

# مقامات

[www.kandoo.cn.com](http://www.kandoo.cn.com)

[www.kandoo.cn.com](http://www.kandoo.cn.com)

[www.kandoo.cn.com](http://www.kandoo.cn.com)



پایان نامه مقطع کارشناسی رشته علوم تربیتی  
گرایش مدیریت و برنامه ریزی آموزشی و درسی

موضوع:

بررسی تاثیر بازیهای رایانه ای بر پرخاشگری نوجوانان

پسر ناحیه ی ۶ مشهد

استاد راهنما:

دکتر عبدالحسین تفضلی مقدم

گردآورنده:

معصومه سلیمانی نژاد

زمستان ۸۹

فهرست مطالب

صفحه	عنوان
۱	فصل اول: طرح تحقیق
۲	مقدمه
۴	بیان مساله
۶	اهمیت مساله
۷	هدف کلی و اهداف جزئی
۷	فرضیه
۸	تعریف واژگان کلیدی
۱۰	فصل دوم: پیشینه ی تحقیق
۱۱	عوارض نامطلوب ناشی از بازیهای رایانه ای
۱۲	بازیهای رایانه ای و تقویت حس پرخاشگری
۱۹	بازیهای رایانه ای و ایجاد روحیه ی انزواطلبی در نوجوانان
۲۱	بازیهای رایانه ای و تنبل شدن ذهن نوجوانان
۲۲	بازیهای رایانه ای و تاثیر منفی بر روابط خانوادگی
۲۳	بازیهای رایانه ای و افت تحصیلی نوجوانان
۲۴	اعتیاد به بازیهای رایانه ای
۲۵	بازی های رایانه ای و مشکلات جسمی
	یک
۲۶	راه حل هایی برای جلوگیری از صدمات جسمی

۲۸	گیم نت ها جایی برای هدر رفتن خلاقیت
۲۹	مکانی برای تمرین فحاشی
۳۰	بازی دنیای کودکان است
۳۱	گیم نت ها به مکانی فرهنگی تبدیل شوند.
۳۲	مزایای بازیهای رایانه ای
۳۳	فصل سوم: روش تحقیق
۳۴	روش تحقیق
۳۴	جامعه، نمونه و روش نمونه گیری
۳۵	متغیرها
۳۶	تجزیه و تحلیل داده ها
۵۴	فصل چهارم: بحث و نتیجه گیری
۵۵	نتیجه گیری
۵۷	انتقادات
۵۸	پیشنهادات
۵۹	فصل پنجم: منابع و پیوست

[www.kandoo.cn](http://www.kandoo.cn)

فصل اول:

[www.kandoo.cn](http://www.kandoo.cn)

# طرح تحقیق

[www.kandoo.cn](http://www.kandoo.cn)

[www.kandoo.cn](http://www.kandoo.cn)

مقدمه

[www.kandoo.cn](http://www.kandoo.cn)

همزمان با رشد تکنولوژی و ورود بازی های رایانه ای به مرز و بوم ما ، این بازیها به دلیل داشتن جذابیت های ناشی از تصاویر متنوع و گیرا، گرافیک بالا، هیجانات زیاد و راحتی استفاده از آن، به سرعت جای خود را در میان کودکان و نوجوانان باز کرده است. دامنه و گستردگی استفاده از این پدیده به اندازه ای است که کمتر کودک و نوجوانی را می توان یافت که از بازی های رایانه ای بی بهره مانده باشد. همچنین در اغلب خیابان های شهر و روستاها کلوپ های مربوط به بازیهای رایانه رایج شده و با گسترش امکانات استفاده از اینترنت، گیم نت ها هر چه بیشتر مورد استقبال کاربران این گونه بازی ها قرار گرفته است. تولید کنندگان و توزیع کنندگان این بازی ها، برای کسب سود بیشتر هر روزه بازی های جدیدی را وارد بازار کرده و در هر بازی جدید جذابیت های بیشتر و هیجانات تازه ای برای جذب مشتری اضافه می نمایند. اغلب والدین نیز بی آن که نگران اثرات مخرب این کالای "تجاری - هیجانی" باشند، به رفتار فرزند خود عادت کرده و منفعلانه به این وضعیت تن داده اند.

این بازیها که دارای تصاویر دو بعدی است تا ۵۰ درصد با تصاویر واقعی انطباق دارد و همچنین دارای موسیقی متن هست. چیزی که اخیرا بر تعداد طرفداران این بازیها افزوده ، قیمت مناسب آنها برای مصرف کننده است . علاوه بر این چون کودک و نوجوان خود اجراکننده و در بطن بازی است و همراه با سایر شخصیت های بازی درگیر ماجراهایی می شود که طراح بازی برای او تدارک دیده است برای او بسیار جذاب است.

این بازیها با استفاده از تصاویر پرتحرک و صداهاى مهیج، دنیایی از هیجان را به این انسانهای تشنه جنب و جوش ارزانی می کند و همین جاذبه ، روح و جسم آنان را مطیع خود می سازد و به عالمی از تخیلات می برد که خود را محور و قهرمان اصلی ماجرا می پندارند.

[www.kandoo.cn.com](http://www.kandoo.cn.com)

[www.kandoo.cn.com](http://www.kandoo.cn.com)

[www.kandoo.cn.com](http://www.kandoo.cn.com)

بیان مساله

[www.kandoo.cn.com](http://www.kandoo.cn.com)

بازیهای رایانه ای می تواند اثرات مثبتی مانند تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعداد ها، ایجاد خلاقیت، پرورش تمرکز و دقت، افزایش بهره هوشی، گسترش جهان بینی، تقویت ذوق هنری، آموزش مفاهیم پیچیده، انتقال فرهنگ و غیره را به همراه داشته باشد.<sup>۱</sup> ولی به دلایلی مانند: عدم آموزش صحیح به کودکان و نوجوانان، معرفی بازیهای رایانه ای و انواع آن به طور غیر صحیح، آشنا نبودن کاربران به زبان رایانه و ... اهداف بازیهای رایانه ای به درستی شناخته نشده است و کودکان و نوجوانان در عمل به سمت بازی هایی سوق داده شده اند که اثرات زیان باری داشته است.

متخصصان اثرات مخرب زیادی برای بازی ها رایانه ای بر شمرده اند. مثلا افروز می نویسد: مشاهده شده است که با جایگزینی بازی های الکترونیکی و رایانه ای، روحیه جمع گرایی به سرعت ضعیف شده و به سست شدن روابط خانوادگی، بی حوصلگی، پرخاشگری و بی قراری در کودکان و نوجوانان انجامیده است.<sup>۲</sup>

کوپر و مکی (۱۹۸۶)<sup>۳</sup>، فیشر و اندرسون ودیل (۲۰۰۰) به تاثیر بازیهای رایانه ای در ایجاد و بروز پرخاشگری اشاره می نمایند و در تحقیقات خود دریافته اند که بازیهای رایانه ای می تواند پرخاشگری را در کودکان بالا ببرد.

---

۱- (شایسته گلرخی، ۱۳۷۵)

۲- (غلامعلی افروز، ۱۳۸۰).

۳- (به نقل از مرتضی منطقی ۱۳۸۰)



اندرسون و دیل علاوه بر نقش بازی های رایانه ای در ایجاد پر خاشگری اظهار نموده اند که این گونه بازی ها می تواند در بروز رفتارهای ضد اجتماعی و ناسازگاری موثر باشد. مورفی و همکاران (۱۹۸۶) و گوین اپ و همکاران (۱۹۹۳) در تحقیقات خود بر تاثیر بازیهای رایانه ای بر اضطراب تاکید نموده اند. سترز و همکاران (۱۹۹۴) تاثیر بازی های رایانه ای را وسواس رفتارهای اعتیاد گونه، غیر انسانی شدن بازی کنندگان، رشد رفتارهای ضد اجتماعی، خالی شدن عواطف و مشکلات سلامتی عنوان می کنند. ساکاموتو (۱۹۹۴) معتقد است بین میزان سازگاری و استفاده از بازی های رایانه ای رابطه ای وجود ندارد و درویش افتاده حال (۱۳۷۵) نیز اثرات بازی های رایانه ای را افسردگی، افت تحصیلی و گرایش به الگوبرداری از صحنه بازی اعلام می نماید .

بررسی نوع بازی های رایانه ای کودکان و نوجوانان نشان می دهد که اغلب از نوع خشن می باشد. نتایج تحقیقات مارک گریفینس (۱۹۹۷) نشان داد در میان بازی های رایانه ای خشن از هر پنج بازی، که برای کودکان شش سال و بالاتر مناسب تشخیص داده شده است، در سه بازی به ازای کشتن یا صدمه زدن به کاراکتر رایانه ای امتیاز کسب می شود.

## اهمیت مساله

بازي هاي رایانه اي يکي از سرگرمي هاي کودکان، نوجوانان، جوانان و حتي بزرگسالان در عصر جديد است. اين بازي هاي مهيج و پر کشش ساعت ها کودک و نوجوان ما را در مقابل صفحه نمايشگر ميخکوب کرده، او را از دنياي واقعيات به عالم تخيلات فرو مي برد و در اين گير و دار يا چيزي را به او مي آموزد يا چيزي را از او مي گيرد، يا اين که او را در تخيلات بي پايان به حال خود رها مي کند. اين بازي ها در کنار محاسنشان، گاه آثار مخرب روحي و جسمي در کودکان و نوجوانان بر جاي مي گذارند که با توجه به ظرافت فکر و ذهنشان جبران آن ها شايد براي هميشه ناممکن شود.

روان شناسان معتقدند اختلال پرخاشگري ريشه بسياري از مشکلات رواني و رفتاري نوجوانان مي باشد اين رفتارها در صورت بروز مي توانند سبب مشکلات بين فردي، جرم، بزه و تجاوز به حقوق ديگران شده و در صورت دروني شدن، قادر به ايجاد انواع مشکلات جسمي و رواني مي باشند از طرف ديگر اتلاف وقت کودکان و نوجوانان در برابر اين دستگاهها ضرورت توجه به اين اصل مهم را بيش از پيش نشان مي دهد. خشونت، بزهکاري، جنایت و از بين بردن هر آنچه فراروي ادمي است يکي از اساسي ترين موضوعات مطرح شده در بازيهاي ويدئويي و رایانه اي است؛ بطوریکه بررسي هاي مختلف حاکی از آن است که مضامين اکثر اين بازيها به مواردی چون تخریب، کشتن و پرخاشگري بر عليه ديگري اختصاص دارد.

بسياري از تحقيقات حاکی از آن است که پرداختن به اين بازيها و پدائشي که رفتارهاي پرخاشگرانه در طی بازي دريافت مي دارند سبب مي شود کودکان انجام اين رفتارها را پيشه ي خود ساخته و با گذشت زمان حساسيت خود را به مساله خشونت از دست بدهند.

در رابطه با تاثير بازيهاي رایانه اي برانگيختگي نوجوانان پسر، پژوهشي صورت گرفت که روشن گرديد بازي رایانه اي خشن موجب افزايش معني داري در برانگيختگي فزيولوژيکي افراد شامل فشارخون سيستوليک و دياستوليک ضربان قلب و تعداد تنفس مي شود اما بر روی درجه حرارت بدن تاثير معني داري ندارد.

## هدف کلی

روشن ساختن میزان تاثیر بازیهای رایانه ای بر پر خاشگری نوجوانان پسر

ناحیه ی ۶ مشهد

## اهداف جزئی

- ۱) بررسی میزان تاثیر بازیهای رایانه ای خشن بر رفتار نوجوانان
- ۲) بررسی میزان تاثیر بازیهای رایانه ای حل مساله بر یادگیری نوجوانان
- ۳) بررسی چگونگی الگو پذیری نوجوانان از شخصیتهای بازیهای رایانه ای
- ۴) بررسی میزان ساعات بازی با رایانه در پر کردن اوقات فراغت نوجوانان
- ۵) بررسی میزان تاثیر رابطه ی بازیهای رایانه ای با افت تحصیلی نوجوانان
- ۶) بررسی میزان تاثیر بازیهای رایانه ای بر انزواطلبی نوجوانان
- ۷) بررسی میزان تاثیر بازیهای رایانه ای بر برخی مشکلات جسمانی نوجوانان
- ۸) بررسی میزان تاثیر بازیهای رایانه ای و رابطه ی بین والدین و فرزندان

## فرضیه

- ۱) بین بازی با رایانه و خشونت نوجوانان رابطه مثبت و قوی وجود دارد.
- ۲) بین بازی با رایانه و افت تحصیلی نوجوانان رابطه ی مثبت وجود دارد.
- ۳) بین بازی رایانه ای و الگو برداری نوجوانان رابطه وجود دارد.
- ۴) بین بازی با رایانه و انزواطلبی نوجوانان رابطه وجود دارد.
- ۵) بین بازی با رایانه و کمرنگ شدن ارتباط با والدین رابطه وجود دارد.

## واژگان کلیدی

**بازی های رایانه‌ای:** نوعی سرگرمی تعاملی است که توسط یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا میکرو کنترلر انجام می‌شود. بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای به دلیل تولید تصویر متحرک با قابلیت نمایش روی صفحه تلویزیون یا نمایشگر رایانه، **بازی ویدیویی** نیز محسوب می‌شوند. تعداد مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های گذشته افزایش چشم‌گیر داشته و این بازی‌ها به یکی از پر هوا دارترین سرگرمی‌های موجود تبدیل شده‌اند.

**پرخاشگری:** گروهی از صاحب نظران علوم رفتاری نظیر فروید ۱ و لورنز ۲ معتقدند که پرخاشگری یک رفتاری است که ریشه در ذات و فطرت انسان دارد. این دو معتقدند که پرخاشگری به عنوان یک نیروی نهفته در انسان دارای حالت **هیدرولیکی** است که به تدریج در شخص متراکم و فشرده می‌شود و سرانجام نیاز به تخلیه پیدا می‌کند. به نظر لورنز اگر چنین انرژی به شکل مطلوب و صحیح مثلاً در طرق ورزش‌ها و بازیها تخلیه شود جنبه سازندگی خواهد داشت. در غیر اینصورت به گونه‌ای تخلیه می‌شود که مخرب خواهد بود و ممکن است اعمالی از قبیل قتل، ضرب و شتم، تخریب و نظایر آن را در برداشته باشد. از نظر فروید پرخاشگری در انسان نماینده غریزه مرگ است که در مقابل غریزه زندگی در فعالیت است، یعنی همچنان که غریزه زندگی ما را در جهت ارضای نیازها و حفظ هدایت می‌کند غریزه مرگ به صورت پرخاشگری می‌کوشد به نابود کردن و تخریب کردن بپردازد این غریزه چنانچه بتواند دیگران را نابود می‌کند و از بین می‌برد و اگر نتواند دیگران را هدف پرخاشگری و تخریب خود قرار دهد به جانب خود متوجه شده و به صورت **خودآزاری و خودکشی** جلوه گر می‌شود، بنابراین از نظر وی پرخاشگری حالتی مخرب و منفی دارد.<sup>۱</sup>

۱- (اکبری سال ۱۳۸۱-ص ۱۹)

روانشناسان در زمینه تعریف نوجوانی اتفاق نظر ندارند، اما به طور کلی می توان گفت که نوجوانی دوره ای است بین کودکی و بزرگسالی که طول مدت آن بر حسب فرهنگها و محیطهای مختلف، متفاوت است و حدوداً از ۱۱ تا ۲۰ سالگی ادامه دارد.

[www.kandoocn.com](http://www.kandoocn.com)

[www.kandoocn.com](http://www.kandoocn.com)

[www.kandoocn.com](http://www.kandoocn.com)

[www.kandoocn.com](http://www.kandoocn.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

فصل دوم:

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

## پیشینه ی تحقیق

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

عوارض نا مطلوب ناشی از بازی های رایانه ای

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

با نگاهی به انبوه بازی های موجود در بازار در می یابیم که قریب به اتفاق این بازی ها وارداتی و محصول کشورهای دیگر، خصوصاً کشورهای غربی است که در ساخت هر یک از این بازی ها اهدافی را دنبال می کنند. متأسفانه کشور ما در این زمینه به پیشرفت های قابل توجهی دست نیافته است. شرکت هایی در این زمینه مشغول فعالیت اند و تولیداتی هم عرضه کرده اند که متأسفانه پاسخ گوی نیازهای نسل امروز جامعه ما نیست و باید برای این امر مهم و حیاتی، توسط مسئولان ذیربط، تدابیری اندیشیده شود.

بازی های رایانه ای را می توان به صورت زیر تقسیم بندی کرد:

۱- بازی های فکری

۲- بازی های ورزشی

۳- بازی های اکشن ( ماجراجویانه و حادثه ای )

۴- بازی های جنگی

۵- بازیهای تخیلی

بحث در مورد هر یک از این بازی ها نیاز به مجال بیشتری دارد، اما آنچه قابل تأمل است این که هر یک از این بازی ها برای مقاطع مختلف سنی ساخته شده است؛ همان گونه که دیگر تولیدات فرهنگی مانند: کتاب، مجله، فیلم و ... نیز از این قاعده مستثنا نیستند. متأسفانه آن چه در این زمینه اتفاق می افتد، استفاده بی ضابطه مقاطع سنی مختلف از این بازی هاست. به عنوان مثال یک کودک ۸ تا ۱۰ ساله از یک بازی اکشن و خشونت بار که سراسر آن پر از کشت و کشتار و فجایع غیر قابل تحمل است، استفاده می کند. این گونه استفاده های نابجا و حتی بجای بیش از حد می تواند آسیب های روانی - تربیتی زیر را به دنبال داشته باشد:

## \* بازیهای رایانه ای و تقویت حس پرخاشگری

روانشناسان معتقدند اختلال پرخاشگری، ریشه بسیاری از مشکلات روانی و رفتاری نوجوانان باشد. این رفتارها در صورت بروز می توانند سبب مشکلات بین فردی، جرم، بزه و تجاوز به حقوق دیگران شده و در صورت درونی شدن، قادر به ایجاد انواع مشکلات جسمی و روانی می باشند. از طرف دیگر، اتلاف وقت کودکان و نوجوانان در برابر این دستگاهها، ضرورت توجه به این اصل مهم را بیش از پیش نشان می دهد. خشونت، بزهکاری، جنایت و از بین بردن هر آنچه فرا روی آدمی است یکی از اساس ترین موضوعهای مطرح شده در بازی های ویدئویی و رایانه ای است، بطوری که بررسی های مختلف حاکی از آن است که مضامین اکثر این بازی ها به مواردی چون تخریب، کشتن و پرخاشگری بر علیه دیگری اختصاص دارد.

بسیاری از تحقیقات حاکی از آن است که پرداختن به این بازی ها و پاداشی که رفتارهای پرخاشگرانه در طی بازی دریافت می دارند، سبب می شود کودکان انجام این رفتارها را پیشه خود ساخته و با گذشت زمان، حساسیت خود را به مسئله خشونت از دست بدهند.<sup>۱</sup>

---

۱- (شافر، ۲۰۰۰).

در پژوهشی که با هدف بررسی اینکه آیا بین رویارویی با خشونت رسانه ای و زندگی واقعی و حساسیت زدایی که در ویژگی ها و خصوصیات مربوطه منعکس



شده رابطه ای وجود دارد یا نه، انجام شده بود؛ مشخص گردید که فقط رویارویی با بازی های ویدئویی خشن، با همدلی پایین همبستگی دارد. بعلاوه، بازی های ویدئویی و فیلم های سینمایی خشن، هر دو با نگرش های پرخاشگرانه شدید، همبستگی داشتند.<sup>۱</sup> در پژوهشی دیگر که جهت بررسی ارتباط بازی های ویدئویی-رایانه ای با پرخاشگری در بین ۳۳۳ دانش آموز پسر مقطع سوم راهنمایی تهران صورت گرفت؛ مشخص شد که مواجهه ممتد با بازی های رایانه ای به ویژه بازی های خشونت آمیز سبب ایجاد حالات پرخاشگری و کاهش عملکرد تحصیلی در دانش آموزان می شود.<sup>۲</sup>

همچنین تحقیق توصیفی که در سال ۲۰۰۱، به منظور بررسی دلایل استفاده از بازی های ویدئویی و تعیین اولویت های بازی در بین نوجوانان بر روی ۵۳۵ نوجوان ۱۵-۲۰ ساله در غرب آمریکا انجام شد، مشخص گردید که ۶۸٪ نوجوانان، این بازی ها را جزو سرگرمی های هفتگی خود قرار داده بودند. دلایل استفاده از این بازی ها در بین پسران، عامل چالش (اصرار برای برنده شدن) و هیجان موجود در بازی ها بود، از طرف دیگر بازی های ورزشی پرخشونت بیشتر مورد علاقه پسران بود.<sup>۳</sup>

---

۱- (فونک، پاسولد، بوم گاردن، ۲۰۰۴).

۲- (عبدالخالقی، دواچی، صحبایی، محمودی، ۱۳۸۴).

۳- (شری، ۲۰۰۱).

در مطالعه دیگری به منظور بررسی ارتباط بین پرداختن به بازی های ویدئویی خشن و بروز خصومت در ۳۰۷ دانش آموز ۱۴-۱۸ ساله نشان داده شد، بازی

های ویدئویی خشن، با بروز حالات خصومت در دانش آموزان، ارتباط معنی داری داشتند.<sup>۱</sup>

اکثر مطالعات تایید کرده اند که پاسخ های رفتاری غالب در اکثر بازی های ویدئویی و رایانه ای، ابراز هیجانهای نظیر پر خاشگری، خشم و خصومت است،<sup>۲</sup> و از سویی دیگر اغلب هیجان ها با فعالیت یکی از محورهای عصب-کالبد شناختی، یعنی محور هیپوتالاموس-هیپوفیزی - قشر فوق کلیوی و ترشح هورمون کورتیزول همراه است.<sup>۳</sup>

در پژوهشی اثر بازیهای رایانه ای که می توانند هیجان های مفرطی به کودکان تحمیل کنند، بر مقادیر کورتیزول صبحگاهی و شامگاهی آنان بررسی شد و مشخص گردید که تجربه طولانی مدت هیجان های شدید ناشی از بازی های رایانه ای، احتمالاً از طریق افزایش کورتیزول، موجب ضعف ایمنی ارگانیزم در مقابل هجوم آسیب زاهای محیطی خواهد شد. از طرفی، چون افزایش کورتیزول باعث اختلالات آشکار در سوخت و ساز چربی ها می شود<sup>۴</sup>، برخی از دشواری های قلبی-عروقی را نیز می توان به تجارب هیجانی شدید اسناد کرد.<sup>۵</sup>

---

۱- (کوابتنر، ۱۹۹۹).  
۴- (گایتون، ۱۳۷۵)

۲- (مهرابیان و ویکسن، ۱۹۸۶)  
۵- (فرجی و همکاران، ۱۳۸۰).

۳- (نورمن و لیتوک، ۱۹۹۷).

این نتایج با نتایج گزارش شده از سوی محققان دیگری همچون بوخن و فونک همسو بود. فونک (۱۹۹۳) در مطالعه خود معلوم ساخت تنها ۲ درصد بازی

کنندگان مایلند با برنامه هایی بازی کنند که به موضوعات تربیتی و حل مساله اختصاص دارند. همچنین یک بررسی جدید نشان داد که حدود ۸۰ درصد بازی کنندگان، برنامه هایی را برای بازی انتخاب کردند که از سوی سازمان های رسمی ارزیابی برنامه های رایانه ای، نظیر (نظام ناین تندو)، بسیار خوشونت آمیز ارزیابی شده بودند.<sup>۱</sup>

چون بازی های خوشونت آمیز معمولاً با هیجان های منفی توام هستند، و تجربه این قبیل هیجان ها، به ویژه به صورت طولانی مدت قادرند تغییرات فیزیولوژیکی منحصر به فردی را موجب شوند، پس این بازی ها نه تنها می توانند میزان هیجانی بودن معمول بازی کنندگان را بیشتر کنند، بلکه قادرند در آینده نیز ترجیح کودکان را به نفع خود، بیش از پیش تغییر دهند، زیرا بازی فزاینده با برنامه های خوشونت آمیز، میل به خوشونت، برانگیختگی های هیجانی، احساس خصومت نسبت به دیگران و همچنین ارتکاب به خوشونت را در موقعیت های واقعی زندگی، به طور معنادار افزایش می دهد.

---

۱- (داینر، ۱۹۹۸).

در رابطه با تاثیر بازی های رایانه ای بر برانگیختگی نوجوانان پسر، پژوهشی صورت گرفت که روشن گردید، بازی رایانه ای خشن موجب افزایش معنی داری

در برانگیختگی فیزیولوژیکی افراد، شامل فشار خون سیستولیک و دیاستولیک ضربان قلب و تعداد تنفس می شود، اما بر روی درجه حرارت بدن تاثیر معنی داری ندارد.

در حالی که بازی رایانه ای غیر خشن بر روی هیچ کدام از متغیرهای انگیزتی تاثیر معنی داری نداشته و سبب افزایش انگیزتی فیزیولوژیکی نمی شود.<sup>۱</sup>

همچنین در پژوهشی که با هدف بررسی اثر هیجان های ناشی از بازی های رایانه ای بر فعالیت های ذهنی و شاخص های ایمنی کودکان به اجرا درآمد، پژوهشگران به این نتیجه رسیدند که هیجان ناشی از بازی های رایانه ای موجب افزایش معنادار خطاهای آزمودنیها در آزمون کس (آزمون هوشی مکعب های کس) و تغییرات معنادار شاخص های مربوط به درصد لنفوسیت ها، ایوزینوفیل ها و نوتروفیل های خون آنان می شود.<sup>۲</sup>

---

۱- (قربانی و همکاران، ۱۳۸۶).

۲- (فرجی و همکاران، ۱۳۸۱).

حال به ارائه چند پیشنهاد، در ارتباط با این پدیده می پردازیم:

۱- اگر چنانچه قرار است از بازی های کامپیوتری استفاده شود، بهتر است بازی های تصویری خلاقانه ای که کودکان باید به وسیله آنها، معماهایی را حل کنند، بیش از بازی های دیگر مورد توجه قرار گیرد.

۲- بازی دسته جمعی کودکان با ابزارهای تصویری، کمتر مسئله ساز است، این اسباب بازی ها، زمانی مخرب خواهد بود که کودک به تنهایی برای ساعات طولانی، غرق بازی شود.

۳- والدین وقت بیشتری را به کودک و نوجوان خویش اختصاص بدهند. هر قدر وقت گذاری و ارتباط صحیح بین والدین و فرزندان بیشتر باشد، زمینه چنین بازی هایی کمتر فراهم می شود.

۴- بهتر است که والدین همراه فرزندان خود به کوهستان ها، باشگاه ها و میادین ورزشی بروند و به بازی های مورد علاقه آنها بپردازند تا انرژی عصبی و روانی آنان تخلیه شده و توجه شان از بازیهای رایانه ای منحرف شود.

۵- به فرزندان اجازه ندهید در فاصله نزدیکی از صفحه رایانه بنشینند.

۶- روشنایی اتاق به نحوی تنظیم شود که زندگی نور به حداقل برسد.

۷- بهتر است والدین با کودکان صحبت کنند که فقط روزهای تعطیل مجاز به استفاده از این بازی هستند.

۸- با استدلال و منطق آسیب هایی را که رایانه به کودکان وارد می آورد را به آنان متذکر شوید.

سازندگان بازی های رایانه ای به مدد فناوری های پیچیده و نرم افزار های پیشرفته ای که در اختیار دارند می توانند تا حد امکان جذابیت این بازی ها را برای کودکان و نوجوانان افزایش دهند و سعی دارند با استفاده از این تکنیک ها و بهره بردن از ماجراجویی های مورد توجه کودکان و نوجوانان ، به بازار گرم این بازی ها رونقی دوچندان ببخشند . لذا “ خشونت ” و “ استفاده از اسلحه های ” گوناگون جزء لاینفک بسیاری از این بازی هاست .

مهم ترین مشخصه بازی های رایانه ای حالت جنگی اکثر آن هاست و این فرد باید برای رسیدن به مرحله بعدی با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد . “ خشونت ” مهم ترین محرکه ای است که در طراحی جدیدترین و جذاب ترین بازی های رایانه ای به حد افراط از آن استفاده می شود . چهره های معروف هالیوود که در فرهنگ ما، انسان هایی ضد ارزش و غیر اخلاقی اند، این بازی ها به صورت قهرمانانی شکست ناپذیر جلوه گری می کنند و خشونت های بی شمار آن ها، که برای کودکان و نوجوانان جذاب است، آنان را پرخاشگر و ستیزه جو بار می آورد .

“ بازی های رایانه ای پر تحرك باعث بروز بیماریهای استخوانی و عصبی در ناحیه دست ها و بازوها می شود و یکی از دلایل شب ادراری در کودکان، انجام بازی های ترسناک رایانه ای است ”

راه حل:

- ۱- والدین اصولاً باید با رایانه و طریقه استفاده از آن و تا حدی با بازی های رایانه ای و نحوه عملکردشان آشنا باشند و بدانند که هر بازی برای چه سنی است. در این راه می توانند از کارشناسان فن کمک بگیرند.
- ۲- معیارهای استفاده از بازی های رایانه ای را برای فرزندانشان تبیین کنند و به آنان بگویند که مجاز به استفاده از چه بازی هایی اند.
- ۳- خودشان درصدد خرید بازی های مناسب سن فرزندانشان برآیند یا لاقلاً آن ها را در این راه همراهی کنند.
- ۴- با اتخاذ تدابیر صحیح اجازه ندهند که فرزندانشان از این بازی ها استفاده کنند یا لاقلاً استفاده از آن ها را به حداقل برسانند و دیگر این که آسیب های این گونه بازی ها را برایشان شرح دهند.

### \* بازی های رایانه ای و ایجاد روحیه انزواطلبی در نوجوانان

بازی های رایانه ای، به گونه ای افراد را با خود همراه می کنند که گذشت زمان را به هیچ وجه درک نمی کنند و وقتی به خود می آیند که ساعت های زیادی از وقتشان صرف این بازی ها شده است. به عبارت دیگر، حاضر نیستند رایانه را به خاطر این بازی ها رها کرده، به دنبال فعالیت های نشاط آور و اجتماعی تر بروند. لذا کودکانی که به طور مداوم با این بازی ها درگیرند، درونگرا می شوند و در جامعه، منزوی و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می گردند. روحیه انزواطلبی باعث می شود کودک از گروه همسالان جدا شود که این خود سرآغازی برای بروز نابهنجاری های دیگر است.

مادري مي گفت: فرزندم به بازي هاي رایانه اي معتاد شده است. او هر روز خود را به صفحه نمایشگر مي رساند و از دنيای بیرون به کلی بی خبر است و حتي متوجه رفت و آمد مهمانان نمي شود. او بعد از دست کشیدن از این برنامه با سردرد و کسالت مواجه است.

به اعتقاد پزشکان ایتالیایی و بعضی دیگر از کشورهای اروپایی، مقصران اصلی، پدران و مادران اند که فرزندان خود را ساعت های طولانی در مقابل تلویزیون، رایانه، ویدئو گیم، یا فیلم های ویدئویی رها می کنند.

## راه حل:

۱- به فرزندان بیاموزیم که از رایانه نیز مانند دیگر وسایل زندگی باید در حد متعادل و معین استفاده کرد، زیرا کار بیش از حد با آن می تواند ضررهای جسمی و روحی به دنبال داشته باشد. لذا برای بازی کردن کودکان و نوجوانان با رایانه زمان های مشخصی تعیین کنیم و در صورت اتمام وقت، کار با رایانه را تعطیل کنیم. شاید برای دفعات اول آنان کمی مقاومت نشان دهند، اما به مرور زمان به نظم استفاده از رایانه عادت می کنند.

۲- والدین وقت بیشتری به کودک و نوجوان خویش اختصاص دهند. هر قدر وقت گذاری و ارتباط صحیح بین فرزندان و والدین بیشتر باشد، زمینه استفاده از چنین بازی هایی کمتر فراهم می شود. بهتر است پدران و مادران با فرزندان خویش به کوه پیمایی و راهپیمایی بپردازند، به باشگاه ها و میدان های ورزشی بروند و به بازی های مورد علاقه کودکان بپردازند. بدین ترتیب، انرژی



عصبی و روانی آنان تخلیه و توجه آنان از بازی های رایانه ای منحرف می شود.

پروفسور پیرسون، روانشناس آموزش شورای شهر بیرمنگام معتقد است: بهترین راه حل، خارج کردن رایانه از اتاق کودک است.

۳- والدین تمهیداتی بیندیشند که خود نیز به نحوی از رایانه برای انجام امور مختلف استفاده کنند تا فرزندان اینگونه نپندارند که رایانه تنها وسیله ای است برای بازی آنان. اگر در طول شبانه روز رایانه ساعتی در اختیار والدین باشد، به همین میزان وسوسه فرزندان برای استفاده از آن کمتر می شود.

### \*بازیهای رایانه ای و تنبل شدن ذهن نوجوانان

در این بازی ها به دلیل این که کودک یا نوجوان با ساختنی ها و برنامه های دیگران به بازی می پردازد و کمتر قدرت دخل و تصرف در آنها را پیدا می کند، اعتماد به نفس او در برابر ساختنی ها و پیشرفت دیگران متزلزل می شود.

تصور بیشتر خانواده ها این است که در بازی های رایانه ای فرد مداخله فکری مداوم دارد، اما این مداخله فکری نیست، بلکه این بازی ها سلول های مغزی را گول می زنند و از نظر حرکتی نیز فقط چند انگشت کودک را حرکت می دهند.

تحقیقات اخیر نشان داده است که بازی های رایانه ای سبب صدمات مغزی طولانی مدت می شود. این بازی ها فقط قسمت هایی از مغز را که به بینایی و حرکت اختصاص دارد تحریک کرده، به تکامل نواحی دیگر مغز کمک نمی کنند. کودکانی که ساعت های زیادی به بازی اختصاص می دهند، لب فرونتال مغزشان تکامل پیدا

نمی کند. لب فرونتال مغز نقش بسزایی در تکامل حافظه، احساس و ... یادگیری دارد. افرادی که لب فرونتال مغز آنها تکامل پیدا نمی کند بیشتر مستعد انجام اعمال خشونت آمیزند و کمتر توانایی کنترل رفتارهایشان را دارند.

### راه حل:

- ۱- شاید یکی از راه کارهای مناسب برای پرورش خلاقیت و نوآوری بچه ها توسط بازی های رایانه ای، استفاده آنان از بازی های فکری و معمای باشد. بازی هایی که بیشتر سلول های مغزی را به کار وادار و فکر آنان را درگیر کند. شمار این گونه بازی های هم کم نیست، اما متأسفانه بچه ها استقبال چندانی از آنها نمی کنند، مگر قشر خاصی که به این بازی های علاقه مند است. باید بازی های فکری جذابی طراحی کرد که به اندازه بازی های حادثه ای برای کودکان جذاب و پرکشش باشد.
- ۲- به بهانه آموزش نیز می توان از بازی های فکری بهره برد. نرم افزارهای آموزشی می توانند نقش مهمی در این زمینه ایفا کنند.

### \* بازی های رایانه ای و تأثیر منفی بر روابط خانوادگی

هریک از پدیده های عصر صنعت به سهم خود در دور کردن اعضای خانواده از یکدیگر، به طور خواسته یا ناخواسته، نقشی به عهده دارند. روابط خانوادگی به خاطر درگیر بودن اعضای خانواده با دنیای ماشینی روز به روز کمرنگ تر شده است. اعضای خانواده به خاطر مشغول بودن به تماشای تلویزیون یا درگیر بودن با

رایانه و اینترنت و بازی های رایانه ای، کمتر وقت می کنند با یکدیگر بنشینند و صحبت کنند. این خود باعث سرد شدن روابط بین والدین و فرزندان شده است، به گونه ای که آنان کمتر حوصله یکدیگر را دارند.

### راه حل:

بهتر است که والدین به مدتی، هر چند کوتاه، با کودکان و نوجوانان در انجام بازی هایشان همراه شوند و در مورد بازی های رایانه ای به آنان به بحث و تبادل نظر بپردازند. بازی های دسته جمعی اعضای خانواده می تواند به گرمی روابط آنان و ایجاد رقابت سالم در میانشان کمک کند.

### \*بازیهای رایانه ای و افت تحصیلی نوجوانان

عوامل بسیاری در افت تحصیلی دخیل اند. شاید بتوان گفت هر چیزی که ذهن دانش آموزان را از مسیر آموزش منحرف کند، یکی از عوامل افت تحصیلی است. با خصایصی که برای بازی های رایانه ای برشمریم بدون شك آنها از عوامل مؤثر در افت تحصیلی محسوب می شوند. چرا که وقت زیادی از دانش آموز را اشغال می کنند و فکر و ذهن او را درگیر مسایل غیرآموزشی می کنند. یکی از والدین اظهار می داشت: پسر من در سال گذشته بهترین نمرات را داشت، اما از وقتی که رایانه برایش خریده ایم روزی ۲ تا ۳ ساعت وقت خود را صرف بازی می کند و از لحاظ تحصیلی افت پیدا کرده است.

## راه حل:

حتی این مشکل نیز در ادامه راه حل های قبلی، سعی و اهتمام والدین و در این مورد به خصوص، معلمان و دست اندرکاران تعلیم و تربیت را می طلبد تا با همراهی و همفکری یکدیگر برنامه ریزی درستی برای استفاده کودکان و نوجوانان از بازی های رایانه ای انجام دهند و از رایانه، بیشتر برای پیشبرد امر آموزش بهره بگیرند.

### \* اعتیاد به بازی های رایانه ای

یکی از خطرناک ترین آثار سوء بازی های رایانه ای “ اعتیاد ” به این بازی هاست که بیش از هر چیز کودکان و خصوصاً نوجوانان را تهدید می کند. این تهدید آن قدر جدی است که گاه منجر به مرگ می شود، کما این که در سال ۲۰۰۵ نوجوانی در کره جنوبی آنقدر به این بازی ها وابسته شده بود که از خوردن و آشامیدن هم امتناع می کرد و این امر نهایتاً منجر به مرگ او شد. دولت چین معتادان به بازی های کامپیوتری را در پادگان های نظامی به مدت یک ماه ترک می دهد.

## \* بازیهای رایانه ای و مشکلات جسمی

در کنار آثار مخرب روحی بازی های رایانه ای، کار با این وسیله مشکلات و عواقب جسمی نیز برای استفاده کنندگان به دنبال دارد که به طور اجمال به بیان آن ها می پردازیم:

- ۱- مشکلات بینایی: چشمان فرد به دلیل خیره شدن مداوم به صفحه تا حد زیادی از لحاظ بینایی تحت فشار قرار می گیرد و دچار عوارض سندرم بینایی می گردد. به اعتقاد پزشکان، کودکانی که به مدت طولانی از رایانه استفاده می کنند در معرض خطر نزدیک بینی قرار می گیرند.
- ۲- صدمات اسکلتی: مشکلات نواحی مچ، گردن و پشت، کودکانی را که به مدت طولانی از کامپیوتر استفاده می کنند، تهدید می کند؛ زیرا فرد در یک وضعیت ثابت ساعت ها می نشیند و در نتیجه ستون فقرات و استخوان بندی او دچار مشکل می شود. همچنین احساس سوزش و سفت شدن گردن، کتف ها و مچ دست از دیگر عوارض کار نسبتاً ثابت و طولانی مدت با رایانه است.
- ۳- پوست فرد نیز مداوم در معرض اشعه هایی قرار می گیرد که از صفحه رایانه پخش می شود. ایجاد تهوع و سرگیجه، خصوصاً در کودکانی که صرع دارند، از دیگر عوارض بازی های رایانه ای است.

راه حل هایی برای جلوگیری از صدمات جسمانی

## الف) صدمات بینایی

- ۱- قبل از شروع مدرسه معاینه کامل از چشم کودکان، از نظر دید نقاط دور و نزدیک، صورت گیرد.
- ۲- ایستگاه های کار با رایانه، متناسب با وضعیت کودکان، طراحی شود.
- ۳- فاصله صفحه نمایشگر و چشم کودک، ۲۸ - ۱۸ اینچ توصیه می شود.
- ۴- به فرزندان اجازه ندهید در فاصله نزدیکی از صفحه رایانه بنشینند.
- ۵- از رایانه های دارای صفحه کوچک استفاده کنید.
- ۶- نور صفحه تلویزیون را کم کنید.
- ۷- چشم ها باید مسلط به صفحه رایانه باشد.
- ۸- روشنایی اتاق به نحوی تنظیم گردد که زنگی نور صفحه رایانه به حداقل برسد.
- ۹- والدین باید از رفتارهایی که بر مشکلات چشمی دلالت می کند آگاه باشند، از قبیل: قرمزی چشم، مالش مکرر چشم ها، سردرد، شکایت از تاری دید و خستگی چشم.
- ۱۰- از پوشش های مخصوص رایانه استفاده شود.

## ب) صدمات اسکلتی:

برای پیشگیری از این صدمات باید وضعیت صحیح قسمت فوقانی بدن در حین کار با کامپیوتر حفظ شود:

- ۱- پشت به وسیله صندلی حمایت شود.
- ۲- در حین نشستن بر صندلی نباید بر عقب زانوها فشار وارد شود.
- ۳- پاها روی سطح محکم قرار گیرد.
- ۴- زاویه بین ساق پا و ران بیش از ۹۰ درجه نباشد.
- ۵- مچ بطور خنثی قرار گیرد (زاویه کمتر از ۱۵ درجه).
- ۶- صفحه کامپیوتر طوری قرار گیرد که کودک بدون این که گردنش را به عقب یا جلو خم کند، آن را به راحتی ببیند.
- ۷- تجهیزات مناسب (صندلی راحت، میز ثابت، صفحه کلید سطح پایین با شیب منفی، موشواره در اندازه مناسب برای کودک) در محل کار وجود داشته باشد.

## چاقی

از دیگر عوارض جسمانی که به دنبال استفاده بیش از حد از رایانه و برنامه های آن به وجود می آید، چاق شدن کودکان و نوجوانان به علت کم تحرکی در مقابل این دستگاه است. کل حرکت و جنبش بدن در هنگام کار با کامپیوتر به انگشتان دست خلاصه می شود و دیگر اعضای بدن بی حرکت می مانند، که این بی تحرکی باعث جمع شدن چربی ها در بدن و نهایتاً چاقی می شود.

## راه حل:

باید در کنار استفاده از رایانه، فرزندان را به تحرك و ورزش تشویق کرد و خود نیز با آنها به ورزش پرداخت. در فواصل کار با کامپیوتر مدتی را به حرکت و جابه جایی اختصاص داد. به عقیده پزشکان، برای جلوگیری از صدمات اسکلتی و بینایی، کاربر باید از مقابل رایانه برخیزد، چند قدمی راه برود و چند حرکت نرمشی مربوط به گردن، کمر، مچ، ساعد، پا و دیگر اعضا را انجام دهد تا هم رفع خستگی شود و هم اعضای بدن ثابت و بی حرکت نمانند و از بروز چاقی نیز جلوگیری شود.



## گیم نت ،جایی برای هدر دادن خلاقیت

«گیم نت» مکانی است که در آن تعداد زیادی رایانه از طریق شبکه به هم متصل شده و می‌توان مشغول بازی شد، با امکانات رایانه‌ای در این مکان‌ها می‌توان به صورت گروهی و انفرادی و از طریق اینترنت پرسرعت با گروهی دیگر در محلی دیگر بازی کرد.

گیم نت عمری چند ساله دارد اما این روزها آهسته آهسته، جای خود را میان کودکان باز می‌کند. اما این مکان‌ها جایی را در میان برنامه‌های مدیران پیدا نکرده است. در همین آغاز راه زنگ‌ها به صدا در آمده و گوش مدیران بدهکار این زنگ هشدار نیست.

تابستان در راه است و خانواده‌ها دغدغه اوقات فراغت فرزندان را دارند، در این ایام بسیاری از کودکان، نوجوانان و جوانان اوقات خود را در گیم نت‌ها می‌گذرانند. گیم نت‌ها با استقبال نوجوانان در حال گسترش بوده و گیم نت‌های بدون مجوز نیز در کنار آن در حال رشد هستند.

گیم نت‌ها مکانی برای هدر دادن خلاقیت است، این جمله را اکثر کارشناسان گفته و بدان اذعان داشته‌اند. بازی‌های رایانه‌ای از طرفی خلاقیت‌های رفتاری را کور می‌کند و از طرفی ناخواسته نسلی را تربیت می‌کند که ذهنش انباشته از اسلحه، آدم کشی، وحشی‌گری، تخلف و قانون‌گریزی است.

## مکانی برای تمرین فحاشی

فضای نامناسب حاکم بر گیم نت‌ها یکی از دغدغه‌هایی است که شاید هنوز خانواده‌ها از آن اطلاعی ندارند. ضرورت نظارت دقیق‌تر و حرفه‌ای‌تر بر گیم نت‌ها یکی از نیازهای ضروری است که می‌بایست توسط پلیس و دستگاه‌های فرهنگی دنبال شود. نظارت باید از روند فعلی خود که رعایت برخی موازین است فراتر رفته و نوع بازی‌ها، گروه سنی و سلامت محیط توجه شود.

## بازی دنیای کودکان است.

آرزو احمدی روانشناس در این ارتباط می‌گوید: بازی دنیای کودکان است اما تغییر زندگی از سنتی به آپارتمانی در گرایش بیش‌تر کودکان به بازی‌های رایانه‌ای مؤثر است؛ این بازی‌ها روابط اجتماعی کودکان و نوجوانان را کاهش می‌دهد. این روانشناس تأکید کرد: بازی‌های رایانه‌ای که محتوای جنگی دارند، کودک را به پرخاشگری سوق می‌دهد و در نهایت فرد منزوی می‌شود، بازی‌های رایانه‌ای کاهش تمرکز کودکان را به دنبال دارد و موجب اختلال در یادآوری مطالب می‌شود. احمدی معتقد است: خانواده‌ها باید نظارت مناسبی را در زمینه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای اعمال کنند تا فرزندان‌شان از بازی‌های متناسب با سن خود استفاده کنند. این روانشناس کودک می‌گوید: نقش بازی در رشد اجتماعی کودک امری بدیهی و مورد تأکید روانشناسان است. به باور روانشناسان بازی موجب کسب لذت و اقلان نیازهای کودک می‌شود.

از نگاه کارشناسان بازی باید موجب ارتباط کودک با محیط بیرون شود و دنیای اجتماعی او را گسترش دهد. استعدادهای نهفته را شکوفا و خلاقیت را بروز دهد. یک روانشناس معتقد است: بعضی از بازی‌های کامپیوتری که جنبه فکری و سرعت عمل دارند در زمان‌های محدود برای بچه‌ها مناسب هستند ولی استفاده بیش از حد از این بازی‌ها نه تنها کمکی به آنها نمی‌کند بلکه تا حدی باعث عصبی و کم‌حوصله شدن کودکان نیز می‌شود، به همین دلیل استفاده از این بازی‌ها باید کنترل شده و در زمان‌های خاصی باشد.

عباس‌علی تقوایی می‌گوید: بازی باید باعث توسعه همکاری، همیاری و مشارکت کودک شده و شرایطی را به وجود آورد که وی با رعایت اصول و مقررات آشنا شود.

تقوایی معتقد است: کودک هنگام بازی رقابت را می‌آموزد و شکست را بطور واقعی تجربه می‌کند و از قدرت ابراز وجود پیدا می‌کند و از ترس، کمرویی و خجالت بیهوده رها می‌شود. در بازی کودک با دنیای واقعی، زیبایی و زشتی‌های آن آشنا شده و می‌آموزد که مسئولیت‌پذیر باشد و راه‌هایی برای بروز و بیان اعتقادات و احساسات خود می‌یابد.

## گیمنت‌ها به مکانی فرهنگی تبدیل شوند.

برای کنترل بهتر شرایط و تلطیف فضای گیمنت‌ها باید قبل از هر چیز آینده کودکان را مد نظر قرار دهیم. با این‌که چندی سالی از گسترش گیمنت‌ها در کشور نمی‌گذرد، اما هنوز سازماندهی لازم شکل نگرفته است و در بسیاری از مواقع با این پدیده سلیقه‌ای برخورد می‌شود. تلاش برای عمومی‌شدن گیمنت‌ها و رفع نگرانی خانواده‌ها می‌طلبد مسئولان اقدامات خود را راز همین امروز آغاز کنند.

دسته بندی این مکان‌ها، در معرض دید بودن آنها، محدودیت ارائه بازی‌های خشن و نامناسب با سن استفاده کننده، استفاده از بازی‌هایی که متناسب با فرهنگ ایرانی باشد، سرمایه‌گذاری برای تولید بازی‌های ایرانی و فرهنگ سازی از دسته اقداماتی است که لازم است توسط مدیران پیگیری شود.

یک پیشنهاد می‌تواند فرهنگی شدن گیمنت‌ها باشد. با این نگاه و فرهنگی شدن فضای گیمنت‌ها کنترل و نظارت بهتر شده و جوانان در فضای مناسب‌تری می‌توانند اوقات فراغت خود را سپری می‌کنند.

## مزایای بازی های رایانه ای

با وجود همه عیوبی که برای بازی های رایانه ای برشمردیم، آن ها از مزایا و فوایدی نیز برخوردارند که نمی توان به سادگی از کنار آنها گذشت. در اینجا به تعدادی از آنها اشاره می کنیم:

- ۱- به عقیده بعضی از پزشکان، بازی های رایانه ای به کودکان کمک می کند که به داروهای مسکن کمتر احتیاج پیدا کنند.
- ۲- بازی های رایانه ای بچه ها را وارد دنیایی می کنند که کنترلش در دست آنهاست و به همین دلیل از این بازی ها لذت می برند.
- ۳- باعث هماهنگی چشم و دست و پرورش عضلات ظریف کودک می شوند.
- ۴- وسیله کمک آموزشی برای معلولین و پر کردن اوقات آنان است.
- ۵- براساس تحقیقات جدید، در زمینه تکلم و حرف زدن، به کودکان کمک می کند و آنان سریع تر شروع به سخن گفتن می کنند.

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com) فصل سوم:

# روش تحقیق

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

## روش تحقیق

با توجه به اینکه هدف، بررسی تاثیر بازیهای رایانه ای بر پرخاشگری نوجوانان است از روش تحقیق توصیفی استفاده شده و اطلاعات لازم جهت اثبات فرضیات تحقیق از طریق پرسشنامه کتبی جمع اوری شده است.

## جامعه

نوجوانان پسر ناحیه ۶ مشهد

## نمونه

۱۲۰ نفر از والدین نوجوانان پسر ناحیه ۶ مشهد

## روش نمونه گیری

در این تحقیق از روش نمونه گیری تصادفی استفاده شده که پرسشنامه ها بین والدین توزیع شده است و در ابتدا برای حصول از اطمینان مربوط بودن سؤالات، پرسشنامه در اختیار ۱۰ نفر از والدین قرار گرفت و پس از تاییدات لازم پرسشنامه ی نهایی تهیه و بین نمونه اماری توزیع گردید.

پرسشنامه ی نهایی از دو بخش تشکیل شده بخش اول، مشخصات والدین و سن نوجوان و بخش دوم شامل ۱۸ سؤال می باشد.

متغیرها:

متغیر مستقل

بازیهای رایانه ای

متغیر وابسته

پر خاشگری نوجوانان

متغیر کنترل

جنسیت و سن ( پسران نوجوان)

متغیر مزاحم

دیدن فیلم های خشن تلویزیونی، رابطه والدین با یکدیگر و فرزندان ( جو حاکم

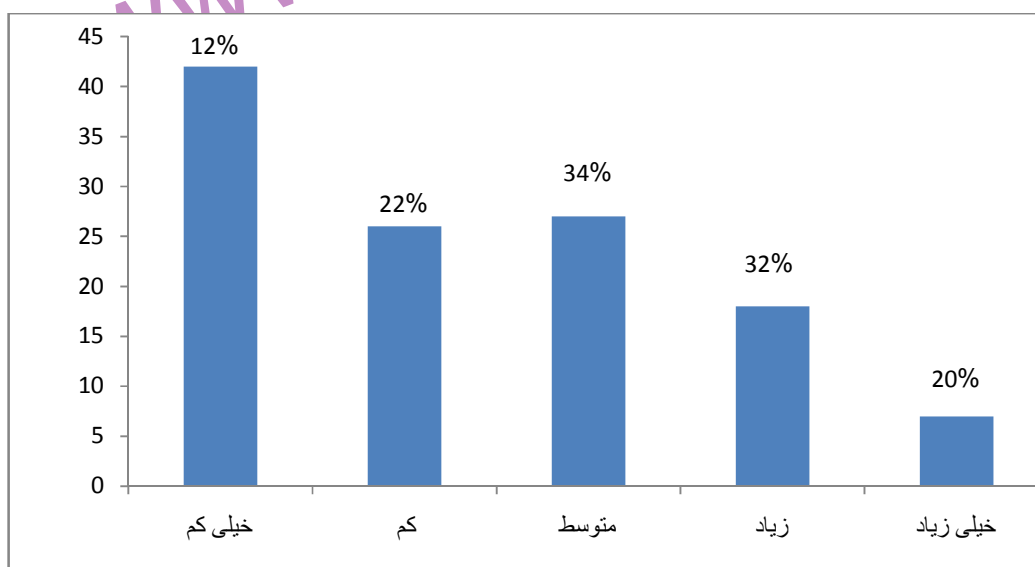
بر خانواده)

www.kandooon.com

## "تجزیه و تحلیل داده ها"

سؤال ۱: نوجوان شما چه مقدار از وقت خود را به بازیهای رایانه ای اختصاص می دهد؟				
خیلی کم	کم	متوسط	زیاد	خیلی زیاد
۱۲	۲۲	۳۴	۳۲	۲۰

جدول شماره ۱



مطابق این امار اکثر نوجوانان این بازیها را جزء بازیهای خود قرار داده اند و زمان زیادی را به ان اختصاص می دهند.

www.kandooon.com

www.kandooon.com

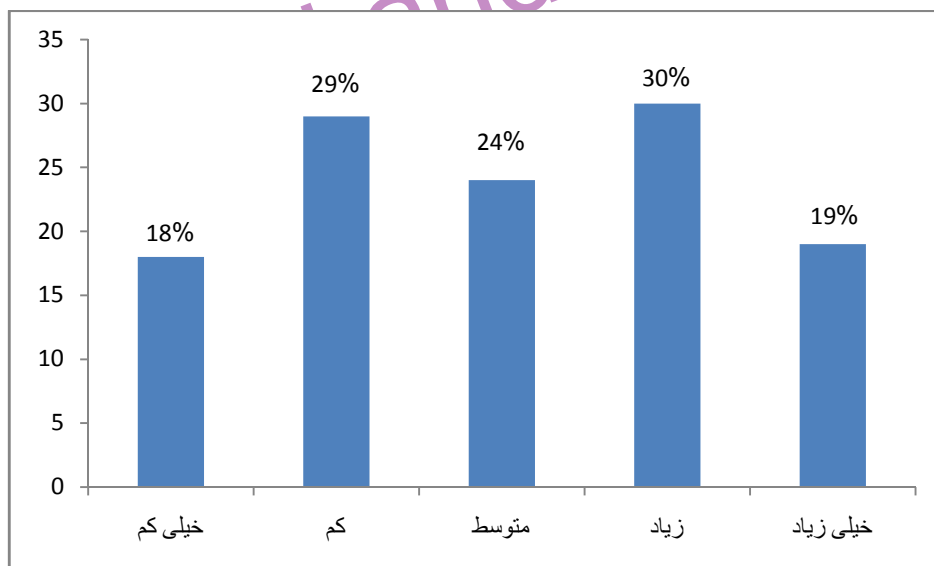


[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

سؤال ۲: علاقه نوجوان شما به بازیهای رایانه ای چقدر است؟

خیلی زیاد	زیاد	متوسط	کم	خیلی کم
۱۹	۳۰	۲۴	۲۹	۱۸

جدول شماره ۲



طبق این آمار مشاهده می کنیم که نیمی از نوجوانان پسر علاقه ی زیادی به بازیهای رایانه ای خشن دارند.

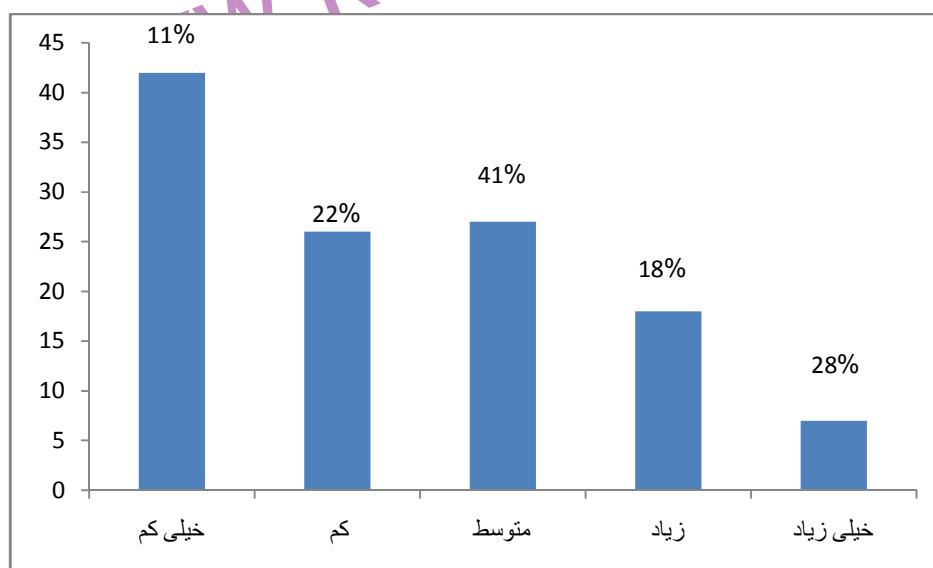
[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

سؤال ۳: این بازیها چه مقدار با سن نوجوان شما مطابقت دارد؟				
خیلی زیاد	زیاد	متوسط	کم	خیلی کم
۱۱	۲۲	۴۱	۱۸	۲۸

جدول شماره ۳



[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

۱/۳ والدین (۴۱%) معتقدند که این بازیها با سن نوجوانشان مطابقت دارد.

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

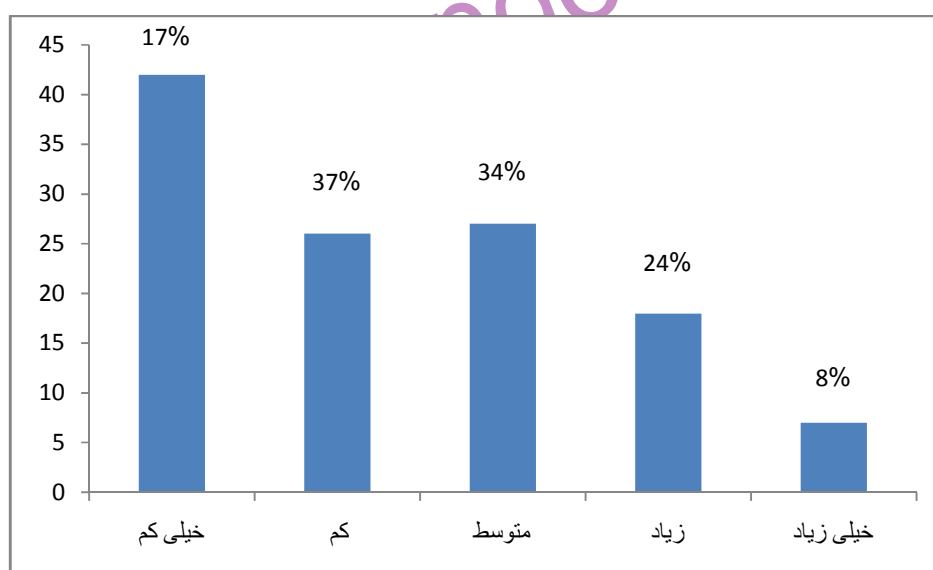
[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

سؤال ۴: تا چه میزان بر انتخاب نوع بازی فرزندتان دخالت می کنید؟

خیلی کم	کم	متوسط	زیاد	خیلی زیاد
۱۷	۳۷	۳۴	۲۴	۸

جدول شماره ۴



طبق این امار، والدین حساسیت کمتری نسبت به انتخاب نوع بازی فرزندشان دارند.

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

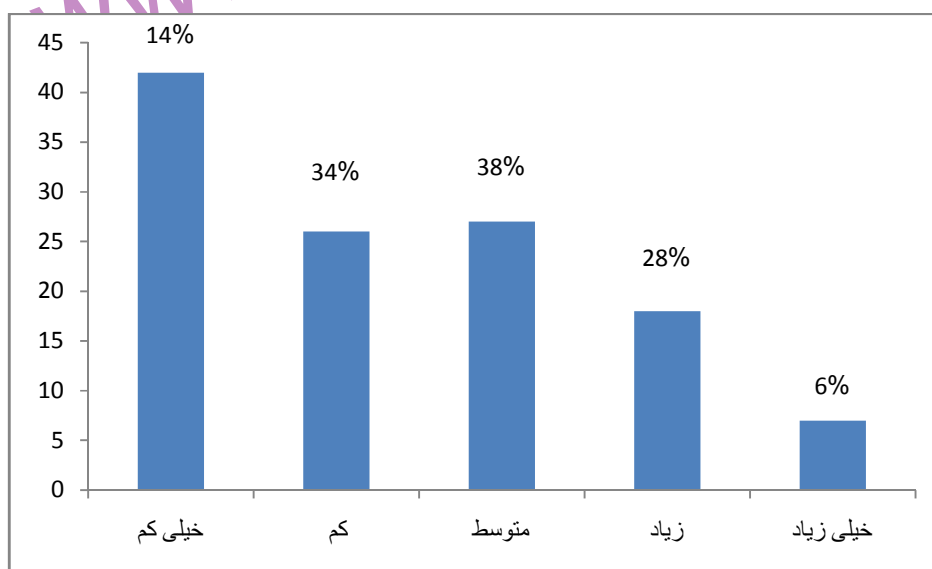
[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

سؤال ۵: تا چه میزان بر زمان بازی فرزندتان نظارت دارید؟

خیلی کم	کم	متوسط	زیاد	خیلی زیاد
۱۴	۳۴	۳۸	۲۸	۶

جدول شماره ۵



طبق پرسشنامه والدین با تحصیلات بالاتر بر زمان بازی فرزندشان بیشتر نظارت داشتند اما اکثر والدین نظارت کمی بر زمان بازی فرزند خود دارند.

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

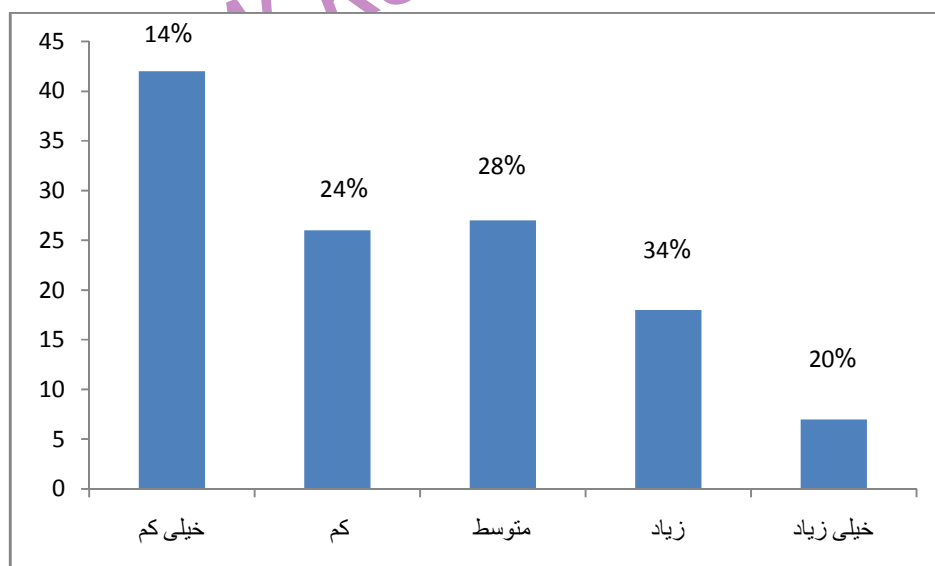
[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

سؤال ۶: تا چه میزان بازیهای رایانه ای در فرزند شما ایجاد رفتار خشونت امیز می کند؟

خیلی کم	کم	متوسط	زیاد	خیلی زیاد
۱۴	۲۴	۲۸	۳۴	۲۰

جدول شماره ۶



اکثر پسران نوجوان به بازیهای خشن علاقه دارند و این بازیها حساسیت آنها را نسبت به مساله خشونت کمرنگ کرده است؛ طبق گفته ی والدین به خصوص نوجوانانی که بازیهای خود را در گیم نت ها و بدون هیچ نظارتی انجام می دهند.

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

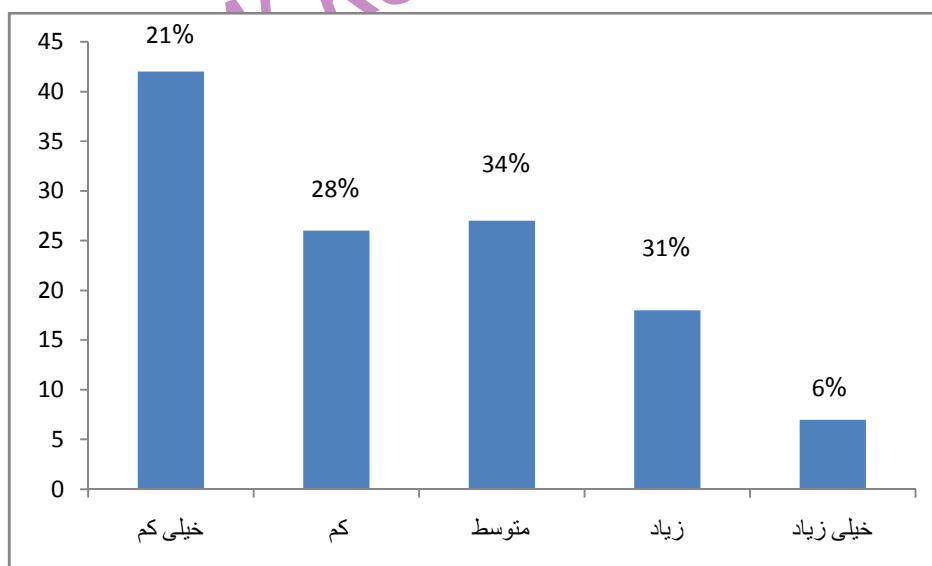
[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

www.kandooch.com

سؤال ۷: تا چه میزان هنگام بازی فرزندتان با او همراه می شوید؟

خیلی زیاد	زیاد	متوسط	کم	خیلی کم
۶	۳۱	۳۴	۲۸	۲۱

جدول شماره ۷



تقریباً نیمی از والدین هنگام بازی با فرزندشان همراه می شوند.

www.kandooch.com

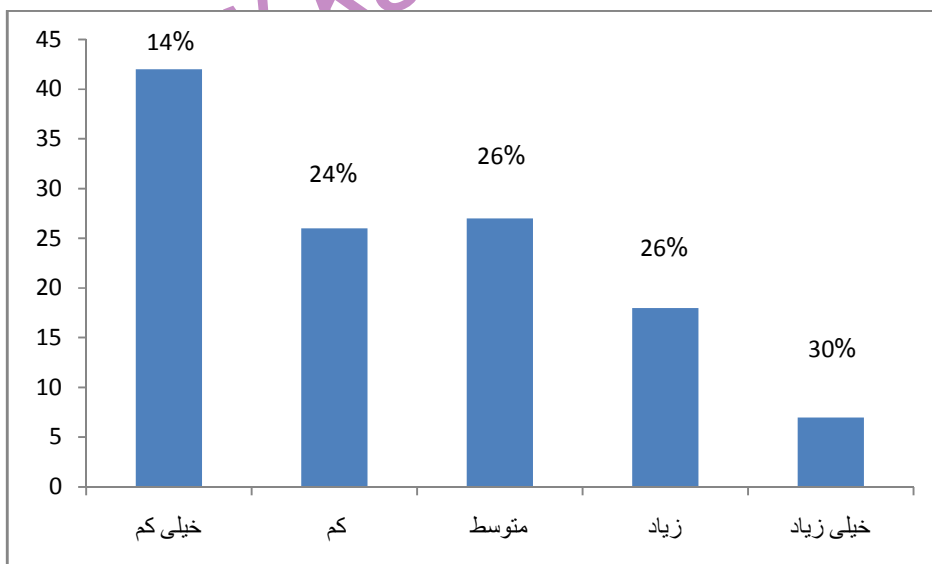
www.kandooch.com

www.kandooch.com

سؤال ۸: بازیهای رایانه ای تا چه اندازه بر افت تحصیلی فرزند شما تاثیر گذاشته است؟

خیلی کم	کم	متوسط	زیاد	خیلی زیاد
۳۰	۲۴	۲۶	۲۶	۱۴

جدول شماره ۸



طبق گفته ی والدین در سؤال یک ، نوجوانان وقت زیادی را به این بازیها اختصاص می دهند و ساعات درس خواندن آنها کاهش پیدا کرده و باعث کاهش چشمگیر نمرات آنها شده است.

www.kandooch.com

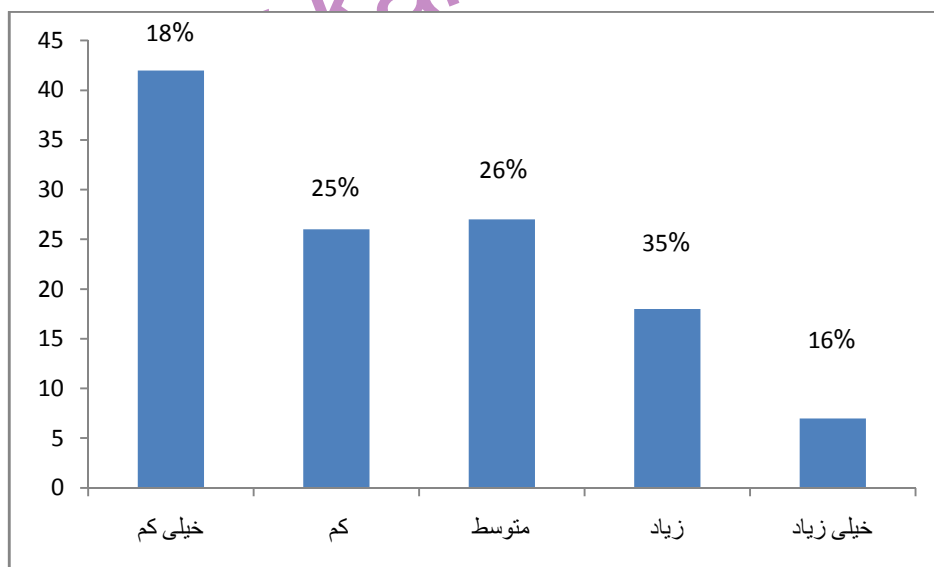
www.kandooch.com

[www.kandoocn.com](http://www.kandoocn.com)

سؤال ۹: بازیهای رایانه ای تا چه اندازه بر تخیلات فرزند شما تاثیر گذاشته است؟

خیلی کم	کم	متوسط	زیاد	خیلی زیاد
۱۸	۲۵	۲۶	۳۵	۱۶

جدول شماره ۹



۳۵% والدین معتقدند که این بازیها تاثیر بسزایی بر تخیلات فرزندشان داشته است.

[www.kandoocn.com](http://www.kandoocn.com)

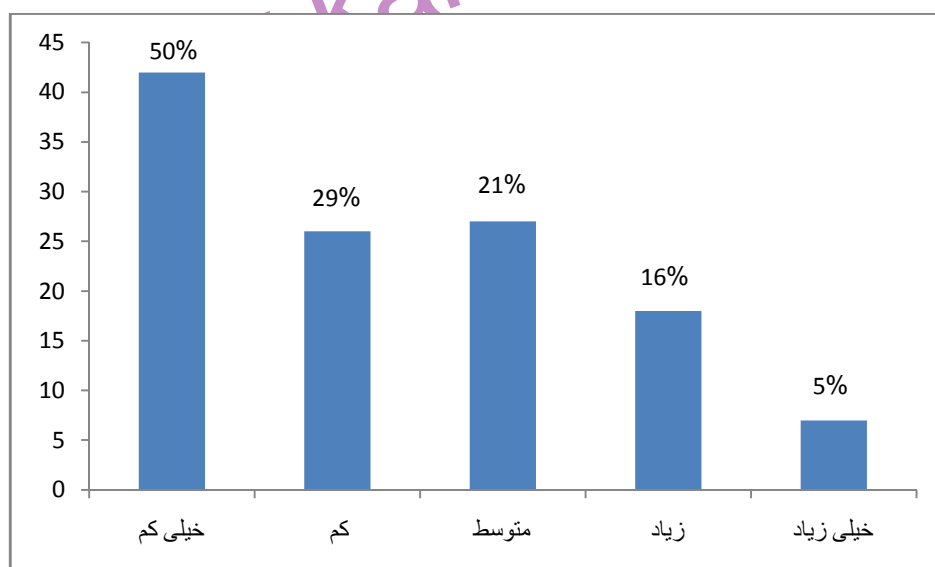
[www.kandoocn.com](http://www.kandoocn.com)



[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

سؤال ۱۰: تا چه حد بازیهای رایانه ای فرزند شما را گوشه گیر کرده است؟				
خیلی کم	کم	متوسط	زیاد	خیلی زیاد
۵۰	۲۹	۲۱	۱۶	۵

جدول شماره ۱۰



طبق این نمودار بازیهای رایانه ای تاثیر کمی بر گوشه گیر کردن نوجوانان دارد.

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

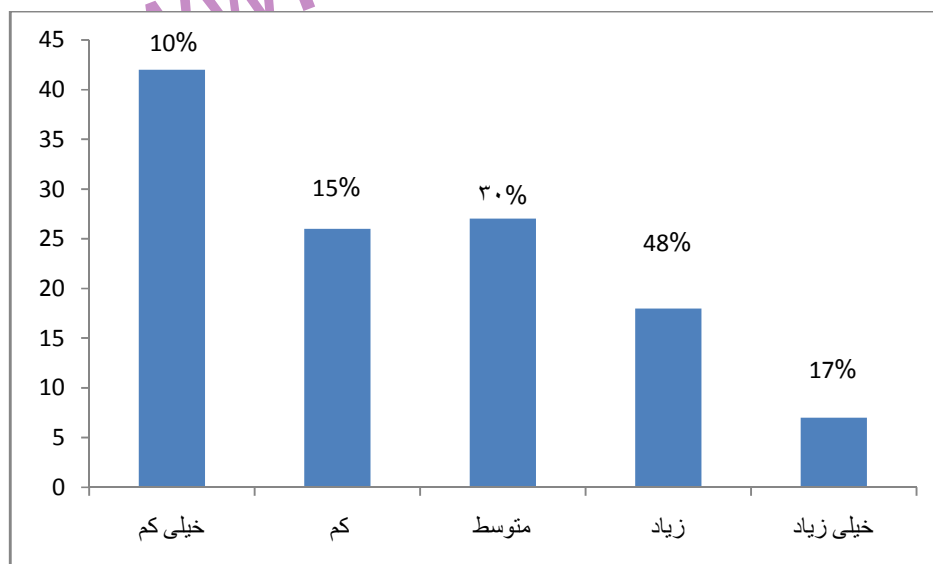
[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooon.com](http://www.kandooon.com)

سؤال ۱۱: بازیهای رایانه ای تا چه اندازه رابطه بین والدین و فرزندان را کمرنگ می کند؟

خیلی کم	کم	متوسط	زیاد	خیلی زیاد
۱۰	۱۵	۳۰	۴۸	۱۷

جسول شماره ۱۱



مطابق این آمار، اکثر والدین معتقدند چون فرزندانشان زمان زیادی را به این بازیها اختصاص می دهند ارتباطشان با آنها کمرنگ شده است.

[www.kandooon.com](http://www.kandooon.com)

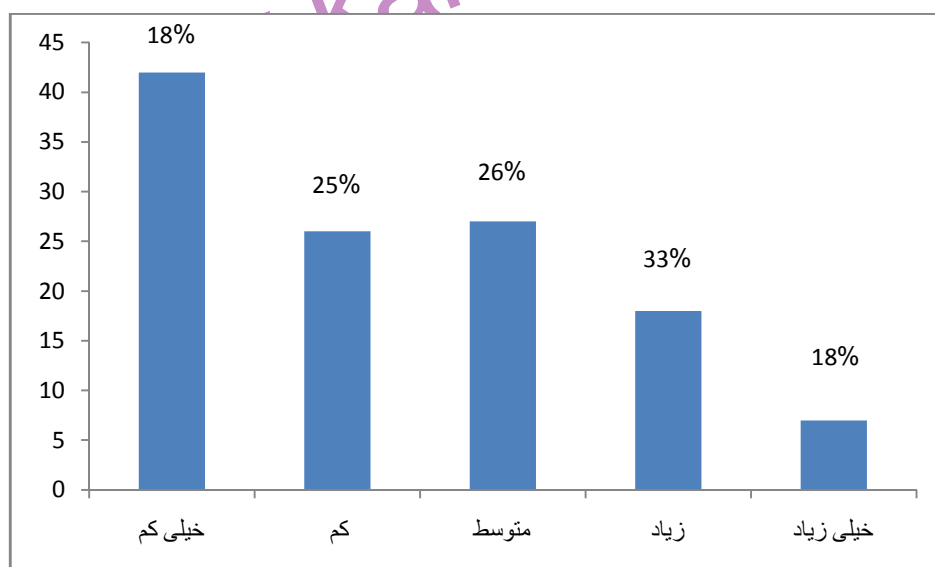
[www.kandooon.com](http://www.kandooon.com)

www.kandoo.cn.com

سؤال ۱۲: فرزند شما چقدر از اوقات فراغت خود را در گیم نت ها می گذراند؟

خیلی کم	کم	متوسط	زیاد	خیلی زیاد
۱۸	۲۵	۲۶	۳۳	۱۸

جدول شماره ۱۲



اکثر والدین معتقدند که فرزندان جذب جذابیت های گیم نت ها می شوند و ترجیح می دهند در این مکانها به بازیهای رایانه ای بپردازند.

www.kandoo.cn.com

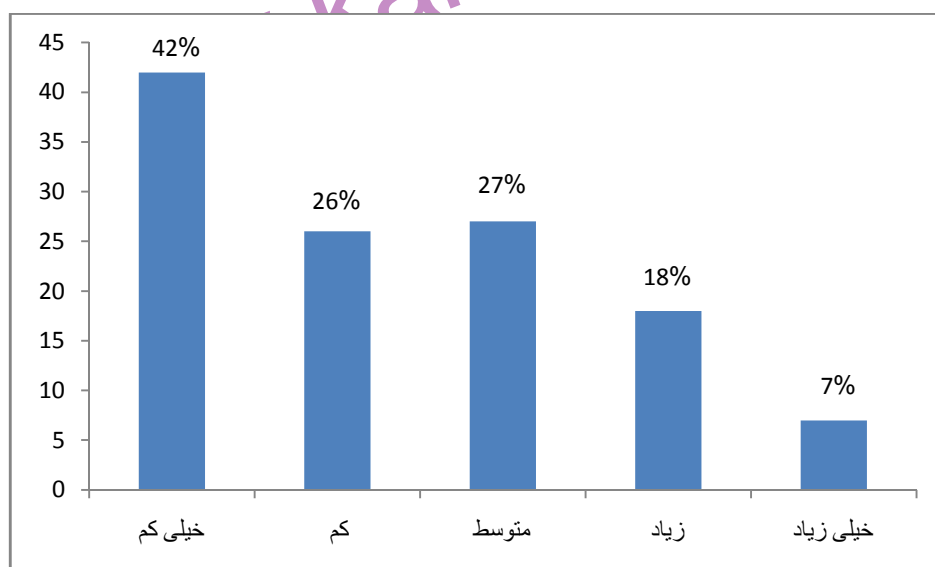
www.kandoo.cn.com

[www.kandooon.com](http://www.kandooon.com)

سؤال ۱۳: بازیهای رایانه ای تا چه میزان موجب خستگی و سردرد فرزند شما می شود؟

خیلی کم	کم	متوسط	زیاد	خیلی زیاد
۴۲	۲۶	۲۷	۱۸	۷

جدول شماره ۱۳



مطابق این امار و گفته ی اکثر والدین ، بازیهای رایانه ای خستگی قابل ملاحظه ای در فرزندشان ایجاد نمی کند.

[www.kandooon.com](http://www.kandooon.com)

[www.kandooon.com](http://www.kandooon.com)

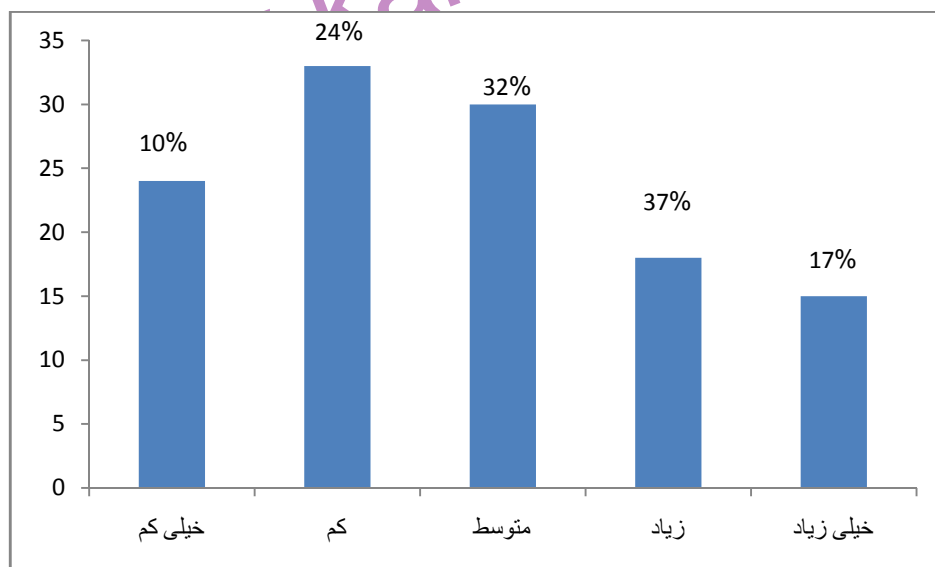
[www.kandooon.com](http://www.kandooon.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

سؤال ۱۴: فرزند شما تا چه حد از شخصیت های بازی الگوبرداری می کند؟

خیلی کم	کم	متوسط	زیاد	خیلی زیاد
۱۰	۲۴	۳۲	۳۷	۱۷

جدول شماره ۱۴



طبق این آمار درصد الگوبرداری نوجوانان از شخصیت های بازی زیاد می باشد.

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

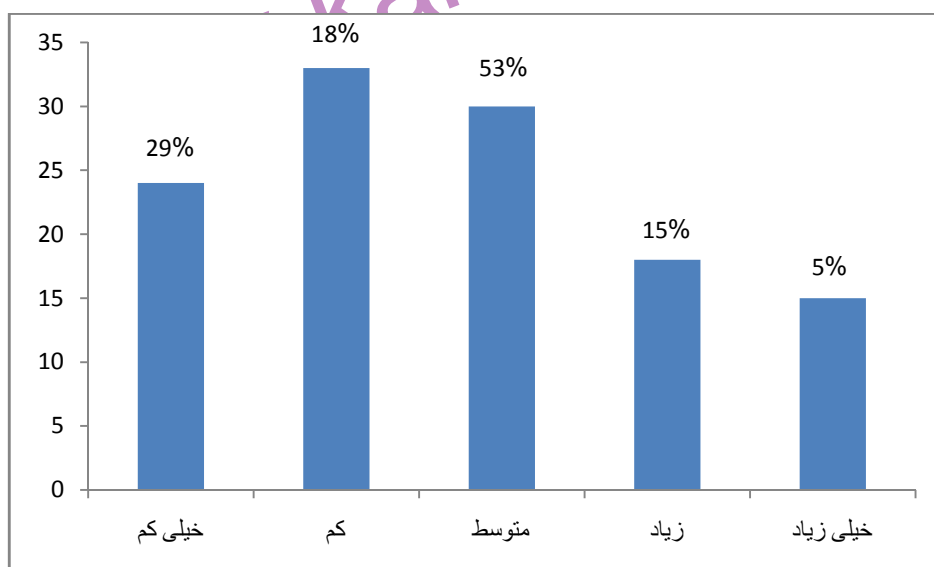
[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

سؤال ۱۶: بازیهای رایانه ای را تا چه اندازه برای نوجوانان خود مفید می دانید؟

خیلی کم	کم	متوسط	زیاد	خیلی زیاد
۲۹	۱۸	۵۳	۱۵	۵

جدول شماره ۱۵



طبق این آمار اکثر والدین این بازیها را برای فرزندانشان مفید نمی دانند.

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

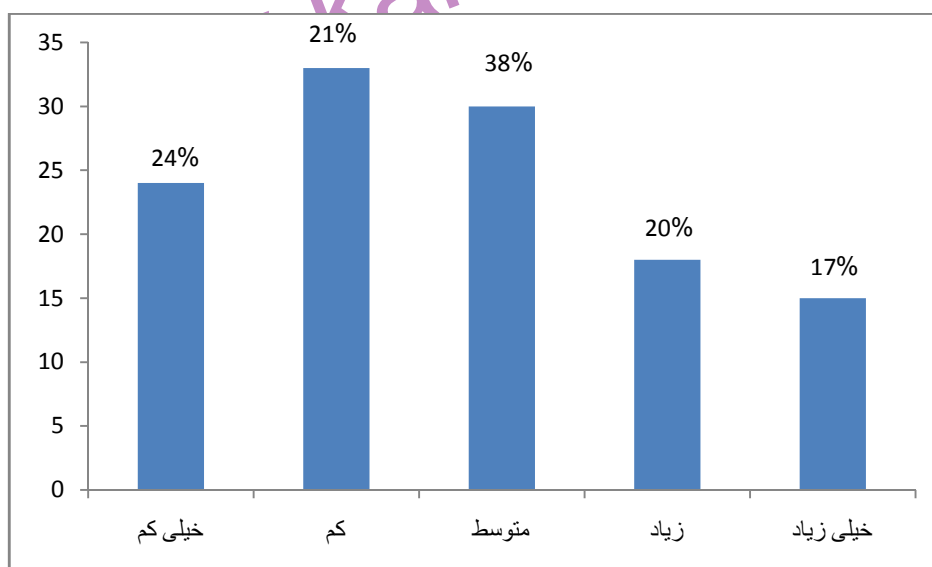
[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

سؤال ۱۵: تا چه اندازه در مورد تاثیرات مثبت و منفی بازیهای رایانه ای می دانید؟

خیلی کم	کم	متوسط	زیاد	خیلی زیاد
۲۴	۲۱	۳۸	۲۰	۱۷

جدول شماره ۱۶



اکثر والدین در مورد تاثیرات بازیهای رایانه ای اطلاع دارند.

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

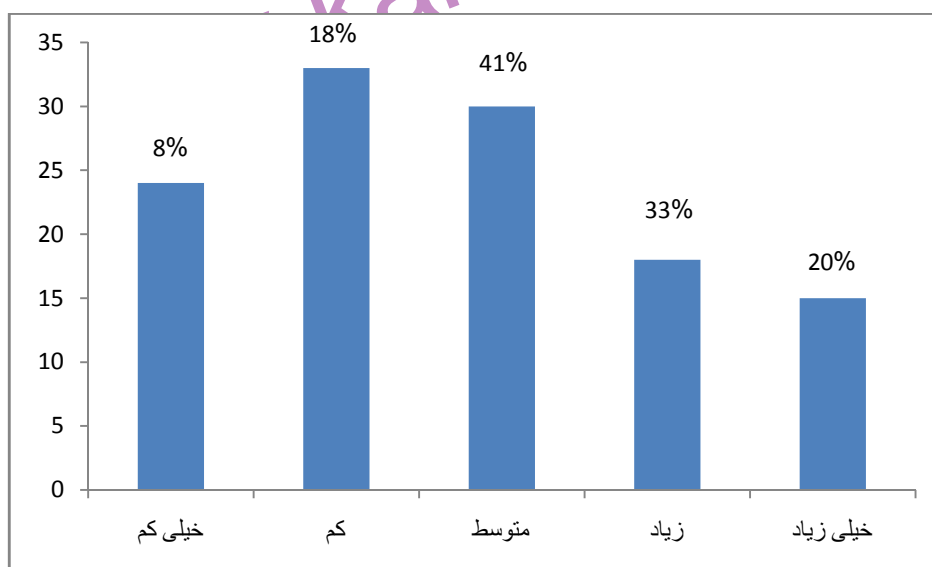
[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandoocn.com](http://www.kandoocn.com)

سؤال ۱۷: تا چه مقدار فرزند شما بازیهای رایانه ای را به باقی کارها ترجیح می دهد؟

خیلی کم	کم	متوسط	زیاد	خیلی زیاد
۸	۱۸	۴۱	۳۳	۲۰

جدول شماره ۱۷



به دلیل جذابیت‌های خاص بازیهای رایانه ای، بیش از ۵۰٪ نوجوانان این بازیها را بر سایر امور ترجیح می دهند.

[www.kandoocn.com](http://www.kandoocn.com)

[www.kandoocn.com](http://www.kandoocn.com)

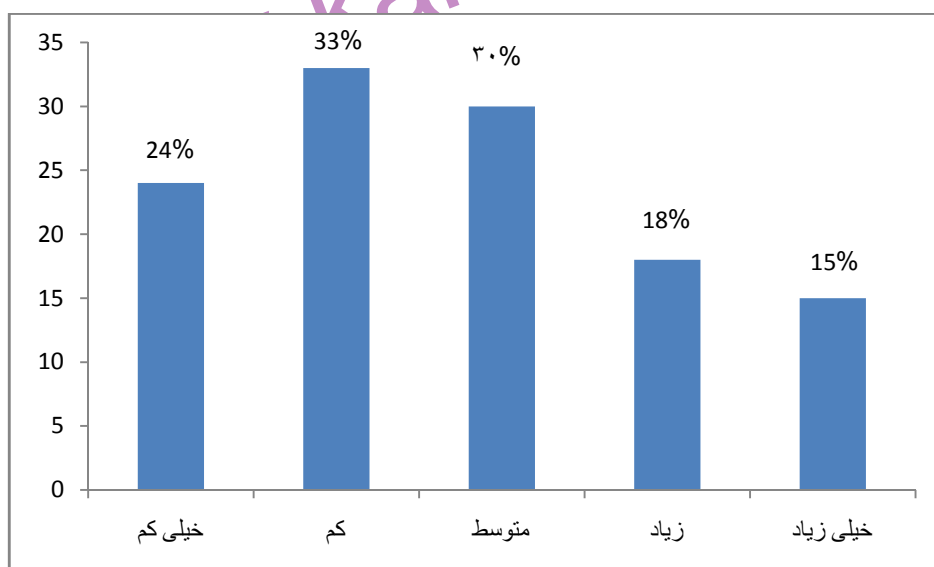


[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

سؤال ۱۸: علاقه ی نوجوان شما به بازیهای غیر خشن چقدر است؟

خیلی کم	کم	متوسط	زیاد	خیلی زیاد
۱۶	۲۲	۴۰	۱۹	۲۳

جدول شماره ۱۸



اکثر والدین معتقدند که نوجوانان پسر بازیهای خشن را به غیر خشن ترجیح می دهند.

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

فصل چهارم:

## بجٹ و نتیجہ گیری

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

## نتیجه گیری

خواسته یا ناخواسته باید بپذیریم که بازی های رایانه ای همانند بسیاری دیگر از پدیده های عصر فناوری اطلاعات به زندگی ما و فرزندانمان راه پیدا کرده است. اگر بخواهیم آن را نادیده بگیریم و فرزندانمان را از این بازی ها محروم نماییم، حرص و ولع آنان برای دسترسی به این بازی ها بیشتر می شود و اگر در خانه نتوانند بازی کنند به خانه دوستانشان می روند. اگر آنجا هم نتوانستند، به گیم نت ها و مکان هایی که می توانند با رایانه بازی کنند، سر می زنند.

از سوي دیگر، اگر بخواهیم فرزندانمان را در این زمینه لجام گسیخته به حال خود بگذاریم، خطرهای روحی، روانی و جسمی آنان را تهدید می کند. لذا والدین و دست اندرکاران امور فرهنگی و آموزشی باید با برنامه ریزی صحیح راه را برای استفاده صحیح کودکان و نوجوانان از این بازی ها هموار کنند.

**فرضیه شماره یک:** بین بازی با رایانه و خشونت نوجوانان رابطه مثبت و قوی وجود دارد.

با توجه به جدول شماره ی ۶ ، اکثر والدین معتقدند که بازیهای رایانه ای موجب خشونت نوجوانان می گردد. بنابراین نتیجه می گیریم این فرضیه مورد تایید قرار گرفته است.

**فرضیه شماره دو:** بین بازی با رایانه و افت تحصیلی نوجوانان رابطه ی مثبت وجود دارد.

با توجه به جدول شماره ۸، بازیهای رایانه ای موجب افت تحصیلی نوجوانان می شود پس نتیجه می گیریم این فرضیه مورد تایید قرار می گیرد.

**فرضیه شماره سه:** بین بازی رایانه ای و الگو برداری نوجوانان رابطه وجود دارد. با توجه به جدول شماره ی ۱۴ ، مشاهده می شود که والدین معتقدند که فرزندانشان از شخصیت های بازیهای رایانه ای الگو برداری می کنند ، بنابراین این فرضیه مورد تایید قرار می گیرد.

**فرضیه شماره چهار:** بین بازی با رایانه و انزواطلبی نوجوانان رابطه وجود دارد. با توجه به جدول شماره ی ده، ۷۹٪ والدین معتقدند بازیهای رایانه ای تاثیری بر انزواطلبی فرزندانشان ندارد بنابراین این فرضیه مورد تایید قرار نگرفته است.

**فرضیه شماره پنج:** بین بازی با رایانه و کمرنگ شدن ارتباط با والدین رابطه وجود دارد. با توجه به جدول شماره ی ۱۱ ، ۶۵٪ والدین معتقدند که بازیهای رایانه ای باعث کمرنگ شدن ارتباط فرزندان با آنها می شود ، بنابراین این فرضیه مورد تایید قرار می گیرد.

## انتقادات :

با توجه به اینکه ، چندین و چند مصاحبه، گزارش، مقاله، تحقیق و پژوهش در ارتباط با بازی های رایانه ای که سرشار از خشونت است وجود دارد که در یک کلام این بازی ها را برای کودکان مانند سم توصیف می کنند، اما دریغ از ذره ای توجه؛ شرایط نه تنها تغییری نکرده بلکه فروشگاه ها و سایت های اینترنتی جولانگاه بازی های خشن شده و مشتریان بیشتری پیدا کرده است.

نکته قابل تامل این که به درجه بندی سطح بازی ها یا به اصطلاح جهانی رنکینگ آن توجهی نمی شود و به آسانی در اختیار خانواده ها قرار می گیرد تا آنان نیز سطوح مختلف خشونت و بی بندوباری را به کودکان و نونهالان خود تزریق کنند. بسیاری از بازی های موجود در فروشگاه ها را کشورهایمانند سوئیس، انگلیس ، کانادا و .... به دلیل شدت خشونت و بی بندوباری ممنوع کرده اند و با عرضه کنندگان آن به شدت برخورد می شود اما گویی در ایران کمتر به این نکات توجه می شود و تنها سود هنگفت آن ملاک تصمیم گیری هاست .

تاسف بارتر این که بخشی از بازی های خشن توانسته است در موبایل نیز راه یافته و کودکانی که این روزها موبایل جز ضروریات زندگی شان شده، در اوقات تنهایی و در راه مدرسه نیز تمرین خشونت می کنند. در برخی از بازی ها کودک ایرانی به سمت نیروهای کشور شلیک می کند، مسلمانان را با نام تروریست می کشد و آنان را افرادی ضعیف و ترسو می بیند که سر باز تنومند آمریکایی به تنهایی همه را از سر راه برداشته و پیروز می شود، چه راهی بهتر و آسان تر از بازی رایانه ای می تواند تبلیغات منفی غرب علیه مسلمانان را در ذهن کودک ایرانی شکل دهد!

با اینکه، بر روی سی دی های بازی های رایانه ای محدودیت سنی چاپ شده است. اما والدین یا نوجوانان توجهی به این محدودیت ها نداشته و بازی را خریداری می کنند. برخی از این بازی ها ترسناک است و مناسب کودکان و نوجوانان نیست. البته به تازگی بازی های فوتبالی و مسابقه ای در میان کودکان و نوجوانان با اقبال مواجه شده و خرید بازی های جنگی نیز مقداری کاهش یافته است.

علیرغم گسترش استفاده از بازی های رایانه ای، گویی مسئولان خیلی هم نگران نیستند، هنوز آمار دقیق و معتبری در باره استفاده از بازی های رایانه ای، انواع آن، سن، دسته بندی، محدودیت ها، تعداد، خطرات و ... وجود ندارد.

## پیشنهادهات:

با توجه به یافته اصلی این پژوهش مبني بر موثر بودن بازیهای رایانه ای در تشدید اثرات منفی روان شناختی، پیشنهادهاي زیر ارائه مي شود.

۱- آگاه سازی و آموزش والدین و کودکان و نوجوانان از اثرات مخرب بازیهای رایانه ای خشن.

۲- کنترل و نظارت بر روند تکثیر و توزیع بازیهای رایانه ای .

۳- تدوین آیین نامه های مربوط به تاسیس و اداره کلوب های بازی های رایانه ای و گیم نت ها.

۴- حمایت از تولید بازیهای رایانه ای آموزشی مفید با توجه به فرهنگ بومی و محلی.

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

فصل پنجم:

## منابع و پیوست

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

[www.kandooch.com](http://www.kandooch.com)

## منابع:

- ۱- افتاده حال، درویش (۱۳۷۵). نقش و تاثیر بازی های رایانه ای بر کودکان و نوجوانان. مجموعه مقالات همایش پیامدهای فرهنگی اسباب بازی. تهران، فرهنگسرای بهمن.
- ۲- بیابانگرد، اسماعیل (۱۳۷۶). بررسی ارزش های مختلف بازی برای کودکان و نوجوانان. مجله پیوند، شماره ۱۶۱
- ۳- زمانی، محمد (۱۳۷۱). بازی و تاثیر آن بر رشد و تحول جسمانی، اخلاقی و اجتماعی کودک. رشد معلم. سال ۱۱، شماره ۹.
- ۴- سیف، علی اکبر (۷۱-۱۳۷۰). استرس و اضطراب از دیدگاه نظریه های یادگیری. مجله پژوهش در مسایل روانی و اجتماعی. سال چهارم، شماره ۶ و ۷.
- ۵- گلرخی، شایسته (۱۳۷۵). نقش اسباب در انتقال فرهنگ به کودکان. مجموعه مقالات همایش پیامدهای فرهنگی اسباب بازی. تهران، فرهنگسرای بهمن.
- ۶- منطقی، مرتضی (۱۳۸۰). بررسی پیامدهای بازیهای رایانه ای و ویدئویی. تهران: انتشارات فرهنگ معاصر.
- ۷- وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، معاونت پژوهش و آموزش، دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی (۱۳۸۰). پیامدهای فرهنگی اسباب بازی. چاپ سوم. تهران: موسسه فرهنگ و دانش.



۸- پایگاه اینترنتی تبیان. [www.Tebyan.Nrt](http://www.Tebyan.Nrt)

صادقیان، عفت. تأثیر کامپیوتر و اینترنت بر کودکان و نوجوانان.

۹- مجموعه مقالات نخستین همایش ملی علمی فضاهای مجازی (آسیب ها و پیامدها)،

سمنان (۱۳۸۷).

۱۰ Anderson, A and Dill, Caren (۲۰۰۰ April). Jurnal of Personality and Sociaty

Psychology. Vol ۷۸ . No. ۴. -۸

Cooper, J and Mackie, D ( ۱۹۹۸). Video Games and aggression in children. J,

A.P.P.L.E , Soc Psychol. ۱۶ (۸).

- Griifiths. Mark (۱۹۹۸). Does Internet and Computer addiction exist. Inter national Conference of Bristol. u. k.

- Gwinup, G and Haw, T and Elias, A ( ۱۹۹۳ ). Cardio vascular Changes in Video games players: Couse for Concern. Stgral. Med. ۷۴ (۶).

- Murphy. J. K and Alper , B . S and Moes , G, W . (۱۹۸۶). Race and Cardio Vas Cular Reactivity and egllected realation Ship , Hypertention. ۸ (۱۱).

- Sakamot, A. (۱۹۹۴). Video Games use and the development of Socio Cognitive abilities in Childeren:

### عنوان پروژه: تاثیر بازیهای رایانه ای بر پرخاشگری نوجوانان پسرناحیه ی ۶

ضمن تشکر از همکاری شما پرسشنامه ای که در اختیار دارید ابزاری است برای یک تحقیق علمی که با هدف پی بردن تاثیر بازیهای رایانه ای بر پرخاشگری نوجوانان طراحی شده است.

مشخصات والدین:

پدر  مادر  سن: ..... تحصیلات: ..... شغل: .....

سن نوجوان: .....

پرسشنامه

خیلی	زیاد	متوسط	۶	خیلی کم	
					۱-نوجوان شما چه مقدار از وقت خود را به بازیهای رایانه ای اختصاص میدهد؟
					۲-علاقه نوجوان شما به بازیهای رایانه ای خشن چقدر است؟
					۳-این بازیها چه مقدار با سن نوجوان شما مطابقت دارد؟
					۴-تا چه میزان بر انتخاب نوع بازی فرزندان دخالت می کنید؟
					۵-تا چه میزان بر زمان بازی فرزندان نظارت دارید؟
					۶-تا چه میزان بازیهای رایانه ای در فرزند شما ایجاد رفتار خشونت امیز می کند؟
					۷-تا چه میزان هنگام بازی فرزندان با او همراه می شوید؟
					۸-بازیهای رایانه ای تا چه اندازه بر افت تحصیلی فرزند شما تاثیر گذاشته است؟
					۹-بازیهای رایانه ای تا چه اندازه بر تحلیلات فرزند شما تاثیر داشته است؟
					۱۰-تا چه حد بازیهای رایانه ای فرزند شما را گوشه گیر کرده است؟
					۱۱-بازیهای رایانه ای تا چه اندازه رابطه ی بین والدین و فرزندان را کمرنگ می کند؟
					۱۲-فرزند شما چقدر از اوقات فراغت خود را در گیم تنها میگذراند؟

					۱۳-بازیهای رایانه ای تا چه میزان موجب خستگی و سردرد فرزند شما میشود؟
					۱۴-فرزند شما تا چه حد از شخصیت‌های بازی الگو برداری می کند؟
					۱۵- تا چه اندازه در مورد تاثیرات مثبت و منفی بازیهای رایانه ای می دانید؟
					۱۶- بازیهای رایانه ای را تا چه اندازه برای نوجوانان خود مفید میدانید؟
					۱۷-تا چه مقدار فرزند شما بازیهای رایانه ای را به باقی کارها ترجیح میدهد؟
					۱۸-علاقه نوجوان شما به بازیهای غیر خشن چقدر است؟