

# SID



ابزارهای  
پژوهش



سرویس ترجمه  
تخصصی



کارگاه های  
آموزشی



بلاگ  
مرکز اطلاعات علمی



سامانه ویراستاری  
STES



فیلم های  
آموزشی

## کارگاه های آموزشی مرکز اطلاعات علمی



آموزش مهارت های کاربردی در تدوین و چاپ مقالات ISI

آموزش مهارت های کاربردی  
در تدوین و چاپ مقالات ISI



روش تحقیق کمی

روش تحقیق کمی



آموزش نرم افزار Word برای پژوهشگران

آموزش نرم افزار Word  
برای پژوهشگران

## بررسی تاثیر بازیهای کامپیوتری بر افسردگی و پرخاشگری کودکان پسر شهر تهران

هادی قاضی زاده\*؛ دانشجوی دکتری مشاوره، دانشگاه خوارزمی تهران

**مقدمه:** رایانه‌ها که امروزه تقریباً در بیش تر شئون زندگی انسان‌ها راه یافته‌اند، همچون دیگر ساخته‌های دست بشر، دو روی سکه دارند که یک سوی آن بهره‌گیری درست و مفید برای سرعت بخشی و دقت در کارها و کمک به پیشرفت امور است و روی دیگر آن استفاده‌های نادرست و نابجاست که گاه، آسیب‌های فراوانی را در پی دارد. 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 ستیزه جو 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 شکست ناپذیر جلوه‌نمایی می‌کنند.

علاوه بر این، کودکانی که به طور 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. کودکانی که از افسردگی رنج می‌برند، همیشه قادر نیستند یا تمایل ندارند که با پدر و مادر خود درباره وضعیت‌شان صحبت کنند. به این دلیل، پدر و مادرها باید مراقب نشانه‌های افسردگی در کودکان خود باشند. در دنیای رایانه، آن‌چه بیشتر نوجوانان را شیفته خود می‌کند همان چیزی است که به آن «بازی‌های رایانه‌ای» می‌گویند. تحقیق حاضر با هدف تاثیر این بازی‌ها بر افسردگی و پرخاشگری کودکان صورت گرفته است.

**روش:** برای این منظور، از بین دانش آموزان پسر مقطع دبستان کلیه مناطق شهر تهران، به صورت خوشه‌ای و تصادفی ساده تعداد ۲۵۰ نفر به عنوان گروه نمونه انتخاب شدند. در ادامه، این افراد بر حسب تعداد ساعات بازی (زیر ۲ ساعت- بین ۲ تا ۴ ساعت- و بالای ۴ ساعت)، دسته بندی شدند و پرسشنامه‌های افسردگی و پرخاشگری را تکمیل کردند. داده‌ها با استفاده از آزمون تحلیل واریانس و به کمک نرم افزار SPSS مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

**یافته‌ها:** نتایج فرضیه اول تحقیق که به بررسی رابطه بین افسردگی کودکان و بازی‌های کامپیوتری با تعداد ساعات مختلف (زیر ۲ ساعت- بین ۲ تا ۴ ساعت- و بالای ۴ ساعت) پرداخت، نشان داد که میزان آماره  $f$  بر حسب میزان افسردگی‌ها مقدار  $۳/۵۳۴$  و میزان ارزش  $p$  مقدار  $۰/۰۳۲$  می‌باشد. و نتیجه بر این شد که میزان افسردگی بر اساس ساعات مختلف، در یک سطح نیست و کودکان دارای مدت بازی بالای ۴ ساعت، میزان افسردگی بیشتری را تجربه می‌کنند. نتایج فرضیه دوم تحقیق که به بررسی رابطه میزان پرخاشگری با بازی‌های کامپیوتری در ساعات مختلف، پرداخت نشان داد که میزان آماره  $f$   $۸۲۵/۴$  و ارزش  $p$   $۰/۰۱$  است و نتیجه نشان داد که کودکانی که مدت بازی بالاتر از ۴ ساعت دارند، میزان پرخاشگری بیشتری را هم تجربه می‌کنند. پس با افزایش ساعات بازی‌های کامپیوتری، افسردگی و پرخاشگری کودکان هم افزایش پیدا می‌کند.

**بحث و نتیجه‌گیری:** نتایج بررسی فرضیه اول، نشان از ارتباط و همبستگی معنادار بین ساعات بازی و میزان بروز افسردگی داشت که این یافته با نتیجه تحقیق افشین افتاده حال درباره اثرات بازی‌های کامپیوتری بر کودکان و نوجوانان و تاثیر مستقیم بازی‌های کامپیوتری بر افسردگی در این سن همسو می‌باشد. تجزیه و تحلیل فرضیه دوم به این نتیجه رسید که با افزایش ساعات بازی، میزان پرخاشگری هم در کودکان افزایش پیدا می‌کند که این یافته با نتایج تحقیقات کوپر و مکی (۱۹۸۶)، فیشر (به نقل از مرتضی منطقی ۱۳۸۰)، اندرسون و دیل (۲۰۰۰)، وینچرا و همکاران (۲۰۱۱)، آدچی و ویلوبای (۲۰۱۱)، باستین و همکاران (۲۰۱۱)، عبدالخالقی و همکاران (۱۳۸۴)، جناتیل و همکاران (۲۰۰۴) و بارتلو و همکاران (۲۰۰۶) همسو می‌باشد و آنها هم به این نتیجه رسیدند که بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند پرخاشگری و برانگیختگی فیزیولوژیکی را در کودکان بالا ببرد. نتایج فرضیه دوم هم با پژوهش‌های رضانی و آیتی (۱۳۹۰) و صفاریان همدانی و دیگران (۱۳۹۲)، کرات و کراوس (۲۰۰۰)، پلاس و کولک (۲۰۰۰)، وی (۲۰۰۷)، گانتر (۲۰۰۹) همسو است و آن‌ها هم در پژوهش‌هایشان به این نتیجه رسیدند که افسردگی با بازی‌های رایانه‌ای ارتباط مثبتی دارد و افرادی که بیشتر با این بازی‌ها مشغول هستند، بیشتر هم دچار افسردگی می‌شوند. استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در ابتدا مهیج است، ولی با استفاده زیاد می‌تواند مسایلی همچون پرخاشگری و افسردگی را ایجاد کند که جا دارد، خانواده‌ها و والدین و درمانگران به این موضوع مهم توجه بیشتری داشته باشند.

**واژه‌های کلیدی:** بازی‌های کامپیوتری - افسردگی، پرخاشگری کودکان.

# SID



ابزارهای  
پژوهش



سرویس ترجمه  
تخصصی



کارگاه های  
آموزشی



بلاگ  
مرکز اطلاعات علمی



سامانه ویراستاری  
STES



فیلم های  
آموزشی

## کارگاه های آموزشی مرکز اطلاعات علمی



تکنیک آموزش  
آموزش مهارت های کاربردی در تدوین و چاپ مقالات ISI

آموزش مهارت های کاربردی  
در تدوین و چاپ مقالات ISI



تکنیک آموزش  
روش تحقیق کمی

روش تحقیق کمی



تکنیک آموزش  
آموزش نرم افزار Word برای پژوهشگران

آموزش نرم افزار Word  
برای پژوهشگران