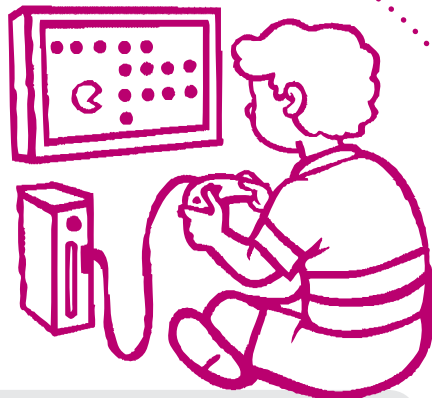


# ارتباط شیوع ناهنجاری‌های قامتی با میزان شیوع بازی‌های رایانه‌ای

▶ **تحسین خطایی، سمیه فتحی**  
**اکرم ابراهیمی، آموزگار ابتدایی شهر تهران**  
**محمد طاهری، کارشناس ارشد رشد حرکتی**



اندام غالب، میزان و ساعات انجام بازی‌های رایانه‌ای در هفته و نوع وسیله مورد استفاده با توجه به اظهارات دانش‌آموز در پرسش‌نامه ثبت می‌شد. در تحقیق حاضر تعداد ساعات بازی بیش از ۵ ساعت در هفته به‌عنوان شیوع بازی‌های رایانه‌ای در نظر گرفته شده است. روش انجام این تحقیق توصیفی هم‌بستگی و به روش مصاحبه و مشاهده بوده و اطلاعات به دست آمده به‌صورت فراوانی‌های خام و درصدی، مشخص و گزارش گردیده است. تجزیه‌وتحلیل داده‌ها توسط نرم‌افزار SPSS ۱۶ انجام شد. نتایج بررسی‌های انجام شده نشان داد که ۶۰ درصد از دانش‌آموزان بیشتر از ۵ ساعت در هفته به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند. به‌طور کلی، در ۸۵ درصد از دانش‌آموزان ناهنجاری‌های قامتی مشاهده گردید: ۱۱/۵ درصد کج گردنی، ۱۴ درصد زانوی پرانتری، ۱۲/۵ درصد زانوی ضربدری، ۱۲ درصد پشت تابدار، ۳۹/۵ درصد سر به جلو، ۱۸ درصد پشت گرد، ۲۷ درصد کمر گود، ۱۷ درصد کف پای صاف، ۳۵ درصد چرخش خارجی پا و ۴۰ درصد عدم تقارن شانه‌ها. بین شیوع بازی رایانه‌ای و عارضه سر به جلو هم‌بستگی قوی و مثبت وجود داشت ( $P \leq 0/05$  و  $r = 0/73$ ).

نتایج این تحقیق نشان می‌دهد با توجه به شیوع بازی‌های رایانه‌ای در بین دانش‌آموزان پسر دوره ابتدایی منطقه ۱ تهران و همچنین درصد بالای ناهنجاری‌های قامتی مرتبط با آن، از جمله سر به جلو، و از طرفی هم‌بستگی بالا میان این دو، نشان می‌دهد که شیوع بازی‌های رایانه‌ای و استفاده ناصحیح و طولانی‌مدت از ابزار مورد استفاده توانسته است به‌طور معنی‌داری باعث ایجاد ناهنجاری سر به جلو در دانش‌آموزان پسر ابتدایی منطقه ۱ تهران شود.

## اشاره

عادات‌های بد و الگوهای غلط زندگی و فعالیت‌های مربوط به آن‌ها می‌تواند ساختار و عملکرد بدن را بر هم بزند. اگر پایه و اساس چارچوب بدن فرد در سنین کودکی شکل صحیحی نگیرد، مسلماً در مراحل بعدی زندگی، او با مشکلات ساختاری مواجه خواهد شد. از این‌رو، شناخت زودهنگام ناهنجاری‌های قامتی با استفاده از روش‌های غربالگری و بررسی عوامل ایجادکننده، از پیشرفت آن‌ها و تغییر شکل‌های شدید جلوگیری می‌کند. امروزه با توجه به شیوع بازی‌های رایانه و تنوع ابزارهایی همچون تلفن همراه، تبلت و رایانه، برخی از ناهنجاری‌های قامتی، به ویژه در سنین کودکی، شایع‌تر شده است.

**کلیدواژه‌ها:** ناهنجاری قامتی، بازی رایانه‌ای، دانش‌آموزان ابتدایی، شهر تهران.

در تحقیق حاضر که گروهی از مربیان تربیت‌بدنی آموزش‌وپرورش منطقه ۱ شهر تهران انجام داده‌اند، میزان شیوع ناهنجاری‌های قامتی و ارتباط آن با میزان رواج بازی‌های رایانه‌ای در میان دانش‌آموزان پسر ابتدایی منطقه ۱ تهران مورد مطالعه قرار گرفته است. به این منظور، دو مدرسه از مدارس دولتی منطقه ۱ تهران (مدارس شهید خوانساری و شهید فرهنگیان) به‌صورت نمونه‌گیری تصادفی انتخاب شدند و تعداد ۳۰۰ نفر از دانش‌آموزان پسر (با میانگین قد ۷/۱۴۱ سانتی‌متر و میانگین وزن ۲۴/۳ کیلوگرم) مورد بررسی قرار گرفتند. برای هر فرد مورد آزمایش، پس از ثبت مشخصات عمومی ابتدا متغیرهای مصاحبه‌ای شامل