

کتابخانه آستان قدس
تعمیر و مرمت

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

۱۳۳۳
۲۰۱۴

۳۹۶۵۲



دانشگاه تربیت مدرس

016386

دانشکده علوم انسانی

۳۹۶۵۲

پایان نامه دوره کارشناسی ارشد روانشناسی

بررسی رابطه بازی های کامپیوتری و مهارت های اجتماعی

نوجوانان

۱۳۸۰ / ۱۱ / ۲۴

روز اعطای سند به آقای محمد علی
توسلی

بهناز دوران

استاد راهنما

جناب آقای دکتر پرویز آزاد فلاح

استاد مشاور

جناب آقای دکتر جواد اژه ای

۱۳۸۰

۳۹۶۵۲

تاییدیه اعضای هیأت داوران حاضر در جلسه دفاع از پایان نامه کارشناسی ارشد

اعضاء هیأت داوران نسخه نهایی پایان نامه خام بهناز دوران
تحت عنوان بررسی رابطه بازیهای کامپیوتری و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان
را از نظر فرم و محتوا بررسی نموده و پذیرش آنرا برای تکمیل درجه کارشناسی ارشد
پیشنهاد می‌کنند:

اعضاء هیأت داوران

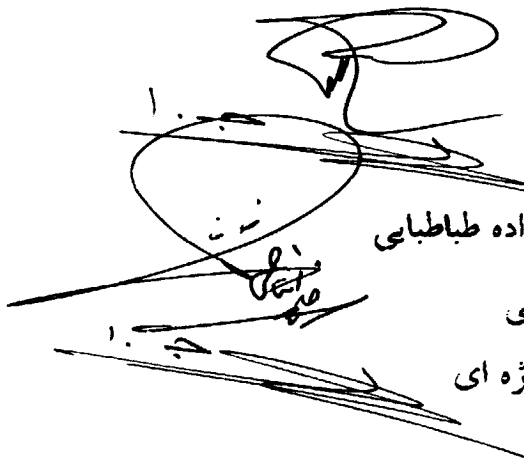
۱_ استاد راهنما آقای دکتر پرویز آزاد فلاح

۲_ استاد مشاور آقای دکتر جواد اژه ای

۳_ استاد ناظر آقای دکتر سید کاظم رسول زاده طباطبایی

۴_ استاد ناظر آقای دکتر محمد کریم خدا پناهی

۵_ نماینده تحصیلات تکمینی آقای دکتر جواد اژه ای

A large, stylized handwritten signature in black ink, with several horizontal lines drawn through it, likely indicating approval or a signature. The signature is partially obscured by the list of names.

آیین نامه چاپ پایان نامه (رساله) های دانشجویان دانشگاه تربیت مدرس

نظر به اینکه چاپ و انتشار پایان نامه (رساله) های تحصیلی دانشجویان دانشگاه تربیت مدرس مبین بخشی از فعالیتهای علمی - پژوهشی دانشگاه است بنابراین به منظور آگاهی و رعایت حقوق دانشگاه دانش آموختگان این دانشگاه نسبت به رعایت موارد ذیل متعهد می شوند :

ماده ۱: در صورت اقدام به چاپ پایان نامه (رساله) ی خود ، مراتب را قبلاً به طور کتبی به مرکز نشر دانشگاه اطلاع دهد .

ماده ۲: در صفحه سوم کتاب (پس از برگ شناسنامه) ، عبارت ذیل را چاپ کند :

« کتاب حاضر ، حاصل پایان نامه کارشناسی ارشد نگارنده در رشته روانشناسی است که در سال ۱۳۸۰ در دانشکده علوم انسانی دانشگاه تربیت مدرس به راهنمایی جناب آقای دکتر پرویز آزاد فلاح و مشاوره جناب آقای دکتر جواد اژه ای از آن دفاع شده است »

ماده ۳: به منظور جبران بخشی از هزینه های نشریات دانشگاه تعداد یک درصد شمارگان کتاب (در هر نوبت چاپ) را به مرکز نشر دانشگاه اهدا کند دانشگاه می تواند مازاد نیاز خود را به نفع مرکز نشر در معرض فروش قرار دهد .

ماده ۴: در صورت عدم رعایت ماده ۳ ، ۵۰٪ بهای شمارگان چاپ شده را به عنوان خسارت به دانشگاه تربیت مدرس تادیه کند .

ماده ۵: دانشجو تعهد و قبول می کند در صورت خودداری از پرداخت بهای خسارت ، دانشگاه می تواند خسارت مذکور را از طریق مراجع قضایی مطالبه و وصول کند ؛ به علاوه به دانشگاه حق می دهند به منظور استیفای حقوق خود ، از طریق دادگاه ، معادل وجه مذکور در ماده ۴ را از محل توقیف کتابهای عرضه شده نگارنده برای فروش ، تامین نماید .

ماده ۶: اینجانب بهناز دوران دانشجوی رشته روانشناسی مقطع کارشناسی ارشد تعهد فوق و ضمانت اجرایی آن را قبول کرده ، به آن ملتزم می شوم

تقدیم به :

پدر و مادر عزیز و مهربانم (قطره ای در برابر دریای لطف بی کرانشان)

و

همراه و همسفر زندگی ام علی و فرزندانم سینا و سارا

که اگر شکیبایی و گذشت آنها نبود مرکز این ادک حاصل نمی آمد

سپاس و قدردانی

سپاس خدای را که به من توفیق داد با وجود فراز و نشیبهای راه، آن را به انجام رسانم و نامه ای را به پایان برم.

طی شدن این مسیر، مرهون لطف و همراهی بسیاری است که این قلم و صفحه تنها شماری از آنان را تصویرگر است:

استاد راهنمای این پایان نامه، آقای دکتر پرویز آزاد فلاح، که نه تنها در طول این کار، بلکه در این دوره تحصیلی، با صبر و درایت راهنما و جوابگوی پرسشهای بی شمار من بودند.

استاد گرامی، آقای دکتر جواد اژه ای، که با وجود مشغله های بسیار، مشاوره این پایان نامه را پذیرفتند.

برادرم بهزاد، که همواره مشوق، مشاور، راهنما و حامی من بود و همسرش بهاره که از مساعدتها، همفکریها و همدلیهایش بهره های بسیار بردم.

آقای محمد رضا طالبان که بی دریغ، سوالاتم را جواب داد و نکات ارزنده ای را رهنمون گشت.

آقای سعید اکبری که پرسشگری این پایان نامه را بر عهده داشت.

چکیده:

بدون شک جهان معاصر تفاوتی کیفی نسبت به دو، سه دهه پیش دارد که این امر تا اندازه زیادی مرهون پیدایی و تحولات سریع رایانه ها و گسترش و فراگیری دسترسی به آنهاست. یکی از پیامدهای این تحولات، ظهور بازیهای رایانه ای - ویدیویی می باشد. رشد و پیشرفت چشمگیر در کمیت و کیفیت بازی های رایانه ای - ویدیویی، تحولی عمیق در میزان و نحوه گذراندن اوقات فراغت نوجوانان و جوانان؛ که اصلی ترین مخاطبین این بازیها محسوب می شوند؛ ایجاد کرده است. پژوهشگران بسیاری با رویکردهای متفاوت به این پدیده نگرسته و مطالعاتی را در این زمینه انجام داده اند. اما باید انعام داشت گستره و پیچیدگی مسئله، بستر پرسشهای بسیاری است که پژوهشهای بسیار بیشتری را ضروری و اجتناب ناپذیر می نماید، به ویژه در کشور ما که کشوری جوان محسوب شده و مخاطبین بسیار را در بر می گیرد و در حیطه پژوهش در این امر، هنوز در ابتدای راه است.

گرچه برخی بیان داشته اند که بازهای 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 ارتباطات اجتماعی و مردم آمیزی می شوند، بلکه میزان نوع دوستی را کاهش داده و ارزش های مبتنی بر همکاری و همیاری را بی رنگ می سازند. بنابراین عمده ترین پیامدهای این بازیها را می توان از منظر تأثیر آن بر روابط اجتماعی فرد مورد بررسی قرار داد. در این راستا، پژوهش حاضر به بررسی تأثیر بازیهای رایانه ای - ویدیویی بر مهارتهای اجتماعی نوجوانان پرداخته است.

به منظور بررسی رابطه بین مبادرت به بازیهای رایانه ای و میزان مهارتهای اجتماعی، ۲۵۸ نفر دانش آموز پسر مقطع اول دبیرستان انتخاب شدند که ضمن پاسخ به پرسشنامه محقق ساخته اطلاعات جمعیت شناختی، پرسشنامه مهارتهای اجتماعی را نیز تکمیل کردند. اطلاعات گردآوری شده با استفاده از روش تحلیل رگرسیون چند متغیری مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. یافته های این پژوهش حاکی از آنند که گرچه تجربه بازی با مهارتهای اجتماعی رابطه ای معکوس دارد؛ یعنی هر چه تجربه بازی بیشتر باشد، مهارتهای اجتماعی کمتر است؛ اما این رابطه معنادار نبوده و در عوض وجود رابطه معنادار بر دو محور محل بازی و حضور دیگران در محل بازی متمرکز بوده است. به طوری که انتخاب منزل به عنوان محل بازی و یا ترجیح تنها بودن در محل بازی با مهارتهای اجتماعی رابطه ای معکوس؛ و پرداختن به بازی در محلهایی که امکان حضور دیگران وجود دارد، با متغیر مهارتهای اجتماعی رابطه ای مستقیم دارد. در مجموع با استناد به یافته های پژوهش می توان ابراز نمود که مبادرت به این بازیها می تواند تأثیر به سزایی در الگوی تعاملات بین فردی و در نتیجه مهارتهای اجتماعی بر جای گذارد.

کلید واژه ها:

بازیهای رایانه ای، بازیهای ویدیویی، مهارتهای اجتماعی، نوجوانان
انزوای اجتماعی، روابط اجتماعی، رسانه های جمعی، ارتباطات اجتماعی

فهرست مطالب

صفحه	عنوان
	فصل اول : مقدمه و بیان مسئله
۱-۱-۱-.....	۱-۱-تعریف مسئله
۴-.....	۲-۱-ضرورت انجام پژوهش
۱۰-.....	۳-۱-فرضیه
۱۰-.....	۴-۱-تعریف متغیر های اصلی
	فصل دوم : گستره نظری و پیشینه پژوهش
۱۲-.....	۱-۲-نوجوانی
۱۴-.....	۲-۱-۱-اجتماعی شدن
۱۵-.....	الف (عوامل اجتماعی شدن
۱۶-.....	ب (رسنه های همگانی و نوجوانان
۲۰-.....	۲-۲-بازیهای رایانه ای - ویدیویی
۲۰-.....	۲-۲-۱-ارتباط
۲۱-.....	۲-۲-۲-ارتباط جمعی
۲۲-.....	۲-۲-۳- رسانه های گروهی (همگانی)
۲۳-.....	۲-۲-۴- تاثیرات رسانه ها
۲۳-.....	۲-۲-۵- تاریخچه تحقیق در تاثیر رسانه ها
۲۴-.....	۲-۲-۶- تاریخچه بازیهای رایانه ای - ویدیویی
۲۷-.....	۲-۲-۷- محتوای بازیها
۲۹-.....	۲-۲-۸- تفاوتهای دو جنس در بازیها
۳۱-.....	۲-۲-۹- بازیهای رایانه ای و تلویزیون
۳۲-.....	۲-۲-۱۰- پیامدهای بازیها
۳۳-.....	الف (خشونت

- ب) عزت نفس ۳۵
- ج) آثار جسمانی ۳۵
- د) تعاملات اجتماعی ۳۶
- ه) تاثیر بر دختران ۳۷
- و) درجه بندی بازیها ۳۸
- ۲-۳-۲- مهارت اجتماعی ۳۸
- ۲-۳-۱- کارکردها ۵۰
- ۲-۳-۲- ارزیابی مهارت اجتماعی ۵۱
- ۲-۳-۳- رسانه و مهارت‌های اجتماعی ۵۱
- ۲-۳-۴- نوجوانان و مهارت‌های اجتماعی ۵۳

فصل سوم : روش پژوهش

- ۳-۱- طرح پژوهش ۵۶
- ۳-۲- جامعه آماری ؛ نمونه ؛ شیوه نمونه برداری ۵۸
- ۳-۳- ابزار گردآوری اطلاعات ۵۹
- ۳-۴- شیوه و روند اجرا ۶۱
- ۳-۵- روش تجزیه و تحلیل اطلاعات ۶۲

فصل چهارم : یافته های پژوهش

- ۴-۱- اطلاعات توصیفی ۶۴
- ۴-۲- تحلیل داده ها در چهارچوب فرضیه و اهداف پژوهش ۷۳
- ۴-۲-۱- بررسی رابطه متغیرهای مستقل (تجربه بازی ، محل بازی ، مدت زمان پرداختن به بازی ، میزان اشتغال به بازی حضور دیگران در محل بازی ، نحوه انجام بازی) و متغیر وابسته (نمرات بخش مثبت پرسشنامه مهارت‌های اجتماعی) ۷۴
- ۴-۲-۲- بررسی رابطه متغیرهای مستقل (تجربه بازی ، محل بازی ، مدت زمان پرداختن به

بازی ، میزان اشتغال به بازی (برحسب روز و ساعت) ، حضور دیگران در محل بازی ، نحوه انجام بازی) و متغیر وابسته (نمرات بخش منفی پرسشنامه مهارت‌های اجتماعی) ۸۱

فصل پنجم : بحث و نتیجه گیری

۱-۵- بحث ۸۸

۲-۵- نتیجه گیری ۸۹

۳-۵- محدودیتها ۹۲

۴-۵- پیشنهادها ۹۳

فهرست منابع

الف - منابع فارسی ۹۶

ب - منابع انگلیسی ۹۹

پیوستها

پیوست الف - پرسشنامه جمعیت شناختی ۱,۴

پیوست ب - پرسشنامه مهارت‌های اجتماعی (ترجمه) ۱۰۶

پیوست ج - پرسشنامه مهارت‌های اجتماعی (نسخه اصلی) ۱۰۹

چکیده انگلیسی ۱۱۱

فهرست جداول

عنوان	صفحه
جدول ۱-۲ ملاک های ارزیابی محتوای یک رسانه جدید برای کودکان	۱۹.....
جدول ۲-۲ در آمد فروش بازیها (میلیارد دلار)	۲۶.....
جدول ۱-۳ میانگین و انحراف معیار دو قسمت مثبت و منفی پرسشنامه مهارت‌های اجتماعی	۶۰.....
جدول ۲-۳ شاخصها توصیفی نمرات بخش مثبت و منفی پرسشنامه TISS	۶۱.....
جدول ۱-۴ معدل تحصیلی سال قبل گروه نمونه	۶۴.....
جدول ۲-۴- وضعیت شغلی پدران در گروه نمونه	۶۵.....
جدول ۳-۴ وضعیت شغلی مادران در گروه نمونه	۶۶.....
جدول ۴-۴ میزان تحصیلات پدران در گروه نمونه	۶۶.....
جدول ۵-۴ میزان تحصیلات مادران در گروه نمونه	۶۷.....
جدول ۶-۴ توزیع فراوانی پاسخ آزمودنیها در مورد این که آیا در منزل وسیله بازی رایانه ای دارند؟	۶۸.....
جدول ۷-۴ میزان شیوع بازیهای رایانه ای ویدیویی	۶۸.....
جدول ۸-۴ محل بازی رایانه ای ویدیویی	۶۹.....
جدول ۹-۴ وسیله بازی رایانه ای ویدیویی مورد استفاده آزمودنیها	۷۰.....
جدول ۱۰-۴ مدت زمان شیوع بازی رایانه ای - ویدیویی در گروه نمونه	۷۱.....
جدول ۱۱-۴ ترجیح آزمودنیها در مورد حضور دیگران هنگام بازی رایانه ای - ویدیویی	۷۲.....
جدول ۱۲-۴ نحوه انجام بازیهای رایانه ای - ویدیویی	۷۲.....
جدول ۱۳-۴ شاخصهای توصیفی نتایج پرسشنامه مهارت‌های اجتماعی	۷۳.....
جدول ۴ - ۱۴ تحلیل شماره یک : تحلیل رگرسیون متغیر مهارت‌های اجتماعی بر متغیر تجربه بازی	۷۵.....
جدول ۱۵-۴ اطلاعات مربوط به ضرایب رگرسیون و ضریب تعیین تحلیل شماره یک	۷۵.....

- جدول ۴-۱۶ تحلیل شماره ۲: تحلیل رگرسیون متغیر مهارت‌های اجتماعی بر متغیر حضور دیگران در محل بازی ۷۶
- جدول ۴-۱۷ اطلاعات مربوط به ضرایب رگرسیون و ضریب تعیین تحلیل شماره دو ۷۶
- جدول ۴-۱۸ تحلیل شماره ۳: تحلیل رگرسیون متغیر مهارت‌های اجتماعی بر متغیر محل بازی ۷۷
- جدول ۴-۱۹ اطلاعات مربوط به ضرایب رگرسیون و ضریب تعیین تحلیل شماره سه ... ۷۷
- جدول ۴-۲۰ تحلیل شماره ۴: تحلیل رگرسیون مهارت‌های اجتماعی بر متغیر محل بازی و حضور دیگران در محل بازی ۷۹
- جدول ۴-۲۱ اطلاعات مربوط به ضرایب رگرسیون و ضریب تعیین تحلیل شماره چهار .. ۷۹
- جدول ۴-۲۲ تحلیل شماره ۵: تحلیل رگرسیون مهارت‌های اجتماعی بر متغیر محل بازی .. ۸۰
- جدول ۴-۲۳ اطلاعات مربوط به ضرایب رگرسیون و ضریب تعیین تحلیل شماره پنج ۸۱
- جدول ۴-۲۴ تحلیل شماره ۶: تحلیل رگرسیون متغیر مهارت‌های اجتماعی بر متغیر تجربه بازی ۸۱
- جدول ۴-۲۵ اطلاعات مربوط به ضرایب رگرسیون و ضریب تعیین تحلیل شماره شش .. ۸۲
- جدول ۴-۲۶ تحلیل شماره ۷: تحلیل رگرسیون متغیر مهارت‌های اجتماعی بر متغیر حضور دیگران در محل بازی ۸۲
- جدول ۴-۲۷ اطلاعات مربوط به ضرایب رگرسیون و ضریب تعیین تحلیل شماره هفت ۸۳
- جدول ۴-۲۸ تحلیل شماره ۸: تحلیل رگرسیون متغیر مهارت‌های اجتماعی بر متغیر محل بازی ۸۳
- جدول ۴-۲۹ اطلاعات مربوط به ضرایب رگرسیون و ضریب تعیین تحلیل شماره هشت .. ۸۴
- جدول ۴-۳۰ تحلیل شماره ۹: تحلیل رگرسیون مهارت‌های اجتماعی بر متغیر میزان مشغولیت با بازی ۸۵
- جدول ۴-۳۱ اطلاعات مربوط به ضرایب رگرسیون و ضریب تعیین تحلیل شماره نه ۸۵

فهرست نمودارها

صفحه	عنوان
۲۹.....	نمودار ۱-۲ پنج طبقه اول بازیها در بازار نرم افزارهای سرگرم کننده (درصد)
۲۹.....	نمودار ۲-۲- بازار نرم افزار های سرگرم کننده به تفکیک جنس برای سال ۱۹۹۸

فصل اول

مقدمه و بیان مسئله

۱-۱ تعریف مسئله

از روزگار باستان تا عصر حاضر، "ارتباط" مورد توجه بسیاری از اندیشمندان در حوزه‌های گوناگون هنر، فلسفه و سیاست بوده است. تنها در روزگار اخیر است که صاحب‌نظران و پژوهشگران علوم اجتماعی، خاصه در رشته‌هایی چون مردم‌شناسی، علوم سیاسی، روانشناسی اجتماعی و جامعه‌شناسی، "ارتباط" را موضوع مطالعه علمی قرار داده‌اند. امروزه گستره نوپای نظریه ارتباط، به صورت یک رشته علمی در آمده است.

انقلاب ارتباطی سده بیستم و بیست و یکم، فراتر از الکترونیکی کردن صرف رابطه بین اتصالات بوده است. این انقلاب که خود زاده دگرگونی‌های فن‌آوری، اجتماعی، روانشناختی و نهایتاً مفهومی است، نه تنها قواعد و قوانین حاکم بر ارتباط و تعامل بین انسانها، بلکه نگرش ما را نسبت به خود، به دیگران و به جهان تغییر داده است. پیشرفت و پیچیده‌تر شدن فن‌آوریهای ارتباطی، بر همه شئون زندگی بشر، موثر افتاده است. رسانه‌ها که وسایل فیزیکی یا مکانیکی تبدیل پیام‌ها به علائم و انتقال آنها از مجاری یا کانال‌های ارتباطی هستند، ویژگی مهمی از حیات اجتماعی ما در عصر حاضرند (اولسون، ۱۳۷۷)، و بدون شک جهان معاصر، تفاوتی کیفی، نسبت به دو سه دهه پیش دارد که این امر مرهون پدیدآیی و تحول سریع رایانه‌ها و گسترش و فراگیری دسترسی به