

کاربرد چندرسانه‌ای در آموزش غیرمستقیم و فرهنگ‌سازی نزد کودکان و نوجوانان با تأکید بر فیلم و بازی‌های رایانه‌ای

سوسن خطایی^۱

چکیده

نظام آموزشی و حتی تربیتی جامعه ایران بر پایه روش مستقیم آموزش (سنتی) ایجاد شده است ولی جهان امروز علاوه بر آموزش مستقیم، به آموزش و پرورش به شیوه غیرمستقیم (غیررسمی) نیز توجه می‌کند. فناوری‌های چندرسانه‌ای چون: فیلم، انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای در آموزش غیرمستقیم کودکان و نوجوانان جهان نقش مؤثری داشته‌اند. این پژوهش دو رویکرد «فراگیر-محور» و «فناوری-محور» را بررسی کرد و رویکرد «تفنین‌محور» را به‌عنوان زیرمجموعه رویکرد «فراگیر-محور» ارائه کرد، زیرا فناوری سرگرمی‌سازی تبدیل به وسیله‌ای برای آموزش غیرمستقیم ارزش‌های اخلاقی، علمی و فرهنگی شده‌است. فرضیه این پژوهش عبارت بود از: آموزش، انتقال و ترویج ارزش‌های اخلاقی، علمی و فرهنگی از طریق چندرسانه‌ای‌ها به‌خصوص فیلم، انیمیشن و رایانه با روش غیرمستقیم، موجب تحوّل اخلاقی، علمی و فرهنگی در کودکان و نوجوانان می‌شود. روش تحقیق بر اساس روش کتابخانه‌ای و تحلیلی بود. نتایج تحقیق نشان داد که در مواجهه با گسترش روزافزون فناوری‌های چندرسانه‌ای، مسیر حرکت نهادهای آموزشی، فرهنگی و سرگرمی‌سازی کشور نمی‌تواند فقط ورود به دنیای مجازی و بهره‌گیری از فناوری‌های روز باشد، بلکه ایجاد تحوّل و ارتقای آموزشی، اخلاقی، فرهنگی و پیام‌رسانی مؤثر برای کودکان و نوجوانان مقصد مورد نظر است.

واژگان کلیدی: آموزش، آموزش غیرمستقیم، چندرسانه‌ای، فیلم، بازی‌های رایانه‌ای.

۱. عضو هیئت علمی دانشکده معماری و شهرسازی دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی

مقدمه

قدرت خارق‌العاده آموزش‌پذیری انسان بیش از سایر موجودات است. این ویژگی مهم به‌عنوان یکی از فعالیت‌های اساسی انسان، همیشه مورد توجه جوامع و حکومت‌های بشری قرار داشته است. در طی زمان، دولت‌ها و جوامع به‌خوبی دریافته‌اند که پرورش افراد هر اجتماعی بر طبق نیازها و ارزش‌های جامعه خود و یا به‌عبارت متفکران "جامعه‌پذیری" افراد، امری است ضروری که از طریق آموزش میسر است. "هدف از آموزش تسهیل شرایط یادگیری برای فراگیران می‌باشد." (هنسون، ۲۰۰۳).

شرایط متفاوت یادگیری، انواع مختلف یادگیری را ایجاد می‌کند مثل یادگیری با روش مستقیم و یادگیری با روش غیرمستقیم.

"معمولاً (به‌ویژه در جامعه ما) آموزش‌های رسمی و درسی، با روش مستقیم انجام می‌شود. چنان‌که تربیت رسمی و سنتی نیز اکثراً بر روش مستقیم مبتنی است" (مرتضوی قمی و منادی ۱۳۸۸: ۵۲).

از آنجا که ارتقاء شرایط اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی هر کشوری وابسته به آموزش و پرورش خلاقانه کودکان و در نتیجه نوجوانان آن کشور می‌باشد، توجه به ایجاد شرایط رشد و شکوفایی همه جانبه آنها از اولویت برخوردار است. به گفته تورنس^۱ "کودکان خلاق به دنیا می‌آیند ولی خلاقیت بسیاری از آنها در حدود ده سالگی (اوایل سن آموزش‌پذیری مستقیم در مدارس) اُفت قابل ملاحظه‌ای می‌کند" (۱۹۶۲، به نقل از بودو: ۱۳۵۸). به گفته گوتک^۲: "به دلیل قید و بندهای موجود در مؤسسه‌های آموزش و پرورش رسمی، امروزه جمعی از نظریه‌پردازان آموزشی، توجه خود را به آموزش و پرورش غیررسمی (غیرمستقیم) و عاری از تشریفات، در خارج از مدرسه معطوف کرده‌اند." (گوتک، ۱۳۸۰: ۱۸۵)

از میان رسانه‌های جمعی که به‌عنوان قدرت‌های جامعه‌پذیری^۳ مطرح هستند، چندرسانه‌ای‌هایی چون: فیلم، انیمیشن و بازی‌های یارانه‌ای قادرند کلیشه‌هایی را مطابق

1. Torrance
2. Gutek
3. Socialization

سلیقه قدرت‌های اجتماعی پدید آورند و بر ذهن مخاطبان کودک و نوجوان مؤثر واقع شوند. تلویزیون چون عضوی از خانواده و پس از آن رایانه‌های شخصی به‌عنوان آموزش و سرگرمی کودکان و نوجوانان قادرند به‌وسیله نوع رابطه‌ای که با تماشاگران و یا کاربران خویش برقرار می‌کنند، بیشترین حجم اطلاعات و پیام‌های غیرمستقیم را، در اوقات فراغت، به مخاطبان خود انتقال دهند. برای بهره‌برداری بهینه از اوقات فراغت نیاز به آموزش اوقات فراغت داریم. آموزش اوقات فراغت، یعنی آموختن چگونگی گذراندن آن. هر چند در ایران این موضوع کاملاً تازه است ولی پدیده نوینی برای عصر حاضر محسوب نمی‌شود "فلسوفانی نظیر ارسطو، افلاطون و سقراط آن را بخش ضروری از آموزش انفرادی دانسته‌اند." (هوس، ۲۰۰۰).

در این عرصه می‌توان به‌وسیله خلق شخصیت‌های اثرگذار، دستاوردهای علمی و حتی پیام‌های اخلاقی را، به شکل پیام‌های غیرمستقیم ارائه کرد. عنصر تخیل، موجب اثرگذار شدن فیلم‌های پویانمایی و بازی‌های رایانه‌ای بر روی کودکان و نوجوانان می‌شود. کودکان از منظر شخصیت‌های محبوبشان به شناسایی خود می‌پردازند و پیام‌های مستتر در فیلم و بازی را دریافت می‌کنند. برخی از سرمایه‌گذاران محاسبه‌گر و آینده‌نگر، در برنامه‌ریزی‌های کلان خود، به‌خصوص، بر روی کودکان، سرمایه‌گذاری می‌کنند تا به تزریق خواسته‌ها و اندیشه‌های سلطه‌گرایانه خود بپردازند. هم‌چنان که خم کردن و شکل دادن شاخه‌های نرم درختان آسان‌تر از شاخه‌های سخت است، کودکان نیز قابلیت پذیرش، یادگیری و تغییر سریع‌تری نسبت به بزرگسالان دارند. علاوه بر کارکردهای مثبت، این فناوری‌های چندرسانه‌ای می‌توانند به تخطئه اندیشه و فرهنگ و اعتقادات کودکان یا ایجاد فشارهای روانی بر کشورهای محروم از این فناوری بپردازند. "احساس بیگانگی و بی‌هویتی که اغلب جوانان امروز دنیا، به‌ویژه جهان سوم را درگیر خود ساخته است، ریشه در این دارد که آنها از کودکی نان فرهنگی این و آن را خورده‌اند." (پژمان، ۱۳۸۳: ۱۰) *رتال جامع علوم انسانی*

هدف این پژوهش اثبات لزوم توجه به آموزش غیرمستقیم چندرسانه‌ای فیلم‌های انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای است زیرا که بر آموزش، اخلاق و فرهنگ تأثیر می‌گذارند.

چند رسانه‌ای^۱ در تعریف گسترده، ارائه مطالب در بیش از یک قالب است و در تعریف محدود همانند نظر ریچارد ای. مایر^۲ "اصطلاح چند رسانه‌ای به ارائه مطالب با استفاده از کلمات و تصاویر اطلاق می‌شود. ساده‌ترین شکل چند رسانه‌ای، کتاب‌های درسی هستند که حاوی متون چاپی و تصاویر می‌باشند حتی در محیط‌هایی با فناوری پایین نظیر ارائه مطالب از طریق گچ و سخنرانی می‌توان شاهد مقوله چند رسانه‌ای بود. در حالت اخیر، فرد با نوشتن یا نقاشی کردن بر روی تخته سیاه (و یا با استفاده از اورهد) مطلبی را انتقال می‌دهد." (مایر، ۱۳۸۴: ۳)

منظور از "کلمات" در تعریف چند رسانه‌ای، ارائه مطالب در قالب متون نوشتاری همچون متون چاپی و متون گفتاری مثل موسیقی، اصوات یا افکت و گفتگو می‌باشد. به اصواتی همچون صدای رعد و برق، وزش باد، صدای ماشین‌ها و صداهایی که با اسباب‌های الکترونیکی برای ایجاد فضاهای مرموز یا ماورایی ایجاد می‌شوند، افکت گویند. منظور از "تصویر" ارائه مطالب در قالب تصویری ساکن یا متحرک است. نمونه تصاویر ثابت، نقاشی، عکس، نمودار و نقشه هستند و نمونه تصاویر متحرک در فیلم‌های انیمیشن، بازی‌های رایانه‌ای، ویدیویی، تلویزیونی، سینمایی و برنامه نرم‌افزاری مثل "پاور پوینت" دیده می‌شوند. به طور مثال در دایره‌المعارف‌های چند رسانه‌ای از هماهنگ کردن کلمات و تصاویر برای ارائه مطالب آموزشی استفاده می‌شود. کلمات می‌توانند در قالب متن نوشتاری ارائه شوند و مثال‌های تصویری در قالب فیلم انیمیشن ویدیویی و یا رایانه‌ای پخش شوند. چند رسانه‌ای از دیدگاه فناوری دو رویکرد داشته است: ۱. رویکرد فناوری - محور، ۲. رویکرد فراگیر - محور.

رویکرد فراگیر - محور نیز به عقیده نگارنده دارای زیرمجموعه‌ای از رویکردهای تفنن محور است که از عنصر سرگرمی برای آموزش غیرمستقیم علم، اخلاق و فرهنگ به شکل کاملاً تدبیر شده، بهره می‌گیرند.

رویکرد فناوری - محور مبنی بر تمرکز و تأکید بر فناوری و گسترش آن می‌باشد و انتظار می‌رود که پیشرفت و توسعه فناوری منجر به رشد یادگیری شود. "طراحان

-
1. Multimedia
 2. Richarde E. Mayer

فناور- محور به چگونگی درآمیختن مقوله چندرسانه‌ای در فناوری‌های ارتباطی همچون دستیابی به شبکه جهانی وب و یا تولید برنامه‌های چندرسانه‌ای تعاملی به صورت مجازی، تمرکز دارند" (مایر، ۱۰). معایب این رویکرد را "کوبان" چنین مطرح کرد. "بازنگری فناوری‌های آموزشی قرن بیستم نشانگر آن است که رویکرد فناوری - محور منجر به ارتقای آموزش پایدار نخواهد شد. مثلاً هنگامی که تصویر متحرک در اوایل قرن ۲۰ اختراع شد، امید آن می‌رفت که این فناوری دیداری باعث اصلاح و بهبود آموزش شود.

در سال ۱۹۲۲ تامس ادیسون^۱ مخترع سرشناس پیش‌بینی کرد که تصویر متحرک سیستم آموزشی ما را دگرگون خواهد ساخت و طی مدتی کوتاه جای کتب درسی را خواهد گرفت. ادیسون مدعی شد که تدریس هر یک از شاخه‌های دانش بشری با استفاده از تصاویر متحرک امکان پذیر است. به رغم این پیش‌بینی‌ها، بازنگری در فناوری آموزشی حاکی از آن است که اکثر معلمان به ندرت در کلاس‌های خود از فیلم استفاده می‌کنند. "کوبان، ۱۹۸۶: ۱۱-۹)

با وصف آن که فناوری‌های فیلم، رادیو، تلویزیون و تدریس به کمک رایانه اندکی از یکدیگر متفاوت هستند اما همگی مشوق مدارس نسبت به پرداختن به چنین رویکرد نویدبخشی در ایجاد تحول آموزشی بودند، که البته چنین انتظاراتی پس از گذشت چند دهه به‌طور کامل میسر نشدند.

"در این رویکرد، هدف اصلی، بیشتر در اختیار قرار دادن فناوری‌های جدید به فراگیران بود تا راهنمایی فراگیران به یادگیری با کمک فناوری‌های موجود." (مایر، ص ۱۲)

در رویکرد فراگیر- محور دیدگاه انسان - محور مورد توجه است. "نورمن" با تلفیق رویکرد فراگیر- محور در طراحی فناوری‌ها، فناوری به‌دست آمده را انسان - محور می‌داند و می‌گوید: ما امروز در خدمت فناوری هستیم. حال آنکه لازم است دیدگاه انسان - محور را جایگزین ماشین - محور کنیم. فناوری باید در اختیار ما قرار گیرد و موجب توسعه توانایی‌های شناختی انسان شود. " (نورمن، ۱۹۹۳: ۹)

به طور مثال با نگرش به رویکرد فناوری - محور، تجهیز محیط‌های آموزشی به فناوری اینترنت مفید واقع نخواهد شد زیرا که "جستجوگران(بی‌هدف) اگر آموزش‌های لازم را ندیده باشند در دریای منابع اینترنتی غرق می‌شوند و وقت خود را تلف خواهند کرد." (وایلد و کوین، ۱۹۹۸).

در حالی که با نگرش به رویکرد فراگیر - محور، هدفمند کردن آموزش به منظور کارایی بیشتر دانش‌آموزان می‌تواند بسیار سودمند باشد و نوعی تدریس نوآورانه محسوب شود. در نوآوری آموزشی، تنها دانش اطلاع از فناوری‌های نوآورانه کافی نیست بلکه دانش بهره‌گیری هدفمند از فناوری‌های نوین نیز مورد نظر است، "هم چنین باید توجه کرد که دانش اطلاع به تنهایی قادر به ایجاد تغییر در نگرش و رفتار نیست، بلکه باید با دانش استفاده نیز همراه باشد." (حسینی خواه، ۱۳۸۷:۱۵۷)

به طور مثال سیصد سال به طول انجامید تا آموزش و پرورش از مزایای کامل انقلاب فناوری به‌رمند شود و از زمان اختراع مداد، صد سال به طول انجامید تا استفاده از آن در مدارس رایج شود." (لکارد و آبراهام، ۱۹۹۷:۳۷۳)

رویکرد تفنن محور، هر چند رویکردی جدید و مستقل می‌تواند محسوب شود ولی در پژوهش حاضر از دیدگاه آموزش غیرمستقیم و یا شیوه غیرسنتی، زیرمجموعه‌ای از رویکرد فراگیر- محور در نظر گرفته شده است. کاربرد فناوری‌های تلویزیون، فیلم، انیمیشن، بازی‌های رایانه‌ای از مرزهای تدریس درون‌مدرسه‌ای و آموزش مستقیم فراتر رفته‌اند و در بسیاری از موارد، اوقات فراغت کودکان و نوجوانان را به وسیله نوعی سرگرمی، بازی و تفنن به خود اختصاص داده‌اند. آموزش غیرمستقیم دانش‌ها و مهارت‌های زندگی، همچنین فرهنگ‌سازی که از طریق این نوع چندرسانه‌ای‌ها صورت می‌پذیرند، قابل بازنگری و ژرفاندیشی بیشتری می‌باشند. از آنجا که بین دانش‌ها و گرایش‌های کودکان و نوجوانان تعاملی دو طرفه وجود دارد، پهنای باند تأثیر فناوری‌های چندرسانه‌ای بر آموزش و مهندسی فرهنگی در عرض و طولی فراتر از آموزش مستقیم و سنتی مدارس باید در نظر گرفته شوند. این پژوهش در رویکرد تفنن محور تأثیر فناوری چندرسانه‌ای به خصوص فیلم، انیمیشن و رایانه را بر موضوع اخلاق، آموزش و فرهنگ‌سازی بررسی می‌کند.

روش

این پژوهش بر اساس روش کتابخانه‌ای - تحلیلی به بررسی آموزش غیرمستقیم در فناوری چندرسانه‌ای فیلم، انیمیشن و بازی‌های رایانه می‌پردازد و تأثیر این آموزش را بر تحوّل اخلاقی، علمی و فرهنگی کودکان و نوجوانان مشخص می‌سازد. به این منظور یادگیری از طریق مشاهده را مورد بحث قرار می‌دهد که مهمترین شیوه آموزش غیرمستقیم در چندرسانه‌ای فیلم و بازی‌های رایانه‌ای است. سپس رویکرد تفنن محور را مطرح می‌کند که اهمیت نقش انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای را در پر کردن اوقات فراغت کودکان و نوجوانان مورد نقد قرار می‌دهد.

سؤال پژوهش نیز عبارت از این بوده است: الف) رشد فناوری اطلاعات در چند دهه اخیر چگونه بر عرصه‌های مختلف آموزش، انتقال و ترویج ارزش‌های اخلاقی، علمی و فرهنگی از طریق چندرسانه‌ای‌ها به‌خصوص فیلم، انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای مؤثر واقع شده است؟ فرضیه این پژوهش عبارت است از: آموزش، انتقال و ترویج ارزش‌های اخلاقی، علمی و فرهنگی از طریق چندرسانه‌ای‌ها به‌خصوص فیلم، انیمیشن و رایانه با روش غیرمستقیم، موجب تحوّل اخلاقی، علمی و فرهنگی در کودکان و نوجوانان می‌شود. شایان ذکر است ارزش‌های علمی، تنها به معنای آموزش داده‌ها و اطلاعات نیست بلکه ارزش‌هایی می‌باشند که دانش‌آموزان و کلیه افراد تحت تعلیم ملزم به رعایت آنها هستند. مثلاً اعتماد و احترام متقابل، کنجکاوی در مسائل علمی، همکاری و مسئولیت‌پذیری به هنگام آموزش، انتقاد پذیری، صداقت و پرهیز از تقلّب و بسیاری از موارد دیگر.

یادگیری مشاهده‌ای در شیوه چندرسانه‌ای: هرکس از زمانی که متولد می‌شود شروع به کسب تجربه در حوزه‌های مختلف می‌کند. از جمله تلاش برای سخن گفتن، راه رفتن، غذا خوردن، بازی با همسالان، دفاع از خود، یادگیری مطالب درسی و یا مشاغل و بسیاری دیگر که همه جزو انواع مختلف یادگیری هستند. برخی یادگیری را تغییرات کم و بیش دائمی رفتار در نتیجه تجربه می‌دانند. آموزش چون نیاز به تجربیات مکرر را کاهش می‌دهد موجب تسهیل در یادگیری می‌شود. یادگیری به طور کلی به سه بخش

تقسیم می‌شود: یادگیری کلامی، حرکتی و مشاهده‌ای.

در یادگیری مشاهده‌ای که مورد نظر این پژوهش است، مشاهده تصویری می‌تواند موجب تسهیل در تفکر شود. "آرنه‌ایم" معتقد بود که کل تفکر، اساساً ماهیتی ادراکی دارد و از این اندیشه حمایت می‌کند که بخش بزرگی از تفکر متضمن استفاده از تصاویر است. مهم‌ترین نکته در سخن آرنه‌ایم این است که: "اگر دست‌کم بخشی از تفکر مستلزم استفاده از تصاویر باشد، در آن صورت تجربه دیداری متناسب با آن برای تحقق آموزش مؤثر، ضرورت خواهد داشت." (آمهیم، ۱۹۶۹).

مشاهده را می‌توان از نظر تقلید و سرمشق‌گیری موجود زنده‌ای از رفتار موجود زنده دیگر نیز بررسی کرد. "آلبرت بندورا، مهم‌ترین نوع یادگیری انسان را یادگیری مشاهده‌ای می‌داند که همان تقلید رفتار از الگوی مناسب می‌باشد." (سیف، ۱۳۶۸: ۳۱۴).

این سرمشق‌گیری و تقلید در زندگی واقعی از الگوهایی که در فیلم‌های تخیلی انیمیشن صورت می‌پذیرد بیش از الگوهای واقعی می‌باشد. آزمایش مشهور بندورا در دهه ۶۰ که با عروسک "بو بو" انجام شد نظریه یادگیری مشاهده‌ای و تأثیر آن بر رفتار کودکان را نشان داده است. آزمایش او به این قرار بود که عده‌ای از بچه‌های کودکان را در پنج گروه مورد مطالعه قرار داد. گروه اول، به‌طور مستقیم فرد بزرگسالی را (مربی مهد کودک) مشاهده کردند که عروسک بزرگی به نام «بوبو» را کتک می‌زد و مورد آزار لفظی و جسمی قرار می‌داد. گروه دوم، فیلم اعمال خشونت‌آمیز مربی مهد را مشاهده می‌کردند که گروه اول به‌طور زنده دیده بودند. گروه سوم، فیلمی را در قالب چندرسانه‌ای انیمیشن تماشا کردند که محتوای آن، همان اعمال پرخاشگرانه‌ای بود که گروه اول و دوم دیده بودند. "بندورا با این آزمایش، نقش مشاهده را در یادگیری رفتار پرخاشگرانه از سوی کودکان نشان داد. همان‌طور که مشاهده شد، گروهی که از طریق انیمیشن اعمال پرخاشگرانه را مشاهده کرده بودند بیشتر از گروه‌های دیگر رفتار پرخاشگری را از خود نشان می‌دادند." (محمدی نژاد، ۱۳۸۸: ۱۷۸)

سرمشق‌گیری و تقلید از شخصیت‌ها و یا الگوهایی که در فیلم‌های تخیلی چندرسانه‌ای انیمیشن صورت می‌پذیرد بیش از الگوهای واقعی و یا الگوهایی است که

فیلم‌های غیرانیمیشن ارائه می‌کنند. از طرفی قابل‌مشاهده است که شخصیت‌های پرخاشگر قهرمانان و اسطوره‌های تخیلی فیلم‌های انیمیشن عصر حاضر در صورتی تأثیرگذارتر هستند که در فضاهای چند بُعدی رایانه‌ای ظاهر شوند، زیرا به واقعیت زندگی مادی انسان‌ها نزدیکتر می‌شوند و مرز بین تخیل و واقعیت را کوتاه‌تر می‌سازند. قرار دادن این شخصیت‌ها در فضاهای دو بُعدی رایانه‌ای به دلیل دور شدن از جهان مادی سه بُعدی از تأثیر اعمال خشونت‌بار آنها می‌کاهد. با بررسی فیلم‌های انیمیشن موفق در جهان مشخص می‌شود که شرکت‌های بزرگ فیلم‌سازی در صدد تجهیز رایانه‌های خود به نرم افزارهایی هستند که حتی بتوانند پیچ و تاب نرم حرکت موهای کاراکترهای خیالی را در جریان وزش باد به قوانین جهان مادی نزدیک‌تر سازند و آنها را قابل‌باور و تأثیرگذارتر به نمایش بگذارند. هدف غایی این فناوری‌های به ظاهر ترفنی علاوه بر بهره اقتصادی، ایجاد تأثیرات آموزشی، فرهنگی و اخلاقی بر روی مخاطبان جهانی است که توسط نخبگان امور ارتباطی برای اهداف خاص برنامه‌ریزی می‌شوند. به طور کلی مشاهده خشونت از طریق فیلم انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر بهداشت روانی بر سلامت بدن نیز تأثیرگذار است زیرا که بین آن دو تعاملی دوطرفه وجود دارد.

"مشاهده فیلم پرخاشگرانه بر میزان غلظت sIgA بزاق اثرگذار است. نتایج نشان داد که مشاهده یک فیلم پرخاشگرانه همچون مشاهده یک فیلم ترسناک و قرارگرفتن در معرض یک استرس حاد به افزایش غلظت sIgA منجر می‌شود." (بهرامی احسان، ۱۳۸۷: ۸۴)

sIgA شاخص اندازه‌گیری وضعیت سیستم ایمنی بدن بر علیه عفونت می‌باشد که در مخاط‌های بدن یافت می‌شود. "بدن در هنگام مواجهه با رویداد یا حالتی که آن را تهدیدکننده و مخرب می‌داند در حالت آمادگی و گوش به‌زنگ قرار می‌گیرد و این حالت، بدن را وا می‌دارد که به تجهیز تمام منابع زیستی خود پردازد. این مسئله برای دفاع و مقابله با خطر ضروری است، اما پس از آن در صورت طولانی‌شدن دوره مقاومت، منابع زیستی رو به کاهش گذاشته و توان بدن تحلیل می‌رود در این دوره سیستم ایمنی

1. Immunoglobulin A (IgA)

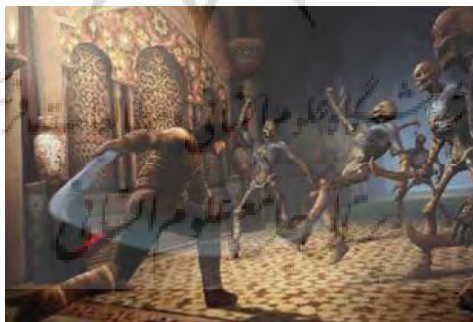
تضعیف شده و امکان ابتلای فرد به انواع بیماری افزایش می‌یابد." (سارا فینو، ۲۰۰۲) متخصصان آموزشی از بازی‌های آموزشی^۱ به‌عنوان بهترین و کامل‌ترین شیوه آموزش عملی، نام برده‌اند که با طراحی درست، تأثیر فراوانی بر انتقال مفاهیم آموزشی به فراگیران نسل جدید خواهد داشت (چن، ۲۰۰۲). بازی‌های دیجیتالی آموزشی می‌توانند مکمل مناسبی برای درک عمیق، تمرین و ارزیابی مستمر دروس متنی باشند (فتوحی قزوینی، خزاعی، ۱۳۸۷: ۳۲). رعایت نکات اخلاقی، در طراحی بازی‌های آموزشی بسیار مهم است. خشونت در برخی از انواع بازی‌های آموزشی رایانه‌ای به‌خصوص انواع تفنن‌محور آن، به موضوع اصلی هنر و صنعت بازی‌های رایانه‌ای تبدیل شده است. این بازی‌ها محیط ایده‌آلی برای آموزش خشونت هستند. "سازمان‌های مسئول در ایران، به حساسیت و قدرت بازی‌ها در جهت‌دهی عقاید و بینش نسل امروز پی برده‌اند." (مینایی، ۲۰۰۷).

هم اکنون بازی‌های رایانه‌ای به‌طور معمول در جهان برای برد و باخت، نابودی کامل حریف مقابل و رسیدن به احساس هیجان و لذت کاذب قهرمانی طراحی شده‌اند. کودکان و نوجوانان به‌راحتی با فشار دادن یک اهرم آمادگی کشتار جمعی در بازی‌های مجازی را پیدا می‌کنند. بازی‌های رایانه‌ای از دل انیمیشن بیرون آمده‌اند، و به ابزاری در دست سوداگران تبدیل شده‌اند. "بازی‌های رایانه‌ای برابر با آن چه در اولین همایش ملی انیمیشن در دانشکده صدا و سیما در اردیبهشت‌ماه سال ۱۳۸۷ بیان شد، دوازده میلیارد «یورو» فقط در خاک آلمان گردش مالی ایجاد می‌کند و چنین گردش مالی هرگز دور از هدف‌گیری‌های سودگرایانه و هدف‌گیری‌های فرهنگی نخواهد بود" (عالمی، ۱۳۸۸). طراحان بازی‌های الکترونیکی، هم‌زمان با ترسیم کشورهای غربی و خاصه آمریکا در قطب خوبی‌ها و نیکی‌ها، سعی می‌کنند تا کشورهای جهان سوم و خاصه کشورهای معارض با سلطه‌جویی‌های آمریکا را در قطب بدی‌ها و شرارت‌ها ترسیم کنند (منطقی، ۱۳۸۰: ۱۹۴-۱۹۰). بازی‌های رایانه‌ای در القائات سیاسی مؤثرند. کشورهای سلطه‌جوی جهان از این طریق به تبلیغ و القای اهداف سیاسیشان دست

می‌یازند. به‌عنوان نمونه، "در بازی‌های دیگری با نام‌های اف - ۱۵ (F-15) و اف - ۱۹ (F-19) به خلبان یک جنگنده دستور داده می‌شود تا کشورهای تروریست جهان از جمله لیبی، ایران و ... را بمباران و نابود کنند. بازیگر با انتخاب نام کشور مورد نظرش، تهاجم به سوی آن را شروع می‌کند اما به سبب دشواری بازی در برخی از مراحل، احتمال باخت بازیگر وجود دارد، بنابراین وی برای پیروز شدن، خود را ملزم می‌بیند که با تمامی وجود در انهدام اهداف از پیش تعیین شده بکوشد" (همان). در بازی رایانه‌ای شاهزاده ایرانی Prince of Persia شخصیت محوری بازی، شاهزاده‌ای سحرشده در یک شهر مذهبی ایران است که کاربر باید او را نجات دهد. (تصاویر شماره ۱ و ۲)



تصویر ۱- بازی رایانه‌ای شاهزاده ایرانی



تصویر ۲- بازی رایانه‌ای شاهزاده ایرانی

"برخی از منتقدان با ترس اظهار می‌دارند خشونت‌هایی که در بازی‌های الکترونیکی مشاهده می‌شود، در تربیت خشن کودکان و نوجوانان مؤثر است، مشوق آن‌ها برای ایفای اعمال خشونت‌آمیز خواهد بود و این مسئله‌ایست که شواهد گردآمده از نتایج پژوهش‌های انجام گرفته نیز به تایید آن می‌پردازد" (Shaffer, 2000). از ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای، درگیر ساختن عمیق افراد با بازی است به طوری که به تدریج اختیار از آنان سلب می‌شود. هم‌چنین موجب ارضای احساس هیجان‌طلبی، کنجکاوی و ماجراجویی در آنان می‌شود. این بازی‌ها دارای اثرات روانی از جمله القای خشونت، القای برخی از ارزش‌ها و ویژگی‌های فرهنگی، القانات سیاسی و مذهبی و هم‌چنین در صورت تداوم، اعتیاد به این نوع بازی‌ها می‌باشند. (تصاویر شماره ۴،۳ و ۵)



تصویر ۳- شخصیت بازی رایانه‌ای دیجی‌مون Digimon
منبع ویکی‌پدیا - patamon



تصویر ۴- شخصیت بازی رایانه‌ای Seraphimon
منبع ویکی‌پدیا- patamon



تصویر ۵- شخصیت بازی رایانه‌ای آنگمون MagnaAngemon. منبع ویکی‌پدیا- patamon

در این بازی‌ها افراد بازیگر، قهرمانان و شخصیت‌های محوری این بازی مجازی محسوب می‌شوند و یا با قهرمان هم‌سو می‌شوند و او را از مهلکه‌های سخت نجات می‌دهند و به پیروزی می‌رسانند. *تال جامع علوم انسانی* این بازی‌های الکترونیکی نقش علمی، آموزشی و درمانی نیز دارند، و هم‌اکنون جنبه‌ها و کارکردهای آن‌ها مورد ارزیابی و شناسایی روان‌شناسان واقع شده است.

تورکل در مقاله‌ای با عنوان «ساخت و بازسازی خود در واقعیت مجازی» از بازی‌هایی یاد می‌کند که انواع و اقسام رفتارهای متقابل اجتماعی را در برابر رفتار بازیگرانشان، نشان می‌دهند. "افراد در این بازی‌ها می‌توانند شخصیت‌هایی نزدیک یا دور از شخصیت خودشان را انتخاب کرده، با آن‌ها در جریان بازی‌های الکترونیکی به تعامل بپردازند و به این ترتیب با تجربه قرار گرفتن در هویت‌های جدید، فرصتی برای بازسازی بهینه خودشان به دست آورند." (تارکل، ۱۹۹۷).

بازی‌های کاملاً آموزشی نسبت به بازی‌های رایانه‌ای سرگرم کننده یا تفنن محور از کاربرد کمتری برخوردار هستند.

"طبق نظر فونک برخی از تحقیق‌ها برملا کننده این مطلب هستند که در محیط خود غرب هم میزان استفاده دانش‌آموزان از بازی‌های آموزشی بیش از دو درصد نبود." (فانک، ۱۹۹۳).

برخی پژوهشگران از جمله اسمیت معتقدند، لازمه خلاقیت، تحرک، جستجو، دریافت و کشف روابط جدید بین موضوعات مورد ملاحظه است. از آنجا که در بازی‌های الکترونیکی یا رایانه‌ای "روانشناسی بازی" اقتضا می‌کند، مخاطب طبق فرض‌های از پیش طراحی شده حرکت کند و سرپیچی از آن قانون، میسر نیست، امکان بروز خلاقیت کمتر است. "بازیگران بازی در عین آزادی عمل وسیعی که در آغاز بازی دارند کم کم برای بُرد، مجبور به پذیرفتن جبر پنهان طراحی شده در بازی می‌شوند. در حقیقت بازی‌های اخیر آثار منفی بر روی خلاقیت کودکان و نوجوانان دارند." (اسمیت، ۱۹۹۸). اسپنس در مورد تبعات آثار ناپیدا و پنهان بازی‌های الکترونیکی پژوهش‌های ارزنده‌ای انجام داده است او معتقد است، بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند سبب انزوای کاربر از جمع هم‌نوعانش شود و قدرت ایجاد رابطه عاطفی با افراد دیگر را در او کاهش دهد. (اسپنس، ۱۹۹۳).

در علم چیزی به نام قطع و یقین وجود ندارد و ما ناگزیر سازه احتمالاً و شاید را در تحقیقات به کار می‌بریم، زیرا هر پژوهشی دارای درصدی از خطا است. هر قدر این درصد کاهش یابد نتیجه متقن‌تر خواهد بود. "هم‌اکنون تحقیقات در علوم تجربی

هم‌چون فیزیک و شیمی، که از دقت بسیار بالایی برخوردارند، درصد خطا به حد «نانو» رسیده است و بعد از آن هم به حد «پیکو» که سطح دقت آن ده برابر نانو است، خواهد رسید، ولی با وصف این درصد خطا هیچ‌گاه به صفر نخواهد رسید. در علوم انسانی و هنر متغیرهای دخالت‌کننده در تحقیق بسیارند زیرا که با موجودی به نام انسان که خود جهانی است بی‌کران، در ارتباط تنگاتنگ قرار می‌گیرند، در نتیجه این ضریب خطا می‌تواند بالاتر باشد (عالمی، ۱۳۸۸). علاوه بر آن کلیه این پژوهش‌ها را پژوهشگران غربی و در جامعه آماری خاص خود، در زمان و مکانی خارج از ایران، انجام داده‌اند. این پژوهش‌ها، نشان‌دهنده این مطلب است که در غرب بازی‌های رایانه‌ای به همان اندازه که توأم با سودجویی‌های منفی و مخرب آغاز شده است، در شکل مثبت آن نیز در مسیر آموزش، مطالعه، تحقیق و درمان کاربرد یافته است. آن‌ها در سال‌های اخیر سعی در سالم‌سازی این بازی‌ها کرده‌اند. در ایران این بازی‌ها هنگام ورود کنترل نشده‌اند، چون متولی امور هنری و مدیریت هنری کارساز و مستمری در کشور خود نداشته‌ایم، در نتیجه بازی‌هایی که بیشتر دارای جنبه‌های پرخاشگری، خشونت، خرافه‌گرایی و تحریف اعتقادی بودند وارد کشور شدند و در دسترس نوجوانان، جوانان و حتی کودکان قرار گرفتند. یکی از پیامدهای دیدار چنین صحنه‌های خشونت‌باری که در این بازی‌ها قرار داده شده بود، آن هم در پی مسائل پس از انقلاب و جنگ (دفاع مقدس) باعث رشد نسلی شده است که نسبت به هم نوع خود، از عاطفه کمتری به نسبت قبل به‌رمند هستند و معمولاً از صدای انفجار، آتش، خشونت و ایجاد وحشت، لذت می‌برند. در صورت آمارگیری از این بازی‌ها، در زمانی که به ایران وارد شدند، کمتر محصولی را می‌توانستیم پیدا کنیم که از انفجار، آتش و نزاع در آن خبری نباشد! "رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران، بازی‌های رایانه‌ای را نوعی از زندگی مجازی دانسته که دارای یک سیستم ارزشی نهفته می‌باشند. تأکید مجریان بازی‌های رایانه‌ای کشور، بر ساخت بازی‌هایی است که فرهنگ ایرانی - اسلامی را در نظر بگیرند."

متولیان هنر صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران به‌خصوص کانون پرورش فکری

کودکان و نوجوانان، بیش از چهارده سال است که درگیر ساخت بازی‌های رایانه‌ای مخصوص کودکان و نوجوانان این مرز و بوم هستند. ویژگی‌های ملی آثار آنها مبتنی بر به‌کارگیری موسیقی ایرانی و داستان‌های کهن ایرانی، به‌خصوص مرزبان‌نامه است. مواضع کانون در آموزش‌های غیرمستقیم، توسط بازی‌های الکترونیکی، به‌خصوص شاخه نرم‌افزاری آن قابل تقدیر است. حال اگر هنر صنعت «بازی‌های رایانه‌ای» بخواهد فراگیرتر از آن چه هست عمل کند انتظار می‌رود مشکلاتی را پیش روی مخاطبان ایجاد کند. تا چند سال پیش بیماری «سندرم اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای» در حد یک نظریه بود ولی هم‌اکنون به اثبات رسیده و در خارج از کشور ما، افراط در بازی‌های رایانه‌ای از سوی کاربران، موجب تأسیس کلینیک‌های مخصوص ترک اعتیاد شده است. این مسئله نشان‌دهنده جذابیت چنین رسانه‌ای برای کودکان و نوجوانان و حتی جوانان است، پس می‌توان برای انتقال مفاهیم فرهنگی و مقاصد الهی از آن بهره جست. حرکت مؤثری که کانون آغاز کرده قابل توجه و پی‌گیری است. در جشنواره دوم رسانه‌های دیجیتال که در اواخر آبان‌ماه سال ۱۳۸۷ برگزار شد، بازی رایانه‌ای «داستان جزیره» لوح زرین را برای کانون به ارمغان آورد. هر چند این بازی از نظر سازندگان آن دارای اشکالاتی بود اما استقبال خوبی از آن شد. در خارج از ایران بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر نقش آموزشی و فرهنگ‌سازی، نقش مهمی در سودآوری اقتصادی دارند. شرکت‌های سازنده چنین محصولاتی علاوه بر آن که در بازار محصولات غذایی، سرگرم‌کننده و فراغتی مورد علاقه کودکان و نوجوانان فعالیت دارند، به لحاظ فرهنگی نیز نقش چشمگیری در اذهان کودکان و نوجوانانی که از محصولات آنان استفاده می‌کنند، دارند.

همچنین در حوزه فناوری و اخلاق امروزه برنامه‌های اغلب مدارس بر فراگیری مهارت‌های خواندن، نوشتن، حساب کردن و تفکر خلاق متمرکز است اما بدون وجود اخلاق و ویژگی‌های خوب، نمی‌توان در آرزوی انجام درست چیزها بود. توسعه توانایی‌های شناختی انسان به واسطه چندرسانه‌ای‌ها به‌خصوص فیلم و انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند بر اعمال و خلقیات او تأثیر بگذارد. تأثیر فناوری

بر اخلاق و در نتیجه اندیشه و ادراک متعلمین از مواردی است که پرداختن به آن در هر مرکز علمی - فرهنگی ضروری است. شناخت همهٔ ساحات مختلف وجود انسان غیرممکن است اما پژوهشگران معمولاً به بررسی یک یا چند مورد آن اکتفا کرده‌اند. در وجود آدمی دو ساحت اصلی و مهم علم (Science) و عمل (Act) در کنار یکدیگر قرار داده شده است. "شهید مطهری در بیانات متعددی جدا نبودن علم و عمل و همکاری و هماهنگی این دو با هم را بیان کرده است" (مطهری، ۱۳۷۹: ۲۱۹). فروغی می‌نویسد: افلاطون مانند سقراط بر آن است که عمل نیک لازمهٔ علم به نیکی است و اگر مردمان تشخیص نیکی دهند البته به بدی نمی‌گیرند. پس حُسن اخلاق یعنی فضیلت، نتیجهٔ علم است. (فروغی، ۱۳۸۴: ۲۶)

از سوی دیگر در یک تعامل دو طرفه میان عمل و علم چنین می‌توان گفت: طبق پژوهش عباس‌زاده جهرمی "اخلاق و رفتار انسان بر نحوهٔ شناخت و ادراک او تأثیرگذار است (...). شناخت رابطهٔ ادراک، و اخلاق نیازمند فهم نحوهٔ ادراک و علم به جهان خارج است که ملاصدرا این آگاهی را مشکل‌ترین مسائل فلسفی زمان خود دانسته است (عباس‌زاده جهرمی، ۱۳۸۷: ۹-۷۸). و از آنجا که موضوع، انسان و آثار او است، طبق نظر حسن‌زاده آملی چون که شوق یادگیری در نفس انسان نامحدود و سیری‌ناپذیر است، پس نفس ما، مادی نیست و مجرد می‌باشد (حسن‌زاده آملی، ۱۳۷۵: ۴۶، ۳۵۵، ۴۵۲). گاهی اوقات در بیان فلاسفه از مجرد بودن نفس انسان چنین اراده شده است که نفس، تغییرناپذیر است و هیچ‌گونه تغییر یا حرکت به سوی کمال در آن راه ندارد. یعنی نفس نوزاد و بزرگسال همسان هم هستند و با بزرگ‌شدن و تکامل جسم نوزاد، نفس او متکامل نمی‌شود! در حالی که مبانی ملاصدرا در مورد نفس مجرد انسان چنین است:

"معنای تغییرناپذیر بودن را برای نفس مجرد نمی‌توان پذیرفت. نفس انسان از ابتدای پیدایش در این نشئه و از ابتدای تعلق به بدن تا کمال آن، مراحل و اطوار وجودی مختلفی را از قبیل نباتی، حیوانی، انسانی و ... طی می‌کند. از این رو ذات آن طبق حرکت جوهری اشتداد پیدا می‌کند تا اینکه به مرحله‌ای می‌رسد که به بدن نیاز ندارد و خود می‌تواند قائم به ذات و بدون بدن، سیر خود را ادامه دهد. پس تعلق خود

را از بدن قطع می‌کند که از آن به مرگ و انتقال به آخرت تعبیر می‌شود. بنا بر این با قبول نظریه ملاصدرا می‌توان گفت: اعمال، نیات و سکناات انسان به نحو مستقیم یا غیرمستقیم در فیضان صور علمی بر نفس مجرد دخالت دارند. بدین بیان که اخلاق حسنه و اعمال صالحه باعث تقویت نفس می‌شوند و تقویت نفس باعث می‌شود که فهم انسان تکامل بیابد. همچنین اخلاق سوء و اعمال غیرصالح، نفس را از رسیدن به جایگاه حقیقی خود باز می‌دارد، در نتیجه فهم انسان به کمال لازم خود دست پیدا نمی‌کند." (ملاصدرا، ۱۳۶۱: ۳۳)

ادوار برنت تایلور فرهنگ را مجموعه‌ای پیچیده مشتمل بر آگاهی و معلومات، باورها، اعتقادات، هنر، حقوق و قانون، اخلاقیات، آیین‌ها، سنت‌ها و تمامی استعدادها و عاداتی می‌داند که انسان به عنوان عضوی از جامعه به کسب و فراگیری آنها می‌پردازد (تایلور، ۱۸۷۱: ۱۲-۳). آنتونی د. اسمیت نیز فرهنگ را شیوه همگانی زندگی یا گنجینه‌ای از باورها، سبک‌ها، ارزش‌ها و نمادها قلمداد می‌کند (اسمیت، ۱۹۹۱: ۳۴-۲۷). به قول آیزنشتاد: تمایل به تغییر در تمامی جوامع انسانی ذاتی است، چراکه آنها با مسائلی رو به رو می‌شوند که هیچ راه حل دائمی برای آنها وجود ندارد (عبدی و گودرزی، ۱۳۷۸: ۱۰۷). عامل توسعه فناوری و گسترش وسایل ارتباط جمعی موجب تسریع در تغییر و تحول فرهنگی^۱ در جهان معاصر شده است و به همین دلیل مسئله فرهنگ‌سازی یکی از موضوعات مهم قرن حاضر به شمار می‌رود. "فرهنگ‌سازی^۲ از طریق واسطه‌های فرهنگی در سه مرحله تولید، توزیع و مصرف محصولات فرهنگی مربوط به خلاقیت‌های بشری در عرصه هنر و دانش صورت می‌پذیرد که موجب تغییر ذهنیت‌ها، اعتقادات، ایدئولوژی‌ها و انتقال اطلاعات و شیوه‌های زندگی در فرایند تطابق افراد با محیط پیرامون می‌شود" (بنت، ۱۹۷۳: ۳۱۵). فناوری رسانه‌ای دروازه‌ای است که از مدخل آن، تبادلات و تحولات فرهنگی در جوامع مختلف صورت می‌پذیرد.

به نظر کارلسون و همکاران، فرهنگ‌سازی از طریق فناوری رسانه "به معنای انتقال محتویات فرهنگی شامل اعتقادات، تصاویر، برداشت‌ها، افکار، مفاهیم و ارزش‌هایی

1. Cultural Evolution
2. Culture- Building

است که بر رفتار، پوشش‌ها، سنت‌ها و سبک زندگی افراد در جامعه تأثیر می‌گذارد" (کارلسون و همکاران، ۲۰۰۸: ۱۳۶). یکی از اهداف آموزش در مدارس نیز، تسهیل یادگیری برای زندگی اجتماعی بهتر در سایه نظام عقیدتی - فرهنگی کشور (ایدئولوژی مسلط) می‌باشد. "فناوری رسانه‌ها قادر است با توجه به قدرت اقناعی خود نظام عقیدتی را در جامعه تعمیق و تحکیم کند به گونه‌ای که نخبگان ارتباطی را می‌توان تولیدکنندگان ایدئولوژی مسلط دانست." (لال، ۲۰۰۰: ۱۴)

در ساختار فکری و شخصیتی کودکان و نوجوانان و در آموزش آنها نقش غیرمستقیم تفنن و سرگرمی حائز اهمیت است. از آنجا که مسئله سرمشق‌گیری و تقلید کودکان و نوجوانان از الگوهای رفتاری و شخصیتی مورد علاقه آنها، قابل مشاهده و مورد توافق اندیشمندان است، فرضیه پژوهش چگونگی این تأثیرپذیری را، از نظر جسمانی و آموزش اخلاقی، فرهنگی مورد بررسی قرار داد. در مورد تأثیر فیلم‌ها و بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌بار مسجل شد که چنین فیلم‌هایی بدن تماشاگران را گویی در معرض یک استرس حاد قرار داده و سیستم ایمنی بدن آنها را تضعیف می‌کند. شیفتگی شدید به بازی‌های رایانه‌ای مهبج که معمولاً واجد صحنه‌های درگیری و مبارزه می‌باشد موجب بروز اختلالات روانی می‌شود. کاتاتونیا^۱ که بر اثر شیفتگی عمیق، بی‌حرکی و محوشدن در دنیای مجازی بازی‌های رایانه‌ای بروز می‌کند گاهی اوقات موجب متورم و حتی کبودی اعضاء بدن تماشاگرانی می‌شود که ساعت‌ها در حالت خاصی مفتون و بی‌حرکت مشغول تماشا باقی مانده‌اند. بروز چنین اختلالات رفتاری، مؤید تأثیرگذاری این فناوری‌های چندرسانه‌ای بر جسم و روان کودکان و نوجوانان است و تأثیر غیرمستقیمی بر یادگیری آنها باقی می‌گذارد. با تکیه بر نظریه ملاصدرا مبنی بر تغییرپذیر بودن نفس مجرد، یعنی تکامل نفس مجرد بر اثر اعمال، نیات و سکناات انسان‌ها به اثبات رسید که تعاملی دوطرفه میان ادراک و اخلاق وجود دارد. بیشترین درک ما از جهان از طریق مشاهده قابل حصول است و آرنه‌ایم تفکر را مستلزم استفاده از تصاویر دانسته است. در عصر شتاب کودکان و نوجوانان در محاصره تصاویر

توسط سرگرمی‌ها و بازی‌های مدرن دیجیتالی قرار دارند. با توجه به تعاریف تایلور، اسمیت و آیزنشتاد تغییر ذائقه فرهنگی کودکان و نوجوانان از طریق مشاهده میسر است. چندرسانه‌ای فیلم و بازی‌های رایانه‌ای از طریق ارائه تصاویر و داستان به‌طور غیرمستقیم قادر به تغییر نگرش کودکان و نوجوانان می‌باشند. با توجه به بررسی‌های انجام‌شده شکل‌گیری این تغییر و تحولات علمی اخلاقی و فرهنگی همگام با سرعت گرفتن تحولات فناوری‌های دیجیتالی، به‌خصوص در بخش سرگرمی‌سازی برای کودکان و نوجوانان صورت پذیرفته است.

نتیجه‌گیری

علاوه بر وظیفه انتقال دانش و مهارت به دانش‌آموزان، وظایف دیگری نیز به شکل مستقیم و غیرمستقیم بر عهده متولیان فضاهای آموزشی است. این وظایف شامل تسهیل در یادگیری ارزش‌های اجتماعی، یا به‌عبارت دیگر، ایجاد همدلی بین متعلمین و شکوفاساختن توانمندی‌های فردی و اجتماعی آنها، به‌منظور انتقال و ترویج هر چه بهتر ارزش‌های اخلاقی، علمی و فرهنگی می‌باشد. اهمیت عملکردهای آموزشی و پرورشی تا آنجا است که "روسو آن را کشتی نجات دهنده بشر اجتماعی دانسته است." (کوی، ۱۳۷۸: ۱۳)

در مواجهه با گسترش روزافزون فناوری‌های چندرسانه‌ای، مسیر حرکت نهادهای آموزشی، فرهنگی و سرگرمی‌سازی کشور نمی‌تواند فقط ورود به دنیای مجازی و بهره‌گیری از فناوری‌های روز باشد، بلکه ایجاد تحول و ارتقای آموزشی، اخلاقی، فرهنگی و پیام‌رسانی مؤثر برای کودکان و نوجوانان مقصد مورد نظر است. این امر به‌وقوع نمی‌پیوندد مگر با فراهم‌آوردن زمینه‌های تأثیرگذاری مثبت و کارآمد فناوری بر اخلاق، اندیشه، ادراک کودکان و نوجوانان که از زمینه‌های تربیتی بهتری بهره‌مند هستند. آموزش غیرمستقیم توسط چندرسانه‌ای‌هایی مانند فیلم، انیمیشن و رایانه، در گونه‌های مختلف این فناوری‌ها، به‌دلیل تصویری بودن و قرار دادن کودکان و نوجوانان در فضاهای مجازی و تخیلی، نقش مهمی در آموزش و پالایش روانی آنها ایفا می‌کند.

این فناوری‌ها در "جامعه‌پذیری" و "یا فقدان" جامعه‌پذیری "کودکان و نوجوانان مؤثرند، هم چنین فرهنگ‌سازی، در اجتماعات بشری به وسیله فناوری‌های روز شتاب بیشتری یافته است در صورتی که دستیابی به فناوری محض هدف مؤسسات و نهادهای آموزشی - فرهنگی واقع شود، بهتر است تحول اخلاقی، فرهنگی و حتی علمی فراگیران مورد توجه واقع شود تا از آسیب‌های احتمالی پیشگیری به عمل آید. از سوی دیگر می‌توان با کارشناسی‌های لازم و تولید برنامه‌های مناسب از طریق چندرسانه‌ای‌های فیلم، انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای، اوقات فراغت کودکان و نوجوانان را مثمر‌تر ساخت و به آموزش‌های غیرمستقیم آنها مبادرت ورزید.



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

منابع

- بودو، آ. (۱۳۵۸). *خلاقیت در آموزشگاه*. (ترجمه علی خان‌زاده)، تهران: چهر.
- بهرامی احسان، زینب و هادی بهرامی (۱۳۸۷). *تأثیر مشاهده فیلم‌های پرخاشگرانه بر غلظت ایمونوگلوبین ترشحی A موجود در بزاق*. دو فصلنامه انجمن روانشناسی ایران، دوره سوم، شماره ۲.
- پژمان، آرش (۱۳۸۳). *کودکان ایران و نان فرهنگی دیگران*. مجله هدهد، شماره ۳۱.
- حسینی خواه، علی (۱۳۸۷). *بررسی نظریه انتشار نوآوری در حوزه آموزش*، فصلنامه نوآوری‌های آموزشی، شماره ۲۶، سال هفتم.
- حسن‌زاده آملی، حسن (۱۳۷۵). *دروس اتحاد عاقل به معقول*. چاپ اول، انتشارات قیام.
- سیف، علی اکبر (۱۳۶۸). *روانشناسی پرورشی*. تهران: نشر آگاه، صفحه ۳۱۴.
- ریچارد ای. مایر (۱۳۸۴). *یادگیری چندرسانه‌ای*. (ترجمه مهسا موسوی)، تهران: نشر مؤسسه آموزش عالی و پژوهش مدیریت و برنامه‌ریزی.
- عباس‌زاده جهرمی، محمد (۱۳۸۷). *تأثیر اخلاق در اندیشه و ادراک انسان*. فصلنامه اخلاق در علوم و فناوری، سال سوم، شماره ۳ و ۴.
- عالمی، اکبر، (۱۳۸۸) *برگرفته از مصاحبه*
- عبدی، عباس و محسن گودرزی (۱۳۷۸). *تحولات فرهنگی در ایران*. ج اول، تهران: نشر روشن.
- فروغی، محمدعلی (۱۳۸۴). *سیر حکمت در اروپا*. چاپ دوم، انتشارات زوار.
- کوی، لوتان (۱۳۸۷). *آموزش و پرورش: فرهنگ‌ها و جوامع*. (ترجمه محمد یمنی‌دوزی سرخابی). تهران: نشر دانشگاه شهید بهشتی.
- فتوحی قزوینی، فرانک و زهرا خزاعی (۱۳۸۷). *ارزیابی اخلاقی دانشگاه مجازی*. فصلنامه اخلاق در علوم و فناوری، سال سوم، شماره‌های ۱ و ۲.
- گوتک، جرال‌ال. (۱۳۸۰). *مکاتب فلسفی و آرای تربیتی*. (ترجمه محمدجعفر

- پاک سرشت)، تهران: سمت.
- گروه مؤلفان (۱۳۸۸). **مجموعه مقالات نخستین همایش ملی انیمیشن ایران**. تهران: انتشارات دانشکده صدا و سیما.
- مرتضوی قمی، فاطمه و مرتضی منادی (۱۳۸۸). **بررسی مفاهیم صلح و خشونت در سینمای دفاع مقدس**. نشریه اندیشه‌های نوین تربیتی، دوره ۵، شماره ۱، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی دانشگاه الزهرا، بهار.
- مرتضی، منطقی (۱۳۸۰). **بررسی پیامدهای بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای**. تهران: نشر فرهنگ و دانش.
- مطهری، مرتضی (۱۳۷۹). **مسئله شناخت**. چ. نهم، انتشارات صدرا.
- Arnheim, R. (1969). **Visual Thinking**, London: Faber & Faber.
- Bull, Chris, Jayne Hoose, and Mike Weed, (2003) **Leisure Studies**, Harlow: Prentice Hall., p. 260.
- Bennet, J. (1973) **Culture**, in *Encyclopedia American*, USA, Chicago Publisher, , pp.313-316.
- Cuban, I. (1986) **Teachers And Machines : The classroom use of technology since 1920**. New York: Teacher College Press, p.9-17.
- Carlsson, U. Tayie, Samy; Jacquinet- Delaunay, Genevieve & Tornero , Jose Mannuel Perez(Eds.), (2008) **Empowerment through Education: An Intercultural Dialogue** , Sweden: Goteborg University, , p.136.
- Funk ,J.B (1993) **Reevaluating the impact of videogame**. Clinical perdiatrics. Feb , vol . 32 (2) , , pp. 86 – 90.
- Hanson. J. (2003) **Encouraging Lectures to Engage with New Technologies in Learning and Teaching in a Vocational University: the Role of Recognition Reward**, Journal of Higher Education Management and Policy, Vol.15, , p: 3.
- Lockard, J. Abrams, p. & Many, W. (1997) **Microcomputers for twenty first century educators**, (4th ed). New York, NY: Longman. p. 373.
- Lull, J. (2000) **Media, Communication, Culture: A Global Approach**, Second Edition, Cambridge, UK: Polity Press, p.14.
- Minai B (2008). **Computer Game has been given rank in Iran**. Iran IT analyst and news. Available at: <http://www.Itanalyzer.ir/archives/2008/07/post-5127.php>. Accessed:25 oct.

- Michael D, Chen S. (2006) **Serious games: games that educate train and inform**. Boston. MA. Thomson Course Technology.
- Minai B. (2007) **Electronic Games in Iran, Iran's High Council of Informatics**. Available at: <http://www.scict.ir>
- Norman, D.A. (1993). **Things that make us smart**. Reading, MA: Addison- Wesley. Paas, F.G.W.C., & Van Merriënboer, J.J.G. (1999). **Measurement of cognitive load in instructional research**. *Perceptual & Motor Skills*, 79, 419-430.
- Park, N. and Peterson, C. (2008) **Positive Psychology and Character Strengths**. Application to Strengths-Based School Counseling. *Professional School Counseling*, 12(2), , pp. 85-92.
- Smith, Anthony D. (1991) **National Identity**, London: Penguin Books, , pp. 27-34.
- Sarafino, E. P. (2002) **Health Psychology, Biopsychosocial Interactions**. Fourth edition, United States: John Wiley and sons Inc.
- Shaffer, D.R (2000) **Social & personality development**. 4 th Ed. Wadsworth: U.S.,.
- Smith , P. (1981) *The impact of computerization on children's toys and games*. *Journal of children in contemporary society*. Fal . vol .14(1), pp. 73 – 82 .
- Spenc, S.A. (1993) **Nintendo hallucinations: A new phenomenological entity**. *Irish journal of psychological medicine*. Jun. vol. 10 (2), pp. 98 -99 .
- Turkle, S. (1997) **Constructions and reconstructions of self in virtual reality: playing in the MuDs**. Cambridge: Mahwah.
- Tylor, E. (1871) **Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art and Custom**. New York: Gordon Press, pp. 3-12.
- Wild, m. & Quinn, C. (1998) **Implications of educational theory for the design of instructional multimedia**. *British Journal of Educational Technology*. Vol.29, No.1, pp.73-82.
En.wikipedia.org-patamon <http://www>.