

بررسی رابطه بازیهای رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان

بهناز دوران*، دکتر پرویز آزادفلاح**، دکتر جواد اژه‌ای***

چکیده

یکی از اصلی‌ترین پرسش‌های پژوهشگرانی که در زمینه پیامدهای بازیهای رایانه‌ای به مطالعه پرداخته‌اند، تأثیر این بازیها در قلمرو رفتار اجتماعی است. به سخن دیگر، این مطلب که ارتباط فرد با دنیای بازیهای رایانه‌ای، ارتباطهای انسانی او را متأثر می‌سازد، تردیدهای فراوانی را در استفاده از این بازیها به میان می‌آورد. گرچه بعضی بیان داشته‌اند که بازیهای رایانه‌ای موجب انزوای اجتماعی نمی‌گردد، ولی تحقیقات دیگر حاکی از آنند که این بازیها نه تنها سبب انزوا و کناره‌گیری اجتماعی، کاهش ارتباط اجتماعی و مردم‌آمیزی می‌شوند، بلکه میزان نوع دوستی را کاهش داده و ارزشهای مبتنی بر همکاری و همیاری را بی‌رنگ می‌سازند. در این راستا پژوهش حاضر به بررسی تأثیر بازیهای رایانه‌ای - ویدیویی بر مهارت‌های اجتماعی نوجوانان پرداخته است. به این منظور ۲۵۸ دانش‌آموز 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. یافته‌های این پژوهش حاکی از آنند که گرچه تجربه بازی با مهارت‌های اجتماعی رابطه‌ای معکوس دارد، یعنی هرچه تجربه بازی بیشتر باشد، مهارت‌های اجتماعی

* کارشناس ارشد روانشناسی ** گروه روانشناسی دانشگاه تربیت‌مدرس

*** دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه تهران

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 رابطه‌ای معکوس و معنادار دارد. در مجموع با استناد به یافته‌های پژوهش می‌توان نتیجه گرفت که مبادرت به این بازیها می‌تواند تأثیر معناداری در الگوی تعاملات بین فردی و در نتیجه مهارت‌های اجتماعی برجای گذارد.

کلید واژه‌ها: بازیهای رایانه‌ای، بازیهای ویدیویی، مهارت‌های اجتماعی، نوجوانان، پرسشنامه مهارت‌های اجتماعی.



مقدمه

بازیهای رایانه‌ای، در سال ۱۹۷۲ با «پتنگ»^۱ (یک بازی تنیس روی میز رایانه‌ای شده) آغاز شد و سپس هم در نظام سخت‌افزاری و هم در نظام نرم‌افزاری شروع به رشد کرد (کلول و پاینر، ۲۰۰۰). در همان سال شرکت مگناوکس^۲ به عرضه یک مجموعه بازی ویدیویی به نام اکتیویژن^۳ پرداخت که با اتصال به تلویزیون خانگی، امکان بازی فراهم می‌شد. به این ترتیب رفته رفته بر تعداد شرکت‌های سازنده بازی‌های ویدیویی افزوده شد تا آنکه در پایان سال ۱۹۷۶، بالغ بر بیست شرکت مختلف به تولید بازیهای ویدیویی قابل مصرف در منازل می‌پرداختند (منطقی، ۱۳۸۰). نخستین بازی‌ها عاقبت تکراری شدند و شهرت عمومی‌شان رو به زوال گذاشت. تا اینکه در اواسط سال ۱۹۸۰، نینتندو^۴، نظام‌هایی را با گرافیک اصلاح شده، همراه با بسیاری از محصولات وابسته و جانبی و با تأکید زیادی بر خشونت ارائه کرد. دیگر کارخانجات، متوجه این استراتژی شدند و درجه‌ای از خشونت و سطحی از واقع‌گرایی را پیوسته در بازی‌های الکترونیکی افزایش دادند (فانک و همکاران، ۱۹۹۹). بهبود کیفیت و تنوع بازی‌ها و پیشرفت‌های علوم الکترونیک و رایانه، باعث گسترش روز افزون این رسانه در میان جامعه، خصوصاً در بین نوجوانان گشته است.

در سال ۱۹۸۰ محققان شروع به ارزیابی تأثیر پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای - ویدیویی، در حوزه‌های گوناگون شامل سلامتی، هماهنگی چشم و دست^۵، عملکرد مدرسه و آسیب‌شناسی روانی کردند. نتایج اولیه؛ ارائه شده در یک کنفرانس حمایت‌شده بوسیله آتاری^۶ در سال ۱۹۸۳؛

بر جنبه‌های مثبت پرداختن به بازی‌ها تأکید داشت (فانک و بوچمن، ۱۹۹۶). تحقیق در حیطه بازی‌های رایانه‌ای، اغلب با استفاده از استراتژی‌های تحقیق در مورد تلویزیون (شامل مواردی چون دلایل استفاده از این رسانه، آثار، الگوی مصرف و شیوه اثرگذاری) به پیش رفته است. اعتقاد بر این است که همچون تماشای تلویزیون، پرداختن به بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای، فرصت‌هایی را برای یادگیری مشاهده‌ای فراهم می‌آورد. افزون بر اینکه برخلاف حالت فعل‌پذیر تماشای تلویزیون، بازی‌های الکترونیکی جنبه فعال بودن را اضافه کرده‌اند که اثر پرداختن به بازی‌ها را تشدید می‌کند (همان منبع). به نظر پرونزو^۷، بازی‌ها و نظام‌های بازی اولیه، مشترکات بسیار کمی با نظام‌ها و بازی‌های پیشرفته‌تر و فرهیخته‌تری که پدیدار شده‌اند، دارند؛ بنابراین آثار بازیهای جدیدتر روی رفتار بچه‌ها متفاوت خواهد بود (مدیا اسکوپ). در حال حاضر، تمرکز توجه بر جنبه‌های منفی بازیها همچون کاهش حرمت خود^۸، اعتیاد^۹، پرخاشگری و انزوای اجتماعی^{۱۰} قرار دارد (کلول و پاینر ۲۰۰۰).

بازی‌های رایانه‌ای ممکن است نیازهای طبیعی را که در تعاملات اجتماعی برآورده می‌شوند، ارضا کرده و بنابراین به انزوای اجتماعی منتهی گردند (زیمباردو، ۱۹۸۲). رایانه؛ به عنوان یکی از وسایل این بازی‌ها؛ می‌تواند باعث کم شدن تعامل اجتماعی فرد، خصوصاً با اهل خانه گردد. گرونهوک^{۱۱}، ونکاتش^{۱۲} و ویتالاری^{۱۳} (۱۹۸۵)، به نقل از مریسن و کروگمن، (۲۰۰۱)، در طی تحقیقی دریافتند افرادی که دارای یک رایانه شخصی می‌باشند، به طور معناداری زمان بیشتری را به تنهایی و زمان کمتری را با خانواده و دوستان سپری می‌کنند. ساختار فیزیکی رایانه خود به گونه‌ای است که موجب استفاده انفرادی می‌گردد. صفحه رایانه کوچک بوده و تنها یک صندلی در جلوی آن در نظر گرفته شده است. ضمن آنکه محیطهایی که در خانه برای آن در نظر گرفته می‌شود، اتاق شخصی فرد و یا در محلی دور از تردد و تجمع افراد است.

این انزوا و تنهایی می‌تواند باعث کاهش تعامل اجتماعی فرد با دیگران و در نهایت کاهش مهارت‌های اجتماعی وی گردد. ویناشتن^{۱۴} (۱۹۹۵)، به نقل از آفسوس، (۱۹۹۱)، عقیده دارد که استفاده‌کننده‌های رایانه، مهارت و شکیبایی برای اداره یک ارتباط اجتماعی در دنیای واقعی را ازدست خواهند داد. همچنین به نظری، رسانه و فن‌آوری - شامل تلویزیون، تصاویر متحرک و لوح‌های فشرده (سی دی)^{۱۵} - ارزشها و عملکردهای اجتماعی جوانان را تحلیل می‌برد. تعامل‌های اجتماعی کارآ، به وضوح برای سازش هیجانی و رفتاری و عملکرد موفق در

خانه، مدرسه، محل کار و اجتماع ضروری می‌باشند. رفتار میان فردی ماهرانه، به طور طبیعی دارای عواقب پاداش دهنده؛ از قبیل شروع و عمق بخشیدن به دوستی‌ها، کاهش منابع تنش زای زندگی، کسب نیازهای زناشویی و بدست آوردن خودبستگی^{۱۶} می‌باشند (ده بزرگی، ۱۳۷۲). همچنین رابطه مثبتی میان مهارت‌های اجتماعی و رشد اجتماعی وجود دارد (ابراهیمی قوام، ۱۳۷۳). اهمیت رفتارهای اجتماعی به وسیله نقش مهمی که در شناسایی آسیب‌شناسی روانی نوجوانان دارند، تأیید شده است. برای مثال در اکثر طبقه بندی‌های تشخیصی که برای کودکان و نوجوانان بکار برده می‌شود، نقصان در عملکردهای اجتماعی را به عنوان شاخصی از اختلال در نظر می‌گیرند. به عنوان نمونه در چهارمین تجدید نظر راهنمای آماری و تشخیصی اختلالات روانی (DSM IV)، تقریباً ۴۵٪ از نشانگان بالینی محور اول^{۱۷} و تقریباً همه اختلالات شخصیتی محور دوم^{۱۸}، عملکردهای اجتماعی غامضی دارند و در بیشتر موارد باقیمانده نیز به مضامین اجتماعی^{۱۹} پرداخته شده است (هانسن، نانگل، میر، ۱۹۹۸). کمبود مهارت‌های اجتماعی اغلب در میان نوجوانانی که مشکلات رفتاری بیرونی و چارچوب از هم گسیخته دارند وجود دارد. همچنین کمبود مهارت‌های اجتماعی با تعدادی از بیماری‌های روانی نظیر افسردگی و یا اضطراب و مشکلاتی چون پرخاشگری، سوء استفاده از مواد، بزه‌های جنسی^{۲۰}، مشکلات تحصیلی و حرفه‌ای، تنهایی، حاملگی ناخواسته و بیماری‌های مقاربتی^{۲۱} همراه شده است (همان منبع).

رفتار میان فردی نابسنده، ممکن است ناشی از عواملی چون: نارسایی مواجهه با الگوهای که از مهارت‌های اجتماعی کافی برخوردارند، موقعیتهای ناکافی برای تمرین، یادگیری رفتارهای میان فردی نابسنده و یا سازش نیافته و تنزل مهارت‌های رفتاری خاص در اثر عدم استفاده باشد (عناصری کاخکی، ۱۳۷۳). و سرانجام می‌توان اظهار داشت یکی از عواملی که احتمالاً به نارسایی مواجهه با سرمشق‌های مناسب و تنزل مهارت‌های اجتماعی در اثر عدم استفاده منجر می‌شود، پدیده نوظهور رسانه‌های جمعی، بازی‌های رایانه‌ای - ویدیویی است. در پژوهش حاضر به بررسی وجود رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای - ویدیویی و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان پرداخته شده است. منظور از مهارت‌های اجتماعی مجموعه رفتارهایی است که در تعاملات میان فردی، متناسب با هنجارهای اجتماعی و موقعیتهای به کار گرفته می‌شود و نتایج مثبتی را به بار می‌آورد. این رفتارها آموختنی بوده و تحت تأثیر عواملی چون جنس و سن قرار دارد.

روش

آزمودنیها

گروه نمونه عبارت از ۲۵۸ نفر دانش آموز پسر بود که در سال تحصیلی ۷۹-۸۰ در منطقه شش تهران در مقطع اول دبیرستان، مشغول به تحصیل بودند. این گروه نمونه به صورت خوشه‌ای انتخاب شده است. به این ترتیب که پس از انتخاب جامعه در دسترس (منطقه شش تهران)؛ ابتدا مدارس و سپس کلاسها انتخاب شدند.

مقیاس پژوهش

ابزاری که در این پژوهش جهت گردآوری اطلاعات مورد استفاده قرار گرفت، مقیاسی است که از دو قسمت اصلی تشکیل شده است. قسمت اول (که محقق ساخته می‌باشد) دربرگیرنده سؤالاتی است که به ویژگیهای جمعیت شناختی آزمودنیها و هم چنین سؤالاتی در مورد کم و کیف پرداختن به بازیهای رایانه‌ای مربوط می‌شود. قسمت دوم، شامل پرسشنامه مهارتهای اجتماعی^{۲۲} (TISS) است که حاوی ۳۹ گزاره شش گزینه‌ای است که آزمودنی پاسخ خود را در مورد هر گزاره در دامنه‌ای از نمرات ۱ (اصلاً صدق نمی‌کند) تا ۶ (همیشه صدق می‌کند) ابراز می‌نماید. این پرسشنامه در حقیقت از دو قسمت رفتارهای مثبت و منفی تشکیل شده است که شیوه نمره گذاری برای هر دو قسمت یکسان است. برای بخش مثبت این پرسشنامه ضریب اعتبار؛ با استفاده از الگوی آلفای کرونباخ؛ معادل ۰/۸۱ و برای بخش منفی اعتبار ۰/۸۰ به دست آمد. پرسشنامه مهارتهای اجتماعی، در اصل دارای ۴۰ گزاره است که توسط ایندربیتزن و فوستر (۱۹۹۲)، طراحی شده و اعتبار آن برای بخش مثبت ۰/۹۰ و برای بخش منفی ۰/۷۲ و ثبات درونی^{۲۳} آن ۰/۸۸ گزارش شده است. این پرسشنامه 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 می‌باشد. لازم به ذکر است که در پژوهش حاضر، یکی از سؤالات (سؤال شماره ۲۳) به دلیل متناسب نبودن با شرایط فرهنگی جامعه ما حذف گردیده است.

شیوه و روند اجرا

بعد از انتخاب گروه نمونه، پرسشنامه‌ها در محل کلاس در بین دانش آموزان توزیع گردید و

بعد از توضیحی مقدماتی از آنها خواسته شد که در همان فرمهای پرسشنامه به پاسخ دهی بپردازند. به غیر از سؤالات جمعیت شناختی و یک سؤال در قسمت بررسی چگونگی پرداختن به بازیهای رایانه‌ای (نام بازی مورد علاقه)، سایر سؤالها نیاز به پاسخ تشریحی نداشته و آزمودنی تنها می‌بایست در برابر هر گزینه، بسته به پاسخ مورد نظر علامت گذاری کند. بعد از اتمام پاسخ‌دهی، فرمهای پرسشنامه جمع آوری گردید و پس از کدگذاری متغیرها و نمره‌گذاری پرسشنامه‌ها، داده‌ها با کمک نرم‌افزار SPSS مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. با توجه به ماهیت طرح و استفاده از یک گروه نمونه، از روش تحلیل رگرسیون چند متغیری استفاده شد.

یافته‌های پژوهش

در این پژوهش در کنار بررسی سؤال اصلی، پاره‌ای از اطلاعات توصیفی که به نظر می‌آمد مفید واقع شوند نیز استخراج گردیده است. در جدول ۱ تعداد و درصد دارندگان وسیله بازی رایانه‌ای در منزل درج شده است.

جدول ۱- توزیع فراوانی پاسخ آزمودنیها در مورد اینکه آیا در منزل وسیله بازی رایانه‌ای دارند؟

درصد	تعداد	شاخص وسيله بازی در منزل
۸۱/۸	۲۱۱	دارند
۱۸/۲	۴۷	ندارند
۱۰۰/۰	۲۵۸	جمع

همانطور که در جدول ۱ مشاهده می‌شود، بیشتر آزمودنیها (۸۱/۸ درصد)، اظهار داشته‌اند که دارای وسیله بازی رایانه‌ای در منزل می‌باشند. برای اطلاع از تجربه گروه نمونه در رابطه با بازیهای رایانه‌ای، این سؤال مطرح شده بود که: آیا شما از بازی رایانه‌ای استفاده می‌کنید؟ نتایج حاصل از پاسخ به این سؤال که نشان دهنده میزان فراگیری بازیهای رایانه‌ای در میان نوجوانان گروه نمونه است، در جدول ۲ آمده است.

با توجه به جدول ۲ به راحتی می‌توان متوجه فراگیری بازیهای رایانه‌ای در میان نوجوانان گروه نمونه شد، به طوری که برای حدود نیمی از سؤال شوندگان (۴۵/۷ درصد)، این بازیها،

جزو سرگرمیها و برنامه‌های آنها قرار دارد و ۸۹/۱ درصد آنها، به نوعی در معرض تجربه مداوم آن هستند.

جدول ۲- میزان شیوع بازیهای رایانه‌ای - ویدیویی

درصد	تعداد	شاخص	تجربه بازی
۰/۴	۱		تاکنون بازی نکرده‌ام
۱۰/۵	۲۷		چند بار به صورت اتفاقی و پراکنده بازی کرده‌ام
۴۳/۴	۱۱۲		گاهی به آن می‌پردازم
۴۵/۷	۱۱۸		جزو سرگرمیها و برنامه‌هایم است

مدت زمان شیوع بازیها در میان گروه نمونه را با توجه به جدول ۳ می‌توان مشاهده کرد. شصت و سه درصد پاسخ دهندگان بیش از دو سال است که به بازیهای رایانه‌ای می‌پردازند. لازم به ذکر است که چون ۲۸ نفر از کل افراد نمونه، تجربه بازیهای رایانه‌ای را نداشته و یا به صورت اتفاقی و پراکنده به آن پرداخته بودند؛ توضیحات بیشتر در مورد چگونگی و طول مدت پرداختن به بازیها از آنها پرسیده نشده است.

جدول ۳- مدت زمان شیوع بازی رایانه‌ای - ویدیویی در گروه نمونه

درصد	تعداد	شاخص	مدت زمان استفاده از بازیهای رایانه‌ای
۴/۸	۱۱		کمتر از ۶ ماه
۱۰/۵	۲۴		۶ ماه الی یکسال
۲۱/۳	۴۹		۲ - ۱ سال
۶۳/۰	۱۴۵		بیش از دو سال
۰/۴	۱		نامشخص

درفرضیه پژوهش دو متغیر اصلی مبادرت به بازیهای رایانه‌ای و میزان مهارتهای اجتماعی وجود دارند که به ترتیب در قالب متغیر مستقل و وابسته قرار می‌گیرند. از آنجا که بازی رایانه‌ای و پرداختن به آن عنوانی کلی است، تحت پوشش آن متغیرهای مستقلی با عنوان تجربه بازی، محل بازی، مدت زمان پرداختن به بازی، میزان اشتغال به بازی (برحسب روز و ساعت)، حضور دیگران در محل بازی و نحوه انجام بازی در نظر گرفته شده‌اند و برای متغیر وابسته، نمرات بخش

مثبت پرسشنامه مهارت‌های اجتماعی لحاظ گردیده است.
 تحلیل شماره ۱: در تحلیل شماره یک، تجربه بازی (متغیر مستقل) و نمرات بخش مثبت پرسشنامه مهارت‌های اجتماعی (متغیر وابسته) وارد معادله شدند. برون شد حاصل از این تحلیل در جدول ۴ آمده است.

جدول ۴- تحلیل شماره یک: تحلیل رگرسیون متغیر مهارت اجتماعی بر متغیر تجربه بازی

شاخصها	درجه آزادی	مجموع مجذورات	میانگین مجذورات	نسبت F	سطح معناداری F
رگرسیون	۱	۴۵/۳۵۶	۴۵/۳۵۶	۰/۲۹۹	۰/۶۳۳
باقی مانده	۲۵۵	۵۰۵۳۲/۷۷۶	۱۹۸/۱۶۸		

اطلاعات مربوط به ضریب تعیین، خطای استاندارد برآورد و ضرایب رگرسیون تحلیل فوق در جدول ۵ ذکر شده است.

جدول ۵- اطلاعات مربوط به ضرایب رگرسیون و ضریب تعیین تحلیل شماره یک

شاخصها	ضریب b	ضریب بتا	نسبت t	سطح معناداری t	ضریب تعیین	خطای استاندارد برآورد
تجربه بازی	- ۰/۶۲۰	- ۰/۰۳۰	- ۰/۴۷۸	- ۰/۶۳۳	۰/۰۰۱	۱۴/۰۷۷۲

با توجه به ضریب بتای حاصل از این تحلیل می‌توان نتیجه گرفت که رابطه بین متغیر مستقل و وابسته معکوس است اما معنادار نمی‌باشد. به عبارت دیگر اگر تنها براساس این متغیر به بررسی فرضیه تحقیق پردازیم، نمی‌توانیم فرضیه تحقیق را تأیید نمائیم.
 اما برای تحلیل دقیق‌تر و جامع‌تر، متغیرهای دیگری را نیز در تحلیل وارد کرده‌ایم که توصیف آنها در پی می‌آید.

تحلیل شماره ۲: در این تحلیل، متغیرهای تجربه بازی، محل بازی، مدت زمان پرداختن به بازی، میزان اشتغال به بازی (برحسب روز و ساعت)، حضور دیگران در محل بازی و نحوه انجام بازی به عنوان متغیر مستقل و نمرات بخش مثبت پرسشنامه مهارت‌های اجتماعی به عنوان متغیر وابسته وارد معادله شدند و برای تحلیل رگرسیون از روش گام به گام استفاده شد. برون شد

حاصل از این تحلیل حاکی از معناداری ($p < 0/03$) رابطه متغیر حضور دیگران در محل بازی (بردار حاصل از طبقه تنها بودن در محل بازی) و متغیر وابسته می‌باشد. سایر متغیرهای مستقل کنار گذاشته شده و رابطه آنها با متغیر وابسته، معنادار تشخیص داده نشد. نتایج حاصل از این تحلیل، به صورت خلاصه در جدول ۶ آمده است.

جدول ۶- تحلیل شماره ۲: تحلیل رگرسیون متغیر مهارت‌های اجتماعی بر متغیر حضور دیگران در محل بازی

شاخصها	درجه آزادی	مجموع مجذورات	میانگین مجذورات	نسبت F	سطح معناداری F
منبع					
رگرسیون	۱	۹۶۰/۰۳۴	۹۶۰/۰۳۴	۴/۸۶۷	۰/۰۲۸
باقی مانده	۲۳۰	۴۵۳۷۰/۳۶۳	۱۷۹/۲۶۲		

اطلاعات مربوط به ضریب تعیین، خطای استاندارد برآورد و ضرایب رگرسیون تحلیل فوق در جدول ۷ آمده است.

جدول ۷- اطلاعات مربوط به ضرایب رگرسیون و ضریب تعیین تحلیل شماره دو

شاخصها	ضریب b	ضریب بتا	نسبت t	سطح معناداری t	ضریب تعیین	خطای استاندارد برآورد
متغیر						
حضور دیگران در محل بازی	-۴/۲۲۲	-۰/۱۴۴	-۲/۲۰۶	۰/۰۲۸	۰/۰۲۱	۱۴/۰۴۵۰

با توجه به جدول ۷ معلوم می‌گردد که رابطه متغیر مستقل و وابسته معکوس بوده و ۲/۱ درصد از واریانس متغیر وابسته توسط متغیر مستقل تعیین می‌شود. تحلیل رگرسیون با توجه به بردار سازی نمایانگر این مطلب است که آزمودنی‌هایی که تنها بودن در محل بازی را ترجیح می‌دهند، مهارت‌های اجتماعی کمتری دارند.

تحلیل شماره ۳: در این تحلیل متغیرهای تجربه بازی، محل بازی، مدت زمان پرداختن به بازی (برحسب ساعت و روز)، حضور دیگران در محل بازی و نحوه انجام بازی به عنوان متغیرهای مستقل و نمرات بخش مثبت پرسشنامه مهارت‌های اجتماعی به عنوان متغیر وابسته وارد معادله شدند و برای جلوگیری از حذف پاره‌ای از نمونه‌ها که اطلاعات ناقصی دارند، دستور جایگزینی میانگین بجای داده‌های نامشخص، انتخاب و برای تحلیل رگرسیون از روش گام به گام استفاده شد. نتایج حاصل از این تحلیل را می‌توان به طور خلاصه در جدول ۸ مشاهده کرد.

جدول ۸- تحلیل شماره ۳: تحلیل رگرسیون متغیر مهارت‌های اجتماعی بر متغیر محل بازی

شاخصها	درجه آزادی	مجموع مجذورات	میانگین مجذورات	نسبت F	سطح معناداری F
رگرسیون	۱	۹۴۲/۳۴۹	۹۴۲/۳۴۹	۴/۸۶۰	۰/۰۲۸
باقی مانده	۲۵۶	۴۹۶۳۵/۷۸۳	۱۹۳/۸۹۰		

اطلاعات مربوط به ضریب تعیین، خطای استاندارد بر آورد و ضرایب رگرسیون تحلیل فوق در جدول ۹ آمده است.

جدول ۹- اطلاعات مربوط به ضرایب رگرسیون و ضریب تحلیل شماره سه

شاخصها	ضریب b	ضریب بتا	نسبت t	سطح معناداری t	ضریب تعیین	خطای استاندارد بر آورد
متغیر محل بازی	-۳/۹۱۶	-۰/۱۳۶	-۲/۲۰۵	۰/۰۲۸	۰/۰۲	۱۳/۹۲۴۴

آنچه می‌توان از جدول فوق استنباط نمود این است که رابطه بین محل بازی و مهارت‌های اجتماعی، معنادار ($p < 0/03$) است و بین محل بازی و مهارت‌های اجتماعی رابطه معکوس وجود دارد. تحلیل رگرسیون با توجه به بردار سازی نمایانگر این مطلب است که آزمودنی‌هایی که در منزل بازی می‌کنند، مهارت‌های اجتماعی کمتری دارند. در واقع ۲ درصد از واریانس متغیر وابسته از طریق متغیر مستقل (محل بازی) تعیین می‌شود.

بحث

در جهان معاصر، پیشرفت علوم نه تنها بر سطح زندگی و فضا و محیطی که انسانها در آنها زندگی می‌کنند تأثیر گذاشته بلکه قوانین و قواعد حاکم بر ارتباط و تعامل بین انسانها و نگرش آنها را نسبت به خود، به دیگران و به جهان تغییر داده است. دنیای نوجوانان نیز از این تغییرات مصون نمانده است و یکی از جلوه‌های این تغییر و دگرگونی، تغییر در نوع سرگرمیها و یا گذراندن اوقات فراغت این قشر از جامعه است که نمود بارز آن را می‌توان در ظهور و گسترش بازیهای الکترونیکی مشاهده کرد. همزمان با بروز و شیوع این بازیها، نگاههای کنجکاو و نگران بسیاری به این پدیده متوجه گشته و به کنکاش در آثار و پیامدهای حاصل از بازیهای رایانه‌ای و ویدیویی

پرداخته است. در این راستا تمرکز توجه بر دو عنصر اصلی این رابطه یعنی نوجوانان و بازیهای رایانه‌ای بوده است. حال آنکه می‌توان در نگاه کلی‌تر نیز به بررسی فضایی که در آن این دو عنصر قرار دارند و فضایی که این بازیها ایجاد و خلق می‌کنند پرداخت: آیا این بازیها فرد را به دنیای جدیدی وارد می‌کنند که عناصر آن گرچه همه مجازی می‌باشند ولی به تدریج قادرند جای عناصر واقعی دنیای واقعی را بگیرند به طوری که شخص، بودن در این فضای مجازی را ارضاء کننده‌تر از دنیای واقعی بباید؟ آیا بازیهای رایانه‌ای - ویدئویی قادرند که فرد را از جمع جدا ساخته و او را به سوی فردگرایی و احساس بی‌نیازی از دیگران و انزوای اجتماعی سوق دهند؟ آیا این انزوا و دوری از جمع می‌تواند بر رفتار افراد در جمع و در حضور دیگران تأثیر گذاشته و آنها را از ارائه رفتاری مقبول، مؤثر و کارا باز دارد؟ در طی سالهای ظهور بازیهای رایانه - ویدئویی، افرادی؛ گرچه اندک؛ متوجه این جنبه از قضیه شده و در این حیطه به پژوهش و کنکاش پرداخته‌اند. برخی از تحقیقات حاکی از آنند که بازیهای مزبور نه تنها سبب انزوا و کناره‌گیری اجتماعی (سلنو، ۱۹۸۴؛ زیمباردو، ۱۹۸۲) و کاهش ارتباط جمعی (سایمون، ۱۹۸۵ به نقل از منطقی ۱۳۷۹) در نوجوانان و جوانان می‌گردد، بلکه میزان نوع دوستی آنها را کاهش داده (جامبوز و آرسونه، ۱۹۸۴ به نقل از منطقی ۱۳۸۰) و ارزش‌های مبتنی بر همکاری و همیاری را در نزد آنان بی‌رنگ می‌سازد (براون و گیروکس ۱۹۸۹ به نقل از منطقی ۱۳۸۰). فانک و بوچمن (۱۹۹۶)، اظهار داشته‌اند که تداوم پرداختن به بازیهای الکترونیکی خشن، ممکن است در بلند مدت تأثیر منفی داشته و باعث کاهش همدلی، عدم بازداری پاسخ‌های پرخاشگرانه و تقویت این عقیده که دنیا محل خطرناکی است، بشود. پژوهش حاضر نیز در پی یافتن این امر بوده است که دریابد اگر فرض کاهش ارتباطهای اجتماعی افراد در اثر پرداختن به بازیهای رایانه‌ای را بپذیریم؛ باید انتظار چه تغییراتی را در سطح رفتارهای اجتماعی افراد داشته باشیم؟ آیا بازیهای رایانه‌ای و ویدیویی می‌تواند باعث کاهش مهارتهای اجتماعی افراد گردد؟

○ در بررسی رابطه بین متغیرهای مستقل (تجربه بازی، محل بازی، مدت زمان پرداختن به بازی، میزان مشغولیت با بازی، حضور دیگران در محل بازی، نحوه انجام بازی) و متغیر وابسته (مهارتهای اجتماعی) مشخص شد که گرچه تجربه بازی با مهارتهای اجتماعی رابطه‌ای معکوس دارد؛ یعنی هرچه 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 بود. به طوری که انتخاب منزل به عنوان محل بازی و یا ترجیح تنها بودن در محل بازی با مهارت‌های اجتماعی رابطه‌ای معکوس و معنادار دارد. بدیهی است که پرداختن به بازیهای رایانه‌ای به تنهایی و یا در منزل، هر دو به نوعی نشان‌دهنده کاهش تعامل و مراودات فرد با دیگران است. البته باید توجه داشت که نتیجه‌گیری صریح و قاطع در این مورد با توجه به ماهیت مطالعه (که جنبه پس رویدادی دارد) بایستی توأم با احتیاط باشد؛ چرا که گرایش به بازی به صورت تنها، خود می‌تواند معلول عوامل دیگری نیز باشد. آیا نقص در مهارت‌های اجتماعی و ناکامی در تعاملات بین فردی شخص را به سوی دنیای بازیها و دوری از جمع کشانده است؟ یا آنگونه که زیمباردو (۱۹۸۲)، بیان کرده است، بازیهای رایانه‌ای با برآورده کردن نیازهای طبیعی که در تعاملات اجتماعی برآورده می‌شود؛ فرد را به انزوای اجتماعی سوق می‌دهد؟ در مطالعات پیشین (برای مثال مریسن و گروگمن ۲۰۰۱؛ افسو ۱۹۹۹)، نیز به این نکته اشاره شده است که استفاده از رایانه (که در میان پر مصرف‌ترین وسیله بازی‌های رایانه‌ای - ویدیویی قرار دارد) می‌تواند باعث کم شدن تعامل اجتماعی فرد گردد، به طوری که شخص زمان بیشتری را به تنهایی و زمان کمتری را با خانواده و دوستان سپری کند و در نتیجه به تدریج مهارت‌ها و شکیبایی برای اداره یک ارتباط اجتماعی در دنیای واقعی را از دست داده و یا از آموختن آن بازماند.

○ افرادی که منزل را به عنوان محل بازی انتخاب کرده‌اند و یا تنها بودن در محل بازی را ترجیح داده‌اند در میان بازیکنان قهار بازیهای رایانه‌ای قرار دارند و این بازیها نمونه‌ای از فعالیت انفرادی می‌باشند. افزایش میزان مشغولیت با بازی؛ بالتبع کاهش تماس و تعامل با دیگران را به همراه دارد که این امر ضمن آن که فرصت آموختن مهارت‌های اجتماعی مؤثر و کارا را از فرد سلب می‌کند، آموخته‌های قبلی وی را نیز رو به نقصان می‌برد؛ چرا که مهارت‌های اجتماعی به طور معمول آموخته می‌شوند (هارجی، ۱۳۷۷) و برای تصحیح و تداوم نیاز به دریافت پسخوراند دارند (آرگایل، ۱۹۹۳). به طور خلاصه آنکه، به نظر می‌رسد در مقوله بازیهای رایانه‌ای - ویدیویی؛ آنچه بیشتر در پیش‌بینی مهارت اجتماعی فرد تعیین‌کننده است، چگونگی پرداختن به بازی است (برای مثال، محیطی که شخص جهت بازی انتخاب می‌کند و تا حدی منعکس کننده میزان تعامل فرد با دیگران نیز می‌باشد) تا پرداختن به آن.

○ ○ ○

یادداشت‌ها

- | | |
|--------------------------------|--|
| 1- Pong | 2- Magnavox |
| 3- Activision | 4- Nintendo |
| 5- Eye-hand coordination | 6- Atari |
| 7- Provenzo, E. | 8- Self-esteem |
| 9- Addiction | 10- Social isolation |
| 11- Gronhaug | 12- Venkatesh |
| 13- Vitalari | 14- Weinstein, M. |
| 15- Compact Disks (CD) | 16- Self-sufficiency |
| 17- Axis I clinical syndromes | 18- Axis II personality disorders |
| 19- Social implication | 20- Sexual offending |
| 21- Sexual transmitted disease | 22- Teenage Inventory of Social Skills |
| 23- Internal consistency | |

منابع

- ابراهیمی قوام، صغری. (۱۳۷۳). رابطه بین رشد اجتماعی با میزان دریافت انواع حمایت اجتماعی با تأکید بر سطح مهارت‌های اجتماعی، وزارت آموزش و پرورش، پژوهشکده تعلیم و تربیت.
- امینی، آرزو. (۱۳۷۸). اعتباریابی پرسشنامه TISS (مهارت‌های اجتماعی نوجوانان)، پایان نامه کارشناسی؛ دانشگاه آزاد اسلامی تهران، دانشکده روان‌شناسی و علوم اجتماعی.
- ده‌بزرگی، غلامرضا. (۱۳۷۲). اثربخشی آموزش مهارت‌های اجتماعی در سازگاری بیماران اسکیزوفرنیک مزمن ایرانی، پایان نامه کارشناسی ارشد؛ دانشگاه علوم پزشکی ایران، انستیتو روان پزشکی تهران.
- عناصری کاخکی، محمد. (۱۳۷۳). مقایسه اثربخشی آموزش مهارت‌های اجتماعی و ترکیب آن با دارو درمانی (ایمپیرامین) در بیماران زن افسرده خو، پایان نامه کارشناسی ارشد؛ دانشگاه علوم پزشکی ایران، انستیتو روان پزشکی تهران.
- منطقی، مرتضی (۱۳۸۰). بررسی پیامدهای بازیهای ویدئویی - رایانه‌ای، چاپ اول، تهران، مؤسسه فرهنگ و دانش.
- هارچی، اون؛ کریستین ساندرز، دیوید ریکسن، جوردن تاون. (۱۳۷۷). مهارت‌های اجتماعی در ارتباطات میان فردی، ترجمه مهرداد فیروزبخت، خشایار بیگی؛ چاپ اول، تهران، انتشارات رشد.

Affonso, B. (1999). *Is the Internet Affecting the Social Skills of our children?* ([http:// www.Sienasource.com / cep 612 / internet. html](http://www.Sienasource.com / cep 612 / internet. html))

Arggle, M. (1983). *The psychology of interpersonal behaviour*; Fourth Edition; Penguin Book.

- Colwell, J. & Payner, J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents; *British Journal of Psychology*. *91*, 295-310.
- Funk, J. B. & Buchman, D. (1996). Playing violent video and computer games and adolescent self-concept; *Journal of Communication*. *46*, 19.
- Funk, J. B. ; Flores, G. ; Buchman, D. & German, J. N. (1999). Rating electronic games; Violence is the eye of beholder; *Youth and Society*. *30*, 3, 282-312.
- Hansen D. J. ; Nangle, D. W. & Meyer, K. A. (1998). Enhancing the effectiveness of social skills interventions with adolescents; *Education & Treatment of Children*. *21*, 4: 489
- Inderbitzen, H. M. & Foster, S. L. (1992). The Teenage Inventory of Social Skills: Development, reliability, and validity; *Psychological Assessment*. *4*, 541-459.
- Morrison, M. & Krugman, D. M. (2001). A look at mass and computer mediated technologies: understanding the roles of television and computer in the home; *Journal of Broadcasting & Electronic Media*. *45*, 1, 135-161.
- Selnow, G. W. (1984). Playing video games: the electronic friend; *Journal of Communication*. *34*, 148-156.
- Zimbardo, P. G. (1982). Understanding psychological man: A start of the science report; *Psychology Today*. *58-59*, May.

