

# SID



سرویس های ویژه



سرویس ترجمه تخصصی



کارگاه های آموزشی



بلاگ مرکز اطلاعات علمی



عضویت در خبرنامه



فیلم های آموزشی

## کارگاه های آموزشی مرکز اطلاعات علمی جهاد دانشگاهی



کارگاه آنلاین آشنایی با پایگاه های اطلاعات علمی بین المللی و ترند های جستجو



مباحث پیشرفته یادگیری عمیق؛ شبکه های توجه گرافی (Graph Attention Networks)



کارگاه آنلاین مقاله نویسی IEEE و ISI ویژه فنی و مهندسی

## تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار اجتماعی

نام نویسندگان:

محسن عفتی<sup>۱</sup>

### چکیده

بازیهای رایانه‌ای به یکی از پر طرفدارترین روش‌های سرگرمی و بازی در بین کودکان و نوجوانان تبدیل شده و هر روز بر تنوع آن‌ها افزوده می‌شود. این مطلب که ارتباط فرد با دنیای بازی‌های رایانه‌ای، ارتباط‌های انسانی او را متأثر می‌سازد، تردیدهای فراوانی را در استفاده از این بازی‌ها به میان می‌آورد. تحقیقات انجام شده حاکی از آن است که این بازی‌ها نه تنها سبب انزوا و کناره‌گیری اجتماعی، کاهش ارتباط اجتماعی و مردم‌آمیزی می‌شوند، بلکه میزان نوع دوستی را کاهش داده و ارزش‌های مبتنی بر همکاری و همیاری را بی‌رنگ می‌سازند. اطلاعات گردآوری شده به‌صورت توصیفی - کتابخانه‌ای بوده است و تجزیه و تحلیل داده‌ها هم به‌صورت کیفی صورت گرفته است. نتایج نهایی تحقیق نشان می‌دهد که دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای (به‌صورت مفرط) استفاده می‌کنند در مقایسه با دانش‌آموزانی که از این بازی‌ها استفاده نمی‌کنند یا از بازی‌های مفید و آموزشی استفاده می‌کنند تفاوت وجود دارد و بر رفتار اجتماعی، نحوه برخورد و تعامل با دیگران و از نظر شخصیت فردی آنان نیز تأثیر گذار خواهد بود.

کلید واژه‌ها: اثرات و رفتارهای اجتماعی، اثرات فرهنگی، بازی‌های رایانه‌ای

### مقدمه و بیان مسئله

تاریخچه بازیهای ویدئویی به سالهای اولیه دهه هشتاد بر می‌گردد. در سال ۱۹۷۲ شرکت آتاری یک بازی الکترونیکی تنیس روی میز به نام پینگ پنگ را معرفی و به بازار عرضه کرد که با اتصال دستگاه به تلویزیونهای خانگی امکان بازی فراهم می‌شد به این ترتیب رفته رفته بر تعداد شرکتهای سازنده بازیهای ویدئویی افزوده شده و تا پایان سال ۱۹۷۶ بالغ بر بیست شرکت به تولید بازیهای ویدئویی پرداختند.

در سال ۱۹۷۷ رایانه اپل ۲ برای فروش به بازار ارائه گردید و تحول مهمی در گرایش مردم به تهیه رایانه‌های شخصی و خانگی پدید آورد. به تدریج با اشباع بازار در سال ۱۹۸۵ فروش دستگاه‌های مربوط به بازیهای ویدئویی به حداقل

<sup>۱</sup> آموزگار پایه پنجم، Mohsen.efati10@gmail.com



ممکن رسید. نینتندو سیستم‌هایی را با گرافیک اصلاح شده، همراه با بسیاری از محصولات وابسته و جانبی و با تاکید زیادی بر خشونت ارائه کرد. دیگر کارخانجات، متوجه این استراتژی شدند و درجه ای از خشونت و سطحی از واقع گرایی را پیوسته در بازی‌های الکترونیکی افزایش دادند (فانک و همکاران، ۱۹۹۹). بهبود کیفیت و تنوع بازی‌ها و پیشرفت‌های علوم الکترونیک و رایانه، باعث گسترش روز افزون این رسانه در میان جامعه، خصوصا در بین نوجوانان گشته است.

همزمان با رشد تکنولوژی و ورود بازی‌های رایانه ای به مرز و بوم ما، این بازی‌ها به دلیل داشتن جذابیت‌های ناشی از تصاویر متنوع و گیرا، گرافیک بالا، هیجانانگیز و فراوان و راحتی استفاده از آن، به سرعت جای خود را در میان کودکان و نوجوانان باز کرده است. دامنه و گستردگی استفاده از این پدیده به اندازه ای است که کمتر کودک و نوجوانی را می‌توان یافت که از بازی‌های رایانه ای بی بهره مانده باشد. اغلب والدین نیز بی آن که نگران اثرات مخرب این کالای "تجاری - هیجانی" باشند، به رفتار فرزند خود عادت کرده و منفعلانه به این وضعیت تن داده اند.

امروزه بازی‌های رایانه ای نه تنها ابزاری برای گذراندن اوقات فراغت و تفریح شده اند بلکه به یکی از بزرگترین صنایع فناوری ارتباطات و اطلاعات تبدیل شده است. صنعتی که در دو دهه اخیر تأثیرات شگرفی بر سخت افزارها و نرم افزارهای مورد استفاده در سر تا سر جهان به جای گذاشته است و به سبب گسترش دامنه ی تأثیر رسانه‌های جمعی، ماهواره، اینترنت و سایر فناوری‌های اطلاع رسانی جامعه اطلاعاتی، امروزه بعد جهانی پیدا کرده و منحصر به کشور یا کشورهای خاصی نمی شود. این بازیها که بعنوان محبوبترین سرگرمی نوجوانان لقب گرفته اند می‌توانند یک تهدید جدی برای سلامت روح و روان و جسم آنان نیز به شمار رود و به نظر می‌رسد که می‌تواند رابطه تنگاتنگی با وضعیت سلامت و روان افراد و همچنین تأثیر مستقیمی بر میزان رفتارهای پر خاشگرنه، اضطراب، افسردگی و انزوا طلبی و... داشته باشد. (اسکالسی، ۲۰۰۴).

این بازی‌های مهیج و پر کشش ساعت‌ها کودک و نوجوان را در مقابل صفحه نمایشگر میخکوب کرده، او را از دنیای واقعیات به عالم تخیلات فرو می برد و در این گیر و دار یا چیزی را به او می آموزد یا چیزی را از او می گیرد، یا این که او را در تخیلات بی پایان به حال خود رها می کند. این بازی‌ها در کنار محاسنشان، گاه آثار مخرب روحی و جسمی در کودکان و نوجوانان بر جای می گذارند که با توجه به ظرافت فکر و ذهنشان جبران آن‌ها شاید برای همیشه ناممکن شود. لذا وظیفه ی والدین و دست اندکاران امور فرهنگی است که به استفاده کودکان و نوجوانان از بازی‌های رایانه ای، چه در جامعه و چه در خانواده، سمت و سو داده، آن‌ها را به محملی برای پیشرفت و خلاقیت آنان تبدیل نمایند و از تأثیرات مخرب آن‌ها بکاهند.

بازی‌های رایانه ای می‌تواند اثرات مثبتی مانند تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعدادها، ایجاد خلاقیت، پرورش تمرکز و دقت، افزایش بهره هوشی، گسترش جهان بینی، تقویت ذوق هنری، آموزش مفاهیم پیچیده، انتقال فرهنگ و غیره را به همراه داشته باشد. ولی به دلایلی مانند عدم آموزش صحیح به کودکان و نوجوانان، معرفی بازی‌های رایانه ای و انواع آن به طور غیر صحیح، آشنا نبودن کاربران به زبان رایانه و غیره، اهداف بازی‌های رایانه ای به درستی شناخته



نشده است و کودکان و نوجوانان در عمل به سمت بازی‌هایی سوق داده شده‌اند که اثرات زیان‌باری داشته است. متخصصان اثرات مخرب زیادی برای بازی‌های رایانه‌ای بر شمرده‌اند. بعنوان مثال مشاهده شده است که با جایگزینی بازی‌های الکترونیکی و رایانه‌ای، روحیه جمع‌گرایی به سرعت ضعیف شده و به سست شدن روابط خانوادگی، بی‌حوصلگی، پرخاشگری و بی‌قراری در کودکان و نوجوانان انجامیده است.

عصر حاضر عصر فناوری‌هایی است که حاصل ابداع و تفکر خلاق انسان‌هاست. بازی‌های رایانه‌ای تأثیر زیادی بر خلاقیت انسان‌ها به ویژه کودکان دارد. تحقیقات زیادی در مورد تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ابعاد خلاقیت کودکان صورت گرفته و نتایج حاصل، حاکی از افزایش عامل " اصالت " و عامل " انعطاف پذیری " در خلاقیت کودکان بوده است. لذا می‌توان فرآیند آموزش و فعالیت‌های کودکان را در این زمینه هدفمند و معنادار کرد. همچنین فرآیندهای شناختی گوناگونی چون خلاقیت و قدرت تخیل آن‌ها را غنا بخشید.

خلاقیت و ابداع از موضوعاتی هستند که بکارگیری آن‌ها در دوران بزرگسالی مشروط بر پرورش آن‌ها در دوران خردسالی است و از آنجا که دنیای کودکان امروز با انواع فناوری‌ها در آمیخته است. یکی از مهمترین راه‌های آموزش و پرورش خلاقیت همین ابزارهای فناوری است. " خلاقیت در قرن اطلاعات و ارتباطات و در عصری که فناوری‌ها و برنامه‌های بنیادین وزیر بنیادی کشورهای پیشرفته و توسعه یافته را تشکیل داده‌اند می‌تواند با ویژگی‌های مهم و منحصر به فرد خود، زمینه رشد و تعالی علمی و فرهنگی جوامع را فراهم ساخته و پرهیز از بسیاری عقب ماندگی‌ها را موجب شود. (رستگارپور ۱۳۸۴)

اهمیت مسئله در این است که این توانمندی مهم و پایه‌ای خلاقیت از دوران کودکی در انسان‌ها پرورش می‌یابد چرا که شکل‌گیری بسیاری از توانمندی‌ها، استعدادها و رشد شناختی و شخصیتی در این دوران از حساسیت خاصی برخوردار است و اگر بخواهیم افرادی خلاق، نوآور و سازنده تربیت کنیم باید از نخستین پایه‌های زندگی آغاز کنیم. کودکان خلاق به دنیا می‌آیند. تورنس (۱۹۶۲)؛ اما خلاقیت بسیاری از آن‌ها در حدود ۱۰ سالگی دچار افت می‌شود. با توجه به اینکه در بازی‌های رایانه‌ای سختگیری و فشار برای جدی گرفتن فعالیت‌های آموزشی توسط مربی وجود ندارد فرصت بیشتر برای تجربه روش‌های کودک محور وجود دارد؛ از طرفی بازی با رایانه موجب آموزش کار با رایانه نیز می‌شود. دنیای بازی‌های رایانه‌ای سرشار از شگفتی‌هاست. جایی که کودکان را تا مرز تحقق رویاها می‌برد و آنان را در دنیایی از هیجان و ماجراجویی‌ها رها می‌کند. در این دنیای مجازی کودکان در عین پیروز شدن، شکست می‌خورند و در عین آزاد بودن در جبر قرار دارند. یادآوری این موضوع مهم است که اعلام شود منظور از بازی‌های رایانه‌ای بازی‌های استاندارد است.

یکی از راه‌های رشد و توسعه قوه خلاقیت و ابداع در کودکان پرداختن به فعالیت‌هایی همچون رایانه و بازی‌های رایانه‌ای استاندارد است که خود حاصل خلاقیت مغز آدمی بوده بنابراین، این قوه را در کودکان تقویت می‌کند. (فرهودی ۱۳۸۷).



بازی‌های شبیه سازی در ارضای حس کنجکاوی و ماجراجویی کاربران، "طرح جهان تخیلی فردا" فن آوری در جهان آینده. " اعطای نقش‌های ماجراجویانه به زنان. " همگی موجب پرورش مهارت‌هایی چون پرورش قوه تخیل و خلاقه و حل مسئله در آن‌ها می‌شود. در همین رابطه منطقی (۱۳۸۰) در مقاله خود به این موضوع اشاره کرده که: " میزان انگیزه و یادگیری دانش آموزان مبتلا به اختلال یادگیری با برنامه‌های آموزشی رایانه ای به شکل معناداری ارتقاء یافته ". همچنین بازی‌های رایانه ای بر آموزش زبان مردم و افزایش سرعت خواندن در آموزش زبان تأثیر داشته که همین تأثیر موجب می‌شود که حساسیت ذهن کودکان ارتقاء یابد (اسدی ۱۳۸۷) بازی‌های رایانه ای موجب می‌شود که بچه‌ها به کاوش و تجسس بپردازند و این مورد، موجب ارتقاء حافظه و تمرکز می‌شود. در اغلب بازیها کودکان به انتخاب گزینه‌های مختلف، دستور دادن، هدایت کردن، جستجوی دقیق و کاوشگرانه در محیط مربوط به بازی خود می‌پردازند؛ که اکثر آن‌ها در برگزیده بحث، گفتگو، پیش بینی، تصمیم گیری در روی صفحه کلید است و همه این تمرینات در ارتقاء فاکتورهای خلاقیت مانند بسط که استعداد توجه به جزئیات، اصالت (استعداد، تولید ایده‌های بدیع، غیرعادی و تازه) انعطاف پذیری (استعداد تولید ایده‌ها، یا روش‌های بسیار گوناگون)، سیالی (استعداد تولید ایده‌های) فراوان است می‌شود.

امروزه بازی‌های رایانه ای به پرمصرف ترین و مهم‌ترین ابزار سرگرمی کودکان و نوجوانان در جهان تبدیل شده است و بیشتر کودکان و نوجوانان به سمت این بازی‌ها کشیده می‌شوند و ساعتها وقت خود را صرف این بازی‌ها می‌کنند و ارتباط کمتری با افراد دیگر دارند و بیشتر دوست دارند که تنها باشند و به بازی رایانه ای بپردازند و این بازی‌ها کودکان و نوجوانان را از عالم واقعیات دور می‌کنند و به عالم تخیلات فرو می‌برند و در این گیرودار کودکان و نوجوانان ما یا چیزی را می‌آموزند یا چیزی را از دست می‌دهند و وابستگی شدید به بازی‌های رایانه ای باعث نگرانی خانواده‌ها شده است در این جا سؤالی که مطرح است و مهم می‌باشد این است که بازی‌های رایانه ای چه تأثیری می‌تواند در زندگی کودکان و نوجوان داشته باشد؟

بازی‌های رایانه ای به گونه ای هستند که کودک از خطا و اشتباه نمی‌ترسد، توسط دیگران ارزیابی نمی‌شود. رقابت با دیگران ندارد لذا احساس آرامش می‌کند و با همین وضعیت تصمیم می‌گیرد.

آمالی (۱۹۹۶) می‌گوید: صرفاً " در انتظار ارزیابی بودن، خلاقیت را در افراد بویژه کودکان تضعیف می‌کند. رقابت نیز بسیار پیچیده تر از ارزیابی و پاداش است.

بازیهای رایانه ای می‌تواند اثرات مثبتی مانند تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعدادها، ایجاد خلاقیت، پرورش تمرکز و دقت، افزایش بهره هوشی، گسترش جهان بینی، تقویت ذوق هنری، آموزش مفاهیم پیچیده، انتقال فرهنگ و غیره را به همراه داشته باشد (شایسته گلرخی، ۱۳۷۵). ولی به دلایلی مانند عدم آموزش صحیح به کودکان و نوجوانان، معرفی بازیهای رایانه ای و انواع آن به طور غیر صحیح، آشنا نبودن کاربران به زبان رایانه و ... اهداف بازیهای رایانه ای به درستی شناخته نشده است و کودکان و نوجوانان در عمل به سمت بازی‌هایی سوق داده شده اند که اثرات زیان باری

داشته است.

از طرفی این بازی‌های دارای تأثیرات منفی خواهد بود: متخصصان اثرات مخرب زیادی برای بازی‌ها رایانه‌ای بر شمرده‌اند؛ مثلاً افروز می‌نویسد: مشاهده شده است که با جایگزینی بازی‌های الکترونیکی و رایانه‌ای، روحیه جمع‌گرایی به سرعت ضعیف شده و به سست شدن روابط خانوادگی، بی‌حوصلگی، پرخاشگری و بی‌قراری در کودکان و نوجوانان انجامیده است (غلامعلی افروز، ۱۳۸۰).

بازهای رایانه‌ای هم چون دیگر ساخته‌های دست بشر، دو روی سکه دارند که یک سوی آن باعث تأثیر گذاری مفید و مؤثر بر روی ذهن کودکان و نوجوانان خواهد شد و روی دیگر آن استفاده‌های نادرست و نابخاست که گاه، آسیب‌های فراوانی را در پی دارد.

سیروس احمدی (۱۳۷۷) طی یک بررسی به این نتیجه رسید که با اطمینان ۹۵ درصدی، رابطه معناداری بین انجام بازی‌های رایانه‌ای و خشونت و پرخاشگری وجود دارد. وی همچنین دریافته که بر اساس چهار شاخص: نگرش نگرش نسبت به مد، موسیقی، ارزیابی جایگاه فرهنگی ایران در دنیا و نگرش نسبت‌ها به ارزش‌ها و هنجارهای جامعه محیط مدرسه، نوعی همبستگی میان انجام بازی‌های رایانه‌ای و بیگانگی اجتماعی - فرهنگی وجود دارد. این نتایج نشان می‌دهد دانش آموزانی که بازی رایانه‌ای انجام می‌دهند در مقایسه با دانش آموزانی که این بازی را انجام نمی‌دهند، بیگانگی اجتماعی - فرهنگیشان بیشتر است.

بررسی دیگر توسط بهناز دوران تحت عنوان بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان انجام پذیرفته است. نتایج بدست آمده نشان می‌دهد گرچه تجربه‌ی بازی، با مهارت‌های اجتماعی رابطه معکوس دارد (هر چه بازی بیشتر باشد، مهارت‌های اجتماعی کمتر است) اما این رابطه معنی دار نبوده و در مقابل وجود رابطه معنادار بر دو محور محل بازی و حضور دیگران در محل بازی متمرکز است. بطوری که انتخاب منزل به عنوان محل بازی یا ترجیح تنها بودن در محل بازی، رابطه معکوسی با مهارت‌های اجتماعی دارد و پرداختن به بازی در محل‌هایی که امکان حضور دیگران وجود دارد، با متغیر مهارت‌های اجتماعی رابطه مستقیم دارد. همچنین مشخص متغیر وابسته با متغیرهای محل بازی، حضور دیگران در محل بازی و متغیر میزان اشتغال به بازی رابطه مستقیم و معناداری دارد.

علیرضا امین وزلی (۱۳۸۱) پژوهش دیگری در این خصوص تحت عنوان بررسی اثرات رایانه‌ای بر رفتار پرخشاگرانه، وابستگی و عملکرد تحصیلی کودکان و نوجوانان شهر تهران انجام داده که نتایج به شرح زیر است:

- ۱- پسران در مقایسه با دختران ساعات بیشتری را برای پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی صرف می‌کردند.
- ۲- در زمینه وابستگی و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، بین پسران و دختران تفاوت معناداری وجود نداشت.
- ۳- پسران بیشتر از دختران از بازی‌های رایانه‌ای خشن استفاده می‌کردند.
- ۴- بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن و احساس خصومت و خشم، رابطه معناداری وجود داشت.
- ۵- بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن و رفتار پرخشاگرانه رابطه معناداری وجود داشت.



بررسی نوع بازی‌های رایانه‌ای کودکان و نوجوانان نشان می‌دهد که اغلب بازی‌ها از نوع خشن (Action) می‌باشد. نتایج تحقیقات مارک گریفینس (۱۹۹۷) نشان داد در میان بازی‌های رایانه‌ای خشن ازهر پنج بازی که برای کودکان شش سال و بالاتر مناسب تشخیص داده شده است، در سه بازی به ازای کشتن یا صدمه زدن به کاراکتر رایانه‌ای امتیاز کسب می‌شود. این بازی‌ها که به صورت سه بعدی هستند مطابقت زیادی با تصاویر واقعی دارند و همچنین دارای موسیقی متن هست. چیزی که اخیراً بر تعداد طرفداران این بازی‌ها افزوده، قیمت مناسب آن‌ها برای مصرف کننده است. علاوه بر این چون کودک و نوجوان خود اجرا کننده و در بطن بازی است و همراه با سایر شخصیت‌های بازی درگیر ماجراهایی می‌شود که طراح بازی برای او تدارک دیده است، برای او بسیار جذاب است. در کنار این نوع بازی‌ها، بازی‌های وجود دارد که می‌توانند بسیار مفید هم باشند. بازی‌های آموزشی رایانه‌ای با ویژگی‌های منحصر به فرد خود، جذابیت، بکارگیری همزمان حواس چندگانه، تعامل یادگیرنده با موضوع، محیط یادگیری و فضای آموزشی جذاب لذت بخشی را برای یادگیرندگان فراهم می‌کنند که به صورت خودانگیزه و با اطمینان خاطر به یادگیری می‌پردازند. در این محیط قابلیت تکرار و بازخورد سریع، فراهم بودن امکان یادگیری با سرعت لازم یادگیرنده، عدم ترس از تنبیه و آزادی عمل در جریان یادگیری و ... موجب افزایش انگیزه یادگیری، عمق و پایداری آن و نگرش مثبت دانش آموز نسبت به درس و مهارت مورد نظر می‌شود. کلیه این عوامل نیز فراهم شدن امنیت روانی دانش آموزان و در نتیجه افزایش اعتماد به نفس و رشد مهارت‌های گوناگون را بدنبال دارد. (فرهودی ۱۳۸۷).

کالین تی و مک کارتی در سال ۲۰۰۱ تحقیقی با عنوان «تأثیر بازی‌های شبیه سازی رایانه‌ای بر یادگیری و یاددهی، هوش و خلاقیت» انجام دادند و به این نتیجه رسیدند که بکارگیری بازی‌های شبیه سازی رایانه‌ای بر یادگیری و یاددهی دانش آموزان مقطع راهنمایی تأثیر داشته اما بر هوش دانش آموزان تأثیر ندارد. همچنین دریافتند که این بازیها بر خلاقیت دانش آموزان در دو بعد سیالی و انعطاف پذیری تأثیر دارد.

بومن وروتر در سال ۱۹۹۹ در پژوهش‌های خود در باره تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در افزایش خلاقیت کودکان دریافتند که برخی بازی‌های رایانه‌ای به سبب آنکه از انعطاف پذیری لازم برخوردار بوده و از ساخت مشخصی برخوردار نیستند؛ افزایش خلاقیت کودکان و نوجوانان را فراهم آورده و بر میزان توانمندی کودکان در حل مسائل می‌افزاید. (منطقی ۱۳۸۰).

لیو در سال (۱۹۹۸) در بررسی تأثیر خودآموزی فرارسانه بر تفکر خلاق دانش آموزان مدارس ابتدایی کلاس چهارم دریافت که نمرات چهار عامل سیالی، انعطاف پذیری، اصالت و بسط سه گروه دانش آموزان تیز هوش، متوسط و ضعیف به طور معنی داری که از طریق آموزش به کمک کامپیوتر و بازی‌های رایانه‌ای افزایش یافته است. افزودن بر موضوعات بالا کودک در فرآیند انجام بازی‌های رایانه‌ای مطالب و موضوعات متنوع و مهیجی را می‌آموزد، با انجام بازی‌ها ظرفیت‌ها و توانایی‌های خویش را افزایش داده و آن‌ها را غنی می‌سازد. در این میان، علاوه بر تقویت هوش یکی از فرآیندهایی که به وفور تقویت می‌شود. اصالت یا همان قوه ابتکار کودک است که دلیل آن روبرویی او با مجهولات، مشکلات و معماهای



متعدد موجود در بازی‌هاست و چون کنترل بازی را در دست دارد سعی می‌کند برای رسیدن به پاسخ‌ها و هدف؛ کنجکاوی به خرج دهد. راه‌های تازه بیافریند و در واقع از این طریق به افزایش عامل اصالت (ابتکار) خود دست می‌زند.

## روش پژوهش

در این تحقیق از روش توصیفی - کتابخانه (تحلیل اسنادی) که با مطالعاتی بر کتب و مقالات مرتبط صورت گرفته، استفاده شده است. ابزاری که در این روش جهت گردآوری اطلاعات مورد استفاده قرار گرفت، استفاده از روش فیش برداری بود؛ که از عمده‌ترین ابزاری است که در تحقیق کتابخانه‌ای برای جمع‌آوری اطلاعات استفاده می‌شود. در اینجا محقق با ثبت اطلاعات و متن‌های مهم از مقالات و کتاب‌های مورد مطالعه در قالب فیش به گردآوری اطلاعات پرداخته است. سپس با جمع‌آوری این اطلاعات به صورت یکپارچه و حذف اطلاعات زائد به جمع‌بندی این اطلاعات پرداخته و در نهایت رهنمودها و پیشنهادهایی از سوی محقق ارائه شده است. تجزیه و تحلیل داده‌ها هم به صورت کیفی صورت گرفته است.

## تجزیه و تحلیل یافته‌ها

- ۱- آیا انجام بازیهای رایانه ای باعث افت تحصیلی دانش آموزان شده است؟
- ۲- آیا بازیهای رایانه ای میزان افسردگی دانش آموزان را افزایش داده است؟
- ۳- آیا استفاده از بازیهای رایانه ای میزان اضطراب دانش آموزان را افزایش داده است؟
- ۴- آیا بازیهای رایانه ای خشن میزان سازگاری دانش آموزان را افزایش داده است؟
- ۵- آیا بازیهای رایانه ای خشن میزان پرخاشگری دانش آموزان را افزایش داده است؟

## تأثیرات بازی‌های رایانه ای

بازی‌های رایانه ای مختلف برای نوجوانان و کودکان دارای محاسن و معایبی می‌باشد و انجام این بازی‌ها در دراز مدت بر رفتارهای اجتماعی کودکان و نوجوانان تأثیراتی فراوانی به همراه خواهد داشت که در ادامه به بررسی آن‌ها پرداخته می‌شود.





## آسیب‌های ناشی از بازی‌های رایانه‌ای

### (۱) پیامدهای فرهنگی بازی رایانه‌ای

با توجه به آن‌چه ذکر شد، بازی‌های رایانه‌ای به شوالیه‌های مجازی، قدرتمند و جذاب ناتوی فرهنگی و جنگ صلیبی غرب تبدیل شده‌اند که در حال تخریب و تغییر تاریخی ارزش‌ها و هنجارهای انقلاب اسلامی و جهان اسلام هستند. شوالیه‌های رایانه‌ای که در نبرد جنگ‌های صلیبی قرن جدید بدون هیچ‌گونه حساسیتی تا عمق خانه‌هایمان نفوذ کرده و ما در بی‌خبری با آغوشی باز به استقبال آن‌ها رفته‌ایم و حتی هزینه مالی حضورشان را نیز در حال پرداخت هستیم، چنانچه با رویکردی مدیرانه با این سربازان رایانه‌ای برخورد نکنیم، به‌زودی و در نسل آینده باید هزینه‌های گزاف و جبران‌ناپذیر معنوی را نیز پرداخت کنیم.

### (۲) آسیب‌های جسمانی

چشمان فرد به دلیل خیره شدن مداوم به صفحه نمایش رایانه به شدت تحت فشار نور قرار می‌گیرد و دچار عوارض می‌گردد. مشاهدات نشان داده است که نوجوانان چنان غرق بازی می‌شوند که توجه نمی‌کنند تا چه حد از لحاظ بینایی و ذهنی بر خود فشار می‌آورند.

به دلیل این که کودک در یک وضعیت ثابت تا ساعتها می‌نشیند، ستون فقرات و استخوان بندی او دچار مشکل می‌شود. همچنین احساس سوزش و سفت شدن گردن، کتف‌ها و مچ دست از دیگر عوارض کار نسبتاً ثابت و طولانی مدت با رایانه است.

پوست فرد در معرض مداوم اشعه‌هایی قرار می‌گیرد که از صفحه رایانه پخش می‌شود.

ایجاد تهوع و سرگیجه خصوصاً در کودکان و نوجوانانی که زمینه صرع دارند، از دیگر عوارض بازی‌ها ی رایانه‌ای است.

### (۳) آسیب‌های روانی - تربیتی

#### الف - تقویت حس پرخاشگری

برخی از بازی‌های رایانه‌ای که فاقد فاکتور خلاقیت بوده و تنها دارای جنبه‌های هیجانی هستند، در دراز مدت می‌توانند بصورت ناخود آگاه اثرات نامطلوبی را برای کاربر خود به همراه داشته باشند. اگر چه هیجان به‌عنوان نیاز طبیعی کودک و نوجوان - متناسب با هر رده سنی - جهت رشد و شکوفایی عاطفی و شخصیتی فرد ضروری است، اما پاسخ آن به شیوه‌های غیرمعمول و خارج از محدوده طبیعی نتیجه معکوسی به دنبال خواهد داشت. این دسته از بازی‌ها با ساختار خشن آمیز خود، نه تنها نیاز هیجان کودک و نوجوان را تامین نمی‌کنند، بلکه باعث افزایش هیجان‌پذیری به شکلی نا



مناسب در آن‌ها شده و پس از مدتی موجب افزایش نیاز نسبت به سطح محرک محیطی بالاتر جهت واکنش نشان دادن می‌شود. هیجان مستمر بر کودک و نوجوان میزان ترشح هورمون اپی نفرین و نور اپی نفرین مغز را افزایش داده و سیستم عصبی را مختل می‌کند و سپس به شکل پرخاشگری، بی‌تحملی و تنش‌های عصبی آشکار می‌شود. روان‌شناسان و صاحب نظران غرب نیز به تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در ایجاد رفتارهای ضد اجتماعی و ناسازگاری مؤثر باشند. تحقیقات خود (۱۹۸۶ م) در یافته‌اند که این بازی‌ها می‌توانند در ایجاد رفتارهای ضد اجتماعی و ناسازگاری مؤثر باشند. نتایج بررسی‌های علمی مارک گریفینس (۱۹۹۷ م) نشان داد در میان بازی‌های رایانه‌ای خشن، از هر پنج بازی که برای کودکان شش سال و بالاتر مناسب تشخیص داده شده، در سه بازی به ازای کشتن یا صدمه زدن به کاراکتر رایانه‌ای امتیاز کسب می‌شود.

مهم‌ترین مشخصه بازی‌های رایانه‌ای حالت جنگی اکثر آن‌هاست و این که فرد باید برای رسیدن به مرحله بعدی بازی با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد، استمرار چنین بازی‌هایی کودک را پرخاشگر و ستیزه‌جو بار می‌آورد. «خشونت» مهم‌ترین محرکه‌ای است که در طراحی جدیدترین و جذابترین بازی‌های کامپیوتری به حد افراط از آن استفاده می‌شود، چهره‌های معروف هالیوود که در فرهنگ ما انسان‌های ضد ارزش و غیراخلاقی هستند، در این بازی‌ها به صورت قهرمان‌های شکست‌ناپذیر جلوه‌نمایی می‌کنند.

## ب - انزواطلبی

کودکانی که به‌طور مداوم با این بازی‌ها درگیرند درونگرا می‌شوند، در جامعه، منزوی و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می‌گردند. روحیه انزواطلبی باعث می‌شود که کودک از گروه همسالان جدا شود که این خود سرآغازی برای بروز ناهنجاری‌های دیگر است.

## ج - بی‌نظمی و خود محوری

ایراد دیگر بازی‌های رایانه‌ای این است که این بازی‌ها نظم و برنامه خاصی ندارند و کودک و نوجوان هر زمان که اراده کنند، مشغول بازی می‌شوند. همین ویژگی، بی‌نظمی را به کودک و نوجوان می‌آموزد. در این بازی‌ها شکست یا پیروزی مفهومی ندارد، در نتیجه آن‌ها خود محوری را نیز می‌آموزند.

## ۴) تنبل شدن ذهن

در این بازی‌ها به دلیل این که کودک و نوجوان با ساختنی‌ها و برنامه‌های دیگران به بازی می‌پردازد و کمتر قدرت دخل و تصرف در آن‌ها پیدا می‌کند اعتماد به نفس او در برابر ساختنی‌ها و پیشرفت دیگران متزلزل می‌شود. تصور بیشتر خانواده‌ها این است که در بازی‌های رایانه‌ای فرد در بازی مداخله فکری مداوم دارد؛ اما این مداخله،



فکری نیست بلکه این بازی‌ها سلولهای مغزی را گول می‌زنند و از نظر حرکتی نیز فقط چند انگشت کودک را حرکت می‌دهند. ماهر چه در این مسیر حرکت کنیم و بازی‌ها را گسترش دهیم، انسان‌هایی را تحویل جامعه خواهیم داد که سر خورده، افسرده، غیر متحرک و غیر سازنده هستند و خود اتکایی آن‌ها بسیار کم خواهد بود و ابتکار عمل نخواهند داشت. در حالی که برای جامعه، نیاز به انسان‌هایی خلاق، مبتکر و متفکر داریم.

## ۵) تأثیر منفی در روابط خانوادگی

با توجه به این که زندگی در کشور ما نیز به طرف ماشینی شدن پیش می‌رود و در بعضی خانواده‌ها زن و مرد شاغل هستند و یا بعضی از مردان بیش از یک شغل دارند خود به خود روابط عاطفی و در کنار هم بودن خانواده کمتر شده وعده زیادی از این وضع و وجود تلویزیون به عنوان جعبه جادویی که باعث سرد شدن روابط خانوادگی شده ناراضی هستند و حالا نیز جعبه جادویی دیگری یا جاذبه ی سحر آمیزتری به نام رایانه اضافه بر این وضعیت شده و مشکلات را دوچندان کرده است.

## ۶) افت تحصیلی

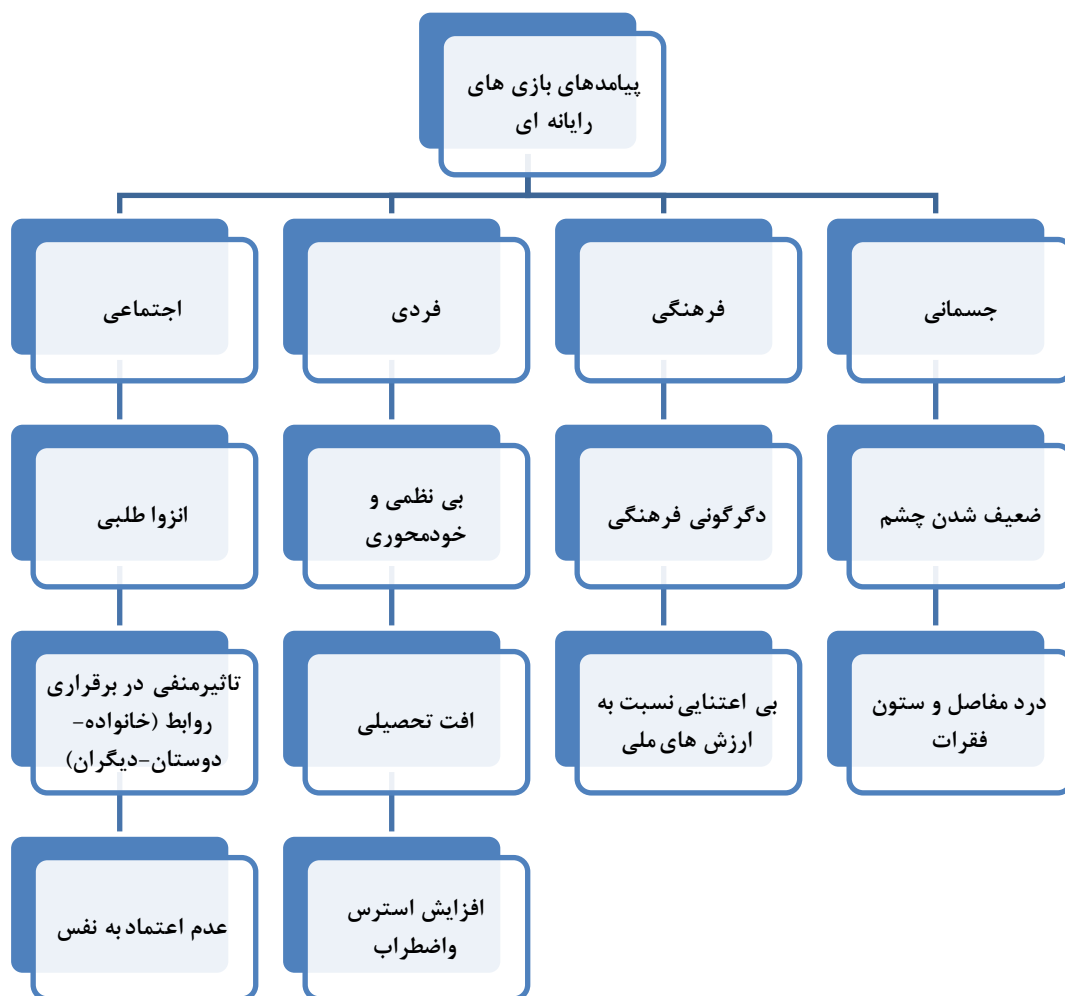
به دلیل جاذبه مسحور کننده ای که این بازی‌ها دارد، بچه‌ها وقت و انرژی زیادی را صرف بازی با آن می‌کنند، حتی بعضی از کودکان صبح، زودتر از وقت معمول بیدار می‌شوند تا قبل از مدرسه کمی بازی کنند و وقتی تلف شده را هم بدین صورت جبران می‌کنند. یکی از والدین اظهار می‌دارد که در سال گذشته پسر من بهترین نمرات را داشت اما از وقتی که رایانه برایش خریده ایم روزی ۲ الی ۳ ساعت وقت خود را صرف بازی می‌کند و از لحاظ تحصیلی افت پیدا کرده است.

## ۷) افزایش استرس و اضطراب

هیجان زیاد باعث انقباض پیوسته عضلات شده و کودک و نوجوان را دچار عوارضی همچون ضعف اعصاب با بروز تیک‌های عصبی، جویدن گوشه لب و ناخن و قفل شدن دندان‌ها می‌کند. همچنین افزایش استرس، اضطراب و پریشان حالی نتیجه پیامد ضعف اعصاب آن‌ها خواهد بود که در نهایت موجب تغییرات فشار خون و تعداد ضربان قلب هم می‌شود.

بر اساس پژوهش‌های اخیر، میان بازی‌های رایانه ای و اختلاف بین میانگین نمرات دانش آموزان مقاطع مختلف در متغیر اضطراب رابطه مستقیم و معنا داری وجود دارد.

همچنین از این لحاظ در دراز مدت بر شخص تأثیر گذار خواهد بود و در رسیدن به سن بلوغ و پس از آن فرد دچار عدم اعتماد به نفس در شرایطی که وارد جامعه می‌شود، خواهد شد.



شکل ۱. آسیب های ناشی از بازی های رایانه ای در نگاه کلی

### محاسن بازی های رایانه ای

بازی های رایانه ای آموزشی برای کودکان و نوجوانان دارای مزایای هستند که در اینجا به برخی از آن ها اشاره شده

است:

- ✓ یادگیری را آسان و توجه را جلب می کند؛
- ✓ تکرار موضوعات و مرور قسمت را امکان پذیر می کند؛
- ✓ امکان خلق نقاشی و داستان را دارد؛
- ✓ علاقه مند شدن به تاریخ یا جغرافیا را به همراه دارد؛
- ✓ کودک بدون اینکه نقاشی کثیف شود می تواند رنگی را که دوست ندارد عوض کند؛



- ✓ مفاهیم و مبانی ریاضیات را به کمک شکل‌های کودکانه به کودک آموزش می‌دهد؛
- ✓ کودک بیمار احتیاج کمتر به داروهای مسکن (به دلیل سرگرم شدن به بازی) دارد؛
- ✓ کنترل در دست بچه‌هاست.

## نتیجه گیری

از گذشته‌های بسیار دور تاکنون در زندگی انسان‌ها و بخصوص کودکان و نوجوانان، بازی و اسباب بازی جایگاهی ویژه داشته است و این پدیده که خود تحت تأثیر علل و عواملی همچون سن، جنس، هوش، محیط جغرافیایی و چارچوب‌های فرهنگی- اجتماعی است، بزعم جامعه‌شناسان و روانشناسان: نقش مهمی در تعیین و ساخت شخصیت اجتماعی کودک دارد. به طور کلی بازی و اسباب بازی بر حسب عوامل و شرایط مختلف در دوره‌های مختلف زمانی به لحاظ ساختار محتوا و کارکرد شکل‌های گوناگونی به خود گرفته است، به طوری که از چند دهه پیش به این طرف با رشد و توسعه صنایع الکترونیکی بازیها و اسباب بازیهای کامپیوتری که از ابعاد و جهات مختلف با بازیها و اسباب بازیهای ما قبل خود متفاوتند، به شکل مسلط بازی و اسباب بازی کودکان و نوجوانان تبدیل شده اند.

بازیها و اسباب بازیهای کامپیوتری به لحاظ ساختار به گونه ای طراحی شده اند که در فرآیند انجام آن که کودک (بازیگر) در تعامل با تصاویر، داده‌ها و اطلاعات موجود در صفحه نمایش (مانیتور) قرار می گیرد و نه گروه همسالان. براساس این گونه بازیها و اسباب بازیها که دارای ساختاری فردی هستند و در همان حال بازیهای کامپیوتری به دلایل مختلف از جمله، رقابت شدید شرکتها و مؤسسات تولیدی جهت بدست گرفتن بازار، طراحی و تولید شدن در چارچوب‌های فرهنگی- اجتماعی غرب، عدم وجود مرجعی رسمی و قانونی در سطح ملی یا بین المللی جهت کنترل و نظارت بر ساخت به لحاظ محتوا عمدتاً خشونت، موسیقی تند و مهیج می باشند. با این تفاسیل با توجه به دو بعد ساختار و محتوا به نظر می رسد، اینگونه بازیها و اسباب بازیها دارای اثرات عمیق اجتماعی اند. براین اساس سؤال کلی تحقیق حاضر این بوده است که: آیا بازیهای کامپیوتری اثرات اجتماعی دارند یا خیر؟

با توجه به مطالعات انجام شده می توان نتیجه گیری نمود که کودکی که با انجام بازیهای کامپیوتری دست به خشونت و پر خاشگری می زند نسبت به اصول، ارزشها، هنجارها و بسیاری از نموده‌های فرهنگ خودی احساس بیگانگی می کند و نهایتاً در امور اجتماعی کمتر مشارکت می کند و... نمی تواند کودک مورد انتظار نظام فرهنگی- اجتماعی حاکم باشد. تصور کنیم، بازیهای کامپیوتری با همین روند (به لحاظ موضوع و محتوا...) در جامعه گسترش یابند و به شکل مسلط بازی در میان کودکان و نوجوانان اعم از شهری و روستایی تبدیل شوند (اینکه تا حدود زیادی نیز این امر در حال تحقق است) نتیجه حاصله عبارتست از روحیه پر خاشگری و عدم مشارکت در سطح جامعه و عدم ثبات رفتاری متناسب با اجتماع در سال‌های آتی برای این دسته از کودکان و نوجوانان به ارمغان خواهد آورد.



## رهنمودها

- ✓ از بازی‌های تصویری خلاق که کودکان باید به وسیله آن‌ها معماهایی را حل کنند استفاده شود.
- ✓ بازی دسته جمعی کودکان، با ابزارهای تصویری کمتر مسئله ساز است.
- ✓ والدین وقت بیشتری را به کودک و نوجوان خویش اختصاص دهند تا به بازی رایانه ای عادت نکنند.
- ✓ بهتر است که والدین همراه فرزندان خود به کوهستان، باشگاهها و میداین بروند و به بازی‌های مورد علاقه آن‌ها بپردازند. تا کودک به اندازه معقول از بازی‌ها استفاده نماید.
- ✓ کودک در فاصله نزدیک به رایانه ننشینند.
- ✓ از رایانه‌های با صفحه کوچک استفاده شود. (صفحه کوچک موجب می‌شود چشم کودک کمتر آسیب ببیند).
- ✓ نور صفحه تلویزیون را کم کنند.
- ✓ بچه‌ها بین دو نوبت بازی استراحت کنند.
- ✓ چشم‌ها باید مسلط به صفحه رایانه باشد.
- ✓ روشنایی اتاق به نحوی تنظیم شود که زندگی نور به حداقل برسد.
- ✓ بهتر است والدین با کودکان صحبت کنند که فقط در روزهای تعطیلی مجاز به استفاده از این بازی‌ها هستند.

## پیشنهادها

با توجه به یافته اصلی این پژوهش مبنی بر تأثیر بازی‌های رایانه ای در تشدید اثرات منفی روان شناختی و آسیب‌های جسمانی، پیشنهادها زیر ارائه می‌شود:

- ۱- آگاه سازی و آموزش والدین و کودکان و نوجوانان از اثرات مخرب بازیهای رایانه ای خشن.
- ۲- کنترل و نظارت بر روند تکثیر و توزیع بازیهای رایانه ای.
- ۳- تدوین آیین نامه‌های مربوط به تأسیس و اداره کلوپ‌های بازی‌های رایانه ای و گیم نت‌ها.
- ۴- حمایت از تولید بازیهای رایانه ای آموزشی مفید با توجه به فرهنگ بومی و محلی.



## منابع

- علی عصمت پور، قاسم تارم - تأثیر بازی‌های رایانه ای بر منزوی ساختن نوجوانان محمد مهري، اثرات بازی‌های رایانه ای خشن بر رفتار دانش آموزان مدارس ابتدایی و راهنمایی شهر تهران.
- سید محمد کیکاوسی - بازی‌های رایانه ای و اثرات منفی آن بر جسم و روان کودک و نوجوان بهناز دوران، دکتر پرویز آزاد فلاح، دکتر جواد اژه ای - بررسی رابطه بازی‌های رایانه ای و مهارت‌های اجتماعی رایانه روانبخش منصوری - کارکرد بازیهای رایانه ای در رفتار نوجوانان
- سیروس احمدی - بررسی اثرات بازی‌های کامپیوتری بر دانش آموزان پسر دوره راهنمایی بهناز دوران - بررسی رابطه بازی‌های کامپیوتری و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان.
- علیرضا امین وزلی - بررسی اثرات رایانه ای بر رفتار پرخشاگرانه، وابستگی و عملکرد تحصیلی کودکان و نوجوانان شهر تهران (۱۳۸۱)

# SID



سرویس های ویژه



سرویس ترجمه تخصصی



کارگاه های آموزشی



بلاگ مرکز اطلاعات علمی



عضویت در خبرنامه

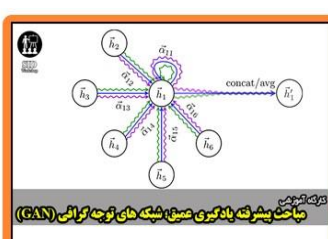


فیلم های آموزشی

## کارگاه های آموزشی مرکز اطلاعات علمی جهاد دانشگاهی



کارگاه آنلاین آشنایی با پایگاه های اطلاعات علمی بین المللی و ترند های جستجو



مباحث پیشرفته یادگیری عمیق؛ شبکه های توجه گرافی (Graph Attention Networks)



کارگاه آنلاین مقاله نویسی IEEE و ISI ویژه فنی و مهندسی