

آثار سوء تربیتی بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان از دیدگاه مربیان پرورشی ناحیه ۲ استان قم

سیف‌اله فضل‌الهی^۱ / منصوره ملکی توانا^{۲*}

چکیده

هدف پژوهش حاضر، بررسی آثار سوء تربیتی بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان است. روش تحقیق توصیفی - پیمایشی و جامعه آماری شامل کل مربیان مدارس راهنمایی آموزش و پرورش ناحیه دو استان قم بودند که همه آنان به عنوان نمونه آماری انتخاب شدند. برای جمع‌آوری اطلاعات، از پرسش‌نامه محقق ساخته، شامل ۱۷ گویه در سطح پنج درجه‌ای لیکرت و با پایایی ۰/۸۱ استفاده شده است. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از روش آمار توصیفی و آمار استنباطی در حد کای اسکور (خی دو) و تحلیل واریانس یک راهه (f) برای آزمون فرضیه‌ها استفاده گردید. یافته‌ها نشان می‌دهد که همه فرضیه‌های تحقیق در سطح اطمینان ۰/۹۹ و $a=0/01$ تأیید شدند. استفاده نامناسب از بازی‌های رایانه‌ای تأثیرات سوء تربیتی در جهات اخلاقی، اجتماعی، روانی و جسمانی دارند. همچنین میزان تأثیرات سوء تربیتی در جهات جسمانی، روانی، اخلاقی و اجتماعی متفاوت است. کلید واژه‌ها: آثار سوء تربیتی، بازی‌های رایانه‌ای، کودکان، مربیان پرورشی.

* دانشگاه آزاد اسلامی، واحد قم، گروه مدیریت و برنامه ریزی آموزشی، قم، ایران. fazlollahigh@yahoo.com

malakitavana_m@yahoo.

** دبیر علوم تجربی ناحیه دو آموزش و پرورش استان قم

دریافت: ۸۹/۱۲/۲۴ - پذیرش: ۱۳۹۰/۵/۱۵

مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای، دریچه ورود به دنیای فناوری اطلاعات (IT)^۱ هستند. بی شک این فناوری‌ها با استفاده از امکانات و برنامه‌ریزی‌های انجام شده، می‌توانند ذهن کاربر را به کارگیرند علاوه بر مهارت‌های یادگیری و آشنایی با ریزه‌کاری‌های کاربری رایانه‌ها، موجب رقابت و همکاری شوند. این بازی‌ها، اگر به شکل مناسب و در جهت رسیدن به هدف‌های آموزشی به کار گرفته شوند، می‌توانند در آموزش افراد بسیار مؤثر باشند؛ زیرا آزمون و خطا و امکان تصحیح آن، راهبرد خوبی برای به دست آوردن مهارت‌های روزمره زندگی است. امروزه بازی‌های رایانه‌ای به منزله یک رسانه نسبتاً گسترده و جذاب در دنیا مطرح هستند و همچون سایر رسانه‌ها می‌توانند در تسهیل، تعمیق، تسریع آموزش و یادگیری، زمینه‌ساز آموزش اثر بخش باشند.^۲ اما متأسفانه فرهنگ استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، در راستای کمک به آموزش و فرهنگ‌سازی هنوز در جامعه ما نهادینه نشده است.

در ساده‌ترین تعریف، «بازی» هر کاری است که مایه سرگرمی باشد. به عبارت دیگر، کاری است که به قصد لذت و تفریح انجام شود و فایده‌ای در بر نداشته باشد.^۳ در تعریف دیگر، بازی به مجموعه فعالیت‌های ذهنی و عملی گفته می‌شود که کودک برای ارتباط با دنیای خارج، از روی میل و اختیار انجام می‌دهد. بازی دو هدف عمده را دنبال می‌کند. یکی، آموزش و تقویت نیروی فکری و ذهن و دیگری، سرگرمی و لذت بردن از لحظات و احساس رضایت.^۴ پیازه^۵ معتقد است در جریان رشد، سه نوع بازی مشاهده می‌شود که از نظر ساختار با یکدیگر تفاوت دارند و به ترتیب، یکی پس از دیگری ظاهر می‌شوند:

۱. بازی‌های تمرینی: این بازی‌ها که به زعم پیازه، وسیله‌ای برای لذت بردن از حواس است، در بدو تولد تا ۲ سالگی در کودکان بروز پیدا می‌کند؛ زیرا کودک لمس کردن، چشیدن، گوش کردن، حرکت اعضای بدن و احساس کیفیت مختلف اشیاء را از راه به کارگیری حواس در می‌یابد. این امر موجب لذت بردن او می‌شود. کودک با استفاده از حواس، از تقلید پافرتر می‌گذارد و به تکرار می‌پردازد. حرکاتش از شکل ابتدایی آزمایش و خطا به مهارت می‌رسد. این مقدمه‌ای برای انجام کارهای پیچیده است.^۶

۲. بازی‌های نمادی: در این مرحله، بازی از دو الی پنج سالگی ادامه می‌یابد، عناصر جدیدی وارد بازی می‌شوند. واقعیت‌ها تغییر شکل می‌یابند. اشیایی که وجود ندارند، به

وسیله اشیا‌ی دیگر نمایش داده می‌شوند. کودک در این مرحله، به تمرین تجربیات زندگی می‌پردازد و آنها را به شکل‌های گوناگون تجربه و آزمایش می‌کند.

۳. بازی‌های با قاعده: این مرحله از ۷ الی ۱۱ سالگی را پوشش می‌دهد و آثار بازی برای همه عمر باقی می‌ماند و همزمان با رشد کودک و گذشت زمان، به صورت کامل‌تر انجام می‌شود. قواعد بازی‌های با قاعده معمولاً از بزرگ‌ترها به کوچک‌ترها یا از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌شود. در این بازی‌ها، رقابت وجود دارد. علاوه بر این، هر بازی قراردادهایی نمادین شده دارد. کودک در هر سنی به بازی‌های خاصی می‌پردازد. وقتی کودک نمی‌تواند اسباب بازی‌ها و عروسک‌های خود را جاندار فرض کند، برای او این بازی‌ها جذابیت خود را از دست می‌دهند. کم‌کم به سوی بازی‌های دیگری مانند شطرنج، فوتبال و... می‌رود که نیازهای فکری، جسمی، روانی، اجتماعی و اخلاقی او را بهتر برآورده می‌کند.^۷ بنابراین، «بازی» یکی از مهم‌ترین عواملی است که باید مورد نظر قرار گیرد؛ زیرا کودک آنچه را در اثر برخورد و تعاملات با محیط می‌آموزد، ضمن بازی تکرار کرده و با این تکرار، درباره آن به بازناندیشی پرداخته و از این طریق، آنها را بهتر درک می‌کند. بازی امکان تجربه و تعاملات مستقیم با عوامل محیطی را برای کودک فراهم می‌سازد و با دست‌کاری کردن و تجربه مستقیم اشیاء و رویدادهای محیطی، به دانسته‌ها و دانش خود می‌افزاید.^۸ از سوی دیگر، یکی از ارکان مهم توافق نظریه‌پردازان بازی، تقلید نقش و فعالیت‌های بزرگسالان توسط کودکان از طریق بازی است. در واقع، فرهنگ هر محیط، نوع انتظارات از کودک را برای به عهده گرفتن نقش خاص در طول زندگانی اجتماعی تعیین و از راه بازی به آنان منتقل می‌کند.^۹ از نظر جهان‌بینی و اعتقادات مذهبی، فلسفه بازی‌های کودکان، آمادگی جسمانی، روحی برای برخورد با مشکلات زندگی است. به همین دلیل، هر چه این بازی‌ها گسترده‌تر، پیچیده‌تر و اجتماعی‌تر باشند، آمادگی و مصونیت آنان را افزایش می‌دهد، به نحوی که بازی بزرگسالان با کودکان در برنامه‌های تربیتی امری بسیار مهم تلقی شده است.

نقش بازی در رشد کودکان

بازی تفکر کودک است. کودک در طی بازی به آزمایشگری، تمرین، تقلید، مذاکره، آمادگی و مرور ذهنی موقعیت‌های زندگی واقعی می‌پردازد. بازی شایستگی، استقلال، عزت نفس،

و مهارت‌های دیگر را گسترش می‌دهد. بازی عامل مهمی در پرورش عقلی است. کودک آموخته‌ها را ضمن بازی تکرار کرده، درباره آن می‌اندیشد. بازی طریقه یادگیری کودک درباره بدن خود، و دنیای پیرامون آن است، وسیله‌ای برای سازندگی، ابداع، تجربه، شناخت استعدادها، توانایی‌ها، خواست‌ها، ضعف‌ها و نکات مثبت و منفی خود است. از این‌رو، با شناخت ویژگی‌های خود، ساخت شخصیتی خود را تحکیم بخشد و از طریق بازی به رشد اجتماعی، مهارت‌های زبان، و گسترش نیروهای درونی پی می‌برد.^{۱۱}

از تأثیرات بازی در رشد کودکان، می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

۱. تسریع فرایند هوشی؛
۲. رشد اجتماعی از طریق همانندسازی و تمرین رفتارهای گروهی و قواعد بازی؛^{۱۱}
۳. به فعلیت رسیدن استعدادها، و ابتکارات و خلاقیت‌های کودکان؛^{۱۲}
۴. رشد عاطفی و تحمل سختی‌ها، محدودیت‌ها، انتظارات، آرزوها و احساسات؛^{۱۳}
۵. رشد جسمی و هماهنگی نظام ارگانیگ بدن و شکل‌گیری عضلات حرکتی؛^{۱۴}
۶. رشد ذهنی و قوه تفکر منطقی، از طریق توسعه مفاهیم ساخت، فضا و شکل و تحلیل و رفتارهای هوشمندانه.

بازی‌های رایانه‌ای

این بازی‌ها، محبوب‌ترین و رایج‌ترین بازی‌های عصر حاضرند. به دلیل اعتیاد برگرفته از رقابت و هیجان بازی‌ها، از مهم‌ترین سرگرمی‌ها محسوب می‌شود تا جایی که بازی کنندگان برای عبور به مراحل بالاتر، هر چه از دستشان برمی‌آید انجام می‌دهند. کودکان آن چنان در بازی غرق می‌شوند که از اطراف خود کاملاً فاصله می‌گیرند عبور از موانع و رسیدن به مراحل بالاتر، بازی کننده را هیجان‌زده می‌کند و شکست در آن، کودک را مضطرب می‌سازد.^{۱۵} از بزرگ‌ترین دلایل محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای، این است که انسان می‌تواند واقعیت را تجربه کند و در محیط آن قرار گیرد، بدون آنکه در پایان خسارتی متوجه او شود یا آسیبی ببیند.

از فواید بازی‌های رایانه‌ای می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

۱. وسیله‌ای برای جلب توجه و تمرکز و مقدمه یادگیری و کاهش هزینه آموزشی است؛
۲. به فراگیران امکان می‌دهد به تناسب توان و ظرفیت خود، از آنان بهره‌گیری نماید؛

۳. امکان بروز توانمندی‌ها، خلاقیت‌ها و استعداد افراد را مهیا می‌سازد؛
 ۴. زمینه خلق داستان، تصویر و... برای علاقمند شدن فراگیران با تاریخ و فرهنگ و... است؛
 ۵. تمرینی برای کسب مهارت‌های زندگی است؛
 ۶. به نظر برخی پزشکان، بازی‌های رایانه‌ای به نوجوانان می‌آموزد که زودتر سلامت خود را باز یابند و به داروهای مسکن، کمتر نیاز پیدا می‌کنند؛
 ۷. زمینه‌ساز هماهنگی بین اعضای حسی (چشم، دست، و عضله و مغز) است؛
 ۸. وسیله‌ای برای پر کردن اوقات فراغت است؛
 ۹. کنجکاوی و خیال پردازی، قدرت تصمیم‌گیری، تخلیه هیجانی، چالش ذهنی، توسعه خلاقیت، افزایش خیرخواهی و... از دیگر مزایای بازی‌های رایانه‌ای است؛
 ۱۰. آشنا کردن بچه‌ها با رایانه و فناوری اطلاعات؛
- امروزه عدم آشنایی با رایانه و کاربردهای آن، حتی به نوعی کم‌سوادی تشبیه می‌شود. از این منظر، بازی‌های رایانه‌ای برای برداشتن گام‌های نخست کودکان، به‌منظور آشنایی با این فناوری، قابل توجه و تأمل هستند. این نوع یادگیری، به دلیل علاقه کودکان به بازی، از بهترین شیوه‌های آموزشی محسوب می‌شود.
۱۱. بازی‌های رایانه‌ای، می‌تواند برای کودکان، تمرینی در چند زمینه باشد.
- الف. تمرین منطق و حل مسائل: چند سالی است که در کشور ما، دوره‌های پیش دبستانی الزامی شده است. در این دوره‌ها، کودکان بیشتر با مفاهیم کلی مورد نیاز در برنامه‌های آموزشی، آن هم از طریق بازی و سرگرمی آشنا می‌شوند. برخی از بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند این نقش را در سنین پایین‌تر و در خانه ایفا کنند.
- ب. تقویت مهارت‌های فضایی: این هم یکی دیگر از خصوصیات، شاید منحصر به فرد این بازی‌هاست؛ خصوصیتی که در کم‌تر بازی و سرگرمی‌ای می‌توان آن را یافت که هم کودکان با علاقه به آن پردازند و هم چشم و مغزشان با فضاهای سه بعدی، چگونگی گردش و تغییر شکل در فضا و... آشنا شوند. دقت در این نکات، نقش والدین در انتخاب بازی‌های مناسب را بیشتر روشن می‌کند.
- ج: بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند موقعیتی را برای بازی هم‌زمان کودکان و والدین با یکدیگر فراهم سازند. در دوره‌ای که والدین حتی برای کارهای شخصی خود فرصت

چندانی ندارند، دقایقی بازی با کودکان، موهبتی است که از این جعبه‌های جادویی ساخته است. اگر قدری در این موضوع دقت کنیم، به یقین اهمیت آن را در می‌یابیم.

د: بعضی بازی‌ها، تمرینی برای یادگیری مهارت‌های زندگی هستند. با انتخاب بازی‌های مناسب، می‌توان در کنار سرگرمی، کودکان را با مهارت‌های مختلفی که در سنین بالاتر به آنها نیازمندند، آشنا کرد. این نوع آموزش، چون از طریق بازی و بدون باید و نبایدهای والدین صورت می‌گیرد، آثار عمیق و ماندگاری دارد.

ه: بازی‌ها، سرگرم کننده و مفرح هستند. در نهایت، این بازی‌ها به دلیل سرگرم کننده بودن و ایجاد حس نشاط، می‌توانند در روحیه کودکان مؤثر بوده و دقایق خوشی را برایشان فراهم کنند. همزمان با بازی، کودک علاوه بر تخلیه انرژی، با فضایی شاد مواجه است که کمک مناسبی برای ادامه برنامه‌های روزانه، اوست. البته، باز هم تأکید بر انتخاب مناسب بازی، ضروری است.

معایب بازی‌های رایانه‌ای

۱. ایجاد عوارض منفی در چشمان فرد به دلیل خیره شدن مداوم و شدت نور؛
۲. ایجاد فشارهای ذهنی بیش از حد در اثر درگیر شدن در ماجرای بازی؛
۳. ایجاد عوارض جسمانی از قبیل آرتروز، سوزش و سفت شدن گردن، کتف‌ها و مچ دست و ستون فقرات؛
۴. به خطر افتادن سلامت روانی کودکان؛^{۱۶}
۵. ایجاد دشواری‌های عصبی و پرش عضلانی، به ویژه در افراد دارای صرع؛
۶. تقویت پرخاشگری؛
۷. انزوا و درون‌گرایی و عدم تمایل به برقراری ارتباط با دیگران؛
۸. انفعالی شدن ذهن و تزلزل اعتماد به نفس؛
۹. رنگ باختن روابط عاطفی خانواده و سردی روابط خانوادگی؛
۱۰. اشاعه فرهنگ برهنگی و آفت اخلاقی کودکان؛^{۱۷}
۱۱. افزایش افت تحصیلی از طریق مصرف انرژی عصبی و روانی و خستگی جسمانی؛
۱۲. از خود بیگانگی فرهنگی و دوری از مسایل اعتقادی، فرهنگی، اجتماعی و سیاسی جامعه؛
۱۳. سلطه‌پذیری و ابزار پذیرش دیدگاه‌های سلطه‌گران در شکل بازی.^{۱۸}

سازندگان بازی‌های رایانه‌ای، به مدد فناوری‌های پیچیده و نرم افزارهای پیشرفته‌ای که در اختیار دارند، می‌توانند تا حد امکان جذابیت این بازی‌ها را برای کودکان و نوجوانان افزایش دهند. آنان سعی دارند به کمک این تکنیک‌ها و بهره بردن از ماجراجویی‌های مورد توجه کودکان و نوجوانان، به بازار این بازی‌ها رونقی دوچندان بخشند. از این‌رو، «خشونت» و «استفاده از اسلحه‌های» گوناگون جزو لاینفک بسیاری از این بازی‌هاست.

مهم‌ترین مشخصه بازی‌های رایانه‌ای، حالت جنگی اکثر آنهاست. این فرد باید برای رسیدن به مرحله بعدی با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد. «خشونت» مهم‌ترین محرک‌ای است که در طراحی جدیدترین و جذاب‌ترین بازی‌های رایانه‌ای، به حد افراط از آن استفاده می‌شود. چهره‌های معروف هالیوود، که در فرهنگ ما انسان‌هایی ضدارزشی و غیراخلاقی‌اند، در این بازی‌ها به صورت قهرمانانی شکست‌ناپذیر جلوه‌گری می‌کنند! خشونت‌های بی‌شمار آنها، که برای کودکان و نوجوانان جذاب است، آنان را پرخاشگر و ستیزه‌جو بار می‌آورد.

بازی‌های رایانه‌ای، به گونه‌ای افراد را با خود همراه می‌کنند که گذشت زمان را به هیچ وجه درک نمی‌کنند. آنان زمانی به خود می‌آیند که ساعت‌های زیادی از وقت خود را صرف این بازی‌ها کرده‌اند. به عبارت دیگر، حاضر نیستند رایانه را به خاطر این بازی‌ها رها کرده، به دنبال فعالیت‌های نشاط‌آور و اجتماعی‌تر بروند. از این‌رو، کودکانی که به صورت مداوم با این بازی‌ها درگیرند، درونگرا می‌شوند و در جامعه، منزوی و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می‌گردند. روحیه انزوا طلبی موجب می‌شود کودک از گروه همسالان جدا شود. این خود سرآغازی برای بروز نابهنجاری‌های دیگر است.

در این بازی‌ها، به دلیل اینکه کودک یا نوجوان با ساختنی‌ها و برنامه‌های دیگران به بازی می‌پردازد و کمتر قدرت تصرف در آنها را پیدا می‌کند، اعتماد به نفس او در برابر ساختنی‌ها و پیشرفت دیگران متزلزل می‌شود.^{۱۹} بیشتر خانواده‌ها تصور می‌کنند اینکه در بازی‌های رایانه‌ای، فرد مداخله فکری مداوم دارد، اما این مداخله فکری نیست، بلکه این بازی‌ها سلول‌های مغزی را دچار اشتباه می‌کند و از نظر حرکتی نیز فقط چند انگشت کودک را حرکت می‌دهند. تحقیقات اخیر نشان داده است که بازی‌های رایانه‌ای، سبب صدمات مغزی طولانی مدت می‌شود. این بازی‌ها، فقط قسمت‌هایی از مغز را که به بینایی و حرکت اختصاص دارد، تحریک کرده، به تکامل نواحی دیگر مغز کمک نمی‌کنند.

کودکانی که ساعت‌های زیادی به بازی اختصاص می‌دهند، لب فرونتال مغزشان تکامل پیدا نمی‌کند. لب فرونتال مغز، نقش به‌سزایی در تکامل حافظه، احساس و ... یادگیری دارد. افرادی که لب فرونتال مغز آنها تکامل پیدا نمی‌کند، بیشتر مستعد انجام اعمال خشونت‌آمیزند و کمتر توانایی کنترل رفتارهایشان را دارند.^{۲۰}

هر یک از پدیده‌های عصر صنعت، به سهم خود، در دور کردن اعضای خانواده از یکدیگر، خواسته یا ناخواسته، نقشی به‌عهده دارند. روابط خانوادگی، به خاطر درگیر بودن اعضای خانواده با دنیای ماشینی، روز به روز کمرنگ‌تر شده است. اعضای خانواده به دلیل مشغول بودن به تماشای تلویزیون، یا درگیر بودن با رایانه و اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای، کمتر فرصت دارند با یکدیگر بنشینند و صحبت کنند. این خود موجب سردشدن روابط بین والدین و فرزندان می‌شود.

با خصایصی که برای بازی‌های رایانه‌ای شمرده شد، بی‌شک آنها از عوامل مؤثر در افت تحصیلی محسوب می‌شوند؛ چرا که وقت زیادی از دانش‌آموز را اشغال می‌کنند و فکر و ذهن او را درگیر مسائل غیرآموزشی می‌کنند. به دلیل جاذبه مسحورکننده این بازی‌ها، نوجوانان وقت بسیاری را صرف آن می‌کنند. در واقع، با مصرف انرژی عصبی و روانی خویش و با چشمان و ذهنی خسته به بستر می‌روند و گاه، صبح زودتر از وقت معمولی بیدار می‌شوند تا پیش از مدرسه نیز اندکی بازی کنند. بی‌تردید این علاقه موجب افت تحصیلی خواهد شد.

یکی از خطرناک‌ترین آثار سوء بازی‌های رایانه‌ای، «اعتیاد» به این بازی‌هاست که بیش از هر چیز کودکان به خصوص نوجوانان را تهدید می‌کند. این تهدید به قدری جدی است که گاه منجر به مرگ می‌شود. اعتیاد به بازی رایانه‌ای در میان بسیاری از کسانی که وقت زیادی برای این بازی‌ها می‌گذارند، دیده می‌شود. به طوری که نوجوان نمی‌تواند برای مدت طولانی بازی نکند و از لحاظ ذهنی خود را نیازمند بازی کردن می‌بیند و توان دست کشیدن از آن را از دست می‌دهد. این خود نشان آشکاری از نوعی اعتیاد و وابستگی است. علاوه بر آثار مخرب روحی بازی‌های رایانه‌ای، کار با این وسیله، مشکلات و عواقب جسمی نیز برای استفاده‌کنندگان به دنبال دارد. به اجمال، به بیان آنها می‌پردازیم:

- شب‌اداری در کودکان، نتیجه انجام بازی‌های ترسناک رایانه‌ای است.

- چشمان فرد به دلیل خیره شدن مداوم به صفحه، تا حد زیادی از لحاظ بینایی تحت فشار قرار می‌گیرد و دچار عوارض سندرم بینایی می‌گردد. به اعتقاد پزشکان، کودکانی که به مدت طولانی از رایانه استفاده می‌کنند، در معرض خطر نزدیک‌بینی قرار می‌گیرند.^{۲۱}

- مشکلات نواحی میچ، گردن و پشت، کودکانی را که به مدت طولانی از رایانه استفاده می‌کنند، تهدید می‌کند؛ زیرا فرد در یک وضعیت ثابت ساعت‌ها می‌نشیند و در نتیجه، ستون فقرات و استخوان‌بندی او دچار مشکل می‌شود. همچنین احساس سوزش و سفت شدن گردن، کتف‌ها و میچ دست، از دیگر عوارض کار نسبتاً ثابت و طولانی مدت با رایانه است.

- پوست فرد نیز مدام در معرض اشعه‌هایی قرار می‌گیرد که از صفحه رایانه پخش می‌شود. ایجاد تهوع و سرگیجه، به خصوص در کودکانی که صرع دارند، از دیگر عوارض بازی‌های رایانه‌ای است.

- از دیگر عوارض جسمانی، که به دنبال استفاده بیش از حد از رایانه و برنامه‌های آن به وجود می‌آید، چاقی کودکان و نوجوانان به علت کم تحرکی در مقابل این دستگاه است. کل حرکت و جنبش بدن در هنگام کار با رایانه به انگشتان دست خلاصه می‌شود و سایر اعضای بدن بی‌حرکت می‌مانند. این بی‌تحرکی موجب جمع شدن چربی‌ها در بدن و در نهایت چاقی می‌شود.^{۲۲}

- در اکثر بازی‌ها و بسته به انگیزه طراحان، زن‌ها شخصیت‌هایی ضعیف قلمداد می‌شوند. این موضوع نیز از آن جمله مسائلی است که در ذهن کودک نقش می‌بندد و در مراحل مختلف زندگی، حتی به مادر خود، کمتر اطمینان می‌کند و در ضمیر ناخود او، مادر، خواهرش و... را فاقد قدرت لازم برای تحلیل و حل مشکلات می‌بیند. پس آنها را مشاوران خوبی نمی‌داند و گرایش او به سوی دوستانی است که در ظاهر قوی‌ترند.

- پرورش تخیل، به عنوان گامی برای دستیابی به موفقیت‌های آتی کودکان، حائز اهمیت است. اما تداخل خیال با واقعیت بسیار خطرناک است. کودکی که با مسائل واقعی، همان‌گونه برخورد می‌کند که با آنچه در رویا و خیال خود می‌سازد، در زندگی حال و آینده با مشکلات بسیاری روبه‌رو می‌شود. این تداخل می‌تواند تا آنجا خطر آفرین باشد که فرزند ما را در برخورد با واقعیت از پا درآورد. عدم آموزش صحیح و نگاه منطقی به بازی‌های رایانه‌ای این خطر را در مسیر زندگی کودکان قرار می‌دهد.

- اشاعه فرهنگ برهنگی و ترویج سکس، از دیگر آفت‌های بازی‌های رایانه‌ای است. نبردهای تن به تن دختران نیمه عریان، رقص و موسیقی غربی و ... در این‌گونه بازی‌ها بسیار فراوان تبلیغ شده است. متأسفانه بی‌هیچ‌گونه دشواری، در فروشگاه‌ها به معرض فروش گذاشته می‌شود. برخی از برنامه‌های رایانه‌ای، با بازی‌های ساده آغاز شده و به تصاویر مستهجن ختم می‌شوند. در برخی از این بازی‌ها، جایزه پیروزی، ظاهر شدن عکس‌های مستهجن بر روی صفحه رایانه شماست.

دنای مجازی ولی نزدیک به واقعیتی که در بازی‌های رایانه‌ای به تصویر کشیده می‌شود، آنقدر مسحور کننده و جذاب است که مخاطب کودک و نوجوان در معرض تأثیر تمام باورهایی قرار می‌گیرد که از سوی طراحان این بازی‌ها به او القا می‌شود. فرد، دچار از خود بیگانگی شده و مانند آنها می‌اندیشد. برای نوجوانی که در حال بازی است، تفاوتی نمی‌کند که دشمن کیست؟ دشمن همان است که بازی می‌گوید. در میان انبوه بازی‌های رایانه‌ای، که اکنون به آسانی در دسترس کودکان قرار می‌گیرند، بازی‌هایی وجود دارند که در آن مسایل اعتقادی، فرهنگی، اجتماعی و سیاسی کشورهای مسلمان، به ویژه ایران، مورد گستاخی قرار می‌گیرد.

اهداف تحقیق

۱. بررسی و شناسایی آثار سوء تربیتی استفاده نامناسب از بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان؛
۲. الویت‌بندی آثار سوء تربیتی بر اساس دیدگاه مربیان پرورشی مدارس راهنمایی آموزش و پرورش ناحیه ۲ استان قم؛
۳. جلب حساسیت و توجه خانواده‌ها نسبت به آثار سوء روانی، اجتماعی، اخلاقی و جسمانی استفاده نامناسب بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان؛
۴. توجه دادن به مسئولان و متولیان فعالیت‌های تربیتی، و به خصوص مسئولان آموزش پرورش به اهمیت مسئله؛
۵. برنامه‌ریزی برای فرهنگ‌سازی و مقابله با پیامدهای منفی این بازی‌ها در رشد و تحول کودکان.

فرضیه‌ها

۱. بازی‌های رایانه‌ای تأثیرات سوء اخلاقی بر کودکان دارند؛
۲. بازی‌های رایانه‌ای تأثیرات سوء روانی بر کودکان دارند؛

۳. بازی‌های رایانه‌ای تأثیرات سوء اجتماعی بر کودکان دارند؛
۴. بازی‌های رایانه‌ای تأثیرات سوء جسمانی بر کودکان دارند؛
۵. میزان تأثیرات سوء بازی‌های رایانه‌ای در جهات جسمانی، اخلاقی، روانی و اجتماعی متفاوت است.

روش تحقیق، جامع و نمونه آماری و روش جمع آوری اطلاعات

روش تحقیق از نظر اهداف کاربردی و از لحاظ شیوه جمع‌آوری اطلاعات توصیفی - پیمایشی است. در تحقیقات توصیفی آنچه هست، وضعیت موجود پدیده‌ها مورد بررسی قرار می‌گیرد و هدف آن مشخص کردن ماهیت شرایط، فعالیت‌ها و نگرش‌های حاکم است. و محقق سعی می‌کند به کمک پرسش‌نامه یا مصاحبه، دیدگاه‌ها را بدون هیچ‌گونه دخالت یا استنتاج ذهنی گزارش دهد.^{۲۳} جامعه آمار، شامل کل مربیان پرورشی آموزش و پرورش ناحیه ۲ استان قم بودند که در سال تحصیلی ۹۰ - ۸۹ در مدارس راهنمایی مشغول انجام وظیفه بودند که به علت محدود بودن، همگی به عنوان نمونه آماری انتخاب شدند. ابزار گردآوری اطلاعات، پرسش‌نامه محقق ساخته حاوی ۱۷ سؤال بر مبنای طیف درجه‌بندی ۵ سطحی لیکرت^{۲۴} بود که پایایی آن بر اساس آلفای کراباخ ۰/۸۱ تعیین گردید. برای جمع‌آوری اطلاعات، پرسش‌نامه‌ها از طریق پست به مدارس ارسال و مقرر شد پس از یک هفته، تکمیل و مجدداً باز گردانده شوند. پس از جمع‌آوری و تحلیل پرسش‌نامه‌ها و تفکیک پرسش‌نامه‌های ناقص، اطلاعات ۷۲ مورد استخراج گردید. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها، علاوه بر روش‌های آمار توصیفی از روش‌های آمار استنباطی در حد آزمون بی پارامتری^{۲۵} کای اسکور^{۲۶} و آزمون تحلیل واریانس^{۲۷} یک راهه (F) برای تصمیم‌گیری در خصوص ردّ یا قبولی فرضیه‌ها استفاده شده است.

یافته‌ها

جدول ۱- ویژگی‌های جمعیتی گروه نمونه آماری مورد مطالعه

ردیف	متغیر	سطوح	فراوانی	فراوانی تجمعی
۱	جنسیت	مرد	۳۷	۳۷
		زن	۳۵	۷۲
۲	سن	زیر ۳۰ سال	۲۴	۲۴
		۳۰-۴۰	۴۰	۶۴
		۴۰ و بالاتر	۸	۷۲

ردیف	متغیر	سطوح	فراوانی	فراوانی تجمعی
۳	سطح تحصیلات	کاردانی	۲۲	۲۲
		کارشناسی	۴۷	۶۹
		کارشناسی ارشد	۳	۷۲
۴	سابقه کار	۰-۵ سال	۱۷	۱۷
		۵-۱۰	۲۲	۳۹
		۱۰-۱۵	۱۲	۵۱
		بالتر از ۱۵ سال	۲۱	۷۲
۵	رشته تحصیلی	روان‌شناسی	۱۲	۱۲
		علوم تربیتی	۳۸	۵۰
		علوم اجتماعی	۱۳	۶۳
		سایر	۹۰	۷۲

جدول فوق ویژگی‌های جمعیتی گروه نمونه مورد مطالعه را نشان می‌دهد. طبق داده‌ها، جنسیت ۳۷ نفر مرد و ۳۵ نفر زن، سن بیشترین تعداد (۴۰) نفر بین ۴۰ - ۳۰ سال و سطح تحصیلات اکثریت آنها (۴۷) نفر کارشناس بوده است. بیشترین تعداد ۲۲ نفر بین ۵ تا ۱۰ سال سابقه کار مربی پرورشی دارند و رشته تحصیلی تعداد ۳۸ نفر از آنان نیز رشته علوم تربیتی بوده است.

جدول ۲. توزیع فراوانی پاسخ آزمون‌ها در مورد آثار سوء اخلاقی بازی‌های کامپیوتری بر کودکان

رتبه	میانگین	گویه‌ها		کاملاً موافق	کاملاً مخالف	موافق	مخالف	میانگین
		کاملاً موافق	کاملاً مخالف					
۱	۳/۲۱	۳	۲۱	۱۶	۲۲	۱۰	۲۲	۳/۲۱
۲	۴/۰۱	۱	۵	۷	۳۸	۲۱	۲۱	۴/۰۱
۳	۴/۲۴	-	۵	۷	۲۷	۳۳	۲۷	۴/۲۴
۴	۳/۷	-	۱۱	۱۶	۳۱	۱۴	۳۱	۳/۷
۵	۳/۸۲	-	۱۰	۱۳	۳۴	۱۶	۳۴	۳/۸۲
-	۳/۸	۱	۱۰	۱۲	۳۰	۱۹	۳۰	۳/۸

$X^2 = ۳۲/۵۸$ $X^2 \alpha(۰/۰۱) = ۱۳/۲۸$ $DF = ۴$

در جدول فوق اطلاعات گویای این است که بیشترین میانگین (۴/۲۴) مربوط به الگوسازی غلط در بین کودکان بوده و پس از آن گویه کاهش حرف شنوی کودکان با میانگین (۴/۰۱)

و سپس، گویه تسهیل زمینه‌های بروز بزه‌کاری کودکان با میانگین (۳/۸۲) در جایگاه سوم قرار دارد.

علی‌رغم اینکه تمام گویه‌ها نمره بالاتر از حد متوسط میانگین مورد انتظار (۳) دارند، اما گویه بازی‌های رایانه زمینه‌ساز خودبختگی کودکان می‌شود و گویه بازی‌های رایانه‌ای میزان دروغ‌گویی کودکان را افزایش می‌دهد، به ترتیب با میانگین (۳/۷) و (۳/۲۱) در رتبه‌های چهار و پنج قرار گرفته‌اند. تجزیه و تحلیل داده‌ها بر اساس آزمون بی پارامتری کای اسکور (خی دو) بیانگر این است که چون خی دو محاسبه شده (۳۲/۵۸) از خی دو جدول در سطح اطمینان ۰/۹۹ و $\frac{\alpha}{2} = ۰/۰۱$ و $df = ۴$ (۱۳/۲۸) بزرگتر است، پس فرضیه صفر رد می‌شود. با توجه به معنادار شدن تفاوت میانگین فراوانی‌های قابل مشاهده و مورد انتظار، با اطمینان ۰/۹۹ می‌توان گفت که استفاده از بازی‌های رایانه‌ای آثار سوء اخلاقی بر روی کودکان دارند.

جدول ۳. توزیع فراوانی پاسخ آزمودنی‌ها در مورد آثار سوء روانی بازی‌های کامپیوتری بر کودکان

رتبه	میانگین	کاملاً مخالف	مخالف	تا حدودی موافق	کاملاً موافق	گویه‌ها	
۱	۴/۱	-	۷	۱۰	۲۴	۳۱	بازی‌های رایانه‌ای میزان پرخاشگری کودکان را افزایش می‌دهد
۲	۴/۰۸	-	۲	۱۶	۲۸	۲۶	ضرب ستیزه‌جویی کودکانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند، بیشتر از سایر بچه‌هاست
۳	۳/۲۸	۳	۱۸	۱۷	۲۴	۱۰	میزان افسردگی در میان کودکانی که به صورت متداول از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند، بیشتر از سایر کودکان است
۴	۳/۲۱	۳	۵	۱۱	۳۰	۱۳	گسست عاطفی کودکانی که از بازی‌های رایانه‌ای به صورت متداول استفاده می‌کنند، با اعضاء خانواده بیشتر از سایر کودکان است
-	۳/۶۷	۲	۸	۱۳	۲۷	۲۰	میانگین
		$X^2 = ۳۶/۸۵$		$DF = ۴$		$X^2 \alpha(۰/۰۱) = ۱۳/۲۸$	

جدول فوق، بر اساس اطلاعات، بیشترین میانگین (۱ و ۴) مربوط به گویه افزایش میزان پرخاشگری کودکان و پس از آن گویه افزایش ضرب ستیزه‌جویی کودکان استفاده کننده از بازی‌های رایانه‌ای نسبت به سایر بچه‌ها، با میانگین (۴/۰۸) در جایگاه دوم قرار دارد. گویه

بالا بودن افسردگی در بین کودکان استفاده کننده از بازی‌ها در مقایسه با سایر کودکان با میانگین ۳/۲۸ در رتبه سوم و گویه افزایش گسست عاطفی کودکان با میانگین (۳/۲۱) در رده چهارم قرار گرفته است. تحلیل داده‌ها مشخص می‌کند نمره تمامی گویه‌ها از حد متوسط مورد انتظار (۳) بالاتر هستند. بر اساس آزمون خی دو، چون خی دو محاسبه شده (۲۶/۸۵) از خی دو جدول، مقابل سطح اطمینان ۰/۹۹ و $\alpha = ۰/۰۱$ و $df = ۴$ (۱۳/۲۸) بزرگتر است، پس فرضیه صفر رد می‌شود با توجه به معنادار بودن تفاوت میانگین فراوانی قابل مشاهده و مورد انتظار، با اطمینان ۰/۹۹ می‌توان گفت که استفاده از بازی‌های رایانه‌ای آثار سوء روانی بر کودکان دارند.

جدول ۴. توزیع فراوانی پاسخ آزمودنی‌ها در مورد آثار سوء اجتماعی بازی‌های کامپیوتری بر کودکان

رتبه	میانگین	کاملاً مخالف	مخالف	تاحدودی موافق	موافق	کاملاً موافق	گویه‌ها
۴	۳/۶۵	-	۱۳	۱۰	۲۵	۲۴	بازی‌های رایانه‌ای میزان انزواطلبی کودکان را افزایش می‌دهد
۳	۳/۷۶	-	۱۰	۱۰	۳۹	۱۳	بازی‌های رایانه‌ای میزان نظم کلاسی کودکان را کاهش می‌دهد
۱/۵	۳/۹	-	۹	۹	۳۴	۲۰	میزان مشارکت در فعالیت‌های اجتماعی کودکان را کاهش می‌دهد
۱/۵	۳/۹	-	۱۰	۸	۳۳	۲۱	بازی‌های رایانه‌ای انگیزه تحصیلی کودکان را کاهش می‌دهد
-	۳/۸۰	-	۱۰	۹	۳۳	۲۰	میانگین
		$X^2 = ۴۳/۹۷$		$DF = ۴$		$X^2 \alpha(۰/۰۱) = ۱۳/۲۸$	

در جدول فوق بیشترین میانگین (۳/۹) مربوط به دو گویه ۳ و ۴ کاهش میزان مشارکت کودکان در فعالیت‌های اجتماعی و انگیزه تحصیلی بوده که این دو را در جایگاه نخست قرار داده است. پس از آن گویه کاهش میزان نظم‌پذیری در کلاس‌ها با میانگین (۳/۷۶) و گویه افزایش میزان انزوا و گوشه‌گیری با میانگین (۳/۶۵) به ترتیب در رده سوم و چهارم قرار دارند. نمرات همه گویه‌ها از حد متوسط مورد انتظار (۳) بیشتر می‌باشد. تجزیه و تحلیل داده‌ها بر اساس آزمون خی دو نشان می‌دهد که چون خی دو محاسبه شده (۴۳/۹۷) از خی دو جدول در سطح اطمینان ۰/۹۹ و $\alpha = ۰/۰۱$ و $df = ۴$ (۱۳/۲۸) بزرگتر است، پس فرضیه صفر رد می‌شود. با توجه به معنادار بودن تفاوت میانگین فراوانی قابل مشاهده با

فراوانی مورد انتظار، با اطمینان ۰/۹۹ می‌توان گفت استفاده از بازی‌های رایانه‌های آثار سوء اجتماعی بر روی کودکان دارند.

جدول ۵. توزیع فراوانی پاسخ آزمودنی‌ها در مورد آثار سوء جسمانی بازی‌های کامپیوتری بر کودکان

رتبه	میانگین	کاملاً مخالف	مخالف	تاحدودی موافق	موافق	کاملاً موافق	گویه‌ها
۳	۴/۱	۱	۴	۱۱	۲۷	۲۹	بازی‌های رایانه‌ای میزان تیک‌های عصبی و پرش‌های عضلانی را در بین کودکان افزایش می‌دهد.
۴	۳/۹۷	-	۶	۱۱	۳۴	۲۱	بازی‌های رایانه‌ای موجب چاقی مفرط کودکان می‌شود.
۲	۴/۵۴	-	۱	۵	۲۰	۴۶	بازی‌های رایانه‌ای موجب بلوغ زودرس کودکان را فراهم می‌سازند.
۱	۴/۶۹	-	-	۳	۱۶	۵۳	پرتوهای حاصل از استفاده مداوم از این بازی‌ها، برچشم کودکان آسیب می‌زند.
--	۴/۳۳	-	۳	۷	۲۴	۳۷	میانگین
		$X^2 = ۶۹/۰۹$		$DF = ۴$		$X^2 \alpha(۰/۰۱) = ۱۳/۲۸$	

در جدول فوق، بیشترین میانگین (۴/۶۹) مربوط به گویه آسیب زدن پرتوهای حاصل از بازی‌های رایانه‌ای برچشم است. پس از آن، گویه بلوغ زودرس کودکان با میانگین (۴/۵۴) در جایگاه بعدی قرار دارد. گویه افزایش تیک‌های عصبی و پرش‌های عضلانی و گویه چاقی مفرط کودکان به ترتیب با میانگین (۴/۱ و ۳/۹۷) در رتبه‌های سوم و چهارم قرار دارند. نمره همه گویه‌ها از حد متوسط مورد انتظار (۳) بالاتر است. تجزیه و تحلیل اطلاعات بر اساس آزمون خی دو نشان داد که چون خی دو محاسبه شده (۶۹/۰۹) از خی دو جدول در سطح اطمینان ۰/۹۹ و $\alpha = ۰/۰۱$ و $df = 4$ (۱۳/۲۸) بزرگتر است، پس فرضیه صفر رد می‌شود. با توجه به معنادار بودن تفاوت میانگین فراوانی قابل مشاهده با فراوانی مورد انتظار، با اطمینان ۰/۹۹ می‌توان گفت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای آثار سوء جسمانی بر روی کودکان دارند.

جدول ۶. مقایسه نمرات مربوط به آثار مختلف تربیتی بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان

ردیف	گویه‌ها	میانگین	انحراف استاندارد	واریانس
۱	آثار سوء جسمانی بازی‌های رایانه‌ای	۴/۳۳	۰/۳۴۵	۰/۱۱۹
۲	آثار سوء اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای	۳/۸۰	۰/۱۲۱	۰/۰۱۵
۳	آثار سوء روانی بازی‌های رایانه‌ای	۳/۶۷	۰/۴۸۹	۰/۲۳۹
۴	آثار سوء اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای	۳/۸	۰/۳۸۶	۰/۱۴۹

جدول ۷. خلاصه تحلیل واریانس یک راهه

منابع تغییرات گروه‌ها	SS	DF	^۲ MS	F
واریانس بین گروه‌ها ^۲ SSB	۱۵۵/۳	۳	۵۱/۷۷	۳۱/۳۷
واریانس درون گروه‌ها ^۳ SSW	-۲۱/۵۴	۱۳	-۱/۶۵	
واریانس کل ^۴ SST	۱۳۳/۷۶	۱۶	-	

بر اساس جدول ۶، داده‌ها گویای این است که بیشترین میانگین (۴/۳۳) مربوط به آثار جسمانی، پس از آن آثار اجتماعی و اخلاقی با میانگین (۳/۸) در دومین جایگاه و آثار سوء اخلاقی با میانگین ۳/۶۷ در پایین‌ترین مکان قرار گرفته است. بنابراین، از نظر شاخص مرکزی بیشترین آثار سوء بازی‌های رایانه‌ای، مربوط به آثار جسمانی است. همچنین از نظر انحراف استاندارد کم‌ترین انحراف (۰/۱۲۱) مربوط به آثار سوء اجتماعی و پس از آن، آثار سوء جسمانی با میانگین (۰/۳۴۵) و آثار اخلاقی و روانی به ترتیب، با میانگین (۰/۳۸۶) و (۰/۴۸۹) در رده‌های سوم و چهارم قرار دارند. تجزیه و تحلیل اطلاعات بر اساس آزمون F (تحلیل واریانس یک راهه) بیانگر این است که چون قدر مطلق F محاسبه شده (۳۱/۳۷) از F جدول در سطح اطمینان ۰/۹۹ و $\alpha = ۰/۰۱$ و $df = ۳۱۳$ (۵/۷۴) بزرگتر است، پس فرضیه صفر رد می‌شود. با توجه به معنادار شدن تفاوت میانگین‌ها، با اطمینان ۰/۹۹ می‌توان گفت که میزان تأثیرات سوء بازی‌های رایانه‌ای در جهات مختلف جسمانی، اخلاقی، روانی و اجتماعی روی کودکان متفاوت است.

پیشنهادات

۱. والدین و مربیان باید معیارهای استفاده از بازی‌های رایانه‌ای را برای فرزندانشان تبیین کنند و به آنان بگویند که مجاز به استفاده از چه بازی‌هایی هستند؛
۲. خودشان درصد خرید بازی‌های مناسب سن فرزندانشان برآیند یا لااقل آنها را در این راه همراهی کنند؛
۳. با اتخاذ تدابیر صحیح، اجازه ندهند که فرزندانشان بیش از حد از این بازی‌ها استفاده کنند و آسیب‌های این‌گونه بازی‌ها را برایشان تبیین کنند؛
۴. برای بازی کردن کودکان و نوجوانان با رایانه، زمان‌های مشخصی تعیین شود؛
۵. والدین وقت بیشتری به کودک و نوجوان خویش اختصاص دهند. هر قدر وقت‌گذاری و ارتباط صحیح بین فرزندان و والدین بیشتر باشد، زمینه استفاده از چنین بازی‌هایی کمتر فراهم می‌شود؛

۶. والدین تمهیداتی بیندیشند که خود نیز به نحوی از رایانه برای انجام امور مختلف استفاده کنند، تا فرزندان بدانند که رایانه تنها وسیله بازی نیست؛
۷. یکی از راه‌کارهای مناسب برای پرورش خلاقیت و نوآوری فرزندان، توسط بازی‌های رایانه‌ای، استفاده آنان از بازی‌های فکری و معمایی است. بازی‌هایی که بیشتر سلول‌های مغزی را به کار وادار و فکر آنان را درگیر کند. باید بازی‌های فکری جذابی طراحی کرد که به اندازه بازی‌های حادثه‌ای برای کودکان جذاب و پرکشش باشد؛
۸. استفاده از نرم‌افزارهای آموزشی، می‌تواند نقش مهمی در بازی‌های فکری کودکان ایفا کنند؛
۹. بهتر است والدین به مدتی، هرچند کوتاه، با کودکان و نوجوانان در انجام بازی‌هایشان همراه شوند و در مورد بازی‌های رایانه‌ای به آنان به بحث و تبادل نظر پردازند. بازی‌های دسته جمعی اعضای خانواده، می‌تواند به گرمی روابط آنان و ایجاد رقابت سالم در میانشان کمک کند؛
۱۰. با توجه به اهمیت مسئله انجام تحقیقات گسترده و میدانی برای تبیین جهات مختلف تربیتی و راه‌های کنترل این پدیده ضروری است. و فقدان پیشینه عملی کافی توجیه کننده آن می‌باشد؛
۱۱. مسئولان و دست‌اندرکاران و متخصصان به فکر تولید بازی‌های رایانه‌ای مناسب اخلاقی و آموزشی باشند که در عین جذاب بودن، به جای به تحلیل بردن نیروی جسمانی، روانی، اخلاقی و اجتماعی در راستای تقویت آنها باشند.

نتیجه‌گیری

باید پذیرفت که بازی‌های رایانه‌ای، همانند بسیاری دیگر از پدیده‌های عصر فناوری اطلاعات به زندگی ما و فرزندانمان راه پیدا کرده است. اگر بخواهیم آن را نادیده گرفته و فرزندانمان را از این بازی‌ها محروم نماییم، حرص و ولع آنان برای دسترسی به این بازی‌ها بیشتر می‌شود. فرزندان اگر در خانه نتوانند بازی کنند، به خانه دوستانشان می‌روند. اگر آنجا هم نتوانستند، به کافی‌نت‌ها و مکان‌هایی که می‌توانند با رایانه بازی کنند. سر می‌زنند.

از سوی دیگر، اگر بخواهیم فرزندان خود را در این زمینه لجام گسیخته به حال خود بگذاریم، خطرهای روحی، روانی و جسمی آنان را تهدید می‌کند. از این رو، والدین و دست‌اندرکاران امور فرهنگی و آموزشی، باید با برنامه‌ریزی صحیح راه را برای استفاده صحیح کودکان و نوجوانان از این بازی‌ها هموار کنند. برای تحقق این امر، ما خود باید بازار این محصولات را با تولیدات داخلی و بازی‌هایی همسو با فرهنگ اسلامی و ایرانی‌مان در دست بگیریم. حتی به کشورهای دیگر نیز این برنامه‌ها را صادر کنیم. نکته دیگر اینکه، حتی‌المقدور از ورود بازی‌های غیرمجاز و مخرب به داخل کشور، توسط مراجع ذیصلاح ممانعت به عمل آید و به دنبال آن، نظارت جدی والدین بر کار فرزندان با رایانه در خانه، به خصوص استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، اعمال شود و فرهنگ استفاده صحیح از بازی‌های رایانه‌ای به فرزندان آموخته شود.

به طور کلی، بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند آثار مثبتی مانند تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعدادها، ایجاد خلاقیت، پرورش تمرکز و دقت، افزایش بهره‌هوشی، گسترش جهان‌بینی، تقویت ذوق هنری، آموزش مفاهیم پیچیده، انتقال فرهنگ و غیره را به همراه داشته باشد^{۳۲} ولی به دلایلی مانند عدم آموزش صحیح به کودکان و نوجوانان، معرفی بازی‌های رایانه‌ای و انواع آن به طور غیر صحیح، آشنا نبودن کاربران به زبان رایانه و ... اهداف بازی‌های رایانه‌ای به درستی شناخته نشده است و کودکان و نوجوانان در عمل به سمت بازی‌هایی سوق داده شده‌اند که آثار زیان‌باری داشته است.

بر اساس یافته‌های تحقیق حاضر، مربیان پرورشی معتقدند که استفاده نامناسب از بازی‌های رایانه‌ای، آثار سوء تربیتی بر کودکان دارد که این آثار سوء، در جهات مختلف جسمانی، اخلاقی، اجتماعی، روانی و حتی تحصیلی خواهد بود که میزان شدت تأثیرات هر کدام متفاوت است.

پی‌نوشت‌ها

1. Information technology

۲. هاشم فردانش، «مباحث نظری تکنولوژی آموزشی»، ص ۲۵-۲۹.

۳. علی اکبر شعاری نژاد، روانشناسی رشد ۱، ص ۱۹۵.

۴. همان منبع، ص ۵۶.

5. Piaget

۶. سوسن سیف و پروین کدیور و رضا کریمی نوری و حسین لطف آبادی، «روانشناسی رشد ۱»، ص ۲۳۰.

۷. سوسن سیف و همکاران، همان، ص ۲۳۱.

۸. سیدرضا فلاح چای، «یادگیری از طریق بازی، بازیهای آموزشی برای کودکان دو تا چهارساله»، ص ۱۸-۱۶.

۹. سیامک مهجور، روانشناسی بازی، ص ۳۷.

۱۰. سیدرضا فلاح چای، همان، ص ۲۱-۱۸.

۱۱. خدیجه آراین، «بازی درمانی دینامیسم مشاوره با کودکان»، ص ۳۸.

۱۲. مهربی باباجان، نقش بازی در پرورش فکری کودکان، ص ۸.

۱۳. سوسن سیف و همکاران، همان، ص ۲۳۲.

۱۴. مرتضی منطقی، بررسی پیامدهای بازیهای رایانه‌ای و ویدئویی، ص ۱۴۹.

۱۵. سیدرضا اسدالهی، «بازی‌های رایانه‌ای، مربیان نسل فردا»، ره آورد نو، ش ۱۳، ص ۳۶.

۱۶. سیف‌اله فضل‌الهی و همکاران، «بررسی آثار سوء تربیتی بازی‌های کامپیوتری»، پژوهش و اندیشه، ش ۱۷، ص ۸۵.

۱۷. همان منبع، ص ۸۶.

۱۸. مرجان جعفری، نقش بازی‌های رایانه‌ای در شکل‌گیری تخفیف اجتماعی کودکان ۶-۱۱ ساله از دیدگاه مدیران

ناحیه ۴ استان قم، ص ۶۹.

۱۹. سیف‌اله فضل‌الهی و همکاران، همان، ص ۸۶.

۲۰. همان، ص ۸۷.

۲۱. مرجان جعفری، همان، ص ۶۴.

۲۲. همان، ص ۸۸.

۲۳. رمضان حسن زاده، روشهای تحقیق در علوم رفتاری، ص ۱۳۷.

24. lykert

25. Non parametric

26. Chi Square

27. Analysis of variance

28. Mean of square

29. Between group

30. Within group

31. Total group

۳۲. شایسته گلرخی، نقش اسباب بازی در انتقال فرهنگ به کودکان، ص ۱۱۳.

منابع

- آرین، خدیجه، بازی درمانی دینامیسم مشاوره با کودکان، تهران، اطلاعات، ۱۳۶۹.
- حسن‌زاده، رمضان، روش‌های تحقیق در علوم رفتاری، تهران، ویرایش، ۱۳۸۲.
- اسداللهی، سعیدرضا، «بازی‌های رایانه‌ای مریبان نسل فردا»، مجلات اطلاع‌رسانی و کتابداری، ره‌آورد نور، ش ۱۳، ص ۳۶-۴۳.
- باباجان، مه‌ری، نقش بازی در پرورش فکری کودکان، تهران، دنیای نو، ۱۳۶۶.
- سیف، سوسن و همکاران، روان‌شناسی رشد (۱)، تهران، سمت، ۱۳۸۲.
- شجاعی، محمدصادق، بازی کودک در اسلام، بررسی پیامدهای تربیتی اسباب بازی کودکان، قم، بوستان کتاب، ۱۳۸۵.
- شعاری‌نژاد، علی‌اکبر، روان‌شناسی رشد (۱)، تهران، دانشگاه پیام نور، ۱۳۸۶.
- فردانش، هاشم، مباحث نظری تکنولوژی آموزشی، تهران، سمت، ۱۳۸۲.
- فضل‌الهی، سیف‌اله و ملکی توانا، منصوره، «بررسی آثار سوء تربیتی بازی‌های رایانه‌ای»، پژوهش و اندیشه، ش ۱۷، ص ۸۱-۹۸، ۱۳۸۹.
- فلاح‌چای، سیدرضا، یادگیری از طریق بازی، بازی‌های آموزشی برای کودکان دو تا چهار ساله، تهران، انجمن اولیاء و مربیان، ۱۳۸۱.
- گلرخی، شایسته، «نقش اسباب‌بازی در انتقال فرهنگ به کودکان»، مجموعه مقالات همایش پیامدهای فرهنگی اسباب‌بازی، تهران، فرهنگسرای بهمن، ۱۳۷۵.
- منطقی، مرتضی، بررسی پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی، تهران، فرهنگ معاصر، ۱۳۸۰.
- مه‌جور، سیامک، روان‌شناس بازی، شیراز، ساسان، ۱۳۷۸.
- جعفری، مرجان، «نقش بازی‌های رایانه‌ای در شکل‌گیری تخفیف اجتماعی کودکان ۶-۱۱ سالم از دیدگاه مدیران ناحیه ۴ استان قم»، پایان‌نامه کارشناسی علوم تربیتی دانشگاه آزاد اسلامی واحد قم، ۱۳۸۹.

Archive of SID