

# تاثیر بازی های سمعی و بصری در فرایند تربیت کودکان 1 تا 7 ساله

ژهره اسمعیل نژاد \*

چکیده :

تربیت کودک یکی از بحث‌های مهم جامعه امروزی و والدین است که تحت تاثیر بازی در دوران کودکی شخصیت او در بزرگسالی شکل خواهد گرفت با توجه به استفاده کودکان امروز از بازی‌های سمعی و بصری به صورت روز افزون هدف اصلی پژوهش تاثیر بازی‌های سمعی و بصری بر تربیت کودکان 1 تا 7 ساله است. بازی‌های نامبرده از جمله موارد طرفدار اجتماعی و فرهنگی در جهان امروز به شمار می‌آید و بنابر وابستگی ویژگی‌های شخصیتی و سازگاری، به صورت فردی - اجتماعی از جهت فرهنگ سازی و تربیتی مورد توجه قرار گرفته است.

نوع پژوهش توصیفی و روش و تحلیل آن به صورت کتابخانه‌ای می باشد. که در این باره از نظریه های ریگی و همکارانش، محمدکاظم حسن‌وند، فاطمه گنجی و مهرنوش اکبری استفاده شده است. یافته ها نشان می دهد استفاده از این بازی ها پیامدهای مثبت و منفی زیادی دارد که باید با نظارت والدین و محدود کردن بازی ها کودک بصورت کنترل شده مورد استفاده قرار گیرد.

کلیدواژه: بازی، سمعی، بصری، تربیت، کودک

---

\* طلبه سطح ۲، پایه پنجم، مدرسه علمیه امام خمینی (ره)

تربیت کودک یکی از مباحث مهم تربیتی است، زیرا پایه شخصیت کامل و صحیح یک فرد در دیگر دوران عمر است در چنین تربیتی تمام عوامل در نظر گرفته شده است. قبل از تولد با مرحله انتخاب همسر و مراقبت‌های دوران بارداری تا بعد از تولد که مراقبت‌های خاص روحی و جسمی لازم دارد (خلیلی، 1381). تربیت کودک از دیدگاه قرآن و سنت و روان‌شناسی موضوعی است که مورد پژوهش‌های زیادی قرار گرفته است و سعی شده که تا حد امکان ابعاد مختلف تربیت کودک مورد بحث و بررسی قرار بگیرد. اما در این میان یکی از عوامل تربیتی در کودکان، نوع بازی‌های می‌باشد که انتخاب می‌نماید که بر اساس شرایط محیط و وضعیت خانواده مورد توجه کودک قرار خواهد گرفت. هدف اصلی از انجام این پژوهش تاثیر بازی‌های سمعی، بصری بر تربیت کودکان 1 تا 7 سال است. سوالات پژوهشی در این باره: آیا بازی‌های سمعی و بصری در تربیت کودکان تاثیر مثبت دارد؟ آیا بازی‌های سمعی و بصری در تربیت کودکان تاثیر منفی دارد؟ اهمیت موضوع از آنجا بیشتر می‌شود که بازی‌های سمعی و بصری از دغدغه‌های جدی برای پدرها و مادرهاست و وابستگی شدید به بازی‌های رایانه‌ای باعث انگیزه پژوهش در این زمینه برای محققین گردیده است. (حسن‌وند و همکاران، 1395) در این راستا پژوهش‌های زیادی در موضوع بازی‌های سمعی، بصری و همچنین تربیت کودکان به صورت جداگانه انجام گرفته است ولی کمتر به رابطه و تاثیرگذاری این دو پرداخته شده است. از جمله این پژوهش‌ها منتشر شده به زبان فارسی می‌توان به پژوهش احمدی و همکاران (1395) و شجاعت و عرفانی (1397) اشاره نمود. لذا با توجه به شرایط موجود ضرورت انجام این پژوهش دو چندان می‌کند. پس از کنکاش در منابع، اطلاعات جمع‌آوری شده با روش توصیفی تحلیلی قرار گرفت. گستره مطالعاتی این پژوهش نیز شامل کلیه مدارک و اسناد پژوهشی

موجود و در دسترس می باشد، اطلاعات مورد نیاز به شیوه کتابخانه‌ای گردآوری شده است.

مفهوم شناسی:

بازی، که به معنی تلاش و فعالیت و حرکت لذت بخش و خوشایند و شاد است، برای رشد همه جانبه کودک ضرورت دارد. نخستین گروهی که کودک بعد از خانواده در پیش رو دارد گروه‌های بازی دوران کودکی احساس تعلق خاطر رانسبت به بازی و افرادی که با او بازی کرده اند حفظ می کند. تلاش (ریگی و همکاران، 1395).

اگر در زمان های گذشته بازی های مانند :الک دولک را ساعتها بازی می کردند و فراغت را پر می کردند لذت زیادی هم می بردند، اما امروزه بازی های رایانه ای و آنلاین در تمام سنین، در تمام مدت زمان شب و روز هم در دسترس کودکان در تمامی شرایط سنی وجود دارد و هم به امری عادی و کاملاً طبیعی تبدیل شده است.

بازی های دیجیتال است که از طریق دیدن و شنیدن بر مخاطب تأثیر می گذارند بازی های دیجیتال، ویدیویی یا رایانه ای، نقطه اتصال خیلی از هنرها و حاصل هم افزایی ابزارهای متفاوت جهان هنر، همچون ادبیات، نقاشی، معماری، سینما، پویانمایی، موسیقی و ... در یک رسانه هنری هستند؛ بر این اساس تهیه یک بازی رایانه ای، در گرو وجود گروهی از کارشناسان رشته های مختلف و آمیزه ای از موسیقی متن، طراحی های دستی و گرافیکی بی نهایت است. بازی دیجیتال را می توان به سبب محبوبیت جهان شمول و روزافزون، بین گروه های سنی گوناگون و نیز ارزش اقتصادی سرسام آور آن از مهمترین رسانه های دوران معاصر به شمار آورد. افزون بر آن باید توجه داشت بازی های رایانه ای، امروزه چیزی بیشتر از سرگرمی محض به حساب می آیند و می توان از این وسیله، برای بازتاب دیدگاه های فرهنگی و سیاسی، داستان سرایی، آموزش و خصوصاً تربیت، خلق تجربه زیبایی شناختی و امثال آن استفاده شود. (مصطفوی و طاهری، 1399)

بازی های کامپیوتری یکی از راه یافتگان به زندگی بشر است که یک نوع فناوری به روز محسوب می شود و هرروزه در حال پیشرفت و تغییر است. استفاده اشتباهی از این نوع فناوری موجب بروز اثرات منفی در زندگی حال و آینده کودکان خواهد شد. بازار اسباب بازی و لوازم سمعی و بصری امروزه بسیار داغ است و امکان بازگشت به زندگی قبل از این نوع فناوری را به انسان نخواهد داد. افراد امروزه به طور مداوم با این بازی ها سر و کار دارند و این فعالیت به نوعی اعتیاد آور در زندگی اینان جاری است. (ریگی و همکاران، 1395).

دلشورهای دائمی والدین در مورد اثرات مخرب این نوع بازی ها در روحیه و جسم کودکان یا عدم موفقیت در برنامه های اصلی زندگی مثل درس خواندن به دلیل صرف وقت زیاد برای این بازی ها و ... را می توان در حرف های روزمره والدین دید و شنید. با توجه به گسترش و نفوذ روزافزون بازی های رایانه ای در دنیای امروز و تبدیل آن به یکی از پر اهمیت های ابزار سرگرمی کودکان، به نظر می رسد این ابزار با تاثیر گذاری بر تربیت کودکان، عناصر بصری را به سمت داده های مجازی تعریف شده، سوق می دهد و کودک را از فضاهای اصلی زندگی دور می اندازد.

#### بحث و بررسی:

بازی، که همراه تلاش باشد شادی آور و لذت بخش است. برای رشد کودک ضرورت دارد. بعد از خانواده اولین گروهی که کودک می بیند گروه های بازی است که از این راه کودک احساس خاطر به گروه و عضو شدن دارد. از ویژگی های کودکان، پر جنب و جوش بودن، خوش حال بودن، داشتن تخیل، پر تحرک بودن و مدام پرسشگر هستن که می شود اشاره کرد. بازی، برای کودکان خوشایند بوده و احتیاجی به تشویق ندارند بلکه ذاتا آن را دوست داشته زیرا جنب و جوش در بازی خیلی زیاد است و شور و شادی و شغف را به آنان عرضه می دارد. مسئله (ریگی و همکاران، 1395). اما در زمان حال کودکان از هم سن کم از بازی هایی استفاده می کنند که با

گذشته نه چندان دور به صورت کامل تفاوت دارد. رایانه ها که در دنیای کنونی تقریباً در خیلی از موارد زندگی افراد راه پیدا کرده اند، مثل سایر ساخته های دست انسان، دو روی سکه دارند که یک روی آن، استفاده درست و مفید برای سرعت دادن، دقت در کارها و کمک به پیشرفت کارها است و طرف دیگر آن، استفاده های نادرست و اشتباه است که اکثر اوقات، آسیب های جدی ایجاد می کند.

این نوع بازی ها تا حدود ۵۰ درصد با دنیای واقعی و تصاویر طبیعی منطبق هستند و با موسیقی خاصی ارائه خواهند شد. این بازی ها با استفاده از تصاویر جذاب و پر تحرک و موسیقی هیجان انگیز و تند افراد را جذب خود می کنند و برخی را نیز شیفته خود می کنند. این امر بر جسم و روح کودکان تاثیر بیشتری نسبت به بزرگسالان خواهد داشت. (اکبری، ۱۳۸۷). بر اساس یافته های تحقیق حاضر، پژوهشگران اعتقاد دارند که استفاده از بازی های رایانه ای، آثار بد تربیتی و از طرفی خاصیت هایی نیز بر روی کودکان دارد که آثار سوء آن، در جنبه های مختلف جسمانی، اخلاقی، اجتماعی، روانی و حتی تحصیلی دارد. اما اثرهای مثبت بازی ها می تواند اعتماد به نفس و درجات متفاوتی دارد. اما اثرهای مثبت بازی ها می تواند اعتماد به نفس و کنترل چشم ها و انگشتان دست به طور همزمان و حل مسائلی مثل رد شدن از موانعی در بازی که دقت زیاد کودک را می خواهد داشته باشد (گنجی، ۱۳۹۴).

تاثیرات مثبت و منفی بازی های رایانه ای بر کودکان

نکته قابل تأمل و ضروری این است که استفاده از بازی های سمعی و بصری برای کودکان زیر ۲ سال ممنوع می باشد و این خصوصیات برای کودکان سن ۲ تا ۷ سال می باشد. به طور کلی مزایای مثبت بازی های رایانه ای به شرح ذیل خواهیم آورد:

به طور کلی می‌توان گفت بازی‌های سمعی و بصری:

- یادگیری را آسان و توجه بچه‌ها را به خود معطوف خواهد کرد.
  - با رایانه هرچند بار که بخواهند، می‌توانند موضوعی را ببینند و تکرار کنند.
  - برنامه‌های آن دارای تنوع زیاد می‌باشد که این شرایط برای کودک فراهم می‌کند تا نقاشی‌ها یا داستان‌هایی را به وجود بیاورد و یا بازی‌هایی که کودکان را به تاریخ یا جغرافیا علاقه‌مند می‌کند.
  - برنامه آموزشی به کودکان کمک خواهد کرد تا مهارت‌هایی را ممارست کنند.
  - کودک بدون این‌که لباس‌ها و یا محیط را کثیف کند خیلی راحت در نهایت آرامش نقاشی طراحی کند و رنگ‌ها را جابجا نماید. لذت....
  - موجب فراهم شدن ارتباط بین چشم و دست و پرورش عضلات ضعیف کودک خواهد شد.
  - مفهوم و پایه ریاضی را با کمک نمادهای کودکان به کودک آموزش داده و موجب یادگیری خواهد شد.
  - به نظر بعضی از پزشکان، بازی‌های رایانه‌ای به کودکان کمک می‌کند که به داروهای آرام بخش کمتر نیاز پیدا کنند. نعمتی
  - 
  - وسیله‌ی کمک آموزشی برای معلولین و پر کردن اوقات فراغت آنان است.
- (حسن وند و همکاران، 1395)

## نتیجه گیری

امروزه بازی‌های رایانه‌ای به پر طرفدارترین و مهم ترین وسیله تفریح کودکان در دنیا مبدل شده است و بیشتر کودکان به سوی این قبیل بازی‌ها کشیده می شوند و ساعت‌ها تایم خود را صرف این بازی‌ها می‌کنند لذا این مسئله باعث شده که در روش تربیت آنان نیز تغییرات ایجاد شود در بعد اجتماعی، ارتباط کمتری با افراد دیگر دارند و بیشتر دوست دارند که تنها باشند و به بازی رایانه ای بپردازند و در بعد روانی این بازی‌ها کودکان را از دنیای واقعی دور می‌اندازد و به عالم تخیلات فرو می‌برند و در این مورد کودکان ما یا چیزی را می‌آموزند یا چیزی را از دست می‌دهند. با توجه به بررسی های انجام شده می‌توان بیان نمود که هرچه محتوای بازی های رایانه ای از خشن بودن به سمت علمی و آموزشی بودن سوق داده شود، برای کودکان بهتر و مفیدتر است هم چنین مدت زمانی هم که صرف بازی ها رایانه ای می‌شود نیز باید کنترل گردد .

با توجه به وضعیت جامعه کنونی و دنیای دیجیتال امروزه نمی‌توان از بازی-های سمعی و بصری بگذریم از طرفی نیز نمی‌توان تأثیر این بازی‌ها در تربیت کودکان را نادیده گرفت لذا با گرفتن تصمیم روش‌های مناسب می‌توان از این بازی‌ها بهره برداری لازم گرفت و باعث رشد و پیشرفت کودک شد. لذا به صورت خلاصه راهکارهای مناسب اشاره می‌نماییم:

1. اگر قرار است کودک از بازی‌های رایانه‌ای استفاده کند. باید بازی‌های تصویری خلاق مورد بهره قرار گیرد تا کودکان به‌وسیله‌ی آن، مسائل را حل کنند و ذهن پویایی را رشد دهند.
2. بازی‌های دسته‌جمعی کودکان با یکدیگر، به وسیله وسایل تصویری مناسب تر است. اسباب‌بازی‌های تصویری، زمانی زیان‌آور است که کودک غرق در اسباب بازی شود و مدت زیادی را بازی کند.
3. وقت گذراندن والدین با کودک و نوجوان. هر میزان وقت گذاری و ارتباط صحیح ایجاد شود موجب بهره گیری کمتر کودک از بازی‌های زیان‌آور خواهد شد.
4. بهتر است والدین اوقات فراغت خود را با رفتن به پارک کوه و مکان‌های تفریحی سپری کنند تا کمتر کودکان درگیر بازی‌های رایانه‌ای شوند.



## ب. پیشنهادات

در این پژوهشی که ما با موضوع تاثیر بازی های سمعی و بصری در تربیت کودکان به صورت توصیفی به آن پرداختیم لازم است که جهت مشخص شدن این میزان تاثیر با استفاده از آزمون های روان شناسی در این زمینه پژوهش میدانی انجام و یا به صورت آموزش های کارگاهی و گرفتن پیش آزمون و پس آزمون انجام گیرد و از طرفی انواع تربیت در کودکان و سبک های تربیتی در منطقه و شهرها به صورت جداگانه و مشخص مورد توجه و بررسی قرار گیرد.

منابع :

احمدی، اسماعیل ؛ رستگار، سید محمدرضا؛ خدادادی، کمیل ذلیکانی، هاتف(1395) تاثیر بازی های رایانه ای بر کودکان و نوجوانان. سومین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در مدیریت ، اقتصاد و علوم انسانی .

اکبری، مهنوش.(1387)تأثیر بازی های رایانه ای بر شخصیت کودکان. مجله پیام زن ، شماره 200

الهی، حبیب؛ صادقیان، محمد؛ چراغچی، مهناز؛ السادات، افتخار.(1392) كودك و بازی، اسباب بازی، قم :ابتکار دانش، چاپ اول  
رمضانی،رضا(1399). سبک های تربیت دینی. موسسه امیری حسین علیه السلام .

حسن وند، محمدکاظم؛ اسماعیلی نسب، مریم ؛ شهیداد، عرفان.(1395) اثیر بازی های رایانه ای بر عناصر بصري و روانشناختي نقاشي کودکان دبستانی (مطالعه میان رشته ای). نشریه مباني نظري هنرهای تجسمي دانشگاه تربیت مدرس ، شماره 1 ; از صفحه 69 تا صفحه.

گنجی، فاطمه.(1394). تاثیر بازیهای رایانه ای بر خلاقیت کودکان 7 الی 9 ساله. دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روانشناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی، تهران

مصطفوی، احمد؛ طاهری، صدرالدین (1399). گونه شناسی بنمایه های دیداری و شنیداری در رسانه بازی دیجیتال.مجله پژوهشی رسانه ، سال 31، شماره 1 صفحه 123-146