

## بررسی آثار فن آوری ارتباطی جدید (اینترنت، بازی‌های رایانه‌ای و ماهواره) بر تربیت اجتماعی، با تاکید بر سازگاری دانش‌آموزان سال دوم دبیرستانهای تهران

دکتر پروین احمدی\*

استادیار دانشگاه الزهراء (س)

دکتر عزت‌خاوی

استادیار دانشگاه الزهراء (س)

صدرتقاسمی‌بیات

کارشناس ارشد تاریخ و فلسفه تعلیم و تربیت

### چکیده

تربیت اجتماعی به معنی همسازی و هم‌نوایی (سازگاری) فرد با ارزشها، هنجارها و نگرشهای گروهی و اجتماعی است. به رغم اینکه تربیت اجتماعی افراد در گرو ارتباطات و تعاملات اجتماعی است، فن‌آوری‌های نوین اوقات زیادی از فرصت‌های نوجوانان را برمی‌کند. برنامه‌های این رسانه‌ها حاوی الگوهای فرهنگی ویژه‌ای است که می‌تواند بر تربیت اجتماعی نوجوانان مؤثر باشد. هدف از اجرای این پژوهش بررسی آثار این فن‌آوری‌ها بر تربیت اجتماعی استفاده‌کنندگان از آنها است (از آنجا که یکی از مؤلفه تربیت اجتماعی سازگاری است در این پژوهش تأثیر فن‌آوری‌ها بر سازگاری سنجیده می‌شود). به این منظور از بین دبیرستانهای تهران به روش نمونه‌گیری تصادفی چند مرحله‌ای ۲۳۳ نفر از دانش‌آموزان دختر و پسر سال دوم دبیرستان مناطق ۲ و ۱۸ تهران انتخاب شدند و پرسشنامه سازگاری دانش‌آموزان دبیرستانی (AISS) و یک پرسشنامه محقق ساخته برای جمع‌آوری اطلاعات مورد نیاز پژوهش اجرا شد. یافته‌های تحقیق به وسیله آزمون t-test و آزمون پیرسون تجزیه و تحلیل شد، نتایج تحقیق رابطه معناداری را بین استفاده از فن‌آوری‌های

نوین و سازگاری دانش‌آموزان آشکار نکرد. اما نشان داد که با افزایش مدت زمان استفاده از اینترنت و بازیهای رایانه‌ای شاهد بهبود سازگاری خواهیم بود، همچنین با توجه به منفی بودن جهت رابطه متغیرهای میزان تماشای ماهواره و میزان سازگاری می‌توان نتیجه گرفت که با افزایش مدت زمان تماشای ماهواره شاهد کاهش سازگاری دانش‌آموزان خواهیم بود.

#### کلید واژه‌ها:

تربیت اجتماعی، سازگاری عاطفی، سازگاری اجتماعی، سازگاری آموزشی، فن‌آوری‌های ارتباطی، اینترنت، بازی‌های رایانه‌ای، ماهواره

#### مقدمه:

تربیت، فرایندی مستمر، که در بستر جامعه شکل می‌گیرد. در واقع، ابعاد اساسی هویت فرد در تعامل با دیگران و از طریق روابط گروهی شکل می‌گیرد، به این دلیل تربیت اجتماعی یکی از ارکان و ابعاد اساسی تربیت را تشکیل می‌دهد. این بُعد از تربیت، به لحاظ گستردگی، پیچیدگی و جامعیت پوشش دهنده تمام نهادهای اجتماعی-تربیتی مشرف بر امر تعلیم و تربیت افراد است، که از سویی رشد شخصیت فردی را به همراه دارد و از سویی میراث فرهنگی را به نسل آینده منتقل می‌کند، به همین دلیل است که اجتماعی کردن افراد جامعه، رسالت مهم برنامه‌ریزان و مربیان به شمار می‌رود. از دیدگاه کلان نیز، پرورش اجتماعی با توسعه ملی رابطه مسلم، ضروری و انکار ناپذیر دارد.

بدون تردید ما امروز در انقلابی‌ترین دوره تاریخ بسر می‌بریم و تغییر و تحول دائمی به واقعیت انکار ناپذیر و اساسی حیات اجتماعی بدل شده است (لنسکی و لنسکی، ۱۳۶۹) عملاً در طی تاریخ بشر آهنگ تغییر اجتماعی نسبتاً کند بوده است و اکثر مردم کم و بیش همان شیوه‌های زندگی پدران خود را دنبال می‌کرده‌اند، حال آنکه امروز برعکس، ما در جهانی متحول و دستخوش دگرگونی چشمگیر و دائمی زندگی می‌کنیم (گیدنز، ۱۳۷۳) به گونه‌ای که شگفت‌انگیزترین رویداد در دنیای معاصر را می‌توان سرعت بی‌سابقه تغییرات اجتماعی دانست (لنسکی و لنسکی، ۱۳۶۹).

اما آنچه که زمینه چنین تغییر و تحولات ژرف و شگرفی را پدید آورده و به این برهه از تاریخ اهمیت فوق‌العاده‌ای داده، دستاوردهای تکنولوژیک جدید و متأخر بشری است. دستاوردهایی که به عنوان تکنولوژی‌های نوین ارتباطی-اطلاعاتی شناخته می‌شوند، به این

خاطر برخی خبر از استیلای یک پارادایم<sup>۱</sup> تکنولوژیک جدید می‌دهند که بر محور تکنولوژی‌های اطلاعاتی سازمان یافته است (کاستلز، ۱۳۸۰).

حال اگر بپذیریم که دگرگونی در تکنولوژی‌های ارتباطی دگرگونی فرهنگی را موجب شده است (خانیکی، ۱۳۷۶) باید به تأسی از مک لوهان اذعان کنیم که تکنولوژی‌های جدید ارتباطی با فرهنگ پیشین تناسبی ندارد و بی‌تجانسی نسبتاً بادوام می‌آفرینند. این نبود تجانس با تأخر فرهنگی<sup>۲</sup> پیدایش بحران فرهنگی را موجب می‌شود که همراه با دگرگونی‌های اجتماعی بروز و ظهور می‌یابد (محسنی، ۱۳۷۲).

بدین ترتیب انقلاب ارتباطی - اطلاعاتی<sup>۳</sup> سده بیست و یک را باید بسیار فراتر از صرف الکترونیکی کردن رابطه انسانها دانست. تکنولوژی‌های نوین ارتباطی و اطلاعاتی، با فراهم آوردن امکان پیدایی جامعه شبکه‌ای<sup>۴</sup>، افراد و جوامع را در قالب‌های تازه، هویت‌های تازه بخشید (کاستلز، ۱۳۸۰).

مک لوهان ملاحظه تأمل برانگیزی دارد و متذکر می‌شود که محتوای واحد، در هر یک از وسایل ارتباطی، اثراتی متفاوت بر جای می‌گذارد (کازنو، ۱۳۷۰). حال آنکه تحقیق این موضوع چندان ساده به نظر نمی‌رسد چرا که انواع گوناگون وسایل ارتباطی در هم می‌آمیزد و اثراتی کلی و ترکیبی به بار می‌آورند. لذا نمی‌توان اثر یکی از آنها را منتزع از دیگران سنجید. از سوی دیگر آن قالب سنتی گذشته (تمایز و حتی تقابل فرستنده و گیرنده) در هم ریخته است، به نحوی که فرستنده و گیرنده نه تنها در تقابل قرار ندارند، بلکه با هم درآمیخته‌اند، تا آنجا که از یکدیگر تفکیک ناپذیر شده‌اند.

اما پرسش اساسی موجود در برابر پژوهشگران این حوزه این است که آیا وسایل ارتباطی جدید تضعیف زمینه‌های خاصی در زندگی اجتماعی را موجب نمی‌شود؟ یا کاهش پیوند افراد با گروه‌های اجتماعی را باعث نمی‌شود؟ همان‌طور که از عنوان این تحقیق بر می‌آید (بررسی آثار فن‌آوری ارتباطی جدید بر تربیت اجتماعی با تأکید بر سازگاری) پاسخگویی به این

1. Paradigm
2. Cultural lag
3. Information- Communication Revolution
4. Network Society

پرسش، هدف اصلی پژوهش را تشکیل می‌دهد.

### فرضیه اصلی پژوهش:

میان دانش‌آموزانی که از فن‌آوری‌های ارتباطی استفاده می‌کنند با دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند از نظر سازگاری تفاوت وجود دارد.

### فرضیات فرعی پژوهش:

۱- بین مدت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و میزان سازگاری دانش‌آموزان رابطه وجود دارد.

۲- بین مدت استفاده از اینترنت و میزان سازگاری دانش‌آموزان رابطه وجود دارد.

۳- بین مدت استفاده از ماهواره و میزان سازگاری دانش‌آموزان رابطه وجود دارد.

### متغیرهای پژوهش:

در این پژوهش استفاده از فن‌آوری‌های ارتباطی جدید مانند، اینترنت، بازی‌های رایانه‌ای و ماهواره به عنوان متغیر مستقل در نظر گرفته شده است و متغیر وابسته تربیت اجتماعی است، لیکن از آنجا که مهمترین شاخص تربیت اجتماعی سازگاری است، لذا در این جا سازگاری که سه سطح عاطفی<sup>۱</sup>، آموزشی<sup>۲</sup> و اجتماعی<sup>۳</sup> دارد و به وسیله آزمون سازگاری دانش‌آموزان دبیرستانی سنجیده می‌شود به عنوان متغیر وابسته در نظر گرفته شده است.

۱. منظور از سازگاری عاطفی شناخت احساسات و عواطف مثبت و منفی در خود و کنترل داشتن بر احساسات منفی در ارتباط با خود و دیگران می‌باشد.

۲. منظور از سازگاری آموزشی سازگاری با محیط مدرسه، معلمان، همکلاسیها، مواد آموزشی و محتوای دروس و همچنین علاقه‌مندی به تحصیل و توجه به درس می‌باشد.

۳. سازگاری اجتماعی به داشتن ویژگی‌هایی مانند ایجاد ارتباط با همکلاسی‌ها و دوستان، برقراری ارتباط مناسب با معلمان، مشارکت در کارهای جمعی و فعالیت‌های گروهی، برخورداری از مهارت‌های اجتماعی و غیره اطلاق می‌شود.

### پیشینه پژوهش:

می توان تحقیقاتی که آثار فن آوری ارتباطی جدید را بررسی کرده اند به دو دسته عمده تقسیم کرد. دسته اول، پژوهش هایی که تأثیرات مثبت فن آوری ها را بررسی کرده اند و دسته دوم، پژوهش هایی که آثار منفی را مورد نظر داشته اند. در اینجا به برخی از این تحقیقات اشاره می شود.

#### ۱- جنبه های مثبت فن آوری های ارتباطی جدید

کیسلر<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۰۱) پژوهشی را تحت عنوان تکامل اینترنت و تأثیرات اجتماعی آن انجام دادند. این تحقیق درباره میزان وابستگی اجتماعی و سلامت روانی کاربران جدید اینترنت در نمونه ای از خانواده های پیتزبرگ بود. شرکت کنندگان در این مطالعه برای ارتباطات خود به مقدار زیادی از اینترنت استفاده می کردند که معمولاً تأثیرات مثبتی بر سلامت دارد. از زمان تحقیق اول تا مطالعه بعدی (۱۹۹۹-۱۹۹۶)، اینترنت تغییرات بسیاری داشت و به افراد حق انتخاب بیشتری برای تماسها، فعالیتها و اطلاعات می داد. در مطالعه بعد، از نمونه اولیه مشخص شد که تأثیرات منفی دیگر آشکار و مشهود نیست و این نشان داد که هر چه مدت زمان استفاده از اینترنت بیشتر باشد بر روابط اجتماعی تأثیر مثبت دارد. استفاده از اینترنت به طور کلی نتایج بهتری برای برون گراها و کسانی داشت، که از حمایت اجتماعی بیشتری بهره مند بودند و نتایج بدی بر درون گراها و کسانی داشت، که از حمایت کمتری بهره مند بودند. همچنین این مطالعه نشان داد که بسیاری از مردم خصوصاً افراد با منابع اجتماعی خوب، اینترنت را در زندگی عادی و به نفع خود وارد کرده اند.

افنسو<sup>۲</sup> و همکاران (۲۰۰۱) تحقیقی تحت عنوان رایانه و فن آوری وابسته به آن و تأثیر بر تعاملات اجتماعی انجام داده اند و به این نتیجه رسیدند که رایانه و فن آوری وابسته به آن ممکن است تعاملات اجتماعی در خانه را تسهیل کند. از آنجا که استفاده از رایانه به برخی از آموزشها نیاز دارد، فرصتهایی را برای مداخله و نفوذ دیگران فراهم می آورد که تعاملات اجتماعی در طی این مداخلات اتفاق می افتد. جنبه دیگر، این که رایانه ممکن است تعاملات

---

1. Kiesler  
2. Affonso

اجتماعی با افراد بیرون از خانه را از طریق پست الکترونیکی و اینترنت افزایش دهد، گر چه از احساس انزوای ذاتی در این رسانه و کمبود تماس رو در رو به عنوان عاملی برای احساس بیگانگی و تنهایی نیز صحبت شده است.

مکنا و برق<sup>۱</sup> (۲۰۰۵) و کروت<sup>۲</sup> (۲۰۰۲) در یک مطالعه نشان دادند که استفاده از رایانه به ویژه اینترنت نتایج مثبتی در ارتباط با احساس روانی خوشایند و شرکت در اجتماع را موجب می‌شود. آنها می‌گویند "نمی‌توان یک اثر عمده از اینترنت بر یک فرد عادی را یافت" چگونگی تأثیرپذیری یک فرد، به دلایل ورود به اینترنت و متغیرهای شخصی بستگی دارد.

در سال ۲۰۰۴، تعدادی از اساتید دانشگاه واشنگتن بر ۲۷۲ نفر از دانشجویان تحقیقی انجام دادند. نتایج به دست آمده حاکی از آن است که به طور کلی زمان صرف شده برای کار با کامپیوتر یا استفاده از اینترنت بر سازگاری اجتماعی تأثیری اندک دارد. البته، نکته مهم روش صرف زمان و احساسات و تجربه‌های مرتبط با آن است. احساسات منفی و تجربه‌های ناخوش‌آیند نیز با سازگاری ضعیف‌تر ارتباطی عمده نداشتند. این نتایج با کارهای تحقیقاتی در زمینه نتایج اجتماعی مفید از روابط اینترنتی همسو است.

در سال ۲۰۰۲، فرانکوژ و یاماچی<sup>۳</sup> پژوهشی را انجام دادند، که در آن تأثیر اینترنت بر روابط اجتماعی، مانند ارتباط رو در رو با دوستان، با اعضای خانواده و تعداد همسایگان قابل شناسایی به اسم، را بررسی کردند. یافته‌ها بیان می‌دارد که تأثیرات اینترنت چنان ناهمگن و متنوع است که نمی‌توان آن را به وسیله مدلی ساده به دست آورد. هر تحلیلی بر اساس مدل ساده شده به نتایج اشتباهی منجر خواهد شد که تأثیرات ناهمگن، یکدیگر را فسخ خواهند کرد. یافته‌ها همچنین بیان می‌دارد که استفاده از اینترنت خصوصیات جمعیت‌شناسی فرد را کم‌رنگتر می‌کند. این فن آوری با فراهم کردن موقعیت‌های برابر برای افراد روابط اجتماعی را تسهیل می‌کند.

تحقیقات پارکز و فلویید<sup>۴</sup> نشان داد که "فضای مجازی" یک "کارگاه هویتی" ایجاد می‌کند

1. Makenna & Bargh
2. Kraut
3. Francois & Yamauchi
4. Parkz & Floyd

که در آن افراد مهارت‌های اجتماعی را فرا گرفته و آنها را تمرین می‌کنند. بعضی از شرکت کنندگان در این تحقیق گزارش کردند که هویت برخط<sup>۱</sup> به آنها اجازه می‌دهد که بر احساس خجالت خود در ارتباط رو در رو فائق آیند. افراد خجالتی ادعا می‌کنند که اینترنت برای آنها فرصت ارتباط با دیگران را فراهم می‌کند و در همان زمان قادر خواهند بود تا مهارت‌های اجتماعی و اعتمادی را به دست آورند، که رشد ارتباطات رو در رو را باعث خواهد شد. در واقع اینترنت افراد را قادر می‌کند تا احساسات خود را با آرامش و راحتی بیان کنند. بدین ترتیب اینترنت می‌تواند مفید باشد چرا که این آزادی را به افراد می‌دهد تا هویتی را کشف و انتخاب کنند که نسبت به آن احساس بهتری دارند.

## ۲- جنبه‌های منفی فن‌آوری‌های ارتباطی جدید

در تحقیقی که پرفسور نورمن نای<sup>۲</sup>، استاد دانشگاه استنفورد، در سال ۲۰۰۰ انجام داد این نتیجه حاصل شد که هر چقدر میزان استفاده از اینترنت افزایش یابد افراد زمان کمتری را با دوستان و فامیل می‌گذرانند، کمتر به خرید می‌روند یا حتی تلویزیون تماشا می‌کنند. در این تحقیق که بر ۴۱۱۳ بزرگسال در امریکا اجرا شده نتیجه گرفته شد، که گرچه اکثر کاربران اینترنتی می‌توانند با استفاده از پست الکترونیکی با خانواده یا دوستان خود ارتباط برقرار کنند، اما از این طریق هرگز نمی‌توانند با آنها قهوه بنوشند یا آنها را در آغوش بگیرند. این تکنولوژی وسیله‌ای شده است تا همانند تلویزیون در دهه‌های پیش اکثر ارتباطات سازنده را به حداقل برساند. بنا به نظر نای، اینترنت فعالیتی فردی است که هیچ شباهتی به تلویزیون ندارد زیرا در آن فرد باید توجه و درگیری ملاحظه‌پذیری از خود نشان بدهد.

گوستاو مش<sup>۳</sup> (۲۰۰۲) در پژوهشی نشان داد که ارتباط اینترنتی و میزان استفاده از این فن‌آوری به صورت منفی با ادراک نوجوانان از کیفیت ارتباط با فامیل رابطه دارد. یافته‌ها نشان می‌دهند که نوجوانانی که معمولاً از اینترنت استفاده می‌کنند با والدین خود دچار مشکل هستند و این مسأله بر کیفیت ارتباط آنها اثر می‌گذارد. برخی از این گروه کشف می‌کنند که صرف زمان پشت کامپیوتر می‌تواند جانشینی برای دیگر فعالیتها و روابط باشد. دانش‌آموزان در تمامی

---

1. on line  
2. Nie Norman  
3. Gustavo Mesh

سنین ممکن است تا حد نزول نمره‌های درسی و به هم خوردن روابط دوستانه آنها در اینترنت زمان صرف کنند.

در سال ۲۰۰۰، برنت دی وال<sup>۱</sup>، دانشجوی آزمایشگاه رسانه‌های دانشگاه سیمون فریزر<sup>۲</sup>، پژوهشی انجام داد. او گروهی از نوجوانان ۱۶ ساله را در مقابل بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز مختلف نشانده و واکنشهای فیزیولوژیکی آنها را بررسی و سنجیده است. او میزان فعالیت الکتریکی پوست (واکنشهای پوستی گالوانیکی)، و نیز ضربان قلب بازیگران را کنترل کرد، دی وال با واکنشهای پوستی گالوانیکی و ضربانهای قلبی مواجه شد، که مطابق با محتوی بازی به طور جداگانه‌ای نوسان می‌یافت. بنابراین، بین این موضوع اختلاف وجود دارد که آیا بازی که آنها انجام می‌دهند بر حسب میزان فعالیت آنها خشونت‌آمیز یا غیر خشونت‌آمیز می‌باشد. (اولیور، ۲۰۰۰).

روچلین و شنک<sup>۳</sup> (۱۹۹۸) "نیز استدلال کرده‌اند که اینترنت شبکه‌های اجتماعی را قیچی می‌کند و افراد را از خانواده‌های خود و دوستان آنها جدا می‌کند، آنها را اگر به صورت معتادان اینترنتی در نیارود حداقل گوشه‌گیر می‌کند". (دیزارد<sup>۴</sup>، ۱۹۹۷ و فیشکین<sup>۵</sup>، ۱۹۹۲ به نقل از هوارد و همکاران ۲۰۰۱).

پورشهریاری (۱۳۸۴) پژوهشی تحت عنوان "نقش استفاده از اینترنت در افسردگی، انزوای اجتماعی و چگونگی ارتباط میان نوجوانان ایرانی و والدینشان" انجام داد. داده‌های پژوهش حاکی از آن است که در کل گروه، بین استفاده از اینترنت و وابستگی خانوادگی رابطه‌ای وجود ندارد، اما با انتخاب ۲۵ دانش‌آموزی که بیش از ۱۰ ساعت در هفته از اینترنت استفاده می‌کنند و مقایسه میزان افسردگی، انزوای اجتماعی و وابستگی خانوادگی آنها با گروه کنترل تفاوت معناداری در هر سه عامل دیده شد.

با مرور نظریه‌ها و یافته‌های پژوهشی در زمینه آثار فن‌آوری ارتباطی بر تربیت اجتماعی (با تأکید بر سازگاری)، می‌توان به خوبی دریافت که بر خلاف داوری‌های ارزشی اولیه مبنی بر

- 
1. Brent De Weal
  2. Simon Fraser
  3. Rochline & Shenk
  4. Dizard
  5. Fishkin



یکسره مفید خواندن فن‌آوری‌های ارتباطی یا به کلی مضر دانستن آن، اینک رویکرد غالب، رویکردی منصفانه و از سر واقع بینی است که داوری‌های خشک و جزمی را فرو گذاشته و با احتیاط و دوراندیشی، هم تأثیرات کوتاه مدت، موقتی و سطحی‌تر را مد نظر قرار می‌دهد و هم تأثیرات دراز مدت، دائمی و عمقی‌تر را از نظر دور نمی‌دارد. دیگر آنکه افراد روابط دیرپای مبتنی بر فضای واقعی را از روابط تازه پا گرفته مبتنی بر فضای اینترنتی خود متمایز و منفک نمی‌کنند. در واقع، چه بسا روابطی که از طریق فن‌آوری‌های ارتباطی شکل گرفته و با ارتباطات رو در رو ادامه یافته است. از سوی دیگر، تعامل از طریق کامپیوتر که بیشتر صرفاً پدیده‌ای فردی قلمداد می‌شد که با قطع ارتباط فرد با نزدیکان خود او را در انزوا قرار می‌داد، اینک آشکار شد که نه تنها به عنوان وسیله‌ای برای تعامل دسته جمعی، که به عنوان بهانه‌ای برای دور هم جمع شدن و گپ زدن، عمدتاً پدیده‌ای جمعی است.

در هر حال، مهمترین آموزه تحقیقات اخیر از این قرار است که هیچگاه نباید پدیده را مجزا از محیط پیرامون آن بررسی و مطالعه کرد.

### روش تحقیق، جامعه، نمونه و روش نمونه‌گیری

این تحقیق بر حسب هدف، کاربردی و بر حسب نحوه گردآوری داده‌ها از نوع همبستگی است، زیرا با توجه به عنوان تحقیق می‌خواهیم رابطه دو متغیر استفاده از فن‌آوری ارتباطی و سازگاری را بسنجیم. جامعه آماری این تحقیق عبارت است از دانش‌آموزان دختر و پسر سال دوم دبیرستانهای شهر تهران که در سال تحصیلی ۸۴-۸۵ مشغول به تحصیل بودند. در پژوهش حاضر برای انتخاب گروه نمونه از روش تصادفی چند مرحله‌ای استفاده شد. به این صورت که ابتدا مناطق آموزش و پرورش شهر تهران از نظر جغرافیایی و آموزشی به دو بخش شمال و جنوب تقسیم شدند، سپس از هر بخش یک منطقه به صورت تصادفی انتخاب شد. (مناطق ۲ و ۱۸) سپس دبیرستانهای پسرانه و دخترانه هر منطقه مشخص شد. از هر منطقه یک دبیرستان دخترانه و یک دبیرستان پسرانه به صورت تصادفی انتخاب و آزمون شدند. حجم کل نمونه ۲۳۳ نفر بود که ۴۴ درصد دانش‌آموزان پسر و ۵۶ درصد آنها دختر بودند.

## ابزار سنجش

ابزار سنجش در این پژوهش تست سازگاری دانش‌آموزان دبیرستانی (AISS)<sup>۱</sup> و همچنین یک پرسشنامه محقق ساخته درباره استفاده یا استفاده نکردن از فن‌آوری‌های جدید توسط دانش‌آموزان بود. هر دو ابزار مورد نظر به صورت پرسشنامه خود سنجی تنظیم شده است.

## روش تجزیه و تحلیل داده‌ها

در این پژوهش تحلیل داده‌ها در دو بخش کلی شامل توصیف داده‌ها و تحلیل استنباطی ارائه می‌شود. در بخش توصیف داده‌ها، داده‌های تحقیق به صورت جدول‌های کوتاه و روشن از قبیل توزیع فراوانی، درصدها و شاخص‌های آماری مهم مانند میانگین، میانه، انحراف معیار و خطای معیار اندازه‌گیری ارائه می‌شود. در بخش تحلیل استنباطی یا تحلیل دو متغیره برای آزمون معنی‌دار بودن فرضیه‌ها، از آزمون  $t$ .test و آزمون پیرسون استفاده شده است.

## یافته‌های پژوهش

یافته‌های به دست آمده از این پژوهش در دو بخش یافته‌های توصیفی و یافته‌های استنباطی مربوط به آزمون فرضیه‌ها ارائه می‌شوند.

## توصیف ویژگی‌های فردی پاسخگویان

جدول ۱: توزیع فراوانی پاسخگویان بر حسب متغیر جنس ( $N = 233$ )

جنس	فراوانی	درصد	درصد معتبر	درصد تجمعی
پسر	۱۰۳	۴۴/۲	۴۴/۰	۴۴/۰
دختر	۱۳۰	۵۵/۸	۵۶/۰	۱۰۰/۰
کل	۲۳۳	۱۰۰	۱۰۰	

### 1. Adjustment Inventory for high School Students

با توجه به جدول ۱، از مجموع حجم نمونه ۲۳۳ نفر ۴۴/۲ درصد پاسخگویان را دانش‌آموزان پسر و ۵۵/۸ درصد را دانش‌آموزان دختر تشکیل می‌دهند.

### توزیع فراوانی پاسخگویان بر حسب میزان دسترسی به رایانه

در پاسخ به این سؤال که "آیا به رایانه دسترسی دارید؟"، نتایج تحقیق نشان داد که اکثریت پاسخگویان (۷۱/۲ درصد) به رایانه دسترسی دارند. جدول ۲ میزان دسترسی پاسخگویان به رایانه را نشان می‌دهد:

جدول ۲: توزیع فراوانی پاسخگویان بر حسب میزان دسترسی به رایانه

دسترسی به رایانه	فراوانی	درصد	درصد معتبر	درصد تجمعی
خیر	۶۲	۲۶/۶	۲۷/۲	۲۷/۲
بله	۱۶۶	۷۱/۲	۷۲/۸	۱۰۰/۰
بی‌جواب	۵	۲/۲		
کل	۲۳۳	۱۰۰		

### توزیع فراوانی پاسخگویان بر حسب نوع استفاده از بازیهای رایانه‌ای

از پاسخگویانی که از رایانه استفاده می‌کردند سؤال شد که "از چه بازی رایانه‌ای خوشتان می‌آید؟" نتایج تحقیق حاکی از آن است که بازی ماشین رایج‌ترین نوع بازی رایانه‌ای در میان دانش‌آموزان است. ۱۶/۸ درصد پاسخگویان این نوع بازی رایانه‌ای را انجام می‌دهند. همچنین ۱۳/۳ درصد بازی جنگی و خشونت آمیز، ۷/۲ درصد بازی فکری و ۶ درصد بازی فوتبال را انجام می‌دهند. رایج‌ترین بازی رایانه‌ای در میان دانش‌آموزان دختر، بازی‌های ماشین و فکری (۱۲/۷ درصد) است. و رایج‌ترین بازی رایانه‌ای در میان پسران، بازی جنگی و خشونت آمیز (۱۰/۲ درصد) است.

### توزیع فراوانی پاسخگویان بر حسب استفاده از اینترنت به تفکیک جنسیت

در پاسخ به این سؤال که "آیا از اینترنت استفاده می‌کنید؟"، نتایج تحقیق نشان داد که تقریباً نیمی از پاسخگویان (۶۷/۵ درصد) از اینترنت استفاده می‌کنند. نتایج حاکی از آن است که



دانش‌آموزان پسر با ۵۶/۲ درصد، بیشتر از دختران از اینترنت استفاده کرده‌اند. جدول ۳ توزیع فراوانی پاسخگویان بر حسب استفاده از اینترنت را نشان می‌دهد:

جدول ۳: توزیع فراوانی پاسخگویان بر حسب استفاده از اینترنت به تفکیک جنسیت

استفاده		بلی	خیر	کل
جنس				
دختر		۴۳/۸	۶۳	۴۴/۲
پسر		۵۶/۲	۳۷	۵۵/۸
کل	فراوانی	۱۱۲	۵۴	۱۶۶
	درصد	۱۰۰	۱۰۰	۱۰۰

### توزیع فراوانی پاسخگویان بر حسب میزان استفاده از اینترنت

از پاسخگويانی که به سؤال قبل پاسخ "بلی" داده بودند (۱۱۲ نفر)، سؤال شد که چند ساعت در روز از اینترنت استفاده می‌کنند. نتایج تحقیق حاکی از آن است که حداقل میزان استفاده از اینترنت ۱۰ دقیقه، حداکثر میزان استفاده ۶ ساعت، بیشترین فراوانی مدت استفاده یک ساعت، انحراف معیار معادل ۱/۶ و میانگین میزان استفاده هم برابر با ۱/۶ ساعت است.

جدول ۴: توزیع فراوانی پاسخگویان بر حسب میزان استفاده از اینترنت

شاخص‌های آماری	میزان
میانگین	۱/۶
میانۀ	۱
نما	۱
انحراف معیار	۱/۷
واریانس	۲/۹
دامنه	۷/۹
حداقل مدت استفاده	۱۰'
حداکثر مدت استفاده	۶
بی جواب	۱۹
کل پاسخگویان	۱۱۲

### توزیع فراوانی پاسخگویان بر حسب دسترسی به ماهواره

در پاسخ به این سؤال که آیا به ماهواره دسترسی دارید؟، نتایج تحقیق نشان داد که بیش از نیمی از پاسخگویان (۵۴/۱ درصد) به ماهواره دسترسی داشته‌اند.

جدول ۵: توزیع فراوانی پاسخگویان بر حسب دسترسی به ماهواره

دسترسی به ماهواره	فراوانی	درصد	درصد معتبر	درصد تجمعی
خیر	۹۵	۴۰/۷	۴۳	۴۳
بلی	۱۲۶	۵۴/۱	۵۷	۱۰۰
کل	۲۲۱	۹۴/۸	۱۰۰	
بی پاسخ	۱۲	۵/۲		
کل	۲۳۳	۱۰۰		

### توزیع فراوانی پاسخگویان بر حسب میزان استفاده از ماهواره

از پاسخگویانی که دسترسی به ماهواره داشتند (۱۲۶ نفر) سؤال شد که "در روز چند ساعت برنامه‌های ماهواره را تماشا می‌کنید؟"، نتایج حاکی از آن است که حداقل استفاده از ماهواره ۱۰ دقیقه، حداکثر استفاده ۱۵ ساعت (فقط دو نفر) و میانگین میزان استفاده هم ۴/۴ ساعت است. ضمناً ۸۳ نفر از دانش‌آموزانی که ماهواره داشتند به این سؤال پاسخ ندادند. جدول ۶ توزیع فراوانی پاسخگویان بر حسب میزان استفاده از ماهواره را نشان می‌دهد:

جدول ۶: توزیع فراوانی پاسخگویان بر حسب میزان استفاده از ماهواره

جنسیت	مدت استفاده			کل
	۵ تا ساعت	۵ تا ۱۰ ساعت	۱۰ تا ۱۵ ساعت	
دختر	۵۱/۵	۴۰	۶۰	۵۱/۲
پسر	۴۸/۵	۶۰	۴۰	۴۸/۸
کل	۳۳	۵	۵	۴۳
درصد	۱۰۰	۱۰۰	۱۰۰	۱۰۰

## توصیف میزان سازگاری دانش‌آموزان (دختر و پسر) بر حسب سازگاری کل (سازگاری عاطفی، اجتماعی و آموزشی)

پس از تحلیل ویژگی‌های فردی پاسخگویان و متغیرهای مستقل، در ادامه بخش پردازش‌های تک متغیری، متغیر اصلی تحقیق یعنی سازگاری دانش‌آموزان توصیف شده است. همچنین به منظور شناخت دقیق تر و کامل تر، هر یک از حوزه‌های عاطفی، اجتماعی و آموزشی تشکیل دهنده آن نیز به تفکیک توصیف شده است.

بر اساس نتایج تحقیق، میانگین میزان سازگاری دانش‌آموزان دختر ۱۹/۹۵ و پسرها ۱۹/۸۸ است، که می‌توان نتیجه گرفت میزان سازگاری دانش‌آموزان دختر و پسر-تقریباً- یکسان است. جدول ۷ میزان سازگاری دانش‌آموزان دختر و پسر را نشان می‌دهد:

جدول ۷: میزان سازگاری دانش‌آموزان به تفکیک دختر و پسر

میانگین نمره‌ها		توصیف	طبقه
پسر	دختر		
۱۹/۸۸	۱۹/۹۵	متوسط	پ

جدول ۸: میزان سازگاری دانش‌آموزان بر حسب طبقات در سه حوزه

میانگین نمره‌ها		توصیف	طبقه	حوزه
پسر	دختر			
۶/۶۷۶۹	۶/۵۲۹۴	متوسط	پ	عاطفی
۵/۹۰۷۷	۵/۹۸۰۴	متوسط	پ	اجتماعی
۷/۲۶۱۵	۷/۸۶۲۷	متوسط	پ	آموزشی

### تحلیل دو متغیره :

در این بخش به تجزیه و تحلیل استنباطی یا تحلیل دو متغیره پرداخته می‌شود. آزمون فرضیه ۱ (اصلی): " میان دانش‌آموزانی که از فن‌آوری‌های ارتباطی استفاده می‌کنند با دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند از نظر سازگاری تفاوت وجود دارد." به منظور بررسی این فرضیه از آزمون t-Test استفاده شده که نتایج آن در جدول ۹ آمده است.

جدول ۹: نتایج آزمون فرضیه اول (اصلی)

استفاده از فن آوری ارتباطات	تعداد	میانگین سازگاری	انحراف از میانگین	سطح معنی داری
استفاده نکردن از فن آوری ارتباطات	۶۷	۲۱	۱/۱۵۰	۰/۳۰
استفاده از فن آوری ارتباطات	۱۶۶	۱۹	۰/۶۲۹	

همان‌طور که در جدول مشاهده می‌شود میانگین سازگاری دانش‌آموزانی که از فن آوری ارتباطی استفاده کرده‌اند معادل ۱۹ و میانگین سازگاری دانش‌آموزانی که از فن آوری ارتباطی استفاده نکرده‌اند معادل ۲۱ است که این اختلاف میانگین‌ها در سطح اطمینان ۹۵ درصد معنی‌دار نیست.

**آزمون فرضیه ۲:** "بین مدت استفاده از بازی‌های رایانه و میزان سازگاری اجتماعی دانش‌آموزان رابطه وجود دارد."

نتایج آزمون فرضیه فوق نیز با استفاده از ضریب همبستگی پیرسون نشان دهنده آن است که همبستگی بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و سازگاری دانش‌آموزان در حد ۰/۰۱ است که در نتیجه با سطح معنی داری  $\text{Sig} = ۰/۸۷$  فرضیه فوق رد می‌شود. نتایج فرضیه فوق با استفاده از ضریب همبستگی پیرسون در جدول ۱۰ ملاحظه می‌شود:

جدول ۱۰: نتایج آزمون فرضیه دوم

متغیرها	شاخص‌های آماری	سازگاری دانش‌آموزان
مدت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای	همبستگی پیرسون	۰/۰۱۳
	سطح معنی داری	۰/۸۷
	تعداد	۲۳۳

### آزمون فرضیه ۳:

"بین مدت استفاده از اینترنت و میزان سازگاری اجتماعی دانش‌آموزان رابطه وجود دارد." نتایج آزمون فرضیه فوق نیز با استفاده از ضریب همبستگی پیرسون نشان دهنده آن است که همبستگی بین میزان استفاده از اینترنت و سازگاری دانش‌آموزان در حد ۰/۱۹ است که در نتیجه با سطح معنی داری  $\text{Sig} = ۰/۰۵$  فرضیه فوق تأیید می‌شود. نتایج فرضیه فوق با استفاده

از ضریب همبستگی پیرسون در جدول ۱۱ ملاحظه می‌شود:

جدول ۱۱: نتایج آزمون فرضیه سوم

متغیرها	شاخص‌های آماری	سازگاری دانش‌آموزان
مدت استفاده از اینترنت	همبستگی پیرسون	۰/۱۹۷
	سطح معنی داری	۰/۰۵
	تعداد	۲۳۳

#### آزمون فرضیه ۴:

" بین مدت استفاده از ماهواره و میزان سازگاری اجتماعی دانش‌آموزان رابطه وجود دارد." نتایج آزمون فرضیه فوق نیز با استفاده از ضریب همبستگی پیرسون نشان دهنده آن است که همبستگی بین میزان استفاده از ماهواره و سازگاری دانش‌آموزان در حد ۰/۱۳ است که با سطح معنی داری  $\text{Sig} = ۰/۴۰$  فرضیه فوق رد می‌شود. نتایج فرضیه فوق با استفاده از ضریب همبستگی پیرسون در جدول ۱۲ ملاحظه می‌شود:

جدول ۱۲: نتایج آزمون فرضیه چهارم

متغیرها	شاخص‌های آماری	سازگاری دانش‌آموزان
مدت استفاده از ماهواره	همبستگی پیرسون	-۰/۱۲۹
	سطح معنی داری	۰/۴۰
	تعداد	۲۳۳

#### آزمون فرضیه ۵:

" بین منطقه آموزش و پرورش و میزان سازگاری اجتماعی دانش‌آموزان رابطه وجود دارد." فرض این بود که با تغییر منطقه آموزش و پرورش، میزان سازگاری دانش‌آموزان نیز تغییر یابد. نتایج آزمون تحلیل واریانس (Oneway) برای آزمون فرضیه یاد شده نشان داد که با تغییر منطقه آموزش و پرورش، شاهد تغییر کمی در میزان سازگاری دانش‌آموزان هستیم. اختلاف میانگین‌های سطح‌های سازگاری در سطح اطمینان ۹۵ درصد با سطح معنی داری  $(\text{Sig}=۰/۴۷)$  معنی دار نیست.  $(P > ۰/۰۵)$



## بحث و نتیجه گیری

خانواده بر اثر ارتباط نزدیک و دائمی با کودکان در شکل‌گیری شخصیت او نقشی مهم دارد و بعد از خانواده نیز مدرسه به علت مشخص کردن وظایف و حقوق افراد و انتقال ارزشهای اجتماعی یکی از مراکز مهم اجتماعی شدن افراد تلقی می‌شود. پس از آن گروه همسالان است که با افزایش نفوذ گروه همسالان نفوذ والدین کاهش پیدا می‌کند. حال اگر نوجوان خود را فاقد روابط اجتماعی از سوی خانواده، مدرسه و گروه همسالان بدانند به سمت تنهایی، انزوا و فقدان برقراری ارتباط در سطوح روابط خانوادگی، روابط مدرسه‌ای و گروه همسالان سوق می‌یابد و به نظر منطقی می‌آید که وقتی نوجوان روابط اجتماعی را از منابع فوق دریافت نکند یا حمایتی ادراک نکند در صدد یافتن منبع در دسترس دیگری برای تأمین نیاز اجتماعی خود برآید. از آنجا که امروزه محل زندگی اکثر افراد به گونه‌ای است که کودک نمی‌تواند با همسالان خود تعامل داشته باشد و در بیرون از منزل با کودکان دیگر بازی کند، در منزل برای اینکه خود را سرگرم کند به این فن‌آوریها پناه می‌آورد تا خلاء ایجاد شده را پر کند. این فن‌آوریها انزوای اجتماعی یا ناسازگاری کودکان را باعث نمی‌شود، بلکه این بزرگترها هستند که زمینه را این چنین فراهم می‌کنند که کودک تمام وقت خود را این گونه پر کند.

درباره بازی نظریه‌ای وجود دارد به نام "انرژی اضافی" که می‌گوید بازی کوششی است که موجبات آزاد شدن نیروی اضافی کودک را فراهم می‌کند (عطاران، ۱۳۷۱). کودک از طریق بازی می‌تواند اعضاء و عضلات خود را قوی کند و خود را از حالت رکود و افسردگی نجات دهد. شرکت بچه‌ها در بازی، آنها را از حالت نفرد خارج کرده و روح همکاری، اشتراک مساعی و رفاقت را در او به وجود می‌آورد. حال اگر کودک تمام وقت خود را صرف این فن‌آوریها کند انرژی اضافی که از طریق ورزش و بازی باید تخلیه شود، از بین نمی‌رود و بروز مشکلات روحی و جسمی فراوانی برای کودک را باعث می‌شود.

اما از طرف دیگر نظر موافقان در حوزه تربیت اجتماعی این است که آن دسته از منتقدانی که نگران انزوای اجتماعی هستند توجه خود را بر محدودی از مشخصات اصلی کاربرد رایانه مثل عامل زمان و میزان محدود شدن تعامل اجتماعی افراد به علت استفاده از رایانه معطوف کرده‌اند، اما رایانه و فن‌آوری ارتباطات می‌تواند در کنار عواملی مانند خانواده، دوستان و مدرسه در جامعه پذیری و آموزش قوانین اجتماعی نقشی مهم ایفا کند.

در خصوص استفاده از اینترنت باید گفت یکی از دلایلی که اینترنت را تا این حد خطرناک جلوه می‌دهد به علت خطر مواجه شدن کودکان از طریق اینترنت با افراد منحرف (به وسیله چت کردن) و دستیابی آنها به سایت‌هایی با موضوعات انحرافی (سکس، جنسی، خشونت و غیره) است. از طرفی استفاده بی‌رویه از اینترنت باعث می‌شود کودک از تعامل با افراد فامیل و دوستان خود و ارتباط رو در رو باز بماند، که در تربیت اجتماعی نقش بسزایی دارد. گاهی حتی بزرگسالان مدت زیادی را به استفاده از این فن‌آوری می‌گذرانند به نحوی که عملکرد شغلی و اجتماعی آنها تحت تأثیر قرار می‌گیرد. حال اگر از این فن‌آوری به نحو صحیح استفاده شود می‌تواند جنبه آموزشی داشته و خدمات ارتباطی مفیدی را ارائه دهد. برای مثال استفاده از شبکه کامپیوتری در مدارس تعاملات گروهی و همکاری و شکل‌گیری دوستیها را تسهیل می‌کند.

بازی‌های بیجه گانه در سالهای نه چندان دور که عمدتاً جمع کودکان را با طبیعت و محیط آزاد و فضای پر نشاط پیوند می‌داد به تدریج جای خود را به بازی‌های فردی و در گوشه‌ای از خانه‌های خلوت یا فضاهای محدود بدون هیچ رابطه عاطفی و انسانی سپرده است، به گونه‌ای که اغلب کودکان مقدار زیادی از اوقات شبانه روز خود را به بازی‌های الکترونیکی اختصاص می‌دهند، اما در عین حال، بازی‌های رایانه‌ای به علت برخورداری از گرافیک بالا، سطوح مختلف ساده تا دشوار، به کارگیری حواس مختلف و غیره به نظر می‌رسد در قیاس با تعلیم سستی از کارایی و ثمره بهتری برخوردار است. ضمن اینکه برخی از بازی‌ها طوری طراحی شده که مهارت‌های اجتماعی افراد را فزونی می‌بخشد، اما همان‌طور که درباره اینترنت گفته شد استفاده بی‌رویه از این بازیها خصوصاً برخی از بازی‌های خشن القای خشونت و پرخاشگری و همچنین القای برخی از ارزشهای فرهنگی خاص، القانات سیاسی و عقیدتی و همین‌طور اعتیاد به این بازی‌ها را باعث می‌شود. استفاده کنترل نشده از کامپیوتر به ویژه وقتی با دیگر فن‌آوری‌ها از قبیل ماهواره همراه باشد کودک را در معرض خطر اثرات مضر آن بر تکامل فیزیکی، اجتماعی و روانی قرار می‌دهد. تکنولوژی ماهواره می‌تواند چون ابزار مفیدی به انسان کمک کند تا با استفاده از آخرین پدیده‌های علمی زندگی دلخواه و آرمانی پر بار و پر تلاش داشته باشد. لیکن کشورهای جهان سوم تصور می‌کنند ماهواره‌ها تنها نقش سرگرم‌کننده و تبلیغاتی دارند در حالیکه امروزه ماهواره‌ها در زیر بنای ساختار اطلاعات و ارتباطات

به یک بخش مهم و عمده تبدیل شده‌اند و هیچ کشوری را نمی‌توان از چنین پدیده‌هایی بی‌نیاز دانست. ضمن اینکه اگر این تکنولوژی نابجا و نادرست به کار گرفته شود می‌تواند به صورت نیرویی ویران‌کننده و مصیبت‌بار عمل کند. همان‌طور که در بسیاری از خانواده‌ها از این فن‌آوری‌ها فقط برای سرگرمی و گذراندن وقت استفاده می‌کنند، کودکان و نوجوانانی که مرتباً در معرض تماشای برنامه‌های مختلف و گاه مبتذل ماهواره قرار می‌گیرند، و ظاهر و رفتار بازیگران را الگو قرار می‌دهند و با این کار فرهنگ بیگانه را در میان دیگر نوجوانان اشعه می‌دهند.

در این پژوهش یافته‌های به دست آمده بیان‌کننده آن است که فن‌آوری‌های نوین ارتباطی تأثیر معناداری بر سازگاری و در نتیجه در تربیت اجتماعی افراد ندارد، لیکن در بین این فن‌آوری‌ها افزایش مدت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و خصوصاً اینترنت بهبود سازگاری افراد را باعث می‌شود، لیکن با افزایش مدت استفاده از ماهواره شاهد کاهش سازگاری افراد خواهیم بود که امید است سیاست‌گذاران و برنامه‌ریزان کشور فرهنگ صحیح استفاده از این فن‌آوری‌ها به ویژه ماهواره را اشاعه دهند و در این مورد بستر سازی مناسب انجام شود.

موضوع تأثیر فن‌آوری‌های ارتباطی بر فرد و به ویژه بر تربیت اجتماعی که مسأله اصلی این تحقیق نیز محسوب می‌شود، چنانکه ملاحظه شد با پیش‌بینی‌های تحقیق ناسازگار درآمد. تأیید نشدن فرضیه‌های تحقیق را می‌توان به عللی نسبت داد (البته باید از هر گونه تعمیم بر اساس آن پرهیز کرد). هر چند فقدان رابطه نیز خود نتیجه‌ای است و به لحاظ پژوهشی ارزشمند می‌باشد، لیکن نباید این نتایج را چیزی بیش از نتایج تحقیق مقدماتی و اکتشافی انگاشت، اما بحث بر سر چرایی تحقق نیافتن فرضیه‌ها به اندازه (بلکه بیش از) بحث دربارهٔ تحقق فرضیه‌ها ضروری و آموزنده است. در واقع بدین وسیله است که دربارهٔ نظریه‌های موجود تردید می‌شود، تلاش فکری برای خلق نظریه‌های مفیدتر آغاز می‌شود و تجربه‌های تازه به راه می‌افتند.

استفاده از فن‌آوری‌های ارتباطی، از سویی، ممکن است با اشغال بخشی از اوقات تعامل رو در رو در خانواده، این گونه تعاملات را کاهش دهد و در نهایت پیوندهای درون خانواده سست می‌شود، این در حالی است که فرد به طور انفرادی از این فن‌آوری‌های ارتباطی استفاده کند و دیگر اعضای خانواده از آن محروم باشند. در حالیکه در اکثر مواقع استفاده از آنها با دیگر

اعضاء خانواده در منزل و به طور دسته جمعی یا با دوستان در کلوپها انجام می‌شود. بنابراین، به نظر می‌رسد استفاده از فن‌آوری‌ها، نه تنها تجربه‌ای فردی محسوب نمی‌شود، بلکه می‌توان آن را تجربه‌ای نسبتاً جمعی به حساب آورد. به طوری که مثلاً اینترنت نه تنها می‌تواند محور جمع‌های خانوادگی قرار گیرد، بلکه موضوع گفتگوها و تعاملات خانوادگی نیز واقع شود. پس، می‌توان نتیجه گرفت که اگر چه استفاده از این فن‌آوری‌ها فرصت تعاملات رو در رو را کمتر کرده، ولی در عین حال محور تجمع اعضای خانواده و موضوع گفتگوها و تعاملات و در واقع، خود آن، موضوع گفتگوها شده است.

در ارتباطات اینترنتی و بازی‌های رایانه‌ای، فرد امکان یافتن افرادی با علایق مشترک را می‌یابد که در فضای واقعی شاید این امکان وجود نداشته باشد. برخوردهایی که به برقراری ارتباط و شکل‌گیری روابط نزدیک و صمیمانه می‌انجامد و این برخورد به فضای واقعی بسط می‌یابد و دوستان جدیدی به دوستان فرد می‌افزاید که عمق پیوندهای دوستی تازه شکل گرفته از طریق اینترنت چیزی کمتر از دوستی‌های فضای واقعی نباشد. ضمن اینکه، می‌توان گفت که تأثیرات مثبت و منفی این فن‌آوری‌ها یکدیگر را خنثی کرده است، به گونه‌ای که می‌توان تأیید نشدن فرضیه‌ها را با واقعیت‌های مذکور تا حدودی توضیح داد.

از سوی دیگر، نباید فراموش کرد که کهنه کار و قهار بودن کاربران اینترنت و غیره در کشور ما معنایی می‌دهد که با معنای آن در ممالک پیشرفته تفاوت می‌کند. گستردگی، سهولت و فراگیری دسترسی به شبکه‌های کامپیوتری در کشورها زمینه تحقیق را در اینجا متفاوت می‌کند به گونه‌ای که حصول نتایج متفاوت طبیعی به نظر می‌رسد.

بحث درباره نتایج تحقیق آشکار می‌کند که صرف تأیید نشدن فرضیه‌ها به معنای فقدان تأثیر و تأثر و حتی رابطه میان استفاده از فن‌آوری‌ها و سازگاری اجتماعی نیست، بلکه نشان دهنده پیچیدگی رابطه است. بنابراین، آثار متقابل و متفاوت سطحی، عمیق، کوتاه مدت و بلند مدتی است که بین این دو متغیر، به ویژه، در حضور دیگر متغیرهای زندگی اجتماعی می‌توان تصور کرد.

### فرضیه اول (فرضیه اصلی تحقیق): " بین سازگاری دانش‌آموزانی که از فن‌آوری

ارتباطی استفاده می‌کنند با دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند، تفاوت وجود دارد." با توجه به اینکه متغیر فن‌آوری ارتباطات در سطح سنجش اسمی دو مقوله‌ای، و متغیر

سازگاری دانش‌آموزان در سطح فاصله‌ای سنجیده شده است لذا از آزمون T- Test برای آزمون فرضیه فوق استفاده شده است. نتایج نشان می‌دهد که بین سازگاری دانش‌آموزانی که از فن آوری ارتباطی استفاده می‌کنند با دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند، تفاوت معنی‌داری وجود ندارد. بنابراین، فرضیه فوق تأیید نمی‌شود.

یافته‌ای همسو یا غیر همسو با این فرضیه یافت نشد، که تأثیر هر سه فن‌آوری (اینترنت، بازی‌های رایانه‌ای و ماهواره) را بر سازگاری بررسی کند، اما تحقیقاتی وجود دارد که هر کدام تأثیر یکی از این فن‌آوری‌ها را بررسی کرده است که به تعدادی از آنها اشاره می‌شود.

بهزاد دوران (۱۳۸۱) پژوهشی تحت عنوان "تأثیر فضای سایبرنتیک بر هویت اجتماعی" انجام داد، و نتایج تحقیق رابطه معناداری بین تجربه فضای سایبرنتیک و هیچ یک از سه سطح هویت اجتماعی پاسخگویان را (هویت خانوادگی، هویت همالان و هویت ملی) آشکار نکرد.

محرم‌زاده (۱۳۸۴) در تحقیق خود با عنوان "مطالعه تأثیر کاربرد کامپیوتر بر پیشرفت تحصیلی و سازگاری اجتماعی دانش‌آموزان دبیرستانی (سال دوم)" به این نتیجه رسید که بین کاربرد کامپیوتر و سازگاری اجتماعی هیچ رابطه‌ای وجود ندارد، ولی کاربرد کامپیوتر در همه رشته‌های تحصیلی به پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان منجر می‌شود.

افنسو و همکاران، (۲۰۰۱) تحقیقی با عنوان رایانه و فن‌آوری وابسته به آن و تأثیر بر تعاملات اجتماعی انجام دادند و به این نتیجه رسیدند که رایانه و فن‌آوری وابسته به آن ممکن است تعاملات اجتماعی در خانه را تسهیل کند.

مکنا و برق (۲۰۰۰) و کروت (۲۰۰۲) در یک مطالعه نشان دادند که استفاده از رایانه، به ویژه اینترنت، در ارتباط با احساس روانی خوشایند و شرکت در اجتماع به نتایج مثبت منجر شد.

سلیقه راد (۱۳۸۰) پژوهشی تحت عنوان "کارکرد تکنولوژی و تأثیر آن بر روابط فرهنگی درون خانواده (ماهواره، موبایل، اینترنت)" انجام داد. این تحقیق در دو منطقه متضاد در تهران به صورت مشاهده غیر مستقیم انجام شده است، نتیجه یافته‌های تحقیق بیان‌کننده آن است که پدید آمدن ابزارهای جدید برای رفع نیازهای اساسی انسان امروز، در تغییر فرهنگ و باورها مؤثر است.

**فرضیه دوم:** "بین مدت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و میزان سازگاری دانش‌آموزان

رابطه وجود دارد."

فرضیه فوق با استفاده از ضریب همبستگی پیرسون تجزیه و تحلیل شد. نتایج به دست آمده حاکی از آن است که، بین مدت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و میزان سازگاری دانش‌آموزان رابطه معنی‌داری وجود ندارد و فرضیه فوق رد می‌شود، اما با توجه به مثبت بودن جهت همبستگی دو متغیر می‌توان نتیجه گرفت که با افزایش مدت زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، میزان سازگاری دانش‌آموزان افزایش می‌یابد.

در پژوهشی که بهناز دوران (۱۳۸۱) با عنوان "بررسی رابطه بازیهای رایانه‌ای و مهارتهای اجتماعی نوجوانان" انجام داد، به این نتیجه رسید که گرچه تجربه بازی با مهارتهای اجتماعی رابطه معکوس دارد، یعنی هر چه تجربه بازی بیشتر باشد، مهارتهای اجتماعی کمتر است، اما این رابطه معنادار نبوده و در عوض وجود رابطه معنادار بر دو محور محل بازی و حضور دیگران در محل بازی متمرکز بوده است.

در تحقیقی که زیمباردو (۱۹۸۲)، درباره کامپیوتر و بازی‌های رایانه‌ای، بر تعداد زیادی از دانش‌آموزان انجام داده و به این نتیجه دست یافته است که در مجموع استفاده از کامپیوتر و بازی‌های کامپیوتری ممکن است نیازهای طبیعی برآورده شده در تعاملات اجتماعی را برآورده کند و به انزوای اجتماعی منتهی شوند.

در یک مطالعه پیمایشی، پرسشنامه نیازهای سلنو (۱۹۸۴) که برای بازی‌های رایانه‌ای تطبیق داده شده، میان ۱۲۰ کودک ۱۷-۱۱ ساله، به وسیله پاینر (۱۹۹۵) استفاده شد. برای پسرها رابطه مثبت قوی بین ترجیح دادن بازی‌های رایانه‌ای به دوستان و میزان پرداختن به آنها به دست آمد که از فرضیه "دوستی الکترونیکی" حمایت می‌کنند.

**فرضیه سوم:** "بین مدت استفاده از اینترنت و میزان سازگاری دانش‌آموزان رابطه وجود دارد."

فرضیه فوق با استفاده از ضریب همبستگی پیرسون تجزیه و تحلیل شد، نتایج به دست آمده حاکی از آن است که، بین مدت استفاده از اینترنت و میزان سازگاری دانش‌آموزان رابطه وجود دارد و فرضیه فوق با سطح معنی‌داری ۰/۰۵ تأیید می‌شود. به عبارتی با افزایش مدت استفاده از اینترنت شاهد بهبود سازگاری دانش‌آموزان خواهیم بود.

کیسلر و همکاران (۲۰۰۱) در مطالعه بلند مدت خود درباره "تکامل اینترنت و تأثیرات

اجتماعی آن" به این نتیجه رسیدند که اینترنت، از زمان تحقیق اول تا مطالعه بعدی (۱۹۹۹-۱۹۹۶)، تغییرات بسیاری داشت و به افراد حق انتخاب بیشتری برای تماسها، فعالیتها و اطلاعات می داد. در مطالعه بعد از نمونه اولیه مشخص شد که تأثیرات منفی دیگر آشکار و مشهود نیست. و این نشان داد که هر چه مدت زمان استفاده از اینترنت بیشتر باشد بر روابط اجتماعی تأثیر مثبت دارد. نتیجه این تحقیق با فرضیه فوق همسوست و آن را تأیید می کند.

پورشهریاری (۱۳۸۴) پژوهشی تحت عنوان "نقش استفاده از اینترنت در افسردگی، انزوای اجتماعی و چگونگی ارتباط میان نوجوانان ایرانی و والدینشان" انجام داد. داده های پژوهش حاکی از آن است که در کل گروه، رابطه ای بین استفاده از اینترنت و وابستگی خانوادگی وجود ندارد، اما با انتخاب ۲۵ دانش آموزی که بیش از ۱۰ ساعت در هفته از اینترنت استفاده می کردند و مقایسه میزان افسردگی، انزوای اجتماعی و وابستگی خانوادگی آنها با گروه کنترل تفاوت معناداری در هر سه عامل دیده شد.

در تحقیقی که پرفسور نورمن نای، استاد دانشگاه استنفورد، در سال ۲۰۰۰ انجام داد این نتیجه حاصل شد که هر چقدر میزان استفاده از اینترنت افزایش یابد افراد زمان کمتری را با دوستان و فامیل می گذرانند.

گوستاومش در پژوهش انجام شده در دانشگاه حیفا در سال ۲۰۰۲، نشان داد که ارتباط اینترنتی و میزان استفاده از این فن آوری به صورت منفی با ادراک نوجوانان از کیفیت ارتباط با فامیل رابطه دارد.

**فرضیه چهارم:** "بین مدت استفاده از ماهواره و میزان سازگاری دانش آموزان رابطه وجود دارد."

فرضیه فوق نیز با استفاده از ضریب همبستگی پیرسون تجزیه و تحلیل شد. نتایج به دست آمده حاکی از آن است که بین مدت استفاده از ماهواره و میزان سازگاری دانش آموزان رابطه معنی داری وجود ندارد و فرضیه فوق رد می شود. نکته جالب توجه آن است که رابطه بین مدت استفاده از ماهواره و سازگاری دانش آموزان معکوس است به عبارتی با افزایش مدت زمان تماشای ماهواره شاهد کاهش سازگاری دانش آموزان خواهیم بود که البته، این میزان ضریب همبستگی بین دو متغیر از نظر آماری در سطح اطمینان ۹۵ درصد معنی دار نیست. یافته هایی که در این زمینه به دست آمده به شرح زیر می باشد.

رضانی (۱۳۸۱) پژوهشی با عنوان "مقایسه نوع هویت دانش‌آموزان پیش‌دانشگاهی استفاده‌کننده از ماهواره و شبکه‌های خارجی تلویزیون و دانش‌آموزان غیر استفاده‌کننده"، انجام داد و به این نتیجه رسید که استفاده از ماهواره هویت ملی نوجوانان را کاهش داده و احساس تعلق نداشتن به هویت ملی را افزایش می‌دهد، اما تفاوت میانگین نمره‌های استفاده‌کنندگان از شبکه‌های خارجی تلویزیون و غیر استفاده‌کنندگان در مقیاس هویت ملی معنی‌دار نبوده، به علاوه تفاوت میانگین دو گروه در مقیاس هویت مذهبی نشان می‌دهد که استفاده از ماهواره و شبکه‌های خارجی تلویزیون بر هویت مذهبی نوجوانان تأثیر دارد، اما تأثیر استفاده از ماهواره و شبکه‌های خارجی تلویزیون بر تثبیت هویت نوجوانان تأیید نشد.

## پیشنهادات

### الف- پیشنهادهای کاربردی

- به والدین پیشنهاد می‌شود که از مباحث ایمنی و حفاظتی گوناگون فن‌آوری‌های ارتباطات و اطلاعات مطلع باشند و در این راستا:
- به دنبال یادگیری کامپیوتر بوده، برای ترقی مهارت‌های خود دوره‌های آموزشی کامپیوتر را بگذرانند.
- فرزندان خود را با نحوه صحیح استفاده از فن‌آوریها (بازیهای رایانه‌ای، اینترنت و ماهواره) آشنا کرده و درباره خطرات آن هشدار دهند.
- دستگاه کامپیوتر یا ماهواره را در اتاقی قرار دهند که فعالیتهای فرزندان خود را تحت نظر داشته باشند.
- محدود کردن زمان استفاده از فن‌آوریها و تشویق فرزندان جهت تماسهای اجتماعی با همسالان خود.
- استفاده از نرم افزارهای فیلتر کننده برای جلوگیری از مشاهده برنامه‌های نامناسب.
- فراهم کردن امکانات تفریحی فرح‌بخش برای پر کردن اوقات فراغت فرزندان.
- به جز خانواده‌ها، نهادهای اجتماعی نیز در این رابطه نقش مؤثری ایفا می‌کنند که پیشنهاد می‌شود:
- مدارس آموزشهای مناسب استفاده از فن‌آوریها را ارائه کنند.



- رسانه‌های گروهی به ویژه رادیو و تلویزیون آگاهیهای لازم و فرهنگ سازی مناسب داشته باشند.

- برنامه‌های رادیو و تلویزیون محتوای غنی و کیفیت لازم را داشته باشد تا گرایش به شبکه‌های خارجی کاهش یابد.

### ب- پیشنهادهای پژوهشی

بدون تردید تحقیق و پژوهش در توسعه جنبه‌های گوناگون علوم و فن‌آوری، مؤثرترین عامل در پیش‌بینی موانع و محدودیت‌ها بوده و نقش کلیدی در کاهش آنها ایفا می‌کند و می‌تواند به تقویت فرصت‌های حاصله منجر شود.

اجرای پژوهش‌های زیر در حوزه کاربرد فن‌آوری ارتباطات نیز می‌تواند در ممانعت از تحدیدها و رشد فرصت‌های حاصله مؤثر واقع شود.

- نقش فن‌آوری ارتباطات در کسب مهارت‌های اجتماعی
- تأثیر فن‌آوری ارتباطات در کسب ارزش‌های مذهبی و باورهای دینی
- بررسی تأثیر ماهواره بر روابط اجتماعی کودکان
- تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان
- تأثیر اینترنت بر انگیزش یادگیری در کودکان
- بررسی میزان آگاهی والدین از تهدیدهای فن‌آوری ارتباطات و راهکارهای مقابله با آن
- تأثیر فن‌آوری ارتباطات بر تضعیف روابط عاطفی و انسانی
- نقش فن‌آوری ارتباطات در تغییر روابط میان کودکان و بزرگسالان

## منابع

- افسنو، مریسن و کروگمن، (۲۰۰۱). رایانه و فناوری وابسته به آن و تأثیر بر تعاملات اجتماعی، <www.iranculture.com>.
- اسلامی نسب، علی، (۱۳۷۳). روانشناسی سازگاری، تهران، بنیاد پورافکاری، نصرت ا...، (۱۳۷۳). فرهنگ جامع روانشناسی و روانپزشکی انگلیسی به فارسی، جلد اول. تهران، انتشارات.
- پورشهریاری، مه سیما، (۱۳۸۴). نقش استفاده از اینترنت در افسردگی و انزوای اجتماعی و چگونگی ارتباط میان نوجوانان ایرانی و والدینشان، طرح دانشگاهی، معاونت پژوهشی دانشگاه الزهرا (س).
- خانیکی، هادی، (۱۳۷۶). فرهنگ جمعی و رسانه‌های نو، در کتاب سروش (مجموعه مقالات ۲)، رسانه‌ها و فرهنگ، تهران، سروش.
- دوران، بهزاد، (۱۳۸۱). تأثیر فضای سایبرنتیک بر هویت اجتماعی، رساله دکتری، دانشگاه تربیت مدرس.
- دوران، بهناز، (۱۳۸۱). بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس.
- رمضانی، رحمت، (۱۳۸۱). مقایسه نوع هویت دانش‌آموزان پیش‌دانشگاهی استفاده‌کننده از ماهواره و شبکه‌های خارجی تلویزیون و دانش‌آموزان غیراستفاده‌کننده، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس.
- سلیقه راد، الهام، (۱۳۸۰). کارکرد تکنولوژی و تأثیر آن بر روابط فرهنگی درون خانواده (ماهواره، موبایل، اینترنت)، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی.
- عطاران، محمد، (۱۳۷۱). آراء مریبان بزرگ مسلمان درباره تربیت کودک، تهران، مدرسه.
- کازنو، ژان، (۱۳۷۰). جامعه‌شناسی وسایل ارتباط جمعی، ترجمه باقر ساروخانی و منوچهر محسنی، تهران، اطلاعات.
- کاستلز، مانوئل، (۱۳۸۰). عصر اطلاعات: اقتصاد، جامعه و فرهنگ، جلد اول. (ظهور جامعه



- شبکه‌ای)، ترجمه علی پایا، احد علیقلیان و افشین خاکباز، تهران، طرح نو. کروت، (۲۰۰۲). نتایج مثبت استفاده از اینترنت. <[www.iranculture.com](http://www.iranculture.com)>.
- گوستاوش، (۲۰۰۲). تأثیر اینترنت بر کیفیت ارتباط نوجوانان. <[www.iranculture.com](http://www.iranculture.com)>.
- گیدنز، آنتونی، (۱۳۷۳). جامعه‌شناسی، ترجمه منوچهر صبوری، تهران، دوران.
- لنسکی، گرهارد و لنسکی، جین، (۱۳۶۹). سیر جوامع بشری، ترجمه ناصر مؤفقیان، تهران، سازمان انتشارات و آموزش انقلاب اسلامی.
- محرم زاده، سوری، (۱۳۸۴). مطالعه تأثیر کاربرد کامپیوتر بر پیشرفت تحصیلی و سازگاری اجتماعی دانش‌آموزان مقطع دوم دبیرستان شهر تهران، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، تهران، دانشگاه الزهرا(س).
- محسنی، منوچهر، (۱۳۷۲). مبانی جامعه‌شناسی علم، تهران، کتابخانه طهوری.
- مکنا و برق، (۲۰۰۵). نتایج مثبت استفاده از اینترنت <[www.iranculture.com](http://www.iranculture.com)>.

- Francois & Yamaucni, Y, (2002). Untangling the Social Impact of the Internet: a Large- scale Survey. <[www.anderson.ucla.edu](http://www.anderson.ucla.edu)>.
- Howard, Philip. E. N, Rainie, L & Jones, S, (2001). The Place of the Internet in Everyday life. <[www.blackwellpublishing.com](http://www.blackwellpublishing.com)>.
- Olivier, Karen. (2000). The Effect of Violent Internet Games on Children.