

THE INCREASING PREVALENCE OF VIRTUAL GAMES AMONG SCHOOL STUDENTS AND THEIR AFFECTS ON MENTAL HEALTH AND ACADEMIC PERFORMANCE

பாடசாலை மாணவர்களிடையே அதிகரித்து வரும் நிகழ்நிலை விளையாட்டுக்களும், மாணவர்களின் உள ஆரோக்கியம் மற்றும் கற்றல் அடைவுகளில் அவற்றின் தாக்கங்களும்.

A.S.P.Yumna¹, Sareefa Musthafa²

¹. Department of Early Childhood and Primary Education, Open University of Sri Lanka.

². Department of Education and child care, Eastern University, Sri Lanka.

¹asp.yumna@gmail.com, ²asriff2016@gmail.com

ABSTRACT: The purpose of the study was to find out the affects of virtual games on school children's mental health and academic performance in Kuchaveli Division of Trincomalee Education Zone. 100 junior secondary students, 20 teachers and 10 parents were selected as responded in the study using the quantitative approach. The research instruments in this study were questionnaires and interview. Students were given questionnaires, and data were gathered through interviews from teachers and parents. The findings showed that since more students prefer to play virtual video games, Gaming disorders have been increased among the schoolchildren and have an impact on both students' mental health and academic performance. As a consequence, guidelines for using technological communication devices, techniques for parents to conduct self-inquiry about their children and strategies to divert children's attention from online gaming are recommended.

ஆய்வுச்சுருக்கம்: நிகழ்நிலை விளையாட்டுக்கள் மாணவர்களிடையே ஏற்படுத்துகின்ற உளவியல் தாக்கங்களையும் அவை கற்றல் அடைவுகளில் ஏற்படுத்துகின்ற பாதிப்புக்களையும் கண்டறிவதனை நோக்கமாகக் கொண்டே இவ்வாய்வு மேற்கொள்ளப்பட்டுள்ளது. இவ்வாய்விற்கான ஆய்வுப்பிரதேசமாக திருகோணமலை கல்வி வலயத்தின் குச்சுவெளி கோட்டத்திலுள்ள 5 பாடசாலைகள் தெரிவு செய்யப்பட்டதோடு கனிஷ்ட இடைநிலைப்பிரிவிலிருந்து 100 மாணவர்களும் 20 ஆசிரியர்களும், 10 பெற்றோர்களும் மொத்தமாக 130 பேர் ஆய்வுக்கான மாதிரிகளாகத் தெரிவு செய்யப்பட்டுள்ளனர். தரவுகளைச் செம்மையாக சேகரித்துக்கொள்வதற்காக மாணவர்களுக்கு வினாக்கொத்துக்கள் வழங்கப்பட்டதோடு, ஆசிரியர்களிடமிருந்தும் பெற்றோர்களிடமிருந்தும் நேர்காணல் மூலம் தரவுகள் சேகரிக்கப்பட்டன. இவ்வாய்வின் மூலம் பெறப்பட்ட முடிவுகளின் அடிப்படையில் அதிகமான மாணவர்கள் இணையவழி வீடியோ விளையாட்டுகள் விளையாடுவதில் ஆர்வமுள்ளவர்களாகக் காணப்படுகின்றனர். இதன் விளைவாக பாடசாலை மாணவர்கள் மத்தியில் கேமிங் டிஸோடர்ஸ் அதிகரித்துள்ளதோடு அவை அவர்களின் உள ஆரோக்கியத்தையும் கற்றல் அடைவுகளிலும் பெருமளவில் பாதிப்புகளை ஏற்படுத்தியுள்ளமை கண்டறியப்பட்டன. எனவே, இவற்றிலிருந்து இம் மாணவர்களைப் பாதுகாப்பதற்காக தொழில் நுட்ப தொடர்பு சாதனங்களை பயன்படுத்திக் கொள்ளவதற்கான சிறந்த வழிமுறைகள், பெற்றோர்களுக்கு தனது பிள்ளைகளைப் பற்றி சுய விசாரணை மேற்கொள்ளும் நுட்பமுறைகள் மற்றும் பிள்ளைகளின் கவனத்தை கற்றல் நடவடிக்கைகளின் பால் திசைதிருப்புவதற்கான உத்திகள் என்பன பரிந்துரைக்கப்பட்டுள்ளன.

திறவுச்சொற்கள் நிகழ்நிலை விளையாட்டு, கேமிங் டிஸோடர்ஸ், உளவியல் தாக்கங்கள்

1. அறிமுகம்

மாணவர்களின் கற்றல் செயற்பாடுகள் அவர்களது உளநலத்தில் தங்கியிருக்கும். கற்றலுக்கான ஆர்வம், உந்துதல் தொடக்கம் கருத்தூன்றல், கிரகித்தல், ஞாபகத்திலிருத்தல், நுண்ணறிவு விருத்தி எனக் கற்றலின் எல்லாப் பகுதிகளும் ஒழுங்காக நடைபெறுவதற்கு மாணவர்களது உள்ளம் நலமாக இருக்க வேண்டும். உளநலப் பிரச்சினைகளுடைய மாணவர்கள் வகுப்பில் மற்றைய மாணவர்களைக் குழப்புதல், கற்றல் செயற்பாடுகளில் மாணவர்களுடன் ஒத்துழையாமை போன்ற பலவிதமான இடர்தகு நடத்தைகளைக் காட்டலாம் எனவே கற்றல் கற்பித்தல் செயற்பாடுகள் ஒழுங்காகவும், நன்றாகவும் நடைபெறுவதற்கு மாணவர்களது உளநலம் மேம்பாடான ஒரு நிலையில் இருப்பது அவசியமாகிறது. (German Technical Co-operation, 2007)

மாணவர்கள் மத்தியில் அதிலும் குறிப்பாக **Covid-19** மற்றும் போக்குவரத்துப் பிரச்சினையினால் அதிகளவான பாடசாலை விடுமுறையை அனுபவிக்கும் மாணவர்கள் கேமிங் டிஸோடர்ஸிற்கு அதிகளவு ஆளாகி வருவதைக் காணலாம். மனித செயற்பாடுகளை இலகுவாக நிறைவேற்றிக் கொள்வதை நோக்காக கொண்டு ஆரம்பிக்கப்பட்ட இத்தகைய கணணி மற்றும் தொலைபேசி ஊடான விளையாட்டுக்கள் மனிதனை தற்கொலை செய்துகொள்ளவும், பிறரையும் கொலை செய்யும் அளவிற்கு திரிபடைந்துள்ளது. சமீபத்தில் புளுவெல் (டீடரந் றாயடந்) விளையாட்டு மிகவும் பிரசித்திபெற்றிருந்தது. அதிலும் முதிர்ச்சி இல்லாத இளைஞர்களின் ஈடுபாடு அதிகமாக இருந்தது. அதே புளுவெல் கூடிய சீக்கிரம் தன் கவர்ச்சியை இழந்தமைக்கு முக்கிய காரணம் அது உயிரிகளோடு விளையாடியது தான். எனவே, இவ்வாறான விளையாட்டுக்கள் மாணவர்களிடத்தில் ஏற்படுத்தும் உளவியல் பாதிப்புக்களையும் அவை அவர்களின் கற்றல் செயற்பாடுகளில் ஏற்படுத்தும் தாக்கங்களையும் ஆராய்வது முக்கியமானதொன்றாகும்.

2. ஆய்வுப் பிரச்சினை

நாளுக்கு நாள் மாற்றத்துக்கு உள்ளாகி வரும் இந் நவீன உலகில் தொழில்நுட்ப தொடர்பு சாதனங்களின் பயன்பாடு தவிர்க்க முடியாத ஒன்றாகும். அதில் சிறுவர்களைக் கவரக் கூடிய பல்வேறான விடயங்களில் ஒன்லைன் வீடியோ கேம்ஸ் பிரதான இடத்தை வகிக்கின்றது. தற்போது பாடசாலை மாணவர்களிடத்தில் சோகம், அமைதியின்மை, பதட்டம், மன அழுத்தம், குற்ற உணர்வு, தாழ்வுச் சிக்கல், தன்னிலை மறத்தல் போன்ற உளவியல் தாக்கங்களுக்கு ஆளாகி வருகின்றனர். இதில் பல்வேறான விடயங்கள் தாக்கம் செலுத்தியிருக்கக் கூடும். அவற்றில் நிகழ்நிலை விளையாட்டுகள் பாடசாலை மாணவர்களிடையே ஏற்படுத்துகின்ற உளவியல் தாக்கங்களையும் அவை கற்றல் செயற்பாடுகளில் எவ்வாறான பாதிப்புக்களை ஏற்படுத்துகின்றன என்பதை ஆராய்வதை நோக்காகக் கொண்டு இவ்வாய்வு மேற்கொள்ளப்பட்டுள்ளது.

3. ஆய்வின் பொதுநோக்கம்

நிகழ்நிலை விளையாட்டுக்கள் பாடசாலை மாணவர்களிடையே ஏற்படுத்துகின்ற உளவியல் தாக்கங்களையும் அவை கற்றல் செயற்பாடுகில் ஏற்படுத்துகின்ற பாதிப்புக்களையும் கண்டறிதல்.

4. ஆய்வின் குறிக்கோள்கள்

5. நிகழ்நிலை விளையாட்டுக்களை விளையாடுவதில் மாணவர்களின் ஈடுபாட்டினைக் கண்டறிதல்.
6. மாணவர்கள் நிகழ்நிலை விளையாட்டுகளை விளையாடுவதற்கான காரணங்களைக் கண்டறிதல்.
7. நிகழ்நிலை விளையாட்டுக்கள் ஏற்படுத்தியுள்ள உள்பாதிப்புக்கள் மற்றும் அவை மாணவர்களது கற்றல், கற்பித்தல் செயற்பாட்டில் ஏற்படுத்தியுள்ள தாக்கங்களைக் கண்டறிதல்.

5. இலக்கியமீளாய்வு

தொலைத்தொடர்புசாதனங்களில் விளையாடப்படும் games ஆனது அன்றாட நடவடிக்கைகளில் உளவியல், நடத்தையியல், உடலியல் ரீதியான மறைத்ததாக்கத்தினை ஏற்படுத்துமாயின் அது gaming disorders எனப்படும் அதிகரித்த தொலைபேசிப்பாவனையால் Smart phone addiction, Internet addiction, Cyber sexual addiction, Social media addiction, game addiction, Gaming disorders என்பன இளம் தலையமுறையினரிடையே அதிகரித்துள்ளது (World health organization, 2016). புதிய தொழினுட்பங்கள் இன்று பாடசாலை மாணவர்களின் மையப்புள்ளியாக விளங்குகிறது. அவர்களின் அன்றாட வாழ்வில் அவை உடலியல், உளவியல், பண்பாடு, உறவுமுறைகள், விழுமிய ரீதியில் பெரிதும் தாக்கத்தினை ஏற்படுத்தும் காரணியாகவே தொழிற்படுகின்றது (Divajini, 2006). உடல் நலக் குறைபாடு இருப்பது பெரும்பாலும் வெளிப்படையாகத் தெரியும். ஆனால் மனநலக் குறைபாடு இருப்பது குடும்பத்தினர் மற்றும் நண்பர்களுக்கு மட்டுமல்ல, சம்பந்தப்பட்ட நபருக்கே சில நேரங்களில் தெரியாமல் போகும் வாய்ப்புண்டு. ஆண்டு தோறும் அக்டோபர் மாதம் 10 ஆம் திகதி உலக மனநல நாள் அனுசரிக்கப்படுகிறது. 2018 ஆம் ஆண்டில் அனுசரிக்கப்பட்ட உலக மனநல தினத்தின் கருப்பொருள் “மாறிவரும் உலகில் இளைஞர்களும் மனநலமும் (Young people and mental health in a changing world)” ஆகும். வளர் இளம் பருவம் என்பது உடல் மட்டுமன்றி உள்ளமும் பல்வேறு மாறுதல்களுக்கு உள்ளாகும் பருவமாகும். உலகெங்கும் உண்டாகும் மனநலம் சார்ந்த நோய்களில் பாதி அளவு நோய்கள் 14 வயதில் தொடங்குவதாகவும் அவற்றில் பெரும்பாலானவை கண்டறியப்பட்டு சிகிச்சை அளிக்கப்படுவதில்லை என்று உலக சுகாதார ஸ்தாபனம் தெரிவித்துள்ளது. வளர் இளம் வயதுள்ளவர்கள் மனநலத்துடன் இருப்பது உடனடியாகவும், நீண்ட கால அடிப்படையிலும் பொருளாதாரத்துக்கும் சமூகத்துக்கும் நன்மை அளிக்கும். இன்றைய விரைவான தொழில்நுட்ப வளர்ச்சி மற்றும் சமூக கலாசார மாற்றங்களின் விளைவாக பதின்ம வயதினர் மற்றும் இளைஞர்களுக்கு பின்வரும் மனநலக் கோளாறுகள் ஏற்படுவதற்கான வாய்ப்புக்கள் அதிகம் (விக்னேஷ், 2018). டெக்ஸ்டாரீனியா (Textaphrenia) - தற்போது அதிகமாக பதின்ம வயதினர் மற்றும் இளைஞர்களிடையே இருக்கும் மனநோய் ஆகும். இந்த நோய் உள்ளவர்களால் மின்னணுக் கருவிகளை அதிகம் பயன்படுத்தாமல் இருக்க முடியாது. ஒரு நாளில் பல மணி நேரம் செல்பேசி திரையையே பார்த்துக் கொண்டிருப்பார்கள். தங்களுக்கு யாரேனும் குறுஞ்செய்தி அனுப்பியுள்ளார்களா, சமூக வளைத்தளங்களில் எத்தனை லைக்குகள் வந்துள்ளன போன்றவையே இவர்களின் பெரும் கவலையாக இருக்கும். இரவில் தூங்காமல் அதிகம் இம் மின்னணுச் சாதனங்களையே பயன்படுத்துவார்கள். காலையில் எழுந்தவுடனேயே இவற்றைப் பயன்படுத்த முற்படுவார்கள். நன்றாகப் பேசிக்கொண்டும் விளையாடிக் கொண்டும் இருந்த பதின்ம வயதில் இருக்கும் ஒரு வளர் இளம் பருவ பிள்ளை யாருடனும் அதிகம் பேசாமல், அன்றாடச் செயற்பாடுகளில் ஈடுபாடு காட்டாமல் இருந்தால் அப் பிள்ளையை அமைதியான சுபாவம் உள்ள பிள்ளை என்று கூறமுடியாது. அப் பிள்ளைக்கு மன அழுத்தம் ஏற்பட்டிருக்கும். ஆளுமைச் சிதைவு இருப்பது பிறரிடம் பேசும் போதும் பழகும் போதும் வழக்கத்துக்கு மாறான கோபம், பிடிவாதம், திடீரென உணர்ச்சிவசப்படுதல் போன்ற அறிகுறிகளைக் கொண்டுள்ள இந்நோய் வெவ்வேறு குடும்ப மற்றும் வெவ்வேறு சமூகச் சூழல்களில் வெவ்வேறு விதமாக பதின்ம வயதுப் பிள்ளைகளிடம் தெரியவரும். பதின்ம வயதினருக்கு இவ்வாறான நிலைமைகள் ஏற்படுவதற்கான முக்கிய காரணம் தொழில்நுட்ப உபகரணங்களில் அதிகமாக மூழ்கிவிடும் பதின்ம வயதினர் மற்றும் இளைஞர்களே ஏதாவது ஒரு கட்டத்தில் மனநலப் பாதிப்புக்கு உள்ளாகின்றனர் (Roberts et al., 2013);.

தொலைபேசிக்கதிர்வீச்சின் முதல் குறி மூளையாகும். 30Hz-300Gz அளவினையுடைய கதிர்வீச்சானது புற்றுநோயை ஏற்படுத்துகின்றது. அத்துடன் தொடர்ச்சியான தொலைபேசிப்பாவனையானது தூக்கத்தினைக் குறைப்பதோடு Albumin புரதத்தினை மூளைச்சவர்களின் வழியாக வெளியே செல்லவும் அனுமதிக்கிறது. மூளையில் கட்டி, தலைவலி, தூக்கமின்மை, பயங்கரமான கனவுகளையும் தோற்றுவிக்கிறது (International Agency for Research on Cancer, 2011). மாணவர்களில் 200 பேரை

வைத்து மேற்கொண்ட ஆய்வில் 70 சதவீதமான மாணவர்கள் தமது நேரத்தினை தொலைதொடர்பு சாதனங்களில் குறிப்பாக சமூக வலைத்தளங்கள் மற்றும் விளையாட்டுகளில் தமது நேரத்தை செலவிடுகின்றனர். இவர்களுக்கு கற்றல் மீதான வெறுப்பு தோன்றுவதோடு கற்றல் சிந்தனைகள் திசைதிருப்பப்பட பெரிதும் காரணமாகவும் அமைகின்றது என கண்டறியப்பட்டுள்ளது (Pete Johnson, 1998). இணையவழியாக விளையாடப்படும் விளையாட்டுக்கள் மக்களிடையே சமூகமயமாதலைத் தடுப்பதோடு தனிமையின் மீது நாட்டத்தினை அதிகரித்திருக்கிறது (Dindar&Akbulut, 2014). தொலைத்தொடர்பு சாதனங்களில் விளையாட்டுகள் அதிகரித்தனால் சமூக, கலாசார கட்டமைப்பை மக்கள் பேணுவதில் கவனயீனமாகக் காணப்படுகின்றனர் (Mitomo, 2012). இணையவழி விளையாட்டுக்களில் இருந்து மாணவர்களை திசைதிருப்பி கற்றல் செயற்பாடுகளில் ஆர்வத்தை ஏற்படுத்த சரியான வழிகாட்டுதல்கள் வழங்கப்பட வேண்டும்.

6. ஆய்வு முறையியலும் வடிவமைப்பும்

அளவையினை ஆய்வுமுறை இவ்வாய்விற்காக பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளது. இவ்வாய்வினை மேற்கொள்வதற்கு தயாரிக்கப்பட்ட ஆய்வுக்கருவிகளாக வினாக்கொத்து, நேர்காணல், அவதானம், என்பன அமைந்துள்ளன. Microsoft Excel மற்றும் SPSS ஆகிய மென்பொருட்களைப் பயன்படுத்தி, வினாக்கொத்தின் மூலம் மாணவர்களிடமிருந்து பெறப்பட்ட தகவல்கள் எண் சார் தரவுகளாக மாற்றப்பட்டு பகுப்பாய்வு செய்யப்பட்டு அட்டவணயாக்கம், இருபரிமாண வரிப்படம், முப்பரிமாண வரிப்படம், சலாகை வரைபுகள் போன்ற புள்ளிவிபர அடிப்படையில் அளவு ரீதியாகவும், பெற்றோர்கள் மற்றும் ஆசிரியர்களிடமிருந்து நேர்காணலின் மூலம் பெறப்பட்ட தகவல்கள் ஆய்வு நோக்கத்தின் அடிப்படையில் தொகுக்கப்பட்டு பண்பு ரீதியாகவும் விளக்கப்பட்டுள்ளது.

மாதிரித்தெரிவு

அட்டவணை 01: மாதிரியாகத் தெரிவு செய்யப்பட்ட பாடசாலை, ஆசிரியர்கள், மாணவர்கள் மற்றும் பெற்றோர்களின் விபரம்

தரவுப்பகுப்பாய்வும் வியாக்கியானமும்

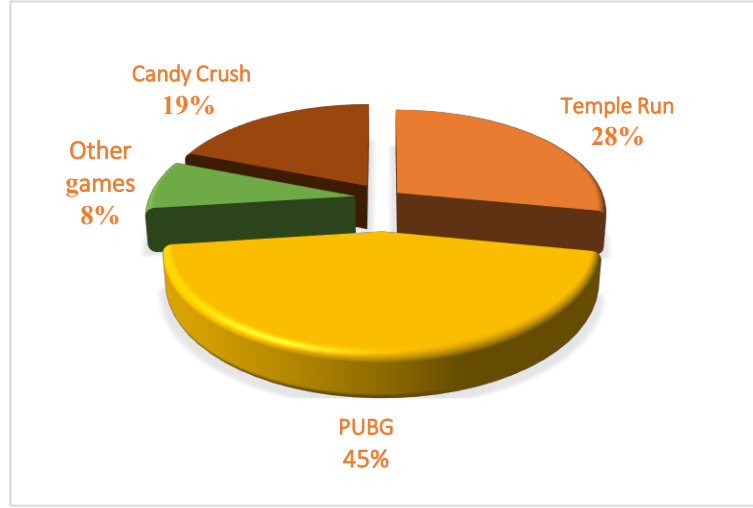
மாதிரியாகத் தெரிவு செய்யப்பட்ட பாடசாலைகள்	மாதிரியாகத் தெரிவு செய்யப்பட்ட மாணவர்கள்	மாதிரியாகத் தெரிவு செய்யப்பட்ட ஆசிரியர்கள்	மாதிரியாகத் தெரிவு செய்யப்பட்ட பெற்றோர்கள்
A	1C	20	4
B	1C	19	4
C	1C	15	4
D	Type 3	12	4
E	Type 3	34	4
மொத்தம்	100	20	10

இவ்வாய்வானது பொது நோக்கத்திற்கு ஏற்ப உருவாக்கப்பட்ட சிறப்பு நோக்கங்களுக்கான்களினடிப்படையில் உருவாக்கப்பட்ட ஆய்வு வினாக்களை அடிப்படையாகக் கொண்டு வினாக்கொத்து, நேர்காணல், மற்றும் அவதானம் போன்ற ஆய்வுக் கருவிகளின் துணையுடன் அளவு ரீதியாகவும் பண்பு ரீதியாகவும் பெறப்பட்ட தரவுகள் புள்ளிவிபரவியல் அடிப்படையிலும் பண்பு ரீதியிலும் பகுப்பாய்வுக்கு

உட்படுத்தப்பட்டு பெறப்பட்ட தரவுகள் Microsoft Excel முறையைப் பயன்படுத்தி சலாகை வரைபுகள், வரைபுகள், முப்பரிமாண வரைபடம் மூலம் எடுத்துக்காட்டப்பட்டுள்ளன.

புதிய தொழினுட்பங்கள் இன்று பாடசாலை மாணவர்களின் மையப்புள்ளியாக விளங்குகிறது. அவர்களின் அன்றாட வாழ்வில் அவை உடலியல், உளவில், பண்பாடு, உறவுமுறைகள், விழுமிய ரீதியில் பெரிதும் தாக்கத்தினை ஏற்படுத்தும் காரணியாகவே தொழிற்படுகின்றது. மாணவர்களில் 200 பேரை வைத்து மேற்கொள்ளப்பட்ட ஆய்வில் 70 சதவீதத்தினர் ஒரு நாளில் அதிக நேரத்தை ஊடகங்களில் கழிக்கின்றனர். இதனால் இவர்களின் கற்றல் சிந்தனைகள் மாறுபடுகின்றன. அதுமட்டுமல்லாமல் தற்பொழுது அநேகமாக வளர்ந்தவர்களின் உள்ளடக்கங்களைக் கொண்டு video games தயாரிக்கப்பட்டுள்ளன. இவற்றை பிள்ளைகள் விளையாடுவதால் சிந்தனைகள் திசை திருப்பப்படுகின்றன (Pete Johnson, 1998).

அந்த வகையில், இம் மாணவர்கள் அதிகமாக விளையாடும் ஒன்லைன் விளையாட்டு தொடர்பாக வினவப்பட்ட போது மாணவர்கள் அளித்த பதில்கள் பின்வருமாறு உருவில் காட்டப்பட்டுள்ளது.

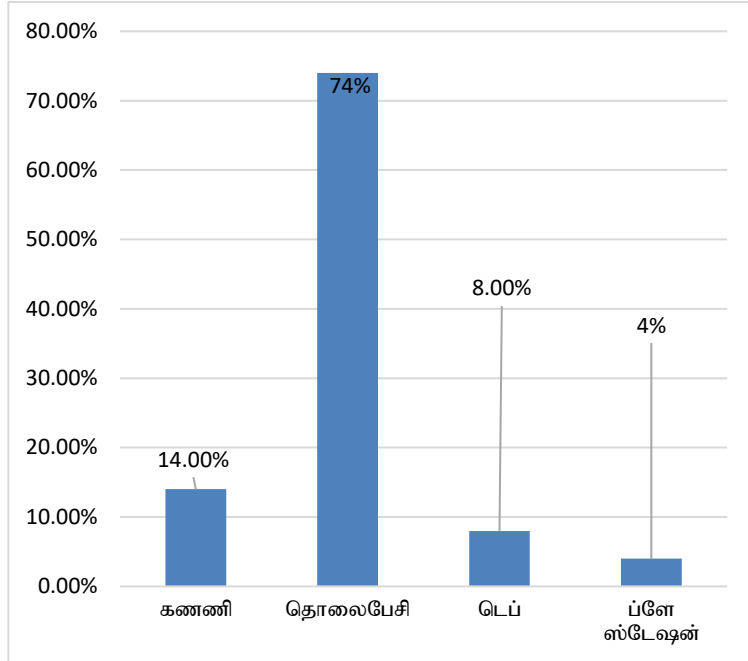


உரு 1: மாணவர்கள் அதிகம் விரும்பி விளையாடும் கேம்ஸ்.

மேற்படி தரவுகளின் படி, சிந்தனை விருத்தி மற்றும் கற்கும் திறனை அதிகரிக்கக் கூடிய விளையாட்டுக்களில் மாணவர்களின் ஈடுபாடு மிகக் குறைவாக இருப்பதோடு அதிகமான மாணவர்கள் விளையாடக் கூடிய விளையாட்டாக PUBG காணப்படுகின்றது. ஒரே நேரத்தில் பல நூறு பேர் உலகின் வெவ்வேறு இடங்களில் இருந்து கொண்டே இயர்போன் வழியாக ஒருவரை ஒருவர் தொடர்புகொண்டு ஒன்லைனில் விளையாடும் விளையாட்டு ஆகும். முழுக்க முழுக்கத் துப்பாக்கி, வெடிகுண்டுகள் போன்ற ஆயுதங்களுடன், தங்களை வீரர்களாக உருவகப்படுத்திக் கொண்டு தங்கள் எதிரியை அழிக்க தனியாகவோ நண்பர்களுடனோ போராடும் வன்முறைகள் நிறைந்த விளையாட்டு.

இளம் தலைமுறையினரைப் புதிதாக ஆக்கிரமிக்கத் தொடங்கியுள்ள ஒரு விளையாட்டா பப்ஜி காணப்படுகின்றது. சுமார் 30 கோடி பேர் இந்த விளையாட்டைப் பதிவிறக்கம் செய்துள்ளதாகவும் ஒரே நேரத்தில் உலகில் சுமார் 5 கோடி பேர் விளையாடுவதாகவும் புள்ளிவிபரங்கள் தெரிவிக்கின்றன. பப்ஜியைப் பயன்படுத்தும் பலர் இரவில் தூக்கமின்மை, பகலில் தூக்கக் கிறக்கம், தலைவலி, எரிச்சல், கண் கோளாறுகள், வகுப்பைப் புறக்கணித்தல் போன்ற பிரச்சினைகளால் அவதிப்படுவதோடு 7 சதவீதமானவர்கள் தற்கொலை எண்ணங்களுடனும் 14 சதவீதமானவர்கள் பிறரைத் தாக்க வேண்டும் என்ற எண்ணத்துடனும் இருக்கின்றனர் (காட்ஷன், 2019)

மாணவர்கள் இந்த ஒன்லைன் விளையாட்டுக்களை விளையாடுவதற்காகப் பயன்படுத்தும் சாதனங்கள் தொடர்பாக வினவிய போது அவர்கள் அளித்த பதில்கள் பின்வருமாறு உருவில் காட்டப்பட்டுள்ளது.



உரு 2: மாணவர்கள் கேம் விளையாடப் பயன்படுத்தும் சாதனங்கள்.

மேற்படி வரைபின் மூலம் கேம்ஸ் விளையாடுவதற்கு கைத்தொலைபேசியை அதிகமானவர்கள் பயன்படுத்துவதை அவதானிக்கலாம். Ranwei, (2006) என்பவரின் தொடர்பாடல் மற்றும் பொழுதுபோக்கிற்காக கையடக்கத் தொலைபேசிகளைப் பயன்படுத்தல் என்ற ஆய்வில் இணையத்தளப் பாவனை, இணைய விளையாட்டு, மற்றும் இணையத்தில் அரட்டை போன்றவற்றுக்காக இளைஞர்கள் அதிகமாக கையடக்கத் தொலைபேசிகளைப் பயன்படுத்துவதாக தெரிவித்துள்ளதோடு தற்காலத்தில் உயர் தொழிநுட்பங்களைப் பயன்படுத்தி தயாரிக்கப்படும் கையடக்கத் தொலைபேசிகள் அதிக வசதிகளைக் கொண்டுள்ளதோடு அதிக செலவின்றி பெற முடிகின்றமையும், எங்கு வேண்டுமானாலும் கொண்டு செல்ல முடிகின்றமையும் தான் கையடக்கத் தொலைபேசிகள் அதிகளவில் பயன்படுத்தப்படுவதற்கான காரணங்கள் எனக் கூறியுள்ளார்.

மேலும் மாணவர்கள் உடலியல் விளையாட்டுக்களை விட அதிகமாக ஒன்லைன் கேம்ஸினை விளையாடுவதற்கான காரணங்களை வினவிய போது அவர்கள் அளித்த பதில்கள் பின்வருமாறு அட்டவணையில் காட்டப்பட்டுள்ளது.

அட்டவணை 02 : மாணவர்கள் ஒன்லைன் கேம்ஸ் விளையாடுவதில் அதிக ஆர்வமெடுப்பதற்கான காரணங்கள்

காரணங்கள்	வீதம்
பொழுது போக்கிற்காக விளையாடல்.	35%
அதிகளவு நாணயங்களை பெறுவதற்காக விளையாடல்.	58%
பாடசாலை விடுமுறை என்பதற்காக விளையாடல்.	89%

நண்பர்களை விட அதிக நாணயங்கள்(coins) பெற போட்டிக்காக விளையாடல்.	78%
வீட்டில் பெற்றோர்களுக்கு தொல்லை கொடுக்கும் போது பெற்றோர்கள் கேம் விளையாடுமாறு பணித்தல்.	20%

மேற்படி தரவுகளிலிருந்து அதிகமானவர்கள் இந்த கோவிட் -19 விடுமுறைக் காலத்திலே இந்த ஒன்லைன் விளையாட்டுக்களுக்கு அடிமையாகியுள்ளதை அவதானிக்கலாம். வீட்டுக்குள் முடங்கிக் கிடப்பதால் தங்களுடைய பொன்னான நேரங்களை ஒன்லைன் கேம்ஸ் விளையாடுவதில் செலவளிக்கின்றனர்.

அதிகமாக ஒன்லைன் கேம்ஸ் விளையாடும் மாணவர்களுக்கும் ஏனைய சக மாணவர்களின் நடத்தைகளின் வெளிப்பாட்டிற்கும் இடையிலுள்ள வேறுபாடுகள் தொடர்பாக ஆசிரியர்களிடம் நேர்காணலின் போது வினவப்பட்ட போது இம் மாணவர்கள் பாடசாலையில் அதிகமாக கேம்ஸ் பற்றி கலந்துரையாடுதல், பாடசாலை நேரத்தில் ஒன்லைன் கேம்ஸ் விளையாட முடியாததையிட்டு வருந்துதல், அமைதியின்மை, ஏற்கனவே ஆர்வமாக இருந்த விடயங்களில் ஆர்வமின்மை, பாடசாலையில் வழங்கப்படும் வீட்டு வேளைகளைச் செய்து வராமை, அதிகமாகப் பொய் சொல்லுதல், வகுப்பில் ஏனைய சகமாணவர்களுடன் சண்டை பிடித்தல், சண்டை விளையாட்டுக்களில் ஆர்வம், அடிக்கடி தலையிடி மற்றும் கண்வலி என்று சொல்லுதல், குற்ற உணர்ச்சி, நம்பிக்கையின்மை, சோகமாக இருத்தல், எரிச்சல், கற்பத்தில் ஆர்வமின்மை, தனித்திருத்தல், குழு வேலைகளில் ஈடுபட ஆர்வமின்மை, சோம்பல், சிறு சிறு விடயங்களுக்கெல்லாம் நண்பர்களுடன் முரண்பட்டு நட்பை முறித்துக்கொள்ளல், தொடர்ச்சியாக பாடசாலைக்கு வராமை, கற்கும் நேரத்தில் வேறு சிந்தனையில் இருத்தல், பாடசாலைக்கு வருவதற்கு ஆர்வமின்மை, வீட்டில் சுய கற்றலில் ஈடுபாடினமை, குறைவான அடைவுமட்டம், ஆசிரியர்களை அவமதித்தல் இவ்வாறு பல்வேறான நடத்தை வெளிப்பாடுகள் இம் மாணவர்களிடம் காணப்படுவதாக ஆசிரியர்கள் கருத்துத் தெரிவித்தனர்.

உளநலப் பிரச்சினைகள் வெவ்வேறு நேரங்களில் வெவ்வேறு உருவங்களையும் வடிவங்களையும் பெறுகின்றன. சிலர் மனச் சோர்வு ஏற்பட்டுள்ளதாக உணர்வார்கள். மற்றவர்கள் விசாரம் அல்லது அச்ச உணர்வு கொள்வார்கள். ஒரு பிள்ளை வகுப்பில் அதிகமாக செயற்படவோ அல்லது மற்றவர்களிடம் இருந்து ஒதுங்கி இருக்கவோ கூடும். சிலர் அதிகம் உண்பதில்லை. ஏனையோர் மேலதிகமாக உண்பர். சிலர் தங்களுக்கு ஏற்படும் மனநோவை மறைக்க, மதுபானத்தில் அல்லது போதைப்பொருட்களில் தங்கி இருப்பார்கள். இன்னும் சிலர் யதார்த்தத்திலிருந்து தொடர்பற்று விடுவார்கள். Games disorders ஆனது பிள்ளைகளின் மத்தியில் உளவியல் தாக்கங்களை ஏற்படுத்தக் கூடிய ஒன்றாகும்.

மாணவர்களின் கற்றல் செயற்பாடுகள் அவர்களது உளநலத்தில் தங்கியிருக்கும். கற்றலுக்கான ஆர்வம், உந்துதல் தொடக்கம் கருத்துன்றல், கிரகித்தல், ஞாபகத்திலிருத்தல், நுண்ணறிவு விருத்தி எனக் கற்றலின் எல்லாப் பகுதிகளும் ஒழுங்காக நடைபெறுவதற்கு மாணவர்களது உள்ளம் நலமாக இருக்க வேண்டும். உளநலப் பிரச்சினைகளுடைய மாணவர்கள் வகுப்பில் மற்றைய மாணவர்களைக் குழப்புதல், கற்றல் செயற்பாடுகளில் மாணவர்களுடன் ஒத்துழையாமை போன்ற பலவிதமான இடர்தகு நடத்தைகளைக் காட்டலாம் எனவே கற்றல் கற்பித்தல் செயற்பாடுகள் ஒழுங்காகவும், நன்றாகவும் நடைபெறுவதற்கு மாணவர்களது உளநலம் மேம்பாடான ஒரு நிலையில் இருப்பது அவசியமாகிறது.(German Technical Co-operation, 2007)

7. முடிவுகளும் கலந்துரையாடலும்

இவ்வாய்வின் முடிவுகளாக பின்வருவன அடையாளம் காணப்பட்டன.

சிந்தனை விருத்தி மற்றும் கற்கும் திறனை அதிகரிக்கக் கூடிய விளையாட்டுக்களில் மாணவர்களின் ஈடுபாடு மிகக் குறைவாக இருப்பதோடு 45 சதவீதமான மாணவர்கள் விளையாடக் கூடிய விளையாட்டாக PUBG காணப்படுகின்றது.

நெருக்கடி காலங்களில் பாடசாலைகளில் வழங்கப்பட்ட விடுமுறைக் காலத்திலே இந்த ஒன்லைன் விளையாட்டுக்களுக்கு அடிமையாகியுள்ளனர். மேலும் பின்வருவன மாணவர்களின் உளவியல் மற்றும் கற்றற் செயற்பாடுகளில் ஏற்படுத்தியுள்ள தாக்கங்களாக இனங்காணப்பட்டன.

மாணவர்கள் தனிமையை விரும்புதல் - ஆய்வுக்குட்படுத்தப்பட்ட மாணவர்களில் 58 வீதமான மாணவர்கள் பாடசாலை மற்றும் வீட்டில் தனிமையை விரும்புகின்றனர்.

சக மாணவர்களுக்கு துன்பம் விளைவித்தல் - 44 வீதமான மாணவர்கள் வகுப்பறைகளில் மற்றும் வீடுகளில் ஓய்வாக இருக்கும் நேரங்களில் சகபாடிகள் மற்றும் வீட்டில் உள்ளவர்களுக்கு இடையூறு விளைவிப்பதும் அவர்களுடன் சண்டையிட்டு யார் வெற்றி பெறுவது என போட்டியிட்டு மற்றவர்களுக்கு நோவினை செய்து மகிழ்கின்றனர் என பெற்றோர்கள் மற்றும் ஆசிரியர்கள் அனுதாபம் தெரிவித்துள்ளனர்.

பிடிவாதத் தன்மை - 37 வீதமானவர்கள் தாம் விரும்பிய பொருட்களை கேட்டு பிடிவாதமாக அழுவதோடு ஒரு நாளில் அதிகமான நேரத்தை கேம்ஸ் விளையாடுவதில் கழிக்கின்றனர். பெற்றோர்கள் கேம் விளையாட வேண்டாமென கண்டிக்கும் போது பெற்றோர்களுடன் அதிக கோபம் காட்டுபவர்களாகவும் காணப்படுகின்றனர்.

சோர்வு, ஒதுங்கி இருத்தல் - 66 வீதமான மாணவர்கள் கேம் விளையாடி விட்டு அதில் குறித்த இலக்கினை அடையாத போது மனச்சோர்வுடன் காணப்படுவதோடு வகுப்பறையில் கற்றலில் கவனம் செலுத்த முடியாமல் காணப்படுகின்றனர்.

பொய் சொல்லுதல் - ஒன்லைன் வகுப்புக்கள் நடைபெறுவதாக பெற்றோர்களிடம் பொய் கூறி கைத் தொலைபேசியை வாங்கி எடுத்து ஒன்லைன் கேம்ஸ் விளையாடுகின்றனர். இதனைப் பெற்றோர்கள் கண்டிக்கும் போது பெற்றோர்களின் பேச்சை அவமதிக்கின்றனர்.

சக மாணவர்களை தாழ்வாகக் கருதுதல் - 30 சதவீதமானவர்கள் வகுப்பறையில் ஏனைய மாணவர்களுடன் கேம் மற்றும் நாணய வெற்றி தொடர்பாக கலந்துரையாடுவதோடு அதிகமாக ஏனைய மாணவர்களுடன் பெறுமையாக நடந்து கொள்கின்றனர்.

வீட்டுப்பாடங்களை செய்துவராமல் தண்டனைக்கு உள்ளாதல் - மாணவர்கள் பாடசாலை அல்லாத நேரங்களில் வீடுகளில் அதிக நேரம் கேம் விளையாடுவதற்காக செலவளிப்பதனால் வீட்டுப்பாடங்களை செய்ய முடியாமல் போவதோடு அதனால் ஆசிரியர்களின் தண்டனைக்கும் ஆளாகின்றனர். அதனால் கற்றல் மீதுள்ள ஆர்வம் குறைந்துள்ளதோடு ஆசிரியர்கள் மீதான வெறுப்பும் அதிகரித்துள்ளது.

சண்டை விளையாட்டுக்களில் ஆர்வம். - அதிகமாக கேம் விளையாடுவதும் குறிப்பாக சண்டையுடன் தொடர்புடைய விளையாட்டுக்களை விளையாடி விட்டு சகமாணவர்களை சண்டைக்கு அழைப்பதோடு அவர்களுக்கு நோவினையும் செய்பவர்களாகக் காணப்படுகின்றனர்.

கற்றல் சார் அம்சங்களில் ஆர்வமின்மை - மாணவர்கள் வகுப்பறையில் மற்றும் ஓய்வு நேரங்களில் சுயமாகவோ அல்லது மற்றவர்களுடன் இணைந்து கற்பதோ மிகக்குறைவாக காணப்படுகிறது. கற்றலில் ஆர்வம் இல்லாமல் இருப்பதோடு அதிகம் குழப்பம் விளைவிப்பவர்களாகக் காணப்படுகின்றனர்.

அன்றாட நடவடிக்கைகளில் கவனமின்மை - மாணவர்கள் குறிப்பாக நாளொன்றுக்கு 4-5 மணித்தியாலங்கள் வரை கேம் விளையாடுவதால் கேமிங் டிசேடருக்கு உட்பட்டு தாம் அந்த வகையான கற்றபனை உலகினுள் வாழ எத்தனிக்கின்றனர். இதனால் அவர்களின் அன்றாட நடவடிக்கையோ அல்லது கற்றல் நடவடிக்கையிலோ கவனம் செலுத்த முடியாமல் ஏக்கம், தனிமை, வெறுமை நிறைந்த உலகினுள் வாழ்ந்து வருகின்றனர்.

பரீட்சைப் புள்ளிகளில் பின்னடைவு – 68 சதவீதமான மாணவர்களின் பரீட்சைப் புள்ளிகள் மற்றும் கணிப்பீட்டுப் புள்ளிகள் குறைவாகக் காணப்பட்டது. இதற்கான முக்கிய காரணங்களில் சுய கற்றலின்மை, கற்பதில் ஆர்வமின்மை, பாடசாலைக்கு தொடர்ச்சியாக வராமல் என்பன காணப்பட்டன. பாடசாலை நேரமல்லாத ஏனைய நேரங்களில் பெற்றோர்கள் பிள்ளைகளுக்கு சுய கற்றலுக்கான வசதிகளைச் செய்து கொடுத்த போதிலும் **Covid-19** தொற்றுக் காரணமாக மூடப்பட்டுள்ள பாடசாலை விடுமுறைகளை காரணம் காட்டி கேம் விளையாடுவதில் நேரத்தை வீணடிக்கின்றனர். இதனால் கற்றல் பெருமளவில் பாதிக்கப்பட்டுள்ளது.

8. பரிந்துரைகள்

- பெற்றோர்கள் பின்வரும் கேள்விகளுக்கு தன்னுள் கேட்டுப் பார்த்து ஒரு மதிப்பீட்டை உருவாக்கிக் கொள்ளல் வேண்டும்.
 - என்னுடைய பிள்ளை உடலாரோக்கியத்துடன் இருக்கின்றதா?
 - போதுமானளவு தூங்குகின்றதா?
 - குடும்ப அங்கத்தவர்களுடனான இடைத்தொடர்பை பேணுகின்றதா?
 - பாடசாலையில் கற்றல் விடயங்களில் சிறந்த அடைவுமட்டத்தை பெற்றுக்கொள்கின்றதா?
 - பெற்றோர் சொல்படி கேட்டு நடக்கின்றதா?
 - பொய், களவு போன்ற விடயங்களில் தவிர்ந்து நடந்துகொள்கின்றதா?
 - தனது பிள்ளை தோழமை கொள்ளும் நண்பர்கள் சிறந்தவர்களா?
 - ஓய்வு நேரங்களை பயனுள்ள முறையில் கழிக்கின்றதா?

மேற்குறிப்பிட்ட வினாக்களுக்கான விடை ஆம் என்றால் பெற்றோர்கள் கவலை கொள்ளத் தேவையில்லை. மேற்குறிப்பிட்ட வினாக்களுக்கான விடை இல்லை என்றால் தனது பிள்ளையின் விடயங்களில் கூடிய கவனம் செலுத்த வேண்டும்.

- இக் காலத்தில் ஒன்லைன் கேம்ஸ் விளையாடுவதென்பது முற்றாகத் தடுக்க முடியாத ஒரு விடயம். எனவே, பிள்ளைகளுக்கு கேம்ஸ் விளையாடக் கொடுப்பதாயின் பின்வரும் விடயங்களில் கவனம் செலுத்த வேண்டும்.
 - வயதுக்கேற்ற, பிள்ளைகளின் சிந்தனைத் திறனை வளர்க்கக் கூடிய விளையாட்டுக்களை பெற்றோர்கள் பதிவிறக்கம் செய்து கொடுக்க வேண்டும்.
 - திறை (Screen Balance) தொடர்பாக கவனத்தில் கொள்ள வேண்டும். பெரிய திறையுள்ள சாதனங்களைப் பயன்படுத்த வேண்டும். அதே போலும் Screen இற்கும் பிள்ளைக்கு இடையிலுள்ள தூரத்தை அதிகரித்தல், Screen Brightness இனைக் குறைத்தல் போன்ற விடயங்களில் கவனம் எடுத்தல் வேண்டும்.
 - கேம்ஸ் விளையாடும் நேரத்தைக் கட்டுப்படுத்த வேண்டும். உதாரணமாக வார இறுதி நாட்களில் அரை மணித்தியாலயம் விளையாடுவதற்குக் கொடுத்து அவர்கள் விளையாடி முடியும் வரை பெற்றோர்கள் கண்காணித்துக்கொள்ளல் வேண்டும்.
 - பிள்ளைகள் தனக்குத் தேவையானவற்றை தானே பதிவிறக்கம் செய்துகொள்ளாமல் இருக்க Parental Control இனை செயற்படுத்துதல்.

பதவிறக்கம் செய்யும் போது பெற்றோர்களின் அனுமதியுடன் பதவிறக்கம் செய்யும் பழக்கத்தை வளர்த்தல்.

- ஆசிரியர்கள் பின்வரும் விடயங்களில் மாணவர்களுக்கு வழிகாட்ட வேண்டும்.
 - சமூக வளைத்தளங்கள், இலத்திரனியல் சாதனங்களின் நன்மை தீமைகள் பற்றி மாணவர்களுடன் அடிக்கடி கலந்துரையாடல்.
 - மாணவர்களின் ஆக்கத் திறனை (Creative Ideas) வளர்க்கக் கூடிய விடயங்களில் அவர்களைத் திசை திருப்பல்.
 - வீட்டுத் தோட்டம் அமைத்தல், வீட்டுப் பண்ணைகளை அமைப்பதில், சமையல் விடயங்கள் போன்றவற்றில் மாணவர்களுக்கு ஆர்வத்தை ஏற்படுத்தல்.
 - கற்றல் செயற்பாடுகளுக்கு உதவக் கூடிய கேம்ஸ் பற்றி பிள்ளைகளுக்குத் தெளிவான விளக்கங்களை வழங்குதல்.
 - தேடிக் கற்றல் விடயத்தில் மாணவர்களை ஊக்கப்படுத்தல் வேண்டும். தான் தேடிய புது விடயங்களை மாணவர்களுக்கு வகுப்பறையில் முன்வைப்பதற்கு சந்தர்ப்பம் அளிக்க வேண்டும்.

9. முடிவுரை

இவ்வாய்வு முடிவுகளின் படி, அமைதியின்மை, ஏற்கனவே ஆர்வமாக இருந்த விடயங்களில் ஆர்வமின்மை, அதிகமாகப் பொய் சொல்லுதல், சண்டை விளையாட்டுக்களில் ஆர்வம், குற்ற உணர்ச்சி, நம்பிக்கையின்மை, சோகம், எரிச்சல், கற்பதில் ஆர்வமின்மை, தனித்திருத்தல், குழு வேலைகளில் ஈடுபட ஆர்வமின்மை, சோம்பல், கேம்ஸ் விளையாட முடியாமல் போகும் போது மனம் வருந்துதல் ஆகியன உளவியல் தாக்கங்களாக இனங்காணப்பட்டன.

இத் தாக்கங்கள், பாடசாலை நேரத்தில் ஒன்லைன் கேம்ஸ் விளையாட முடியாததையிட்டு வருந்துதல், பாடசாலையில் வழங்கப்படும் வீட்டு வேலைகளைச் செய்து வராமை, வகுப்பில் ஏனைய சகமாணவர்களுடன் சண்டை பிடித்தல், சண்டை விளையாட்டுக்களில் ஆர்வம், கற்பதில் ஆர்வமின்மை, குழு வேலைகளில் ஈடுபட ஆர்வமின்மை, சோம்பல், தொடர்ச்சியாக பாடசாலைக்கு வராமை, கற்கும் நேரத்தில் வேறு சிந்தனையில் இருத்தல், பாடசாலைக்கு வருவதற்கு ஆர்வமின்மை, வீட்டில் சுய கற்றலில் ஈடுபாடினமை, குறைவான அடைவுமட்டம், ஆசிரியர்களை அவமதித்தல் ஆகிய பாதிப்புக்களை அவர்களின் கற்றற் செயற்பாடுகளில் ஏற்படுத்தியுள்ளன.

எனவே, மாணவர்களின் உட்பாதிப்பிற்கு அதிகரித்த தொலைத்தொடர்புசாதனங்களில் விளையாடப்படும் கேம் மற்றும் அதனால் உருவாகும் Gaming disorders ஒரு முக்கிய காரணமாகக் காணப்பட்டதோடு அவர்களின் கற்றலையும் பாதிப்படையச் செய்துள்ளது என்பது தெளிவாகியது. இலத்திரனியல் தொடர்பு சாதனங்கள் மற்றும் கேம் விளையாடுவதனை முற்றாகத் தடுப்பது என்பது சாத்தியமற்ற ஒரு விடயமாகும். இவற்றின் பாவனையைக் கற்றலுக்குத் தடையற்ற விதத்தில் நெறிப்படுத்த வேண்டும். இதில் பெற்றோர்களினதும் ஆசிரியர்களினதும் பங்கு மிக முக்கியமானதாகும்.

References

Abdul-Muhmin, A. G. (n.d.). Demographic differences in usage and attitudes toward the Saudi Arabian EFTPoS system. *International Journal of Bank Marketing*, 16(3), 117–128. doi:<https://doi.org/10.1108/02652329810213538>

- Beane, A. L. (2003). Bullying in American Schools: A Socio-Ecological Perspective on Prevention and Intervention. *The Journal of Primary Prevention*, 26(5), 467–468. doi: <https://doi.org/10.1007/s10935-005-0007-7>
- Candian Paediatric Society. (2003). Impact of media use on children and youth. *Paediatrics & Child Health*, 8(5), 301-306. doi:<https://doi.org/10.1093/pch/8.5.301>
- Collins, M. M., Fontenelle, D. H., & Murdock, J. Y. (2000). Changing Student Behaviors. Wellness Institute, Incorporated.
- Daniels, A. S., Bergeson, S., Fricks, L., Ashenden, P., & Powell, I. (2012). Pillars of peer support: advancing the role of peer support specialists in promoting recovery. *The Journal of Mental Health Training, Education and Practice*, 7(2), 60-69. doi:<https://doi.org/10.1108/17556221211236457>
- Fraser, B. J. (1998). Classroom Environment Instruments: Development, Validity and Applications. *Learning Environments Research*, 1(1), 7-34.
- Kamibeppu, K., & Sugiura, H. (2005). Impact of the Mobile Phone on Junior High-School Students' Friendships in the Tokyo Metropolitan Area. *CyberPsychology & Behavior*, 8(2), 121-130. doi:<https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.121>
- Roberts, Y. H., Campbell, C. A., Ferguson, M., & Crusto, C. A. (2013). The Role of Parenting Stress in Young Children's Mental Health Functioning After Exposure to Family Violence. *Journal of Traumatic Stress*, 26(5), 605-612. doi:<https://doi.org/10.1002/jts.21842>
- Wahab, N. A., Othman, M. S., & Muhammad, N. (2018). The Influence of the Mass Media in the Behavior Students: A Literature Study. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 7(8). doi:<https://doi.org/10.6007/ijarbss/v7-i8/3218>