

عنوان مقاله:

نقش بازی های رایانه ای عاملی بر افزایش سطح اضطراب، پرخاشگری و اضافه وزن در نوجوانان و جوانان

محل انتشار:

ماهنامه پایا شهر، دوره 6، شماره 63 (سال: 1403)

تعداد صفحات اصل مقاله: 13

نویسنده:

سیما دردخوار - دانشجوی کارشناسی دانشگاه فرهنگیان سلمان فارسی شیراز

خلاصه مقاله:

این پژوهش باهدف بررسی نقش بازی های رایانه ای عاملی بر افزایش سطح اضطراب، پرخاشگری و اضافه وزن در نوجوانان و جوانان انجام شد. پژوهش حاضر با رویکرد توصیفی-اسنادی است که با روش کتابخانه ای و مروری بر منابع نظری مرتبط صورت گرفت؛ پس از تبیین مفاهیم و پیشینه ی تحقیق، به بررسی بازی های رایانه ای، محاسن و معایب بازی های رایانه ای، پرخاشگری و انواع آن، اختلال اضطراب و چاقی و عوامل موثر بر آن پرداخته شد. نتایج این بررسی نشان داد که با گذشت زمان بازی های رایانه ای جایگاه ویژه ای نزد اقشار مختلف جامعه یافته اند و گروه هدف این بازی ها کودکان و نوجوانان هستند. بازی هایی که می تواند در زمینه های بسیاری از جمله پرورش خلاقیت، حس مسئولیت پذیری و... اثربخش باشند ولی در زمینه هایی نیز می تواند تاثیرات منفی عمیقی بر جای گذارد. با توجه به پژوهش های متعدد، باید یکی از تاثیرات غیرقابل انکار این بازی ها را تزییق خشونت و پرخاشگری و ایجاد حس اضطراب به مخاطبان دانست و از آنجایی که کودکان و نوجوانان در سنینی هستند که بیشتر از طریق مشاهده یاد می گیرند باید در این سنین کنترل بیشتری بر روی این موارد داشت و در غیر این صورت با نهادینه شدن روحیه خشونت طلبی و پرخاشگری، در آینده با جامعه ای خشن روبه رو خواهیم بود همچنین با توجه به اینکه نوجوانان در سن بلوغ و رشد هستند استفاده بیش از اندازه از فعالیت های غیرفعال مانند بازی های رایانه ای، می توان انتظار داشت به مرور این کم تحرکی باعث افزایش وزن در آنها شوند.

کلمات کلیدی:

بازی رایانه ای، پرخاشگری، اضطراب، دانش آموزان، مدرسه، دانشگاه.

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/2031799>

