

بسمه تعالی

تأثیر بازی های دیجیتالی بر یادگیری و رفتار کودکان و نوجوانان

فاطمه عیسی وند^۱

صدف عزیزی هیودی^۲

استاد راهنما: معصومه رستگار نسب^۳

چکیده

با گسترش روزافزون فناوری و نفوذ اینترنت در زندگی روزمره، بازی های دیجیتالی به یکی از سرگرمی های اصلی کودکان و نوجوانان تبدیل شده اند. بازی های دیجیتالی به عنوان بخشی جدایی ناپذیر از زندگی مدرن کودکان و نوجوانان، نقش پررنگی در شکل گیری شخصیت، رفتار و یادگیری آنها ایفا می کنند. این بازی ها به دلیل جذابیت بصری، تعاملی بودن و تنوع بسیار زیاد، ساعت ها از وقت کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص می دهند و همین موضوع از جهتی دغدغه بسیاری از والدین، مربیان، مسئولین فرهنگی و تربیتی و سیاستگذاران شده است. پژوهشگر در این تحقیق از روش توصیفی استفاده کرده است و نحوه ی گردآوری اطلاعات آن کتابخانه ای می باشد. این پژوهش دارای دو بخش تأثیر مثبت بازی های دیجیتالی بر یادگیری و رفتار کودکان و نوجوانان و تأثیر منفی بازی های دیجیتالی بر یادگیری و رفتار کودکان است که از جمله تأثیرات مثبت آن به تقویت مهارت های شناختی مانند حل مسئله، تقویت توانایی تصمیم گیری و تأثیر مثبت دیگر آن در زمینه آموزش و یادگیری است مانند فهم و درک بهتر دروس، مدیریت منابع و برنامه ریزی و... و از جمله تأثیرات منفی آن به تأثیرات روانی منفی مانند القای خشونت و پرخاشگری، ایجاد اختلال در خواب و... میتوان اشاره کرد.

کلید واژه: بازی دیجیتالی، بازی ویدیویی، کودک، نوجوان، یادگیری.

^۱ - طلبه و پژوهشگر سطح ۲، مرکز آموزش عالی الزهراء (سلام الله علیها)، دزفول، esavand1402@gmail.com

^۲ - طلبه و پژوهشگر سطح ۲، مرکز آموزش عالی الزهراء (سلام الله علیها)، دزفول، sadafazizii02@gmail.com

^۳ - سطح ۳ تفسیر و علوم قرآن، مدرس تفسیر و علوم قرآن و روش تحقیق، rstg93@gmail.com

مقدمه

با گسترش روزافزون فناوری در زندگی روزمره، بازی‌های دیجیتالی به یکی از سرگرمی‌های اصلی کودکان تبدیل شده‌اند. این بازی‌ها به دلیل جذابیت بصری، تعاملی بودن و تنوع بسیار زیاد، ساعت‌ها از وقت کودکان را به خود اختصاص می‌دهند. در این راستا، سوابقاتی درباره تأثیر این بازی‌ها بر فرآیند یادگیری و رفتار کودکان مطرح می‌شود. آیا بازی‌های دیجیتالی تنها یک سرگرمی بی‌اثر هستند یا می‌توانند بر رشد شناختی، اجتماعی و عاطفی کودکان تأثیرگذار باشند؟ این موضوع، اهمیت بررسی علمی و همه‌جانبه تأثیر بازی‌های دیجیتالی بر کودکان را نشان می‌دهد.

با توجه به گسترش روزافزون استفاده از بازی‌های دیجیتالی، این پژوهش می‌تواند به والدین، مربیان و سیاست‌گذاران کمک کند تا درک بهتری از تأثیرات این بازی‌ها بر کودکان داشته باشند و تصمیمات آگاهانه‌تری در این زمینه اتخاذ کنند. همچنین، نتایج این پژوهش می‌تواند در طراحی بازی‌های آموزشی مؤثر و ایجاد سیاست‌های حمایتی از کودکان در استفاده از فناوری‌های دیجیتال مفید باشد.

مقالات زیادی در رابطه با تأثیر بازی‌های دیجیتالی بر یادگیری و رفتار کودکان و نوجوانان نگاشته شده است از جمله: مقاله آقای حمید باقری و محمد سلمانی با عنوان «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت جسمی و روانی کودکان (۱۴۰۲)» که در این مقاله به آثار منفی بازی‌های رایانه‌ای پرداخته، که این بازی‌های رایانه‌ای شاخه‌ای از بازی‌های دیجیتالی هست و بر سلامت روان و جسم کودک تأثیر می‌گذارد. و همچنین مقاله‌ای با عنوان «فرا تحلیل تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان (۱۴۰۰)» نوشته طاهای عشایری، الهام عباسی و طاهره جهان‌پرور که در این مقاله به مهم‌ترین فرصت‌ها و تهدیدهای ناشی از بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان پرداخته شده است.

در این پژوهش تأثیرات مثبت و منفی بازی‌های دیجیتالی بر یادگیری و رفتار کودکان از نظر جسمی و روانی از جنبه‌های مختلف و کامل‌تر مورد بحث و بررسی قرار داده شده است.

اکنون سوال اصلی این پژوهش این است که بازی‌های دیجیتالی بر یادگیری و رفتار کودکان و نوجوانان چه تأثیری دارد؟

برای آشنایی با موضوع پژوهش در ابتدا به برخی مفاهیم اصلی پیرامون آن پرداخته می شود.

۱- مفهوم شناسی

دو نوع بازی وجود دارد :

بازی های حقیقی و بازی های مجازی که بازی های مجازی همان بازی های دیجیتالی هستند که در ادامه به مفاهیم آنها پرداخته خواهد شد.

۱-۱- معنای لنوی بازی های ویدئویی

بازی ویدئویی (به انگلیسی: Video game) یا بازی کامپیوتری (به انگلیسی: Computer game) گونه ای سرگرمی تعاملی است که با بهره گیری از یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا میکرو کنترلر انجام می شود. شمار مخاطبان بازی های ویدئویی در سال های گذشته، افزایش داشته و بازی های ویدئویی به پرهوادارترین سرگرمی تاریخ بشر تبدیل شده اند. نخستین بازی ویدئویی تاریخ در سال ۱۹۵۸ میلادی ساخته شد، این بازی یک شبیه ساز تنیس بود و گامی شد برای پیشرفت های پسین در صنعت بازی های ویدئویی. (دانش نامه عمومی، ذیل واژه بازی ویدئویی)

۲-۱- معنای اصطلاحی بازی های ویدئویی

منظور از بازی ویدئویی، بازی هایی است که می توان با استفاده از وسایل الکترونیکی از جمله گوشی همراه، تلویزیون یا کامپیوتر انجام داد. از همان ابتدا تا کنون همواره، معایب و مزایای این نوع بازی ها مورد بحث است.

اکنون انواع بازی های ویدئویی در بازار در دسترس است که نسبت به آن زمان، پیچیده تر و اغلب خشن تر می باشند.

در سال ۱۹۶۷ رالف بائر که به عنوان «پدر بازی های ویدئویی» شناخته شد، اولین کنسول بازی های چند نفره با سیستم های چند برنامه ای را طراحی کرد. پس از آن بسیاری از شرکت ها شروع به تجارت بازی های ویدئویی کردند که به دنبال آن انواع و اقسام بازی های ویدئویی تولید شد. (مجله سلامت دکتر بهشتیان، ۱۶ شهریور ۱۴۰۳)

۳-۱ معنای بازی دیجیتال

بازی الکترونیکی (e-game)

تعریفی عام از هرگونه سرگرمی که با استفاده از دستگاه های مخصوص بازی، رایانه های رومیزی و یا اینترنت توسط یک یا چند بازی کننده انجام می گیرد. (دانش نامه آزاد، ذیل واژه بازی دیجیتال)

۴-۱ معنای لغوی نوجوان

کلمه « نوجوان » در زبان فارسی به معنای فردی است که در سنین بلوغ و جوانی قرار دارد، معمولاً بین سنین ۱۳ تا ۱۸ سال. (فرهنگ نامه دهخدا)

۵-۱ معنای لغوی کودک

در لغت فارسی کودک به معنای کوچک و فرزند دختر یا پسر است که به حد بلوغ نرسیده است و معمولاً به کودکانی که بین ۱ تا ۱۲ سال هستند، اشاره دارد. (لغت نامه دهخدا، ج ۲، ص ۲۳۵۶)

۶-۱ معنای لغوی یادگیری

در لغت نامه دهخدا یادگیری به معنای آموختن، تعلیم گرفتن، فراگرفتن، درک کردن و به خاطر سپردن موضوعی یا کسب کردن تجربه و مهارتی با مطالعه است. (لغت نامه دهخدا، ج ۲، صفحه ۳۱۹۸)

با توجه به اینکه در عصر دیجیتال زندگی میکنیم، عصری که کودکان و نوجوانان با تبلت و گوشی های هوشمند و انواع و اقسام دستگاه های دیجیتال سر و کار دارند، استفاده از آنها همزمان هم میتواند فرصت و هم تهدید باشد. در این مقاله ابتدا به اثرات مثبت بازی های دیجیتال و پس از آن به اثرات منفی آنها خواهیم پرداخت.

۲-۲ اثرات مثبت بازی های دیجیتالی

۱-۲ تقویت مهارت های شناختی

بسیاری از بازی های دیجیتالی، به ویژه بازی های استراتژیک و پازل ها، به بهبود مهارت های حل مسئله، تفکر منطقی و تصمیم گیری سریع کودکان کمک می کنند.

به علاوه برخی فواید دیگر که در تقویت مهارت های شناختی تاثیر گذار اند شامل :

۱-۱-۲ حل مسئله

بعضی از بازی های دیجیتالی ذهن کودک را به گونه ای پرورش می دهند که در مدت زمان کوتاه، راه حلی برای مشکلات پیدا کنند. محققان معتقدند بازی های دیجیتالی به رشد مهارت های حل مسئله کمک می کند. ذهن کودک علاوه بر لذت بردن از بازی، حین حل مسئله، فعال تر خواهد بود. (مجله سلامت، دکتر بهشتیان، ۱۶ شهریور ۱۴۰۳)

۲-۱-۲ افزایش هوش

به نظر می رسد جوانان و نوجوانانی که بیشتر بازی هایی با مضمون حل معما انجام می دهند، باهوش تر بوده و ذهن فعال تری نسبت به همسالان خود دارند. این کودکان، حافظه قوی، بهره هوشی بالاتر از حد متوسط و دقت بیشتری نسبت به جزئیات دارند. این مهارت ها به عملکرد بهتر آنها در امور درسی نیز منجر می شود. (همان)

۳-۱-۲ بهبود عملکردهای روانی

زمانیکه کودک به شدت روی چیزی متمرکز می شود، مغز او در موقعیتی قرار می گیرد که عکس العمل های سریعتری از خود نشان می دهد و در نتیجه می تواند در تجزیه و تحلیل مشکلات زندگی واقعی هم به او کمک کند. (همان)

۴-۱-۲ تقویت توانایی تصمیم گیری

بیشتر بازی های دیجیتالی نیازمند تصمیم گیری و واکنش سریع کاربر هستند. انجام این بازی ها سبب تمرین مغز برای تصمیم گیری سریع می شود. بازی هایی نظیر شبیه سازی موقعیت هایی که باید در آن به سرعت تصمیم گرفت کاربر را عادت می دهد تا به سرعت، اطلاعات محیطی را بررسی و بلافاصله به آنها واکنش نشان دهد. (نسترن قراخانی، ۱۴۰۳، ص ۲۱)

۲-۲ تقویت سلامت جسمانی و روانی

۱-۳-۳ القای خشونت و پرخاشگری

گرچه بازی‌های مبارزه‌ای فوایدی از قبیل تقویت حس مبارزه با بدی‌ها، کمک به دیگران و دشمن ستیزی بوده و به تخلیه هیجانات کودکان نیز کمک می‌کنند اما پژوهش‌های انجام شده نشان می‌دهند درصد بالایی از بازی‌های رایانه‌ای، حاوی مضامین پرخاشگرانه و خشونت آمیز (با درجات مختلف خشونت) هستند. در بازی‌های رایانه‌ای، گاه ملاحظه می‌شود که به سادگی سر انسان‌ها از بدنشان جدا می‌گردد، شیوه‌های قتل به صورت‌های نو، جدید و ارباب آوری به نمایش گذاشته می‌شود (مثل بیرون کشیدن اسکلت طرف مقابل از بدنش، تکه تکه کردن مبارز مقابل، انداختن حریف در حوض اسید، آتش زدن دشمن و...). گاه بازیگران، با انتخاب ورزش (مثل کشتی کج) و چهره‌های ورزشی مورد علاقه، با حریف خود وارد نبرد شده و با شکستن ستون فقرات و قفسه سینه و خرد کردن دندان‌های او، وی را شکست می‌دهند و سپس با جفت پا پریدن روی سر و صورت شخص مغلوب، کار وی را تمام می‌کنند، صحنه‌های پاشیدن خون به اطراف و... در این بازی‌ها، تصاویر وحشتناکی را ایجاد می‌کنند. (بررسی پیامدهای بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای، ص ۱۱۵).

ممکن است مادر یا پدری اظهار کنند فرزند ما با وجود اینکه سرگرم بازی‌های دیجیتالی می‌شود اما در رفتار او به هیچ وجه خشونت نمی‌بینیم. شایان ذکر است انجام بازی‌های خشونت آمیز، لزوماً کودکان را به افرادی خشن تبدیل نمی‌کند اما به احتمال زیاد یکی از تاثیرهای زیر را بر آنها خواهد گذاشت که بعضاً شاید قابل مشاهده توسط اولیا نیز نباشند:

تاثیر تهاجمی: یعنی تشویق آنها به رفتار خشونت آمیز

تاثیر قربانی: یعنی افزایش ترس و وحشت در آنان

تاثیر تماشاچی و ناظر: به معنی پذیرش خشونت توسط آنان به عنوان رفتاری طبیعی و با ثبات و در نتیجه

القای تدریجی بی‌رحمی در دل آنان

تاثیر رغبت: به معنای ایجاد اشتیاق در آنان برای انجام هرچه بیشتر بازی‌های خشونت آمیز.

علاوه بر خشونت القا شده توسط مشاهده صحنه‌های پرخاشگرانه، به طور کلی، چند ساعت بدون تحرک پشت رایانه نشستن، باعث انباشته شدن هیجانات درونی کودکان شده، و در نتیجه عدم تخلیه این هیجانات، حالت‌های پرخاشگری در آنها را افزایش می‌یابد. (شیری، ۱۳۸۷، صص ۵۱-۵۲)

همچنین بسیاری از محققان انجمن روانشناسی آمریکا با توجه به ماهیت خشونت آمیز برخی بازی ها ادعا می کنند رابطه مستقیم بین بازی های دیجیتالی خشونت آمیز و پرخاشگری کودکان وجود دارد. بنا به گفته آنها این نوع بازی های ویدیویی حتی بعد از اتمام بازی تاثیر عاطفی بر کودکان می گذارند که موجب می شود حتی در سنین پایین مرتکب جرایمی شوند.

بازی های نامناسب ، بازیکنان را برای نمایش خشونت در بازی تشویق کرده و بابت آن پاداش می گیرند. بازیکن در بازی، اعمال خشونت آمیزی مثل کشتن، لگزدن، چاقوکشی و شلیک را تجربه می کند. این نوع بازی های ویدیویی می توانند کودکان را نسبت به این اعمال خشونت آمیز بی تفاوت کرده و کودک را تشویق کنند تا در زندگی واقعی نیز رفتارهای پرخاشگرانه ای از خود نشان دهند و همچنین مرتکب خشونت های جنایی شوند. (مجله سلامت دکتر بهشتیان، ۱۶ شهریور ۱۴۰۳)

۲-۳-۳ ارزش های اخلاقی نادرست

کودکان حین انجام بازی های کامپیوتری با افراد دیگری آشنا می شوند و ممکن است کلمات و رفتارهای ناشایستی از آنها بیاموزند. همچنین کودکانی که بازی های ویدیویی آنلاین انجام می دهند امکان دارد با تهدیدات زیادی مواجه شوند. در بسیاری از بازی ها زنان، شخصیت درمانده ای دارند که می تواند به رفتار نامحترمانه نسبت به آنها در دنیای واقعی منجر شود. (منبع مجله سلامت دکتر بهشتیان، ۱۶ شهریور ۱۴۰۳)

۳-۳-۳ ایجاد اختلال در خواب

اختلال در خواب خود به تنهایی شامل مواردی همچون بی خوابی، آینه در خواب، پرش پا و دست به صورت غیر ارادی، ناهنجاری های مربوط به خواب، کابوس های دلهره آور، راه رفتن و صحبت کردن در خواب می شود. علت بروز تمامی این عوامل وابسته به تحریک بیش از حد عملکرد های مغز می باشد. کودکانی که بیش از حد طبیعی در فکر انجام بازی های دیجیتالی هستند، خوابی آرام را تجربه نمی کنند و همواره به اختلالاتی که گفته شد، مبتلا می شوند. (سایت دلگرم، ۱۳ دی ۱۴۰۱)

۳_۴ کاهش تعاملات واقعی

صرف زمان زیاد برای بازی های دیجیتالی می تواند از تعاملات اجتماعی واقعی کودک با خانواده و دوستان بکاهد که این مسئله عوارضی دارد از قبیل :

۳_۴_۱ گوشه گیری

کودکانی که بیشتر وقت خود را صرف بازی های رایانه ای می کنند، بیش از دیگر کودکان تمایل به گوشه گیری و دوری از جمع و اجتماع دارند. این دسته از کودکان احساسات درونگرا را در خود تقویت می کنند و با جدا شدن از جمع های دوستانه و هم سن و سال خود شرایط بروز ناهنجاری های رفتاری و افسردگی را ایجاد می کند. (سایت دلگرم، ۱۳ دی ۱۴۰۱)

۳_۴_۲ عدم تشخیص واقعیت و تخیل

ممکن است این کودکان در تشخیص واقعیت و تخیل دچار اشتباه شوند. شاید رفتارهای تکراری در بازی های کامپیوتری را در دنیای واقعی به کار ببرند. بازی های کامپیوتری می توانند رفتارهای خطرناکی مثل رانندگی پرسرعت، نوشیدن الکل، کشیدن سیگار و... را به دنبال داشته باشند. (مجله سلامت دکتر بهشتیان، ۱۶ شهریور ۱۴۰۳)

۳_۵ افت عملکرد تحصیلی

بازی های کامپیوتری علاوه بر این که بر روان کودکان و نوجوانان تاثیرات بدی می گذارد، می تواند در بحث آموزش هم دارای اثرات منفی فراوانی باشد.

استفاده بیش از حد از بازی های دیجیتالی می تواند باعث کاهش عملکرد تحصیلی کودکان شود. همچنین برخی مطالعات نشان می دهد بازی های دیجیتالی باعث افزایش تمرکز می شوند در حالی که تحقیقات دیگری حاکی از آن است که بازی های نامناسب به توانایی تمرکز کودکان آسیب می رسانند. بنابراین این مسئله شاید در کوتاه مدت باعث افزایش تمرکز شود ولی استفاده از این بازی ها به صورت افراطی بر تمرکز کودکان در بلندمدت تاثیرات منفی خواهند داشت (مجله سلامت دکتر بهشتیان، ۱۶ شهریور ۱۴۰۳)

۳_۶ ولخرجی و اسراف

کودکان همه درآمد یا پول توجیبی خود را صرف ارتقاء نرم افزار یا خرید ویژگی های درون برنامه ای برای بالا بردن سطح بازی می کنند. آنها نسبت به درست خرج کردن یا پس انداز پولشان توجه نمی کنند و این کار می تواند در بلند مدت آنها را از لحاظ مالی با مشکل مواجه کند. (منبع مجله سلامت دکتر بهشتیان)

نتیجه گیری :

بنابه فرموده امام علی علیه السلام: « از هر دانشی بهترین آن را فراگیرید ؛ چرا که زنبور عسل از هر گلی زیباترینش را می خورد و در نتیجه، از آن، دو گوهر ارزنده تولید می شود: در یکی از آنها شفای مردمان است (عسل) و از دیگری (موم) روشنائی گرفته می شود. » (غرر الحکم ، حدیث ۵۰۸۲)

بازی های دیجیتالی می توانند هم فرصتی برای یادگیری و رشد کودکان باشند و هم تهدیدی برای سلامت روانی و جسمی آنها. استفاده صحیح و آگاهانه از این بازی ها، با توجه به سن ، ویژگی های فردی و نحوه تاثیر پذیری کودک و نوجوان از بازی ها ، نوع بازی ، محتوا و هدف بازی ، مدت زمان و دفعات استفاده از بازی ها ، نظارت والدین بر نوع بازی ها ، ایجاد تعادل بین بازی و فعالیت های دیگر می تواند اثرات مثبت آنها را افزایش داده و اثرات منفی آنها را کاهش دهد که با مدیریت صحیح والدین بر موارد مذکور میتوان بهترین استفاده را از این نوع بازی ها داشت .

در نتیجه، با توجه به تأثیرات گسترده و پیچیده ی بازی های دیجیتالی بر کودکان و نوجوانان، بررسی علمی و دقیق این موضوع می تواند به والدین، مربیان و سیاست گذاران کمک کند تا بهترین راهکارها را برای بهره برداری از مزایای این بازی ها و کاهش اثرات منفی آنها اتخاذ کنند.

فهرست منابع

۱. باقری، حمید ،سلمانی ،محمد، بازی های رایانه ای بر سلامت جسمی و روانی کودکان، اولین کنفرانس بین المللی پژوهش های مدیریت تعلیم و تربیت در آموزش و پرورش، تهران، ایران ، ۲۰ اسفند ۱۴۰۱
۲. بهشتیان، محمد،مجله سلامت، آغاز فعالیت: سال ۱۳۸۷
۳. پورتال جامع اینترنتی دلگرم، خطرات و عوارض بد و جبران ناپذیر بازی های کامپیوتری برای کودکان ۱۳۰۱ دی ۱۴۰۱، سال آغاز فعالیت سایت دلگرم ۱۳۸۵ ، <https://www.delgarm.com>
۴. تمیمی ، عبدالواحد ، غرر الحکم و درر الکلم، تهران: دارالحديث، چ ۸، ۱۳۹۵

۵. جعفری، نسیم، و دیگران، خانواده و آسیب رسانه‌ای رایانه و اینترنت اصفهان آموخته ۱۳۹۱
۶. دانشنامه دانش گستر، موسسه علمی - فرهنگی دانش گستر، سال چاپ: ۱۳۸۹
۷. شبیری، سید فاطمه، کتاب رایانه در خانه راهنمای والدین در استفاده فرزندان از رایانه، انتشارات مرکز امور زنان و خانواده نهاد ریاست جمهوری، سال چاپ ۱۳۸۷
۸. عشایری، طاهّا. عباسی، الهام، جهان پرور، طاهره، فراتحلیل بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان، مطالعات میان رشته‌ای ارتباطات در رسانه پاییز ۱۴۰۱
۹. قراخانی، نسترن، آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان، نشریه مجله اختلافات جنسی و روانشناختی، مهر و آبان ۱۴۰۲
۱۰. منطقی، مرتضی، بررسی پیامدهای بازیهای ویدئویی و رایانه ای. تهران: موسسه فرهنگ و دانش، ۱۳۸۰
۱۱. نوری، محمدرضا، حسینی، علی، حسین‌زاده، مهدی، حبیبی، فاطمه، آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای برای دانش‌آموزان، پانزدهمین همایش ملی پژوهش‌های مدیریت و علوم انسانی در ایران ۱۵ مهر ۱۴۰۲ تهران

