

اثر بخشی شبکه‌های اجتماعی مجازی بر میزان پرخاشگری و تفکر خلاق دانش‌آموزان دختر متوسطه دوم شهر یزد

اکبر جدیدی محمدآبادی*^۱، نرگس دشتی^۲

۱. استادیار گروه علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه پیام‌نور، تهران، ایران

۲. دانش‌آموخته کارشناسی ارشد گروه روان‌شناسی، دانشگاه پیام‌نور، تهران، ایران

دریافت: ۲۹ بهمن ۱۴۰۰ پذیرش: ۱۲ اردیبهشت ۱۴۰۱

Evaluation of the Effectiveness of Virtual Social Networks on the Level of Aggression and Creative Thinking of Female High School Students in Yazd

Akbar Jadidi Mohammadabadi*¹, Narges Dashti²

1. Assistant Professor, Department of Education, Payame Noor University, Tehran, Iran

2. Master Student of Educational Psychology, Payame Noor University, Tehran, Iran

Received: 18 Feb 2022

Accepted: 2 May 2022

Original Article

مقاله پژوهشی

Abstract

This study aimed to investigate the effectiveness of virtual social networks on the level of aggression and creative thinking of female high school students in Yazd. This research is a quasi-experimental study with a pre-test-post-test design with a control group and is a part of applied research in terms of purpose. The statistical population of this study includes all female high school students in Yazd, whose statistics were announced as 2300. To select a sample, 30 female high school students were selected by convenience sampling. This number of people was randomly divided into two experimental groups (15 people) and a control group (15 people). Data collection tools were Eiseng's (1978) aggression questionnaire, hani creative thinking questionnaire (2005), and a researcher-made chess training package. Analysis of covariance was used to analyze the data and test the hypotheses. The results showed that virtual social networks significantly affect the level of aggression and creative thinking of students. So; teachers and families need to educate students about the dangers of cyberspace networks while educating students about how to use them properly.

Keywords

Virtual Social Networks, Aggression, Creative Thinking.

چکیده

هدف مطالعه حاضر بررسی اثربخشی شبکه‌های اجتماعی مجازی بر میزان پرخاشگری و تفکر خلاق دانش‌آموزان دختر متوسطه دوم شهر یزد است. این پژوهش از نوع نیمه آزمایشی با طرح پیش‌آزمون-پس‌آزمون با گروه کنترل انجام می‌شود و از نظر هدف جزء پژوهش‌های کاربردی می‌باشد. جامعه آماری این پژوهش شامل کلیه دانش‌آموزان دختر متوسطه دوم شهر یزد می‌باشد که آمار آنان ۲۳۰۰ اعلام شد. برای انتخاب نمونه ۳۰ نفر از دانش‌آموزان دختر متوسطه دوم، به صورت نمونه‌گیری در دسترس انتخاب شدند. این تعداد فراد، به صورت تصادفی در دو گروه آزمایش (۱۵ نفر) و گروه گواه (۱۵ نفر) قرار گرفتند. ابزار گردآوری داده‌ها پرسشنامه پرخاشگری آیزنگ (۱۹۷۸)، پرسشنامه تفکر خلاق هانی (۱۳۸۴) و بسته آموزشی شطرنج محقق‌ساخته بود. برای تحلیل داده‌ها و آزمون فرضیه‌ها از آزمون تحلیل کوواریانس استفاده شد. نتایج یافته‌ها نشان داد شبکه‌های اجتماعی مجازی بر میزان پرخاشگری و تفکر خلاق دانش‌آموزان تأثیر معنادار دارد. لذا؛ معلمان و خانواده‌ها باید ضمن این‌که آموزش در مورد استفاده درست از شبکه‌های مجازی به دانش‌آموزان داشته باشند، خطرات شبکه‌های محیط مجازی را به آنان یادآور شوند.

واژه‌های کلیدی

شبکه‌های اجتماعی مجازی، پرخاشگری، تفکر خلاق.

مقدمه

یکی از مهم‌ترین و حساس‌ترین دوره‌های زندگی رشد افراد، دوره نوجوانی است. این دوره حساس زندگی بر تمامی اختلالات روانی - رفتاری افراد در آینده تأثیرگذار بوده و به همین دلیل توجه به مسائل و مشکلات نوجوانان و شیوه صحیح روبرو شدن با آن‌ها، همواره از اهمیت و دقت فراوانی برخوردار بوده است (هاشمی دزکی و افشاری، ۱۳۹۹). یکی از مسائل بسیار مهمی که نوجوانان با آن درگیر هستند، مسئله پرخاشگری نوجوانان است. افراد برای کنترل اعمال دیگران دست به پرخاشگری می‌زنند. بر طبق این تعریف، انگیزه زیربنایی پرخاشگری به دست آوردن کنترل بر رفتار یا افراد دیگر است و پرخاشگری را به مثابه آمادگی در نظر می‌گیرد که یادگیری و عوامل شناختی نقش مهمی در ابراز آن ایفاء می‌کند (فرانکن، ۲۰۱۵). پرخاشگری کاهش سرعت پردازش‌های ذهنی و تصمیم‌گیری‌های عجولانه را به دنبال دارد. تحقیقات بندورا نیز نشان داد پرخاشگری از طریق مشاهده یاد گرفته می‌شود. قرار گرفتن در معرض رفتارهای پرخاشگرانه و یا مشاهده فیلم نشانه‌های آن را فعال می‌کند و در نهایت رفتار به سمت پرخاشگری سوق می‌یابد (مکاروف و مکاروف، ۲۰۱۹).

با توجه به این که امروزه، بسیاری از نوجوانان در رویارویی با مسائل زندگی توانایی‌های لازم و اساسی را ندارند و در مواجهه با مشکلات مانند پرخاشگری، اضطراب و افسردگی آسیب‌پذیرند، جایگاه و ضرورت آموزش مهارت‌های فکری به دانش‌آموزان نوجوان برای مواجه شدن با مسائل دنیای امروز و جایگزین کردن روش‌ها و نگرش‌های علمی پژوهش‌محور، به جای انتقال و ذخیره‌سازی حقایق علمی، بسیار حائز اهمیت است (صفایی، زارعی و سماوی، ۱۴۰۰). لذا نیاز است مهارت‌های لازم چون تفکر خلاق را کسب کنند. تفکر خلاق از جمله مهارت‌های است که افراد خود را با توجه به شرایط تغییر داده و منطبق با شرایط سازگار می‌شوند. با گذر زمان هر چیزی که در زندگی انسان‌ها وجود دارد کهنه یا قدیمی نمی‌شود، بلکه با خلاقیت و روش جدید می‌توان از آن استفاده کرد (بابایی، ۱۳۹۸). همه انسان‌ها توانایی ابداع تفکر خلاق را دارند و بدون محدودیت می‌توانند دست به خلاقیت بزنند. تفکر خلاق پایان‌ناپذیر است، زیرا انسان‌ها برای بقا خود نیاز به پذیرش شرایط و افزایش خلاقیت مطابق با تغییرات دارند. بنابراین تفکر خلاق فقط ابزاری برای تسهیل کردن کارهای

انسان نیست، بلکه ضرورتی برای ادامه زندگی انسان‌ها است (طاهریان و همکاران، ۱۳۹۷). داشتن مهارت تفکر خلاق در طول زندگی به غنای زندگی افراد کمک می‌کند. چرا که با استفاده از خلاقیت می‌توان چالش و هیجان بیشتری را به زندگی وارد کرد. افراد خلاق به میزان بیشتری آرزوهای خود را دنبال کرده و احساس ماجراجویی و لذت بیشتری را نیز تجربه می‌کنند. علاوه بر این‌ها خلاقیت به افکار تخیلی و تحلیلی جهت می‌دهد. آن‌ها را یکپارچه کرده و باعث ایجاد تعادل در مسیر تفکر می‌شود (حجتی و همکاران، ۱۴۰۰). از طرف دیگر؛ در این مطالعه از جمله متغیرهای مرتبط با خلاقیت، شبکه‌های اجتماعی مجازی است. در تایید این مطلب می‌توان به نتایج پژوهش؛ طاهریان و همکاران (۱۳۹۷) و حیدری (۱۳۹۹) اشاره کرد.

استفاده از فناوری‌های جدید ارتباطی به ویژه شبکه‌های اجتماعی مجازی انسان‌ها را وارد عصر تازه‌ای از ارتباطات کرده است. یکی از بانفوذترین فناوری‌های عصر جدید ارتباطی، شبکه‌های اجتماعی هستند که بر همه ابعاد زندگی فردی و جمعی کاربران تأثیرگذار است (کریمیان، پارسامهر و افشانی، ۱۳۹۸). شبکه‌های اجتماعی پایگاه‌هایی هستند که کاربران می‌توانند از طریق آن افکار، علاقه‌مندی‌ها و فعالیت‌های خود را با دیگران اشتراک بگذارند. کاربران در این شبکه‌ها بدون در نظر گرفتن زبان، جنس و فرهنگ تبادل اطلاعات با یکدیگر می‌پردازند (معمار، خاکسار و علی پور، ۱۳۹۶). نوجوانان از مهم‌ترین و آسیب‌پذیرترین کاربران شبکه‌های اجتماعی محسوب می‌شوند، چراکه زمان اوقات فراغت از شبکه‌های اجتماعی استفاده می‌کنند و زمان قابل توجهی را به استفاده از این شبکه‌ها اختصاص می‌دهند (شایگان و رحیمی، ۱۳۹۷). این شبکه‌ها مزایا و معایبی را می‌توانند برای نوجوانان در بر داشته باشند. یکی از این مزایا، اجتماعی ساز نوجوانان است که امکان ایجاد و حفظ روابط، صحبت با دوستان، ابراز احساسات و ملاقات با افراد جدید را برای آن‌ها ایجاد می‌کند. از جمله معایب آن می‌توان اعتیاد به دنیای مجازی، فقدان تماس مستقیم، احتمال ایجاد تصویر غلط در تعاملات، برداشت و درک اشتباه از پیام‌ها، اشاره کرد (اپرا و است، ۲۰۱۹).

جدیدی محمدابادی و همکاران (۱۴۰۰) در مطالعه ای برگزاری دوره‌های آموزشی برای معلمان، ارائه یک محیط مناسب با

۲۳۰۰ اعلام شد. برای انتخاب نمونه ۳۰ نفر از دانش‌آموزان دختر متوسطه دوم، به صورت نمونه‌گیری در دسترس انتخاب شدند. این تعداد افراد، به صورت تصادفی در دو گروه آزمایش (۱۵ نفر) و گروه گواه (۱۵ نفر) قرار گرفتند. دانش‌آموزان گروه آزمایش، جلسات آموزشی؛ آموزش شطرنج را هفته‌ای یک بار، توسط محقق دریافت کردند. بعد پایان جلسات از دو گروه آزمایش و گواه پس از آزمون به عمل آمد. ملاک ورود به پژوهش حاضر؛ سن ۱۶-۱۸ سال و حضور در تمامی جلسات آموزشی بود. ملاک خروج از پژوهش عدم شرکت در جلسات آموزشی بود.

ابزار

در این پژوهش از دو پرسشنامه و پکیج آموزشی به‌عنوان ابزارهای اندازه‌گیری استفاده شده است که در ادامه توضیحات آن ارائه می‌شود.

الف) پرسشنامه پرخاشگری

پرسشنامه سنجش پرخاشگری آیزنگ (۱۹۷۸) تهیه و دارای ۳۰ مقوله است که ۲۰ مقوله آن پاسخ مثبت و ۱۰ مقوله پاسخ منفی دارد و آزمودنی با جواب‌های بلی و خیر به پرسش‌ها پاسخ می‌دهد. در ایران ضریب پایایی و اعتبار این آزمون توسط محامد و همکاران (۱۳۹۵) بر روی یک نمونه از مردان و زنان شهر مشهد محاسبه گردید که به ترتیب ۰/۹۴ و ۰/۸۱ به دست آمد که نشان‌دهنده ثبات و تکرارپذیری و دقت مقیاس مزبور می‌باشد. همچنین روایی پرسشنامه در پژوهش محامد و همکاران (۱۳۹۵) مورد تایید قرار گرفت. با بررسی انجام شده در پژوهش حاضر، روایی پرسشنامه مورد تایید قرار گرفت و پایایی پرسشنامه با استفاده از آلفای کراباخ ۰/۷۲۴ به دست آمد.

ب) پرسشنامه تفکر خلاق

پرسشنامه تفکر خلاق از کتاب مجموعه پرسشنامه برای مریان روابط انسانی نوشته هانی، ترجمه یوسفی (۱۳۸۴) تهیه شده است. در این پرسشنامه ۱۲ جفت عبارت عرضه شده که پس از توزیع آن در میان دانشجویان از آنان خواسته شد تا از هر زوج عبارت پرسشنامه، یکی را که بیشتر نزدیک به رفتار آنهاست علامت بزنند. ذهبیون و احمدی (۱۳۹۰) روایی پرسشنامه فوق‌الذکر را تایید و پایایی پرسشنامه را با استفاده از آلفای

قابلیت‌های گسترده آموزشی و خدمات پشتیبانی مناسب، میزان رضایت مندی را افزایش داده و استفاده از آموزش‌های مجازی را در مدارس تداوم می‌بخشد. از آنجائی که افراد نمی‌توانند شبکه‌های مجازی را از زندگی فردی و اجتماعی کاملاً حذف کنند، بهتر است مضرات و منافع آن را شناسایی و در جهت استفاده درست از آن برآیند. با توجه به گستردگی شبکه‌های اجتماعی مجازی، به نظر می‌رسد تأثیرات منفی این شبکه‌ها با گذشت زمان مشخص خواهد شد. پرخاشگری، یکی از تأثیرات منفی است که شاید بتوان گفت شبکه‌های مجازی با بازی‌ها یا فیلم‌ها پرخاشگرانه آن را به صورت غیرمستقیم به افراد آموزش می‌دهند. همچنین به دلیل این که دختران بیشتر پرخاشگری کلامی دارند، به نظر می‌رسد دختران پرخاشگرهای محیط مجازی را دریافت و به صورت پنهان دارند. از طرف دیگر، از آنجا که شبکه‌های مجازی ارتباط با گروه همسالان را کم کرده، لذا افراد کمتر به بازی‌های خلاقانه دنیای واقعی وارد می‌شوند. نتایج این پژوهش می‌تواند زمینه آشنایی خانواده‌ها و کاربران با وجوه مثبت شبکه‌های اجتماعی که به نوعی موجب افزایش مهارت‌های ارتباطی می‌شود و از سوی دیگر آشنایی با نکات منفی و مخرب شبکه‌های اجتماعی مجازی که می‌تواند باعث اختلال رفتاری و پرخاشگری در کاربران گردد، باشد. از طرف دیگر، از آنجا که ورزش شطرنج نیاز به تفکر و تمرکز دارد و دانش‌آموزان با مهارت و تفکر خلاق خود می‌توانند ضمن انجام ورزش مفید، به کاهش پرخاشگری و افزایش نشاط و سلامت روان خود کمک کرده و در ادامه زندگی این ورزش را ادامه دهند، لذا؛ آموزش انجام شده در شبکه مجازی (شاد) برای افراد مورد مطالعه آموزش شطرنج می‌باشد. بنابراین؛ پژوهش حاضر شبکه شاد و آموزش شطرنج در این شبکه مورد بررسی قرار گرفته است و به دنبال یافتن پاسخ این سؤال است که آیا شبکه‌های اجتماعی مجازی (شاد) بر میزان پرخاشگری و تفکر خلاق دانش‌آموزان دختر متوسطه دوم شهر یزد مؤثر است؟

روش

روش پژوهش از نوع نیمه آزمایشی با طرح پیش‌آزمون - پس‌آزمون با گروه کنترل است. جامعه مورد نظر در پژوهش حاضر، دانش‌آموزان دختر متوسطه دوم شهر یزد می‌باشد که آمار آنان

کرانباخ ۰/۸۵ گزارش کرد. روایی پرسشنامه تفکر خلاق در پژوهش حاضر تایید و پایایی پرسشنامه با استفاده از آلفای کرانباخ ۰/۷۱۵ به دست آمد.

(ج) پکیج آموزشی

بسته آموزشی شطرنج از کتاب توسعه‌ی مهارت‌های چابکی -

جدول ۱. رئوس جلسات آموزشی

شماره جلسات	رئوس جلسات
جلسه اول	آموزش صفحه شطرنج (عرض و ستون قطرو تعداد خانه‌ها تفاوت‌ها و شباهت‌ها)، نام مهره‌ها، تعداد آن‌ها، نحوه حرکت، ارزش هر مهره
جلسه دوم	اصلاحات و ملاحظات کلی راجع به شطرنج؛ قوانین مربوط به بازی شطرنج، نحوه زدن و تهدید کردن مربوط به مهره و تفاوت و شباهت‌های آن با مهره‌های دیگر، اصطلاحات مربوط به سرباز از جمله آنپاسان و ترفیع و استثنائات
جلسه سوم	آموزش کیش - مات - پات، کیش و انواع فرار از کیش، مات؛ تفاوت بین آن‌ها و حالت‌های تساوی به وجود آمده بین رقیب‌ها
جلسه چهارم	آموزش چنگال - سیخ - آچمز، تکنیک‌هایی که حریف را مجبور به انتخاب یا حرکت خارج از برنامه ریزی می‌کند
جلسه پنجم	آموزش قلعه گیری، قوانین اصلی صفحه شطرنج و مهره‌ها از جمله ماهیت و اهداف بازی شطرنج، حرکت مهره‌ها
جلسه ششم	آموزش عمل حرکت دادن مهره‌ها، اتمام بازی، وضعیت‌های غیر عادی
جلسه هفتم	آموزش اهمیت ثبت حرکات و نحوه انجام دادن آن‌ها، ویژگی و نحوه شروع و گسترده کردن و پایان بازی
جلسه هشتم	آموزش قانون مربع در شطرنج و نحوه استفاده از آن در مرحله آخر بازی، جمع‌بندی مطالب

یافته‌ها

$(w(15)=0/95)$ و در مرحله پس آزمون $(ku=-0/82, p>0/23)$ -
 $(w(15)=0/95, p>0/05, sk=)$ با توجه به معنادار نبودن شاخص آمای شاپیرو ویلک نرمال هستند.

در متغیر تفکر خلاق در گروه آزمایش در مرحله پیش آزمون $(ku=-1/1, p>0/22, sk=)$ و در پس آزمون $(ku=1/35, p>0/24, sk=)$ با توجه به معنادار نبودن شاخص آمای شاپیرو ویلک نرمال است. در گروه کنترل در مرحله پیش آزمون $(ku=-1/35, p>0/24, sk=)$ و در مرحله پس آزمون $(ku=-1/12, p>0/12, sk=)$ و در مرحله پس آزمون $(ku=-0/37, p>0/18, sk=)$ با توجه به معنادار نبودن شاخص آمای شاپیرو ویلک غیر نرمال هستند.

الف: نرمال بودن توزیع متغیرها
 جدول ۲ شاخص‌های مربوط به نرمال بودن متغیرهای وابسته را در دو مرحله پیش آزمون و پس آزمون با توجه به شاخص‌های کجی، کشیدگی و آزمون شاپیرو ویلک نشان می‌دهد. نتایج نشان داد در متغیر پرخاشگری در گروه آزمایش در مرحله پیش آزمون $(ku=-0/97, p>0/32, sk=)$ و در پس آزمون $(ku=-1/02, p>0/54, sk=)$ با توجه به معنادار نبودن شاخص آمای شاپیرو ویلک نرمال است. در گروه کنترل در مرحله پیش آزمون $(ku=-0/81, p>0/22, sk=)$

جدول ۲. شاخص‌های توزیع نمره‌های آزمودنی‌های گروه‌های آزمایش و کنترل در متغیرهای

گروه‌ها	متغیرها	تعداد	میانگین	انحراف استاندارد	کمینه نمره	بیشینه نمره
آزمایشی	پیش آزمون پرخاشگری	۱۵	۳۶/۳۳	۱/۳۹	۳۴	۳۸
	پس آزمون پرخاشگری	۱۵	۳۳/۴۶	۲/۷۳	۲۹	۳۷
کنترل	پیش آزمون پرخاشگری	۱۵	۳۴/۰۶	۲/۷۴	۲۹	۳۸
	پس آزمون پرخاشگری	۱۵	۳۴/۰۱	۲/۷۱	۲۹	۳۸
آزمایشی	پیش آزمون تفکر خلاق	۱۵	۹/۲	۱/۳۷	۷	۱۱
	پس آزمون تفکر خلاق	۱۵	۸/۸	۱/۵۲	۷	۱۱
کنترل	پیش آزمون تفکر خلاق	۱۵	۸/۸	۱/۵۲	۷	۱۱

۸	۴	۱/۳۵	۶/۵۳	۱۵	پس آزمون تفکر خلاق
---	---	------	------	----	--------------------

فرضیه اول: شبکه‌های اجتماعی مجازی بر میزان پرخاشگری دانش آموزان تأثیر معنادار دارد. در جدول ۳ تحلیل نتایج مقایسه تأثیر عمل‌های آزمایشی در بین گروه‌ها در پرخاشگری را نشان می‌دهد. نتایج نشان داد بین دو گروه در پرخاشگری تفاوت معنی‌داری وجود دارد.

جدول ۳. تحلیل انکوا در متن مانکوا متغیر پرخاشگری

منابع	مجموع مجزورات	درجه آزادی	میانگین مجزورات	مقدار F	سطح معناداری	مجزور اتا
پیش آزمون پرخاشگری	۱۲۲/۴۵	۱	۱۲۲/۴۵	۶۷/۷۶	۰/۰۰۰	۰/۷۲
عمل آزمایشی	۵۵/۲	۱	۵۵/۲	۳۰/۵۵	۰/۰۰۰	۰/۵۴
خطا	۴۶/۹۸	۲۶	۱/۸			

فرضیه دوم: شبکه‌های اجتماعی مجازی بر تفکر خلاق دانش آموزان تأثیر معنادار دارد. در جدول ۴ تحلیل نتایج مقایسه تأثیر عمل‌های آزمایشی در بین گروه‌ها در تفکر خلاق را نشان می‌دهد. نتایج نشان داد بین دو گروه در تفکر خلاق تفاوت معنی‌داری وجود دارد (۰/۰۰۰).

جدول ۴. تحلیل انکوا در متن مانکوا متغیر تفکر خلاق

منابع	مجموع مجزورات	درجه آزادی	میانگین مجزورات	مقدار F	سطح معناداری	مجزور اتا
پیش آزمون تفکر خلاق	۲/۴۸	۱	۲/۴۸	۱/۱۶	۰/۲۹	۰/۰۴۳
عمل آزمایشی	۲۹/۷۷	۱	۲۹/۷۷	۱۳/۹۲	۰/۰۰۱	۰/۳۵
خطا	۵۵/۵۹	۲۶	۲/۱۳			

نتیجه گیری و بحث

و همکاران (۱۳۹۹) می‌باشد. در ادامه فرضیه‌های فرعی مورد بررسی قرار گرفته است. در تبیین فرضیه فوق می‌توان گفت: شبکه‌های مجازی با آموزش‌های غیرمستقیم می‌توانند افراد را به سمت یادگیرهای مثبت یا منفی سوق دهند. رواج فیلم و بازی‌های مختلف در شبکه‌های مجازی ضمن این که می‌تواند پرخاشگری را در افراد رایج نماید مهارت نوآوری و خلاقیت آنان را کاهش دهد.

در فرضیه اول یافته‌های پژوهش نشان داد شبکه‌های اجتماعی مجازی بر میزان پرخاشگری دانش‌آموزان تأثیر معنادار دارد. از جمله پژوهش‌های همسو با فرضیه فوق، پژوهش؛ جدیدی محمدآبادی و همکاران (۱۴۰۰)، صمدی و امیرداور (۱۳۹۷)،

هدف از این مطالعه بررسی رابطه بین شبکه‌های اجتماعی مجازی بر میزان پرخاشگری و تفکر خلاق دانش‌آموزان بود. یافته‌های پژوهش نشان داد شبکه‌های اجتماعی مجازی بر میزان پرخاشگری و تفکر خلاق دانش‌آموزان تأثیر معنادار دارد. از جمله پژوهش‌های همسو با فرضیه فوق، پژوهش؛ صمدی و امیرداور (۱۳۹۷)، کیامرثی و آریان‌پوران (۱۳۹۵)، شمالی‌احمدآبادی (۱۳۹۶)، محامدی و همکاران (۱۳۹۵)، ماکاروف و ماکاروف (۲۰۱۹)، انگلپهارت^۱ و همکاران (۲۰۱۸)، ین^۲ و همکاران (۲۰۱۱)، گراسر^۳ و همکاران (۲۰۰۷) و حیدری

۱. Engelhardt
 ۲. Yen
 ۳. Grüsser

(۱۳۹۷) است. هم‌چنین؛ از جمله پژوهش همسو با فرضیه فوق، پژوهش؛ حیدری و همکاران (۱۳۹۹) می‌باشد. در تبیین فرضیه فوق می‌توان گفت؛ شبکه‌های مجازی با قابلیت‌های بسیار بالایی که در ذخیره‌سازی و پردازش حجم عظیمی از اطلاعات دارد، از یک سوء و ایجاد امکاناتی مانند دسترسی به اطلاعات بدون محدودیت زمانی و مکانی از دیگر سوء به‌کارگیری شیوه‌هایی همچون پرسیدن سؤالات محرک و چالش‌برانگیز، تشویق به مناظره و به سرگرمی و شبیه‌سازها، انتقاد کردن، وجود فضایی شاد و بدون اضطراب برای جستجو و اکتشاف زمینه خلاقیت را در افراد فراهم می‌سازد (پیرخانی، ۱۳۸۹؛ به نقل از دلاور و قربانی، ۱۳۹۵). آموزش مجازی، فضایی نو همراه با دسترسی به منابع فراوان برای دانش‌آموزان فراهم می‌کند که در این محیط دانش‌آموزان می‌توانند با توجه به علایق و نیازهای خود در آن جستجو کنند، زیرا خلاقیت، فرایندی است که پذیرای تفکرات نو و بدیع است. برای دستیابی به چنین مقصودی، دانش‌آموزان نیازمند فضای باز با توانایی دسترسی به اطلاعات متنوع بی‌شمار هستند تا بتوانند تفکرات و ایده‌های تازه برای گذشته را به چالش بکشند و حرفی نو و ایده جدید برای ارائه داشته باشند (دلاور و قربانی، ۱۳۹۵).

به‌طور کلی در تبیین فرضیه فوق می‌توان گفت؛ شبکه‌های مجازی از طریق؛ رشد مدیریت اطلاعات، فراهم کردن زمینه اتصال مراکز علمی به یکدیگر، تولید دانش جدید بر پایه ارتباطات متقابل افراد با یکدیگر و تقویت و تحکیم تفکر علمی افراد، بررسی دیدگاه تفکر خلاق و انتقادی افراد و جمع‌بندی همه ایده‌های همه افراد در زمینه‌های گوناگون می‌توانند خلاقیت افراد را گسترش دهند. بدین ترتیب، افراد با تقویت دانش و آگاهی، اشتراک دانش با یکدیگر، دادن فرصت برای تعمق و مطالعه بیشتر در مورد موضوع خاص و بررسی و بحث گروهی با یکدیگر می‌توانند ایده جدید را ارائه دهند. نکته مهم و اساسی در این راستا استفاده درست و بهینه از شبکه‌های مجازی است که افراد بتوانند با آگاهی در مورد به‌کارگیری فضای مجازی به پیشرفت، خلاقیت و رشد شخصی خود کمک نمایند.

با توجه به نتایج پژوهش حاضر و به‌طور کلی می‌توان گفت؛ شبکه‌های مجازی با همه محاسن، سرعت و پیشرفتی که در جامعه امروزی دارند، در صورت عدم مدیریت و استفاده بیش از اندازه؛ می‌توانند پیامدهای منفی و گاه جبران‌ناپذیر برای افراد به‌خصوص کودکان و نوجوانان داشته باشند. لذا؛ معلمان و خانواده‌ها باید ضمن این‌که آموزش در مورد استفاده درست از شبکه‌های مجازی به دانش‌آموزان داشته باشند، خطرات

کیامرثی و آریان‌پوران (۱۳۹۵)، شمالی‌احمدآبادی (۱۳۹۶)، محامدی و همکاران (۱۳۹۵)، ماکاروف و ماکاروف (۲۰۱۹)، انگلهارت و همکاران (۲۰۱۸)، ین و همکاران (۲۰۱۱) و گراسر و همکاران (۲۰۰۷) می‌باشد. در تبیین این یافته می‌توان گفت؛ عوامل مختلفی بر میزان پرخاشگری افراد تأثیرگذارند. در یک دسته‌بندی کلی علل پرخاشگری به دو گروه عوامل خانوادگی و عوامل محیطی تقسیم می‌شود که نقش رسانه‌های جمعی که شبکه‌های اجتماعی مجازی جزئی از آن‌هاست، در گروه عوامل محیطی قرار دارد. اینترنت و شبکه‌های تأییری مستقیم بر سبک زندگی افراد دارد. رسانه‌های مجازی مبتنی بر گزاره‌های لیبرالیسم، جهانی تازه را پیش روی انسان قرار داده‌اند، جهانی که بودن در آن گاهی نبودن در جهان واقعی را به دنبال خواهد داشت و گاهی به‌علت تسریع در انجام کارها زمان بیشتری برای واقعی بودن در اختیار انسان خواهد گذاشت؛ دور شدن از دنیای واقعی ساعت‌ها وقت گذراندن در پشت کامپیوترهای شخصی و گشت‌گذار در فضای مجازی و گپ‌وگو و تعامل با دوستان اینترنتی و گم شدن میان انبوهی از اخبار و اطلاعات، باعث دور شدن از دنیای واقعی شده و گاه حس می‌شود که قسمتهایی جدی از زندگی شخصی افراد، فدای زندگی مجازی‌شان می‌شود که گوشه‌گیری و پرخاشگری می‌تواند از پیامدهای استفاده بیش از اندازه شبکه‌های اجتماعی مجازی است (سلیمان‌زاده، ۱۳۸۹؛ به نقل از صمدی و امیرداور، ۱۳۹۷).

به‌طور کلی در تبیین این یافته می‌توان گفت؛ افرادی که نمره بالایی در اعتیاد به فضای مجازی می‌گیرند، معمولاً زمان زیادی را به اینترنت و گردش در دنیای فضای مجازی به خود اختصاص می‌دهند و این امر موجب می‌شود که آنان در معرض بسیاری از خطرات شبکه‌های مجازی از جمله دیدن وبسایت‌های جنسی و خشونت‌آمیز، چت کردن آنلاین و قماربازی‌های اینترنتی قرار گیرند که این رفتارها می‌تواند به‌عنوان محرکی برای پرخاشگری و رفتارهای پرخاشگرانه در میان افراد و به‌خصوص دانش‌آموزان باشد. دانش‌آموزانی که به محیط فضای مجازی اعتیاد پیدا می‌کنند صرفاً از محیط آموزشی شبکه مجازی با هدف یادگیری نمی‌توانند استفاده کنند، چراکه برای یادگیری و آموزش تمرکز ندارند. برای این گروه از دانش‌آموزان فضای مجازی به‌عنوان محیطی قلمداد می‌شود که بازی‌ها یا فیلم‌ها پرخاشگرانه را دریافت کرده و بعد از مدتی رفتارهای پرخاشگرانه را در محیط واقعی بروز می‌دهند. در فرضیه دوم یافته‌های پژوهش نشان داد شبکه‌های اجتماعی مجازی بر تفکر خلاق دانش‌آموزان تأثیر معنادار دارد. از جمله پژوهش ناهمسو با فرضیه فوق، پژوهش؛ طاهریان و همکاران

الکترونیکی، (۳) ۴، ۱۷-۲۷.

ذهبیون، لیلا؛ احمدی، غلامرضا (۱۳۹۰). تفکر خلاق و رابطه آن با موفقیت تحصیلی در دانشجویان دانشگاه آزاد واحد خوراسگان. پژوهش در برنامه‌ریزی درسی. (۲۳) ۲۱، ۶۱-۷۸.

شایگان، فریبا؛ رحیمی، محمد (۱۳۹۷). بررسی جامعه‌شناختی رابطه مصرف شبکه‌های اجتماعی مجازی و گرایش به انحرافات اخلاقی (مورد مطالعه جوانان ۱۵ تا ۲۹ سال شهر تهران). *مطالعات راهبردی ورزش و جوانان*، (۱۵) ۴، ۱۳۴-۱۲۰.

شمالی احمدآبادی، مهدی؛ برخوردار احمدآبادی، عاطفه؛ شایق، محمدعلی و فرهنگ نژاد، مهدی. (۱۳۹۶). بررسی تأثیر شبکه‌های اجتماعی بر پرخاشگری دانش‌آموزان ۱۵ تا ۱۸ سال شهر احمدآباد. *اولین همایش ملی علوم رفتاری و اسلامی*.

صفایی، نصرت؛ زارعی، اقبال و سماوی، عبدالوهاب. (۱۴۰۰). طراحی و اعتباربخشی الگوی برنامه درسی مبتنی بر مهارت‌های تفکر خلاق برای دانش‌آموزان دوره ابتدایی، *فصلنامه فناوری آموزش*، (۱۵) ۳، ۵۳-۶۸.

صمدی، مهران؛ امیردور، شهلا. (۱۳۹۷). مطالعه رابطه بین میزان و نوع فعالیت در شبکه‌های اجتماعی مجازی با میزان پرخاشگری دختران دانشجوی مقطع کارشناسی ساکن در خوابگاه دانشگاه آزاد اسلامی تبریز. *فصلنامه زن و مطالعات خانواده*، (۴۲) ۱۱، ۱۲۴-۱۰۵.

طاهریان، مریم؛ دلاور، علی؛ رسولی، محمدرضا و عقیلی، سیدوحید. (۱۳۹۷). رابطه استفاده از شبکه‌های اجتماعی با هوش شناختی، هوش هیجانی، خلاقیت و ویژگی‌های شخصیتی در کاربران. *مطالعات رسانه‌های نوین*، (۱۵) ۴، ۲۸۰-۲۵۳.

کریمیان؛ کبری؛ پارسامهر، مهربان و افشانی، سید علیرضا. (۱۳۹۸). بررسی جامعه‌شناختی عوامل مرتبط با گرایش به شبکه‌های اجتماعی مجازی (مورد مطالعه: دانش‌آموزان دختر شهر شهرکرد). *مطالعات رسانه‌های نوین*، (۱۰) ۳، ۲۱۱-۱۷۲.

کیامرثی، آذر؛ آریان‌پوران، سعید (۱۳۹۵). شیوع اعتیاد به اینترنت و رابطه آن با تعلق‌ورزی و پرخاشگری در دانش‌آموزان. *مجله روانشناسی مدرسه*، (۶) ۳، ۶۷-۸۵.

گربنیلید، دیوید. (۱۳۹۵). اعتیاد به اینترنت و پیامدهای آن. *ره‌آورد نور*، (۲) ۱۲، ۳۰-۴۸.

محمودی، رقیه؛ محمودی، رضا و صبوری، حامد. (۱۳۹۵). بررسی رابطه بازی‌های اینترنتی و شبکه‌های اجتماعی با

شبکه‌های محیط مجازی را به آنان یادآور شوند. لذا؛ پیشنهاد می‌شود که شبکه‌های مجازی توسط مشاوران مدرسه شناسایی و با توجه به شخصیت دانش‌آموزان به آنان معرفی شود و کارگاه‌های آموزشی در جهت استفاده بهینه از شبکه‌های اجتماعی مجازی جهت خلاقیت و آشنایی با برنامه‌های مفید برای نوجوانان و جوانان برگزار شود. با توجه به نتایج فرضیه‌ها پیشنهاد می‌شود که شبکه‌های مجازی توسط مشاوران مدرسه شناسایی و با توجه به شخصیت دانش‌آموزان به آنان معرفی شود و کارگاه‌های آموزشی در جهت استفاده بهینه از شبکه‌های اجتماعی مجازی جهت خلاقیت و آشنایی با برنامه‌های مفید برای نوجوانان و جوانان برگزار شود و در نهایت کارگاه‌های آموزشی جهت آشنایی درست از شبکه‌های مجازی برای دانش‌آموزان برگزار شود.

تعارض منافع: در این پژوهش هیچ‌گونه تعارض منافع بین نویسندگان وجود ندارد.

منابع

بابایی، فاطمه. (۱۳۹۸). تأثیر آموزش با شیوه تفکر خلاق به والدین و دانش‌آموزان بر پیشگیری از آسیب‌های فضای مجازی (مطالعه اقدام پژوهی). *پژوهش‌های کاربردی در مشاوره*، (۵) ۲، ۱۹-۳۴.

جدیدی محمدآبادی، اکبر؛ اسلامی‌نژاد، طاهره؛ یزدی‌زاده راوری، فاطمه. (۱۴۰۰) رابطه بین آموزش‌های مجازی با رضایت‌مندی و آمادگی یادگیری دانش‌آموزان متوسطه دوم شهر کرمان، *اولین همایش ملی مطالعات برنامه درسی در هزاره سوم، کرمان*.

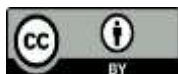
حجتی، محمد؛ صائمی، حسن؛ شریعت‌نیا، کاظم و بیانی، علی اصغر (۱۴۰۰). مطالعه مولفه‌های مهارت تفکر خلاق و تفکر انتقادی در دوره ابتدایی. *فصلنامه فرهنگ مشاوره و روان‌درمانی*، (۴۸) ۱۲، ۳۱-۴۵.

حیدری، سعید؛ الله‌گانی، محمدمهدی و صالحی، سیدحمیدرضا (۱۳۹۹). بررسی رابطه بین میزان استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی و میزان خلاقیت دانشجویان (مطالعه موردی دانشجویان دانشکده مدیریت دانشگاه تهران). *ششمین همایش بین‌المللی مطالعات اقتصادی و مدیریت در جهان اسلام*.

دلاور، سمیرا؛ قربانی، محمد (۱۳۹۵). نقش آموزش مجازی در یادگیری خلاق دانشجویان از دیدگاه اعضای هیئت علمی دانشگاه‌های شهرستان بجنورد، *مجله دانشگاهی یادگیری*

- not violent) video games dysregulates cognitive control. *Computers in Human Behavior*, 45, 85-92.
- Franken, R. (2015). Human Motivation. Translated by: Hossein shamsesfandabad, Gholam-Reza Mahmoudi, Suzan emamipour. *Publishing Ney*.
- Grüsser, S.M. Thalemann, R & Griffiths, M.D. (2007). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 290-292.
- Makarova, E. A & Makarova, E. L. (2019). Aggressive Behavior in Online Games and Cybervictimization of Teenagers and Adolescents. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 12 (2), 157-165.
- Opreaa, C & Stan, Andree, A. (2019). Adolescents' perceptions of online communication. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 4089 – 4091.
- پرخاشگری دانش آموزان ابتدایی از دیدگاه والدین شهرستان پارسیان. سومین کنفرانس بین‌المللی نوآوری‌های اخیر در روانشناسی، مشاوره و علوم رفتاری. معمار، ثریا؛ عدلی‌پور، صمد و خاکسار، فائزه (۱۳۹۶). شبکه‌های اجتماعی مجازی و بحران هویت (با تأکید بر بحران هویتی ایران). *مطالعات و تحقیقات اجتماعی در ایران*، (۴) ۱، ۱۷۸-۱۵۵.
- هاشمی‌دزکی، زهره؛ افشاری، علی. (۱۳۹۹). اثربخشی آموزش مهارت‌های اجتماعی بر مشکلات رفتاری نوجوانان. *اولین همایش ملی روانشناسی بالینی کودک و نوجوان*.
- Engelhardt, C. R. Hilgard, J & Bartholow, B. D. (2018). Acute exposure to difficult (but
- Yen, J.Y. Yen, C.F. Wu, H.Y. Huang, C.J. Ko, C. H. (2011). Hostility in the real world and online: the effect of internet addiction, depression, and online activity. *Cyberpsychology Behavior and Social Networking*, 14 (11) 649-55.

COPYRIGHTS



© 2022 by the authors. Licensee PNU, Tehran, Iran. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY4.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)