



زمان چاپ: ۱۴۰۰/۰۴/۱۵

شماره مجوز مجله: ۸۰۴۰۰

بررسی تاثیر استفاده بیش از حد از بازی های رایانه ای در میزان افت تحصیلی دانش آموزان

مریم ملایی^۱، لطیف رئیسی^۲، جاسم دامنی^۳، زهرا عقیل^۴، ولی سابکی^۵

۱-لیسانس حسابداری، هنرآموز هنرستان

۲-فوق لیسانس تاریخ و فلسفه آموزش و پرورش

۳-لیسانس فرهنگ و زبان های باستانی

۴-لیسانس امور تربیتی

۵-فوق دیپلم زبان و ادبیات فارسی، آموزگار

چکیده

موضوع پژوهش حاضر در خصوص بررسی استفاده بیش از حد از بازی های رایانه ای در افت تحصیلی دانش آموزان است. گرایش بیش از حد به بازی های رایانه ای و اثرات منفی این بازیها روی اقشار مختلف در جامعه با توجه به اینکه اغلب گرایش به بازی های رایانه در نوجوانان دیده می شود، در پی بررسی نقش و تاثیر بازی های رایانه ای بر روی کودکان و نوجوانان و تاثیرات مثبت و منفی آن بر روی افت تحصیلی دانش آموزان هستیم، در این پژوهش به دنبال بررسی نتایج استفاده بیش از حد از بازی های رایانه ای و تاثیر آن بر افت تحصیلی دانش آموزان می شود یا استفاده بیش از حد از بازی های رایانه ای باعث افت تحصیلی در دانش آموزان نمی شود. و نتایجی که از پژوهش حاضر به دست آمده نشان میدهد که استفاده بیش از حد بازی های رایانه ای باعث افت تحصیلی دانش آموزان می شود و اثرات روحی و روانی و جسمی نیز بر روی دانش آموزان می گذارد و راهکارهایی برای کاهش اثرات منفی استفاده بیش از حد از بازیهای رایانه ای ارائه شده است

کلمات کلیدی: بازی های رایانه ای، ارزشیابی، افت تحصیلی، دانش آموزان



مقدمه

بازی های کامپیوتری نیاز به منطق، حافظه، مهارت های حل مساله، تجسم و اکتشاف دارند و لازمه این بازی ها دستکاری اشیاء با ابزارهای الکترونیکی و فهم بازی به مثابه سیستم پیچیده است .

بازی های فردی، گروهی و رقابتی از جمله بازی های کامپیوتری هستند و محتوای بازی ها نیز به تناسب گروه های مخاطب متفاوت است به طوریکه برخی بازی ها حادثه ای، پاره ای تخیلی و بعضی نیز فکری هستند .

گرافیک، صدا و تعامل، ابتکار سیر داستان، کنجکاو، پیچیدگی و تخیل، منطق، حافظه، بازتاب ها، مهارت های ریاضی، چالش حل مساله و تجسم از جمله جنبه های فنی، روانی و فردی است که بازیگران را جذب این بازی ها می کند .

کار مستقل، مداومت در بازی، لذت بردن از بازی، مشارکت فعال، تعامل مشارکتی، ساختار گروهی، یادگیری، رقابت یا همکاری گروهی و فرصت های برابر در بازی از جمله عواملی است که در فرد برای ادامه بازی ایجاد انگیزه می کند .

تحلیلگران بازیهای کامپیوتری بر این عقیده اند که بازیها بدون مشکل نیستند به ویژه اینکه معمولا فراهم آوردن همه مشخصات بازی های خوب کامپیوتری در یک بازی مشکل است. بازی ممکن است خیلی آسان و یا خیلی سخت باشد و در هر دو صورت ایجاد انگیزه نکند و گاه بازی از حیث زمان طولانی است و این با محدودیت های برنامه درسی تناسبی ندارد .

رابطه گرافیکی نامناسب، بازخورد اندک و قواعد غیرمنطقی از دیگر مشکلات بازی های کامپیوتری است و ایجاد انگیزه یکی از لوازم بازی های کامپیوتری است ولی گاه ممکن است این جنبه آنقدر قوی باشد که ایجاد اعتیاد کند .

نکته دیگر این است که بازی های کامپیوتری دارای جهت گیری های جنسیتی هستند و عملا به صورتی طراحی شده اند که گویی اغلب بازی های کامپیوتری به پسرها اختصاص دارند .

مساله دیگر محتوای اکثر بازی هاست که زمینه های خشونت را با خود به همراه دارند و امکان انتقال این نقش هارا به دنیای واقعی ایجاد می کنند .

از طرفی مشارکت در بازی ممکن است در برخی بازی ها، صرفا به صورت مراعات نوبت یکدیگر در بازی باشد و عملا امکان مشارکت در تصمیم گیری و بروز مهارت های اجتماعی از طریق بازی ها ایجاد نشود .

آنچه که عملا نشان می دهد بچه ها در حال کار گروهی هستند گفتگو و صحبت کردن آن -ها با یکدیگر و تبادل نظر آنها برای تصمیم گیری است .

دانشمندان در تلاشند تا به حقایقی نائل آیند که تاثیرات بازی های ویدئویی و رایانه ای را روی روح و جسم بازیکنان نشان دهد .



بیان مسئله

امروزه با رشد سریع اینترنت و ارتباطات این بازی ها به فاصله کوتاهی در ایران رواج یافته است ، این نوآوری بشر که امروزه تقریباً در اوقات فراغت اکثر بچه ها راه یافته ، همچون دیگر ساخته های دوست بشر دو رو دارد که یک روی آن استفاده صحیح در کارها و کمک به رشد و سعادت بشر و روی دیگر آن استفاده غلط است که موجب رکود علمی و همچنین رشد ناهنجاری ها در جامعه می شود ، با توجه به اینکه گرایش بیش از حد به بازی های رایانه ای و اثرات منفی این بازی ها بر روی اقشار مختلف جامعه و تاثیرات منفی آن بر روی پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مواجه هستیم و این موضوع در سالهای اخیر روز به روز بیشتر قابل مشاهده می باشد ، لذا محقق ، تحقیق حاضر را جهت بررسی علل واقعی آن و ارائه راهکارهای مناسب جهت رفع مشکلات احتمالی انتخاب و اجرا می نماید.

اهمیت و ضرورت تحقیق:

با توجه به وجود تاثیرات منفی در میان کودکان و نوجوانانی که از بازی های رایانه ای بیش از حد استفاده می کنند و همچنین اثرات منفی روحی و روانی این بازی ها بر روی این قشر در جامعه و همچنین اثرات منفی این بازی ها بر روی افت تحصیلی دانش آموزان اهمیت بررسی این موضوع مشخص می گردد ، این تحقیق که به دنبال آن آگاه کردن والدین از عواقب بیش از حد استفاده کردن فرزندان از بازی های رایانه ای و مطالعه بر روی اثرات منفی بازی های رایانه ای بر روی افت تحصیلی دانش آموزان و همچنین مطالعه و رسیدن به راههایی برای کاهش اثرات این بازی ها بر روی دانش آموزان است.

هدف تحقیق

هدف از تحقیق حاضر در بررسی تاثیر استفاده بیش از حد از بازی های رایانه ای در میزان افت تحصیلی دانش آموزان میباشد.

تعاریف اصطلاحات

بازی های رایانه ای: به انواع و اقسام بازی های رایانه ای و ویدئویی گفته می شود ، که این بازی ها امروزه قسمت اعظم بازار جهان را به خود اختصاص داده اند.

افت تحصیلی: شکست یا افت تحصیلی عبارت است از وقوع ترک تحصیلی زودرس و تکرار پایه تحصیلی در نظام آموزش و پرورش یک کشور

در جوامع امروز، همه ملتها با هر نظام سیاسی و اجتماعی، پیشرفته و در حال پیشرفت به مسئله آموزش و پرورش توجه دارند و نسبت به دیگر فعالیتهای اجتماعی برای آن اهمیت بیشتری قائل هستند(خیر،۱۳۶۵)

این توجه بی دلیل نیست و برمنطقی قوی بنیاد نهاده شده است. زیرا امروز، تربیت فرزندان را از مهمترین نیازهای زندگی اجتماعی می شناسند. انگیزش از موضوعات روانشناختی است که توجه بسیاری از روانشناسان و متخصصان تعلیم و تربیت را به خود معطوف داشته است .



در این میان شناسایی عوامل مهم و مؤثر در انگیزش تحصیلی در ارتباط با ویژگیهای آموزشی و اجتماعی افراد کمک شایان توجهی به بهبود و وضعیت تحصیلی دانش آموزان خواهد کرد .

تعریف افت تحصیلی:

افت تحصیلی نمره ای است که دانش آموز در امتحان بدست آورده است ، با توجه به اینکه سقف نمرات تا نمره ۲۰ میباشد ، نمرات پائین تر از ۲۰ به میزان که از آن کاهش پیدا می کند افت تحصیلی می شود و باعث تکرار پایه تحصیلی می شود.

تکرار پایه تحصیلی عبارت است از : تکرار یک کلاس برای دانش آموزان که در خلال یک سال تحصیلی در همان کلاس پایه ای که در سال قبل به سر می برده به تحصیل ادامه دهد.

علتهای افت تحصیلی:

علل و عوامل گوناگونی در مسئله افت تحصیلی مداخله دارند ، نظریه پردازان آموزش و پرورش این عوامل را دسته بندی کرده و در گروههای کلی آنها را معرفی و مورد بحث قرار داده اند که به ذکر بعضی از این دسته بندی ها می پردازیم

بعضی از نظریه پردازان عوامل افت تحصیلی را به صورت زیر بیان می دارند.

۱- علت های مربوط به خود دانش آموز

۲- علت های مربوط به اجتماع و خانواده و عقب ماندگی خانواده

۳- علتهای مربوط به اجتماع و محیط خارج از مدرسه

۴- علتهای مربوط به آموزشگاه

علل دیگری که در زمینه مربوط به معلم در مورد افت تحصیلی می توان ذکر کرد ، فهرست وار به شرح زیر است:

۱- خصوصیات فردی معلم

۲- عدم انگیزه کاری لازم و علاقه به رشته کاری

۳- نداشتن کارآیی و تخصص لازم شغلی

۴- نداشتن معلومات کافی و لازم در رابطه با کلاس در رشته مورد تدریس

۵- عدم کارآیی در انتقال داشته ها و معلومات خویش به فراگیران



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ISSN

۶- عدم توجه به مسائل روانشناسی یادگیری و بهره گیری از روشهای آموزشی علمی و مطلوب

۷- تکیه بر روی معلم محوری به جای دانش آموز محوری

۸- عدم شناخت دانش آموزان و توجه به مشکلات و ناراحتی ها و به طور کلی ناتوانی های روحی و جسمی دانش آموزان و احیانا کوشش در جهت برطرف نمودن آنها

۹- اعمال تنبیه بدنی معلمان با شاگردان

۱۰- ندیدن دوره های پیش از خدمات و ضمن خدمت

تعریف ارزشیابی :

یکی از تخصص های مورد نیاز دست اندرکاران تعلیم و تربیت در سطوح مختلف سازمانی و اجرایی بر خوردار بودن از دانش ، مهارت سنجش و ارزشیابی پیشرفت تحصیلی می باشد که فقدان آن در عرصه عمل و اجرا ناکار آمدی فر آیند یاددهی- یادگیری را به دنبال خواهد داشت. با وجود آگاهی از توانایی های علمی و تجربی دبیران و معلمان گرامی و مدیران آگاه و دلسوز واحد های آموزشی در حیطه ی سنجش و ارزشیابی پیشرفت تحصیلی ، لیکن به دلیل اهمیت موضوع و نیز ظرافت ها و پیچیدگی های این امر امید است با عنایت همکاران ارجمند در جهت تحقق اهداف آموزشی و تربیتی شاهد تعاملی پویا ، مستمر و پایدار باشیم ،

تعریف اصطلاحات ومفاهیم ارزشیابی پیشرفت تحصیلی

ارزشیابی: اصطلاح ارزشیابی یا ارزیابی به طور ساده به تعیین ارزش برای هر چیز یادآوری ارزشی کردن گفته می شود ، ارزشیابی به یک فرآیند نظام دار برای جمع آوری، تحلیل وتفسیر اطلاعات گفته می شود به این منظور که تعیین می شود آیا هدف های مورد نظر تحقق یافته اند یا در حال تحقق یافتن هستند و به چه میزانی .

ارزشیابی پیشرفت تحصیلی: ارزشیابی پیشرفت تحصیلی عبارت از سنجش عملکرد یادگیرندگان ومقایسه نتایج حاصل باهدفهای آموزشی ازپیش تعیین شده به منظور تصمیم گیری دراین باره که آیا فعالیت های آموزشی معلم و کوششهای یادگیری دانش آموزان یا دانشجویان به نتایج مطلوب انجامیده اند و به چه میزانی .

ارزشیابی آغازین: نخستین ارزشیابی معلم که پیش از فعالیت های آموزشی او به اجرا در می آید ارزشیابی آغازین نامیده می شود.

ارزشیابی تکوینی یا مستمر: آن چه عمدتا به منظور کمک به اصلاح موضوع مورد ارزشیابی یعنی برنامه یا روش آموزشی ، مورد استفاده قرار می گیرد ، ارزشیابی تکوینی نام دارد .

ارزشیابی تشخیصی: نوعی از ارزشیابی تکوینی است که با هدف تشخیص مشکلات یادگیری دانش آموزان در یک موضوع درسی به کار میرود و معمولا در جریان آموزش انجام می گیرد. از طریق ارزشیابی تشخیصی می توان معومات و مهارتهای لازم دانش آموزان



را برای ورود به مطالب جدید تشخیص داد و نیز معیاری است برای سنجش رفتار ورودی دانش آموزان که به کمک آن می توان نقطه شروع فعالیت های آموزشی را مشخص کرد .

ارزشیابی تراکمی یا پایانی: در ارزشیابی تراکمی تمام آموخته های دانش آموزان در طول یک دوره آموزشی تعیین می شوند و هدف آن نمره دادن به دانش آموزان و قضاوت درباره اثر بخشی کار معلم و برنامه درسی با یکدیگر است. به وسیله این ارزشیابی می توان یاد گیری های متراکم دانش آموزان را در طول یک دوره آموزشی اندازه گیری کرد و چون معمولاً در پایان دوره آموزشی به عمل می آید به آن ارزشیابی پایانی نیز می گویند.

هدف ارزشیابی تکوینی یا مستمر :

- ۱- فراهم آوردن شواهد معتبری درمورد یادگیری درسی .
- ۲- تعیین نقاط قوت و ضعف دانش آموزان درفرایند یاددهی و یادگیری .
- ۳- تقویت اعتماد به نفس در دانش آموزان .
- ۴- تثبیت اعتماد به نفس فراگیران وایجاد انگیزه برای یادگیری در آنان .
- ۵- پرورش روحیه تحقیق ، تفکر ، تلاش ، ابتکار و خلاقیت دانش آموزان .
- ۶- توجه به جنبه های مهم درس و اهداف آموزشی آن .
- ۷- تشویق به استفاده از راهبردهای فعال یادگیری .
- ۸- مشخص کردن نتایج و دادن بازخورد تصحیح کننده به شاگردان .
- ۹- کمک به شاگردان در پی گیری پیشرفت خود و توسعه مهارت های ارزیابی از خویشتن .
- ۱۰- مطلع کردن دانش آموزان از سطح عملکرد مورد نیاز .
- ۱۱- ایجاد انگیزه در فراگیران جهت تداوم یادگیری .
- ۱۲- نمایان ساختن توانایی های بالقوه ی فراگیران ، که این خود موجب خودشناسی و تبیین تصویری ذهنی فراگیر از خودش می شود .
- ۱۳- ارزشیابی راه کم کاری و خطای گذشته را باز کرده و مراحل جدیدی را برای آغازگری مجدد فراهم می سازد.(خود آغازگری)
- ۱۴- ارزشیابی به عنوان وسیله ای برای شناخت توانایی وزمینه های علمی فراگیران و تصمیم گیری برای انجام دادن فعالیت های بعدی آموزشی است .



۱۵- ارزشیابی به عنوان وسیله ای برای شناساندن هدف های آموزشی در فرایند یاددهی - یادگیری است .

۱۶- ارزشیابی به عنوان وسیله ای برای بهبود و اصلاح فعالیت های آموزشی است.

فواید بازی های رایانه ای برای کودکان:

محققان معتقدند بازی های رایانه ای در عین اینکه می تواند برای کودکان مضر باشد، می تواند در سلامتی آنها نیز موثر واقع شود . بعضی ها معتقدند که چنین بازی هایی حتی می تواند موثرتر از مدرسه واقع شود . چون در چنین بازی هایی کودکان باید یا از دست دشمن فرار کنند یا گنج پنهانی را پیدا کنند و درواقع مجبور به تصمیم گیری سریع و قاطع هستند . اما خیلی کم اتفاق می افتد که کودکان در کلاس مجبور به تصمیم گیری های این چنینی شوند . جی که یک نویسنده درمورد مسائل آموزشی بازی های رایانه است، می گوید: این بازیها به دانش آموزان ابتدایی تجربه های زیادی را یاد می دهد . او همچنین کتابی در این ارتباط نوشته است که هفته آینده چاپ خواهد شد . وی می گوید: درست است که بعضی از آنها خشونت های زیادی را به کودکان یاد می دهند، اما باید به خاطر داشت که در کنار تمام این خشونت ها آنها مجبور هستند به خاطر برنده شدن همه راه های ممکن را امتحان کنند . در واقع هر چه بازی خشونت بیشتری داشته باشد فکر کودکان را بیشتر به کار می اندازد و کمپانی های تولید بازی های رایانه ای، پول بیشتری از کمپانی های تولید فیلم به دست می آورند . محققان می گویند بازی های رایانه ای به کودکان به توانایی های محدودشان، انگیزه می بخشد درحالی که مدرسه به آنها فشار می آورد تا دائما تلاش های مشابهی را تجربه کنند . جی می گوید: درواقع معلمان مدرسه باید از بازیهای کامپیوتری تجربه هایی را کسب کنند . مدرسه از دانش آموزان خود می خواهد که تنها حقایق را یادگیرند . درحالی که نقش آنها بسیار غیرفعال است.

او می گوید: امروزه بر سر تأثیرات چنین بازیهایی دعواست و به ندرت می بینید که کسی از تأثیرات مثبت آنها صحبت کرده باشد . یکی از جنبه های مثبت این بازی ها کمک آنها به کودکان مبتلا به اختلالات ذهنی است . گفته می شود که کودکان ۹ تا ۱۴ ساله ای که با بازی های رایانه ای مخصوصی بازی کرده اند علائم بهبودی را در بیماری خود نشان داده اند

بازی های ویدئویی با هدف بهبود سلامتی کودکان هنوز مراحل ابتدایی خودش را می گذراند، اما تعداد اندکی از این بازی ها نتایج مثبتی را نشان داده اند . هر سال کمپانی چنین بازی هایی ۷ میلیون دلار صرف تولید بازی های ویدئویی می کند اما متخصصان تصمیم گرفته اند بازی های جدیدی را برای کودکان بسازند که هم سرگرم کننده باشد و هم رفتارهای آنان را در جهت مثبتی تغییر دهد . سال هاست که متخصصان فکر کرده اند با ساختن بازی های مخصوص می توانند به کودکان کمک کنند که با بیماری هایی چون سرطان، دیابت و چاقی مفرط مبارزه کنند . اما آینده چنین بازی هایی و اینکه محبوبیت کافی را به دست آورند یا خیر زیر سوال است . یکی از بازی هایی که تولید آن اخیرا شروع شده است بازی مأموریت دوباره است که هدف از تولید آن کمک به نوجوانان سرطانی است . در یکی از برنامه های مخصوص به سرطان یک آدم سبزه و مو خرمایی که شخصیت اصلی بازی است درحالی که با خود مقداری دارو حمل می کند، به طرف سلول های سرطانی حمله می کند . تحقیقات نشان داده است که نوجوانان بیشتر از بزرگسالانی که به سرطان مبتلا هستند علاقه دارند از رژیم های غذایی درمانی خود فاصله بگیرند اما در حین بازی با این بازی های ویدئویی یاد می گیرند که هر سلول سرطانی حتی اگر از بین هم برود می تواند دوباره به جای خود بازگردد و حتی از بین رفتن چنین سلول هایی تأثیرات منفی روی بدن آنها می گذارد .



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ISSN

انشمندان ۳۷۵ بیمار ۱۳ تا ۱۹ ساله سرطانی را مورد مطالعه قرار دادند. در این مطالعه مشخص شد آنهایی که با بازی های ویدئویی چون ماموریت دوباره بازی کرده اند پاسخ بهتری به درمان های سرطان داده اند.

این بازی ها به بیماران کمک می کند که سرطان را بهتر بشناسد و با اعتماد به نفس بیشتری به جنگ این بیماری بروند. یکی از مسئولان می گوید وقایع این بازی ها به ذهن انسان راه می یابد و راهی را که شما در آینده می پیمایید به سمت مثبت تغییر خواهد داد و دیگر سرطان در خانه شما نمی زند. بلکه مثل یک دشمن به سراغتان می آید و شما باید به جنگ با آن بروید

تاثیرات بازی های رایانه ای خشونت آمیز بر روی کودکان و نوجوانان:

بدیهی است که خشونت نوجوانان یکی از بزرگترین مشکلاتی است که دانشمندان در هزاره جدید با آن مواجه می باشند. عوامل مؤثر خشونت در نوجوانان و عامل های ذکر شده در این مقاله، ناشی از خشونت است که کودکان در تلویزیون و فیلم ها نگاه می کنند، در نوع خاصی از موسیقی گوش می دهند، و با کاربرد نامحدود و کنترل نشده ی اینترنت و بازیهای ویدئویی و بازیهای Coin-Up خشونت آمیز بدان مبتلا می گردند [Chilton: 1997]

تعاریفی از خشونت در رسانه ها

تعاریفی از خشونت توسط محققان مختلف طی سالها به منظور پیشبرد مطالعات در خصوص محتوی و مضمون خشونت در رسانه ها ارائه گردیده و بسط یافته است. بعلاوه، سیاستگذاران نیز با مسائلی از قبیل آنچه که باید در خصوص محتوی و مضمون خشونت مطالعه و بررسی گردد، درگیر می باشند. از این رو، آنچه را که فردی، مضمون و محتوی آن را خشونت آمیز در نظر می گیرد، فرد دیگر ممکن است آن را در نظر نیارد و از این رو تحت تاثیر تصورات خشونت آمیز قرار گرفتن از فردی به فرد دیگر متفاوت خواهد بود.

تعریف خشونت مهلک یا آزاردهنده باید بر اساس قالب واژه های نمادینی از درام (شور و هیجان) واقعی یا قابل باور باشد. خشونت طنز آمیز و حتی خشونت فکاهی می تواند حقیقی و قابل قبول باشد، حتی اگر از تاثیر مضحک و خنده آور برخوردار باشد. اما تهدیدات بیهوده، سوءاستفاده ی کلامی یا ایما و اشاره های کمیک با هرگونه عواقب واقعی نباید به عنوان خشونت در نظر گرفته شود.

در سال ۱۹۷۶ کمیسیون سلطنتی خشونت در صنعت ارتباطات کانادا که به عنوان کمیسیون لامارش شناخته شده است، تعاریفی برای ماهیت خشونت و ماهیت خشونت در رسانه ها ارائه نمود. طبق آن تعاریف، «خشونت هرگونه کنشی است که بطور تاسف انگیزی با عنوان رفاه و سلامت فیزیکی، روانشناختی یا اجتماعی بر اشخاص یا گروه های مختلف تحمیل می گردد».

بنابراین خشونت تام مشخصا مبتدل، قابل پیش بینی و بطور کلیشه ایی مردانه بوده و از محتوی سطحی و کم اهمیت برخوردار می باشد. در نتیجه، خشونت تام مخاطب را به مشارکت در تحریک برای تباهی و نابودی سوق می دهد؛ در صورتیکه، خشونت نمادین، بر التزام پیچیدگی، بحرانی بودن و عقلانیت نسبت به مسائل و جریانات شدت می بخشد.

با در نظر گرفتن بازیهای ویدئویی/اینترنتی، بیشتر فرض بر این است که این بازیها، بازیگران را به درگیری غیرمنطقی و احساسی، رهانیدن توانایی های خطرناک و لذت بردن از تجارب جایگزین خشونت بی دلیل و بی جهت دعوت می نماید.



براساس تحقیقات به عمل آمده، سه عامل به شرح ذیل وجود دارد که شاخصهای اساسی تحت تأثیر قرار گرفتن جوانان از خشونت در رسانه‌ها می‌باشد.

۱- تعیین و شناخت یکی از شاخص‌ها

واکنش، به شاخصی بستگی خواهد داشت که بازیگر با آن شاخص شناسایی می‌گردد. از این رو می‌توان تصریح نمود که به این علت که مهاجمان در رسانه‌ها معمولاً مردان بوده و زنان نیز قربانی می‌باشند، پسران به احتمال قریب به یقین به تهاجم واکنش نشان خواهند داد و دختران به ترس. مطالعات نشان می‌دهد که بعد از انجام بازیهای ویدئویی خشونت آمیز پسران احساس خرسندی و رضایت نموده اما از طرفی دختران احساس آرامش کمتری نموده و تمایل چندانی به انجام مجدد بازی ندارند. در این خصوص فرد باید هنگامی که در خصوص نفوذ و تأثیر خشونت رسانه‌های الکترونیک بر روی کودکان بحث و گفتگو می‌نماید، مسئله جنسیت (زن یا مرد بودن) را به بحث خود اضافه نماید.

فرض بر این است که بازیهای ویدئویی/اینترنتی و بیشتر فیلم‌های خشونت آمیز معطوف به بازار جوانانی است که بشدت نیرومند، مهاجم و خشن هستند. در این حالت مردان بیشتری نسبت به زنانی که به انجام بازیهای ویدئویی مبادرت می‌نمایند، وجود خواهد داشت، علاوه بر این موضوعات و مضامین تهاجمی و پرخاشگرانه‌تری در شخصیت‌های مردانه و خشونت‌های ویژه مردان نسبت به زنان در صفحه بازیهای ویدئویی نسبت به تلویزیون وجود خواهد داشت.

اگر فردی این موضوع را مدنظر قرار دهد که بیشتر مردان توسط صنعت بازی مورد هدف قرار می‌گیرند، این روند که چگونه تصاویر اغوا کننده‌ایی از کنش مردانگی و خشونت حاصل می‌گردد، نگران کننده و ملال آور است.

اگر فردی بازی نبرد مهلک را مورد ارزیابی و بررسی قرار دهد، دریافت خواهد کرد که صفحه اکشن (روند انجام بازی همراه با اعمال خشونت آمیز) مملو از خشونت می‌باشد. چالش بازی برای بازیگران، انتخاب شخصیت بازی و جنگیدن و برنده شدن با انجام اعمال خشونت آمیز می‌باشد.

۲- نقد و تفسیر آنچه که جوانان آن را واقعیت مربوط به زندگی خودشان می‌پندارند

آنچه که از این جمله مشهود است این که خشونت در رسانه‌ها تأثیر مؤثرتر و قوی‌تری بر کودکانی دارد که در زندگی خود با خطر مواجه گردیده‌اند. بعلاوه، خشونت در رسانه‌ها تأثیر مهلک و مخربی بر جوانان خواهد داشت. دلیل این امر این است که آنان از تجارب زندگی واقعی برای قضاوت در خصوص این موضوع که آنچه را که در صفحه نمایش می‌بینند واقعی بوده یا غیرواقعی برخوردار نمی‌باشد.

۳- خیال پردازی شخصی درباره شخصیت‌های بازی‌های خشونت آمیز

رویا در بیداری «تجسم مجدد فیلم و بازی در ذهن» نفوذ و تأثیر صحنه‌های خشونت آمیزی را که کودک آن را تماشا نموده است، افزایش خواهد داد.



باید خاطرنشان ساخت که دو تیرانداز مسؤوول تراژدی درسال ۱۹۹۹ مثال خوبی از حساسیت جوانان نسبت به تصاویر خشونت آمیز رسانه‌های الکترونیکی می‌باشند. حدس و گمان بر این است که دو پسر(دو تیرانداز) مقلد شخصیت‌هایی بودند که آن‌ها در کامپیوترهای خانگی خود در نقش آنان بازی کرده بودند. براساس گزارشات رسانه‌ها، دو تیرانداز، اریک هریس و دیلان کیبولد از انجام بازی DOOM که از جانب ارتش ایالات متحده به منظور آموزش سربازان برای کشتن مؤثرتر و کارآمدتر مجوز و پروانه گرفته بود، لذت می‌بردند.

براساس انجمن روانشناسی آمریکا و آکادمی پزشکی اطفال آمریکا، علائم هشدار دهنده که باید مدنظر و توجه قرار گیرد را می‌تواند به سه گروه سنی ذیل تقسیم نمود:

۱- کودکان نوپا و پیش دبستانی

۲- کودکانی که به سن مدرسه رفتن رسیده باشند

۳- نوجوانان (رده‌های سنی ده تا نوزده سال)

علائم هشدار دهنده در کودکان نوپا و پیش دبستانی:

- داشتن کج خلقی‌های رفتاری بسیار در یک روز تنها
 - داشتن طغیانهای تهاجمی و پرخاشگرانه اغلب بدون هیچگونه دلیل و نشانه‌ایی
 - بیش‌فعالی، تابعیت از امیال آنی و نترس بودن
 - همواره از پیروی نمودن دستور عمل و راهنمایی و گوش دادن به بزرگتران سرباز می‌زنند
 - عدم وابستگی و تعلق خاطر به والدین
 - به کرات نظاره گر خشونت در تلویزیون می‌باشند
 - ترغیب به انجام بازی‌های برخوردار از مضامین و محتوی خشونت آمیز
 - اعمال رفتار خشونت آمیز علیه دیگر کودکان هم سن و سال خود
- علائم هشدار دهنده در کودکانی که به سن مدرسه رفتن رسیده باشند:**
- عدم تمرکز و توجه

• برهم زدن و مختل نمودن فعالیت‌های کلاسی



• ناخوشی و کسالت در مدرسه

• ایجاد نزاع و درگیری به طور مکرر در مدرسه

• تماشای صحنه‌های تلویزیونی و فیلم‌های خشونت آمیز و یا انجام بازیهای ویدئویی خشونت آمیز

• دوستی با کودکان سرکش یا پرخاشگر

• عدم پیروی از بزرگسالان

• داشتن رفتاری خشونت آمیز نسبت به حیوانات دست آموز (اهلی) یا دیگر حیوانات

• به راحتی مأیوس و ناامید می‌گردند

علائم هشدار دهنده در نوجوانان (رده های سنی ده تا نوزده سال:

• عدم گوش فرا دادن به سخنان اشخاص مقتدر و صاحب قدرت

• بد رفتاری با مردم و متکی به خشونت فیزیکی یا تهدیدات خشونت آمیز برای حل مشکلات

• وجود یاس در زمان حضور در مدرسه و اغلب فراری از کلاس

• محرومیت از کلاس

ماهیت و تأثیرات خشونت در رسانه بر روی کودکان و نوجوانان

شایان ذکر است که اغلب افراد هنگامی که نظاره گر خشونت تلویزیونی یا سینمایی می‌باشند یا به انجام بازی اینترنتی خشونت آمیز مبادرت می‌نمایند، به افرادی خشن بدل نمی‌گردند. اما ممکن است تحت تأثیر یکی از موارد ذیل قرار گیرند:

تأثیر **تهاجمی**: تشویق به رفتار خشونت آمیز

تأثیر **قربانی**: افزایش ترس و وحشت

تأثیر **تماشاچی و ناظر**: منتج به بیرحمی و پذیرش خشونت به عنوان رفتاری نرمال و باثبات

تأثیر **رغبت**: ایجاد اشتیاق برای انجام هرچه بیشتر بازیهای خشونت آمیز



شایان ذکر است که خشونت در رسانه‌های الکترونیک عمومی به شرح ذیل بر روی کودکان تأثیر می‌گذارد:

افزایش رفتار تهاجمی و ضد اجتماعی

افزایش ترس از قربانی شدن

ایجاد خلاء احساسی نسبت به خشونت و قربانیان خشونت

افزایش گرایش به انجام اعمال خشونت‌آمیز در زندگی واقعی

عوامل فوق‌الذکر را می‌توان با دو تأثیر برجسته و شاخص خشونت در رسانه‌ها به شرح ذیل ادغام نمود:

فراگیری رفتار تهاجمی و پرخاشگرانه

حساسیت زدایی

فراگیری رفتار تهاجمی و پرخاشگرانه

بر اساس نظریه آموزش اجتماعی، کودکان ممکن است اعمال تهاجمی و پرخاشگرانه را همانگونه که در رسانه‌های الکترونیکی مشاهده می‌نمایند، تقلید نمایند.

شایان ذکر است که کودکان ممکن است فراگیرند که خشونت روش مفید و کارآمدی برای حل مشکلات شخصی است. در محیط‌های ویژه آزمایشگاهی محققان دریافته‌اند که کودکان می‌توانند به منظور انجام اعمال خشونت‌آمیزتر در نتیجه قرار گرفتن در معرض رفتار خشونت‌آمیز در فیلم یا تلویزیون تشویق و ترغیب گردند.

بنابراین رابطه میان مشاهده خشونت توسط کودکان و نوجوانان در رسانه‌ها و سطح تهاجم و پرخاشگری که در طول زمان بوجود می‌آید، وابستگی و تعلق آنها را به تلویزیون افزایش می‌دهد. علاوه بر این کودکانی که از نظر علمی در سطح پایین‌تری قرار داشته‌اند، از مهارت‌های اجتماعی توسعه یافته برخوردار نبوده و در تخیل خود خشونت را تجسم می‌نمایند، به نشان دادن و بروز خشونت و پرخاشگری بیشتر تمایل نشان می‌دهند.

این دسته از کودکان متمایل به صرف زمان بیشتر برای تماشای تلویزیون نمی‌باشند. علاوه بر موارد فوق‌الذکر کودکانی که کاملاً با شاخصهای تهاجمی و پرخاشگرانه مشخص می‌گردند و از خشونت بعنوان واقعیت تعبیر و تلقی می‌نمایند نیز برای نشان دادن تمایلات تهاجمی و پرخاشگرانه‌تر گرایش نشان می‌دهند. در این خصوص می‌توان این گونه استدلال نمود که به علت ماهیت ارتباط متقابل این دسته از بازیها همان واکنش و عکس‌العمل را می‌توان از کودکانی که به انجام بازیهای اینترنتی خشونت‌آمیز می‌پردازند، انتظار داشت.

حساسیت زدایی



کلمنتز (Clements, 1995) تصریح می‌نماید که بازیهای شبیه به Doom در صف مقدم بازیهای جنگی اینترنتی خشونت آمیز قرار دارند و از این رو تأثیرشان بر روی کودکان بیشتر است.

شایان ذکر است که بازیهای چون Doom کودکان را نسبت به بیرحمی و سبعیت بی‌احساس می‌نماید و ممکن است آنها را به احتمال قریب به یقین به انجام اعمال خشونت آمیز در زندگی واقعی سوق دهد. علاوه بر این تعداد نگران کننده کودکان و نوجوانانی که به نظر لذت و خوشی را در تماشای رسانه های تجربه می نمایند، با خشونت موجود در رسانه ها مواجه می گردند و تمایلات و نیازهای سیری ناپذیری را برای مضمون خشونت هرچه بیشتر از خود بروز می دهند (Schwartz and Matzkin 1999) از این رو، کودکان از انجام مجدد و پی در پی بازی های خشونت آمیز بی‌حوصله و کسل می‌شوند.

آنچه که آنها را برای مدتی کوتاه و نه طولانی به هیجان می‌آورد انجام بازی جدید است و از این رو شرکتها با توجه به موضوع فوق اقدام به تولید و ساخت بازیهای جدیدتر با خشونت و کنش هرچه بیشتر می‌نمایند.

محققان تأثیرات اشکال و فرم‌های گرافیکی خشونت آمیز را بویژه بر روی نوجوان رده های سنی ۱۰ تا ۲۰ سال مورد مطالعه قرار داده‌اند. بر طبق این تحقیق، تماشای مکرر فیلم‌های خشونت آمیز بویژه فیلم هایی با محتوی جنسی که در آن زنان قربانی می باشند، خود به تغییر دیدگاه‌های نوجوانان در راستای افزایش هرچه بیشتر عدم همدردی آنان با قربانیان تجاوز به عنف و بی تفاوتی هرچه بیشتر آنان در خصوص قضاوت‌هایشان نسبت به متجاوزین منجر می گردد.

نمایش مکرر تصاویر گرافیکی خشونت آمیز ممکن است مشاهده کنندگان/بازیگران را به تطبیق واکنشهای احساسی‌اشان با آن سوق دهد. این نوع قضاوت‌های تغییر یافته و واکنشهای احساسی ممکن است در قضاوت‌های اتخاذ گردیده نسبت به قربانیان خشونت در محیط‌های واقعی‌تر نیز انتقال داده شود (Gunter and McAleer 1997)

راه‌کارهای مداخله‌ی ممکن و احتمالی

روشهای موجود متفاوتی برای والدین و معلمین در راستای محدود نمودن زمان کاربرد کودکان از اینترنت و برنامه های کامپیوتری حاوی محتوی خشونت آمیز که کودکان ممکن است در معرض آن قرار گیرند، وجود دارد.

۱- کودکان باید در خصوص سوءاستفاده، نقاشی محرک احساس جنسی، ادبیات نفرت و بیزارى و خشونت افراطی آموزش داده شوند تا در زمانی که آنها با این موارد مواجه گردیدند، بدانند که چگونه از خود واکنش نشان دهند.

۲- کامپیوتر را می‌توان در مکان قابل رؤیتی از خانه قرارداد که کنترل زمان و محتوی برنامه های اینترنتی آسانتر باشد.

در مصاحبه به عمل آمده با کودکان، عکس العمل و پاسخ کلی آنان این بود که این مسؤولیت و وظیفه والدین است که استفاده از اینترنت را کنترل و تنظیم نمایند. والدین باید نسبت به علائم ذیل آگاه گردند که ممکن است آنها را در تصمیم‌گیری نسبت به این موضوع که آیا دسترسی به اینترنت باید ممنوع گردد یا آزادانه به آن پرداخته شود، کمک نماید:



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ISSN



این که کودک در بدو ورود والدین به اتاق یا هنگامی که ماندن آنها در اتاق به طول می‌انجامد معذب گردیده یا حالت دفاعی به خود می‌گیرد، می‌تواند علامتی باشد که کودک در حال دیدن یا انجام دادن برنامه ایی نامناسب است.

هنگامیکه کودک بطور وسواس برانگیزی به انجام بازیهای اینترنتی مبادرت می‌نماید و این روند اتفاق نمی‌افتد مگر انجام بازی توسط کودکان در ۲۴ ساعت از روز

هنگامی که انجام بازیهای اینترنتی زمان انجام فعالیتهای دیگر را از آنها صلب می‌نماید

۳- به علت دسترسی آسان به اینترنت، کودکان می‌توانند به هر نوع بازی که می‌خواهند بدون اینکه والدینشان متوجه گردند، دست یابند. در این خصوص والدین می‌توانند از ویژگیهای کنترلی به منظور بلوکه نمودن دسترسی کودکان به بازیهای خشونت آمیز یا دسترسی به جنبه‌های خشونت آمیزتری از یک بازی استفاده نمایند.

با این وجود، بزرگترین مسئله و مشکل این نوع ویژگیهای کنترلی این است که کودکان می‌توانند با بهانه قرار دادن آن، از دستاویز اعتصاب و در تنگنا قرار دادن والدینشان استفاده نمایند. از این رو والدین بدین موضوع پی نمی‌برند که کودکان چه نوع بازی را انجام می‌دهند.

۴- و مهمتر اینکه کودکان باید مهارتهای ادبی رسانه‌ها را فراگیرند.

در این زمینه والدین می‌توانند به کودکان خود در راستای تمییز میان تخیل و واقعیت کمک نموده، و به آنان آموزش دهند که خشونت در زندگی حقیقی پیامدهایی را به دنبال دارد. آنان در واقع باید به کودکان این باور را القا نمایند که آنها توسط شرکتهای تولید کننده بازیهای اینترنتی مورد هدف قرار گرفته‌اند، و از این رو از آنان بخواهند تا احساس خود را پس از انجام یک بازی خشونت آمیز، توصیف نمایند.

بازی های کامپیوتری نیز در دنیای امروز ، با وجود پیامدهای متفاوتی که از آن ناشی می شود ، وسیله ای برای سرگرم کردن بچه ها به مدت طولانی شده است و هیچ سن خاصی هم نمی شناسد . در حالی که « راجرز » روانشناس معتقد است که یک سری از بازی ها ، باید در سن خاص خودش صورت گیرد ؛ و این یک نیاز است . یک سری بازی های سنتی در فرآیند رشد کودک به شکل مثبت آن مؤثر است و فرایند رشد را تسهیل می کند ، در بعد هیجانی و احساسی کودک مؤثر است و حتی در بعد فیزیکی و جسمانی او تأثیر می گذارد که بعدها به شکل ورزش در می آید

روش پژوهش

پژوهش حاضر باهدف بررسی تاثیر بازی های رایانه در یادگیری و میزان افت تحصیلی دانش آموزان می باشد که محقق برای جمع آوری اطلاعات از روش توصیفی و کتابخانه ای استفاده نموده است



خلاصه و نتیجه گیری

بر اساس مطالعات صورت گرفته بر روی دانش آموزان علاقه مند به بازی های رایانه ای و بررسی تاثیرات گرایش بیش از حد به انجام بازی های رایانه ای می تواند نتیجه گرفت که استفاده بیش از حد از بازی های رایانه ای می تواند باعث ایجاد صدمات روحی و روانی و جسمانی در دانش آموزان شود و متعاقباً باعث افت تحصیلی در دانش آموزان شود همانگونه که می دانید فناوری و پیشرفت کیفی این بازی ها به فاصله کوتاهی در ایران رواجی گسترده یافتند. بازی های آتاری و میکرو از نمونه های ابتدایی بازی های رایانه ای است که بازار اسباب بازی و لوازم دیداری و شنیداری را به تسخیر خود در آورده اند. تصاویر یک بعدی و استفاده از گرافیک رایانه ای ویژگی مهم این بازی هاست .

بازی دیگری که در ادامه روند تکمیل فناوری این بازی ها وارد بازار شده، بازی "سگا" است. این بازی ها که دارای تصاویر دو بعدی است، تا ۵۰ درصد با تصاویر واقعی انطباق دارد. همچنین، این بازی ها دارای موسیقی متن متناسب با محتوای بازی ها هستند، ولی چیزی که به تازگی بر تعداد طرفداران این بازی ها افزوده، قیمت مناسب آنها برای مصرف کننده است .

جدیدترین بازی ها که به صورت لوح فشرده (دیسک) عرضه می شود، پلی استیشن (PLAY STATION) و سی دی (CD) است. بازی استیشن که به بازی سونی نیز معروف است، به تلویزیون وصل می شود، واقع نمایی تصاویر این بازی ها بین ۸۵ تا ۹۵ درصد است. از این رو، این بازی ها جذبه سحر آمیزی دارند و چون کودک و نوجوان خود اجراکننده و در بطن بازی است و همراه با دیگر شخصیت های بازی درگیر حوادث و ماجراهایی می شود که طراح بازی برای او تدارک دیده است .

این بازی ها، با استفاده از تصاویر پر تحرک و صداهای مهیج، دنیایی از هیجان را به این انسان های تشنه ی جنب و جوش ارزانی می کند و همین جذبه و کشش زیاد است که روح و جسم آنان را برده وار مطیع خود می سازد و به عالمی از تخیلاتی می برد که خود را قهرمان اصلی ماجرا می پندارند. این بازی ها، با ترفندهای مختلف، چنان تأثیری بر فکر و اعصاب فرد می گذارند که در واقع خود او نیز جزیی از این مجموعه ماشینی می شود.

بر اساس نتایجی که بدست آمده نشان می دهد که بین استفاده بیش از حد از بازی های رایانه ای و افت تحصیلی دانش آموزان رابطه وجود دارد و نه تنها باعث افت تحصیلی دانش آموزان می شود بلکه باعث صدمات روحی و جسمی روانی برای دانش آموزان می شود.

پیشنهادات:

بررسی و مطالعه بر روی راهها و روش های ایجاد انگیزش در دانشجویان برای گرایش به تحقیق و پژوهش در دانشگاههای و موسسات آموزش عالی و ایجاد بستر مناسب برای تحقیق و کارهای تحقیقاتی.

حمایت همه جانبه از محققان و پژوهشگران در تمامی مقاطع و در دسترس قرار دادن امکانات تحقیقاتی و پژوهشی برای کلیه دانشجویان در دانشگاهها

استفاده از اصل تشویق در ایجاد انگیزه در دانشجویان



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ISSN



تاثیر دادن تحقیقات دانشجویی و پژوهش های علمی در نمرات دانشجویی

ملزم نمودن اساتید و کادر علمی دانشگاهها به پاسخگویی به دانشجویان و محققان علمی در دانشگاهها و قرار دادن استاد راهنما برای تمامی رشته ها ، به گونه ای که هر یک از دانشجویان به آسانی بتواند با استاد مربوطه ارتباط برقرار کند و سئوالات خود را برطرف نماید.

منابع

۱- فیوضات.یحیی.مبانی برنامه ریزی آموزشی_ چاپ هفدهم.انتشارات موسسه نشر ویرایش-تهران ۱۳۸۵

۲- دلاور.علی-احتمالات و آمار کاربردی-چاپ پنجم-انتشارات رشد-تهران ۱۳۸۲

۳- پال هرسی و کنت بلانچارد-مدیریت رفتار سازمانی-ترجمه دکتر علی علاقه بند-چاپ دهم و یازدهم-انتشارات سپهر-۱۳۷۵

۴- کریمی.یوسف-روانشناسی شخصیت-انتشارات ویرایش-چاپ سوم-تهران ۱۳۸۵

5.no date.the impact of violent computer games on children.

Online young.K Available

<http://Commitment.com/young1.html>

from media violence? Online.available [tepperman].no date.what do children learn

<http://www.4children.org/news/1-97tox1.htm>