

سپاسگزارى

خدای را سپاس می گویم برای توفیق نگارش این پایان نامه در محضر اساتید مجربی چون جناب آقای دکتر مهران سهراب زاده که با سعه صدر و دقت فراوان و با راهنمایی های ارزشمند و عالمانه خود در تمامی مراحل انجام این پژوهش مرا همراهی نمودند.

همچنین مفتخرم برای نگارش این پایان نامه ، زیر نظر زیر نظر استاد مشاور آقای دکتر اسدالله بابایی که با راهنمایی های اندیشمندانه خود مرا مرهون لطف و توجهات خود نمودند.

تشکر و قدردانی ویژه از جناب آقای دکتر محسن نیازی ، مدیریت محترم گروه علوم انسانی که مرا در انجام پژوهش هدایت نمودند .

همچنین وظیفه خود میدانم که از اساتید محترم اعضای هیئت نظارت و داوران ارجمند جناب آقای دکتر محسن شاطریان ، دکتر فریبرز صدیق ارفعی که قبول زحمت فرموده و با دقت نظر و راهنمایی های کارشناسانه خود ضعف ها و کاستی های پایان نامه را مشفقانه و دلسوزانه یادآوری و مرا مورد لطف و عنایت خود قرار دادند و همچنین نماینده تحصیلات تکمیلی ، دکتر روح الله صیادی نژاد تشکر و قدردانی می نمایم .

از جناب آقای دکتر سعیدی و دکتر محمد گنجی و دکتر رضا صمیم ، که در طول مدت تحصیل برای دانشجویان زحمت فراوان کشیده اند ، خالصانه تشکر مینمایم .

و همچنین از دوستانی چون غلامرضا پرتوی
عمارلویی، اعظم ولایتی نجف آبادی، حجت مشایخی،
الهام شفایی مقدم، اندیشه اکبری، اسماعیل حسام
مقدم، حمیدرضا ابراهیمی و سیدعلی موسی کاظمی که
فضا را برای یادگیری بیشتر من در این حوزه ها،
بزرگوارانه در اختیارم نهادند، قدردانی می نمایم و
از خداوند منان برای همه آنان آرزوی موفقیت، سلامتی
و طول عمر دارم

تقدیم به :

روح پدر و مادر مهربان و بزرگوارم
که اسطوره پاکی و صداقت بود .
و به همسر و فرزندانم که
صبورانه مشکلات تحصیل مرا تحمل نمودند .

چکیده

یکی از اصلی ترین پرسشهای پژوهشگرانی که در زمینه پیامدهای بازیهای رایانه ای به مطالعه پرداخته اند، تاثیر این بازیها در قلمرو رفتار اجتماعی است. به سخن دیگر، ارتباط فرد با دنیای بازیهای رایانه ای، ارتباطهای انسانی او را متأثر می سازد، تردیدهای فراوانی را در استفاده از این بازیها به میان می آورد. گرچه بعضی بیان داشته اند که بازیهای رایانه ای موجب انزوای اجتماعی نمی گردد، ولی تحقیقات دیگر حاکی از آنند که این بازیها نه تنها سبب انزوا و کناره گیری اجتماعی، کاهش ارتباط اجتماعی و مردم آمیزی می شوند، بلکه میزان نوع دوستی را کاهش داده و ارزشهای مبتنی بر همکاری و همیاری را بی رنگ می سازند. در این راستا پژوهش حاضر به بررسی تأثیر بازیهای رایانه ای - ویدیویی بر رفتار اجتماعی نوجوانان و مقایسه آن با تاثیر دانش 45 بازی های سنتی پرداخته است. به این منظور (ساله) انتخاب شدند 12-14 آموز پسر مقطع راهنمایی (که ضمن پاسخ به پرسشنامه محقق ساخته اطلاعات جمعیت شناختی، پرسشنامه رفتارهای اجتماعی را نیز تکمیل

کردند. اطلاعات گردآوری شده با استفاده از روش تحلیل همبستگی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. یافته های این پژوهش حاکی از آنند که گرچه تجربه بازی با بروز رفتارهای اجتماعی مناسب رابطه ای معکوس دارد، یعنی هر تجربه بازی بیشتر باشد، رفتارهای اجتماعی نامناسب تر است، اما این رابطه معنادار نبوده و در عوض وجود رابطه معنادار بر محور محل بازی متمرکز بوده است. به طوری که انتخاب منزل به عنوان محل بازی با رفتارهای اجتماعی رابطه ای معکوس و معنادار دارد. اما در مورد بازی های سنتی انتخاب منزل یا پرداختن به بازی در محل هایی که امکان حضور دیگران وجود دارد، در بروز رفتارهای اجتماعی مناسب یا عدم آن تفاوت معناداری نداشت و همچنین انتخاب نحوه پرداختن به بازی نیز در بازی های سنتی از لحاظ تنها بودن یا انجام بازی بصورت گروهی از نظر آماری تفاوت . در مجموع با استناد به یافته معناداری نداشت های پژوهش می توان نتیجه گرفت که مبادرت به این بازیها می تواند تأثیر معناداری در الگوی تعاملات بین فردی و در نتیجه رفتارهای اجتماعی بر جای گذارد.

کلمات کلیدی:

- 1- بازی
- 2- بازی های سنتی
- 3- ناهنجاری های کنش اجتماعی
- 4- مسئولیت پذیری

فهرست مطالب

عنوان

۵.....	فصل اول: مقدمه و بیان مسئله
۶.....	۱-۱- تعریف مسئله
۱۰.....	۱-۲- ضرورت انجام پژوهش
۱۲.....	۱-۳- فرضیات
۱۳.....	۱-۴- تعریف متغیرهای اصلی
۱۳.....	۱-۴-۱- مفهوم بازی
۱۳.....	۱-۴-۲- بازی های سنتی
۱۳.....	۱-۴-۳- بازی های مدرن (رایانه ای - ویدیویی)
۱۴.....	۱-۴-۴- رفتار نوجوان
۱۶.....	۱-۵- نوجوانی
۱۶.....	۱-۵-۱- ویژگی های نوجوانی
۲۴.....	۱-۶- بازی
۲۵.....	۱-۶-۱- نظریه های کلاسیک
۲۷.....	۱-۶-۲- نظریه های مدرن
۳۲.....	۱-۷- بازی های سنتی
۳۶.....	۱-۸- بازی های مدرن
۵۷.....	۱-۹- رفتارهای اجتماعی

۷۲	فصل دوم : روش طرح پژوهش
۷۳	۱-۲- طرح پژوهش
۷۴	۲-۲- جامعه آماری، نمونه و شیوه نمونه برداری
۷۵	۳-۲- ابزار گردآوری اطلاعات
۷۶	۴-۲- شیوه و روند اجرا
۷۶	۵-۲- روش تجزیه و تحلیل اطلاعات
۷۹	فصل سوم: بحث و نتیجه گیری
۸۰	۱-۳- اطلاعات توصیفی
۸۷	۲-۳- تحلیل داده ها در چارچوب فرضیه و اهداف پژوهش
۸۸	۱-۲-۳- بررسی رابطه متغیرها
۱۰۲	۳-۳- بحث
۱۰۳	۴-۳- نتیجه گیری
۱۰۶	۵-۳- محدودیت ها
۱۰۷	۶-۳- پیشنهادها
۱۰۸	منابع

فهرست جدول ها

- جدول ۴-۱ وضعیت شغلی پدران در گروه نمونه ۸۰
- جدول ۴-۲ وضعیت شغلی مادران در گروه نمونه ۸۱
- جدول ۴-۳ توزیع فراوانی در مورد اینکه آیا در منزل وسیله بازی رایانه ای دارد؟ ۸۱
- جدول ۴-۴ میزان شیوع بازی های رایانه ای ۸۲
- جدول ۴-۵ میزان انجام بازی های سنتی ۸۲
- جدول ۴-۶ محل بازی رایانه ای ۸۳
- جدول ۴-۷ محل بازی های سنتی ۸۳
- جدول ۴-۸ وسیله بازی رایانه ای مورد استفاده ۸۴
- جدول ۴-۹ مدت زمان شیوع بازی رایانه ای در گروه نمونه ۸۵
- جدول ۴-۱۰ ترجیح نوجوان در مورد حضور دیگران هنگام بازی رایانه ای ۸۵
- جدول ۴-۱۱ نحوه انجام بازی های رایانه ای ۸۶
- جدول ۴-۱۲ شاخص های توصیفی نتایج های پرسشنامه رفتارهای اجتماعی ۸۶
- جدول شماره ۴-۱۳ تحلیل شماره ۱: ضریب همبستگی پیرسون بین تجربه بازی رایانه ای و نمره کل ۸۸
- جدول شماره ۴-۱۴ تحلیل شماره ۱: ضریب همبستگی پیرسون بین تجربه بازی سنتی و نمره کل ۸۹
- جدول شماره ۴-۱۵ تحلیل شماره ۲: ضریب همبستگی پیرسون بین محل بازی رایانه ای و نمره کل ۸۹
- جدول شماره ۴-۱۶ تحلیل شماره ۲: ضریب همبستگی اسپیرمن بین محل بازی رایانه ای و نمره کل ۹۰
- جدول شماره ۴-۱۷ تحلیل شماره ۲: ضریب همبستگی پیرسون بین محل بازی سنتی و نمره کل ۹۱

- جدول شماره ۴-۱۸ تحلیل شماره ۲: ضریب همبستگی اسپیرمن بین محل بازی سنتی و نمره کل ۹۱
- جدول شماره ۴-۱۹ تحلیل شماره ۳: ضریب همبستگی پیرسون بین مدت زمان پرداختن به بازی رایانه ای و نمره کل ۹۲
- جدول شماره ۴-۲۰ تحلیل شماره ۳: ضریب همبستگی پیرسون بین مدت زمان پرداختن به بازی سنتی و نمره کل ۹۳
- جدول شماره ۴-۲۱ تحلیل شماره ۳: ضریب همبستگی پیرسون بین مدت زمان پرداختن به هر دو بازی و نمره کل ۹۴
- جدول شماره ۴-۲۲ تحلیل شماره ۴: ضریب همبستگی پیرسون بین نحوه پرداختن به بازی رایانه ای و نمره کل ۹۵
- جدول شماره ۴-۲۳ تحلیل شماره ۴: ضریب همبستگی اسپیرمن بین نحوه پرداختن به بازی رایانه ای و نمره کل ۹۶
- جدول شماره ۴-۲۴ تحلیل شماره ۴: ضریب همبستگی پیرسون بین نحوه پرداختن به بازی سنتی و نمره کل ۹۶
- جدول شماره ۴-۲۵ تحلیل شماره ۴: ضریب همبستگی اسپیرمن بین نحوه پرداختن به بازی سنتی و نمره کل ۹۷
- جدول ۴-۲۶ نتیجه آزمون تی مستقل برای بررسی تفاوت محل بازی های رایانه ای در نمره کل پرسشنامه سنجش رفتارهای اجتماعی ۹۸
- جدول ۴-۲۷ نتیجه آزمون تی مستقل برای بررسی تفاوت محل بازی های سنتی در نمره کل پرسشنامه سنجش رفتارهای اجتماعی ۹۸
- جدول ۴-۲۸ نتیجه آزمون تی مستقل برای بررسی تفاوت نحوه پرداختن به بازی رایانه ای در نمره کل پرسشنامه سنجش رفتارهای اجتماعی ۹۹
- جدول ۴-۲۹ نتیجه آزمون تی مستقل برای بررسی تفاوت نحوه پرداختن به بازی سنتی در نمره کل پرسشنامه سنجش رفتارهای اجتماعی ۱۰۰

فصل اول

مباحث نظری و

تئوری

۱-۱ - تعریف مسأله

از روزگار باستان تا عصر حاضر، "ارتباط" مورد توجه بسیاری از اندیشمندان در حوزه های گوناگون هنر، فلسفه و سیاست بوده است. تنها در روزگار اخیر است که صاحب نظران و پژوهشگران علوم اجتماعی، خاصه در رشته هایی چون مردم شناسی، علوم سیاسی، روانشناسی اجتماعی و جامعه شناسی، "ارتباط" را مورد مطالعات علمی قرار داده اند. امروزه گستره نوپای نظریه ارتباط، بصورت یک رشته علمی در آمده است.

انقلاب ارتباطی سده بیستم و بیست و یکم، فراتر از الکترونیکی کردن صرف رابطه با انسان ها بوده است. این انقلاب که خود زاده دگرگونی های فناوری، اجتماعی، روانشناختی و نهایتاً مفهومی است، نه تنها قواعد و قوانین حاکم به ارتباط و تعامل بین انسان ها، بلکه نگرش ما را نسبت به خود، دیگران و جهان تغییر داده است. پیشرفت و پیچیده تر شدن فن آوری های ارتباطی به همه شئون زندگی موثر افتاده است. رسانه ها که وسایل فیزیکی یا مکانیکی تبدیل پیام ها به علائم و انتقال آنها از مجاری یا کانال های ارتباطی هستند، ویژگی مهمی از حیات اجتماعی ما در عصر حاضرند (اولسون، ۱۹۷۷)، و بدون شک جهان معاصر، تفاوتی کیفی نسبت به دو سه دهه پیش دارد که این امر مرهون پدیدآیی و تحول سریع رایانه ها و گسترش و فراگیری دسترسی به آنهاست.

یکی از پیامدهای این گسترش و تحول، ظهور بازی های رایانه ای^۱ می باشد. بازی های رایانه ای ویدیویی در سال ۱۹۷۲، با بازی پنگ^۲ پا به عرصه حضور گذارد (کلول^۳ و پاینر^۴، ۲۰۰۰)، و بعد از آن پیشرفتی در کمیت و کیفیت این بازی فراهم شد. این بازی ها، تحولی عمیق در اوقات فراغت نوجوانان – که نخستین مصرف کنندگان آن می باشند (فانک^۵ و بوچمن^۶، ۱۹۹۶) – ایجاد کرده است.

پیدایش این پدیده جدید، موجی از نویدها و نگرانی ها به دنبال داشته است. با توجه به محتوای بازی ها و بررسی پیامدهای آن بر کودکان و نوجوانان، پرداختن به بازی های رایانه ای فی نفسه بحث و پیگیری هایی را به دنبال داشته است که شامل نظریات مثبت و منفی می باشد: در حالی که برخی بشارت گشایش دنیایی جدید و خلاق را برای کودکان و نوجوانان به همراه داشته اند و این بازی ها را مقدمه ای برای آشنایی بیشتر با رایانه، آموختن زبان، افزایش مهارت های هماهنگی چشم و دست و سر و سامان بخشیدن به اوقات فراغت کودکان و نوجوانان می دانستند (برای مثال: ریس^۷ و بل^۸، ۱۹۹۸)، عده ای دیگر با نگرانی نسبت به محتوای بازی ها چشم دوخته اند که با افزایش میزان واقع گرایی و حداکثر بهره گیری از دانش علوم رایانه، فیزیک و سایر علوم مرتبط، سعی در هر چه بیشتر مجذوب ساختن مخاطبین خود به دنیای خشن بازی ها دارند. حتی برخی، این بازی ها را از مصادیق تهاجم فرهنگی دانسته که مضامینی ضد ارزشی و ضد فرهنگی دارند و در بسیاری از موارد از جاذبه های جنسی، بهره گیری می کنند (امین صارمی، ۱۳۷۵). از آنجا که این بازی ها حالت تعاملی دارند و فرد را

-
1. Computer Games
 2. Pong
 3. Colwell, J.
 4. Payner, J.
 5. Funk, J.
 6. Buchman, D.
 7. Ress, J.
 8. Bell, J.

درگیر ماجرا و سناریوی بازی می کنند نگرانی ها دو چندان می گردد. این بازی ها می توانند باعث اعتیاد گردند، تحرک فیزیکی و جسمانی فرد را کاهش داده و ضمن محدود کردن فرصت های کنکاش و تفحص در محیط، باعث عوارضی چون درد مفاصل و گردن و یا چاقی می گردند (منطقی ۱۳۷۹، کلول و پاینر، ۲۰۰۰)، از تعاملات اجتماعی فرد می کاهند و او را به انزوای اجتماعی سوق می دهند (سلنو^۱، ۱۹۸۴)، حضور دیگران و ضرورت تعامل و وجود دیگران کمرنگ و یا حتی محو می گردد و فرد با غرق شدن در جهان بازی ها و بهره گیری از امکانات بازی ها، خود را بی نیاز از همه احساس می کنند. یا برعکس، شخص با حضور در محل بازی ها (مانند کلپ) و یا پرداختن به بازی ها به اتفاق دوستان، امکان مراوده و تعامل با افراد گوناگون را پیدا می کند و گاه این بازی ها، به ایجاد یک جمع و گروه دوستانه می انجامد. همچنین محققان اعلام کردند کودکان ۱۰ ساله نسبت به نسل های پیشین به واسطه وابستگی شدیدی که به ابزارهای فناورانه از قبیل رایانه ها، کنسول های بازی و بازی های ویدیویی پیدا کرده اند، در حال ضعیف تر شدن هستند، ماحیچه های بدن آنها رو به تحلیل گذاشته و قدرت فعالیت های فیزیکی آنها در حال کاهش است، از آنجایی که نسل جدید سیر رشد و بلوغ خود را به همراه فناوری های آنلاین و جدید طی می کند، کودکان ۱۰ ساله امروز در انجام فعالیت های ورزشی بسیار ضعیف شده اند (گوین ساندرکوک، متخصص سلامت کودکان، ۲۰۰۸).

از آنجاکه بازی های رایانه ای و ویدیویی، جزو یکی از سرگرمی های کودکان و نوجوانان درآمده است، داشتن امکانات این بازی ها در منزل، چیز دور از انتظاری نیست. بنابراین استقرار این بازی ها در خانه و محلی که برای آن در نظر گرفته می شود (مثلاً اتاق شخصی فرد) می تواند امکان استفاده انفرادی از آن را فراهم آورد. افزون بر فضا و محیط پرداختن به بازی، گاه خود بازی، از طریق محتوا (نوع داستان، شخصیت پردازی، امکانات تعبیه شده و ...) فرد را چنان درگیر و مشغول می سازد که از دیگران و وجود و حضور آنان غافل می گردد و بازی و پرداختن

1. Selnow, G.

به آن را جذاب تر و رضایت بخش تر از تعامل با دیگران می یابد، نتیجه ای که کاملاً در تضاد با تاثیر بازی های کلاسیک (سنتی که تقریباً از یاد رفته اند و به دست فراموشی سپرده شده اند) در روابط اجتماعی کودکان و نوجوانان است. با کاهش تماس و تعامل با دیگران، فرد فرصت آموختن اصول و قواعد حاکم بر روابط رضایت بخش و موثر و مفید را از دست می دهد، ضمن آنکه عدم کاربرد آموخته های قبلی، می تواند باعث اضمحلال تدریجی آنها گردد. این ضعف ایجاد شده در رفتارهای اجتماعی، که همان رفتارهای آموخته شده، مقبول جامعه، موثر و مفید است، خود، اندک معاشرت ها و مراودات باقی مانده را تحت تاثیر قرار می دهد و فرد که خود را در مدیریت روابط بین شخصی با افراد دیگر و برقراری، حفظ و ادامه آن ناتوان می یابد، به سوی دنیای بازی ها که عاری از این تنش ها و نگرانی ها است، باز می گردد و بازی ها را چون مصاحبی دلنشین و جایگزین کاستی ها می یابد.

تفاوت اساسی بازی های سنتی و بازی های رایانه ای در ماهیت ابزاری است که به وسیله ای آن بازی ها اجرا می شود. بازی های سنتی بدون ابزار، با ابزارهای غیر هوشمند یا با حیوانات (ابزارهای هوشمند طبیعی) انجام می گرفت ولی بازی های رایانه ای با رایانه (ابزار هوشمند غیر طبیعی). هر نوع از این ابزارها ویژگی های بالقوه ای را در خود نهفته دارد که با جستار در ماهیت و کارکرد آن می توان آنها را کشف کرد. نخستین ویژگی: در بازی های سنتی انسان مجبور است به قوانین عالم واقع تمکین کند اما در بازی های رایانه ای این امکان وجود دارد که عوالم بی شماری را تعریف نمود (تأمل شود در کارکرد موتورهای ساخت بازی در رایانه) و در آن قوانین عالم واقع را به هم زد و قوانین دلخواه را به جای آن قرار داد. این، فراهم شدن امکان زنده سازی تخیل انسانی است یعنی بازی ای که در عالم واقع امکان بازی کردنش نیست با ابزار رایانه بازی کردنش ممکن می شود و این به دلیل "قابلیت استنتاج و واکنش" (هوشمندی قابل اصلاح و پیشرفت) ماهیت رایانه است.

با ورود مدرنیته به ایران و افزایش شهرنشینی و کوچک شدن فضاهای زندگی و حیات جمعی نوع بازی های نوجوانان هم تغییر و از حالت سنتی خود خارج شد. با ورود فن آوری های جدید و بازی های رایانه ای شکل جدید از تفریح در بین نوجوانان بوجود آمد که محیط خانه تبدیل به محلی برای گذران اوقات فراغت از نوجوانان شد. و محیط اوقات فراغت از خارج به داخل منزل کشیده شد و تفریح نوجوان در بازی های رایانه ای خلاصه شد.

البته همواره باید خصوصیات شخصیتی فرد و زمینه فرهنگی، اجتماعی و خانوادگی وی را مدنظر قرار داد و انتظار نداشت که صرفاً یک محرک خاص در افراد گوناگون، پاسخ های یکسان ایجاد کند.

در مجموع عصر حاضر با پیشرفت وسایل ارتباط جمعی، الکترونیکی و سرگرم کننده، که یکی از نمودهای بارز آن بازی های رایانه ای و ویدیویی است، روبرو است، از سویی نوجوانان، مخاطبین اصلی و اولیه بازی می باشند و نیز نوجوانی یکی از حساس ترین و سرنوشت سازترین مراحل زندگی آدمی است، جای آن دارد که به اثر و پیامد این بازی ها بر نوجوانان و دنیای آنان و مقایسه آن با تاثیر و پیامد بازی های سنتی و مدرن بر رفتار نوجوانان اندیشید. در این میان بر معایب و محاسن بازی های رایانه ای و سنتی در رفتارهای اجتماعی نوجوانان تمرکز شد.

۱-۲- ضرورت انجام پژوهش

اهمیت رفتارهای اجتماعی بوسیله نقش مهمی که در شناسایی آسیب شناسی روانی نوجوانان دارند، تایید شده است. برای مثال در اکثر طبقه بندی های تشخیصی که برای کودکان و نوجوانان بکار برده می شود، عملکردهای اجتماعی را به عنوان شاخصی از اختلال در نظر می گیرند (کاپلان و سادرک، ۲۰۰۱).

از زمان ورود نخستین بازی های رایانه ای به بازار تا کنون، عرضه و تقاضا برای این بازی ها، رشد چشمگیری داشته است. و همانطور که در آغاز بحث ذکر آن رفت، مخاطبین اصلی بازی های رایانه ای و ویدیویی را نوجوانان و جوانان تشکیل می دهند. در یک مطالعه پیمایشی که در مورد ۴۰۰ دانش آموز سال هفتم و هشتم (۱۲ تا ۱۴ سال) صورت گرفت مشخص گردید که نوجوانان بطور متوسط ۲ تا ۴ ساعت از هفته به این قبیل بازی ها می پردازند (اشتراسبورگر ۱۰ و دانراشتین ۱۱، ۱۹۹۹).

همگام با رشد روزافزون صنعت بازی های رایانه ای، پژوهش درباره تاثیرات روانی و اجتماعی این قبیل بازی ها نیز مورد توجه متخصصین روان شناسی، و جامعه شناسی قرار گرفته است. در کنار توجه عمده به خشونت روزافزون بازی ها که نگرانی ها و واکنش های بسیاری را بدنبال داشته است، به موضوعاتی چون عزت نفس، ریخت شخصیتی، دوستی الکترونیکی و انزوای اجتماعی نیز پرداخته شده است (برای مثال: کلول و پاینر ۲۰۰۰، گریفیتز ۱۲ و دانکستر ۱۳ ۱۹۹۵، سلنو ۱۹۸۴)، زمانی که مخاطبین اصلی نوجوانان می باشند - قشری که در حال تغییر سریع فیزیولوژیک و جسمانی، شکل دهی هویت و ورود به دنیای بزرگسالان می باشند - حساسیت توجه به آثار و پیامدهای بازی ها دو چندان می شود، افزون بر اینکه نو و جدید بودن پدیده، کنجکاوی ها و کنکاش های بسیاری را می طلبد و بدنبال دارد. ادعا بر آن است که کودکان و نوجوانان، محتوا و برنامه هایی را که از رسانه ها دریافت می کنند، چون مصالح و مواد خام، جهت شکل دهی چارچوب ذهنی و شخصیتی خود به کار می برند (هانسون ۱۴، ۱۹۹۹)، بنابراین ارتباط مستقیم بین دریافت این محتوا و بروز رفتار وجود ندارد و عوامل بسیاری چون خصوصیات شخصیتی هر فرد و زمینه ای که در آن محرک را

-
1. Strasburger, V.
 2. Dannerstein, E.
 3. Griffiths, M.
 4. Dancaaster, I.
 5. Hanson, G.

ادراک می کند، بر رفتار آنان دخیل است، اما باید توجه کرد که نوع مصالح و مواد جهت تاسیس بنای شخصیتی و ذهنی نیز مهم می باشد.

با وجود اینکه عمر تحقیق در مورد بازی های رایانه ای و آثار و پیامدهای آن در دنیا بیش از بیست سال است، در کشور ما که نوجوانان و جوانان بیشترین قشر تشکیل دهنده آن می باشند، و شیوع و پیشرفت بازی های رایانه ای چشمگیر است، جای پژوهش و تحقیق مستقل در این راستا خالی می باشد و کارهای انجام شده در این حیطه بسیار کم و انگشت شمار است.

۱-۳- فرضیات

از آنجاکه پرداختن به بازی های رایانه ای و ویدیویی، فرد را درگیر و مشغول کرده و ماهیت اکثر بازی ها به گونه ای است که فرد در آن به تنهایی و با بهره گیری از امکانات بازی، از سطوح مختلف بازی گذشته و با حریفان مجازی به مقابله و کنش می پردازد و مجذوب دنیای خیالی و شگفت انگیز بازی می گردد، بنابراین فرصت تعامل با همسالان و اطرافیان را از دست می دهد و ضمن آنکه از دریافت پسخوراند اعمال و حرکاتش محروم می گردد، از یادگیری حرکات و رفتار و منش موثر در روابط اجتماعی باز می ماند.

با توجه به این مقدمه کوتاه پژوهش حاضر درصدد پاسخ به فرضیات زیر می باشد:

- بین بازی های مدرن و رفتارهای اجتماعی نوجوانان رابطه معنادار وجود دارد.
- بین بازی های سنتی و رفتارهای اجتماعی نوجوانان رابطه معنادار وجود دارد.

۴-۱- تعریف متغیرهای اصلی

۱-۴-۱- مفهوم بازی

"بازی" مفهوم جدیدی در میان دانشمندان علوم اجتماعی نیست. افلاطون و ارسطو از جمله کسانی هستند که به مفهوم بازی توجه نمودند. در دوران پیشین بازی نقش مهمی در زندگی انسان داشت. در این دوره استادان بزرگی همچون روسو، پستالوتزی، فروبل و ... معنی جدیدی به بازی دادند و بازی به عنوان قسمتی مهم از رشد و آموزش کودکان تلقی شد. نظریه‌های بازی را می‌توان به دو دسته تقسیم نمود (فصل دوم). نظریه‌های کلاسیک متأثر از فرضیه تکامل هستند. آنها به ما توضیح می‌دهند که چرا کودکان بازی می‌کنند؟ اما نظریه‌های جدید به بازی به عنوان "تقویت کننده‌ی رشد فردی" می‌نگرند. هر یک از نظریه‌ها نمی‌تواند به طور کامل تبیین کننده‌ی مفهوم "بازی" باشد اما هر کدام، قسمتی از حقیقت را از زاویه ای خاص بیان می‌کنند.

۱-۴-۲- بازی های سنتی

بازی‌های سنتی به بازی‌هایی اطلاق می‌شود که انسان، بدون ابزار، با ابزار غیر هوشمند و یا با ابزار هوشمند طبیعی می‌تواند آن را انجام دهد.

۱-۴-۳- بازی های مدرن (رایانه ای - ویدیویی)

منظور از بازی رایانه ای، کلیه بازی‌هایی است که با دستگاه‌هایی نظیر آتاری، میکرو، سگا، پلی استیشن، پی اس پی و ... صورت می‌پذیرد.

۱-۴-۴- رفتار نوجوان

نوجوانی مرحله تغییرات اساسی است. تغییراتی که در ابعاد مختلف جسمی، روانی و اجتماعی نمود پیدا می‌کنند.

مسأله رفتار نوجوان از جهات گوناگونی قابل تأمل است. از ویژگی‌های آن درهمی، ناپختگی و عدم ورزیدگی است. رفتارهای انقلابی، سرکش، هم چون شعله آتش، همراه با شیوه پیشنهاد دهی، توأم با جنبه‌های رمانتیک و احساساتی است. رفتار نوجوان دوام و ثبات ندارد و بدین خاطر قابل پیش بینی نیست.

در عملکردها هدف و ارزش‌شان در جهت بدست آوردن موقعیت، امنیت، ارضای آنی آرزوها، هم‌رنگی، هم آرائی با جماعت و کسب مقبولیت اجتماعی است و در این طریق سعی دارند از شیوه بزرگتران که موفقیت‌هایی در این زمینه بدست آورده‌اند تقلید کنند، البته این حالت دیری نمی‌پاید، آن‌ها بمرحله پختگی وارد میشوند و رفتار خود را عاقلانه می‌سازند.

جنبه‌های رفتاری در نوجوانان و جوانان عبارتند از:

- رفتار تقلیدی:

در نوجوان و جوان دو خواسته متضاد در یک زمینه وجود دارد: تقلید و ضد تقلید. او مقلد است آنچنان که حتی میتوان گفت تقلیدی دارد کورکورانه و از آن برای ساختن شخصیت خود، کسب محبوبیت اجتماعی، بالآمدن و معروف شدن استفاده میکند.

- جنبه قهرمان‌جوئی:

جوانی سن قهرمان پرستی است و آنها شیفته کارهای قهرمانی هستند. بدنبال قهرمان هستند تا با تطبیق دادن اعمال و رفتارشان با آنان جنبه تفوق طلبی خود را به اثبات برسانند. زندگی قهرمانان را میخوانند، از آنها راز موفقیت میپرسند.

- رفتار گروهی:

با فرا رسیدن سن بلوغ همراهی و پیروی از دوستان برای فرد مطرح میشود آنچنان که گاهی خانواده خود را در رابطه با آنان نادیده میگیرد. دوستی‌ها شدید و آتشین است و این خود میتواند نقشی مؤثر در رشد و پرورش آنان داشته باشد در عین اینکه امکان خطرآفرینی هم هست.

- رفتارهای کسب محبوبیت:

او درصدد کسب محبوبیت است، میل به جلب توجه دیگران راجع به مسائلی دارد که در او کاملاً بچشم میخورد و اگر سد راه کردن دیگران مانع تحقق آن شود فوق العاده خشمگین می‌گردد. علت اصلی حمله‌های عصبی در جوانان هم از عدم امکان او ثابت شخصیت و از دست دادن محبوبیت است.

- رفتارهای خودنمایی:

و نیز در همین رابطه است که او تن به خودنمایی میدهد و اصولاً سن بلوغ سن خودنمایی است. او میخواهد زیبا باشد، آنچنان که همه تحسینش کنند.

- رفتارهای حادثه جوئی:

بعلت تحولاتی که در جنبه روانی برای او حاصل میشود در مواردی ممکن است اینان تن به حادثه جوئی‌های بدهند که ظهور این حالت از ویژگی‌های این سن است. اینان در جستجوی زمینه‌ای برای تخلیه هیجان و یا یافتن راه مقرر برای آنان هستند.

- رفتارهای تهاجم و پرخاشگری:

از دیگر ویژگی‌های این حالات تهاجم و پرخاشگری آنهاست. که آغاز آن بصورت عصیان، مخالفت با بزرگان، با طرز فکرها، با ذوق‌ها و سلیقه‌ها حاصل میشود و بعد بصورت

تمرد و سرکشی و هم هجوم و اعمال خشم خود را نشان می‌دهد. این حالت تقریباً از حدود ۱۴ سالگی شروع شده و تا حدود ۲۰ سالگی ادامه پیدا می‌کند.

۱-۵- نوجوانی

نوجوانی اغلب به عنوان دوره ای بین بچگی و بزرگسالی تعریف می‌شود. گرچه، بعضی از مؤلفین، نوجوانی را مساوی بلوغ جنسی و دوره ی تغییرات فیزیکی که اوج آن در تکامل و رسیدگی در تولید مثل است، می‌دانند، ولی اغلب، نوجوانی با مفاهیم روانی و اجتماعی تعریف می‌شود؛ مثلاً شروع آن، با بلوغ جنسی و خاتمه مبهم و نامشخص آن، با بزرگسالی است. این واژه، برچسب مناسبی جهت دوره ای از زندگی فرد (تقریباً بین سنین ۱۲-۲۰ سالگی) می‌باشد و چنین استعمالی، هیچ‌گونه قید و تعریفی درباره ی خصوصیات رشد نوجوان ها یا علل اختصاصی نوجوانی ندارد.

هر دوره ای از زندگی را می‌توان بر مبنای پاره ای از مسائل رشدی، نظیر: مسائل بیولوژیکی - روانی و اجتماعی دسته بندی کرد. از جمله ی آنها که به طور مشخص، ولی نه الزاماً، در طی دهه ی دوم زندگی، اتفاق می‌افتد ارتباطات با جنس مخالف، آگاهی های شغلی، رشد ارزشها و خودمحوریهای مسئولانه و باز شدن گره هایی عاطفی با والدین است.

۱-۵-۱- ویژگیهای نوجوانی

به عنوان یک واقعیت، دوره ی نوجوانی را باید یک مرحله ی بسیار مهم از زندگی تلقی کرد. دوره ای که با ویژگی هایش از سایر دوران زندگی متمایز می‌شود. این خصوصیات عبارتند از: