

## بختیاری

بررسی اثرات بازی های رایانه ای بر مهارت های اجتماعی و  
سیاسی نوجوانان  
(مورد مطالعه : دانش آموزان مقطع متوسطه شهر اصفهان در  
سال 1393 )

### چکیده

**مقدمه و هدف :** زندگی امروزی کسب مهارت های اجتماعی و سیاسی در ابعاد مختلف را برای اشخاص ضروری می نماید. شخصی که این گونه مهارت ها را کسب کند، می تواند به انتخاب و نمایش رفتارهای مناسب در زمان و وضعیت معین دست بزند. از طرفی در برحی نوجوانان گرایش به بازی های رایانه ای آنقدر زیاد است که نقش بازی های رایانه ای بر کسب مهارت های اجتماعی و سیاسی نوجوانان قطعی به نظر می رسد. هدف این تحقیق بررسی اثرات بازی رایانه ای بر مهارت های اجتماعی و سیاسی نوجوانان در بین دانش آموزان مقطع متوسطه شهر اصفهان در سال 1393 بود. بدین منظور تأثیر بازی های رایانه ای بر مهارت های اجتماعی و سیاسی دانش آموزان بررسی گردید.

**روش بررسی :** روش تحقیق در این پژوهش توصیفی - پیمایشی از نوع همبستگی بود. جامعه آماری مورد مطالعه، دانش آموزان مقطع متوسطه شهر اصفهان در سال تحصیلی 92-93 به تعداد 89056 نفر بودند که با استفاده از فرمول کوکران 383 نفر به عنوان نمونه انتخاب شده است. داده ها از طریق پرسشنامه محقق ساخته بدست آمد. اعتبار پرسشنامه ی تحقیق به روش محتوایی تأیید شد و پایایی گویه های پرسشنامه با آلفای کرونباخ برابر 0/876 تأیید گردید. داده ها با استفاده از نمونه گیری خوشه ای چند مرحله ای جمع آوری شد و با استفاده از نرم افزار spss مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

**یافته ها :** نتایج تحقیق نشان می دهد که انجام بازی های رایانه ای بر مهارت های اجتماعی و سیاسی دانش آموزان تأثیر مستقیم معناداری دارد همچنین نشان می دهد که بین انجام بازی های رایانه ای و مهارت سیاسی، مهارت ارتباطی، مهارت همکاری، مهارت مسئولیت پذیری و مهارت قانون مندی روابط مستقیم و متوسطی وجود دارد و با افزایش انجام بازی های رایانه ای، مهارت سیاسی، مهارت ارتباطی، مهارت همکاری، مهارت مسئولیت پذیری و مهارت قانون مندی افزایش می یابد. تأثیر متغیر جنسیت بر مهارت های اجتماعی و سیاسی دانش آموزان نیز تأیید شد.

**نتیجه گیری :** در مجموع با توجه به یافته های پژوهش می توان نتیجه گرفت که مبادرت به بازی های رایانه ای می تواند تأثیر معناداری در الگوی تعاملات بین فردی و در نتیجه مهارت های اجتماعی و سیاسی نوجوانان بر جای گذارد. هر اندازه میزان انجام این بازی ها کنترل شده و هدف دار تر باشد، کسب مهارت های اجتماعی و سیاسی نوجوانان مطلوب تر خواهد بود.

## **واژه های کلیدی : مهارت های اجتماعی و سیاسی ، بازی های رایانه ای ، نوجوانان**

مقدمه

در ساده ترین تعریف، «بازی» هر کاری است که مایه سرگرمی باشد. به عبارت دیگر، کاری است که به قصد لذت و تفریح انجام شود و فایده ای در بر نداشته باشد. (شعاری نژاد، 1386 : 185) در تعریف دیگر، بازی به مجموعه فعالیت های ذهنی و عملی گفته می شود که کودک برای ارتباط با دنیای خارج، از روی میل و اختیار انجام می دهد. بازی دو هدف عمده را دنبال می کند. یکی، آموزش و تقویت نیروی فکری و ذهن و دیگری، سرگرمی و لذت بردن از لحظات و احساس رضایت. (شعاری نژاد، 1386 : 56). پیازه<sup>1</sup> معتقد است در جریان رشد، سه نوع بازی مشاهده می شود که از نظر ساختار با یکدیگر تفاوت دارند و به ترتیب، یکی پس از دیگری ظاهر می شوند بازی تفکر کودک است. کودک در طی بازی به آزمایشگری، تمرین، تقلید، مذاکره، آمادگی و مرور ذهنی موقعیت های زندگی واقعی می پردازد. بازی شایستگی، استقلال، عزت نفس، و مهارت های دیگر را گسترش می دهد. بازی عامل مهمی در پرورش عقلی است. کودک آموخته ها را ضمن بازی تکرار کرده، درباره آن می اندیشد. بازی طریقه یادگیری کودک درباره بدن خود، و دنیای پیرامون آن است، وسیله ای برای سازندگی، ابداع، تجربه، شناخت استعدادها، توانایی ها، خواستها، ضعفها و نکات مثبت و منفی خود است. از این رو، با شناخت ویژگی های خود، ساخت شخصیتی خود را تحکیم بخشد و از طریق بازی به رشد اجتماعی، مهارت های زبان، و گسترش نیروهای درونی پی می برد. (فلاح چای، 1381 : 18)

از تأثیرات بازی در رشد کودکان، می توان به موارد زیر اشاره کرد:

1. تسریع فرایند هوشی؛
2. رشد اجتماعی از طریق همانندسازی و تمرین رفتارهای گروهی و قواعد بازی؛ (آرین، 1369 : 38)

<sup>1</sup> Piaget

3. به فعلیت رسیدن استعدادها، و ابتکارات و خلاقیت‌های کودکان؛ (باباجان، 1366 : 8)
4. رشد عاطفی و تحمل سختی‌ها، محدودیت‌ها، انتظارات، آرزوها و احساسات؛ (سیف و همکاران، 1382 : 232)
5. رشد جسمی و هماهنگی نظام ارگانیگ بدن و شکل‌گیری عضلات حرکتی؛ (منطقی، 1380 : 149)
6. رشد ذهنی و قوه تفکر منطقی، از طریق توسعه مفاهیم ساخت، فضا و شکل و تحلیل و رفتارهای هوشمندانه. رسانه‌ها برای نوجوانان از بچه‌ها و بزرگسالان اهمیت بیشتری دارند، چرا که نوجوانان از رسانه‌ها همچون راهی برای نشان دادن مطابقت یا مخالفت با ارزش‌های بزرگسالان استفاده می‌کنند (آرنت، لارسون و افر، 1995 به نقل از منطقی 1379 : 69).

بازی‌های رایانه‌ای، محبوبترین و رایجترین بازی‌های عصر حاضرند. به دلیل اعتیاد برگرفته از رقابت و هیجان بازی‌ها، از مهم‌ترین سرگرمی‌ها محسوب می‌شود تا جایی که بازی‌کنندگان برای عبور به مراحل بالاتر، هر چه از دستشان برمی‌آید انجام می‌دهند. کودکان آن چنان در بازی غرق می‌شوند که از اطراف خود کاملاً فاصله می‌گیرند عبور از موانع و رسیدن به مراحل بالاتر، بازی‌کننده را هیجان‌زده می‌کند و شکست در آن، کودک را مضطرب می‌سازد. (فضل الهی، 1390 : 36) از بزرگترین دلایل محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای، این است که انسان می‌تواند واقعیت را تجربه کند و در محیط آن قرار گیرد، بدون آنکه در پایان خسارتی متوجه او شود یا آسیبی ببیند. بازی‌های رایانه‌ای، در سال 1972، با "پنگ" (یک بازی تن‌س روی میز رایانه‌ای شده) آغاز شد و سپس هم در نظام سخت‌افزاری و هم نرم‌افزاری شروع به رشد کرد. بهبود کیفی و تنوع بازی‌ها و پیشرفت‌های علوم الکترونیک و رایانه؛ باعث گسترش روز افزون این رسانه در میان جامعه، خصوصاً در بین نوجوانان گشته است (شاوردی، 1388 : 55)

اغلب بازی‌های رایانه‌ای پسران و مردان جوان را، با ارائه نقش‌های بسیار جدی و رقابتی، مد نظر دارند و اکثر بازی‌ها و در طبقات پرتحرک، استراتژی، ماجراجویانه، شبیه‌سازی و ورزشی گنجانده می‌شوند (منطقی، 1379 : 70). درباره نقش جنس در پرداختن به بازی و محتوای بازی اظهارات گوناگونی شده است. به طور کلی پسرهای 8 تا 14 ساله، مخاطبین اصلی بازی‌های ویدیویی هستند. دخترها بازی‌هایی که نیاز به فکر و مهارت‌های حل مسئله دارد را بیشتر ترجیح می‌دهند، در حالی که

پسرها، بازی‌ها یی که ن یاز به واکنش سر یی ع داشته ومقدار قابل توجهی نزاع یی کشمکش داشته باشد را ترجیح می دهند. دخترها همکاری برای مسابقه را ترجیح می دهند. دخترها دوست دارند به جای آن که هر کسی به تنها یی تلاش کند، برای به انجام رساندن تکالیف، با یی کدیگر کار کنند. دخترها از محدود نشدن واکتشاف لذت می برند در صورتی که بازی های خشن در بین پسرها شایع است، پسرها اغلب بازی های را که آن ها را به طور ذهنی درگیر کند، ترجیح می دهند (شاوردی، 1388 :

56). کودکان و نوجوانان در عصر حاضر به شدت تحت تأثیر این بازی ها قرار گرفته اند و با توجه به اهمیت بازی در زندگی اجتماعی این قشر سنی، بازی های رایانه ای به صورت اجتناب ناپذیری بخش عمده ای از جامعه پذیری کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده اند. از دیگر سو، محبوبیت بازی های رایانه ای و ویدیویی موجب توجه محققان و پژوهشگران به این عرصه شده است و شکل گیری دو دسته از نظرات عمده پیرامون آن را به دنبال داشته است: دسته ای از این بازی ها را مختص عصر ارتباطات دانسته و آن را همچون سایر اسباب بازی ها دارای کارکردهای مثبت و مفید می دانند و بخشی از مطالعات محققان، به کشف کارکردهای منفی بازی های رایانه ای منجر شده است.

مهارت های اجتماعی وسیله ای تعامل مؤثر با دیگران، تشخیص علائم اجتماعی و پاسخ به آن ها، کاربرد واکنش های مناسب به یک وضعیت خاص، اجتناب از تعارضات بین فردی و سازگاری با اوضاع ساده و پیچیده را برای فرد فراهم می سازند. وجود این مهارت ها، تحصیل کننده هیجانات سالم، حافظ روابط اجتماعی مثبت و بهبود بخش زندگی می باشد. (کوهن و همکاران<sup>2</sup>، 2001: 299). تعریف اولیه لیبِت و لوین سان<sup>3</sup> از مهارت های اجتماعی چنین است: «توانایی های پیچیده ای برای ظاهر ساختن رفتارهایی که به طور مثبت یا منفی تقویت می شوند، و ظاهر نساختن رفتارهایی که توسط دیگران مورد تنبیه یا خاموشی قرار می گیرند». (کارتلج و میلبرن<sup>4</sup>، 1375: 33).

اسلاموسکی و دان<sup>5</sup> (1966) شناخت و مهارت اجتماعی را فرآیندی می دانند که کودکان و نوجوانان را قادر می سازد تا رفتار دیگران را درک و پیش بینی کنند، رفتار خود را کنترل نمایند و تعاملات اجتماعی خود را تنظیم نمایند. (چشمی، 1389: 40)

<sup>2</sup>. Cohen et al

<sup>3</sup>. Libet and Lewinson

<sup>4</sup>. Cartledge & Milburn

<sup>5</sup>. Slowmowski & Dann

بعضی پژوهشگران هم مهارت های اجتماعی را به عنوان توانایی در ابراز احساسات مثبت و منفی در چارچوب بین فردی، بدون ناراحتی از دست دادن تقویت های اجتماعی می دانند. (هرسن و بلک<sup>6</sup>، 1977: 554-509)

توانایی ها در رفتارهای وابسته ای که مهارت های اجتماعی را تشکیل می دهند، همراه پیچیدگی ارتباط میان رفتار و محیط که برای کسب این مهارت ها و انجام آن ضروری است منجر به بروز تعاریف متعددی از مهارت های اجتماعی شده است. مثلاً موت<sup>7</sup> (1999)، مهارت های اجتماعی را عبارت از: مجموعه ای از مهارت های بین فردی، رفتارهای مرتبط با وظیفه و رفتارهای مرتبط با خود می دانند. سگرین<sup>8</sup> (2000)، مهارت های اجتماعی را توانایی برای تعامل با افراد دیگر به روشی می داند که برای هر دو طرف مناسب و مؤثر باشد. رادفورد و همکاران<sup>9</sup> (2004)، مهارت های اجتماعی را به عنوان یک مجموعه ای از رفتارهایی که به افراد اجازه ی آغاز و حفظ ارتباطات اجتماعی مثبت، مشارکت برای پذیرش همسالان و مقابله مؤثر با مشکلات را می دهد تعریف کرده اند. (اشرف، 1390: 9)

فیلیپس<sup>10</sup> (1978) با مرور تحلیل های ارائه شده در مورد مهارت های اجتماعی نتیجه می گیرد، کسی که دارای مهارت های اجتماعی است باید به گونه ای با دیگران ارتباط برقرار کند که بتواند به حقوق، الزامات، رضایت خاطر و یا انجام وظایف خود در حد معقولی دست یابد، بی آن که حقوق، الزامات، رضایت خاطر یا وظایف دیگران را نادیده بگیرد، و در عین حال بتواند در این موارد مبادله ای باز و آزاد با دیگران داشته باشد. (خدایاری، 1378: 13).

مایکلسون<sup>11</sup> و دیگران (1982) در ارزیابی نشانه های مهارت اجتماعی به شش عنصر اصلی اشاره می کنند:

- 1 مهارت های اجتماعی به طور معمول آموخته می شود؛
- 2 شامل مجموعه ای از رفتارهای کلامی و غیرکلامی گوناگون و ویژه اند؛
- 3 مستلزم داوطلب شدن و ارائه ی پاسخ های مناسب و مؤثرند؛
- 4 تقویت های اجتماعی دیگران را به حداکثر می رسانند؛

<sup>6</sup>. Hersen & Bellack

<sup>7</sup>. Moote

<sup>8</sup>. Segrin

<sup>9</sup>. Rutherford et al

<sup>10</sup>. Philips

<sup>11</sup>. Michelson

5 ساهيتي تعاملي دارند و به زمان بندي مناسب و تأثير متقابل برخي از رفتارها احتياج دارند:

6 تحت تأثير عوامل محيطي همچون سن، جنس، و پايگاه طرف مقابل مي باشند. (هارجي و ساندرز و ديكسون،

1384 : 12-13)

### انواع مهارت هاي اجتماعي

يافتن نوعي فهرست از مهارت هاي اجتماعي که دربردارنده ي کليه نيازهاي یک کودک يا گروهی از کودکان باشد، به علت وجود متغيرهاي بسيار در انتخاب رفتارها، مشکل مي نمايد. 1-2-1-2 انواع مهارت هاي اجتماعي از نظر طارمیان، ماهجوئي و فتحي:

طارمیان، ماهجوئي و فتحي ( 1380)، انواع مهارت هاي اجتماعي را اين گونه تقسيم بندي کرده اند:

1 مهارت هاي تصميم گيري،

2 مهارت حل مسئله،

3 تفکر خلاق،

4 مهارت تفکر انتقادي،

5 مهارت روابط اجتماعي مؤثر،

6 مهارت خودشناسي،

7 مهارت همدلي،

8 مهارت کنار آمدن با هيجانات و فشارهاي رواني.

(سيزوار، 1389 : 26)

### طبقه بندي سازمان بهداشت جهاني از مهارت هاي اجتماعي:

طبقه بندي سازمان بهداشت جهاني (WHO)<sup>12</sup> از مهارت هاي اجتماعي عبارت است از:

1 توانايي تصميم گيري،

2 توانايي تفکر خلاق،

3 توانايي تفکر نقادانه،

4 توانايي برقراري روابط مؤثر با ديگران،

5 توانايي برقراري روابط بين فردي سازگارانه،

6 توانايي آگاهي از خود،

7 توانايي همدلي با ديگران،

8 توانايي مقابله با هيجانات،

9 توانايي مقابله با استرس (به نقل از خوشکام، 1387 :

(24)

<sup>12</sup>. World Health Organization

تربیت اجتماعی و سیاسی فرآیند بسیار پیچیده و دشوار و ابعاد بی شماری بر آن مترتب است که یادگیری مهارت های اجتماعی و چگونگی برقراری ارتباط اصولی با سایر افراد یکی از ابعاد مهم آن است. این مهارت ها در محیط های غیر رسمی به طور طبیعی و در محیط های رسمی با آموزش و تکیه بر اصول تربیت اجتماعی و یا به کارگیری دانش روان شناسی و علوم تربیتی به کودکان آموخته می شود. کسب مهارت های اجتماعی از عناصر اساسی تربیت اجتماعی و سیاسی است، که در چند دهه اخیر مورد توجه دانشمندان و محققان علوم تربیتی و جامعه شناسی قرار گرفته است. این مهارت ها استعدادهایی هستند که جهت بروز رفتارهای مثبت یا منفی تقویت می شوند، نه رفتارهایی که مورد تنبیه قرار گرفته و خاموش می شوند. (نیکفر، 1389 : 54)

مهارت های اجتماعی و سیاسی شامل مهارت در تشخیص خصوصیات گروه، برقراری ارتباط با گروه، مهارت خوب گوش دادن، همدردی، مهارت در ارتباط غیر کلامی، مهارت در تشخیص احساس ها و کنترل خویش، مهارت کسب آگاهی های بیشتر و مهارت برای رسیدن به قدرت از راه مسالمت آمیز و رقابت سالم است. شخصی که دارای مهارت های سیاسی و اجتماعی است، می تواند به انتخاب و نمایش رفتارهای مناسب در زمان و وضعیت معین دست بزند. به همین دلیل نمی توان سمت و سوی آموزش مهارت های اجتماعی و سیاسی را از زمینه هایی که رفتار در آن واقع می شود، جدا کرد. این واقعیت باعث می شود که در آموزش این مهارت ها بر توانایی فرد برای توجه به زمینه های اجتماعی تاکید کنیم. یعنی آن توانایی را در فرد رشد دهیم که نشانه هایی را که مبین حالت و وضعیت افراد گروه است به درستی تشخیص و هر یک را در جای خود قرار دهد. عوامل تعیین کننده ی مهارت های اجتماعی و سیاسی را اساساً می توان شامل دو دسته "شناختی" حل مساله، قدرت تحلیل، استنباط و غیره و "رفتاری" توانایی مقابله با حوادث، برنامه ریزی، قدرت سازگاری و غیره دانست، که نحوه رشد و بازپروری این مهارت ها مستلزم تلفیقی از عوامل کنترل شناختی، رفتاری و عاطفی است. "روشی" که در پرورش این مهارت به کار می رود. مخصوصاً در دوره کودکی روش "ایفای نقش" است. این روش باعث کاهش اضطراب می شود و به صورت تعیین کننده در رفتارهای مقابله آمیز عمل می کند. ایفای نقش، نمایی است که فرد در آن چگونگی کنترل رفتار خویش را تجربه می کند. (نیکفر، 1389 : 54). نقشی که توسط انجمنهای داوطلبانه غیرسیاسی بازی می شود به منظور افشای پیام های سیاسی به مردم و جذب آنها در فعالیت های سیاسی

است. مطالعات متعدد در این باره نشان می‌دهد که شبکه‌های اجتماعی نقش مهمی در تعیین هویت سیاسی افراد برای شرکت در سیاست بازی می‌کند. به عنوان مثال، وربا و همکارانش مشاهده کردند که هنگامی که گرایش به فعالیت‌های سیاسی از طریق شبکه‌های بین فردی رخ می‌دهد، اعضای شبکه‌ها بیشتر از دیگران به فعالیت سیاسی علاقه مند بودند، همچنین مطالعات دیگر نشان می‌دهد که شبکه‌های دوستی گوناگون احتمال مشارکت مردم در یک یا چند فعالیت سیاسی را افزایش می‌دهد (کتلر و برکویتز، 2005: 170-152). شرکت در انجمن داوطلبانه غیرسیاسی بر مهارت در مشارکت سیاسی تاثیر می‌گذارد. مفهوم سرمایه اجتماعی بر نقش هنجارها، اعتماد اجتماعی و شبکه‌های اجتماعی و تاثیرات این منابع بر بازیگران اجتماعی، سیاسی و اقتصادی اشاره دارد. اولین بار رابرت پوتنام بود که سرمایه اجتماعی را به تعاملات مدنی و مشارکت سیاسی ارتباط داد. او تصریح کرد که یک رابطه قوی بین وجود انجمن‌های داوطلبانه و کیفیت زندگی در جوامع وجود دارد. ادبیات پژوهشی زیادی در ارتباط میان انجمن‌های داوطلبانه و دموکراسی در پاسخ به مشاهدات دوتوکویل توسعه یافته است. وربا و همکاران او، بر نقش انجمن‌های داوطلبانه در فراهم کردن منابعی که برای مشارکت سیاسی مفیدند، تاکید کرده اند (وربا، 1993: 457).

وربا و همکاران (1993) در مورد سه منبعی که محصول مشارکت در انجمن‌های داوطلبانه غیرسیاسی است، بحث کرده‌اند: اول، شرکت در انجمن‌های داوطلبانه غیرسیاسی فرصت‌هایی را برای مردم به منظور توسعه مهارت‌های سازمانی و ارتباطات سیاسی، فراهم می‌کند. دوم، شرکت در انجمن‌های غیرسیاسی داوطلبانه مردم را در معرض پیام‌های سیاسی و بحث‌های سیاسی که منجر به مشارکت سیاسی می‌شود، می‌گذارد. سوم، انجمن‌های داوطلبانه غیرسیاسی به عنوان زمینه‌ای برای جذب مردم در بسیج سیاسی تلاش می‌کنند.

بنابراین سوال اصلی تحقیق این است که آیا بازی‌های رایانه‌ای بر مهارت‌های اجتماعی و سیاسی نوجوانان دبیرستان‌های شهر اصفهان تأثیر دارد؟ هدف کلی این تحقیق بررسی اثرات بازی‌های رایانه‌ای بر مهارت‌های اجتماعی و سیاسی نوجوانان دبیرستان‌های شهر اصفهان است. در این راستا تعیین رابطه بین میزان استفاده نوجوانان از بازی‌های رایانه‌ای و ابعاد مهارت‌های اجتماعی از اهداف جزئی این پژوهش می‌باشند.

**روش تحقیق**



این پژوهش توصیفی - پیمایشی و از نوع همبستگی است و در زمره مطالعات میدانی قرار می گیرد. دانش آموزان مقطع متوسطه شهر اصفهان در سال تحصیلی 92-93 به تعداد 89056 نفر بودند که با استفاده از فرمول کوکران با اطمینان 95 درصد و خطای معیار 5 درصد تعداد 383 نفر به عنوان نمونه انتخاب شده است. روش نمونه گیری خوشه ای چند مرحله ای بوده و بدین منظور از نواحی شش گانه آموزش و پرورش، مدارس به صورت خوشه ای انتخاب و سپس به روش تصادفی انتخاب و مورد سوال قرار گرفت. ابزار گردآوری اطلاعات در این پژوهش پرسشنامه محقق ساخته بود که گویه ها بر اساس طیف لیکرت پنج درجه ای بر روی یک پیوستار همیشه، بیشتر اوقات، گاهی اوقات، به ندرت و اصلاً تهیه و سنجش شده و داده ها بدست آمد. اعتبار پرسشنامه ی تحقیق به روش محتوایی تأیید شد و پایایی گویه های پرسشنامه با آلفای کرونباخ برابر 0/876 تأیید گردید. داده ها با استفاده از نرم افزار spss مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

#### یافته ها

نتایج نشان داد که 45/7% پاسخگویان دختر و 54/3% آنان پسر هستند و بیشترین تعداد یعنی 32/7% در گروه سنی 17 سال و کمترین تعداد یعنی 17/3% در گروه سنی 18 سال قرار دارند. همچنین 28/6% در گروه سنی 16 سال و 21/4% در گروه سنی 15 سال قرار دارند.

در جدول 1 می انگی و انحراف معیار علاقه به انجام بازی های رایانه ای، مهارت سیاسی، مهارت های اجتماعی و ابعاد آن بر اساس دامنه ی نمرات طیف لیکرت (از 1 تا 5) محاسبه و ارایه شده است. در بین ابعاد مهارت اجتماعی و سیاسی، بیشترین می انگی با مقدار 3/25 و انحراف معیار 0/82 مربوط به مهارت ارتباطی می باشد و بر اساس آزمون t، به طور معنی داری از متوسط 3 بیشتر است و کمترین می انگی با مقدار 2/87 و انحراف معیار 0/94 مربوط به مهارت همکاری می باشد که بر اساس آزمون t، از متوسط 3 کمتر است. در مجموع می انگی سازه ی مهارت اجتماعی و سیاسی با مقدار 3/08 بر اساس آزمون t، به طور معنی داری از متوسط 3 بیشتر است و نشان می دهد می زان مهارت اجتماعی و سیاسی پاسخگویان، با توجه به متوسط 3 از طیف لیکرت بیشتر از حد متوسط است.

می‌انگین سازه‌ی انجام بازی‌های رایانه‌ای با مقدار  $3/88$  بر اساس آزمون  $t$ ، به‌طور معنی‌داری از متوسط  $3$  بی‌شتر است و نشان می‌دهد می‌زان انجام بازی‌های رایانه‌ای پاسخگویان، با توجه به متوسط  $3$  از طیف لیکرت بسیار بی‌شتر از حد متوسط است.

جدول 1: معیارهای آماری متغیرهای تحقیق (تعداد = 383)

متغیرها	می‌انگین	انحراف معیار	آماره $t$	$p$
انجام بازی‌های رایانه‌ای	3/88	0/69	24/96	0/000
مهارت سیاسی	3/11	0/77	2/80	0/000
مهارت ارتباطی	3/25	0/82	5/97	0/000
مهارت احترام به دیگران	3/15	1/09	2/69	0/001
مهارت همدلی	2/95	1/02	-0/96	0/66
مهارت همکاری	2/87	0/94	-2/71	0/99
مهارت مسئولیت‌پذیری	3/05	1/05	0/93	0/33
مهارت قانون‌مندی	3/13	0/97	2/62	0/006
مهارت اجتماعی و سیاسی	3/08	0/54	2/90	0/000

نتایج مندرج در جدول 2 نشان می‌دهد که بین انجام بازی‌های رایانه‌ای و مهارت اجتماعی و سیاسی رابطه مستقیم و متوسطی وجود دارد و با افزایش بازی‌های رایانه‌ای، مهارت اجتماعی و سیاسی نوجوانان افزایش می‌یابد. نتایج همچنین نشان می‌دهد که بین انجام بازی‌های رایانه‌ای و مهارت سیاسی، مهارت ارتباطی، مهارت همکاری، مهارت مسئولیت‌پذیری و مهارت قانون‌مندی روابط مستقیم و متوسطی وجود دارد و با افزایش انجام بازی‌های رایانه‌ای، مهارت سیاسی، مهارت ارتباطی، مهارت همکاری، مهارت مسئولیت‌پذیری و مهارت قانون‌مندی افزایش می‌یابد.

جدول 2 : آزمون همبستگی بین علاقه به انجام بازی های رایانه ای و مهارت اجتماعی و سیاسی با ابعاد آن (تعداد : 383)

متغیر وابسته	معیار آماری	انجام بازی های رایانه ای (متغیر مستقل)
مهارت سیاسی	ضریب همبستگی پیرسون	0/271
	سطح معنی داری (p)	0/000
مهارت ارتباطی	ضریب همبستگی پیرسون	0/309
	سطح معنی داری (p)	0/000
مهارت احترام به دیگران	ضریب همبستگی پیرسون	0/001
	سطح معنی داری (p)	0/992
مهارت همدلی	ضریب همبستگی پیرسون	0/09
	سطح معنی داری (p)	0/850
مهارت همکاری	ضریب همبستگی پیرسون	0/282
	سطح معنی داری (p)	0/000
مهارت مسئولیت پذیری	ضریب همبستگی پیرسون	0/311
	سطح معنی داری (p)	0/000
مهارت قانون مندی	ضریب همبستگی پیرسون	0/277
	سطح معنی داری (p)	0/000
مهارت اجتماعی و سیاسی	ضریب همبستگی پیرسون	0/295
	سطح معنی داری (p)	0/000

نتایج جدول 3 نشان می‌دهد که سطح معنی داری آزمون F از خطای 5 درصد کمتر است و لذا وجود مدل رگرسیونی معنی دار است. ضریب تعیین مدل رگرسیونی نشان می‌دهد که  $21/8$  درصد از تغییرات متغیر وابسته مهارت اجتماعی و سیاسی توسط متغیرهای مستقل حاضر در مدل تبیین می‌گردد.

**جدول 3 : آزمون F در بررسی وجود یا عدم وجود مدل رگرسیونی**

آماره F	سطح معنی داری (p)	ضریب تعیین ( $R^2$ )
11/535	0/000	0/218

با توجه به جدول 4 ، در سنجش اثر هم زمان انجام بازی های رایانه ای، جنسیت و سن بر مهارت اجتماعی و سیاسی، مشاهده می‌شود که در مدل رگرسیونی، به دلیل اینکه سطوح معنی داری برای ضرایب متغیرهای (انجام بازی های رایانه ای و جنسیت) از خطای 5% کمتر است، لذا ضرایب متغیرهای مذکور به همراه عرض از مبدأ معنی دار هستند. سطح معنی داری متغیر سن از خطای 5 درصد کمتر نیست و لذا در مدل معنی دار نیست. می توان گفت متغیرهای انجام بازی های رایانه ای و جنسیت پاسخگویان بر مهارت اجتماعی و سیاسی اثر مستقیم دارند. مدل رگرسیونی به صورت زیر ارائه می‌گردد.

(جنسیت)  $284/ +$  (انجام بازی های رایانه ای)  $251/0 +$   $63/1 =$  مهارت اجتماعی و سیاسی

**جدول 4 : بررسی معنی داری ضرایب مدل رگرسیونی**

متغیر	ضریب	آماره t	سطح معنی داری (p)
عرض از مبدأ	1/63	4/89	0/000
انجام بازی های رایانه ای	0/251	3/038	0/002
جنسیت	0/284	2/98	0/000
سن	0/048	0/59	0/281

### **بحث و نتیجه گیری :**

نتایج حاصل از آزمون های آماری بین متغیرها در این پژوهش حاکی از آن است که بین انجام بازی های رایانه ای و مهارت اجتماعی و سیاسی رابطه مستقیم و متوسطی وجود دارد و با افزایش بازی های رایانه ای ، مهارت اجتماعی و سیاسی نوجوانان افزایش می‌ابد. نتایج همچنین نشان می‌دهد که بین انجام بازی های رایانه ای و مهارت سیاسی، مهارت ارتباطی،

مهارت همکاری، مهارت مسئولیت پذیری و مهارت قانون مندی روابط مستقیم و متوسطی وجود دارد و با افزایش انجام بازی های رایانه ای، مهارت سیاسی، مهارت ارتباطی، مهارت همکاری، مهارت مسئولیت پذیری و مهارت قانون مندی افزایش می یابد. تا به حال تحقیقات زیادی درباره سرمایه اجتماعی و سلامت روان انجام شده و می توان نتیجه گرفت که مبادرت به بازی های رایانه ای می تواند تأثیر معناداری در الگوی تعاملات بین فردی و در نتیجه مهارت های اجتماعی و سیاسی نوجوانان بر جای گذارد. هر اندازه میزان انجام این بازی ها کنترل شده و هدف دار تر باشد، کسب مهارت های اجتماعی و سیاسی نوجوانان مطلوب تر خواهد بود ( دوران، آزادفلاح، اژه ای، 1381 ).

نتایج سنجش اثر هم زمان انجام بازی های رایانه ای، جنسیت و سن بر مهارت اجتماعی و سیاسی نشان داد که در مدل رگرسیونی، ضرایب متغیرهای (انجام بازی های رایانه ای و جنسیت) به همراه عرض از مبدأ معنی دار هستند اما ضریب متغیر سن در مدل معنی دار نیست. می توان گفت متغیرهای انجام بازی های رایانه ای و جنسیت پاسخگویان بر مهارت اجتماعی و سیاسی اثر مستقیم دارند.

به طور کلی، بازی های رایانه ای می تواند آثار مثبتی مانند تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعدادها، ایجاد خلاقیت، پرورش تمرکز و دقت، افزایش بهره هوشی، گسترش جهان بینی، تقویت ذوق هنری، آموزش مفاهیم پیچیده، انتقال فرهنگ و غیره را به همراه داشته باشد (گلرخی، 1375) باید پذیرفت که بازی های رایانه ای، همانند بسیاری دیگر از پدیده های عصر فناوری اطلاعات به زندگی ما و فرزندانمان راه پیدا کرده است. اگر بخواهیم آن را نادیده گرفته و فرزندانمان را از این بازی ها محروم نماییم، حرص و ولع آنان برای دسترسی به این بازی ها بیشتر می شود. فرزندان اگر در خانه نتوانند بازی کنند، به خانه دوستانشان می روند. اگر آنجا هم نتوانستند، به کافی نت ها و مکان هایی که می توانند با رایانه بازی کنند. سر می زنند. از سوی دیگر، اگر بخواهیم فرزندان خود را در این زمینه لجام گسیخته به حال خود بگذاریم، خطرهای روحی، روانی و جسمی آنان را تهدید می کند. از این رو، والدین و دست اندرکاران امور فرهنگی و آموزشی، باید با برنامه ریزی صحیح راه را برای استفاده صحیح کودکان و نوجوانان از این بازی ها هموار کنند. برای تحقق این امر، ما خود باید بازار این محصولات را با تولیدات داخلی و بازی هایی همسو با فرهنگ اسلامی و ایرانی مان در دست بگیریم. حتی به کشورهای دیگر نیز این

برنامه‌ها را صادر کنیم. نکته دیگر اینکه، حتی‌المقدور از ورود بازی‌های غیرمجاز و مخرب به داخل کشور، توسط مراجع ذیصلاح ممانعت به عمل آید و به دنبال آن، نظارت جدی والدین بر کار فرزندان با رایانه در خانه، به خصوص استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، اعمال شود و فرهنگ استفاده صحیح از بازی‌های رایانه‌ای به فرزندان آموخته شود. از آنجایی که بازی‌های رایانه‌ای به پر مصرف‌ترین و مهم‌ترین ابزار سرگرمی در جهان تبدیل شده است کودکان و نوجوانان بی‌شماری در جهان، روزانه زمان قابل‌توجهی را برای بازی کردن مصرف می‌کنند و کشور ما نیز از این موضوع مستثنی نمی‌باشد و همان‌گونه که بازی‌های رایانه‌ای باعث رشد خلاقیت و مهارت‌های عملی در کاربران می‌شود اثرات مخربی نیز به همراه دارد بنابراین این ضروری است با نگاهی دقیق و تیزبینانه به موضوع بنگریم که از جمله می‌توان به نظارت مستمر بر مدیریت گیم‌نت‌ها و کلوپ‌ها در جهت جلوگیری از رشد بی‌رویه و نامتناسب آنها، برنامه‌ریزی دقیق و منظم برای پر کردن اوقات فراغت که یکی از مهم‌ترین وظایف سازمان‌های فرهنگی است و مدیران این سازمان‌ها وظیفه مهمی را در جهت دهی برنامه‌ها و برنامه‌ریزی برای تدوین برنامه فراغتی دارای جذابیت برای نوجوانان بر عهده دارند. تدوین برنامه‌های بومی و متناسب با ارزش‌های اسلامی - ایرانی گام مهمی در عدم استقبال نوجوانان، جوانان از برنامه‌های نامتناسب می‌باشد. دقت و توجه والدین در مورد انتخاب بازی‌های رایانه‌ای، متناسب با سن فرزندان و نحوه کنترل و مراقبت غیر مستقیم فرزندان در خصوص رفت و آمد در بیرون از خانه باید مد نظر قرار گیرد. به طور کلی نتایج این پژوهش در جهت تایید نتایج تحقیقات پیشین بوده و بر اساس یافته‌های این پژوهش پیشنهاد می‌گردد تا والدین به تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر میزان کسب مهارت‌های اجتماعی و سیاسی نوجوانان شان توجه داشته باشند. ضمن مهیا کردن مکان و زمینه مناسب جهت انجام بازی فرزندان، نوع بازی به لحاظ میزان خشونت، محتوا، تناسخ‌های فرهنگی و... را مورد ارزیابی و توجه قرار دهند.

### **پیشنهادات پژوهشی :**

- 1- بررسی میزان انجام بازی‌های رایانه‌ای توسط نوجوانان و تأثیر آن بر روبرو خانوادگی آنان.
- 2- بررسی و مقایسه محتوای بازی‌های رایانه‌ای خارجی و داخلی و تأثیر آن بر کسب مهارت‌های اجتماعی و سیاسی نوجوانان.

3- تحلیل همزمان تأثیر متغیرهای فردی و شاخص‌هایی نظیر سرمایه اجتماعی و فرهنگی خانواده در کنار انجام بازی‌های رایانه‌ای توسط نوجوانان بر میزان کسب مهارت‌های اجتماعی و سیاسی از روش معادلات ساختاری. منابع

- 1) آرین، خدیجه، (1369)، بازی درمانی دینامیسم مشاوره با کودکان، تهران، اطلاعات.
- 2) باباجان، مهري، (1376) نقش بازی در پرورش فکری کودکان، تهران، دنیای نو.
- 3) سیف، علی اکبر (71-1370). استرس و اضطراب از دیدگاه نظریه‌های یادگیری. مجله پژوهش در مسایل روانی و اجتماعی. سال چهارم، شماره 6 و 7.
- 4) شعاری‌نژاد، علی‌اکبر، (1386)، روان‌شناسی رشد (1)، تهران، دانشگاه پیام نور.
- 5) فضل‌الهی، سیف‌اله و ملکی‌توانا، منصوره، (1389) «بررسی آثار سوء تربیتی بازی‌های رایانه‌ای»، پژوهش و اندیشه، ش 17، 81-98.
- 6) فلاح‌چای، سیدرضا، (1381) یادگیری از طریق بازی، بازی‌های آموزشی برای کودکان دو تا چهار ساله، تهران، انجمن اولیاء و مربیان.
- 7) کوئن، بروس؛ (1372)، مبانی جامعه‌شناسی؛ ترجمه غلامعباس توسلی؛ رضا فاضل؛ چاپ اول، تهران، انتشارات سمت.
- 8) گلرخی، شایسته (1375). نقش اسباب در انتقال فرهنگ به کودکان. مجموعه مقالات همایش پیامدهای فرهنگی اسباب بازی. تهران، فرهنگسرای بهمن.
- 9) منطقی، مرتضی، (1380) بررسی پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی، تهران، فرهنگ معاصر.
- 10) منطقی، مرتضی (1380). بررسی پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی. تهران: انتشارات فرهنگ معاصر.
- 11) نیکفر، محمد (1389). بررسی دانش سیاسی دانشجویان دانشگاه‌های پیام نور و شیخ بهایی بهارستان، مجله فناوری آموزش، جلد 7، شماره 4، 46-56.
- 12) وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، معاونت پژوهش و آموزش، دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی (1380). پیامدهای فرهنگی اسباب بازی. چاپ سوم. تهران: موسسه فرهنگ و دانش.

13) Colwell, J. & Payner, J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents; British Journal of Psychology. 91, 295-310.

- 14) Funk, J. B. & Buchman, D. (1996). Playing violent video and computer games and adolescent self-concept; *Journal of Communication*. 46, 19.
- 15) Funk, J. B. ; Flores, G. ; Buchman, D. & German, J. N. (1999). Rating electronic games; *Violence in the Youth and Society*. 30, 3, 282-312.
- 16) Hansen D. J. ; Nangle, D. W. & Meyer, K. A. (1998). Enhancing the effectiveness of social skills interventions *Education & Treatment of Children*. 21, 4: 489
- 17) Inderbitzen, H. Skills: Development, reliability, and validity; *Psychological Assessment*. 4, 541-459.
- 18) Kotler , Berkowitz, L. ( 2005) , “ Friends and Politics: Linking Diverse Friendship Networks to Political Participation” , Pp: 152-170 in *The Social Logic of Politics*, edited by A. S. Zuckerman , Philadelphia: Temple University Press
- 19) M. & Foster, S. L. (1992). The Teenage Inventory of Social Skills and Validity; *Journal of Media*. 984). (1982). Understanding psychological man: A start of
- 20) Morrison, M. & Krugman, D. M. (2001). A look at mass and computer mediated technologies:
- 21) Putnam, R.D. ( 2000 ) , *Bowling Alone: The collapse and revival of American Community* , New York: Simon & Schuster
- 22) Selnow, G.W. (1984). Playing video games: the electronic friend; *Journal of Communication*. 34, 148-156.
- 23) understanding the roles of television and computer in the home; *Journal of Broadcasting & Electronic Media*. 45, 1, 135-161.
- 24) Zimbardo, P. G. the science report; *Psychology Today*. 58-59, May. The eye of beholder; angle, effective with adolescents; 48