IntSym 2019
9th International Symposium

சிறுவர்களின் வன்நடத்தையில் காணொளி விளையாட்டுக்களின் தாக்கம்: (கொக்குவில் பிரதேசத்தை அடிப்படையாகக் கொண்ட ஆய்வு)

S.Thivya[1] and A.Rajkumar[2]

Department of Philosophy, Jaffna University of Srilanka,Srilanka

E-mail: thive8@gmail.com

ஆய்வுச்சுருக்கம்:

சம காலத்தில் சமூகத்தில் நிகழும் பாரிய ஓர் பிரச்சினையாக காணொளி விளையாட்டை விளையாடும் சிறுவர்கள் உடலியல் சார் வன்நடத்தை, கோபம் சார்ந்த வன்நடத்தை, விரோத ரீதியிலான வன்நடத்தை, வாய்மொழி ரீதியலான வன்நடத்தை போன்றவற்றை சமூகத்தில் பிரயோகிப்பது இனங்காணப்பட்ட பிரச்சினை ஆகும். இதற்கமைய சிறுவர்களின் வன்நடத்தையில் காணொளி விளையாட்டின் தாக்கத்தை கண்டறியும் முகமாக “சிறுவர்களின் வன்நடத்தையில் காணொளி விளையாட்டின் தாக்கம்” எனும் தலைப்பில் ஆய்வு மேற்கொள்ளப்பட்டுள்ளது. இவ் ஆய்வானது யாழ்ப்பாணத்தில் உள்ள கொக்குவில் பிரதேசத்தில் ஆய்வு மேற்கொள்ளப்பட்டுள்ளது. கொக்குவில் பிரதேசம் எட்டு கிராம சேவைப் பிரிவைக் கொண்டு காணப்படுகின்றமையால் இப் பிரதேசத்தில் காணொளி விளையாட்டை விளையாடும் 100 சிறுவர்கள் ஆய்வுசெய்யப்பட்டுள்ளனர்.இவ் ஆய்விற்கு சிறுவர்களில் காணொளி விளையாட்டின் தாக்கத்தையும், அவர்களிடம் காணொளி விளையாட்டால் ஏற்பட்டுள்ள வன்நடத்தையையும் கண்டறியும் முகமாக சுயமாகத் தயாரிக்கப்பட்ட வினாக்கொத்தும், 1992ம் ஆண்டு புஸ் மற்றும் பெரி ஆகியோரால் உருவாக்கப்பட்ட வன்நடத்தை வினாக்காத்தும் (Aggression Questionnaire) ஆய்வுக் கருவியாகப் பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளன. முதலாம் நிலை, இரண்டாம் நிலை தரவுகளை அடிப்படையாகக் கொண்டு தரவுகள் சேகரிக்கப்பட்டு, SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) எனும் சமூக விஞ்ஞானத்திற்கான புள்ளிவிபரவியல் தொகுப்பு மென்பொருள் மூலம் தரவுப் பகுப்பாய்வு மேற்கொள்ளப்பட்டுள்ளது. சிறுவர்களின் வன்நடத்தையில் காணொளி விளையாட்டுக்களின் தாக்கத்தை கண்டறிதல் இவ் ஆய்வின் நோக்கம் ஆகும். ஆய்வில் முன்வைக்கப்பட்ட கருதுகோளுக்கான சிறுவர்கள் அதிகம் வன்முறையான காணொளி விளையாட்டுக்களை விளையாடுகிறார்கள், பெண் பிள்ளைகளை விட ஆண்பிள்ளைகள் அதிகம் காணொளி விளையாட்டுக்களில் உள்ள கதாப்பாத்திரங்களை முன்மாதிரியாகக் கொள்கிறார்கள், கூட்டுக் குடும்பங்களை விட தனிக் குடும்பத்தில் வசிக்கும் சிறுவர்கள் அதிகம் காணொளி விளையாட்டின் தாக்கத்திற்குள்ளாகின்றார்கள். சிறுவர்களின் வன்நடத்தைக் காரணிகளான உடலியல் காரணி, வாய்மொழிக் காரணி, கோபம் மற்றும் விரோதம் போன்ற காரணிகளில் பால்நிலை அடிப்படையில் வேறுபாடு காணப்படுகின்றது. சிறுவர்கள் வன்முறையான காணொளி விளையாட்டுக்களை மட்டுமன்றி வன்முறையற்ற காணொளி விளையாட்டுக்களை விளையாடுவதாலும் வன்நடத்தைக்குட்படுகிறார்கள் ஆகியன ஆய்வின் மூலம் நிரூபிக்கப்பட்டுள்ளன. மேலும் காணொளி விளையாட்டின் தாக்கத்தினால் 44% வீதமான சிறுவர்கள் வன்நடத்தையைக் வெளிப்படுத்துகிறார்கள். அதில் 27% வீதத்தினர் வன்முறையான காணொளி விளையாட்டுக்களை விளையாடுபவர்களாகவும், 17% வீதத்தினர் வன்முறையற்ற காணொளி விளையாட்டுக்களை விளையாடுபவர்களாகக் காணப்படுகின்றனர். அந்தவகையில் வன்முறையான காணொளி விளையாட்டுக்களை விளையாடுபவர்களும், வன்முறையற்ற காணொளி விளையாட்டுக்களை விளையாடுபவர்களும் வன்நடத்தைக்குட்படுகிறார்கள். சிறுவர்களின் வன்நடத்தையில் காணொளி விளையாட்டுக்கள் தாக்கம் செலுத்துகின்றது என்பதும் இவ் ஆய்வின் முடிவாகும்.

திறவுச் சொற்கள்:- காணொளி விளையாட்டு, சிறுவர்கள், வன்நடத்தை, பாதிப்பு, போலச் செய்தல், கதாப்பாத்திரம்

1.ஆய்வு அறிமுகம்

இன்றைய கணனியுகத்தில் தொழில்நுட்ப நாகரிகத்தின் வளர்ச்சியானது வெகுசன ஊடகங்களின் பெருக்கத்திற்கு வழிவமைக்கின்றன. தொழில்நுட்ப நாகரிகத்தின் வளர்ச்சியும், வெகுசன ஊடகத்தின் பெருக்கமும் மனித வழ்வில் பல்வேறுபட்ட பரிமாணங்களில் தாக்கத்தை ஏற்படுத்துகின்றன. தொழில்நுட்ப வளர்ச்சியின் விளைவே இன்றைய காணொளி விளையாட்டுக்கள் ஆகும். சிறுவர்கள் அதிகம் விரும்பும் விளையாட்டாக காணொளி விளையாட்டுக்கள் சிறுவர்களில்

செல்வாக்குச் செலுத்தி சிறுவர்களை வன்நடத்தையுடையவர்களாக உருவாகுவது இன்றைய சமூகம் எதிர்கொள்ளும் ஓர் பாரிய பிரச்சினையாகக் காணப்படுகின்றது.

சிறுவர்கள் ஒரு நாட்டின் முதுகெலும்பு. பதினெட்டு வயதிற்குட்பட்ட அனைவரும் சிறுவர்கள் ஆவார். (தேசிய சிறுவர் பாதுகாப்பு அமைச்சு, 2013). சமூகப் பிரச்சினைகளில் ஒன்றான வன்நடத்தை என்பது வன்மையான அல்லது கடுமையான ஓர் நடத்தை ஆகும். மனிதனின் ஆக்கிரமிப்பு, வன்முறை மற்றும் வன்நடத்தை பற்றி கூறும் அறிஞர்கள் அதை விபரிப்பதற்கு ஒரே வார்த்தையைப் பயன்படுத்துகின்றனர். உதாரணமாக வன்நடத்தை சில நேரங்களில் மற்றவருக்கு தீங்கை ஏற்படுத்தும் நடத்தையாக அமைகின்றது. சமூக உளவியலாளர்கள் ஆக்கிரமிப்பு என்ற பதத்தையும், அரசியல் வாதிகள் வன்முறை என்ற பதத்தையும், உளவியலாளர்கள் வன்நடத்தை என்ற பதத்தையும் சுட்டுகின்றனர். (Anderson & Huesmann, 2003).[x]

காணொளி விளையாட்டுக்கள் என்பது இலத்திரனியல் திரையின் முன்பாக விளையாடும் மெய்நிகர் விளையாட்டுக்கள் ஆகும். தொலைக்காட்சியில் கன்சோல் மூலம் விளையாடல், கணனியில் தரவிறக்கம் செய்து விளையாடல், இணையத்தளத்தில் ஆன்லைன் (online) மூலம் விளையாடல், அதி நவீன தொலைபேசியில் தரவிறக்கம் செய்து விளையாடல் என பல சாதனங்களின் ஊடாக இன்று சிறுவர்களின் கரங்களில் காணொளி விளையாட்டுக்கள் தவழ்கின்றன. பொதுவாக காணொளி விளையாட்டுக்கள் 8 வயது முதல் 24 வயதுவரையான பருவத்தினரை இலக்கு வைத்து உருவக்கப்படுகின்றன. அதிலே இன்று அதிகளவு சிறுவர்கள் சிக்கித் தவிக்கிறார்கள்.

காணொளி விளையாட்டுக்கள் அனைத்தும் சிறுவர்களை தம் பக்கம் கவர்ந்திலுக்கும் வடிவமைப்பில் உருவமிக்கப்படுகின்றன. இன்றைய நவீன காணொளி விளையாட்டுகள் முப்பரிமாணத் தெளிவு, கதைக் கருக்களுடனும், அதிரடிப் பின்னணி இசையுடனும் உருவாக்கப்படுகின்றன. வண்ணக் காட்சியமைப்பு, புதிய கதைக் கருவுடன் வருகைதருகின்றன. சிறுவர்கள் வன்முறைசார் காணொளி விளையாட்டுக்களை விளையாடி அதில் உள்ள கதாநாயகர்களாகவும், திருடுபவனாகவும், எதிராளிகளை கொடூரமாகத் தாக்குபவனாகவும், இரக்கமற்றவனாகவும், தீவிரத்தன்மையான நடிப்பின் மூலம் கடுமையான போராளிகளாகவும் தம்மை உருவகிக்கின்றார்கள்.[ix] அந்தவகையில் சிறுவர்கள் மிக குறுகிய காலத்திலேயே வன்நடத்தை கற்றுக்கொள்வதற்கு காணொளி விளையாட்டுக்கள் தாக்கம் செலுத்துகின்றன.

ஆய்வின் நோக்கங்கள்

1. சிறுவர்கள் விளையாடும் காணொளி விளையாட்டுக்களை கண்டறிதல்.

2. காணொளி விளையாடும் சிறுவர்களின் வன்நடத்தையில் பால்நிலை வேறுபாட்டை இனங்காணல்.

3. குடும்ப அமைப்பின் அடிப்படையில் காணொளி விளையாடும் சிறுவர்களின் வன்நடத்தை அறிதல்.

4. காணொளி விளையாடும் சிறுவர்களின் வன்நடத்தை காரணிகளிளை கண்டறிதல்.

5. சிறுவர்களின் வன்நடத்தைக்கான காரணிகளையும் மற்றும் காணொளி விளையாட்டுக்களின் தாக்கத்தையும் இனங்கண்டு, பரிந்துரைகளை முன்வைத்தல்.

ஆய்வின் கருதுகோள்

H1. சிறுவர்கள் அதிகம் வன்முறையான காணொளி விளையாட்டுக்களை விளையாடுகிறார்கள்.

H2. பெண்களை விட ஆண்கள் அதிகம் காணொளி விளையாட்டுக்களில் உள்ள கதாப்பாத்திரங்களை முன்மாதிரியாகக் கொள்கிறார்கள்.

H3. கூட்டுக் குடும்பங்களை விட தனிக் குடும்பத்தில் வசிக்கும் சிறுவர்கள் அதிகம் காணொளி விளையாட்டின் தாக்கத்திற்குள்ளாகின்றார்கள்.

H4. பால்நிலை அடிப்படையில் சிறுவர்களின் வன்நடத்தைக் காரணிகளில் வேறுபாடு காணப்படுகின்றது.

H5.சிறுவர்கள் வன்முறையான காணொளி விளையாட்டை விளையாடுவதால் வன்நடத்தைக்குட்படுகிறார்கள்.

ஆய்வின் முக்கியத்துவம்

சமகாலத்தில் பாரிய ஓர் சமூகப் பிரச்சினையாக வன்நடத்தை இடம்பெறுகின்றது. அதிகளவானவர்கள் 17 மற்றும் 18 வயதினராகக் காணப்படுகின்றார்கள் மற்றும் சிறுவர்கள் அதிகளவு காணொளி விளையாட்டுப் பாவணையில் ஈடுபடுபவர்களாகவும் வன்நடத்தை வெளிப்படுத்துபவர்களாகவும் காணப்படுகின்றமையினால் இன்றைய சமூகத்திற்கு இவ் ஆய்வானது முக்கியத்துவம்வாய்ந்த ஒன்றாக காணப்படுகின்றது. காணொளி விளையாட்டை விளையாடும் சிறுவாகளின் நடத்தையை பெற்றோர்கள் கட்டுப்படுத்த முடியாமைக்கான காரணம் அறியவும், சிறுவர்களின் வன்நடத்தையில் காணொளி விளையாட்டின் தாக்கம் எத்தகையது என நிரூபிப்பதற்கும் இவ் ஆய்வானது பயனுள்ளதாக அமைகிறது.

காணொளி விளையாட்டின் தாக்கங்களிலிருந்து பெற்றோர் மற்றும் சமூகத்தினர் சிறுவர்களைப் பாதுகாப்பதன் அவசியத்தை உணர்வதற்கும் காணொளி விளையாட்டுக்களின் தாக்கம் சிறுவர்களின் வன்நடத்தைக்கு காரணமாகின்றது என்பதை ஆதாரத்துடன் சமூகிற்கு நிரூபிப்தற்கும், சிறுவர்களின் வன்நடத்தையில் காணொளி விளையாட்டுக்களின் தாக்கம் தொடர்பான இவ் ஆய்வு அத்தியாவசியமாக அமைகிறது.

ஆய்வு முறையியல்

ஆய்வு முறையியல்
ஆய்விற்கு உட்படுவோர் : காணொளி விளையாடும் சிறுவர்கள்
ஆய்வு பிரதேசம் : யாழ்ப்பாணத்தில் உள்ள கொக்குவில் பிரதேசம்
பால் :ஆண், பெண்
வயது :8-14
மாதிரி தெரிவு : எழுமாற்றுத்தெரிவு
மாதிரி எண்ணிக்கை : 100
பால்நிலை அடிப்படையிலான மாதிரித் தெரிவு : ஆண் 50, பெண் 50

ஆய்வுக் கருவி

இவ் ஆய்வினை மேற்கொள்வதற்காக பண்புசார் மற்றும் அளவுசார் முறைகள் இரண்டும் பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளன. மேலும் முதலாம் நிலைத்தரவாக காணொளி விளையாட்டின் தாக்கத்தை கண்டறிவதற்கு சுயமாகத் தயரிக்கப்பட்ட 10 வினாக்களையுடைய வினாக் கொத்து பயன்படுத்தப்பட்டது. இது சிறுவர்களுக்கு இலகுவான முறையில் 3 விடைத் தெரிவுகளைக் கொண்டுள்ளது. ஒருபோதும்

இல்லை, சிலவேளைகளில், மிக அதிகமாக என்பன ஆகும். இதற்கான புள்ளித் திட்டமானது சதவீத (Percentage) அடிப்படையில் இடப்பட்டுள்ளது.

மேலும் வன்நடத்தையை அளவிடுவதற்கு Buss, A.H மற்றும் Perry ஆகியோரால் 1992ம் ஆண்டு வெளியிடப்பட்ட புஸ் மற்றும் பெரி வன்நடத்தை வினாக்காத்து (Buss & Perry Aggression Questionnaire (BPAQ)) பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளது. இவ் வினாக்கொத்து வன்நடத்தை வெளிப்பாடுகளை மறைமுகமாகவும் நேரடியாகவும் வெளிப்படுத்தும் 29 வினாக்களைக் கொண்டமைந்துள்ளது. வன்நடத்தை காரணி அடிப்படையில் 4 வகைகளையுடையது. உடலியல் சார் வன்முறைக் காரணி வாய்மொழி ரீதியிலான வன்முறைக் காரணி, கோபம் சார் வன்முறைக் காரணி, விரோதம் சார் வன்முறைக் காரணியைக் கொண்டமைந்துள்ளது. இத்தரவுகளை கொண்டு காணொளி விளையாடும் சிறுவர்களின் வன்நடத்தை “விபரணபுள்ளி விபரணபகுப்பாய்வு [Statistical package for the social science (SPSS2.0 version) மூலம் பகுப்பாய்வு செய்யப்பட்டது.இவ் ஆய்வுக் கருவியின் நம்பகத் தன்மை .768 பெறுமானத்தை பெற்றுள்ளது.

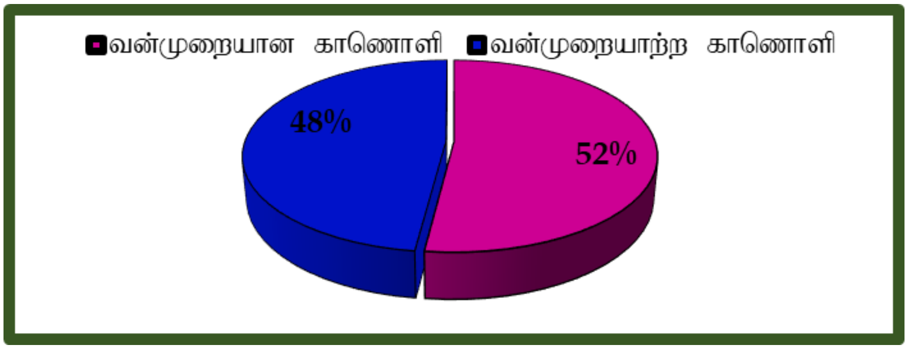
பகுப்பாய்வு

ஆய்வொன்றிலே பெற்றுக் கொள்ப்பட்ட தரவுகளைப் பகுப்பாய்வு சமூக விஞ்ஞானத்திற்கான புள்ளிவிபரவியல் தொகுப்பு 2.0 (Statistical Package for the Social Sciences version 2.0) எனும் மென்பொருள் பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளது. இதில் தரவுப் பகுப்பாய்விற்கு புள்ளி விபரணப் பகுப்பாய்வு (Descriptive Statistics) மற்றும் T Test பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளது.

1.**சிறுவர்கள் அதிகம் வன்முறையான காணொளி விளையாட்டுக்களை விளையாடுகிறார்கள்**

அட்டவணை I : சிறுவர்கள் விளையாடும் காணொளி விளையாட்டுக்கள்

	காணொளி வகை	மீடிறன்	வீதம்	மொத்தநபர்
Valid	வன்முறை காணொளி	52	52.0	52.0
	வன்முறையற்ற காணொளி	48	48.0	100.0
	மொத்தம்	100	100.0	



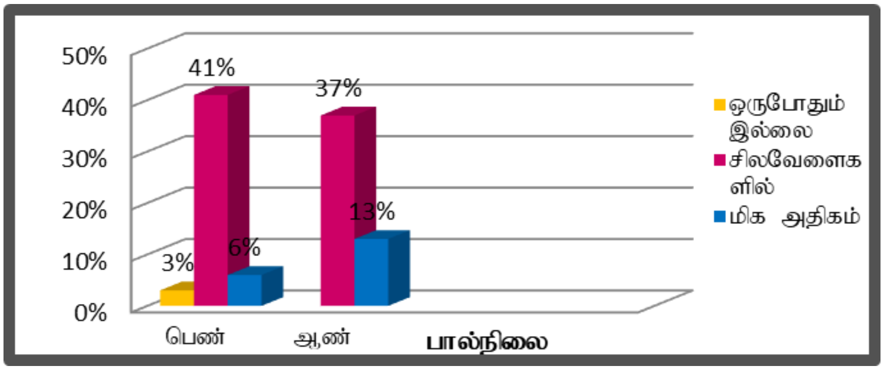
வரைபு:I சிறுவர்கள் விளையாடும் காணொளி விளையாட்டுக்கள் தொடர்பான வரைபு

சிறுவர்கள் விளையாடும் காணொளி விளையாட்டின் பண்புகளுக்கமைய இரு வன்முறை சார்ந்த மற்றும் வன்முறையற்ற காணொளி என வகைப்படுத்தப்பட்டுள்ளன. அட்டவணை 1 மற்றும் வரைபு 1 இல் சிறுவர்கள் விளையாடும் காணொளி விளையாட்டுக்களை காட்டி நிற்கின்றது. இதில் வன்முறையான காணொளி விளையாட்டுக்களை 52% வீதமான சிறுவர்களும், வன்முறையற்ற காணொளி விளையாட்டுக்களை 48% வீதமான சிறுவர்களும் விளையாடுகிறார்கள். விளையாடும் காணொளி விளையாட்டின் வகைக்கமைய குறைந்தளவு சதவீதமே காணப்படுகின்ற போதிலும், சிறுவர்கள் வன்முறையான காணொளி விளையாட்டுக்களையே அதிகம் விளையாடுகின்றனர்.

2. கதாப்பாத்திரங்களை முன்மாதிரியாகக் பின்பற்றுபவர்கள் தொடர்பான விபரம்

அட்டவணை:II கதாப்பாத்திரங்களை முன்மாதிரியாகப் பின்பற்றுபவர்கள்

			முன்மாதிரியைப் பின்பற்றல்			மொத்தம்
பால்நிலை			ஒருபோதும் இல்லை	சில வேளைகளில்	மிக அதிகம்	
Valid	பெண்	எண்ணிக்கை	3	41	6	50
		வீதம்	3.0%	41.0%	6.0%	50.0%
	ஆண்	எண்ணிக்கை	0	37	13	50
		வீதம்	0.0%	37.0%	13.0%	50.0%
மொத்தம்		எண்ணிக்கை	3	78	19	100
		வீதம்	3.0%	78.0%	19.0%	100.0%



வரைபு1: கதாப்பாத்திரங்களை முன்மாதிரியாகக் கொள்பவர்கள் தொடர்பான வரைபு

அட்டவணை II மற்றும் வரைபு II இன் அடிப்படையில் கதாப்பாத்திரங்களை முன்மாதிரியாக் கொள்வதன் அடிப்படையில் பெண்களில் 6% வீதத்தினரும் ஆண்களில் 13% வீதத்தினர் மிக அதிகமாக கதாப் பாத்திரங்களை முன்மாதிரிகளாகக் கொள்கிறார்கள். அந்தவகையில் ஒப்பீட்டளவில் பெண்களைக் காட்டிலும் ஆண்களே மிக அதிகமாகக் காணொளி விளையாட்டில் உள்ள கதாப்பாத்திரங்களை முன்மாதிரிகளாகக் கொள்கிறார்கள்.

2. குடும்ப அமைப்பின் அடிப்படையில் காணொளி விளையாட்டின் தாக்கம் தொடர்பான விபரம்

கீழ்வரும் அட்டவணை III இன் அடிப்படையில் தனிக்குடும்பத்தின் சராசரி விகிதம் 18.827µ ஆகும். இதன் நியம விலகல் 3.24176 ஆகவும், இதன் P value .000 ஆகவும் காணப்படுகின்றது. அதே போல் கூட்டுக் குடும்பத்தின் சராசரி விகிதம் 17.9211µ ஆகும். இதன் நியம விலகல் 3.18257 ஆகவும், இதன் P value .000 ஆகவும் காணப்படுகின்றது. இங்கு தனிக்குடும்பத்தின் P value .000 ஆகக் காணப்படுகின்றமையும், Confidence Interval of the Difference இல் lower, upper இல் “0” உள்ளடங்காமையினாலும், கூட்டுக் குடும்பத்தை விட தனிக்குடும்ப சராசரி விகிதத்தில் 3.9015µ அதிகமாகக் காணப்படுகின்றமையினால் தனிக்குடும்பத்தில் காணொளி விளையாட்டுக்கள் அதிகம் தாக்கம் செலுத்துகின்றது.

அட்டவணை III : குடும்ப அமைப்பின் அடிப்படையில் காணொளி விளையாட்டின் தாக்கம்

குடும்ப அமைப்பு		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
மொத்தம்	தனிக் குடும்பம்	62	18.8226	3.24176	.41170
	கூட்டுக் குடும்பம்	38	14.9211	3.18257	.51628

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Total	Equal variances assumed	.316	.575	1.359	98	.000	3.90153	.66329	-.41476	2.21781
	Equal variances not assumed			1.365	79.516	.000	3.90153	.66034	-.41271	2.21576

4. பால்நிலை அடிப்படையில் சிறுவர்களின் வன்நடத்தைக் காரணிகளில் வேறுபாடு காணப்படுகின்றது.

பின்வரும் வரைபின் III இன் அடிப்படையில் பால்நிலை அடிப்படையில் சிறுவர்களின் உடலியல் சார், வாய்மொழி சார், கோபம் சார் மற்றும் விரோதம் சார் வன்நடத்தைகளிடையான வேறுபாட்டுக்கமைய உடலியல் சார் வன்நடத்தைக் காரணியில் பெண் சிறுவர்களின் சராசரி விகிதம் 17.760µ ஆகவும், 23.880µ ஆகவும், உடலியல் ரீதியான காரணிகளில் பால்நிலை அடிப்படையில் பெண் மற்றும் ஆண் சிறுவர்களிடையே குறிப்பிடத்தக்க வேறுபாடு காணப்படுவதுடன், பெண்களை விட ஆண்களின் சராசரி விகிதம் 6.12µ அதிகமாக உள்ளமையால் பெண்களை விட ஆண்களே காணொளி விளையாட்டின் தாக்கத்தினால் அதிகளவு உடலியல் சார் வன்நடத்தையைக் கொண்டுள்ளார்கள்.

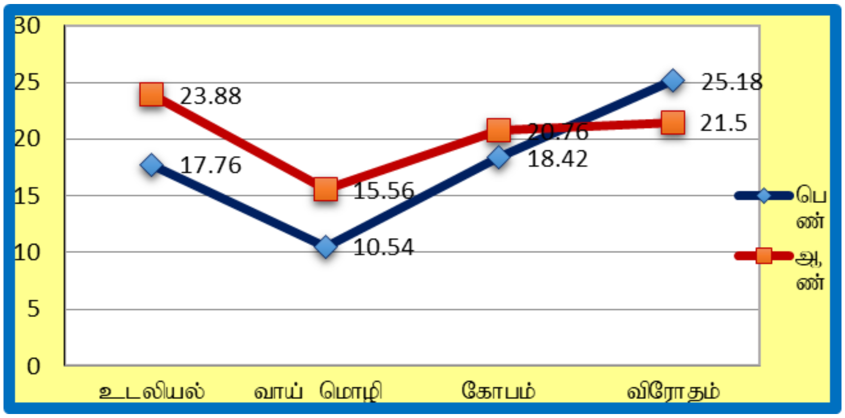
வாய்மொழி சார் வன்நடத்தைக் காரணியில் பால்நிலை அடிப்படையில் பெண் சிறுவர்களின் சராசரி விகிதம் 10.5400µ ஆகவும், ஆண் சிறுவர்களின் சராசரி விகிதம் 15.5600µ ஆகவும் காணப்படுகின்றது. பெண்களை விட ஆண்களின் சராசரி விகிதம் 5.02µ அதிகமாக உள்ளமையால் பெண்களை விட ஆண்களே காணொளி விளையாட்டின் தாக்கத்தினால் அதிகளவு வாய்மொழி சார் வன்நடத்தையைக் கொண்டுள்ளார்கள்.

கோபம் சார் வன்நடத்தைக் காரணியில் பால்நிலை அடிப்படையில் பெண் சிறுவர்களின் சராசரி விகிதம் 18.4200µ ஆகவும், ஆண் சிறுவர்களின் சராசரி விகிதம் 20.7600µ ஆகக் காணப்படுகின்றது. பெண்களை விட ஆண்களின் சராசரி விகிதம் 2.34µ அதிகமாக உள்ளமையால் பெண்களை விட ஆண்களே காணொளி விளையாட்டின் தாக்கத்தினால் அதிகளவு கோபம் சார் வன்நடத்தையைக் கொண்டுள்ளார்கள்.

விரோதம் சார் வன்நடத்தைக் காரணியில் பால்நிலை அடிப்படையில் பெண் சிறுவர்களின் சராசரி விகிதம் 25.1800µ ஆகவும், ஆண் சிறுவர்களின் சராசரி விகிதம் 21.5000µ ஆகக் காணப்படுகின்றது. ஆண்களை விட பெண்களின் சராசரி விகிதம் 3.68µ அதிகமாக உள்ளமையால் ஆண்களை விட பெண்களே காணொளி விளையாட்டின் தாக்கத்தில் அதிகளவு விரோதம் சார் வன்நடத்தையைக் கொண்டுள்ளார்கள்.

எனவே உடலியல் சார் வன்நடத்தை, வாய் மொழி சார் வன்நடத்தை, கோபம் சார் வன்நடத்தை, விரோதம் சார் வன்டநடத்தை என்பவற்றில் பால்நிலை அடிப்படையில் வேறுபாடு காணப்படுகின்றது. மலேசியாவில் கிளங் பள்ளத்தாக்கில் வன்முறையான காணொளி விளையாட்டிற்கும் இளம் பருவத்தினரின் வன்நடத்தைக்கும் இடையேயான உறவைப் பற்றி மேற்கொள்ளப்பட்ட ஆய்வில் ஆண்களை விட பெண்களில் அதிகம் விரோதத்தின் வெளிப்பாடு காணப்படுவதாகக் கண்டறியப்பட்டுள்ளமை குறிப்பிடத்தக்கது.

வரைபு :III பால்நிலை அடிப்படையில் சிறுவர்களின் வன்நடத்தைக் காரணிகள்

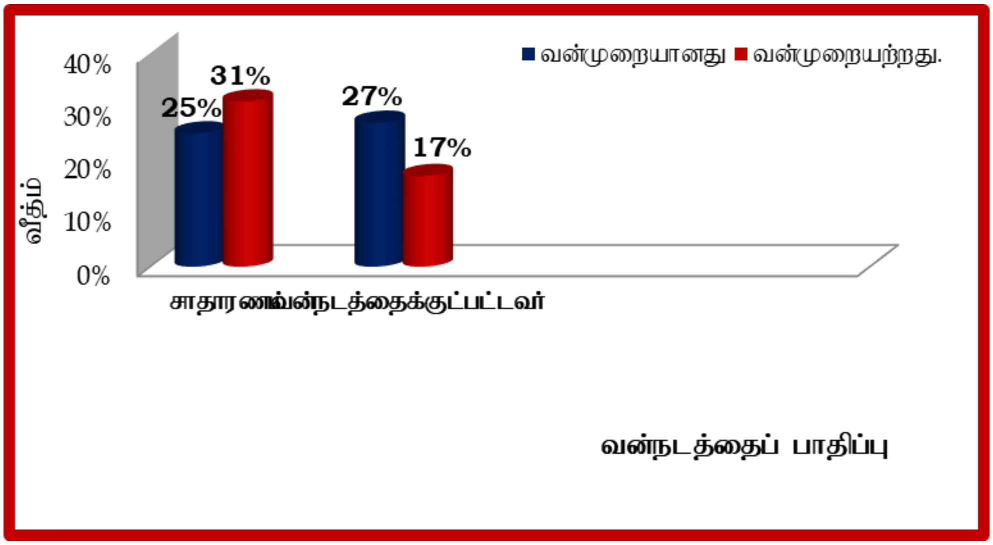


5.காணொளி விளையாடும் சிறுவர்களின் வன்நடத்தை தொடர்பான விபரம்

சிறுவர்களின் வன்நடத்தையில் காணொளி விளையாட்டுக்களின் தாக்கம் தொடர்பான இவ் ஆய்வில் வன்முறையற்ற காணொளிகளை விளையாடுபவர்களை விட வன்முறையான காணொளி விளையாட்டை விளையாடும் சிறுவர்கள் வன்நடத்தைக்குட்படுகிறார்கள் என்பதற்கமைய வன்நடத்தைக்குட்பட்டவர்களில் 27% வீதத்தினர் வன்முறையான காணொளி விளையாட்டை விளையாடுபவர்களாகவும், 17% வீதத்தினர் வன்முறையற்ற காணொளி விளையாட்டை விளையாடுபவர்களாகக் காணப்படுகிறார்கள். அந்தவகையில் வன்முறையற்ற காணொளிகளை விளையாடுபவர்களை விட வன்முறையான காணொளி விளையாட்டை விளையாடுபவர்கள் அதிகம் வன்நடத்தைக்குட்பட்டுள்ளார்கள் என்பதால் வன்முறையற்ற காணொளி விளையாட்டுக்களை விளையாடுபவர்களும் வன்நடத்தைக்குட்படுகிறார்கள் என்பது குறிப்பிடத்தக்கது.

ஆளுமை மற்றும் சமூக உளவியல் எனும் இதழில் (Journal of Personality and Social Psychology) பெற்றுக்கொள்ளப்பட்ட ஆய்வின் முடிவில் வன்முறை மிகுந்த அல்லது சாதாரணமான காணொளி விளையாட்டை விளையாடுபவர்கள் மனதில் வெறுப்பும் வன்முறையும் தூண்டப்படுகிறது. வன்முறையான மற்றும் வன்முறையற்ற காணொளி விளையாட்டுக்களை விளையாடுபவர்கள் வன்நடத்தையைக் கொண்டுள்ளார்கள் என்பது குறிப்பிடத்தக்கது.

வரைபு:IV காணொளி விளையாட்டுக்களால் வன்நடத்தைக்குட்படுபவர்கள் தொடர்பான வரைபு



ஆய்வின் முடிவு

சிறுவர்களின் வன்நடத்தையில் காணொளி விளையாட்டுக்களின் தாக்கத்தை கண்டறிந்து கொள்வதற்காகவே மேற்கொள்ளப்பட்ட இவ் ஆய்வில் பகுப்பாய்வின் ஊடாகப் பெற்றுக்கொண்ட முடிவானது

- சிறுவர்கள் வன்முறையற்ற காணொளி விளையாட்டுக்களைக் காட்டிலும் வன்முறையான காணொளி விளையாட்டுக்களைஅதிகம் விளையாடுகின்றனர். எனினும் சிறுவர்கள் வன்முறையான மற்றும் வன்முறையற்ற காணொளி விளையாட்டுக்களை விளையாடுகின்றனர்.
- சிறுவர்கள் காணொளி விளையாட்டில் உள்ள கதாப் பாத்திரங்களை முன்மாதிரியாகக் கொள்கிறார்கள். பெண்களை விட ஆண்களே அதிகளவில் முன்மாதிரிகளைப் பின்பற்றுகிறார்கள்.
- சிறுவர்களின் வன்நடத்தையில் குடும்ப அமைப்பு தாக்கம் செலுத்துகின்றது. தனிக்குடும்பத்தில் அதிகளவில் காணொளி விளையாட்டின் தாக்கம் செலுத்துகின்றன.
- பால்நிலை அடிப்படையில் சிறுவர்களின் வன்நடத்தைக் காரணிகள் வேறுபடுகின்றது. அந்தவகையில் உடலியல் சார் வன்நடத்தைக் காரணிகளை அதிகளவு ஆண்களும், வாய் மொழி சார் வன்நடத்தைக் காரணிகளை அதிகளவில் ஆண்களும், கோபம் சார் வன்நடத்தைக் காரணிகளை அதிகளவில் ஆண்களும் மற்றும் விரோதம் சார் வன்நடத்தைக் காரணிகளை அதிகளவில் பெண்களும் கொண்டுள்ளனர்.
- சிறுவர்கள் வன்முறையானதும், வன்முறையற்றதுமான காணொளி விளையாட்டுக்களை விளையாடுவதால் வன்நடத்தைக்குட்படுகிறார்கள்.

எனவே சிறுவர்களின் வன்நடத்தையில் காணொளி விளையாட்டுக்கள் தாக்கம் செலுத்துகிறது. காணொளி விளையாட்டுக்களை விளையாடும் சிறுவர்களில் விளையாட்டுக்களினால் உடலியல் சாந்த, வாய்மொழி சாந்த, கோபம் மற்றும் விரோதம் போன்ற வன்நடத்தைகள் ஏற்படுகின்றமை குறிப்பிடத்தக்கது. இவ் ஆய்வில் காணொளி விளைையாட்டின் தாக்கம் எவ்வாறு சிறுவர்களில் வன்நடத்தை ஏற்படுத்துகிறதா என்பதை அறியும் பொருட்டு வன்நடத்தை மட்டுமே ஆராயப்பட்டுள்ளது. எதிர்கால ஆய்வாளர் சிறுவர்களின் ஒட்டு மொத்த நடத்தைகளையும் ஆராய்தல் வேண்டும். மேலும்

வன்முறையான வன்முறையற்ற காணொளி விளையாட்டின் தாக்கம் சிறுவர்களின் வன்நடத்தையில் ஏற்படுத்தும் தாக்கம் ஒப்பீட்டளவில் ஆராயப் பரிந்துரை செய்யப்படுகின்றது.

References

1. சிவானந்தமூரத்தி, க. அன்ரன்டயல்,க. (2002). உளவியல் ஓர் அறிமுகம். இலங்கை, புத்தூர்: அம்பாள் வெளியீட்டகம்.
2. ராஜமூர்த்தி,ர.(2014). வீடியோ கேம்கள் வன்முறையை தூண்டுவது ஏன்?. https://www.vikatan.com/news/coverstory/26654.html
3. Zillmann, D. (1983). Cognition-excitation interdependencies in aggressive behavior. Aggressive Behavior.
4. Buss,A.H. Perry, M.P. (1922). The aggression Questionnaire. Journal of Personality and Social Psychology.
5. Ihori,N. Sakamoto,A. Shibuya,A. Yukawa,S. (2007). Effect of video games on children's aggressive behavior and pro-social with elementary school student. Digital Games Research Association.
6. onwukwe,L.C. njemanze, V.C. Njiku,N. obia,W.C. (2017). Effects of video video games and violent movies on aggressive behaviour of children in Imo State. Nigeria, American Journal of Psychology and cognitive Science.
7. Bartholow,B. Anderson, C. (2002). Effects of violent video games on aggressive behavior: Potential sex differences. Journal of Experimental Social Psychology, 38, 283-290.
8. American Psychological Association. (2006). An APA brochure on youth violence. Retrieved November 14, 2006, from http://www.apa.org/ppo/issues/pbviolence.html