**به نام خدا**

**عنوان:**

**پرخاشگری کودکان بر اثر بازی های رایانه ای**

**استاد:**

**...**

**دانشجو:**

**...**

**شماره دانشجویی:**

**...**

**سال ...**

**فهرست**

**عنوان صفحه**

[مقدمه 1](#_Toc82947041)

[1- عنوان 2](#_Toc82947042)

[2- بيان مسئله 2](#_Toc82947043)

[3- اهميت و ضرورت انجام تحقيق 3](#_Toc82947044)

[4- اهداف (كلي و ويژه) تحقيق 4](#_Toc82947045)

[5- متغيرهاي تحقيق 4](#_Toc82947046)

[6 ـ فرضيه ها يا پرسش هاي تحقيق 4](#_Toc82947047)

[7- پيشينه تحقيق 5](#_Toc82947048)

[8- روش تحقيق و علت انتخاب 6](#_Toc82947049)

[9- ابزارهاي گرد آوري داده ها 6](#_Toc82947050)

[10- روش مصاحبه 6](#_Toc82947051)

[11- جامعه ـ حجم نمونه،‌ روش نمونه گيري 7](#_Toc82947052)

[12ـ محدوديت هاي پژوهش 7](#_Toc82947053)

# مقدمه

چون بازي هاي خشونت آميز معمولاً با هيجان هاي منفي توأم هستند و تجربه اين قبيل هيجان ها به ويژه به صورت طولاني مدت قادرند تغييرات فيزيولوژيكي منحصر به فردي را موجب شوند پس اين بازي ها نه تنها مي توانند ميزان هيجاني بودن معمول بازي كنندگان را بيشتر كنند بلكه قادرند در آينده نيز ترجيح كودكان را به نفع خود بيش از پيش تغيير دهند زيرا بازي فرايند با برنامه هاي خشونت آميز ميل به خشونت،‌ برانگيختگي هاي هيجاني، احساس خصومت نسبت به ديگران و همچنين ارتكاب به خشونت را در موقعيت هاي واقعي زندگي به طور معنادار افزايش مي دهد. در رابطه با تأثير بازي هاي رايانه اي بر برانگيختگي نوجوانان پسر پژوهشي صورت گرفت كه روشن شد بازي رايانه اي خشن موجب افزايش معني داري در برانگيختگي فيزيولوژيكي افراد شامل فشار خون سيستوليك و دياستوليك ضربان قلب و تعداد تنفس مي شود اما بر روي درجه حرارت بدن تأثير معني داري ندارد در حالي كه بازي رايانه اي غير خشن بر روي هيچ كدام از متغيرهاي انگيختگي تأثير معني داري نداشته و سبب افزايش انگيختگي فيزيولوژيكي نمي شود.

# 1- عنوان

بررسي تأثير بازي هاي رايانه اي در پرخاشگري كودكان پايه اول دبستان شهيد عراقي منطقه 2 ري در سال تحصيلي 92 ـ 91.

# 2- بيان مسئله

انجام مداوم بازي هاي رايانه اي موجب ايجاد پرخاشگري و خشونت در كودكان و نوجوانان مي شود. با بيان اينكه خشونت و حالت جنگي مهم ترين محركي است كه در طراحي جديدترين و جذاب ترين بازي هاي رايانه اي به حد افراط از آن استفاده مي شود و فرد براي رسيدن به مرحله ي بعدي بازي بايد با نيروهاي به اصطلاح دشمن بجنگد استمرار چنين بازي هايي كودك را پرخاشگر و ستيزه جو بار مي آورد.

ايجاد حس انزوا طلبي از ديگر معايب بازي هاي رايانه اي خشن مي باشد كودكاني كه به طور مداوم با اين بازي ها درگيرند و درونگرا، منزوي و در برقراري ارتباط اجتماعي با ديگران ناتوان مي شوند كه ايجاد اين روحيه موجب جدايي كودك از گروه همسالان و سرآغازي براي بروز ناهنجاري هاي ديگر است. بروز آسيب هاي جسمي از جمله چشم ها و ستون فقرات،‌ تأثير منفي در روابط خانوادگي و افت تحصيلي از ديگر مضرات گسترش اين بازي ها مي باشد. در اين بازي ها به دليل اينكه كودك و نوجوان با ساختني ها و برنامه هاي ديگران به بازي مي پردازد و كمتر قدرت دخل و تصرف در آن ها پيدا مي كند اعتماد به نفس خود را در برابر ساختني ها و پيشرفت ديگران از دست مي دهند.

بازي هاي رايانه اي خشونت آميز،‌ اين باري ها به بازي كنان تكنيك هايي براي حمله كردن و صدمه زدن به ديگران آموزش مي دهند. نشانه هاي تحريكي پرخاشگرانه موجود در اين بازي ها (مثل چاقو) به ظهور و بروز پرخاشگري در موقعيت هاي بعدي كمك مي كند و نكته ديگر اينكه هيجان و برانگيختگي كه در طول بازي به فرد دست مي دهد ممكن است بعد از بازي ادامه يابد. همچنين تحقيقات نشان مي دهند كه خشونت هاي موجود در فيلم هاي ويدويي و تلويزيوني به طور آشكار اثرات منفي بر روي كودكان مي گذارد. از طرف ديگر 50%‌ بازي هاي مورد علاقه و انتخاب شده از طرف بچه ها، بازي هاي همر اه با خشونت انساني و خشونت تخيلي است. زماني كه بچه ها بازي هاي كامپيوتري خشن را اجرا مي كنند در خود اين تمايل را مي يابند كه اين رفتارهاي خشن را در زندگي و محيط اطراف خود نيز انجام دهند و آنچه را كه مي بينند در واقعيت پياده كنند و بچه هايي كه بدون بازي هاي كامپيوتري بازي مي كنند اثري از خشونت در رفتارشان ديده نمي شود.

# 3- اهميت و ضرورت انجام تحقيق

1. آموزش درست استفاده كردن از رايانه
2. كنترل پرخاشگري در كودكان
3. بالا بردن اعتماد به نفس در كودكان
4. اهميت و توجه به بازي هاي كودكان
5. احساس امنيت كودك در خانه و مدرسه
6. جلوگيري از صدمه زدن به كودكان ديگر
7. جلوگيررري از آسيب هاي جسمي از جمله چشم ها و ستون فقرات

مطالعات نيز نشان داده است كه بچه ها بعد از بازي كردن با بازي هاي كامپيوتري خشن احساس خشونت و دشمني نسبت به بقيه را خيلي بيشتر از بچه هايي دارند كه اين بازي ها را انجام نمي دهند. طي مطالعات متعددي مشخص شده كه خشونت هايي كه در پرده سينما با صفحه تلويزيون به نمايش در مي آيند اثرات مخرب زيادي را بر روي هر گروه سني مي گذارند به عبارت ديگر مسلماً‌ بازي هاي كامپيوتري در عرصه توهم و خيال پردازي هستند و بچه ها نمي توانند فرق آن را با واقعيت درك كنند.

# 4- اهداف (كلي و ويژه) تحقيق

1. شناسايي ميزان كودكان زيره 10 سال كه از رايانه استفاده مي كنند.
2. شناسايي علل خطرات بازي هاي رايانه اي
3. تعيين عوامل مؤثر و خشونت آميز در بازي هاي رايانه اي
4. مشخص كردن چگونگي رابطه ي پدر و مادر با كودك
5. مشخص كردن رابطه بين باي هاي رايانه اي و پرخاشگري در كودكان

# 5- متغيرهاي تحقيق

بررسي علل پرخاشگري كودكان (وابسته) در اثر بازي هاي رايانه اي (مستقل)

مطالعات نيز نشان مي دهد كه انجام بازي هاي رايانه اي بر پرخاشگري كودكان تأثير دارد. ارتباط مستقيمي ميان خشونت در رسانه ها و خشونت در كودكان وجود دارد. بازي هاي اينترنتي خشونت آميز به عنوان مشكلي از رسانه هاي جمعي الكترونيكي و نفوذ و تأثير آن بر كودكان و نوجوانان خواهد داشت. آنچه كه نگران كننده است اين است كه كودكان زندگي خود را از دست داده و رو به زوال و افول مي گذارند،‌ اين مرگ در واقعيت به حقيقت نمي پيوندد و مربوط به درد فيزيكي كه بتوان آن را تحمل نمود نمي شود بلكه بنا به نظر گرين اتال 1998 اين نوع مرگ ها، مرگ هاي الكترونيكي مي باشد كه به طور غير واقعي بر صفحات نمايشگرهاي كامپيوتري خانگي به وقوع مي پيوندد.

# 6 ـ فرضيه ها يا پرسش هاي تحقيق

فرض: بين بازي هاي رايانه اي خشن و پرخاشگري كودكان رابطه ي معناداري وجود دارد.

**پرسش هاي ويژه:**

1. بازي هاي رايانه اي خشن باعثص خشونت و بروز پرخاشگري در كودكان مي شود؟
2. بازي هاي رايانه اي آيا باعث ايجاد حس انزوا طلبي و گوشه گيري مي شود؟
3. بازي هاي رايانه اي باعث بروز آسيب هاي جسمي از جمله چشم ها و ستون فقرات مي شود؟
4. بازي هاي رايانه اي آيا تأثيري در روابط خانوادگي و افت تحصيلي دارد؟

# 7- پيشينه تحقيق

**چكيده:‌** مخرب ترين بازي هاي تصويري، بازي هايي هستند كه تصاوير آن ها به طور مكرر بر صفحه ظاهر مي شوند و كودك بايد به تمام تصاويري كه از برابر چشم وي مي گذرند شليك كند. لذا توصيه مي شود از اين گونه بازي ها كمتر در دسترس كودك قرار گيرد در اين بازي ها خشونت سيار شديد،‌ نمايش خون ريزي، كشتار، بد لحني و ... به نمايش در مي آيد اين نوع بازي ها در اروپا و آمريكا براي كاربران كمتر از 18 سال ممنوع اعلام شد اما متأسفانه در ايران كاربران كودكان نيز كم و بيش از اين بازي ها استفاده مي كنند. بررسي پژوهش هاي انجام شده توسط محققان بر عملكرد جسماني و رواني كودكان و نوجوانان بعد از انجام بازي رايانه اي: بررسي تأثير بازي هاي رايانه اي بر زمان واكنش: زماني كه طول مي كشد تا يك پاسخ حركتي در برابر يك محرك حسي توليد شود، زمان واكنش ناميده مي شود در اين پژوهش فاصله زماني بين ارائه محرك هاي بينايي صوتي تا ارائه پاسخ بررسي شد بدين منظور 30 بازي كننده غير حرفه اي و 30 بازي كننده حرفه اي در دامنه سني 12 تا 18 سال انتخاب شدند. زمان واكنش با استفاده از دستگاه كرنوسكوپ اندازه گيري شد. نتايج گروه بازي كننده حرفه اي به محرك صدا و نور سريع تر پاسخ مي دهند. بدين ترتيب بسياري از فعاليت ها و مهارت هاي دستي مفيد است.

# 8- روش تحقيق و علت انتخاب

روش تحقيق از نوع توصيفي است و چون در مدرسه نمونه اي از پرخاشگري كودكان ديده شد اين موضوع مورد تحقيق قرار گرفت اين پديده جديد دانش بشري كه تقريباً‌ در همه شئون زندگي انسان راه يافته است همچنين ديگر ساخته هاي بشر دو رو دارد كه يك روي آن استفاده صحيح در كارها و كمك به رشد و سعادت است و روي ديگر آن استفاده غلط است كه معمولاً‌ در موارد علمي و شغلي از آن استفاده مي شود.

اين پژوهش طي مراحل زير انجام مي گيرد:

1. مطالعه منابع علمي مربوط به مورد بررسي
2. مصاحبه با توجه به سوالات طرح شده
3. بررسي و تحليل نتايج به منظور اعتبار يابي و تدوين شكل نهايي آن
4. جمع آوري اطلاعات بر اساس سؤالات تحقيق و فرضيات با روش آماري مورد نظر
5. تدوين اطلاعات

# 9- ابزارهاي گرد آوري داده ها

1ـ بررسي مشاهده اي از رفتار كودكان در مدرسه 2ـ پرسش از اولياء دانش آموزان ـ پژوهش از مجلات ـ مقالات ـ سايت هاي اينترنتي ـ مقالات مراجعه شده.

# 10- روش مصاحبه

از قبل سؤال هايي تهيه و تنظيم كرده و آن ها از مصاحبه شوندگان پرسيده شد.

# 11- جامعه ـ حجم نمونه،‌ روش نمونه گيري

جامعه آماري مورد مطالعه در اين تحقيق عبارت از دانش آموزان پسر مدرسه شهيد عراقي در شهر ري در سال تحصيلي 92-91 كه هم اكنون مشغول به تحصيل مي باشند. نمونه: براي تسهيل و دقيق تر تحقيق از نمونه اي كوچك و تعدادي محدود از مدرسه نمونه و حجم آماري گرفته شد.

# 12ـ محدوديت هاي پژوهش

بچه هاي مدرسه سعي مي كردند جواب درستي از داشتن بازي هاي خشن كامپيوتري ندهند ولي با صحبت با آن ها تا حدودي به سؤالات تعيين شده پاسخ دادند ولي در اين پژوهش از اولياء آن ها نيز كمك گرفته شد.

اين اقدام پژوهي كه باعث تحقيق و بررسي بازي هاي كامپيوتري خشن شد مشكل و مسئله اي بود كه يكي از بچه هاي كلاس اول مدرسه شهيد عراقي با آن درگير بود و بسيار پرخاشگر بود و باعث شد كه من اين مسئله و مشكل را بررسي كنم.