



بررسی تأثیر بازی های رایانه ای بر رفتار و عملکرد تحصیلی دانش آموزان

حسیبه جلالی^۱

چکیده

هدف از تدوین این مقاله بررسی تأثیر بازی های رایانه ای بر رفتار و عملکرد تحصیلی دانش آموزان است. این مقاله از نوع مقالات مروری است. روش بررسی در این مقاله اسنادی بوده و برای گردآوری اطلاعات و داده ها به مطالعه کتب، مجلات، و مقالات مرتبط پرداخته شده است.

نتایج کلی این تحقیق بیانگر آن است پرداختن به بازی های رایانه ای برای مدت طولانی منجر به عوارض جسمانی، روانی و اجتماعی متعددی در افراد می شود، اگر چه استفاده از بازی های مناسب مزیت هایی نیز دارد. از جمله پیامدهای منفی بازی های رایانه ای در بُعد جسمانی می توان به آسیب هایی چون خستگی چشم، درد گردن، انحراف ستون فقرات و افزایش فشارخون و ضربان قلب، در بُعد اجتماعی به کاهش تعاملات اجتماعی، انزوای اجتماعی و افت کارکردهای مدرسه، و در بُعد روان شناختی می توان به افزایش پرخاشگری و رفتارهای خشونت آمیز، اعتیاد به رایانه، افسردگی و اضطراب اشاره کرد؛ بنابراین، باید با تغییر نگرش به بازی های رایانه ای بکوشیم تا با فرهنگ سازی در جامعه، زمینه ای مناسب را برای پرورش صحیح فرزندان این سرزمین، فراهم کنیم. از این رو، والدین و دست اندکاران امور فرهنگی و آموزشی، باید با برنامه ریزی صحیح راه را برای استفاده صحیح دانش آموزان از این بازی ها هموار کنند. فضای موجود در بازی های رایانه ای غربی، می تواند محیط مناسبی برای تغییر سبک زندگی یا همان نظام ادراکات و رفتارهای خاص و روابط ویژه باشد و فضایی مناسب برای انتقال رفتارهای فرهنگی و کنش و واکنش هایی که سبک زندگی خاصی را به نمایش می گذارند، فراهم آورد.

کلیدواژه ها: بازی های رایانه ای، رفتار، عملکرد تحصیلی، دانش آموزان

مقدمه و بیان مسئله

بازی های رایانه ای، دریچه ورود به دنیای فناوری اطلاعات هستند. بی شک این فناوری ها با استفاده از امکانات و برنامه ریزی های انجام شده، می توانند ذهن کاربر را به کار گیرند؛ علاوه بر مهارت های یادگیری و آشنایی با ریزه کاری های کاربری رایانه ها، موجب رقابت و همکاری شوند. این بازی ها، اگر به شکل مناسب و در جهت رسیدن به هدف های آموزشی به کار گرفته شوند، می توانند در آموزش افراد بسیار مؤثر باشند؛ زیرا آزمون و خطا و امکان تصحیح آن، راهبرد خوبی برای به دست آوردن مهارت های روزمره زندگی است. امروزه بازی های رایانه ای به منزله یک رسانه نسبتاً گسترده و جذاب در دنیا مطرح هستند و همچون سایر رسانه ها می توانند در تسهیل، تعمیق، تسریع آموزش و یادگیری، زمینه ساز آموزش اثربخش باشند. اما متأسفانه فرهنگ استفاده از بازی های رایانه ای، در راستای کمک به آموزش و فرهنگ سازی هنوز در جامعه ما نهادینه نشده است.

بازی های رایانه ای یکی از تأثیرگذارترین دستاوردهای فناوری اطلاعات و ارتباطات در میان کودکان و نوجوانان است. کودکان و نوجوانان این بازی ها را برای تفریح، سرگرمی، یادگیری، فعالیت فکری و ابراز خود به کار می گیرند. این بازی ها با بهره گیری از امکانات تعاملی، چندرسانه ای و ایجاد فضای شبیه سازی شده و مجازی به سادگی مخاطبان را جذب و درگیر محتوای خود می کند. از این رو صنعت بازی های رایانه ای در میان صنایع فناوری اطلاعات از جایگاهی ممتاز برخوردار است و روز به روز بر شمار مخاطبان، میزان فروش و سودآوری آن افزوده می شود.

بازی های رایانه ای غالباً طوری طراحی می شوند که از نظر ماهوی دارای ویژگی های برگشت پذیری، امکان انتخاب های متنوع و کنترل پذیری هستند و از بعد زمینه ای و شخصیت ها هیجان انگیز، اغلب خشن، تحریک کننده جنسی، ناقض هنجارهای اجتماعی و خنده دار هستند و گرافیک جذاب و آهنگ دلنشین دارند و نوجوان را به خود جلب می کنند. از این رو باتوجه به ویژگی های ماهوی و

^۱ - آموزگار پایه سوم دبستان شهید تندگویان شهرستان دیواندره، استان کردستان، ایمیل: hasibe.jalali@gmail.com



محتوایی این بازی‌ها و عدم امکان انجام بازی‌های فیزیکی در شرایط شهرنشینی جدید سیاست‌گذاران و مجریان فرهنگی و تربیتی باید تصمیم‌ها و اقدام‌های لازم را در این زمینه اتخاذ کنند (سراجی، و علی‌بخشی، ۱۳۹۴).

اگر چه بازی‌های رایانه‌ای با برخی پیامدهای منفی همانند پرخاشگری، رفتارهای ناسازگار، پیشرفت تحصیلی پایین مرتبط دانسته شده است. اما برخی پژوهش‌ها نیز به جنبه‌های مفید استفاده از آن تأکید کرده‌اند. امروزه جامعه‌شناسان به تأثیرات مثبت بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار فردی و اجتماعی پی برده‌اند. یکی از راه‌های رشد، توسعه ابداع و خلاقیت در دانش‌آموزان پرداختن به رایانه و بازی‌های رایانه‌ای استاندارد است که خود حاصل خلاقیت مغز آدمی است؛ بنابراین این قوه را در دانش‌آموزان تقویت می‌کند، ولی به دلایلی مانند عدم آموزش صحیح به دانش‌آموزان، معرفی بازی‌های رایانه‌ای و انواع آن به طور صحیح، آشنا نبودن کاربران با زبان رایانه و... اهداف بازی‌های رایانه‌ای به‌درستی شناخته نشده است و دانش‌آموزان در عمل به سمت بازی‌هایی سوق داده می‌شوند که اثرات زیان‌باری دارد و بازی‌های غیراستاندارد رایانه‌ای در ایجاد و بروز خشونت، رفتارهای ضداجتماعی و ناسازگاری و افزایش پرخاشگری در دانش‌آموزان بسیار مؤثر است و موجب اضطراب آنها می‌گردد. چنین بازی‌هایی باعث وسواس، رفتارهای اعتیادگونه، غیرانسانی شدن بازی‌کنندگان، رشد رفتارهای ضداجتماعی، کاهش عواطف و مشکلات سلامتی می‌شوند. اگر توجه به بازی‌های رایانه‌ای نادیده گرفته شود و دانش‌آموزان از این بازی‌ها محروم شوند، حرص و ولع آنان برای دسترسی به این بازی‌ها بیشتر می‌شود. از سوی دیگر، اگر بخواهیم فرزندان خود را در این زمینه لجام‌گسیخته به حال خود بگذاریم، خطرهای روحی، روانی و جسمی آنان را تهدید می‌کند. از این‌رو، والدین و دست‌اندرکاران امور فرهنگی و آموزشی، باید با برنامه‌ریزی صحیح راه را برای استفاده صحیح کودکان و نوجوانان از این بازی‌ها هموار کنند.

بازی همواره و همیشه در تاریخ وجود داشته و همزاد و همنشین همیشگی نوزادان، کودکان و نوجوانان بوده است. در آثار هنری کهن، اسباب بازی‌ها، یا کودکان در حال بازی و با ماسک نمایش دیده می‌شوند. از فیلسوفان قدیم، افلاطون و ارسطو به بازی و اهمیت آن در امر آموزش و آماده‌سازی شغلی توجه داشته‌اند. برخی دیگر از اندیشمندان عرصه علوم تربیتی، از جمله کمینوس^۱، روسو^۲، پستالوزی^۳ و به‌ویژه فروبل^۴، به بازی و استفاده از آن در آموزش اهمیت می‌دادند. شیلر^۵ بر این باور بود که انسان هنگامی به‌راستی انسان است که به بازی می‌پردازد. آدمیان در هر سن و سالی که باشند، بازی می‌کنند. پیر، جوان، نوجوان و کودک فرق نمی‌کند؛ هر کسی قسمتی از وقت شبانه‌روزی خود را صرف بازی و تماشا می‌کند، تا دمی از رنج جهان بیاساید و دنیای جدی را فراموش کند (حسینی‌شیروانی، و همکاران، ۱۳۹۴).

تعریف بازی

بازی عبارت است از فعالیتی که بدون وجود نیروی خارجی (زور و اجبار) و کاملاً اختیاری و بدون هدف و منظور خاصی انجام می‌شود به‌طوری‌که انجام آن سبب لذت و آرامش گردد.

هویزینگا^۶ معتقد است که بازی فعالیت یا اشتغالی داوطلبانه است که با هدفی در خود در محدوده‌های ثابت زمان و مکان، مطابق با قواعدی که آزادانه پذیرفته شده و الزام‌آور نیستند، انجام شده و با احساس تنش، لذت و آگاهی از متفاوت بودن آن با زندگی روزمره، همراه است. بازی‌های رایانه‌ای فعالیتی داوطلبانه و اختیاری هستند و مدت زمانی که کاربر به آنها اختصاص می‌دهد، باعث می‌شود از زندگی روزمره خود دور شود. بازیکن می‌داند که بازی با فضای زندگی او متفاوت است و همین امر سبب می‌شود که او از بُرد خود در بازی احساس لذت کند و همچنین از باخت خود در بازی‌های رایانه‌ای به دلیل ساخت، فضا و روایت‌هایی که در آنها موجود است، احساس

1. Comenius
2. Rousseau
3. Pestalozzi
4. Fröbel
5. Schiller
6. Huizinga



تنش کند. این بازی‌ها ویژگی‌هایی نیز دارند که آنها را جذاب می‌کند؛ ویژگی‌هایی مانند تعاملی بودن، قابلیت راهبردی دیگر، بیرونی‌سازی خود، تجربه‌های جدید، خطرپذیری بی‌خطر (کوثری، ۱۳۹۰).

بازی از فرایندهایی است که از حیوانات گرفته تا انسان‌ها و از کودکان گرفته تا افراد بزرگسال همه را درگیر خودکرده و می‌کند. گذشته از نظریه‌پردازی‌های متعددی که در مورد بازی وجود دارد؛ شاخصه‌های اساسی که روان‌شناسان در تعریف بازی معرفی کرده‌اند؛ عمدتاً ناظر بر بی‌هدف بودن بازی، ارتجالی یا خودجوش بودن، رفع خستگی، متضمن لذت‌بردن، برخورداری از جنبه تمرینی، رمزی و فکری بودن بازی و نظایر آنهاست (حسین‌زاده بافرانی، ۱۳۹۴).

بازی در عین این که وسیله سرگرمی است، جنبه آموزشی و سازندگی نیز دارد؛ در برخی موارد اشتغال کودک به بازی بیش از ارزش خواندن کتاب است. کودکان در خلال بازی‌ها به‌ویژه بازی‌های آموزشی به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می‌کنند و مهارت‌های بیشتر و بهتری را کسب می‌نمایند، آنان به کمک بازی تجارب ارزنده‌ای به دست می‌آورند. در حین بازی مطالب آموختنی، بدون فشار و با میل و رغبت فراگرفته می‌شود. به همین دلیل برخی از مربیان و دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت معتقدند که هرگونه مطالب درسی را باید فقط همراه با بازی به کودک آموخت و اصولاً بهتر است ساعات رسمی دروس مدارس را به ساعات بازی‌های خلاق و آموزنده تبدیل کرد (اعظمی، و جعفری، ۱۳۸۶).

پدیده بازی برحسب علل، زمینه‌ها و شرایط، زمان‌ها و مکان‌های مختلف به لحاظ ساختار، محتوا و کارکرد، شکل‌های گوناگونی به خود گرفته است. براین اساس، از نیمه دوم قرن بیستم و همراه و همگام با پیشرفت‌های صنایع الکترونیکی، بازی‌ها و اسباب‌بازی جدید و متنوعی به بازار عرضه شد که به اصطلاح «بازی‌های کامپیوتری» گفته می‌شود. بازی‌های کامپیوتری در مدت کوتاهی پس از پیدایش، تحول عمیق و اساسی در نظام تفریحات و سرگرمی کودکان به وجود آوردند؛ به‌طوری‌که در دنیای امروز، به‌نوعی بازی و اسباب‌بازی تبدیل شده‌اند و کودکان و نوجوانان در سراسر دنیا، میل و علاقه زیادی به انجام این‌گونه بازی‌ها از خود نشان می‌دهند. بازی‌ها و اسباب‌بازی کامپیوتری که معمولاً ساخت کشورهای خارجی است، در بین کودکان و نوجوانان ایرانی نیز با استقبال وسیعی روبه‌رو شده و در دورترین نقاط کشور این‌گونه بازی‌ها یافت می‌شود (شجاعی، ۱۳۸۴).

رفتار

رفتار پاسخی است که ارگانیسم به انگیزه بیرونی می‌دهد. به بیان دیگر رفتار واکنشی است که در برابر یک عمل یا کنش بیرونی از موجود زنده سر می‌زند. رفتار عبارت از حرکتی است که برای مقابله‌ی بهتر یا همسو شدن و در واقع «مدیریت» شرایط یا اتفاقات پیرامون عرضه می‌شود و به عنوان مفهومی فراگیر، دربرگیرنده حرکاتی از جمله «گفتار، کردار، پندار، موضع‌گیری، اظهار عقیده، انتخاب، نگرش، برداشت، هدف‌گذاری، تصمیم‌گیری و مواردی از این قبیل» است (شمس، ۱۳۹۸: ۴۹).

رفتار یعنی عملی که از فرد سر می‌زند یا سخنی که بر زبان می‌آورد. در روان‌شناسی رفتار، این واژه دقیق‌تر تعریف می‌شود: هر فعالیتی که موجود زنده انجام دهد و به‌وسیله موجود زنده دیگر، قابل اندازه‌گیری و مشاهده باشد را رفتار گویند. در تحقیق حاضر منظور از رفتار واکنش‌های دانش‌آموزان در اثر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای است.

عملکرد تحصیلی

میزان موفقیتی که هر دانش‌آموز در امر تحصیل می‌تواند کسب کند، یکی از مهم‌ترین دغدغه‌های هر نظام آموزشی است. عملکرد تحصیلی در هر جامعه نشان‌دهنده موفقیت نظام آموزشی در زمینه هدف‌یابی و توجه به رفع نیازهای فردی است؛ بنابراین نظام آموزشی را زمانی می‌توان کارآمد دانست که عملکرد تحصیلی فراگیران آن در دوره‌های مختلف دارای بیشترین و بالاترین رقم باشد. عملکرد تحصیلی به توانایی آموخته‌شده یا اکتسابی فرد در موضوعات آموزشی اطلاق می‌شود که به‌وسیله آزمون‌های فراگیری استاندارد شده یا آزمون‌های معلم ساخته اندازه‌گیری می‌شود (رضایی، و همکاران، ۱۳۹۵).



منظور از عملکرد تحصیلی در این تحقیق عبارت است از کلیه فعالیت‌ها و تلاش‌هایی که یک فرد در جهت کسب علوم و دانش و گذراندن پایه‌ها و مقاطع تحصیلی مختلف در مراکز آموزشی از خود نشان می‌دهد.

اهمیت بازی از دیدگاه روان‌شناسی

از گذشته‌های بسیار دور تاکنون، پدیده‌ای روانی، اجتماعی و زیستی به نام «بازی» برای کسب لذت، تمدد اعصاب، آرامش جسم و روان و گذران اوقات فراغت در زندگی انسان‌ها، به‌ویژه کودکان و نوجوانان، وجود داشته و بخش جدایی‌ناپذیر زندگی آنان بوده است. به باور روان‌شناسان و جامعه‌شناسان، بازی و اسباب‌بازی که عمیقاً با زندگی کودکان و نوجوانان پیوند خورده است، در روحیه و تکوین شخصیت آنان، اثر عمیقی به‌جای می‌گذارد. کودکان و نوجوانان به‌وسیله بازی و اسباب‌بازی، نقش‌های اجتماعی را می‌آموزند؛ با الگوها و هنجارهای جامعه خویش آشنا می‌شوند؛ ارزش‌های آن را درونی می‌کنند و در راستای اجتماعی شدن گام برمی‌دارند. بر پایه تجربه و پژوهش‌های روان‌شناسانی همچون: گزل، پیازه، اریکسون، و والون^۱، کودک آن‌چه را که در فرایند بازی یاد می‌گیرد، به وجود خود می‌افزاید و این نوع آموزش در رشد شناختی و عاطفی او مؤثر است.

پدیده بازی بر پایه علل، زمینه‌ها و شرایط، در زمان‌ها و مکان‌های گوناگون، از نظر ساختار، درون‌مایه و کارکرد، شکل‌های گوناگونی به خود گرفته است. از نیمه دوم قرن بیستم، همراه با پیشرفت صنایع الکترونیکی، بازی‌ها و اسباب‌بازی جدید و نسبتاً جذاب به وجود آمدند و مورد استقبال کودکان و نوجوانان در سراسر دنیا، از جمله ایران قرار گرفتند. گستردگی و گوناگونی روزافزون برنامه‌ها و بازی‌های رایانه‌ای با تبلیغات وسیع و با القای مفهوم خشونت، سکس و موسیقی، به طور چشمگیری در حوزه شناختی کودکان قرار گرفته است که می‌تواند بر اخلاق و رفتار آنان اثر بگذارد؛ خصوصاً آن‌که بیشتر اسباب‌بازی‌ای که در بازار عرضه می‌شود، ساخت کشورهای خارجی است و در داخل نیز اسباب‌بازی معمولاً با الگوهای اروپایی تولید می‌شود (شجاعی، ۱۳۸۴).

از تأثیرات بازی در رشد کودکان، می‌توان به تسریع فرایند هوشی، رشد اجتماعی از طریق همانندسازی و تمرین رفتارهای گروهی و قواعد بازی، به فعلیت رسیدن استعدادها و ابتکارات و خلاقیت‌های کودکان، رشد عاطفی و تحمل سختی‌ها، محدودیت‌ها، انتظارات، آرزوها و احساسات، رشد جسمی و هماهنگی نظام ارگانیسم بدن و شکل‌گیری عضلات حرکتی، رشد ذهنی و قوه تفکر منطقی، از طریق توسعه مفاهیم ساخت، فضا و شکل و تحلیل و رفتارهای هوشمندانه اشاره کرد (فضل‌اللهی، و ملکی‌توان، ۱۳۹۰).

تعریف بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای یا بازی‌های ویدئویی برنامه‌های نرم‌افزاری تعاملی هستند که عمدتاً باهدف سرگرمی به وجود آمده‌اند. این بازی‌ها به بازی‌هایی اشاره دارد که از طریق رایانه‌های شخصی یا کنسول‌های بازی انجام می‌شود و انجام آن مستلزم پردازش سریع اطلاعات و ارائه اطلاعات منطقی و فوق‌العاده سریع است. بازی‌های رایانه‌ای، برنامه‌ای است که به بازیکنان اجازه تعامل را می‌دهد و به‌عنوان یک سری دستورالعمل است که می‌تواند با یکدیگر جمع شده و نتیجه‌ای خاص را منجر می‌شود و یا یک نوع سرگرمی هستند که به‌منظور دستیابی به اهداف معین خاصی طراحی شده‌اند و قواعد خاصی دارند (بیجاری، ۱۳۹۲).

بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان رسانه خاموش ولی اثرگذاری دانست که قدرت‌های جهانی به‌ویژه امریکا، برای رسیدن به اهداف استعماری خود، به‌ویژه در دو دهه گذشته از آن استفاده زیادی برده‌اند. در دهه گذشته شاهد دگرگونی ساختار بازی‌ها از شکل سنتی و حتی تحول‌یافته آن در قالب بازی‌های مبتنی بر قابلیت تأثیر از دور به بازی‌های دیجیتال هستیم (محسنی، ۱۳۸۶: ۲۰۱).

بازی‌های رایانه‌ای ابزاری است که با آن انتقال هنجارها، گسترش ارزش‌های فرهنگی و روند جامعه‌پذیری آسان می‌شود. در این روند به طور معمول افراد با فراگیری مفاهیم و آموزه‌های پنهان در بازی، به‌صورت ناخودآگاه، آنها را در عمل به کار می‌گیرند. امروزه شرکت‌های بزرگ غربی به‌صورت گسترده انواع بازی‌های رایانه‌ای را تولید و توزیع می‌کنند. یک‌گونه بسیار مؤثر بازی‌های رایانه‌ای



بازی های کودکان و نوجوانان است که به لحاظ کم سن بودن مخاطبان، میزان اثرپذیری آنها نیز افزایش می یابد. زمانی که در بازی موقعیت خیالی وجود دارد، قواعدی نیز حاکم است که کودک و نوجوان از آن پیروی می کند (انواری، ۱۳۹۳).

یکی از انواع بازی ها که طیف کثیری از افراد را به خود جلب کرده است و استفاده از آنها در صدر فعالیت های فراغتی اکثر افراد به ویژه کودکان و نوجوانان قرار گرفته است، بازی های رایانه ای است. جوانان فراغت خود را پیش از پیش در خلوت سپری می کنند و برای سرگرم شدن به طور فزاینده ای به رسانه های جدید متکی هستند و در بین رسانه های جدید این بازی های رایانه ای هستند که سهم عمده ای از فراغت جوانان را به خود اختصاص می دهند. بازی های رایانه ای از سوی متخصصان مختلف دسته بندی شده اند؛ به طور مثال نیومن^۱ طبقه بندی زیر را برای بازی های رایانه ای ارائه داده است: فعال و ماجراجویانه، رانندگی و مسابقه ای، تیراندازی، معماگونه و پایه ای، دارای نقش گذاری، راهبردی و شبیه سازی شده، ورزشی و رقابتی. با مطالعه طبقه بندی های مختلف بازی های رایانه ای از افراد مختلف می توان این بازی ها را به شش دسته کلی ماجراجویانه، جنگی، آموزشی، ورزشی، شبیه سازی شده و معمایی طبقه بندی نمود:

۱- بازی های ماجراجویانه

بازی های ماجراجویانه ممکن است بازیکن را با مانع هایی بر سر راه روبه رو کند، ولی تأکید بسیار بر شخصیت های بازی دارند. در بازی های ماجراجویانه شخص در نقش یک ماجراجو یک سری حوادث را پشت سر می گذارد. هیجان، تحرک، همچنین حل مسئله، اکتشاف و تعامل با محیط اصلی ترین جنبه های این نمونه بازی را تشکیل می دهد.

۲- بازی های جنگی

در این نمونه از بازی های رایانه ای، کاربر با یک دشمن خیالی به صورت اول شخص یا سوم شخص به مبارزه می پردازد و بازی کننده باید به دقت یک فعالیت لازم را با انتخاب داده ای درست به انجام برساند. در این بازی ها درگیری های زیادی وجود دارد و بخش اعظم بازی به این قسمت اختصاص دارد.

۳- بازی های آموزشی

هنگامی که از بازی ها به طور جدی در امر آموزش و یادگیری استفاده شود، تعامل در بازی و یادگیری با هم انجام می شود. بسیاری از بازی ها که آموزشی هستند، در حقیقت فکری را در ذهن مخاطب ایجاد می کنند و برخلاف این تصور که بازی های رایانه ای سرگرمی هستند و هیچ گونه فعالیت فکری و آموزشی در آنها وجود ندارد، باید اذعان داشت که با انجام فعالیت هایی که در بازی وجود دارد، بازیگر در یک فضای مجازی مطالب بسیاری را می آموزد و این گونه بازی ها، به دلیل فرایند حل مسئله موجود در آنها، فعالیت های ذهنی بازیگر را تا حد بسیار بالایی ارتقاء می دهند. از این رو، این فعالیت های ذهنی، به دنیای واقعی منتقل می شوند.

۴- بازی های ورزشی

بازی ورزشی تابع قواعد استاندارد و رایج بازی واقعی است و معمولاً در زمان واقعی و در شرایط محدودی انجام می شود. یکی از ویژگی های اصلی برای موفقیت در بازی های ورزشی بهره گیری از دو عنصر یا ویژگی هوش و مهارت است. این سبک به نیروی فکری زیادی احتیاج دارد و معمولاً با اهداف انتزاعی در ذهن، همانند به دست آوردن امتیاز همراه است ضمن اینکه شامل چالش های فیزیکی و تاکتیکی و آزمون های دقت و صحت بازیکن نیز هست. از دیگر شاخصه های اصلی بازی های ورزشی جنبه رقابتی آن در حین بازی است. چرا که بیشتر بازی های ورزشی به صورت چند نفره انجام می شوند و در آنها سعی شده طرحی مشخص از ویژگی ها و مشخصات ورزشکار مورد نظر با آن ورزش، شامل سرعت، قدرت، شتاب، دقت و قابلیت های دیگر در بازی گنجانده شوند.

۵- بازی های شبیه سازی شده

این بازی ها برای افرادی که علاقه چندانی به خیال پردازی ندارند و دنیای واقعی را به دنیای تخیلی بازی ها ترجیح می دهند ساخته شده است. علاوه بر کودکان و نوجوانان که از این نوع بازی لذت می برند حتی در میان بزرگسالان هم افرادی حضور دارند که بعضی به دلیل واقعی بودن به این بازی ها علاقه دارند، بعضی به دلیل آموزش، بعضی دیگر دوست دارند شکست ها و دل زدگی ها و



افسردگی‌های خود را در دنیای واقعی با شبیه‌سازی دنیای واقعی خود اما در شکلی مطلوب جبران کنند. در این بازی‌ها بازیکن دقیقاً درگیر مسائلی می‌شود که در واقعیت ممکن است با آنها مواجه شوند.

۶- بازی‌های معمایی

در این بازی‌ها، موضوع اصلی حل معماهاست. این دسته از بازی‌ها به رشد و خلاقیت ذهن کمک زیادی می‌کنند بازی‌های فکری و معمایی مانند جداول، کلمات، حدس لغات صحیح، چیدن اشکال فضایی و... هستند (حسین‌زاده بافرانی، ۱۳۹۴).

علل و عوامل گرایش نوجوانان و جوانان به بازی‌های رایانه‌ای

از علل عمده گرایش نوجوانان و جوانان به بازی‌های رایانه‌ای، جذاب بودن، قابلیت دسترسی آسان، نبودن برنامه‌ریزی مناسب از طرف مسئولان و خانواده‌ها برای پر کردن اوقات فراغت نوجوانان و جوانان و همچنین عدم دسترسی آنها به امکانات ورزشی و تفریحی مناسب است (قطریفی، و همکاران، ۱۳۸۴).

گریز از محدودیت‌های زندگی واقعی، رقابت و مبارزه‌طلبی از عوامل مهم گرایش نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای است. گریفتز و هونت^۱ مهم‌ترین دلایل گرایش به این بازی‌ها را خشونت بازی، خنده‌دار بودن، گرافیک زیبا، هیجان‌انگیز بودن، امکان انتخاب تیم موردنظر، مبارزه‌ای که در بازی هست و آهنگ‌های هیجان‌انگیز متن‌اعلام کردند (زارع شاه‌آبادی، و نیک‌عهد، ۱۳۹۲).

دلایل گسترش بازی‌های رایانه‌ای در ایران

- ۱- جذابیت و گیرایی بسیار زیاد بازی‌های رایانه‌ای به لحاظ گرافیکی، صدا و پردازش صحنه‌ها؛
- ۲- روند نزولی قیمت دستگاه‌های مربوط به بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های اخیر؛
- ۳- نبود یا کمبود سایر امکانات ارزان‌گذران اوقات فراغت برای نوجوانان و جوانان؛
- ۴- گسترش اماکن فروش بازی‌های رایانه‌ای (حجازی، ۱۳۹۳).

ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای

- ۱- سنجش عملکرد: با بررسی واکنش کودکان در حین بازی می‌توان به بازخوردی که به موقعیت می‌دهد، اصول اخلاقی که از خود بروز می‌دهد و عملکرد آنان پی برد.
- ۲- تعامل: وقتی بازیگر شخصیت خود را وارد صحنه می‌کند، همواره در تمام مراحل بازی سعی می‌کند به بهترین وجه عمل کند تا بیشترین امتیاز را بگیرد در واقع در تعامل با عناصر و صحنه‌ها عمل می‌کند.
- ۳- الگودهی: کودکان و نوجوانان بیش از آنکه از طریق تجربه مستقیم یاد بگیرند از راه مشاهده رفتار و اعمال دیگران می‌آموزند و به همین دلیل برنامه‌های تلویزیونی و رایانه‌ای با ارائه الگوها و سرمشق‌های جذاب و دوست‌داشتنی یکی از منابع عمده تأثیرگذار بر رفتار کودکان و نوجوانان هستند.
- ۴- مشارکت‌های اجتماعی: به کاربرد بازی‌ها در جهت یادگیری اصول مدنی و مشارکت‌های افراد در این اصول اشاره دارد.
- ۵- آموزش: در فضای مجازی می‌توان بسیاری از مطالب را نیز آموزش داد و فقط به چشم سرگرمی به بازی‌ها نگاه نکرد (حسینی، ۱۳۹۲).

گانتز مهم‌ترین ویژگی را داشتن هدف می‌داند و به ویژگی‌هایی مانند: محاسبه و نگهداری خودکار امتیازها، هنر پویانمایی تصویری، تأثیرهای شنیداری، شانس بودن و اهمیت سرعت و ایجاد چالش‌های پی‌درپی برای بازیکن اشاره دارد (گانتز^۲، ۱۳۸۸: ۳۱).

1. Griffiths & hunt

2. Gunter



تأثیرات مثبت و منفی بازی های رایانه ای

این بازی ها، محبوب ترین و رایج ترین بازی های عصر حاضرند. به دلیل اعتیاد برگرفته از رقابت و هیجان بازی ها، از مهم ترین سرگرمی ها محسوب می شود تا جایی که بازی کنندگان برای عبور به مراحل بالاتر، هر چه از دستشان برمی آید انجام می دهند. کودکان آن چنان در بازی غرق می شوند که از اطراف خود کاملاً فاصله می گیرند عبور از موانع و رسیدن به مراحل بالاتر، بازی کننده را هیجان زده می کند و شکست در آن، کودک را مضطرب می سازد. از بزرگ ترین دلایل محبوبیت بازی های رایانه ای، این است که انسان می تواند واقعیت را تجربه کند و در محیط آن قرار گیرد، بدون آنکه در پایان خسارتی متوجه او شود یا آسیبی ببیند.

الف: تأثیرات مثبت بازی های رایانه ای

کودک برای رویارویی با مسائل و مشکلات زندگی، باید مهارت های مواجهه با آنها را آموخته باشد. یادگیری و ارتقای مهارت های زندگی کودک، منجر به افزایش سلامت روان او می شود. برخی از بازی های رایانه ای آموزشی به صورت تخصصی، برای آموزش این مهارت ها به کودک ساخته شده اند. برخی از مهم ترین مهارت ها عبارتند از:

۱- مهارت خودآگاهی

کودک با بهره گیری از بازی های رایانه ای، توانایی ها و ناتوانی های خود را می شناسد و این شناخت منجر به تکرار بازی ها برای اصلاح نقاط ضعف، تقویت و شکوفایی نقاط مثبت می شود. کودک به صورت ناخودآگاه به این باور می رسد که همواره می تواند نقاط ضعف خود را اصلاح کند و این سبب پیشرفت های فراوان وی خواهد شد. به بیان دیگر، برخی از بازی ها با پیشنهاد انتخاب های مختلف مثل مدل های لباس، عروسک و... باعث تقویت حس انتخاب در کودک می شوند. از این رو، وقتی کودک در معرض انتخاب قرار می گیرد، علائق و سلیق خود را شناخته، خودآگاهی در وجودش قوت می گیرد. خودآگاهی حاصل از بازی ها در صورتی مانع آسیب به کودک می شود که بازی با سن و جنسیت کودک، توانایی ها، مهارت ها و روحیات کودک هماهنگ باشد. در غیر این صورت اگر کودک نتواند در مراحل مختلف پیروز شود، به جای رسیدن به خودآگاهی، مدام نقاط ضعف های بی شماری را در خود احساس می کند.

۲- مهارت تفکر خلاق

تورنس^۱ محقق آمریکایی می گوید: «ما برای بقا نیازمند آنیم که خلاقیت کودکان خود را برانگیزانیم؛ چراکه در این زمانه و با وجود استرس های روانی، اسلحه ای جز خلاقیت وجود ندارد که بتوان با آن به جنگ مشکلات رفت. بر اساس پژوهش های بسیار یکی از راه های خلاق ساختن ذهن کودکان، انجام دادن بازی های رایانه ای فکری و معمایی است؛ زیرا بازیکن باید در زمان محدود، ایده یا راه حل جدیدی را برای موفقیت کشف کند؛ بنابراین، چون ذهن برای یافتن راه حل به صورت ناخودآگاه و بر اساس اهداف سناریوی بازی ها، دائماً در حال اندیشه است و از سویی موفقیت در بسیاری از بازی های رایانه ای نیازمند توانمندی تفکر واگراست؛ قوه خلاقیت کودک بسیار تقویت می شود. داشتن تفکر خلاق از مهارت های مهم زندگی است؛ زیرا کودک خلاق، فردی توانمند است که در کودکی و بزرگسالی قابلیت یادگیری مهارت های مختلف، شکوفایی استعدادها و حل مسائل و مشکلات گوناگون را دارد.

۳- مهارت حل مسئله و تصمیم گیری

بر اساس مطالعات دانشمندان، انجام دادن بازی های رایانه ای فکری، تأثیرگذاری بخش هایی از مغز را بر روی حل مسائل و پردازش اطلاعات را افزایش می دهد و نیز بازیکنان در بازی ها با افزایش قدرت استنباط احتمالی روبه رو می شوند، قابلیت هایی که به آنها اجازه می دهد با دریافت اطلاعات از محیط اطرافشان، تصمیم های درست و سریع بگیرند. در یک بازی رایانه ای مانند رومیزی، شطرنج، سودوکو، پازل و... مسائلی که بازیکن با آن مواجه می شود، به گونه ای طراحی شده اند که مسائل اولیه منجر به شکل گیری فرضیه هایی می شود که در حل مسائل بعدی کارایی دارد. همچنین در طی بازی، افراد با مسائلی روبه رو می شوند که از آنها چیزهای جدیدی یاد می گیرند و این آموخته ها را با دانسته ها و مهارت های قبلی خودشان یکپارچه و با تکرار به طرق مختلف، این سطح جدید توانایی را محکم می کنند تا اینکه فرد با چالش جدیدی روبه رو می شود و با ادامه این چرخه در طی بازی، فرد به مهارت می رسد.

1. torrance



بر اساس پژوهش جروم برونر^۱ (۱۹۷۲)، برایان و ساتون اسمیت^۲ (۱۹۶۷) بازی جو آسوده و آرامی فراهم می‌سازد که کودکان در آن فضا می‌توانند راه حل بسیاری از مشکلات را بیاموزند. در آینده هنگامی که کودکان در دنیای واقعی با مشکلات پیچیده‌تری روبه‌رو می‌شوند، تجربه‌هایی که در حین بازی به دست آورده‌اند، برای آنها بسیار مفید خواهد بود. حل مسئله از هر نوعی که باشد به تجربه، توانایی ذهن، تفکر، آمادگی روانی و... نیاز دارد. مواجهه کودک با مسائل مختلف و حق انتخاب راه حل مناسب در بازی‌ها و درونی کردن تجربه‌های حاصل شده، منجر به تقویت مهارت حل مسئله و تصمیم‌گیری در کودک می‌شود. همچنین کودک پس از تصمیم‌گیری در بازی‌ها باید دشواری‌های راه حل انتخابی را در طول فرایند بازی بپذیرد. از این رو، این موضوع باعث شده کودک یاد بگیرد مسئولیت تصمیم‌های خود در زندگی را به عهده بگیرد.

۴- مهارت‌های شناختی

باتوجه به پیچیدگی‌های عصر حاضر، نظریه‌های بسیاری درباره تأثیر مهارت‌های شناختی در تحول روانی کودک مطرح شده که برخورداری از این مهارت‌ها در رشد ذهنی کودک بسیار مؤثر است. مهارت‌هایی شناختی در روان‌شناسی شناختی مطرح شده که انسان را موجودی پردازش‌کننده اطلاعات و مسئله‌گشا می‌داند. در این دیدگاه بر اینکه افراد چگونه اطلاعات را کسب و تفسیر کرده و آنها را در حل مشکلات به کار می‌گیرند، تأکید می‌شود. شناخت، اصطلاحی است که تمام مدل‌های مختلف دانش یعنی ادراک، تخیل، تفکر و استدلال را پوشش می‌دهد.

بسیاری از پژوهشگران، بازی‌های رایانه‌ای را ابزار مفیدی برای توسعه شناخت می‌دانند. پژوهش‌های بسیاری بر تأثیر مثبت این بازی‌ها بر کارکردهای شناختی؛ چون تجسم فضایی، حافظه دیداری، ادراک، تفکر منطقی، زمان واکنش، استدلال و... تأکید کرده‌اند. افزایش قدرت تفکر منطقی، تقویت حافظه تصویری، افزایش تمرکز، افزایش قدرت استدلال، افزایش زمان واکنش از جمله ثمرات این نوع بازی‌های هستند.

۵- خودارزشمندی

ارتقای حس خودارزشمندی راهکارهای مختلفی از جمله: غلبه بر مشکل روحی - روانی، افزایش دانش، مهارت و خودآموزی دارد که با بهره‌گیری از بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای این راهکارها انجام‌شدنی است. چگونگی تأثیر بازی‌ها بدین شرح است:

غلبه بر مشکل روحی - روانی: بازی‌های رایانه‌ای فردی به دلیل ویژگی بازیکن محوری که دارد امکان هم‌ذات‌پنداری و تجربه در موقعیت‌های خاص را به بازیکن می‌دهد. مثلاً کودکانی که به اختلالات روانی مثل ترس مبتلا هستند؛ وقتی بازی‌هایی با محتوای غلبه بر ترس مانند تنهایی در خانه را انجام می‌دهند، باید در مراحل بازی از عوامل ترس عبور کنند یا قهرمان را عبور دهند. تجربه غلبه بر ترس، حس خودارزشمندی را به کودک القا می‌کند؛ زیرا توانسته با نمونه‌ای از مشکلاتش در دنیای مجازی مواجه شده، آنها را شکست دهد؛ اما مسئله مهم این است که کاراکترهای موجود در بازی، نباید مسئولیت‌گريزانه رفتار کنند؛ زیرا در سناریوهای بسیاری از بازی‌ها شخصیت‌های بازی بدون هیچ‌گونه مسئولیت‌پذیری، رفتارهای تخریب‌گرانه انجام می‌دهند و این موجب یادگیری مسئولیت‌گریزی در کودک می‌شود. افزایش اطلاعات: هرچه اطلاعات کودک باتوجه به سنش بالاتر رود، اعتمادبه‌نفس بالاتری خواهد داشت. برخی از بازی‌های آموزشی رایانه‌ای مانند بازی‌های درسی، سناریویی آموزشی را مطرح و در قالب پرسش و پاسخ به کودک امتیاز می‌دهند. تشویق کودک به دلیل پاسخ صحیح، موجب ارتقای حس خودارزشمندی در وجود خودش می‌شود.

خودآموزی: کودک برای انجام دادن بازی‌های رایانه‌ای باید قاعده‌های بازی را به‌تنهایی و با بهره‌گیری از راهنمایی‌های بازی - که اغلب به صورت نماد یا زبان انگلیسی هستند - بیاموزد. این خودآموزی منجر به باور توانایی‌ها در کودک می‌شود.

افزایش مهارت: هرچند کودک در دفعه‌های اول بازی‌ها، مهارت چندانی ندارد و ممکن است چند بار با شکست مواجه شود؛ پس از چند بار آزمون و خطا، به دلیل موفقیت و امتیازی که به دست آورده به استعدادها، مهارت‌ها و توانایی‌های خود، نگرش مثبتی پیدا می‌کند و

1. Jerome Bruner.

2. Brian & Sutton Smith



هرچه صورت مهارتش افزایش می یابد، امتیاز بیشتری می گیرد؛ در آخر بازی با مقایسه امتیازهای مراحل مختلف و شکستن رکورد خود، حس خودارزشمندی اش تقویت می شود.

۶- درمان اختلالات روانی (بیش فعالی و نقص توجه)

کودکانی که به اختلال های روانی مبتلا هستند در سلامت روان خود دچار آسیب می شوند که اگر در کودکی درمان نشود ممکن است منجر به بروز عوارض ناگواری در بزرگسالی شود. امروزه بازی های رایانه ای تأثیر بسزایی در درمان اکثر بیماری ها و اختلالات روانی دارند و می توانند به عنوان نوعی از درمان، به کار گرفته شوند (موسوی، ۱۳۹۶).

۷- وسیله ای برای جلب توجه و تمرکز و مقدمه یادگیری و کاهش هزینه آموزشی است؛

۸- به فراگیران امکان می دهد به تناسب توان و ظرفیت خود، از آنان بهره گیری نماید؛

۹- امکان بروز توانمندی ها، خلاقیت ها و استعداد افراد را مهیا می سازد؛

۱۰- زمینه خلق داستان، تصویر و... برای علاقمندشدن فراگیران با تاریخ و فرهنگ و... است؛

۱۱- به نظر برخی پزشکان، بازی های رایانه ای به نوجوانان می آموزد که زودتر سلامت خود را باز یابند و به داروهای مسکن، کمتر نیاز پیدا می کنند؛

۱۲- زمینه ساز هماهنگی بین اعضاء حسی (چشم، دست، و عضله و مغز) است؛

۱۳- وسیله ای برای پر کردن اوقات فراغت است؛

۱۴- کنجکاوی و خیال پردازی، قدرت تصمیم گیری، تخلیه هیجانی، چالش ذهنی، توسعه خلاقیت، افزایش خیرخواهی و... از دیگر مزایای بازی های رایانه ای است؛

۱۵- آشنا کردن بچه ها با رایانه و فناوری اطلاعات؛ امروزه عدم آشنایی با رایانه و کاربردهای آن، حتی به نوعی کم سوادی تشبیه می شود. از این منظر، بازی های رایانه ای برای برداشتن گام های نخست کودکان، به منظور آشنایی با این فناوری، قابل توجه و تأمل هستند. این نوع یادگیری، به دلیل علاقه کودکان به بازی، از بهترین شیوه های آموزشی محسوب می شود.

۱۶- بازی های رایانه ای، می تواند برای کودکان، تمرینی در چند زمینه باشد.

الف: تمرین منطق و حل مسائل: چند سالی است که در کشور ما، دوره های پیش دبستانی الزامی شده است. در این دوره ها، کودکان بیشتر با مفاهیم کلی مورد نیاز در برنامه های آموزشی، آن هم از طریق بازی و سرگرمی آشنا می شوند. برخی از بازی های رایانه ای می توانند این نقش را در سنین پایین تر و در خانه ایفاء کنند.

ب: تقویت مهارت های فضایی: این هم یکی دیگر از خصوصیات، شاید منحصر به فرد این بازی هاست؛ خصوصیتی که در کم تر بازی و سرگرمی می توان آن را یافت که هم کودکان با علاقه به آن پردازند و هم چشم و مغزشان با فضاهای سه بعدی، چگونگی گردش و تغییر شکل در فضا و... آشنا شوند. دقت در این نکات، نقش والدین در انتخاب بازی های مناسب را بیشتر روشن می کند.

ج: بازی های رایانه ای می توانند موقعیتی را برای بازی هم زمان کودکان و والدین با یکدیگر فراهم سازند. در دوره ای که والدین حتی برای کارهای شخصی خود فرصت چندانی ندارند، دقایقی بازی با کودکان، موهبتی است که از این جعبه های جادویی ساخته است. اگر قدری در این موضوع دقت کنیم، به یقین اهمیت آن را در می یابیم.

د: بعضی بازی ها، تمرینی برای یادگیری مهارت های زندگی هستند. با انتخاب بازی های مناسب، می توان در کنار سرگرمی، کودکان را با مهارت های مختلفی که در سنین بالاتر به آنها نیازمندند، آشنا کرد. این نوع آموزش، چون از طریق بازی و بدون بایدها و نبایدهای والدین صورت می گیرد، آثار عمیق و ماندگاری دارد.

ه: بازی ها، سرگرم کننده و مفرح هستند. در نهایت، این بازی ها به دلیل سرگرم کننده بودن و ایجاد حس نشاط، می توانند در روحیه کودکان مؤثر بوده و دقایق خوشی را برایشان فراهم کنند. هم زمان با بازی، کودک علاوه بر تخلیه انرژی، با فضایی شاد مواجه است که کمک مناسبی برای ادامه برنامه های روزانه، اوست. البته، باز هم تأکید بر انتخاب مناسب بازی، ضروری است (فضل الهی، و ملکی توانا، ۱۳۹۰).



ب: تأثیرات منفی بازی های رایانه ای

۱- اعتیاد به بازی های رایانه ای

بازی رایانه ای به دلیل بهره مندی از ویژگی های چندرسانه ای (صدا، موسیقی، تصاویر متحرک)، تعاملی، درگیر کردن حس کنجکاوی، کشمکش، تشویق و هم آفرینی میان کودکان جذابیت بسیاری دارند. جذابیت این بازی ها، منجر به تجربه دنیای پر از هیجان های خوشایند از دید کودکان است و این مسئله، عاملی برای تداوم تجربه مجدد است که بر اثر تکرار، کودک به بازی ها معتاد می شود. پژوهش های بسیاری به ویژگی اعتیادآور بازی های رایانه ای اشاره شده و در بسیاری از آنان به جای لفظ اعتیاد، واژه وابستگی آمده است. اعتیاد به بازی های رایانه ای بر ابعاد مختلف سلامت تأثیرگذار است و با اعتیاد به بازی های یارانه ای، اختلال در سلامت جسمی و روانی افراد بیشتر می شود. اعتیاد به بازی، به معنای استفاده مفرط یا وسواس گونه از بازی های رایانه ای یا ویدئویی است؛ به گونه ای که موجب ایجاد مشکلات احساسی و اجتماعی خارج از کنترل کاربر می شود.

۲- درون گرایی و انزواطلبی

بر اساس نظریه دوست الکترونیک، کودکان خانواده های مرکز گریز برای فرار از نبود امنیت و آرامش روانی در خانواده و از بین بردن عدم تعادل - که ناشی از ناسازگاری با وضعیت خانواده است - به ابزارهای فناوری مانند بازی های رایانه ای روی می آورند تا تمام اوقاتشان را با تک دوست خود سپری کنند. پژوهش های سلنور^۱ (۱۹۸۴) درباره کودکان ده تا چهارده ساله نشان داد انجام دادن بازی لذت خاصی در کودکان ایجاد می کند و عامل تداوم بازی، لذت بیشتری از هم نشینی با دیگران است و منجر می شود کودک تنهایی خود را فراموش کند و احساس هم نشینی با یک دوست در وی ایجاد شود. از این رو، ارتباط کودک با دوست الکترونیک خود چنان قوی و دوست داشتنی است که نمی خواهد هیچ رابطه واقعی را جایگزین رابطه مجازی خود کند؛ بنابراین، کودکانی که به صورت مداوم، انفرادی و دور از اعضای خانواده با این بازی ها درگیرند، درون گرا و منزوی شده در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می شوند.

۳- پرخاشگری

یکی از مهم ترین نگرانی های بازی های رایانه ای سرگرم کننده به ویژه بازی های خشن، اکشن و جنگی، خشونت آمیز بودن آنهاست که به دلیل درگیری فعالانه کودک، تأثیرگذاری آنها افزایش می یابد و باعث شناخت، ادراک و بروز رفتارهای پرخاشگرانه در کودکان می شود. روان شناسان در تبیین تأثیر خشونت بازی های رایانه ای بر اساس مدل انگیزختگی از انگیزختگی زیاد به عنوان عامل بروز رفتارهای روانی منفی در افراد نام برده اند. بر اساس مدل عمومی پرخاشگری، افزایش انگیزختگی در اثر بازی های رایانه ای خشن، می تواند سبب بروز رفتارهای پرخاشگرانه در بازیکنان شود. همچنین انگیزختگی حاصل از بازی های رایانه ای خشن، موجب تنگی مفهوم در پردازش اطلاعات می شود؛ یعنی پردازش اطلاعات با مشکل مواجه می شود. باتوجه به اینکه فرد انگیزخته هیجان دارد، نمی تواند درست تصمیم بگیرد و در پردازش اطلاعات دچار اختلال می شود. بازی های رایانه ای پس از شناساندن رفتارهای پرخاشگری، چگونگی انجام دادن این رفتار را آموزش می دهند. تکرار بازی ها منجر به تقویت ساختارهای شناختی، طرحواره های ادراکی و سناریوهای پرخاشگری و تداوم آنها موجب بروز شخصیت پرخاشگر در کودک می شود؛ بنابراین، باورهای هنجاری در مورد مناسب بودن پرخاشگری در حافظه کودک ذخیره می شود و در موقعیتی خاص بروز می کند.

۴- استرس

محققان به استرس و اضطراب که یکی از تبعات بازی های ویدئویی و رایانه ای است، توجه ویژه دارند. بازیکنان بازی های رایانه ای خشن، اکشن و جنگی نسبت به گروه هم سالشان استرس فراوانی دارند. در هنگام بازی، بازیکن دچار دلهره شدیدی می شود به صورتی که بر رفتارهایش کنترل ندارد. استرس مانع تمرکز کودک و سبب بروز نگرانی های شدیدی در وی می شود؛ به نحوی که علاوه بر رفتار خشونت آمیز، مرتب به دلیل بی قراری، دچار دستپاچگی و جنب و جوش می شود. به عبارت بهتر کودک در طول بازی تنش های جسمانی و برانگیختگی های واقعی جسمانی را تجربه می کند. این امر می تواند هم با تحریک سیستم عصبی سمپاتیک به تدریج این سیستم را

1. Selenor



حساس کرده و آن را آماده واکنش به محرک‌های محدود سازد و هم خود باعث ایجاد علامت‌های اضطراب در فرد شود (موسوی، ۱۳۹۶).

۵- ایجاد عوارض منفی در چشمان فرد به دلیل خیره شدن مداوم و شدت نور؛

۶- ایجاد فشارهای ذهنی بیش از حد در اثر درگیر شدن در ماجرای بازی؛

۷- ایجاد عوارض جسمانی از قبیل آرتروز، سوزش و سفت شدن گردن، کتف‌ها و میچ دست و ستون فقرات؛

۸- به خطر افتادن سلامت روانی کودکان؛

۹- ایجاد دشواری‌های عصبی و پرش عضلانی، به ویژه در افراد دارای صرع؛

۱۰- انزوا و درون‌گرایی و عدم تمایل به برقراری ارتباط با دیگران؛

۱۱- انفعالی شدن ذهن و تزلزل اعتماد به نفس؛

۱۲- رنگ باختن روابط عاطفی خانواده و سردی روابط خانوادگی؛

۱۳- اشاعه فرهنگ برهنگی و آفت اخلاقی کودکان؛

۱۴- افزایش افت تحصیلی از طریق مصرف انرژی عصبی و روانی و خستگی جسمانی؛

۱۵- از خود بیگانگی فرهنگی و دوری از مسائل اعتقادی، فرهنگی، اجتماعی و سیاسی جامعه؛

۱۶- سلطه‌پذیری و ابزار پذیرش دیدگاه‌های سلطه‌گران در شکل بازی.

سازندگان بازی‌های رایانه‌ای، به مدد فناوری‌های پیچیده و نرم‌افزارهای پیشرفته‌ای که در اختیار دارند، می‌توانند تاحدامکان جذابیت این بازی‌ها را برای کودکان و نوجوانان افزایش دهند. آنان سعی دارند به کمک این تکنیک‌ها و بهره‌بردن از ماجراجویی‌های موردتوجه کودکان و نوجوانان، به بازار این بازی‌ها رونقی دوچندان بخشند. ازاین‌رو، «خشونت» و «استفاده از اسلحه‌های» گوناگون جزء لاینفک بسیاری از این بازی‌هاست. مهم‌ترین مشخصه بازی‌های رایانه‌ای، حالت جنگی اکثر آنهاست. این فرد باید برای رسیدن به مرحله بعدی با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد. «خشونت» مهم‌ترین محرک‌ای است که در طراحی جدیدترین و جذاب‌ترین بازی‌های رایانه‌ای، به حد افراط از آن استفاده می‌شود. چهره‌های معروف هالیوود که در فرهنگ ما انسان‌هایی ضدارزشی و غیراخلاقی‌اند، در این بازی‌ها به صورت قهرمانانی شکست‌ناپذیر جلوه‌گری می‌کنند! خشونت‌های بی‌شمار آنها که برای کودکان و نوجوانان جذاب است، آنان را پرخاشگر و ستیزه‌جو بار می‌آورد. بازی‌های رایانه‌ای، به گونه‌ای افراد را با خود همراه می‌کنند که گذشت زمان را به هیچ وجه درک نمی‌کنند. آنان زمانی به خود می‌آیند که ساعت‌های زیادی از وقت خود را صرف این بازی‌ها کرده‌اند. به عبارت دیگر، حاضر نیستند رایانه را به خاطر این بازی‌ها رها کرده، به دنبال فعالیت‌های نشاط‌آور و اجتماعی‌تر بروند. ازاین‌رو، کودکانی که به صورت مداوم با این بازی‌ها درگیرند، درون‌گرا می‌شوند و در جامعه، منزوی و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می‌گردند. روحیه انزواطلبی موجب می‌شود کودک از گروه همسالان جدا شود. این خود سرآغازی برای بروز نابهنجاری‌های دیگر است. در این بازی‌ها، به دلیل اینکه کودک یا نوجوان با ساختنی‌ها و برنامه‌های دیگران به بازی می‌پردازد و کمتر قدرت تصرف در آنها را پیدا می‌کند، اعتماد به نفس او در برابر ساختنی‌ها و پیشرفت دیگران متزلزل می‌شود. بیشتر خانواده‌ها تصور می‌کنند اینکه در بازی‌های رایانه‌ای، فرد مداخله فکری مداوم دارد، اما این مداخله فکری نیست، بلکه این بازی‌ها سلول‌های مغزی را دچار اشتباه می‌کند و از نظر حرکتی نیز فقط چند انگشت کودک را حرکت می‌دهند. تحقیقات اخیر نشان داده است که بازی‌های رایانه‌ای، سبب صدمات مغزی طولانی مدت می‌شود. این بازی‌ها، فقط قسمت‌هایی از مغز را که به بینایی و حرکت اختصاص دارد، تحریک کرده، به تکامل نواحی دیگر مغز کمک نمی‌کنند. کودکانی که ساعت‌های زیادی به بازی اختصاص می‌دهند، لب فرونتال مغزشان تکامل پیدا نمی‌کند. لب فرونتال مغز، نقش به سزایی در تکامل حافظه، احساس و... یادگیری دارد. افرادی که لب فرونتال مغز آنها تکامل پیدا نمی‌کند، بیشتر مستعد انجام اعمال خشونت‌آمیزند و کمتر توانایی کنترل رفتارهایشان را دارند. هر یک از پدیده‌های عصر صنعت، به سهم خود، در دور کردن اعضای خانواده از یکدیگر، خواسته یا ناخواسته، نقشی به عهده دارند. روابط خانوادگی، به خاطر درگیر بودن اعضاء خانواده با دنیای ماشینی، روز به روز کم‌رنگ‌تر شده است. اعضاء خانواده به دلیل مشغول بودن به تماشای تلویزیون،



یا درگیر بودن با رایانه و اینترنت و بازی های رایانه ای، کمتر فرصت دارند با یکدیگر بنشینند و صحبت کنند. این خود موجب سردشدن روابط بین والدین و فرزندان می شود. با خصایصی که برای بازی های رایانه ای شمرده شد، بی شک آنها از عوامل مؤثر در افت تحصیلی محسوب می شوند؛ چرا که وقت زیادی از دانش آموز را اشغال می کنند و فکر و ذهن او را درگیر مسائل غیرآموزشی می کنند. به دلیل جاذبه مسحورکننده این بازی ها، نوجوانان وقت بسیاری را صرف آن می کنند. در واقع، با مصرف انرژی عصبی و روانی خویش و با چشمان و ذهنی خسته به بستر می روند و گاه، صبح زودتر از وقت معمولی بیدار می شوند تا پیش از مدرسه نیز اندکی بازی کنند. بی تردید این علاقه موجب افت تحصیلی خواهد شد. یکی از خطرناک ترین آثار سوء بازی های رایانه ای، «اعتیاد» به این بازی هاست که بیش از هر چیز کودکان به خصوص نوجوانان را تهدید می کند. این تهدید به قدری جدی است که گاه منجر به مرگ می شود. اعتیاد به بازی رایانه ای در میان بسیاری از کسانی که وقت زیادی برای این بازی ها می گذارند، دیده می شود. به طوری که نوجوان نمی تواند برای مدت طولانی بازی نکند و از لحاظ ذهنی خود را نیازمند بازی کردن می بیند و توان دست کشیدن از آن را از دست می دهد. این خود نشان آشکاری از نوعی اعتیاد و وابستگی است. علاوه بر آثار مخرب روحی بازی های رایانه ای، کار با این وسیله، مشکلات و عواقب جسمی نیز برای استفاده کنندگان به دنبال دارد. به اجمال، به بیان آنها می پردازیم:

۱- شب ادراری در کودکان، نتیجه انجام بازی های ترسناک رایانه ای است.

۲- چشمان فرد به دلیل خیره شدن مداوم به صفحه، تا حد زیادی از لحاظ بینایی تحت فشار قرار می گیرد و دچار عوارض سندرم بینایی می گردد. به اعتقاد پزشکان، کودکانی که به مدت طولانی از رایانه استفاده می کنند، در معرض خطر نزدیک بینی قرار می گیرند.

۳- مشکلات نواحی مچ، گردن و پشت، کودکانی را که به مدت طولانی از رایانه استفاده می کنند، تهدید می کند؛ زیرا فرد در یک وضعیت ثابت ساعت ها می نشیند و در نتیجه، ستون فقرات و استخوان بندی او دچار مشکل می شود. همچنین احساس سوزش و سفت شدن گردن، کتف ها و مچ دست، از دیگر عوارض کار نسبتاً ثابت و طولانی مدت با رایانه است.

۴- پوست فرد نیز مدام در معرض اشعه هایی قرار می گیرد که از صفحه رایانه پخش می شود. ایجاد تهوع و سرگیجه، به خصوص در کودکانی که صرع دارند، از دیگر عوارض بازی های رایانه ای است.

۵- از دیگر عوارض جسمانی، که به دنبال استفاده بیش از حد از رایانه و برنامه های آن به وجود می آید، چاقی کودکان و نوجوانان به علت کم تحرکی در مقابل این دستگاه است. کل حرکت و جنبش بدن در هنگام کار با رایانه به انگشتان دست خلاصه می شود و سایر اعضاء بدن بی حرکت می مانند. این بی تحرکی موجب جمع شدن چربی ها در بدن و در نهایت چاقی می شود.

۶- در اکثر بازی ها و بسته به انگیزه طراحان، زن ها شخصیت هایی ضعیف قلمداد می شوند. این موضوع نیز از آن جمله مسائلی است که در ذهن کودک نقش می بندد و در مراحل مختلف زندگی، حتی به مادر خود، کمتر اطمینان می کند و در ضمیر ناخود او، مادر، خواهرش و... را فاقد قدرت لازم برای تحلیل و حل مشکلات می بیند. پس آنها را مشاوران خوبی نمی داند و گرایش او به سوی دوستانی است که در ظاهر قوی ترند.

۷- پرورش تخیل، به عنوان گامی برای دستیابی به موفقیت های آتی کودکان، حائز اهمیت است. اما تداخل خیال با واقعیت بسیار خطرناک است. کودکی که با مسائل واقعی، همان گونه برخورد می کند که با آنچه در رویا و خیال خود می سازد، در زندگی حال و آینده با مشکلات بسیاری روبه رو می شود. این تداخل می تواند تا آنجا خطر آفرین باشد که فرزند ما را در برخورد با واقعیت از پا درآورد. عدم آموزش صحیح و نگاه منطقی به بازی های رایانه ای این خطر را در مسیر زندگی کودکان قرار می دهد.

۸- اشاعه فرهنگ برهنگی و ترویج سکس، از دیگر آفت های بازی های رایانه ای است. نبردهای تن به تن دختران نیمه عریان، رقص و موسیقی غربی و ... در این گونه بازی ها بسیار فراوان تبلیغ شده است. متأسفانه بی هیچ گونه دشواری، در فروشگاه ها به معرض فروش گذاشته می شود. برخی از برنامه های رایانه ای، با بازی های ساده آغاز شده و به تصاویر مستهجن ختم می شوند. در برخی از این بازی ها، جایزه پیروزی، ظاهر شدن عکس های مستهجن بر روی صفحه رایانه شماس.



دنیای مجازی ولی نزدیک به واقعیتی که در بازی های رایانه ای به تصویر کشیده می شود، آن قدر مسحور کننده و جذاب است که مخاطب کودک و نوجوان در معرض تأثیر تمام باورهای قرار می گیرد که از سوی طراحان این بازی ها به او القاء می شود. فرد، دچار از خود بیگانگی شده و مانند آنها می اندیشد. برای نوجوانی که در حال بازی است، تفاوتی نمی کند که دشمن کیست؟ دشمن همان است که بازی می گوید. در میان انبوه بازی های رایانه ای که اکنون به آسانی در دسترس کودکان قرار می گیرند، بازی هایی وجود دارند که در آن مسائل اعتقادی، فرهنگی، اجتماعی و سیاسی کشورهای مسلمان، به ویژه ایران، مورد گستاخی قرار می گیرد (فضل اللهی، و ملکی توانا، ۱۳۹۰).

پیشینه

در خصوص بازی های رایانه ای، پژوهش های متعددی در داخل و خارج از کشور صورت گرفته است. از مطالعات انجام شده در این حوزه می توان به موارد زیر اشاره کرد.

الف: در داخل کشور

۱- صادقی زفره (۱۳۹۱) تحقیقی با عنوان «تأثیر بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان و نوجوانان از دیدگاه والدین در شهرستان فلاورجان بین سنین ۱۵-۱۰ ساله» انجام داد و به این نتایج رسید که بین ساعات بازی های رایانه ای و رفتارهای نادرست اخلاقی کودکان رابطه معناداری وجود دارد. بازی های رایانه ای بر بیماری های روحی و روانی، میزان تخیلات، خواب و استرس و هیجان اثر معناداری نداشته است؛ ولی بر میزان انحراف جنسی آنها اثر داشته است. بین ساعات بازی های رایانه ای و اعتیاد الکترونیک کودکان رابطه معناداری وجود دارد. تعداد ساعات بازی های رایانه ای بر بیماری های جسمی، اختلالات بینایی و چاقی اثر معناداری دارد (حسین زاده بافرانی، ۱۳۹۴).

۲- قطریفی (۱۳۸۴) پژوهشی را با عنوان «بررسی و مقایسه تأثیر پرداختن به بازی های رایانه ای بر سلامت روان و عملکرد تحصیلی دانش آموزان» انجام داد. نتایج بدست آمده؛ نشان می دهد که بین دانش آموزانی که بازی های رایانه ای انجام نمی دهند و آنهایی که بسیار به این بازی ها می پردازند، از نظر خصومت، جسمانی کردن و اضطراب تفاوت معناداری وجود دارد (حسین زاده بافرانی، ۱۳۹۴).

۳- شجاعی، دهداری، نوری جلیانی، و دوران (۱۳۹۲) دریافتند که تعداد ساعات انجام بازی رایانه ای در هفته، معدل تحصیلی دانش آموز و نگرش نسبت به خشونت در پیش بینی میزان پر خاشگری کاربران بازی های رایانه ای خشن مؤثر است (سراجی، و علی بخشی، ۱۳۹۴).

۴- امیری، و افشاری نیا (۱۳۸۹) در مقاله ای تحت عنوان «نقش انجام بازی های رایانه ای و اختلالات رفتاری کودکان» اشاره نمودند اختلالات رفتاری با میزان استفاده از بازی های رایانه ای رابطه ای معنی داری را نشان می دهد. یافته های پژوهش صمدی (۱۳۸۷) بیانگر این بود که بین انواع اختلالات رفتاری و طول مدت استفاده از بازی های رایانه ای، رابطه معنی داری وجود دارد و ناخن جویدن، تیک عصبی- حرکتی، رفتارهای تخریبی، عصبانیت و بیش فعالی و کمبود توجه، از انواع اختلالات رفتاری به شمار می آید. همچنین اختلالات رفتاری با میزان استفاده از بازی های رایانه ای رابطه معنی داری نشان داد. سایر یافته های صمدی بیانگر این بود که بین استفاده از بازی های رایانه ای و پر خاشگری در دانش آموزان رابطه وجود دارد، به عبارت دیگر دانش آموزانی که اعتیاد بیشتری به بازی های رایانه ای دارند، پر خاشگرند و همچنین بین استفاده از بازی های رایانه ای و اضطراب در دانش آموزان رابطه وجود دارد. نتایج تحقیق قطریفی، رشید، و دلاور (۱۳۸۴) نیز بیانگر این بوده است که بازی های رایانه ای علاوه بر این که به لحاظ بهداشت بدنی در رفتارهای ضد اجتماعی تأثیر می گذارند، باعث افت تحصیلی دانش آموزان نیز می شوند (صفاریان همدانی، و همکاران، ۱۳۹۲).

۵- دلبری، محمدزاده، و دلبری (۱۳۸۸) دریافتند که بازی های رایانه ای بر بهره هوشی، زمان واکنش ساده، زمان حرکت ساده، زمان واکنش تشخیصی و زمان حرکت تشخیصی تأثیری معنادار دارند. پژوهش خلیفه، و ابراهیم نوبندگان (۱۳۹۰) نشان داد که میان خلاقیت و عملکرد دانش آموزان متناسب با تجربه و مدت زمان پرداختن به بازی های رایانه ای تفاوتی معنادار وجود دارد. اما نتایج پژوهشی غلامی توران پشته، و کریم زاده (۱۳۹۰) در ایران نشان داد که بازی های رایانه ای سبب کاهش برخی از ابعاد خلاقیت در دانش آموزان می شود. در پژوهش حبیبیان نائینی، و مسعود (۲۰۱۲) نیز مشخص شد که استفاده از بازی های رایانه ای آموزشی با افزایش



سه بعد خلاقیت (اصالت، سیالی و انعطاف پذیری) همراه است. خزایی و جلیلیان (۱۳۹۳) نشان دادند که بازی های آموزشی رایانه ای، بر خلاقیت و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان اثر گذارند (فرخی، و همکاران، ۱۳۹۴).

۶- راشن عبداللهی، و کاظم رسولی زاده طباطبایی در مقاله ای با نام تأثیر بازی های رایانه ای بر ویژگی های شخصیتی و سازگاری نوجوانان دریافتند که ارتباط معناداری بین بازی های رایانه ای و ویژگی های شخصیتی و سازگاری نوجوانان وجود دارد (عبداللهی، و رسولی زاده طباطبایی، ۱۳۹۲).

ب: در خارج از کشور

۱- بازی های رایانه ای به طور مستقیم بر روان کودکان اثرات مثبت و منفی دارند. پژوهشگران بسیاری تأثیرات این فناوری را بر روی کودکان بررسی کرده اند. براساس تحقیقات آنها نوع بازی با وضعیت روانی کودک رابطه مستقیم و معکوسی دارد؛ یعنی کودکانی که بازی های سرگرم کننده را انتخاب می کنند، از نظر سلامت روانی بیشتر دچار مشکل می شوند تا کودکانی که بازی های آموزشی را برمیگزینند. نتیجه تحقیقات به شرح زیر است :

گانتز (۲۰۰۹) از تحقیقات خود دریافت که بازی های رایانه ای خشن تأثیر منفی بر سلامت روان کودکان دارد. وینچرا و همکاران^۱ (۲۰۱۱)، آدچی و ویلوبای^۲ (۲۰۱۱)، باستین و همکاران^۳ (۲۰۱۱) و جدیدیان و همکاران (۱۳۹۱) در تحقیقات خود دریافتند که بازی های رایانه ای در پرخاشگری، بروز احساسات پرخاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژیکی تأثیر قابل توجهی دارد. اندرسون و دیل^۴ (۲۰۰۰) نیز در تحقیقات خود دریافتند بازی های رایانه ای، باعث افزایش سطح پرخاشگری و رفتار خصمانه در کودکان می شوند. واندن بولک^۵ (۲۰۰۴) نیز علت بروز پرخاشگری در کودکان را بازی های رایانه ای خشن دانسته اند و اینکه هر چه سن بازی کننده کمتر باشد، این بازی ها تأثیر بیشتری بر وی خواهند داشت، حتی بسیاری از کودکان در خواب خود دچار اختلال می شوند. همچنین فرجی (۲۰۰۲)، انگل هارد^۶ (۲۰۱۱)، مولر^۷ (۲۰۰۹) و باستین^۸ (۲۰۱۱) در تحقیق های خود دریافتند که بازی های رایانه ای سبب افزایش پرخاشگری، اضطراب و انزواطلبی در کودکان می شود. نتایج تحقیق رئیسی هم نشان داد کودکان و نوجوانانی که بازی های رایانه ای فکری انجام می دادند، نسبت به هم سالان خود که بازی های رایانه ای انجام نمی دادند، سرعت تصمیم گیری و حل مسئله بهتری داشتند. به گفته پیلا^۹ (۲۰۰۳) بازی های رایانه ای نوعی چالش ذهنی را در کودکان به وجود می آورند و تعامل بازیکن با آنها، نیازمند به کارگیری مهارت های شناختی است. به گفته هستینگز^{۱۰} (۲۰۰۹) بازی های آموزشی، باعث افزایش توجه و در مقابل، بازی های سرگرم کننده باعث افزایش پرخاشگری می شوند. بنا بر نظر صفاریان و دیگران (۱۳۹۳) با بهره گیری از بازی های رایانه ای می توان اختلال نقص توجه دانش آموزان ابتدایی را کاهش داد. بنا بر تحقیقات اولسون^{۱۱} (۲۰۱۰) بازی های رایانه ای مناسب، موجب افزایش خودارزشمندی و تفکر خلاق می شوند (موسوی، ۱۳۹۶).

۲- پاتون و همکاران^{۱۲} (۲۰۰۰) پس از انجام بررسی هایی به این نتیجه رسیدند که بازی های رایانه ای و اینترنت بیشتر بر سبک زندگی و فرهنگ افراد اثر می گذارد. به نظر آنها رسانه های جدید از هزاران شیوه نوین برای ارائه پیام های بازرگانی استفاده می کنند که روی خودپنداره، تصور بدن، جنسیت و مصرف مواد و الکل اثر دارند (قطریفی، و همکاران، ۱۳۸۵).

1. Ventura et al
2. Adachi & Willoughby
3. Bastian et al
4. Anderson & Dill
5. Vanden Bolk
6. Engelhardt
7. Möler
8. Bastian et al
9. Pillay
10. Hastings
11. Olson
12. Patton et al



۳- مک پرسن^۱ (۲۰۰۴) معتقد است که نوجوانان در حال رشدی که از بازی های رایانه ای استفاده می کنند در زمینه ی مهارت حل مسأله با مشکل روبه رو می شوند؛ چرا که این بازی ها مانعی برای رشد قوه ی تخیل و خلاقیت آنها می باشد که این دو عنصر برای رشد مهارت حل مسأله در دانش آموزان ضروری است (خلیفه، و ابراهیمی نوبندگان، ۱۳۹۱).

۴- نتایج پژوهش هوانگ و همکاران^۲ (۲۰۱۲) نشان داد که رویکرد مهندسی دانش نسبت به توسعه بازی های آموزشی رایانه ای بر پیشرفت تحصیلی و نگرش های یادگیری و انگیزشی اثر مثبت دارد (فرخی، و همکاران، ۱۳۹۴).

۵- پژوهش یربک و فرگوسن^۳ (۲۰۱۳) نشان داده است که پرخاشگری کاربران بازی های رایانه ای بیشتر به سبب ساختار منعطف و برگشت پذیری بازی های رایانه ای است. پژوهش حسن، بگی، شارکوف و بوشمن^۴ (۲۰۱۳) شان داده است نوجوانانی که به بازی های رایانه ای پرخاشگرانه می پردازند، رفتارهای پرخاشگرانه آنها بیشتر می شود. یافته های پژوهش وی و همکاران^۵ (۲۰۱۲) نشان می دهند افرادی که مدت زمان زیادی به بازی های رایانه ای می پردازند، دارای علائم افسردگی، ترس از حضور در جمع هستند و علائم اعتیاد به این بازی ها و اینترنت در آنها مشاهد می شود. فرگوسن (۲۰۱۰) در پژوهشی دریافت که تماشای بیش از حد تلویزیون و انجام بازی های ویدئویی به مدت طولانی سبب مختل شدن توجه و کاهش تمرکز فکری دانش آموزان بالای ۱۲ سال بر فعالیت های مدرسه می شود. یافته های اگینز و سامیس^۶ (۲۰۱۰) نشان می دهد دانش آموزانی که اعتیاد اینترنتی دارند، تحت تأثیر تداخل شناختی در یادگیری مفاهیم علوم و ریاضی، عملکرد تحصیلی پایین دارند. پژوهش چان و رابینوویتز^۷ (۲۰۰۶) نشان داد، دانش آموزانی که بیش از یک ساعت در روز بازی های رایانه ای انجام می دهند، بیش فعال، کم تمرکز و دارای شاخص توده چربی بالا هستند. پژوهش گریز و مدینا^۸ (۲۰۰۰) نشان می دهد که دختران نوجوانی که بیش از دو ساعت در روز بازی های رایانه ای انجام می دهند، از آسیب های عضلانی و کم تحرکی رنج می برند. جنونگ، بیوکا و بوهیل^۹ (۲۰۱۲) با بررسی عوامل مؤثر بر گرایش به بازی های رایانه ای در فنلاند دریافتند، عواملی مانند سن، جنس و ارتباط صمیمی میان کودک با والدین می تواند به کاهش تمایل به بازی های رایانه ای و کاهش رفتارهای خشونت آمیز کمک کند. اولسون و همکارانش (۲۰۰۷) در پژوهشی نشان دادند که خشونت موجود در بازی ها، یکی از پنج عامل مهم در گرایش نوجوانان به بازی های رایانه ای است (سراجی، و علی بخشی: ۱۳۹۴).

استنباط نگارنده از این تحقیق این است که گسترش روزافزون بازی های رایانه ای، استقبال بی رویه و تأثیر پذیری منفعلانه از این فناوری، سبب شده است سلامت روانی دانش آموزان به خطر بیفتد. امروزه تحلیل تأثیرات بازی های رایانه ای بر دانش آموزان به عنوان یکی از حوزه های پژوهشی مطرح باشد. هنگامی این تأثیرات آسیب های کمتری بر سلامت روان دانش آموزان می زنند که خانواده ها به عنوان سرپرست آنان، فرهنگ علمی انتخاب، کنترل و نظارت بر این بازی ها را رعایت کرده، بازی مناسبی در اختیار کودک قرار دهند؛ چنان که با انتخاب بازی نامناسب و نظارت و کنترل نکردن خانواده ها، تأثیرات منفی این بازی ها، موجب می شود اختلالات روانی فراوانی در دانش آموزان بروز یابد. اکثر پژوهشگران این حوزه نتایج خود را به صورت آماری ارائه داده اند و هر یک به تأثیر بازی های رایانه ای بر مؤلفه ای از روان کودکان جامعه آماری خود پرداخته اند و کمتر درباره نقش خانواده بررسی و تحلیل کرده اند. برای اینکه خانواده ها به فرزندان خود کمک کنند که در تمام حوزه ها رشد کنند، باید شرایط بازی را در تمام حوزه ها برای فرزندانشان فراهم کنند. روان شناسان ثابت کرده اند جوانانی که در کودکی با تمام انواع اسباب بازی ها (حرکتی - مهارتی، فکری، آموزشی و فرهنگی - هنری در شکل انفرادی و جمعی) سروکار داشته اند و طی مسیر کرده اند، سالم تر، فعال تر و ورزیده ترند. در مورد آثار مثبت و منفی بازی های رایانه ای تحقیقات بسیاری شده است. برخی محققان، بازی های رایانه ای را سبب کنش های عصبی و روحی، اضطراب، القای خشونت و پرخاشگری دانسته و

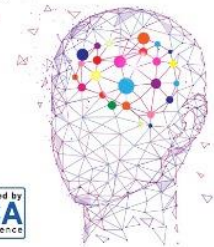
1. MacPherson
2. Hwang
3. Jerabeck, J.M., & Ferguson, C.J
4. Hasan, Y., Bègue, L., Scharnow, M., & Bushman, B.H
5. Wei et al
6. Oggins, J. & Sammis, J.
7. Chan, P.A., & Rabinowitz, T
8. Gorriz, C.M. & Medina, C
9. Jeong, E. J., Biocca, F. A. & Bohil, C.



برخی به نکات مثبت آنها، به خصوص در فرایند آموزش و یادگیری، توجه کرده‌اند. اما هر دو گروه به این مسئله یقین دارند که انتخاب درست بازی‌های رایانه‌ای، باعث می‌شود تا اثرات منفی آن کاهش یابد.

منابع

- اعظمی، محمود؛ و جعفری، علیرضا. (۱۳۸۶). نقش بازی در پیشرفت تحصیلی در (زبان آموزی) کودکان پایه سوم ابتدایی شهر تهران در سال ۸۶-۱۳۸۵. *فصلنامه علوم رفتاری*، ۱(۲)، ۹-۳۰
- انواری، محمدرضا. (۱۳۹۳). بازی‌های رایانه‌ای، رسانه‌ای خاموش برای اهداف سیاسی آمریکا. *فصلنامه دین و رسانه*، ۱۲(۷)
- بیجاری، ملیحه. (۱۳۹۲). تأثیر بازی رایانه‌ای آموزش ریاضی بر خود راهبری و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پایه پنجم شهر بیرجند. *پایان‌نامه کارشناسی ارشد علوم تربیتی رشته برنامه‌ریزی درسی دانشگاه بیرجند، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی*
- حجازی، شهاب‌الدین. (۱۳۹۳). بازی‌های رایانه‌ای و چالش‌های فرهنگی. *فصلنامه مطالعات عملیات روانی*، ۴۱، ۱۱۳-۱۵۱
- حسین‌زاده بافرانی، مریم. (۱۳۹۴). بررسی انواع و مدت زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و رابطه آن با پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان دوره متوسطه شهر اصفهان. *فصلنامه تحقیقات جدید در علوم انسانی*، ۱(۶)، ۴۹-۷۲
- حسینی، سیدداود. (۱۳۹۲). بازی‌های رایانه‌ای؛ نگاهی به ویژگی‌ها، بایدها و نبایدها. *فصلنامه راه‌آورد نور*، ۳۶، ۲۸-۳۷
- حسینی شیروانی، میرسعید؛ حاجی‌خانین، ثمانه؛ و حاجی‌خانین، سارا. (۱۳۹۴). رابطه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با وضعیت تحصیلی دانش‌آموزان دختر دوره متوسطه شهر بابل. *فصلنامه فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی*، ۵(۳)، ۱۲۳-۱۳۷
- خلیفه، قدرت‌الله؛ و ابراهیمی نویندگانی، مریم. (۱۳۹۱). بررسی ارتباط بین خلاقیت و عملکرد تحصیلی با بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه شهر اهواز. *فصلنامه مجله علوم تربیتی (دانشگاه شهید چمران اهواز)*، ۱۹(۱)، ۱۷۱-۱۹۲
- رضایی، علی‌محمد؛ جهان، فائزه و رحیمی، معصومه. (۱۳۹۵). عملکرد تحصیلی: نقش اهداف پیشرفت و انگیزه پیشرفت. *فصلنامه روان‌شناسی تربیتی*، ۲(۴۲)، ۱۵۵-۱۷۱
- زارع شاه‌آبادی، اکبر؛ و نیک‌عهد، مهدی. (۱۳۹۲). ارزیابی عوامل موثر بر گرایش به بازی‌های رایانه‌ای در شهر یزد. *فصلنامه جهانی رسانه*، ۸(۲)، ۱۵۱-۱۷۱
- سراجی، فرهاد و علی‌بخشی، مریم. (۱۳۹۴). نگرانی‌های والدین در مورد آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای بر نوجوانان: یافته‌های یک پژوهش ترکیبی. *فصلنامه خانواده و پژوهش*، ۱۲(۲۶)، ۳۱-۴۹
- شجاعی، محمدصادق. (۱۳۸۴). *بازی کودک در اسلام: بررسی پیامدهای تربیتی اسباب‌بازی کودکان*. قم: انتشارات مرکز پژوهش‌های اسلامی صداوسیما
- شمس مورکانی، غلامرضا. (۱۳۹۸). مبانی و اصول مدیریت آموزشی. تهران: انتشارات سمت
- صفاریان همدانی، سعید؛ عبداللهی، محبوبه؛ دایی‌زاده، حسین؛ و بیات، یعقوب. (۱۳۹۲). رابطه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان. *فصلنامه فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی*، ۳(۳)، ۵-۲۰
- عبداللهی، راشن؛ و رسولی‌زاده طباطبایی، کاظم. (۱۳۹۲). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ویژگی‌های شخصیتی و سازگاری نوجوانان. *فصلنامه مطالعات پلیس زن*، ۷(۱۸)، ۸۴-۱۰۶
- فرخی، سوسن؛ سالمی، پناه؛ مقدم، کیمیا؛ و بدلی، مهدی. (۱۳۹۴). مقایسه تأثیر بازی‌های رایانه‌ای استراتژیک و بازی‌های رایانه‌ای تفننی بر تفکر خلاق دانش‌آموزان. *فصلنامه خانواده و پژوهش*، ۱۲(۲۸)، ۱۰۳-۱۱۷
- فضل‌اللهی، سیف‌الله؛ و ملکی‌توانا، منصوره. (۱۳۹۰). آثار سوء تربیتی بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان از دیدگاه مربیان پرورشی ناحیه ۲ استان قم. *فصلنامه اسلام و پژوهش‌های تربیتی*، ۲(۶)، ۱۲۵-۱۴۴
- قطریفی، مریم؛ رشید، خسرو؛ و دلاور، علی. (۱۳۸۵). بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر تهران. *فصلنامه روانشناسی تربیتی*، ۲(۳)، ۱۱-۲۸



- قطریفی، مریم؛ دلاور، علی؛ و رشید، خسرو. (۱۳۸۴). بررسی تأثیر بازی های رایانه ای بر سلامت روانی کودکان. فصلنامه روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه علامه طباطبائی، ۲(۳)، ۱۸
- کوثری، مسعود. (۱۳۹۰). مطالعات فرهنگی و بازی های ویدئویی و رایانه ای. تهران: انتشارات همشهری
- گانتز، بری. (۱۳۸۸). اثر بازی های رایانه ای و ویدئویی بر کودکان. ترجمه سیدحسن پورعابدی نائینی. تهران: جوانه رشد (انتشار اثر به زبان اصلی ۱۹۹۷).
- محسنی، منوچهر. (۱۳۸۶). بررسی در جامعه شناسی فرهنگی ایران. تهران: انتشارات پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات
- موسوی، سیده طاهره. (۱۳۹۶). آثار بازی های رایانه ای بر سلامت روانی کودک و نوجوان. مجموعه مقالات سبک زندگی/اسلامی و بازی های رایانه ای، قم: انتشارات مرکز پژوهش های اسلامی صداوسیما