نگرانیهای والدین در مورد آسیبهای بازیهای رایانه‌ای بر نوجوانان: یافته‌های یک پژوهش ترکیبی

دکتر فرهاد سراجی[۱]
مریم علی‌بخشی[۲]

چکیده

با توسعه فناوری‌اطلاعات و تغییر شرایط زندگی بازیهای رایانه‌ای در میان نوجوانان رواج بسیار یافته است. هدف پژوهش حاضر شناسایی و اولویت‌بندی نگرانیهای والدین از آسیبهای ناشی از بازیهای رایانه‌ای بر فرزندان نوجوانشان است. این پژوهش با روش‌شناسی ترکیبی و با طرح اکتشافی انجام شده است. در مرحله اول این پژوهش از روش‌شناسی کیفی بهره گیری شده و با روش پدیدارشناسی با ۱۱ نفر از والدین مصاحبه عمیق و اکتشافی به عمل آمده است که مشارکت کنندگان با روش نمونه‌گیری گلوله برفی انتخاب شده‌اند. در تحلیل داده‌ها ۳۲۸ کد اولیه، ۱۶ مضمون فرعی و سه مضمون اصلی شامل؛ آسیبهای جسمانی و فیزیکی، آسیبهای فرهنگی و اجتماعی و آسیبهای شناختی و فکری شناسایی شده است. در مرحله دوم به منظور بسط یافته‌ها از روش‌شناسی کمی استفاده شده است. روش آن پیمایشی و جامعه آماری آن والدین(پدر یا مادر) دانش‌آموزان پسر دوره متوسطه شهر نهاوند بوده است که با روش نمونه‌گیری تصادفی طبقه‌ای ۲۰۰ نفر از والدین به عنوان نمونه انتخاب و به پرسشنامه محقق‌ساخته پاسخ داده اند. داده‌های حاصل از پرسشنامه با آزمون T تک گروهی، آزمون F و آزمون تعقیبی توکی تحلیل شده-اند. یافته‌های حاصل از دو مرحله کیفی و کمی پژوهش نشان داده است که بیشتر نگرانیهای والدین از بازیهای رایانه‌ای مربوط به آسیبهای فیزیکی، فرهنگی و شناختی ناشی از آن است. همچنین نتایج آزمون F و آزمون توکی نشان داد که نگرانی والدین از بروز آسیبهای فیزیکی، بیش از آسیبهای فرهنگی و شناختی است.

کلید واژگان: نگرانیهای تربیتی، فناوری‌اطلاعات، بازیهای رایانه‌ای، والدین، نوجوانان

تاریخ دریافت: ۹۴/۲/۲ تاریخ پذیرش: ۹۴/۱۲/۱۰

۱. دانشیار گروه علوم تربیتی دانشگاه بوعلی‌سینا fseraji@gmail.com
۲. کارشناسی ارشد فلسفه تعلیم و تربیت bakhshi39@yahoo.com

[Downloaded from qjfr.ir on 2026-02-04]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1394.12.1.2.9]

مقدمه و طرح مسئله

بازیهای رایانه‌ای یکی از تأثیرگذارترین دستاوردهای فناوری اطلاعات‌وارتباطات در میان کودکان و نوجوانان است. کودکان و نوجوانان این بازیها را برای تفریح، سرگرمی، یادگیری، فعالیت فکری و ابراز خود به کار می‌گیرند. این بازیها با بهره‌گیری از امکانات تعاملی، چندرسانه‌ای و ایجاد فضای شبیه‌سازی شده و مجازی به سادگی مخاطبان را جذب و درگیر محتوای خود می-کند. از این رو صنعت بازیهای رایانه‌ای در میان صنایع فناوری اطلاعات از جایگاهی ممتاز برخوردار است و روز به روز بر شمار مخاطبان، میزان فروش و سودآوری آن افزوده می‌شود(کارل، واتر و شادن[1]، ۲۰۱۰). بازیهای رایانه ای بعد از تماشای تلویزیون، دومین فعالیتی است که اوقات فراغت کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص می‌دهد. آمارها نشان می‌دهند، به طور متوسط ۷۰ تا ۹۰ درصد نوجوانان آمریکایی، ۶۰ تا ۹۰ درصد نوجوانان فنلاندی و ۵۳ درصد نوجوانان ایرانی کاربر بازیهای رایانه‌ای هستند(فرمانبر، توانا، استبصاری و عطرکار روشن، ۱۳۹۲).

بازیهای رایانه‌ای غالباً طوری طراحی می‌شوند که از نظر ماهوی دارای ویژگیهای برگشت-پذیری، امکان انتخابهای متنوع و کنترل‌پذیری هستند و از بعد زمینه‌ای و شخصیتها هیجان انگیز، اغلب خشن، تحریک‌کننده جنسی، ناقض هنجارهای اجتماعی و خنده‌دار هستند و گرافیک جذاب و آهنگ دلنشین دارند و نوجوان را به خود جلب می‌کنند. از این رو با توجه به ویژگیهای ماهوی و محتوایی این بازیها و عدم امکان انجام بازیهای فیزیکی در شرایط شهرنشینی جدید سیاستگذاران و مجریان فرهنگی و تربیتی باید تصمیمها و اقدامهای لازم را در این زمینه اتخاذ کنند(زارع شاه آبادی و عهد نیک، ۱۳۹۲؛ ریچاردسون، پاورز و بوسکت[2]، ۲۰۱۱).

با توجه به اهمیت موضوع از سال ۱۳۹۰ بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای یکی از نهادهای تصمیم-گیر، سیاستگذار و ناظر ماموریت یافت تا در زمینه اهداف و محتوای بازیهای رایانه‌ای سیاستگذاری کند؛ بر ویژگیهای بازیهای رایانه‌ای و تناسب آن با شرایط فرهنگی اجتماعی کشور نظارت داشته باشد؛ شرکتها، سازمانها و افراد ذیصلاح را به تولید بازیهای رایانه‌ای ترغیب کند و آموزشهای مناسب را در زمینه نحوه به کارگیری بازیهای رایانه‌ای به کاربران بدهد(شمسی و جلالی، ۱۳۹۲). اما بر اساس شواهد موجود اغلب تولیدکنندگان بازیهای رایانه‌ای در جهان و ایران به جنبه‌های اقتصادی و سودآوری آن تأکید دارند و جنبه‌های فرهنگی و آثار سوءتربیتی آن را نادیده

1 . Karle, J. W., Watter, S., & Shedden, J.M.
2 . Richardson, A.E., Powers, M.E., & Bousquet, L.G.

[Downloaded from qjfr.ir on 2026-02-04]
[DOR: 20.1001.1.26766728.1394.12.1.2.9]

گرفته اند(کریستو[1]، ۲۰۱۴). بنابراین با توجه به ضعف سیاستگذاریها در بازیهای رایانه‌ای داخلی و نبود نظارت و کنترل بر محتوای بازیهای رایانه‌ای وارداتی و عدم آشنایی مخاطبان با این بازیها ممکن است، کاربران را با آسیبهای بسیار روبه‌رو سازد.

بر اساس نظریه «استفاده و رضایتمندی» کاربران رسانه‌ها به هر میزان که از کاربرد یک رسانه رضایت کسب کنند، به استفاده مکرر از آن ترغیب می‌شوند. بازیهای رایانه‌ای با دارا بودن دو ویژگی مهم «غوطه‌ورسازی» و «تعاملی» نوجوان را در سطوح عمیق شناختی و نگرشی با خود درگیر می‌سازند. «غوطه‌ورسازی» حالتی است که کاربر بازی رایانه‌ای فضای مجازی بازی را بسیار به فضای واقعی نزدیک می‌پندارد و فاصله میان دنیای مجازی و واقعی نزد او فرو می‌ریزد و «تعاملی‌بودن» نیز به حالتی اشاره دارد که کاربر با ایجاد و توسعه رابطه فعال خود با رایانه، فرآیند بازی را دستکاری، تعدیل و شخصی‌سازی می‌کند(کانگ، کیم و کیم[2]، ۲۰۱۳). این ویژگیها آثاری مثبت برای بازیگران به جا می‌گذارند. از جمله می‌توان به بهبود مهارت تصمیم‌گیری، تقویت فرآیند پردازش شناختی، بهبود فهم موقعیتهای پیچیده، پرورش قوه خلاقیت، مسئولیت‌پذیری، قانونمندی و هماهنگی حرکات دست، پا و مغز اشاره کرد(فرگوسن و اولسن[3]، ۲۰۱۳). همچنین افزایش رفتارهای پرخاشگرانه، اعتیاد به بازیهای رایانه‌ای، افسردگی، گوشه‌گیری و اضطراب از آثار منفی روانی آن به شمار می‌آید. به‌علاوه عدم تناسب محتوای بازیها به ویژه با فرهنگ ایرانی اسلامی و آثار فیزیکی و جسمانی آن بر نوجوانان را نمی‌توان نادیده گرفت(فرگوسن، ۲۰۱۳).

دمول[4](۲۰۰۵) با طرح نظریه هویت لهوی[5] معتقد است؛ بازیهای رایانه‌ای با ویژگیهای ماهوی چندخطی، تعاملی و مجازی کاربر را به فضایی هدایت می‌کنند که وی فعالانه این ساختار را درونی می‌کند و در نتیجه هویتش دستخوش تغییر می‌شود. بنابراین کاربر بازی، علاوه بر همانندسازی با شخصیتها و تأثیرپذیری از داستان بازی، تحت تأثیر ساختار منعطف، غیرواقعی و برگشت‌پذیر آن قرار می‌گیرد. این ویژگیها بر هویت کاربر تأثیر می‌گذارد و به تدریج آن را تغییر می‌دهد. بر اساس این نظریه ساختار منعطف و برگشت‌پذیر بازیهای رایانه‌ای در کنار محتوای جذاب آن رفتار و عادات کاربران را تحت تأثیر قرار می‌دهد. از این منظر پژوهشهایی مانند؛ یربک و فرگوسن[6]

1 . Christou, G.
2 . Khang, H., Kim, J.K., & Kim, Y.
3 . Ferguson, C. J., & Olson, C. K.
4 . de Mul, J.
5 . Ludic Identity
6 . Jerabeck, J.M., & Ferguson, C.J.

[Downloaded from qjfr.ir on 2026-02-04]
[DOR: 20.1001.1.26766728.1394.12.1.2.9]

(۲۰۱۳)، حسن، بگی، شارکوف و بوشمن[1](۲۰۱۳)، قادری و بهرامی(۱۳۹۲)، وی[2] و همکاران (۲۰۱۲)، چشمی و زمانی(۱۳۹۰) و دوران، فلاح، فتحی آشتیانی و پورحسین(۱۳۹۱) نقش بازیهای رایانه ای در بروز پرخاشگری، افسردگی، عدم سازگاری اجتماعی و هویت را مورد تأیید قرار داده-اند. گذشته از این تغییر سبک فعالیتهای بازی نوجوان از ایستاده و متحرک به نشسته و سکون یکی از ویژگیهای انجام بازیهای رایانه‌ای است که پیامدهای زیانبار جسمانی و روانی بسیار به همراه دارد. چاقی، انباشت چربی، درد ستون فقرات، عوارض بینایی و آسیبهای دست و پا از آثار سوء نشستنهای طولانی مدت در نوجوانان است که در برخی از پژوهشها مانند پژوهشهای یوسایی و همکاران(۱۳۹۱) و رحمانی، میرزایی و جعفرزاده باغان(۱۳۸۹) بر آنها تأکید شده است. از این رو بازیهای رایانه‌ای با وجود آثار مثبت و ظرفیتهای تربیتی که دارند، آسیبهای بسیار در کاربران به وجود می آورند. بر این اساس هدف پژوهش حاضر شناسایی نگرانیهای والدین درباره آسیبهای ناشی از بازیهای رایانه‌ای بر فرزندان نوجوان آنهاست.

پیشینه پژوهش

پژوهشهای انجام شده در زمینه آسیبهای ناشی از بازیهای رایانه‌ای را می‌توان به سه گروه تقسیم کرد:

الف) پژوهشهایی که به بررسی رابطه یا تأثیر بازیهای رایانه‌ای بر رفتارهای فردی و اجتماعی پرداخته‌اند. پژوهش یربک و فرگوسن (۲۰۱۳) نشان داده است که پرخاشگری کاربران بازیهای رایانه‌ای بیشتر به سبب ساختار منعطف و برگشت‌پذیری بازیهای رایانه‌ای است. پژوهش حسن و همکاران (۲۰۱۳) نشان داده است نوجوانانی که به بازیهای رایانه ای پرخاشگرانه می‌پردازند، رفتارهای پرخاشگرانه آنها بیشتر می‌شود. یافته‌های پژوهش وی و همکاران (۲۰۱۲) نشان می‌دهند افرادی که مدت زمان زیادی به بازیهای رایانه‌ای می‌پردازند، دارای علائم افسردگی، ترس از حضور در جمع هستند و علائم اعتیاد به این بازیها و اینترنت در آنها مشاهد می‌شود. فرگوسن (۲۰۱۰) در پژوهشی دریافت که تماشای بیش از حد تلویزیون و انجام بازیهای ویدئویی به مدت طولانی سبب مختل شدن توجه و کاهش تمرکز فکری دانش‌آموزان بالای ۱۲ سال بر فعالیتهای مدرسه می‌شود. یافته‌های اگینز و سامیس[3](۲۰۱۰) نشان می‌دهد دانش‌آموزانی که اعتیاد اینترنتی دارند، تحت تأثیر تداخل شناختی در یادگیری مفاهیم علوم و ریاضی، عملکرد تحصیلی پایین

1 . Hasan, Y., Bègue, L., Scharkow, M., & Bushman, B.H.
2 . Wei, H.T.
3 . Oggins, J. & Sammis, J.

[Downloaded from qjfr.ir on 2026-02-04]
[DOR: 20.1001.1.26766728.1394.12.1.2.9]

دارند. جومتی و مارکی[1](۲۰۰۷) با مقایسه دو گروه از دانشجویان نشان دادند، افرادی که بازیهای رایانه‌ای خشن انجام می‌دهند، بیشتر از افراد دیگر رفتارهای پرخاشگرانه دارند. قادری و بهرامی(۱۳۹۲) دریافتند، نظارت والدین بر انتخاب نوع و میزان ساعتهای روزانه بازی رایانه‌ای نقشی تعدیل کننده در خشونت دانش‌آموزان دارد. پژوهش فرمانبر و همکاران(۱۳۹۲) نشان می‌دهد که با افزایش انجام بازیهای رایانه‌ای پر زد وخورد، میزان پرخاشگری دانش‌آموزان افزایش می‌یابد. شجاعی، دهداری، نوری جلیانی و دوران(۱۳۹۲) دریافتند که تعداد ساعات انجام بازی رایانه‌ای در هفته، معدل تحصیلی دانش آموز و نگرش نسبت به خشونت در پیش‌بینی میزان پرخاشگری کاربران بازیهای رایانه‌ای خشن مؤثر است. یافته‌های رجبی‌گیلان، رشادت و قاسمی(۱۳۹۲) نشان می‌دهند که میان مدت زمان بازی، نوع بازی و جنسیت با پرخاشگری کلامی، فیزیکی و خصومت رابطه معنادار وجود دارد. چشمی و زمانی(۱۳۹۰) نشان می‌دهند که میان رفتارهای همکاری، مسئولیت‌پذیری و جرات‌ورزی دانش‌آموزان غیروابسته و وابسته به بازیهای رایانه‌ای رابطه وجود دارد. پژوهش دوران و همکاران(۱۳۹۱) تأکید دارد که کاربران باسابقه در مقایسه با کاربران کم-سابقه تحت تأثیر ساختار رسانه، هویت منعطف و موقتی دارند.

ب) پژوهشهایی که به بررسی تأثیر بازیهای رایانه‌ای بر ویژگیهای جسمانی و فیزیکی کاربر پرداخته‌اند. یوسایی و همکاران(۱۳۹۱) نشان دادند که میان تماشای تلویزیون با شاخص توده چربی بدن ارتباط معنادار وجود دارد. رحمانی‌نیا و همکاران(۱۳۸۹) دریافتند که میان میزان تماشای تلویزیون و انجام بازیهای رایانه‌ای با سطح فعالیت بدنی و شاخص توده بدنی رابطه معنادار وجود دارد. پژوهش چان و رابینویتز[2](۲۰۰۶) نشان داد، دانش‌آموزانی که بیش از یک ساعت در روز بازیهای رایانه‌ای انجام می‌دهند، بیش‌فعال، کم‌تمرکز و دارای شاخص توده چربی بالا هستند. پژوهش گریز و مدینا[3](۲۰۰۰) نشان می‌دهد که دختران نوجوانی که بیش از دو ساعت در روز بازیهای رایانه‌ای انجام می‌دهند، از آسیبهای عضلانی و کم تحرکی رنج می‌برند.

ج) پژوهشهایی که علل گرایش به بازیهای رایانه‌ای را مورد بررسی قرار داده اند. جئونگ، بیوکا و بوهیل[4](۲۰۱۲) با بررسی عوامل مؤثر بر گرایش به بازیهای رایانه‌ای در فنلاند دریافتند، عواملی مانند سن، جنس و ارتباط صمیمی میان کودک با والدین می‌تواند به کاهش تمایل به بازیهای

1 . Giumetti, G. W., & Markey, P.M.
2 . Chan, P.A., & Rabinowitz, T.
3 . Gorriz, C.M. & Medina, C.
4 . Jeong, E. J., Biocca, F. A. & Bohil, C.

[Downloaded from qjfr.ir on 2026-02-04]
[DOR: 20.1001.1.26766728.1394.12.1.2.9]

رایانه‌ای و کاهش رفتارهای خشونت‌آمیز کمک کند. اولسون[1] و همکارانش (۲۰۰۷) در پژوهشی نشان دادند که خشونت موجود در بازیها، یکی از پنج عامل مهم در گرایش نوجوانان به بازیهای رایانه‌ای است. در پژوهش زارع شاه‌آبادی و عهدنیک(۱۳۹۲) گریز از محدودیتهای زندگی واقعی، رقابت و مبارزه‌طلبی از عوامل مهم گرایش نوجوانان به بازیهای رایانه‌ای نشان داده شده است .

به طور کلی پژوهشهای بسیار نقش بازیهای رایانه‌ای بر پرخاشگری، رفتارهای خشونت آمیز، مشارکت، انزوا و افسردگی را مورد بررسی قرار داده‌اند. پژوهشهایی نیز درباره تأثیر این بازیها بر ویژگیهای فیزیکی کاربرها صورت گرفته است، اما تاکنون پژوهشی در ایران نگرانیهای والدین را در مورد آسیبهای ناشی از بازیهای رایانه‌ای مورد بررسی قرار نداده است که هدف پژوهش حاضر پرداختن به این موضوع است.

اهداف و سؤالات پژوهش

هدف کلی پژوهش حاضر شناسایی نگرانیهای والدین در مورد آسیبهای ناشی از بازیهای رایانه-ای بر نوجوانان است. در این زمینه دو سؤال، یک سؤال کیفی و یک سؤال کمی مطرح می‌شود:

۱) والدین در مورد آسیبهای بازیهای رایانه‌ای در چه جنبه‌هایی نگرانی دارند؟(سؤال کیفی)

۲) کدام دسته از آسیبهای بازیهای رایانه‌ای، بیشتر از بقیه موجب نگرانی والدین نوجوانان است؟(سؤال کمی)

روش پژوهش

در این پژوهش از روش‌شناسی ترکیبی با طرح اکتشافی بهره گرفته شده است. این گونه طرح ترکیبی زمانی به کار می‌رود که داده‌های مورد نیاز برای توصیف ابعاد گوناگون یک پدیده در اختیار نباشد و لذا پژوهشگر با استفاده از داده‌های کیفی ابتدا ابعاد گوناگون پدیده را شناسایی و برای درک وسیعتر آن، از روشهای کمی بهره می‌برد. در پژوهش حاضر با توجه به نبود الگو یا چارچوب مشخص برای شناسایی ابعاد آسیبهای بازیهای رایانه‌ای در ایران، در مرحله اول از روش پدیدارشناسی استفاده شده است و بر این اساس ۱۱ نفر از والدین که فرزندان نوجوان آنها بیش از ۵ ساعت در روز را با انجام بازی رایانه‌ای سپری می‌کردند، بر مبنای نمونه‌گیری هدفمند و با روش نمونه‌گیری گلوله‌برفی در پژوهش مشارکت کرده اند. ابزار گردآوری داده‌ها مصاحبه عمیق و اکتشافی بود که بر اساس این سؤال کلی ادامه می‌یافت؛ «بازیهای رایانه‌ای چه آسیبهایی بر فرزندان نوجوان شما دارند؟» سپس در ادامه مصاحبه‌گر با هدایت صحبتهای مصاحبه‌شوندگان به سمت

1 . Olson, C. K.

[Downloaded from qjfr.ir on 2026-02-04]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1394.12.1.2.9]

آسیبهای بازیهای رایانه‌ای از انحراف مصاحبه‌ها ممانعت و آنها را در مسیر پژوهش هدایت می‌کرد. مدت زمان هر مصاحبه ۲۵ تا ۴۵ دقیقه بود که با ضبط صوت، ضبط می‌شد و بلافاصله بعد از پایان یافتن مصاحبه با نرم‌افزار ورد به صورت متن درمی‌آمد. مصاحبه‌ها در مدت هفت ماه انجام و تحلیل شدند. در این فرآیند، علاوه بر پژوهشگر، دو داور بیرونی نیز ضمن استماع مصاحبه‌ها، متن را با صدای ضبط شده مطابقت می‌دادند تا امکان انتقال‌پذیری داده‌ها فراهم گردد. نمونه‌گیری در این مرحله زمانی به اتمام رسید که داده‌ها به مرحله اشباع نزدیک شدند.

به منظور اطمینان از اعتبار داده‌های پژوهش از شاخصهای باورپذیری[1]، تأییدپذیری[2]، قابلیت اطمینان[3] و انتقال‌پذیری[4] استفاده شد(لئونگ[5]، ۲۰۱۵). برای باورپذیری کدهای اولیه، مضمونهای فرعی و اصلی استخراج شده به مشارکت‌کنندگان برگردانده شد تا در صورت لزوم آن را اصلاح یا تغییر دهند. پژوهشگر تلاش کرده است برای بررسی تأییدپذیری، باورها و عقاید خود را تا حد امکان در فرآیند گرد آوری و تحلیل داده‌ها دخالت ندهد بنابراین فردی دیگر به عنوان بازبین خارجی، مصاحبه‌ها را تحلیل کرد تا سوگیریهای احتمالی پژوهشگر آشکار و کنترل شود. برای قابلیت اطمینان، دو تحلیلگر کیفی به عنوان «حسابرس پژوهشی»[6] به طور جداگانه فرآیند تحلیل و کدگذاری داده‌ها را بررسی کردند. برای انتقال‌پذیری و امکان تعمیم یافته‌ها تا حد امکان مشارکت-کنندگان از طبقه‌های متفاوت اجتماعی- اقتصادی انتخاب شدند و اطلاعات مدرک تحصیلی، شغلی و طبقه اجتماعی آنها گردآوری و در گزارش نهایی ارائه شد.

در فرآیند تحلیل داده‌ها استخراج مفاهیم و مضامین مورد توجه بود. مضمونها ویژگیهای کلی هستند که معنای محوری مفاهیم، شباهتها و تفاوتها را بازنمایی می‌کنند. هر مضمون بخشی متفاوت از پدیده را وصف می‌کند. در پژوهش حاضر متن مصاحبه‌ها پس از چند بار گوش دادن و به صورت متن روی کاغذ تهیه و تحلیل مضمونی شد. مقوله‌ها با تکرار کدگذاریها، طبقه‌بندیها و مقایسه‌ها انجام شدند. پس از استخراج، کدگذاری و طبقه‌بندی اطلاعات، مضامین مشترک و مرتبط به هم در قالب مقوله‌های فرعی و مضمونهای کلی ترکیب شدند.

1 . Credibility
2 . Confirmability
3 . Dependability
4 . Transferability
5 . Leung, L.
6 . Audit trial

[Downloaded from qjfr.ir on 2026-02-04]
[DOR: 20.1001.1.26766728.1394.12.1.2.9]

سپس بر اساس یافته‌های حاصل از مرحله کیفی، مرحله کمی پژوهش به منظور شناسایی بیشتر ابعاد موضوع و تأکید والدین بر آسیبها انجام شد. در این مرحله روش پیمایشی به‌کار گرفته شد. جامعه آماری پژوهش همهٔ والدین دانش‌آموزان پسر دوره متوسطه شهر نهاوند بودند که با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی طبقه ای و فرمول تعیین حجم نمونه کرجسی و مورگان ۲۰۰ نفر برای حجم نمونه انتخاب شدند؛ به این صورت که شهر نهاوند به دو بخش شمال و جنوب تقسیم شد و از هر بخش صد نفر از والدین برای مشارکت در پژوهش انتخاب شدند. ابزار پژوهش در این مرحله پرسشنامه محقق‌ساخته بود که بر اساس یافته‌های حاصل از مطالعه پدیدارشناسی مرحله قبل تهیه شده بود. این پرسشنامه در دو بخش تنظیم شده بود؛ بخش اول مربوط به داده‌های جمعیت‌شناختی و بخش دوم براساس سه آسیب مهم ناشی از بازیهای رایانه‌ای شامل؛ آسیبهای فیزیکی، آسیبهای فرهنگی- اجتماعی و آسیبهای شناختی یا فکری تهیه شده بود. روایی پرسشنامه با بهره‌گیری از نظرات اصلاحی ده نفر از صاحب‌نظران فناوری اطلاعات‌وارتباطات به‌دست آمد و پایایی آن از طریق محاسبه آلفای کرانباخ برای گویه‌های مربوط به آسیبهای فیزیکی، فرهنگی- اجتماعی و شناختی به ترتیب۰/۷۲۷، ۰/۸۰۸ و ۰/۷۶۲ برآورد شد. برای تحلیل داده‌ها، از شاخصهای آمار توصیفی مانند فراوانی، درصد، میانگین و درصد تجمعی و از شاخصهای آمار استنباطی مانند آزمون**t** تک گروهی، تحلیل واریانس یکراهه و آزمون توکی استفاده شده است.

یافته‌های پژوهش

یافته‌های این پژوهش در دو بخش کیفی و کمی ارائه شده است. در بخش کیفی به منظور شناسایی آسیبهای مهم ناشی از بازیهای رایانه‌ای بر نوجوانان با یازده نفر از والدین مصاحبه‌ای صورت گرفت.

یافته‌های کیفی

شرکت‌کنندگان در مصاحبه شش زن و پنج مرد در محدوده سنی ۳۵ تا ۵۲ سال بودند. شش نفر دارای مدرک کارشناسی، چهار نفر کارشناسی ارشد و یک نفر دکتری بودند. از لحاظ شغلی نیز هفت نفر معلم، دو نفر کارمند سازمانهای دولتی و دو نفر خانه‌دار بودند. از تحلیل مصاحبه‌ها ۳۸۲ کد اولیه، ۱۶ مضمون فرعی و ۳ مضمون اصلی شناسایی شدند که در جدول ۱ نشان داده شده است.

[Downloaded from qjfr.ir on 2026-02-04]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1394.12.1.2.9]

جدول شماره ۱. مضمونهای اصلی و فرعی مربوط به نگرانیهای والدین از آسیبهای بازیهای رایانه‌ای

مضمونهای اصلی	مضمونهای فرعی
آسیبهای فیزیکی	آسیبهای چشمی، درد ستون فقرات، افزایش وزن، خستگی مزمن، بلوغ زودرس، تیکهای عصبی
آسیبهای هویتی و اجتماعی	پرخاشگری، رواج روابط دو جنس مخالف، تضاد ارزشی، انزوا و عدم ارتباط، پوششهای نامناسب و تصنعی پنداشتن زندگی واقعی
آسیبهای شناختی	ممانعت از خلاقیت و نوآوری، عدم درگیری فکری، عدم تمرکز فکری، تضعیف عادت به مطالعه کتاب

آسیبهای فیزیکی

یکی از آسیبهای مهم بازیهای رایانه‌ای و تماشای تلویزیون بی‌تحرکی و سکون است که از آنها به عنوان سندرم «رفتارهای نشسته» نیز یاد می‌شود. بروز درد در ستون فقرات، افزایش وزن، خستگی مزمن، بلوغ زودرس، آسیبهای بینایی و تیکهای عصبی برخی از عوارض نشستن طولانی مدت در پشت رایانه است. در مصاحبه‌ها مکرر به نگرانی از دردهای ستون فقرات اشاره شد. برای نمونه کد(۲) می‌گوید: «پسرم موقع بازی با کامپیوتر دچار درد در ناحیه کمر و مچ دست می‌شه که شکایتهاش از این دردها بعد از بازی ما رو پریشان و نگران می‌کنه و از همه بدتر اینکه می‌ترسم مبادا به مرور زمان شکل ستون فقرات پسرم بر اثر زیاد و غلط نشستن پشت میز کامپیوتر، حالت کجی و یا قوز مانند پیدا کنه» و کد(۹) اشاره می‌کند: متأسفانه پسرم بر اثر نشستن غلط در پشت میز کامپیوتر و استفاده زیاد از اینترنت و بازیهای کامپیوتری به مدت طولانی دچار عارضه کیفوش(قوز در ناحیه شانه) شده است.»

عارضه فیزیکی دیگری که برخی از والدین نگران آن بودند، افزایش وزن، عوارض ناشی از آن و کم‌اشتهایی بود. به طور مثال کد(۵) می‌گوید: از این نگران هستم که اگر روند اعتیاد به بازیهای رایانه‌ای در دو پسرم همچنان ادامه داشته باشه، به خاطر اضافه وزنی که به دلیل نداشتن تحرک به آن دچارشده اند، در آینده نزدیک به بیماری دیابت و فشارخون مبتلا شوند.» کد(۱۰) نیز می‌گوید: به خاطر سرگرم شدن زیاد با بازیهای کامپیوتری حتی غذا هم نمی‌خوره و خیلی اشتهاش کمه و با وجود اینکه در سن رشد هستش ولی وزنش خیلی کم شده است.»

برخی از مصاحبه‌شوندگان از عارضه‌های دیگری مانند خستگی مزمن و بلوغ زودرس نگران بودند. چهار نفر از مصاحبه شوندگان به مانند کد(۹) چنین می‌گویند: «پسرم بعد بازی با کامپیوتر همیشه میگه آنقدر خسته هستم که فکر می‌کنم سرم پر از باد و هوا شده». کد(۱)، (۳) و (۸) با ابراز نگرانی از بلوغ زودرس چنین عنوان می‌کنند که: «در بازیهای کامپیوتری پسرم صحنه‌هایی رو میبینه که زنها لباس مناسبی ندارند و بیشتر قسمتهای بدنشون مشخص هستش و بعضی از اونها حالت

[Downloaded from qjfr.ir on 2026-02-04]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1394.12.1.2.9]

برهنه دارند. می‌ترسم پسر نوجوانم چون در سن حساسی هست با دیدن این تصویرها دچار بلوغ زودرس جنسی بشه».

از دیگر نگرانیهایی که سه نفر از والدین به آنها اشاره کردند، ایست قلبی، حملات مغزی، بروز تیکهای عصبی و بالا رفتن فشار خون بود. مثلا مصاحبه شونده (کد۴) می‌گوید: «وقتی پسرم بازی کامپیوتری انجام می‌ده موقع بازی آنچنان هیجانی می‌شه که صورتش قرمز می‌شه و فکر می‌کنم همین الانه که سکته مغزی کنه. چون اکثر بازیهای که میکنه به قول معروف اکشن هستن.» و کد(۵) می‌گوید:«بارها شبها دیده‌ام که دو پسرم با ترس از خواب پریدن و مرتب فریاد می‌زنند، حتی جالب اینجاست که در خواب از شخصیتهای بازی حرف می زنن. سه نفر از والدین به تیکهای عصبی فرزندان اشاره داشتند. کد(۱۱) می گوید: «از وقتی که پسرم مرتب با کامپیوتر بازی می‌کنه، دچار یک سری حرکات غیرارادی یا همون تیک عصبی در ناحیه چشم و دهانش شده و بارها دیده‌ام که وقتی هم که با کامپیوتر بازی نمی‌کنه، زمانی که عصبی میشه این تیکها توی صورتش مشخص می‌شه. می‌ترسم تا آخر عمرش همین حالتها رو داشته باشه».

کد(۱) و کد(۲) به عارضه‌های چشمی اشاره می‌کنند. کد(۱) می‌گوید: «پسرم موقعی که سه ساعت مدام پشت میز کامپیوتر می‌شینه به خاطر نور و تعشعشات ناشی از صفحه کامپیوتر چشماش قرمز می‌شن» و کد۲ می‌گوید:«چون پسرم زیاد بازی کامپیوتری انجام میده فوری چشماش قرمز می‌شن و می‌گه که چشمام می‌سوزن و من هم می‌ترسم که چشماش ضعیف بشن و عینکی بشه»

آسیبهای فرهنگی و اجتماعی

بازیهای رایانه‌ای به دلیل ساختار منعطف، برگشت‌پذیر و مجازیشان، هویت تصنعی را در کاربر ایجاد می‌کنند. از طرفی محتوای اغلب بازیهای رایانه‌ای با فرهنگ و ارزشهای جامعه ما تناسب ندارد. والدین غالباً به بروز آسیبهایی همچون؛ ترویج روابط میان دو جنس مخالف، ایجاد تضاد ارزشی میان نوجوانان و والدین، پرخاشگری، انزوا و ضعف تعامل، پوشش نامناسب و تصنعی تلقی کردن موقعیتهای زندگی واقعی اشاره داشتند. مثلاً کد(۷) می‌گوید: «از این مسئله خیلی می‌ترسم که تحت تأثیر این بازیها پسرم که در سن حساس نوجوانی قرار دارد، خیلی راحت با دخترا ارتباط دوستی داشته باشه و یا با اونها قرار بذاره چون این‌جور کارها و حتی نیمه برهنه بودن زنها در داخل این جور بازیها، بچه‌ها رو به طرف این قبیل مسائل می‌کشونه».

[Downloaded from qjfr.ir on 2026-02-04]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1394.12.1.2.9]

از دیگر نگرانیهای مهم والدین در این زمینه ایجاد نوعی تضاد ارزشی و از خود بیگانگی فرهنگی است. در مواردی والدین اشاره می‌کردند که فرزندشان ارزشهای فرهنگی جامعه را نشانه نوعی عقب‌ماندگی فرهنگی می‌پندارد. کد(۲) می‌گوید:« پسرم چنان تحت تأثیر بازیهای کامپیوتری قرار گرفته که موهاشو مثل شخصیت بازیها درست می‌کنه یا مثل اونها لباس می‌پوشه تا جایی که من می‌دونم این جور لباس پوشیدن و این طرز رفتارها در جامعه ما پسندیده نیست». کد(۱۰) نیز از وضعیت پوشش فرزندش تحت تأثیر بازیهای رایانه‌ای ابراز نگرانی می‌کرد. همچنین کد(۳) می-گوید: «پسرم چنان تحت تأثیر این بازیها قرار گرفته که قبلاً با من به مسجد می‌اومد، نمازهای یومیه و واجب رو به موقع می‌خوند، توی مراسم مذهبی مثل عاشورا تاسوعا شرکت می‌کرد ولی حالا توی نماز خوندن واقعاً تنبلی می‌کنه و هیچ تمایلی برای شرکت کردن در این جور مراسم رو نداره. حالا دوست داره بیشتر بازی کنه یا اصلاً اون ارزشی که اعتقاداتش براش داشتن، دیگه حالا نداره». کد (۱۱) به تفاوت ارزشهای دو نسل اشاره داشته و می‌گوید: «پسرمن تاحدی تحت تأثیر این بازیها قرار گرفته که مارو عقب مونده فرض می‌کنه و می‌گه که شما با این اعتقادات و رفتارهایی که دارید امل هستید. دنیا الان عوض شده و شما قدیمی فکر می‌کنید».

پرخاشگری، خشونت و درگیریهای لفظی با برادر یا خواهر از دیگر نگرانیهای والدین بود. کد(۱) در این باره می‌گوید:« از زمانی که پسرم به بازیهای رایانه‌ای اعتیاد پیدا کرده خیلی پرخاشگر و عصبی شده و با برادرش مرتب در حال دعوا کردن یا مسخره کردن و رجز خوندن باهم هستن.» کد(۶) می‌گوید: «خیلی پرخاشگری، عصبانیت و بی‌رحم بودن نسبت به برادرش رو بعد از انجام بازیهای کامپیوتری در اون می‌بینم . بعد از اینکه بازی تموم می‌شه شروع به انجام دادن همون حرکات بازی(مثل کشتی کج) با برادرش می‌کنه و کم‌کم به درگیری و دعوا تبدیل می‌شه، طوری که در اتاقشون رو یک‌بار شکوندن». یا در این مورد کد (۱۱) می‌گوید:« پسرم چنان معتاد به بازیهای کامپیوتری شده که اگر موقع بازی برق خونه قطع بشه، بلافاصله شروع به داد زدن می‌کنه و حتی سر چیزای بی‌اهمیت با خواهرش دعوا می‌کنه. تحمل و صبرش در مقابل کوچک‌ترین مسئله خیلی کمه، این باعث شده همیشه نگران این موضوع باشم که در آینده چه طور می‌خواد مشکلات زندگیشو به عنوان یک پدر حل کنه».

اغلب مصاحبه‌شوندگان از انزوا و عدم تمایل فرزندانشان به برقراری ارتباط با دوستان و اعضای خانواده گله‌مند بودند. برای مثال مصاحبه‌شونده کد(۱) می‌گوید:«پسرم از وقتی که این بازیها توی خونه ما راه پیدا کردن، از لحاظ اجتماعی رابطه زیادی با دوستاش نداره و تنها بودن با

[Downloaded from qjfr.ir on 2026-02-04]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1394.12.1.2.9]

کامپیوتر رو به ارتباط با دوستاش و حتی خانواده‌اش ترجیح می‌ده. به خاطر اینکه ساعتهای زیادی صرف بازی با کامپیوتر در تنهایی می‌کنه، خیلی منزوی و گوشه‌گیر شده. به همین دلیل زیاد در جمع حاضر نمی‌شه و احساس می‌کنم دچار کمبود اعتماد به نفس شده. دوست صمیمی نداره، فقط با یکی دو نفر از همکلاسیهاش در ارتباط هست، اون هم بیشتر به خاطر بازیهای کامپیوتری». همچنین کد(۱۱) می‌گوید: ارتباط صمیمی که بین من (پدر) و پسرم بود، کاملاً از بین رفته و خیلی در مورد کارها و تصمیمهاش با من صحبت نمی‌کنه. ولی قبلاً ما با هم مثل دو تا دوست بودیم در مورد ارتباط اجتماعی باید بگم که دوستای زیاد و صمیمی نداره و ارتباطش با دوستاش در حد تبادل بازیهای کامپیوتری هستش.

برخی از والدین از بی‌مسئولیتی، خشونت و ستیزه‌جویی فرزندان نگران بودند. کد(۹) می‌گوید: «وقتی بهش می‌گم مثلاً برو نون بخر، به خاطر بازی با کامپیوتر همش می‌گه که بعد از اینکه بازیم تموم شد میرم، اما به قدری این بازی طول می‌کشه که مجبور می‌شم کارهایی که بهش سپردم، خودم انجام بدم. در واقع به بی‌مسئولیتی عادت کرده و نسبت به انجام کارهایی که بهش محول می‌شه بی‌تفاوت شده است. کد(۷) با اشاره به رفتارهای خشن فرزندش می‌گوید: «پسرم به خاطر وابستگی شدیدی که به بازیهای کامپیوتری پیدا کرده، ستیزه‌جو و خشن شده است.

مصاحبه شونده کد(۶) هم به معضل غیرواقعی شدن هویت نوجوان اشاره کرده و می‌گوید: «پسرم با بستن یک پارچه به خودش از ارتفاع خودش رو میندازه، در واقع ادای شخصیتهای بازی رو درمیاره حتی یک‌بار هم باعث شکسته شدن دستش شده است.

آسیبهای فکری و شناختی

ماهیت مجازی، ساختار برگشت‌پذیر و محتوای بازیهای رایانه‌ای نوجوانان را از فکرکردن درباره مسائل واقعی منحرف می‌کند. برخی از مصاحبه‌شوندگان نبود خلاقیت و جریان فکری سازنده در بازیهای رایانه‌ای را بیان کردند و معتقد بودند که این نوع بازیها یادگیری و یا روش حل مسئله را به کودکان آموزش نشان نمی‌دهد. مثلاً کد(۵) می‌گوید: «بازیهای کامپیوتری همیشه موضوع ثابتی دارند و تأثیر چندانی در شکوفا کردن خلاقیت و قوه ابتکار بچه‌ها ندارند و به دلیل نداشتن ارتباط اجتماعی با گروه همسالان خودشون، شخصیت اجتماعی آنها شکل نمی‌گیره، ولی در بازیهای سنتی بچه ها علاوه بر ارتباطی که با هم‌سن و سالان خود داشتن باعث می‌شدن خلاقیت و ابتکار بچه‌ها رشد کنه و در نتیجه در آینده افرادی می‌شن که در زندگی خودشون به راحتی می‌تونند مشکلاتشون رو به دلیل رشد فکری که در جریان بازیهای سنتی پیدا کردن به

[Downloaded from qjfr.ir on 2026-02-04]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1394.12.1.2.9]

راحتی حل کنن. ولی در این زمونه با جایگزین شدن بازیهای کامپیوتری، بچه‌ها در اداره زندگی خودشون به والدینشون وابسته هستن و قدرت تشخیص و تصمیم‌گیری درست رو ندارن. که این امر برای من بسیار تأسف‌بار و نگران‌کننده است». همچنین کد(۱) می‌گوید: «بچه‌ها در بازیهای طبیعی با یکدیگر مشارکت و از این جریان یاد می‌گیرند ولی در بازیهای رایانه‌ای غالباً نوجوانان عمیقاً در یادگیری درگیر نمی‌شود.

برخی از مصاحبه‌شوندگان از الگوریتمی و غیرپویا بودن جریان فکری موجود در بازیهای رایانه‌ای گله‌مند بودند. مصاحبه‌شونده کد(۵) می‌گوید: « بازیهای رایانه‌ای نوجوانان را به کلیک کردن و از پیش معین بودن امور ترغیب می‌کند و به آنها امکان نمی‌دهد، پویایی فکری لازم برای حل مسائل را درک کنند. همچنین کد(۸) از تضعیف عادت به مطالعه گله‌مند بوده و می‌گوید: «من شخصاً به مطالعه کتاب بسیار علاقه‌مندم و از همون زمان کودکی نیز سعی کرده‌ام عادت مطالعه رو در پسرم پرورش بدم ولی با وارد شدن بازیهای کامپیوتری به خونه ما این عادت پسندیده در پسرم به مرور زمان از بین رفته است».

یافته‌های کمی

نمونه آماری مورد مطالعه ۲۰۰ نفر بودند که ۵۱ نفر (۲۵/۵درصد) آنها مرد و ۱۴۹ نفر زن (۷۴/۵درصد) بودند. ۱۰ نفر (۵ درصد) از والدین زیر ۳۰ سال، ۱۰۲ نفر (۵۱ درصد) بین ۳۱ تا۴۰ سال، ۷۲ نفر (۳۶ درصد) بین ۴۱ تا ۵۰ سال و ۱۶نفر (۸ درصد) ۵۱ سال و بالاتر داشتند. تحصیلات ۱۰۹ نفر از والدین دیپلم و زیر دیپلم، ۷۳ نفر کارشناسی و ۱۸ نفر کارشناسی و بالاتر بود.

به منظور اطمینان از نرمال بودن متغیرهای مورد مطالعه در جامعه آماری از آزمون کالموگروف-اسمیرونوف استفاده شد که نتایج آن در جدول ۲ ارائه شده است.

جدول شماره ۲. نتایج آزمون کالموگروف – اسمیرونوف جهت اطمینان از نرمال بودن متغیر در نمونه

متغیر	تعداد نمونه	مقدارZ	سطح معناداری
آسیبهای شناختی و فکری	۲۰۰	۱/۳۵۳	۰/۰۵۱
مشکلات فیزیکی، جسمانی	۲۰۰	۱/۳۰۱	۰/۰۶۸
انحرافات اجتماعی و فرهنگی		۱/۳۳۲	۰/۰۵۸

با توجه به داده‌های جدول ۲ مقادیر Z در سطح معناداری ۰/۰۵ بیانگر نرمال بودن متغیر در نمونه مورد مطالعه است. بر این اساس می‌توان از آزمونهای پارامتریک برای تحلیل سؤالات پژوهش بهره گرفت.

[Downloaded from qjfr.ir on 2026-02-04]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1394.12.1.2.9]

جدول شماره ۳. مقدار t مستقل برای آسیبهای بازیهای رایانه‌ای

متغیرها		میانگین مشاهده شده	انحراف استاندارد	میانگین آماری	مقدار آماره t	درجه آزادی	سطح معناداری
آسیبهای بازیهای رایانه‌ای	آسیبهای فیزیکی و جسمانی	۳/۸۱	۰/۷۷	۳	۱۴/۸۰	۱۹۹	**۰/۰۰۰
	آسیبهای فرهنگی و اجتماعی	۳/۶۹	۰/۸۱	۳	۱۲/۱۰	۱۹۹	**۰/۰۰۰
	آسیبهای شناختی و فکری	۳/۵۴	۰/۷۹	۳	۹/۷۳	۱۹۹	**۰/۰۰۰

با توجه به داده‌های جدول۳ آسیبهای فیزیکی با میانگین ۳/۸۱، انحراف استاندارد ۰/۷۷ و مقدار t ۱۴/۸۰، آسیبهای هویتی و فرهنگی با میانگین ۳/۶۹، انحراف استاندارد۰/۸۱ و مقدار t برابر ۱۲/۱۰ و آسیبهای شناختی و فکری با میانگین ۳/۵۴، انحراف استاندارد ۰/۷۹ و مقدار t برابر ۹/۷۳ است. بنابراین می‌توان گفت از نظر والدین بازیهای رایانه‌ای، آسیبهای فیزیکی، فرهنگی و اجتماعی و شناختی و فکری برای نوجوانان به وجود می‌آورد.

سؤال دوم) آیا بین نگرانیهای والدین از آسیبهای بازیهای رایانه‌ای بر نوجوانان تفاوت وجود دارد؟

جدول شماره ۴. مقادیر آزمون F جهت تعیین تفاوت میان نگرانیهای والدین از آسیبهای بازیهای رایانه‌ای

شاخصهای آماری / منابع تغییرات		مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	مقدار F	سطح معناداری
متغیر	میانگین					
آسیبهای شناختی و فکری	۳/۵۴	۷/۲۴۳	۲	۳/۶۲۱	۵/۷۲۴	۰/۰۰۳
آسیبهای فیزیکی و جسمانی	۳/۸۱	۳۷۷/۷۳۹	۵۹۷	۰/۶۳۳		
آسیبهای اجتماعی و فرهنگی	۳/۶۹	۳۸۴/۹۸۲	۵۹۹			
		بین گروهی				
		درون گروهی				
		کل				

بر اساس نتایج آزمون تحلیل واریانس یکطرفه (جدول ۴)، میان میزان نگرانی والدین از نتایج استفاده فرزندانشان از بازیهای رایانه‌ای از جنبه‌های مختلف تفاوت معنادار وجود دارد(P =۰/۰۰۳ و F(۲ و ۵۹۷)=۵/۷۲۴؛ زیرا (p< ۰/۰۱). برای شناسایی اولویت این نگرانیها آزمون تعقیبی انجام شده و نتایج آن در جدول ۵ ارائه شده است.

جدول شماره ۵. نتایج آزمون توکی برای تعیین اولویت نگرانیهای والدین از بازیهای رایانه‌ای

گروه j / گروه i		گرفتاریهای اخلاقی	مشکلات فیزیکی، جسمانی	انحرافات اجتماعی و فرهنگی
آسیبهای شناختی و فکری	تفاوت (i-j)	–	۰/۲۶۸۳	۰/۱۵۱۵
	سطح‌معناداری	–	*۰/۰۲۲	۰/۱۳۸
آسیبهای فیزیکی و جسمانی	تفاوت (i-j)		–	-۰/۱۱۶۷

[Downloaded from qjfr.ir on 2026-02-04]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1394.12.1.2.9]

	سطح‌معناداری		-	۰/۳۰۷
آسیبهای اجتماعی و فرهنگی	تفاوت (i-j)			-
	سطح‌معناداری			-

نتایج آزمون تعقیبی توکی در جدول ۵ نشان می‌دهد که میزان نگرانی والدین در مورد نتایج بازیهای رایانه‌ای از جنبه مشکلات فیزیکی و جسمانی بیشتر از آسیبهای شناختی و فکری است. اما این آزمون تفاوت معناداری را میان مشکلات فیزیکی و آسیبهای اجتماعی و فرهنگی و همچنین میان آسیبهای شناختی و آسیبهای فرهنگی نشان نداد. بنابراین به ترتیب میانگین، شدت نگرانی والدین از جنبه‌های مختلف در مورد بازیهای رایانه‌ای به این قرار است: مشکلات فیزیکی و جسمانی، انحرافات اجتماعی و فرهنگی و آسیبهای شناختی.

بحث و نتیجه‌گیری

بازیهای رایانه‌ای یکی از نمادهای عصر اطلاعات هستند که گرایش نوجوانان را از بازیهای سنتی به سوی خود جلب کرده‌اند. توسعه و پیشرفت فناوری اطلاعات و شرایط زندگی امروزی از یک سو و جذابیتهای موجود در بازیهای رایانه‌ای از سوی دیگر سبب شده تا نوجوانان با علاقه ای ویژه به این بازیها روی آورند. گرچه مزایای این بازیها از لحاظ تفریحی، اجتماعی و شناختی برای نوجوانان در برخی از پژوهشها مورد توجه قرار گرفته است، اما استفاده نادرست و بیش از اندازه از آنها آثاری سوء بر نوجوانان می‌گذارد. از این رو هدف پژوهش حاضر شناسایی نگرانیهای والدین از آسیبهای ناشی از بازیهای رایانه‌ای بر فرزندان نوجوان است.

یافته‌های پژوهش حاضر در زمینهٔ هدف فوق از دو جهت قابل بحث است. نخست اینکه بخش کیفی پژوهش نشان داد اگرچه والدین با برخی از مزیتهای بازیهای رایانه‌ای موافق اند، اما نگران آسیبهای فیزیکی، اجتماعی و فرهنگی و شناختی این بازیها بر فرزندان نوجوان خود هستند. بخشی از داده‌های حاصل از پرسشنامه نیز نگرانیهای مربوط به این آسیبها را تأیید کردند. به این صورت که آسیبهای فیزیکی با مقدار t برابر ۱۲/۱۰ و آسیبهای فکری و شناختی با مقدار t برابر ۹/۷۳ بیانگر نگرانیهای والدین از آسیبهای بازیهای رایانه‌ای بودند. بخش دوم یافته‌ها که حاصل داده‌های بخش کمی و پرسشنامه است نشان داد که والدین به ترتیب نگران آسیبهای فیزیکی و جسمانی، آسیبهای هویتی و فرهنگی و آسیبهای شناختی و فکری هستند.

یافته‌های مربوط به آسیبهای ناشی از بازیهای رایانه‌ای در برخی از پژوهشهای قبلی مورد تایید قرار گرفته است. یافته‌های پژوهشهایی مانند حسن و همکاران(۲۰۱۳)، فرمانبر و همکاران(۱۳۹۲)،

[Downloaded from qjfr.ir on 2026-02-04]
[DOR: 20.1001.1.26766728.1394.12.1.2.9]

رجبی گیلان و همکاران(۱۳۹۲)، قادری و بهرامی(۱۳۹۲)، شجاعی و همکاران(۱۳۹۲) و جومتی و مارکی(۲۰۰۷) نقش بازیهای رایانه‌ای بر افزایش رفتار پرخاشگرانه و خشونت‌آمیز را مورد تایید قرار داده اند. یافته‌های پژوهشی دیگر مانند وی و همکاران (۲۰۱۲)، چشمی و زمانی(۱۳۹۰)، دوران و همکاران (۱۳۹۱) نشان می‌دهند که بازیهای رایانه‌ای موجب ضعف تعاملات و رفتارهای اجتماعی مانند بروز افسردگی و انزوای اجتماعی، ناسازگاری اجتماعی و تزلزل هویت‌یابی در کاربران می‌شوند. در پژوهشهای دیگر نظیر فرگوسن (۲۰۱۰) و اگینز و سامیس(۲۰۱۰) تأثیر بازیهای رایانه‌ای در تضعیف فعالیتهای ذهنی و شناختی مورد توجه قرار گرفته است. همچنین نتایج پژوهشهایی مانند یوسایی و همکاران(۱۳۹۱)، رحمانی نیا و همکاران(۱۳۸۹)، چان و رابینویتز (۲۰۰۶) و گریز و مدینا(۲۰۰۰) نشان می‌دهد که بازیهای رایانه‌ای نقشی مهم در تغییر وضعیت فیزیکی کاربران دارند و عوارضی مانند چاقی، ضعف عضلانی و درد در ستون فقرات را به وجود می‌آورند.

بر اساس نظریه هویت لهوی دمول(۲۰۰۵) می‌توان گفت، بازیهای رایانه‌ای از نظر ماهیت و ساختار، منعطف، برگشت‌پذیر و مجازی هستند. به طوری که کاربر می‌تواند موقعیتها را به سادگی دستکاری کند و در یک فضای غیرواقعی به بازی ادامه دهد. کاربر تحت تأثیر این فضا، در موقعیتهای واقعی زندگی به سادگی نمی‌تواند موقعیتها را متناسب با شرایط خود تغییر دهد و از این رو به رفتارهای نامناسب مانند پرخاشگری، خشونت و عصبانیت روی می‌آورد. از طرفی هم محتوای اغلب بازیهای رایانه‌ای دارای موقعیتهای پرخاشگرانه و غیرعادی است که به کاربران چنین پیامی را القا می‌کند. پژوهش یربک و فرگوسن(۲۰۱۳) با تأیید این نظریه نشان داده اند که بخش اساسی رفتارهای پرخاشگرانه کاربران بازیهای رایانه‌ای ناشی از تأثیرپذیری افراد از ساختار و ماهیت بازیهای رایانه‌ای است. بر اساس یافته‌های آنها حتی بازیهایی هم که در آنها رفتارهای پرخاشگرانه دیده نمی‌شود، ممکن است سبب شوند که کاربران پس از انجام دادن آن بازیها، رفتارهای خشن و پرخاشگرانه از خود نشان دهند.

هیلان و آیزنمن[1](۲۰۰۶) با تأکید بر آثار مخرب ناشی از تماشای تلویزیون و انجام دادن بازیهای رایانه‌ای، نظریه سندرم رفتارهای نشسته و بی‌تحرک را مطرح می‌کنند. بر اساس نظریهٔ آنان، انجام دادن فعالیتها و بازیهای بی‌تحرک و ساکن رایانه ای، نوجوانان را از نظر ستون فقرات، مفاصل، دستها و پاها دچار مشکل می‌کند.

1 . Heelan, K. A., & Eisenmann, J.C.

[Downloaded from qjfr.ir on 2026-02-04]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1394.12.1.2.9]

جنبه دوم یافته‌های این پژوهش اولویت‌بندی نگرانیهای والدین از آسیبهای ناشی از بازیهای رایانه‌ای است. نتایج آزمون F نشان داد که از نظر والدین میان آسیبهای ناشی از بازیهای رایانه‌ای تفاوت وجود دارد و اجرای آزمون تعقیبی توکی روشن کرد که از نظر والدین آسیبهای جسمانی در اولویت نخست و آسیبهای هویتی و اخلاقی در اولویتهای بعدی قرار دارند. گرچه در پژوهشهای قبلی اولویت‌بندی از نگرانیهای مربوط به آسیبهای ناشی از بازیهای رایانه‌ای دیده نمی‌شود و در مبانی نظری مربوط به آسیبهای بازیهای رایانه‌ای نکته قابل توجهی در این زمینه ملاحظه نمی‌شود، به طور کلی شاید بتوان گفت که والدین مشارکت کننده در مطالعه حاضر به آثار و آسیبهای عینی و کوتاه‌مدت بازیهای رایانه‌ای توجه داشته‌اند. آسیبهای هویتی و اخلاقی که نوجوانان با به‌کارگیری بازیهای رایانه‌ای در معرض آن قرار می‌گیرند، آثار و عوارض خود را غالباً در دراز مدت در رفتار-های افراد نشان می‌دهند. از این رو با توجه به یافته‌های پژوهش حاضر پیشنهادهای زیر به مسئولان و پژوهشگران بعدی ارائه می‌شود:

۱) بر اساس یافته‌های این پژوهش، والدین نگران آسیبهای فیزیکی، فرهنگی و فکری ناشی از بازیهای رایانه‌ای هستند، از آنجایی که این بازیها مزایایی هم دارند که نمی‌توان از آنها چشم‌پوشی کرد؛ بنابراین پیشنهاد می‌شود میزان و نحوه انجام دادن بازیهای رایانه‌ای به نوجوانان و والدین آنها آموزش داده شود.

۲) با توجه به نگرانیهای والدین در زمینه پیامدهای فرهنگی و اجتماعی بازیهای رایانه‌ای به نهادهای متولی مانند بنیاد بازیهای رایانه‌ای پیشنهاد می‌شود که معیارهایی برای ارزشیابی بازیهای رایانه‌ای با تأکید بر ویژگیهای فرهنگی- اجتماعی تهیه کنند و بر اساس آنها، بازیهای تولید داخل و وارد شده از خارج را ارزیابی و کنترل نمایند.

۳) با توجه به یافته‌های این پژوهش، آسیبهای جسمانی و فیزیکی بازیهای رایانه‌ای، والدین را بیشتر از آسیبهای هویتی و شناختی نگران کرده است، بر این اساس پیشنهاد می شود که آنچه سبب توجه والدین به آسیبهای جسمانی ناشی از بازیهای رایانه ای می‌شود، در پژوهشهای آتی مورد بررسی قرار گیرد.

۴) به پژوهشگران بعدی پیشنهاد می‌شود آسیبهای فرهنگی و شناختی ناشی از بازیهای رایانه‌ای و عواقب دراز مدت آن بر نوجوانان را مورد مطالعه قرار دهند.

۵) به طراحان بازیهای رایانه ای پیشنهاد می‌شود ضمن توسعه بازیهای رایانه‌ای به طراحی بازیهای پرتحرک و فیزیکی نیز توجه داشته باشند و متناسب با شرایط زندگی امروزی بازیهای جذاب و پرتحرک برای کودکان و نوجوانان طراحی کنند.

[Downloaded from qjfr.ir on 2026-02-04]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1394.12.1.2.9]

منابع

چشمی، ملیحه؛ زمانی، بی بی عشرت. (۱۳۹۰). مقایسه رفتارهای سازگار و ناسازگار اجتماعی دانش‌آموزان وابسته و غیروابسته به بازیهای رایانه‌ای شهر اصفهان. *فصلنامه مطالعات روانشناسی تربیتی دانشگاه سیستان و بلوچستان*، ۸ (۱۴)، ۴۱-۶۰.

دوران، بهناز؛ آزاد فلاح، پرویز؛ فتحی آشتیانی، علی؛ پورحسین، رضا. (۱۳۹۱). نقش بازی های رایانه ای در شکل‌گیری هویت نوجوانان. *مجله علوم رفتاری*، ۶(۴)، ۲۹۹-۳۰۶.

رجبی گیلان، نادر؛ رشادت، سهیلا؛ قاسمی، سید رامین. (۱۳۹۲). رابطه بین انجام بازیهای رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان مقطع راهنمایی شهر کرمانشاه. *نشریه علوم پزشکی دانشگاه کرمانشاه*، ۱۷(۳)، ۱۶۴-۱۷۲.

رحمانی نیا، فرهاد؛ میرزایی، بهمن؛ جعفرزاده باغان، ابوالفضل. (۱۳۸۹). بررسی میزان تماشای تلویزیون و انجام بازیهای رایانه‌ای پسران چاق و کم‌وزن و رابطه آن با آمادگی جسمانی، سطح فعالیت بدنی و ترکیب بدنی. *نشریه علوم زیستی- ورزشی*، ۲ (۵)، ۷۱-۹۴.

زارع شاه آبادی، اکبر؛ عهد نیک، مهدی. (۱۳۹۲). ارزیابی عوامل مؤثر بر گرایش به بازی های رایانه ای در شهر یزد . *دو فصلنامه جهانی رسانه*، ۸(۲)،۱۴۴- ۱۶۸.

شجاعی، ثاراله؛ دهداری، طاهره؛ نوری جلیانی، کرامت؛ دوران، بهناز. (۱۳۹۲). بررسی عوامل پیش‌بینی‌کننده میزان پرخاشگری در نوجوانان کاربر بازیهای رایانه‌ای خشن در شهر قم، سال ۹۱. *مجله دانشگاه علوم پزشکی قم*، ۷(۳). ۷۱-۷۹.

شمسی، میترا؛ جلالی، یاسر. (۱۳۹۲). وضعیت بازیهای رایانه‌ای در ایران و جهان: سیاست‌ها، رویکردها و سازمان‌های دست اندرکار. *فصلنامه مطالعات راهبردی جهانی شدن*،۴(۱۰)، ۱۶۳-۱۹۶.

فرمانبر، ربیع‌اله؛ توانا، زهرا؛ استبصاری، فاطمه؛ عطر کار روشن، زهرا. (۱۳۹۲). ارتباط بازیهای رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان راهنمایی شهر رشت در سال ۹۲. *فصلنامه بهداشت و ارتقای سلامت*،۱(۳)، ۵۹-۶۷.

قادری، مصطفی؛ بهرامی، فریبا. (۱۳۹۲). مطالعه بازیهای ویدیویی و رایانه‌ای خشونت‌آمیز با متغیرهای درون خانوادگی و تحصیلی فرزندان. *فصلنامه مشاوره و روان درمانی خانواده*، ۱(۴)، ۱۱۹- ۱۲۹.

یوسایی، سمیه؛ انصاری، سارا؛ زمانی، ایوب؛ قراملکی، امیر صابر؛ محمودی، محمود؛ جعفریان، کوروش. (۱۳۹۱).بررسی رابطه بین زمان تماشای تلویزیون و بازی های رایانه ای با توده چربی بدن در دانش‌آموزان ابتدایی. *مجله علوم پزشکی دانشگاه مازندران*، ۲۲(۴)، ۲۲۳-۲۳۲.

Chan, P.A., & Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Annals of General Psychiatry*, *5*(16), 1-10.

Christou, G. (2014). The interplay between immersion and appeal in video games. *Computers in Human Behavior,32(4)*, 92–100.

De Mul, J. (2005). The game of life. Narrative and ludic identity formation in computer games. In J. Goldstein & J. Raessens, *Handbook of computer games studies* (pp. 251-266). Cambridge, MA: MIT Press.

Ferguson, C. J. (2010). The influence of television and video game use on attention and school problems: A multivariate analysis with other risk factors controlled. *Journal of Psychiatric Research*, *45*(6), 808-813.

[Downloaded from qjfr.ir on 2026-02-04]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1394.12.1.2.9]

Ferguson, C. J. (2013). Violent video games and the Supreme Court. *American Psychologist, 68*(2), 57–74. doi:10.1037/a0030597

Ferguson, C. J., & Olson, C. K. (2013). Friends, fun, frustration and fantasy: Child motivations for video game play. *Motivation and Emotion, 37*(1), 154–164. doi:1007/s11031-012-9284-7

Giumetti, G. W., & Markey, P.M. (2007). Violent video games and anger as predictors of aggression. *Journal of Research in Personality, 4(9),* 1234–1243.

Gorriz, C.M. & Medina, C. (2000). Engaging girls with computers through software games. *Communications of the ACM, 43*(1), 42-49.

Hasan, Y., Bègue, L., Scharkow, M., & Bushman, B.H. (2013).The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology, 12*(4), 224–227.

Heelan, K. A., & Eisenmann, J.C. (2006). Physical activity, media time and body composition in young children. *Journal of Physical Activity and Health*, *1*,1-14.

Jeong, E. J., Biocca, F. A. & Bohil, C. (2012). Sensory realism and mediated aggression in video games. *Computers in Human Behavior, 28*(5),1840-1848.

Jerabeck, J.M., & Ferguson, C.J. (2013). The influence of solitary and cooperative violent video game play on aggressive and prosocial behavior. *Computers in Human Behavior, 29*(4), 2573–2578.

Karle, J. W., Watter, S., & Shedden, J.M. (2010). Task switching in video game players: Benefits of selective attention but not resistance to proactive interference. *Journal of Acta Psychologica, 13*(1),70–78.

Khang, H., Kim, J.K., & Kim, Y. (2013). Self-traits and motivations as antecedents of digital media flow and addiction: The Internet, mobile phones, and video games. *Computers in Human Behavior, 29*(4), 2416–2424.

Leung, L. (2015). Validity, reliability, and generalizability in qualitative research. *J Family Med Prim Care.*[cited 2016 Feb 21], Available from: http://www.jfmpc.com/text.asp?2015/4/3/324/161306

Oggins, J., & Sammis, J. (2010). Notions of video game addiction and their relation to self-reported addiction among players of world of warcraft. *International Journal of Mental Health and Addiction, 6*(3), 210-230.

Olson, C. K., Kutner, L. A., Warner, D. E., Almerigi, J.B., Baer, L., Nicholli, A. M., & Beresin, E. V. (2007). Factors correlated with violent video game use by adolescent boys and girls. *Journal of Adolescent Health, 41*(1), 77–83.

Richardson, A.E., Powers, M.E., & Bousquet, L.G. (2011). Video game experience predicts virtual, but not real navigation performance. *Computers in Human Behavior,27*(2), 552–560.

Wei, H.T. & Hong Chen, M.H., Huang, P.C., & Bai, Y.M. (2012). The association between online gaming, social phobia, and depression: An internet survey. *International Journal of Mental Health and Addiction, 4*(11), 120-134.

[Downloaded from qjfr.ir on 2026-02-04]

[DOR: 20.1001.1.26766728.1394.12.1.2.9]

[Downloaded from qjfr.ir on 2026-02-04]
[DOR: 20.1001.1.26766728.1394.12.1.2.9]