

بازیهای رایانه ای علت افت تحصیلی 70 درصد دانش آموزان

یک آسیب شناس اجتماعی و متخصص علوم رفتاری گفت: تحقیقات انجام شده توسط گروه فرهنگی بنیاد صیانت از خانواده نشان می دهد



یک آسیب شناس اجتماعی و متخصص علوم رفتاری گفت: تحقیقات انجام شده توسط گروه فرهنگی بنیاد صیانت از خانواده نشان می دهد که بازیهای رایانه ای علت افت 70 درصد دانش آموزان است. دکتر مجید ابهری در گفتگو با خبرنگار مهر به پژوهش میدانی که توسط گروه فرهنگی بنیاد صیانت از خانواده انجام شد اشاره کرد و افزود: این پژوهش میان 4 هزار و 722 دانش آموز دختر و پسر در نواحی مناطق 16، 10، 7، 3، 2 و 11 در بین طیف کلاسهای سوم تا ششم و دوم و سوم راهنمایی در مقایسه با نمرات و معدل سال قبل انجام گرفت.

وی گفت: این تحقیق نشان می دهد که 70 درصد از این دانش آموزان افت تحصیلی خود را ناشی از استفاده از بازیهای رایانه ای بیش از دو ساعت در روز اعلام کرده و خانواده های آنها نیز با این موضوع کاملا موافق بودند.

این آسیب شناس اجتماعی تاکید کرد: تیک های عصبی، کابوسهای شبانه، اضطراب، دلهره و... از عوارض مشخص این بازیها بر روی دانش آموزان بوده و حتی در زمانهای غیر از بازی موضوع آنها باعث مشغولیت فکری این نوجوانان شده است.

به گفته وی، 30 درصد بقیه تشنجهای خانوادگی یعنی کشمکشهای والدین، تغییر مدرسه و شهر، توجه بیش از اندازه والدین به تحصیل آنها و همینطور بی توجهی والدین به وضعیت خود را عامل افت تحصیلی و تغییر منفی معدل دانسته اند.

ابهری افزود: در مورد دانش آموزان دبیرستانی، بازیهای تلفن همراه چت در فضای مجازی حضور در شبکه های اجتماعی و استفاده از نرم افزارهای وایبر، جی چت و تانگو در کنار بازیهای رایانه ای از عوامل افت تحصیلی درس گریزی و روابط غیر منطقی آنان بوده است که آمار و ارقام آن نیز در دست بررسی است.