

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان^۱ (فرا تحلیل پژوهش‌های بازه زمانی ۱۳۸۱-۱۳۹۹)

طاها عشایری^۲؛ الهام عباسی^۳؛ طاهره جهان‌پرور^۴

تاریخ ارسال: ۱۴۰۰/۱۲/۱۶ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۳/۸

چکیده

همراه با جهانی‌شدن و تغییرات سبک زندگی ایرانیان، از جمله فراموش شدن بازی‌های سنتی و جایگزین شدن بازی‌های مدرن، امروزه مهمترین سرگرمی کودکان و جوانان، بازی‌های رایانه‌ای است. این بازی‌ها دارای فرصت‌ها و تهدیدهایی هستند که تابعی از نحوه عملکرد خانواده، جامعه‌پذیری و مدیریت منطقی در نحوه برخورد با این مسئله است، بر این اساس، این مطالعه قصد دارد به ارزیابی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان (فرا تحلیل بازه زمانی ۱۳۸۱-۱۳۹۹) بپردازد. جامعه آماری شامل ۵۷ مطالعه پژوهشی است که از ۲۴ سند تحقیقاتی انتخاب شده‌اند. نتایج نشان می‌دهند بازی رایانه‌ای، دارای دو بعد فرصت‌ها، شامل: کاهش پرخاشگری (۰/۳۷۳)، بهبود مهارت‌های اجتماعی (۰/۱۲۲)، ارتقای کارکردهای اجرایی کودکان (۰/۲۴۶)، یادگیری مفاهیم علمی (۰/۲۰۷)، بهبود عملکرد حافظه (۰/۳۱۱)، خلاقیت و کارآفرینی (۰/۳۳۶)، ارتقای سطح آگاهی و سواد رسانه‌ای (۰/۳۹۲) توانایی حل مسئله (۰/۳۷۷) و تهدیدهای رفتاری، شامل: ترویج خشونت اجتماعی (۰/۴۰۱)، افت عملکرد تحصیلی (۰/۴۸۵)، بزهکاری اجتماعی (۰/۳۸۵)، ضعف روابط اجتماعی (۰/۳۴۸)، بحران عاطفی خانواده (۰/۴۳۷)، بی‌انضباطی (۰/۳۵۷)، انزوای اجتماعی (۰/۳۹۹)، افزایش استرس (۰/۳۰۲)، اعتیاد رایانه‌ای (۰/۲۱۶)، بحران هویتی (۰/۱۵۲) و تعارض رفتاری با والدین (۰/۱۸۹) است.

واژه‌های کلیدی

بازی رایانه‌ای، بزهکاری، خشونت اجتماعی، سواد رسانه‌ای، مهارت اجتماعی.

۱. این مقاله براساس نظر گروه دبیران و سردبیر فصلنامه، پژوهشی است.

۲. استادیار گروه تاریخ و جامعه‌شناسی دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران. (نویسنده مسئول).
t.ashayeri@uma.ac.ir

۳. استادیار گروه علوم اجتماعی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران.
elham@pnu.ac.ir

۴. دانشجوی دکتری جامعه‌شناسی فرهنگی، گروه علوم اجتماعی، دانشکده علوم اجتماعی ارتباطات دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، تهران، ایران.
jparvar@yahoo.com

مقدمه و بیان مسئله

اینترنت ابزار و فناوری نوینی است که به‌عنوان ابزاری اساسی، قابلیت و امکان ارتباط جدیدی را در سطح جوامع به وجود آورده است (کستلاکسی و ویناس باردولت، ۲۰۱۹: ۱۴۲). امروزه فراگیری اینترنت و فناوری‌های جدید ارتباطی و اطلاعاتی موجب ظهور فضای مجازی در کنار جهان واقعی شده که امر تعاملات و الگوهای ارتباطات سنتی، تولید و مصرف اطلاعات را دستخوش تغییرات زیادی کرده است. چنین فضایی که به‌عنوان واقعیت مجازی یکپارچه در نظر گرفته می‌شود، از ویژگی‌هایی مانند بی‌مکانی، فراتر از زمان بودن، عدم محدودیت به قوانین دولت‌ها، قابل‌دسترس بودن هم‌زمان و بهره‌مندی از فضاهای فرهنگی و اعتقادی و سیاسی و ... برخوردار است (اسمیت، ۱۳۸۹: ۱۲). شبکه‌های اجتماعی مجازی، نسل جدیدی از وب‌سایت‌های اینترنتی هستند. در این وب‌سایت‌ها، کاربران اینترنتی حول محور مشترکی به‌صورت مجازی باهم جمع می‌شوند و جماعت‌های آنلاین را تشکیل می‌دهند. شبکه‌های اجتماعی، متناسب با نوع موضوع فعالیتشان امکانات دیگری را از قبیل خیرخوان‌های اینترنتی، بازی‌های آنلاین، قابلیت آپلود کردن ویدیوها و فایل‌های کامپیوتری و برقراری ارتباط با سایر رسانه‌های شخصی را نیز در گزینه‌هایشان دارند (مهدی زاده، ۱۳۹۰). بازی، هرکاری است که مایه سرگرمی باشد، کاری است که به‌قصد لذت و تفریح انجام شده است. بازی به مجموع فعالیت ذهنی و عملی گفته می‌شود که کودک برای ارتباط با دنیای خارجی از روی میل و اختیار انجام می‌دهد (فضل‌الهی و ملکی‌توانا، ۱۳۹۰: ۱۴۸). بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه‌های صوتی و تصویری در دنیای امروز، طی سالین اخیر با کشش و جاذبه‌های حیرت‌انگیز، عمده‌ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب کرده است. بازی‌های رایانه‌ای با تبعیت از فضای مجازی و بهره‌گیری از بسیاری خصوصیت‌های آن فضا، رسانه‌ای تعاملی است که کاربر با آن ارتباط نزدیکی برقرار کرده و با آن نوع تازه‌ای از زندگی را تجربه می‌کند. برخلاف حالت

فعل‌پذیر تماشای تلویزیون، این بازی‌ها جنبه فعال بودن را اضافه کرده‌اند که اثر پرداختن به بازی‌ها را تشدید می‌کند. با توجه به اینکه این بازی‌ها به‌عنوان دومین سرگرمی پس از تلویزیون شناخته شده است، مخالفان این بازی‌ها با تأکید بر اثرات سوء آن از جمله اعتیاد به بازی، افزایش حالات خشم و پرخاشگری، صرف پول زیاد جهت خرید آن و تأثیرات سوء جسمی و روانی دیگر، خاطرنشان می‌سازند که تأثیر آسیب‌های گفته شده بسیار بیشتر از مواردی همچون افزایش هماهنگی چشمی-دستی و جنبه‌های مثبت دیگر هست.

مهم‌ترین تأثیر روانی اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای اعتیاد و تأثیرپذیری از آن‌ها است که میزان و محتوای بازی‌ها عوامل انتقال چنین تأثیراتی باشند. با توجه به جذب کودکان و نوجوانان به این بازی‌ها و اثرات روانی، جسمانی و اجتماعی آن از جمله بروز حالات خشم و پرخاشگری، چاقی، صرع ناشی از بازی‌ها، انزوای اجتماعی و ... اثرات پرداختن به این بازی‌ها امروزه نقطه عطف توجهات بسیاری از روان‌شناسان و متخصصان سلامت محسوب می‌شود. نظریه یادگیری اجتماعی یا نظریه اجتماعی شناختی بیان می‌کند افراد از راه مشاهده، یاد می‌گیرند و تصاویر تلویزیون، ویدئو و بازی‌های رایانه‌ای تأثیرگذار است و اگر مدل‌ها و الگوهای خشونت ارائه شود عملکرد خشونت‌آمیز مخاطب را افزایش می‌دهد. بروز اختلالات رفتاری در کودکان و نوجوانان به عوامل بسیاری نسبت داده می‌شود، اما با گسترش روزافزون سربع محبوبیت آن در بین کودکان و نوجوانان این گمان در بین صاحب‌نظران وجود دارد که ممکن است یکی از دلایل افزایش روزافزون علائم اضطراب در بین کودکان اشتغال زیاد به سرگرمی‌های هیجان برانگیز باشد. بیش از ۷۲ درصد از دانش‌آموزان بازی‌های رایانه‌ای را جزء برنامه هفتگی خود داشته‌اند. آمارها نشان می‌دهند این نوع بازی دومین سرگرمی پس از تلویزیون شناخته شده است. این در حالی است که رقابت شدید و قهرمان شدن به هر قیمتی حتی نابودی رقیب، خشونت، بزهکاری، جنایت و از بین بردن هر آنچه پیش روی آدمی است یکی از اصلی‌ترین موضوعات مطرح شده در این نوع بازی‌ها است (طلائیان، ۱۳۹۷: ۳۲).

به‌عبارتی‌دیگر، امروزه اینترنت با داشتن ویژگی‌های منحصربه‌فردی مانند سهولت استفاده، دسترسی آسان، گم‌نامی کاربران، هزینه‌های پایین و جذابیت‌های یکتای آن به‌عنوان عمومی‌ترین رسانه جمعی^۱ جهان شناخته‌شده است. به‌گونه‌ای که براساس گزارش دنیای اینترنت^۲ (۲۰۱۲) شبکه اینترنت در ماه دسامبر ۲۰۱۱ در حدود ۲/۲۶۷/۲۳۳/۷۴۲ نفر کاربر داشته است، یعنی در حدود ۳۲/۷٪ از جمعیت جهانی کاربر اینترنت هستند. براساس این گزارش، در ایران در دسامبر سال ۲۰۱۱ از ۷۷/۸۹۱/۲۲۰ نفر جمعیت، ۳۶/۵۰۰/۰۰۰ نفر کاربر اینترنت بوده‌اند (دنیای اینترنت، ۲۰۱۲)، یعنی با ۴۶/۹٪ از کل جمعیت که ۱۴/۴٪ بالاتر از میانگین جهانی استفاده از اینترنت قرار دارد. همچنین در میان کاربران خاورمیانه با ۳۳/۲٪ رتبه اول را دارند. در این میان همراه اتصال به اینترنت، جهانی از فرصت‌ها و تهدیدها در ارتباط با جامعه وجود دارد که در نوع و اهداف بازی‌هایی نهفته است که کودکان در ایران با آن مواجه هستند، هرگونه اختلال ناشی از بازی بر کودکان، آینده توسعه جامعه را با بحران روبه‌رو می‌کند. این امر بستگی به مدیریت، سیاست‌گذاری مجازی و تنظیم تعامل کودک با آن دارد. امروزه بازی‌های کامپیوتری نه‌فقط ابزاری برای سرگرمی و تفریح، بلکه یکی از بزرگ‌ترین صنایع دنیای فناوری ارتباطات و اطلاعات هستند. چراکه این رسانه مدرن، دارای ویژگی تعاملی است و به کودک و نوجوان کمک می‌کند تا با آن همزادپنداری کنند و از آن تأثیر بپذیرند. هر رسانه‌ای با توجه به مخاطبی که دارد، هدفی را نیز دنبال می‌کند و سبک زندگی هدفی است که در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای دنبال می‌شود. تابع فرهنگ مسلط بر جامعه بومی یا فرهنگ سلطه در جامعه‌ای خاص مصرف را برابر با شادی در زندگی می‌داند. چراکه اگر سلطه‌ای برای نمایش سبک زندگی خاص در رسانه وجود نداشته باشد، نظام سرمایه‌داری پویایی خود را از دست می‌دهد (رحیم‌پور، ۱۳۹۶: ۸۷). بازی‌های رایانه‌ای که برخی کارشناسان از آن به «ابر رسانه» یاد می‌کنند، یکی از رسانه‌های مؤثر و موردتوجه جهانیان به شمار می‌آید که با کارکردهای مختلف، ضمن تفریح، ابزاری کلان در حوزه ساماندهی افکار کودکان به شمار می‌رود. خشونت، بزهکاری، جنایت و از بین بردن هر آنچه فراروی آدمی است یکی از اساسی‌ترین موضوعات

1. Mass Media.

2. Internet world stats.

مطرح شده در بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای است. مضامین اکثر این بازی‌ها به مواردی چون تخریب، کشتن و پرخاشگری علیه دیگری اختصاص دارد. به دلیل این‌که بازی‌های خشونت‌آمیز معمولاً با هیجان‌های منفی توأم هستند، می‌توانند میزان هیجانی بودن معمول بازی‌کنندگان را بیشتر کنند، بلکه قادرند میل به خشونت، برانگیختگی‌های هیجانی، احساس خصومت نسبت به دیگران و همچنین ارتکاب به خشونت را در موقعیت‌های واقعی زندگی، به‌طور معنادار افزایش دهند. یکی از عوارضی که هیجان مستمر بر کودکان و نوجوانان ایجاد می‌کند، افزایش میزان ترشح هورمون اپی نفرین و نور اپی نفرین از مغز است که این افزایش، سیستم عصبی آن‌ها را دچار آسیب می‌کند و به شکل پرخاشگری، بی‌تحملی و تنش‌های عصبی آشکار می‌شود. هیجان زیاد باعث انقباض دائم عضلات شده و کودکان و نوجوانان را دچار عوارضی مانند تیک‌های عصبی، جویدن گوشه لب و ناخن، قفل‌شده دندان‌ها، می‌کند. از طرف دیگر وارد آمدن استرس فراوان به کودکان، در نهایت موجب تغییرات فشارخون و تعداد ضربان قلب می‌شود (زارع کاریزی، ۱۳۹۲).

در جهان سرشار از تغییر و تحولات قرن بیست و یکم، فناوری‌های ارتباطی و ابزارهای پیشرفته آن زمینه ایجاد و رشد بسیاری از تغییر و تحولات را در حوزه اجتماعی، اقتصادی، فرهنگی و ... به وجود آورده است. در دنیای امروز استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات و نفوذ آن در زوایای مختلف زندگی بشری، موجب تحولات بزرگی در مناسبات حاکم بر جامعه بشری و انسانی شده است که از آن به‌عنوان انقلاب اطلاعات یاد می‌شود. ظهور فناوری اطلاعات و ارتباطات دریچه جدیدی را فراروی انسان گشوده و بر جنبه‌های مختلف زندگی فردی و اجتماعی او تأثیر گذاشته است. آدمی سعی کرده است با افزایش دانش خود در این زمینه از آن به شکل‌های گوناگون استفاده کند که ازجمله آنها در آموزش است. فناوری و آخرین دستاورد آن یعنی فناوری اطلاعات در حوزه‌های گوناگون زندگی آدمی از جمله تعلیم و تربیت تأثیری گسترده و چشمگیری گذاشته است (ضرغامی و همکاران، ۱۳۸۵).

این فناوری‌های ارتباطی به انحاء و اشکال مختلف برنامه‌های نهاد آموزش و پرورش و نیز فرآیندهای برنامه‌ریزی آموزشی و درسی را تحت تأثیر قرار داده است. در دهه‌های اخیر شاهد تغییر و تحولات شگرف در عرصه فناوری رایانه‌ای و اطلاع‌رسانی

بوده‌ایم که تأثیرات فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی مهمی را در جوامع به‌جا می‌گذارد. انفجار اطلاعاتی، انقلاب رایانه‌ای و مسئله جهانی‌شدن از جمله مهم‌ترین تحولات و چالش‌برانگیزترین محورهایی است که جامعه بشری با آن روبرو است. اینترنت از جمله محصولات انقلاب رایانه‌ای است که گستره وسیعی از امکانات و کاربردهای زیادی برای کاربر فراهم می‌سازد که برخی از این امکانات عبارت‌اند از شبکه گسترده جهانی، موتور جستجوی پایگاه‌های اطلاعاتی و تسهیل جستجوی مطالب، گروه‌های خبری، اتاق‌های گپ، بازی‌های دوسویه، دسترسی به کتابخانه‌های بین‌المللی، برنامه‌ریزی برای تعطیلات، انجام قراردادهای تجاری و تبلیغات در سطح وسیع و ... که امروزه مورد استفاده قرار می‌گیرند (قایخوعلیواکی و فتاحی، ۱۳۹۴). امروزه اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای در تمام نقاط دنیا نفوذ کرده‌اند. البته با رواج هر فناوری پیامد مثبت و منفی آن نیز در جامعه رشد پیدا می‌کند. پدیده اعتیاد مجازی به‌عنوان پیامد منفی استفاده از اینترنت چند سالی است که در اکثر نقاط کشور رواج داشته و از این‌رو، توسعه روزافزون آن مشکلاتی برای فرد، خانواده و جامعه به همراه داشته است (روشندل اربطانی و امیدی، ۱۳۹۷).

از عرصه‌های اثرگذاری فناوری‌های ارتباطی در قلمرو آموزش و پرورش و به‌ویژه تجارب مختلف یادگیری دانش آموزان، می‌توان به اعتیاد به اینترنت و به بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرد. اعتیاد به اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند در عمل تأثیرات مختلفی را در فرآیندهای یاددهی یادگیری دانش آموزان بر جای گذارند. اعتیاد اینترنتی به‌عنوان یک رفتار وسواسی، یا آرزوی برقراری پیوند یا شاید حتی نمودی از انتقال، بازتاب روابط موضوعی و یا رفع نیاز قلمداد می‌شود (بنیتز و همکاران، ۲۰۱۷). اعتیاد اینترنتی عبارت است از استفاده آسیب‌شناسانه و وسواسی از اینترنت، که معیارهایی همچون تحمل و علائم کناره‌گیری از شاخصه‌های آن هستند. هولمز در تعریف خود از اعتیاد مجازی، به شناسایی استفاده طبیعی و معمولی اینترنت پرداخته و می‌گوید که هرگاه میزان استفاده از اینترنت به کمتر از ۱۹ ساعت در هفته برسد، در آن صورت می‌گوییم که فرد به‌صورت طبیعی از اینترنت استفاده می‌کند؛ بنابراین، از نظر هولمز، فردی که بیش از ۱۹ ساعت در هفته از اینترنت استفاده می‌کند، می‌توانیم بگوییم که این فرد معتاد به دنیای مجازی است. یونگ نیز اشاره می‌کند که فرد معتاد کسی است که حداقل ۳۸ ساعت در هفته و یا ۸ ساعت در روز، وقت خود را صرف استفاده از اینترنت می‌کند (کپیتیانا و همکاران، ۲۰۲۰: ۱۴).

بازی و اسباب‌بازی که عمیقاً بازندگی کودکان و نوجوانان پیوند خورده است، در روحیه و تکوین شخصیت آنان، اثر عمیقی بر جای می‌گذارد و باعث می‌شود که کودکان از طریق آشنایی با الگوها و هنجارهای جامعه خویش و درونی‌سازی ارزش‌های آن در راستای اجتماعی شدن، گام بردارند. متأسفانه در کنار گسترش روزافزون اینترنت و گستره وسیعی از امکانات و کاربردهای زیادی آن، شاهد رشد سریع بازی‌های رایانه‌ای به شکل‌های گوناگون بوده‌ایم که باعث اشغال بخش عمده‌ای از اوقات فراغت گروه‌های سنی مختلف به‌ویژه جوانان و نوجوانان شده است (هراتیان و احمدی، ۱۳۸۹). با گسترش فناوری ارتباطات و اطلاعات و اینترنت انواع نرم‌افزارها و اپلیکیشن‌ها و بازی‌های متنوع کامپیوتری نیز گسترش یافته است گسترش بازی‌های رایانه‌ای، نگرانی‌های ناشی از تأثیرات منفی آن‌ها را افزایش داد و نو بودن این پدیده و راه‌یابی آن به خصوصی‌ترین حیطه زندگی افراد، به‌خصوص کودکان و نوجوانان، مسئولیت تربیتی خانواده‌ها را سنگین‌تر ساخت (وحدانی، ۱۳۹۷: ۱۶). با همه محاسنی که استفاده از اینترنت برای زندگی امروزی بشر به همراه دارد، لیکن این فناوری جدید ارتباطی، همچون یک شمشیر دو لبه می‌تواند زیان‌ها و مشکلاتی نیز داشته باشد (کوه و وسپرا، ۲۰۰۱). در این ارتباط، گرینفلد^۱ (۱۹۹۹) عنوان می‌دارد تجربه مشکلات ناشی از فناوری‌های جدید برای بشر تا زگی ندارد. حتی پیشرفت‌های به‌ظاهر تعدیل‌شده مانند آسانسور، کارت‌های ارتباطی، تلفن همراه و غیره همگی تأثیرات ناخواسته‌ای دارند. محصولات فناوری به‌ویژه اینترنت و رایانه در بهترین وجه، استعمال مفرط و سوءاستفاده را در پی دارند و در بدترین حالت، اعتیاد اینترنتی را که ترکیبی از محتوای مهیج، سهولت دسترسی، آرامش و هزینه پایین، خودمختاری و گمنامی است به دنبال دارد، به‌گونه‌ای که این استفاده مفرط و آسیب‌شناسانه، گلدبرگ^۲ را بر آن داشت که برای اولین بار در سال ۱۹۹۵ اصطلاح اعتیاد به اینترنت را مطرح و معیارهای تشخیصی آن را ثبت کند (گونزالس^۴، ۲۰۰۸)، استفاده زیاد از اینترنت با عناوین متفاوتی از قبیل

1. Kuh & Vesper.
2. Greenfield.
3. Goldburg.
4. Gonzalez.

وابستگی رفتاری اینترنت^۱، استفاده مرضی از اینترنت^۲، استفاده مشکل‌زا از اینترنت^۳، استفاده بیش‌ازاندازه از اینترنت^۴، سوءاستفاده از اینترنت^۵ و اختلال اعتیاد به اینترنت^۶ معرفی می‌شود. بر اساس نتایج مطالعه یانگ^۷ و همکاران ۵ الی ۱۰ درصد از جمعیت آنلاین جهان معتاد به اینترنت هستند. همچنین، پژوهش‌های مختلف، شیوع اعتیاد به اینترنت را از ۳ الی ۲۰ درصد گزارش کرده‌اند (بین و همکاران، ۲۰۰۷). با فراگیر شدن استفاده از تلفن‌های هوشمند در ایران-به‌ویژه در چند سال اخیر- و استفاده افراد از اینترنت برای برنامه‌های گوناگون این تلفن‌ها، میزان اعتیاد به اینترنت نسبت به سال‌های گذشته افزایش یافته است. اگر افراد در سالیان گذشته صرفاً از طریق رایانه‌های شخصی و در زمان‌ها و مکان‌های مشخصی قادر به استفاده از اینترنت بودند، امروزه تلفن‌های هوشمند این امکان را برای افراد فراهم ساخته‌اند که در هر لحظه و مکان به اینترنت متصل شوند. هرچند نرخ رشد استفاده از اینترنت نیز نشان‌دهنده استقبال روزافزون ایرانیان از استفاده از اینترنت است؛ «هرچند ایران در مقایسه با سایر کشورهای جهان از حیث شاخص‌های دسترسی به فضا و محتوای دیجیتال در مرتبه در خورد خود نیست، اما نرخ رشد کاربران و گردش اطلاعات در شبکه‌های ایرانی نشانگر علاقه روزافزون جامعه ایران و وجود زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی مناسب برای توسعه کمی و کیفی اینترنت و رسانه‌های الکترونیکی در ایران است» (ابراهیم‌آبادی، ۱۳۹۲: ۱۷).

همچنین آمارهای موجود نشان می‌دهند که نه‌تنها میزان کاربران اینترنت در ایران رو به افزایش است بلکه نرخ رشد کاربران در ایران، با سرعت روزافزونی افزایش می‌یابد. برای نمونه، میزان کاربران اینترنت در ایران به حدود ۵۰ درصد جمعیت رسیده است که نسبت به سال گذشته حدود ۸ درصد رشد داشته است. این نرخ رشد برای بسیاری از کشورهای توسعه‌یافته در حدود ۱ تا ۲ درصد

1. Internet behavior dependency.
2. Pathological internet use.
3. Problem internet use.
4. Excessive internet use.
5. Internet abuse.
6. Internet addiction disorder.
7. Young.

است. بازی‌های رایانه‌ای عصب‌شناختی، کارکردهای اجرایی کودکان با اختلال اتیسم عملکرد بالا بهبود می‌بخشد و لذا تأثیر بازی‌های رایانه‌ای عصب‌شناختی بر بهبود کارکردهای اجرایی کودکان با اختلال اتیسم عملکرد بالا بعد از گذشت مدت یک ماه از زمان مداخله، در مؤلفه‌های یادشده هنوز پایدار مانده است (امیری قوزوللو، ۱۳۹۷). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر یادگیری مفاهیم پایه ریاضی و بهبود عملکرد حافظه فعال اثر آثار مثبت بازی رایانه‌ای است. همچنین، تأثیر این بازی‌ها بر یادگیری مفاهیم پایه ریاضی بیشتر از حافظه فعال بود. به‌علاوه، این اثر بر یادگیری مهارت‌های طبقه‌بندی، ردیف کردن و نگهداری ذهنی تأییدشده است (محمودی، ۱۳۹۶). نتایج حاکی از این است که انجام بازی‌های شناختی رایانه‌ای بر خلاقیت و حافظه کاری کودکان پیش‌دبستانی تأثیر معناداری دارد (احمدشاهی، ۱۳۹۷). همچنین محتوای بازی‌های رایانه‌ای بر ترویج خشونت فیزیکی، خشونت کلامی و خشونت اجتماعی (خشم و خصومت) در کودکان و نوجوانان نقش مؤثری دارند؛ بنابراین تهدید این بازی‌ها باید موردتوجه و کنترل باشد (نبوی کریزی، ۱۳۹۸: ۵۰). نوجوانان به دلیل تحرکات شدید جسمانی، احتمال آسیب‌پذیری بیشتری دارند و در برهه خاصی از زندگی خود بسر می‌برند. بیشترین و رایج‌ترین هیجانی که در این دوره تجربه می‌کنند، خشم و پرخاشگری است. از آنجایی که خشم و پرخاشگری باعث صدمه‌های عاطفی، روان‌شناختی و حتی جسمانی به دیگران می‌شود، نیاز به آموزش و راهنمایی درباره نحوه ابراز و کنترل آن، امری ضروری به نظر می‌رسد (رجبی، ۱۳۹۹: ۴۲۹). نتایج پژوهش‌ها درباره بازی‌های رایانه‌ای در ایران نشان می‌دهد که در مقوله انتقام‌جوئی، درگیر شدن با ۴۴ درصد و ۶۵ بار تکرار رتبه اول را به خود اختصاص داده است. در همین حال تمسخر کردن با ۳۰ درصد و ۴۵ بار تکرار و کرکری خواندن با ۲۶ درصد و ۳۸ بار تکرار در رتبه‌های دوم و سوم قرار دارند. در مقوله خشم نیز پرخاش کردن با ۳۷ درصد و ۷۸ بار تکرار بیشترین تعداد را به خود اختصاص داده است. از دیگر مؤلفه‌های بیان یا ابراز خشم شکستن اشیاء است که با ۲۵ درصد و ۵۴ بار تکرار در رده دوم و داد زدن با ۲۲ درصد و ۴۸ بار تکرار آمده است و به مفشردن دندان‌ها نیز با ۱۶ درصد و ۲۴ بار کمترین تعداد را به خود اختصاص داده است. در مقوله حمله با مجموع ۲۴۰

1. <http://www.internetlivesstats.com/internet-users-by-country>.

بار تکرار، تحریک به حمله با ۴۷ درصد و ۱۱۲ بار تکرار بیشترین تعداد را به خود اختصاص داده است. درحالی‌که طراحی نقشه حمله نیز با ۴۲ بار تکرار و ۱۷ درصد کمترین فراوانی را دارد. در مقوله خشونت فیزیکی، این حمله با سلاح است که با ۵۲ درصد و ۲۸۵ بار تکرار بیشترین تعداد را به خود اختصاص داده است. درگیری تن‌به‌تن با ۱۸۵ بار تکرار و قطع کردن اعضای بدن با ۷۴ بار تکرار در رده بعدی قرار دارد. در مقوله خشونت لفظی، فحاشی با ۳۴ درصد و ۵۴ مورد و دادن زدن با ۳۱ درصد و ۴۸ بار تکرار بیشترین تعداد را به خود اختصاص داده است. در مقوله تخریب‌گرایی، ضربه‌زدن به اشیاء با ۵۱ درصد و ۵۴ بار تکرار بیشترین فراوانی را به خود اختصاص داده است. در مقوله قتل، کشتن دشمن با شمشیر با ۳۹ درصد و ۲۷۵ تکرار و نیز کشتن فرد یا دشمن با تیر با ۳۵ درصد بیشترین تعداد را به خود اختصاص داده‌اند. در مقوله غارت، بیرون راندن دیگری و بردن اشیاء دیگران به ترتیب با ۴۰ و ۳۹ درصد بیشترین درصد را به خود اختصاص داده‌اند. درحالی‌که برداشتن سلاح دیگری با ۲۱ درصد و ۵۴ بار تکرار در رده آخر قرار دارد. در مقوله خودخواهی، عدم تحمل دیگری با ۴۱ درصد و ۹۹ بار تکرار بیشترین تعداد را به خود اختصاص داده است در همین زمینه تحقیر کردن دیگران با ۳۲ درصد و ۷۸ بار تکرار و اهمیت قائل‌شدن به گروه با ۲۷ درصد و ۶۵ بار تکرار در رده‌های بعدی قرار دارد. در مقوله فردگرایی، کسب موفقیت با تخریب و کسب موفقیت با به دست آوردن غنائم هرکدام با ۴۰ درصد و مجموعاً ۸۱ بار تکرار بیشترین فراوانی را به خود اختصاص داده است در همین حال گرفتن تصمیم فردی بدون مشورت با دیگران با ۳۲ درصد و ۵۴ بار تکرار و گوش نکردن به حرف دیگران با ۲۰ درصد و ۳۴ بار تکرار در رده‌های بعدی قرار دارد. در مقوله غرور، توقع بیش‌ازحد داشتن با ۴۰ درصد و ۵۷ بار تکرار بیشترین کد است در همین حال بی‌توجهی به دیگران با ۳۷ درصد و ۵۲ بار تکرار و گوش نکردن به حرف‌های دیگران با ۲۳ درصد و ۳۲ بار تکرار در رده‌های بعدی قرار دارد. درنهایت در مقوله ترویج قانون جنگل، ترویج تخریب با ۳۶ و ۱۱۲ بار تکرار، ترویج زورمندی با ۳۳ درصد و ۱۰۲ بار تکرار و ترویج کشتن با ۳۱ درصد و ۹۸ بار کشتن به ترتیب بیشترین تا کمترین فراوانی را دارند. از مجموع ۱۲ مقوله آسیب‌زای شناسایی‌شده بازی موردتحقیق، مقوله قتل با ۲۲ درصد و ۷۰۷ بار تکرار بیشترین مضمون آسیب‌زای بازی بود و بعدازآن خشونت

فیزیکی با ۱۷ درصد و ۵۴۴ بار تکرار قرار دارد. حمله با ۸ درصد و ۲۴۰ بار تکرار، غارت با ۸ درصد و ۲۵۳ بار تکرار در رده‌های بعدی قرار دارند (وحدانی، ۱۳۹۷). بر این اساس:

هدف اصلی:

❖ فراتحلیل مطالعات تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان.

پرسش اصلی:

۱. مهم‌ترین فرصت‌های ناشی از بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان کدام هستند؟

۲. مهم‌ترین تهدیدهای ناشی از بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان کدام هستند؟

اهمیت و ضرورت پژوهش

بازی، مهم‌ترین نیاز کودک است که نقش مهمی در رشد و تربیت او دارد. گسترش روزافزون فن‌آوری سبب شده امروزه بازی‌های رایانه‌ای جایگزین بازی‌های واقعی شوند. اگرچه تأثیرات مثبت برخی از بازی‌های رایانه‌ای مناسب، سبب افزایش مهارت‌ها و توانمندی‌های جسم و روان کودکان می‌شود؛ اما نگرانی‌هایی درباره بازی‌های رایانه‌ای نامناسب وجود دارد؛ چراکه در ساخت آن‌ها با توجه به اهداف تجاری و مقاصد سیاسی، از عناصر تخریب‌کننده سلامت بازی‌کننده استفاده می‌شود. خانواده‌ها باید ضمن شناخت تأثیرات بازی‌ها، ارتقای سطح آگاهی و سواد رسانه‌ای، نسبت به الزام خود و کودکان به رعایت فرهنگ استفاده صحیح از بازی‌های رایانه‌ای اقدام کنند (موسوی، ۱۳۹۷: ۷۸). جامعه زمانی به سطح مطلوبی از پویایی و نشاط می‌رسد که عموم افراد- به‌ویژه نسل نوجوان و جوان آن- از مهارت‌های اجتماعی برخوردار باشند. مهارت‌های اجتماعی ضمن ایجاد اعتمادبه‌نفس مناسب در نوجوانان، زمینه شیوع و بروز ناهنجاری‌هایی از جمله رفتارهای پرخطر در بین نوجوانان را کاهش خواهد داد. خانواده اولین و مهم‌ترین محیطی است که کودک در آن از کیفیت روابط انسانی آگاهی پیدا می‌کند و بهترین مکان برای زندگی افراد است. تجربه‌های سال‌های اولیه کودک که معمولاً در خانواده رقم می‌خورند، زیربنای شخصیت و کنش‌های بعدی فرد است. گذر جامعه

از سنت به مدرنیته، جایجایی ارزش‌های اجتماعی و از هم گسستگی هنجارهای سنتی از یک طرف و عدم جایگزینی ارزش‌های نوین و وجود بی‌هویتی و نابسامانی اجتماعی از طرفی دیگر، بستر لازم را برای بروز رفتارهای پرخطر و مواجه شدن دانش‌آموزان با ناهنجاری‌ها از جمله احاطه فضای مجازی مهیا نموده است. رفتارهای پرخطری از جمله استعمال دخانیات، الکل و سایر داروها، عدم تحرک و فعالیت، خشونت، عدم مهارت مقابله با استرس و فشارهای روانی، عدم پایبندی به اصول اخلاقی و رفتارهای جنسی غیر ایمن، پیامدهای ضدا اجتماعی را با خود به همراه خواهد داشت. با توجه به مباحث فوق، هدف اصلی پژوهش مطالعه اثرات بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان با استفاده از روش فرا تحلیل در بازه زمانی ۱۳۸۱-۱۳۹۹ است که تعداد ۲۴ سند مطالعاتی انتخاب شدند.

مبانی و رویکردهای نظری

بازی رایانه‌ای

بازی، فرایندی است لذت‌بخش و بدون هدف مادی، دارای انگیزه درونی و احساس آزادی در انتخاب و ادامه آن که ممکن است به صورت فردی یا گروهی انجام پذیرد. اگرچه بازی فعالیتی مشترک و همگانی در زندگی کودکان در تمام فرهنگ است، اما ماهیت آن در فرهنگ‌های گوناگون متفاوت است، نوع بازی، زمان صرف شده برای آن، موضوعات مستتر در آن و اسباب بازی‌های استفاده شده در آن، متأثر از فرهنگ کلی جامعه است (مشیریان فراچی و همکاران، ۱۳۹۶: ۱۷۵). بازی رایانه‌ای یا ویدئویی نوعی سرگرمی تعاملی است که به صورت تغییر در برنامه‌های رایانه‌ای تولید شده در صفحه مانیتور رایانه یا صفحه نمایش‌های دیگر انجام می‌شود، همچنین هر نوع بازی گرافیکی یا متنی که به وسیله کامپیوتر انجام شود، بازی رایانه‌ای گویند.

انواع بازی رایانه‌ای

نوع بازی‌هایی که کودکان انجام می‌دهند، در شکل‌گیری شخصیتان به میزان قابل توجهی می‌تواند مؤثر و تا حدودی معرف شخصیت احتمالی آنها باشد. بازی رایانه برحسب پیام و محتوا دارای انواعی است که هرکدام بیانگر معنا و مفهوم

خاصی است که در آن نهفته است، کریمر و مک فارلین (۲۰۰۴)، آن را به هفت مورد
۱. بازی اکشن؛ ۲. بازی ماجراجویانه؛ ۳. بازی مبارزه‌ای؛ ۴. بازی ماجراجویان همراه با
ایفای نقش؛ ۵. بازی شبیه‌سازی؛ ۶. بازی ورزشی و ۷. بازی‌های استراتژی دسته‌بندی
کردند: همچنین کواسیر و همکاران (۲۰۰۶)، بازی‌ها رایانه‌ای ماجراجویانه، اکشن،
ورزشی، بازی‌های انجام نقش خیالی، بازی‌های منطقی، بازی‌های آموزش و مهارت؛
بازی‌های شبیه‌سازی و بازی شبیه‌سازی رانندگی تقسیم کردند (زکوی، ۱۳۹۶: ۴۵).
فانک و بوچم (۱۹۹۶)، شش دسته از بازی رایانه‌ای را معرفی کرده‌اند:

۱. سرگرمی عمومی؛

۲. تخیلی و خشونت‌آمیز: شامل بازی با شخصت کارتونی که شخص باید
همزمان با تلاش برای رسیدن به هدف، رهانیدن کسی با گریختن از چنگ
چیزی به چنگ پردازد یا چیزهایی را نابود کند، اما کشته نشود؛

۳. خشونت انسانی: ماجرای اصلی بر شخصیت انسانی متمرکز است او باید
بجنگد و چیزی را ویران کند اما کشته نشود؛

۴. ورزشی غیرخشن: محور فعالیت بازی بدون مبارزه و خشونت است؛

۵. ورزشی خشن: ورزش همراه با خشنی و مبارزه را دربرمی‌گیرد / ۶. بازی آموزشی:
محتوای اصلی این بازی، کسب اطلاعات تازه، یادگیری راه‌های تازه کاربرد
اطلاعات است (طاهری، ۱۳۹۷).

نظریه‌های پژوهش

دیدگاه دیویس: دیویس که برای اولین بار مدل رفتاری-شناختی آسیب‌شناسی
استفاده از اینترنت را مطرح کرده است، اعتقاد دارد استفاده اجباری از اینترنت
و وابستگی شدید به آن، نتیجه الگوهای رفتاری یا شناختی پیچیده‌ای است که
پیرامون استفاده روزانه از اینترنت شکل می‌گیرد و منجر به پیدایش چندین رفتار
می‌شود که یا پاسخ‌های ناسازگارانه را حفظ می‌کند و یا شدت می‌بخشند
(دیویس، ۲۰۰۱). دیویس بین استفاده آسیب‌گونه خاص و استفاده آسیب‌گونه
کلی از اینترنت تمایز قائل است. استفاده آسیب‌گونه خاص از اینترنت به شرایطی

1. Devwise

بازمی‌گردد که افراد به‌طور افراطی از اینترنت برای اهداف خاصی نظیر قمار استفاده می‌کنند. این نوع استفاده هدفمند است و تمایل به محتویات خاص دارد، درحالی‌که استفاده کلی آسیب‌گونه از اینترنت، شامل فعالیت‌های کلی اتلاف وقت در اینترنت است؛ مانند به‌سرعت چت کردن، ایمیل کردن و سر زدن به وب‌سایت‌های مختلف. از نکات عمده تفاوت کاربران وابسته با سایرین این است که بیشتر از کاربردهای متقابلی مانند چت، بازی و خرید استفاده می‌کنند؛ اما به نظر می‌رسد که افرادی که به اینترنت وابسته نیستند بیشتر از کاربرهای انحصاری آن، مانند فرستادن ایمیل و جستجوی اطلاعات بهره می‌برند (دیویس، ۲۰۰۱؛ یولویز و مارکس، ۲۰۰۷).

-دیدگاه گریفیتر: از دیدگاه گریفیتر^۲ اعتیاد فناوری به‌طور عملیاتی می‌تواند به‌عنوان اعتیاد غیر شیمیایی (رفتاری) که شامل تعامل انسان و دستگاه است، تعریف شود. این اعتیاد ممکن است انفعالی (مانند تلویزیون اینترنتی) و یا فعال (مانند بازی‌های رایانه‌ای) باشد و به‌طور معمول جنبه القاکنده و تقویت‌کننده داشته باشد که به افزایش تمایل اعتیادی کمک می‌کند. بر اساس این دیدگاه، اعتیاد رفتاری که جزء اصلی اعتیاد است، دارای ویژگی‌های زیر است:

- ❖ برجستگی: این امر زمانی رخ می‌دهد که فعالیت معینی، مهم‌ترین فعالیت زندگی شخص می‌شود و بر تفکر، احساس و رفتار او تسلط یابد.
- ❖ تغییر خلق: شامل تجربیات ذهنی است که افراد به دنبال مشغول شدن به فعالیتی معین گزارش می‌کنند و می‌تواند به‌عنوان یک رفتار مواجهه‌ای در نظر گرفته شود.
- ❖ تحمل: تحمل فرآیندی است که در آن نیاز به فعالیت گسترده و روزافزون برای رسیدن به همان اثرات قبلی احساس می‌شود.
- ❖ نشانه‌های کناره‌گیری: شامل حالات و یا اثرات فیزیکی ناخوشایندی است که وقتی فعالیت ادامه نمی‌یابد و یا ناگهان کاهش پیدا می‌کند در فرد دیده می‌شود، مانند زودرنجی و حساسیت.

1. Yellowlees & Marks
2. Gerifiter

- ❖ تعارض: منظور از این حالت آن است که با پدیدار شدن تعارض بین فرد معتاد و افرادی که با وی سروکار دارند (تعارض بین فردی)، یا درون خود فرد (تعارض درون فردی) است که با فعالیتی معین ارتباط دارد.
- ❖ بازگشت (عود): شامل تمایل به تکرار حالت‌های قبلی فعالیت معین است که در موارد شدید، سال‌ها بعد نیز عود می‌کند.

دیدگاه جان گروهل: از نظر گروه‌ها استفاده افراطی از اینترنت، به‌هیچ‌وجه اختلال منحصربه‌فرد و جدیدی نیست، بلکه شیوه متفاوتی برای برخورد با فشارها و تنش‌های موجود در زندگی است. بی‌تردید تعداد زیادی از مردم مشکل آنلاین بودن طولانی‌مدت را دارند، اما از سوی دیگر، بعضی افراد نیز زمان زیادی را صرف خواندن کتاب، تماشای تلویزیون، کار کردن و غفلت از خانواده، روابط دوستانه و فعالیت‌های اجتماعی می‌کنند؛ آیا ما اعتیاد به کتاب، تلویزیون و کار را به‌عنوان بیماری روحی طبقه‌بندی می‌کنیم؟ از نظر او، برخی از محققان و روانشناسان سلامت با یک طبقه‌بندی شناختی جدید می‌خواهند به هر چیز برچسب بزنند و آن را بالقوه مضر ببینند؛ اما این کار بیشتر از اینکه به افراد کمک کند، برای آنان زیان‌بار است. شاید بیشتر افرادی که فکر می‌کنند به اینترنت معتاد هستند، می‌خواهند از مشکلات خود فرار کنند. این مشکل می‌تواند یک بیماری روانی، افسردگی یا اضطراب باشد. هیچ تفاوتی میان روشن کردن تلویزیون به دلیل عدم تمایل به صحبت با همسر یا بیرون رفتن از خانه و گردش با دوستان به‌منظور فرار از خانه، با استفاده از اینترنت وجود ندارد. تنها تفاوت در شیوه عمل است. تعداد کمی از افراد که بدون هیچ مشکلی، وقتشان را صرف اینترنت می‌کنند، ممکن است به دلیل استفاده بیش‌ازحد و سواس‌گونه آسیب ببینند؛ بنابراین، این فناوری نیست که مهم و اعتیادآور است، بلکه رفتار است که اهمیت دارد و به‌آسانی با روش‌های روان‌درمانی و روان‌شناختی قابل‌درمان است. مطابق با دیدگاه گروه‌ها، ما نمی‌توانیم بر پایه مطالعات موردی، نتایج عاقلانه و تعمیم‌پذیری در مورد میلیون‌ها فرد آنلاین داشته باشیم. پس اینکه فردی زمان زیادی را آنلاین می‌گذراند، بدون در نظر گرفتن این زمینه‌ها مهم و مفید نخواهد

بود. گروهل (۲۰۰۳)، معتقد است گرچه افراد بیشتر وقتشان را برای کار با اینترنت صرف می‌کنند، در واقع صرف این زمان برای انجام کنش‌های متقابل اجتماعی است، آنچه اینترنت را به پدیده‌ای اعتیادآور تبدیل می‌کند، جامعه‌پذیری افراد است. جامعه‌پذیری به راه‌های مختلف از جمله ارسال و دریافت نامه الکترونیک، شرکت در اتاق‌های بحث و گفتگو و گپ اینترنتی صورت می‌گیرد.

نظریه گلوله (سوزن تزریقی): نظریه گلوله نامی است که محققین ارتباطی به نخستین فرضیاتی که درباره تأثیر رسانه‌های همگانی ارائه شده داده‌اند. این نظریه مدعی بود که قادر است تأثیر قوی پیام رسانه‌های همگانی را به روی تمامی افرادی که در معرض چنین پیامی قرار می‌گیرند را صرف‌نظر از نوع پیام پیش‌بینی نماید (سورین و تانکارد، ۱۳۸۶: ۳۸۷).

نظریه استحکام: این نظریه توسط پل لازارسفلد و برلسون^۱ در اواخر دهه ۱۹۴۰ مطرح شد. طبق این نظریه، پیام‌های رسانه‌ای توانایی تغییر عقیده را ندارند و تنها می‌توانند به صورت محدود عقاید افراد را در زمینه‌ای به خصوص استحکام بخشند و برای این کار باید از قبل زمینه لازم وجود داشته باشد و پیام منطبق با ذهنیت و باورهای افراد باشد. این نظریه معتقد است که عوامل غیر ارتباطی همچون سن، شغل، جنس، خانواده و تحصیلات، میزان تأثیرات پیام‌ها را تغییر می‌دهند؛ به طوری که گاهی اوقات پیامی بر شخصی اثر خارق‌العاده‌ای دارد و بر شخص دیگر اثری ندارد (مهرداد، ۱۳۸۵: ۱۶۶). لازارسفلد معتقد است که پیام رسانه‌های جمعی بر پیام گیران به صورت فردی تأثیر نمی‌گذارد بلکه از آنجاکه فرد متعلق به گروه است لذا روابط اجتماعی او در نحوه واکنش نسبت به ارتباطات اجتماعی مؤثر است. پس برای فهم کامل اثرات پیام وسایل ارتباطات جمعی، باید آن را مانند یک جریان دومرحله‌ای در نظر بگیریم. در مرحله نخست، پیام از سوی رسانه‌ها به رهبران فکری می‌رسد و در مرحله دوم، رهبران فکری پیام را در میان اطرافیان خود منتشر می‌کنند. رهبران فکری به عنوان پیام‌دهندگان شناخته می‌شوند.

نظریه وابستگی به رسانه‌ها: توسط بال روکیچ و دی فلور^۲ ارائه شد. این

1. P.lazarsfeld and Berlson.
2. Ballrow Kich And Deflore.

نظریه حاکی از آن است که افراد وابستگی‌های متفاوتی به رسانه‌ها دارند و این وابستگی‌ها از شخصی به شخص دیگر، از گروهی به گروه دیگر و از فرهنگی به فرهنگ دیگر متفاوت‌اند. آنها استدلال می‌کنند که به‌طور خاص در جامعه جدید شهری- صنعتی، مخاطبان، وابستگی زیادی به اطلاعات رسانه‌های جمعی دارند. در جامعه توسعه‌یافته جدید، بسیاری از اعمال زندگی و تجارت مستلزم اطلاعات تازه و قابل‌اعتماد است. این نظریه بر رابطه سه‌گانه رسانه‌ها، مخاطبان و جامعه تأکید دارد؛ آنها استدلال می‌کنند که روابط سه‌گانه بین رسانه‌ها، مخاطبان و جامعه دارای تأثیرات شناختی، عاطفی و رفتاری بر روی مخاطبان است. اولین پیامد تأثیر رسانه‌ها ایجاد ابهام در مخاطبان و سپس رفع ابهام است. ابهام ناشی از برخورد اطلاعات متناقض با یکدیگر است. در هنگام وقوع حوادث غیرمنتظره، مردم پیام‌های متناقضی از رسانه‌ها دریافت می‌کنند ولی نمی‌دانند چگونه آن را تفسیر کنند و بر اثر این فشار، رسانه‌ها در مرحله بعد با اطلاعات کامل‌تر این ابهام را برطرف می‌کنند. رسانه‌ها از این طریق منبع مهم اطلاعاتی برای مردم در شناخت از محیط پیرامون هستند. دی‌فلور معتقد است رسانه‌ها واقعیت‌های معینی را در اختیار مخاطبان خود قرار می‌دهند. به این معنی که مخاطبان از بین واقعیت‌های گسترده تنها متوجه آنهایی می‌شوند که رسانه‌ها به آن پرداخته‌اند. درنهایت، تأثیر رسانه‌ها بر روی ارزش‌های مخاطبان است که مطلوبیت نهایی وضعیت موجود را نشان می‌دهند و به صورتی غیرمستقیم سبب تسریع در پالایش و وضوح ارزش‌ها میان مخاطبان می‌شوند. دومین تأثیر رسانه‌ها بر مخاطبان، تأثیرات عاطفی است که در ابتدای تأثیر سبب منفعل شدن افراد و افزایش نفوذپذیری در آنان می‌شود. دی‌فلور استدلال می‌کند که رویارویی بلندمدت مخاطبان با محتوای خشونت‌بار و یا دارای برخوردهای کلامی رسانه‌ها، بی‌حسی یا تأثیرپذیری را به دنبال دارد و بی‌عاطفگی و فقدان علاقه برای کمک به دیگران را سبب می‌شود. پیامد دیگر تأثیرات عاطفی رسانه‌ها بی‌خویشتنی حاصل از ضعف روابط اجتماعی می‌باشد و علت اصلی آن عدم وجود اطلاعات صحیح درباره گروه‌ها و دسته‌جاتی است که مردم به آن‌ها تعلق دارند. رسانه‌ها تأثیرات رفتاری بر مخاطبان را با فعال ساختن یا منفعل کردن مخاطبان و ایجاد انگیزش‌های جدید محقق ساخته و با مهم جلوه دادن بعضی از امور، سبب ترغیب مخاطبان به انجام آن می‌شوند و یا برعکس

موجب انفعال آن‌ها در برخورد با آن مسئله می‌شوند. هرچه رسانه‌ها در جامعه‌ای این کارکردها را بیشتر ارائه کنند وابستگی به رسانه در آن جامعه بیشتر می‌شود. همچنین هر قدر اهمیت یا نقش محوری برخی از این کارکردها در ساحت روان کنشگران جامعه بیشتر باشد، وابستگی به رسانه‌ها در آن جامعه بیشتر خواهد بود.

پیشینه تجربی پژوهش

در جدول شماره ۱، به مطالعات صورت گرفته درباره بازی رایانه‌ای اشاره شده است.

جدول شماره ۱: مطالعه پیامدهای بازی رایانه‌ای در ایران

نویسنده/ سال	عنوان پژوهش
علی نژاد اقدم (۱۳۹۷)	اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای بر کاهش نشانه‌های پرخاشگری در کودکان پیش‌دبستانی
زارع خورمیزی (۱۳۹۸)	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای تعاملی بر مهارت های اجتماعی کودکان اوتیسم با عملکرد بالا
سجادی (۱۳۹۳)	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر نقص توجه انتخابی و نقص توجه مستمر کودکان ADHD
امیری قوزولو (۱۳۹۷)	تدوین برنامه مداخله‌ای بازی‌های رایانه‌ای عصب‌شناختی و بررسی اثربخشی آن بر کارکردهای اجرایی کودکان
محمودی (۱۳۹۶)	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر یادگیری مفاهیم پایه ریاضی و حافظه فعال در کودکان پیش‌دبستانی
اشکور کیایی (۱۳۹۵)	اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای بر بهبود مهارت‌های اجتماعی کودکان درخودمانده با عملکرد بالا
احمدشاهی (۱۳۹۷)	اثربخشی بازی‌های شناختی رایانه‌ای بر کارکردهای اجرایی و خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی
نبوی کریزی (۱۳۹۸)	بررسی نقش محتوای بازی‌های رایانه‌ای بر ترویج خشونت در کودکان و نوجوانان
طلائیان (۱۳۹۷)	بررسی ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با اختلالات رفتاری در دانش‌آموزان مقطع راهنمایی در شهر قم در سال ۱۳۹۵
رحیم‌پور (۱۳۹۶)	نقش بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی در تعریف سبک زندگی به همراه تحلیل بازی‌ها مبتنی بر لذت‌گرایی دون ژوانیسم

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان

عنوان پژوهش	نویسنده/ سال
پیش‌بینی پرخاشگری براساس بازی‌های رایانه‌ای، هوش هیجانی و ویژگی‌های جمعیت‌شناختی در دانش‌آموزان	رجبی (۱۳۹۹)
نقش بازی‌های رایانه‌ای در بروز جرم	زارع کاریزی (۱۳۹۲)
بررسی رابطه اعتیاد به اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای با درگیری تحصیلی در دانش‌آموزان دختر پایه ششم ابتدایی	فخره (۱۳۹۷)
تحلیل محتوای بازی اینترنتی کلش آو کلنز (Clash of clans) از منظر محتوای آسیب‌زا	وحدانی (۱۳۹۷)
آثار سوء تربیتی بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان	فضل‌اللهی و همکاران (۱۳۹۰)
اثر بازی‌های رایانه‌ای بر فعالیت‌های ذهنی و شاخص‌های ایمنی شناختی کودکان	فرجی (۱۳۸۱)
تأثیر بازی‌های رایانه‌ای شناخت‌محور بر کنش‌های اجرایی کودکان پیش‌دبستانی	حسن نتاج جلوداری و همکاران (۱۳۹۴)
بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر یادگیری مهارت‌های پایه ریاضی در کودکان پیش از دبستان شهر کرمان	محمودی و همکاران (۱۳۹۷)
تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت جسمی و روانی کودکان	موسوی (۱۳۹۷)
تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تمایلات بزهکارانه و انحراف کودکان و نوجوانان گیم‌نتی	زکوی (۱۳۹۶)
رابطه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در میان کودکان (کودکان ۸ تا ۱۲ سال شهر اردبیل)	موقر و جعفری (۱۳۹۸)
اثر بخشی بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی حل مسئله کودکان	تقوی جلودار و حامی (۱۳۹۷)
اثر بخشی بازی‌های رایانه‌ای شناختی بر بهبود حافظه کاری، توجه و انعطاف‌پذیری شناختی در کودکان	عبدی و همکاران (۱۳۹۳)
بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری کودکان ۷ تا ۹ ساله	بلبلی و غلامزاده (۱۳۹۸)
اثر بخشی باز رایانه‌ای بر مهارت‌های اجتماعی کودکان دارای اختلال نافرمانی مقابله‌ای	حمیدزاده و همکاران (۱۳۹۹)
تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر عناصر بصری و روان‌شناختی نقاشی کودکان دبستانی	حسنوند و اسماعیلی نسب (۱۳۹۵)
اثر بخشی توان‌بخشی شناختی مبتنی بر بازی‌های رایانه‌ای بر عملکردهای اجرایی کودکان	اوربادی و همکاران (۱۳۹۷)

نقد و نوآوری پژوهش

بازی‌های رایانه‌ای بی‌شک در رفتار کودکان تأثیر زیادی دارد؛ از اثرات مثبت و منفی آن می‌توان در رفتارشناسی کودکان اشاره کرد. بایستی مطابق فرصت‌های ناشی از آن (مثبت) و تهدیدها (منفی)؛ سیاست‌گذاری در امر بازی‌های رایانه صورت بگیرد، درباره فرصت‌ها و تهدیدهای بازی رایانه‌ای بر کودکان تحقیقات مختلفی صورت گرفته است؛ به دلیل پراکندگی در نتایج و دستاوردهای تحقیقی امکان جمع‌بندی جامع وجود ندارد؛ به همین دلیل، این تحقیق با استفاده از فراتحلیل؛ این خلأ پژوهشی را برطرف کرده و متناسب با آن راهکارهای لازم را ارائه داده است.

روش پژوهش

این پژوهش از نوع فراتحلیل^۱ است. در این روش پژوهشگر، با استفاده از یافته‌های پژوهشی کمی به تجزیه و تحلیل آماری پرداخته شده است. جامعه آماری، کلیه پژوهش‌های انجام‌شده در ایران در سال‌های ۱۳۸۱ تا ۱۳۹۹ با موضوع مشابه این تحقیق هست که در یکی از پایگاه‌های اطلاعات علمی جهاد دانشگاهی (SID)، پایگاه مجلات تخصصی نورمگز (Noormags)، بانک اطلاعات نشریات کشور (Magiran) نمایه شده است. از میان ۵۷ مطالعات پژوهشی و توصیفی در باب بازی‌های رایانه‌ای کودکان، ۲۴ سند پژوهشی که دارای ملاک‌های اولیه انجام فراتحلیل همچون، میانگین، انحراف معیار، حجم نمونه، مقدار f ، سطح معنی‌داری بودند، گزینش شدند. فهرست اطلاعاتی که از مطالعات موردنظر خارج شده است، شامل: اطلاعات عمومی (نام نویسنده)، سال انتشار، جامعه آماری، اطلاعات مربوط به متغیرهای پژوهش (مقدار اثر و سطح معنی‌داری)، حجم نمونه و شیوه نمونه‌گیری است. در ادامه، خلاصه فراتحلیل پژوهش ارائه شده است

جدول شماره ۲: خلاصه فراتحلیل پژوهش‌ها

نویسنده	نمونه	شیوه نمونه‌گیری	مکان
علی نژاد اقدم (۱۳۹۷)	۷۵	در دسترس	کودکان پسر پیش‌دبستانی شهر تهران
زارع خورمیزی (۱۳۹۸)	۱۶	نمونه‌گیری در دسترس	کودکان اوتیسم مراکز درمانی شهر یزد

1 Meta-Analysis Method.

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان

نویسنده	نمونه	شیوه نمونه‌گیری	مکان
سجادی (۱۳۹۳)		نمونه‌گیری در دسترس	کودکان شهر تهران
امیری فوزولو (۱۳۹۷)	۱۸	نمونه در دسترس	کودکان پسر ۸ تا ۱۲ اتیسم شهر تهران
محمودی (۱۳۹۶)	۴۴	نمونه در دسترس	کودکان پیش‌دبستانی چهار مدرسه شهر کرمان
اشکور کیایی (۱۳۹۵)	۳	نمونه در دسترس	کودکان شهر تهران
احمدشاهی (۱۳۹۷)	۲۱	تصادفی خوشه‌ای چندمرحله‌ای	کودکان مقطع پیش‌دبستانی شهر بوشهر
نبوی کریزی (۱۳۹۸)	۱۰۰	تصادفی	کلیه دانش آموزان دبستان‌های شاهرود
طلائیان (۱۳۹۷)	۲۰۰	تصادفی خوشه‌ای چندمرحله‌ای	دانش آموزان مقطع راهنمایی شهر قم
رحیم‌پور (۱۳۹۶)	۸۰	تصادفی خوشه‌ای چندمرحله‌ای	تهران
رجبی (۱۳۹۹)	۱۲۷	تصادفی	دانش آموزان پایه ششم شهرستان بزین رود
زارع کاریزی (۱۳۹۲)	۱۰۰	دسترس	تهران
فخره (۱۳۹۷)	۱۵۸	تصادفی	دانش آموزان دختر ابتدایی شهرستان کاشان
وحدانی (۱۳۹۷)	۱۴	تعمدی	دانش آموزان
فضل‌اللهی و همکاران (۱۳۹۰)	۹۰	تعمدی	ربان پرورشی ناحیه ۲ استان قم
فرجی (۱۳۸۱)	۱۶	تعمدی	مقطع دوم راهنمایی تهران
حسن نتاج جلوداری و همکاران (۱۳۹۴)	۲۰	دسترس	کودکان پیش‌دبستانی شهر اصفهان
محمودی و همکاران (۱۳۹۷)	۴۴	غیر احتمالی	کودکان پیش از دبستان شهر کرمان
موسوی (۱۳۹۷)	۱۵۴	دسترس	کودکان تهران
زکوی (۱۳۹۶)	۶۵	غیر احتمالی	کانون اصلاح و تربیت اصفهان
موقرو جعفری (۱۳۹۸)	۳۹۸	خوشه‌ای چندمرحله‌ای	کودکان شهر اردبیل
تقوی جلودار و حامی (۱۳۹۷)	۴۰	تصادفی	کودکان پایه سوم و چهارم شهر بابل
عبدی و همکاران (۱۳۹۳)	۲۰	غیر احتمالی	کودکان شهر دیوان دره
بلبلی و غلامزاده (۱۳۹۸)	۱۲	دسترس	نامشخص

نویسنده	نمونه	شیوه نمونه‌گیری	مکان
حمیدزاده و همکاران (۱۳۹۹)	۲۴	دسترس	دانش‌آموز دختر پایه اول ابتدایی شهر تهران
حسنوند و اسماعیلی نسب (۱۳۹۵)	۱۲۶	دسترس	کودکان شهر تهران
اوربادی و همکاران (۱۳۹۷)	۳۲	دسترس	دانش‌آموزان شهر شیراز

یافته‌های پژوهش

الف) یافته‌های توصیفی

بازه زمانی پژوهش‌ها

جدول شماره ۳: بازه زمانی پژوهش

سال	فراوانی	درصد
۱۳۹۹	۲	۸/۳۳
۱۳۹۸	۴	۱۶/۶۶
۱۳۹۷	۱۰	۴۱/۶۶
۱۳۹۶	۳	۱۲/۵
۱۳۹۵	۲	۸/۳۳
۱۳۹۴	۱	۴/۱۶
۱۳۹۳	۱	۴/۱۶
۱۳۹۲	۱	۴/۱۶
۱۳۹۰	۱	۴/۱۶
۱۳۸۱	۱	۴/۱۶
جمع کل	۲۴	۱۰۰

نتایج نشان می‌دهند در سال ۱۳۹۷، بیشترین حجم مطالعات (۴۱ درصد) صورت گرفته است.

حوزه مطالعات پژوهش

جدول شماره ۴: حوزه مطالعاتی پژوهش

درصد	فراوانی	رشته
۱۶/۶۶	۴	جامعه‌شناسی
۴۱/۶۶	۱۰	روانشناسی
۲۷/۵۲	۹	علوم تربیتی
۴/۱۶	۱	بین‌رشته‌ای
۱۰۰	۲۴	جمع کل

مطابق نتایج، ۱۶ درصد مطالعات، توسط جامعه‌شناسان، ۴۱ درصد روان‌شناسان، ۲۷ درصد متخصصان علوم تربیتی و ۴ درصد به‌صورت بین‌رشته‌ای اجرا شده است.

شیوه نمونه‌گیری مطالعات

جدول شماره ۵: شیوه نمونه‌گیری مطالعات

درصد	فراوانی	شیوه نمونه‌گیری
۱۲/۵	۳	خوشه‌ای چندمرحله‌ای
۱۶/۶۶	۴	تصادفی ساده
۷۰/۸۴	۱۷	دسترس (غیر احتمالی)
۱۰۰	۲۴	جمع کل

بر این اساس، در بیشتر مطالعات، روش مورد استفاده، غیر احتمالی از نوع دسترس، به میزان ۷۰ درصد بوده است.

فراوانی حجم نمونه مطالعات

جدول شماره ۶: فراوانی حجم نمونه مطالعات

درصد	فراوانی	حجم نمونه
۳۳/۳۳	۸	کمتر از ۲۰
۱۶/۶۶	۴	۲۱-۴۰
۸/۳۳	۲	۴۱-۶۰
۴۱/۶۶	۱۰	بیش از ۶۰
۱۰۰	۲۴	جمع کل

نتایج نشان می‌دهند در ۴۱ درصد تحقیقات، جامعه آماری پژوهش، بیش از ۶۲ نفر بوده است.

ب. استنباطی

۱. فرصت‌های ناشی از بازی رایانه‌ای

نتایج اندازه اثر فرصت‌های ناشی از بازی رایانه‌ای در ادامه ارائه شده است.

جدول شماره ۷: اندازه اثر بازی‌های رایانه‌ای بر فرصت‌ها

فرض ناهمگونی	گزارش آماری				نوع اثر Effect size	متغیر	فرصت‌ها
	Sig	Q	Sig	Z			
۰/۰۰۰	۱۴۶/۵۵۶	۰/۰۰۰	۹۱۵۹	۰/۳۷۳	تصادفی	کاهش پرخاشگری	
۰/۰۰۰	۵۳۱/۰۸۸	۰/۰۰۱	۱۳/۱۹۴	۰/۱۲۲	تصادفی	بهبود مهارت‌های اجتماعی	
۰/۰۰۰	۵۹۶/۵۴۹	۰/۰۰۰	۱۵/۸۹۶	۰/۲۴۶	تصادفی	ارتقای کارکردهای اجرایی	
۰/۰۰۰	۹۸/۷۸۵	۰/۰۰۰	۱۷/۷۲۷	۰/۲۰۷	تصادفی	افزایش یادگیری مفاهیم علمی	
۰/۱۸۵	۰/۱۲۵	۰/۰۰۰	۱۶/۳۵۴	۰/۳۱۱	ثابت	بهبود عملکرد حافظه	
۰/۰۷۹	۲/۵۳۸	۰/۰۰۵	۵/۹۸۵	۰/۳۳۶	ثابت	آفرینش خلاقیت و کارآفرینی	
۰/۰۱۴	۱۹/۹۷۷	۰/۰۰۱	۸/۲۰۵	۰/۳۹۲	تصادفی	ارتقای آگاهی و سواد رسانه‌ای	
۰/۰۰۵	۲۳/۶۸۲	۰/۰۰۰	۱۰/۷۵۷	۰/۳۷۷	تصادفی	توانایی حل مسئله	

الف. فرصت‌های ناشی از بازی رایانه‌ای

نتایج نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای دارای اثرات مثبتی بر رفتار کودکان است و این جزئی از فرصت‌های اجتماعی محسوب می‌شود، بر این اساس:

۱. بازی رایانه‌ای باعث کاهش پرخاشگری (۰/۳۷۳) در رفتار کودکان می‌شود. هرچه میزان استفاده منطقی از بازی‌های رایانه با مدیریت خانواده ساماندهی شود، از میزان رفتارهای پرخاشگرانه به دلیل تخلیه آن کاسته می‌شود؛
۲. بازی‌های رایانه‌ای به ارتقا و بهبود مهارت‌های اجتماعی (۰/۱۲۲) کمک می‌کند،

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان

- هرچه سطح استفاده صحیح و علمی از بازی‌های رایانه‌ای افزایش یابد، به همان میزان مهارت‌های اجتماعی کودکان بهبود می‌یابد؛
۳. استفاده از بازی رایانه‌ای به افزایش ارتقای کارکردهای اجرایی کودکان (۰/۲۴۶) کمک می‌کند؛
۴. هرچه استفاده منطقی از بازی رایانه‌ای افزایش یابد، یادگیری مفاهیم علمی (۰/۲۰۷) افزایش می‌یابد؛
۵. بازی رایانه‌ای باعث بهبود عملکرد حافظه (۰/۳۱۱) کودکان می‌شود؛
۶. استفاده از بازی رایانه‌ای به آفرینش خلاقیت و کارآفرینی (۰/۳۳۶) در کودکان کمک می‌کند؛
۷. استفاده از بازی رایانه‌ای در ارتقای سطح آگاهی و سواد رسانه‌ای (۰/۳۹۲) مؤثر است؛
۸. استفاده از بازی رایانه‌ای، توانایی حل مسئله (۰/۳۷۷) را در کودکان، افزایش و ارتقا می‌دهد.

اندازه اثر کلی بازی رایانه‌ای بر فرصت‌های اجتماعی

جدول شماره ۸: اندازه اثر بازی رایانه‌ای بر فرصت‌های اجتماعی

اندازه اثر r	نوع اثر	مقدار Z	sig
۰/۲۳۶	تصادفی	۱۸/۰۹۸	۰/۰۰۲

درنهایت، پژوهش توانسته متغیر بازی‌های رایانه‌ای، ۲۳ درصد از تغییرات فرصت‌های اجتماعی را تبیین کند.

۲. تهدیدهای ناشی از بازی رایانه‌ای

نتایج اندازه اثر تهدیدهای ناشی از بازی رایانه‌ای در ادامه ارائه شده است.

جدول شماره ۹: اندازه اثر بازی‌های رایانه‌ای بر تهدیدها

فرض ناهمگونی	گزارش آماری			نوع اثر Effect size	متغیر
	Sig	Q	Sig		
۰/۰۰۰	۳۶/۴۸۰	۰/۰۰۴	۱۶/۲۵۴	۰/۴۰۱	تصادفی ترویج خشونت اجتماعی
۰/۰۰۰	۶۳/۴۵۹	۰/۰۰۰	۱۶/۸۹۵	۰/۴۸۵	تصادفی افت عملکرد تحصیلی
۰/۰۰۵	۲۲/۹۸۳	۰/۰۰۰	۹/۳۴۸	۰/۳۸۵	تصادفی بزهکاری اجتماعی
۰/۰۰۶	۱۹/۴۳۰	۰/۰۰۱	۱۳/۳۰۸	۰/۳۴۸	تصادفی ضعف روابط اجتماعی
۰/۰۰۰	۱۶/۰۲۳	۰/۰۰۰	۹/۷۹۱	۰/۴۳۷	تصادفی بحران عاطفی خانواده
۰/۰۰۰	۱۸/۹۸۲	۰/۰۰۴	۷/۵۷۹	۰/۳۵۷	تصادفی بی‌انضباطی
۰/۰۰۰	۲۳/۷۴۵	۰/۰۰۰	۹/۸۲۱	۰/۳۹۹	تصادفی انزوای اجتماعی
۰/۰۰۰	۹۲/۴۵۸	۰/۰۰۰	۱۷/۶۵۲	۰/۳۰۲	تصادفی افزایش استرس
۰/۰۰۰	۱۸/۸۱۷	۰/۰۰۱	۶/۴۰۹	۰/۲۱۶	تصادفی اعتیاد رایانه‌ای
۰/۱۵۱	۱/۹۴۸	۰/۰۰۱	۹/۱۹۵	۰/۱۵۲	ثابت بحران هویتی
۰/۴۳۰	۰/۶۲۲	۰/۰۰۱	۵/۳۱۶	۰/۱۸۹	ثابت تعارض رفتاری با والدین

تهدیدها

ب. تهدیدهای ناشی از بازی رایانه‌ای

نتایج نشان می‌دهد که بازی رایانه‌ای تأثیر مثبت و معناداری بر تهدیدهای رفتاری کودکان داشته است، بر این اساس:

۱. بازی رایانه‌ای باعث ترویج خشونت اجتماعی (۰/۴۰۱) می‌شود؛
۲. افت عملکرد تحصیلی (۰/۴۸۵) کودکان تابعی از افزایش حضور در بازی‌های رایانه‌ای است؛
۳. بزهکاری اجتماعی (۰/۳۸۵) از میزان استفاده از کودکان از بازی‌های رایانه‌ای

تأثیر می‌پذیرد؛

۴. ضعف روابط اجتماعی (۰/۳۴۸) تحت تأثیر مؤلفه بازی‌های رایانه‌ای است؛
۵. بحران عاطفی خانواده (۰/۴۳۷) از ترویج بازی‌های رایانه‌ای در خانواده اثر می‌پذیرد؛
۶. بی‌انضباطی (۰/۳۵۷) کودکان از بازی‌های رایانه‌ای تأثیر می‌پذیرد؛
۷. هرچه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای افزایش یابد، کودکان دچار انزوای اجتماعی (۰/۳۹۹) خواهند شد؛
۸. افزایش استرس (۰/۳۰۲) تابعی از افزایش بازی‌های رایانه‌ای است؛
۹. اعتیاد رایانه‌ای (۰/۲۱۶) تحت تأثیر گرایش و علاقه به بازی‌های رایانه‌ای است؛
۱۰. کودکانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده بیشتری می‌کند، دچار بحران هویتی (۰/۱۵۲) می‌شوند؛
۱۱. افزایش علاقه و دلبستگی به بازی‌های رایانه‌ای، باعث تعارض رفتاری با والدین (۰/۱۸۹) می‌شود.

اندازه اثر کلی بازی رایانه‌ای بر تهدیدهای اجتماعی

جدول شماره ۱۰: اندازه اثر بازی رایانه‌ای بر تهدیدهای اجتماعی

اندازه اثر r	نوع اثر	مقدار Z	sig
۰/۳۵۱	تصادفی	۲۵/۱۶۵	۰/۰۰۱

درنهایت، پژوهش توانسته متغیر بازی‌های رایانه‌ای، ۳۵ درصد از تغییرات تهدیدهای اجتماعی را تبیین کند.

بحث و نتیجه‌گیری

هر کودکی، در فرایند زیست خود، ارزش‌ها، هنجارها و مهارت زیستن در جامعه را فرا می‌گیرد. فرایند اجتماعی شدن فرد، از آغاز تولد شروع شده و تا پایان عمر ادامه می‌یابد. عوامل متعددی در رشد و کسب مهارت‌های اجتماعی تأثیرگذار است؛ خانواده، گروه همسالان، مدرسه، نظام تعلیم و تربیت، رسانه‌ها و محیط اجتماعی از جمله عوامل جامعه‌پذیری هستند. فرد در جریان زندگی اجتماعی و فرهنگ‌پذیری، شیوه‌ها و مهارت‌هایی را می‌آموزد که نقش تعیین‌کننده‌ای در آینده‌اش ایفا می‌کند. در این میان، بازی با رایانه و علاقه به آن، در آینده اجتماعی و روان‌شناختی فرد، نقشی مهم دارد. کودک در رویارویی با فضای مجازی و نوع بازی، باید از آگاهی و مهارت‌هایی برخوردار باشد، به طوری که بتواند به‌عنوان کنشگر، از ابعاد فرصتی بازی بهره‌بردار، در واقع، نبود مدیریت در این زمینه، می‌تواند باعث بحران شود. مهارت‌های اجتماعی، تعیین‌کننده رشد شناختی هستند، لذا باید محیط اجتماعی را استحکام بخشید تا رشد شناختی انسان‌هایی که در آن محیط پرورش می‌یابند، بهبود یابد. دانش‌ها و نگرش‌ها و ارزش‌های فرد در جریان تعامل با دیگران تحول می‌یابند (سیف، ۱۳۸۶: ۲۲۰). آلبرت بندورا نیز در نظریه شناختی-اجتماعی خود معتقد است تمامی رفتارهای انسان- به‌جز واکنش‌های اولیه (مثلاً پلک زدن یا به بیرون پرت کردن دست‌ها هنگام به هم خوردن تعادل)- آموختنی است (گرما وردی و وحدانی، ۱۳۸۵: ۱۴۳). این یادگیری اجتماعی از طریق مدل‌سازی و تقلید رفتارهای بزرگسالانی چون والدین، معلمان و همسالان است. کودکان در دوران نوزادی مثل والد هم‌جنس خود راه می‌روند و صحبت و رفتار می‌کنند؛ اما بعدها گویش همسالان خود را یاد می‌گیرند و در صحبت از آن‌ها پیروی می‌کنند. دومین عنصر اصلی نظریه بندورا، بازخوردها و تقویت‌هایی است که دیگران در قبال رفتارهای فرد از خود نشان می‌دهد. بر این اساس، این پژوهش با استفاده از فراتحلیل، ۲۴ سند تحقیقاتی را ارزیابی و اندازه اثر آن را در بعد فرصت و تهدید برآورد کرده است. نتایج نشان می‌دهند:

الف. نتایج توصیفی

❖ در سال ۱۳۹۷، بیشترین حجم مطالعات (به میزان ۴۱ درصد) صورت گرفته

است.

- ❖ مطابق نتایج، ۱۶ درصد مطالعات توسط جامعه‌شناسان، ۴۱ درصد توسط روان‌شناسان، ۲۷ درصد توسط متخصصان علوم تربیتی و ۴ درصد به صورت بین‌رشته‌ای اجرا شده است.
- ❖ در بیشتر مطالعات، روش مورد استفاده، غیر احتمالی از نوع دسترس، به میزان ۷۰ درصد بوده است.
- ❖ در ۴۱ درصد تحقیقات، جامعه آماری مشتمل بر بیش از ۶۲ نفر بوده است.
- ❖ میانگین گرایش به بازی رایانه‌ای در سطح بالا ۴۱ درصد، متوسط ۳۶ درصد و پایین ۲۲ درصد است.

ب. نتایج تحلیلی

۱. فرصت‌ها:

- ❖ بازی رایانه‌ای به کاهش پرخاشگری ($\text{Effect size} = 0/373$)، در رفتار کودکان منجر می‌شود.
- ❖ مهارت‌های اجتماعی ($\text{Effect size} = 0/122$)، از طریق فعالیت در بازی‌های رایانه‌ای مهارتی، بهبود می‌یابد.
- ❖ بازی‌هایی که دارای محتوایی غنی و آموزنده دارند، باعث بهبود عملکرد و کارکردهای اجرایی کودکان ($\text{Effect size} = 0/246$) می‌شود.
- ❖ یادگیری مفاهیم علمی ($\text{Effect size} = 0/207$)، از طریق بازی‌های رایانه‌ای آموزش محور، به بهبود سطح یادگیری در مفاهیم علمی کمک می‌کند.
- ❖ حافظه کودکان ($\text{Effect size} = 0/311$)، با مشغولیت و درگیری در بازی‌های پیچیده، علمی و فناورانه، تقویت شده و عملکرد بهتری از خود نشان خواهد داد.
- ❖ کودکان با استفاده از بازی در رایانه‌های مبتنی بر طراحی، ایده پردازی و نوآورانه به آفرینش خلاقیت و کارآفرینی ($\text{Effect size} = 0/336$)، دست می‌یابند.

۲. تهدیدها:

- ❖ خشونت اجتماعی (Effect size = ۰/۴۰۱)، از طریق بازی‌هایی که در آن با محور جنگ، کشتن، غارت، صدمه زدن نقش‌های اجتماعی ایفا می‌شود، در بین کودکان ترویج یافته و رفتار آن‌ها را خشن‌تر می‌کند.
- ❖ افزایش زمان و صرف اوقات به بازی رایانه‌ای از طریق جذب کودکان و کاهش علاقه به مباحث درسی به افت عملکرد تحصیلی (Effect size = ۰/۴۸۵)، منجر می‌شود.
- ❖ محتوای بازی‌های رایانه‌ای که با سبک پوشش، گفتگوی تعاملی، دسترسی آسان و ساده به مباحث دسترس غیراخلاقی، آموزش روش‌های انجام بزه و جرم، باعث رواج رفتارهای بزهکاری و انحرافات اجتماعی (Effect size = ۰/۳۸۵)، می‌شود.
- ❖ سبک زندگی مبتنی بر بازی رایانه‌ای به دلیل قطع ارتباط کودک با همسالان، دوستان، اعضای خانواده و کاهش فرصت‌های کنش‌های جمعی به بحران در روابط اجتماعی (Effect size = ۰/۳۴۸)، می‌انجامد.
- ❖ تداوم فعالیت‌های رایانه‌ای در کودکان به دلیل در فرایند رشد بودن و همچنین دوران نیاز به روابط عاطفی با والدین، باعث آسیب عاطفی در فضای خانواده (Effect size = ۰/۴۳۷)، می‌شود.
- ❖ افزایش استفاده بیش‌ازحد از بازی رایانه‌ای و عدم مدیریت آن به‌وسیلهٔ مدرسه و خانواده به رواج فرهنگ بی‌انضباطی (Effect size = ۰/۳۵۷)، می‌شود.
- ❖ دل‌بستگی کودکان به بازی رایانه‌ای و هیجانی شدن آن و پایداری این علاقهٔ یک‌طرفه، باعث فردگرایی، انزوا و گوشه‌گیری (Effect size = ۰/۳۹۹)، کودکان خواهند شد.
- ❖ بازی‌های رایانه‌ای، همراه با خشونت، انجام واکنش و تصمیم سریع و فی‌البداهه است، بردوباخت باعث هیجانی و افزایش استرس و اضطراب (Effect size = ۰/۳۰۲)، فرد می‌شود.
- ❖ افزایش بازی‌های رایانه، تنوع و سرگرمی با آن، باعث اعتیاد رایانه‌ای (۰/۲۱۶) =

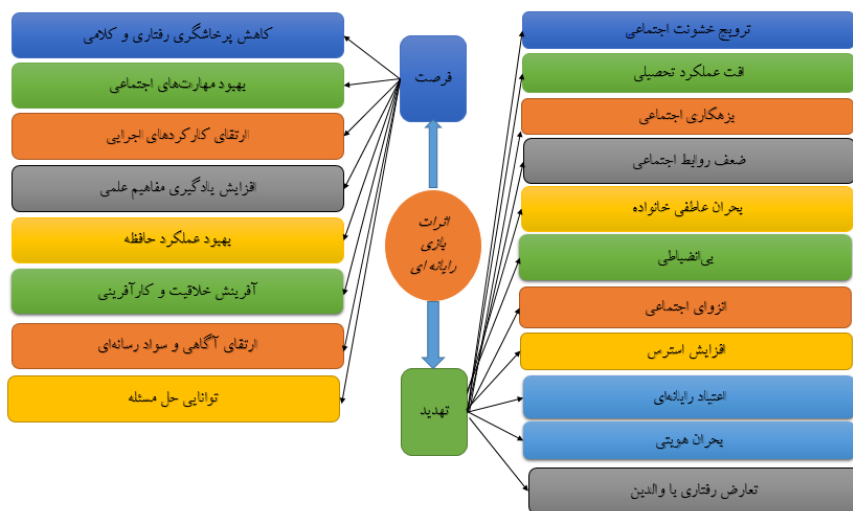
تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان

(Effect size)، شده و این مسئله ضمن آسیب روحی، روانی و به پیشرفت تحصیلی و اجتماعی کودک ضربه وارد می‌کند.

❖ هویت‌یابی امری است اجتماعی که از اوا کودکی شروع می‌شود، اوایل کودکی، مهم‌ترین دوران هویت‌یابی است، سپردن کودک به دنیای مجازی و ارتباط عمیق آن با بازی رایانه‌ای، باعث گسسته در هویت‌یابی و اختلال هویتی شده و در آینده، وی را از فردی سالم و بهنجار به ناهنجار و دارای اختلال سوق می‌دهد.

❖ تعامل کودک با بازی و الگوی پذیری از ساختار فکری و رفتاری آن و عدم انطباق این الگو با فضای واقعی درون خانواده، به نافرمانی کودک با والدین خود و مخالفت آن با تصمیم و رفتارهای والدین خواهد شد.

با توجه به اندازه اثر مطالعات، فرصت‌ها و تهدیدهای ناشی از بازی رایانه‌ای بر کودکان در ایران به شرح شکل ۱ است:

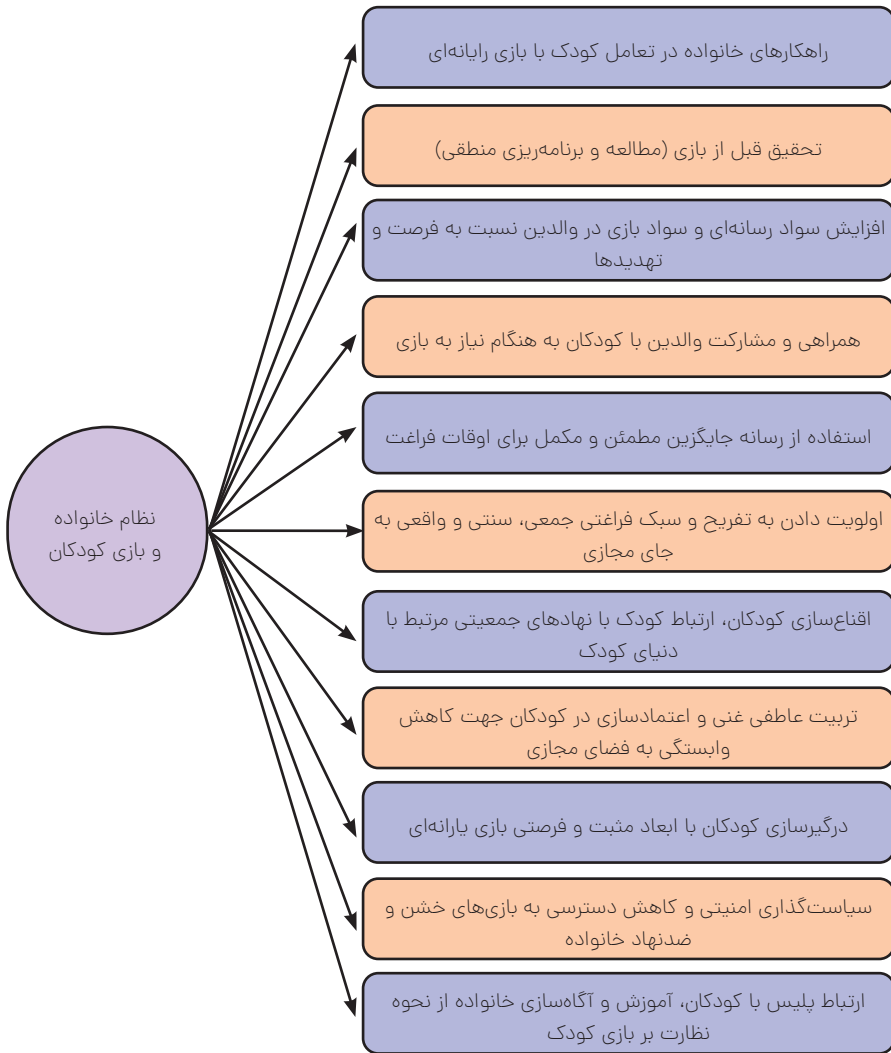


شکل ۱: فرصت‌ها و تهدیدهای ناشی از بازی رایانه‌ای بر کودکان

در هزارهٔ سوم، جوامع انسانی شاهد تحولات شگرف فن‌آوری اینترنت و تأثیرات فرهنگی-اجتماعی و حرفه‌ای ناشی از آن هستند؛ انقلاب الکترونیک، انفجار اطلاعاتی و انقلاب رایانه‌ای، تفاوت‌های کمی و کیفی بسیاری در جهان نسبت به دو دهه پیش با خود به همراه آورده است. امروزه ارتباطات از خلال رایانه و اینترنت و تأثیر آن بر تمامی حوزه‌های علمی، تجاری، تعلیم و تربیت، فرهنگ، سیاست. خرید، جمع‌آوری اطلاعات، گفتگو با سایر کاربران و بسیاری از فعالیت‌های دیگر، انکارناپذیر است، آن‌گونه به نظر می‌رسد که هیچ جنبه‌ای از زندگی نیست که تحت‌تأثیر این دهکدهٔ جهانی قرار نگرفته باشد. بر این اساس، نتایج این پژوهش یافته‌های محققانی چون علی نژاد اقدم (۱۳۹۷)، زارع خورمیزی (۱۳۹۸)، سجادی (۱۳۹۳)، امیری قوزولو (۱۳۹۷)، محمودی، (۱۳۹۶)، اشکور کیایی (۱۳۹۵)، احمدشاهی، (۱۳۹۷)، نبوی کریزی (۱۳۹۸)، طلائیان (۱۳۹۷)، رحیم‌پور (۱۳۹۶)، رجبی (۱۳۹۹)، زارع کاریزی (۱۳۹۲)، فخره (۱۳۹۷)، وحدانی (۱۳۹۷)، فضل‌اللهی و همکاران (۱۳۹۰)، فرجی (۱۳۸۱)، حسن نتاج جلوداری و همکاران (۱۳۹۴)، محمودی و همکاران (۱۳۹۷)، موسوی (۱۳۹۷)، زکوی (۱۳۹۶)، موقرو جعفری (۱۳۹۸)، تقوی جلودار و حامی (۱۳۹۷)، عبدی و همکاران (۱۳۹۳)، بلبلی و غلامزاده (۱۳۹۸)، حمیدزاده و همکاران (۱۳۹۹)، حسنوند و اسماعیلی نسب (۱۳۹۵) و اوریادی و همکاران (۱۳۹۷) را تأیید می‌کند و با آنها همسوست. مدل نهایی از فرصت و تهدیدهای ناشی از بازی رایانه‌ای بر رفتار کودکان در ادامه ترسیم‌شده است.

درنهایت راهکار اجرایی در تعامل کودکان با بازی رایانه‌ای مبتنی بر نتایج مطالعات (۲۴ تحقیق) به شرح شکل ۲ است:

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان



شکل شماره ۲: تعامل نهاد خانواده و کودکان در امر بازی رایانه‌ای

فهرست منابع

۱. ابراهیم‌آبادی، حسین (۱۳۹۲). تأملی بر نسبت میان فناوری‌های اطلاعاتی با تغییرات در فرهنگ و مناسبات اجتماعی، *فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران*، دوره ۶، شماره ۴، زمستان.
۲. احمدشاهی، طیبه (۱۳۹۷). *اثربخشی بازی‌های شناختی رایانه‌ای بر کارکردهای اجرایی و خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه خلیج فارس، دانشکده ادبیات و علوم انسانی.
۳. اسمیت، آنتونی (۱۳۸۹). *ژئوپلیتیک اطلاعات*، (مترجم: فریدون شیروانی)، تهران: نشر خبرگزاری جمهوری اسلامی ایران.
۴. اشکور کیایی، علیرضا (۱۳۹۵). *اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای بر بهبود مهارت‌های اجتماعی کودکان درخودمانده با عملکرد بالا*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی.
۵. امیری قوزوللو، فهیمه (۱۳۹۷). *تدوین برنامه مداخله‌ای بازی‌های رایانه‌ای عصب‌شناختی و بررسی اثربخشی آن بر کارکردهای اجرایی کودکان با اختلال اتیسم عملکرد بالا*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی.
۶. حسن نتاج جلوداری، فهیمه؛ فرامرزی، سالار؛ و رستگار، فرشته (۱۳۹۴). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای شناخت محور بر کنش‌های اجرایی کودکان پیش‌دبستانی مبتلابه ناتوانی‌های یادگیری عصب، *مجله روان‌شناختی سلامت روان کودک*، تابستان، دوره ۲، شماره ۳، ۳۵-۴۵.
۷. رجبی، علی (۱۳۹۹). *پیش‌بینی پرخاشگری براساس بازی‌های رایانه‌ای، هوش هیجانی و ویژگی‌های جمعیت‌شناختی در دانش‌آموزان پایه ششم شهرستان بزینه‌رود*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه فردوسی مشهد، دانشکده علوم پایه.
۸. رحیم‌پور، داود (۱۳۹۶). *نقش بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی در تعریف سبک زندگی به همراه تحلیل بازی‌ها مبتنی بر لذت‌گرایی دون ژوانیسم*،

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان

- پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه سمنان، پردیس هنر، دانشکده هنر.
۹. روشندل اربطانی، طاهر؛ و امیدی، افشین (۱۳۹۷). مدیریت نوآوری رسانه‌ای: تدوین چهارچوبی یکپارچه، فصلنامه رسانه، شماره ۳، دوره ۲۹.
۱۰. زارع خورمیزی، عارف (۱۳۹۸). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای تعاملی بر مهارت‌های اجتماعی کودکان اوتیسم با عملکرد بالا، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی.
۱۱. زارع کاریزی، محمد (۱۳۹۲). نقش بازی‌های رایانه‌ای در بروز جرم، پایان‌نامه کارشناسی ارشد مرکز پیام نور، تهران: دانشکده علوم انسانی.
۱۲. زکوی، مهدی (۱۳۹۶). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تمایلات بزهکارانه و انحراف کودکان و نوجوانان گیم‌نتی، مجله مطالعات فرهنگ - ارتباطات، سال ۱۸، تابستان، شماره ۳۸، ۱۰۳-۱۳۱.
۱۳. سجادی، نسرین (۱۳۹۳). بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر نقص توجه انتخابی و نقص توجه مستمر کودکان ADHD، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، دانشکده علوم اجتماعی.
۱۴. سورین، جوزف؛ و تانکارد، جیمز (۱۳۸۶). نظریه‌های ارتباطات، (مترجم: علیرضا دهقان)، تهران: دانشگاه تهران.
۱۵. سیف، علی‌اکبر (۱۳۸۶). روان‌شناسی پرورشی، تهران: نشر آگاه.
۱۶. طلائیان، محمدرضا (۱۳۹۷). بررسی ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با اختلالات رفتاری در دانش‌آموزان مقطع راهنمایی در شهر قم در سال ۱۳۹۵، دکتری حرفه‌ای- عمومی دانشگاه آزاد اسلامی واحد قم، دانشکده علوم پزشکی.
۱۷. علی‌نژاد اقدام، مینا (۱۳۹۷). اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای بر کاهش نشانه‌های پرخاشگری در کودکان پیش‌دبستانی (مطالعه موردی: مهد کودک بنفشه)، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه آزاد اسلامی واحد شاهرود، دانشکده علوم انسانی.
۱۸. فخره، فاطمه (۱۳۹۷). بررسی رابطه اعتیاد به اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای با

درگیری تحصیلی در دانش‌آموزان دختر پایه ششم مقطع ابتدایی شهرستان کاشان در سال تحصیلی ۹۷-۱۳۹۶، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه کاشان.

۱۹. فرجی، جمشید؛ علی‌پور، احمد؛ ملایی، عین‌الله؛ بیانی، علی‌اصغر؛ و میررضایی، سیدعلی (۱۳۸۱). اثر بازی‌های رایانه‌ای بر فعالیت‌های ذهنی و شاخص‌های ایمنی شناختی کودک، *فصلنامه روان‌شناسی*، ۲۲۷-۲۴۳.

۲۰. فضل‌اللهی، سیف‌اله؛ و ملکی‌توانا، منصوره (۱۳۹۰). آثار سوء تربیتی بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان از دیدگاه مربیان پرورشی ناحیه ۲ استان قم، *مجله اسلام و پژوهش‌های تربیتی*، شماره ۶، ۱۲۵-۱۴۴.

۲۱. قایخ‌لوعالیواکی، هانیه؛ و فتاحی، مجید (۱۳۹۴). بررسی روش‌های بازاریابی فضای مجازی و رسانه‌های نوین اجتماعی، *کنفرانس سالانه مدیریت و اقتصاد کسب‌وکار*، به‌صورت الکترونیکی، مؤسسه مدیران ایده‌پرداز پایتخت ویرا.

۲۲. گرماوردی، غلامرضا؛ و وحدانی، مریم (۱۳۸۵). سلامت اجتماعی: بررسی میزان مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان، *فصلنامه پایش پژوهشکده علوم بهداشتی جهاد دانشگاهی*، ۵(۲)، ۱۵۳-۱۶۹.

۲۳. محمودی، زهره (۱۳۹۶). بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر یادگیری مفاهیم پایه ریاضی و حافظه فعال در کودکان پیش‌دبستانی استان کرمان در سال تحصیلی ۹۶-۱۳۹۵، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه علوم بهزیستی و توان‌بخشی، دانشکده علوم تربیتی.

۲۴. محمودی، زهره؛ محمدی آریا، علیرضا؛ کریم‌زاده، منصوره؛ و رضاسلطانی، پوریا (۱۳۹۷)، بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر یادگیری مهارت‌های پایه ریاضی در کودکان پیش از دبستان شهر کرمان، *مجله فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی*، بهار، شماره ۳۱، ۶۵-۹۰.

۲۵. مشیریان فراخی، مریم؛ گودرزی، نرگس؛ و طبیبی، زهرا (۱۳۹۶). تجربیات مادران از علل گرایش کودکان به بازی‌های رایانه‌ای، *فصلنامه آموزش*

- بهداشت و ارتقای سلامت، شماره ۵، سال ۳، ۱۷۳-۱۸۱.
۲۶. موسوی، سیده طاهره (۱۳۹۷). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت جسمی و روانی کودکان، *مجله ره‌توشه*، شماره ۳۱، ویژه خانواده، محرم ۱۴۴۰، ۱۰۹-۱۲۳.
۲۷. موقر، منظر؛ و جعفری، علی (۱۳۹۸). رابطه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در میان کودکان (مورد مطالعه: کودکان ۸ تا ۱۲ سال شهر اردبیل)، *مجله مطالعات رسانه‌ای*، شماره ۴۵، ۲۳-۳۳.
۲۸. مهدی‌زاده، سیدمحمد (۱۳۹۰). *نظریه‌های رسانه: اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی*، تهران: نشر همشهری.
۲۹. مهرداد، هرمز (۱۳۸۵). *مقدمه‌ای بر نظریات و مفاهیم ارتباط‌جمعی*، تهران: فاران.
۳۰. نبوی کریزی، سیدسجاد (۱۳۹۸). *بررسی نقش محتوای بازی‌های رایانه‌ای بر ترویج خشونت در کودکان و نوجوانان*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد شاهرود، دانشکده علوم انسانی.
۳۱. وحدانی، محسن (۱۳۹۷). *تحلیل محتوای بازی اینترنتی کلش آو کلنز (Clash of clans) از منظر محتوای آسیب‌زا*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد اردبیل، دانشکده علوم انسانی.

32. Benitez, J. Ruiz, L. Castillo, A. & Llorens, J. (2017). *How corporate social responsibility activities influence employer reputation: The role of social media capability. Decision Support Systems*, 129, 113223.
33. Capatina, A. Kachour, M. Lichy, J. Micu, A. Micu, A. E. & Codignola, F. (2020). *Matching the future capabilities of an artificial intelligence-based software for social media marketing with potential users'*

- expectations. Technological Forecasting and Social Change*, 151, 119794.
34. Castellacci, F. & Viñas-Bardolet, C. (2019). *Internet use and job satisfaction. Computers in Human Behavior*, 90, 141-152.
35. Gonzalez, N. A. (2008). *Internet addiction disorder and its relation to impulse control. MA dissertation. USA: Texas University, College of Psychology.*
36. Kuh, G.D. Vesper, N. (2001). Do computers enhance or detract from student learning? *Research in Higher Education*, 42(1): 87-102.
37. Yen JY, Ko CH, Yen CF, Wu HY, Yang MJ(2007). *The comorbid psychiatric symptoms of Internet addiction: attention deficit and hyperactivity disorder (ADHD), depression, social phobia, and hostility.*