



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

زمان چاپ: ۱۴۰۳/۰۳/۲۵

شماره مجوز مجله: ۸۰۴۰۰

واکاوی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان در مدارس

حسیبه جلالی^۱

۱- کارشناسی، آموزش ابتدایی، دانشگاه پیام‌نور سمنج

مدیریت آموزش و پرورش شهرستان دیواندره، استان کردستان، دبستان شهید تندگویان دیواندره

hasibe.jalali@gmail.com

چکیده

هدف از تدوین این مقاله واکاوی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان در مدارس است. این نوع مقاله از نوع مقالات مروری و روش پژوهش آن، توصیفی مبتنی بر منابع اسنادی و کتابخانه‌ای بوده، و برای گردآوری اطلاعات و داده‌ها به مطالعه کتب، مجلات و مقالات مرتبط پرداخته شده است. جامعه آماری پژوهش حاضر شامل کلیه منابع و متون در دسترس است.

نتایج کلی این تحقیق بیانگر آن است پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای برای مدت طولانی منجر به عوارض جسمانی، روانی و اجتماعی متعددی در افراد می‌شود، اگر چه استفاده از بازی‌های مناسب مزیت‌هایی نیز دارد. از جمله پیامدهای منفی بازی‌های رایانه‌ای در بُعد جسمانی می‌توان به آسیب‌هایی چون خستگی چشم، درد گردن، انحراف ستون فقرات و افزایش فشارخون و ضربان قلب، در بُعد اجتماعی به کاهش تعاملات اجتماعی، انزوای اجتماعی و افت کارکردهای مدرسه، و در بُعد روان‌شناختی می‌توان به افزایش پرخاشگری و رفتارهای خشونت‌آمیز، اعتیاد به رایانه، افسردگی و اضطراب اشاره کرد؛ بنابراین، باید با تغییر نگرش به بازی‌های رایانه‌ای بکوشیم تا با فرهنگ‌سازی در جامعه، زمینه‌ای مناسب را برای پرورش صحیح فرزندان این سرزمین، فراهم کنیم. از این رو، والدین و دست‌اندرکاران امور فرهنگی و آموزشی، باید با برنامه‌ریزی صحیح راه را برای استفاده صحیح دانش‌آموزان از این بازی‌ها هموار کنند. فضای موجود در بازی‌های رایانه‌ای غربی، می‌تواند محیط مناسبی برای تغییر سبک زندگی یا همان نظام ادراکات و رفتارهای خاص و روابط ویژه باشد و فضایی مناسب برای انتقال رفتارهای فرهنگی و کنش و واکنش‌هایی که سبک زندگی خاصی را به نمایش می‌گذارند، فراهم آورد.

کلیدواژه‌ها: بازی‌های رایانه‌ای، رفتار، عملکرد تحصیلی، دانش‌آموزان

۱- مقدمه و بیان مسئله

بازی‌های رایانه‌ای، دریچه ورود به دنیای فناوری اطلاعات هستند. بی‌شک این فناوری‌ها با استفاده از امکانات و برنامه‌ریزی‌های انجام شده، می‌توانند ذهن کاربر را به کار گیرند؛ علاوه بر مهارت‌های یادگیری و آشنایی با ریزه‌کاری‌های کاربری رایانه‌ها، موجب رقابت و همکاری شوند. این بازی‌ها، اگر به شکل مناسب و در جهت رسیدن به هدف‌های آموزشی به کار گرفته شوند، می‌توانند در آموزش افراد بسیار مؤثر باشند؛ زیرا آزمون و خطا و امکان تصحیح آن، راهبرد خوبی برای به‌دست‌آوردن مهارت‌های روزمره زندگی است. امروزه بازی‌های رایانه‌ای به‌منزله یک رسانه نسبتاً گسترده و جذاب در دنیا مطرح هستند و همچون سایر رسانه‌ها می‌توانند در تسهیل، تعمیق، تسریع آموزش و یادگیری، زمینه‌ساز آموزش اثربخش



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

باشند. اما متأسفانه فرهنگ استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، در راستای کمک به آموزش و فرهنگ‌سازی هنوز در جامعه ما نهادینه نشده است.

بازی‌های رایانه‌ای یکی از تأثیرگذارترین دستاوردهای فناوری اطلاعات و ارتباطات در میان کودکان و نوجوانان است. کودکان و نوجوانان این بازی‌ها را برای تفریح، سرگرمی، یادگیری، فعالیت فکری و ابراز خود به کار می‌گیرند. این بازی‌ها با بهره‌گیری از امکانات تعاملی، چندرسانه‌ای و ایجاد فضای شبیه‌سازی شده و مجازی به‌سادگی مخاطبان را جذب و درگیر محتوای خود می‌کند. از این‌رو صنعت بازی‌های رایانه‌ای در میان صنایع فناوری اطلاعات از جایگاهی ممتاز برخوردار است و روزبه‌روز بر شمار مخاطبان، میزان فروش و سودآوری آن افزوده می‌شود.

بازی‌های رایانه‌ای غالباً طوری طراحی می‌شوند که از نظر ماهوی دارای ویژگی‌های برگشت‌پذیری، امکان انتخاب‌های متنوع و کنترل‌پذیری هستند و از بعد زمینه‌ای و شخصیت‌ها هیجان‌انگیز، اغلب خشن، تحریک‌کننده جنسی، ناقض هنجارهای اجتماعی و خنده‌دار هستند و گرافیک جذاب و آهنگ دلنشین دارند و نوجوان را به خود جلب می‌کنند. از این‌رو باتوجه به ویژگی‌های ماهوی و محتوایی این بازی‌ها و عدم امکان انجام بازی‌های فیزیکی در شرایط شهرنشینی جدید سیاست‌گذاران و مجریان فرهنگی و تربیتی باید تصمیم‌ها و اقدام‌های لازم را در این زمینه اتخاذ کنند (سراجی، و علی‌بخشی، ۱۳۹۴).

اگر چه بازی‌های رایانه‌ای با برخی پیامدهای منفی همانند پرخاشگری، رفتارهای ناسازگار، پیشرفت تحصیلی پایین مرتبط دانسته شده است. اما برخی پژوهش‌ها نیز به جنبه‌های مفید استفاده از آن تأکید کرده‌اند. امروزه جامعه‌شناسان به تأثیرات مثبت بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار فردی و اجتماعی پی برده‌اند. یکی از راه‌های رشد، توسعه ابداع و خلاقیت در دانش‌آموزان پرداختن به رایانه و بازی‌های رایانه‌ای استاندارد است که خود حاصل خلاقیت مغز آدمی است؛ بنابراین این قوه را در دانش‌آموزان تقویت می‌کند، ولی به دلایلی مانند عدم آموزش صحیح به دانش‌آموزان، معرفی بازی‌های رایانه‌ای و انواع آن به طور صحیح، آشنا نبودن کاربران با زبان رایانه و... اهداف بازی‌های رایانه‌ای به‌درستی شناخته نشده است و دانش‌آموزان در عمل به سمت بازی‌هایی سوق داده می‌شوند که اثرات زیان‌باری دارد و بازی‌های غیراستاندارد رایانه‌ای در ایجاد و بروز خشونت، رفتارهای ضداجتماعی و ناسازگاری و افزایش پرخاشگری در دانش‌آموزان بسیار مؤثر است و موجب اضطراب آنها می‌گردد. چنین بازی‌هایی باعث وسواس، رفتارهای اعتیادگونه، غیرانسانی شدن بازی‌کنندگان، رشد رفتارهای ضداجتماعی، کاهش عواطف و مشکلات سلامتی می‌شوند. اگر توجه به بازی‌های رایانه‌ای نادیده گرفته شود و دانش‌آموزان از این بازی‌ها محروم شوند، حرص و ولع آنان برای دسترسی به این بازی‌ها بیشتر می‌شود. از سوی دیگر، اگر بخواهیم فرزندان خود را در این زمینه لجام‌گسیخته به حال خود بگذاریم، خطرهای روحی، روانی و جسمی آنان را تهدید می‌کند. از این‌رو، والدین و دست‌اندرکاران امور فرهنگی و آموزشی، باید با برنامه‌ریزی صحیح راه را برای استفاده صحیح کودکان و نوجوانان از این بازی‌ها هموار کنند.

بازی همواره و همیشه در تاریخ وجود داشته و همزاد و همنشین همیشگی نوزادان، کودکان و نوجوانان بوده است. در آثار هنری کهن، اسباب بازی‌ها، یا کودکان در حال بازی و با ماسک نمایش دیده می‌شوند. از فیلسوفان قدیم، افلاطون و ارسطو به بازی و اهمیت آن در امر آموزش و آماده‌سازی شغلی توجه داشته‌اند. برخی دیگر از اندیشمندان عرصه علوم تربیتی، از جمله کمینوس^۱، روسو^۲، پستالوزی^۳ و به‌ویژه فروبل^۴، به بازی و استفاده از آن در آموزش اهمیت می‌دادند. شیلر^۵ بر این باور بود که انسان هنگامی به‌راستی انسان است که به بازی می‌پردازد. آدمیان در هر سن و سالی که باشند، بازی می‌کنند.

۱. Comenius
۲. Rousseau
۳. Pestalozzi
۴. Fröbel
۵. Schiller



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

پیر، جوان، نوجوان و کودک فرق نمی‌کند؛ هر کسی قسمتی از وقت شبانه‌روزی خود را صرف بازی و تماشا می‌کند، تا دمی از رنج جهان بیاساید و دنیای جدی را فراموش کند (حسینی‌شیروانی، و همکاران، ۱۳۹۴).

۲- مبانی نظری پژوهش

۲-۱- تعریف بازی

بازی عبارت است از فعالیتی که بدون وجود نیروی خارجی (زور و اجبار) و کاملاً اختیاری و بدون هدف و منظور خاصی انجام می‌شود به طوری که انجام آن سبب لذت و آرامش گردد.

هوینگا^۱ معتقد است که بازی فعالیت یا اشتغالی داوطلبانه است که با هدفی در خود در محدوده‌های ثابت زمان و مکان، مطابق با قواعدی که آزادانه پذیرفته شده و الزام‌آور نیستند، انجام شده و با احساس تنش، لذت و آگاهی از متفاوت بودن آن با زندگی روزمره، همراه است. بازی‌های رایانه‌ای فعالیتی داوطلبانه و اختیاری هستند و مدت زمانی که کاربر به آنها اختصاص می‌دهد، باعث می‌شود از زندگی روزمره خود دور شود. بازیکن می‌داند که بازی با فضای زندگی او متفاوت است و همین امر سبب می‌شود که او از بُرد خود در بازی احساس لذت کند و همچنین از باخت خود در بازی‌های رایانه‌ای به دلیل ساخت، فضا و روایت‌هایی که در آنها موجود است، احساس تنش کند. این بازی‌ها ویژگی‌هایی نیز دارند که آنها را جذاب می‌کند؛ ویژگی‌هایی مانند تعاملی بودن، قابلیت راهبردی دیگر، بیرونی‌سازی خود، تجربه‌های جدید، خطرپذیری بی‌خطر (کوثری، ۱۳۹۰).

بازی از فرایندهایی است که از حیوانات گرفته تا انسان‌ها و از کودکان گرفته تا افراد بزرگسال همه را درگیر خود کرده و می‌کند. گذشته از نظریه‌پردازی‌های متعددی که در مورد بازی وجود دارد؛ شاخصه‌های اساسی که روان‌شناسان در تعریف بازی معرفی کرده‌اند؛ عمدتاً ناظر بر بی‌هدف بودن بازی، ارتجالی یا خودجوش بودن، رفع خستگی، متضمن لذت‌بردن، برخورداری از جنبه تفریحی، رمزی و فکری بودن بازی و نظایر آنهاست (حسین‌زاده بافرانی، ۱۳۹۴).

بازی در عین این که وسیله سرگرمی است، جنبه آموزشی و سازندگی نیز دارد؛ در برخی موارد اشتغال کودک به بازی بیش از ارزش خواندن کتاب است. کودکان در خلال بازی‌ها به‌ویژه بازی‌های آموزشی به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می‌کنند و مهارت‌های بیشتر و بهتری را کسب می‌نمایند، آنان به کمک بازی تجارب ارزنده‌ای به دست می‌آورند. در حین بازی مطالب آموختنی، بدون فشار و با میل و رغبت فراگرفته می‌شود. به همین دلیل برخی از مربیان و دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت معتقدند که هرگونه مطالب درسی را باید فقط همراه با بازی به کودک آموخت و اصولاً بهتر است ساعات رسمی دروس مدارس را به ساعات بازی‌های خلاق و آموزنده تبدیل کرد (اعظمی، و جعفری، ۱۳۸۶).

پدیده بازی برحسب علل، زمینه‌ها و شرایط، زمان‌ها و مکان‌های مختلف به لحاظ ساختار، محتوا و کارکرد، شکل‌های گوناگونی به خود گرفته است. براین اساس، از نیمه دوم قرن بیستم و همراه با همگام با پیشرفت‌های صنایع الکترونیکی، بازی‌ها و اسباب‌بازی جدید و متنوعی به بازار عرضه شد که به اصطلاح «بازی‌های کامپیوتری» گفته می‌شود. بازی‌های کامپیوتری در مدت کوتاهی پس از پیدایش، تحول عمیق و اساسی در نظام تفریحات و سرگرمی کودکان به وجود آوردند؛ به طوری که در دنیای امروز، به‌نوعی بازی و اسباب‌بازی تبدیل شده‌اند و کودکان و نوجوانان در سراسر دنیا، میل و علاقه زیادی به انجام این‌گونه بازی‌ها از خود نشان می‌دهند. بازی‌ها و اسباب‌بازی کامپیوتری که معمولاً ساخت کشورهای خارجی است، در بین کودکان و نوجوانان ایرانی نیز با استقبال وسیعی روبه‌رو شده و در دورترین نقاط کشور این‌گونه بازی‌ها یافت می‌شود (شجاعی، ۱۳۸۴).

۱. Huizinga



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

۲-۲- رفتار

رفتار پاسخی است که ارگانیسم به انگیزه بیرونی می‌دهد. به بیان دیگر رفتار واکنشی است که در برابر یک عمل یا کنش بیرونی از موجود زنده سر می‌زند. رفتار عبارت از حرکتی است که برای مقابله‌ی بهتر یا همسو شدن و در واقع «مدیریت» شرایط یا اتفاقات پیرامون عرضه می‌شود و به عنوان مفهومی فراگیر، دربرگیرنده حرکاتی از جمله «گفتار، کردار، پندار، موضع‌گیری، اظهار عقیده، انتخاب، نگرش، برداشت، هدف‌گذاری، تصمیم‌گیری و مواردی از این قبیل» است (شمس، ۱۳۹۸، ص ۴۹).

رفتار یعنی عملی که از فرد سر می‌زند یا سخنی که بر زبان می‌آورد. در روان‌شناسی رفتار، این واژه دقیق‌تر تعریف می‌شود: هر فعالیتی که موجود زنده انجام دهد و به‌وسیله موجود زنده دیگر، قابل‌اندازه‌گیری و مشاهده باشد را رفتار گویند. در تحقیق حاضر منظور از رفتار واکنش‌های دانش‌آموزان در اثر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای است.

۲-۳- عملکرد تحصیلی

میزان موفقیتی که هر دانش‌آموز در امر تحصیل می‌تواند کسب کند، یکی از مهم‌ترین دغدغه‌های هر نظام آموزشی است. عملکرد تحصیلی در هر جامعه نشان‌دهنده موفقیت نظام آموزشی در زمینه هدف‌یابی و توجه به رفع نیازهای فردی است؛ بنابراین نظام آموزشی را زمانی می‌توان کارآمد دانست که عملکرد تحصیلی فراگیران آن در دوره‌های مختلف دارای بیشترین و بالاترین رقم باشد. عملکرد تحصیلی به توانایی آموخته‌شده یا اکتسابی فرد در موضوعات آموزشی اشاره می‌کند (شمس، ۱۳۹۵). منظور از عملکرد تحصیلی در این تحقیق عبارت است از کلیه فعالیت‌ها و تلاش‌هایی که یک فرد در جهت کسب علوم و دانش و گذراندن پایه‌ها و مقاطع تحصیلی مختلف در مراکز آموزشی از خود نشان می‌دهد.

۲-۴- بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای یا بازی‌های ویدئویی برنامه‌های نرم‌افزاری تعاملی هستند که عمدتاً باهدف سرگرمی به وجود آمده‌اند. این بازی‌ها به بازی‌هایی اشاره دارد که از طریق رایانه‌های شخصی یا کنسول‌های بازی انجام می‌شود و انجام آن مستلزم پردازش سریع اطلاعات و ارائه اطلاعات منطقی و فوق‌العاده سریع است. بازی‌های رایانه‌ای، برنامه‌ای است که به بازیکنان اجازه تعامل را می‌دهد و به‌عنوان یک‌سری دستورالعمل است که می‌تواند با یکدیگر جمع شده و نتیجه‌ای خاص را منجر می‌شود و یا یک نوع سرگرمی هستند که به‌منظور دستیابی به اهداف معین خاصی طراحی شده‌اند و قواعد خاصی دارند (بیجاری، ۱۳۹۲).

بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان رسانه خاموش ولی اثرگذاری دانست که قدرت‌های جهانی به‌ویژه امریکا، برای رسیدن به اهداف استعماری خود، به‌ویژه در دو دهه گذشته از آن استفاده زیادی برده‌اند. در دهه گذشته شاهد دگرگونی ساختار بازی‌ها از شکل سنتی و حتی تحول‌یافته آن در قالب بازی‌های مبتنی بر قابلیت تأثیر از دور به بازی‌های دیجیتالی هستیم (محسنی، ۱۳۸۶: ۲۰۱).

بازی‌های رایانه‌ای ابزاری است که با آن انتقال هنجارها، گسترش ارزش‌های فرهنگی و روند جامعه‌پذیری آسان می‌شود. در این روند به‌طور معمول افراد با فراگیری مفاهیم و آموزه‌های پنهان در بازی، به‌صورت ناخودآگاه، آنها را در عمل به کار می‌گیرند. امروزه شرکت‌های بزرگ غربی به‌صورت گسترده انواع بازی‌های رایانه‌ای را تولید و توزیع می‌کنند. یک‌گونه بسیار مؤثر بازی‌های رایانه‌ای بازی‌های کودکان و نوجوانان است که به لحاظ کم سن بودن مخاطبان، میزان اثرپذیری آنها نیز افزایش می‌یابد. زمانی که در بازی موقعیت خیالی وجود دارد، قواعدی نیز حاکم است که کودک و نوجوان از آن پیروی می‌کند (انوری، ۱۳۹۳).



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

یکی از انواع بازی‌ها که طیف کثیری از افراد را به خود جلب کرده است و استفاده از آنها در صدر فعالیت‌های فراغتی اکثر افراد به‌ویژه کودکان و نوجوانان قرار گرفته است، بازی‌های رایانه‌ای است. جوانان فراغت خود را پیش از پیش در خلوت سپری می‌کنند و برای سرگرم‌شدن به طور فزاینده‌ای به رسانه‌های جدید متکی هستند و در بین رسانه‌های جدید این بازی‌های رایانه‌ای هستند که سهم عمده‌ای از فراغت جوانان را به خود اختصاص می‌دهند.

بازی‌های رایانه‌ای از سوی متخصصان مختلف دسته‌بندی شده‌اند؛ به طور مثال نیومن^۱ طبقه‌بندی زیر را برای بازی‌های رایانه‌ای ارائه داده است: فعال و ماجراجویانه، رانندگی و مسابقه‌ای، تیراندازی، معمادگونه و پایه‌ای، دارای نقش‌گذاری، راهبردی و شبیه‌سازی شده، ورزشی و رقابتی. با مطالعه طبقه‌بندی‌های مختلف بازی‌های رایانه‌ای از افراد مختلف می‌توان این بازی‌ها را به شش دسته کلی ماجراجویانه، جنگی، آموزشی، ورزشی، شبیه‌سازی شده و معمایی طبقه‌بندی نمود:

۲-۴-۱- بازی‌های ماجراجویانه

بازی‌های ماجراجویانه ممکن است بازیکن را با مانع‌هایی بر سر راه روبه‌رو کند، ولی تأکید بسیار بر شخصیت‌های بازی دارند. در بازی‌های ماجراجویانه شخص در نقش یک ماجراجو یک سری حوادث را پشت سر می‌گذارد. هیجان، تحرک، همچنین حل مسئله، اکتشاف و تعامل با محیط اصلی‌ترین جنبه‌های این نمونه بازی را تشکیل می‌دهد.

۲-۴-۲- بازی‌های جنگی

در این نمونه از بازی‌های رایانه‌ای، کاربر با یک دشمن خیالی به‌صورت اول‌شخص یا سوم‌شخص به مبارزه می‌پردازد و بازی‌کننده باید به‌دقت یک فعالیت لازم را با انتخاب داده‌ای درست به انجام برساند. در این بازی‌ها درگیری‌های زیادی وجود دارد و بخش اعظم بازی به این قسمت اختصاص دارد.

۲-۴-۳- بازی‌های آموزشی

هنگامی که از بازی‌ها به‌طور جدی در امر آموزش و یادگیری استفاده شود، تعامل در بازی و یادگیری با هم انجام می‌شود. بسیاری از بازی‌ها که آموزشی هستند، در حقیقت فکری را در ذهن مخاطب ایجاد می‌کنند و برخلاف این تصور که بازی‌های رایانه‌ای سرگرمی هستند و هیچ‌گونه فعالیت فکری و آموزشی در آنها وجود ندارد، باید اذعان داشت که با انجام فعالیت‌هایی که در بازی وجود دارد، بازیگر در یک فضای مجازی مطالب بسیاری را می‌آموزد و این‌گونه بازی‌ها، به دلیل فرایند حل مسئله موجود در آنها، فعالیت‌های ذهنی بازیگر را تا حد بسیار بالایی ارتقاء می‌دهند. از این‌رو، این فعالیت‌های ذهنی، به دنیای واقعی منتقل می‌شوند.

۲-۴-۴- بازی‌های ورزشی

بازی ورزشی تابع قواعد استاندارد و رایج بازی واقعی است و معمولاً در زمان واقعی و در شرایط محدودی انجام می‌شود. یکی از ویژگی‌های اصلی برای موفقیت در بازی‌های ورزشی بهره‌گیری از دو عنصر یا ویژگی هوش و مهارت است. این سبک به نیروی فکری زیادی احتیاج دارد و معمولاً با اهداف انتزاعی در ذهن، همانند به‌دست‌آوردن امتیاز همراه است این‌که شامل چالش‌های فیزیکی و تاکتیکی و آزمون‌های دقت و صحت بازیکن نیز هست. از دیگر شاخصه‌های اصلی بازی‌های ورزشی جنبه رقابتی آن در حین بازی است. چرا که بیشتر بازی‌های ورزشی به‌صورت چندنفره انجام می‌شوند و در آنها سعی شده طرحی مشخص از ویژگی‌ها و مشخصات ورزشکار موردنظر با آن ورزش، شامل سرعت، قدرت، شتاب، دقت و قابلیت‌های دیگر در بازی گنجانده شوند.

۱. Newman



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

۲-۴-۵- بازی‌های شبیه‌سازی شده

این بازی‌ها برای افرادی که علاقه چندانی به خیال‌پردازی ندارند و دنیای واقعی را به دنیای تخیلی بازی‌ها ترجیح می‌دهند ساخته شده است. علاوه بر کودکان و نوجوانان که از این نوع بازی لذت می‌برند حتی در میان بزرگسالان هم افرادی حضور دارند که بعضی به دلیل واقعی بودن به این بازی‌ها علاقه دارند، بعضی به دلیل آموزش، بعضی دیگر دوست دارند شکست‌ها و دل‌زدگی‌ها و افسردگی‌های خود را در دنیای واقعی با شبیه‌سازی دنیای واقعی خود اما در شکلی مطلوب جبران کنند. در این بازی‌ها بازیکن دقیقاً درگیر مسائلی می‌شود که در واقعیت ممکن است با آنها مواجه شوند.

۲-۴-۶- بازی‌های معمایی

در این بازی‌ها، موضوع اصلی حل معماهاست. این دسته از بازی‌ها به رشد و خلاقیت ذهن کمک زیادی می‌کنند بازی‌های فکری و معمایی مانند جداول، کلمات، حدس لغات صحیح، چیدن اشکال فضایی و... هستند (حسین‌زاده بافرانی، ۱۳۹۴).

۳- اهمیت بازی از دیدگاه روان‌شناسی

از گذشته‌های بسیار دور تاکنون، پدیده‌ای روانی، اجتماعی و زیستی به نام «بازی» برای کسب لذت، تمدد اعصاب، آرامش جسم و روان و گذران اوقات فراغت در زندگی انسان‌ها، به‌ویژه کودکان و نوجوانان، وجود داشته و بخش جدایی‌ناپذیر زندگی آنان بوده است. به باور روان‌شناسان و جامعه‌شناسان، بازی و اسباب‌بازی که عمیقاً با زندگی کودکان و نوجوانان پیوند خورده است، در روحیه و تکوین شخصیت آنان، اثر عمیقی به‌جای می‌گذارد.

کودکان و نوجوانان به‌وسیله بازی و اسباب‌بازی، نقش‌های اجتماعی را می‌آموزند؛ با الگوها و هنجارهای جامعه خویش آشنا می‌شوند؛ ارزش‌های آن را درونی می‌کنند و در راستای اجتماعی شدن گام برمی‌دارند. بر پایه تجربه و پژوهش‌های روان‌شناسانی همچون: گزل، پیازه، اریکسون، و والون^۱، کودک آن چه را که در فرایند بازی یاد می‌گیرد، به وجود خود می‌افزاید و این نوع آموزش در رشد شناختی و عاطفی او مؤثر است.

پدیده بازی بر پایه علل، زمینه‌ها و شرایط، در زمان‌ها و مکان‌های گوناگون، از نظر ساختار، درون‌مایه و کارکرد، شکل‌های گوناگونی به خود گرفته است. از نیمه دوم قرن بیستم، همراه با پیشرفت صنایع الکترونیکی، بازی‌ها و اسباب‌بازی جدید و نسبتاً جذاب به وجود آمدند و مورد استقبال کودکان و نوجوانان در سراسر دنیا، از جمله ایران قرار گرفتند. گستردگی و گوناگونی روزافزون برنامه‌ها و بازی‌های رایانه‌ای با تبلیغات وسیع و با القای مفهوم خشونت، سکس و موسیقی، به طور چشمگیری در حوزه شناختی کودکان قرار گرفته است که می‌تواند بر اخلاق و رفتار آنان اثر بگذارد؛ خصوصاً آن که بیشتر اسباب‌بازی‌ای که در بازار عرضه می‌شود، ساخت کشورهای خارجی است و در داخل نیز اسباب‌بازی معمولاً با الگوهای اروپایی تولید می‌شود (شجاعی، ۱۳۸۴).

از تأثیرات بازی در رشد کودکان، می‌توان به تسریع فرایند هوشی، رشد اجتماعی از طریق همانندسازی و تمرین رفتارهای گروهی و قواعد بازی، به فعلیت رسیدن استعدادها و ابتکارات و خلاقیت‌های کودکان، رشد عاطفی و تحمل سختی‌ها، محدودیت‌ها، انتظارات، آرزوها و احساسات، رشد جسمی و هماهنگی نظام ارگانیکی بدن و شکل‌گیری عضلات حرکتی، رشد ذهنی و قوه‌ی تفکر منطقی، از طریق توسعه مفاهیم ساخت، فضا و شکل و تحلیل و رفتارهای هوشمندانه اشاره کرد (فضل‌اللهی، و ملکی‌توانا، ۱۳۹۰).

۱. Gesell, Piaget, Erikson & Wallon



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

۴- علل و عوامل گرایش نوجوانان و جوانان به بازی‌های رایانه‌ای

از علل عمده گرایش نوجوانان و جوانان به بازی‌های رایانه‌ای، جذاب بودن، قابلیت دسترسی آسان، نبودن برنامه‌ریزی مناسب از طرف مسئولان و خانواده‌ها برای پر کردن اوقات فراغت نوجوانان و جوانان و همچنین عدم دسترسی آنها به امکانات ورزشی و تفریحی مناسب است (قطریفی، و همکاران، ۱۳۸۴).
گریز از محدودیت‌های زندگی واقعی، رقابت و مبارزه‌طلبی از عوامل مهم گرایش نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای است. گریفیتز و هونت^۱ مهم‌ترین دلایل گرایش به این بازی‌ها را خشونت بازی، خنده‌دار بودن، گرافیک زیبا، هیجان‌انگیز بودن، امکان انتخاب تیم موردنظر، مبارزه‌ای که در بازی هست و آهنگ‌های هیجان‌انگیز متن اعلام کردند (زارع شاه‌آبادی، و نیک‌عهد، ۱۳۹۲).

۵- دلایل گسترش بازی‌های رایانه‌ای در ایران

- ۱- جذابیت و گیرایی بسیار زیاد بازی‌های رایانه‌ای به لحاظ گرافیکی، صدا و پردازش صحنه‌ها؛
- ۲- روند نزولی قیمت دستگاه‌های مربوط به بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های اخیر؛
- ۳- نبود یا کمبود سایر امکانات ارزان گذران اوقات فراغت برای نوجوانان و جوانان؛
- ۴- گسترش اماکن فروش بازی‌های رایانه‌ای (حجازی، ۱۳۹۳).

۶- ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای

- ۱- سنجش عملکرد: با بررسی واکنش کودکان در حین بازی می‌توان به بازخوردی که به موقعیت می‌دهد، اصول اخلاقی که از خود بروز می‌دهد و عملکرد آنان پی برد.
- ۲- تعامل: وقتی بازیگر شخصیت خود را وارد صحنه می‌کند، همواره در تمام مراحل بازی سعی می‌کند به بهترین وجه عمل کند تا بیشترین امتیاز را بگیرد در واقع در تعامل با عناصر و صحنه‌ها عمل می‌کند.
- ۳- الگودهی: کودکان و نوجوانان بیش از آنکه از طریق تجربه مستقیم یاد بگیرند از راه مشاهده رفتار و اعمال دیگران می‌آموزند و به همین دلیل برنامه‌های تلویزیونی و رایانه‌ای با ارائه الگوها و سرمشق‌های جذاب و دوست داشتنی یکی از منابع عمده تأثیرگذار بر رفتار کودکان و نوجوانان هستند.
- ۴- مشارکت‌های اجتماعی: به کاربرد بازی‌ها در جهت یادگیری اصول مدنی و مشارکت‌های افراد در این اصول اشاره دارد.
- ۵- آموزش: در فضای مجازی می‌توان بسیاری از مطالب را نیز آموزش داد و فقط به چشم سرگرمی به بازی‌ها نگاه نکرد (حسینی، ۱۳۹۲).

گانتز مهم‌ترین ویژگی را داشتن هدف می‌داند و به ویژگی‌هایی مانند: محاسبه و نگهداری خودکار امتیازها، هنر پویانمایی تصویری، تأثیرهای شنیداری، شانسی بودن و اهمیت سرعت و ایجاد چالش‌های پی‌درپی برای بازیکن اشاره دارد (گانتز^۲، ۱۳۸۸: ۳۱).

۷- تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای

این بازی‌ها، محبوب‌ترین و رایج‌ترین بازی‌های عصر حاضرند. به دلیل اعتیاد برگرفته از رقابت و هیجان بازی‌ها، از مهم‌ترین سرگرمی‌ها محسوب می‌شود تا جایی که بازی‌کنندگان برای عبور به مراحل بالاتر، هر چه از دستشان برمی‌آید انجام

^۱. Griffiths & hunt

^۲. Gunter



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

می‌دهند. کودکان آن چنان در بازی غرق می‌شوند که از اطراف خود کاملاً فاصله می‌گیرند عبور از موانع و رسیدن به مراحل بالاتر، بازی‌کننده را هیجان‌زده می‌کند و شکست در آن، کودک را مضطرب می‌سازد. از بزرگ‌ترین دلایل محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای، این است که انسان می‌تواند واقعیت را تجربه کند و در محیط آن قرار گیرد، بدون آنکه در پایان خسارتی متوجه او شود یا آسیبی ببیند.

۷-۱- تأثیرات مثبت بازی‌های رایانه‌ای

کودک برای رویارویی با مسائل و مشکلات زندگی، باید مهارت‌های مواجهه با آنها را آموخته باشد. یادگیری و ارتقای مهارت‌های زندگی کودک، منجر به افزایش سلامت روان او می‌شود. برخی از بازی‌های رایانه‌ای آموزشی به‌صورت تخصصی، برای آموزش این مهارت‌ها به کودک ساخته شده‌اند. برخی از مهم‌ترین مهارت‌ها عبارت‌اند از:

۷-۱-۱- مهارت خودآگاهی

کودک با بهره‌گیری از بازی‌های رایانه‌ای، توانایی‌ها و ناتوانی‌های خود را می‌شناسد و این شناخت منجر به تکرار بازی‌ها برای اصلاح نقاط ضعف، تقویت و شکوفایی نقاط مثبت می‌شود. کودک به‌صورت ناخودآگاه به این باور می‌رسد که همواره می‌تواند نقاط ضعف خود را اصلاح کند و این سبب پیشرفت‌های فراوان وی خواهد شد. به بیان دیگر، برخی از بازی‌ها با پیشنهاد انتخاب‌های مختلف مثل مدل‌های لباس، عروسک و... باعث تقویت حس انتخاب در کودک می‌شوند. از این‌رو، وقتی کودک در معرض انتخاب قرار می‌گیرد، علائق و سلیق خود را شناخته، خودآگاهی در وجودش قوت می‌گیرد. خودآگاهی حاصل از بازی‌ها در صورتی مانع آسیب به کودک می‌شود که بازی با سن و جنسیت کودک، توانایی‌ها، مهارت‌ها و روحیات کودک هماهنگ باشد. در غیر این صورت اگر کودک نتواند در مراحل مختلف پیروز شود، به‌جای رسیدن به خودآگاهی، مدام نقاط ضعف‌های بی‌شماری را در خود احساس می‌کند.

۷-۱-۲- مهارت تفکر خلاق

تورنس^۱ محقق آمریکایی می‌گوید: «ما برای بقا نیازمند آنیم که خلاقیت کودکان خود را برانگیزانیم؛ چراکه در این زمانه و با وجود استرس‌های روانی، اسلحه‌ای جز خلاقیت وجود ندارد که بتوان با آن به جنگ مشکلات رفت. بر اساس پژوهش‌های بسیار یکی از راه‌های خلاق ساختن ذهن کودکان، انجام‌دادن بازی‌های رایانه‌ای فکری و معمایی است؛ زیرا بازیکن باید در زمان محدود، ایده یا راه‌حل جدیدی را برای موفقیت کشف کند؛ بنابراین، چون ذهن برای یافتن راه‌حل به‌صورت ناخودآگاه و بر اساس اهداف سناریوی بازی‌ها، دائم در حال اندیشه است و از سویی موفقیت در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای نیازمند توانمندی تفکر واگراست؛ قوه خلاقیت کودک بسیار تقویت می‌شود. داشتن تفکر خلاق از مهارت‌های مهم زندگی است؛ زیرا کودک خلاق، فردی توانمند است که در کودکی و بزرگسالی قابلیت یادگیری مهارت‌های مختلف، شکوفایی استعدادها و حل مسائل و مشکلات گوناگون را دارد.

۷-۱-۳- مهارت حل مسئله و تصمیم‌گیری

بر اساس مطالعات دانشمندان، انجام‌دادن بازی‌های رایانه‌ای فکری، تأثیرگذاری بخش‌هایی از مغز را بر روی حل مسائل و پردازش اطلاعات را افزایش می‌دهد و نیز بازیکنان در بازی‌ها با افزایش قدرت استنباط احتمالی روبه‌رو می‌شوند، قابلیت‌هایی که به آنها اجازه می‌دهد با دریافت اطلاعات از محیط اطرافشان، تصمیم‌های درست و سریع بگیرند. در یک بازی رایانه‌ای مانند

^۱. torrance



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

رومیزی، شطرنج، سودوکو، پازل و... مسائلی که بازیکن با آن مواجه می‌شود، به‌گونه‌ای طراحی شده‌اند که مسائل اولیه منجر به شکل‌گیری فرضیه‌هایی می‌شود که در حل مسائل بعدی کارایی دارد. همچنین در طی بازی، افراد با مسائلی روبه‌رو می‌شوند که از آنها چیزهای جدیدی یاد می‌گیرند و این آموخته‌ها را با دانسته‌ها و مهارت‌های قبلی خودشان یکپارچه و با تکرار به طرق مختلف، این سطح جدید توانایی را محکم می‌کنند تا اینکه فرد با چالش جدیدی روبه‌رو می‌شود و با ادامه این چرخه در طی بازی، فرد به مهارت می‌رسد.

بر اساس پژوهش جروم برونر^۱ (۱۹۷۲)، برایان و ساتون اسمیت^۲ (۱۹۶۷) بازی جو آسوده و آرامی فراهم می‌سازد که کودکان در آن فضا می‌توانند راه‌حل بسیاری از مشکلات را بیاموزند. در آینده هنگامی که کودکان در دنیای واقعی با مشکلات پیچیده‌تری روبه‌رو می‌شوند، تجربه‌هایی که در حین بازی به دست آورده‌اند، برای آنها بسیار مفید خواهد بود. حل مسئله از هر نوعی که باشد به تجربه، توانایی ذهن، تفکر، آمادگی روانی و... نیاز دارد. مواجهه کودک با مسائل مختلف و حق انتخاب راه‌حل مناسب در بازی‌ها و درونی کردن تجربه‌های حاصل شده، منجر به تقویت مهارت حل مسئله و تصمیم‌گیری در کودک می‌شود. همچنین کودک پس از تصمیم‌گیری در بازی‌ها باید دشواری‌های راه‌حل انتخابی را در طول فرایند بازی بپذیرد. از این رو، این موضوع باعث شده کودک یاد بگیرد مسئولیت تصمیم‌های خود در زندگی را به عهده بگیرد.

۷-۱-۴- مهارت‌های شناختی

باتوجه به پیچیدگی‌های عصر حاضر، نظریه‌های بسیاری درباره تأثیر مهارت‌های شناختی در تحول روانی کودک مطرح شده که بر خورداری از این مهارت‌ها در رشد ذهنی کودک بسیار مؤثر است. مهارت‌هایی شناختی در روان‌شناسی شناختی مطرح شده که انسان را موجودی پردازش‌کننده اطلاعات و مسئله‌گشا می‌داند. در این دیدگاه بر اینکه افراد چگونه اطلاعات را کسب و تفسیر کرده و آنها را در حل مشکلات به کار می‌گیرند، تأکید می‌شود. شناخت، اصطلاحی است که تمام مدل‌های مختلف دانش یعنی ادراک، تخیل، تفکر و استدلال را پوشش می‌دهد.

بسیاری از پژوهشگران، بازی‌های رایانه‌ای را ابزار مفیدی برای توسعه شناخت می‌دانند. پژوهش‌های بسیاری بر تأثیر مثبت این بازی‌ها بر کارکردهای شناختی؛ چون تجسم فضایی، حافظه دیداری، ادراک، تفکر منطقی، زمان واکنش، استدلال و... تأکید کرده‌اند. افزایش قدرت تفکر منطقی، تقویت حافظه تصویری، افزایش تمرکز، افزایش قدرت استدلال، افزایش زمان واکنش از جمله ثمرات این نوع بازی‌ها هستند.

۷-۱-۵- خودارزشمندی

ارتقای حس خودارزشمندی راهکارهای مختلفی از جمله: غلبه بر مشکل روحی - روانی، افزایش دانش، مهارت و خودآموزی دارد که با بهره‌گیری از بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای این راهکارها انجام‌شدنی است. چگونگی تأثیر بازی‌ها بدین شرح است:

غلبه بر مشکل روحی - روانی: بازی‌های رایانه‌ای فردی به دلیل ویژگی بازیکن محوری که دارد امکان هم‌ذات‌پنداری و تجربه در موقعیت‌های خاص را به بازیکن می‌دهد. مثلاً کودکانی که به اختلالات روانی مثل ترس مبتلا هستند؛ وقتی بازی‌هایی با محتوای غلبه بر ترس مانند تنهایی در خانه را انجام می‌دهند، باید در مراحل بازی از عوامل ترس عبور کنند یا قهرمان را عبور دهند. تجربه غلبه بر ترس، حس خودارزشمندی را به کودک القا می‌کند؛ زیرا توانسته با نمونه‌ای از مشکلاتش در دنیای مجازی مواجه شده، آنها را شکست دهد؛ اما مسئله مهم این است که کاراکترهای موجود در بازی، نباید مسئولیت‌گريزانه رفتار

۱. Jerome Bruner.

۲. Brian & Sutton Smith



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

کنند؛ زیرا در سناریوهای بسیاری از بازی‌ها شخصیت‌های بازی بدون هیچ‌گونه مسئولیت‌پذیری، رفتارهای تخریب‌گرانه انجام می‌دهند و این موجب یادگیری مسئولیت‌گریزی در کودک می‌شود.

افزایش اطلاعات: هرچه اطلاعات کودک باتوجه به سنش بالاتر رود، اعتمادبه‌نفس بالاتری خواهد داشت. برخی از بازی‌های آموزشی رایانه‌ای مانند بازی‌های درسی، سناریویی آموزشی را مطرح و در قالب پرسش‌وپاسخ به کودک امتیاز می‌دهند. تشویق کودک به دلیل پاسخ صحیح، موجب ارتقای حس خودارزشمندی در وجود خودش می‌شود.

خودآموزی: کودک برای انجام‌دادن بازی‌های رایانه‌ای باید قاعده‌های بازی را به‌تنهایی و با بهره‌گیری از راهنمایی‌های بازی - که اغلب به‌صورت نماد یا زبان انگلیسی هستند - بیاموزد. این خودآموزی منجر به باور توانایی‌ها در کودک می‌شود.

افزایش مهارت: هرچند کودک در دفعه‌های اول بازی‌ها، مهارت چندانی ندارد و ممکن است چند بار با شکست مواجه شود؛ پس از چند بار آزمون‌وخطا، به دلیل موفقیت و امتیازی که به دست آورده به استعدادها، مهارت‌ها و توانایی‌های خود، نگرش مثبتی پیدا می‌کند و هرچه صورت مهارتش افزایش می‌یابد، امتیاز بیشتری می‌گیرد؛ در آخر بازی با مقایسه امتیازهای مراحل مختلف و شکستن رکورد خود، حس خودارزشمندی‌اش تقویت می‌شود.

۷-۱-۶- درمان اختلالات روانی (بیش‌فعالی و نقص توجه)

کودکانی که به اختلال‌های روانی مبتلا هستند در سلامت روان خود دچار آسیب می‌شوند که اگر در کودکی درمان نشود ممکن است منجر به بروز عوارض ناگواری در بزرگسالی شود. امروزه بازی‌های رایانه‌ای تأثیر بسزایی در درمان اکثر بیماری‌ها و اختلالات روانی دارند و می‌توانند به‌عنوان نوعی از درمان، به کار گرفته شوند (موسوی، ۱۳۹۶).

- ۱- وسیله‌ای برای جلب توجه و تمرکز و مقدمه یادگیری و کاهش هزینه آموزشی است؛
- ۲- به فراگیران امکان می‌دهد به تناسب توان و ظرفیت خود، از آنان بهره‌گیری نماید؛
- ۳- امکان بروز توانمندی‌ها، خلاقیت‌ها و استعداد افراد را مهیا می‌سازد؛
- ۴- زمینه خلق داستان، تصویر و... برای علاقمندشدن فراگیران با تاریخ و فرهنگ و... است؛
- ۵- به نظر برخی پزشکان، بازی‌های رایانه‌ای به نوجوانان می‌آموزد که زودتر سلامت خود را باز یابند و به داروهای مسکن، کمتر نیاز پیدا می‌کنند؛

۶- زمینه‌ساز هماهنگی بین اعضاء حسی (چشم، دست، و عضله و مغز) است؛

۷- وسیله‌ای برای پر کردن اوقات فراغت است؛

۸- کنجکاوی و خیال‌پردازی، قدرت تصمیم‌گیری، تخلیه هیجانی، چالش ذهنی، توسعه خلاقیت، افزایش خیرخواهی و... از دیگر مزایای بازی‌های رایانه‌ای است؛

۹- آشنا کردن بچه‌ها با رایانه و فناوری اطلاعات؛ امروزه عدم آشنایی با رایانه و کاربردهای آن، حتی به نوعی کم‌سوادی تشبیه می‌شود. از این منظر، بازی‌های رایانه‌ای برای برداشتن گام‌های نخست کودکان، به منظور آشنایی با این فناوری، قابل توجه و تأمل هستند. این نوع یادگیری، به دلیل علاقه کودکان به بازی، از بهترین شیوه‌های آموزشی محسوب می‌شود.

۱۰- بازی‌های رایانه‌ای، می‌تواند برای کودکان، تمرینی در چند زمینه باشد.

الف: تمرین منطق و حل مسائل: چند سالی است که در کشور ما، دوره‌های پیش‌دبستانی الزامی شده است. در این دوره‌ها، کودکان بیشتر با مفاهیم کلی موردنیاز در برنامه‌های آموزشی، آن هم از طریق بازی و سرگرمی آشنا می‌شوند. برخی از بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند این نقش را در سنین پایین‌تر و در خانه ایفاء کنند.

ب: تقویت مهارت‌های فضایی: این هم یکی دیگر از خصوصیات، شاید منحصربه‌فرد این بازی‌هاست؛ خصوصیتی که در کم‌تر بازی و سرگرمی می‌توان آن را یافت که هم کودکان با علاقه به آن بپردازند و هم چشم و مغزشان با فضاهای سه‌بعدی،



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

چگونگی گردش و تغییر شکل در فضا و... آشنا شوند. دقت در این نکات، نقش والدین در انتخاب بازی‌های مناسب را بیشتر روشن می‌کند.

ج: بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند موقعیتی را برای بازی هم زمان کودکان و والدین با یکدیگر فراهم سازند. در دوره‌ای که والدین حتی برای کارهای شخصی خود فرصت چندانی ندارند، دقایقی بازی با کودکان، موهبتی است که از این جعبه‌های جادویی ساخته است. اگر قدری در این موضوع دقت کنیم، به یقین اهمیت آن را در می‌یابیم.

د: بعضی بازی‌ها، تمرینی برای یادگیری مهارت‌های زندگی هستند. با انتخاب بازی‌های مناسب، می‌توان در کنار سرگرمی، کودکان را با مهارت‌های مختلفی که در سنین بالاتر به آنها نیازمندند، آشنا کرد. این نوع آموزش، چون از طریق بازی و بدون بایدونبایدهای والدین صورت می‌گیرد، آثار عمیق و ماندگاری دارد.

ه: بازی‌ها، سرگرم‌کننده و مفرح هستند. در نهایت، این بازی‌ها به دلیل سرگرم‌کننده بودن و ایجاد حس نشاط، می‌توانند در روحیه کودکان مؤثر بوده و دقایق خوشی را برایشان فراهم کنند. هم‌زمان با بازی، کودک علاوه بر تخلیه انرژی، با فضایی شاد مواجه است که کمک مناسبی برای ادامه برنامه‌های روزانه، اوست. البته، باز هم تأکید بر انتخاب مناسب بازی، ضروری است (فضل‌اللهی، و ملکی توانا، ۱۳۹۰).

۷-۲- تأثیرات منفی بازی‌های رایانه‌ای

۷-۲-۱- اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای

بازی رایانه‌ای به دلیل بهره‌مندی از ویژگی‌های چندرسانه‌ای (صدا، موسیقی، تصاویر متحرک)، تعاملی، درگیرکردن حس کنجکاو، کشمکش، تشویق و هم‌آفرینی میان کودکان جذابیت بسیاری دارند. جذابیت این بازی‌ها، منجر به تجربه دنیای پر از هیجان‌های خوشایند از دید کودکان است و این مسئله، عاملی برای تداوم تجربه مجدد است که بر اثر تکرار، کودک به بازی‌ها معتاد می‌شود. در پژوهش‌های بسیاری به ویژگی اعتیادآور بازی‌های رایانه‌ای اشاره شده و در بسیاری از آنان به جای لفظ اعتیاد، واژه وابستگی آمده است.

اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر ابعاد مختلف سلامت تأثیرگذار است و با اعتیاد به بازی‌های یارانه‌ای، اختلال در سلامت جسمی و روانی افراد بیشتر می‌شود. اعتیاد به بازی، به معنای استفاده مفرط یا وسواس‌گونه از بازی‌های رایانه‌ای یا ویدئویی است؛ به گونه‌ای که موجب ایجاد مشکلات احساسی و اجتماعی خارج از کنترل کاربر می‌شود.

۷-۲-۲- درون‌گرایی و انزواطلبی

بر اساس نظریه دوست الکترونیک، کودکان خانواده‌های مرکزگرای برای فرار از نبود امنیت و آرامش روانی در خانواده و از بین بردن عدم تعادل - که ناشی از ناسازگاری با وضعیت خانواده است - به ابزارهای فناوری مانند بازی‌های رایانه‌ای روی می‌آورند تا تمام اوقاتشان را با تک دوست خود سپری کنند.

پژوهش‌های سلنور^۱ (۱۹۸۴) درباره کودکان ده تا چهارده‌ساله نشان داد انجام دادن بازی لذت خاصی در کودکان ایجاد می‌کند و عامل تداوم بازی، لذت بیشتری از هم‌نشینی با دیگران است و منجر می‌شود کودک تنهایی خود را فراموش کند و احساس هم‌نشینی با یک دوست در وی ایجاد شود. از این‌رو، ارتباط کودک با دوست الکترونیک خود چنان قوی و دوست‌داشتنی است که نمی‌خواهد هیچ رابطه واقعی را جایگزین رابطه مجازی خود کند؛ بنابراین، کودکانی که به صورت مداوم، انفرادی و دور از اعضای خانواده با این بازی‌ها درگیرند، درون‌گرا و منزوی شده در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می‌شوند.

۱. Selenor



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

۷-۲-۳- پرخاشگری

یکی از مهم‌ترین نگرانی‌های بازی‌های رایانه‌ای سرگرم‌کننده به‌ویژه بازی‌های خشن، اکشن و جنگی، خشونت‌آمیز بودن آنهاست که به دلیل درگیری فعالانه کودک، تأثیرگذاری آنها افزایش می‌یابد و باعث شناخت، ادراک و بروز رفتارهای پرخاشگرانه در کودکان می‌شود. روان‌شناسان در تبیین تأثیر خشونت بازی‌های رایانه‌ای بر اساس مدل انگیزتگی از انگیزتگی زیاد به‌عنوان عامل بروز رفتارهای روانی منفی در افراد نام برده‌اند. بر اساس مدل عمومی پرخاشگری، افزایش انگیزتگی در اثر بازی‌های رایانه‌ای خشن، می‌تواند سبب بروز رفتارهای پرخاشگرانه در بازیکنان شود. همچنین انگیزتگی حاصل از بازی‌های رایانه‌ای خشن، موجب تنگی مفهوم در پردازش اطلاعات می‌شود؛ یعنی پردازش اطلاعات با مشکل مواجه می‌شود. باتوجه‌به اینکه فرد انگیزتگی هیجان دارد، نمی‌تواند درست تصمیم بگیرد و در پردازش اطلاعات دچار اختلال می‌شود.

بازی‌های رایانه‌ای پس از شناساندن رفتارهای پرخاشگری، چگونه انجام‌دادن این رفتار را آموزش می‌دهند. تکرار بازی‌ها منجر به تقویت ساختارهای شناختی، طرح‌واره‌های ادراکی و سناریوهای پرخاشگری و تداوم آنها موجب بروز شخصیت پرخاشگر در کودک می‌شود؛ بنابراین، باورهای هنجاری در مورد مناسب‌بودن پرخاشگری در حافظه کودک ذخیره می‌شود و در موقعیتی خاص بروز می‌کند.

۷-۲-۴- استرس

محققان به استرس و اضطراب که یکی از تبعات بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای است، توجه ویژه دارند. بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای خشن، اکشن و جنگی نسبت به گروه هم‌سالشان استرس فراوانی دارند. در هنگام بازی، بازیکن دچار دلهره شدیدی می‌شود به صورتی که بر رفتارهایش کنترلی ندارد. استرس مانع تمرکز کودک و سبب بروز نگرانی‌های شدیدی در وی می‌شود؛ به‌نحوی که علاوه بر رفتار خشونت‌آمیز، مرتب به دلیل بی‌قراری، دچار دستپاچگی و جنب‌وجوش می‌شود. به عبارت بهتر کودک در طول بازی تنش‌های جسمانی و برانگیزتگی‌های واقعی جسمانی را تجربه می‌کند. این امر می‌تواند هم با تحریک سیستم عصبی سمپاتیک به‌تدریج این سیستم را حساس کرده و آن را آماده واکنش به محرک‌های محدود سازد و هم خود باعث ایجاد علامت‌های اضطراب در فرد شود (موسوی، ۱۳۹۶).

- ۱- ایجاد عوارض منفی در چشمان فرد به دلیل خیره شدن مداوم و شدت نور؛
- ۲- ایجاد فشارهای ذهنی بیش از حد در اثر درگیر شدن در ماجرای بازی؛
- ۳- ایجاد عوارض جسمانی از قبیل آرتروز، سوزش و سفت شدن گردن، کتف‌ها و مچ دست و ستون فقرات؛
- ۴- به خطر افتادن سلامت روانی کودکان؛
- ۵- ایجاد دشواری‌های عصبی و پرش عضلانی، به ویژه در افراد دارای صرع؛
- ۶- انزوا و درون‌گرایی و عدم تمایل به برقراری ارتباط با دیگران؛
- ۷- انفعالی شدن ذهن و تزلزل اعتماد به نفس؛
- ۸- رنگ باختن روابط عاطفی خانواده و سردی روابط خانوادگی؛
- ۹- اشاعه فرهنگ برهنگی و آفت اخلاقی کودکان؛
- ۱۰- افزایش افت تحصیلی از طریق مصرف انرژی عصبی و روانی و خستگی جسمانی؛
- ۱۱- از خود بیگانگی فرهنگی و دوری از مسائل اعتقادی، فرهنگی، اجتماعی و سیاسی جامعه؛
- ۱۲- سلطه‌پذیری و ابزار پذیرش دیدگاه‌های سلطه‌گران در شکل بازی.

سازندگان بازی‌های رایانه‌ای، به مدد فناوری‌های پیچیده و نرم‌افزارهای پیشرفته‌ای که در اختیار دارند، می‌توانند تا حد امکان جذابیت این بازی‌ها را برای کودکان و نوجوانان افزایش دهند. آنان سعی دارند به کمک این تکنیک‌ها و



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

بهره‌بردن از ماجراجویی‌های مورد توجه کودکان و نوجوانان، به بازار این بازی‌ها رونقی دوچندان بخشید. از این رو، «خشونت» و «استفاده از اسلحه‌های» گوناگون جزء لاینفک بسیاری از این بازی‌هاست.

مهم‌ترین مشخصه بازی‌های رایانه‌ای، حالت جنگی اکثر آنهاست. این فرد باید برای رسیدن به مرحله بعدی با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد. «خشونت» مهم‌ترین محرک‌های است که در طراحی جدیدترین و جذاب‌ترین بازی‌های رایانه‌ای، به حد افراط از آن استفاده می‌شود. چهره‌های معروف هالیوود که در فرهنگ ما انسان‌هایی ضدارزشی و غیراخلاقی‌اند، در این بازی‌ها به صورت قهرمانانی شکست‌ناپذیر جلوه‌گری می‌کنند! خشونت‌های بی‌شمار آنها که برای کودکان و نوجوانان جذاب است، آنان را پرخاشگر و ستیزه‌جو بار می‌آورد.

بازی‌های رایانه‌ای، به گونه‌ای افراد را با خود همراه می‌کنند که گذشت زمان را به هیچ‌وجه درک نمی‌کنند. آنان زمانی به خود می‌آیند که ساعت‌های زیادی از وقت خود را صرف این بازی‌ها کرده‌اند. به عبارت دیگر، حاضر نیستند رایانه را به‌خاطر این بازی‌ها رها کرده، به دنبال فعالیت‌های نشاط‌آور و اجتماعی‌تر بروند. از این رو، کودکانی که به صورت مداوم با این بازی‌ها درگیرند، درون‌گرا می‌شوند و در جامعه، منزوی و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می‌گردند. روحیه انزواطلبی موجب می‌شود کودک از گروه همسالان جدا شود. این خود سرآغازی برای بروز نابهنجاری‌های دیگر است. در این بازی‌ها، به دلیل اینکه کودک یا نوجوان با ساختنی‌ها و برنامه‌های دیگران به بازی می‌پردازد و کمتر قدرت تصرف در آنها را پیدا می‌کند، اعتماد به نفس او در برابر ساختنی‌ها و پیشرفت دیگران متزلزل می‌شود. بیشتر خانواده‌ها تصور می‌کنند اینکه در بازی‌های رایانه‌ای، فرد مداخله فکری مداوم دارد، اما این مداخله فکری نیست، بلکه این بازی‌ها سلول‌های مغزی را دچار اشتباه می‌کند و از نظر حرکتی نیز فقط چند انگشت کودک را حرکت می‌دهند.

تحقیقات اخیر نشان داده است که بازی‌های رایانه‌ای، سبب صدمات مغزی طولانی‌مدت می‌شود. این بازی‌ها، فقط قسمت‌هایی از مغز را که به بینایی و حرکت اختصاص دارد، تحریک کرده، به تکامل نواحی دیگر مغز کمک نمی‌کنند. کودکانی که ساعت‌های زیادی به بازی اختصاص می‌دهند، لب فرونتال مغزشان تکامل پیدا نمی‌کند. لب فرونتال مغز، نقش به‌سزایی در تکامل حافظه، احساس و... یادگیری دارد. افرادی که لب فرونتال مغز آنها تکامل پیدا نمی‌کند، بیشتر مستعد انجام اعمال خشونت‌آمیزند و کمتر توانایی کنترل رفتارهایشان را دارند. هر یک از پدیده‌های عصر صنعت، به سهم خود، در دور کردن اعضای خانواده از یکدیگر، خواسته یا ناخواسته، نقشی به عهده دارند.

روابط خانوادگی، به‌خاطر درگیر بودن اعضای خانواده با دنیای ماشینی، روز به روز کم‌رنگ‌تر شده است. اعضاء خانواده به دلیل مشغول بودن به تماشای تلویزیون، یا درگیر بودن با رایانه و اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای، کمتر فرصت دارند با یکدیگر بنشینند و صحبت کنند. این خود موجب سرد شدن روابط بین والدین و فرزندان می‌شود. با خصایصی که برای بازی‌های رایانه‌ای شمرده شد، بی‌شک آنها از عوامل مؤثر در افت تحصیلی محسوب می‌شوند؛ چرا که وقت زیادی از دانش‌آموز را اشغال می‌کنند و فکر و ذهن او را درگیر مسائل غیرآموزشی می‌کنند. به دلیل جاذبه مسحورکننده این بازی‌ها، نوجوانان وقت بسیاری را صرف آن می‌کنند. در واقع، با مصرف انرژی عصبی و روانی خویش و با چشمان و ذهنی خسته به بستر می‌روند و گاه، صبح زودتر از وقت معمولی بیدار می‌شوند تا پیش از مدرسه نیز اندکی بازی کنند. بی‌تردید این علاقه موجب افت تحصیلی خواهد شد.

یکی از خطرناک‌ترین آثار سوء بازی‌های رایانه‌ای، «اعتیاد» به این بازی‌هاست که بیش از هر چیز کودکان به‌خصوص نوجوانان را تهدید می‌کند. این تهدید به قدری جدی است که گاه منجر به مرگ می‌شود. اعتیاد به بازی رایانه‌ای در میان بسیاری از کسانی که وقت زیادی برای این بازی‌ها می‌گذارند، دیده می‌شود. به طوری که نوجوان نمی‌تواند برای مدت طولانی بازی نکند و از لحاظ ذهنی خود را نیازمند بازی کردن می‌بیند و توان دست کشیدن از آن را از دست می‌دهد. این خود نشان آشکاری از نوعی اعتیاد و وابستگی است. علاوه بر آثار مخرب روحی بازی‌های رایانه‌ای، کار با این وسیله، مشکلات و عواقب جسمی نیز برای استفاده‌کنندگان به دنبال دارد. به اجمال، به بیان آنها می‌پردازیم:



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

- ۱- شب ادراری در کودکان، نتیجه انجام بازی‌های ترسناک رایانه‌ای است.
- ۲- چشمان فرد به دلیل خیره شدن مداوم به صفحه، تا حد زیادی از لحاظ بینایی تحت فشار قرار می‌گیرد و دچار عوارض سندرم بینایی می‌گردد. به اعتقاد پزشکان، کودکانی که به مدت طولانی از رایانه استفاده می‌کنند، در معرض خطر نزدیک‌بینی قرار می‌گیرند.
- ۳- مشکلات نواحی مچ، گردن و پشت، کودکانی را که به مدت طولانی از رایانه استفاده می‌کنند، تهدید می‌کند؛ زیرا فرد در یک وضعیت ثابت ساعت‌ها می‌نشیند و در نتیجه، ستون فقرات و استخوان‌بندی او دچار مشکل می‌شود. همچنین احساس سوزش و سفت شدن گردن، کتف‌ها و مچ دست، از دیگر عوارض کار نسبتاً ثابت و طولانی مدت با رایانه است.
- ۴- پوست فرد نیز مدام در معرض اشعه‌هایی قرار می‌گیرد که از صفحه رایانه پخش می‌شود. ایجاد تهوع و سرگیجه، به خصوص در کودکانی که صرع دارند، از دیگر عوارض بازی‌های رایانه‌ای است.
- ۵- از دیگر عوارض جسمانی، که به دنبال استفاده بیش از حد از رایانه و برنامه‌های آن به وجود می‌آید، چاقی کودکان و نوجوانان به علت کم تحرکی در مقابل این دستگاه است. کل حرکت و جنبش بدن در هنگام کار با رایانه به انگشتان دست خلاصه می‌شود و سایر اعضاء بدن بی‌حرکت می‌مانند. این بی تحرکی موجب جمع شدن چربی‌ها در بدن و در نهایت چاقی می‌شود.
- ۶- در اکثر بازی‌ها و بسته به انگیزه طراحان، زن‌ها شخصیت‌هایی ضعیف قلمداد می‌شوند. این موضوع نیز از آن جمله مسائلی است که در ذهن کودک نقش می‌بندد و در مراحل مختلف زندگی، حتی به مادر خود، کمتر اطمینان می‌کند و در ضمیر ناخود او، مادر، خواهرش و... را فاقد قدرت لازم برای تحلیل و حل مشکلات می‌بیند. پس آنها را مشاوران خوبی نمی‌داند و گرایش او به سوی دوستانی است که در ظاهر قوی‌ترند.
- ۷- پرورش تخیل، به عنوان گامی برای دستیابی به موفقیت‌های آتی کودکان، حائز اهمیت است. اما تداخل خیال با واقعیت بسیار خطرناک است. کودکی که با مسائل واقعی، همان‌گونه برخورد می‌کند که با آنچه در رویا و خیال خود می‌سازد، در زندگی حال و آینده با مشکلات بسیاری روبه‌رو می‌شود. این تداخل می‌تواند تا آنجا خطر آفرین باشد که فرزند ما را در برخورد با واقعیت از پا درآورد. عدم آموزش صحیح و نگاه منطقی به بازی‌های رایانه‌ای این خطر را در مسیر زندگی کودکان قرار می‌دهد.
- ۸- اشاعه فرهنگ برهنگی و ترویج سکس، از دیگر آفت‌های بازی‌های رایانه‌ای است. نبردهای تن به تن دختران نیمه عریان، رقص و موسیقی غربی و... در این‌گونه بازی‌ها بسیار فراوان تبلیغ شده است. متأسفانه بی هیچ‌گونه دشواری، در فروشگاه‌ها به معرض فروش گذاشته می‌شود. برخی از برنامه‌های رایانه‌ای، با بازی‌های ساده آغاز شده و به تصاویر مستهجن ختم می‌شوند. در برخی از این بازی‌ها، جایزه پیروزی، ظاهر شدن عکس‌های مستهجن بر روی صفحه رایانه شماس است. دنیای مجازی ولی نزدیک به واقعیتی که در بازی‌های رایانه‌ای به تصویر کشیده می‌شود، آن‌قدر مسحورکننده و جذاب است که مخاطب کودک و نوجوان در معرض تأثیر تمام باورهایی قرار می‌گیرد که از سوی طراحان این بازی‌ها به او القاء می‌شود. فرد، دچار از خودبیگانگی شده و مانند آنها می‌اندیشد. برای نوجوانی که در حال بازی است، تفاوتی نمی‌کند که دشمن کیست؟ دشمن همان است که بازی می‌گوید. در میان انبوه بازی‌های رایانه‌ای که اکنون به‌آسانی در دسترس کودکان قرار می‌گیرند، بازی‌هایی وجود دارند که در آن مسائل اعتقادی، فرهنگی، اجتماعی و سیاسی کشورهای مسلمان، به‌ویژه ایران، مورد گستاخی قرار می‌گیرد (فضل‌اللهی، و ملکی توانا، ۱۳۹۰).

۸- پیشینه پژوهش

در خصوص بازی‌های رایانه‌ای، پژوهش‌های متعددی در داخل و خارج از کشور صورت‌گرفته است. از مطالعات انجام شده در این حوزه می‌توان به موارد زیر اشاره کرد.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

۸-۱- در داخل کشور

۱- صادقی زفره (۱۳۹۱) تحقیقی با عنوان «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان و نوجوانان از دیدگاه والدین در شهرستان فلاورجان بین سنین ۱۵-۱۰ ساله» انجام داد و به این نتایج رسید که بین ساعات بازی‌های رایانه‌ای و رفتارهای نادرست اخلاقی کودکان رابطه معناداری وجود دارد. بازی‌های رایانه‌ای بر بیماری‌های روحی و روانی، میزان تخیلات، خواب و استرس و هیجان اثر معناداری نداشته است؛ ولی بر میزان انحراف جنسی آنها اثر داشته است. بین ساعات بازی‌های رایانه‌ای و اعتیاد الکترونیک کودکان رابطه معناداری وجود دارد. تعداد ساعات بازی‌های رایانه‌ای بر بیماری‌های جسمی، اختلالات بینایی و چاقی اثر معناداری دارد (حسین‌زاده بافرانی، ۱۳۹۴).

۲- قطریفی (۱۳۸۴) پژوهشی را با عنوان «بررسی و مقایسه تأثیر پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روان و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان» انجام داد. نتایج بدست آمده؛ نشان می‌دهد که بین دانش‌آموزانی که بازی‌های رایانه‌ای انجام نمی‌دهند و آنهایی که بسیار به این بازی‌ها می‌پردازند، از نظر خصومت، جسمانی کردن و اضطراب تفاوت معناداری وجود دارد (حسین‌زاده بافرانی، ۱۳۹۴).

۳- شجاعی، دهداری، نوری جلیانی، و دوران (۱۳۹۲) دریافتند که تعداد ساعات انجام بازی رایانه‌ای در هفته، معدل تحصیلی دانش‌آموز و نگرش نسبت به خشونت در پیش‌بینی میزان پرخاشگری کاربران بازی‌های رایانه‌ای خشن مؤثر است (سراجی، و علی‌بخشی، ۱۳۹۴).

۴- امیری، و افشاری‌نیا (۱۳۸۹) در مقاله‌ای تحت عنوان «نقش انجام بازی‌های رایانه‌ای و اختلالات رفتاری کودکان» اشاره نمودند اختلالات رفتاری با میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای رابطه‌ی معنی‌داری را نشان می‌دهد. یافته‌های پژوهش صمدی (۱۳۸۷) بیانگر این بود که بین انواع اختلالات رفتاری و طول مدت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، رابطه معنی‌داری وجود دارد و ناخن‌جویدن، تیک عصبی- حرکتی، رفتارهای تخریبی، عصبانیت و بیش‌فعالی و کمبود توجه، از انواع اختلالات رفتاری به‌شمار می‌آید. همچنین اختلالات رفتاری با میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای رابطه معنی‌داری نشان داد. سایر یافته‌های صمدی بیانگر این بود که بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری در دانش‌آموزان رابطه وجود دارد، به عبارت دیگر دانش‌آموزانی که اعتیاد بیشتری به بازی‌های رایانه‌ای دارند، پرخاشگرند و همچنین بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و اضطراب در دانش‌آموزان رابطه وجود دارد. نتایج تحقیق قطریفی، رشید، و دلاور (۱۳۸۴) نیز بیانگر این بوده است که بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر این‌که به لحاظ بهداشت بدنی در رفتارهای ضداجتماعی تأثیر می‌گذارند، باعث افت تحصیلی دانش‌آموزان نیز می‌شوند (صفاریان همدانی، و همکاران، ۱۳۹۲).

۵- دلبری، محمدزاده، و دلبری (۱۳۸۸) دریافتند که بازی‌های رایانه‌ای بر بهره‌هوشی، زمان واکنش ساده، زمان حرکت ساده، زمان واکنش تشخیصی و زمان حرکت تشخیصی تأثیری معنادار دارند. پژوهش خلیفه، و ابراهیم نوبندگانی (۱۳۹۰) نشان داد که میان خلاقیت و عملکرد دانش‌آموزان متناسب با تجربه و مدت زمان پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای تفاوتی معنادار وجود دارد. اما نتایج پژوهشی غلامی توران پشته، و کریم‌زاده (۱۳۹۰) در ایران نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای سبب کاهش برخی از ابعاد خلاقیت در دانش‌آموزان می‌شود. در پژوهش حبیبیان نائینی، و مسعود (۲۰۱۲) نیز مشخص شد که استفاده از بازی‌های رایانه‌ای آموزشی با افزایش سه بعد خلاقیت (اصالت، سیالی و انعطاف‌پذیری) همراه است. خزایی و جلیلیان (۱۳۹۳) نشان دادند که بازی‌های آموزشی رایانه‌ای، بر خلاقیت و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان اثرگذارند (فرخی، و همکاران، ۱۳۹۴).

۶- راشن عبداللهی، و کاظم رسولی‌زاده طباطبایی در مقاله‌ای با نام تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ویژگی‌های شخصیتی و سازگاری نوجوانان دریافتند که ارتباط معناداری بین بازی‌های رایانه‌ای و ویژگی‌های شخصیتی و سازگاری نوجوانان وجود دارد (عبداللهی، و رسولی‌زاده طباطبایی، ۱۳۹۲).

۸-۲- در خارج از کشور



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

۱- بازی‌های رایانه‌ای به‌طور مستقیم بر روان کودکان اثرات مثبت و منفی دارند. پژوهشگران بسیاری تأثیرات این فناوری را بر روی کودکان بررسی کرده‌اند. براساس تحقیقات آنها نوع بازی با وضعیت روانی کودک رابطه مستقیم و معکوسی دارد؛ یعنی کودکانی که بازی‌های سرگرم‌کننده را انتخاب می‌کنند، از نظر سلامت روانی بیشتر دچار مشکل می‌شوند تا کودکانی که بازی‌های آموزشی را برمی‌گزینند. نتیجه تحقیقات به شرح زیر است:

گانتز (۲۰۰۹) از تحقیقات خود دریافت که بازی‌های رایانه‌ای خشن تأثیر منفی بر سلامت روان کودکان دارد. وینچرا و همکاران^۱ (۲۰۱۱)، آداجی و ویلوبای^۲ (۲۰۱۱)، باستین و همکاران^۳ (۲۰۱۱) و جدیدیان و همکاران (۱۳۹۱) در تحقیقات خود دریافتند که بازی‌های رایانه‌ای در پرخاشگری، بروز احساسات پرخاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژیکی تأثیر قابل توجهی دارد. اندرسون و دیل^۴ (۲۰۰۰) نیز در تحقیقات خود دریافته‌اند بازی‌های رایانه‌ای، باعث افزایش سطح پرخاشگری و رفتار خصمانه در کودکان می‌شوند. واندن بولک^۵ (۲۰۰۴) نیز علت بروز پرخاشگری در کودکان را بازی‌های رایانه‌ای خشن دانسته‌اند و اینکه هر چه سن بازی‌کننده کمتر باشد، این بازی‌ها تأثیر بیشتری بر وی خواهند داشت، حتی بسیاری از کودکان در خواب خود دچار اختلال می‌شوند. همچنین فرجی (۲۰۰۲)، انگلهارد^۶ (۲۰۱۱)، مولر^۷ (۲۰۰۹) و باستین^۸ (۲۰۱۱) در تحقیقات خود دریافته‌اند که بازی‌های رایانه‌ای سبب افزایش پرخاشگری، اضطراب و انزوای روانی در کودکان می‌شود. نتایج تحقیق رئیسی هم نشان داد کودکان و نوجوانانی که بازی‌های رایانه‌ای فکری انجام می‌دادند، نسبت به همسالان خود که بازی‌های رایانه‌ای انجام نمی‌دادند، سرعت تصمیم‌گیری و حل مسئله بهتری داشتند. به گفته پیلای^۹ (۲۰۰۳) بازی‌های رایانه‌ای نوعی چالش ذهنی را در کودکان به وجود می‌آورند و تعامل بازیکن با آنها، نیازمند به‌کارگیری مهارت‌های شناختی است. به گفته هستینگز^{۱۰} (۲۰۰۹) بازی‌های آموزشی، باعث افزایش توجه و در مقابل، بازی‌های سرگرم‌کننده باعث افزایش پرخاشگری می‌شوند. بنا بر نظر صفاریان و دیگران (۱۳۹۳) با بهره‌گیری از بازی‌های رایانه‌ای می‌توان اختلال نقص توجه دانش‌آموزان ابتدایی را کاهش داد. بنا بر تحقیقات اولسون^{۱۱} (۲۰۱۰) بازی‌های رایانه‌ای مناسب، موجب افزایش خودارزشمندی و تفکر خلاق می‌شوند (موسوی، ۱۳۹۶).

۲- پاتون و همکاران^{۱۲} (۲۰۰۰) پس از انجام بررسی‌هایی به این نتیجه رسیدند که بازی‌های رایانه‌ای و اینترنت بیشتر بر سبک زندگی و فرهنگ افراد اثر می‌گذارد. به نظر آنها رسانه‌های جدید از هزاران شیوه نوین برای ارائه پیام‌های بازرگانی استفاده می‌کنند که روی خودپنداره، تصور بدن، جنسیت و مصرف مواد و الکل اثر دارند (قطریفی، و همکاران، ۱۳۸۵).

۳- مک پرسن^{۱۳} (۲۰۰۴) معتقد است که نوجوانان در حال رشدی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند در زمینه‌ی مهارت حل مسئله با مشکل روبه‌رو می‌شوند؛ چرا که این بازی‌ها مانعی برای رشد قوه‌ی تخیل و خلاقیت آنها می‌باشد که این دو عنصر برای رشد مهارت حل مسئله در دانش‌آموزان ضروری است (خلیفه، و ابراهیمی نوبندگانی، ۱۳۹۱).

۴- نتایج پژوهش هوانگ و همکاران^۱ (۲۰۱۲) نشان داد که رویکرد مهندسی دانش نسبت به توسعه بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر پیشرفت تحصیلی و نگرش‌های یادگیری و انگیزشی اثر مثبت دارد (فرخی، و همکاران، ۱۳۹۴).

۱. Ventura et al
۲. Adachi & Willoughby
۳. Bastian et al
۴. Anderson & Dill
۵. Vanden Bolk
۶. Engelhardt
۷. Möler
۸. Bastian et al
۹. Pillay
۱۰. Hastings
۱۱. Olson
۱۲. Patton et al
۱۳. MacPherson



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

۵- پژوهش یربک و فرگوسن^۲ (۲۰۱۳) نشان داده است که پرخاشگری کاربران بازی‌های رایانه‌ای بیشتر به سبب ساختار منعطف و برگشت‌پذیری بازی‌های رایانه‌ای است. پژوهش حسن، بگی، شارکوف و بوشمن^۳ (۲۰۱۳) شان داده است نوجوانانی که به بازی‌های رایانه‌ای پرخاشگرانه می‌پردازند، رفتارهای پرخاشگرانه آنها بیشتر می‌شود. یافته‌های پژوهش وی و همکاران^۴ (۲۰۱۲) نشان می‌دهند افرادی که مدت زمان زیادی به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند، دارای علائم افسردگی، ترس از حضور در جمع هستند و علائم اعتیاد به این بازی‌ها و اینترنت در آنها مشاهده می‌شود. فرگوسن (۲۰۱۰) در پژوهشی دریافت که تماشای بیش از حد تلویزیون و انجام بازی‌های ویدئویی به مدت طولانی سبب مختل شدن توجه و کاهش تمرکز فکری دانش‌آموزان بالای ۱۲ سال بر فعالیت‌های مدرسه می‌شود. یافته‌های اگینز و سامیس^۵ (۲۰۱۰) نشان می‌دهد دانش‌آموزانی که اعتیاد اینترنتی دارند، تحت تأثیر تداخل شناختی در یادگیری مفاهیم علوم و ریاضی، عملکرد تحصیلی پایین دارند. پژوهش چان و رابینویتز^۶ (۲۰۰۶) نشان داد، دانش‌آموزانی که بیش از یک ساعت در روز بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند، بیش فعال، کم تمرکز و دارای شاخص توده چربی بالا هستند. پژوهش گریز و مدینا^۷ (۲۰۰۰) نشان می‌دهد که دختران نوجوانی که بیش از دو ساعت در روز بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند، از آسیب‌های عضلانی و کم تحرکی رنج می‌برند. جئونگ، بیوکا و بوهیل^۸ (۲۰۱۲) با بررسی عوامل مؤثر بر گرایش به بازی‌های رایانه‌ای در فنلاند دریافتند، عواملی مانند سن، جنس و ارتباط صمیمی میان کودک با والدین می‌تواند به کاهش تمایل به بازی‌های رایانه‌ای و کاهش رفتارهای خشونت‌آمیز کمک کند. اولسون و همکارانش (۲۰۰۷) در پژوهشی نشان دادند که خشونت موجود در بازی‌ها، یکی از پنج عامل مهم در گرایش نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای است (سراجی، و علی‌بخشی: ۱۳۹۴).

۹- روش پژوهش

این نوع مقاله از نوع مقالات مروری و روش پژوهش آن، توصیفی مبتنی بر منابع اسنادی و کتابخانه‌ای بوده، و برای گردآوری اطلاعات و داده‌ها به مطالعه کتب، مجلات و مقالات مرتبط پرداخته شده است. جامعه آماری پژوهش حاضر شامل کلیه منابع و متون در دسترس است.

۱۰- جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

گسترش روزافزون بازی‌های رایانه‌ای، استقبال بی‌رویه و تأثیرپذیری منفعلانه از این فناوری، سبب شده است سلامت روانی دانش‌آموزان به خطر بیفتد. امروزه تحلیل تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای بر دانش‌آموزان به‌عنوان یکی از حوزه‌های پژوهشی مطرح باشد. هنگامی این تأثیرات آسیب‌های کمتری بر سلامت روان دانش‌آموزان می‌زنند که خانواده‌ها به‌عنوان سرپرست آنان، فرهنگ علمی انتخاب، کنترل و نظارت بر این بازی‌ها را رعایت کرده، بازی مناسبی در اختیار کودک قرار دهند؛ چنان‌که با انتخاب بازی نامناسب و نظارت و کنترل نکردن خانواده‌ها، تأثیرات منفی این بازی‌ها، موجب می‌شود اختلالات روانی فراوانی در دانش‌آموزان بروز یابد. اکثر پژوهشگران این حوزه نتایج خود را به‌صورت آماری ارائه داده‌اند و هر یک به تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر مؤلفه‌ای از روان کودکان جامعه آماری خود پرداخته‌اند و کمتر درباره نقش خانواده بررسی و تحلیل کرده‌اند. برای اینکه خانواده‌ها به فرزندان خود کمک کنند که در تمام حوزه‌ها رشد کنند، باید شرایط بازی را در تمام حوزه‌ها برای فرزندانشان

^۱. Hwang

^۲. Jerabeck, J.M., & Ferguson, C.J

^۳. Hasan, Y., Bègue, L., Scharkow, M., & Bushman, B.H

^۴. Wei et al

^۵. Oggins, J. & Sammis, J.

^۶. Chan, P.A., & Rabinowitz, T

^۷. Gorriz, C.M. & Medina, C

^۸. Jeong, E. J., Biocca, F. A. & Bohil, C.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

فراهم کنند. روان‌شناسان ثابت کرده‌اند جوانانی که در کودکی با تمام انواع اسباب‌بازی‌ها (حرکتی - مهارتی، فکری، آموزشی و فرهنگی - هنری در شکل انفرادی و جمعی) سروکار داشته‌اند و طی مسیر کرده‌اند، سالم‌تر، فعال‌تر و ورزیده‌ترند. در مورد آثار مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای تحقیقات بسیاری شده است. برخی محققان، بازی‌های رایانه‌ای را سبب کنش‌های عصبی و روحی، اضطراب، القای خشونت و پرخاشگری دانسته و برخی به نکات مثبت آنها، به‌خصوص در فرایند آموزش و یادگیری، توجه کرده‌اند. اما هر دو گروه به این مسئله یقین دارند که انتخاب درست بازی‌های رایانه‌ای، باعث می‌شود تا اثرات منفی آن کاهش یابد.

منابع

- اعظمی، محمود؛ و جعفری، علیرضا. (۱۳۸۶). نقش بازی در پیشرفت تحصیلی در (زبان‌آموزی) کودکان پایه سوم ابتدایی شهر تهران در سال ۸۶-۱۳۸۵. *فصلنامه علوم رفتاری*، ۱(۲)، ۹-۳۰
- انواری، محمدرضا. (۱۳۹۳). بازی‌های رایانه‌ای، رسانه‌ای خاموش برای اهداف سیاسی امریکا. *فصلنامه دین و رسانه*، ۱۲(۷) بیجار، ملیحه. (۱۳۹۲). تأثیر بازی رایانه‌ای آموزش ریاضی بر خود راهبری و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پایه پنجم شهر بیرجند. *پایان‌نامه کارشناسی ارشد علوم تربیتی رشته برنامه‌ریزی درسی دانشگاه بیرجند، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی*
- حجازی، شهاب‌الدین. (۱۳۹۳). بازی‌های رایانه‌ای و چالش‌های فرهنگی. *فصلنامه مطالعات عملیات روانی*، ۴۱، ۱۱۳-۱۵۱
- حسین‌زاده بافرانی، مریم. (۱۳۹۴). بررسی انواع و مدت زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و رابطه آن با پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان دوره متوسطه شهر اصفهان. *فصلنامه تحقیقات جدید در علوم انسانی*، ۱(۶)، ۴۹-۷۲
- حسینی، سیدداود. (۱۳۹۲). بازی‌های رایانه‌ای؛ نگاهی به ویژگی‌ها، بایدها و نبایدها. *فصلنامه ره‌آورد نور*، ۳۶، ۲۸-۳۷
- حسینی شیروانی، میرسعید؛ حاجی‌خانین، ثمانه؛ و حاجی‌خانین، سارا. (۱۳۹۴). رابطه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با وضعیت تحصیلی دانش‌آموزان دختر دوره متوسطه شهر بابل. *فصلنامه فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی*، ۵(۳)، ۱۲۳-۱۳۷
- خلیفه، قدرت‌الله؛ و ابراهیمی نوپندگانی، مریم. (۱۳۹۱). بررسی ارتباط بین خلاقیت و عملکرد تحصیلی با بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه شهر اهواز. *فصلنامه مجله علوم تربیتی (دانشگاه شهید چمران اهواز)*، ۱۹(۱)، ۱۷۱-۱۹۲
- رضایی، علی‌محمد؛ جهان، فائزه و رحیمی، معصومه. (۱۳۹۵). عملکرد تحصیلی: نقش اهداف پیشرفت و انگیزه پیشرفت. *فصلنامه روان‌شناسی تربیتی*، ۲(۴۲)، ۱۵۵-۱۷۱
- زارع شاه‌آبادی، اکبر؛ و نیک‌عهد، مهدی. (۱۳۹۲). ارزیابی عوامل موثر بر گرایش به بازی‌های رایانه‌ای در شهر یزد. *فصلنامه جهانی رسانه*، ۸(۲)، ۱۵۱-۱۷۱
- سراجی، فرهاد و علی‌بخشی، مریم. (۱۳۹۴). نگرانی‌های والدین در مورد آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای بر نوجوانان: یافته‌های یک پژوهش ترکیبی. *فصلنامه خانواده و پژوهش*، ۱۲(۲۶)، ۳۱-۴۹
- شجاعی، محمدصادق. (۱۳۸۴). *بازی کودک در اسلام: بررسی پیامدهای تربیتی اسباب‌بازی کودکان*. قم: انتشارات مرکز پژوهش‌های اسلامی صداوسیما
- شمس مورکانی، غلامرضا. (۱۳۹۸). مبانی و اصول مدیریت آموزشی. تهران: انتشارات سمت
- صفاریان همدانی، سعید؛ عبداللهی، محبوبه؛ دایی‌زاده، حسین؛ و بیات، یعقوب. (۱۳۹۲). رابطه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان. *فصلنامه فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی*، ۳(۳)، ۵-۲۰



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

- عبداللهی، راشن؛ و رسولی زاده طباطبایی، کاظم. (۱۳۹۲). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ویژگی‌های شخصیتی و سازگاری نوجوانان. *فصلنامه مطالعات پلیس زن*، ۷(۱۸)، ۸۴-۱۰۶
- فرخی، سوسن؛ سالمی، پناه؛ مقدم، کیمیا؛ و بدلی، مهدی. (۱۳۹۴). مقایسه تأثیر بازی‌های رایانه‌ای استراتژیک و بازی‌های رایانه‌ای تفننی بر تفکر خلاق دانش‌آموزان. *فصلنامه خانواده و پژوهش*، ۱۲(۲۸)، ۱۰۳-۱۱۷
- فضل‌اللهی، سیف‌الله؛ و ملکی‌توانا، منصوره. (۱۳۹۰). آثار سوء تربیتی بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان از دیدگاه مربیان پرورشی ناحیه ۲ استان قم. *فصلنامه اسلام و پژوهش‌های تربیتی*، ۲(۶)، ۱۲۵-۱۴۴
- قطریفی، مریم؛ رشید، خسرو؛ و دلاور، علی. (۱۳۸۵). بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر تهران. *فصلنامه روانشناسی تربیتی*، ۲(۳)، ۱۱-۲۸
- قطریفی، مریم؛ دلاور، علی؛ و رشید، خسرو. (۱۳۸۴). بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی کودکان. *فصلنامه روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه علامه طباطبایی*، ۲(۳)، ۱۸
- کوثری، مسعود. (۱۳۹۰). *مطالعات فرهنگی و بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای*. تهران: انتشارات همشهری
- گانتز، بری. (۱۳۸۸). اثر بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی بر کودکان. ترجمه سیدحسین پورعابدی نائینی. تهران: جوانه رشد (انتشار اثر به زبان اصلی ۱۹۹۷).
- محسنی، منوچهر. (۱۳۸۶). *بررسی در جامعه‌شناسی فرهنگی ایران*. تهران: انتشارات پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات
- موسوی، سیده طاهره. (۱۳۹۶). آثار بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی کودک و نوجوان. *مجموعه مقالات سبک زندگی اسلامی و بازی‌های رایانه‌ای*، قم: انتشارات مرکز پژوهش‌های اسلامی صداوسیما