

بازی‌های رایانه‌ای و رشد اجتماعی دانش‌آموزان

مقایسه رشد اجتماعی دانش‌آموزان پسر ورزشکار

و بازیکنان بازی‌های رایانه

کاوه رخس بهار

مدیر دبیرستان سر آباد کردستان

سعدی سامی

کارشناس ارشد تربیت‌بدنی و علوم ورزشی،

مربی ورزش مدارس شهرستان مریوان

تحلیلی



مقدمه

رفتار اجتماعی پایه و اساس زندگی اجتماعی هر فرد را تشکیل می‌دهد و رشد اجتماعی نیز به نوبه خود می‌تواند سبب اعتلای رشد عقلانی و سایر ابعاد حیاتی فرد شود. منظور از رشد اجتماعی نضج یافتن فرد در شبکه روابط اجتماعی است، به طوری که بتواند با افراد جامعه هماهنگ و سازگار باشد. به عبارت دیگر، وقتی فرد را اجتماعی می‌خوانند که نه تنها با دیگران باشد، بلکه با آنان همکاری سازنده و مثبتی را ایفا کند.

کلیدواژه‌ها: بازی‌های رایانه‌ای، رشد اجتماعی و دانش‌آموز

رشد اجتماعی

رشد اجتماعی از مهم‌ترین جنبه‌های وجودی هر شخص است. کودکان بدون رشد اجتماعی و داشتن مهارت‌های لازم قادر نخواهند بود در تعامل اجتماعی با دیگران وظایف خود را انجام دهند. جریان اجتماعی شدن و رشد مهارت‌های اجتماعی که از لحظه تولد فرد شروع می‌شود، تحت تأثیر عوامل گوناگون و از جمله شرکت در فعالیت‌های ورزشی، قرار می‌گیرد.

امروزه، به موازات رشد سریع و روزافزون علوم رایانه‌ای، کم‌تر شاهد ارتباط و تعامل کودکان با هم‌دیگر هستیم. خانه‌ها آپارتمانی شده‌اند و دانش‌آموزان در همهٔ سنین از ورزش محرومند که این مسأله سلامت جسمانی- روانی و رشد اجتماعی آن‌ها را تحت تأثیر قرار می‌دهد. استفادهٔ صحیح از بازی‌های رایانه‌ای به رشد و تکامل کودکان کمک می‌کند، ولی در عوض استفادهٔ نادرست از آن موجب رکود علمی و هم‌چنین رشد ناهنجاری‌ها در جامعه می‌شود.

محققان برخی از معایب بازی‌های رایانه‌ای را تقویت حس پرخاشگری، انزواطلبی، تأثیر منفی در روابط خانوادگی، افت تحصیلی و آسیب‌های جسمانی مانند عوارض بینایی و بصری، عوارض پوستی، ایجاد تهوع و سرگیجه نام می‌برند. از سویی دیگر، رشد اجتماعی که با تعلیم و تربیت عمومی پیوند دارد، در آغاز قرن حاضر به قلمرو تربیت‌بدنی و علوم ورزشی افزوده شده است. به عبارت دیگر شرکت در فعالیت‌های ورزشی می‌تواند به رشد رفتارهای اجتماعی کودکان کمک کند که لازمهٔ سازگاری آنان با جهان پیرامون و پدیده‌های مختلف محیطی است تا آنان را به سمت معیارهای مقبول و مطلوب اجتماعی سوق دهد. در مقابل، کودکانی که در معرض تجارب حرکتی قرار نمی‌گیرند، احتمال فراگیری مهارت‌های اجتماعی برای آنان کم‌تر است، پس چنان‌چه فرصت تمرین و کسب تجربه برای آنان فراهم نشود، این احتمال وجود دارد که علاقهٔ خود را از دست بدهند و گوشه‌گیر شوند. بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۹۷۲ با پنگ^۱ (یک بازی تنیس روی میز رایانه‌ای) آغاز شد و سپس در نظام سخت‌افزاری و نرم‌افزاری شروع به رشد کرد.

بهبود کیفیت و تنوع بازی‌ها باعث گسترش روزافزون این رسانه در جامعه، خصوصاً در میان نوجوانان شد. با توجه به این‌که این بازی‌ها دومین سرگرمی پس از تلویزیون شناخته شده‌اند، مخالفان آن‌ها با تأکید

بر آثار سوء آن، از جمله اعتیاد به بازی، افزایش حالات خشم و پرخاشگری، صرف پول زیاد برای خرید آن و تأثیرات سوء جسمی و روانی دیگر، خاطرنشان می‌سازند که تأثیر آسیب‌های مذکور بسیار بیش‌تر از مواردی هم‌چون افزایش هماهنگی چشمی-دستی و جنبه‌های مثبت دیگر است. در حالی

که روان‌شناسان تأثیرات مثبت این بازی‌ها را در کمک به هماهنگی بین دست و چشم، رشد کودکان عقب‌افتادهٔ ذهنی، درک بهتر از فضا، حل بهتر مسائل ریاضی، افزایش دایرهٔ لغات، و... مؤثر می‌دانند.

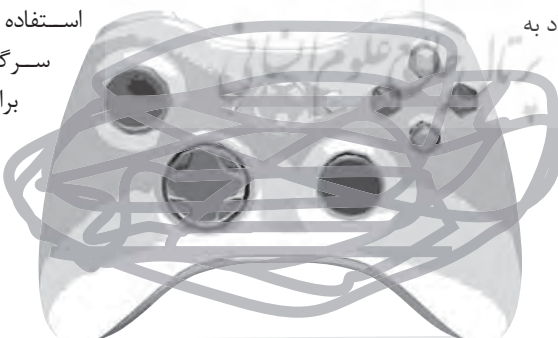
بازی‌های رایانه‌ای نیز منابع خوبی برای آموزش و یادگیری هستند و استفادهٔ گروهی از بازی‌های آموزشی تأثیری مثبت در پیشرفت تحصیلی کودکان دارد. از سوی دیگر این بازی‌ها می‌تواند به‌طور غیرمستقیم مهارت‌هایی را به کودک بیاموزد که باعث موفقیت‌های بزرگ کودکان در زمینه‌های شغلی و تجاری شود.

یافته‌ها نشان داده است که کاربرد بازی‌های رایانه‌ای چه به شکل آموزشی و چه سرگرمی، به افزایش رشد ذهنی و تعامل اجتماعی کمک می‌کند. کلویسل^۲ در مطالعهٔ خود بر ۲۰۴ دانش‌آموز ۱۰-۱۴ سالهٔ لندن، به بررسی ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با انزوای اجتماعی، کاهش اعتماد به نفس و پرخاشگری در میان نوجوانان پرداخت. نتایج حاصل از این پژوهش نشان داد که بین انزوای اجتماعی با این بازی‌ها ارتباط مستقیم وجود ندارد، ولی بین پرخاشگری و پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای ارتباط مستقیمی موجود است. از سوی دیگر یکی از معایب بازی‌های رایانه‌ای انزواطلبی و درون‌گرا شدن کودکانی است که مدام با این بازی‌ها سر و کار دارند و البته در جامعه منزوی و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می‌شوند. امروزه، بازی‌های رایانه‌ای^۳ جایگزین بازی‌های سنتی شده‌اند.

گلدشتین^۴ پس از بازنگری ادبیات پیشینهٔ تحقیقات، برخی از کاربردهای احتمالی بازی‌های رایانه‌ای را به شرح ذیل گزارش داد: استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به‌منظور اندازه‌گیری و ارزیابی عملکرد، استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به‌منظور تمرین مهارت‌های ادراکی و شناختی، تنظیم شاخص‌های فیزیولوژیکی و زیستی و پرورش حس تعاون و همکاری و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به‌منظور

سرگرمی. طبق نظریهٔ کراتی بازی برای کودکان و حتی اگر فرصت اجتماعی وجود داشته باشد، غیراجتماعی باقی می‌ماند.

سپینگر در مطالعاتی درخصوص مقایسهٔ رشد اجتماعی دانش‌آموزان مشارکت‌کننده در فعالیت‌های مدرسه با گروه غیرمشارکت‌کننده به این نتیجه رسید که



یکی از معایب بازی‌های رایانه‌ای، انزواطلبی و درون‌گرا شدن کودکانی است که مدام با این بازی‌ها سر و کار دارند و البته در جامعه منزوی و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می‌شوند. امروزه، بازی‌های رایانه‌ای جایگزین بازی‌های سنتی شده‌اند

فعالیت‌های ورزشی و گروهی باعث افزایش مهارت‌های اجتماعی از جمله مسئولیت‌پذیری، رشد مهارت‌های حل مسئله، بهبود روابط بین فردی، تصمیم‌گیری و رشد اجتماعی در دانش‌آموزان می‌شود. الیس^۵ معتقد است که در زمان پرداختن به ورزش‌های گروهی، نقش‌های دوجانبه به‌نحوی واقع‌گرایانه به یک‌دیگر مربوط می‌شوند، و اعتماد به نفس و تسلط بر خود افزایش و احساس ملال و خستگی کاهش می‌یابد. دامونو^۹ فعالیت‌های گروهی ورزشی را در بیان عواطف، خلاقیت، کنجکاو و خودکنترلی مؤثر می‌داند. نتایج تحقیق آتشی نشان داد که میزان ناسازگاری اجتماعی دانش‌آموزان ورزشکار کم‌تر از ناسازگاری‌های اجتماعی دانش‌آموزان غیرورزشکار است.

نتیجه‌گیری

با رشد سریع اینترنت و ارتباطات، دواستد بازی‌های رایانه‌ای به فاصله کوتاهی در ایران رواج یافته است، به طوری که امروزه، تقریباً همه اوقات فراغت بچه‌ها را به خود اختصاص داده است و متأسفانه، استفاده غلط از آن می‌تواند موجب رکود علمی و هم‌چنین رشد ناهنجاری‌ها در جامعه شود. این بازی‌ها با داشتن محیط گرافیکی و صوتی جذاب و هیجان‌آور به وسیله‌ای جذاب و تفریحی مهم برای دانش‌آموزان درآمده است. قیمت مناسب نیز بر تعداد طرفداران این بازی‌ها افزوده است و این شاید دلیلی قانع‌کننده برای افرادی باشد که به این بازی‌ها می‌پردازند. این مسئله می‌تواند افراد را از پرداختن به فعالیت‌های ورزشی باز دارد. علاوه بر این، این بازی‌ها برای نوجوانان بسیار هیجان‌انگیز است، چون آنان خود بازی را اجرا می‌کنند، در درون محیط بازی قرار می‌گیرند و همراه با سایر شخصیت‌های بازی که طراح برای او تدارک دیده است، درگیر می‌شوند. همین جاذبه و هیجان است که روح و جسم او را مطیع خود می‌سازد و او را به عالمی از تخیلات می‌برد، طوری که خود را محور و قهرمان اصلی ماجرا می‌پندارد. نتایج این پژوهش نشان داد، دانش‌آموزانی که به فعالیت‌های جسمانی اهتمام می‌کنند رشد اجتماعی بالاتری نسبت به دانش‌آموزانی دارند که به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند. نتایج این پژوهش، با یافته‌های سینگر و آتشی هم‌خوانی دارد. آن‌ها در تحقیقات خود نشان دادند که ورزش موجب افزایش مهارت‌های اجتماعی و مانع از ناسازگاری‌های اجتماعی می‌شود، ولی در عوض نتایج این تحقیق با تحقیقات کلویل و لافتوس هم‌خوانی ندارد. پژوهش کلویل نشان داد که بین انزوای اجتماعی با پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای ارتباط مستقیم وجود ندارد. سینگر شرکت در فعالیت‌های ورزشی و گروهی را باعث افزایش مهارت‌های اجتماعی از جمله مسئولیت‌پذیری، رشد مهارت‌های حل مسئله، بهبود روابط بین فردی، تصمیم‌گیری و رشد اجتماعی در دانش‌آموزان دانست. نتایج پژوهش الیس و دامونو بیانگر تأثیر فعالیت‌های ورزشی و گروهی بر رشد اجتماعی دانش‌آموزان است.

که با نتایج پژوهش حاضر همسو است. بنابراین با توجه به نتایج پژوهش حاضر، فراهم کردن امکانات ورزشی در محیط مدارس و خارج از آن و محدود کردن دانش‌آموزان در پرداختن بیش از حد به بازی‌های رایانه‌ای از طرف والدین و مسؤولان مدارس جزو الزامات رشد اجتماعی دانش‌آموزان به حساب می‌آید.

پی‌نوشت

1. pong
2. Colwel
3. Computer Games
4. Goldstein
5. Ellis, m.J
6. Damonow

منابع

۱. آتشی، سیدحسین. «بررسی و مقایسه سازگاری اجتماعی دانش‌آموزان ورزشکار و غیرورزشکار دبیرستانی شهرستان یزد». پایان‌نامه کارشناسی ارشد. پژوهشکده معلم اردیبهشت ۱۳۷۸.
 ۲. اصلاح‌نخانی، محمدعلی. «تأثیر تربیت‌بدنی و ورزش در رشد مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان»، زیور ورزش، نشریه ماهانه اداره تربیت‌بدنی دختران وزارت آموزش و پرورش، ۱۳۷۹، سال دوم، شماره هشتم.
 ۳. ایساکس، لاری دی و دیگران، «رشد حرکتی انسان»، مترجم: خلجی و خواجوی، اراک، دانشگاه اراک، ۱۳۸۴.
 ۴. بنیاد ملی بازی‌های رایانه. آدرس اینترنتی www.ircg.ir.
 ۵. شریعتمداری، علی. «جامعه و تعلیم و تربیت»، تهران، انتشارات امیرکبیر، ۱۳۷۷.
 ۶. شعاری‌نژاد، علی‌اکبر. «روان‌شناسی رشد»، تهران، انتشارات مؤسسه اطلاعات.
 ۷. وایتزمن، الیس. «رشد اجتماعی». ترجمه سیما نظری، تهران، انتشارات انجمن اولیا و مربیان، ۱۳۷۱.
 ۸. هیوود، کاتلین. ام «رشد و تکامل حرکتی در طول عمر»، ترجمه مهدی نمازی زاده و محمدعلی اصلاح‌نخانی، سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت). چاپ اول، ۱۳۷۷.
 9. Anderson CA, Buchman BJ. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggression cognition. *Psychology Science* 2001;12:353-59.
 11. Damonow, (1983). Social and personality Development.
 12. Ellis, m.J (1973). What people people play? Englewood Gliffs, NJ: prentice-Hall.
 13. Goldstein, J. (2006). APPLIED RESEARCH IN VIDEO GAMES. J. Goldstein@fss.uu.nl. Utrecht University.
 14. Morrison M, Krogman D. A look at mass and computer mediated technologies. *Journal of Broadcasting Electronic Media* 2001; 45:135-61.
 15. Singer & Singer, D.E. (1980). Imaginative play in preschoolers: some research and theoretical implications. Paper present at the meeting of the American psychological Association, Montreal.
- school physical education and social action and abilities of pubis of pubic school". Liikunta-ja-tied (Helsinki), 24(5), 246-250.