

بررسی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری کودکان ۷ تا ۹

فریده بلبلی*

مریم غلامزاده**

چکیده

یکی از مهمترین پدیده‌های سرگرم‌کننده در سالیان اخیر، بازی‌های رایانه‌ای هستند که با سرعتی روزافزون جای خود را در میان کودکان و نوجوانان باز کرده‌اند و با بهره‌گیری از فناوری‌های نوین، هر روز پیش از پیش با زندگی کاربران عجین شده‌اند. مهمترین نکته مورد بحث در مورد این بازی‌ها، محتوای خشونت آنهاست که می‌تواند کاربران را به نحو عمیقی تحت تأثیر قرار دهد و بازتاب‌های بیرونی ناهنجاری را موجب شود. بنابراین هدف پژوهش حاضر بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای خشن با میزان پرخاشگری کودکان ۷ تا ۹ سال می‌باشد. روش پژوهش از نوع پژوهش توصیفی-تحلیلی است و ابزار گردآوری این پژوهش کتابخانه‌ای و مقالات، سایت‌های علمی می‌باشد.

نتایج پژوهش نشان داد: که عوامل محیطی از عوامل موثر بر رفتار و افکار کودکان می‌باشند و مشاهده رفتارهای پرخاشگرانه میزان پرخاشگری کودکان را افزایش می‌دهد. بنابراین هرچه از بازی‌های خشن رایانه‌ای بیشتر استفاده شود به همان اندازه میزان پرخاشگری افزایش می‌یابد. هرچه محتوای بازی‌های رایانه‌ای از خشونت آمیز بودن به سمت علمی و آموزشی بودن سوق داده شود،

*کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی، آموزگار پایه سوم، مقطع ابتدایی، دبستان شهید باهنر، شهرستان بندرلنگه

Bolboli_farideh@gmail.com

**کارشناسی آموزش ابتدایی، آموزگار پایه‌ی اول، مقطع ابتدایی، دبستان شهید باهنر، شهرستان بندرلنگه

Maryam.gholam.z@yahoo.com

تاریخ پذیرش: ۹۸/۰۶/۰۱

تاریخ دریافت: ۹۸/۰۳/۲۰



برای کودکان و نوجوانان بهتر و مفیدتر است هم چنین مدت زمانی هم که صرف بازی‌ها رایانه‌ای می‌شود نیز باید کنترل گردد.

کلید واژه: بازی‌های رایانه‌ای، پرخاشگری، خشونت، رایانه، کودکان

مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای برنامه‌هایی هستند که برای تفریح و سرگرمی افراد مورد استفاده قرار می‌گیرند و نیز به طور گسترده در حال توسعه و پیشرفت می‌باشند البته باعث افزایش مهارت در حل مسائل و نیز هماهنگی دست، چشم و... می‌شوند. بیشتر افراد تصور می‌کنند که بازی‌های رایانه‌ای بازی بچه هاست و زمینه برنامه ریزی جدی نیست ولی این بازی‌ها بیش از یک برنامه است. این بازی‌ها باید تمام جوانب و اوضاع رایانه‌ای را که روی آن در حال اجراست کنترل کند و از تمام مسائل مخفی درباره سیستم مورد استفاده خود اطلاع داشته باشد.

امروزه در اکثر خانه‌ها می‌توان حضور رایانه را احساس نمود و کمتر کسی را می‌توان دید که با این وسیله ارتباطی نوین آشنا نباشد و همچنین بیشتر مخاطبان رایانه را قشر جوان تشکیل می‌دهند و کودکان نیز این پدیده را به خوبی شناخته و با آن انس گرفته‌اند. با ورود رایانه به خانه‌ها دیگر کمتر می‌توان به سراغ بازی‌های کودکان گذشته رفت بسیاری از کارشناسان تربیتی حضور مستمر و وسیع بازی‌های رایانه‌ای را در دنیای پاک کودکان خالی از خطر نمی‌دانند. آنها معتقدند خشونت، ترسو کشتار در این بازی‌ها به گونه‌ای ملموس است که کودکان با جایگزینی خود به جای قهرمان بازی متأثر گشته و آن را در محیط اطراف خود محقق می‌سازند.

بازی‌های رایانه‌ای خشن از دیگر علایق کودکان در سال‌های اخیر است. آنها در این بازی‌های نقشی را به عهده می‌گیرند و فعالانه وارد عمل می‌شوند. در این زمینه حس گیری برخی از کودکان آن قدر قوی است که آنچه را در فیلم و بازی‌های رایانه‌ای می‌بینند روی خواهر، برادر و هم کلاسی هایشان پیاده می‌کنند.

بازی‌های رایانه‌ای پر خشونت، تهاجمان و زد و خورد‌ها را به پدیده‌های طبیعی و اخلاقی در ذهن کودک تبدیل می‌کند. به این ترتیب که بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند تأثیر بالایی در پرخاشگری و



ستیزه‌جویی در کودکان داشته باشد. همچنین این بازی‌ها می‌تواند تأثیرات منفی بر ذهن کودک بر جای بگذارد. یکی از رویکردهایی که به این پدیده (بازی رایانه‌ای) دیگر نگاه می‌کند، رویکرد جزایی و حقوقی است.

کودکانی که تشنه‌ی بازی‌های رایانه‌ای هستند متوجه گذشت زمان نمی‌شوند. کودک و نوجوان با ساختنی‌ها و برنامه‌های دیگران به بازی می‌پردازند و کمتر قدرت دخل و تصرف در آنها پیدا می‌شود. اعتماد به نفسشان در برابر ساختنی‌ها و پیشرفت دیگران متزلزل می‌شود. خانواده‌ها تصور می‌کنند 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.

ما هر چه در این مسیر حرکت کنیم و بازی‌ها (Game) گسترش پیدا کند انسانهایی تحویل جامعه خواهند شد که سرخورده، افسرده کم‌تحرك و غیرسازنده می‌باشند و خود اتکایی آنها بسیار کم است و ابتکار عمل نخواهند داشت در حالی که برای جامعه نیاز به انسانهایی خلاق، مبتکر و متفکر داریم.

در بررسی رابطه‌ی میان افزایش خشونت و بازی‌های رایانه‌ای باید توجه داشت که کودکان و نوجوانان که از این بازی استفاده می‌کنند نه تنها در معرض این رسانه قرار ندارند بلکه ما در این میان با رسانه‌های دیگری همچون اینترنت، ماهواره و... نیز روبرو هستیم. بالا رفتن میزان خشونت این بازی‌ها و امکانات گرافیکی آن باعث افزایش میزان واقع‌گرایی جذاب تر شدن این بازی‌ها می‌شود. بنابراین ما با بازی‌های روبرو هستیم که روز به روز به خشونت و واقع‌گرایی آن افزوده شده و مخاطبان بیشتری را به سمت خود جذب می‌کند. در میان کودکان و نوجوانان بیشترین حساسیتها بر روی افراد پرخاشگر، خشن و منزوی است.

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار خشونت‌آمیز کودکان و نوجوانان بستگی به چهار عامل دارد:

- ۱- درجه شدت خشونت در بازی چقدر است. ۲- توانایی کودک برای تشخیص و تمیز بین دنیای واقعی و تخیلی به چه میزان است. ۳- قدرت کودک برای مهار کردن تمایلات و انگیزه‌های

وجودی ۴- چارچوب ارزشی که کودک در آن رشد کرده و نیز ارزش و محتوایی که در متن بازی نهفته است.

در این پژوهش ضمن بررسی اثرات مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای، یکی از اساسی‌ترین اثرات منفی این بازی‌ها که القای خشونت و پرخاشگری است مورد بررسی قرار گرفته است. نتایج پیرامون توجیح کودکان برای بازی کردن با برنامه‌های مختلف رایانه‌ای که همسو با یافته‌های محققان دیگر نیز هست نشان داده که: در دفعات پرداختن به بازی، بیشترین میزان ۴۶/۲۸ درصد متعلق به بازی‌های مبارزهای و خشونت‌آمیز است و کمترین میزان ۷/۰۹ درصد به بازی‌های حل مسئله و اکتشافی تعلق می‌گیرد که می‌توان فهمید که هم کودکان و نوجوانان و جوانان از رایانه برای بازی کردن با بازی‌های مهیج و مبارزهای استفاده می‌کنند و به همین دلیل است که خشونت پرخاشگری در میان آنها رو به افزایش است.

برخی از پژوهشگران با مطرح کردن بعد سرگرمی این بازی‌ها به حیطة آموزشی و پرورشی سطح پیشرفت درس و تقویت کودکان و نوجوانان رو به افول گذاشته است. چنانکه گفته می‌شود پاره‌های از این بازی‌های رایانه‌ای امکان بالا بردن سطح مهارت در حل مسئله و نیز تخفیف پاره‌های از علائم بیماری‌های روانی می‌شود. در جبهه دیگر پژوهشگران اثرات منفی بازی‌های رایانه‌ای همچون تهیج و خشونت‌ورزی و تقویت نقش‌های جنسی همانگونه که در جامعه هستیم می‌شود. علاوه بر این اثرات منفی این نوع سرگرمی در روابط اجتماعی و تعادل بین فردی و مهارت‌های لازم برای برقراری پیوند انسانی و نیز تبعات جسمانی همچون: فشار خون، چاقی و... در پژوهش‌های مختلف مورد تایید قرار گرفته است.

با توجه به اینکه پرخاشگری می‌تواند سدی باشد در جهت تحصیل و تربیت دانش‌آموزان و همچنین باعث ایجاد بی‌نظمی در محیط آموزشی شده و نهایتاً موجب آزار و اذیت دانش‌آموز می‌گردد همچنین خود آزاری برای افراد پرخاشگر را سبب می‌شود، متخصصان اثرات مخرب زیادی برای بازی‌ها رایانه‌ای بر شمرده‌اند. 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.



در پژوهش خود که اثرات بازی‌های رایانه‌ای خشن بر رفتار دانش‌آموزان مدارس ابتدایی را مورد بررسی قرار داد در نتایج خود بیان کرد بازی‌های رایانه‌ای خشن در تشدید اثرات منفی روان‌شناختی موثر بوده است و بر عملکرد تحصیلی آنان تأثیر منفی گذاشته و سبب افت تحصیلی آنان شده است.

در پژوهش خود بیان کردند که بین بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری رابطه معناداری وجود دارد به گونه‌ای که بازی‌های رایانه‌ای خشن سبب ایجاد حالات پرخاشگری و کاهش عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان می‌شود.

این معضل که تقریباً در همه رایانه‌های خانگی و اداری راه یافته همچون دیگر ساخته‌های دست بشر همان دو روی سکه را دارد که یک روی آن استفاده صحیح و کمک به رشد فکری کاربر و روی دیگر آن استفاده غلط تخریب شخصیتی و جسمی اوست. این بازی‌ها با استفاده از تصاویر و پر تحرک صداهای مهیج دنیایی از هیجان و جنب و جوش را ارزانی می‌کند و همچنین جذبه روح و جسم کاربر را مطیع خود می‌سازد و به عالمی از تخیلات می‌برد تا آن جا که او خود را محور و قهرمان اصلی ماجرا می‌پندارد. هدف از این پژوهش بررسی اثرات بازی‌های رایانه‌ای در افزایش خشونت کودکان ۷ تا ۹ سال می‌باشد.

بررسی این مطلب که آیا بازی‌های رایانه‌ای خشونت بار باعث افزایش خشونت در کودکان می‌شود یا نه؟

بنابراین فرضیه‌هایی که در این زمینه صورت گرفت اعم از:

فرضیه ۱: بین بازی‌های رایانه‌ای و خشونت کودکان رابطه وجود دارد.

فرضیه ۲: بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن و رفتار پرخاشگرانه کودکان رابطه وجود دارد.

فرضیه ۳: بین میزان استفاده از بازی‌ها خشن رایانه‌ای و عملکرد تحصیلی کودکان رابطه وجود دارد.



روش تحقیق

توصیفی - تحلیلی

روش گرد آوری

کتابخانه‌ای

روش تجزیه و تحلیل

روش توصیفی، تحلیلی و تبیین می‌باشد.

ابزار گردآوری

کتابخانه، مقالات و سایت‌های علمی

داده‌های پژوهش

اثرات منفی بازی‌های رایانه‌ای

اثرات منفی بازی‌های رایانه‌ای آسیب‌های جسمانی، آسیب‌های روانی تربیتی می‌باشد. آسیب‌های روانی - تربیتی شامل: تقویت حس پرخاشگری، انزوا طلبی، تنبل شدن ذهن، تاثیر منفی در روابط خانوادگی، افت تحصیلی است

پرخاشگری

برخی از بازی‌ها از طریق تلویزیون یا رایانه بر آسیب‌های روانی می‌افزاید و برخی از اوقات این بازی‌ها به صورتی بسیار خشن و بی‌رحمانه و با تصاویری بسیار آزار دهنده هستند که فرد، هم در مقابل خشونت‌ها به تدریج بی‌حس و بی‌احساس شده و اهمیتی از خود نشان نمی‌دهد و از طرف دیگر خود را برای انجام آن آماده کرده و قادر و توانا می‌بیند.



آنچه که امروزه باید بدانیم این است که خشم و عصبانیت بعد از مدتی به صورت خودکار و ناآگاه در وجود ما ریشه می‌گیرد و گرچه همیشه انسان قادر و توانا است که کنترل را به دست بگیرد و رفتار مناسب را از خود نشان دهد اما برخی از اوقات چنین توانی و چنین اراده و عزمی را برای دگرگونی و تغییر حالمان بکار نمی‌گیریم و در نتیجه خودمان را تسلیم حالات، احساسات و عواطف درونی کرده و از آنچه که واقعیت است دور می‌کنیم و عقل و منطق بخصوص محبت و عدالت را نادیده می‌گیریم.

از جمله تأثیرات خشونت بر کودکان هم ذات‌پنداری، آموزش تعلیم و تربیت در جهت منافع سازندگان بازی، تظاهر در رفتارهای خود آگاه و ناخود آگاه، ویران‌سازی دنیای کودکان می‌باشد. والدین در مورد بازی‌های ویدئویی بیش از حد خشونت‌آمیز باید بدانند که قبل از خرید بازی در مورد آن بازی تحقیق کنند و باید سواد رسان‌های والدین کودکان را افزایش داد، والدین باید همراه با کودک بازی کند و یا از رسانه‌ی جایگزین مطمئن برای کودکان و نوجوانان استفاده نمایند. تفریحات واقعی را بجای بازی‌های مجازی و خشن در اولویت قرار دهند.

بازی‌های رایانه‌ای بر مغز تأثیراتی دارد که می‌توان به مواردی اشاره کرد، بازی کردن بیش از حد سبب بروز خلق و خوی خشونت‌آمیز در فرد می‌شود و در طول یک هفته می‌توانند هنگام عملکردهای عاطفی فعالیت بخشی از لب‌پیشانی را کاهش دهند و در نتیجه اضطراب در کسانی که بازی‌های خشونت‌آمیز انجام می‌دهند نسبت به سایرین بیشتر است.

انزوا طلبی

انزوای طلبی کودکان همانند بزرگسالان به شکل کمرویی، تمایل به تنهایی و بی‌زاری از معاشرت با دیگران نمود پیدا می‌کند. کودک منزوی به سبب رنج ناشی از احساس ناامنی و بی‌کفایتی در خود یکی از ناشادترین کودکان است و ناچاراً در دنیای خیالی خود غرق می‌شود. البته این حالت را نباید با تمایل موقت کودک به تنهایی اشتباه گرفت. چون هر کودک در نمرال در بخش‌هایی از روز نیاز به تنهایی بازی کردن و خیالپردازی دارد. اما اگر همواره بین تنهایی بازی کردن و همبازی داشتن انتخاب کند که تنها بازی کند، این تمایل افراطی شکل بیمارگونه‌ای به خود می‌گیرد.

نزواطلبی کودکان همانند بزرگسالان به شکل کمرویی، تمایل به تنهایی و بیزاری از معاشرت با دیگران نمود پیدا می‌کند. کودک منزوی به سبب رنج ناشی از احساس ناامنی و بی‌کفایتی در خود یکی از ناشادترین کودکان است و ناچاراً در دنیای خیالی خود غرق می‌شود. البته این حالت را نباید با تمایل موقت کودک به تنهایی اشتباه گرفت. چون هر کودک نرمال در بخش‌هایی از روز نیاز به تنهایی بازی کردن و خیالپردازی دارد. اما اگر همواره بین تنهایی بازی کردن و همبازی داشتن انتخاب کند که تنها بازی کند، این تمایل افراطی شکل بیمارگونه‌ای به خود می‌گیرد.

نتیجه‌گیری

فرضیه اول

بین بازی‌های رایانه‌ای و خشونت کودکان رابطه وجود دارد. نتیجه حاصل می‌شود که انجام اینگونه بازی‌ها با توجه به میزان هیجان و خشونت طلبی آنها باعث ایجاد تاثیرات منفی و غیر قابل جبرانی می‌گردد که روز به روز بر میزان تاثیر این بازی‌ها بر رفتارهای افراد استفاده‌کننده افزوده می‌شود که این نتیجه با فرضیه اول مشابهت دارد.

فرضیه دوم

بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن و رفتار پرخاشگرانه کودکان رابطه وجود دارد. طبق پژوهش بهناز دوران در مورد بررسی رابطه میان افزایش خشونت و بازی‌های کامپیوتری ضمن اشاره به افزایش انواع سرگرمی‌های رایانه‌ای و رسانه‌های دیگر به این نتیجه می‌رسیم که افزایش واقع‌گرایی و جذابیت این بازی‌ها باعث افزایش روز افزون مخاطبان و افزایش تصاعدی رفتار پرخاشگرانه و حساسیت‌های بی‌مورد می‌گردد که این نتیجه با فرضیه دوم مشابهت دارد.

فرضیه سوم: بین میزان استفاده از بازی‌ها خشن رایانه‌ای عملکرد تحصیلی کودکان رابطه وجود دارد. یکی از موثرترین پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای بر وضعیت روانشناسی و قابلیت‌های فیزیولوژیک کودکان و نوجوانان است و با تحلیل اینگونه اثرات و عواقب می‌توان به این نتیجه



رسید که انجام اینگونه بازی‌ها تأثیرات تغییر ناپذیری بر ساختار و عوامل فیزیولوژیکی و حساسیت‌های عصبی کودکان دارد که این نتیجه با فرضیه سوم مغایرت دارد.

پیشنهادها

بازی‌های رایانه‌ای توسط والدین کنترل شود. قبل از خرید والدین اطلاعات و راهنمای بازی را مطالعه نمایند. برنامه‌های مناسب و سالم را جایگزین بازی‌های رایانه‌ای نمایند. از خرید و تهیه بازی‌های خشن رایانه‌ای برای فرزندانشان پرهیز نمایند و یا اجازه خرید به آنها ندهند.

منابع

- احمدی، اسماعیل؛ رستگار، سید محمدرضا؛ خدادادی، هاتف؛ ذلیکانی، کمیل (خرداد ۱۳۹۵)،
تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان
- بیدختی، عاطفه؛ دانشزاده، فرامرز؛ رسولی نژاد، محمد (بهمن ۱۳۹۵)، تأثیر بازی‌های رایانه‌ای
و خشونت کودکان مقطع ابتدایی از دیدگاه آنان
- سایت اینترنتی انسانی، جهاد دانشگاهی، سیویلیکا
- ساداتیان، سید حسن؛ ساداتیان، زینب سادات؛ پاشنامه، مهدی؛ شهریاری، نسرین (چاپ اول،
پاییز ۱۳۹۶)؛ خشم و عصبانیت؛ باهدف، تهران، صفحه ۱۴۴