

چکیده

هدف از این پژوهش، شناسایی و تعیین الویت بندی نگرانی های تربیتی والدین ناشی از نتایج استفاده از بازی های رایانه ای از جنبه های فیزیکی-جسمانی، اخلاقی، عاطفی، فرهنگی و اجتماعی دارای فرزند پسر در حال تحصیل در مقطع متوسطه در شهرستان نهاوند بود. در روش تحقیق این پژوهش از دوروش کیفی و کمی استفاده گردید در بخش کیفی با یازده نفر از والدین که به صورت هدفمند انتخاب شده بودند مصاحبه ای صورت گرفت و سپس در بخش کمی از پرسشنامه محقق ساخته که بین 200 نفر از والدین که به روش تصادفی طبقه ای انتخاب شده بودند استفاده شد. در تجزیه و تحلیل یافته ها از نرم افزار **spps** در دو سطح آمار توصیفی و آمار استنباطی استفاده گردید. نتایج حاصل از یافته ها نشان داد که بین نگرانی والدین از جنبه های فیزیکی-جسمی، اخلاقی و انحرافات فرهنگی، اجتماعی ناشی از نتایج استفاده والدین از بازی های رایانه ای همبستگی وجود دارد. و این نگرانی از حد متوسط بالاتر است. بین میزان نگرانی والدین از نتایج استفاده فرزندانشان از بازی های رایانه ای از جنبه های مختلف تفاوت معناداری وجود دارد ($P=0/003$ و $F(2, 597)=5/724$): زیرا ($p < 0/01$). به همین دلیل فرضیه مربوط به تفاوت نگرانی والدین از جنبه های مختلف تأیید می شود. چون تفاوت ها معنادار شده است آزمون تعقیبی نیز انجام شد. اما این آزمون، تفاوت معناداری را بین جنبه مشکلات فیزیکی، جسمانی و جنبه انحرافات اجتماعی و همچنین بین جنبه رفتاری های اخلاقی و انحرافات اجتماعی نشان نداد. بنابراین به ترتیب میانگین، شدت نگرانی والدین از جنبه های مختلف در خصوص نتایج بازی های رایانه ای به شرح زیر است: 1- مشکلات فیزیکی، جسمانی 2- انحرافات اجتماعی و فرهنگی 3- رفتاری های اخلاقی.

کلید واژه ها: نگرانی های تربیتی، فناوری اطلاعات، بازی های رایانه ای، والدین، نوجوانان

کلید واژه ها: نگرانی های تربیتی، فناوری اطلاعات، بازی های رایانه ای، والدین، نوجوانان

Abstrac

The aim of this research ,to identity and assess priority educational anxieties of parents who have a son are learning in high school in nahavand county and causes results of usage of computer games of physical –bodical , behavioral ,affectional ,cultural and social aspects .in this research ,used by two quantity and quality ways and in quantity section with 11 parents have been chose as porposful interviewed . thus in the quality section of questionnaire that between 200 individual of parents had been chose by random and classical way was used. In analysis founds was used of spss software in two level in modified ststistics and deductional statistics. results of founds showed between anxiety of parents in aspects of physical – bodical , behavioral and cultural ,social deviations correlats caused by results used of parents of computer games. And this anxiety is higher of mean extent. between level of parents anxiety by results use of their children of computer games ,of specific aspect ,has meaningful different ($P=0/003$ AND $F=(2 \text{ AND } 597)=5/724$) because ($P<0/01$). In the same reason, hypothesis coherent to difference of parents anxiety confirms specific aspects .because differences become meaningful, continuational test also done. But this test meaningful difference don't show between aspect of physical , bodical problem and aspect of social deviances and also between aspect of behavior problems and social deviances. Thus ,respectly to mean, intensity anxiety of parents by different aspects specially results of computer games has been showed as:

1-physical,bodical problems 2-social and cultural deviances 3-behaviore problem.

Key words: educational anxieties, information technology,computer games,parents ,teanagers

فهرست مطالب

فصل اول: کلیات تحقیق

مقدمه	1
1-1 بیان مسأله تحقیق	14
2-1 سابقه و ضرورت انجام تحقیق	16
3-1 سؤالات تحقیق	19
4-1 اهداف تحقیق	20
5-1 تعریف واژه ها	21
1-5-1 تعاریف مفهومی	21
2-5-1 تعاریف عملیاتی	22

فصل دوم: مبانی نظری و پیشینه تحقیق

بخش اول: مبانی نظری

مقدمه	25
1-2 تعریف فناوری اطلاعات	27

- 2-2 ابعاد انقلاب فناوری اطلاعاتی و ارتباطی 28
- 3-2 آراء اندیشمندان در زمینه فناوری اطلاعاتی ارتباطی 30
- 2-3-1 نظریه تأخر فرهنگی ویلیام آگبرن 30
- 2-3-2 نظریه انسان تک ساحتی مارکوزه 31
- 2-3-3 نظریه آزادی در تحقق خود مطلوب از طریق جوامع مجازی رینگولد 32
- 2-3-4 نظریه جهانی شدن گیدنز 33
- 2-3-5 نظریه رشد مصرف گرایی با فناوری اُبرین 33
- 2-3-7 نظریه دگرگونی فرهنگی با فناوری کاستلز 34
- 2-4 آثار فناوری اطلاعات و ارتباطات و محصولات وابسته به آن (اینترنت، بازی های رایانه ای) بر کودکان و نوجوانان 35
- 2-5 بازی و انواع آن 38
- 2-5-1 بازیهای جسمانی 38
- 2-5-2 بازیهای تقلیدی و نمایشی 38
- 2-5-3 بازیهای نمادی 38
- 2-5-4 بازی های تخیلی 38

- 39.....5-5-2 بازی های آموزشی.....
- 39.....6-2 آثار بازی بر کودکان و نوجوانان.....
- 39.....1-6-2 اثرات روانی.....
- 39.....2-6-2 اثرات جسمانی.....
- 39.....3-6-2 اثرات اجتماعی.....
- 39.....4-6-2 اثرات آموزشی.....
- 40.....7-2 نقش بازی در رشد کودکان و نوجوانان.....
- 41.....8-2 تاریخچه بازی های رایانه ای.....
- 43.....9-2 بازی های رایانه ای.....
- 45.....10-2 ویژگی های بازی های رایانه ای.....
- 45.....1-10-2 : سنجش عملکرد.....
- 45.....2-10-2 تعامل.....**
- 46.....3-10-2 الگودهی.....
- 46.....3-10-2 مشارکت اجتماعی.....
- 46.....4-10-2 آموزش.....

- 11-2 ویژگی های خاص بازی های رایانه ای.....47
- 11-2-1 آزادی.....47
- 11-2-2 دنیای کوچک47
- 11-2-3 از میان بردن خطر.....47
- 11-2-4 تسلط.....47
- 11-2-5 تأثیر متقابل (تعامل).....47
- 11-2-6 اهداف مشخص.....48
- 11-2-7 مشغول فعال.....48
- 12-2 انواع بازی های رایانه ای.....48
- 12-2-1 بازی های امتیازی.....48
- 12-2-2 بازی های فکری48
- 12-2-3 بازی های شبیه سازی.....48
- 12-2-4 بازی های حادثه ای.....49
- 12-2-5 بازی های ماجراجویی49
- 13-2 مزایای بازی های رایانه ای.....51

- 52.....**1-13-2** ارتباط و کار با دیگران.....
- 52.....**2-13-2** حل مسأله.....
- 52.....**3-13-2** رشد ریاضیات (کاربرد اعداد).....
- 52.....**4-13-2** بهبود مهارت‌های تفکر.....
- 52.....**5-13-2** مهارت‌های تصمیم‌گیری.....
- 52.....**6-13-2** مهارت‌های هجی کردن و خواندن.....
- 53.....**7-13-2** جنبه‌ی انگیزشی.....
- 54.....**14-2** نقش درمانی بازی‌های رایانه‌ای.....
- 54.....**1-14-2** گسترش رابطه‌ها.....
- 54.....**2-14-2** انگیزش.....
- 54.....**3-14-2** رفتار مبتنی بر همکاری.....
- 55.....**4-14-2** رفتار پرخاشگراانه.....
- 55.....**4-14-2** عزت نفس.....
- 56.....**15-2** معایب بازی‌های رایانه‌ای.....
- 61.....**16-2** معایب فیزیکی بازی‌های رایانه‌ای.....
- 63.....**17-2** معایب شناختی عاطفی اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای.....
- 65.....**18-2** معایب اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای.....
- 66.....**19-2** جمع بندی.....

20-2 تحقیقات انجام شده در داخل کشور.....68

21-2 تحقیقات انجام شده در خارج کشور.....73

فصل سوم: روش تحقیق

مقدمه.....81

1-3 روش های جمع آوری داده ها و ابزار تحقیق.....81

2-3 جامعه آماری.....81

3-3 روش نمونه گیری.....82

4-3 ابزار اندازه گیری.....82

5-3 روایی پرسشنامه.....83

6-3 پایایی پرسشنامه.....83

7-3 شیوه جمع آوری اطلاعات.....84

8-3 روش های آماری تجزیه و تحلیل داده ها.....85

فصل چهارم یافته های تحقیق

مقدمه.....87

1-4 نتایج یافته ها.....88

2-4 یافته های حاصل از مصاحبه های انجام شده.....	88
3-4 یافته های حاصل از پرسشنامه.....	102
4-4 یافته های استنباطی از یافته های پژوهش.....	107
1-4-4 تجزیه و تحلیل سؤالهای پژوهش.....	107

فصل پنجم جمع بندی و نتیجه گیری و ارائه پیشنهادات

مقدمه.....	114
1-5 خلاصه طرح و نتایج تحقیق.....	114
2-5 جمع بندی و نتیجه گیری.....	117
3-5 محدودیت های تحقیق.....	121
4-5 پیشنهادهای تحقیق.....	121
1-4-5 پیشنهادهای کاربردی.....	121
2-4-5 پیشنهادها برای پژوهش آینده.....	123

پیوست ها

منابع و ماخذ.....	124
پرسشنامه.....	138

فصل اول

کلیات تحقیق

عصر حاضر را عصر انقلاب اطلاعاتی، انقلاب رایانه ای، فن آوری های پیشرفته ی ارتباطی، عصر تحقق دهکده جهانی و نظایر آن نامیده اند. شتاب تولید علم در عصر حاضر چنان است که بر مبنای برخی از ارزیابی ها، طی هر 5 سال حجم علم به دو برابر افزایش می یابد. سرعت وقوع تحولات پی در پی در این میان چنان زیاد است که گاه آدمی از پیگیری تحولات سریع که در اطراف و اکناف رخ می دهد باز می ماند. از همین رو در برخورد با تحولات پیش گفته، چاره ای جز تسلیم و برخورد منفعل و پذیرا، از خود نمی یابد (منطقی، 1389، ص 1).

پس از سالها پژوهش این موضوع تایید شده است که قطعا تنها آموزش و پرورش کودکان و نوجوانان، به نوع رسمی آن یعنی شکل مدرسه ای محدود نمی شود و روش های فراوان دیگری هم وجود دارد که رسانه های الکترونیکی منابع بسیار عالی تربیتی بوده و ابداع رایانه تازه ترین شکل این رسانه هاست. رایانه می تواند در فرهنگ سازی تمام معقوله هایی که در تربیت نسل جوان و نوجوان مؤثر است اثر گذار باشند. از جمله این موارد، بازی های رایانه ای... می باشد. اینترنت و رایانه به علت دارا بودن ویژگی های خاصی مانند دسترسی به فضای مجازی سرگرمی و تفریحی، ظرفیت بالای نگهداری اطلاعات، قابلیت استفاده گسترده از بایگانی های عظیم و غنی رسانه های متنی، صوتی و تصویری، تعامل دوسویه، تمرکز زدایی، چند رسانه ای بودن، جمع زدایی، عدم پایداری به زمان و سرعت دسترسی به اطلاعات بدون کنترل، فرزندان را بیشتر از رسانه های دیگر به خود جلب نموده است (نجفی علمی، 1388، ص 9-27).

بازی های رایانه ای شاخه ای از کار با رایانه است. طرفداران بازی های رایانه ای این گونه بازی ها را منبع یادگیری و سرگرمی به شمار آورده اند. درباره اثرهای سودمندی که ابزارهای فناوری و از جمله بازی

های رایانه ای ممکن است داشته باشد حدس و گمان های فراوانی زده شده است. به باور بسیاری از پژوهشگران این بازی ها می توانند دامنه ای از مهارت های شناختی را به افراد بیاموزند، به فراخنای توجه و تمرکز بیفزایند و تجسم فضایی و هماهنگی بین چشم و دست را بهبود بخشند. بال^۱ (1978) مدعی بود که بازی های رایانه ای می تواند مهارت ویژه ای را در هماهنگی جسمانی، قدرت تصمیم گیری، پیروی از دستور العمل و مهارت های بازشناسی واژگان به بازیکن بیاموزند. از طرفی برخی از پژوهشگران چنین استدلال کردند که وابستگی به رایانه در جوانان ممکن است بالقوه و به شکل های گوناگون زیان بار باشد. به گفته وادی لاو^۲ (1984) کودکان تنها با استفاده از رایانه تجربیات لازم را در مورد دنیای اطراف خود یاد نمی گیرند. لوی^۳ (1984) استدلال می کرد که توانایی کودکان در یادگیری آسیب می بیند. وی کاربری رایانه را به عنوان ابزاری در گریز از فشار روانی ارزیابی می کرد که از طریق غافل کردن کودک از دیگر فعالیت ها و از رشد شخصیت های پسندیده در او جلوگیری می کند (گانتز^۴، 1388، ص 60).

با وجود تهیه ی برخی از بازی های رایانه ای آموزشی بررسی های تجربی انجام شده بیانگر آن است که حجم عمده ای از بازی های رایانه ای به پرخاشگری خشونت و قتل اختصاص دارد (منطقی، 1389، ص 15).

1-H.G, Ball

2- K, WADDILOVE

3-S, LEVY

4-B,GUNTER

1-1: بیان مسأله تحقیق

بازی های رایانه ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری های ارتباطی، طی سالهای اخیر با کشش و جاذبه ای حیرت انگیز، عمده ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می کنند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده است، بلکه به نظر می رسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند نیز پوشش داده اند. کودکان و نوجوانان در عصر حاضر به شدت تحت تأثیر این بازی ها قرار گرفته اند و با توجه به اهمیت بازی در زندگی اجتماعی کودکان و نوجوانان، بازی های رایانه ای به صورت بسیار جدی جامعه پذیری کودکان و نوجوانان را تحت تأثیر خود قرار داده است. از دیگر سو محبوبیت بازی های رایانه ای موجب توجه محققان و پژوهشگران به این عرصه شده است و شکل گیری دو دسته از نظرات عمده پیرامون آن را به دنبال داشته است: دسته ای این بازی ها را مختص عصر ارتباطات دانسته و آن را همچون سایر اسباب بازی ها دارای کارکردهای مثبت و منفی می دانند و دسته ای دیگر از این مطالعات باعث تلاش محققان برای کشف کارکردهای منفی بازی های رایانه ای شده است (شاوردی، 1388).

گروهی از والدین به دلایل مختلف از جمله کمک به فراگیری علمی، میل آشنایی فرزندان با دنیای ارتباطات، پرکردن اوقات فراغت و ایجاد سرگرمی دنیای اینترنت و دیگر ابزار فناوری را به فرزندان خود هدیه می دهند؛ بدون آن که خود در این دنیا وارد شده باشند و یا آن که حداقل بلوغ عقلی و اعتماد به نفس فرهنگی فرزند خود را تقویت کرده باشند. والدین بسیاری از تأثیر رایانه و اینترنت بر روی فرزندان

خود در خانواده آگاهی ندارند. و همین امر می تواند آثار سوئی بر فرزندانشان داشته باشد از جمله از بین رفتن خلاقیت و ناموفق بودن در برقراری تعاملات اجتماعی و غیره... (احمد جامعی ندوشن، 1390).

استفاده از فناوری و اطلاعات به شکل های مختلف، از جمله آنها بازیهای رایانه ای و رشد آن در بین نوجوانان ایرانی که هرچند تا حدودی باعث ایجاد فرصتهایی برای یادگیری گردیده و از طرفی با توجه به دامنه وسیع تحقیقات راجع به اثرات سوء بازی های رایانه ای بر روی نوجوانان این ضرورت احساس گردید که پژوهشی در شهرستان نهاوند در زمینه شناسایی و الویت بندی نگرانی های تربیتی والدینی که دارای فرزند نوجوان مشغول به تحصیل در دوره دبیرستان هستند از نظر نتایج استفاده از این بازیها در زمینه جسمی روانی ذهنی و اخلاقی و تأثیری که این بازی ها بر فرزندان به عنوان کابر فناوری اطلاعات و ارتباطات دارد، انجام گردد.

1-2: سابقه و ضرورت انجام تحقیق

اگر بپذیریم که روند زندگی در قرن حاضر به سوی هرچه الکترونیکی شدن است و زندگی الکترونیکی رایج واقعیت در حال به وقوع پیوستن بدانیم، آن وقت در خواهیم یافت که هیچ وجهی از وجوه زندگی بشری از تأثیرات این پدیده، یعنی الکترونیکی شدن دور نخواهد ماند. در کنار تحقیقات گسترده ای که نشانگر آثار سوء این بازیها بر کودکان و نوجوانان می باشد بسیاری از پژوهشگران نیز بیان می کنند که بازی های رایانه ای دارای اثرات مثبت بسیاری می باشند (جامعی ندوشن، 1388 ص 4). حال مادر نظر داریم تأثیر بازیهای رایانه ای را در زمینه های جسمی، روانی، اجتماعی چه از نظر مثبت بودن و چه از نظر منفی بودن بررسی نماییم.

در بررسی اثرات بازی های رایانه ای در زمینه جسمی از جهات مثبت بودن آن می توان از افزایش مهارت های عضلانی در قسمت انگشتها، ایجاد هماهنگی بین چشمها و دستها نام برد برای مثال این بازیها باعث می شوند کودکانی که در مهارت های حرکتی مثل هماهنگی چشم و دست مشکل دارند در نوشتن و ترسیم شکلها تقویت بشوند. از طرفی از مواردی نظیر ایجاد برخی از مشکلات جسمانی مثل اضطراب، ترس، ایجاد اختلال در خواب، برانگیختگی فیزیولوژیکی، چاقی و تغییر در سوخت و ساز بدن، صرع ناشی از فشارها و هیجانات وارد شده بر کاربر حاصل از دیدن بازیها را به عنوان آثار سوء جسمی بازی های رایانه ای بر کودکان و نوجوانان نام برد (منطقی، 1388، ص 85).

از لحاظ روانی نیز بازی های رایانه ای دارای اثرات مثبت و منفی هستند. کودکان در این بازی ها از طریق طی مراحل مختلف بازی کسب امتیازها و در نهایت رسیدن به مقام قهرمانی حس اعتماد به نفسشان قوی می شود. در زمینه تخلیه هیجانی روانشناسان معتقد هستند که این بازی ها به علت پالایش یا تخلیه هیجانی به عنوان وسیله ای برای کنترل رفتار پرخاشگرانه می باشند. اما در کنار آثار مثبت روانی این بازی ها می توان به آثار منفی آنها همچون اعتیاد، پرخاشگری و بزهکاری نیز اشاره کرد. اگر بخواهیم از لحاظ اجتماعی نیز آثار منفی و مثبت آن را بر کودکان و نوجوانان مورد بحث قرار دهیم می توان گفت که که انجام این بازی ها می تواند تعاملات اجتماعی را در بر گیرد اگرچه انجام بازی های رایانه ای در بیشتر موارد به عنوان فعالیتهای تفریحی توصیف می شوند ولی واقعیت این است که انجام این بازی ها می تواند در بسیاری از موارد بازی های رایانه به صورت دونفره و یا حتی بیشتر از دونفره انجام شوند که در این حین افراد می توانند رقابت و تعاملات اجتماعی خوبی با یکدیگر برقرار کنند. اما این سوال همواره از سوی پژوهشگران مطرح بوده است که بازی های رایانه ای موجبات انزوای فرد از برخوردهای اجتماعی را فراهم می کنند یا این بازی ها به راحتی مشوق روابط اجتماعی هستند؟ در کنار این آثار مثبت اجتماعی

این بازیها طبق برخی پژوهش ها نتایج منفی دیگری در زمینه اجتماعی و مخدوش ساختن ارزش های فرهنگی دینی می تواند به بار آورد (نوروزی و دهقانزاده، 1391).

همچنین از بعد آثارمنفی اجتماعی بازیهای رایانه ای در تبلیغ غیر مستقیم ارزشهای فرهنگی غرب مانند: مصرف گرایی، برهنگی، فردگرایی، سکولاریسم و برخی از ارزشهای دیگر از الگوی مشابهی پیروی می کنند. دادن هویت جدید به زنان به صورت یک کالا و یا دادن شخصیت خشن و ستیزه جو از جمله آثارمنفی دیگر بازیهای رایانه ای است قمار و قمار بازی از دیگر تبعات روانی - اجتماعی بازیهای رایانه ای است که کاربران برای هیجان بیشتر بازیهای رایانه ای را عرصه ی شرط بندی و قمار خود می کنند. همین طور از اثرات روانی - اجتماعی بازی های رایانه ای بزهکاری می باشد وقتی بازیگری، خود را ملزم به انجام بازی ببیند و از طرف دیگر ملاحظه کند که پول لازم را برای آن ندارد ممکن است در یک جمع بندی ساده تصمیم به انجام کارهای خلاف گرفته، به این ترتیب درصدد فراهم آوردن پول لازم برای انجام بازی مورد علاقه اش برآید (منطقی، 1388، صص 145-146).

از لحاظ فرهنگی می توان گفت ابن بازی ها باعث می شوند که نگرش نسبت به مد، موسیقی، ارزیابی جایگاه فرهنگی ایران در دنیا و ارزشهای حاکم بر جامعه، خانواده و مدرسه در داخل جامعه ای که این قشر سنی در آن زندگی می کنند، می تواند نوعی بدبینی ایجاد کنند (شاوردی، 1388).

با وجود برخی از بازی های آموزشی و مناسب، بررسی های تجربی انجام شده که در قسمتهای بالا به آن اشاره گردید، بیانگر آن است که حجم عمده ای از بازیهای رایانه ای به پرخاشگری، خشونت و قتل اختصاص دارد که به شکل قطعی در ذهن مخاطبان آثارمنفی و زیان باری برجای خواهد نهاد. از آنجا که نوجوانی و جوانی یکی از بحرانی ترین دوران زندگی است، ورود به این دوره فرد را با مشکلات فراوانی مواجه می سازد. این مرحله نه تنها دوران دشواری برای نوجوانان است بلکه والدین آنها نیز در این

دوران دچار فشار مالی، روانی، می گردند. این گونه مسائل ضرورت توجه و بررسی بازی های مزبور را انکار ناپذیر می سازد در این پژوهش به ارائه ی دورنمایی از پژوهش های انجام شده در مورد ابعاد مختلف بازیهای رایانه ای و ایجاد شناخت لازم در مورد فرصتها و تهدیدهای این بازیها و شناسایی نگرانی والدین در مورد آثار سوء از جنبه های مختلف که در سوالات تحقیق بیان شده است می پردازد.

3-1: سوالات تحقیق

الف- سوال کلی

سؤال کلی این پژوهش عبارتست؛ نگرانی های والدین در خصوص استفاده فرزندان نوجوان شان از بازی های رایانه ای چیست؟

ب- سوالات ویژه آن عبارتند از:

1. نگرانی والدین در خصوص نتایج استفاده از بازیهای رایانه ای فرزندشان از جنبه فیزیکی- جسمانی چیست؟
2. نگرانی والدین در خصوص نتایج استفاده از بازیهای رایانه ای فرزندشان از جنبه رفتاریهای اخلاقی چیست؟
3. نگرانی والدین در خصوص استفاده از بازیهای رایانه ای فرزندشان از جنبه انحرافات اجتماعی و فرهنگی چیست؟

4. آیا بین جنبه های مختلف نگرانی والدین (گرفتاری های اخلاقی، مشکلات فیزیکی

جسمانی و انحرافات اجتماعی و فرهنگی) در خصوص نتایج استفاده فرزندان از بازی ها رایانه ای

تفاوت وجود دارد؟

5. اولویت نگرانی های والدین در خصوص استفاده فرزندان شان از بازی های رایانه ای به چه

ترتیب است؟

1-4: اهداف تحقیق

هدف کلی این پژوهش شناسایی نگرانی های والدین در خصوص استفاده از بازی های رایانه ای فرزندان شان است و اهداف ویژه آن عبارتند از:

1. تعیین نگرانی والدین در خصوص نتایج استفاده از بازیهای رایانه ای فرزندشان از جنبه

گرفتاریهای فیزیکی جسمی.

2. تعیین نگرانی والدین در خصوص نتایج استفاده از بازیهای رایانه ای فرزندشان از جنبه

گرفتاریهای اخلاقی.

3. تعیین نگرانی والدین در خصوص نتایج استفاده از بازیهای رایانه ای فرزندشان از جنبه

انحرافات اجتماعی و فرهنگی.

4. تعیین تفاوت بین جنبه های مختلف نگرانی والدین (گرفتاری های اخلاقی، مشکلات فیزیکی

جسمانی و انحرافات اجتماعی فرهنگی) در خصوص نتایج استفاده فرزند نوجوانشان از بازی

های رایانه ای.

5. تعیین گرفتاری اولویت دار والدین در ارتباط با بازی های رایانه ای فرزندان شان

1-5: تعاریف واژه ها

1-5-1: تعریف مفهومی

1- بازی های رایانه ای: بازی های رایانه ای نوعی سرگرمی تعاملی است که توسط یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا میکرو کنترلر انجام میشود. بسیاری از بازیهای رایانه ای به دلیل تولید تصویر متحرک با قابلیت نمایش روی صفحه تلویزیون یا نمایشگر رایانه، بازی رایانه ای نیز محسوب می شوند. تعداد مخاطبان بازی های رایانه ای در سالهای گذشته افزایش چشمگیر داشته و این بازیها به یکی از پر هوادارترین سرگرمیهای موجود تبدیل شده اند در واقع بازیهای رایانه ای نوعی سرگرمی و تفریح رایانه ای می باشد که از لحاظ محتوایی برهوش و رفتار کودک و نوجوان مؤثر است (منطقی، 1388 ص 28).

2- نگرانی ها: بر اساس فرهنگ معین نگرانی به معنی تشویش، دلواپسی و مضطرب بودن تعریف شده است.

3- نگرانی اخلاقی: می توان گفت: «اخلاق مجموعه صفات روحی و باطنی انسان است» و به گفته بعضی از دانشمندان، گاه به بعضی از اعمال و رفتاری که از خلیات درونی انسان ناشی می شود، نیز اخلاق گفته می شود (اولی اخلاق صفاتی است دومی اخلاق رفتاری) زمانی که اصول اخلاقی در جامعه ای زیر پا گذاشته می شود و هنجارهای اخلاقی رعایت نمی گردد می تواند عامل نگران کننده ای برای افراد آن جامعه به علت پیامدهای بعدی که دارد ایجاد نماید (سیگارت، 1385).

4- نگرانی عاطفی و اجتماعی: زمانی که به عزت نفس ارزش انسانی، کرامت نفس و غرور و شخصیت و عواطف روحی انسان لطمه وارد می شود و آنها را زیر سوال می برد و در جامعه ارزشهای انسانی مورد