



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

بازیهای کامپیوتری و کودکان و نوجوانان

علیرضا ملازاده

حتی بزرگسالان می‌باشد. این علاقه باعث افزایش تعداد دستگاههای ارائه کننده این نوع بازیها در منازل، مراکز بازی کودکان و نوجوانان و پارکها (بوستانها) شده است. حتی برخی از والدین به عنوان جایزه قبولی در امتحانات خرداد ماه، برای فرزندانشان بازیهای کامپیوتری تهیه می‌کنند. سؤالات مهمی که در

با فرا رسیدن فصل تابستان و تعطیل شدن مدارس، کودکان و نوجوانان برای سرگرم شدن به فعالیت‌های مختلفی می‌پردازند. از جمله این فعالیت‌ها، صرف زمان بیشتر برای تماشای تلویزیون و فیلم‌های ویدئویی است که در شماره قبل به بررسی آن پرداختیم. بازیهای کامپیوتری نیز مورد علاقه کودکان و نوجوانان و

این باره برای والدین و مربیان کودکان و نوجوانان مطرح می‌شود از این قرار است که :

- جنبه‌های مثبت و منفی بازیهای کامپیوتری

چیست و چه تأثیراتی روی بیننده می‌گذارد؟

- این گونه بازیها تا چه حد می‌تواند به رفتارهای کودکان و نوجوانان شکل دهد و برای این منظور در ساخت آنها چه شگردهایی به کار گرفته شده است؟

زیر بنای ساخت بازیهای کامپیوتری

در برنامه‌هایی که برای بازیهای کامپیوتری طرح‌ریزی می‌گردد، بازی به بخش‌های مختلفی تقسیم می‌شود (بجز برخی بازیهای ورزشی). جریان بازی به گونه‌ای ترتیب داده شده است که اگر بازیکن در هر مرحله موفق شود، امتیازی دریافت می‌کند یا به مرحله بعدی می‌رود (تقویت یا پاداش)، و چنانچه بازیکن موفق نشود، امتیازی را از دست می‌دهد و یا به مرحله قبلی (یا اول بازی) برگردانده می‌شود (تنبیه). به این ترتیب رفتارهای بازیکن به صورت فوری پاداش یا تنبیه را دریافت می‌کنند و به وسیله شرطی‌سازی عامل به نحوی که برنامه‌ریز بازی در نظر گرفته، شکل می‌گیرند.

با مطالبی که بیان کردیم، به نظر می‌رسد اگر بازیهای کامپیوتری را با استفاده از اصول مکتب رفتارگرایی^۱ بررسی نماییم، به تحلیل عمیق‌تر و نتایج بیشتری در این زمینه خواهیم رسید.^۲

اشکال گوناگون و محتوای مشترک بازیهای کامپیوتری

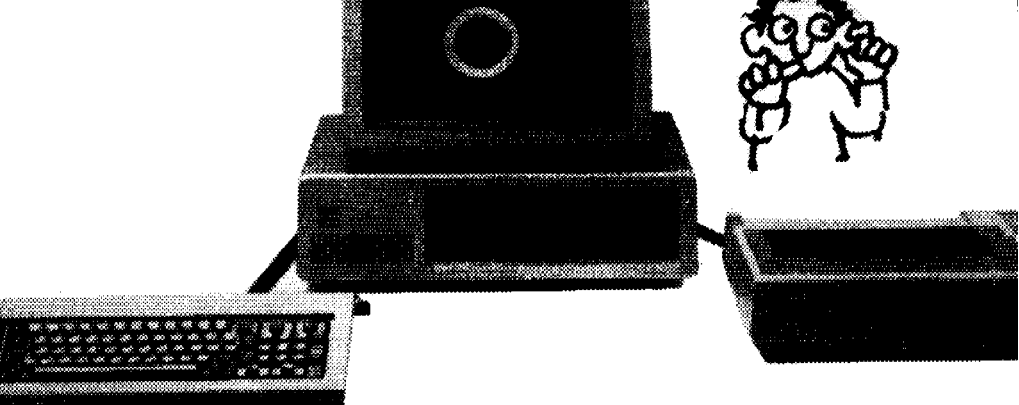
شرکت‌های متعدد در کشورهای مختلف به

ساخت دستگاهها و بازیهای گوناگونی دست زده‌اند. چند نمونه از دستگاههایی که این بازیها با استفاده از آنها انجام می‌شود عبارتند از : آتاری،^۳ سیگا،^۴ میکرو،^۵ و کامپوتر. محتوای بازیهای کامپیوتری شباهت زیادی با یکدیگر دارند و تفاوت آنها بیشتر از لحاظ گرافیک، موسیقی و سایر عوامل تکنیکی است. محتوای اغلب این بازیها فعالیت‌های هیجانی، پرخاشگری، کشتار انسانها یا سایر جانداران و تخریب انواع اشیاء می‌باشد. وسایلی که در این بازیها توسط بازیکن به کار برده می‌شود عموماً شامل انواع سلاح‌های گرم و سرد است که با طراحی‌های کامپیوتری شکلی جذاب و هیجان‌انگیز به خود گرفته‌اند.

تمرین پرخاشگری به وسیله بازیهای کامپیوتری

در جامعه غرب کودکان و نوجوانان از ابتدای زندگی به وسیله تلویزیون شاهد صحنه‌های مختلف پرخاشگری و اعمال جنبی بوده‌اند. بعد از چند سال که کودک توانایی بازی با دستگاههای کامپیوتری را به دست می‌آورد، به طور عملی و منظم به تمرین آموخته‌های خود به وسیله این دستگاهها می‌پردازد.

نبرد با انواع سلاح‌ها، کشتن و تخریب کردن به منظور کسب پول، زن و شهرت، اعمال ثابت اکثر این بازیها هستند. افراد تنها با فشردن کلیدها و حرکات کوچک دست بازی می‌کنند. این حرکات به طور خیالی باعث کشتار دیگران می‌شود یا در صورت بروز درنگ یا اشتباه بازیکن، باعث مرگ یا شکست او در بازی می‌شود. این روند و تکرار مداوم آن می‌تواند



خشونت آمیز، الگوهای رفتاری نامناسب را به کودکان و نوجوانان ارائه می‌دهند. بازیهای کامپیوتری علاوه بر ارائه الگو، انجام پرخاشگری و سایر رفتارهای نامناسب را به صورت بازی میسر می‌کند. بنابراین لااقل در افرادی که از نظر عوامل وراثت و الگوهای رفتاری والدین مستعد پرخاشگری و سایر رفتارهای نامناسب هستند، با تماشای فیلم‌های خشونت آمیز و انجام بازیهای کامپیوتری عوامل سه‌گانه ایجاد کننده پرخاشگری در آنها کامل می‌شود و به سوی پرخاشگری سوق داده می‌شوند (ویتن، ۱۹۸۹).

پیشرفت‌های علمی، بازیهای بحث برانگیز

یکی از جدیدترین شیوه‌های شرطی سازی نسبت به خشونت، کاسک (کاسکت)های سه بعدی بصری از جنس بلورهای سیال و دستکش‌هایی با شیارهای موازی از الیاف نوری متصل به یک کامپیوتر است. این وسایل باعث می‌شود که فرد احساس کند واقعیتی را ادراک می‌کند، در صورتی که واقعاً این طور نیست. انواع مختلف برنامه‌های کامپیوتری

تصور کودکان و نوجوانان (و حتی بزرگسالان) را نسبت به زندگی و مرگ انسانها مخدوش سازد و حساسیت آنها را نسبت به پرخاشگری از بین ببرد. بر طبق آمار، یک جوان آمریکایی هجده ساله حدود ۴۰۰/۰۰۰ رقیب و دشمن خیالی را در بازیهای کامپیوتری از میان برداشته است - بدون اینکه ندامتی داشته باشد.

اگر با دید اجتماعی - سیاسی به مسأله بنگریم، این بازیها به عنوان کامل‌کننده تأثیرات سایر وسایل ارتباط جمعی می‌باشد و باعث پرورش افرادی می‌شود که در انواع مختلف جنگ‌های تبلیغاتی و نظامی می‌توانند بدون هیچ‌گونه ترحم و تردید عمل نمایند. در این افراد پرخاشگری جزئی از شخصیت آنها شده، مفاهیم عشق، دوستی، حیات و مرگ انسانها، به صورتی مخدوش شده است. پروفوسور "جرج گرینر" در این مورد می‌گوید: "کودکان هرچه بیشتر برنامه‌های خشونت آمیز را تماشا کنند، خشونت را آسانتر می‌پذیرند، آن را طبیعی تلقی می‌کنند و از آن بیشتر لذت می‌برند. برای آنان تمیز دادن حقیقت از دروغ (مجاز) دشوار است (رامونه ۱۹۹۴).

در مجموع می‌توان چنین بیان داشت که وسایل ارتباط جمعی از جمله فیلمهای

حسی - حرکتی زیادی را از راه بازی کسب می‌نماید. کودکان و نوجوانان از طریق بازیهای مناسب اطلاعاتی درباره محیط زندگی خود به دست می‌آورند که تحصیل آنها از طریق کتابهای درسی ممکن نیست. همچنین آنها در طی بازی بدون آن که مسؤولیتی داشته باشند، تواناییهای خود را آزمایش می‌کنند و سطح آن را بالا می‌برند.

در مورد بازیهای کامپیوتری چنین به نظر می‌رسد که فقط برخی از آنها آموزش دهنده مطالب مفید هستند. امروزه انواع زیادی از بازیهای ورزشی، رانندگی، پرواز و غیره ساخته شده است، ولی فقط تعدادی از آنها را می‌توان آموزشی و سالم تلقی کرد. در اکثر بازیهای کامپیوتری یادگیری پرخاشگری به صورت عملی و شرطی سازی نسبت به انجام اعمال خوشنوت آمیز وجود دارد.

ب - در بازیهای کامپیوتری بازیکن باید نسبت به محرک‌های مختلفی که ادراک می‌کند، با سرعت واکنش مناسب را انجام دهد. به این ترتیب مواردی چون توجه، سرعت واکنش به محرک‌ها و فعالیت‌های بینایی و حرکتی جزو اساسی این بازیهاست. به کارگیری و بهبود این موارد در کودکان و نوجوانان امری مناسب است و می‌تواند به فعالیت‌هایی غیر از بازیهای کامپیوتری نیز انتقال پیدا کند.

۳ - جنبه فکری :

الف - بازیهای مفید و مناسب کودکان و نوجوانان را وادار به تفکر سازنده و مفید می‌کند و وسیله‌ای برای آزمایش و شناسایی واقعیت‌های خارجی است. بازی برای کودکان و نوجوانان باید لذتبخش باشد و منجر به رفع

برای این وسایل وجود دارد که برخی از آنها دارای پرخاشگری هستند. با این وسایل فرد بیشتر از زمانی که به تماشای یک فیلم می‌نشیند تحت تأثیر قرار می‌گیرد و به صورت فعال با رویدادهای ادراک شده درگیر می‌شود و با فضای مصنوعی بازی کنشی متقابل پیدا می‌کند. زد و خورد، سیاحت‌ها، انواع حوادث و جنگ با اشعه لیزر که توسط متخصصان شبیه‌سازی نظامی طراحی شده است باعث می‌شود که بازیکن خود را کاملاً در فضای شبیه‌سازی شده حس نماید. عوارض احتمالی این نوع واقعیت بالقوه، باید از نظر عصبی به خصوص در کودکان، بررسی شود.

جنبه‌ها و کارکردهای بازیهای کامپیوتری

۱ - جنبه جسمانی :

اگر بازی انجام شده توسط کودکان و نوجوانان باعث به کارگیری عضلات و فعالیت بدنی شود به دستگاههایی از بدن نظیر گردش خون و تنفس کمک می‌شود و عضلات نیز تقویت می‌گردند. بازیهای کامپیوتری فاقد این مزیت می‌باشند. در طی این بازیها کودکان و نوجوانان از نظر جسمی ساکن و نافع‌اند هستند. چنانچه طرز نشستن و فاصله آنها با دستگاه مناسب نباشد - مشاهدات نشان می‌دهد که در بیشتر مواقع این گونه است - از نظر عضلات بدن و چشم نیز دچار خستگی خواهند شد.

۲ - جنبه یادگیری :

الف - کودک در ضمن بازی با اسباب‌بازی از حواس مختلف خود کمک می‌گیرد. به این طریق حواس او تقویت می‌شود و مهارتهای

خستگی شود، به طوری که بازیکن بعد از بازی با ذهنی آرام به فعالیت خود در سایر زمینه‌ها ادامه دهد. متأسفانه عملاً دیده می‌شود که کودکان و نوجوانان ساعاتی طولانی با عصبانیت و وضعیت جسمانی نامناسب (مثلاً با شکم گرسنه و پشت خمیده) به بازی می‌پردازند. با توجه به اینکه بازیهای کامپیوتری به مقدار زیادی توجه و سرعت واکنش احتیاج دارند، انجام طولانی آنها می‌تواند باعث ایجاد خستگی فکری گردد. این خستگی می‌تواند در انجام کارهای فکری دیگر مثل مطالعه دروس ایجاد مزاحمت نماید.

این امر وقتی حادث می‌شود که برنامه‌ریزی بازی به صورت نامناسب و عصبی‌کننده باشد. برخی بازیهای کامپیوتری از نظر شبیه‌سازی شرایط به گونه‌ای هستند که از نظر تمرکز، سرعت واکنش و کار فکری تقریباً معادل فعالیت‌هایی نظیر رانندگی، تحت فشارزاترین شرایط است. آیا سزاوار است که کودکان و نوجوانان ما از سنین پایین دچار فشار روانی ناشی از فعالیتی مشابه رانندگی شوند؟

ب- یکی از جنبه‌های فکری بازی چگونگی سازماندهی توسط بازیکن است که از اهمیت زیادی برخوردار است. متأسفانه در بازیهای کامپیوتری جنبه‌های مثبتی نظیر خلاقیت، تفکر سسازنده، خودانگیختگی، نمادسازی و جست‌وجو توسط بازیکن، امکان بروز ندارد. در این بازیها همه چیز از قبل و به وسیله برنامه کامپیوتری تعیین شده است.

۴- جنبه اجتماعی:

یکی از راههای مهم برای اجتماعی شدن^۷

کودکان و نوجوانان، بازی است. آنها از طریق بازی با دیگران روش همکاری، کمک‌گیری و کمک کردن، تقسیم کار، دوستی و برقراری ارتباط با دیگران را می‌آموزند. کودکان و نوجوانان در حین بازی بیش از هر زمان دیگری یاد می‌گیرند که چگونه نظم را رعایت کنند و حق دیگران را در نظر گیرند تا به عنوان عضوی از گروه تلقی شوند. بسیاری از بازیهای ساده و بدون هزینه (مثل قایم باشک) دارای این ویژگیها هستند. متأسفانه بازیهای کامپیوتری فاقد این جنبه‌ها می‌باشند، زیرا این بازیها به صورت انفرادی یا دو نفری انجام می‌شود و بازیکن در تعامل با کامپیوتر (و نه انسان) است.

۵- جنبه درمانی:

اکثر بزرگسالان قادر هستند احساسات مختلف (مثل درماندگی و اضطراب) و مشکلات شخصی خود را در قالب کلام بیان کنند، ولی کودکان هنوز تواناییهای لازم برای بیان احساسات و مشکلات خود را به دست نیاورده‌اند. به همین دلیل بازی برای کودکان ارزشی معادل صحبت برای بزرگسالان را دارد (لنדרث، ۱۳۷۰). از این نظر بازیهای کامپیوتری به دلیل نظم و روال ثابتی که دارند هیچ کمکی به کودکان و نوجوانان نمی‌کنند.

بازی وسیله‌ای برای بیان احساسات، نشان دادن محتوای ناخودآگاه (به وسیله نمادها) و رهایی از تنش‌هاست. به این وسیله کودک خود را از نگرانیهای ناشی از فشار محیط جدا و رها کرده، احتیاجات و امیال سرکوفته خود را از راه بازی ارضاء می‌کند. بسیاری از فعالیت‌های مورد علاقه کودک که به دلایل مختلف از جمله



نتیجه گیری :

بازیهای کامپیوتری نشانگر پیشرفت بشر در زمینه‌های علمی است، بنابراین آنچه قابل انتقاد می‌باشد بازیهای نامناسب و استفاده نامناسب از بازیهاست. مفید یا مضر بودن بازیهای کامپیوتری بستگی به این دارد که برنامه‌ریز بازی دارای چه میزان دانش در زمینه‌های تربیتی و روان‌شناسی (به خصوص رشد و احساس و ادراک) باشد. اگر بازی کامپیوتری مناسبی ساخته شود می‌تواند بهترین تأثیرات و کارکردها را روی بازیکن خود داشته باشد. از سوی دیگر مقدار، موقعیت زمانی و ویژگیهای فردی کودکان و نوجوانانی که از این بازیها استفاده می‌کنند نیز اهمیت داد. به طور مثال یک بازی نامناسب اگر به دفعات کم انجام شود، آثار مضر کمی خواهد داشت. پس در ارزیابی هر بازی کامپیوتری باید چندین عامل متداخل را در نظر گرفت.

ممانعت والدین، مجال بروز نیافته‌اند؛ می‌تواند در طی بازی اجرا شود. بازیهای کامپیوتری گرچه نمی‌توانند وسیله‌ای برای بیان احساسات و نشان دادن محتوای ناخودآگاه باشند، ولی در شرایط خاص دارای تأثیرات کاهنده تنش و ناکامی هستند. بر طبق تحقیقات علمی ناکامی ممکن است عاملی برای ایجاد پرخاشگری باشد. یک مجرای مناسب و عملی برای اجرای این پرخاشگری می‌تواند بازیهای کامپیوتری خشونت‌آمیز باشد. اگر این بازیها در زمان خاصی که فرد احساس ناکامی منجر به میل پرخاشگری دارد، به مدت محدود انجام گیرد، می‌تواند باعث کاهش تنش در فرد شود. علاوه بر این بسیاری از کودکان و نوجوانان علاقه‌مند به فعالیت‌هایی هستند که انجام آنها میسر نیست، مثل رانندگی با اتومبیل یا هواپیما. در این موارد می‌توان از بازیهای کامپیوتری که شباهت به فعالیت مورد نظر دارند به عنوان جانشین برای فعالیت اصلی استفاده کرد.

۱- اگر شما جزو والدینی هستید که زندگی ماشینی فرصت کمی برای رسیدگی به فرزندان و بازی کردن با آنها باقی گذاشته است، توجه داشته باشید که کودکان و نوجوانان شما در هر شرایطی نیاز به سرگرمی‌های مناسب و با نظارت شما دارند. اگر زمانی که شما صرف فرزندانتان می‌کنید کم یا نامناسب (آخر شب و با خستگی) باشد، احتمال بیشتری وجود دارد که آنها جای خالی شما را با بازیهای کامپیوتری یا تماشای انواع فیلمها پرکنند. سعی کنید با کمک فرزندان برنامه‌ریزی مناسبی در مورد اوقات فراغت انجام دهید.

۲- برای تشخیص بازیهای مفید سن و جنس فرزندان را در نظر داشته باشید. شناخت شما نسبت به مسائل تربیتی و آگاهی نسبت به انواع بازیهای کامپیوتری نیز اهمیت دارد. شما به عنوان والدین باید تا آنجا که ممکن است نیازها، علائق و سلیقه‌های فرزندان را در نظر بگیرید و با احترام به حرفهای آنها گوش دهید. مطلوب این است که اعضای خانواده به نوعی توافق کلی و تصمیم‌گیری واحد در مورد تعیین بازیهای مناسب و سودمند برسند.

۳- به نسبت مفید یا مضر بودن بازیهای کامپیوتری توجه داشته باشید زیرا:

الف - هر بازی دارای جنبه‌های مثبت و منفی است:

ب - تأثیر هر بازی روی کودکان و نوجوانان متفاوت است.

توجه داشته باشید که تأثیر یک بازی روی فرزند شما می‌تواند کاملاً متفاوت از تأثیر آن روی کودک دیگر باشد. مثلاً یک بازی که دارای

جنبه‌هایی از خشونت است، می‌تواند برای کودکانی که در ابراز وجود و گرفتن حق خود از دیگران مشکل دارند، تحت شرایطی خاص مناسب باشد. در حالی که همان بازی ممکن است یک کودک عادی را به سوی پرخاشگری سوق دهد. پس در تصمیم‌گیری، ویژگیهای فرزند و جو خانوادگی خود را در نظر داشته باشید.

۴- بعد از تصمیم‌گیری، محدودیت‌ها باید با لحنی جدی و با زبانی ساده و متناسب با سن فرزندان بیان شود. مثلاً: "این بازی کامپیوتری که به منزل آورده‌ای پر از صحنه‌های خشن و باعث خستگی است و طوری ساخته شده که هر فردی آن را بازی کند، دوست خواهد داشت در زندگی واقعی نیز همان طور عمل کند."

۵- مراقب باشید که فرزندان از بازیهای منع شده استفاده نکنند. اگر در مورد میزان ساعات بازی کامپیوتری نیز حدی را معین کرده‌اید (مثلاً روزی سی دقیقه)، بر رعایت آن نظارت کنید.

۶- انجام بازیهای کامپیوتری را به صورت یک وسیله تقویت‌کننده رفتار^۱ در آورید. اگر فرزندان رفتار مطلوب را نشان داد (مطالعه^۲ دروس یا کسب نمره‌های مناسب)، بازی مورد نظرش را (اگر مناسب است) تهیه کنید. برای درک بهتر مطلب به مثالهای زیر توجه کنید: "اگر نمازت را اول وقت و آهسته بخوانی، می‌توانی امروز بازی کامپیوتری انجام دهی"، یا "امروز بعد از آنکه کتاب زبانت را خواندی، از تو درس می‌پرسم. اگر نمره ۱۸ گرفتی می‌توانی یک ساعت با دستگاه سیگا بازی کنی."

۷- هر سرگرمی یا فعالیتی باید در جای خود و در زمان مناسب انجام گیرد. بازیهای

سازنده‌ای مثل مطالعه، ورزش و سایر بازیها باز
دارد.

کامپیوتری نباید باعث دیر خوابیدن فرزندان
شما شود یا آنها را از انجام فعالیت‌های

منابع :

1 - BEHAVIORISM

۲- اسکینر یکی از معروفترین روان‌شناسان رفتارگراست. او روشی به نام آموزش برنامه‌ای ارائه کرد و وسیله‌ای به نام ماشین آموزش (*TEACHING MACHINE*) را برای آموزش موضوعات مختلف درسی ابداع نمود. چگونگی کارکرد این ماشین به خصوص از لحاظ اصول زیربنایی مشابه مطالبی است که درباره بازیهای کامپیوتری بیان کردیم.

3 - ATARY

4 - SEGA

5 - MICRO

6 - TRANSFER

7 - SOCIALIZATION

8 - REINFORCEMENT OF BEHAVIOR

منابعی برای مطالعه بیشتر:

۱- شعاری‌نژاد، علی‌اکبر (۱۳۶۷)، روان‌شناسی رشد، چاپ ششم، انتشارات اطلاعات.

۲- طباطبائی‌نیا، مهدی (۱۳۶۶)، اسباب‌بازی، آموزش و درمان، چهار دانشگاهی دانشگاه علوم پزشکی ایران

۳- لندرت، گاری (۱۳۷۰)، بازی درمانی، ترجمه آراین، خدیجه، انتشارات اطلاعات

۴- بیلر، رابرت (۱۳۷۰)، کاربرد روان‌شناسی در آموزش، جلد ۱، ترجمه کدیور،

پروین، نشر دانشگاهی

۵- میلگارد، ارنست و همکاران (۱۳۶۸)، زمینه روان‌شناسی، جلد ۱، ترجمه برهنی، محمد نقی و همکاران، انتشارات رشد

۶- سروش (مجله)، ۲۷ آذر ۱۳۷۲، سال ۱۵، شماره ۶۷۵

۷- سروش (مجله)، ۴ دی ۱۳۷۴، سال ۱۷، شماره ۶۷۶

۸- سروش (مجله)، ۲۸ بهمن ۱۳۷۴، سال ۱۷، شماره ۷۷۶

۹- رامونه، اینیامو (۱۳۷۳)، شیوه‌های کنترل اجتماعی، ترجمه شاه‌حسینی، فرشته،

جامعه سالم، شهریور ۱۳۷۳، سال ۴، شماره ۱۶

10 - WEITEM, WAYNE (1989). *PSYCHOLOGY, THEMES AND VARIATION COLIFORNIA : BROOKS/ COLE*