



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

زمان چاپ: ۱۴۰۱/۰۵/۱۰

شماره مجوز مجله: ۸۰۴۰۰

بررسی تاثیرات مثبت و منفی بازی های رایانه ای بر روان، جسم، رفتار و یادگیری

دانش آموزان

کبری مهدی پور

کارشناسی ارشد راهنمایی و مشاوره

mehdipoorkobra@gmail.com

چکیده

هدف از این پژوهش نمایان کردن اثرات منفی بازی های رایانه ای بر کودکان و صدماتی است بر یادگیری و سلامت روان آنها به وجود می آورد است گرچه بسیاری از کارشناسان تربیتی معتقدند که بازیهای کامپیوتری می تواند اثرات مثبتی مانند تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعدادها، ایجاد خلاقیت پرورش تمرکز و دقت افزایش بهره هوشی، گسترش جهان بینی، تقویت ذوق هنری، آموزش مفاهیم پیچیده، انتقال فرهنگ و غیره را به همراه داشته باشند اما این بازی ها با ترفندهای گوناگون، چنان تأثیری بر فکر و اعصاب فرد می گذارد که در واقع خود را نیز جزئی از این مجموعه ی ماشینی می پندارد البته بازی های رایانه ای دارای محاسن و معایبی هستند که آشنایی با آن ها در حد ضرورت (و نه به صورت خیلی تخصصی)، والدین عزیز را در امر انتخاب نوع بازی، خرید و تعیین مدت زمان اختصاص داده شده به انجام این گونه بازی ها، یاری خواهد نمود

روش به کار رفته در این پژوهش تلفیقی از مطالعه ی منابع کتابخانه ای، پایانامه ای و تجزیه و تحلیل مطالب بدست آمده است. یافته های بدست آمده از این پژوهش نشان می دهد امروزه بازی های رایانه ای به عنوان عمده سرگرمی کودکان توانسته آنها را شیفته ی خود سازد و مدت زمانی طولانی آنها را مشغول به اینگونه بازی ها کند که اثرات منفی و مخربی در بعد جسمانی و روانی کودکان و خصوصا بر یادگیری آنها در کلاس درس ایجاد می کند. که در متن اصلی مقاله به تفصیل به اثرات منفی در این بعد پرداخته شده است

کلمات کلیدی: محاسن بازی رایانه ای، معایب بازی رایانه ای، کودکان، روان، جسم، یادگیری



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

مقدمه

به باور روان شناسان و جامعه شناسان، بازی و اسباب بازی که عمیقاً با زندگی کودکان و نوجوانان پیوند خورده است، در روحیه و تکوین شخصیت آنان، اثر عمیقی بر جای می گذارد و باعث می شود که کودکان از طریق آشنایی با الگوها و هنجارهای جامعه خویش و درونی سازی ارزش های آن در راستای اجتماعی شدن و یادگیری گام بردارند.

کاپلان درباره نقش بازی بر رشد اجتماعی کودک می نویسد:

بسیاری از تعاملات میان فردی کودکان پیش دبستانی، در چهارچوب بازی روی می دهند و روابط کودکان با والدین، خواهر و برادرها و هم سالانشان، در مقطع پیش دبستانی، به شدت متحول می شود (صادق شجاعی، ۱۳۸۶)

در مورد بازی و رشد عاطفی کودک نیز گفتنی است: «بازی، بهترین وسیله برای رشد و شکوفایی احساسات کودک و بهترین راه برای پرورش هیجان ها و عواطف و یادگیری اوست. در حین بازی است که او چگونگی بروز عواطف، کنترل و ارضای مناسب آن را یاد می گیرد. هر چند کودک بین واقعیت و بازی فرق قائل است، ولی در عین حال، صداقت کودکانه را در بازی ظاهر می سازد. احساس ها، تشویش ها و اضطراب های کودک در ضمن بازی، حقیقی هستند (قریشی راد، ۱۳۹۳)

پدیده بازی بر حسب علل، زمینه ها و شرایط، طی زمان ها و مکان های مختلف، به لحاظ ساختار، محتوا و کارکرد (اثر)، شکل های گوناگونی به خود گرفته است.

بر این اساس، از نیمه دوم قرن بیستم و همراه و همگام با تحولات و پیشرفت ها در صنایع الکترونیکی، بازی ها و اسباب بازی هایی جدید و متفاوت با گذشته، پا به عرصه وجود گذاشته که اصطلاحاً «بازی های رایانه ای نامیده می شود (احمدی، ۷۷)

گرچه تاریخچه بازی های رایانه ای به دهه ۱۹۷۰م. بر می گردد؛ اما در مدت کوتاهی پس از پیدایش، نه تنها تحول عمیق و اساسی در نظام تفریحات و سرگرمی کودکان به وجود آوردند، بلکه در حال حاضر، گستره بازی های رایانه ای به عنوان یک وسیله گذران اوقات فراغت، به عرصه بزرگ سالان نیز کشیده شده است.

آثار فرهنگی و اجتماعی بازی های رایانه ای به گونه ای است که دیگر نمی توان به این بازی ها فقط به عنوان یک وسیله گذران اوقات فراغت نگریست. اشاعه و آثار چنین بازی هایی، به حدی است که از آنها با عنوان «انقلاب بازی های رایانه ای» یاد می کنند.

اولین بازی های رایانه ای بخشی از برنامه هایی بود که دانشجویان موسسه فناوری ماساچوست حدود ۵۰ سال پیش ابداع کرده بودند. در دهه ی ۱۹۷۰ بازی های رایانه ای و ویدیویی از انحصار پژوهش های دانشگاهی بیرون آمد و به کلوب های بازی راه یافت و بدین گونه تعداد بیشتری به بازی های رایانه ای دسترسی پیدا کردند (ویلسون، ۱۹۹۲).

از آن دوره تا کنون با توجه به پیشرفت های چشم گیر صنعت بازی های رایانه ای و خارج شدن آن از شکل سنتی و تبدیل آن به شکل مدرن مانند بازی های آنلاین، چند بعدی و... باعث شده این صنعت به تجارتی پرسود برای شرکت های سازنده ی این بازی ها تبدیل شود. شرکت های سازنده بازی ها نیز بدون توجه به اثرات محصولات خود بر جسم، روان و آموزش و یادگیری مصرف



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

کنندگان علی الخصوص کودکان، صرفاً به سود تجاری و درآمد زایی توجه کرده و هر از گاهی به هشدار درباره رده سنی مناسب بازی‌ها برای کاربران یا ساعات بازی با رایانه یا کنسول‌های بازی بسنده می‌کنند. با این حال از روزهای ابتدایی پدید آمدن این فناوری، زنگ خطر درباره اثرات منفی آن به صدا درآمد و امروزه به معضلی بزرگ برای جوامع گوناگون شده است.

اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای انقلابی در زندگی انسان‌های روی کره زمین به وجود آورد که تمام ابعاد زندگی آنها را تحت تاثیر خود قرار داد (جان فیدر، ۲۰۰۰). دو عامل رسانه‌ای و خانگی شدن بازی‌های رایانه‌ای باعث شده که کودکان در جامعه مدرن زمان زیادی صرف این بازی‌ها کنند. در نتیجه، کاربران بیش از پیش در خلوت به سر می‌برند و برای سرگرم شدن به طور فزاینده‌ای به رسانه‌های جدید متکی هستند (ذکایی، ۱۳۸۳).

آموزش‌های دوره کودکی افراد یعنی سنین ۱۱-۶ سالگی در ایران در مراکزی به نام دبستان انجام می‌گیرد. با عنایت به اینکه: مهم‌ترین دوره در تمامی نظام آموزش و پرورش جهان دوره ابتدایی است، رشد همه جانبه شخصیت افراد در این مقطع صورت می‌گیرد و از نظر جسمی، توانایی ذهنی و اجتماعی تغییرات مهمی در این مقطع برای افراد بوجود می‌آید. لذا با شرح موارد فوق که نشانه بیان اهمیت این مقطع حساس در زندگی افراد است به بررسی نقش اثرات بازی‌های رایانه‌ای بر یادگیری این مرحله مهم از زندگی پرداخته خواهد شد.

انسان‌ها از زمان بهره‌مندی‌شان از نعمت وجود خواه ناخواه مورد تأثیر و تأثر محیط قرار می‌گیرند. کودک که در حال شکل‌گیری و تغییرات رفتار خود است به هنگام مواجهه با محیط، یادگیری برایش رخ می‌دهد که این تغییر رفتار تحت عواملی چون: آمادگی، هدف، انگیزه، تجارب، بازی‌های رایانه‌ای و موقعیت یادگیری قرار می‌گیرد. برای اینکه تغییرات رفتاری کودک ماندگار و حاصل تجربه باشد باید وی با محیط مثبت یادگیری درگیر شده و یادگیری به درستی به وقوع بپیوندد.

بیان مساله

با توجه به این که سنین کودکی در شکل‌گیری رفتارهای زندگی فردی و اجتماعی افراد در طول زندگی بسیار مهم و حائز اهمیت است، پس افراد جامعه باید دوران کودکی و نوجوانی خود را در بستری مناسب و محیطی عاری از هر گونه پرخاشگری، انزوا طلبی، اضطراب و دلهره و سایر مشکلات زیستی و روانی سپری کنند.

دانش‌آموزان باید از سلامت جسمانی و روانی برخوردار باشند، تا بتوانند فرایندهای مختلف یادگیری چه در محیط‌های آموزشی و چه در منزل و در کنار خانواده فرا بگیرند. اما مساله اصلی تحقیق حاضر این است که بازی‌های رایانه‌ای چه اثراتی بر کودکان از جنبه روانی، جسمانی و بر آموزش و یادگیری آنها دارد، و اگر این تاثیرات مثبت یا منفی است در چه ابعادی هم از نظر روانی و هم از نظر جسمانی بر یادگیری دربر می‌گیرد.

اهمیت و ضرورت تحقیق



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

صنعت ساخت بازی های ویدیویی و رایانه ای، در حال حاضر، به گسترده ترین و سودآورترین حرفه ها در صنعت سرگرمی کودکان تبدیل شده است.

بازی های الکترونیکی در عین آن که خود دارای شبکه، سایت های مخصوص و گروه های گفت و گو و صحبت (چت) در اینترنت هستند، به صورت مجموعه ای صوتی و تصویری (برنامه های ویدیویی و تلویزیونی) به دیگر رسانه ها منتقل شده اند.

همچنین به دلیل گسترش فناوری ها، می توانیم در آینده منتظر امکان بازی با ابزارهای جدیدتر نیز باشیم. استفاده از بازی های الکترونیکی از طریق تلویزیون، دستگاه های جیبی و رایانه های شخصی، هم اکنون به تلفن همراه، رایانه های جیبی و گیرنده های دیجیتال تلویزیونی نیز کشیده شده است (احمدی، ۷۷)

محتوای بازی ها به سرعت در حال تغییر است و با کاربردهای گرافیکی و به دلیل جاذبه ای که در آنها نهفته است، روز به روز واقعی تر به نظر رسیده، نظر کودکان و نوجوانان بیشتری را به خود جلب می نمایند.

در این بین، رقابتی که بین شرکت ها و تولید کنندگان مختلف در تصاحب هرچه بیشتر بازار فروش به وجود آمده، آنها را بر آن داشته که با ارائه بازی های هر چه جالب تر و مهیج تر، سود بیشتری را به خود اختصاص دهند و متأسفانه موضوعی که در این آشفتگی بازار مورد توجه نیست، همان جنبه های اخلاقی و تربیتی مشتریان این بازی ها، یعنی کودکان است (انجمن اولیا و مربیان، ۸۲)

گرچه بیشتر تحقیقات مربوط به بازی های الکترونیکی، از اواسط دهه ۱۹۹۰م. آغاز شده است؛ اما متأسفانه در کشور ما با وجود زیرساخت های فرهنگی و باورهای مذهبی متفاوت با کشورهای سازنده این گونه بازی ها، تحقیقات کافی در مورد اثرات بازی های رایانه ای و پیامدهای اجتماعی آنها صورت نگرفته است. (لیتزن و همکاران، ۸۸)

کودک و محیط

با تحقیقاتی که زیر مجموعه علوم رفتاری، روانشناسی، اکولوژیک و در نهایت روانشناسی محیط بودند؛ وجهی فراموش شده از روانشناسی پدید آمد که بر خلاف گذشته هنگام بررسی انسان را از محیطش جدا نمی کند

با توجه به تحقیقات و بررسی ها، روانشناسان دریافته اند که در تمام موجودات زنده به موجب قانون تأثیر و تأثر بخشیدن در محیط، تمایل به سازش با آن وجود دارد، بدیهی است که کودکان نیز از این قاعده مستثنی نیستند و مواجهه و سازش پذیری آنها در برخورد با محیط از آغاز ورود آنها به آن محیط، مورد مطالعه قرار گرفته است. در ابتدای ورود به محیط جدید، کودک سعی می کند آن را با سیستم درونی و هوشی خود سازش دهد. در این راستا با مسائل و مواردی مواجه می شود که با تجربه های قبلی اش متناسب نیست و سعی می کند خود را با تجربه پیش رو سازگار نماید. از این رو می توان دریافت که کودک، فعل پذیر محض نیست. به عبارت دیگر سازش با محیط را می توان تعادلی بین درونسازی و برونسازی دانست (مرتضوی، ۱۳۸۶)

در حقیقت تجربه هر کودک در زندگی و مهارت هایی که کسب می نماید مربوط به شرایط محیطی و محصول تأثیر متقابل آن کودک و محیطی است که در آن زندگی می کند. محیط با ایجاد فرصت ها، تحریک و تشویق کودک در رفتار او تأثیر می گذارد.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

به همین خاطر است که امروزه تمامی چالش‌ها در چارچوب ارائه محیط امن و سالم و عاری از هرگونه بازی های رایانه ای مخرب و آسیب زا برای کودک انجام می‌گیرد تا در آن کودک بتواند بهترین دستاوردها را کسب نماید.

عوامل موثر بر یادگیری

یادگیری فرایندی است که در طول زمان بر اثر تجربه حاصل می‌شود و در این فرایند عوامل مختلفی به طور مستمر در تغییر، نوآوری یا رکود یادگیرنده موثر است. از جمله عواملی که تاثیر آشکارتری در جریان یادگیری دارند می‌توان به

تاثیر خانواده بر یادگیری

شرایط اولیه یعنی استعداد های نفسانی مانند هوش و حافظه یا سلامت بدن و شرایط ثانویه مانند محیط مناسب، وسایل ضروری و آرامش روانی که همه این‌ها به والدین ارتباط دارد و این شرایط چیز هایی نیست که بگوییم خاص درس خواندن یا مدرسه رفتن است. لذا موضوع و چگونگی درس خواندن یک کودک به تمام مسائل زندگی او مربوط می‌شود. موضوع پیشرفت تحصیلی فرزندان یک خانواده یا عقب ماندگی آنان به صورت قابل توجهی به میزان هوش، حافظه و وضع جسمانی بستگی دارد. همانگونه که قبلاهم اشاره کردیم، این مسائل چیزی نیست که یکباره مثلاً از آغاز هفت سالگی که کودک راهی مدرسه می‌شود، تحول یافته و کودک را آماده درس خواندن و یادگیری کند یا اجتماعی بودن را به او بیاموزد. فراموش نشود که انسان حتی قبل از تولد مسائل تربیتی دارد: مثلاً نوع تغذیه مادر و حالات روانی او در جنین موثر است. طبیعی یا سخت بودن زایمان، طولانی یا کوتاه مدت بودن آن، کیفیت شیر دادن به کودک، نوع شیر، چگونگی پرورش کودک تا شش سالگی از لحاظ بدنی و روانی، رفتار و ارتباط عاطفی والدین باهمدیگر همه و همه مقدماتی است که بصورت سه دوره از کودکی پشت سر گذاشته می‌شود و فرزند ما باین مقدمات وارد دوره دبستان می‌شود. (صفوی، ۱۳۹۴).

تاثیر جامعه بر یادگیری

جامعه‌ای که خواهان پایداری و سربلندی است و می‌خواهد در زمینه‌های گوناگون پیشرفت کند، باید اهداف و مقاصد خود را از قبل تعیین نماید و با برنامه‌ریزی جامع و دقیق راه‌های رسیدن به آن را مشخص کند.

برای این که جامعه بتواند مشکلات و سختی‌ها را از پیش رو بردارد و به سعادت و خوشبختی برسد، باید با برنامه‌ریزی دقیق، فعالیت‌های افراد، مشاغل و حرفه‌ایی را که باید آن‌ها در آینده به عهده بگیرند، و تعداد افرادی را که باید در زمینه‌های مختلف اجتماعی، فرهنگی، اقتصادی و غیره مشغول به کار شوند، تعیین نماید.

سپس این برنامه مدون و منابع و امکانات لازم را در اختیار نظام تعلیم و تربیت کشور قرار دهد، تا مسئولان و دست اندرکاران نظام آموزشی بتوانند افراد مورد نیاز جامعه را برای تصدی مشاغل گوناگون، تربیت کنند و امور جامعه را بدست کسانی بسپارند که مهارت، استعداد، لیاقت و شایستگی آن را داشته باشند. وقتی جامعه چنین هدفی را سرلوحه کار خویش قرار دهد، دیگر دانش‌آموزان و دانشجویان رشته تحصیلی خود را براساس تصادف و یا از روی ناچاری انتخاب نمی‌کنند و یا به سوی رشته تحصیلی معینی هجوم نمی‌آورند، بلکه هرفردی با توجه به علاقه، استعداد و توانایی خود، رشته تحصیلی اش را انتخاب می‌کند. (صفوی،



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

تأثیر مدرسه بر یادگیری

لازمه اصلاح کالبد آموزش پرورش ایجاد فضای مرتبط با فعالیت‌های دانش آموزان است. فضاهایی که دارای شرایط مناسب و مطلوب برای رشد فیزیکی، ذهنی، عاطفی و اجتماعی کودکان می‌باشد. که تحقق این امر از طریق طراحی جزئیات فضاها با توجه به الگوهای رفتاری کودکان امکان پذیر می‌گردد. محققان روانشناسی محیط با مطالعه الگوهای رفتاری کودکان در محیط‌های آموزشی به مواردی موثر از قبیل: اندازه مدرسه، نور پردازی و... که نقش عمده‌ای در افزایش یادگیری دارند برخورد کرده‌اند. مدرسه نهادی است اجتماعی و نمایانگر فرهنگ خاص جوامع مختلف است که به کودک جهان بینی، آداب، رسوم، مهارت‌ها و دانش معینی را منتقل می‌کند. وقتی برای اولین بار در فضای تازه‌ای قدم بر می‌دارید، مجموعه عوامل موجود در آن محل تاثیراتی خواهند داشت که یا علاقه مند به مراجعه مجدد به آن محل می‌شوید و در جستجوی حرف‌های تازه برای زندگی به زوایای آن دقت می‌کنید و یا برعکس، داوطلب ترک سریع آنجا می‌باشید. این موضوع در سنین ۱۲-۷ سالگی به علت عدم اشتغال فکری بسیار حائز اهمیت است. (صفوی، ۱۳۹۴).

تأثیر همسالان بر یادگیری

علاوه بر خانواده و معلمان، همسالان نیز نقش مهمی بر یادگیری و رشد افراد دارند. اما همسالان به چه کسانی گفته می‌شود؟ در زمینه رشد کودکان همسالان به کسانی گفته می‌شود که از لحاظ رسانی در یک سطح باشند تعامل با همسالان نقشی منحصر به فرد در رشد کودکان دارد. از مهمترین عملکردهای گروه همسالان فراهم کردن یک منبع اطلاعاتی و ایجاد یک مبنای مقایسه در دنیای خارج از خانواده است. داشتن روابط خوب با همسالان برای رشد عادی کودکان ضروری است. متخصصان رشد باظرافت به چهار نوع همسالان اشاره می‌کنند: کودکان محبوب، کودکان مسامحه‌گر، کودکان طردشده و کودکان مجادله‌گر. کودکان محبوب غالباً بعنوان بهترین دوست لقب می‌گیرند و به ندرت توسط همسالان مورد بی‌علاقه‌گی واقع می‌شوند. این کودکان تقویت کننده اند، با دقت گوش می‌دهند، با همسالان خود رابطه باز و روشنی دارند، مثل خودشان عمل می‌کنند، شادند، نسبت به دیگران علاقه و اشتیاق نشان می‌دهند و بدون اینکه مغرور باشند اعتماد به نفس دارند (صفوی، ۱۳۹۴).

تعریف بازی

حوزه گسترده بازی‌های موجود، در کنار تجربه‌های یادگیرندگان، ارائه تعریفی واحد از واژه بازی را که همگی با آن موافق باشند، با مشکل مواجه ساخته است. در ادامه به چند تعریف از بازی، از قول صاحب‌نظران، خواهیم پرداخت:

«بازی‌ها تمرین‌هایی هستند از سیستم‌های کنترل داوطلبانه با قوانین خاص هر بازی، که در آن مسابقه‌ای بین قدرت‌ها برای دستیابی به برون‌دادهای نهایی صورت می‌گیرد».

از تحلیل جمله فوق می‌توان چندین ویژگی مهم را بیرون کشید. اول اینکه بازی فعالیتی اختیاری است. یعنی بازیکن وارد بازی می‌شود، چون خودش می‌خواهد بازی کند؛ حتی اگر مواردی وجود داشته باشند که فرد را مجبور به انجام بازی کنند. در ضمن، بازی فعالیتی است با رویکرد سیستم کنترل تمرینی. یعنی بازیکن در بازی فیزیکی یا ذهنی به فعالیت می‌پردازد. بازی مسابقه بین قدرت‌هاست. یعنی بازیکن در طول بازی وارد کشمکش مصنوعی می‌شود که ممکن است به رقابت بینجامد؛ رقابتی که قوانین آن‌ها را تعریف کرده‌اند و برون‌دادهای نهایی را تعیین می‌کنند؛ برون‌دادهایی که برای همه بازیکنان مشابه نیستند.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

بازی فعالیتی است حل مسئله‌ای که با نگرش بازیکن ارتباط پیدا می‌کند». طبق این تعریف، بازی‌ها با ایجاد مسئله‌های ساختگی، که الزاماً واقعی هم نیستند، بازیکنان را به ارائه راه حل وامی‌دارند تا این مسئله‌ها، ضمن تعامل با دنیای بازی، حل شوند. هرگونه فعالیت و تصمیم‌گیری بازیکن فعال در عرصه بازی، توسعه دستاوردهای بازی را به دنبال خواهد داشت (کالمپورتزیس، ۲۰۱۸)

تعریف بازی رایانه‌ای و بازی آموزشی رایانه‌ای

بازی رایانه‌ای

بازی رایانه‌ای نمونه‌ای بارز از بازی ویدیویی است که روی رایانه‌های شخصی انجام می‌شود. به عبارت دیگر، به هر نوع بازی گرافیکی یا متنی که با رایانه انجام شود، بازی رایانه‌ای گویند. البته بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای، به دلیل تولید تصویر متحرک با قابلیت نمایش روی صفحه تلویزیون یا نمایشگر رایانه، بازی ویدیویی هم محسوب می‌شوند. بازی‌های رایانه‌ای نرم‌افزارهایی هنری هستند که از ترکیب چندرسانه‌ای‌ها و امکانات شبکه برای استفاده هوشمندانه بازیکن طراحی شده‌اند تا بازیکن بتواند تجربه‌ای هدفمند در محیط مجازی داشته باشد (دل آکویلا و همکاران، ۲۰۱۷)

بازی آموزشی رایانه‌ای

بازی آموزشی نوعی بازی است با هدف آموزش و یادگیری موضوعی خاص که برای کمک به یادگیرندگان در کسب دانش، مهارت و نگرش خاص در یک حوزه و موضوع ساخته می‌شود (دل آکویلا و همکاران، ۲۰۱۷). حال اگر بازی‌های آموزشی در بستر رایانه یا فضای الکترونیکی شکل بگیرد از آن‌ها تحت عنوان «بازی رایانه‌ای آموزشی» نام برده می‌شود. بازی‌های آموزشی ساختارهایی هستند که بازیکن را با مجموعه موقعیت‌ها و گزینه‌های تصمیم‌گیری روبه‌رو می‌کنند تا او بتواند ضمن تعامل، پرونده‌های مثبت و منفی را کسب کند. این ساختارها با هدف ایجاد تجربه‌های یادگیری، ضمن برانگیختگی درونی بازیکن به دست می‌آیند.

طبق گفته سیوری و دافی (۱۹۹۵) بازی‌های آموزشی شامل درگیری‌های شناختی هستند که مشوق یادگیری‌اند و امکان گنجاندن و کاربرد رویکردهای متنوع و پیچیده‌ای را در جریان پردازش و پیامدهای یادگیری دارند. بازی‌های آموزشی می‌توانند نوع جدیدی از سواد را آموزش دهند و تفکر انتقادی و فعال را تقویت کنند. متخصصان آموزشی، بهره‌گیری از این بازی‌ها را در رشد مهارت‌های ذهنی، عاطفی، حرکتی و اجتماعی مفید می‌بینند و معتقدند بازی‌ها این ظرفیت را دارند که آموزش سازمان‌دهی شده‌ای را براساس نیاز، سبک و سرعت یادگیری یادگیرندگان ارائه دهند. در این بازی‌ها، تمرکز یادگیری، علاوه بر بازده دانش، بر فرایندی است که به وسیله آن، یادگیرندگان مستقل و متکی به نفس بار می‌آیند. البته هدف از گنجاندن بازی در برنامه درسی مدرسه، جایگزینی آن با روش‌های سنتی آموزش نیست، بلکه ارائه یک روش اضافه برای انتقال دانش به یادگیرنده، پرورش یادگیری فعال، یادگیری گروهی و مشارکتی است (روبن، ۱۹۹۹ به نقل از کالمپورتزیس، ۲۰۱۸)

تفاوت بازی آموزشی با بازی رایانه‌ای

در اینجا سؤالی مطرح می‌شود مبنی بر اینکه چه مواردی بازی را آموزشی می‌کند؟ بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌های آموزشی ویژگی‌های تکنیکی مشترک بسیاری دارند، اما در موارد استفاده و محتوای طراحی فرق دارند. بازی‌های رایانه‌ای به طور عمده با هدف سرگرم‌سازی طراحی می‌شوند، در حالی که هدف بازی‌های آموزشی، توسعه دانش و مهارت از طریق برخی ویژگی‌های



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

آموزشی و برخی جنبه‌های سرگرمی موجود در هر دو حوزه است. تفکیک واقعی بازی رایانه‌ای از بازی آموزشی را می‌توان بیشتر از طریق تعریف چارچوب طراحی، یعنی بازی، قوانین و فرهنگ مبتنی بر اهداف و داستان تعریف شده توضیح داد. در جدول صفحه قبل تفاوت‌های اصلی بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌های آموزشی، در ارتباط با هدف، تعامل، قوانین و فرهنگ خلاصه شده‌اند (کیم و همکاران، ۲۰۱۸)

تأثیرات منفی و مثبت بازی‌های کامپیوتری و موبایلی برای کودکان و نوجوانان

بازی و سرگرمی در رشد خلاقیت و اعتماد به نفس و یادگیری کودک و نوجوان موثر است. بازی‌های فکری و استراتژیک بخش‌های مختلف مغز را درگیر می‌کنند و همین مساله باعث می‌شود هوش هیجانی کودک تقویت گردد. از دیگر مزایای بازی‌ها و سرگرمی‌ها در دوران کودکی و نوجوانی، یادگرفتن کار گروهی است؛ در گذشته اغلب بازی‌ها در فضای جمعی و به شکل حضوری و گروهی برگزار می‌شد اما حالا به واسطه توسعه فناوری، شرایط فرق کرده است.

کودکان و نوجوانان دیگر در فضای گروهی بازی نمی‌کنند. آن‌ها بیشتر وقت خود را در فضای مجازی و دنیای اینترنت می‌گذرانند و مشغول بازی‌های کامپیوتری و موبایلی هستند.

فواید و معایب و تأثیرات بازی‌های کامپیوتری بر مغز و ذهن و روان و یادگیری دانش آموزان حالا تبدیل به یک بحث جدی در میان جامعه‌شناسان، روانشناسان و پزشکان شده است. از بازی‌های اکشن گرفته تا بازی‌های استراتژیک چالش برانگیز، همه ما بازی‌های کامپیوتری یا ویدیویی خوب را دوست داریم. با پیشرفت تکنولوژی و تولیدکنندگان بازی، به نظر می‌رسد هر روز یک بازی جدید وجود دارد که باید آن را امتحان کنید. انجام این بازی‌ها برای گیمرهای حرفه‌ای، مزایا و معایبی دارد که بهتر است بدانید. در واقع معایب بازی‌های کامپیوتری و اثرات مثبت آن بر مغز و عملکرد ذهنی همیشه مورد مناقشه بوده است (صفاری نیا، ۱۳۸۸)

فواید و اثرات مثبت بازی‌های کامپیوتری و رایانه‌ای

فارغ از فواید و معایب بازی‌های کامپیوتری بر مغز که بر سر زبان‌هاست تأثیرات مثبت بازی‌های ویدیویی بی‌نظیر است؛ درست است که بازی‌های کامپیوتری بدی‌ها و معایبی دارد که در ادامه به آن می‌پردازیم اما اثرات مثبت بازی‌های رایانه‌ای از تقویت تا مهارت‌های حل مسئله تا و مهارت‌های اجتماعی و بسیاری از موارد دیگر، مزایای مورد توجه بازی‌های کامپیوتری است. در حالی که کسانی که بازی‌های کامپیوتری را انجام نمی‌دهند، ممکن است استدلال کنند که این بازی‌ها باعث تنبلی شما می‌شود، به مغز شما آسیب می‌رسانند یا زندگی اجتماعی شما را خراب می‌کنند؛ بازی‌های ویدیویی در حقیقت از مزایای جسمی، شناختی و اجتماعی زیادی برخوردار هستند. که به آنها اشاره خواهیم کرد

۱- تقویت حافظه از مزایای بازی‌های کامپیوتری

بسیاری از بازی‌های کامپیوتری به استراتژی و تمرکز جدی نیاز دارند. هنگامی در حرکتی در یک فضای مجازی، باید چندین وظیفه و هدف را دستکاری کنید، در حال ورزش دادن به بخش هیپوکامپوس (hippocampus) مغز خود هستید. این بخش از مغز وظیفه تبدیل حافظه کوتاه مدت به حافظه بلند مدت و همچنین کنترل حافظه فضایی را دارد.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

اگر هیپوکامپوس مغز خود را تقویت کنید؛ حافظه بلند مدت تان تقویت پیدا می کند و در پیمایش فضای فیزیکی، بهتر عمل می کند. اگر در معرض گم شدن در راه فروشگاه هستید، بازی های کامپیوتری می توانند به بهبود حافظه شما برای ردیابی مسیرها کمک کنند. با افزایش سن، حافظه به طور طبیعی ضعیف می شود. انجام منظم بازی های کامپیوتری ممکن است روشی عالی برای هوشیار نگه داشتن ذهن شما حتی در پیری و پیشگیری از ابتلا به آلزایمر باشد؛ بنابراین شما همیشه می توانید اتومبیل خود را در پارکینگ پیدا کنید یا به یاد داشته باشید که چگونه به خانه دوست خود بروید. (محسنی تبریزی، ۱۳۸۸)

۲. ادراک و بینایی از مزایای بازی های کامپیوتری

وقتی با محیطی پیچیده و محرک رقابت می کنید، مغزتان یک الگوی ادراکی ایجاد می کند که به شما کمک می کند بفهمید چه چیزهایی مهم است و چه چیزهایی را باید تعیین کنید. این الگوی ادراکی شما را قادر می سازد تا موقعیتی را ارزیابی کرده و به آن پاسخ دهید.

بازی های کامپیوتری با عملکرد بالا همچنین می توانند توانایی شما در تشخیص الگوها و سایه های مختلف خاکستری بهبود ببخشند مغز گیمر قادر بود محرک های بینایی را با کارایی بیشتری پردازش کند و این بهبود درک ماه ها پس از پایان آزمایش ادامه داشت. این درک بهتر دارای مزایای ارزشمند واقعی در زندگی است؛ مانند اینکه می توانید دوستان خود را در میان جمعیت بهتر پیدا کنید یا چیزی را که در محیطی شلوغ گم کرده اید پیدا کنید. (محسنی تبریزی، ۱۳۸۸)

۳. کنجکاوی و یادگیری

در سطح ابتدایی، وقتی در حال بازی های کامپیوتری هستید، مغزتان درگیر می شود و رشد می کند. همان طور که متوجه می شوید یک بازی چگونه کار می کند و معماهای کامل برای تسلط بر یک سطح را در می یابید، در حال ایجاد ارتباطات جدیدی در ذهن خود هستید. هرچه انگیزه شما برای پیروزشدن در بازی بیشتر باشد، مغز شما بیشتر کار می کند و بیشتر یاد می گیرد. ادامه یادگیری و تحریک مغز برای سلامتی آن با افزایش سن ضروری است. (محسنی تبریزی، ۱۳۸۸)

بهبود عملکرد شناختی

طبق تحقیق منتشر شده توسط انجمن روانشناسی آمریکا، بر خلاف باور عمومی، بازی های ویدئویی می توانند مهارت های شناختی متعدد مانند توجه، پردازش تصویری، حافظه، استدلال و ادراک را افزایش دهد.

محققان با فراتحلیل بازی های ویدئویی نتیجه گرفتند که بازی های خشن تاثیرات مثبتی در بهبود ابعاد مختلف ظرفیت تفکر فرد دارند، درست همان کاری که برخی دوره های دانشگاهی انجام می دهند.

هماهنگی دست و چشم

تحقیقات نشان داده است که نوجوانان می توانند مهارت هماهنگی فضایی_ بصری و چشم و دست را از بازی های ویدئویی، به ویژه از بازی های تیراندازی یاد بگیرند. موفقیت در برخی از این بازی ها نیاز به مقدار قابل توجهی از این مهارت ها دارد. به عنوان



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

مثال، بازیکنان نیاز به پیگیری موقعیت، سرعت، هدف، جهت و غیره دارند. مغز تمام این داده ها را پردازش می کند و با دست ها هماهنگ می شود، زیرا تمام این اقدامات با صفحه کلید یا دسته بازی انجام می شود.

تفکر سریع و دقت

بازی های ویدئویی به گونه ای است که بازیکنان را برای تصمیم گیری های هوشمند در کسری از ثانیه آماده می کنند. همچنین، برای مقابله با تغییرات غیرمنتظره در بازی، آنها نیاز به توجه بسیار دارند.

توانایی حل مسئله:

تحقیقات نشان داده اند که بازی های ویدئویی می توانند به نوجوانان در توسعه مهارت های حل مسئله کمک کنند، زیرا در هنگام انجام بازی های ویدئویی استراتژیک مانند ایفای نقش ها، نوجوانان کم سن حل مساله را تمرین می کنند.

بعضی از بازی ها می توانند خلق و اضطراب را بهبود بخشند

بازی هایی مانند angry birds و Bejeweled II در عین سادگی به شادی و آرامش و بهبود خلق می کنند. برخی پژوهشگران آن را "مزیت عاطفی اساسی" ای می دانند که بچه ها از بازی های ویدئویی می توانند به دست آورند. این بازی ها همچنین می توانند به جوانان آموزش دهند که چگونه با شکست مواجه شوند.

مبنایی برای نظریه افزایش هوش

نوجوانانی که برای کار کردن روی یک پازل یا بازی تشویق و تحسین می شوند، ایده ی دانش افزایشی را می سازند، که اساسا معتقد است که هوش ثابت نیست و می تواند بهبود یابد؛ یعنی می توان آن را با تلاش و زمان رشد داد. به این ترتیب، بازی های ویدئویی زمینه ایده آلی به منظور به دست آوردن چنین طرز فکری برای کودکان فراهم می کنند.

تثیرات منفی بازی های کامپیوتری و موبایلی روی سلامت ذهن فرزند

در این بخش، به بررسی آثار منفی بازی های کامپیوتری و موبایلی روی سلامت روان کودکان و نوجوانان می پردازیم. این اثرات منفی عبارتند از:

اثرات منفی بازی های کامپیوتری و موبایلی روی سلامت جسم فرزند

علاوه بر مشکلات روانی، اعتیاد کودک به بازی های کامپیوتری و موبایلی مشکلات جسمی متعددی را برای وی ایجاد می کند. این تاثیرات منفی جسمی عبارتند از:

۱- سندروم متابولیک ناشی از بازی های کامپیوتری و موبایلی



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

به دلیل تماشای صحنه‌های خشن آدرنالین و هیجان در فرد افزایش می‌یابد و سندروم متابولیک به تدریج در بدن فرد ظهور می‌کند که با ویژگی‌های زیر همراه است:

- فشار خون
- اضطراب
- نارسایی قلبی
- چاقی
- افزایش ضربان قلب

۲- مشکلات و اختلال در مفاصل ناشی از بازی‌های کامپیوتری و موبایلی

با نشستن طولانی مدت در پشت کامپیوتر یا در دست گرفتن موبایل به شکل مداوم، حالت نشستن یا ایستادن بدن از فرم طبیعی خارج می‌شود. این مساله در دراز مدت جدی و خطرناک خواهد بود. اختلالات حرکتی، مشکلات مفاصل و پوکی استخوان به دلیل کم تحرکی از جمله این موارد هستند (عبدالهی و همکاران ۱۳۹۱)

۳- اشکال در بینایی فرزند ناشی از بازی‌های کامپیوتری و موبایلی

این مشکل در بین کودکان و نوجوانانی که بیشتر ساعت‌های روز خود را مشغول بازی هستند، رایج و شایع است. از جمله مشکلات بینایی عبارتند از:

- سوزش
- خارش
- ریختن اشک
- احساس فشار در چشم و پلک



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

• اختلال در بینایی و در هم ریخته شدن حروف و اعداد

• دو بینی و انحراف چشم‌ها زمان نگاه کردن دقیق به یک نقطه

۴- تحلیل سلول‌های مغزی در اثر بازی‌های کامپیوتری و موبایلی

در اثر کم‌حرکی مغز در انجام کارهای روزانه و فقط تکرار عادت‌های بازی کردن، ذهن تحلیل می‌رود و از قدرت سلول‌های مغز کاسته می‌شود. این افراد کمتر روی رفتار و افکار خود کنترل دارند و در بزرگسالی ممکن است این مشکل جدی‌تر بروز کند. بر اساس نتایج پژوهش‌های بسیاری صدمات مغزی از دیگر آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای خشن بر جسم کودکان است؛ زیرا «بازی‌های کامپیوتری تنها تحریک‌کننده مغز خزنده (آمیگدال) هستند نه مغز عالی (فرونتال)» در حالی که بر اساس تصور بیشتر خانواده‌ها در بازی‌های رایانه‌ای، کودک در بازی مداخله فکری مداوم دارد؛ اما این مداخله فکری نیست، بلکه این بازی‌ها سلول‌های مغزی را گول می‌زنند و از نظر حرکتی نیز فقط چند انگشت کودک را حرکت می‌دهند بنا بر نظر نورولوژیست‌ها کودکانی که ساعت‌های زیادی به بازی اختصاص می‌دهند، لب فرونتال مغزشان تکامل پیدا نمی‌کند؛ اینگونه افراد بیشتر مستعد انجام اعمال خشونت‌آمیزند و کمتر توانایی کنترل رفتارهایشان را دارند. (فضل الهی و همکاران، ۱۳۸۵)

همچنین ممکن است هیجان‌های زیاد بازی‌های رایانه‌ای به تخریب یا کندی عملکرد ذهنی کاربر به‌ویژه در بازی‌های خشن منجر شود چراکه «مغز کودکان قابلیت تجزیه و تحلیل تصاویر اکشن و خشن بازی‌ها را ندارد؛ زیرا کودک تصاویر را واقعی می‌پندارد. بنابراین بازی‌های اکشن و خشن، دشمن درجه یک سلول‌های مغزی کودکان هستند که به مرور زمان می‌توانند باعث کوچک‌تر شدن و از بین رفتن این سلول‌ها شوند» (علی محمدی، ۱۳۹۴) در این باره محققان چینی براساس ام.آر.آی و اسکن مغزی کودکانی که حداقل هشت ساعت در روز و شش روز در هفته از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کردند، به اثبات رسانده‌اند قسمت‌های سفید مغز این کودکان به طور نگران‌کننده‌ای کوچک می‌شوند (محمدی، ۱۳۹۱)

تاثیرات منفی بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار

۱- **تقویت حس پرخاشگری:** مهم‌ترین مشخصه بازی‌های رایانه‌ای، حالت جنگی اکثر آنهاست و این که فرد، برای رسیدن به مرحله بعدی بازی، باید با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد. استمرار چنین بازی‌هایی کودک را پرخاشگر و ستیزه‌جو بار می‌آورد و او سعی می‌کند با زور و تهاجم به خواسته‌هایش برسد.

تکرار بیش از حد برخی از صحنه‌های خشونت‌آمیز مانند کشتن با سلاح گرم، بریدن سر، سلاخی و منجر به از بین رفتن مفهوم درد و رنج و نهادینه شدن خصمانگی و خشونت در ذهن کودک می‌شود و نیز «با توجه به نظریه شرطی‌شدن فعال، چون بازیکن به دلیل بروز رفتارهای پرخاش‌گرانه پاداش (امتیاز) دریافت می‌کند، به عبارت دیگر شرطی می‌شود؛ پرخاش‌گری در ذهنش سودمند و به صورت ارزش در نظر گرفته می‌شود و پاداش یا تقویت مثبت به وسیله امتیاز منجر به تحکیم پرخاش‌گری در رفتارهای درونی کودک می‌شود و کودک پرخاش‌گری را روش مناسبی برای فایق آمدن بر تعارض میان فردی و برطرف کردن احساس ناکامی یا خصومت می‌داند» (هیلگارد و اتکینسون ۱۳۸۵)



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲- انزوا طلبی: کودکانی که به طور دائم به این بازی‌ها مشغول اند، درونگرا می‌شوند، در جامعه منزوی اند و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوانند

فرض گرفتن دوست از بازی‌های رایانه‌ای، عامل افزایش وابستگی کودکان به بازی‌ها و در مقابل کاهش تعامل با خانواده و نیز «بروز احساس تنهایی در گروه خانواده و دوستان می‌شود» چراکه تجربه هیجان‌های مجازی و تجربه نکردن آنها در روابط واقعی، احساس انزوای ناشی از تعلق‌نداشتن به گروه را دربردارد که منجر به کناره‌گیری کودک از افراد گروه می‌شود. بنابراین می‌توان گفت «بازی‌های رایانه‌ای، میزان نوع‌دوستی را کاهش داده و ارزش‌های مبتنی بر همکاری و همیاری را بی‌رنگ می‌سازند» (موریسون و گروکمن، ۲۰۰۱؛ به نقل از مهدیان و همکاران) کودکان منزوی و وابسته به بازی‌های رایانه‌ای، در بسیاری از اجتماعات ممکن برای استفاده از تلفن همراه یا تبلت، به جای تعامل با هم‌سن‌وسالان، به بازی رایانه‌ای می‌پردازند (سلحشور، ۱۳۸۷)

۳- تنبل شدن ذهن: در این بازی‌ها، به دلیل این که کودک و نوجوان اغلب با ساخته‌ها و برنامه‌های دیگران به بازی می‌پردازد و کم‌تر امکان دخل و تصرف در آنها را دارد، حالت انفعال در او پدید می‌آید و اعتماد به نفس وی در برابر ساخته‌ها و پیشرفت دیگران متزلزل می‌شود (واحدی و همکاران، ۱۳۸۷)

۴- افت اخلاقی: "سکس" از مضامینی است که در این بازی‌ها از آن استفاده می‌شود. فیلم‌های نبرد تن به تن دختران نیمه‌عریان، رقص و موسیقی غربی، به تصویر کشیدن روابط نامشروع و ... در دیسک‌های پلای استیشن و سی‌دی، بدون هیچ‌گونه مشکلی، در فروشگاه‌ها به معرض فروش گذاشته شده است.

۵- افت تحصیلی: کودکان و نوجوانان در واقع انرژی عصبی و روانی خویش را به مصرف این بازی می‌رسانند و با چشمان و ذهنی خسته از بازی دست می‌کشند. (منطقی، ۱۳۸۷)

۶- فراهم کردن زیربنای القاهای سیاسی: فرهنگی (از خود بیگانگی): فرد دچار از خود بیگانگی می‌شود، به رنگ آنان در می‌آید و مانند آنان می‌اندیشد. برای کودکی که در حال بازی است، فرق نمی‌کند که دشمن چه کسی باشد؛ دشمن همان است که بازی می‌گوید (محسنی تبریزی، ۱۳۸۳)

۷- وابستگی

جذابیت بازی‌های رایانه‌ای، نظارت‌نداشتن والدین، تجربه لحظات هیجان‌انگیز، تنهایی و عدم خودنظارتی از جمله افراط‌گری در انجام بازی‌های رایانه‌ای هستند. گرچه بعضی از کودکان در مراحل اولیه بازی‌ها، به‌ویژه در سبک‌های خشونت‌آمیز، شاید به دلیل ترس و استرس از بازی روی‌گردان شوند؛ ولی به مرور زمان نسبت به آن عادت و وابستگی پیدا می‌کنند. (نصرت‌آبادی، ۱۳۹۱)

بیشتر کودکان وابسته به بازی، با بی‌توجهی به سپری‌شدن زمان و نادیده‌انگاری نیازهای طبیعی خود (گرسنگی، تشنگی، خواب) به بازی می‌پردازند و فقط هنگام خستگی شدید جسمانی و ذهنی از آن دست برمی‌دارند.

پژوهش‌های بسیاری بر اعتیادآور بودن بازی‌های رایانه‌ای اذعان داشته و هر کدام دلایل متفاوتی را بیان کرده‌اند. مارک گریفیتس درباره دلیل وابستگی کودکان به بازی‌های رایانه‌ای باور دارد کودکان دارای شخصیت‌دهانی (وابسته یا پذیرای اعتماد) یا دارای قوه تخیل ضعیف، برای تجربه لحظات خیال‌پردازانه به بازی‌های رایانه‌ای روی می‌آورند. در کل وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای منجر به تشدید اشتغال ذهنی، افسردگی، انزواطلبی، استرس و بی‌توجهی به پیامدهای جسمی و روان‌شناختی بازی‌ها می‌شود (تجیرو و برسابه، ۲۰۰۲؛ به نقل از داود حاج‌خدادادی و همکاران)



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۸- استرس و اضطراب

هم‌ذات‌پنداری با قهرمان، قرارگیری قهرمان در موقعیت‌های خطرناک و نیاز به واکنش بی‌درنگ، سبب روبرویی کودک به طور پیوسته در طول بازی با فشارهای عصبی، هیجان، جنب‌وجوش، دلهره و دست‌پاچگی می‌شود. از سویی پخش شدن موسیقی‌های راک در کنار تنش‌های پیش‌گفته، منجر به بالا رفتن ضربان قلب و در نهایت اضطراب و استرس می‌شود. به عبارت دیگر «کودک در طول بازی، تنش‌ها و برانگیختگی‌های جسمانی را تجربه می‌کند. این امر می‌تواند هم با تحریک سیستم عصبی سمپاتیک، به تدریج این سیستم را حساس کرده و آن را آماده واکنش به محرک‌های محدود سازد و هم خود، باعث ایجاد علامت‌های اضطراب در فرد شود و علائمی مانند عصبی بودن، احساس فشار و لرزش در اندام‌های بدن، ترس ناگهانی، احساس وحشت، اختلال در خواب و خوراک، نگرانی نسبت به آینده و برخی جنبه‌های جسمانی، خطای عملکرد و کارایی بروز کند» (سلحشور، ۱۳۸۷)

۹- افسردگی

«پژوهشگران دریافته‌اند بازی‌های رایانه‌ای منجر به افسردگی کودکان می‌شود». چراکه بزرگ‌ترین هدف‌گذاری و آرزوی کودکانی که بازی را در جایگاه نیاز اصلی در زندگی‌شان در نظر گرفته‌اند، رسیدن به مرحله‌هایی و برنده شدن است. چنین کودکانی در صورت باخت، دچار ناامیدی شدیدی شده و مدام خود را سرزنش می‌کنند. از دیگر سو در صورت بردن با توجه به فکر نکردن به اهداف دیگری جز بازی، پس از پایان احساس‌های خوشایند و زودگذر ناشی از برنده شدن، به ناگاه دچار احساس پوچی و بی‌انگیزگی می‌شوند.

از سویی انجام بازی برای زمان طولانی و انفرادی، منجر به کاهش ارتباط کلامی با خانواده شده و سبب می‌شود کودک به مرور زمان به درون‌گرایی و عدم برقراری ارتباط در سایر محیط‌های جمعی نیز عادت کند. تأمین‌نشدن نیاز عاطفی و انزوا، زمینه را برای افسردگی وی فراهم می‌کن (موریسون و کروگمن؛ به نقل از مهدیان و همکاران ۲۰۰۲)

نتیجه‌گیری:

شکی نیست که هم اکنون زمان بسیار مناسبی برای بهره‌گیری از فناوری‌های بازی ساز برای خلق نسل جدیدی از ابزارهای فناوری آموزشی است تا تمامی یادگیرندگان، در هر سنی، به مهارت‌هایی ضروری که از یادگیری تجربی به دست می‌آید، مجهز شوند. در حال حاضر، مسئولان مدرسه و معلمان حرفه‌ای باید بتوانند مواد آموزشی جدیدی را تهیه و مهارت‌هایی را در راستای حمایت از یادگیری مبتنی بر بازی توسعه دهند. هر مؤسسه آموزشی باید راهبردی را به منظور توسعه و اجرای تغییرات آموزشی پیاده کند تا شاهد ظهور انواع نوآوری در بازی‌ها و سایر حوزه‌های مورد انتظار در دهه‌های آتی باشد. مدرسه‌ها باید تمرین‌های آموزشی و محیط‌های یادگیری رسمی خود را بازطراحی کنند تا امتیازهایی از فناوری‌های فعال، تعاملی و مشارکتی به دست آورند.

پیشنهاداتی در رابطه با مدیریت بازی‌های رایانه‌ای

به عنوان پدر و مادر، شما می‌توانید کارهایی برای کاهش تاثیرات منفی بازی‌های ویدئویی بر رفتار و دستاوردهای فرزندان انجام دهید.

- شناخت خودتان در رابطه با محتوا بازی‌های ویدئویی که فرزند شما بازی می‌کند بیشتر کنید.

- تصاویر و تجهیزات بازی ویدئویی را در اتاق خواب فرزندان قرار ندهید



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

- مدت زمان بازی های بچه ها را مشخص و به آنها گوشزد کنید
- بر استفاده رسانه ای فرزندان شامل تلویزیون، اینترنت، موبایل و بازی های ویدئویی نظارت کنید
- با فرزندان درباره احساسش پیرامون بازیهای بازی می کند صحبت کنید. که به این اندازه به آنها علاقمند است
- با والدین دیگر بچه ها در مورد بازیها گفتگو کنید تا اطلاعات بیشتری در مورد آنها کسب کنید.
- الگوی خوبی برای فرزندان باشید و زمان کار تلفن و اینترنت خود را محدود کنید.
- با نوجوانان در مورد جنبه های مختلف رسانه، اعم از مثبت و منفی و آثار قرار گرفتن بیش از حد جلوی صفحه نمایش و نیز چگونگی متعادل کردن زمان استفاده از آنها گفتگو نمایید.
- اوقات خانوادگی داشته باشید و در آن زمان ها فعالیت هایی انجام دهید که شامل صفحه نمایش ها (موبایل، کامپیوتر، لپ تاپ، تبلت، تلویزیون) نمی شوند. یک روز در هفته و یا آخر هفته ها با خانواده خود به بیرون بروید تا به طور کامل از رسانه های دیجیتال دور باشید.
- بهتر است والدین با کودکان صحبت کنند که فقط روزهای تعطیلی مجاز به استفاده از این بازی ها هستند
- با دلیل و منطق آسیب هایی را که کامپیوتر و موبایل به کودکان وارد می آورد، تذکر دهید
- اگر چنانچه قرار است از بازی های کامپیوتری استفاده کنید، بهتر است بازی های تصویری خلاق که کودکان باید به وسیله آنها، معماهایی را حل کنند، بیش از بازی های دیگر مورد توجه قرار دهید..

منابع

- ۱- روان شناسی رشد؛ به نقل از محمد صادق شجاعی، بازی کودک در اسلام، ص ۱۸.
- ۲- فخر السادات قریشی راد، اولین کتاب کودک در بازی درمانی، ص ۱۰؛ به نقل از بازی کودک در اسلام، ص ۲۱.
- ۳- سیروس احمدی، بررسی اثرات اجتماعی بازی های کامپیوتری، فصلنامه فرهنگ عمومی، شماره ۱۶ و ۱۷، پاییز و زمستان ۷۷.
- ۴- انجمن اولیاء و مربیان، خانواده و پیامدهای فناوری اطلاعات، بهار ۱۳۸۲
- ۵- سیسیلیا فون فی لیتزن، کارتارینا بوکت، کودکان و رسانه ها: دیدگاه ها و چشم اندازه ها. ۱۳۸۸
- ۶- مومنی راد، اکبر و سعیدپور، مرضیه (۱۳۹۶). یادگیری مبتنی بر بازی های رایانه ای آموزشی. فصلنامه علمی-تخصصی تکنولوژی آموزشی. تهران. دانشگاه علامه طباطبائی. شماره ۳.
- ۷- سلحشور، ماندانا. (۱۳۵۷). پرخاشگری در کودکان و روش های رویارویی با آن. تهران انتشارات واژه آرا



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

- ۸- منطقی، مرتضی. (۱۳۷۵). بازیهای ویدیویی و رایانه ای. تهران نشر عابد
- ۹- هیلگارد و اتکینسون ۱۳۸۵، زمینه روان شناسی. گروه مترجمان. تهران: انتشارات گپ
- ۱۰- محسنی تبریزی، علیرضا ۱۳۸۳، وندالیسم. تهران ۳ انتشارات آن
- ۱۱- مسعود نصرت آبادی، «تأثیرات روان شناختی بازیهای رایانه‌ای»، سایت گرداب، ۲۶ مرداد ۱۳۹۱.
- ۱۲- تجیرو و برسابه، ۲۰۰۲؛ به نقل از داود حاج خدادادی و همکاران، «رابطه عملکرد خانواده، هیجان خواهی و پرخاش‌گری با اعتیاد به بازیهای ویدیویی در دانش آموزان»، فصلنامه فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، ش ۱، ص ۱۲۵.
- ۱۳- سیف‌الله فضل‌اللهی و منصوره ملکی توانا، «بررسی آثار سوء تربیتی بازیهای رایانه‌ای»، پژوهش و اندیشه، ش ۱۷، ص ۸۵.
- ۱۴- علی محمدی، روزنامه جام جم، ضمیمه چار دیواری، ۲۸ بهمن ۱۳۹۴، ص ۵.
- ۱۵- نرگس محمدی، «تأثیر منفی بازیهای رایانه‌ای بر کودکان؛ از بی‌احساسی تا کوچکی مغز»، خبرگزاری فارس، ۲۸ آبان ۱۳۹۱. سیده طاهره موسوی
- ۱۶- موریسون و کروگمن؛ به نقل از مهدیان و همکاران، «تأثیر استفاده از بازیهای رایانه‌ای بر ابعاد رفتاری دانش آموزان»، فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، ص ۵۴.
- ۱۷- صفاری نیا، مجید (۱۳۸۸) روان شناسی اجتماعی در تعلیم و تربیت. تهران، انتشارات دانشگاه پیام
- ۱۸- عبداللهی، ر.، رسولی زاده طباطبایی، ک. ۱۳۹۱. تأثیر بازیهای رایانه‌ای بر ویژگیهای شخصیتی و سازگاری نوجوانان. مجله جهاد دانشگاهی.
- ۱۹- صفوی، امان‌الله. (۱۳۹۴). روشهای تدریس، چاپ ۱۲. تهران: انتشارات سمت
- ۲۰- مرتضوی زاده، سید حشمت‌الله (۱۳۹۴). شیوه اداره و تدریس در کلاسهای چندپایه در نظام آموزشی ۳-۳-۶.

2. Becker K., (2017). Choosing and Using Digital Games in the Classroom: A Practical Guide.
3. El-Shamy S., (2001). Training games: Published in 2001 by Stylus Publishing, LLC 22883 Quicksilver Drive Sterling, Virginia 2016.
4. Kalmportziz G., (2019). Educational Game Design Fundamentals. A Journey to Creating Intrinsically Motivating Learning Experiences.
5. Kim S., Song K., Lockee B., & Burton John., (2018). Gamification in Learning and Education; Enjoy Learning Like Gaming. Springer International Publishing AG 2018. Library of Congress Control Number: 2017950555.