

با توجه به پیشرفت گسترده علوم رایانه ای استفاده از کامپیوتر در زندگی روزمره رو به افزایش است. استفاده از کامپیوتر در موارد گوناگون مانند دسترسی به اینترنت که جهان را به یک دهکده جهانی تبدیل کرده است و یا بازیهای گوناگون رایانه ای و..... اثرات مثبت و منفی زیادی بر روی زندگی افراد دارد. اثرات منفی استفاده از کامپیوتر شامل: عدم تحرک و کاهش ارتباطات اجتماعی و اثراتی بر روی بینایی. اثرات مثبت شامل: افزایش دقت تمرکز در فرد و دسترسی سریع و آسان به آخرین اطلاعات روز و.....

تمایل بسیار زیاد بعضی از نوجوانان به بازیهای رایانه ای در صورتی که مانع از فعالیت های دیگر فرد مانند درس خواندن نشود و ساعت بازیهای رایانه ای در روز بصورت مشخص و محدود باشد میتواند حتی مفید بوده و باعث افزایش دقت و تمرکز در فرد شود.

در این تحقیق ما به بررسی اثرات بازیهای کامپیوتری در نوجوانان می پردازیم.

تاریخچه

علاقه و استقبال از بازی های رایانه یی به حدی است که به گفته کارشناسان نیمی از رایانه های شخصی بیشتر به منظور بازی خریداری می شود.

این در حالی است که بیش از ۷۳ درصد دانشمندان از پرداختن به بازی های کامپیوتری کاربران را منع می کنند، خواه آن بازیها ساده یا مشکل باشند. بسیاری از دانش آموزان با فرا رسیدن فصل تابستان اوقات فراغت خویش را با بازیهای رایانه یی سپری می کنند. این با

بازیها که به سطوح سنی پایین تر یعنی ۳ سال رسیده به عنوان وسیله گذران اوقات فراغت به عرصه بزرگسالان نیز کشیده شده است . دنیای پرهیاهوی بازی رایانه بیش از پیش در بین خانواده های ایرانی گسترش یافته است .

بازار داغ بازی رایانه ، بازار سیاه وسیعی در سطح کشور به وجود آورده است که به دلیل عدم وجود قانون کپی رایت ، عناوین متنوع بازی های تولیدکشورهای دیگر با قیمتی نازل در بازار عرضه می شوند.

در ایران تحقیق مدونی که به بررسی شیوع و گستردگی بازیهای ویدیویی رایانه یی پرداخته باشد وجود ندارد. بازیهای ویدیویی رایانه یی در ایران ، شاید با یک تاخیر ۱۰-۱۵ ساله نسبت به غرب در جامعه پدیدار شده است و شروع به رشد کردند.