



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

زمان چاپ: ۱۴۰۰/۰۳/۲۰

شماره مجوز مجله: ۸۰۴۰۰

بررسی تاثیر استفاده از بازی های ویدئویی و کامپیوتری خشن بر پرخاشگری دانش آموزان دوره ابتدایی شهر چابهار

ساحره رستای رادسرا^۱، فرهاد خدیو^۲، فرشید علی احمد^۳، زیور جدگال^۴

۱- کارشناسی آموزش ابتدایی

۲- دانشجوی کردانی آموزش ابتدایی دانشگاه آزاد اسلامی واحد چابهار پردیس پلان

۳- کارشناسی ارشد ساخت در صنایع دریایی

۴- کارشناسی علوم تربیتی_مدیریت و برنامه ریزی آموزشی

چکیده

بازی های رایانه ای خشن می توانند بر رفتار کودکان و نوجوانان تأثیر منفی داشته باشند. پرداختن بیش از حد به این بازی ها باعث کاهش روابط اجتماعی کودکان و تأثیرات منفی بر خلق و خو و احساسات آنها می شود. تحقیقات نشان داده اند بازی های رایانه ای خشن تأثیری مستقیم بر احوالات دانش آموزان دارند و باعث واکنش های عصبی و درگیری آنها با همسالان شان می شوند. این بازی ها رفتارهای سالم اجتماعی کودکان را کاهش می دهد و آنها را منزوی می کند. پژوهش حاضر با هدف بررسی تاثیر پرخاشگری دانش آموزان است که از بازی های ویدئویی و کامپیوتری خشن استفاده می کنند می باشد. جامعه پژوهشی حاضر را دانش آموزان چابهار تشکیل می دادند. در پژوهش حاضر با استفاده از نمونه گیری تصادفی ساده تعداد ۵۰ نفر از دانش آموزان شهرستان چابهار دو مدرسه به عنوان نمونه انتخاب شدند و سپس تست پرخاشگری آیزنیک در اختیار آنها قرار داده شد. برای آزمودن فرضیه پژوهش از روش t مستقل در سطح معنی داری $a = 0/05$ استفاده گردید. نتایج پژوهش حاضر نشان دادند که بین میانگین های مورد مقایسه تفاوت معنی داری وجود دارد در نتیجه بین استفاده از بازی های ویدئویی خشن و پرخاشگری دانش آموزان چابهار رابطه معنا داری وجود دارد. بنابراین فرضیه پژوهش تایید می گردد و فرض صفر رد می شود.

کلیدواژه: بازی های ویدئویی و کامپیوتری، خشن، پرخاشگری، دانش آموزان، چابهار



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

مقدمه

بازیهای رایانه ای دریاچه 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 کاربردی این بازیها اگر به شکل مناسب و در جهت رسیدن به هدف های آموزشی به کار .رایانه ها، موجب رقابت و همکاری شوند گرفته شوند. می توانند در آموزش افراد و بسیاری موثر باشند؛ زیرا آزمون و خطا و امکان صحیح آن، راهبرد خوبی برای بدست آوردن مهارت های روزمره زندگی است

امروزه بازیهای رایانه ای به منزله یک رسانه نسبتاً گسترده و جذاب در دنیا مطرح هستند و همچون سایر رسانه ها می توانند اما متأسفانه استفاده از بازیهای رایانه ای .در تسهیل، تعمیق، تسریع آموزشی و یادگیری، زمینه ساز آموزش اثر بخش باشند در راستای کمک به آموزش و فرهنگ سازی هنوز در جامعه ما نهادینه نشده است.

در ساده ترین تعریف «بازی» هر کاری است که مایه سرگرمی باشد، به عبارت دیگر کاری است که به قصد لذت و تفریح انجام شود. و فایده ای در برداشته باشد.

بازیهای رایانه ای بدلیل در اختیار قرار دادن فضای تجربه مجازی باعث پرورش توانایی های ذهنی است. معیار اصلی در تعیین این بازی ها یکسانی اثرات موارد نامناسب موجود در محصولات بر مخاطبین که در یک گروه سنی قرار بگیرند اثرات نامناسب بر روی آنها یکسان خواهد بود.

رایانه های که امروزه تقریباً در بیشتر شمول زندگی انسان ها راه یافته اند همچون دیگر ساخته های دست بشر دو روی سکه و روی .دارند که یک سوی آن بهره گیری درست و مفید برای سرعت بخش دقت در کارها و کمک به پیشرفت امور است دیگر آن استفاده نادرست و نا بجاست که آسیب های فراوانی را دی پی دارد.

بازیهای رایانه ای یکی از سرگرمی های کودکان و نوجوانان در عصر جدید است این بازی ها مهیج و جذاب ساعات های کودک و نوجوان را در مقابل صفحه ی نمایشگر قرار می دهد و او را از دنیای واقعیات به عالم به تخیلات فرو می برد. و هیجان اشتیاق .روبه روی مانیتور می نشیند و در بازی غرق می شوند که کاملاً از طرف و اطرافیان خود فاصله می گیرند

در بازی های رایانه ای بازی کنندگان برای عبور به مراحل بالاتر هرچه از دستشان بر می آید انجام می دهد. نوجوانان عموماً .رمز عبور به مراحل بالاتر از دوستان خود می گیرند و یا حتی آنها را معامله می کنند

عبور از موانع و رسیدن به مراحل بالاتر بازی کننده را هیجان زده می کند و شکست در برابر آن او را مضطرب می سازد و ممکن است به رفتارهای خشن و خشونت بار دست بزند.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

بیان مسئله

با توجه به تغییر و تحولات صنعتی که در کشورها بوجود آمده و کشور ایران را تقریباً می توان جزء آن کشورهایی قرار داد که در حین گذر از سنتی به صنعتی می باشد. ورود صنعت به درون خانواده ها و تغییر رفتار خانواده و تغییر نظام آموزش و پرورش همه و همه عواملی است که دست به دست می دهند و باعث می شوند نسل در گذر جامعه سنتی به صنعتی نه به فرهنگ صنعتی شدن رسیده باشند و نه از حالت سنتی خود در آمده باشند و اینها عواملی است که باعث بوجود آمدن اختلال و انحرافات اجتماعی می شود. ورود بازیهای ویدئویی و رایانه ای و تلویزیونی که دارای بخش عمده ای از بازیهای خشن و ظاهری کشنده و مخرب هستند و خود کشی ها در تلویزیون وجود برنامه های خشنونت بار در برنامه های کارتون کودکان و در سریالهای تلویزیونی و فیلمهای پلیس همه و همه در رفتار کودکان در خانواده و مدرسه و جامعه تعمیم می یابد و طی تحقیقاتی متعدد نشان داده اند که نوجوانان بلافاصله پس از دیدن برنامه ای خشنونت بار به همسالان خود در خانواده یا مدرسه تعرض می کنند و رفتار خشن بروز می دهند.

با توجه به اهمیت موضوع یعنی پرخاشگری که می تواند سدی باشد در جهت تحصیل و تربیت دانش آموزان و همچنین باعث ایجاد بی نظمی در محیط آموزشی شده و نهایتاً موجب آزار و اذیت دانش آموز می گردد همچنین خود آزاری برای افراد پرخاشگر را سبب می شود لذا اگر رفتارهای پرخاشگرانه کودکان و نوجوانان دانش آموز حل نشود برای مدرسه و جامعه مضراتی را فراهم می کند. لذا برای برطرف کردن این مشکل و شناخت نقش عوامل موثر در این مسئله را مورد بحث و بررسی و تجزیه و تحلیل قرار می دهیم.

بنابراین آنچه برای پژوهشگر در پژوهش حاضر به صورت سوال مطرح است این است که آیا بین استفاده از بازیهای الکترونیکی و رایانه ای خشن با پرخاشگری در بین دانش آموزان شهرستان چابهار رابطه ای وجود دارد یا خیر؟

تأثیر بازیهای رایانه ای خشن

1- گوشه گیری و تنها شدن کودکان: یکی از تأثیرات منفی این بازیها در صورت زیاده روی، منزوی شدن کودکان می باشد. بسیاری از کودکان به تنهایی و در تنهایی بازی می کنند. اغلب این بازیها نیز به قدری جذاب و پر کشش می باشند که کودکان در هنگام بازی کردن درگیر هیجانهای ناشی از بازی می شوند و برای مدت زمان طولانی در بازی غرق می شوند و به اطراف توجه نمی کنند. در صورت مداومت این رفتار، ممکن است کودکان به مرور از دورهمیها و دوستان دور شوند و کم کم به کودکی گوشه گیر تبدیل شوند.

۲- وابستگی: گرچه بعضی از کودکان در مراحل اولیه بازیها، به ویژه در سبکهای خشنونت آمیز، شاید به دلیل ترس و استرس از بازی روی گردان شوند؛ ولی به مرور زمان نسبت به آن عادت و وابستگی پیدا می کنند. بیشتر کودکان وابسته به بازی، با



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

بی توجهی به سپری شدن زمان و نادیده انگاری نیازهای طبیعی خود (گرسنگی، تشنگی، خواب) به بازی می پردازند و فقط هنگام خستگی شدید جسمانی و ذهنی از آن دست برمی دارند.

۳- کم کاری مغز : نتایج این پژوهش ها نشان داده است که این کودکان از بخش های محدودی از مغز خود استفاده می کنند و بخش های دیگر مغز کمتر مورد استفاده قرار می گیرد و از رشد و پرورش دور می ماند. به عنوان مثال بخش هایی در مغز وجود دارد که با فعالیت ها و کارهایی مانند مطالعه، ارتباطات اجتماعی، بازی های فیزیکی و ورزشی و ... فعال می شود و رشد می کند. در نتیجه مغز آن دسته از کودکانی که به شکلی افراط گونه از بازی های کامپیوتری استفاده می کنند، در قسمت های محدودی رشد می کند و سایر قسمت های مغز بلااستفاده می ماند.

۴- چاقی کودک : این معضل که به دلیل تحرک کم افراد ایجاد می شود، در کودکانی که ساعات زیادی را به بازی با گوشی، لپتاپ و ... مشغولند که قاعدتا تحرکی ندارند، مشاهده می شود. این کم تحرکی زمانی که با خوردن تنقلات و شیرینی در هنگام بازی همراه شود بیشتر باعث اضافه وزن کودک می شود و می تواند در آینده برای وی خطر ساز باشد. اما برخی از بازی های ویدئویی جدید به کودکان امکان تحرک بیشتری را می دهند و می توانید از چنین بازی هایی برای رفع نیاز کودک و در کنار آن حفظ سلامتی وی استفاده کنید. در این بازی ها کودک با بالا و پایین پریدن و حرکت دست ها و پاهایش بازی را اجرا می کند.

۵- کمبود ویتامین دی : انجام بازی رایانه ای به عنوان تنها سرگرمی و گذراندن ساعات زیادی از روز در خانه و جلوی کامپیوتر و تلویزیون، باعث قرار نگرفتن کودک در معرض نور آفتاب می شود و یکی از عوارض این مسئله کمبود ویتامین D در بدن کودک که به عنوان یکی از ویتامین های تاثیرگذار در سلامت افراد است، می باشد.

۶- کم خوابی : انجام بازی رایانه ای زیاد در افراد باعث می شود در ۳۶ درصد از شب هایی که بازی می کنند، دیرتر به خواب بروند. کم خوابی به مرور زمان می تواند سبب بروز آسیب های دیگری در افراد شود.

۷- افزایش استرس : آن دسته از کودکانی که به صورت مداوم، از بازی های جنگی استفاده می کنند، به صورت مجازی در فضاهایی خشن و پر خطر قرار می گیرند. فضاهایی که باید با سرعت بالا اعمال خشونت آمیز از خود نشان دهند و در صورتی که سرعتشان کند باشد و اعمالشان به حد کافی خشونت بار نباشد، بازنده می شوند. همین سرعت زیاد خشونت و میل به برنده شدن، استرس کودکان را افزایش می دهد و تأثیرات منفی بر سلامت روان آنها می گذارد.

۸- افسردگی : پژوهشگران دریافته اند بازی های رایانه ای منجر به افسردگی کودکان می شود. چراکه بزرگ ترین هدف گذاری و آرزوی کودکانی که بازی را در جایگاه نیاز اصلی در زندگی شان در نظر گرفته اند، رسیدن به مرحله نهایی و برنده شدن است. چنین کودکانی در صورت باخت، دچار ناامیدی شدیدی شده و مدام خود را سرزنش می کنند. از دیگر سو در صورت بردن با توجه به فکرنکردن به اهداف دیگری جز بازی، پس از پایان احساس های خوشایند و زودگذر ناشی از برنده شدن، به ناگاه دچار احساس پوچی و بی انگیزگی می شوند. از طرفی، انجام بازی برای زمان طولانی و انفرادی، منجر به کاهش ارتباط کلامی با خانواده شده و سبب می شود کودک به مرور زمان به درون گرایی و عدم برقراری ارتباط در سایر محیط های جمعی نیز عادت کند.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

تأمین نشدن نیاز عاطفی و انزوا، زمینه را برای افسردگی وی فراهم می‌کند.

۹- اختلالات مفصل : ثابت‌نشستن کودک پای کامپیوتر در وضعیتی نامناسب و بدون رعایت ارگونومی یا دردست گرفتن غیراصولی تبلت یا موبایل در زمان طولانی منجر به بروز اختلالات مفصلی در ستون فقرات و دست‌ها می‌شود. افتادن سرشانه‌ها، آرتروز، ایجاد کیست مفصلی در دست، از مشکلات مرتبط با آسیب‌های پزشکی بازی با رایانه است.

۱۰- اختلالات بینایی : ساعات طولانی بازی کودکان با صفحه نمایش کامپیوتر یا موبایل، سبب فشار بر چشم و بروز عوارضی همانند سندرم بینایی، خطر ابتلا به تنبلی چشم و نزدیک‌بینی می‌شود. بر اساس دیدگاه متخصصان احتمال بروز سندرم بینایی در افرادی که روزانه بیش از دو ساعت از رایانه استفاده می‌کنند، وجود دارد؛ اما افرادی که بیش از پنج ساعت در روز از رایانه استفاده می‌کنند، به یقین دچار یک یا چند مورد از علایم خواهند شد.

سوال پژوهش

۱- آیا استفاده از بازی‌های ویدئویی و کامپیوتری خشن موجب پرخاشگری دانش‌آموزان شهرستان چابهار میشود؟

فرضیه پژوهش

بین استفاده از بازی‌های ویدئویی و کامپیوتری خشن موجب پرخاشگری دانش‌آموزان شهرستان چابهار رابطه وجود دارد.

روش تحقیق

روش پژوهش علی مقایسه‌ای پژوهش حاضر با استفاده از نمونه‌گیری تصادفی ساده تعداد ۵۰ نفر از دانش‌آموزان شهرستان چابهار از دو مدرسه به عنوان نمونه انتخاب شدند و سپس تست پرخاشگری آیزنیک در اختیار آنها قرار داده شد و از آنها خواسته شد که به این سوالات با بلی و خیر پاسخ دهند. برای آزمودن فرضیه پژوهش از روش t مستقل در سطح معنی‌داری $a = 0/05$ استفاده گردید

یافته‌های

برای مقایسه پرخاشگری دانش‌آموزان مربوط به دانش‌آموزان استفاده‌کننده از بازی‌های ویدئویی و کامپیوتری و دانش‌آموزان که از بازی‌ها ویدئویی و کامپیوتری استفاده نمی‌کنند پس از نمونه‌گیری. پرخاشگری دانش‌آموزان مربوط به استفاده‌کننده از بازی‌های ویدئویی و کامپیوتری و عدم استفاده از بازی‌های ویدئویی و کامپیوتری با استفاده از آزمون مربوطه اندازه‌گیری شد و نمره‌های بدست آمده در جدول شماره ۱.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر



ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

جدول شماره ۱

گروه ۱ دانش آموزانی که استفاده کننده از بازیهای ویدئویی و کامپیوتری		گروه ۲ دانش آموزانی که از بازیهای ویدئویی و کامپیوتری استفاده نمی کنند	
X) نمره (1 خام	۲ (X 1)	(X 2) نمره خام	۲ (X 2)
۲۱	۴۴۱	۱۹	۳۶۱
۱۷	۲۸۹	۱۹	۳۶۱
۱۷	۲۸۹	۱۱	۱۲۱
۱۶	۲۵۶	۱۲	۱۴۴
۱۴	۱۹۶	۸	۶۴
۱۴	۱۹۶	۱۸	۳۲۴
۱۳	۱۶۹	۱۴	۱۹۶
۱۳	۱۶۹	۱۳	۱۶۹
۱۰	۱۰۰	۱۶	۲۵۶
۹	۸۱	۷	۴۹
۱۶	۲۵۶	۱۲	۱۴۴
۱۱	۱۲۱	۱۷	۲۸۹
۱۷	۲۸۹	۱۴	۱۹۶



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر



ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

۱۷	۲۸۹	۶	۳۶
۱۸	۳۲۴	۹	۸۱
۱۷	۲۸۹	۱۳	۱۶۹
۱۰	۱۰۰	۱۲	۱۴۴
۱۳	۱۶۹	۱۱	۱۲۱
۱۷	۲۸۹	۱۹	۳۶۱
۱۸	۳۲۴	۱۳	۱۶۹
	۲۸۹	۱۰	۱۰۰
۱۷	۱۴۴	۱۵	۲۲۵
۱۲		۱۵	۲۲۵
		۱۵	۲۲۵
		۱۷	۲۸۹
		۱۰	۱۰۰
		۱۴	۱۹۶
		۱۵	۲۲۵
		$X 2 = 374$	۲
X		Σ	$\Sigma X 2 = 5340$
$\Sigma 1=327$	$\Sigma X 1 = 5069$		$\frac{2}{2}$
	$\frac{2}{(\Sigma X 1)106929}$	$X 13/35$	$(\Sigma X 2)139876$
$\frac{14}{86}$		$2 =$	
$X 1 =$			



جدول شماره ۱

$$N_1 = 22 = \text{گروه ۱}$$

$$N_2 = 28 = \text{گروه ۲}$$

$$\bar{X}_1 = \frac{\sum X_1}{n_1} \quad \text{و} \quad \bar{X}_2 = \frac{\sum X_2}{n_2}$$

$$x_1 - x_2$$

$$t =$$

$$\frac{\frac{\sum X_1^2}{n_1} - \frac{(\sum X_1)^2}{n_1}}{n_1 + n_2 - 2} + \frac{\frac{\sum X_2^2}{n_2} - \frac{(\sum X_2)^2}{n_2}}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$14/86 - 13/35$$

$$t =$$

$$\frac{\frac{(327)^2}{22} - [50.69 - \frac{327}{22}]}{22} + \frac{\frac{(374)^2}{28} - [5340 - \frac{374}{28}]}{28}$$

$$1/51$$

$$t =$$

$$[50.69 - 486.4] + [5340 - 4995/57]$$

$$(0/08)$$



$$t = \frac{1/51}{\sqrt{\frac{50.8/6 + 344/43}{48} (0/0.8)}} = \frac{1/51}{\sqrt{17/77} (0/0.8)}$$

$$t = \frac{1/51}{0/33} = 4/57$$

جدول مقایسه میانگین و انحراف استاندارد پرخاشگری در دو گروه دانش آموزان استفاده کننده و عدم استفاده از بازی های ویدئویی و

کامپیوتری

انحراف استاندارد	میانگین	
۱/۳	۱۳/۳۵	دانش آموزان که از بازیهای ویدئویی و کامپیوتری استفاده نمی کنند
۱/۰۴	۱۴/۸۶	دانش آموزان استفاده کننده از بازیهای ویدئویی و کامپیوتری



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

جهت مقایسه میانگین پرخاشگری دانش آموزان استفاده کننده و عدم استفاده از بازیهای ویدئویی و کامپیوتری از آزمون t استودنت استفاده گردید و نتیج زیر بدست آمد .

$$df = n_1 + n_2 - 2 \quad df = 22 + 28 - 2 \quad df = 48$$

چون t محاسبه شده (۴/۵۷) بزرگتر از t جدول در سطح ۰/۰۵ (۲/۰۲۱) است بنابراین فرض صفر رد می شود بنابراین نتیجه می گیریم که بین میانگین های مورد مقایسه تفاوت معنا داری وجود دارد .

در نتیجه بین استفاده از بازیها ویدئویی و کامپیوتری و پرخاشگری دانش آموزان شهرستان چابهار رابطه معنا داری وجود دارد .

نتیجه گیری

در حال حاضر مسئله تاثیرگذاری خشونت در بازیهای ویدئویی بر بازیکنان به خصوص قشر کودک و نوجوان، امری پذیرفته شده است و به غیر از تحقیقات معدودی که تاکید بر عدم تاثیر گذاری این گونه بازیها دارند، اغلب پژوهش های متمرکز بر این حوزه، در نهایت تاثیرگذاری این بازیها را بر ادراک، احساس و رفتار پرخاشگرانه تایید می کنند. سن شروع بازی ها بیشتر از ۷ سالگی و اوج آن ۱۲-۱۳ سالگی است. پژوهش حاضر بررسی تاثیر استفاده از بازی های ویدئویی و کامپیوتری خشن بر پرخاشگری دانش آموزان شهرستان چابهار انجام گرفت. با بررسی میزان پرخاشگری در دو گروه از دانش آموزان که یک گروه از بازی ویدئویی و کامپیوتری خشن استفاده کرده و گروه دیگر از این بازی های استفاده نکرده اند مورد مطالعه قرار گرفت. همانطور که دریافته های پژوهش حاضر ملاحظه شد . فرضیه پژوهش مورد تایید گردید . یعنی پرخاشگری در دانش آموزانی که از این بازیها استفاده می کردند بیشتر از دانش آموزانی بود که از بازیهای ویدئویی و کامپیوتری خشن استفاده نمی کردند .



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

منابع

- ایرانفر، سارا (۱۳۹۰). آیا بازی های رایانه ای بر کودکان تأثیرات مثبت ه دارد؟ مجله روانشناسی.
- آذری، سعید، (۱۳۸۷)، بازی های رایانه ای و خشونت، نشریه پژوهشهای ارتباطی (پژوهش و سنجش) شال ۱۳۸۷، دوره ۱۵، شماره ۵۴،
- غفاری، خلیل، حسینی، سید سعید، (۱۳۹۶)، تاثیر بازی های رایانه ای خشن بر پرخاشگری دانش آموزان، فصلنامه، فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، سال هشتم-شماره اول-پاییز ۱۳۹۶-صفحات ۴۱-۲۳
- کوثری، مسعود (۱۳۹۰) “ نگاهی به بازیه ای رایانه ای و ویدئویی از منظر ارتباطات ”، بازیابی شده در تاریخ ۳۰ تیر ۱۳۹۰
- منطقی، (۱۳۸۷)، “ راهنمای والدین در استفاده فرزندان در استفاده از فناوری ای جدید ”. تهران: عابدی.
- کیا، علی اصغر، سیدرضا، نقیب السادات، مینا، یمین یفیروز، ۱۳۹۷ . نقش بازی های رایانه ای در آموزش زبان بیگانه. مقالات، فصلنامه رسانه، دوره ۱۹ ، شماره
- گانتیه، بری، (۱۳۸۸).“ اثر بازی های رایانه ای و ویدئویی بر کودکان ”، ترجمه سید حسن پور عابدی نائینی، تهران: جوانه رشد.