

عنوان مقاله:

بررسی ارتباط بین بازی های رایانه ای و ویدئویی و سلامت روانی کودکان و نوجوانان: مروری سیستماتیک

محل انتشار:

همایش ملی مراقبت مبتنی بر نوتوانی و بازتوانی (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 1

نویسندگان:

صبا عیسوند - دانشجوی کارشناسی پرستاری، کمیته تحقیقات دانشجویی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد دزفول، دزفول، ایران

امین عبدالوند - دانشجوی کارشناسی مامایی، کمیته تحقیقات دانشجویی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد دزفول، دزفول، ایران

مهتاب حافظیان - دانشجوی کارشناسی مامایی، کمیته تحقیقات دانشجویی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد دزفول، دزفول، ایران

نیلوفر رئیسی - دانشجوی کارشناسی مامایی، کمیته تحقیقات دانشجویی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد دزفول، دزفول، ایران

خلاصه مقاله:

سابقه و هدف: در عصر جدید، تغییراتی در سبک بازی های کودکان و نوجوانان ایجاد شده است. بازی های رایانه ای و ویدئویایی ترین این بازی ها هستند که بخش عمده ای از اوقات فراغت کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده است. مطالعه حاضر با هدف تعیین ارتباط بین بازی های رایانه ای و ویدئویی و سلامت روانی کودکان و نوجوانان انجام شده است. روش جستجو: مطالعه حاضر یک مطالعه ی مروری سیستماتیک می باشد که با جستجو در بانک های اطلاعاتی sid, magiran, pubmed و موتور جستجوی علم نت و Google scholar با کلید واژه های کودکان، نوجوانان، بازی، رایانه، ویدئو کامپیوتر، سلامت روان و معادل انگلیسی آنها بدون محدوده زمانی انجام شده است. در مجموع از 15 مقاله برگزیده، 12 مقاله مداخله ای مطابق با هدف مطالعه بررسی شد. یافته ها: نتایج مطالعات مختلف نشان می دهد که استفاده ی زیاد از این بازی ها سبب اختلالات رفتاری چون خشونت، پرخاشگری، اضطراب، عدم اعتماد بنفس و خدشه دار شدن باورهای دینی و فرهنگی می شود. این افراد هنگام شکست در بازی، رفتارهایی چون مشیت و لگد زدن، اعتیاد به بازی، پرتاب وسایل اطراف و ناسزا گویی می پردازند. آنها دلیل انجام این بازی ها راهیجان زیاد، رسیدن به هدف و موفقیت، کشتار در بازی و رقابتی بودن آنها می دانند. همچنین این بازی ها سبب تقویت تعاملات اجتماعی می شوند و آنها تمایل به فعالیت هایی چون رفتن به سینما، مهمانی و پارک و بازی با دوستان دارند. بازی های رایانه ای سبب تخلیه هیجانات، تقویت ذهن، سرعت عمل، دقت بیشتر، هدف مداری و تقویت زبان هم می شوند. نتیجه گیری: با توجه به نتایج مثبت و منفی مطالعات، استفاده از این بازی ها در مدت زمان کم و کنترل شده، تحت نظر والدین و در ساعات مشخص می تواند اثرات مثبتی داشته باشد و در غیر این صورت نتیجه ی معکوس می دهد. توصیه می شود که والدین نظارت دقیقی بر مدت زمان و نوع بازی فرزندان خود داشته و کارشناسان کشور، بازی هایی متناسب با سن و براساس فرهنگ کشور طراحی کنند.

کلمات کلیدی:

کودکان، نوجوانان، بازی، رایانه، ویدئو، کامپیوتر، سلامت روان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/876732>



