

کارکرد بازیهای رایانه‌ای در رفتار نوجوانان

روانشناسی منصور، دانشجوی کارشناسی ارشد علوم ارتباطات اجتماعی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شرق
(نویسنده و عهده‌دار مکاتبات)

چکیده:

بررسی اثر بازی‌های رایانه‌ای بر سازگاری، توانایی ذهنی، روابط اجتماعی، میزان فعالیت‌ها و سرگرمی جمعی، میزان تماشای تلویزیون، تأثیر بازی‌های رایانه‌ای، میزان رابطه با خانواده، میزان خشونت، تأثیر بازی‌های رایانه‌ای را بر اضطراب، کیفیت تحصیلی، میزان اعتیاد به بازی، تلاش برای رسیدن به هدف، میزان به کارگیری فکر، میزان سرگرم کننده بودن بازی‌ها، میزان تمرکز و جنبه آموزشی بازی‌ها و میزان استفاده بازی‌های رایانه‌ای هدف پژوهش می‌باشد. نتایج نهایی پژوهش نشان داد بین توانایی ذهنی دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند در مقایسه با دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند تفاوت وجود ندارد. بین میزان فعالیت‌ها و سرگرمی جمعی دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند در مقایسه با دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند تفاوت وجود ندارد. بین روابط اجتماعی دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند در مقایسه با دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند تفاوت وجود دارد. و سایر متغیرها اثر بازی‌های رایانه‌ای بر آنها معنادار می‌باشد.

واژگان کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، رفتار نوجوانان

مقدمه :

بازیهای رایانه‌ای به موازات پیشرفت سخت‌افزارهای رایانه‌ای تحول پیدا کرده‌اند، تصاویر و صداها موجود در این بازیها رقیب جدی آنچه در فیلم‌های سینمایی می‌بینیم شده‌اند. مسئله بازی‌های رایانه‌ای در آینده می‌تواند این باشد که در آنها حقیقت مجازی به گونه‌ای ارائه شوند که قابل تشخیص با جهان واقعی نباشد. (سیروس بینی، ۱۳۸۴ ص ۳۲)

امروزه بازیهای رایانه‌ای نه تنها ابزاری برای گذراندن اوقات فراغت و تفریح شده‌اند بلکه به یکی از بزرگترین صنایع فناوری ارتباطات و اطلاعات تبدیل شده‌است. صنعتی که در دو دهه اخیر تاثیرات شگرفی بر سخت‌افزارها و نرم‌افزارهای مورد استفاده در سر تا سر جهان به جای گذاشته است و به سبب گسترش دامنه‌ی تاثیر رسانه‌های جمعی، ماهواره، اینترنت و سایر فناوریهای اطلاع رسانی جامعه اطلاعاتی، امروزه بعد جهانی پیدا کرده و منحصر به کشور یا کشورهای خاصی نمی‌شود. این بازیها که بعنوان محبوبترین سرگرمی نوجوانان لقب گرفته‌اند می‌توانند یک تهدید جدی برای سلامت روح و روان و جسم آنان نیز به شمار رود و به نظر می‌رسد که می‌تواند رابطه تنگاتنگی با وضعیت سلامت و روان افراد و همچنین تاثیر مستقیمی بر میزان رفتارهای پرخطر، اضطراب، افسردگی و انزوا طلبی و... داشته باشد. (اسکالسی، ۲۰۰۴، ص ۱۱). با این وجود نمی‌توان اثرات مثبت این بازی‌ها را بر خلاقیت و بالندگی ذهنی کودکان و نوجوانان نادیده گرفت.

طرح مسئله:

اکنون تغییرات در فناوری ارتباطات به سرعت رخ می‌دهد، از جمله این فناوریهای جدید تلویزیون کابلی، رایانه‌های خانگی، دستگاه‌های ویدئویی، ماهواره‌ها و انتقال الکترونیکی اطلاعات چندرسانه‌ای لوح فشرده و تلویزیون است (سورین و تانکار، ۱۳۸۸، ص ۲۴).

در گذشته رایانه‌ها وسیله‌ای خاص و در دسترس همگان نبود ولی امروزه این پدیده جدید دانش بشری به علت سودمندی زیاد آنرا به حدی قابل دسترس ساخته‌اند که همه از عهده خرید آن برآمده و می‌تواند آنرا به خانه‌های خود ببرند و بر روی میز نصب کنند این رایانه‌های خانگی کارکردهای زیادی دارند از جمله نوشتن، آموزش، تحلیل مالی و تفریح و سرگرمی که آن را نخستین فوق رسانه می‌خوانند که در همه شئون زندگی انسان راه یافته است (همان منبع، صص ۲۶-۲۵) و همچون دیگر ساخته‌های بشر دو رو دارد یک روی آن استفاده صحیح در کارها و کمک به رشد و سعادت و روی دیگر آن استفاده غلط است که معمولا جز در موارد علمی و شغلی از آن استفاده می‌شود. آنچه بیشتر کودکان، نوجوانان و جوانان را شیفته خود کرده است استفاده غیر علمی و بازیهای رایانه‌ای است. (کانتر، ۱۳۸۷، ص ۱۵)

بازی جزء اجتناب ناپذیر زندگی آدمی به ویژه دوران کودکی، نوجوانی و جوانی است البته شکل بازی از دوره‌ای به دوره‌ای دیگر و از جامعه‌ای به جامعه‌ای دیگر تفاوت دارد. اما آنچه که در دنیای جدید شگفت آور است شباهت و یکدستی بازیهای جدید رایانه‌ای می‌باشد. (کانتر، ۱۳۸۷، ص ۲۴).

بازیهای رایانه‌ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار رسانه‌های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری‌های ارتباطی، طی سال‌های اخیر با کشش و جاذبه‌ای حیرت انگیز، عمده‌ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می‌کند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده بلکه به نظر می‌رسد اوقاتی را که آنان باید به تکلیف درسی یا در جمع خانواده یا همسالان خود اختصاص دهند پوشش داده است. (شاهوردی، ۱۳۸۸، ص ۴۸).

از طرفی بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای، گیرندگان منفعل پیام‌های بازی و افرادی ناتوان در رویارویی با قدرت نفوذ و سلطه این بازی‌ها نیستند، بلکه یک بازی، بازی‌های رایانه‌ای یکسان به واسطه وجود متغیرهای دموگرافیکی و روانشناسی خاص نظیر جنسیت، سن، سنخ شخصیتی و غیره بر هر فرد، تأثیر متفاوتی می‌گذارد. (اسکالسی، ۲۰۰۴، ص ۱۸)

به علت اثرات فیزیولوژیک بازی‌ها، اغلب مطالعات از بازی‌های ویدیویی به عنوان یک منبع استرس زا برای اندازه گیری واکنش پذیری قلبی - عروقی و دستگاه سمپاتیک استفاده شده‌است. (مودستی و همکاران، ۱۹۹۴، کوک و همکاران، ۲۰۰۱ ص ۲۲).

امروزه بازی‌های رایانه‌ای نه فقط ابزاری برای سرگرمی و تفریح، بلکه یکی از بزرگترین صنایع دنیای فناوری ارتباطات و اطلاعات هستند. صنعتی که در دو دهه اخیر، تاثیرات عظیمی بر سخت‌افزارها و نرم‌افزارهای مورد استفاده در سرتاسر جهان به جای گذاشته‌اند. (بری کانتر ۱۳۸۷، ص ۴۱)، با توجه به اهمیت بازی‌های رایانه‌ای برای بچه‌ها و ضعف نتایج تحقیق در این خصوص در این صنعت، مساله‌ای که محقق را به انجام این تحقیق وا داشت پاسخ به این سوال است: بازی‌های رایانه‌ای چه تاثیری بر نوجوانان دارند؟ و اینکه نکات مثبت و منفی استفاده از بازی‌های رایانه‌ای کدامند؟

اهمیت و ضرورت تحقیق :

آنچه در این تحقیق برای محقق اهمیت و ضرورت داشته و باعث شده که به او بپردازد جذبه و علاقه‌ای است که این بازیها در نوجوانان بوجود می آورند. و آنها را مجذوب و شیفته خود کرده‌اند. این بازیها نه تنها کودکان، نوجوانان، جوانان بلکه حتی بزرگترها را هم مجذوب خود کرده‌اند.

این جاذبه به قدری زیاد است که بعضی اوقات بچه هاشاید ساعت‌ها پای رایانه هایشان بنشینند و بازی کنند و یا بعضی از اوقات زودتر از وقت معمول از خواب بیدار شده تا پیش از رفتن به مدرسه کمی به بازی بپردازند. بازیهای رایانه‌ای امروزی شگفت انگیز از بازیهای سنتی قدیمی است و نوجوانان امروزی با عرصه‌های جهانی مواجه شده‌اند که مرزهای فیزیکی و جغرافیایی کشورها و فرهنگ آنها را در نوردیده است و فرهنگ جهانی رسانه‌ها برای آنها یک قدرت متحد ساز و نوعی آموزش فرهنگی شده‌است.

بنابر این با توجه به مشغله فکری اجتماعی اقتصادی خانواده‌ها و از سوی دیگر رها شدن نوجوانان در انتخاب انواع آن، این بازیها می‌توانند نوجوانان را تهدید کرده تا با القای تفکرات و باورهای نا به هنجار به ذهن آنان فرهنگ جامعه را در آینده با دگرگونی غیر قابل تصویری مواجه نماید. از طرف دیگر این بازیها به دلیل در اختیار قرار دادن فضای تجربه مجازی باعث پرورش و رشد توانایی ذهنی نوجوانان خواهد شد. با توجه به اینکه شناخت اندکی که نسبت به این صنعت در کشور ما وجود دارد، باعث شده‌است تا بیشتر افراد، بازهای رایانه ای را ویژه کودکان و نوجوانان بدانند و آن را نوعی تفریح جهت اوقات فراغت بپندارند. ولی در اکثر کشورهای جهان، این بخش از علوم تخصص‌های مهم به شمار می‌رود و اهمیت به سزایی دارد. هم اکنون مثل سایر رشته‌های تحصیلی، طراحی بازی‌های کامپیوتری در بسیاری از دانشگاه‌های معتبر جهان تدریس می‌شود و فارغ التحصیلان این رشته‌ها مانند میلیون‌ها نفر دیگر در این صنعت مشغول به کار هستند.

بدین صورت آنچه که در این تحقیق مد نظر می‌باشد جذبه و علاقه‌ای است که این بازیها در کودکان و نوجوانان بوجود آورده و نگارنده می‌کوشد تا ضمن تعیین آثار مثبت و نکات منفی بررسی کند نوجوانانی که ساعت‌های زیادی وقت خود را صرف این بازیها می‌کنند چگونه می‌توانند به دیگر برنامه‌های خود بپردازند.

محقق در نظر دارد با توجه به اینکه تحقیق در این خصوص محدود بوده کارکرد این بازیها را بر روی نوجوانان بررسی کند و با انجام این تحقیق خانواده‌ها و مسئولان در می‌یابند استفاده از بازی‌های رایانه‌ای چه تاثیرات مثبت و منفی بر نوجوانان دارد و میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای چقدر باید باشد تا تاثیرات نا مطلوب بر نوجوانان نداشته باشد.

اهداف تحقیق :

هدف کلی: هدف اصلی محقق در این تحقیق بررسی تاثیر بازیهای رایانه‌ای بر روی رفتار نوجوانان است.

پرسش آغازین :

بازیهای رایانه‌ای بعنوان یک ابزار ارتباطی چه تاثیری بر روی رفتار نوجوانان خواهد گذاشت؟

فرضیه‌های تحقیق:

- ۱- بین سازگاری دانش‌آموزان و میزان استفاده آنها از بازی‌های رایانه‌ای رابطه وجود دارد.
- ۲- بین توانایی ذهنی دانش‌آموزان و میزان استفاده آنها از بازی‌های رایانه‌ای رابطه وجود دارد.
- ۳- بین میزان تماشای تلویزیون دانش‌آموزان و میزان استفاده آنها از بازی‌های رایانه‌ای رابطه وجود دارد.
- ۴- بین روابط اجتماعی دانش‌آموزان و میزان استفاده آنها از بازی‌های رایانه‌ای رابطه وجود دارد.
- ۵- بین میزان فعالیت‌ها و سرگرمی دانش‌آموزان و میزان استفاده آنها از بازی‌های رایانه‌ای رابطه وجود دارد.
- ۶- بین میزان رابطه با خانواده دانش‌آموزان و میزان استفاده آنها از بازی‌های رایانه‌ای رابطه وجود دارد.
- ۷- بین میزان خشونت دانش‌آموزان و میزان استفاده آنها از بازی‌های رایانه‌ای رابطه وجود دارد.
- ۸- بین اضطراب و استرس دانش‌آموزان و میزان استفاده آنها از بازی‌های رایانه‌ای رابطه وجود دارد.
- ۹- بین کیفیت تحصیلی دانش‌آموزان و میزان استفاده آنها از بازی‌های رایانه‌ای رابطه وجود دارد.
- ۱۰- بین میزان اعتیاد به بازی دانش‌آموزان و میزان استفاده آنها از بازی‌های رایانه‌ای رابطه وجود دارد.
- ۱۱- بین میزان تلاش برای رسیدن به هدف دانش‌آموزان و میزان استفاده آنها از بازی‌های رایانه‌ای رابطه وجود دارد.
- ۱۲- بین میزان به کارگیری فکر دانش‌آموزان و میزان استفاده آنها از بازی‌های رایانه‌ای رابطه وجود دارد.
- ۱۳- بین میزان سرگرم کننده بودن بازی‌ها برای دانش‌آموزان و میزان استفاده آنها از بازی‌های رایانه‌ای رابطه وجود دارد.
- ۱۴- بین میزان تمرکز و جنبه آموزشی بازی‌ها برای دانش‌آموزان و میزان استفاده آنها از بازی‌های رایانه‌ای رابطه وجود دارد.
- ۱۵- بین میزان استفاده بازی‌های رایانه‌ای و جنسیت دانش‌آموزان رابطه وجود دارد.

پیشینه تحقیق:

می‌توان تحقیقاتی که آثار فن آوری ارتباطی جدید را بررسی کرده‌اند به دو دسته عمده تقسیم کرد. دسته اول پژوهش‌هایی که تأثیرات مثبت فن آوری‌ها را بررسی کرده‌اند و دسته دوم، پژوهش‌هایی که آثار منفی را مورد نظر داشته‌اند. در اینجا به برخی از این تحقیقات اشاره می‌شود.

تأثیر بازیهای رایانه‌ای پرخاشگرانه و غیر پرخاشگرانه بر خلاقیت و خود پنداره نوجوانان راهنمایی دختر و پسر شهرستان بندر عباس در سال ۸۷-۸۸ درمقطع کارشناسی ارشد (دانشکده علوم انسانی گروه روانشناسی دانشگاه پیام نور) توسط خانم نوشین تقی نژاد انجام شد. دراین پژوهش استاد راهنما دکتر احمد علیپور و استاد مشاور دکتر علیرضا آقا یوسفی بوده‌است.

نتیجه پایان نامه به شرح زیر است:

این پژوهش جهت بررسی تاثیر بازی‌های پرخاشگرانه و غیر پرخاشگرانه بر خلاقیت و خود پنداری نوجوانان دختر و پسر شهرستان بندر عباس در سال تحصیلی ۸۷-۸۸ انجام شده‌است. طرح تحقیق در این پژوهش از جمله طرح‌های نیمه آزمایشی به روش پیش آزمون - پس آزمون یا گروه کنترل و نمونه آماری شامل ۶۰ آزمودنی (۴۰ نفر گروه آزمایشی و ۲۰ گروه گواه) می‌باشد.

ابزار اندازه گیری شامل پرسش نامه خلاقیت عابدی و پرسش نامه خود پنداری اهلوالیاء است. بازیهای رایانه‌ای مورد استفاده در این پژوهش، بازی رایانه‌ای خیر و شر و بازی رایانه‌ای فیفا می‌باشد. بازیکنان این بازیها را در طول یک ماه و

به مدت ۸ جلسه، هر جلسه ۳۰ دقیقه انجام دادند. سپس خلاقیت و خود پنداری آزمودنیها اندازه گیری شده است. تحلیل آماری داده‌ها در سطح معناداری ((P)) نشان داد که خلاقیت در پسران و دختران فرق دارد. بدین صورت که انعطاف پذیری دختران از پسران بیشتر است. خود پنداری در دختران و پسران متفاوت است به این معنی که مولفه شادی در دختران از پسران بیشتر است. بین دختران و پسران در تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خود پنداری تفاوت وجود دارد. یعنی در مولفه‌های ((رفتار)) وضعیت عقلانی و تحصیلی، شهرت و شادی متفاوت‌اند بدین صورت که بعد از انجام بازی‌های رایانه‌ای ((رفتار)) در دختران افزایش و در پسران کاهش یافته است. وضعیت عقلانی و تحصیلی در دختران و پسران افزایش یافته است. شهرت در پسران افزایش و در دختران کاهش یافته است. شادی در دختران کاهش یافته است. بین در آمد خانواده و تحصیلات پدر با خود پنداری فرزندان رابطه معناداری وجود دارد. بین تعداد فرزندان و خلاقیت رابطه معناداری وجود دارد.

پژوهشی دیگر توسط بهناز دوران در مقطع کارشناسی ارشد (دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده علوم انسانی) با عنوان بررسی رابطه بازیهای رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان انجام شد در این تحقیق استاد راهنما دکتر پرویز آزاد فلاح بوده، این پژوهش در سال ۱۳۸۰ انجام شده است که چکیده به شرح زیر می‌باشد. (چکیده تحقیق)

پژوهش حاضر به بررسی تاثیر بازیهای رایانه‌ای - ویدیویی بر مهارت‌های اجتماعی نوجوانان پرداخته است به منظور بررسی رابطه بین مبادرت به بازیهای رایانه‌ای و میزان مهارت‌های اجتماعی ۲۵۸ نفر دانش‌آموز پسر مقطع اول دبیرستان انتخاب شدند که ضمن پاسخ به پرسشنامه محقق ساخته اطلاعات جمعیت شناختی پرسشنامه مهارت‌های اجتماعی را نیز تکمیل کردند. اطلاعات گردآوری شده با استفاده از روش تحلیل رگرسیون چند متغیری مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت یافته‌های این پژوهش حاکی از آنند که گرچه تجربه بازی با مهارت‌های اجتماعی رابطه معکوس دارد یعنی هرچه تجربه بازی بیشتر باشد مهارت‌های اجتماعی کمتر است، اما این رابطه معنادار نبوده و در عوض وجود رابطه معنا دار بر دو محور محل بازی و حضور دیگران در محل بازی متمرکز بوده است به طوری که انتخاب منزل به عنوان محل بازی و یا ترجیح تنها بودن در محل بازی با مهارت‌های اجتماعی رابطه معکوس و پرداختن به بازی در محل هایی که امکان حضور دیگران وجود دارد. با متغیر مهارت‌های اجتماعی رابطه‌ای مستقیم دارد در مجموع با استفاده به یافته‌های پژوهش می‌توان ابراز نمود که مبادرت به این بازیها می‌تواند تاثیر به سزایی در الگوی تعاملات بین فردی و در نتیجه مهارت‌های اجتماعی بر گردد.

تاریخچه بازیهای رایانه‌ای:

تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای به سال‌های اولیه دهه هشتاد بر می‌گردد. در سال ۱۹۶۱ استیو راسل جنگ فضایی را روی کامپیوتری در ام. آی. تی طراحی می‌کند.

در سال ۱۹۷۲ شرکت آتاری یک بازی الکترونیکی تنیس روی میز به نام پنگ را معرفی و به بازار عرضه کرد و در همان سال شرکت مگناوکس با عرضه یک مجموعه بازی ویدیویی به نام اکتیویژن پرداخت که با اتصال به تلویزیون‌های خانگی امکان بازی فراهم می‌شد. در سال ۱۹۷۵ تی وی گیم از شرکت آتاری با همین بازی پونگ به بازار می‌آید. دو پیج برای بالا و پایین بردن مثلا راکت‌های تنیس. به این ترتیب رفته رفته بر تعداد شرکت‌های سازنده بازی‌های رایانه‌ای - ویدیویی افزون شد تا آنکه در پایان سال ۱۹۷۶ بالغ بر بیست شرکت مختلف به تولید بازیهای رایانه‌ای قابل استفاده در خانه پرداختند؛ در سال ۱۹۷۶ شرکت کودک زیبا با ارائه اولین مجموعه بازی‌های رایانه‌ای - ویدیویی قابل برنامه ریزی به شکل دستگاه نصب شده و امکان انجام بازیهای مختلف را فراهم می‌آورد. (منطقی، ۱۳۸۰، ص ۲۹)

پیدایش این پدیده جدید موجی از نویدها و نگرانی‌ها را به دنبال داشته است در حالیکه برخی بشارت گشایش دنیایی جدید و خلاق را برای کودکان و نوجوانان به همراه داشته‌اند این بازی‌ها را مقدمه‌ای برای آشنایی بیشتر با رایانه، آموختن زبان، افزایش مهارت‌های هماهنگی چشم و دست و سرو سامان بخشیدن به اوقات فراقت کودکان و نوجوانان

می‌دانستند و عده‌ای دیگر با نگرانی به محتوای بازیها چشم دوخته‌اند که با افزایش میزان واقع‌گرایی و حد اکثر بهره‌گیری از دانش علوم رایانه‌ای، فیزیک و سایر علوم مرتبط سعی در هرچه بیشتر مجذوب ساختن مخاطبین خود به دنیای خشن بازیها دارند. حتی برخی این بازیها را از مصادیق تهاجم فرهنگی دانسته که مضامین ضد ارزشی و ضد فرهنگی را دارند و در بسیاری از موارد از جاذبه‌های جنسی بهره‌گیری می‌کنند. (امین صارمی، ۱۳۷۵ ص ۲۶)

روش تحقیق :

در این تحقیق از روش توصیفی همبستگی استفاده شده است که در واقع پس از تعیین میزان استفاده بازی‌های رایانه‌ای توسط دانش‌آموزان رابطه آن با ویژگی‌های تعیین شده آنها از طریق همبستگی تعیین می‌شود.

جامعه آماری :

جامعه آماری این تحقیق شامل کلیه دانش‌آموزان پسر و دختر دوره راهنمایی و دبیرستان در شهر تهران است که تعداد آنها ۶۱۲۱۲۸ نفر است. منبع؛ (معاونت پژوهشی منابع انسانی آموزش گروه طرح و برنامه ریزی، ۱۳۹۰)

ابزار جمع‌آوری اطلاعات :

ابزار گردآوری داده‌ها در این پژوهش، پرسشنامه محقق ساخته است.

روش تجزیه و تحلیل داده‌ها:

در این تحقیق، برای تجزیه و تحلیل داده‌های به دست آمده از نمونه‌ها، از روش‌های آمار توصیفی و استنباطی استفاده شده است و به منظور تجزیه و تحلیل اطلاعات، از نرم افزار SPSS استفاده گردیده است.

نتایج حاصل از تحلیل فرضیه‌ها:

در این بخش به تحلیل فرضیه‌های آزمون شده پرداخته شد لازم به ذکر است برای آزمون کلیه فرضیه‌ها به جزء فرضیه نهم و پانزدهم که از آزمون χ^2 دو استفاده شد برای سایر فرضیه‌ها از آزمون t گروه‌های مستقل استفاده شد.

فرضیه اول: بین سازگاری دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند در مقایسه با دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند تفاوت وجود دارد.

نتایج آزمون نشان داد t مشاهده شده (۴/۵۱) در سطح آلفای ۵ درصد معنادار است و فرض صفر رد می‌شود به عبارتی بین میانگین سازگاری دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای کم استفاده می‌کنند (۱۵/۲۰) و دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده زیاد می‌کنند (۱۶/۰۴) تفاوت معناداری مشاهده می‌شود در نتیجه می‌توان گفت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند در سازگاری دانش‌آموزان تاثیر داشته باشد.

فرضیه دوم: بین توانایی ذهنی دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند در مقایسه با دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند تفاوت وجود دارد.

نتایج آزمون نشان داد t مشاهده شده (۱/۴۴) در سطح آلفای ۵ درصد معنادار نیست و فرض صفر رد نمی‌شود به عبارتی بین میانگین توانایی ذهنی دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای کم استفاده می‌کنند (۲۸/۳۰) و دانش‌آموزانی که استفاده زیاد می‌کنند (۲۹/۱۹) تفاوت معناداری مشاهده نمی‌شود.

فرضیه سوم: بین میزان تماشای تلویزیون دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند در مقایسه با دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند تفاوت وجود دارد.

نتایج آزمون نشان داد t مشاهده شده ($۱۰/۱۶$) در سطح آلفای ۵ درصد معنادار است و فرض صفر رد می‌شود به عبارتی بین میانگین میزان تماشای تلویزیون در دانش آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای کم استفاده می‌کنند ($۹/۱۸$) و دانش آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده زیاد می‌کنند ($۶/۷۳$) تفاوت معناداری مشاهده می‌شود در نتیجه می‌توان گفت دانش آموزانی که بیشتر از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند کمتر تلویزیون تماشا می‌کنند و دانش آموزانی که به میزان کمتری از بازی‌ها رایانه‌ای استفاده می‌کنند بیشتر تلویزیون تماشا می‌کنند.

در واقع انجام بازی‌های رایانه‌ای توانسته مانع کاهش تماشای تلویزیون در میان دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای به میزان زیاد استفاده می‌کنند شود و می‌توان گفت این کودکان از اثرات جامعه‌پذیری تلویزیون برخوردار نیستند.

فرضیه چهارم: بین روابط اجتماعی دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند در مقایسه با دانش آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند تفاوت وجود دارد

نتایج آزمون نشان داد t مشاهده شده ($۱/۲۳$) در سطح آلفای ۵ درصد معنادار نیست و فرض صفر رد نمی‌شود به عبارتی بین میانگین روابط اجتماعی در دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای کم استفاده می‌کنند ($۱۴/۱۶$) و دانش آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده زیاد می‌کنند ($۱۴/۵۸$) تفاوت معناداری مشاهده نمی‌شود در نتیجه می‌توان گفت بازی‌های رایانه‌ای نتوانسته بر روابط اجتماعی دانش‌آموزان تأثیر منفی بگذارد.

فرضیه پنجم: بین میزان فعالیت‌ها و سرگرمی جمعی دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند در مقایسه با دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند تفاوت وجود دارد

نتایج آزمون نشان داد t مشاهده شده ($۰/۵۲۹$) در سطح آلفای ۵ درصد معنادار نیست و فرض صفر رد نمی‌شود به عبارتی بین میانگین روابط اجتماعی در دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای کم استفاده می‌کنند ($۲۳/۸۲$) و دانش آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده زیاد می‌کنند ($۲۳/۶۲$) تفاوت معناداری مشاهده نمی‌شود در نتیجه می‌توان گفت بین میزان فعالیت‌ها و سرگرمی جمعی دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند در مقایسه با دانش آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند تفاوت وجود ندارد.

فرضیه ششم: بین میزان رابطه با خانواده‌های دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند در مقایسه با دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند تفاوت وجود دارد.

نتایج آزمون نشان داد t مشاهده شده ($۲/۵۹$) در سطح آلفای ۵ درصد معنادار است و فرض صفر رد می‌شود به عبارتی بین میانگین ارتباط با خانواده در دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای کم استفاده می‌کنند ($۱۳/۱۸$) و دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده زیاد می‌کنند ($۱۲/۲۰$) تفاوت معناداری مشاهده می‌شود در نتیجه می‌توان گفت دانش آموزانی که کمتر از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند با خانواده ارتباط بالاتری دارند.

فرضیه هفتم: بین میزان خشونت دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند در مقایسه با دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند تفاوت وجود دارد.

نتایج آزمون نشان داد t مشاهده شده ($۳/۵۰۱$) در سطح آلفای ۵ درصد معنادار است و فرض صفر رد می‌شود به عبارتی بین میانگین میزان خشونت در دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای کم استفاده می‌کنند ($۱۰/۴۴$) و دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده زیاد می‌کنند ($۱۱/۸۷$) تفاوت معناداری مشاهده می‌شود در نتیجه می‌توان گفت دانش‌آموزانی که بیشتر از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند میزان خشونت آنها بیشتر است.

فرضیه هشتم: بین اضطراب دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند در مقایسه با دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند تفاوت وجود دارد

نتایج آزمون نشان داد t مشاهده شده ($۲/۰۵۹$) در سطح آلفای ۵ درصد معنادار است و فرض صفر رد می‌شود به عبارتی بین میانگین میزان اضطراب در دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای کم استفاده می‌کنند ($۱۳/۷۱$) و دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند تفاوت وجود دارد

آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده زیاد می‌کنند (۱۴/۸۳) تفاوت معناداری مشاهده می‌شود در نتیجه می‌توان گفت دانش آموزانی که بیشتر از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند میزان اضطراب آنها بالاتر است.

فرضیه دهم: بین میزان اعتیاد به بازی دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند در مقایسه با دانش آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند تفاوت وجود دارد. برای آزمون این فرضیه از t گروه‌های مستقل استفاده شد به این صورت که از طریق این آزمون میانگین گروه‌ها مقایسه گردیدند.

نتایج آزمون نشان داد t مشاهده شده (۴/۰۸) در سطح آلفای ۵ درصد معنادار است و فرض صفر رد می‌شود به عبارتی بین میانگین میزان اضطراب در دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای کم استفاده می‌کنند (۴/۰۶) و دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده زیاد می‌کنند (۵/۲۶) تفاوت معناداری مشاهده می‌شود در نتیجه می‌توان گفت دانش آموزانی که بیشتر از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند میزان اعتیاد آنها به رایانه بالاتر است.

فرضیه یازدهم: بین میزان تلاش برای رسیدن به هدف در دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند در مقایسه با دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند تفاوت وجود دارد. برای آزمون این فرضیه از t گروه‌های مستقل استفاده شد به این صورت که از طریق این آزمون میانگین گروه‌ها مقایسه گردیدند.

نتایج آزمون نشان داد t مشاهده شده (۳/۹۲) در سطح آلفای ۵ درصد معنادار است و فرض صفر رد می‌شود به عبارتی بین میانگین میزان تلاش برای رسیدن به هدف در دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای کم استفاده می‌کنند (۹/۶۱) و دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده زیاد می‌کنند (۱۰/۵۲) تفاوت معناداری مشاهده می‌شود در نتیجه می‌توان گفت دانش‌آموزانی که بیشتر از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند میزان تلاش شان برای رسیدن به هدف بالاتر است.

فرضیه دوازدهم: بین میزان به کارگیری فکر دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند در مقایسه با دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند تفاوت وجود دارد.

نتایج آزمون نشان داد t مشاهده شده (۰/۶۰۲) در سطح آلفای ۵ درصد معنادار نیست و فرض صفر رد نمی‌شود به عبارتی بین میانگین به کارگیری فکر در دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای کم استفاده می‌کنند (۱۲/۸۳) و دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده زیاد می‌کنند (۱۲/۷۱) تفاوت معناداری مشاهده نمی‌شود.

فرضیه سیزدهم: بین میزان سرگرم کننده بودن بازی‌ها برای دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند در مقایسه با دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند تفاوت وجود دارد.

نتایج آزمون نشان داد t مشاهده شده (۵/۰۶) در سطح آلفای ۵ درصد معنادار است و فرض صفر رد می‌شود به عبارتی بین میانگین میزان سرگرم کننده بودن بازی‌ها برای دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای کم استفاده می‌کنند (۵/۴۴) و دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده زیاد می‌کنند (۶/۸۶) تفاوت معناداری مشاهده می‌شود در نتیجه می‌توان گفت دانش‌آموزانی که بیشتر از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند میزان حالت سرگرم کننده بودن بازی رایانه در آنها بالاتر است.

فرضیه چهاردهم: بین میزان تمرکز و جنبه آموزشی بازی‌ها در دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند در مقایسه با دانش‌آموزانی که از آن استفاده نمی‌کنند تفاوت وجود دارد.

نتایج آزمون نشان داد t مشاهده شده (۴/۳۸) در سطح آلفای ۵ درصد معنادار است و فرض صفر رد می‌شود به عبارتی بین میانگین میزان تمرکز در دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای کم استفاده می‌کنند (۸/۹۵) و دانش‌آموزانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده زیاد می‌کنند (۱۰/۶۳) تفاوت معناداری مشاهده می‌شود در نتیجه می‌توان گفت دانش‌آموزانی که بیشتر از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند میزان تمرکز در آنها بالاتر است.

فرضیه پانزدهم: بین میزان استفاده بازی‌های رایانه‌ای توسط دانش‌آموزان دختر و پسر تفاوت وجود دارد. برای آزمون این فرضیه از آزمون χ^2 دو استفاده شد.

نتایج آزمون خی دو نشان داد خی دو مشاهده شده (۰/۰۰۱) در سطح آلفای ۵ درصد معنادار نیست و فرض صفر رد نمی‌شود به عبارتی میزان استفاده بازی‌های رایانه‌ای توسط دانش‌آموزان دختر و پسر تفاوت معناداری مشاهده نمی‌شود.

پیشنهادات تحقیق:

با توجه به نتایج بدست آمده از پژوهش پیشنهادات زیر ارائه می‌شود:

- ۱- پیشنهاد می‌شود سازمان یا نهادهای مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای با کمک متخصصان نظارتی دقیق و همه جانبه بر تولید، ساخت و رده بندی بازی‌های رایانه‌ای داشته باشند، و به این ترتیب تمام سازندگان و تولیدکنندگان و طراحان این نوع بازی‌ها، موظف هستند به رعایت اصول و مقررات وضع شده و اعمال محدودیت‌های لازم باشند.
- ۲- پیشنهاد می‌شود بر فروش بازی‌های رایانه‌ای به کودکان و نوجوانان، نظارتی دقیق صورت گیرد و از فروش بازی‌های خشن و بسیار هیجان‌انگیز به کودکانی که زیر محدوده سنی مناسب برای انجام این بازی‌ها هستند، جلوگیری شود یا در صورت امکان، بازی‌های رایانه‌ای فقط در حضور والدین و به کودکان عرضه و فروخته شود.
- ۳- طراحی، ساخت و تولید برنامه‌ها و بازی‌های رایانه‌ای آموزنده، سرگرم‌کننده و مفید با توجه به گروه سنی مخاطبان، پیشنهاد دیگری برای شرکت‌های سازنده، این نرم‌افزارها (به ویژه شرکت‌های داخلی)، است. همچنین توصیه می‌شود شرکت‌های تولیدکننده، اطلاعاتی در مورد هر بازی رایانه‌ای بر روی بسته‌ها ارائه دهند تا خریداران در هنگام خرید بتوانند آن را مطالعه کنند.

فهرست منابع:

- استورا. (۱۳۷۷). تنیدگی یا استرس بیماری جدید تمدن. دکتر پریخ دادستان، تهران: انتشارات رشد.
 - رحیمی نژاد، عباس. (۱۳۸۲). استاندارد کردن پرسشنامه شخصیتی آیزنک در نوجوانان شهر تهران. مجله روانشناسی و علوم تربیتی، ۳۳، ۵۴-۲۹.
 - ریو، جان مارشال (۱۳۷۶). انگیزش و هیجان، ترجمه‌ی یحیی سیدمحمدی، موسسه نشر و ویرایش، تهران.
 - علی پور، احمد، نوربالا، احمدعلی (۱۳۸۳). مبانی سایکمونورویمونولوژی، تهران: انتشارات علوم پزشکی تهران.
 - گایتون، آرتور. هال، جان. (۱۳۸۵). فیزیولوژی پزشکی. ترجمه فرخ شادان، چاپ اول، تهران: انتشارات چهر.
 - منطقی، م. (۱۳۸۰) بررسی پیامدهای بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای، تهران: فرهنگ و دانش.
 - معاونت پژوهشی و آموزشی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی (۱۳۷۸) پیامدهای فرهنگی اسباب بازی، تهران: فرهنگ و دانش.
 - روانشناسی تربیتی (روش‌های اصلاحی و درمانی). (۱۳۷۲) تهران: جهاد دانشگاهی دانشگاه تربیت معلم.
-
- Anderson, C. A. , & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive affect, psychological arousal and prosocial behavior. *Psychological Science*, 12, 353-359 .
 - Burnett, S. A. , & Lane, K. (1986). Sex-related differences in spatial ability: Are that trivial? *American Psychologist*, Septamber, 1012-1114 .
 - Benbow, C. P. , & Minor, L. L. (1990). Cognitive profiles of verbally and mathematically precocious students: implications for identification of the gifte, *Gifted Child Quarterly*, 34, 21-26 .
 - Casey, M. B. (1996). Understanding individual differences in Spatial ability with in Females: A nature / nurture interactioniest frame work. *Developmental Review*, 16 (3), 241-260 .
 - Cooper, L. A. , & Regan, D. T. (1983). Attention, perception and intelligence. In R. J Strenberg (Ed.) *The handbook of Human intelligence*. New York: Cambridge University Press .
 - Delisi, R. , & Wolford, J. L. (2002). Improving children's mental rotation accuracy with computer game playing *Journal of genetic psychology*, 163 (3), 272-283 .
 - Zimbardo, P. G. & Gerrig, R. J. (1999). *Psychology and life*, New York: Longman .