

بررسی تجارب کودکان از بازی‌های رایانه‌ای: رویکردی پدیدارشناسانه

امید/ابراهیمی^۱، اسکندر فتحی آذر^۲، یوسف/ادیب^۲

مقاله پژوهشی

چکیده

مقدمه: بازی‌های رایانه‌ای به دلیل جذابیت و تنوع بسیار زیادی که دارند، بخش قابل توجهی از وقت و انرژی کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده‌اند. این امر لزوم بررسی فواید و مضرات آن‌ها را ضروری ساخته است؛ بنابراین، هدف از پژوهش حاضر بازنمایی تجربه‌های دانش‌آموزان چهارم ابتدایی از پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای بود.

روش: این پژوهش به روش کیفی از نوع پدیدارشناسی توصیفی انجام شد. بدین منظور با استفاده از روش نمونه‌گیری مبتنی بر هدف با ۱۰ نفر از دانش‌آموزان پایه چهارم ابتدایی مصاحبه عمیق صورت گرفت تا داده‌ها به اشباع رسید. داده‌ها به روش Smith و با کمک نرم‌افزار MAXQDA10 کدگذاری و تحلیل شد.

یافته‌ها: یافته‌ها مشتمل بر ۴ مضمون اصلی «پیامد جسمانی، پیامد روانی، پیامد اجتماعی و پیامد تحصیلی» و ۱۷ مضمون فرعی بود.

نتیجه‌گیری: بررسی تجارب دانش‌آموزان نشان داد که انجام بازی‌های رایانه‌ای در مدت‌زمان طولانی و بدون نظارت بزرگ‌ترها، پیامدهای ناگوار بسیاری به همراه دارد؛ که مدارس و خانواده‌ها می‌توانند تا حد زیادی با نظارت و برنامه‌ریزی از بروز چنین پیامدهایی جلوگیری نمایند.

کلیدواژه‌ها: تجارب دوران کودکی، بازی‌های رایانه‌ای، پدیدارشناسی

ارجاع: ابراهیمی امید، فتحی آذر اسکندر، ادیب یوسف. بررسی تجارب کودکان از بازی‌های رایانه‌ای: رویکردی پدیدارشناسانه. مجله تحقیقات کیفی در علوم سلامت ۱۳۹۷؛ ۷(۴): ۳۹۴-۳۸۳.

تاریخ چاپ: ۹۷/۱۲/۲۸

تاریخ پذیرش: ۹۶/۷/۲۵

تاریخ دریافت: ۹۶/۴/۳۰

۱- باشگاه پژوهشگران جوان و نخبگان، واحد تبریز، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تبریز، ایران

۲- استاد، گروه روانشناسی و علوم تربیتی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه تبریز، تبریز، ایران

Email: omidebrahimi660@gmail.com

نویسنده مسئول: امید ابراهیمی

مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای امروزه با تعریف جایگاه خود به عنوان رسانه‌ای جدید، از ابزاری برای سرگرمی صرف، فاصله گرفته‌اند. آن‌ها هم به عنوان یک محصول فرهنگی و در زمره رسانه‌های همگانی؛ و هم به عنوان یکی از مظاهر فناوری‌های جدید، به مثابه شمشیری دو لبه شناخته می‌شوند؛ که در ماهیت خود علاوه بر جنبه‌های منفی، مزایا و کاربردهایی دارند؛ که هر روز بر شمار آن‌ها افزوده و به خدمت گرفته می‌شوند (۱). اگرچه بازی‌های رایانه‌ای انواع بسیار متنوعی از قبیل بازی‌های معمایی و فکری، مسابقه‌ای، آموزشی، راهبردی، خشن و جنگی و شبیه‌سازی دارند، اما بازی‌های خشن و جنگی پرتعدادترین آن‌ها هستند (۲). شاخصه‌ها و ویژگی‌هایی چون: امکان کنش و واکنش در بازی، تکرارپذیری، مدیریت زمان، انتخاب سطح بازی، حضور فعال در بازی گروهی، مدیریت جریان بازی و ایفای نقش دلخواه مثبت یا منفی، حضور کاربر در فضای دنیای مجازی (Second Life)، امکان دخل و تصرف در طراحی صحنه، انتخاب شخصیت‌های بازی، موسیقی و دیگر اجزا، باعث گسترش و محبوبیت روزافزون این بازی‌ها در میان کودکان و نوجوانان شده است (۳). آمارها نشان می‌دهد که ۲۷ درصد بازی‌های رایانه‌ای در آمریکا، متعلق به افراد زیر ۱۸ سال است؛ و این ابزار چنان قدرتمند شده که والدین در ارتباط با بچه‌ها، آن را مثبت، دارای قابلیت آموزش و انتقال‌دهنده مهارت‌ها می‌دانند. بر این اساس آکادمی اطفال آمریکا در حال بازبینی دستورالعمل زمان بازی‌های رایانه‌ای است (۴). بر اساس آخرین گزارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۵، ۲۳ میلیون بازیکن ۱۲ تا ۶۰ ساله در ایران وجود دارد؛ که بیش از نیمی از آن‌ها به‌طور مستمر بازی می‌کنند و ۸۰ درصد از علاقه‌مندان به این بازی‌ها در رده سنی ۸ تا ۱۵ سال قرار دارند که روزانه به‌طور متوسط ۲ ساعت از وقتشان را صرف این بازی‌ها می‌کنند (۵). بازیکنان رایانه‌ای به دو قسمت، حرفه‌ای و مبتدی یا عادی تقسیم می‌شوند. بازیکن حرفه‌ای به بیان ساده فردی است که از راه بازی کردن، امرارمعاش می‌کند و ساعت‌های متمادی و بسیار زیادی را به تمرین می‌پردازد و حداقل باید ۱۵۰ تا ۲۰۰ بازی را تمام کرده

باشد؛ اما بازیکن مبتدی، بیشتر بازی‌های رایانه‌ای عامه‌پسند را در زمان اوقات فراغت انجام داده و حداقل ۲۰ بازی را به اتمام رسانده است (۶).

اهمیت بازی‌های رایانه‌ای در حالی مطرح است که طراحان بازی‌های رایانه‌ای مجموعه‌ای از پیام‌ها را از طریق رسانه منقل می‌کنند، این پیام‌ها غالباً متأثر از فرهنگ و ایدئولوژی فرهنگی است. از لحاظ اقتصادی نیز در برخی منابع بازی‌های رایانه‌ای به عنوان صنعتی با بیش‌ترین رشد در دنیا معرفی شده است و پیش‌بینی می‌شود تا سال ۲۰۲۰ به دومین صنعت دنیا تبدیل شود (۷). از این رو، پژوهشگران مختلفی در دنیا پیرامون اثرات این بازی‌ها تحقیقات مختلفی انجام داده‌اند؛ اما اکثر پژوهش‌ها نتوانسته از لایه‌های ظاهری مربوط به خشونت و آسیب‌های فرهنگی فراتر رود (۸). گرچه بسیاری از صاحب‌نظران معتقدند که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند اثرات مثبتی مانند تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعدادها، ایجاد خلاقیت، پرورش تمرکز و دقت، افزایش بهره‌ر هوشی، گسترش جهان‌بینی، تقویت ذوق هنری، آموزش مفاهیم پیچیده، انتقال فرهنگ و غیره را به همراه داشته باشند؛ اما متأسفانه به دلایلی مانند عدم آموزش صحیح به کودکان و نوجوانان، معرفی غیر صحیح بازی‌های رایانه‌ای و انواع آن، آشنا نبودن کاربران به زبان رایانه و ... اهداف بازی‌های رایانه‌ای به درستی شناخته نشده و می‌تواند اثرات زیان‌باری مانند وسواس، رفتارهای اعتیاد گونه، کاهش عواطف انسانی بازی‌کنندگان، رشد رفتارهای ضداجتماعی، بروز پرخاشگری، خالی شدن عواطف و مشکلات سلامتی (۹)، افسردگی، کاهش روابط اجتماعی، بی‌خوابی، از دست دادن کار، کاهش عملکرد تحصیلی و عملکرد شخصی داشته باشد (۱۰).

مطالعات نشان می‌دهد، بازی برای تحول مهارت‌های شناختی اساسی ضروری است؛ به‌طوری که بازی‌های رایانه‌ای شناخت محور بر بهبود کنش اجرایی در مؤلفه‌های حل مسئله، برنامه‌ریزی، سازمان‌دهی رفتاری، هیجانی کودکان پیش‌دبستانی دارای اختلال یادگیری عصب روان‌شناختی مؤثر است (۱۱). یافته‌های مرتبط با مغز و یادگیری، یافته‌های مرتبط با مغز و یادگیری، توسط Isenberg و Quisenberry به نقل از جنسان و همکاران، بیانگر اهمیت

کیفی با رویکرد پدیدارشناسی است؛ چرا که این روش می‌تواند به شکلی عمیق به تجربارب کودکان پرداخته و با کشف معانی از داده‌ها در اشکال احساسات، ادراکات، رفتارها، عقاید و غیره روش سودمند و مفیدی باشد. پژوهش‌های انجام شده در گذشته، به روش کمی بوده است، شناسایی احساسات، ادراکات و عواطف بشر به وسیله روش کمی سخت و دشوار می‌باشد، در حالی که روش تحقیق کیفی روش مناسبی جهت بررسی عمیق عواطف و هیجانات است (۱۹). بدین منظور پژوهشگران سعی کردند از طریق جمع‌آوری تجربارب عینی کودکان، پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان را توصیف و مورد بررسی قرار دهند.

روش

هدف این پژوهش، توصیف و فهم عمیق تجربه‌های دانش‌آموزان پسر پایه چهارم ابتدایی ناحیه دو شهر تبریز از پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۵ بود. مطالعه حاضر به روش کیفی و از نوع پدیدارشناسی توصیفی انجام شد؛ زیرا هدف پدیدارشناسی، توصیف تجربیات زندگی، به همان صورتی است که در زندگی واقع شده‌اند و این تجربیات هستند که معنای هر پدیده را برای فرد می‌سازند؛ و به فرد می‌گویند که چه چیز در زندگی او و نزد وی حقیقی است (۲۰). بر این اساس، از میان جامعه دانش‌آموزان پسر چهارم ابتدایی، به‌منظور دسترسی به کودکان غنی از اطلاعات در این زمینه، از مشارکت‌کنندگانی که بیشترین اطلاعات در مورد بازی‌های رایانه‌ای داشته و قادر به بیان تجربه خود به‌طور کامل و شفاف بودند، ۱۰ نفر به روش نمونه‌گیری مبتنی بر هدف انتخاب شد. معیارهای ورود به مطالعه، انجام روزانه بیش از ۲ ساعت بازی‌های رایانه‌ای هیجانی، مسابقه‌ای و مبارزه‌ای به‌صورت مبتدی، موافقت داوطلبانه و آگاهانه نمونه‌ها برای ورود به مطالعه و اخذ رضایت‌نامه کتبی از والدین آن‌ها، نداشتن سابقه مشکلات روانی و زندگی نکردن در خانواده تک سرپرست بود. داده‌ها از طریق انجام مصاحبه عمیق نیمه ساختاریافته و در یک کلاس خالی و آرام و به‌صورت انفرادی با اعضای نمونه، جمع‌آوری شد، هر مصاحبه به مدت ۱۰ الی ۲۰ دقیقه طول کشید و تا آنجا ادامه

بازی در دوران کودکی است. مغز فعال، اتصالات عصب‌شناختی بسیار مهمی برای یادگیری ایجاد می‌کند؛ درحالی‌که مغز غیرفعال این اتصالات عصب‌شناختی پایدار و ضروری را ایجاد نمی‌کند؛ پس بازی ابزاری برای تحول و گسترش ساختارهای عصبی و وسیله‌ای برای تمرین مهارت‌های لازم در زندگی آینده است (۱۲). بازی می‌تواند کودکان را به یاری تمرین‌های شبیه‌سازی با ایمنی بیشتری آماده رویارویی با موقعیت‌های جهان پیرامونشان کند و سرانجام، هنگامی که بازی با موفقیت به پایان برسد، حس اطمینان را در کودک افزایش دهد (۱۳). از سوی دیگر، رشد خیال‌بافی و قرار گرفتن در دنیای مجازی باعث می‌شود تا نوجوان در تضاد با شخصیت واقعی خویش قرار گیرند؛ و از آنجایی که شناخت کاملی از هویت واقعی خود ندارد، این نوع حرکت متناوب از دنیای حقیقی به دنیای مجازی و بالعکس، ایجاد حالت شخصیت دوگانه را در نوجوانان تقویت می‌نماید (۱۴). با این تفاسیر، می‌توان گفت، حضور بازی‌های رایانه‌ای در دهه‌های اخیر، سه موج از نگرش‌ها را رقم زده است. موج اول، تحقیقات علمی درباره بازی‌ها تحت تأثیر هراس اخلاقی شکل گرفت. موج دوم، آثار مثبت زیستی روانی و شناختی بازی‌ها را گوشزد کرد؛ از این رو بازی‌ها به عنوان ابزاری اساسی در یادگیری و آموزش جدید موردتوجه قرار گرفت (۱۵). موج سوم را می‌توان گذر از بدبینی‌های دوره نخست، خوش‌بینی‌های دوره دوم؛ و رسیدن به نگاهی واقع‌بینانه دانست که بیشتر در کشورهای توسعه یافته حاکم است (۷). در شرایطی که اثرات بازی‌های رایانه‌ای بر شخصیت و سازگاری کودکان و نوجوانان متناقض است (۱۶) و جامعه ایران هم با نسلی روبروست که کودکانش زمان بیشتری را با بازی‌های رایانه‌ای سپری می‌کنند که اغلب جایگزین فعالیت اجتماعی با خانواده شده است (۱۷)؛ این پرسش به ذهن می‌رسد؛ که بازی‌های رایانه‌ای چه تأثیری بر کودکان دارد و باعث چه تغییراتی در آن‌ها می‌شود؛ از آنجا که کودکان بهترین منبع اطلاعاتی در ارتباط با خودشان هستند (۱۸) و به عنوان کاربران عمده بازی‌های رایانه‌ای؛ درک و تفسیر تجربارب آن‌ها مهم‌ترین منبع اطلاعاتی برای بررسی موضوع موردنظر است. نوع پژوهش حاضر متناسب با موضوع مورد مطالعه،

شد که شامل برخی تداعی‌ها، پرسش‌ها، مفاهیم و غیره بود که به ذهن پژوهشگر خطور می‌کرد و می‌توانست در مراحل بعدی استفاده شود. سپس مضامینی که می‌توانست معرف بخش‌هایی از متن (معمولاً یک یا چند جمله) باشد تعیین و ثبت شد؛ در مراحل بعدی عمل لیست کردن و خوشه‌بندی مقوله‌ها (مضامین اصلی و فرعی) صورت گرفت؛ به‌طوری که برای محتوای هریک از مصاحبه‌ها یک جدول خلاصه تشکیل شد؛ در آخرین مرحله، برای تلفیق مضامین، همه جدول‌ها کنار هم قرار گرفت و از طریق غوطه‌وری در داده‌ها، مقایسه مداوم و شناسایی مشابهت‌ها و تفاوت‌ها؛ مقوله‌ها و مضامین کلی و جزئی یک جدول استخراج شد؛ که داده‌های این جدول مبنای گزارش یافته‌های پژوهشی بود. صحت مضامین استخراج شده، از سه طریق قابلیت تأیید، قابلیت اعتماد و قابلیت اعتبار داده‌ها حاصل شد. قابلیت تأیید از راه مقایسه با پیشینه پژوهشی و استفاده از نمونه کافی تا رسیدن به اشباع، قابلیت اعتماد با طراحی فرایند تحقیق و عدم سوگیری محقق؛ و قابلیت اعتبار با تحلیل و کدگذاری جداگانه توسط یکی از اساتید گروه روانشناسی دانشگاه تبریز حاصل شد. درنهایت با اجماع کدهای به دست آمده، مضامین اصلی مورد تأیید قرار گرفت.

یافته‌ها

نمونه پژوهش در دامنه سنی ۱۰-۱۱ قرار داشت و از نظر سطح پیشرفت تحصیلی در حد متوسط و بالاتر از حد متوسط؛ و سطح طبقه اجتماعی و اقتصادی والدین آن‌ها در حد متوسط بود و میزان سواد والدین آن‌ها در دامنه مدرک ابتدایی تا لیسانس قرار داشت. در اطلاعات به دست آمده از تبیین تجارب شرکت‌کنندگان پژوهش، ۴ مضمون اصلی و ۱۷ مضمون فرعی استخراج شد.

پیدا کرد که داده‌های جمع‌آوری شده به اشباع رسید (به شرکت‌کننده‌ها کدهای ۱ تا ۱۰ اختصاص یافته است). هنگام مصاحبه ابتدا سعی شد با توضیح هدف پژوهش و رعایت معیارهای اخلاقی، شامل توجه به مشارکت کودک، توانایی برقراری ارتباط دوستانه و توأم با صداقت، رضایت شرکت‌کنندگان، محرمانه بودن اطلاعات و عدم تحریف داده‌ها، اعتماد و اطمینان متقابل بین محقق و مصاحبه‌شوندگان برقرار شود. سپس از دانش‌آموزان خواسته شد، تجربه‌های خود را قبل از ورود به بازی، در حین و بعد از انجام بازی‌های رایانه‌ای بیان کنند و لذت و درد حاصل از آن را به‌طور مفصل شرح دهند. مصاحبه‌ها با اطلاع قبلی شرکت‌کننده ضبط شد و زمانی که نقطه ابهامی برای پژوهشگر باقی نمی‌ماند، مصاحبه به اتمام می‌رسید؛ در ادامه هرکدام از مصاحبه‌ها بر روی کاغذ پیاده شد و برای بالا بردن دقت کار، نسخه‌ها با نوار مقایسه شد. با توجه به درگیری مداوم و طولانی مدت پژوهشگر جهت جمع‌آوری اطلاعات، تجارب قبلی و ارتباط پژوهشگر با افراد شرکت‌کننده و تلفیق شیوه‌های مختلف گردآوری داده‌ها مثل مصاحبه، مشاهده و خاطره‌گویی، داده‌های پژوهش از مقبولیت بالایی برخوردار می‌باشند. برای تجزیه و تحلیل داده‌های جمع‌آوری شده، علاوه بر تحلیل دستی داده‌ها به روش Smith که شامل پنج مرحله خواندن و بازخواندن، تشخیص و برچسب زدن به مضمون‌ها، لیست کردن و خوشه‌بندی تم‌ها، ایجاد یک جدول خلاصه‌سازی و تلفیق موارد است (۲۰)، از نرم‌افزار MAXQDA10 به عنوان یک شیوه کمکی در وارد کردن داده‌ها استفاده شد. در این پژوهش، پس از انجام مصاحبه‌ها و تولید داده‌ها، بلافاصله محتوای تک‌تک آن مکتوب و تحلیل آغاز شد. در مرحله دوم، یعنی تجزیه و تحلیل داده‌ها، ابتدا هریک از متون با دقت بازخوانی شد و مضامین یا برداشت‌های اولیه؛ در گوشه‌ای از متن پیاده شده، نگاشته

جدول ۱: مقوله‌های اصلی و فرعی مستخرج از داده‌ها

مضمون اصلی	مضمون فرعی	نمونه تجربه
پیامد جسمانی	۱- درد مفصلی	وقتی زیاد بازی می‌کنم گردنم درد می‌کند.
	۲- بی‌حسی دست	آنقدر بازی می‌کنم که دستام بی‌حس می‌شه.
	۳- آبریزش چشم	شب وقتی تنها بازی می‌کنم از چشمانم آب می‌آد.
	۴- احساس خستگی	خسته میشم و سرم گیج می‌ره دیگه آدم نمی‌تونه بلند بشه.
	۵- بی‌حرکی	دوست دارم موقع بازی یه جا بشینم و تا آخر ادامه بدم.
پیامد روانی	۱- جذابیت کاذب	میگم باید حتماً برنده شم و تلاش می‌کنم تا کاپ را ببرم.
	۲- استرس و اضطراب	به خودم فشار می‌آرم تا به مراحل بالاتر برم و بیشتر لذت ببرم.
	۳- غوطه‌ور شدن	بازی در مغز آدم می‌چرخه.
	۴- آشفتگی خواب	بعضی وقتا در خواب هم بازی می‌کنم و فریاد می‌زنم.
	۵- کاهش تحمل و عصبانیت	وقتی گوشیم در مرحله حساس خاموش می‌شه فریاد می‌زنم.
پیامد اجتماعی	۱- راهی برای اجتماعی شدن	بیشتر با دوستانم مسابقه می‌دم.
	۲- پرخاشگری	وقتی شکست می‌خورم داد می‌زنم و گوشی را به بالش می‌کوبم.
	۳- گوشه‌گیری	بازی رو دوس دارم و می‌خوام موقع بازی تنها باشم تا کسی مزاحم نشه.
	۴- وسیله کنترل	برا این که مزاحم مامانم نشم و شلوغی نکنم اجازه میدم بازی کنم.
پیامد تحصیلی	۱- مشوق و وسیله ارتقاء انگیزش	مامانم می‌گه اول درساتو بخون و بعد با تبلت بازی کن.
	۲- عقب افتادن از آموزش مدرسه	از درس عقب می‌مانم و موقع انجام تکلیف زود تموم کنم و وقت نمی‌دارم.
	۳- نداشتن تمرکز	موقع انجام تکلیف یهو فکرم میره پیش بازی.

پیامد جسمانی: یکی از مضمون‌های اصلی پیامد جسمانی بود که برای آن ۵ زیر مضمون «درد مفصلی، بی‌حسی دست، آبریزش چشم، احساس خستگی و بی‌حرکی» شناسایی شد.

تجارب بیشتر شرکت‌کنندگان بیانگر این واقعیت بود که بیشتر آن‌ها موقع بازی انواع درد جسمانی را متحمل می‌شوند؛ زیرا به دلیل خیره شدن مداوم به صفحه نمایش رایانه، چشمان فرد به شدت تحت فشار نور قرار می‌گیرد و دچار عوارض می‌شود؛ از طرفی کودکان به دلیل جذابیت زیاد، چنان غرق بازی می‌شوند که در یک وضعیت ثابت ساعت‌ها می‌نشینند و به همین دلیل ستون فقرات و استخوان‌بندی آن‌ها دچار مشکل می‌شود. برای مثال، یکی از شرکت‌کنندگان در مصاحبه می‌گفت: «وقتی در خانه تنهام، جنگ و ماشین زیاد بازی می‌کنم... در آخر می‌بینم دستام درد داره و بی‌حس شده و گردنم درد می‌کنه...» (کد ۱۰). یا «موقع بازی در یک جا می‌شینم و آنقدر غرق بازی می‌شم که از شدت نگاه چشمام خسته می‌شه و حتی آب می‌آد...» (کد

۴). اغلب نمونه‌ها به نشستن‌های طولانی در یک‌جا و بی‌حرکی اشاره داشتند، یکی از مصاحبه‌شوندگان می‌گفت: «وقتی شب در اتاقم بازی می‌کنم چشمامو به صفحه گوشی می‌دوزم آنقدر بازی می‌کنم تا گوشی را یکجایی پرت می‌کنم و اونجا دراز می‌کشم...» (کد ۱).

این نوع تجارب نشان داد که اختصاص ساعات زیاد به بازی‌های رایانه‌ای، آسیب‌های جسمانی فراوانی از جمله سردرد، چشم‌درد، کمردرد، دردهای مفصلی انگشتان و مچ دست و خارج شدن ستون فقرات از حالت طبیعی را نیز می‌تواند به همراه داشته باشد.

پیامد روانی: مضمون اصلی دیگر پیامد روانی بود. تمام مصاحبه‌شدگان، بارها از حالت‌های روانی که بازی‌ها برای آن‌ها ایجاد کرده سخن به میان آوردند. برای این مقوله، ۵ مضمون فرعی «جذابیت کاذب، استرس و اضطراب، غوطه‌ور شدن، آشفتگی خواب، کاهش تحمل و عصبانیت» شناسایی و نام‌گذاری شد.

صدام می‌کنه سرشان داد می‌زنم ... اگه از بابام نمی‌ترسیدم گوشیمو به زمین می‌زدم...» (کد ۳). در مصاحبه کودکان گرایش به تنهایی و گوشه‌گیری در حین بازی، در کودکانی که به‌طور مداوم با این بازی‌ها درگیرند، آشکار بود. روحیه انزواطلبی باعث می‌شود که کودک از گروه هم‌سالان جدا شود و در صورت نداشتن نظارت والدین، بیشتر اوقات خود را با بازی بگذراند. در لابه‌لای صحبت دیگری این بود «دوس دارم توخونه تنها باشم و بیشتر بازی کنم ... وقتی مامانم خونه اس برا این‌که شلوغی نکنم اجازه می‌ده بازی کنم» (کد ۷).

پیامد تحصیلی: بخشی از مصاحبه‌ها حاکی از آن بود که بعضی افراد از تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر درس و مدرسه خودآگاهی دارند و به نوعی در جملات خود آن را بیان داشتند. این مضمون اصلی دارای مضمون‌های فرعی «مشوق و وسیله ارتقا انگیزش، عقب افتادن از آموزش مدرسه و نداشتن تمرکز» بود.

تجارب بعضی از شرکت‌کنندگان نشان می‌داد که خانواده‌هایشان از بازی‌ها به عنوان تشویق در انجام کار و تکالیف استفاده می‌کنند؛ و به شرطی اجازه بازی به فرزندان خود می‌دهند که تکالیف درسی خود را انجام داده باشند. برای نمونه شرکت‌کنندگانی اظهار داشتند: «مامانم می‌گه اول درساتو بخون و بعد با تبلت بازی کن، منم سریع تکالیفم را انجام می‌دم تا بتونم زود بازی کنم...» (کد ۵،۷)؛ اما این کار باعث می‌شود که آن‌ها از درس و مدرسه عقب بمانند؛ همان‌طور که دیگری می‌گفت: «...من اوایل بازی معمایی و فکری می‌کردم اما کم‌کم مسابقه ماشین و بازی‌های جنگی نصب کردم؛ که باعث شده من در درس‌هایم عقب بمانم، بعضی مواقع تصمیم می‌گیرم بازی را پاک کنم اما وقتی درس می‌خونم باز فکرم با بازی است و دوباره نصب می‌کنم، ولی از این کارم ناراحت می‌شم...» (کد ۸). این نوع تجارب نشان می‌دهد هرچند کودکان به خاطر جذابیت موجود در بازی‌ها، زمان زیادی را برای آن صرف می‌کنند؛ اما از این که از درس و فعالیت‌های مدرسه عقب می‌افتند احساس ناراحتی می‌کنند.

یکی از دانش‌آموزان بیان می‌کرد: «بعد از بازی کارهایی که در بازی انجام می‌دادم رو انجام می‌دم... آدم احساس می‌کنه خودش داخل بازی شده و همه جا رو مثل محیط بازی می‌بینه» (کد ۷). برخی از بازی‌های رایانه‌ای به‌گونه‌ای طراحی و ساخته می‌شوند که مخاطب را مجبور می‌سازد؛ تا به هر شکل ممکن خود را به پایان بازی برساند و درنهایت خود را قهرمان بلامنازع این بازی‌ها بداند؛ این درگیری بازیکن باعث می‌شود آن‌ها خود را جزئی از بازی تصور نموده و موقع شکست احساس استرس و موقع پیروزی حس غرور نمایند. یکی می‌گفت: «وقتی غذا می‌خورم به بازی فکر می‌کنم، می‌خوام امتیاز بیشتری به دست آرم و تمام مراحل را جلو برم، اما زمانی که در مرحله حساس امتیاز از دست می‌دم عصبانی می‌شم...» (کد ۳). دیگری بیان داشت: «آدم وقتی شکست می‌خوره ناراحت می‌شه و موقع خواب به بازی فکر می‌کنه ... حتی بعضی وقتا در خواب هم بازی می‌کنه و فریاد می‌زنه ... وقتی مامانم دیگر اجازه نمی‌ده بازی کنم بازی در ذهنم می‌چرخه و من آرام و قرار ندارم تا دوباره گوشیمو بگیرم ...» (کد ۹). دانش‌آموز دیگری با شور و هیجان می‌گفت: «... موقع حمله از این بابت نگران می‌شم نکنه مرا بزنن و پیروز جنگ نباشم...» (کد ۶).

پیامد اجتماعی: مقوله اصلی بعدی پیامد اجتماعی بود. این مضمون اصلی شامل ۴ مضمون فرعی «راهی برای اجتماعی شدن، پرخاشگری، گوشه‌گیری، وسیله کنترل» بود. تعدادی از مصاحبه‌شوندگان به نوعی در میان گفته‌های خود بارها از تأثیرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای سخن به میان آوردند و آن را در تداوم گروه‌های دوستی مثبت ارزیابی کردند. یکی از مصاحبه‌شوندگان می‌گفت: «با دوستانم در مدرسه قرار می‌ذاریم باهم بریم گیم نت و آنجا مسابقه بدیم، خیلی می‌چسبه ...» (کد ۲). در لابه‌لای صحبت کودکان دریافتیم که آن‌ها بیشتر بازی‌های جنگی انجام می‌دهند؛ و سعی می‌کنند برای رسیدن به مرحله بعد بازی با نیروهایی به اصطلاح دشمن بجنگد، استمرار چنین بازی‌هایی کودک را پرخاشگر بار می‌آورد؛ برای نمونه «وقتی کلاش بازی می‌کنم دوست دارم همه سربازان دشمن را بکشم...» (کد ۶). دیگری بیان داشت: «وقتی شکست می‌خورم و برادر یا مامانم

بحث

و درد جسمانی را فراموش نموده و حس حضور در جهان واقعی را از دست می‌دهند. این بازیکنان چنان جذب لذت ناشی از بازی می‌شوند که نیازهای دیگر ایشان (خواب، گرسنگی، استراحت، ورزش و ...) در وهله دوم قرار می‌گیرد؛ و بدین گونه سلامت جسمانی آن‌ها تهدید می‌شود.

یافته دیگر قابل بحث در این پژوهش نشان‌دهنده پیامد روانی حاصل از بازی‌های رایانه‌ای بود. در بعد روانی نیز به نظر می‌رسد که بازی‌های رایانه‌ای ارتباط منفی با سلامت روانی کودکان داشته و تأثیر مستقیمی بر میزان رفتارهای پرخاشگرانه، اضطراب، افسردگی و گوشه‌گیری و انزوای بازیکنان دارند. البته تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی افراد و شدت و اهمیت آن وابسته به عواملی مانند درجه و شدت خشونت در بازی‌های رایانه‌ای، توانایی بیننده در تشخیص و تمیز دنیای خیالی بازی و دنیای واقعی، توانایی او در مهار تمایلات و انگیزه‌های خود، چارچوب ارزشی که فرد در آن رشد کرده است یا هم‌اکنون در آن زندگی می‌کند و نیز ارزش‌هایی که در متن و محتوای بازی نهفته است، می‌باشد (۲۲)؛ این یافته با نتیجه پژوهش شبیری و همکاران (۲۳) که نشان داد، دانش‌آموزانی ابتدایی که به بازی‌های رایانه‌ای نمی‌پرداختند؛ از نظر سطح سلامت روانی در همه ابعاد (پرخاشگری، افسردگی، اضطراب، حساسیت بین فردی، علائم جسمانی) در شرایط بسیار بهتری نسبت به دانش‌آموزانی که کم یا زیاد به بازی می‌پردازند، قرار داشتند، همخوانی داشت. آنچه در بازی اتفاق می‌افتد دقیقاً به این صورت است که ما اعمالی را به کررات انجام می‌دهیم و بعد آن‌ها را باور می‌کنیم. از لحظه‌ای که نخستین کلیک بازیکن برای شروع بازی صورت می‌گیرد، دستگاه باور بازی به کار می‌افتد. در جریان بازی هر تعاملی که کودکان انجام می‌دهند، در باوری مشارکت می‌کنند؛ که در بازی وجود دارد. بازی را انجام می‌دهند و از باور موجود در محتوا خبر ندارد؛ بنابراین اگرچه تعاملی بودن در بازی‌ها به معنای آزادی سوژه- بازیکن است، با این حال این تعامل دقیقاً در ماشینی عمل می‌کند که بر اساس باورهای خاص سامان یافته است (۲۴). تجاربی از این دست نشان می‌دهد که در طراحی بازی‌های رایانه‌ای، فنون روانشناسی به‌خوبی رعایت شده

با بررسی یافته‌های پژوهش حاضر مشخص شد؛ که اساساً کودکان مورد مطالعه این پژوهش به دلخواه خود نوع بازی‌ها را انتخاب کرده و بزرگ‌ترها هیچ مداخله و نظارتی در این انتخاب نداشتند (کد ۲ و ۷)؛ و آنچه از مصاحبه‌ها استنباط می‌شود تأثیرات فراوان بازی‌های رایانه‌ای است؛ یکی از این تأثیرات، پیامد جسمانی بازی‌های رایانه‌ای بود. وقتی کودکان ساعت‌های زیادی درگیر بازی رایانه‌ای می‌شوند به دلیل خیره شدن مداوم به صفحه نمایشگر بازی احتمال دارد چشمان فرد دچار عوارض شود و از طرفی چون کودکان در حال رشد هستند و نیاز به جنب‌وجوش فراوان دارند، بی‌حرکتی جسمی فرد و یکجا نشان‌های طولانی‌مدت می‌تواند دردهای مفصلی مختلفی را به همراه داشته باشد. این یافته با نتیجه پژوهش Gillespie (۲۱) که نشان داد، مسائل فیزیکی استفاده گسترده از بازی‌ها می‌تواند به طیف گسترده‌ای از اثرات سوء بر کودکان در حال رشد، از جمله تغییرات بینایی، عصبی و فیزیکی منجر شود، همسو بود. در تبیین این یافته می‌توان گفت امروزه بازی‌های رایانه‌ای، با کشش و جاذبه‌ای حیرت‌انگیز، عمده‌ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب کرده‌اند؛ این کشش و جاذبه باعث شده کودکان ساعت‌های زیادی به انجام بازی‌ها رایانه‌ای بپردازند؛ که در صورت عدم نظارت، ممکن است آسیب‌های جسمانی زیادی برای آن‌ها به بار آورد. به باور روانشناسان رشد، از آنجاکه کودکان در مرحله حساس رشد قرار دارند، لازم است جهت تقویت رشد جسمانی به انواع فعالیت‌های فیزیکی لازم در محیط واقعی بپردازند تا ماهیچه‌های آن‌ها رشد نماید؛ اما اگر این کودکان به دلیل جذابیت بازی‌ها ساعت‌های متمادی به انجام بازی مبادرت ورزند؛ این کار گرایش یک‌جا نشینی را تقویت می‌کند و فضای دیجیتال، جای فضای واقعی حس و حرکت را گرفته و موجب می‌شود کودکان در یک جا بنشینند و به بازی ادامه دهند و فقط انگشتان خود را حرکت می‌دهند. کودکانی که در یک وضعیت نامناسب ثابت، ساعت‌ها می‌نشینند؛ ستون فقرات و استخوان‌بندی آن‌ها دچار مشکل می‌شود. بر اساس دیدگاه جریان روان Csikszentmihalyi، کودکانی که درگیر طولانی‌مدت بازی‌ها می‌شوند؛ آن‌چنان غرق آن می‌گردند که زمان و مکان

درک نمی‌کنند. آن‌ها زمانی به خود می‌آیند که ساعت‌های زیادی از وقت خود را صرف این بازی‌ها کرده‌اند. از این‌رو، کودکانی که به‌صورت مداوم با این بازی‌ها درگیرند، درون‌گرا می‌شوند و در جامعه، منزوی و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می‌گردند. روحیه انزواطلبی موجب می‌شود کودک از گروه همسالان جدا شود؛ این خود سرآغازی برای بروز ناهنجاری‌های دیگر است (۲۶)؛ که می‌تواند باعث کمتر شدن تعامل اجتماعی فرد گردد، به‌طوری‌که شخص زمان بیشتری را به تنهایی و زمان کمتری را با خانواده و دوستان سپری کند و در نتیجه به تدریج مهارت‌ها و شکلیابی برای اداره یک ارتباط اجتماعی در دنیای واقعی را از دست داده و یا از آموختن آن باز می‌ماند. افزایش میزان مشغولیت با بازی؛ بالطبع کاهش تماس و تعامل با دیگران را به همراه دارد؛ این امر ضمن آن‌که فرصت آموختن مهارت‌های اجتماعی مؤثر را از فرد سلب می‌کند، آموخته‌های قبلی وی را نیز رو به نقصان می‌برد؛ چراکه مهارت‌های اجتماعی به‌طور معمول آموخته می‌شود و برای تصحیح و تداوم نیاز به پسخوراند دارد؛ که در صورت درگیری مداوم و بدون نظارت کودکان در بازی‌های رایانه‌ای پسخوراند لازم جهت اصلاح یا تغییر رفتارهای اجتماعی حاصل نگشته و مشکلات ارتباطی برای فرد به همراه خواهد داشت.

به علاوه یافته این پژوهش در مورد مسائل تحصیلی، گویایی پیامد مثبت مشوق و ارتقاء انگیزش تحصیلی و پیامد منفی عقب افتادن از آموزش و نداشتن تمرکز تحصیلی در میان کودکان بود. جنبه مثبت این یافته با پژوهش حسن‌ناتج (۱۱) همسو و جنبه منفی آن با نتایج پژوهش‌های (۹، ۱۰) هماهنگ است. در مورد وجهه مثبت، مشوق و وسیله برای ارتقاء انگیزش بودن بازی‌های رایانه‌ای بر اساس اصل پریماک می‌توان این‌گونه تفسیر نمود؛ چون کودکان به بازی‌های رایانه‌ای علاقه داشته و فراوانی انجام آن نسبت به تکالیف درسی و سایر فعالیت‌هایی که از طرف اولیا خواسته می‌شود، بیشتر است پس می‌توان از بازی‌های رایانه‌ای به عنوان مشوقی برای انجام سایر کارها بهره جست. در مورد اثر منفی بازی‌های رایانه‌ای بر تحصیل کودکان می‌توان گفت؛ امروزه جنبه ناخوشایند زندگی، پراکندگی آن است، چراکه

است؛ تا به این ترتیب افراد بیشتری مجذوب آن شوند، به‌گونه‌ای که افراد با غرق شدن در این بازی‌ها، با تقویت کننده‌های کاذب روبه‌رو می‌شوند و آن دسته از افرادی که نمی‌توانند این نیازها را در عالم واقع برآورده کنند؛ بهترین فرصت را پیدا می‌کنند تا به این واسطه امتیاز بگیرند؛ و وقتی نمی‌توانند امتیاز لازم را به دست بیاورند تحمل و صبر خود را از دست داده و عصبی می‌شوند؛ این موارد در بیشتر مواقع استرس آن‌ها را بالا می‌برد و این استرس منجر به بدخوابی و کابوس شبانه با محتوای بازی‌ها می‌شود.

یافته دیگر پژوهش حاضر، حکایت از پیامد اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای داشت. جنبه مثبت این یافته وسیله‌ای برای اجتماعی شدن بود که با پژوهش (۱۳) همسو و جنبه‌های منفی این یافته نیز با نتیجه پژوهش Engelhardt و همکاران (۲۵) که نشان دادند؛ پسرانی که به بازی‌های ویدیویی با محتوای پرخاشگرانه پرداخته بودند، هنگام بازی‌های دیگر نیز پرخاشگری بیشتری را به اشیاء بروز می‌دادند؛ و در رویارویی با موقعیتی ناکام کننده نیز پرخاشگری میان فردی بیشتری داشتند، همخوانی داشت. از دیدگاه بندورا، با توجه به اینکه کودکان در بازی‌های رایانه‌ای، رفتارهای ضداجتماعی را بدون دریافت هیچ نوع تنبیهی انجام می‌دهند. این نوع رفتارهای مجازی، باعث بازداری زدایی رفتار ناهنجار در دنیای واقعی می‌شوند و کودکان این رفتارها را در ارتباطات میان فردی بروز می‌دهند. بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند مشارکت فعال بازیکن را به همراه داشته باشد؛ و افراد نیز می‌توانند بر اساس نقش‌های تعریف شده در بازی، نقش‌آفرینی کنند؛ که این موضوع از یک طرف می‌تواند فرایند اجتماعی شدن کودکان را تسهیل نماید و از طرف دیگر، افراد نیز معمولاً با فراگیری مفاهیم آموزه‌های مستتر در بازی، به‌صورت ناخودآگاه آن‌ها را در عمل به کار می‌گیرند (۲۴)؛ مثلاً وقتی در این نوع بازی‌ها اعمال خشونت جهت تسلط و کسب قدرت برای بازیکن القا می‌شود و بازیکن با تمام وجود اقدام به رفتارهای تخریبی می‌کند با یادگیری این رفتارهای ناخودآگاه، امکان تظاهر آن رفتارها در جامعه قوت می‌گیرد. بازی‌های رایانه‌ای، به‌گونه‌ای افراد را با خود همراه می‌کنند که گذشت زمان را به هیچ وجه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای جهت بازبینی انواع بازی‌های موجود در بازار ایران ارائه نشود؛ به دلیل این‌که غالب بازی‌های موجود در بازار با فرهنگ بومی و ملی متناسب نیست و طراحان و سازندگان بازی ایرانی هم به دلیل بی‌توجهی و نبود بستر مناسب، توان ارائه و ساخت بازی هم‌سطح با بازی‌های خارجی را ندارند؛ لاجرم کودکان به سمت این بازی‌ها کشیده شده و از پیامدهای منفی ناشی از بازی‌ها مصون نخواهند ماند. شاید، بتوان دلیل این مغایرت را این‌گونه توضیح داد؛ که تکنولوژی و فن‌آوری‌های نوین در عصر جدید در کنار مزایایی که در راستای پیشرفت تحصیلی و عملکرد بهینه دانش‌آموزان دارند، معایبی هم بر آن‌ها مترتب است؛ و همین امر نیاز به مطالعات عمیقی را در این زمینه بیش‌ازپیش توجیه می‌کند. با توجه به این‌که این پژوهش بر روی دانش‌آموزان ابتدایی و به شکل غیر تصادفی انجام گرفت؛ لذا امکان تعمیم آن به سایر گروه‌های سنی با محدودیت همراه است. بر این اساس پیشنهاد می‌شود بازی‌های رایانه‌ای با سایر روش‌های تحقیقات کیفی و با گروه‌های سنی متفاوت، با توجه به فرهنگ بومی و بافت متفاوت مدارس ایران بررسی شود. همچنین با توجه به این‌که اطلاعات جمع‌آوری شده از دانش‌آموزان پسر دوره ابتدایی به دست آمده است؛ بنابراین با محدودیت‌هایی جهت کاربرد آن برای دانش‌آموزان دختر و همچنین سایر مقاطع تحصیلی مواجه هستیم که برای مطالعات گسترده‌تر، پیشنهاد اجرای پژوهش‌های مشابه در مقاطع تحصیلی بالاتر و دانش‌آموزان دختر مدارس ارائه می‌شود. همچنین پیشنهاد می‌شود، در آموزش و پرورش کشور برنامه‌های گسترده‌ای جهت آگاهی اولیا و دانش‌آموزان از مزایا و معایب رسانه‌های دیجیتال خصوصاً بازی‌های رایانه‌ای تدوین و عملیاتی شود.

تشکر و قدردانی

مطالعه حاضر برگرفته از طرح پژوهشی مصوب دانشگاه تبریز دارای کد پژوهش ۱۷/۳۳۵۰۸/د است. بدین‌وسیله از تمامی شرکت‌کنندگان در این مطالعه تشکر و قدردانی می‌شود.

تضاد منافع

وجود چندین رسانه دیجیتالی و انواع فضای مجازی مثل بازی رایانه‌ای باعث شده که دائماً افراد با چرخش زاویه دوربین روبرو باشند. وقتی کودکان در بازی‌های رایانه‌ای به‌طور روزانه با پدیده‌های پراکنده سروکار داشته باشند، توانایی تمرکز روی جزئیات را از دست می‌دهند. چیزی که خلاف یادگیری است؛ ذهن کودکانی که بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند به زمان‌های کوتاه، سرعت‌های بالا و هیجانات متوالی عادت می‌کند و مهارت تمرکز و دقت طولانی مدت را از دست می‌دهد (۲۷). همچنین از منظر رفتارگرایی می‌توان گفت که اشخاص در شرایط معمولی تقویت‌کننده‌های کوچک و فوری را به تقویت‌کننده‌های بزرگ و دیر آیند ترجیح می‌دهد؛ بر این اساس چون بازیکن در بازی‌های رایانه‌ای تقویت‌کننده‌های فوری دریافت می‌کند و در عین حال خودش در جریان بازی درگیر است، همیشه سعی می‌کند نسبت به تکالیف درسی تعلل نشان دهد؛ زیرا اولاً در انجام فعالیت‌های مدرسه یا تقویت‌کننده‌ای وجود ندارد و یا در صورت وجود دیرآیند و قابل دسترس برای دانش‌آموزان نیست؛ در نتیجه کودکان در صورت عدم وجود نظارت والدین و اکراه مدرسه، اوقات خود را با بازی‌های رایانه‌ای مشغول شده و آن را به تکالیف مدرسه ترجیح خواهند داد.

نتیجه‌گیری

در کل می‌توان با توجه به نتایج این مطالعه درباره تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان چنین استنباط نمود، انجام بازی‌های رایانه‌ای در صورت عدم نظارت، آسیب‌های و تبعات مختلفی از جمله کاهش توانایی تحصیلی، مشکلات ارتباطی، روانی و جسمانی که در اثر استفاده بیش از حد و بی‌هدف بازی‌های رایانه‌ای توسط کودکان ایجاد می‌شود، در پی خواهد داشت؛ اما انجام این بازی‌ها در مدت‌زمان کم نه‌تنها تأثیر منفی بر کودکان ندارد بلکه می‌تواند تأثیر مثبتی هم داشته باشد. البته به شرط آن‌که نظارت والدین یا مربی همیشه بر نوع بازی‌ها و مدت‌زمان انجام آن باشد. پس می‌توان گفت اگر نظارتی از طرف اولیا و مربیان بر زمان و نوع بازی‌های رایانه‌ای کودکان انجام نگردد و سازوکار مشخصی از طرف

نویسندگان مقاله هیچ‌گونه تضاد منافی درباره این پژوهش گزارش نکرده‌اند.

References

1. Digital Game Research Center (DIREC). From fun to learning. *Electronic Journal of Game Studies* 2016; 2: 2-5. [In Persian].
2. Jadidiyan AH, Pasha Sharifi H, Ganji H. The effect of computer games on selective reaction time, working memory and spatial visualization: A meta-analytic review. *Educational Psychology* 2013; 9(28): 58-70. [In Persian].
3. Al Yasin Art and Cultural Institute. The Effect of Computer Games on the Lifestyle of Children and Adolescents in Conversation with Engineer Majid Ghaderi [cited 2017 Jan 7]. Available from: <http://www.manaviyat.ir/index.aspx?fkeyid=&siteid=1&pageid=130&newsview=469>. [In Persian].
4. Entertainment Software Association (ESA). Essential Facts about the Computer and Video Game Industry. [cited 2016 Sep 23] Available from: <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2016/04/Essential-Facts-2016.pdf>. [In Persian].
5. Iran Computer & Video Games Foundation. The chairman of the National Board of Directors of the National Games of Computer Games, in a conversation with Iran, reported: "One-third of Iranians playing computer games. [cited 2016 Sep 23] Available from: <https://www.ircg.ir/fa/news/2296>. [In Persian].
6. Abaspour S. Iranian professional gamer? ... a bitter prank | Professional gaming status in the ancient land. [cited 2016 Sep 23] Available from: <https://gamefa.com/374852/>.
7. Khaniki H, Barekat M. Representation of cultural ideologies in computer games. *New Media Studies* 2016; 1(4): 99-131. [In Persian].
8. Fardin MA, Shirazi M. Comparing social support in adolescents interested in different types of computer games. *Iranian Journal of Health Education & Promotion* 2016; 4(1): 65-73. [In Persian].
9. Homa. Positive and negative effects of computer games. [cited 2016 Sep 30] Available from: <http://www.iranair.com/portal/File/ShowFile.aspx?ID=6595e2f4-5e32-4fdd-8e80-dd03f4101e25>. [In Persian].
10. Lin CH, Lin SL, Wu CP. The effects of parental monitoring and leisure boredom on adolescents' Internet addiction. *Adolescence* 2009; 44(176): 993-1004.
11. Hasan Nattaj F, Taghipour javan AA, Faramarzi S, Rastgar F. The impact of cognitive-based video games on executive functions in preschool children with neuropsychological learning disabilities. *Journal of Child Mental Health* 2015; 2(2): 35- 45. [In Persian].
12. Isenberg JP, Quisenberry N. A position paper of the association for childhood education international play: Essential for all children. *Childhood Education* 2002; 79(1): 33-9.
13. Yang S. An informal discussion on internet matters. Moral construction for children and young people. *Chinese Education and Society* 2006; 39(1): 65-83.
14. Farahmand M. Girls and the use of internet. *The Quarterly Journal of Women and Family Socio Cultural Council* 2008; 11(41): 135-70. [In Persian].
15. Kosari M. Semiotics of mass media. *Journal of Media* 2008; 73: 31-56. [In Persian].
16. Abdollahi R, Rasulizadeh Tabatabaei K. The effect of computer games on personality characteristics and adolescent adaptation. *Journal of Women Police Studies* 2013; 7(18): 84-106. [In Persian].
17. Saffarian Hamedani S, Abdollahi M, Daeizade H, Bayat Y. The relationship between the amount of playing computer games and students' mental health and academic performance. *Information and Communication Technology in Educational Sciences* 2013; 3(3): 5-20. [In Persian].
18. Moosavi S, Hasani P. Ethical considerations in qualitative research with children's participation. *Medical Ethics Journal* 2017; 11(39): 63-73. [In Persian].
19. Florczak KL. Book review: The practice of nursing research: conduct, critique, and utilization. *Nurs Sci Q* 2005; 18(4): 365-6.
20. Adib Hajbagheri M, Parvizi S, Salsali M. *Qualitative Research Methods*. Tehran: Boshra; 2015. [In Persian].
21. Gillespie RM. The physical impact of computers and electronic game use on children and adolescents, a review of current literature. *Work* 2002; 18(3): 249-59.
22. Shamloo S. *Psychological health*. Tehran: Roshd; 2018. [In Persian].
23. Shobeiri SM, Nozari F, Koohi E, Meiboudi H, Leilapour N, Rashidi S. Impact of computer games on mental health of students. *Iranian Journal of Psychiatric Nursing* 2017; 4(4): 1-7. [In Persian].

24. Anvari MR. The theoretical foundations of video games. The Quarterly Journal of Islam and Social Studies 2016; 4(1): 115-42. [In Persian].
25. Engelhardt CR, Hilgard J, Bartholow BD. Acute exposure to difficult (but not violent) video games dysregulates cognitive control. Computers in Human Behavior 2015; 45: 85-92.
26. Fazlollahi S, Maleki Tavana M. The bad effects of computer games from the viewpoint of educators in district 2 of Qom province. Islam va Pazhuheshhaye Tarbiyati 2011; 3(2): 125-44. [In Persian].
27. Khaniki H, Shah Hoseeni V, Noori Rad F. Explaining education model of “media literacy” in education system. Journal Management System 2016; 27(1): 5-21. [In Persian].

Assessment of Children's Experiences of Playing Computer Games: A Phenomenological Approach

Omid Ebrahimi¹ , Eskandar Fathiazar², Yousef Adib²

Original Article

Abstract

Introduction: Due to the Attraction and enormous diversity of computer games, children and adolescents allocate a notable part of their time and energy to play these games. This necessitates the study of their Advantages and disadvantages. Therefore, the aim of this study was to represent the outcomes of playing computer games in the fourth grade students.

Method: This is a qualitative and phenomenological study. In this study, 10 students were selected from the forth grade elementary students using purposive sampling and interviewed in-depth until data saturation was achieved. Data were coded and analyzed manually using Smith and MAXQDA 10 software.

Results: The findings were categorized into four main themes: "physical outcomes, psychological outcomes, social outcomes, and educational outcomes" and 17 sub-themes.

Conclusion: Students' experiences showed that playing computer games for a long time and without parental supervision, has various adverse outcomes, therefore, schools and families can significantly prevent such outcomes by supervision and planning.

Keywords: Childhood experiences, Computer games, Phenomenology

Citation: Ebrahimi O, Fathiazar E, Adib Y. **Assessment of Children's Experiences of Playing Computer Games: A Phenomenological Approach.** J Qual Res Health Sci 2019; 7(4): 383-394.

Received date: 21.07.2017

Accept date: 17.17.2017

Published: 19.03.2019

1- Young Researchers and Elite Club, Tabriz Branch, Islamic University of Tabriz, Tabriz, Iran

2- Professor, Faculty of Education and Psychology, Department of Psychology, Tabriz University, Tabriz, Iran

Corresponding Author: Omid Ebrahimi, Email: omidebrahimi660@gmail.com