

نقش خرده فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای بر رفتارهای جامعه‌پسند

نوجوانان دبیرستانی شهر اصفهان

عزت شیرانی بیدآبادی^۱، شاپور بهیان^۲، سیدعلی هاشمیان‌فر^۳

تاریخ دریافت: ۹۷/۰۵/۰۵، تاریخ تایید: ۹۷/۱۱/۱۰

Doi: 10.22034/jcsc.2020.240820

چکیده

با توجه به اینکه امروزه بازی‌های رایانه‌ای گستره وسیعی از فرهنگ فراغتی نوجوانان را در بر گرفته‌اند و تأثیرات رفتاری زیادی بر آنها گذاشته‌اند، در این مقاله، نقش خرده فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای در رفتارهای جامعه‌پسند نوجوانان شهر اصفهان با استناد به نظریه‌هایی مانند نظریه جامعه دوستانه، پیوند اجتماعی و شخصیت، مجری، بازیگر مطالعه شده است. همچنین برای دستیابی به این هدف از بین ۱۲۷۸۱۷ نوجوان ۱۸-۱۲ سال در نواحی شش‌گانه آموزشی شهر اصفهان، نمونه‌ای ۶۶۶ نفری به روش سهمیه‌ای انتخاب شد. البته با در نظر گرفتن تعدادی پرسشنامه اضافی، برای موارد بی بازگشت، در نهایت هفتصد پرسشنامه بین پاسخگویان توزیع شد. ابزار گردآوری داده‌ها پرسشنامه محقق ساخته با طیف لیکرت پنج درجه‌ای بود. سوالات پژوهش نیز در مورد ویژگی‌های دموگرافیک پاسخ‌گویان و دیگر متغیرها بود. تحلیل داده‌ها در دو سطح توصیفی و استنباطی انجام شد و از برخی آزمون‌ها نظیر ضریب همبستگی پیرسون، آزمون تحلیل واریانس و رگرسیون برای بررسی متغیرها استفاده شد. یافته‌ها نشان داد که رابطه معنی‌داری بین متغیر رفتارهای جامعه‌پسند (تعاملات خانوادگی، نوع دوستی و مسئولیت‌پذیری اجتماعی) با نوع بازی‌ها وجود دارد. همچنین گروه‌های سنی سه‌گانه، از بین رفتارهای اجتماعی جامعه‌پسند تنها از نظر نوع دوستی با هم اختلاف داشتند و در مورد دیگر مؤلفه‌های رفتارهای جامعه‌پسند در بین نوجوانان سه گروه سنی تفاوتی وجود نداشت. بنابراین بر اساس یافته‌های مذکور نتایج حاکی از آن بود که هرچقدر استفاده از انواع بازی بویژه بازی‌های رانندگی و شلیکی (با ضریب همبستگی بین ۰/۵۴۰ - تا ۰/۵۶۵ -) در بین نوجوانان افزایش یابد، رفتارهای جامعه‌پسند آنها کاهش می‌یابد.

واژه‌های کلیدی: نوجوان، رفتار اجتماعی، بازی‌های رایانه‌ای، خرده فرهنگ، رفتار جامعه‌پسند،

* برگرفته از رساله دفاع شده مقطع دکتری گروه علوم اجتماعی واحد دهقان، دانشگاه آزاد اسلامی، دهقان، ایران

۱. دانش آموخته دکتری جامعه‌شناسی دانشگاه آزاد دهقان؛ shirani_ezat@yahoo.com

۲. استاد راهنما، استادیار و عضو هیئت علمی گروه علوم اجتماعی دانشگاه آزاد مبارکه (نویسنده مسئول)

sbehyan@yahoo.com

۳. استاد مشاور، دانشیار و عضو هیئت علمی گروه علوم اجتماعی دانشگاه اصفهان

seyedalihashemianfar@yahoo.com

مقدمه

امروزه تأثیرگذاری بالای بازی‌های رایانه‌ای به عنوان بخشی از خرده‌فرهنگ نوجوانان بر روی آنها، این بازی‌ها را به ابزاری با قابلیت بسیار بالا برای آموزش، تفنن و دیگر استفاده‌های فرهنگی تبدیل کرده است. از سوی دیگر با توجه به آنکه جذابیت بالای این بازی‌ها میل به هیجان طلبی نوجوانان را ارضا می‌کند، خرده‌فرهنگ‌های نوجوانی جهت سپری نمودن اوقات فراغت، از این بازی‌ها استقبال زیادی می‌کنند. از مهم‌ترین ابعاد مسئله ساز این موضوع آن است که اغلب این بازی‌ها محصول کشورهای بیگانه و مبلغ ارزش‌ها و هنجارهای جوامع خویش هستند؛ بنابراین احتمال آنکه این چارچوب ارزشی و هنجاری ارائه شده در بازی‌ها با نظام ارزشی جامعه ایران و بویژه شهر اصفهان منافات داشته باشد، و رفتارهای مطلوب نوجوانان را دستخوش تغییر سازد، بسیار است. این موضوع نوجوانان را دچار مشکلاتی همچون تناقضات رفتاری و تعارضات فرهنگی می‌نماید و هرچه بیشتر آنها را از فرهنگ بومی جامعه دور می‌نماید. با این وجود به دلیل جاذبه بالای این قبیل بازی‌ها، خواه ناخواه نوجوانان به سمت این بازی‌ها متمایل می‌شوند. بنابراین گستره وسیعی از اوقات فراغت ایشان را که می‌تواند صرف بهبود رفتارهای جامعه‌پسند و تسریع فرایند جامعه‌پذیری در ایشان گردد، صرف آموزش و الگویابی از این بازی‌ها می‌گردد. در این رابطه اسپن آرست^۱ در پژوهش دانشگاهی خود با عنوان بررسی بازی‌ها، می‌نویسد؛ بازی‌های رایانه‌ای سینما یا ادبیات نیستند، ولی از یاری هر دو دانش فرهنگی بهره می‌برند و بی‌شک در آینده نیز بهره خواهند برد. بدین ترتیب با بررسی فضای بازی سراها و به‌وضوح می‌توان پی‌برد که، ارزش‌های برآمده از بازی‌های رایانه‌ای، با نظام‌های هنجاری، عرفی و اخلاقی جوامع پیوند خورده و از دل این آمیختگی، خرده‌فرهنگی پدیدار شده است که، الگوهای رفتاری نوجوانان و جوانان در جوامع مدرن و پست مدرن را سازماندهی می‌کند. در این گروه‌های خرده فرهنگی، بازیکنانی دیده می‌شوند که، به واسطه توانایی بالای رقابتی خود، در آستانه طرد شدن از گروه قرار گرفته‌اند، بنابراین تمرین‌ها و ممارست‌های شبانه روزی خود را دو چندان می‌کنند و در پی آنند تا با ارائه اطلاعات شگفت‌آور در مورد بازی‌ها، سازندگان آنها، بازیکنان بین‌المللی و نیز شخصیت‌های تأثیرگذار بازی‌ها، توجه دیگر کاربران و هم‌گروهان را به خود جلب کنند. آنها همچنین به بازی‌های انفرادی روی می‌آورند، تا توانمندی خویش را در خصوص بازی‌ها بالا ببرند و با سهولت بیشتری جایگاه خویش را در دل

1 Span Arest

خرده‌فرهنگ مذکور باز کنند(جاوید صباغیان، حسنایی، ۱۳۹۱: ۷۱-۷۰). در این خصوص بعضی از بازی‌ها اعمال مجرمانه و ضد اجتماعی را به وضوح نشان می‌دهند، که این به نوبه خود موجب می‌شود، قداست رفتارهای مثبت اجتماعی در نزد نوجوانان کاهش یابد. البته همین توان تأثیرگذاری بالا در بازی‌ها به نوبه خود می‌تواند منجر به تقویت رفتارهای جامعه‌پسند در نوجوانان گردد و ارزش‌های خرده‌فرهنگی آنها را به ارزش‌های فرهنگ اصلی نزدیک سازد. البته تحقق این مهم مشروط به آن است که بازی‌ها با موضوعات و محتوای کنترل شده در اختیار نوجوانان قرار گیرد تا آنها را به سمت الگویی صحیح هدایت کند.

بدین ترتیب پرسش اصلی پژوهش حاضر در این خصوص است که نوع بازی‌های رایانه‌ای تا چه اندازه بر رفتارهای اجتماعی جامعه‌پسند نوجوانان مؤثر است؟ پاسخگویی به این سوال و نیز فرضیه‌های ارائه شده در تحقیق بدین لحاظ ضرورت دارد که نوجوانی مقطع سنی حساسی است که در آن به تدریج نیاز به الگوبرداری و تأثیرپذیری از دیگران و هویت‌یابی برای ورود به اجتماع بزرگ‌تر شکل می‌گیرد. از سوی دیگر "نوجوانان در این سنین بیشتر به سرگرمی‌هایی همچون تماشای تلویزیون و رفتن به سینما و به ویژه بازی‌های الکترونیکی توجه خاصی دارند" (پیترهویز، ۱۳۸۴: ۱۹۴-۱۹۳) و یکی از راه‌های اصلی آنها جهت الگوبرداری، توجه به محتوای همین برنامه‌هاست. بنابراین ضرورت دارد که با بررسی و شناخت کافی در رابطه با نیاز نوجوانان به این قبیل سرگرمی‌ها، مرتفع نمودن این تمایلات در مسیر صحیح آن صورت گیرد، تا موجبات رشد و تعالی رفتارهای اجتماعی و شخصیتی آنان را فراهم نماید و از آسیب‌های گسترده‌ای که برخی از این بازی‌ها به روح و روان نوجوانان می‌زند، ممانعت به عمل آید. به ویژه که تأثیرات جانبی این بازی‌ها آنی و واضح نیست، اما مداوم و بلند مدت است و این مسئله می‌تواند بر جامعه‌پذیری نوجوانان تأثیر عمیقی بگذارد.

بر این اساس هدف علمی اصلی تحقیق، مطالعه نقش بازی‌های رایانه‌ای به عنوان بخشی از خرده‌فرهنگ نوجوانان بر روی رفتارهای جامعه‌پسند آنهاست. همچنین اهداف علمی فرعی تحقیق شامل مواردی چون بررسی رابطه موجود بین نوع بازی‌های رایانه‌ای مورد استفاده با میزان تعاملات خانوادگی نوجوانان، ارزیابی رابطه موجود بین نوع بازی‌های رایانه‌ای مورد استفاده با میزان نوع دوستی نوجوانان، شناخت رابطه موجود بین نوع بازی‌های رایانه‌ای مورد استفاده با میزان مسئولیت‌پذیری نوجوانان و نیز شناخت رابطه موجود بین سن نوجوانان با میزان تأثیرپذیری رفتاری آنها از بازی‌های رایانه‌ای می‌گردد. علاوه بر آن اهداف کاربردی در این

خصوص ارائه راهکارهایی جهت نظارت بر نوع بازی‌های منتخب نوجوانان و مدیریت زمانی است که آنها صرف این بازی‌ها می‌کنند.

پیشینه تحقیق

از جمله پژوهش‌های انجام شده در خصوص بازی‌های رایانه‌ای، تحقیقی است که توسط هراتیان و احمدی در رابطه با تأثیر حرمت به خود نوجوانان انجام شد. یافته‌ها حاکی از آن بود که بازی‌های رایانه‌ای بر حرمت به خود خانوادگی تأثیر منفی داشته و بر مؤلفه‌های خود کلی و حرمت به خود اجتماعی تأثیری نداشته است. همچنین نتایج نشان داد که دانش آموزانی که روزانه ۴۵ دقیقه یا بیشتر بازی رایانه‌ای انجام می‌دهند از حرمت به خود کمتری برخوردارند (۱۳۸۹: ۷۵).

مطالعه‌ای با عنوان عوامل مؤثر بر مصرف کالاهای فرهنگی در بین جوانان، توسط الیاسی، پرده دار و دیگران (۱۳۹۰) انجام شد. نتایج مشخص کرد که بین جنسیت و میزان مصرف کالاهای فرهنگی رابطه وجود دارد و مردان بیش از زنان از این کالاها استفاده می‌کنند. علاوه بر آن سطح تحصیلات، سن، مدت زمان اوقات فراغت و طبقه افراد با میزان مصرف کالاهای فرهنگی رابطه مثبت و معناداری دارد (۷۶-۵۵).

بررسی دیگری توسط بهرامی و بهرامی در سال ۱۳۹۲ و با عنوان تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بازیکنان حرفه‌ای نوجوان پسر انجام شد. آنها به این نتیجه رسیدند که نوع بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگر شدن نوجوانان تأثیر دارد و تأثیر آن بر تمامی مؤلفه‌های پرخاشگری بجز خصومت معنادار است. همچنین مدت زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری بازیکنان تأثیر معنی‌داری نداشته است. نتیجه نهایی آن بود که، کسانی که به صورت حرفه‌ای بازی می‌کنند، پرخاشگرتر می‌شوند (۵۶-۳۳).

همچنین از جمله مطالعاتی که در خارج از کشور انجام شده است، پژوهش فانک و بوچمن^۱ در سال ۲۰۰۶، با عنوان بازی‌های رایانه‌ای و ویدیوئی خشن و احترام به خود نوجوانان بود. یافته‌ها مبین آن بود که قرار گرفتن در معرض رسانه‌های خشن بر نگرش و رفتار افراد تأثیر می‌گذارد. متغیرهای تحقیق، فراوانی استفاده از بازی‌ها، خشونت در بازی‌ها، مکان بازی‌ها و برداشت از خود بود. تحلیل چند متغیره مشخص کرد که تفاوت‌های جنسیتی در میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و در ایجاد برداشت از خود در مقطع سنی نوجوانی تأثیر دارد (۳۲-۱۹).

جنتایل^۱ و همکارانش نیز در یک تحقیق نشان دادند که بازی‌های اجتماعی ویدیوئی، نه تنها با رفتارهای فوق اجتماعی رابطه دارند، بلکه پیش‌بینی کننده رفتارهای فوق اجتماعی نیز هستند. بنابراین کودکانی که در آغاز سال تحصیلی بیشتر از بازی‌های اجتماعی و فرا اجتماعی استفاده می‌کنند، احتمالاً در اواخر سال، رفتارهای یاری رسان و نوع‌دوستانه بیشتری از خود نشان می‌دهند (۲۰۰۹: ۷۶۳-۷۵۲).

پژوهشی با عنوان اهمیت تغییر سبک‌های خرده‌فرهنگ جوانان کره‌ای، با همکاری سوها و پارک^۲ انجام شد. هدف از این تحقیق، بررسی سبک‌های خرده‌فرهنگ نوجوانان کره‌ای بود. یافته‌ها نشان داد که، این سبک‌ها مشمول دوره زمانی کوتاهی می‌شوند و از عناصر مسلط بیگانه تأثیر می‌گیرند. علاوه بر آن، این سبک‌ها تغییر می‌کنند و در ذهن و ارزش‌های جوانان کره‌ای تأثیر می‌گذارند (۲۰۰۱: ۱۷).

در نهایت پژوهش دیگری با عنوان بررسی بازی‌های ویدیوئی خشن مرتبط با رفتارهای پرخاشگرانه دانش آموزان، توسط ردویتز^۳ انجام شد. نتایج حاکی از آن بود که دانش‌آموزانی که بیشتر از بازی‌های ویدیوئی خشن استفاده می‌کردند، رفتار خصمانه بیشتری داشتند و این چارچوب کلی مدل پرخاشگری ارائه شده را تأیید می‌کرد (۲۰۱۵: ۱).

پژوهش‌های مذکور از زوایای مختلفی چون خشونت، عزت نفس و جنسیت بازی‌ها را مورد بررسی قرار داده‌اند، با این وجود بیشتر این بررسی‌ها، بازی‌ها را از دیدی روان‌شناختی، مطالعه کرده‌اند. این درحالیست که مطالعه پیش رو، این موضوع را از دید جامعه‌شناختی، آن هم در رابطه با رفتارهای جامعه‌پسند نوجوانان مورد بررسی قرار داده است.

مفاهیم و مبانی نظری تحقیق

نوجوانی^۴ از مهمترین دوره‌های زندگی هر فردی محسوب می‌شود که بر طبق تعریف فرهنگ وبستر انتقال از مرحله آخر کودکی به مرحله بالندگی در دوره‌ای از جریان تدریجی زندگیست. این دوران با تحول عمیق در جسم، روان و قدرت تجسم و تخیل زیاد همراه است. دبس^۵ از نظریه پردازان بلوغ، رشد را جنبه جسمی بلوغ^۶ و نوجوانی می‌داند و به خصوص به پیدایش و

1 Gentile

2 Sooha & Park

3 Radowits

4 Adolescence

5 Debs

6 Puberty

استقرار اعمال جنسی توجه دارد. وی همچنین نوجوانی را جنبه اجتماعی بلوغ می‌داند (شرفی، ۱۳۸۶: ۲۹-۲۵).

اصطلاح رفتار اجتماعی نیز از دیگر مفاهیم مهم در پژوهش است. "رفتار اجتماعی رفتاری است که از دیگران متأثر شده و از فرد یا گروهی، نسبت به کسی یا چیزی در چارچوب فرهنگ مادی و معنوی سر می‌زند (شایان مهر، ۱۳۹۱: ۲۴۷). درحقیقت این بخش از رفتار تا حدود زیادی از عوامل محیطی و اجتماعی تأثیر گرفته و به دو گروه رفتارهای جامعه‌پسند و جامعه‌ستیز تقسیم شده‌اند. رفتارهای جامعه‌پسند در کمک به دیگران صرفاً به‌خاطر نوع دوستی و نه به منظور رسیدن به منفعت خاصی خلاصه می‌شوند. به عبارت دیگر هدف از این نوع رفتارها، ایثار است؛ یعنی اشتیاق برای یاری رساندن به دیگران، حتی اگر به بهای وجود هزینه‌هایی برای خود شخص باشد (سجادی‌نژاد ورنجبر کهن، ۱۳۸۷: ۱۵).

براساس بررسی‌های انجام شده به چهار نوع رفتار اجتماعی مطلوب و جامعه‌پسند اشاره شده است؛ که این رفتارها شامل رفتارهای اجتماعی مطلوب نوع دوستانه^۱، متابعت‌آمیز^۲، هیجانی^۳ و جمعی^۴ می‌شوند. رفتارهای اجتماعی مطلوب نوع دوستانه تحت عنوان کمک داوطلبانه به دیگران به دلیل نگرانی نسبت به رفاه و نیازهای دیگران تعریف شده است، که به واسطه پاسخگویی از روی همدردی، هنجارها و اصول درون‌سازی شده، ثابت برای کمک به دیگران بروز می‌یابد. رفتارهای اجتماعی مطلوب متابعت‌آمیز تحت عنوان یاری‌رسانی به دیگران در پاسخ به درخواست کلامی یا غیر کلامی تعریف شده است. رفتارهای اجتماعی مطلوب هیجانی تحت عنوان تمایل به یاری رساندن به دیگران تحت شرایط هیجانی تعریف شده است و رفتارهای مطلوب جمعی در حضور دیگران به دلیل کسب تأیید دیگران و افزایش ارزش فردی صورت می‌گیرد که با مواردی نظیر تعاملات مثبت با خانواده، همسالان و انجام تعهدات و مسئولیت‌های اجتماعی معنا می‌یابد (جوادیان و همکاران، ۱۳۹۲: ۸۵-۸۴). بنابراین رفتارهای جامعه‌پسندی که دارای پیامدهای مثبت اجتماعی است، در مقابل رفتارهای ضد اجتماعی و عملکردهای مغرضانه‌ای قرار دارند که با هدف آسیب‌رسانی به دیگران صورت می‌گیرد (آقایوسفی و همکاران، ۱۳۹۴: ۶۹-۶۸).

1 Altruistic Prosocial Behaviors
2 Compliant Prosocial Behaviors
3 Emotional Prosocial Behaviors
4 Public Prosocial Behaviors

در نهایت بازی‌های رایانه‌ای از دیگر واژگان مورد اهمیت در مقاله حاضر هستند که باید به آنها پرداخته شود. در ارتباط با بازی به طور کلی باید گفت بازی و سرگرمی برای نوجوانان بعد از تغذیه در درجه اول اهمیت قرار دارند، تا جایی که برخی از اندیشمندان معتقد هستند که بیکاری و نداشتن سرگرمی در نوجوانان فرصت برای بروز فشارهای روانی و بزهکاری و خرابکاری را مهیا می‌نماید (جیمز و همکاران، ۱۳۸۳: ۲۱۹). در حقیقت بازی و سرگرمی نه تنها اوقات فراغت نوجوانان را پر می‌کند، بلکه چارچوب ذهنی ایشان را به تدریج سامان بخشیده آنها را در رسیدن به کمال و پختگی فکری یاری می‌رساند. البته بازی‌ها همیشه یکسان نیستند و یک هدف آگاهانه و خاص را دنبال نمی‌کنند، بلکه آنها گاه در اشکال و با اهداف خاصی شکل می‌گیرند و برحسب میزان نیاز نوجوانان اجرایی می‌شوند. برای مثال بازی‌ها ممکن است گاهی اوقات نشانگر همکاری و تعاون در بین بچه‌ها باشند که در طول سال‌های آتی با ایجاد و رشد روابط حقیقی میان همسالان افزایش می‌یابد. از سوی دیگر بازی‌ها می‌توانند به عنوان پل بزرگی جهت شکل‌گیری کنش متقابل بین آنها عمل کنند. البته با آنکه برخی از بازی‌ها می‌توانند بچه‌ها را ترغیب به بازی کردن با یکدیگر کنند، اما برخی از بازی‌ها نیز طوری طراحی شده‌اند که شیوه‌های انفرادی بازی کردن را تشویق می‌کنند (اروین، ۱۳۸۷: ۱۷۶-۱۷۵). نمونه چنین بازی‌هایی، بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای هستند که اغلب در منزل و به طور منفرد انجام می‌شوند. هرچند برخی دیگر از این بازی‌ها نیز به شیوه گروهی و به واسطه شبکه‌های اینترنتی در بین کاربران آشنا و ناآشنا انجام می‌شوند. در مجموع در تعریف بازی‌های رایانه‌ای باید گفت این بازی‌ها نوعی سرگرمی هستند که با دستگاه‌های مجهزه پردازشگر الکترونیکی انجام می‌شوند. بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای قابلیت تولید تصویر و نمایش روی صفحه مانیتور را دارند و از این جهت می‌توان آنها را بازی‌های ویدیویی نیز محسوب کرد (هاشمی فشارکی، ۱۳۹۱: ۷۱). بازی‌ها همچنین به سبک‌های مختلفی، به لحاظ محتوایی، شیوه انجام بازی و موضوعی تقسیم می‌شوند که بعضی صرفاً جهت سرگرمی و گاه نیز منطبق بر اهدافی خاص و از پیش تعیین شده، تولید شده‌اند. برای مثال برخی از این بازی‌ها بیشتر بعد آموزشی و پرورشی برای تفکر نوجوانان دارند و برخی دیگر ارزش‌ها و باورهای خاصی را به آنها القا می‌کنند؛ بنابراین برای شناخت بیشتر این بازی‌ها به مهم‌ترین انواع آن به طور مختصر اشاره می‌شود، که شامل انواع اکشن، معمایی، ماجراجویانه، استراتژیک، نقش‌آفرین، سکویی، ورزشی،

شبهه سازی، ترکیبی می‌شود. علاوه بر آن از نظر کاربردی نیز بازی‌ها به دو گروه آموزشی و تفننی تقسیم می‌شوند (طهماسبی قرایی، ۱۳۹۳: ۱۳).

در ادامه و در خصوص نظریه‌هایی که در رابطه با فرضیه‌های پژوهش ارائه شده است، نیز مواردی به شرح زیر قابل ذکر است:

بر طبق نظر آلتوسر و ژیزیک^۱ فرایند تأثیرگذاری ایدئولوژیک بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر دو اصل عمده است: اولین اصل، تقدم کردار بر باور است. اساس این اصل آن است که، افراد عمل نمی‌کنند چون باور دارند؛ بلکه آنها باور می‌کنند چون عمل می‌کنند. در بازی‌های رایانه‌ای، کردار بیش از هر رسانه‌ی دیگر بر باور تقدم دارد. این درک از بازی‌ها، نشان می‌دهد که چگونه بازی‌ها به منزله‌ی یک دستگاه ایدئولوژیک عمل می‌کنند. در این خصوص ژیزیک معتقد است که ایدئولوژی نظامی از باورها نیست که ابتدا به فرد عرضه شود و اگر پذیرفت و آن را به کار برد تسلیم آن شود، بلکه به ایدئولوژی عمل می‌شود و سپس باور آن به وجود می‌آید. همین اتفاق در بازی‌های رایانه‌ای هم رخ می‌دهد، یعنی چون بازیکنان این بازی‌ها را انجام می‌دهند، به آنها ایمان می‌آورند. بنابراین هر عملی که در حین بازی انجام می‌شود در راستای مشارکت بازیکن در باور به آن عمل رخ می‌دهد. بدین ترتیب روند تعاملی در بازی‌ها برای کاربران، کاملاً تصنعی و از پیش تعیین شده است. اصل دوم شکل‌گیری جریان روان در بازی‌های رایانه‌ای است. به عبارت دیگر وقتی یک بازی خوب طراحی شده باشد، تجربه‌ای را به بازیکن منتقل می‌کند که سنت میهالی^۲ روانشناس اجتماعی آن را جریان روان یا پیش روی مرحله به مرحله می‌نامد. میهالی به مشاهده‌ی افرادی پرداخت که در فعالیت‌های خود حین بازی، گم می‌شوند و این تجربه را جریان روان^۳ نامید. برای رسیدن به این مرحله، فرد باید خود را عمیقاً در یک کار غرق کند؛ به گونه‌ای که زمان و مکان را فراموش کند. بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای طوری درگیر بازی می‌شوند که گویی وارد جهانی شده‌اند که صفحه‌ی نمایش به آنها ارائه می‌دهد و در این مسیر، حس حضور در جهان واقعی را از دست می‌دهند. بازیکنان چنان جذب لذت ناشی از بازی می‌شوند که نیازهای دیگر ایشان حتی تشنگی و گرسنگی و خواب را از یاد می‌برند و در حله‌ی دوم قرار می‌دهند. به عبارت دیگر نیازهای با اهمیت افراد فدای رسیدن به مراحل بعدی بازی می‌شود (انواری، ۱۳۹۵: ۱۳۱-۱۲۸).

1 Altooser & Zhizhik

2 Sent Miehaly

3 Flow Flow

بر طبق نظریهٔ گلیزرل^۱ تعامل با کج رفتاران واقعی یا مجازی به خودی خود، ضرری ندارد، مگر آنکه به حدی برسد که فرد خود را با کج رفتاران یکی بداند و از آنها هویت بگیرد. این بدان معناست که گلیزرل نشست و برخاست با افراد کجرو در محیط واقعی یا مجازی و فیلم‌ها را تنها در صورتی تأثیرگذار می‌داند که فرد خواهان الگوپذیری و هویت‌یابی به شیوهٔ آنها باشد و به نوعی آنها را قهرمان خود بداند. چراکه پیوند افتراقی را کج رفتار ساز نمی‌داند و علت اصلی را هویت‌پذیری و الگوگیری افراد در این زمینه می‌داند (صدیق سروستانی، ۱۳۸۳: ۱۸-۱۷).

به اعتقاد برخی اندیشمندان پست‌مدرن، همچون لیوتار^۲ و بودریار امروزه تفاوت قائل شدن بین تصویر رسانه و واقعیت هرچه بیشتر ناممکن می‌گردد و هر دو به نحو عمیقی در هم تنیده شده‌اند، طوری که کشیدن مرزی بین آن دو دشوار است. در این رابطه بودریار معتقد است، در روزگاری که رسانه‌های گروهی همه جا حضور دارند، فرا واقعیت آفریده می‌شود که متشکل از آمیزه‌ای از رفتارهای مردم و تصاویر رسانه‌هاست. بودریار، توجه خود را به تحلیل جامعهٔ معاصر معطوف ساخت، که به گمان وی بیشتر از سوی رسانه‌ها، مدل‌های سیبرنتیک و نظام‌های هدایت‌کننده، رایانه‌ها، پردازش اطلاعات و صنایع دانش و سرگرمی و غیره تحت سلطه قرار گرفته است. نتیجه برآمده از این نظام‌ها، نوعی انفجار تمام عیار نشانه‌هاست. بودریار، مراحل زنجیرواری که تصویر پشت سر می‌گذارد تا به فراواقعیت برسد را، این‌گونه عنوان می‌کند که در مرحله نخست تصویر، بازتابی از واقعیت ابتدایی است. در مرحله بعدی تصویر، واقعیت ابتدایی را می‌پوشاند و تحریف می‌کند. در مرحله سوم تصویر، غیبت واقعیت ابتدایی را می‌پوشاند و سرانجام در مرحله آخر تصویر هیچ‌گونه سنخیتی با هیچ واقعیتی ندارد و وانموده‌ای ناب از خودش است. بدین ترتیب در مرحله اول، تصویر، جلوه‌ای نیک است و بازنمایی در اینجا، متعلق به نظام عشاء ربانی است. در مرحله دوم، تصویر، جلوه‌ای اهریمنی و متعلق به نظام پلیدی است. در مرحله سوم، تصویر، خود را به منزلهٔ یک جلوه می‌نماید و متعلق به نظام جادوگری است. اما در مرحله پایانی، تصویر، دیگر به هیچ رو از آن نظام جلوه‌ها نیست، بلکه به نظام وانمودن تعلق دارد. ورود به عرصه‌ای که گسترهٔ نشانه‌ها، به جای آن که چیزی را پنهان کند، هیچ را پنهان می‌کند. درحقیقت، ورود به عصر وانموده‌هاست؛ عصری که در آن، درست را از نادرست و امر واقعی را از احیاء مصنوعی آن نمی‌توان بازشناخت (انواری، ۱۳۹۵: ۱۳۳-۱۳۱). از این رو

1 Glizrel

2 Liutar

ابزار تبدیل واقعیت به فراواقعیت که رسانه‌ها از آن استفاده می‌کنند، شبیه‌سازی است. به عبارت دیگر شبیه‌سازی پل بین واقعیت و فراواقعیت است. بودریار معتقد است که جوامع مدرن امروزه وارد عصر شبیه‌ها شده‌اند. شبیه‌ها نشانه‌هایی هستند که به منزله رونوشت یا الگوی اشیاء یا رویداد واقعی عمل می‌کنند. امروزه شبیه‌سازی‌ها به هیچ واقعیتی اشاره ندارند؛ آنها واقعیتی را که مایل به آن هستند به وجود می‌آورند و به هیچ واقعیتی خارج از خود اشاره ندارند (سیدمن، ۱۳۹۲: ۲۳۱). فرایند شبیه‌سازی تا رسیدن به امر فراواقعی از چند مرحله عبور می‌کند: در مرحله نخست، شبیه‌سازی صرفاً نوعی کپی‌برداری از امر واقعی است و تنها بازتابی از امر واقعی دیده می‌شود. در سطح دوم، با تحریف، واقعیت اولیه شکل می‌گیرد و کم‌کم مرز بین امر واقعی و کپی‌برداری شده محو می‌شود و تنها احساسی از مشاهده واقعیت در افراد شکل می‌گیرد. در سطح پایانی و در غیاب امر واقعی، موجودیتی نو دیده می‌شود که هیچ ربطی به واقعیت اولیه ندارد و این همان حاد ساختن واقعیت است که ضمن آن، موجود به هیچ چیز جز خود دلالت نمی‌کند و تنها یکی شدن سوژه و ابژه نمایانگر است. سپس واقعیت به فراواقعیت تبدیل می‌شود و زمینه تاریخی و اجتماعی واقعیت از بین می‌رود. تنها پس از آن است که می‌توان واقعیت را به شکل دلخواه، تحریف کرد و از آن استفاده نمود (فکوهی، ۱۳۸۸: ۳۲۲-۳۲۱). در عصر نشانه‌ها، انسان‌ها همچنین وارد فضای فراواقعیت می‌شوند. برای مثال از دید بودریار کسی که تمایزی بین بازی و واقعیت قائل نیست، وارد فضای فراواقعیت شده است. در وضعیت فراواقعی پست مدرن، تقاضا برای واقعیت و تجاربی که به وضوح واقعیت را مشخص کنند، دشوار شده است، که این خود نشانه طنزآلودی از ناتوانی انسان‌ها برای تشخیص تفاوت بین واقعیت از فراواقعیت است. بنابراین از نظر بودریار، در جهان پست مدرن، سلطه اجتماعی نیز از طریق ارباب و سرکوب اعمال نمی‌شود، بلکه به وسیله اغفال افراد از طریق تصاویر و معانی رسانه‌های جمعی مردم را تحت انقیاد در می‌آورد (سیدمن، ۱۳۹۲: ۲۳۲). بدین ترتیب از نظر بودریار یکی از شگردهای نیرومند رسانه‌ها تغییر ادراک افراد از فضا و زمان است به گونه‌ای که دیگر واقعیت آن چیزی نیست که بر مبنای ارتباط با جهان خارجی ادراک می‌گردد، بلکه آن چیزی است که معانی و تصاویر مجازی در قالب‌های مختلفی همچون بازی‌های رایانه‌ای به کاربران عرضه می‌کنند.

تأکید نظریه کاشت نیز بر شدت تأثیرگذاری تلویزیون در بین رسانه‌های مدرن است. این نظریه خواهان آن است تا نشان دهد، فرار گرفتن در معرض رسانه‌ها، تا چه حد می‌تواند به باورها و تلقی عموم از واقعیت خارجی، شکل دهد. بر اساس این نظریه، تلویزیون در بلند مدت موجب تأثیر در جهان‌بینی ارزشی بینندگان پرمصرف خود می‌شود و به آنها نگرش تلویزیونی واحد در مورد واقعیات می‌بخشد. به عبارت دیگر نظریه گربرنر^۱ با تفاوت قائل شدن بین مخاطب عادی و پرمصرف، تأثیر زیاد تلویزیون بر مخاطب پرمصرف را اثبات می‌کند. گربرنر معتقد است تأثیر مواجه شدن با پیام‌های مشابه توسط تلویزیون چیزی را تولید می‌کند که وی آن را کاشت یا آموزش جهان بینی رایج، نقش‌های رایج و ارزش‌های رایج می‌نامد. گربرنر همچنین معتقد است که پیام‌های تلویزیون از چندین جنبه اساسی از واقعیات فاصله دارد، اما به دلیل تکرار دائمی در نهایت پذیرفته می‌شود. بنابراین تماس ممتد با جهان تلویزیون، پذیرش نهایی القائات این رسانه را هر چند کاملاً منطبق بر واقعیات نیست، در پی دارد (احمدزاده کرمانی، ۱۳۹۰: ۳۴۷).

ژاک اردونو^۲ در نظریه شخصیت مجری، خالق، بازیگر خود؛ رفتار و واکنش انسان را در مقابل نهادها و سازمان‌های مختلف به سه صورت مجری، بازیگر و خالق ترسیم کرده است. بر اساس نظر وی این سه حالت در تمامی محیط‌ها قابل مشاهده است. بنابراین در این مقاله حالات سه گانه مذکور در رابطه با فضای مجازی بازی‌های رایانه‌ای مورد استفاده قرار می‌گیرد:

۱- مجریان افرادی هستند که قوانین را بدون چون و چرا، کورکورانه و یا بدون هیچ‌گونه مسئولیت اجرا می‌کنند؛ ۲- بازیگران افرادی هستند که خود را مسئول اهداف و محتوای قوانین نمی‌دانند، ولی مسئول اجرای قوانین می‌باشند. ۳- خالقان افرادی هستند که با حفظ تقریبی محتوای قوانین، حداقل رعایت اصول اساسی قوانین را کرده، دست به نوآوری می‌زنند. گاهی اوقات نیز تغییرات جزئی در محتوای مقررات می‌دهند. آنها هم خود را تا حدودی مسئول محتوا و هم کاملاً مسئول روش می‌دانند (منادی، ۱۳۹۲: ۱۰۵-۱۰۲). هر یک از حالات سه‌گانه فوق می‌تواند به نوعی نحوه هدایت شدن بازیکنان ضمن بازی و قدرت اثر بخش این بازی‌ها را نشان دهد.

هیرشی^۳ نیز در نظریه پیوند اجتماعی^۴ خود بر این باور است که کج رفتاری زمانی روی می‌دهد که پیوند میان فرد و جامعه ضعیف یا گسسته گردد (ستوده، ۱۳۸۹: ۱۳۸). بنابراین بر

1 Gerbener

2 Jak Ordone

3 Hiershi

4 Social connection theory

طبق نظریه وی، بین تعلق خاطر افراد به جامعه، تعهد آنان به امور متداول و زندگی روزمره، هم‌نوایی با هنجارهای اجتماعی، درگیری آنها در فعالیتهای مختلف زندگی و اعتقادات ایشان به نظام هنجاری جامعه از یک سو و هم‌نوایی آنان با هنجارهای اجتماعی از سوی دیگر، رابطه مستقیم و با احتمال کج رفتاری آنان رابطه معکوس وجود دارد (فیضی، ۱۳۸۶: ۴۵-۴۴). بنابراین به دلیل آنکه اکثر بازی‌های رایانه‌ای به طرز اعتیادآوری نوجوانان را جذب خود می‌کنند و تعاملات اجتماعی آنها را کاهش می‌دهند و رفتارهای معارض با هنجارهای اجتماعی را به ایشان القا می‌کنند؛ احتمالاً ارزش رفتارهای جامعه‌پسند را نزد نوجوانان کاهش می‌دهند.

راشتن نیز در نظریه جامعه‌دوستانه^۱ خود به این نکته اشاره می‌کند که برخی از عوامل اجتماعی کننده بر ارزش‌های جامعه‌دوستانه و دیگرخواهانه مؤثر است و بر این اساس بدین نتیجه می‌رسد که اگر مضامین اجتماع‌خواهانه در رفتار افراد ظاهر شود، در آن صورت رفتار اجتماعی بیننده در جهت جامعه‌دوستانه تغییر می‌یابد. به نظر راشتن رسانه‌ها کمک می‌کنند تا مردم تشخیص دهند در شرایط و موقعیتهای مختلف چه رفتاری مناسب به حال جامعه است (Rushton, 1982: 43). بنابراین با توجه به نظریه راشتن که رسانه‌ها را یک عامل جهت‌دهنده به رفتار جامعه‌خواهانه قید نموده است، بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای نیز احتمالاً در تضعیف رفتارهای اجتماعی جامعه‌پسند نوجوانان مؤثر هستند و هرچقدر نوجوانان مدت‌زمان بیشتری را صرف این بازی‌ها کنند در این رابطه بیشتر تأثیر می‌پذیرند. این درحالیست که بازی‌هایی که مروج دیگرخواهی و گسترش تعاملات اجتماعی هستند، می‌توانند به تقویت رفتارهای مذکور در نوجوانان کمک کنند.

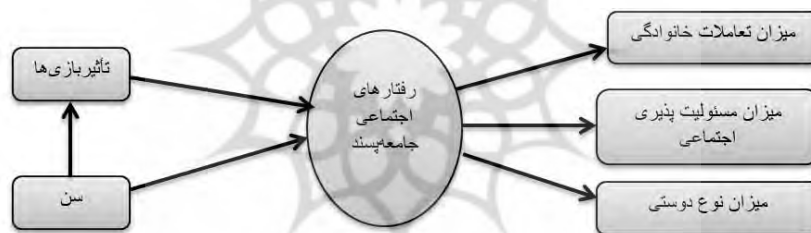
همچنین در خصوص تأثیر سن نوجوانان در میزان تأثیر پذیری رفتاری از بازی‌ها، نظریه کاتالانو و هاوکینز؛ قابل تعمق است. آنها در نظریه تلفیقی خود سه عامل اساسی را به عنوان زمینه‌ای برای رشد تنظیم کردند. مهمترین عامل در این رابطه موقعیت فرد در ساختار اجتماعی است که شامل طبقه اجتماعی، اقتصادی، جنسیت، نژاد و سن (۲) عوامل سرشتی و خلق و خویی و (۳) محدودیت‌های دیگری که در محیط خارجی وجود دارند، می‌گردد. این صاحب نظران در سنین مختلف عوامل فوق را به نحو متفاوتی با یکدیگر تلفیق کرده‌اند. به اعتقاد آنها فرایندهای رشدی، انتقالی هستند و به لحاظ کیفی در مراحل متوالی بازده‌های متفاوتی دارند. در الگوی تلفیقی کاتالانو و هاوکینز چهار ساختار روی جهت رشد اثر

1 Friendly community theory

می‌گذارند: ۱) ادراک فرصت‌هایی برای تعامل با دیگران (۲) درجه درگیری افراد در تعامل‌ها (۳) دارا بودن مهارت‌های لازم برای مشارکت در این فعالیت‌ها و (۴) تقویت پیش‌بینی شده که به دنبال انجام یک فعالیت ارائه می‌شود. وقتی این عوامل کارکرد منسجمی داشته باشند، یک پیوند اجتماعی را ایجاد می‌کنند. این پیوندهای اجتماعی یا به کنترل رفتار و ایجاد رفتارهای جامعه‌پسند می‌انجامند، یا به شکست در کنترل رفتار و ایجاد رفتارهای ضدا اجتماعی منجر می‌شوند. توازن بین رفتارهای جامعه‌پسند و ضد اجتماعی مسیرهای رشدی متفاوتی را برای کودکان و نوجوانان ترسیم می‌کنند (ابولمعالی، ۱۳۸۹: ۴۴-۴۳). با توجه به نظریه مذکور یکی از عوامل برجسته در روند رشد نوجوانان، سن آنهاست. در واقع سن نوجوانان می‌تواند بر ادراک آنها در تعامل با دیگران و میزان مهارت برای مشارکت در فعالیت‌ها و نیز قدرت پیش‌بینی‌پذیری آنها تأثیر بگذارد.

بدین ترتیب و بر اساس نظریات مذکور مدل نظری به شکلی که در ادامه آمده است، ترسیم

شده است:



مدل (۱): مدل نظری تحقیق

همچنین فرضیه‌های تحقیق شامل مواردی به شرح زیر است:

۱. بین نوع بازی‌های رایانه‌ای با میزان تعاملات خانوادگی نوجوانان رابطه وجود دارد.
۲. بین نوع بازی‌های رایانه‌ای با میزان مسئولیت‌پذیری نوجوانان رابطه وجود دارد.
۳. بین نوع بازی‌های رایانه‌ای با میزان نوع دوستی نوجوانان رابطه وجود دارد.
۴. سن نوجوانان در میزان تأثیرپذیری رفتاری آنها نقش دارد.

روش تحقیق

جامعه آماری در این تحقیق کلیه دانش‌آموزان دوره اول و دوم متوسطه، در حیطه سنی ۱۲ تا ۱۸ سال شهر اصفهان هستند، که بر مبنای گزارش آماری (سال ۹۶-۱۳۹۵) مرکز اداره کل

آموزش و پرورش استان اصفهان، جمعیتی بالغ بر ۱۲۷۸۱۷ نفر را شامل می‌شوند. البته با توجه به آنکه بررسی کل جامعه آماری با این حجم وسیع امری وقت‌گیر و هزینه‌بر بود. بنابراین، به استفاده از نمونه‌ای مکفی که حتی الامکان معرف جامعه آماری باشد بسنده شد.

برای تعیین حجم نمونه در این تحقیق از فرمول کوکران برای جامعه آماری با حجم بزرگ، استفاده شد. در این راستا به دلیل آنکه حجم جامعه آماری زیاد بود و وجود نمونه‌ای بزرگ‌تر ضروری می‌نمود، پس از محاسبه کلیه مقادیر p و q بیشترین مقدار برای آنها ($q=0.5$ و $p=0.5$) به کار رفت. علاوه بر آن مقدار t نیز برابر با $2/58$ در نظر گرفته شد. بدین ترتیب، در نهایت حجم نمونه برابر با ۶۶۶ نفر بدست آمد که با در نظر گرفتن تعدادی اضافه جهت احتساب پرسشنامه‌های مخدوش در عمل ۷۰۰ پرسشنامه بین پاسخگویان توزیع و توسط آنها تکمیل شد. روش نمونه‌گیری در این بررسی، سهمیه‌ای و متناسب با حجم بود. دلیل استفاده از این شیوه نمونه‌گیری، فقدان چارچوب آماری است که مانع انجام نمونه‌گیری به شیوه تصادفی یا مطابق می‌شد و انجام آن مستلزم وقت و هزینه بالایی بود، که از عهده پژوهشگر خارج بود. از سوی دیگر با توجه به تنوع جامعه آماری به لحاظ سن، جنس، مقطع و رشته تحصیلی، این روش می‌توانست موجب شود تا نمونه مورد مطالعه با دقت بیشتری معرف جامعه آماری باشد. در این شیوه نمونه‌گیری ابتدا افراد نمونه بر حسب جنس و سپس سن و سال تحصیلی سهمیه‌بندی شدند. بعد از آن بر اساس مقطع تحصیلی که شامل دو دوره اول و دوم متوسطه می‌شد و باز به تفکیک جنسیت سهم هر مقطع تحصیلی مشخص شد. در ادامه نیز، دانش‌آموزان دوره دوم متوسطه بر حسب رشته و به تفکیک جنس سهمیه‌بندی شدند. همچنین در مرحله بعدی سه ناحیه از پرجمعیت‌ترین نواحی آموزشی یعنی نواحی ۳، ۴، ۵ انتخاب شدند. مجدداً در آن سه ناحیه سهمیه‌بندی دانش‌آموزان به تفکیک رشته تحصیلی، جنس، سال و مقطع تحصیلی انجام گرفت. بدین ترتیب با توجه به تعداد زیاد مدارس در هر ناحیه برای انتخاب آنها، به‌طور تصادفی شش مدرسه برای دوره اول متوسطه انتخاب شد. به این صورت که برای هر ناحیه از نواحی ۳، ۴ و ۵، دو مدرسه به شکل تصادفی در نظر گرفته شد. برای دوره دوم متوسطه نیز البته با توجه به تعداد دانش‌آموزان هر رشته؛ همین شگرد به کار رفت. به این صورت که در نواحی ۳ و ۵، برای رشته‌های ریاضی و تجربی چهار مدرسه (برای هر ناحیه ۲ مدرسه) به شکل تصادفی انتخاب شد و در مورد رشته انسانی هم به دلیل تجمع دانش‌آموزان این رشته در نواحی ۴ و ۵، دو مدرسه در نظر گرفته شد. در مرحله بعدی، بر حسب سهم هر

ناحیه و مدرسه از مدارس منتخب، از بین دانش‌آموزان، البته با توجه به دارا بودن شرایط جنسی و سنی و رشته و پایه تحصیلی مورد نظر به‌طور کاملاً تصادفی بر اساس سهمی که به هر یک از متغیرهای مذکور تعلق می‌گرفت، تعدادی از دانش‌آموزان کلاس‌ها انتخاب شدند و پرسشنامه‌ها بین آنها توزیع شد. در نهایت نیز اطلاعات لازم از پاسخگویان جمع‌آوری شد.

ابزار گردآوری اطلاعات در تحقیق پیش رو، به دو بخش تفکیک شده است: در بخش اول به‌ویژه در تدوین و نوشتار پیشینه و ادبیات تحقیق، از روش کتابخانه‌ای استفاده شد، که شامل استفاده از کتاب‌ها، مقاله‌ها و منابع اینترنتی و غیره می‌گردد. اطلاعات مذکور کمک شایانی به شفاف‌سازی متغیرهای پژوهش و تشریح آنها نمود. همچنین در بخش دوم گردآوری داده‌ها، برای تحلیل رابطه بین متغیرها و نیاز به اطلاعات مرتبط، از پرسشنامه استفاده شد. در این خصوص دلیل استفاده از پرسشنامه محقق ساخته، این بود که طرح اصلی پژوهش که مقاله برگرفته از آن است، شامل متغیرهای متنوعی بود که بعضاً سوالات موجود معرف مناسب و کاملی برای آنها نبود. بنابراین، تهیه و تنظیم پرسشنامه خود در قالب دو قسمت عمده شکل گرفت. قسمت اول مربوط به صفات و ویژگی‌های پاسخگویان نظیر سن، جنس، و زمان و نوع بازی‌های رایانه‌ای مورد استفاده (متغیرهای مستقل تحقیق) و موقعیت تحصیلی دانش‌آموزان بود و به صورت دو یا چند گزینه‌ای تنظیم شد و شامل هشت سؤال بود. همچنین قسمت دوم پرسشنامه مربوط به متغیرهای وابسته تحقیق یعنی رفتارهای اجتماعی جامعه‌پسند (تعاملات خانوادگی، نوع دوستی، مسئولیت‌پذیری اجتماعی) نوجوانان می‌شد، که در قالب طیف لیکرت پنج درجه‌ای تنظیم شده است و مجموعاً شامل ۲۸ گویه می‌گردد.

در این پژوهش برای سنجش اعتبار پرسشنامه از اعتبار محتوایی و اعتبار سازه استفاده شد. اعتبار محتوا خود بر دو نوع اعتبار نمونه‌ای و صوری است. برای اطمینان از اعتبار نمونه‌ای پرسشنامه، پس از مطالعه و فیش برداری و مصاحبه‌های اکتشافی، سوالات مختلفی مطرح شد و این سوالات در قیاس با سوالاتی قرار گرفت که، از برخی پرسشنامه‌های معتبر استخراج شده بود. پس از ارزیابی و مقایسه سوالات، برخی از سوالات حذف و برخی دیگر اصلاح شدند و در مواردی نیز از گویه‌های آماده اعتباریابی شده، استفاده شد، به‌گونه‌ای که گویه‌های منتخب معرف کلیه سوالات در دسترس باشد. بدین ترتیب تا حدودی از اعتبار نمونه‌ای پرسشنامه، اطمینان حاصل شد. همچنین پرسشنامه مورد بررسی اساتید و پژوهشگران مطرح واقع شد و با اعمال نظر آنها، از اعتبار صوری آن اطمینان حاصل شد. بنابراین، اعتبار محتوایی پرسشنامه به‌طور نسبی در نظر

گرفته شد. همچنین در تمام مراحل پژوهش، سازه‌ها با دقت مورد ارزیابی قرار گرفتند و مفاهیم آنها تعریف شدند و ابعاد و شاخص‌های آنها با توجه به مبانی نظری و پیشینه تحقیق در نظر گرفته شدند و نیز همبستگی بالای مؤلفه‌های تشکیل‌دهنده هر کدام از این سازه‌ها با یکدیگر به تأیید رسید. در این راستا همچنین به منظور بررسی روائی سازه، مؤلفه‌های رفتار جامعه‌پسند (تعاملات خانوادگی، نوع دوستی، مسئولیت‌پذیری اجتماعی) و نوع بازی‌های رایانه‌ای از تحلیل عامل تأییدی استفاده شد، تا از این طریق بتوان به گونه بارز فرضیه‌هایی را درباره ساختار عاملی داده‌ها، که ناشی از یک مدل از پیش تعیین شده با تعداد و ترکیب مشخصی از عامل‌هاست، آزمود. در این خصوص نتایج حاکی از آن بود که با توجه به وزن‌های رگرسیونی هر یک از مؤلفه‌های مورد مطالعه و سطح معنی داری کمتر از ۰/۰۵، بین شاخص‌های هر مؤلفه (که شامل گویه‌های آن مؤلفه) بود، همگرایی لازم وجود داشت؛ از این رو سؤالات برای سنجش هر مؤلفه مناسب بودند. از سوی دیگر شاخص‌های الگوی اندازه‌گیری متغیرهای مکنون در رابطه با هر متغیر به طور مجزا مشخص نمود که با توجه به آنکه شاخص‌های نیکویی برازش برای هر مؤلفه نزدیک به یک بود، مدل‌های اندازه‌گیری عوامل مکنون که برای هر مؤلفه جدا ترسیم شده بود از برازندگی و روائی سازه خوبی برخوردار بودند. بنابراین، در مجموع پرسشنامه دارای اعتبار سازه مناسبی بود. جهت ارزیابی و سنجش قابلیت اعتماد پرسشنامه نیز در این بررسی از تکنیک هم‌آهنگی درونی گویه‌ها استفاده شد و برای محاسبه ضریب قابلیت اعتماد، ضریب آلفای کرونباخ به کار گرفته شد. بدین ترتیب ضریب آلفا برای متغیر ناسزاگوئی با ده گویه ۰/۸۶۸، بی‌توجهی به حقوق دیگران با ده گویه ۰/۷۱۹ و گرایش‌ها و ندادلیستی با ده گویه ۰/۸۵۳ بود، که نشان‌دهنده قابلیت اعتماد بالا و هم‌آهنگی درونی گویه بود.

یافته‌های توصیفی و تحلیلی تحقیق

الف- یافته‌های توصیفی:

جدول (۱): توزیع فراوانی دانش‌آموزان برحسب گروه‌های سنی

گروه‌های سنی	فراوانی	درصد
۱۲-۱۳	۱۲۴	۱۹/۰
۱۴-۱۶	۴۳۵	۶۶/۵
۱۷-۱۸	۹۵	۱۴/۵
جمع	۶۵۴	۱۰۰

یافته های جدول (۱) نشان دهنده آن است که، ۱۹ درصد یا ۱۲۴ نفر از دانش آموزان در گروه سنی ۱۳-۱۲ سال، ۶۶/۵ درصد یا ۴۳۵ نفر در گروه سنی ۱۶-۱۴ سال و ۱۴/۵ درصد یا ۹۵ نفر، در گروه سنی ۱۸-۱۷ سال بوده اند.

جدول (۲): توزیع فراوانی و درصد انواع بازی های رایانه ای مورد استفاده دانش آموزان

میانگین	خیلی زیاد	زیاد	متوسط	کم	خیلی کم	اصلا	فراوانی نوع بازی ها
۲/۷۱	۱۲۲ ۱۸/۷	۹۹ ۱۵/۱	۱۵۹ ۲۴/۳	۸۴ ۱۲/۸	۱۲۶ ۱۹/۳	۶۴ ۹/۸	ورزشی
۲/۵۵	۱۲۳ ۱۸/۸	۱۰۴ ۱۵/۹	۹۵ ۱۴/۵	۹۶ ۱۴/۷	۱۶۳ ۲۴/۹	۷۳ ۱۱/۲	جنگی
۲/۴۲	۷۶ ۱۱/۶	۸۳ ۱۲/۷	۱۷۶ ۲۶/۹	۱۱۰ ۱۶/۸	۱۲۳ ۱۸/۸	۸۶ ۱۳/۱	معمائی
۲/۸۹	۱۲۷ ۱۹/۴	۱۳۸ ۲۱/۱	۱۷۰ ۲۶/۰	۶۶ ۱۰/۱	۶۷ ۱۰/۲	۸۶ ۱۳/۱	مسابقه ای
۳/۱۳	۱۹۳ ۲۹/۵	۱۳۶ ۲۰/۸	۱۰۷ ۱۶/۴	۶۳ ۹/۶	۹۴ ۱۴/۴	۶۱ ۹/۳	راندگی
۳/۳۱	۲۳۷ ۳۴/۷	۱۳۹ ۲۱/۳	۱۰۳ ۱۵/۷	۵۱ ۷/۸	۶۹ ۱۰/۶	۶۵ ۹/۹	ماجرائی
۱/۸۹	۳۱ ۴/۷	۴۷ ۷/۲	۱۴۷ ۲۲/۵	۱۱۵ ۱۷/۶	۲۲۴ ۳۴/۳	۹۰ ۱۳/۸	آموزشی
۲/۰۱	۶۰ ۹/۲	۶۸ ۱۰/۴	۱۰۷ ۱۶/۴	۱۲۱ ۱۸/۵	۱۸۲ ۲۷/۸	۱۱۶ ۱۷/۷	تیراندازی
۱/۹۷	۴۷ ۷/۲	۶۲ ۹/۵	۱۳۷ ۲۰/۹	۱۰۳ ۱۵/۷	۱۹۳ ۲۹/۵	۱۱۲ ۱۷/۱	نقش آفرین
۲/۱۹	۷۳ ۱۱/۲	۹۳ ۱۴/۲	۱۲۰ ۱۸/۳	۸۳ ۱۲/۷	۱۷۰ ۲۶/۰	۱۱۵ ۱۷/۶	شلیکی
۲/۷۷	۱۵۳ ۲۳/۴	۱۲۲ ۱۸/۷	۱۰۴ ۱۵/۹	۶۶ ۱۰/۱	۱۱۷ ۱۷/۹	۹۲ ۱۴/۱	اکشن
۱/۹۰	۴۷ ۷/۲	۶۲ ۹/۵	۱۲۲ ۱۸/۷	۱۰۳ ۱۵/۷	۱۹۴ ۲۹/۷	۱۲۶ ۱۹/۳	راهبردی
۲/۴۴	۱۲۱ ۱۸/۵	۱۰۱ ۱۴/۵	۱۰۳ ۱۵/۷	۶۹ ۱۰/۶	۱۴۳ ۲۱/۹	۱۱۷ ۱۷/۹	ترس و بقا
۱/۷۴	۴۳ ۶/۶	۴۴ ۶/۷	۹۰ ۱۳/۸	۹۳ ۱۴/۲	۲۹۳ ۴۴/۸	۹۱ ۱۳/۹	بازی های کارتونی و عروسکی

بر اساس نتایج جدول (۲)، بیشترین میانگین نمره بازی‌های رایانه‌ای به ترتیب مربوط به بازی‌های ماجراجویی با میانگین ۳/۳۱ و راندگی با ۳/۱۳ و کمترین میانگین مربوط به بازی‌های کارتون و عروسکی با ۱/۷۴ و سپس راهبردی با ۱/۹۰ بوده است. ارقام مذکور بیانگر آن است که بیشتر نوجوانان به بازی‌هایی با موضوع راندگی علاقمند بوده، بیشتر به آن گرایش دارند و از سوی دیگر تمایل آنها به بازی‌های عروسکی و کارتون کمتر از تمایل به دیگر بازی‌هاست.

جدول (۳) توزیع فراوانی و درصد پاسخگویی به گویه‌های مربوط به تعاملات خانوادگی

میانگین	کاملا موافقم	موافقم	نظری ندارم	مخالقم	کاملا مخالفم	گزینه‌ها / گویه‌ها
۳/۵۹	۲۲۰ ۳۳/۶	۱۷۵ ۲۶/۸	۹۸ ۱۵/۰	۹۷ ۱۴/۸	۶۴ ۹/۸	جمع‌های دوستانه سرگرم کننده‌تر است
۲/۳۹	۱۰۴ ۱۵/۹	۸۴ ۱۲/۸	۶۱ ۹/۳	۱۲۲ ۱۸/۷	۲۸۳ ۴۳/۳	تمایل به تنها غذا خوردن
۳/۷۹	۲۳۳ ۳۵/۶	۲۰۴ ۳۱/۲	۱۰۴ ۱۵/۹	۷۵ ۱۱/۵	۳۸ ۵/۸	تمایل به مشارکت در مباحث خانوادگی
۳/۴۶	۱۵۴ ۲۳/۵	۲۰۴ ۳۱/۲	۱۳۵ ۲۰/۶	۱۱۳ ۱۷/۳	۴۸ ۷/۳	بیرون رفتن با خانواده
۳/۳۱	۱۳۵ ۲۰/۶	۱۷۴ ۲۶/۶	۱۶۸ ۲۵/۷	۱۱۳ ۱۷/۳	۶۴ ۹/۸	ترجیح دادن سرگرمی‌های خانوادگی
۲/۹۴	۱۰۳ ۱۵/۷	۱۵۶ ۲۳/۹	۱۰۵ ۱۶/۱	۱۸۳ ۲۸/۰	۱۰۷ ۱۶/۴	ندرتا شوخی کردن در منزل
۳/۳۰	۱۳۹ ۲۱/۳	۱۸۳ ۲۸/۰	۱۴۳ ۲۱/۹	۱۱۷ ۱۷/۹	۷۲ ۱۱/۰	تمایل به تفریح هفتگی با خانواده
۲/۸۷	۱۳۶ ۲۰/۸	۹۷ ۱۴/۸	۱۲۵ ۱۹/۱	۱۴۲ ۲۱/۷	۱۵۴ ۲۳/۵	کسل کننده بودن مباحث خانوادگی

نتایج جدول (۳) نشان می‌دهد بیشترین نمره پاسخ‌ها مربوط به " شرکت در بحث‌های خانوادگی را دوست دارم " با میانگین ۳/۷۹ و کمترین نمره پاسخ‌ها مربوط به " ترجیح می‌دهم غذای خود را جداگانه و در تنهایی بخورم " با میانگین ۲/۳۹ بوده است. ارقام مذکور بیانگر آن

است که اکثر دانش‌آموزان حتی وقتی که از خانواده فاصله می‌گیرند، باز هم مشارکت در فعالیت‌های خانوادگی را دوست دارند و بدان مایل هستند.

جدول (۴): توزیع فراوانی و درصد پاسخگویی به گویه‌های مربوط به نوع دوستی

گزینه ها	گویه ها	کاملا مخالف	مخالف	نظری ندارم	موافق	کاملا موافق	میانگین
۳/۰۰	عدم مداخله در بی عدالتی نسبت به دیگران	۱۲۱	۱۲۶	۱۵۶	۱۳۲	۱۱۹	۳/۰۰
۳/۶۶	گرایش برای حل مشکلات دوستان	۳۹	۶۴	۱۴۶	۲۳۵	۱۷۰	۳/۶۶
۳/۷۷	کمک به دیگران در حمل بارهای سنگین	۳۴	۶۷	۱۳۴	۱۹۳	۲۲۶	۳/۷۷
۳/۹۳	عدم بخشش رفتار غیر منصفانه دیگران	۳۷	۵۲	۱۱۷	۱۶۱	۲۸۷	۳/۹۳
۳/۴۱	موجب خجالت و عصبانیت دیگران شدن	۶۵	۹۴	۱۶۷	۱۶۲	۱۶۶	۳/۴۱
۳/۷۸	محبت زیاد موجب سوءاستفاده است	۳۷	۶۰	۱۴۴	۱۸۰	۲۳۳	۳/۷۸
۳/۳۸	انجام کار بی منفعت ساده اندیشی است	۴۹	۸۷	۲۲۴	۱۵۱	۱۴۳	۳/۳۸
۳/۷۰	علاقه به دیگران مانند علاقه به خودم مهم است	۲۵	۸۰	۱۷۲	۱۶۶	۲۱۱	۳/۷۰
۳/۹۲	همدلی با دیگران ارزشمند است	۳۱	۴۴	۱۴۲	۱۶۶	۲۷۱	۳/۹۲
۳/۶۷	تعارف جای خود در اتوبوس به دیگران	۵۱	۸۵	۱۲۶	۱۵۴	۲۳۶	۳/۶۷

نتایج جدول (۴)، نشان می‌دهد بیشترین میانگین نمره پاسخ‌ها مربوط به " نمی‌توانم کسانی را که با من غیر منصفانه رفتار کرده‌اند، دوست بدارم،" با ۳/۹۳ و کمترین میانگین نمره پاسخ‌ها مربوط به "مداخله در کار افراد را حتی در رابطه با رفتار ناعادلانه آنها با دیگران، صحیح نمی‌دانم" با ۳/۰۰ بوده است. علاوه بر آن در مورد رفتار غیر منصفانه، بیشتر پاسخ‌ها مربوط به

گزینه کاملاً موافقم با ۴۳/۹٪ و کمترین پاسخها مربوط به گزینه کاملاً مخالفم، با رقم ۵/۷٪ است. همچنین حداکثر پاسخها به گویه عدم دخالت در رفتار غیرعادلانه دیگران، مربوط به گزینه نظری ندارم با ۲۳/۹٪ و کمترین شدت پاسخگویی مرتبط با گزینه کاملاً موافقم، با ۱۸/۲٪ پاسخگویی است.

جدول (۵) توزیع فراوانی و درصد پاسخگویی به گویه‌های مربوط به مسئولیت‌پذیری

میانگین	کاملاً موافق	موافق	نظری ندارم	مخالف	کاملاً مخالف	گزینه‌ها / گویه‌ها
۳/۲۰	۱۲۱ ۱۸/۵	۱۶۱ ۲۴/۶	۱۶۹ ۲۵/۸	۱۳۵ ۲۰/۶	۶۸ ۱۰/۴	انجام خدمات مردمی برعهده دولت است.
۳/۴۱	۱۲۷ ۱۹/۴	۱۸۶ ۲۸/۴	۲۲۱ ۳۳/۸	۷۱ ۱۰/۹	۴۹ ۷/۵	کمک مادی به نیازمندان
۳/۱۱	۱۳۳ ۲۰/۳	۱۲۶ ۱۹/۳	۱۷۲ ۲۶/۳	۱۲۸ ۱۹/۶	۹۵ ۱۴/۵	دانش آموزان موظف به حفظ نظم مدرسه نیستند.
۳/۸۹	۲۴۴ ۳۷/۳	۱۹۰ ۲۹/۱	۱۵۲ ۲۳/۲	۴۲ ۶/۴	۲۶ ۴/۰	در حوادث ناگهانی باید به دیگران کمک کرد.
۳/۰۹	۹۱ ۱۳/۹	۱۵۶ ۲۳/۹	۱۹۷ ۳۰/۱	۱۴۲ ۲۱/۷	۶۸ ۱۰/۴	مشارکت اجتماعی وقت گیر است.
۲/۸۷	۱۱۲ ۱۷/۱	۱۰۵ ۱۶/۱	۱۳۹ ۲۱/۳	۱۸۴ ۲۸/۱	۱۱۴ ۱۷/۴	حل مشکلات اجتماعی بر عهده بزرگ‌ترهاست.
۳/۳۷	۱۶۰ ۲۴/۵	۱۴۴ ۲۲/۰	۱۸۶ ۲۸/۴	۱۰۶ ۱۶/۲	۵۸ ۸/۹	باید اول منافع خود را در نظر گرفت.
۳/۹۳	۲۹۰ ۴۴/۳	۱۵۵ ۲۳/۷	۱۱۸ ۱۸/۰	۵۶ ۸/۶	۳۵ ۵/۴	زباله‌ها را نباید در شهر پراکند.
۳/۳۸	۱۵۱ ۲۳/۱	۱۵۴ ۲۳/۵	۱۹۹ ۳۰/۴	۹۸ ۱۵/۰	۵۲ ۸/۰	تخلفات را باید به پلیس اطلاع داد.
۳/۹۱	۲۶۱ ۳۹/۹	۱۷۸ ۲۷/۲	۱۴۱ ۲۱/۶	۴۷ ۷/۲	۲۷ ۴/۱	ما در مقابل جامعه خود مسئولیم.

یافته‌های جدول (۵)، حاکی از آن است که، بیشترین میانگین نمره پاسخها مربوط به "هرگز زباله‌ها را در شهر پراکنده نمی‌کنم و نظافت شهر برایم مهم است" با ۳/۹۳ و کمترین

میانگین نمره پاسخ‌ها مربوط به "حل مشکلات اجتماعی جامعه بر عهده بزرگ‌ترهاست و نوجوانان وظیفه‌ای در این خصوص ندارند" با ۲/۷۸ بوده است. در مورد عدم پراکندن زباله‌ها نیز بیشترین حجم پاسخ دهی مربوط به گزینه کاملاً موافقم با ۳/۴۴٪ و کمترین میزان پاسخگویی مربوط به گزینه کاملاً مخالفم با ۴/۵٪ بوده است.

ب- یافته‌های استنباطی

۱. فرضیه تحقیق - بین نوع بازی‌های رایانه‌ای و میزان تعاملات خانوادگی نوجوانان رابطه وجود دارد.

جدول (۶): ضریب همبستگی بین نوع بازی‌های رایانه‌ای و میزان تعامل نوجوانان با خانواده

میزان تعامل نوجوانان با خانواده		متغیر وابسته نوع بازی‌ها
P	R	
/۰۰۱	-/۵۶۵	ورزشی
/۰۰۱	-/۴۹۲	جنگی
/۰۰۱	-/۵۲۸	معمائی
/۰۰۱	-/۴۸۹	مسابقه‌ای
/۰۰۱	-/۵۶۵	رانندگی
/۰۰۱	-/۳۶۱	ماجرائی
/۰۰۱	-/۳۸۵	آموزشی
/۰۰۱	-/۳۶۷	تیر اندازی
/۰۰۱	-/۴۹۲	نقش‌آفرین
/۰۰۱	-/۵۵۷	شلیکی
/۰۰۱	-/۴۷۰	اکشن
/۰۰۱	-/۳۴۵	راهبردی
/۰۰۱	-/۵۳۹	ترس و بقا
/۰۰۱	-/۵۵۹	بازی‌های کارتونی و عروسکی

ارقام موجود در جدول (۶)، نشان‌دهنده آن است که ضریب همبستگی بین انواع بازی‌های رایانه‌ای با میزان تعاملات خانوادگی نوجوانان در سطح $p \leq 0.05$ ، منفی و معنی‌دار بوده است. بنابراین بین انواع بازی‌های رایانه‌ای با میزان تعاملات خانوادگی نوجوانان، رابطه معنی‌دار و

معکوسی وجود دارد. در عین حال حداکثر ضریب همبستگی معکوس بین نوع بازی‌ها با میزان تعاملات خانوادگی، مربوط به بازی‌های رانندگی و ورزشی با ضریب $-0/565$ و با سطح معنی‌داری $0/001$ است و حداقل ضریب همبستگی منفی، مربوط به بازی‌های راهبردی با میزان $-0/345$ ، در سطح معنی‌داری $0/001$ می‌باشد. دلیل این همبستگی قوی با توجه به جدول میانگین‌ها می‌تواند ناشی از استفاده زیاد از بازی‌های مذکور باشد. عکس این موضوع در مورد بازی‌های راهیب نیز صادق است. به عبارت دیگر استفاده کمتر از این گروه بازی‌ها احتمالاً موجب کاهش همبستگی این بازی با میزان تعاملات خانوادگی شده است. علاوه بر آن چون محتوای بازی‌های راهیب تنها مبتنی بر مسیر یابیست، همبستگی ضعیف‌تری را با میزان تعاملات خانوادگی نوجوانان نشان داده است.

جدول (۷): پیش‌بینی بازی‌های رایانه‌ای بر اساس میزان تعاملات خانوادگی نوجوانان

F	ضریب تعیین	ضریب همبستگی چندگانه	P	T	ضریب استاندارد	خطای معیار	ضریب غیر استاندارد	مقدار ثابت و متغیر پیش‌بین
۹۸/۹۵۷	۰/۶۰۷	۰/۷۷۹	۰/۰۰۱	۱۳۱/۳۴۰	.	۰/۲۱۰	۲۷/۶۱۸	ضریب ثابت
			۰/۰۰۱	-۳/۴۰۳	-/۱۱۸	۰/۰۶۹	-۰/۲۳۵	کارتنی و
			۰/۰۰۱	-۷/۴۸۱	-/۲۵۰	۰/۰۸۲	-۰/۶۱۳	عروسکی
			۰/۰۰۱	-۵/۴۳۷	-/۱۷۰	۰/۰۷۰	-۰/۳۷۹	رانندگی
			۰/۰۰۱	-۴/۹۸۰	-/۱۵۵	۰/۰۷۲	-۰/۳۵۹	معمائی
			۰/۰۰۱	-۴/۲۹۶	-/۱۶۲	۰/۰۸۰	-۰/۳۴۳	ترس و بقا
			۰/۰۰۱	۱۰/۳۶۳	-/۴۲۳	۰/۱۰۰	۱/۰۳۹	راهبردی
			۰/۰۰۱	۶/۹۰۳	-/۲۶۷	۰/۰۷۵	-۰/۵۱۵	شلیکی
			۰/۰۰۱	-۵/۷۶۵	-/۲۳۵	۰/۰۸۶	-۰/۴۹۵	مسابقه ای
			۰/۰۰۱	-۳/۸۰۳	/۱۲۳۰	۰/۰۸۲	۰/۳۱۲	ورزشی
			۰/۰۰۱	-۳/۶۷۷	-/۱۱۹	۰/۰۶۸	-۰/۲۵۲	ماجرائی

یافته‌های جدول (۷) مبین آن است که، بهترین پیش‌بینی کننده‌های متغیر میزان تعاملات خانوادگی، بازی‌های عروسکی، رانندگی، معمائی، ترس و بقا، راهبردی، شلیکی، مسابقه‌ای، ورزشی، ماجراجویی و نقش‌آفرین بوده‌اند. بدین ترتیب بر اساس ضریب بتا، به ازای یک واحد

افزایش در بازی‌های عروسکی میزان تعاملات خانوادگی ۰/۱۱۸ واحد، رانندگی ۰/۲۵۰ واحد، معمائی ۰/۱۷۰ واحد، ترس و بقاء ۰/۱۵۵ واحد، راهبردی ۰/۱۶۲ واحد، شلیکی ۰/۴۲۳ واحد، مسابقه‌ای ۰/۲۶۷ واحد، ورزشی ۰/۲۳۵ واحد، ماجرائی ۰/۱۲۳ واحد و نقش‌آفرین ۰/۱۱۹ واحد کاهش می‌یابد. بنابراین در مجموع بازی‌های فوق ۶۰ درصد واریانس تعاملات خانوادگی را تبیین می‌نمایند. از این رو بازی‌های مذکور در مقایسه با سایر بازی‌ها بیشترین همبستگی را با متغیر میزان تعاملات خانوادگی داشته‌اند.

۲. فرضیه تحقیق- بین نوع بازی‌های رایانه‌ای و میزان مسئولیت‌پذیری اجتماعی رابطه وجود

دارد.

جدول (۸): ضریب همبستگی بین نوع بازی‌های رایانه‌ای و میزان مسئولیت‌پذیری اجتماعی

مسئولیت‌پذیری اجتماعی		متغیر وابسته نوع بازی‌ها
P	R	
/۰۰۱	-/۵۳۶	ورزشی
/۰۰۱	-/۴۶۵	جنگی
/۰۰۱	-/۴۹۸	معمائی
/۰۰۱	-/۴۷۷	مسابقه‌ای
/۰۰۱	-/۵۹۲	رانندگی
/۰۰۱	-/۳۶۸	ماجرائی
/۰۰۱	-/۳۸۴	آموزشی
/۰۰۱	-/۳۱۵	تیر اندازی
/۰۰۱	-/۴۸۳	نقش‌آفرین
/۰۰۱	-/۵۵۲	شلیکی
/۰۰۱	-/۵۰۷	اکشن
/۰۰۱	-/۳۳۷	راهبردی
/۰۰۱	-/۵۵۱	ترس و بقاء
/۰۰۱	-/۵۵۰	بازی‌های کارتونی و عروسکی

بر مبنای یافته‌های جدول (۸)، ضریب همبستگی بین انواع بازی‌های رایانه‌ای با میزان مسئولیت‌پذیری اجتماعی نوجوانان در سطح $p \leq 0.05$ معنی‌دار بوده است. بنابراین بین انواع بازی‌های رایانه‌ای، با میزان مسئولیت‌پذیری اجتماعی رابطه معکوس و معنی‌داری وجود دارد. از

سوی دیگر قوی‌ترین ضریب همبستگی در این زمینه، به بازی‌های ترس و بقا و عروسکی با میزان مسئولیت‌پذیری اجتماعی نوجوانان، مربوط است که به ترتیب ضریب همبستگی آنها $0/551$ - و $0/550$ - بوده است. همچنین حداقل همبستگی مربوط به بازی‌های تیراندازی و راهبردی است، که به ترتیب با ضریب همبستگی $0/315$ - و $0/337$ - مشخص شده‌اند. دلیل این موضوع می‌تواند محتوای بازی‌های عروسکی و ترس و بقا نسبت به سایر بازی‌ها باشد، که موجب میزان تأثیر پذیری بیشتر بازی‌های مذکور شده است این درحالیست که بازی‌های تیراندازی و راهیاب بیشتر محتوای آموزشی مبنی بر اصابت تیر به هدف و یا مسیر یابی داشته است.

جدول (۹) پیش‌بینی بازی‌های رایانه‌ای بر اساس میزان مسئولیت‌پذیری اجتماعی نوجوانان

مقدار ثابت و متغیر پیش‌بین	ضریب غیر استاندارد	خطای معیار	ضریب استاندارد	T	P	ضریب همبستگی چندگانه	ضریب تعیین	F
ضریب ثابت	۴۴/۹۸۲	۰/۳۳۷		۱۳۳/۵۰۰	/۰۰۱			
کارتونی و عروسکی	-۰/۶۳۱	۰/۱۱۰	-۰/۱۹۹	-۵/۷۵۷	/۰۰۱			
رانندگی	-۰/۹۸۲	۰/۱۲۰	-۰/۳۱۸	-۸/۱۹۱	/۰۰۱			
معمائی	-۰/۹۴۰	۰/۱۳۲	-۰/۲۳۹	-۷/۱۲۰	/۰۰۱			
ترس و بقا	۱/۷۴۱	۰/۱۶۲	۰/۴۴۲	۱۰/۷۸۲	/۰۰۱			
راهبردی	-۰/۸۰۳	۰/۱۳۸	-۰/۲۳۸	-۵/۸۰۳	/۰۰۱	۰/۷۷۶	۰/۶۰۲	۹۷/۴۳۰
شلیکی	-۰/۴۴۱	۰/۱۱۲	-۰/۱۲۴	-۳/۹۲۷	/۰۰۱			
مسابقه ای	-۰/۴۹۲	۰/۱۱۶	-۰/۱۳۳	-۴/۲۴۱	/۰۰۱			
ورزشی	-۰/۳۴۶	۰/۱۰۹	-۰/۱۰۳	-۳/۱۸۵	/۰۰۱			
ماجرائی	۰/۴۱۲	۰/۱۳۲	۰/۱۰۱	۰/۱۲۱	/۰۰۱			
نقش آفرین	-۰/۳۵۸	۰/۱۲۸	-۰/۱۰۶	-۲/۷۸۷	/۰۰۱			

با توجه به یافته‌های جدول (۹)، بهترین پیش‌بینی کننده‌های متغیر میزان مسئولیت‌پذیری اجتماعی؛ بازی‌های کارتونی و عروسکی، رانندگی، معمائی، ترس و بقا، راهبردی، شلیکی،

مسابقه‌ای، ورزشی، ماجرائی و نقش‌آفرین بوده‌اند. به گونه‌ای که بر اساس ضریب بتا به ازای یک واحد افزایش در بازی‌های عروسکی میزان مسئولیت‌پذیری ۱۱۹/ واحد، رانندگی ۳۱۸/ واحد، معمائی ۲۳۹/ واحد، ترس و بقاء ۴۴۲/ واحد، راهبردی ۲۳۸/ واحد، شلیکی ۱۲۴/ واحد، مسابقه‌ای ۱۳۳/ واحد، ورزشی ۱۰۳/ واحد، ماجرائی ۱۰۱/ واحد و نقش‌آفرین ۱۰۶/ واحد کاهش یافته‌اند. بنابراین در مجموع بازی‌های فوق ۶۰ درصد واریانس میزان مسئولیت‌پذیری را تبیین می‌کنند. به عبارت دیگر بازی‌های مذکور در مقایسه با سایر بازی‌ها بیشترین همبستگی را با متغیر مسئولیت‌پذیری اجتماعی داشته‌اند.

۳. فرضیه تحقیق- بین نوع بازی‌های رایانه‌ای و میزان نوع دوستی رابطه وجود دارد.

جدول (۱۰): ضریب همبستگی بین نوع بازی‌های رایانه‌ای و میزان نوع دوستی

میزان نوع دوستی		متغیر وابسته نوع بازی‌ها
P	r	
/۰۰۱	-/۵۳۳	ورزشی
/۰۰۱	-/۴۶۵	جنگی
/۰۰۱	-/۴۹۰	معمائی
/۰۰۱	-/۴۶۳	مسابقه‌ای
/۰۰۱	-/۵۹۲	رانندگی
/۰۰۱	-/۳۸۲	ماجرائی
/۰۰۱	-/۴۰۷	آموزشی
/۰۰۱	-/۳۴۰	تیر اندازی
/۰۰۱	-/۴۷۲	نقش‌آفرین
/۰۰۱	-/۵۵۸	شلیکی
/۰۰۱	-/۴۸۷	اکشن
/۰۰۱	-/۳۶۱	راهبردی
/۰۰۱	-/۵۴۹	ترس و بقا
/۰۰۱	-/۵۶۴	بازی‌های کار تونی و عروسکی

براساس نتایج جدول (۱۰)، ضریب همبستگی بین انواع بازی‌های رایانه‌ای با میزان نوع دوستی نوجوانان، در سطح $p \leq 0.05$ منفی و معنی‌دار بوده است. بنابراین بین انواع بازی‌های رایانه‌ای با میزان نوع دوستی نوجوانان، رابطه معکوس و معنی‌داری وجود دارد. بدین ترتیب بالاترین ضریب همبستگی راجع به بازی‌های رانندگی با ضریب -0.592 و ضعیف‌ترین رابطه در مورد بازی‌های تیراندازی با ضریب -0.340 بوده است. در این رابطه علاوه بر میزان زیاد استفاده از بازی‌های رانندگی در مقایسه با سایر بازی‌ها، محتوای این بازی‌ها نیز دارای اهمیت است، چرا که اغلب بازی‌های رانندگی با نقض حقوق دیگران ضمن رانندگی و دیگر رفتارهای خلاف هنجار، همراه است که با رفتارهای نوع‌دوستانه مغایرت دارد. درحالی‌که محتوای بازی‌های تیراندازی که در آن، تنها اصابت تیر به هدف برای بازیکنان امتیاز به همراه دارد، رابطه ضعیف‌تری با رفتارهای نوع‌دوستانه نوجوانان نشان داده است.

جدول (۱۱) پیش‌بینی بازی‌های رایانه‌ای بر اساس میزان نوع دوستی نوجوانان

مقدار ثابت و متغیر پیش‌بین	ضریب ضریب استاندارد	خطای معیار	ضریب استاندارد	T	P	همبستگی	ضریب تعیین	F
ضریب ثابت	۰/۳۱۷	۴۳/۲۲۵		۱۳۶/۲۶۹	۱/۰۰۱	۰/۷۶۰	۰/۵۷۸	۸۸/۰۸
کارتونی و عروسکی	۰/۱۰۳	-۰/۶۰۶	-۰/۲۰۹	-۵/۸۶۹	۱/۰۰۱			
رانندگی	-۰/۱۲۴	-۰/۸۷۶	-۰/۲۴۴	-۷/۰۵۰	۱/۰۰۱			
معمائی	۰/۱۱۳	-۰/۸۲۷	-۰/۲۹۳	-۷/۳۳۰	۱/۰۰۱			
ترس و بقا	۰/۱۵۲	۱/۳۷۹	۰/۳۸۳	۹/۰۷۰	۱/۰۰۱			
راهبردی	۰/۱۳۰	-۰/۷۰۵	-۰/۲۲۹	-۵/۴۱۴	۱/۰۰۱			
شلیکی	۰/۱۰۶	-۰/۳۷۸	-۰/۱۱۶	-۳/۵۷۸	۱/۰۰۱			
مسابقه‌ای	۰/۱۲۱	-۰/۲۹۴	-۰/۰۹۵	-۲/۴۳۵	۱/۰۰۱			
ورزشی	۰/۱۰۹	-۰/۳۷۶	-۰/۱۱۱	-۳/۴۴۰	۱/۰۰۱			
ماجرائی	۰/۱۰۲	-۰/۲۴۴	-۰/۰۷۹	-۲/۳۸۴	۱/۰۰۱			
نقش آفرین	۰/۱۲۴	۰/۲۹۵	۰/۰۷۹	۲/۳۶۸	۱/۰۰۱			

براساس نتایج جدول (۱۱)، بهترین پیش‌بینی کننده‌های میزان نوع دوستی؛ بازی‌های عروسکی، رانندگی، معمائی، ترس و بقا، راهبردی، شلیکی، مسابقه‌ای، ورزشی، ماجرائی و

نقش آفرین بوده است. بدین ترتیب بر اساس ضریب بتا به ازای یک واحد افزایش در بازی‌های عروسکی میزان نوع دوستی ۲۰۹/ واحد، رانندگی ۲۲۴/ واحد، معمائی ۲۹۳/ واحد، ترس و بقاء ۳۸۳/ واحد، راهبردی ۲۲۹/ واحد، شلیکی ۱۱۶/ واحد، مسابقه‌ای ۰۹۵/ واحد، ورزشی ۱۱۱/ واحد، ماجرائی ۰۷۹/ واحد و نقش آفرین ۰۷۹/ واحد کاهش می‌یابد و در مجموع بازی‌های فوق ۵۸ درصد واریانس میزان نوع دوستی را تبیین می‌کنند. به عبارت دیگر بازی‌های مذکور در مقایسه با سایر بازی‌ها بیشترین همبستگی را با متغیر مسئولیت پذیری اجتماعی داشته‌اند.

جدول (۱۲): تحلیل واریانس رفتارهای اجتماعی جامعه‌پسند نوجوانان بر حسب سن

سن / رفتار جامعه‌پسند	مجموع مربعات	درجه آزادی	میانگین مربعات	F	سطح معنی داری
بین گروهی	۸۴۰/۷۸۰	۲	۴۲۰/۴۰	۲/۱۷۲	۰/۱۱۵
درون گروهی	۱۲۵۹۹/۳۵	۶۵۱	۱۹۳/۵۴		
کل	۱۲۶۸۳۴/۱۳	۶۵۳			

بر مبنای یافته‌های جدول (۱۲) مشاهده شده در سطح $P \geq 0/05$ معنادار نیست. بنابراین میزان رفتارهای جامعه‌پسند نوجوانان ارتباط معناداری با گروه سنی که در آن قرار دارند، ندارد و این می‌تواند ناشی از شباهت کلی نوجوانان به لحاظ رفتاری در دوران بلوغ باشد.

جدول (۱۳): مقایسه زوجی اختلاف میانگین نمره نوع دوستی بر حسب گروه‌های سنی

گروه‌های سنی	اختلاف میانگین	سطح معنی داری
۱۲-۱۳ سال ۱۴-۱۶ سال	-۰/۹۷۷	۰/۴۸
۱۲-۱۳ سال ۱۷-۱۸ سال	-۰/۱۵۴	۰/۱۹

با توجه به یافته‌های جدول (۱۳)، اختلاف میانگین نمره نوع دوستی از نظر نوجوانان گروه سنی ۱۲-۱۳ سال با ۱۴-۱۶ سال و ۱۷-۱۸ سال، معنی دار بوده است. بنابراین ارقام مذکور بیانگر این نکته هستند که بین نوجوانان از نظر تمایلات نوع دوستانه با توجه به گروه سنی که در آن قرار دارند و در سطح معناداری کمتر از ۰/۰۵، تفاوت وجود دارد.

جدول (۱۴) مقایسه میانگین نمره متغیرهای تحقیق از نظر دانش‌آموزان برحسب گروه سنی

P	F	میانگین مجدورات	درجه آزادی	مجموع مجدورات	منبع تغییرات	شاخص‌های آماري
						متغیرهای وابسته
/۹۲۳	/۰۸۱	۱۸۸۸ ۱۱/۰۳	۲ ۵۴۸ ۶۵۰	۱/۷۷۷ ۷۱۴۸/۸۹۹ ۷۱۵۰/۶۷۶	بین گروهی درون گروهی کل	تعاملات خانوادگی
/۰۴۸	۳/۰۴	۷۱/۲۱۳ ۲۳/۴۱	۲ ۶۵۱ ۶۵۳	۱۴۲/۴۲۶ ۱۵۲۴۵/۴۴۰ ۱۵۳۸۷/۸۶۵	بین گروهی درون گروهی کل	نوع دوستی
/۰۹۵	۲/۳۶	۶۶/۳۱۳ ۲۸/۱۰۵	۲ ۶۵۱ ۶۵۳	۱۳۲/۶۲۷ ۱۸۲۹۶/۲۱۱ ۱۸۴۲۸/۸۳۸	بین گروهی درون گروهی کل	مسئولیت‌پذیری

ارقام جدول (۱۴) بیانگر آن است که F مشاهده شده در خصوص نوع دوستی سطح $p \leq 0.05$ معنی دار بوده است. به همین دلیل، بین میزان نوع دوستی دانش‌آموزان برحسب گروه‌های سنی تفاوت وجود دارد. در عین حال در رابطه با متغیرهای تعاملات خانوادگی و مسئولیت‌پذیری اجتماعی آنها برحسب گروه‌های سنی و با توجه به مقدار $p \leq 0.05$ تفاوت معناداری وجود ندارد.

جدول (۱۵): مقایسه میانگین نمره متغیرهای تحقیق از نظر نوجوانان برحسب دوره تحصیلی

P	t	دوم متوسطه		اول متوسطه		دوره تحصیلی
		انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار	میانگین	متغیرهای وابسته
/۶۹۹	/۳۸۷	۳/۰۴	۲۲/۷۰	۳/۵۶	۲۲/۸۰	تعاملات خانوادگی
/۹۰۴	/۱۲۱	۴/۷۷	۳۶/۲۷	۴/۹۳	۳۶/۲۳	نوع دوستی
/۹۸۱	/۰۲۴	۵/۱۰	۳۷/۳۱	۵/۵۲	۳۷/۳۰	مسئولیت‌پذیری

بر اساس نتایج جدول (۱۵)، t مشاهده شده در سطح $p \geq 0.05$ معنی دار نبوده است و بنابراین بین میزان ناسزاگوئی، تعاملات خانوادگی، گرایش‌ها و ندالستی، بی‌توجهی به حقوق دیگران،

نوع دوستی و مسئولیت پذیری، بر حسب وضعیت تحصیلی دانش‌آموزان تفاوتی وجود ندارد. به عبارت دیگر سال و دوره تحصیلی که دانش‌آموزان در آن مشغول تحصیل هستند، ارتباط چندانی با شدت و ضعف متغیرهای وابسته تحقیق ندارد و سطح معناداری در کلیه موارد بیش از ۰/۰۵ است.

جدول (۱۶): ضریب همبستگی بین نوع بازی‌های رایانه‌ای و رفتارهای اجتماعی جامعه‌پسند

رفتارهای اجتماعی جامعه‌پسند		متغیر وابسته
P	r	نوع بازی‌ها (متغیر مستقل)
/۰۰۱	-/۵۷۸	ورزشی
/۰۰۱	-/۵۰۳	جنگی
/۰۰۱	-/۵۳۶	معنائی
/۰۰۱	-/۵۰۰	مسابقه‌ای
/۰۰۱	-/۶۰۳	رانندگی
/۰۰۱	-/۳۹۱	ماجرائی
/۰۰۱	-/۴۱۰	آموزشی
/۰۰۱	-/۳۶۱	تیر اندازی
/۰۰۱	-/۵۰۹	نقش آفرین
/۰۰۱	-/۵۸۶	شلیکی
/۰۰۱	-/۵۲۱	اکشن
/۰۰۱	-/۳۶۳	راهبردی
/۰۰۱	-/۵۶۳	ترس و بقا
/۰۰۱	-/۵۸۰	بازی‌های کارتونی و عروسکی

بر اساس نتایج جدول (۱۶)، ضریب همبستگی بین انواع بازی‌های رایانه‌ای با میزان رفتارهای اجتماعی جامعه‌پسند نوجوانان، در سطح $p \leq 0.05$ معنی‌دار بوده است. بنابراین بین انواع بازی‌های رایانه‌ای با رفتارهای اجتماعی جامعه‌پسند رابطه منفی و معنی‌داری وجود دارد. در این راستا بازی‌های شلیکی با ضریب 0.586 ، بیشترین میزان همبستگی و بازی‌های تیراندازی با ضریب 0.361 ، کمترین میزان همبستگی را نشان می‌دهند.

نتیجه‌گیری و پیشنهادها

امروزه بازی‌های رایانه‌ای در قالب خرده‌فرهنگ‌های نوجوانی، بر سبک گفتار و رفتار گروه‌های سنی نوجوان تأثیرات قابل توجهی داشته است. درحقیقت، این بازی‌ها خود به بخش مؤثری از خرده‌فرهنگ نوجوانان مبدل گشته‌اند. به طوری که در این رابطه حتی مهم‌ترین فاکتورهای خرده‌فرهنگ نوجوانان نظیر مد، سلیق گروهی و نحوه سپری کردن اوقات فراغت نوجوانان، ممکن است، تحت‌الشعاع بازی‌های رایانه‌ای قرار گرفته و با الگوگیری از آنها شکل گیرند. در این رابطه، بررسی ذکایی و ارانجی (۱۳۸۴)، نقش رسانه‌ها در جهت‌دهی به خرده‌فرهنگ نوجوانان را به خوبی نشان داده است. آنها در مطالعه خود مشخص کردند که دختران نوجوان، از نظر سبک پوشش، تبعیت از مد و کاربرد موسیقی تحت تأثیر نگرش‌های خرده‌فرهنگی هستند که تبلیغات رسانه‌ای نیز در جهت بخشیدن به آنها دخیل است (الیاسی و همکاران، ۱۳۹۰: ۶۰).

بدین ترتیب در خصوص پژوهش پیش رو، فرضیه اصلی مربوط به سنجش وجود رابطه بین نوع بازی‌های رایانه‌ای با رفتارهای اجتماعی جامعه‌پسند بود. در مورد این فرضیه انواع بازی‌های ورزشی، معمایی، آموزشی، تیراندازی، اکشن، عروسکی، ماجراجویی، ترس و بقا، رانندگی، راهبردی، شلیکی، مسابقه‌ای، جنگی در رابطه با رفتارهای جامعه‌پسندی همچون میزان تعاملات خانوادگی، میزان رفتارهای نوع‌دوستانه و میزان مسئولیت‌پذیری اجتماعی، مورد آزمون قرار گرفت. بدین ترتیب، ضریب همبستگی معنادار و منفی در مورد انواع بازی‌های مذکور با میزان تعاملات خانوادگی، میزان رفتارهای نوع‌دوستانه و میزان مسئولیت‌پذیری اجتماعی به اثبات رسید. ازسوی دیگر شدت همبستگی انواع بازی‌ها با هریک از رفتارهای جامعه‌پسند عنوان شده، متفاوت بود. بدین ترتیب در مورد متغیر میزان تعاملات خانوادگی، حداکثر میزان همبستگی مربوط به بازی‌های رانندگی و ورزشی و حداقل میزان همبستگی مربوط به بازی‌های راهبردی بود. همچنین در رابطه با متغیر رفتارهای نوع‌دوستانه بالاترین ضریب همبستگی مربوط به بازی‌های رانندگی و پایین‌ترین ضریب راجع به بازی‌های تیراندازی بود. در نهایت در مورد متغیر میزان مسئولیت‌پذیری اجتماعی، بیشترین همبستگی راجع به بازی‌های ترس و بقا و بازی‌های کارتونی و عروسکی و کمترین همبستگی مربوط به بازی‌های راهبردی و تیراندازی بوده است. بنابراین وجود رابطه معکوس و منفی بین انواع بازی‌های رایانه‌ای با تک‌تک متغیرهای رفتارهای جامعه‌پسند، به نوبه خود مؤید وجود رابطه معنادار و منفی بین انواع بازی‌های ذکر شده با رفتارهای اجتماعی جامعه‌پسند نوجوانان بود. در این خصوص

بازی‌های شلیکی بالاترین میزان همبستگی منفی و بازی‌های تیراندازی، پایین‌ترین میزان همبستگی منفی را نشان دادند. در مورد این نتیجه، پژوهش منسوری با موضوع کارکرد بازی‌های رایانه‌ای در رفتار نوجوانان قابل تعمق است. مطالعه مذکور نشان داد که بین روابط اجتماعی دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند، در مقایسه با دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند، تفاوت وجود دارد. علاوه بر آن در رابطه با دیگر متغیرهای وابسته تحقیق همچون میزان خشونت، روابط خانوادگی، نقش بازی‌ها در اضطراب، کیفیت تحصیلی، میزان اعتیاد به بازی‌ها و میزان تلاش برای رسیدن به هدف، تفاوت معناداری بین دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند در مقایسه با دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند، وجود دارد (۱۳۹۱: ۱۳۳). بنابراین با توجه به نتایج بررسی منسوری نیز می‌توان به معناداری رابطه بین متغیرهای رفتار اجتماعی و بازی‌های رایانه‌ای پی برد. همچنین در تأیید فرضیه فوق استناد به نظریه‌های پیوند اجتماعی هیرشی، مجری و بازیگر و خالق اردونو، همنشینی افتراقی ساترلند و سایر نظریه‌های ارائه شده، سودمند به نظر می‌رسد. مطابق نظر ساترلند، نکته اصلی در رابطه با این فرضیه آن است که، رفتار چه جامعه‌پسند باشد چه جامعه‌ستیز، موروثی نبوده، بلکه آموختنی است. نکته دیگر آنکه یادگیری صرفاً به واسطه تعامل با دیگران حاصل نمی‌شود بلکه می‌تواند تنها از راه مشاهده رفتارهای آنها فرا گرفته شود. این موارد می‌تواند گویای آن باشد که بازی‌های رایانه‌ای که به انواع مختلف اخلاقی و غیر اخلاقی، خشن و رقابتی و غیره قابل تقسیم هستند و اساس القائات آنها نیز بر مبنای مشاهده است، احتمالاً به سادگی قادرند رفتارهای جامعه‌پسند و نیز جامعه‌ستیز را به نوجوانان آموزش دهند. علاوه بر آن با توجه به نظریه پیوند اجتماعی هیرشی زمانی که در قلمرو بازی‌ها و در فضای مجازی به ویژه در بازی‌های جنگی و برخی بازی‌های غیر اخلاقی هیچ ممنوعیت و کنترلی برای بازیکنان وجود نداشته باشد و این بازی‌ها به دفعات و به صورت طولانی مدت انجام شوند، احتمالاً نوجوانان را ترغیب می‌کنند که در دنیای واقعی نیز تمایل به رفتارهای جامعه‌پسند و بهنجار در ایشان تضعیف گردد. در نهایت نظریه مجری بازیگر و خالق اردونو در رابطه با اثرگذاری انواع بازی‌های رایانه‌ای همخوانی بسیاری دارد. بدین ترتیب در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای نظیر بازی‌های رانندگی و اکشن و دیگر انواع، این فضای بازی و کاراکترهای تعیین شده هستند که وظیفه کاربر را در حین بازی به وی القا می‌کنند و بازیگر مطیع بی‌چون و چرای این القائات است. در این قبیل بازی‌ها برای مثال، اگر نقش کاربر یک خلافکار قابل

باشد، باید اقدامات خلافی را که در بازی برای وی تعیین شده است به انجام برساند، تا قادر باشد مرحله به مرحله به پیروزی دست یابد. این تابعیت کورکورانه در صورتی که به دلیل تکرار، ملکه ذهن نوجوانان شود، آنها را به سمت و سوی الگوهای رفتاری تعیین شده‌ای سوق می‌دهند، که همیشه هم مثبت نیستند و گاه در تناقض با ارزش‌ها و هنجارهای جامعه هستند. بنابراین با توجه به آنکه نوجوانی سن رشد و تحول و هویت‌یابی است؛ کم و کیف رفتارهای جامعه‌پسند نوجوانان جملگی تابع فضا و شرایط محیطی آنها قرار می‌گیرد. از این رو زمانی که نوجوانان به عنوان مجری بی‌چون و چرای بازی‌های رایانه‌ای نامناسب و تابع بی‌قید و شرط قوانین این بازی‌ها باشند، احتمالاً به تدریج رفتارهای اجتماعی مناسب در بین آنها تضعیف می‌شود و رفتارهای مطلوب ایشان تحت الشعاع بازی‌های مذکور قرار می‌گیرد. اما دسته‌ای دیگر از بازی‌های رایانه‌ای طوری تنظیم شده‌اند که محدوده‌ای از قدرت انتخاب را به بازیکن می‌دهند اما فقط درحیطه اجرایی، در صورتی که محتوا و اهداف تعیین شده به صورت ثابت باقی می‌مانند و همچنان جنبه القائی خود را حفظ می‌کنند، که این دسته از بازی‌ها نیز تفاوت چندانی با گروه اول ندارند و تنها گرایش کاربر به ادامه بازی را بیشتر می‌کنند. این گروه از بازی‌ها کاربران را تنها به عنوان یک بازیگر هدایت می‌کنند. نمونه چنین بازی‌هایی، بازی‌های تیراندازی، ماجرائی و راهیاب هستند، که در آنها کاربر مجاز به برخی از اقدامات در راستای رسیدن به هدف یا مسیری مشخص هستند. در نهایت گروهی از بازی‌های رایانه‌ای هم هستند که موقعیت بروز نوآوری و خلاقیت بالایی را به بازیگر می‌دهند. در این گروه از بازی‌ها که نمونه آن برخی از بازی‌های فکری، معمایی و آموزشی می‌باشد، بازیکن نه تنها در رابطه با روش‌های اجرایی بازی اختیارات زیادی دارد، بلکه گاه می‌تواند تغییراتی نیز در نتیجه و محتوا اعمال کند. در صورتی که این بازی‌ها بر اساس معیارهای اخلاقی جامعه تنظیم شده باشند، می‌توانند تا حدود زیادی موجب پرورش فکری نوجوانان شده، قدرت خلاقه آنها را شکوفا سازند.

فرضیه آخر تحقیق حکایت از آن داشت که بین سن نوجوانان، با میزان تأثیرپذیری رفتاری آنها از بازی‌های رایانه‌ای رابطه وجود دارد. در رابطه با این فرضیه، نتایج بیانگر آن بود که بین سن نوجوانان تنها با رفتار جامعه‌پسند نوع‌دوستانه آنها، تفاوت معناداری وجود دارد. در این رابطه مقایسه زوجی بین گروه‌های سنی ۱۲-۱۳ ساله با گروه‌های سنی ۱۴-۱۶ ساله و مقایسه بین گروه‌های سنی ۱۲-۱۳ ساله با ۱۷-۱۸ ساله مشخص کرد که تفاوت معناداری بین گروه‌های سنی مذکور در رابطه با نوع دوستی وجود دارد. این درحالی بود که در مورد متغیرهایی چون

تعاملات خانوادگی و نیز مسئولیت‌پذیری اجتماعی تفاوت معناداری بین گروه‌های سنی مختلف وجود نداشت. به عبارت دیگر، با توجه به آنکه متغیر مستقل سن تأثیر چندانی بر غالب متغیرهای تحقیق نداشت، بنابراین تفاوت محسوسی نیز در میزان تأثیرگذاری بازی‌های رایانه‌ای بر رفتارهای اجتماعی نوجوانان، با توجه به اختلافات سنی آنها وجود نداشت، می‌توان نتیجه حاصل از این فرضیه را با نتیجه مطالعات گریفیث همسو دانست. گریفیث طی مالعات خود به این نتیجه رسید که، تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن بر بازیگران جوان و مسن، تقریباً یکسان است و اختلاف سن، تنها بر نوع ابراز خشونت مؤثر است. گریفیث دلیل این رفتار بزرگسالان را بالا بودن سطح آگاهی و توانایی کنترل بزرگسالان و قدرت تابعیت آنان از هنجارهای اجتماعی می‌دانست، که مانع انجام خشونت‌های فیزیکی در آنها می‌شد. از نظر گریفیث^۱ هرگاه جامعه اجازه و فرصت چنین رفتاری را به بزرگسالان بدهد، امکان بروز خشونت فیزیکی نیز برای بزرگسالان وجود خواهد داشت.

بنابراین در یک جمع‌بندی کلی می‌توان به این نتیجه رسید که بازی‌های رایانه‌ای با اشغال بخش اعظم از خرده فرهنگ فراغتی نوجوانان می‌توانند نقشی ماندگار و برجسته در تقویت یا تضعیف رفتارهای اجتماعی جامعه‌پسند نوجوانان ایفا کنند. براین اساس ارائه پیشنهاداتی جهت ارائه هدفمند و کنترل شده این بازی‌ها به آنها ضروری می‌نماید. به همین دلیل در ادامه به مواردی چند در این رابطه اشاره شده است:

* چون براساس نتایج تحقیق مشخص شد که بازی‌های رانندگی، ترس و بقا، شلیکی، ورزشی و کارتونی قوی‌ترین رابطه معکوس را با رفتارهای جامعه‌پسند نوجوانان دارند؛ توصیه می‌شود بازی‌هایی با محتوای ذکر شده به صورت کنترل شده‌تری وارد کشور شوند و در عوض بازی‌های جذاب و هیجان‌انگیزی که مطابق نیازهای روحی نوجوانان جامعه ساخته شده‌اند و رفتارهای مطلوب اجتماعی را در ایشان تشویق می‌کند، بیشتر به نوجوانان عرضه شود. البته با توجه به آنکه ساخت چنین بازی‌هایی با جاذبه بالا در داخل کشور هنوز چندان قوی نیست، باید به چند توصیه در این زمینه توجه شود؛ نخست آنکه شناخت علمی و پژوهشی ترفندهای بازی سازی مورد توجه تولیدکنندگان داخلی قرار گیرد. در این خصوص بررسی شگردهای شرکت‌های جهانی بسیار مفید است. همچنین تحلیل محتوایی و کیفی بازی‌های خارجی نیز آگاهی زیادی از نحوه ساخت این بازی‌ها به تولید کنندگان خواهد داد. در نهایت استفاده از

ایده‌های افراد علاقمند به بازی‌های رایانه‌ای به ویژه بازی‌سازی رایانه‌ای، می‌تواند در این زمینه راهگشا باشد. از سوی دیگر سفارش ساخت بازی‌هایی با محتوای ارزشمند، حتی در تعداد محدود و متناسب با بودجه جامعه، به شرکت‌های خارجی؛ در بلندمدت بسیار مقرون به صرفه‌تر از خرید بازی‌های مختلف بدون نظارت بر محتوای ضد ارزشی آنهاست.

- به دلیل آنکه فرض وجود تفاوت بین گروه‌های سنی مختلف نوجوان، از نظر رفتارهای جامعه پسند مگر در مورد نوع دوستی اثبات نشد، احتمال آن می‌رود که تناسب بازی‌ها با رده سنی نوجوانان در خانواده‌ها چندان مورد توجه قرار نگرفته باشد. بنابراین توصیه می‌شود که والدین بر محتوا و رده سنی بازی‌هایی که در دسترس نوجوانان قرار می‌گیرد، نظارت بیشتری داشته باشند. در این رابطه قرار دادن رایانه در عمومی‌ترین قسمت منزل، برای نظارت مستقیم بر نوع بازی‌هایی که نوجوانان به کار می‌برند، تا حدودی می‌تواند راهگشا باشد. همچنین گسترش سواد رسانه‌ای و آموزش فرهنگ استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در بین رده‌های مختلف سنی، به همراه ترویج آموزه‌های ارزشی و اخلاقی در قالب‌های آموزشی متنوع می‌تواند راهکار مؤثری در رابطه با انطباق سنی نوجوانان با بازی‌های رایانه‌ای مورد استفاده آنها باشد. علاوه بر آن ایجاد گیم‌نت‌های دولتی که بیشتر به ارائه بازی‌های آموزشی، معنائی و خلاق منطبق بر سن کاربران می‌پردازد، اقدام بسیار سودمندی در این زمینه است. در نهایت آشنا کردن نوجوانان در مدارس با بازی‌هایی که با گروه سنی و جنس آنها منطبق باشد، در این مورد راهکار مؤثری به نظر می‌رسد.

*در نهایت با توجه به آنکه بر اساس پژوهش پیش رو امروزه خرده‌فرهنگ‌های نوجوانی تأثیر گسترده و نیرومندی بر رفتارهای فردی و اجتماعی نوجوانان دارند، کسب شناخت بیشتر از هنجارها و ارزش‌های مورد قبول این خرده‌فرهنگ‌ها و راه‌های دیکته نمودن آنها به نوجوانان، می‌تواند مسئولین ذی‌ربط را در تطبیق خرده‌فرهنگ‌های نوجوانی با فرهنگ اصلی جامعه یاری نماید. در این رابطه از جمله ابزار القاء ارزش‌های خرده‌فرهنگی به نوجوانان، ابزار رسانه‌ای و محصولات فرهنگی نظیر بازی‌های رایانه‌ای است که سران قدرت در کشورهای خارجی با استفاده از آن افکار خود را به خوبی به گروه‌های سنی مختلف دیکته می‌کنند. با علم به همین موضوع می‌توان در راستای هدایت صحیح این ابزارهای فرهنگی گام برداشت و ذهن نوجوانان را پذیرای افکار ارزشمندی ساخت، که روند جامعه‌پذیری آنان را نیز تسهیل نماید.

منابع

- آقاییوسفی، علیرضا؛ مصطفایی، علی؛ زارع، حسین؛ ایمانی فر، حمیدرضا، (۱۳۹۴)، «رابطه رفتار جامعه‌پسند و گرایش‌های مطلوب اجتماعی در زنان با پنج عامل شخصیتی کاستا و مک‌کری»، فصلنامه علمی- پژوهشی زن و جامعه، سال ششم، شماره دوم، صص ۶۸-۶۹.
- ابولمعالی، خدیجه، (۱۳۸۹)، «نظریه‌های جرم‌شناسی و بزهکاری با تأکید بر شناخت اجتماعی»، تهران: ارجمند، نسل فردا.
- احمدزاده کرمانی، روح‌الله، (۱۳۹۰)، «بازاندیشی در فرهنگ و رسانه»، تهران: چاپار.
- انواری، محمدرضا، (۱۳۹۵)، «بیتان‌های نظری بازی‌های رایانه‌ای»، فصلنامه علمی - پژوهشی اسلام و مطالعات اجتماعی، سال چهارم، شماره ۱، صص ۱۴۲-۱۱۵.
- اروین، فیل، (۱۳۸۷)، «پیوندهای دوستی در کودکی و نوجوانی»، ترجمه غلامعلی افروز؛ مریم باقرخانی، تهران: انجمن اولیاء و مربیان.
- الیاسی، مجید؛ پرده‌دار، فاطمه؛ ترشیزی، سوده، (۱۳۹۰)، «بررسی عوامل مؤثر بر مصرف کالاهای فرهنگی در بین جوانان»، مجله جامعه پژوهی فرهنگی پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، سال دوم، شماره دوم، صص ۷۶-۵۵.
- بهرامی، فرشته؛ بهرامی، فرزانه، (۱۳۹۲)، «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری بازیکنان حرفه‌ای نوجوانان پسر ۱۶ تا ۲۰ سال شهر کرج»، مجله مطالعات رسانه‌ای، سال هشتم، شماره بیست و سوم، صص ۵۶-۳۳.
- پیترهیوز، فرگاس، (۱۳۸۴)، «روانشناسی بازی (کودکان، بازی و رشد)»، ترجمه کامران گنجی، تهران: رشد.
- جوادیان، سیدرضا؛ راهب، غنچه؛ قاسمی، حید؛ رهگذر، مهدی، (۱۳۹۲)، «سنجش رفتارهای اجتماعی مطلوب جوانان شهر اصفهان و عوامل شخصیتی مؤثر بر آن»، مجله پژوهش و برنامه‌ریزی شهری، سال چهارم، شماره چهاردهم، صص ۱۰۲-۸۳.
- جیمز، آلیسون؛ جنکس، کریس؛ پروت، آلن، (۱۳۸۳)، «جامعه‌شناسی دوران کودکی (نظریه‌پردازی در باره دوران کودکی)»، ترجمه علیرضا کرمانی، علیرضا ابراهیم آبادی، تهران: ثالث.
- ستوده، هدایت‌الله، (۱۳۸۹)، «آسیب‌شناسی اجتماعی (جامعه‌شناسی انحرافات)»، تهران: آوای نور.
- سجادی‌نژاد، مرضیه؛ رنجبرکهن، زهره، (۱۳۸۷)، «رفتار مطلوب اجتماعی»، فصلنامه توسعه علوم رفتاری، سال اول، شماره اول، دانشگاه اصفهان: دانشکده روان‌شناسی، ص ۱۵.
- سیدمن، استیون، (۱۳۹۲)، «کشاکش آرا در جامعه‌شناسی»، ترجمه هادی جلیلی، تهران: نی.
- شایان‌مهر، علیرضا، (۱۳۹۱)، «دائرة‌المعارف تطبیقی علوم اجتماعی»، تهران: کیهان.

- شرفی، محمدرضا، (۱۳۸۶)، «دنیای نوجوان (راهنمایی برای والدین، معلمان، مربیان و مشاوران مدارس)»، تهران: مؤسسه فرهنگی منادی تربیت.
- صدیق سروستانی، رحمت الله، (۱۳۸۳)، «آسیب‌شناسی اجتماعی»، تهران: نشر آن.
- صباغیان، جاوید؛ مقداد حسنائی، محمد رضا؛ (۱۳۹۱)، «بازی‌های رایانه‌ای در مقام متن هنری، بررسی و تحلیل وضعیت مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای به مثابه آثار هنری»، نشریه هنرهای زیبا- هنرهای نمایشی و موسیقی، دوره هفدهم، شماره ۲، صص ۶۹-۷۷.
- طهماسبی قرابی، خدیجه، (۱۳۹۳)، «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر بزهکاری و انحراف کودکان و نوجوانان اصفهان»، پایان نامه ارشد، دانشگاه اصفهان: دانشکده علوم اداری و اقتصاد، گروه حقوق، ص ۴۴.
- فکوهی، ناصر، (۱۳۸۸)، «تاریخ اندیشه و نظریه‌های انسان‌شناسی»، تهران: نی.
- فیضی، ایرج، (۱۳۸۶)، «محصولات فرهنگی غیرمجاز»، تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.
- منادی، مرتضی، (۱۳۹۲)، «جوانان و نهادهای اجتماعی»، تهران: جامعه‌شناسان.
- منصورى؛ روانبخش، (۱۳۹۱)، «کارکرد بازی‌های رایانه‌ای در رفتار نوجوانان»، مطالعات رسانه‌ای، سال هفتم، شماره ۱۹، صص ۱۴۲-۱۳۳.
- هاشمی فشارکی، مریم السادات، (۱۳۹۱)، اینترنت و خانواده، تهران: دانشگاه شهید بهشتی.
- هراتیان، عباس علی؛ احمدی، محمدرضا، (۱۳۸۹)، «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر میزان حرمت خود نوجوانان»، مجله روان‌شناسی و دین، سال سوم، شماره دوم، صص ۹۶-۷۵.
- Funk, I et al. (2006). "Playing Video and Computer Games and Adolescent Self-Concept", *Journal of Communication*, Vol.46, No.2, 19-32.
- Gentile D A, Y. (2009). "Trea Effects of Prosocial video Games on Prosocial Behaviours: International Evidence from Corelational, Long it udinal & Experimental Studies", *Prsonality and Social Psychology Bulleti*, N.35, 752-763.
- Radowitz, J. (2015). "Study Finds at Violent Video Games Maybe Linked to Aggressive Behaviour", www.independent.co.uk/news/science
- Rushton, J. "Altruism and Socity", *A Social Learning Perspective, Ethics* ., Vol.92, N.6, 25-46.
- Soo Ha, P et al, (2011), "Significance of Changing Korrean Youth Subculture Styles", *Asian culture and History Journal*, Vo.13, No.1, 17-37.