . هدف از این پژوهش بررسی رابطه بین بازی های ویدیویی ، پرخاشگری و مهارت های اجتماعی در دانش آموزان مقطع راهنمایی شهر خرامه بود . روش پژوهش توصیفی - همبستگی بود که شامل کلیه پسران مقطع راهنمایی شهر خرامه که در سال تحصیلی ۸۹-۸۸ بود . حجم نمونه مورد مطالعه ۱۳۰ نفر بود که بصورت هدفمند . برای جمع آوری داده ها از پرسشنامه بازیهای ویدیویی و همچنین پرسشنامه مهارت اجتماعی استفاده شد . اطلاعات گردآوری شده با استفاده از روش تحلیل رگرسیون مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت . نتایج تحلیل رگرسیون در عامل های پرخاشگری مهارت های اجتماعی نشان داد که رابطه منفی معری دار وجود دارد که به ترتیب سطح معری داری ($p \leq 0/05, 0/01$) می باشد و همچنین در عامل های خشم ، پرخاشگری کلامی و بدری ، رنجیگی ، بدگماری و مهارت های اجتماعی مثبت رابطه منفی معری دار وجود دارد که به ترتیب سطح معری داری ($p \leq 0/01, 0/01, 0/05, 0/01$) ، $(p \geq 0/33)$ بود ولی در عامل مهارتهای اجتماعی منفی رابطه مثبت معری دار وجود دارد که دارای سطح معری داری ($p \leq 0/05$) می باشد بر اساس نتایج این پژوهش می توان نتیجه گرفت مواجهه ممتد با بازیهای ویدیویی - رایانه ای بویژه بازی های خشونت آمیز ، سبب ایجاد حالات پرخاشگری و کاهش عملکرد اجتماعی در دانش آموزان می شود .

کلید واژه ها: بازیهای ویدیویی - رایانه ای ، پرخاشگری ، مهارت اجتماعی ، دانش آموزان

۱- مقدمه :

رسانه ها سرشار از نمونه سرگرمی های جدیدی هستند که روز به روز محبوبیتشان گسترش می یابد و به دلیل جذابیت فراوان آنها برای بسیاری از افراد نگرانی های همگانی را برانگیخته اند . بازی های ویدیویی نیز از این قاعده بیرون نیستند (پورمحسنی ، ۱۳۸۳).

کودکان ونوجوانان در عصر حاضر به میزان زیادی تحت تاثیر این بازی ها قرار گرفته اند وبا توجه به اهمیت بازی در زندگی اجتماعی این رده سنی ، بازی های رایانه ای به صورت اجتناب ناپذیر بخش عمده ای از جامعه پذیری کودکان ونوجوانان را به خود اختصاص داده اند . از دیگر سو ، محبوبیت بازی های رایانه ای و وی‌ئی‌بی موجب توجه محققان و پژوهشگران به این عرصه شده است وشکل گیری دو دسته از نظرات عمده پیرامون آن را به دنبال داشته است، دسته ای این بازی ها را مختص عصر ارتباطات دانسته و آن را همچون سایر اسباب بازی ها دارای کارکردهای مثبت ومفید می دانند وبخشی از مطالعات محققان ، به کشف کارکردهای منفی بازی های رایانه ای منجر شده است (شاوردی و همکاران، ۱۳۸۸) .

خشونت وپرخاشگری ، در سطوح وجنبه های مختلف معضلی بزرگ وجهانی به شمار می آید وریشه بسیاری از جرایم ، نابسامانی ها ، انحرافات و حتی جنگ ها را تولید در این امر جستجوکرد . در یک نگاه،علل انحطاط اخلاقی وسقوط معنوی بسیاری از افراد ، گروه ها وجوامع ، خشونت وپرخاشگری است وجنگ ، تجاوز ، ترور ، تخریب ، ضرب وجرح وقتل مصادیق بارز این جنبه از رفتار انسان به شمار می آید (آذربایجانی و همکاران، ۱۳۸۲) .

بخش عمده ای از یادگیری ما از طریق الگو قرار دادن رفتار دیگران حاصل می شود . الگوها می توانند واقعی یا رسانه ای باشند. صحنه های خشن و پرخاشگرانه ای که از رسانه ها پخش می شوند می توانند به عنوان محرک وبرانگیزاننده پرخاشگری عمل کنند . بنابراین رسانه های تلویزیون ی ،

فیلم ها و وقایع ورزشی حاکی از آن است که همه آنها در بردارنده سطحی از خشونت هستند (همان منبع).

بررسی های نظریه های یادگیری اجتماعی نشان داده است که پرخاشگری مانند هر پاسخ دیگر ، از طریق تقلید آموخته می شود . کودکان کودکان که انواع رفتارهای پرخاشگرانه آدم بزرگسال را نسبت به عروسک بادی تماشا کرده بودند، بعداً بسیاری از رفتارهای او، از جمله الگوهای نامتداول رفتار پرخاشگرانه او را تقلید کردند (علیزاده، ۱۳۸۶).

مهارت های اجتماعی، اساس و مبنای اولیه روابط بین فردی را تشکیل می دهند . تعامل های میان فردی زمینه رشد و شکوفایی افراد را فراهم می سازند ، روابط آنها را بهبود می بخشد ، مشکلاتشان را حل می کند ، امکانات موجود را به آنها می شناساند ، زمینه خوشبختی و هویت یابی را برایشان فراهم می سازد (ناعمی، ۱۳۸۵).

ناتوانی در بیان احساسات و روابط رضایت بخش با دیگران به بهای گرانی تم ام می شود مهارت های اجتماعی ، ظرفیت افراد را برای مراقبت از خودشان و سازگاری با فشارهای روزانه محدود کرده ، آنها را آسیب پذیر می کند .

پیشرفت و پیچیده تر شدن فن آوری های ارتباطی ، بر همه ابعاد زندگی بشر موثر افتاده است . رسانه ها که وسایل فیزیکی یا م کانیکی تبدیل پیام به علایم و انتقال آنها از مجازی یا کانال های ارتباطی هستند ، ویژگی مهمی از حیات اجتماعی ، در عصر حاضرند (اولسون، ۱۳۷۷).

۱-۲ بیان مساله :

بدون شک جهان معاصر ، تفاوت کیفی نسبت به دوسه دهه پیش دارد که این امر مرهون پدید آیی و تحول سریع رایانه ها و گسترش و فراگیری دسترسی به آنها است . یکی از پیامد های این گسترش و تحول ، ظهور بازی های رایانه ای و ویدیویی^۱ می باشد (جوان سیامردی، ۱۳۸۷).

بازی های ویدیویی - رایانه ای در سال ۱۹۷۲ با پنگ^۲ یک بازی تنیس روی میز رایانه ای (آغاز شد و سپس در نظام نرم افزاری و سخت افزاری شروع به رشد کرد .بهبود کیفیت و تنوع بازی ها ، باعث گسترش روز افزون این رسانه در میان جامعه ،خصوصا در بین نوجوانان شد (عبدالخالقی و همکاران، ۱۳۸۲) .

بازی های ویدیویی- رایانه ای یکی از هیجان انگیزترین فعالیتهای بشر قرن بیستم محسوب می شود. این بازی هایی که تقریبا از سه دهه قبل به این سو ، به بازار آمده اند، تا کنون شمار کثیری از کودکان و بزرگسالان را وادار کرده اند تا ساعات فراوانی از روز و شب را به آنها اختصاص دهند .

اگرچه داده های جمعیت شناختی جدا و دقیقی از بازی کنندگان رایانه ای در ایران در دست نیست و زمینه این قبیل پژوهشها، در کشور بکر و کاوش نشده است، اما برخی یافته ها نشان می دهند که ۸۵ درصد مردم ایالات متحده ، به طور معمول و هر روز مشغول بازی های رایانه ای اند . پسران آنجا دوبرابر بیشتر از دختران با این برنامه ها بازی می کنند و بازی های رایانه ای خشونت آمیز را بر سایر انواع بازی ها ترجیح می دهند و حتی از سنین پایین تری نسبت به دختران با این قبیل بازی ها درگیر می شوند (فرجی وهمکاران، ۱۳۸۱) .

پیدایش این پدیده جدید ، موجی از نوید ها و نگرانی ها را به دنبال داشته است . با توجه به اینکه این بازی ها به عنوان دومین سرگرمی پس از تلویزیون شناخته شده است ، مخالفان این بازی ها با تاکید بر اثرات سوء آن از جمله اعتیاد به بازی ، افزایش حالات خشم و پرخاشگری ، صرف پول

^۱- Computer game
^۲-pong

زیاد جهت خرید آن و تاثیرات سوء جسمی و روانی دیگر ، خاطر نشان می سازند که تاثیر آسیب های گفته شده بسیار بیشتر از مواردی همچون افزایش هماهنگی چشمی - دستی و جنبه های مثبت دیگر می باشد . خشونت ، بزهکاری ، جنایت و از بین بردن هر آنچه فرا روی آدمی است یکی از اساسی ترین موضوعات مطرح شده در این بازی ها است بطوری که بررسی های مختلف حاکی از آن است که مضامین اکثر این بازی ها به مواردی چون تخریب ، کشتن و پرخاش بر علیه دیگری اختصاص دارد . بسیاری از تحقیقات حاکی از آن است که پرداختن به این بازی ها و پاداشی که رفتارهای پرخاشگرانه در طی بازی ها دریافت می دارد سبب می شود کودکان و نوجوانان انجام این رفتارها را پیشه خود ساخته و در طی زمان حساسیت خود را به مسئله خشونت از دست بدهند (عبدالخالقی و همکاران، ۱۳۸۲) .

برخی مطالعات نشان می دهند که بازیهای ویدیویی سبب افزایش سطح پرخاشگری و رفتار خصمانه ، کاهش در برابر ناکامی ، اعتیاد و وابستگی ، کاهش روابط اجتماعی و ضعف عملکرد تحصیلی می گردند (به نقل از پور محسنی، ۱۳۸۳) .

در نظریه های جدید به علل و شرایط پرخاشگری انسان نیز توجه شده است . در مدل پردازش اطلاعات اجتماعی - شناختی دادگ^۱ و کرایک^۲ (۱۹۹۰) و کوای^۳ (۱۹۸۷) نقص در یک یا چند جزء این فرایند، علت بنیادی شکل گیری رفتار پرخاشگرانه است . بر اساس این مدل، می توان گفت که رفتار پرخاشگرانه ، از یک سو به منزله نوعی شیوه رویارویی با مشکلات اجتماعی روز مره است و از سوی دیگر نقص در رمز گردانی ، تفسیر موقعیت ها اهداف انتخاب شده تولید و راهبرد ها و ارزیابی پاسخ ها که از اجزای اصلی نظام پردازش اطلاعات شناختی و رفتاری هستند ، می تواند به رفتار پرخاشگرانه بینجامد (به نقل از محمدی، ۱۳۸۵) .

¹-Dodge
²-Crick
³-Coie

متخصصین گفتار در زبان بر اساس تاثیر بازی های رایانه ای بر تعامل اجتماعی فرد ، نظرات گوناگونی را مطرح ساخته اند عده ای برآنند که رایانه با کاربر خود ارتباط گویا برقرار نمی کند .اما عده ای دیگر معتقدند بین بازیکنان یک بازی رایانه ای ، اغلب مشارکت و همکاری به وجود می آید که این نکته از نظر برقراری ارتباط اجتماعی مفید است (نجمی وهمکاران، ۱۳۸۳ به نقل از جوان سیامردی، ۱۳۸۷) .

بازی های رایانه ای ممکن است نیاز طبیعی را که در تعاملات اجتماعی برآورده می شوند، ارضا کرده و بنابراین به انزوای اجتماعی منتهی گردند (زیمباردو^۱، ۱۹۸۲). رایانه ، به عنوان یکی از وسایل این بازها می تواند باعث کم شدن تعامل اجتماعی فرد ، خصوصا با اهل خانه گردد . گرونهوغ^۲ ، ونکاتش^۳ و ویتالاری^۴ (۱۹۸۵) به نقل از مریسن^۵، کروگمن^۶ (۲۰۰۱). در طی تحقیقی دریافتند افرادی که دارای یک رایانه شخصی می باشند به طور معنا داری زمان بیشتری را به تنهایی و زمان کمتری را با خانواده و دوستان سپری می کنند. ساختار فیزیکی رایانه خود به گونه ای است که موجب استفاده انفرادی می گردد. صفحه رایانه کوچک بوده و تنها یک صندلی در جلوی آن در نظر گرفته شده است. ضمن آنکه محیط هایی که در خانه برای آن در نظر گرفته می شود اتاق شخصی فرد و یا در محلی دور از تردد و تجمع افراد است. این انزوا و تنهایی می تواند باعث کاهش تعامل اجتماعی فرد با دیگران و در نهایت کاهش مهارت اجتماعی وی گردد (دوران وهمکاران، ۱۳۸۱) .

داشتن مهارت های اجتماعی از ضرورت های اساسی زندگی امروز است این ضرورت به ویژه برای سنین نوجوانی و جوانی که افراد را در رویارویی با موقعیت های متعدد قرار می دهد بیشتر ملموس می باشد (فتحی، ۱۳۸۴).

1-Zim Bardo
2-Gronhaug
3-Venkatesh
4-Vitalari
5-Morrison
6-Krugman