



بازی‌های ویدیویی رایانه‌ای اولیا فرزندان

دکتر مرتضی منطقی
عضو هیات علمی دانشگاه تربیت معلم

مقدمه

آیا بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای برای کودکان، نوجوانان و جوانان مناسب و مفیدند یا نامناسب و آسیب‌زا؟ پرسش اخیر، سؤالی است که بسیاری از اولیا در ارتباط با فرزندانشان از خود می‌پرسند. به این سؤال نمی‌توان یک پاسخ مشخص و معین داد، و بسته به شرایطی که فرزند در آن قرار دارد، پاسخ اخیر می‌تواند از مثبت تا منفی، نوسان داشته باشد؛ به این معنا که اگر در ارتباط با بازی‌های ویدیویی رایانه‌ای، بسترسازی‌های فرهنگی لازم، در سطح جامعه، مدرسه و خانواده انجام گرفته باشد، این بازی‌ها می‌توانند به عنوان ابزاری آموزشی، خلاق، مناسب و مفید برای فرزند، جلوه‌گر گردند. اما اگر بستر سازی‌های فرهنگی لازم انجام نگرفته باشد و اولیا، فرزندشان را در این زمینه به حال خود رها کرده باشند و فرزند هم بدون توجه به محتوای بازی‌ها، از هر محصولی که در این زمینه به دستش می‌رسد، استفاده کند؛ بازی‌های اخیر ممکن است نه تنها از آثار آموزشی و تربیتی لازم برخوردار نبوده، در خلاقیت فرزندان مؤثر واقع نگردند، بلکه برای آنان، متضمن برخی از آسیب‌های زیستی، روانی و اجتماعی باشند و در اثر تداوم مصرف محصولات نامناسب ویدیویی، رایانه‌ای، به تدریج نظام ارزشی‌شان، تحت تأثیر القانات بازی‌های اخیر قرار گیرد و به گونه‌ای تربیت شوند که به هیچ روی با نظام ارزشی اولیاهمخوانی نداشته باشد (منطقی، ۱۳۸۰).

آنچه به اجمال از آن یاد شد، ضرورت اطلاع‌رسانی به اولیای

امور جامعه، اولیای امور جوانان و والدین در سطح خانواده‌ها را ایجاب می‌کند.

در بررسی اقداماتی که اولیا می‌توانند در ارتباط با استفاده فرزندانشان از بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای انجام دهند، سه زمینه: «ضرورت کسب شناخت»، «انتقال برخی از اطلاعات ضروری به فرزند» و «فرهنگ سازی برای استفاده بهینه از بازی‌های ویدیویی- رایانه‌ای» مطرح‌اند که در ادامه به بررسی عناوین پیش گفته می‌پردازیم.

ضرورت کسب شناخت

برخی از پژوهشگران بر این اعتقادند که اولیا، نظارت لازم را بر بازی‌های ویدیویی- رایانه‌ای فرزندشان ندارند و ضرورت دارد که بر میزان نظارتشان بر بازی‌های فرزند و استفاده وی از فناوری‌های ارتباطی جدید بیفزایند.

برخی دیگر از یافته‌های پژوهشی در زمینه میزان اطلاع و آگاهی اولیا از مضامین بازی‌های ویدیویی- رایانه‌ای فرزندان و تبعات زیستی، روانی و فرهنگی- اجتماعی آن‌ها، حکایت از آن دارند که اولیا از موارد پیش گفته آگاهی کافی ندارند.

یافته‌های یکی از پژوهش‌های انجام شده دلالت بر آن دارد که ۹۰٪ اولیا از خرید بازی‌های ویدیویی توسط فرزندانشان بی‌اطلاع بوده. تنها ۱۰٪ آنان، به بررسی بازی‌های خریداری شده می‌پردازند.

در مطالعه ملی دیگری، ۵۵٪ والدین اظهار داشتند که همیشه یا بیشتر وقت‌ها برای میزان زمانی که کودکانشان صرف رایانه و بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند، محدودیت ایجاد می‌کنند. ۴۰٪ آن‌ها نیز گفتند که همیشه یا بیشتر وقت‌ها، قبل از آن که بگذارند فرزندانشان رایانه یا بازی‌های رایانه‌ای بخرند یا قرض بگیرند، میزان انجام بازی با آن‌ها را برای فرزندانشان مشخص می‌کنند، ولی به نظر می‌رسد که برآوردهای پژوهش اخیر، خیلی دورتر از واقعیات باشد. زیرا والتس در سال ۲۰۰۰، در گزارش بررسی خویش، خاطر نشان می‌سازد که ۹۰٪ کودکان، نوجوانان و جوانان مورد بررسی وی اظهار داشته‌اند که پدر و مادر آن‌ها قبل از خرید یا اجاره کردن بازی‌های رایانه‌ای، هیچ‌گونه محدودیت یا ضابطه‌ای برای میزان استفاده از آن‌ها برایشان ایجاد نمی‌کنند.

در یک بررسی مقدماتی در مورد کاربران ایرانی، مشخص شد که ۵۰٪ از اولیا، کاری به بازی‌های ویدیویی فرزندانشان ندارند و با استدلالهایی مانند: «نیاز بچه به بازی»، «ضرورت سرگرم شدن

بچه‌ها با بازی، آموزش زبان و رایانه در جریان بازی‌های ویدیویی و نظایر آن‌ها، دست فرزندان را در استفاده از بازی‌ها باز گذاشته، بعضاً هزینه رفتن آن‌ها به کلوب یا گیم نت را بدون هیچ پرسش و محدودیتی پرداخت می‌کنند.

اما ۵۰ دیگر کاربران با بیان مواردی مانند ملاحظه اثرهای زیستی بازی‌ها توسط والدین (نظیر مشاهده درد دست، مچ، کتف، گردن، ستون فقرات و ناراحتی‌های چشمی فرزند) یا احساس وابسته شدن فرزند به بازی و زدن از درس، خوردن و خوراک و حتی خواب برای انجام بازی توسط فرزند، دست به مخالفت نسبی یا شدید با انجام بازی در کودکان زدند. در موارد دیگر، اولیا به دلیل تلافی بازی با انجام تکالیف یا امتحانات فرزند، نسبت به انجام بازی وی معترض بودند. اما در مجموع کمتر کاربری متذکر این معنا شده است که اولیا به دلیل ماهیت پرخاشگرانه، ضدآرزشی و غیراخلاقی بازی‌ها، با آن‌ها مخالفت کرده‌اند.

گذشته از بی‌اطلاعی قابل توجه اولیا از مضامین و تبعات بازی‌های الکترونیکی، پژوهش‌های موجود، از دید بالنسبه مثبت اولیا نسبت به بازی‌ها حکایت دارند.

سمنید و رونکو، در گزارش پژوهشی‌شان یادآور می‌شوند که والدین و دیگر بزرگترها در پاسخ به سؤال‌های آن‌ها در ارتباط با بازی‌های ویدیویی-رایانه‌ای، تأثیر این بازی‌ها را روی کودکان و نوجوانان، مثبت ارزیابی کرده‌اند.

بالارد و ویست نیز در گزارش تحقیق خود می‌نویسند: دید بسیاری از اولیا نسبت به انجام بازی‌های ویدیویی-رایانه‌ای توسط فرزندان، مثبت‌تر از دیدن تلویزیون توسط آن‌هاست. مواردی مانند چند رسانه‌ای بودن بازی‌های ویدیویی، افزایش هماهنگی دسمی چشمی بچه‌ها، سرعت یافتن پاسخ‌های حرکتی آن‌ها و عدم آشنایی والدین با بازی‌های ویدیویی-رایانه‌ای، برخی از دلایلی‌اند که سبب شده‌اند اولیا در فیاس با برنامه‌های تلویزیونی، دید مثبتی نسبت به بازی‌های ویدیویی داشته باشند.

دید مثبت اولیا نسبت به کلوب‌ها و گیم‌نت‌ها، مسئله نازک دیگری است که باید متذکر آن شد.

برخی از کاربران ایرانی که توسط همکاران پژوهشی نگارنده مورد مصاحبه قرار گرفتند، بعضاً با به کارگیری عباراتی مانند این که «رفیق‌های ناباب پای مرا به کلوب باز کردند»، «به علت رد و بدل شدن مواد در کلوب، ما در حال ترک کلوب هستیم»، «به دلیل فضای نامناسب کلوب، من خودم اجاره نمی‌دهم برادر کوچکترم به کلوب بیاید»، «چون در کلوب‌ها و گیم‌نت‌ها، مشروبات الکلی و مواد مخدر رد و بدل می‌شود، من به دلیل ترس از هجوم مأموران، رفتن

به کلوب و گیم نت را کمتر کرده‌ام»، «ما برای بازی، کلوب‌های امن را انتخاب می‌کنیم»، «در این کلوب، بعضی از بچه‌ها داریم فحش می‌دهند یا خشیش مصرف می‌کنند»، «صاحب این کلوب، فرد ناسالمی است و نظایر آن‌ها، از فضای بالنسبه نامناسب بعضی از کلوب‌ها و گیم‌نت‌های ایران، حکایت می‌کنند. اما در برابر بعضی از مسئولان کلوب‌ها، به صراحت اذعان می‌دارند: «اولیا با مراجعه به کلوب، از آن‌ها می‌خواهند که به فرزندان‌شان کامپیوتر ندهند، یا بعضی از اولیا فکر می‌کنند که با حضور فرزندان در کلوب، انگلیسی وی بهتر می‌شود». مقایسه اظهارنظرهای فرزندان و اولیا به وضوح حکایت از برداشت ساده‌نگرانه اولیا در ارتباط با فضای اجتماعی کلوب‌ها و گیم‌نت‌ها دارد.

اگر مواردی همچون بی‌اطلاعی اولیا از مضامین بازی‌های الکترونیکی، دید بالنسبه مثبت آن‌ها نسبت به بازی‌ها و مراکز بازی‌های الکترونیکی، نادیده گرفته شوند، مسئله مهم دیگری که در این میان وجود دارد، اولیای توهم زدای‌اند که در اندیشه‌ی اولیا شدن می‌کوشند تا کودکان‌شان را از کودکی تربیت کنند. به این معنا که گاهی بعضی از والدینی که می‌خواسته‌اند به مراتب بالایی دست یابند، ما به درجات مورد نظرشان دست نیافته و در تحقق آرزویشان ناکام مانده‌اند، می‌کوشند تا با سوق دادن فرزندان‌شان به مراتب پیش‌گفته، وی به نیابت از آن‌ها به درجات مورد نظر دست یابند.

در موارد دیگری نیز برخی از والدین بوجهم زده تصور می‌کنند باید لحظه‌ای از اوقات فرزندان‌شان هدر نرفته، از این لحظات برای پیشرفت هر چه بیشتر وی استفاده کنند. از همین رو گاه در احاطه ملاحظه می‌شود که آموزشگاه‌هایی برای پرورش مهارت رایانه در کودکان پیش‌دستانی تشکیل شده، حتی کودکان ۱۸ ماهه در این مدارس ثبت نام می‌شوند. حال آن‌که هم اصرار به فرزندان برای طی طریق در مسیری که اولیا در آن بازمانده‌اند، و هم شتابزدگی در بسط‌سازی برای ارتقای سواد رایانه‌ای برای کودکان خردسال، هر دو امری ناصواب‌اند.

بندلتون در مقاله‌ای که در دفاع از اسباب‌بازی‌های سنتی تهیه کرده و در نشریه «بندگ» منتشر شده، به جاب‌رسانده





یک شرط لازم در پرورش کودکان یاد کرد.

بنابراین، باید یادآور شد که اولاً اولیا باید شناخت خود را از مقوله بازی‌های الکترونیکی افزایش دهند و همان‌گونه که هنگام خریدن یک کتاب برای فرزندشان، پس از تورق ابتدایی کتاب، به خرید آن اقدام می‌کنند، نسبت به بازی‌های ویدیویی- رایانه‌ای نیز باید از طریق منابع مکتوب و غیرمکتوب، اطلاعات لازم را به دست آورده، این اطلاعات را به روز کرده، فزونی بخشند و در تهیه و خرید بازی‌های ویدیویی- رایانه‌ای برای فرزندانشان، به سیستم درجه‌بندی آن‌ها توجه داشته باشند.

ثانیاً، اولیا باید بدانند که شتاب در بسترسازی برای برخورداری کودک از سواد رایانه‌ای، ممکن است تبعات زیان‌باری برای وی در برداشته باشد و هرگز بازی‌های قدیمی و معمولی مانند دویدن در طبیعت، ساختن خانه‌های جنگلی در لابه‌لای درختان، بالا رفتن از درختان و حتی بازی کردن با قطعات وصل‌شدنی یا یک رادیوی خراب، جای خود را به بازی‌های بدون تحرک و مجازی ویدیویی رایانه‌ای ندهند و اگر بازی‌های اخیر نیز در مجموعه تفریحات فرزندشان قرار گیرند، فقط جای کوچکی را به خود اختصاص دهند.

پی‌نوشت

۱- بازی فعالیتی است منطبق بر قواعدی قراردادی که غالباً سهم قابل ملاحظه‌ای از اتفاق در آن مستتر است. بدون آن که بازی دارای بازده ملموس باشد، هر بازی‌کننده‌ای می‌کوشد. قطع نظر از ماهیت برد، برنده شود (منصور، دادستان، راد، ۱۳۷۵).

منبع

منطقس، مرتضی (۱۳۸۷). راهنمای اولیا در استفاده فرزندانشان از فناوری‌های اوتیسمی جدید: بازی‌های ویدیویی رایانه‌ای. تهران: عابد.

است، یادآور می‌شود که اولیا باید شرایطی فراهم آورند تا فرزندان آن‌ها به جای پرداختن به تلویزیون و بازی‌های الکترونیکی، به بازی با اسباب‌بازی‌های ساختنی و مهیج بپردازند.

بهرامی، در زمینه ارزش بازی‌های دستی کودکان، در قیاس با بازی‌های رایانه‌ای می‌نویسد:

«اشیای بازی با دست لمس شده، ضبط این لمس در مغز، فرد را وادار به تفکر می‌کند. بازی‌های سنتی، در ایجاد تمرکز و افزایش ابتکار و مهارت، نقشی مهم دارند. به علاوه، لذت حاصل از این‌گونه بازی‌ها نیز بیشتر است. اما در بازی‌های رایانه‌ای، لمس وجود ندارد. توپ، عروسک و گربه‌ای که بدون لمس و فقط با شاسی‌های صفحه کلید اداره می‌شوند، تا حدودی باعث کاهش ابتکار کودک می‌گردند.

به یقین اجسام جاندار یا بی‌جان موجود در عالم واقع، از نظر کارایی، احساس، ابتکار و رشد مغزی، ارجحیت بیشتری نسبت به بازی‌های رایانه‌ای دارند.»

ایرنا (۱۳۸۵/۷/۱۷)، در گزارش مشابیهی از «آکادمی آمریکایی طب اطفال»، در ضرورت پرداختن فرزندان به بازی‌های معمول قدیمی می‌نویسد:

«آن‌چه کودکان برای رشد سالم واقعاً به آن نیاز دارند، بیشتر بازی به سبک قدیم است. بازی‌های خودانگیخته و آزاد، مانند دویدن به دنباله پروانه‌ها، بازی با اسباب‌بازی‌های جور کردنی و حتی عروسک و وُرجه و وُرجه کردن معمولی، آثار مثبتی دربردارند که مطالعات بی‌شماری بر اهمیت آن‌ها صحنه نهاده‌اند.

این مطالعات بیانگر آن‌اند که بازی‌های سازمان‌نیافته و معمولی کودکان، نه تنها می‌توانند به خلاقیت و کشف علایق کودکان بینجامند، بلکه می‌توانند با ایجاد رابطه با دیگری و رشد مهارت‌های لازم برای حل مشکلات، آنان را در سازگاری هر چه بهتر با محیط یاری رسانند.

علاوه بر آن‌چه از آن یاد شد، کودکانی که در فعالیت‌های سازماندهی شده وارد می‌گردند، فرصتی را که باید به فکر کردن و تخیل بپردازند و جهان را به‌گونه‌ای که خود می‌خواهند بسازند، از دست می‌دهند. از سوی دیگر، فقدان بازی‌های خودانگیخته نه تنها می‌تواند به افزایش چاقی در کودکان منجر شود، بلکه ممکن است در بروز افسردگی در آن‌ها مؤثر واقع گردد.

از این‌رو، در یک جمع‌بندی اجمالی، اگرچه ممکن است بازی‌های ویدیویی مناسب، به عنوان یکی از لوازم تقویت فکر، مدنظر قرار گیرد، اما با توجه به آن‌چه از آن یاد شد، از این موارد نباید به عنوان