



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

پیش‌بینی اهمال‌کاری تحصیلی و مسئولیت‌پذیری دانش‌آموزان بر اساس میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای

فاطمه کیانی فر^{۱*}، دکتر محمد رضا ذوقی پایدار^۲

۱. دانشجوی مقطع کارشناسی دانشگاه بوعلی سینا، گروه روان‌شناسی

f.kianifar@yahoo.com

۲. استادیار گروه روانشناسی، دانشگاه بوعلی سینا

m.r.zoghipaidar@basu.ac.ir

چکیده

پژوهش حاضر، جهت پیش‌بینی اهمال‌کاری تحصیلی و مسئولیت‌پذیری دانش‌آموزان بر اساس میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای انجام شده است. در این پژوهش از روش همبستگی و تحلیل رگرسیون برای تبیین رابطه بین متغیرها استفاده شد. جامعه آماری پژوهش، کلیه دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه دوم (پایه نهم، دهم، یازدهم و دوازدهم) شهر همدان بودند. تعداد نمونه در این پژوهش ۳۷۵ نفر بود. پرسشنامه‌های پژوهش از طریق برنامه شاد با هماهنگی مدیران مدارس انتخاب شده، برای دانش‌آموزان ارسال شد که در نهایت ۳۳۹ پرسشنامه تکمیل گردید. برای جمع‌آوری داده‌ها از دو پرسشنامه ۱۲ سوالی اهمال‌کاری تحصیلی سواری و پرسشنامه ۵۰ سوالی نعمتی مسئولیت‌پذیری استفاده شد. نتایج این تحقیق، بیانگر رابطه معنادار و مثبت بین اهمال‌کاری تحصیلی و میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و رابطه منفی و معنادار بین مسئولیت‌پذیری و میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد یعنی افزایش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای افزایش اهمال‌کاری تحصیلی و کاهش حس مسئولیت‌پذیری دانش‌آموزان را در بر دارد.

کلمات کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، مسئولیت‌پذیری، اهمال‌کاری تحصیلی، دانش‌آموزان

۱- مقدمه

رشد سریع بازی‌های رایانه‌ای به شکل‌های گوناگون باعث اشغال بخش عمده‌ای از اوقات فراغت گروه‌های سنی مختلف به ویژه کودکان و نوجوانان شده است. طبق آمار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۷، اکنون ۲۸ میلیون گیمر در ایران وجود دارد که بیش از ۹۳ درصد آن‌ها کودک و نوجوان هستند و ۳۱ درصد این آمار مختص کودکان زیر ۱۲ سال است (ایرنا، ۱۳۹۷). بازی



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

های رایانه‌ای در زندگی امروز تبدیل به یک رسانه شده‌اند که اثرات عمیقی بر سبک زندگی کاربران گذاشته‌اند و میتوانند اثرات مستقیم و غیر مستقیمی بر ابعاد مختلف کیفیت زندگی از جمله وضعیت روانی، جسمانی و روابط اجتماعی آنها داشته باشند. از طرفی به دلیل جاذبه‌ی محسوس کننده‌ی بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان و نوجوانان، آنان وقت زیادی را صرف این گونه بازی‌ها می‌کنند. در واقع آنان انرژی عصبی و روانی خویش را به مصرف این بازی می‌رسانند و با چشمان و ذهنی خسته از بازی دست می‌کشند. حتی بعضی از کودکان صبح زودتر از وقت معمول بیدار می‌شوند تا پیش از رفتن به مدرسه کمی به بازی بپردازند و وقت‌های تلف شده را هم بدین صورت جبران می‌کنند. این موارد نیز موجب ایجاد اضطراب در نوجوانان می‌شود. پس بازی‌های رایانه‌ای بعنوان یک عنصر مهم در زندگی کودکان و نوجوانان مطرح است (جعفری، ۱۳۸۸، به نقل از فضل‌اللهی و ملکی توانا).

ویلیام استرن^۱ در کتاب روان‌شناسی در دوره کودکی می‌گوید: بازی گزینه‌ی برای رشد و نمو استعدادها و یا تمرین مقدماتی برای اعمال آتی می‌باشد (سیامک مهجور، ۱۳۸۳، ص ۲۰). مقدم و ترکمان (۱۳۸۶، ص ۱۸) در کتاب بازی‌های آموزشی، بازی را به این صورت تعریف کرده‌اند: هر نوع ورزش و یا فعالیتی که توسط کودکان به منظور تفریح و تفنن انجام می‌گیرد، بازی نامیده می‌شود.

در تعریف نظری بازی‌های رایانه‌ای آمده، بازی رایانه‌ای نوعی سرگرمی تعاملی است که توسط یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا میکروکنترلر انجام می‌گیرد. بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای به دلیل تولید تصویر متحرک با قابلیت نمایش روی صفحه تلویزیون یا نمایشگر رایانه، بازی ویدئویی نیز محسوب می‌شوند (منطقی، ۱۳۸۰، به نقل از فرهودی). بازی‌ها رایانه‌ای انواع مختلفی دارد. مانند بازی‌های فکری، بازی‌های شبیه‌سازی، بازی‌های حادثه‌ای، بازی‌های ماجراجویی و بازی‌های استراتژیک (نوروزی و دهقانزاده، ۱۳۹۱، ص ۱۷).

بازی‌های رایانه‌ای دارای ویژگی‌های خاص هستند. این ویژگی‌های خاص هستند که موجب شده تا کودکان، نوجوانان و جوانان یا به عبارتی نسل فرهنگ دیجیتال جذب این بازی‌ها شوند. گیفورد^۲ در سال ۱۹۹۱ این ویژگی‌ها را در هفت مورد دسته‌بندی کرده است که آنها اشاره می‌شود:

- بازی آزاد؟ بازی‌های رایانه‌ای محدودیتهای دنیای واقعی مثل محدودیتهای زمانی و مکانی را ندارند. بازیکنان این اسباب بازی می‌توانند به دور از مرزها و محدودیتهای دنیای واقعی تخیلات خود را بکار برند.

- دنیاهای کوچک؟ رایانه به بازیکن این امکان را می‌دهد که به راحتی بین «دنیاهای کوچک» رایانه‌ای حرکت کرده و از یک محیط تصویری به دنیای دیگری برود. حرکت و بازی در این دنیاهای کوچک که در بعضی موارد شبیه دنیای واقعی و در موارد دیگر حتی عاری از محدودیتهای این دنیای واقعی هستند، برای بازیکنان بسیار جذاب و نشاط آور می‌باشد.

1. William Stern

2. Gifford

3. Free play

1. Micro world



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

- از میان بردن خطر؛ در گیم‌های رایانه‌ای اگر بازیکنی دچار اشتباه شود، خطرانی که در دنیای واقعی در ازای این اشتباه او را تهدید می‌کنند وی را تهدید نخواهند کرد و بازیکن می‌تواند با توجه به بازخورد ارائه شده از طرف رایانه عملکرد خود را تصحیح کند و یا بازی را از نو شروع کرده و تکرار کند.

- تسلط؛ در بازیهای رایانه‌ای بازیکنان می‌توانند برای یادگیری یک مورد چندین بار آن را تکرار کنند. آنها می‌توانند بدون اینکه طرف مقابل آنها(رایانه) عصبانی و ناراحت شود، تا یادگیری کامل بر موردی می‌توانند عمل تکرار و تمرین را انجام دهند.

- تاثیر متقابل^۳(تعامل): در بازیهای رایانه‌ای بازیکنان همواره یک شریک یا یک حریف را برای بازی کردن در دسترس خواهند داشت و در موقع بازی نیز بر همدیگر تاثیر خواهند داشت، یعنی براساس عملکردها و بازخوردهای همدیگر به بازی ادامه خواهند داد.

- اهداف مشخص؛ بازیهای رایانه‌ای دارای اهداف مشخصی مثل رسیدن به قله کوه، پیدا کردن گنج و... می‌باشند، که این مورد موجب بیشتر شدن انگیزه بازیکنان در بازیهای رایانه‌ای می‌باشد.

- مشغولیت فعال؛ یکی از موارد بسیار مهمی که موجب سرازیر شدن کودکان، نوجوانان و جوانان بسوی بازیهای رایانه‌ای می‌شود این است که بازیکنان در این بازیها همواره مشغول انجام فعالیت و درگیری هستند و خودشان می‌توانند بازی را کنترل کرده و نتیجه آن را با عملکرد خودشان رقم بزنند.

از بزرگترین دلایل محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای، این است که انسان می‌تواند واقعیت را تجربه کند و در محیط آن قرار بگیرد، بدون آنکه در پایان خسارتی متوجه او شود یا آسیبی ببیند(اسداللهی، ۱۳۸۷، به نقل از فضل‌الهی و ملکی توانا). کنجکاوی و خیال پردازی، قدرت تصمیم‌گیری، تخلیه هیجانی، چالش ذهنی، توسعه خلاقیت، افزایش خیرخواهی و ... از دیگر مزایای بازی‌های رایانه‌ای است. از جمله معایب بازی‌های رایانه‌ای نیز میتوان به تقویت حس پرخاشگری، ایجاد روحیه انزوا طلبی در کودکان، تنبلی شدن ذهن کودکان و نوجوانان، تاثیر منفی بر روابط خانوادگی، افت تحصیلی، اهمال کاری تحصیلی و ... اشاره کرد.

یکی از متغیرهایی که به عنوان تاثیر منفی بازی‌های رایانه‌ای، قصد بررسی آن را داریم، اهمال کاریست. یکی از مهم‌ترین عوامل مؤثر بر تعلل ورزشی آموزشی در دانش‌آموزان، تمایل فراوان آنان به انجام بازی به ویژه بازی‌های رایانه‌ای است. از این رو، توجه به نقش این بازی‌ها در اهمال کاری تحصیلی برای والدین و معلمان و نظام آموزشی، اهمیت بسزایی دارد و می‌تواند بخشی از دلایل افت تحصیلی را تبیین کند. مشتاقی(۱۳۹۱)، ایمز(۱۹۹۴) و سواری(۱۳۹۲)، در پژوهش‌های در رابطه با اهمال کاری تحصیلی به این نتیجه رسیدند که، هرچه دانش‌آموزان بیشتر درگیر بازی‌های رایانه‌ای می‌شوند، در مورد پیامدهای بازی و نتایج مربوط به تحصیل

2. Instant replay encourages risk taking

3. Mastery

4. Interaction

5. Clear goals

6. Intense absorption

6. Ames



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

بی‌انگیزه‌تر می‌شوند، چون به پیامد تحصیلی و اینکه موفق شوند، کمتر توجه می‌کنند. به عبارت روشن‌تر - براساس نظریه فلت - باورهای شناختی نادرستی از تحصیل در ذهن این دانش‌آموزان شکل می‌گیرد و در نتیجه به نتایج تحصیل بی‌توجه می‌شوند. از سوی دیگر، از آنجا که با افزایش زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، زمان مفید دانش‌آموزان برای درس خواندن کاهش می‌یابد، اهمال‌کاری تحصیلی در آنها بیشتر می‌شود و دوست دارند دلایل بیرونی، از جمله کمبود وقت، حجم زیاد تکالیف، یا دلایل درونی مانند نتوانستیم، علاقه ندارم، و ... را برای توجیه کار خود مطرح کنند. همچنین، براساس دیدگاه هیل^۱ و هیل^۲ و چابوت^۳ و بارال^۴ (۱۹۷۸، ۲۵۹) بازی‌های رایانه‌ای بیشتر از درس خواندن به دانش‌آموزان لذت می‌دهد و سبب شادی آنها می‌شود؛ از این رو، این بازی‌ها را ترجیح می‌دهند و در نتیجه، اهمال‌کاری تحصیلی در آنها بیشتر می‌شود.

متغیر دیگر، که در این تحقیق، به آن می‌پردازیم، مسئولیت‌پذیری است. تعاریف مختلفی از تعریف مسئولیت‌پذیری ارائه شده است که هر کدام جنبه‌هایی از آن را مدنظر قرار داده‌اند. مسئولیت‌پذیری یک ویژگی شخصیتی است که معمولاً به صورت یک نگرش در ساختار روانی و رفتاری فرد شکل می‌گیرد و یک متغیر عمده و اساسی در رفتارهای اجتماعی فرد محسوب می‌شود و لذا در آموزش رفتارهای اجتماعی جایگاه ویژه‌ای را دارد (خدابخشی، ۱۳۸۸). اصل مسئولیت عبارت است از: افزایش مقاومت فرد در برابر شرایط تا به جای پیروی از فشارهای بیرونی از الزام‌های درونی تبعیت کند که احساس مسئولیت یا احساس تکلیف نامیده می‌شود (حسینی قمی، ۱۳۹۱). نوجوانان با یک سری از مشکلات روبه‌رو هستند باید به آنها کمک کرد که باشناخت عمیق از عهده حل مشکل خود برآیند و بدون هیچ ترس و واهمه‌ای بر مشکلات خود فائق آمده و با اعتماد به نفس بیشتری به سوی آینده حرکت کنند. باید در هر فرصتی به نوجوانان این را یاد آوری کرد که اولین مسئول حل مشکلات و مسائل خودشان هستند، نه شخص دیگر و اوست که باید برای حل آن اقدام موثر به عمل آورد. والدین و بزرگترها وظیفه هشدار دهنده دارند، چون در غیر این صورت به استقلال و خوداتکایی و اعتماد به نفس نوجوان لطمه وارد خواهد شد و او نمی‌تواند در آینده فردی مستقل باشد و تصمیمات لازم را برای رفع مشکلات خود بگیرد (نجاتی، ۱۳۷۶). مسئولیت‌پذیری در یک تقسیم کلی دارای دو بعد فردی و اجتماعی است. در بعد فردی، انجام مسئولانه کارها و ایفای نقش‌ها و مسئولیت‌های مربوط به خود، که پیامدهای آن متوجه خود فرد می‌باشد. از نظر مرگلر^۵ و همکاران، مسئولیت‌پذیر فردی به این معناست که فرد خود را نسبت به خود و موقعیتی که در آن قرار گرفته و همچنین نیازها و بهروزی دیگران مسئول بداند. گرچه مسئولیت‌پذیری فردی بر فرد تمرکز دارد، اما در یک بستر اجتماعی اتفاق می‌افتد. فردی که مسئولیت‌پذیری دارد احتمالاً در نظر خواهد گرفت که چطور انتخابها و تصمیماتش بر دیگران در جامعه تاثیر می‌گذارد (سروش، ۱۳۹۱) مسئولیت‌پذیری اجتماعی، مهم‌ترین و هدف‌مندترین بخش تربیت آدمی است و اثرات آن را به گونه‌ای همه‌جانبه در زندگی انسانها و در ابعاد مختلف مشاهده کرد. هر فردی صرف نظر از نقش‌ها و هویتی که دارد در اجتماع زندگی میکند او فقط یک فرد تنها نیست بلکه عضوی از جامعه است که در ارتباط و تعامل با دیگران است پس توجه به ضروریات زندگی اجتماعی و پذیرش ارزشهای اجتماعی جامعه‌ای که در آن زندگی می‌کند باعث می‌شود که فرد در بروز رفتار خویش وظایف و تعهدات خود

1. Hill M.B

2. Hill D.A

3. Chabot

4. Barrall

5. Mergler



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

رایانشناسد. یافته‌های چشمی و زمانی (۱۳۹۰) نشان می‌دهند میان رفتارهای همکاری، مسئولیت‌پذیری و جرات‌ورزی دانش‌آموزان غیروابسته و وابسته به بازیهای رایانه‌ای رابطه وجود دارد و پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای به ویژه بازی‌هایی با محتوای خشونت‌آمیز باعث کاهش رفتارهای سازگارانه از جمله مسئولیت‌پذیری می‌شود. با توجه به گسترش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و تاثیر آن بر زندگی دانش‌آموزان، شناخت آثار روانی و جسمانی آن بسیار حائز اهمیت است. از این جهت، در تحقیق پیش‌رو، قصد بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و مسئولیت‌پذیری و اهمال‌کاری تحصیلی دانش‌آموزان را داریم. لذا هدف اصلی این پژوهش بررسی سوال زیر می‌باشد. آیا میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای توان پیش‌بینی مسئولیت‌پذیری و اهمال‌کاری تحصیلی دانش‌آموزان را دارد؟

۲- روش اجرا

در ابتدا، برای تجزیه و تحلیل داده‌ها و بررسی نقش میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر مسئولیت‌پذیری و اهمال‌کاری دانش‌آموزان از تحلیل رگرسیون ساده استفاده شد سپس برای بررسی بین متغیرهای پژوهش از همبستگی پیرسون و اسپیرمن استفاده شد. جامعه آماری پژوهش، کلیه دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه دوم (پایه نهم، دهم، یازدهم و دوازدهم) شهر همدان بودند که ۳۷۵ نفر به عنوان نمونه انتخاب شدند و از طریق برنامه شاد با هماهنگی مدیران مدارس انتخاب شده، پرسشنامه‌های پژوهش ارسال شد که در نهایت ۳۳۹ پرسشنامه تکمیل شد. شرایط حضور در این پژوهش عبارت بود از: حداقل سن ۱۵ سال و حداکثر ۱۸ سال، مشغولیت به تحصیل در یکی از سه پایه ی نهم، دهم، یازدهم و دوازدهم.

۳- ابزار

- پرسشنامه اهمال‌کاری تحصیلی: این پرسشنامه توسط سواری سال ۱۳۹۱ تدوین شده و به گونه‌ای طراحی شده که آزمودنی‌ها بایستی به یکی از پنج گزینه هرگز (صفر) به ندرت (۱)، بعضی اوقات (۲)، بیشتر اوقات (۳) و همیشه (۴) پاسخ بدهند. این پرسشنامه شامل ۱۲ سوال با خرده مقیاس‌های اهمال‌کاری عمدی با ۵ ماده، اهمال‌کاری ناشی از خستگی جسمی روانی با ۴ ماده و اهمال‌کاری ناشی از بی‌برنامگی با ۳ ماده می‌باشد. نتایج آزمون‌های شاخص کفایت نمونه‌گیری $KMO=0/760$ و اندازه‌گیری کرویت بارتلت $X^2=162/67$ ($P<0/0001$) بیانگر این هستند که داده‌ها برای تجزیه و تحلیل عاملی مناسب می‌باشند. برای تحلیل عاملی مقیاس اهمال‌کاری تحصیلی در آغاز از روش تحلیل مولفه‌های اصلی استفاده شد. پس از آن برای تشخیص عوامل بنیادی که زیر بنای مقیاس را تشکیل می‌دهند از روش چرخش متعامد (واریماکس) استفاده شد. تحلیل عاملی اکتشافی نشان می‌دهد که ارزش ویژه عامل‌های اول تا سوم از یک بالاتر می‌باشند که جمعا $61/11$ واریانس ماده‌های مقیاس را تبیین می‌کنند در تحلیل عوامل این پرسشنامه از بارهای عاملی $0/49$ به بالا استفاده شد. به منظور تعیین روایی آزمون اهمال‌کاری تحصیلی، از پرسشنامه اهمال‌کاری تاکن (۱۹۹۱) استفاده شد و از طریق همبسته کردن این دو آزمون مقدار ضریب همبستگی $0/35$ به دست آمد که این مقدار در سطح $0/03$ معنی‌دار است. با استناد به این یافته می‌توان نتیجه گرفت که آزمون اهمال‌کاری تحصیلی ساخته شده از روایی نسبتاً بالایی برخوردار است.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

- پرسشنامه مسئولیت‌پذیری نوجوانان: این پرسشنامه توسط پری سیما نعمتی در سال ۱۳۸۶ زیر نظر دکتر ابوالفضل کرمی ساخته و مورد هنجاریابی قرار گرفته است. این پرسشنامه شامل ۵۰ سوال با خرده‌مقیاس‌های خود‌مدیریتی با ۱۰ ماده، نظم‌پذیری با ۹ ماده، قانون‌مندی با ۱۲ ماده، امانت‌داری با ۵ ماده، وظیفه‌شناسی با ۴ ماده، سازمان‌یافتگی با ۶ ماده و پیشرفت‌گرایی با ۴ ماده می‌باشد. هر عبارت شامل ۵ گزینه است: "کاملاً موافقم=۵، موافقم=۴، نظری ندارم=۳، مخالفم=۲، و کاملاً مخالفم=۱". نمره گذاری بر مبنای طیف لیکرت ۵ درجه‌ای می‌باشد. در سوالاتی که مستقیم نمره گذاری می‌شوند، اگر آزمودنی گزینه کاملاً مخالف را انتخاب کند، نمره یک و اگر گزینه مخالف را انتخاب کند، نمره دو و اگر گزینه کاملاً موافق را انتخاب کند نمره ۵ پنج می‌گیرد. نمره گذاری سوالات معکوس برعکس می‌باشد. (یعنی سوال‌های ۸، ۱۰، ۱۲، ۱۴، ۱۶، ۱۸، ۲۰، ۲۲، ۲۴، ۲۶، ۲۸، ۳۰، ۳۲، ۳۴، ۳۶، ۳۸، ۴۰، ۴۲، ۴۴، ۴۶). داده‌های بدست آمده از پژوهش با استفاده از روش تحلیل عاملی مولفه‌های اصلی و با استفاده از چرخش واریماکس مورد تحلیل قرار گرفت. نتایج نشان داده که آزمون از هفت عامل تشکیل شده و اشتراکات سوال‌ها (همبستگی تک‌تک سوالات با مفهوم کلی آزمون یعنی مسئولیت‌پذیری) بین ۰/۴۸ و ۰/۷۸. و اکثراً بالا بوده است. بررسی روایی سازه از طریق تفاوت‌های گروهی نیز بر روی دو گروه با مسئولیت‌پذیری بالا و پایین، با استفاده از آزمون t برای گروه‌های مستقل صورت گرفت که نتایج تفاوت معناداری را در تمامی هفت عامل ذکر شده: نشان داد. یعنی آزمون مسئولیت‌پذیری محقق-ساخته به خوبی توانسته این دو گروه را از یکدیگر تفکیک کرده و از روایی سازه‌ی بالایی برخوردار بوده است. پایایی آزمون به طور مجدد مورد بررسی قرار گرفت. در محاسبه پایایی از روش همسانی درونی ضریب آلفای کرونباخ برای کل پرسشنامه قبل از چرخش، ۰/۹۴. برآورد گردید و پس از چرخش و ریزش ۲۸ سوال، ۰/۹۱. بدست آمد.

۴- یافته‌ها

داده‌های حاصل از ۳۳۹ نفر دانش‌آموز دبیرستانی با میانگین و انحراف معیار سنی $16/10 \pm 0/87$ مورد بررسی قرار گرفت. بررسی نتایج میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای نشان داد که ۲۴۹ نفر (۷۳٪/۵) از بازی‌ها استفاده نمی‌کنند، ۶۶ نفر (۱۹٪/۵) کمتر از یک ساعت، ۱۴ نفر (۴٪/۱) بین ۱ تا ۳ ساعت و ۱۰ نفر (۲٪/۹) بیشتر از ۳ ساعت از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند. برای بررسی نقش میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر مسئولیت‌پذیری و اهمالکاری دانش‌آموزان از تحلیل رگرسیون ساده استفاده شد. ابتدا میانگین و انحراف معیار و نرمال بودن توزیع متغیرها با آزمون کلموگروف-اسمیرنوف بررسی شد که نتایج آن در جدول ۱ ارائه شده است.

جدول ۱: میانگین، انحراف معیار و آماره کلموگروف-اسمیرنوف متغیرهای پژوهش

متغیر	تعداد	میانگین	انحراف معیار	Z	P
اهمالکاری	۳۳۹	۱۷/۲۴	۸/۲۵	۱۱۵/	۰/۲۰۰
مسئولیت‌پذیری	۳۳۹	۱۳۱/۷۴	۱۱/۷۱	۱۱۶۵/	۰/۱۲۷

اطلاعات جدول ۱ میانگین و انحراف معیار متغیرهای پژوهش را نشان می‌دهد. نتایج نرمال بودن توزیع متغیرها در پیش‌آزمون و



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

پس‌آزمون در همه متغیرها تأیید گردید ($P > 0.05$). در ادامه برای بررسی رابطه خطی بین متغیرهای پژوهش از همبستگی پیرسون و اسپیرمن استفاده شد که نتایج آن در جدول شماره ۲ ارائه شده است.

جدول ۲: همبستگی بین متغیرهای پژوهش

متغیر	تعداد	۱	۲	۳
۱- اهمالکاری	۳۳۹	۱		
۲- مسئولیت‌پذیری	۳۳۹	-0.41^{**}	۱	
۳- میزان استفاده از بازی	۳۳۹	0.19^{**}	-0.17^{**}	۱

$**p < 0.01$, $*p < 0.05$

نتایج جدول ۲ ارتباط بین متغیرهای پژوهش را نشان می‌دهد. بر اساس نتایج اهمالکاری با مسئولیت‌پذیری ارتباط منفی و معنادار ($r = -0.41, p < 0.01$) و با میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای ارتباط مثبت و معنادار دارد ($r = -0.17, p < 0.01$). همچنین نتایج نشان می‌دهد مسئولیت‌پذیری با میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای ارتباط مثبت و معنادار دارد ($r = 0.19, p < 0.01$). در ادامه برای بررسی نقش میزان استفاده از بازیها بر اهمالکاری و مسئولیت‌پذیری از رگرسیون ساده استفاده شد. قبل از اجرای رگرسیون پیش‌فرض‌های آن مورد بررسی قرار گرفت. نرمال بودن توزیع متغیر وابسته با آزمون کلموگراف-اسمیرنف مورد بررسی قرار گرفت و نتیجه آن نشان داد که توزیع نرمال است ($P > 0.05$). رابطه خطی بین متغیرهای مستقل و وابسته با همبستگی مورد بررسی قرار گرفت و مشخص شد بین متغیرها رابطه خطی برقرار است. نتایج تحلیل رگرسیون را در جداول ۳ و ۴ مشاهده می‌کنید.

جدول ۳: نتایج تحلیل رگرسیون برای پیش‌بینی اهمالکاری و مسئولیت‌پذیری توسط میزان استفاده از بازی

متغیر ملاک	مدل	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	سطح معناداری	R	R ²
اهمالکاری	رگرسیون	۱۴۶۱/۸۵	۱	۱۴۶۱/۸۵	۱۴/۳۲	۰/۰۰۱	۰/۲۰	۰/۰۴۱
	باقی مانده	۴۳۳۹۶/۵۵	۳۳۷	۱۰۲/۰۶				
	کل	۳۵۸۵۸/۴۰	۳۳۸					
مسئولیت‌پذیری	رگرسیون	۱۷۷۴/۶۳	۱	۱۷۷۴/۶۳	۱۲/۷۶	۰/۰۰۱	۰/۱۹	۰/۰۳۷
	باقی مانده	۴۶۸۵۸/۵۲	۳۳۷	۱۳۹/۰۴				
	کل	۴۸۶۳۳/۱۶	۳۳۸					



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

با توجه به نتایج جدول ۳ در مورد اثر میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر اهمالکاری، با توجه به مقادیر به دست آمده ($F=14/32$) ، $(P<0/01)$ می‌توان گفت مدل معنادار است بدین‌معنا که میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، اهمالکاری را تا ۴ درصد پیش‌بینی می‌کند. در مورد اثر میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر مسئولیت‌پذیری مقادیر به دست آمده ($F=12/76$) ، $(P<0/01)$ می‌توان گفت مدل معنادار است بدین‌معنا که میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای مسئولیت‌پذیری را تا ۳ درصد پیش‌بینی می‌کند.

جدول ۴: ضرایب مدل رگرسیون برای پیش‌بینی اهمال کاری و مسئولیت‌پذیری توسط میزان استفاده از بازی

سطح معناداری	T	ضرایب استاندارد شده	ضرایب استاندارد نشده		مدل
			B	خطای استاندارد	
		بتا			
0/001	10/96	-	1/20	13/17	اثر میزان استفاده از بازی بر اهمالکاری
0/001	3/78	0/20	0/78	2/96	مقدار ثابت
0/001	96/40	-	6/50	135/19	اثر میزان استفاده از بازی بر مسئولیت‌پذیری
0/001	-3/57	-0/19	0/91	-3/26	مقدار ثابت

نتایج جدول ۴ نشان می‌دهد که میزان استفاده از بازی رایانه‌ای با ضریب بتای 0/20 توانسته نقش مثبت و معناداری را در پیش‌بینی اهمالکاری دانش‌آموزان داشته باشد. همچنین میزان استفاده از بازی رایانه‌ای با ضریب بتای 0/19 - توانسته در پیش‌بینی مسئولیت‌پذیری دانش‌آموزان نقش منفی و معناداری داشته باشد.

۵- بحث و نتیجه‌گیری

یکی از جلوه‌های تغییر و دگرگونی عصر نوین، تغییر در نوع سرگرمی‌ها جوانان جامعه است که نمود بارز آن را می‌توان در ظهور و گسترش بازی‌های رایانه‌ای مشاهده کرد که همزمان با بروز و شیوع این بازی‌ها نگاه‌های کنجکاو و نگران بسیاری به این پدیده متوجه گشته و به کناکاش در آثار و پیامدهای حاصل از بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی پرداخته شده است.

این مطالعه نیز با هدف بررسی رابطه بین اهمال کاری تحصیلی و مسئولیت‌پذیری دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه دوم، با میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای انجام گرفت. در این مطالعه از روش همبستگی و تحلیل رگرسیون استفاده شد. نمونه مورد نظر از میان دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه دوم انتخاب شد که از میان آنها ۳۳۹ نفر پرسشنامه‌های خود را تکمیل و ارسال کردند. فرضیه این مطالعه مبنی بر رابطه بین اهمال کاری تحصیلی و مسئولیت‌پذیری دانش‌آموزان با میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، تایید شد. یافته‌های این پژوهش نشان داد بین اهمال کاری تحصیلی و میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای رابطه مثبت و معناداری



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

وجود دارد در نتیجه می‌توان گفت هر چه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بیشتر باشد، دانش آموز نیز اهمال کاری تحصیلی بیشتری از خود نشان می‌دهد. این نتیجه همسو با نتایج مطالعات مشتاقی (۱۳۹۱)، ایمز (۱۹۹۲) و سواری (۱۳۹۲) می‌باشد که در تبیین این یافته بیان داشتند که هرچه دانش آموزان بیشتر درگیر بازی‌های رایانه‌ای می‌شوند، در مورد پیامدهای بازی و نتایج مربوط به تحصیل بی‌انگیزه‌تر می‌شوند، چون به پیامد تحصیلی و اینکه موفق شوند، کمتر توجه می‌کنند. یافته دیگر این پژوهش نشان داد بین مسئولیت‌پذیری و میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای رابطه منفی و معناداری وجود دارد. به این معنا که هر چه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بیشتر باشد، دانش آموز مسئولیت‌پذیری کمتری را از خود نشان می‌دهد که همسو با نتایج یافته‌های چشمی و زمانی (۱۳۹۰) است که نشان می‌دهند میان رفتارهای همکاری، مسئولیت‌پذیری و جرات‌ورزی دانش‌آموزان غیروابسته و وابسته به بازی‌های رایانه‌ای رابطه وجود دارد و مشغولیت به بازی‌های رایانه‌ای باعث کاهش رفتارهای سازگارانه اجتماعی از قبیل مسئولیت‌پذیری می‌شود.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

۶- منابع

۱. ترکمان، منوچهر؛ مقدم مصطفی (۱۳۸۶)، بازی‌های آموزشی: برای مربیان و اولیای کودکان قبل از دبستان، تهران، انتشارات مدرسه
۲. چشمی، ملیحه؛ زمانی، بی بی عشرت (۱۳۹۰). مقایسه رفتارهای سازگار و ناسازگار اجتماعی دانش‌آموزان وابسته و غیروابسته به بازیهای رایانه‌ای شهر اصفهان. فصلنامه مطالعات روانشناسی تربیتی دانشگاه سیستان و بلوچستان، ۸ (۱۴)، ۴۱-۶۰.
۳. حسینی قمی، طاهره (۱۳۹۱). فصلنامه رشد مشاور مدرسه، شماره ۱۶-۳۱، ۱۹.
۴. خدابخشی، مهدی، عابدی، محمدرضا (۱۳۸۸). بررسی روش‌های افزایش مسئولیت‌پذیری در دانش‌آموزان دوره راهنمایی شهر شهرضا در سال تحصیلی ۱۳۸۴-۱۳۸۵، مطالعات روان‌شناختی دانشگاه الزهراء، دوره ۵، شماره ۱
۵. سبحانی نژاد، مهدی (۱۳۷۹). مسئولیت‌پذیری در برنامه درسی کنونی دوره ابتدایی ایران و طراحی برای آینده، رساله دکتری دانشگاه تربیت مدرس
۶. سروش، مریم (۱۳۹۱). احساس مسئولیت فردی و اجتماعی، دیگر خواهی و اعتماد اجتماعی مطالعه نوجوانان شیراز، جامعه‌شناسی کاربردی، سال ۲۳، شماره ۲، شماره پیاپی ۴۶، ص ۲۱۱-۱۹۳
۷. سواری (۱۳۹۲). رابطه ساده و چندگانه تبحرگرایی و رویکرد گرایی با اهمال‌کاری تحصیلی. دو فصلنامه علمی پژوهشی شناخت اجتماعی، ۲ (۳)، ۵۱-۴۴
۸. سیامک مهبجور، رضا (۱۳۸۳). روان‌شناسی بازی، تهران، نشر ساسان
۹. فضل‌اللهی، سیف‌اله، ملکی توانا، منصوره (۱۳۹۰). آثار سو بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان از دیدگاه مربیان پرورشی ناحیه ۲ استان قم، دوفصل نامه اسلام و پژوهش‌های تربیتی، سال سوم، شماره دوم، ص ۱۲۵-۱۴۴
۱۰. مشتاقی، سعید (۱۳۹۱). پیش‌بینی پیشرفت تحصیلی بر اساس جهت‌گیری هدف پیشرفت. دو ماهنامه علمی-پژوهشی راهبرد های آموزش در علوم پزشکی، ۵ (۲)، ۸۹-۹۴
۱۱. منطقی، مرتضی (۱۳۸۰). بررسی پیامدهای بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای، تهران: نشر فرهنگ دانش
۱۲. نجاتی، حسین (۱۳۷۶). روان‌شناسی نوجوانی ((چگونگی رفتار با نوجوانان))، تهران، چاپ اول، انتشارات بیکران
۱۳. نوروزی، داریوش و دهقانزاده، حسین (۱۳۹۱). طراحی بازیهای رایانه‌ای آموزشی، تهران، انتشارات گویش نو

14. Ames, C. (1992). Classrooms: Goals, structures, and student's motivation. *Journal of educational psychology*, 84(3), 261- 271. Doi: 10.1037/0022-0663.84.3.261

15. Hill, M. B., Hill, D. A. Chabot, A., E., & Barrall, J. F. (1978). A survey of college faculty and student procrastination. *College student journal*, 12(3), 256-262